

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7319129号
(P7319129)

(45)発行日 令和5年8月1日(2023.8.1)

(24)登録日 令和5年7月24日(2023.7.24)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全195頁)

(21)出願番号	特願2019-137668(P2019-137668)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年7月26日(2019.7.26)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-19790(P2021-19790A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和3年2月18日(2021.2.18)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年6月3日(2022.6.3)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	中村 祐一

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】

有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、

前記特定演出が実行されるよりも前に、前記特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、

複数種類の前記特定演出は、第1特定演出と、前記第1特定演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第2特定演出と、を含み、

前記第2特定演出は、該第2特定演出が実行されているときに実行中の他の前記特定演出を第1態様から、該第1態様よりも期待度の高い第2態様へと変化させる演出であり、

前記示唆演出は、少なくとも第1タイミングと第2タイミングと第3タイミングとを含む複数のタイミングのいずれかにおいて実行を開始することが可能であり、前記示唆演出の種類に応じて、いずれのタイミングにおいて前記示唆演出の実行を開始するかの割合が異なり、

前記示唆演出が前記第1タイミングまたは、可変表示の開始タイミングである前記第3タイミングにおいて開始されたときに、開始された前記示唆演出に関連して前記第1特定演出を実行可能であり、

前記示唆演出が前記第1タイミングよりも前の前記第2タイミングにおいて開始されたときに、開始された前記示唆演出に関連して前記第2特定演出を実行可能であり、

前記示唆演出は、所定期間に亘り所定位置に示唆表示を表示する第1演出を実行してか

ら該示唆表示を用いた第2演出を実行する第1示唆演出と、前記第1演出を実行することなく前記第2演出を実行する第2示唆演出と、を含み、

前記示唆演出に関連して前記第2特定演出を実行する場合、前記第1示唆演出に関連して前記第2特定演出を実行する第1示唆パターンと、前記第2示唆演出に関連して前記第2特定演出を実行する第2示唆パターンと、で実行可能であり、

前記第2特定演出を複数回実行する場合において、

前記第1示唆パターンを含み、前記第2示唆パターンを含まない第1パターンと、

前記第1示唆パターンと、前記第2示唆パターンと、を含む第2パターンと、で実行可能であり、

前記第1パターンで実行された場合の方が、前記第2パターンで実行された場合よりも、前記第1特定演出が実行される割合が高い、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、ある演出の実行を示唆するものを示唆画像（ストック）として表示する遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2018-50980号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1の遊技機は、示唆対象の演出と示唆画像の表示態様が1対1の関係にあるため、共通の表示態様とするものよりも示唆画像のバリエーションが多く単調にはならないものの、期待度の低い演出に対応する示唆画像を表示した場合、興趣を低下させることになった。

【0005】

この発明は、上記の実情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させる遊技機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】

【0006】

（α）有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、

前記特定演出が実行されるよりも前に、前記特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、

複数種類の前記特定演出は、第1特定演出と、前記第1特定演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第2特定演出と、を含み、

前記第2特定演出は、該第2特定演出が実行されているときに実行中の他の前記特定演出を第1態様から、該第1態様よりも期待度の高い第2態様へと変化させる演出であり、

前記示唆演出は、少なくとも第1タイミングと第2タイミングと第3タイミングとを含む複数のタイミングのいずれかにおいて実行を開始することが可能であり、前記示唆演出の種類に応じて、いずれのタイミングにおいて前記示唆演出の実行を開始するかの割合が異なり、

前記示唆演出が前記第1タイミングまたは、可変表示の開始タイミングである前記第3タイミングにおいて開始されたときに、開始された前記示唆演出に関連して前記第1特定

10

20

30

40

50

演出を実行可能であり、

前記示唆演出が前記第 1 タイミングよりも前の前記第 2 タイミングにおいて開始されたときに、開始された前記示唆演出に関連して前記第 2 特定演出を実行可能であり、

前記示唆演出は、所定期間に亘り所定位置に示唆表示を表示する第 1 演出を実行してから該示唆表示を用いた第 2 演出を実行する第 1 示唆演出と、前記第 1 演出を実行することなく前記第 2 演出を実行する第 2 示唆演出と、を含み、

前記示唆演出に関連して前記第 2 特定演出を実行する場合、前記第 1 示唆演出に関連して前記第 2 特定演出を実行する第 1 示唆パターンと、前記第 2 示唆演出に関連して前記第 2 特定演出を実行する第 2 示唆パターンと、で実行可能であり、

前記第 2 特定演出を複数回実行する場合において、

前記第 1 示唆パターンを含み、前記第 2 示唆パターンを含まない第 1 パターンと、

前記第 1 示唆パターンと、前記第 2 示唆パターンと、を含む第 2 パターンと、で実行可能であり、

前記第 1 パターンで実行された場合の方が、前記第 2 パターンで実行された場合よりも、前記第 1 特定演出が実行される割合が高い、

ことを特徴とする。

さらに、(A) 上記目的を達成するために、本願発明に係る遊技機は、有利状態に制御可能な遊

技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、

前記特定演出が実行されるよりも前に、前記特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、

複数種類の前記特定演出は、第 1 特定演出と、前記第 1 特定演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第 2 特定演出と、を含み、

前記第 2 特定演出は、該第 2 特定演出が実行されているときに実行中の他の前記特定演出を第 1 態様から、該第 1 態様よりも期待度の高い第 2 態様へと変化させる演出であり、

前記示唆演出は、複数のタイミングのいずれかにおいて実行を開始することが可能であり、前記示唆演出の種類に応じて、いずれのタイミングにおいて前記示唆演出の実行を開始する割合が異なり、

前記示唆演出が第 1 タイミングまたは、可変表示の開始タイミングである第 3 タイミングにおいて実行されているときに、前記示唆演出に関連して前記第 1 特定演出を実行可能であり、

前記示唆演出が前記第 1 タイミングよりも前の第 2 タイミングにおいて実行されているときに、前記示唆演出に関連して前記第 2 特定演出を実行可能であり、

前記示唆演出は、所定期間に亘り所定位置に示唆表示を表示する第 1 演出を実行してから該示唆表示を用いた第 2 演出を実行する第 1 示唆演出と、前記第 1 演出を実行することなく前記第 2 演出を実行する第 2 示唆演出と、を含み、

前記示唆演出に関連して前記第 2 特定演出を実行する場合、前記第 1 示唆演出に関連して前記第 2 特定演出を実行する第 1 示唆パターンと、前記第 2 示唆演出に関連して前記第 2 特定演出を実行する第 2 示唆パターンと、で実行可能であり、

前記第 2 特定演出を複数回実行する場合において、

前記第 1 示唆パターンを含み、前記第 2 示唆パターンを含まない第 1 パターンと、

前記第 1 示唆パターンと、前記第 2 示唆パターンと、を含む第 2 パターンと、で実行可能であり、

前記第 1 パターンで実行された場合の方が、前記第 2 パターンで実行された場合よりも、前記第 1 特定演出が実行される割合が高い、

ことを特徴とする。

さらに、(1) 上記目的を達成するために、本願発明に係る遊技機は、有利状態（大当たり遊技状態、ボーナスゲーム等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、スロット機等）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実

10

20

30

40

50

行可能であり、前記特定演出が実行されるよりも前に、前記特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、複数種類の前記特定演出は、第1特定演出（例えば、図13-12等にした救済演出等）と、前記第1特定演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第2特定演出（例えば、図13-10、図13-11等にしたバトル成り上がりの演出等）と、を含み、前記示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）が第1タイミング（例えば、「LOSE画像011SHKH1」が表示されている場面等）において実行されているときに、前記示唆演出に関連して前記第1特定演出（例えば、救済演出等）を実行可能であり、前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）が前記第1タイミングよりも前の第2タイミング（例えば、バトル演出のタイトルが表示されている場面等）において実行されているときに、前記示唆演出に関連して前記第2特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）を実行可能であり、前記第2特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）を、前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）に関連して1回実行する第1パターン（例えば、ストックされたカードを使用しバトル成り上がり1回実行するパターン等。図13-14参照）と、前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）に関連して複数回実行する第2パターン（例えば、ストックされたカードを使用しバトル成り上がり2回実行するパターン等。図13-14参照）と、で実行可能であり、前記示唆演出の開始タイミングとして、前記第2タイミング（例えば、バトル演出のタイトルが表示されている場面等）よりも前の第3タイミング（例えば、リーチ直後の場面等）と、前記第3タイミングよりも前の第4タイミング（例えば、変動開始直後の場面等）と、を含み（アップカードやキャンセルカードは、変動開始直後の場面やリーチ直後の場面等において表示（ストック）可能）、前記第3タイミングで前記示唆演出が開始されるとき（例えば、リーチ直後の場面等）と、前記第4タイミングで前記示唆演出が開始されるとき（例えば、変動開始直後の場面等）とで、前記第2特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）が前記第1パターンと前記第2パターンとのいずれのパターンで実行されるかの割合が異なる（例えば、図13-14参照）。

【0007】

このような構成によれば、示唆演出の実行を開始するタイミングに注目させることができる。

【0008】

(2) 上記(1)の遊技機は、前記第2特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）が前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）に関連して前記第1パターン（例えば、ストックされたカードを1枚ずつ使用しバトル成り上がり1回実行するパターン。ここでは、ストックされた2枚のカードを使用しバトル成り上がり2回実行するパターン等、つまり、1回目の成り上がりも2回目の成り上がりもストックを使用して実行するパターン等）で実行された場合の方が、前記第2特定演出が前記示唆演出に関連して前記第2パターンで実行された場合（例えば、ストックされた1枚のカードを使用しバトル成り上がり2回実行するパターン等。つまり、2回目の成り上がりはストックを使用しないで実行するパターン等）よりも、前記第1特定演出（例えば、救済演出等）が実行されやすい。例えば、図13-14(C)及び図13-14(D)にした成り上がり2回の場合において、「救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合（図13-14(D)）」には、「救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合（図13-14(C)）」よりも、1回目の成り上がりも2回目の成り上がりもストックを使用して実行する頻度（つまり、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，2枚」又は「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，2枚」が決定される割合）が高く、2回目の成り上がりはストックを使用しないで実行する頻度（つまり、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」又は「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」が決定される割合）が低い。従って、1回目の成り上がりも2回目の成り上がりもストックを使用して実行される場合には、2回目の成り上がりはストックを使用しないで実行される場合よりも、救済演出が実行されやすい。なお、図13-14

10

20

30

40

50

(A) 及び図 13-14 (B) に示すように、成り上がり 1 回の場合にも、ストックを使用して成り上がりを実行される場合の方が、ストックを使用しないで成り上がりを実行される場合よりも救済演出が実行されやすい。換言すれば、ストックを使用しないで成り上がりを実行されると救済演出が実行されにくくなる。

【0009】

このような構成によれば、期待度の低い第 1 パターンが実行された場合に、第 1 特定演出時が実行される割合が高いため、期待感を持続させることができる。

【0010】

(3) 上記 (1) (2) の遊技機において、前記第 2 パターンで前記第 2 特定演出が実行された場合の方が、前記第 1 パターンで前記第 2 特定演出が実行された場合よりも、前記有利状態に制御される期待度が高い (2 回のバトル成り上がりは、強バトルであるため、有利状態に制御される期待度が高い (図 13-1、図 13-3、図 13-4))。

10

【0011】

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【0012】

(4) 上記 (1) ~ (3) の遊技機において、前記第 2 特定演出 (例えば、バトル成り上がりの演出等) は、該第 2 特定演出が実行されているときに実行中の他の予告演出を第 1 態様から、該第 1 態様よりも期待度の高い第 2 態様へと変化させる演出である (例えば、図 13-11 参照)。

【0013】

20

このような構成によれば、興趣を向上させることができる。

【0014】

(5) 上記 (1) ~ (4) の遊技機において、前記第 2 パターンで実行される 1 回目よりも後の前記第 2 特定演出は、前記示唆演出に関連せずに実行される。例えば、図 13-14 (C)、図 13-14 (D) に示したバトル成り上がり回数 2 回において、「使用有, 取得有, キャンセルカード, 変動開始直後, 1 枚」、「使用有, 取得有, キャンセルカード, リーチ直後, 1 枚」が決定した場合、1 枚のキャンセルカードを使用し、2 回の成り上がりを実行する。具体的には、1 回目の成り上がりの際にストックされているキャンセルカードを消費する。従って、2 回目の成り上がりの際には、ストックされているキャンセルカードを消費せずに (つまり、キャンセルカードのストックとは無関係) に実行される。

30

【0015】

このような構成によれば、興趣を向上させることができる。

【0016】

(6) 上記 (1) ~ (5) の遊技機において、前記示唆演出は、複数種類のタイミングにおいて実行を開始することが可能であり、前記示唆演出の種類に応じて、いずれのタイミングにおいて実行を開始するかの割合が異なる (例えば、図 13-13 ~ 図 13-16 の通り、カードの種類に応じて表示 (ストック) されるタイミングの決定割合が異なる。また、カードの種類に応じて、使用されるタイミング (つまりターゲット) の決定割合は異なる)。

40

【0017】

このような構成によれば、遊技中の様々なタイミングにおいて示唆演出が実行されるため、様々なタイミングにおいて期待感を持たせることができる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図 1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 4】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【図 6】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-1】 可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-2】 停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-3】 設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示す図である。
- 【図 10-4】 設定示唆パターンに関する構成例や設定例を示す図である。
- 【図 10-5】 可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-6】 設定示唆演出の実行例を示す図である。 10
- 【図 11-1】 特徴部 027SH に係る遊技機の正面図である。
- 【図 11-2】 特徴部 027SH に係る遊技機の当り確率等を説明する説明図である。
- 【図 11-3】 特徴部 027SH に係る遊技機の変動パターンを例示する図である。
- 【図 11-4】 予告演出について説明する説明図である。
- 【図 11-5】 夫々の予告演出の演出例である。
- 【図 11-6】 夫々の予告演出の演出例である。
- 【図 11-7】 予告演出の決定割合等について説明する説明図である。
- 【図 11-8】 アイテム画像演出について説明する説明図である。
- 【図 11-9】 夫々のアイテム画像の表示例である。
- 【図 11-10】 アイテム画像演出の決定割合等について説明する説明図である。 20
- 【図 11-11】 各種のタイミングを説明する説明図である。
- 【図 11-12】 各種のタイミングの具体例である。
- 【図 11-13】 各種のタイミングの具体例である。
- 【図 11-14】 特徴部 027SH に係るパチンコ遊技機における、演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 11-15】 特徴部 027SH に係るパチンコ遊技機における、演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 11-16】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 11-17】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 11-18】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。 30
- 【図 11-19】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 11-20】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 11-21】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 11-22】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 11-23】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 11-24】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 11-25】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 11-26】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 11-27】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 11-28】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。 40
- 【図 11-29】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 11-30】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 11-31】 特徴部 027SH に係る遊技機における設定値示唆について説明する説明図である。
- 【図 11-32】 特徴部 027SH に係る遊技機における設定値示唆について説明する説明図である。
- 【図 12-1】 予告演出について説明する説明図である。
- 【図 12-2】 予告演出の演出例である。
- 【図 12-3】 予告演出の決定割合等について説明する説明図である。
- 【図 12-4】 予告演出の決定割合等について説明する説明図である。 50

- 【図12-5】プレゼントボックス画像等の表示例である。
- 【図12-6】プレゼントボックス画像等の表示例である。
- 【図12-7】プレゼントボックスの実行有無の決定割合について説明する説明図である。
- 【図12-8】設定示唆演出（熱文字演出、アイキャッチ演出）について説明する説明図である。
- 【図12-9】熱文字演出の実行有無の決定割合について説明する説明図である。
- 【図12-10】アイキャッチ演出の実行有無等の決定割合について説明する説明図である。
- 【図12-11】各種のタイミングを説明する説明図である。
- 【図12-12】各種のタイミングの具体例である。
- 【図12-13】各種のタイミングの具体例である。
- 【図12-14】各種のタイミングの具体例である。
- 【図12-15】予告演出、プレゼントボックス演出について決定する、演出決定処理Aの一例を示すフローチャートである。
- 【図12-16】予告演出、プレゼントボックス演出について決定する、演出決定処理Aの一例を示すフローチャートである。
- 【図12-17】予告演出、プレゼントボックス演出について決定する、演出決定処理Aの一例を示すフローチャートである。
- 【図12-18】設定示唆演出（熱文字演出、アイキャッチ演出）について決定する、演出決定処理Bの一例を示すフローチャートである。
- 【図12-19】特徴部006SHに係る演出動作例を示す図である。
- 【図12-20】特徴部006SHに係る演出動作例を示す図である。
- 【図12-21】特徴部006SHに係る演出動作例を示す図である。
- 【図12-22】特徴部006SHに係る演出動作例を示す図である。
- 【図12-23】特徴部006SHに係る演出動作例を示す図である。
- 【図12-24】特徴部006SHに係る演出動作例を示す図である。
- 【図12-25】特徴部006SHに係る演出動作例を示す図である。
- 【図12-26】特徴部006SHに係る演出動作例を示す図である。
- 【図12-27】特徴部006SHに係る演出動作例を示す図である。
- 【図13-1】特徴部011SHに係る遊技機の変動パターンを例示する図である。
- 【図13-2】擬似連予告演出の決定割合の一例である。
- 【図13-3】バトル演出について説明する説明図である。
- 【図13-4】バトル演出について説明する説明図である。
- 【図13-5】バトル演出の各場面の演出例である。
- 【図13-6】バトル演出の決定割合について説明する説明図である。
- 【図13-7】アイテム画像演出について説明する説明図である。
- 【図13-8】擬似連予告演出に関係する演出動作例である。
- 【図13-9】擬似連予告演出に関係する演出動作例である。
- 【図13-10】バトル演出のタイトル表示に関係する演出動作例である。
- 【図13-11】バトル演出のタイトル表示に関係する演出動作例である。
- 【図13-12】救済演出に関係する演出動作例である。
- 【図13-13】救済をターゲットとしたアイテムの有無、種類、取得タイミングの決定割合の一例である。
- 【図13-14】バトル成り上がりターゲットとしたアイテムの有無、種類、取得タイミングの決定割合の一例である。
- 【図13-15】擬似連をターゲットとしたアイテムの有無、種類、取得タイミングの決定割合の一例である。
- 【図13-16】擬似連をターゲットとしたアイテムの有無、種類、取得タイミングの決定割合の一例である。
- 【図13-17】各種のタイミングを説明する説明図である。

10

20

30

40

50

【図 13-18】 各種のタイミングを説明する説明図である。

【図 13-19】 各種のタイミングの具体例である。

【図 13-20】 各種のタイミングの具体例である。

【図 13-21】 擬似連、バトル演出パターン、アイテムについて決定する演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 13-22】 擬似連、バトル演出パターン、アイテムについて決定する演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 13-23】 特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 13-24】 特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 13-25】 特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 13-26】 特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 13-27】 特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 13-28】 特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 13-29】 特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 13-30】 特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 13-31】 特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 13-32】 特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0020】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0021】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0022】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

【0023】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）や有機 EL（Electro Luminescence）等から構成

成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタおよびスクリーン

10

20

30

40

50

から構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【0024】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0025】

画像表示装置 5 の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

10

【0026】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第 1 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 1 保留記憶数、第 2 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 2 保留記憶数ともいう。第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【0027】

遊技盤 2 の所定位置には、複数の LED を含んで構成された第 1 保留表示器 25 A と第 2 保留表示器 25 B とが設けられている。第 1 保留表示器 25 A は、LED の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 25 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

20

【0028】

画像表示装置 5 の下方には、入賞球装置 6 A と、可変入賞球装置 6 B とが設けられている。

【0029】

入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 1 特図ゲームが開始され得る。

30

【0030】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 3 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

40

【0031】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 10 が設けられる。この場合には、一般入賞口 10 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0032】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 3 参照）によって

50

開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0033】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0034】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口および一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

10

【0035】

一般入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【0036】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

20

【0037】

画像表示装置5の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【0038】

普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

30

【0039】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0040】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ9が設けられている。遊技効果ランプ9は、LEDを含んで構成されている。

【0041】

遊技盤2の所定位置（図1では図示略）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

40

【0042】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30が設けられている。

【0043】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

50

【0044】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図3参照）により検出される。

【0045】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図3参照）により検出される。

10

【0046】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0047】

図2は、パチンコ遊技機1の背面斜視図である。パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース201に収納された主基板11が搭載されている。主基板11には、設定キー51や設定切替スイッチ52が設けられている。設定キー51は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ52は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー51や設定切替スイッチ52は、例えば電源基板17の所定位置といった、主基板11の外部に取り付けられてもよい。

20

【0048】

主基板11の背面中央には、表示モニタ29が配置され、表示モニタ29の側方には表示切替スイッチ30が配置されている。表示モニタ29は、例えば7セグメントのLED表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ29および表示切替スイッチ30は、遊技機用枠3を開放した状態で遊技盤2の裏面側を視認した場合に、主基板11を視認する際の正面に配置されている。

【0049】

表示モニタ29は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ29は、パチンコ遊技機1における設定値を表示可能である。表示モニタ29は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

30

【0050】

設定キー51や設定切替スイッチ52は、遊技機用枠3を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機1の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠3には、ガラス窓を有するガラス扉枠3aが回動可能に設けられ、ガラス扉枠3aにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠3aを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

40

【0051】

パチンコ遊技機1において、縦長の方形枠状に形成された外枠1aの右端部には、セキュリティカバー500Aが取り付けられている。セキュリティカバー500Aは、遊技機用枠3を閉鎖したときに、設定キー51や設定切替スイッチ52を含む基板ケース201の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー500Aは、短片500Aaおよび長片500Abを含む略L字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

50

【0052】

(遊技の進行の概略)

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば4）まで保留される。

【0053】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置6Bを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第2始動入賞口が開放状態になる）。

10

【0054】

入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に遊技球が進入すると、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームが開始される。

【0055】

可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に遊技球が進入すると、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが開始される。

20

【0056】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば4）までその実行が保留される。

【0057】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

30

【0058】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【0059】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

40

【0060】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0061】

50

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0062】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

10

【0063】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【0064】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

20

【0065】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0066】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

30

【0067】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【0068】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

40

【0069】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0070】

50

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0071】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

10

【0072】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0073】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

20

【0074】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

30

【0075】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0076】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

40

【0077】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、

50

5 Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0078】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【0079】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0080】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連予告演出を実行するようにしてもよい。

【0081】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当たり遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当たり遊技状態の終了後と大当たり遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【0082】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0083】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図3に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【0084】

パチンコ遊技機1では、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電

10

20

30

40

50

源からの電力を、電源基板 17 により主基板 11 や演出制御基板 12 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 17 は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 12V や直流 5V など）に変換するための電源回路などを備えている。

【0085】

主基板 11 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 11 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100、スイッチ回路 110、ソレノイド回路 111 などを有する。

【0086】

主基板 11 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101 と、RAM（Random Access Memory）102 と、CPU（Central Processing Unit）103 と、乱数回路 104 と、I/O（Input/Output port）105 とを備える。

【0087】

CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 11 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

【0088】

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0089】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普図保留表示器 25C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0090】

スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 21、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 22A および第 2 始動口スイッチ 22B）、カウントスイッチ 23）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【0091】

スイッチ回路 110 には、電源基板 17 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態とな

10

20

30

40

50

る。

【0092】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【0093】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ30、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、ガラス扉枠3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

【0094】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0095】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0096】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0097】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0098】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0099】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120から

の演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0100】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

10

20

30

40

50

【0101】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0102】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0103】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0104】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0105】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0106】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0107】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0108】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図4は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0109】

図4に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0110】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップS3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無など

10

20

30

40

50

を確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【0111】

復旧条件が成立した場合には（ステップS3；Yes）、復旧処理（ステップS4）を実行した後に、設定確認処理（ステップS5）を実行する。ステップS4の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【0112】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップS3；No）、初期化处理（ステップS6）を実行した後に、設定変更処理（ステップS7）を実行する。ステップS6の初期化处理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

10

【0113】

ステップS5の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。ステップS5の設定確認処理が実行されるのは、ステップS3において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

20

【0114】

ステップS5の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を表示モニタ29の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【0115】

パチンコ遊技機1が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機1における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4B、普通図柄表示器20において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

30

【0116】

ステップS7の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

40

【0117】

ステップS7の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ29に設定値が表示され、設定切替スイッチ52の操作を検出するごとに表示モニタ29に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー51が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ29に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ29を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板1

50

2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【0118】

パチンコ遊技機 1 が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機 1 を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【0119】

演出制御基板 12 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

10

【0120】

クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 51 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S6 の初期化处理とともにステップ S7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S4 の復旧処理とともにステップ S5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 51 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

20

【0121】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S8）。そして、所定時間（例えば 2 ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S9）、割込みを許可する（ステップ S10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

30

【0122】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S23）。

40

【0123】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S24）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S25）。CPU 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

50

【0124】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことにに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0125】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0126】

図6は、特別図柄プロセス処理として、図5に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0127】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0128】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0129】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【0130】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【0131】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

10

【0132】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【0133】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

20

【0134】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

30

【0135】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

40

【0136】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の

50

個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 82 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【0137】

ステップ S116 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり開放後処理は終了する。

【0138】

ステップ S117 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【0139】

ステップ S118 の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当たり遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新され、小当たり開放前処理は終了する。

【0140】

ステップ S119 の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【0141】

ステップ S120 の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当たり遊技状態が終了するときには、小当たり遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当たり遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、小当たり終了処理は終了する。

【0142】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は 1～6 の 6 段階からなり、6 が最も大当たりの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当たりの当選確率が低くなる。この例において、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当たりの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当たりの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当たり遊技状態におけるラ

10

20

30

40

50

ウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0143】

図 7 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 7 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 7 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

10

【0144】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

20

【0145】

第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第 1 特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

30

【0146】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 2 3 7 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 2 3 7 までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【0147】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち 1 0 2 0 から 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、1 0 2 0 から 1 3 4 6 までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 6 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

40

【0148】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 から 3 3 0 9 4 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設

50

定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0149】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【0150】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0151】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【0152】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるV確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320で小当り確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

30

40

50

【0153】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

10

【0154】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図8のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図8に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

20

【0155】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップS73)。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(例えば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS73; No)、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

【0156】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

30

40

【0157】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS73; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM1

50

22に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0158】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS76)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

10

【0159】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され(ステップS77)、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0160】

図9は、演出制御プロセス処理として、図8のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

20

【0161】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0162】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

30

【0163】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果(確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン(表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

40

【0164】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動さ

50

せること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0165】

ステップ S173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU120 は、主基板 11 から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0166】

ステップ S174 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【0167】

ステップ S175 の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0168】

ステップ S176 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0169】

ステップ S177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演

10

20

30

40

50

出処理を終了する。

【0170】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【0171】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0172】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄(例えば、「ー」を示す記号)だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい(表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくてもよい)。

【0173】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機(例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ(以下、ボーナス等)のうち1以上を搭載するスロット機)にも本発明を適用可能である。

【0174】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0175】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0176】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現(「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現)は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合または「100%」未満の割合であることも含む。

【0177】

(設定示唆演出に関する特徴部の説明)

以下、パチンコ遊技機1における設定示唆演出に関する特徴部について説明する。この特徴部では、可変表示の実行中に、所定割合でパチンコ遊技機1における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能である。

【0178】

図10-1は、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップS17

10

20

30

40

50

1にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理では、停止図柄決定処理が実行される（ステップS201）。停止図柄決定処理では、飾り図柄の可変表示における最終停止図柄といった、飾り図柄の可変表示において停止表示される飾り図柄の組合せが決定される。停止図柄決定処理に続いて、予告演出決定処理が実行される（ステップS202）。予告演出決定処理は、有利示唆演出に含まれる予告演出を決定可能とする。

【0179】

予告演出決定処理が実行された後には、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS203）。演出制御パターンは、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターン、その他、各種の演出実行を制御するための制御パターンなどを含んでいけばよい。例えば変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップS202の予告演出決定処理による決定結果に対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターンとして、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した1の演出制御パターンをセットするものであってもよい。

【0180】

ステップS203により演出制御パターンが決定されると、例えば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対応して、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS204）。また、画像表示装置5の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS205）。このときには、ステップS203にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【0181】

続いて、可変表示開始時の保留表示更新設定を行う（ステップS206）。例えば、画像表示装置5の画面上に設けられた保留表示エリアにおいて、保留番号「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」などに対応した表示部位にある保留表示を1つずつ左方向に移動（シフト）させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。画像表示装置5の画面上に設けられたアクティブ表示部では、保留表示エリアにおいて消去（消化）した保留表示に対応したアクティブ表示が行われるようにすればよい。なお、保留記憶数が「0」であるときに、第1始動入賞や第2始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリアにおけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS207）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0182】

図10-2は、停止図柄決定処理として、可変表示開始設定処理のステップS201にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。停止図柄決定処理では、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かを判定する（ステップS221）。スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かは、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンに基づいて判定可能である。

【0183】

スーパーリーチのリーチ演出が実行されない場合には（ステップS221；No）、非リーチ時やノーマルリーチ時の最終停止図柄を決定して（ステップS222）、停止図柄決定処理を終了する。非リーチ時には、可変表示結果が「ハズレ」になる。ノーマルリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場

10

20

30

40

50

合とが含まれている。飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならない非リーチ時には、最終停止図柄として、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。非リーチ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で異なる（不一致の）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「ハズレ」になるノーマルリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。リーチハズレ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「大当り」になるノーマルリーチ時には、大当り時の最終停止図柄として、大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される。大当り時の最終停止図柄は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。

10

【0184】

スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には（ステップ S 2 2 1 ; Y e s）、スーパーリーチ時の最終停止図柄を決定する（ステップ S 2 2 3）。スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当り」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。可変表示結果が「ハズレ」になるスーパーリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。可変表示結果が「大当り」になる大当り時には、大当り時の最終停止図柄として、大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される。

【0185】

20

スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当り」になるか「ハズレ」になるかにかかわらず、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で同一の（一致する）飾り図柄が、確定飾り図柄として停止表示される。このようなリーチハズレ組合せや大当り組合せを構成する左右の飾り図柄は、リーチ図柄ともいう。リーチ図柄として決定可能な飾り図柄は、例えば 1 ~ 7 の数字に対応する 7 種類の飾り図柄といった、複数種類の飾り図柄を含んでいけばよい。数字に対応する飾り図柄は、数字を示す演出画像のみであってもよいし、数字に加えて各種のキャラクタを示す演出画像であってもよい。リーチ図柄は、リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意されたリーチ図柄決定テーブルを参照することなどにより、複数の飾り図柄のいずれかに決定されるようにすればよい。リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データは、RAM 1 2 2 に設けられたランダムカウンタや乱数回路 1 2 4 の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

30

【0186】

リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかに応じて、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が異なってもよい。例えば、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、1 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなり、2 の数字、3 の数字、4 の数字、5 の数字、6 の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が低くなり、7 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなる。これに対し、可変表示結果が「大当り」である場合には、1 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなり、2 の数字、3 の数字、4 の数字、5 の数字、6 の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が高くなり、7 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定では、7 の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合に、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が最も高くなり、6 の数字、5 の数字、4 の数字、3 の数字、2 の数字となるに伴い、リーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が低くなり、1 の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が最も低くなる。なお、リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかにかかわらず、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。リーチ図柄となる飾り図柄ごとに割り当てられた判

40

50

定値の個数が異なってもよいし、リーチ図柄となる飾り図柄にかかわらず割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。大当たり種別に応じて、リーチ図柄となる飾り図柄の決定割合が異なってもよい。

【0187】

ステップS223に続いて、決定されたリーチ図柄は7の数字に対応する飾り図柄であるか否かを判定する(ステップS224)。このとき、リーチ図柄が7以外の数字に対応する飾り図柄であれば(ステップS224; No)、停止図柄決定処理を終了する。リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合には(ステップS224; Yes)、設定示唆演出を実行するか否かに応じた設定示唆演出の有無を決定する(ステップS225)。設定示唆演出は、設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶されて用意された設定示唆演出実行決定テーブルを参照することなどにより、実行の有無が決定されるようにすればよい。設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。設定示唆演出の有無として、設定示唆演出を実行しない「演出なし」、または、設定示唆演出を実行する「演出あり」のうちで、いずれかに決定される。

10

【0188】

ステップS225の決定結果に基づいて、設定示唆演出を実行する「演出あり」に決定されたか否かを判定する(ステップS226)。設定示唆演出を実行しない「演出なし」に決定された場合には(ステップS226; No)、停止図柄決定処理を終了する。「演出あり」に決定された場合には(ステップS226; Yes)、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する(ステップS227)。演出制御用CPU120は、パチンコ遊技機1の電源投入時に、主基板11の側から送信された設定値通知コマンドを受信し、通知された設定値をRAM122の所定領域に格納すればよい。これにより、ステップS227では、RAM122に格納されている設定値を特定すればよい。

20

【0189】

ステップS227に続いて、設定示唆パターンを決定してから(ステップS228)、停止図柄決定処理を終了する。設定示唆パターンは、設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶されて用意された設定示唆パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の設定示唆パターンのうちいずれかに決定されるようにすればよい。設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

30

【0190】

図10-3は、設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示している。例えばROM121には、設定示唆演出実行決定テーブルとして、図10-3に示す決定テーブルTA01を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップS225では、決定テーブルTA01を参照することなどにより、設定示唆演出の有無が決定される。決定テーブルTA01では、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じて、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が異なっている。例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、設定示唆演出を実行する「演出あり」の決定割合が高くなる。このような決定割合の設定では、設定示唆演出が実行された場合に、設定示唆演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。なお、設定示唆演出実行決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。

40

【0191】

図10-4(A)は、設定示唆パターンの構成例を示している。この実施例では、複数の設定示唆パターンとして、4つのパターンRE-0～パターンRE3が設けられている

50

。これらの設定示唆パターンは、図柄表示色を変化させるか否かや、変化させる場合の表示色に応じて、示唆内容が異なっている。図柄表示色は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色であり、通常表示色となる赤色の他に、銅色、銀色、金色を含む示唆表示色に変化可能である。パターンRE-0は、図柄表示色を変化させず、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。パターンRE-1は、図柄表示色を銅色に変化させ、設定値が2以上であることの確定を示唆する。パターンRE-2は、図柄表示色を銀色に変化させ、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。パターンRE-3は、図柄表示色を金色に変化させ、最高の設定値となる6であることの確定を示唆する。このように、リーチ図柄を用いた設定示唆演出では、図柄表示色

10

【0192】

図10-4(B)は、設定示唆パターン決定テーブルに関する設定例を示している。例えばROM121には、設定示唆パターン決定テーブルとして、図10-4(B)に示す決定テーブルTA11を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップS228では、決定テーブルTA11を参照することなどにより、設定示唆パターンが決定される。決定テーブルTA11では、パチンコ遊技機1において設定されている設定値に応じて、設定示唆パターンの決定結果に割り当てられた判定値の個数が異なっている部分がある。

【0193】

リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、リーチ図柄が7の数字に対応した飾り図柄となることから、大当り遊技状態に制御される割合が高い。そして、設定示唆演出がパターンRE-0で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が低く、設定示唆演出がパターンRE-1で実行される場合は設定値が2以上であることが確定する。また、設定示唆演出がパターンRE-2で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が高く、設定示唆演出がパターンRE-3で実行される場合は最高の設定値となる6であることが確定する。このように、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった場合のリーチ図柄には、7以外の数に対応した飾り図柄といった大当り遊技状態の制御に関する示唆を行う図柄表示態様と、7の数字に対応した飾り図柄といった大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともにパチンコ遊技機1において設定されている設定値に関する示唆を行う図柄表示態様とが含まれている。リーチ図柄が7の数字に対応した飾り図柄の場合には、リーチ図柄が通常表示色で表示されることで大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、図柄表示色が変更されることで、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともに設定値に関する示唆を行うことになる。

20

30

【0194】

設定示唆演出は、パチンコ遊技機1において設定されている設定値に応じて、演出態様が異なるように実行可能である。例えば、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が1である場合には、設定示唆パターンがパターンRE-1に決定されないため、図柄表示色が銅色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が1以外であるか否かに応じて、リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が銅色に変更されるか否かが異なる。パチンコ遊技機1において設定されている設定値が6以外である場合には、設定示唆パターンがパターンRE-3に決定されないため、図柄表示色が金色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が6であるか否かに応じて、リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が金色に変更されるか否かが異なる。

40

【0195】

設定示唆演出は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色である図柄表示色を変更するものに代えて、あるいは、図柄表示色を変更するものに加えて、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の形状や模様といった、リーチ態様における任意の態様を変

50

更するものであってもよい。あるいは、背景画像や外枠画像その他の任意の演出画像の表示、スピーカ 8 L、8 R による音声の出力、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED といった装飾発光体の点灯、演出用可動部材の動作、これらの一部または全部の組合せといった、任意の演出装置による演出態様を変更するものであってもよい。設定示唆演出その他のパチンコ遊技機 1 における任意の演出は、演出制御に関連する任意のデータ、演出制御に関連しない任意のデータ、あるいは、これらを組み合わせたデータが、演出実行用として予め定められた単一または複数の条件式を満足する場合に、実行可能であればよい。図柄表示色を変更する演出は、変更演出ともいう。

【0196】

複数の設定示唆パターンには、大当り遊技状態に制御される場合にのみ決定可能なパターンと、大当り遊技状態に制御されない場合にも決定可能なパターンとが、含まれていてもよい。例えば、パターン RE-0 とパターン RE-1 は、可変表示結果が「ハズレ」である場合にも、所定割合で決定可能となるのに対し、パターン RE-2 とパターン RE-3 は、可変表示結果が「大当り」である場合にのみ所定割合で決定可能となり、可変表示結果が「ハズレ」である場合には決定不可能となるようにしてもよい。この場合に、パターン RE-2 は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値にかかわらず、共通の割合で決定されるのに対し、パターン RE-3 は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に応じて、異なる割合で決定されてもよい。

【0197】

図 10-5 は、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップ S172 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示中演出処理では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ S241）。可変表示時間が経過していないと判定された場合には（ステップ S241；No）、可変表示の進行に伴い各種演出を実行するための制御が行われる。演出制御用 CPU 120 は、可変表示開始設定処理のステップ 66 AKS013 にて決定された演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、各種指令を作成する。この指令を、表示制御部 123 や音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置 5 の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ 8 L、8 R から所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ 9 および装飾用 LED を点灯や消灯や点滅させること、可動体 32 などの演出用可動部材を動作させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて各種演出を実行できればよい。

【0198】

可変表示中演出処理では、予告演出期間であるか否かを判定する（ステップ S242）。予告演出期間である場合には（ステップ S242；Yes）、予告演出を実行する制御が行われる（ステップ S243）。予告演出期間ではない場合や（ステップ S242；No）、ステップ S243 の制御を行った後には、リーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ S244）。リーチ演出期間である場合には（ステップ S244；Yes）、リーチ演出を実行する制御が行われる（ステップ S245）。ステップ S245 の制御により、リーチ図柄となる飾り図柄が停止表示されてから、図柄表示色の変更後におけるリーチ演出を実行する場合に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともに、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができる。

【0199】

リーチ演出期間ではない場合や（ステップ S244；No）、ステップ S245 の制御を行った後には、変更演出期間であるか否かを判定する（ステップ S246）。変更演出期間は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、図柄表示色を変更する演出の実行期間として、予め定められていればよい。変更演出期間である場合には（ステップ S246；Yes）、変更演出を実行する制御が行われる（ステップ S247）。変更演出期間ではない場合や（ステップ S246；No）、ステップ S247 の制御を行った後には、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに

基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行ってから（ステップ S 2 4 8）、可変表示中演出処理を終了する。

【 0 2 0 0 】

変更演出期間は、変更演出の演出態様に応じて、異なる時間長に設定されてもよい。例えばパターン R E - 0 の場合には変更演出期間が最も短い第 1 期間に設定され、パターン R E - 1 の場合には変更演出期間が第 1 期間よりも長い第 2 期間に設定され、パターン R E - 2 の場合には変更演出期間が第 2 期間よりも長い第 3 期間に設定され、パターン R E - 3 の場合には変更演出期間が最も長い第 4 期間に設定されてもよい。一般的に遊技者は、有利なことを報知する演出（有利な演出）が実行された場合、その演出の画像または動画を、遊技者が所有する携帯端末にて撮影し、それを SNS（Social Networking Service）等の会員登録制のウェブサイトや、インターネット動画供給サイト等に投稿する傾向にある。しかしながら、このような有利な演出の実行期間が短いと、適切な撮影時間を確保できないという問題が生じる。その一方で、不利な場合にも行われることの多い演出（不利な演出）については、撮影意欲を喚起しないため、不利な演出の実行期間が長いと、かえって遊技者に不快感を与えてしまうという問題がある。そこで、有利な演出についての実行期間を長くして撮影時間を確保するとともに、不利な演出については有利な演出よりも実行期間を短くして不快感を低減させるようにする。これにより、遊技者にとって有利な演出が実行された場合に、遊技者が見逃すことを防止できるとともに、撮影時間を確保することができる。また、撮影時間を確保できることにより、撮影された画像や動画がインターネット上で遊技者により公開され、パチンコ遊技機 1 に対する公衆の興味を高めることができる。加えて、多くの場合に、どの遊技場のどのパチンコ遊技機 1 にて撮影したものも含めて公開されることにより、遊技場側からすれば、遊技者により遊技場の宣伝が行われたことになる。このように、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆が行われた場合に撮影時間を確保することにより、遊技者のみならず、遊技場側にも相乗的な効果をもたらすことになる。

【 0 2 0 1 】

可変表示時間が経過した場合には（ステップ S 2 4 1；Y e s）、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 2 4 9）。図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ S 2 4 9；N o）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップ S 2 4 9；Y e s）、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップ S 2 5 0）。続いて、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップ S 2 5 1）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップ S 2 5 2）、可変表示中演出処理を終了する。

【 0 2 0 2 】

図 1 0 - 6 は、設定示唆演出の実行例を示している。図 1 0 - 6（A）は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる演出実行例 H D 1 0 1 を示している。「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R には 7 の数字に対応する飾り図柄が停止表示されることで、リーチ成立となりノーマルリーチのリーチ演出が実行される。図 1 0 - 6（B）は、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパーリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる演出実行例 H D 1 0 2 を示している。画像表示装置 5 の表示画面では飾り図柄が縮小表示され、スーパーリーチのリーチ演出における演出画像の表示が行われる。図 1 0 - 6（C）は、設定示唆演出となる変更演出が実行される演出実行例 H D 1 0 3 を示している。停止表示されているリーチ図柄に重畳して、変更演出に対応する演出表示が表示される。また、「図柄表示色変更！！」といったメッセージを報知する演出画像が表示されることで、図柄表示色を変更する示唆が行われる。

【 0 2 0 3 】

図10-6(D1)は、パターンRE-0により図柄表示色に変化しない演出実行例HD111を示している。図10-6(D2)は、パターンRE-1により図柄表示色が銅色に変化する演出実行例HD112を示している。図10-6(D3)は、パターンRE-2により図柄表示色が銀色に変化する演出実行例HD113を示している。図10-6(D4)は、パターンRE-3により図柄表示色が金色に変化する演出実行例HD114を示している。演出実行例HD111では、パターンRE-0によりリーチ図柄の表示色に変化せず、通常表示色である赤色のまま変更されない。このように図柄表示色が変更されない失敗演出(ガセ演出)が実行され、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。演出実行例HD112では、パターンRE-1によりリーチ図柄の表示色が銅色に変更されることで、設定値が2以上であることの確定を示唆する。演出実行例HD113では、パターンRE-2によりリーチ図柄の表示色が銀色に変更されることで、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。演出実行例HD114では、パターンRE-3によりリーチ図柄の表示色が金色に変更されることで、最高の設定値となる6の確定を示唆する。

10

【0204】

設定示唆演出は、リーチ図柄の表示色を変更可能な変更演出の他にも、例えば擬似連演出や先読み予告演出など、任意の演出によって大当たり期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。可変表示の実行中に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うことができる演出であってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行う場合と、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、その示唆が終了する場合と、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。

20

【0205】

パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機1における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。例えば、複数の設定示唆パターンは、パチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かに応じて、決定割合が異なるパターンが含まれてもよい。パチンコ遊技機1における設定値が変更された場合に、高い割合で決定されるパターンの演出態様による示唆が行われることで、設定値の変更があったことを遊技者が認識できるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

30

【0206】

可変表示の実行中には、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行う一方で、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行わないようにしてもよい。その後、可変表示の表示結果が「大当たり」となった場合に、大当たり開始演出(ファンファーレ演出)や大当たり中演出(第1ラウンドや第2ラウンドに対応する演出など)の実行に伴い、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うようにしてもよい。大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行うことなく、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆が行われる場合があってもよい。

40

【0207】

大当たり遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当たり遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当たり遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当たり遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

【0208】

(特徴部027SHに関する説明)

50

次に、特徴部 0 2 7 S H に係る遊技機について説明する。特徴部 0 2 7 S H に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機である。この実施の形態では、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機 1 を例にとって説明する。

【0 2 0 9】

特徴部 0 2 7 S H に係るパチンコ遊技機 1 は、遊技制御手段と、演出実行手段と、を備える。遊技制御手段は、例えば、主基板 1 1 の C P U 1 0 3 によって実現される。演出実行手段は、例えば、演出制御基板 1 2 の演出制御用 C P U 1 2 0 によって実現される。演出実行手段は、種々の演出（例えば、後述する、各種の予告演出、アイテム画像演出等）を実行可能である。

【0 2 1 0】

図 1 1 - 1 は、本実施の形態の特徴部 0 2 7 S H に係るパチンコ遊技機 1 の正面図である。特徴部 0 2 7 S H に係るパチンコ遊技機 1 は、図 1 1 - 1 に示すように、遊技盤 2 の左遊技領域には、一般入賞口 1 0 が配置されており、右遊技領域には、通過ゲート 4 1、可変入賞球装置 6 B、一般入賞口 1 0、特別可変入賞球装置 7 が配置されている。また、画像表示装置 5 の下部には、入賞球装置 6 A が配置されている。また、入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘が配設されている。つまり、左遊技領域を流下する遊技球は、一般入賞口 1 0 と入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0 及び特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 4 1 を通過可能となっている。

【0 2 1 1】

また、特徴部 0 2 7 S H に係るパチンコ遊技機 1 は、例えば、図 1 1 - 1 に示すように、画像表示装置 5 の近傍に役物である可動体 0 2 7 S H 3 2 を備える。なお、特徴部 0 2 7 S H に係るパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 における他の構成は、図 1 に示したパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 における構成と同様であるため、図示及び説明を省略する。例えば、図 1 1 - 1 では、第 1 保留表示器 2 5 A 等を省略している。

【0 2 1 2】

図 1 1 - 2 は、特徴部 0 2 7 S H に係るパチンコ遊技機 1 の当り確率等を説明する説明図である。具体的には、図 1 1 - 2 (A) は、遊技状態が低確状態である場合の設定値（設定値「1」～「6」）別の大当り確率、小当り確率を示している。図 1 1 - 2 (B) は、遊技状態が高確状態である場合の設定値（設定値「1」～「6」）別の大当り確率、小当り確率を示している。例えば、特徴部 0 2 7 S H に係るパチンコ遊技機 1 は、遊技状態の別（低確状態であるのか高確状態であるのか別）、設定値の別（設定値「1」～「6」の別）に、夫々に対応する複数種類の特図用表示結果判定テーブル（夫々には、図 1 1 - 2 (A) (B) に示すような大当り確率や小当り確率になるように大当り判定値や小当り判定値が割り当てられている、1 2 種類の特図用表示結果判定テーブル）を記憶しておき、例えば、C P U 1 0 3 は、入賞時乱数値判定処理において、上述の複数種類の特図用表示結果判定テーブルのうち該当する一の特図用表示結果判定テーブルを用いて、大当りとなるか、小当りとなるか、（はずれとなるか）を判定すればよい。

【0 2 1 3】

図 1 1 - 2 (C) は、大当りの種類を示している。図 1 1 - 2 (D) は、第 1 特別図柄用の大当りの振り分けを示している。図 1 1 - 2 (E) は、第 2 特別図柄用の大当りの振り分けを示している。例えば、特徴部 0 2 7 S H に係るパチンコ遊技機 1 は、特別図柄の別（第 1 特別図柄であるのか第 2 特別図柄であるのか別）の夫々に対応する複数種類の大当り種別判定テーブル（夫々には、図 1 1 - 2 (D) (E) に示すような振り分けになるように第 1 大当りに対応する判定値や第 2 大当りに対応する判定値や第 3 大当りに対応する判定値が割り当てられている、2 種類の大当り種別判定テーブル）を記憶しておき、例えば、C P U 1 0 3 は、入賞時乱数値判定処理において、特図用表示結果判定テーブルに基づいて大当りとなると判定した場合に、上述の複数種類の大当り種別判定テーブルのうち該当する一の大当り種別判定テーブルを用いて、大当りの種類（大当り種別）を判定す

ればよい。

【0214】

図11-3は、特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1の変動パターンを例示する図である。図11-3(A)は、変動パターン(変動時間)の種類を示す説明図である。変動パターン#10は、非リーチはずれの変動パターンである。変動パターン#11は、非リーチはずれ(短縮用)の変動パターンである。変動パターン#12は、ノーマルリーチはずれの変動パターンである。変動パターン#13は、ノーマルリーチからスーパーリーチAに発展し最終的にははずれとなる変動パターンである。変動パターン#14は、ノーマルリーチからスーパーリーチBに発展し最終的にははずれとなる変動パターンである。変動パターン#15は、小当りの変動パターンである。変動パターン#16は、ノーマルリーチ大当りの変動パターンである。変動パターン#17は、ノーマルリーチからスーパーリーチAに発展し最終的に大当たりとなる変動パターンである。変動パターン#18は、ノーマルリーチからスーパーリーチBに発展し最終的に大当たりとなる変動パターンである。

10

【0215】

図11-3(B)は、変動パターンの決定割合の一例である。大当りの期待度(信頼度)は、スーパーリーチB>スーパーリーチA>ノーマルリーチである。ある演出aの大当たり期待度は、例えば、(大当たりとなるときに演出aが実行される確率)×(大当たりになる確率)÷{(大当たりとなるときに演出aが実行される確率)×(大当たりになる確率)+(大当たりとならないときに演出aが実行される確率)×(大当たりにならない確率)}によって算出される(大当たり期待度が「1」になる場合には必ず「大当たり」になる)。

20

【0216】

例えば、スーパーリーチAの信頼度は、設定値1の場合に、 $(0.3 \times 1 / 320) / \{(0.3 \times 1 / 320) + (0.009 \times 319 / 320)\} = \text{約} 9.5\%$ である。また、スーパーリーチAの信頼度は、設定値6の場合に、 $(0.3 \times 1 / 295) / \{(0.3 \times 1 / 295) + (0.009 \times 294 / 295)\} = \text{約} 10.2\%$ である。

【0217】

また、スーパーリーチBの信頼度は、設定値1の場合に、 $(0.6 \times 1 / 320) / \{(0.6 \times 1 / 320) + (0.001 \times 319 / 320)\} = \text{約} 65.3\%$ である。また、スーパーリーチBの信頼度は、設定値6の場合に、 $(0.6 \times 1 / 295) / \{(0.6 \times 1 / 295) + (0.001 \times 294 / 295)\} = \text{約} 67.1\%$ である。

30

【0218】

なお、図11-3(B)の例によれば、低ベース中には変動パターン#11が決定されないが、例えば保留記憶数に応じて低ベース中にも変動パターン#11が決定されるようにしてもよい。また、図11-3(B)の例によれば、高ベース中には変動パターン#10が決定されないが、例えば保留記憶数に応じて高ベース中にも変動パターン#10が決定されるようにしてもよい。

【0219】

図11-4は、予告演出について説明する説明図である。図11-5及び図11-6は、夫々の予告演出の演出例である。特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は、図11-4に示すような複数種類の予告演出を実行可能である。なお、この実施の形態では、複数種類の予告演出の夫々は、予告演出パターンによって特定可能である。

40

【0220】

図11-4に示した、予告演出パターン「YEP-A1」の予告演出は、カットイン予告演出(弱カットイン画像の表示)である。特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は、予告演出パターン「YEP-A1」の予告演出(カットイン予告演出/弱カットイン画像の表示)として、例えば、図11-5(A)に示すような、弱カットイン画像027SHYKE-JCIを表示する。

【0221】

図11-4に示した、予告演出パターン「YEP-A2」の予告演出は、カットイン予告演出(強カットイン画像の表示)である。特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は

50

、予告演出パターン「Y E P - A 2」の予告演出（カットイン予告演出／強カットイン画像の表示）として、例えば、図 1 1 - 5（B）に示すような、強カットイン画像 0 2 7 S H Y K E - K C I を表示する。

【0 2 2 2】

図 1 1 - 4 に示した、予告演出パターン「Y E P - B」の予告演出は、群予告演出（群画像の表示）である。特徴部 0 2 7 S H に係るパチンコ遊技機 1 は、予告演出パターン「Y E P - B」の予告演出（群予告演出）として、例えば、図 1 1 - 5（C）に示すような、群画像 0 2 7 S H Y K E - G N を表示する。

【0 2 2 3】

図 1 1 - 4 に示した、予告演出パターン「Y E P - C 1」の予告演出は、ボタン予告演出（ボタン画像の表示→押下→弱カットイン画像）である。特徴部 0 2 7 S H に係るパチンコ遊技機 1 は、予告演出パターン「Y E P - C 1」の予告演出（ボタン予告演出／弱カットイン画像の表示）として、例えば、図 1 1 - 6（A）（B）に示すような、ボタン画像 0 2 7 S H Y K E - B U、弱カットイン画像 0 2 7 S H Y K E - J C I を表示する。なお、ボタン予告演出において表示する弱カットイン画像は、カットイン予告演出において表示する弱カットイン画像と異なるものであってもよい。

【0 2 2 4】

図 1 1 - 4 に示した、予告演出パターン「Y E P - C 2」の予告演出は、ボタン予告演出（ボタン画像の表示→押下→強カットイン画像）である。特徴部 0 2 7 S H に係るパチンコ遊技機 1 は、予告演出パターン「Y E P - C 2」の予告演出（ボタン予告演出／強カットイン画像の表示）として、例えば、図 1 1 - 6（C）（D）に示すような、ボタン画像 0 2 7 S H Y K E - B U、強カットイン画像 0 2 7 S H Y K E - K C I を表示する。なお、ボタン予告演出において表示する強カットイン画像は、カットイン予告演出において表示する強カットイン画像と異なるものであってもよい。

【0 2 2 5】

図 1 1 - 4 に示した、予告演出パターン「Y E P - D」の予告演出は、役物予告演出（役物の動作）である。特徴部 0 2 7 S H に係るパチンコ遊技機 1 は、予告演出パターン「Y E P - D」の予告演出（役物の動作）として、例えば、図 1 1 - 6（E）（F）（G）に示すように、可動体 0 2 7 S H 3 2 を動作させる。

【0 2 2 6】

図 1 1 - 7 は、予告演出の決定割合等について説明する説明図である。図 1 1 - 7（A）は、カットイン予告演出（弱カットイン画像の表示、または、強カットイン画像の表示）の実行有無の決定割合の一例である。図 1 1 - 7（A）に示す例によれば、スーパーリーチはずれとなる場合（変動パターン # 1 3、# 1 4 のいずれかとなる場合）には実行有を 4 0 % の割合で決定し、スーパーリーチ大当たりとなる場合（変動パターン # 1 7、# 1 8 のいずれかとなる場合）には実行有を 5 0 % の割合で決定する。例えば、特徴部 0 2 7 S H に係るパチンコ遊技機 1 は、全体の 4 0 % を実行有に対応する判定値として割り当てているスーパーリーチはずれ用のカットイン予告演出実行有無決定テーブルと、全体の 5 0 % を実行有に対応する判定値として割り当てているスーパーリーチ大当たり用のカットイン予告演出実行有無決定テーブルとを記憶しておき、例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチはずれとなる場合にはスーパーリーチはずれ用のカットイン予告演出実行有無決定テーブルを用いてカットイン予告演出の実行有無を決定し、スーパーリーチ大当たりとなる場合にはスーパーリーチ大当たり用のカットイン予告演出実行有無決定テーブルを用いてカットイン予告演出の実行有無を決定してもよい。他の予告演出（群予告演出、ボタン予告演出、役物予告演出）の実行有無の決定についても同様である。なお、スーパーリーチとならない場合には（変動パターン # 1 0、# 1 1、# 1 2、# 1 5、# 1 6 のいずれかとなる場合）には実行有を 0 % の割合で決定する（実行しないと決定する）。

【0 2 2 7】

特徴部 0 2 7 S H に係るパチンコ遊技機 1 は、カットイン予告演出を実行すると決定した場合、カットイン予告演出に係る予告演出パターン（「Y E P - A 1」、「Y E P - A

10

20

30

40

50

2」)を決定する。図11-7(B)は、カットイン予告演出を実行すると決定した場合におけるカットイン予告演出の予告演出パターン(「YEP-A1」、「YEP-A2」)の決定割合の一例である。図11-7(B)に示す例によれば、スーパーリーチはずれとなる場合には、予告演出パターン「YEP-A1」を80%の割合で決定し、予告演出パターン「YEP-A2」を20%の割合で決定する。また、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、予告演出パターン「YEP-A1」を20%の割合で決定し、予告演出パターン「YEP-A2」を80%の割合で決定する。例えば、特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は、全体の80%を予告演出パターン「YEP-A1」に対応する判定値として割り当てるとともに全体の20%を予告演出パターン「YEP-A2」に対応する判定値として割り当てているスーパーリーチはずれ用のカットイン予告演出パターン決定テーブルと、全体の20%を予告演出パターン「YEP-A1」に対応する判定値として割り当てるとともに全体の80%を予告演出パターン「YEP-A2」に対応する判定値として割り当てているスーパーリーチ大当たり用のカットイン予告演出パターン決定テーブルとを記憶しておき、例えば、演出制御用CPU120は、スーパーリーチはずれとなる場合にはスーパーリーチはずれ用のカットイン予告演出パターン決定テーブルを用いてカットイン予告演出の予告演出パターンを決定し、スーパーリーチ大当たりとなる場合にはスーパーリーチ大当たり用のカットイン予告演出パターン決定テーブルを用いてカットイン予告演出の予告演出パターンを決定してもよい。他の予告演出(ボタン予告演出)の予告演出パターンの決定についても同様である。

【0228】

図11-7(C)は、群予告演出(群画像の表示)の実行有無の決定割合の一例である。図11-7(C)に示す例によれば、スーパーリーチはずれとなる場合には実行有を20%の割合で決定し、スーパーリーチ大当たりとなる場合には実行有を50%の割合で決定する。また、群予告演出に係る予告演出パターンは1種類(予告演出パターン「YEP-B」)であるため、特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は、群予告演出を実行すると決定した場合、群予告演出に係る予告演出パターンとして予告演出パターン「YEP-B」を決定する。なお、スーパーリーチとならない場合には実行有を0%の割合で決定する(実行しないと決定する)。

【0229】

図11-7(D)は、ボタン予告演出(ボタン画像の表示→押下→弱カットイン画像の表示、または、ボタン画像の表示→押下→強カットイン画像の表示)の実行有無の決定割合の一例である。図11-7(D)に示す例によれば、スーパーリーチはずれとなる場合には実行有を10%の割合で決定し、スーパーリーチ大当たりとなる場合には実行有を50%の割合で決定する。なお、スーパーリーチとならない場合には実行有を0%の割合で決定する(実行しないと決定する)。

【0230】

特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は、ボタン予告演出を実行すると決定した場合、ボタン予告演出に係る予告演出パターン(「YEP-C1」、「YEP-C2」)を決定する。図11-7(E)は、ボタン予告演出を実行すると決定した場合におけるボタン予告演出に係る予告演出パターン(「YEP-C1」、「YEP-C2」)の決定割合の一例である。図11-7(E)に示す例によれば、スーパーリーチはずれとなる場合には、予告演出パターン「YEP-C1」を90%の割合で決定し、予告演出パターン「YEP-C2」を10%の割合で決定する。また、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、予告演出パターン「YEP-C1」を10%の割合で決定し、予告演出パターン「YEP-C2」を90%の割合で決定する。

【0231】

図11-7(F)は、役物予告演出(役物の動作)の実行有無の決定割合の一例である。図11-7(F)に示す例によれば、スーパーリーチはずれとなる場合には実行有を5%の割合で決定し、スーパーリーチ大当たりとなる場合には実行有を75%の割合で決定する。また、役物予告演出に係る予告演出パターンは1種類(予告演出パターン「YEP-

D」)であるため、特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は、役物予告演出を実行すると決定した場合、役物予告演出に係る予告演出パターンとして予告演出パターン「YEP-D」を決定する。なお、スーパーリーチとならない場合には実行有を0%の割合で決定する(実行しないと決定する)。

【0232】

図11-7によれば、スーパーリーチとなる場合には、最大4種類の予告演出が実行される。

【0233】

なお、スーパーリーチとなるときにカットイン予告演出(弱カットイン画像の表示、または、強カットイン画像の表示)が実行される確率は、 $\{ (はずれとなる確率 \times はずれのときにスーパーリーチになる確率 \times はずれのときにスーパーリーチになる確率 \times スーパーリーチはずれのときにカットイン予告演出が実行される確率) + (大当たりとなる確率 \times 大当たりのときにスーパーリーチになる確率 \times スーパーリーチ大当たりのときにカットイン予告演出が実行される確率) \} / \{ (はずれとなる確率 \times はずれのときにスーパーリーチになる確率) + (大当たりとなる確率 \times 大当たりのときにスーパーリーチになる確率) \}$ から算出すると、設定値1の場合、 $\{ (319 / 320 \times 1\% \times 40\%) + (1 / 320 \times 90\% \times 50\%) \} / \{ (319 / 320 \times 1\%) + (1 / 320 \times 90\%) \} = \text{約} 42\%$ である。

【0234】

また、スーパーリーチとなるときに群予告演出(群画像の表示)が実行される確率は、 $\{ (はずれとなる確率 \times はずれのときにスーパーリーチになる確率 \times スーパーリーチはずれのときに群予告演出が実行される確率) + (大当たりとなる確率 \times 大当たりのときにスーパーリーチになる確率 \times スーパーリーチ大当たりのときに群予告演出が実行される確率) \} / \{ (はずれとなる確率 \times はずれのときにスーパーリーチになる確率) + (大当たりとなる確率 \times 大当たりのときにスーパーリーチになる確率) \}$ から算出すると、設定値1の場合、 $\{ (319 / 320 \times 1\% \times 20\%) + (1 / 320 \times 90\% \times 50\%) \} / \{ (319 / 320 \times 1\%) + (1 / 320 \times 90\%) \} = \text{約} 26\%$ である。

【0235】

また、スーパーリーチとなるときにボタン予告演出(ボタン画像の表示→押下→弱カットイン画像の表示、または、ボタン画像の表示→押下→強カットイン画像の表示)が実行される確率は、 $\{ (はずれとなる確率 \times はずれのときにスーパーリーチになる確率 \times スーパーリーチはずれのときにボタン予告演出が実行される確率) + (大当たりとなる確率 \times 大当たりのときにスーパーリーチになる確率 \times スーパーリーチ大当たりのときにボタン予告演出が実行される確率) \} / \{ (はずれとなる確率 \times はずれのときにスーパーリーチになる確率) + (大当たりとなる確率 \times 大当たりのときにスーパーリーチになる確率) \}$ から算出すると、設定値1の場合、 $\{ (319 / 320 \times 1\% \times 10\%) + (1 / 320 \times 90\% \times 50\%) \} / \{ (319 / 320 \times 1\%) + (1 / 320 \times 90\%) \} = \text{約} 19\%$ である。

【0236】

また、スーパーリーチとなるときに役物予告演出(役物の動作)が実行される確率は、 $\{ (はずれとなる確率 \times はずれのときにスーパーリーチになる確率 \times スーパーリーチはずれのときに役物予告演出が実行される確率) + (大当たりとなる確率 \times 大当たりのときにスーパーリーチになる確率 \times スーパーリーチ大当たりのときに役物予告演出が実行される確率) \} / \{ (はずれとなる確率 \times はずれのときにスーパーリーチになる確率) + (大当たりとなる確率 \times 大当たりのときにスーパーリーチになる確率) \}$ から算出すると、設定値1の場合、 $\{ (319 / 320 \times 1\% \times 5\%) + (1 / 320 \times 90\% \times 75\%) \} / \{ (319 / 320 \times 1\%) + (1 / 320 \times 90\%) \} = \text{約} 20\%$ である。

【0237】

図11-8は、アイテム画像演出について説明する説明図である。図11-9は、夫々のアイテム画像の表示例である。特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は、図11-8(A)に示すような複数種類のアイテム画像演出を実行可能である。

【0238】

図11-8(A)に示した、アイテム画像演出パターン「IGEP-A」のアイテム画像予告演出は、カットイン予告演出(YEP-A1またはYEP-A2)が実行されることを示唆するアイテム画像Aを表示するアイテム画像演出Aである。換言すれば、アイテム画像演出Aにおいて表示されるアイテム画像Aは、実行される予告演出の種類(具体的にはカットイン予告演出)を特定可能である。

【0239】

アイテム画像演出Aでは、アイテム画像Aの表示態様(第1～第3表示態様)により、カットイン予告演出が実行されるかの示唆の強弱(信頼度の高低)が異なる。

【0240】

具体的には、第1表示態様(レベル1)のアイテム画像Aは、カットイン予告演出が実行されることを弱く示唆する弱示唆である。つまり、第1表示態様のアイテム画像Aは、カットイン予告演出が実行されるかを低い信頼度で示唆する。図11-9(A)に示したアイテム画像027SHIGALV1は、アイテム画像Aの第1表示態様(レベル1)の一例である。なお、この実施の形態では、アイテム画像A(アイテム画像B～アイテム画像Dも同様)の第1表示態様(レベル1)は青色としている。

10

【0241】

第2表示態様(レベル2)のアイテム画像Aは、カットイン予告演出が実行されることを中程度に示唆する中示唆である。つまり、第2表示態様のアイテム画像Aは、カットイン予告演出が実行されるかを中程度の信頼度で示唆する。図11-9(B)に示したアイテム画像027SHIGALV2は、アイテム画像Aの第2表示態様(レベル2)の一例である。なお、この実施の形態では、アイテム画像A(アイテム画像B～アイテム画像Dも同様)の第2表示態様(レベル2)は緑色としている。

20

【0242】

第3表示態様(レベル3)のアイテム画像Aは、カットイン予告演出が実行されることを強く示唆する強示唆である。つまり、第3表示態様のアイテム画像Aは、カットイン予告演出が実行されるかを強い信頼度で示唆する。図11-9(C)に示したアイテム画像027SHIGALV3は、アイテム画像Aの第3表示態様(レベル3)の一例である。なお、この実施の形態では、アイテム画像A(アイテム画像B～アイテム画像Dも同様)の第3表示態様(レベル3)は赤色としている。

【0243】

30

図11-8(A)に示した、アイテム画像演出パターン「IGEP-B」のアイテム画像予告演出は、群予告演出(YEP-B)が実行されることを示唆するアイテム画像Bを表示するアイテム画像演出Bである。換言すれば、アイテム画像演出Bにおいて表示されるアイテム画像Bは、実行される予告演出の種類(具体的には群予告演出)を特定可能である。

【0244】

アイテム画像演出Bでは、アイテム画像Bの表示態様(第1～第3表示態様)により、群予告演出が実行されるかの示唆の強弱(信頼度の高低)が異なる。

【0245】

具体的には、第1表示態様(レベル1)のアイテム画像Bは、群予告演出が実行されることを弱く示唆する弱示唆である。つまり、第1表示態様のアイテム画像Bは、群予告演出が実行されるかを低い信頼度で示唆する。図11-9(D)に示したアイテム画像027SHIGBLV1は、アイテム画像Bの第1表示態様(レベル1)の一例である。

40

【0246】

第2表示態様(レベル2)のアイテム画像Bは、群予告演出が実行されることを中程度に示唆する中示唆である。つまり、第2表示態様のアイテム画像Bは、群予告演出が実行されるかを中程度の信頼度で示唆する。図11-9(E)に示したアイテム画像027SHIGBLV2は、アイテム画像Bの第2表示態様(レベル2)の一例である。

【0247】

第3表示態様(レベル3)のアイテム画像Bは、群予告演出が実行されることを強く示

50

唆する強示唆である。つまり、第3表示態様のアイテム画像Bは、群予告演出が実行されるかを強い信頼度で示唆する。図11-9(F)に示したアイテム画像027SHIGBLV3は、アイテム画像Bの第3表示態様(レベル3)の一例である。

【0248】

図11-8(A)に示した、アイテム画像演出パターン「IGEP-C」のアイテム画像予告演出は、ボタン予告演出(YEP-C1またはYEP-C2)が実行されることを示唆するアイテム画像Cを表示するアイテム画像演出Cである。換言すれば、アイテム画像演出Cにおいて表示されるアイテム画像Cは、実行される予告演出の種類(具体的にはボタン予告演出)を特定可能である。

【0249】

アイテム画像演出Cでは、アイテム画像Cの表示態様(第1～第3表示態様)により、ボタン予告演出が実行されるかの示唆の強弱(信頼度の高低)が異なる。

【0250】

具体的には、第1表示態様(レベル1)のアイテム画像Cは、ボタン予告演出が実行されることを弱く示唆する弱示唆である。つまり、第1表示態様のアイテム画像Cは、ボタン予告演出が実行されるかを低い信頼度で示唆する。図11-9(G)に示したアイテム画像027SHIGCLV1は、アイテム画像Cの第1表示態様(レベル1)の一例である。

【0251】

第2表示態様(レベル2)のアイテム画像Cは、ボタン予告演出が実行されることを中程度に示唆する中示唆である。つまり、第2表示態様のアイテム画像Cは、ボタン予告演出が実行されるかを中程度の信頼度で示唆する。図11-9(H)に示したアイテム画像027SHIGCLV2は、アイテム画像Cの第2表示態様(レベル2)の一例である。

【0252】

第3表示態様(レベル3)のアイテム画像Cは、ボタン予告演出が実行されることを強く示唆する強示唆である。つまり、第3表示態様のアイテム画像Cは、ボタン予告演出が実行されるかを強い信頼度で示唆する。図11-9(I)に示したアイテム画像027SHIGCLV3は、アイテム画像Cの第3表示態様(レベル3)の一例である。

【0253】

図11-8(A)に示した、アイテム画像演出パターン「IGEP-D」のアイテム画像予告演出は、役物予告演出(YEP-D)が実行されることを示唆するアイテム画像Dを表示するアイテム画像演出Dである。換言すれば、アイテム画像演出Dにおいて表示されるアイテム画像Dは、実行される予告演出の種類(具体的には役物予告演出)を特定可能である。

【0254】

アイテム画像演出Dでは、アイテム画像Dの表示態様(第1～第3表示態様)により、役物予告演出が実行されるかの示唆の強弱(信頼度の高低)が異なる。

【0255】

具体的には、第1表示態様(レベル1)のアイテム画像Dは、役物予告演出が実行されることを弱く示唆する弱示唆である。つまり、第1表示態様のアイテム画像Dは、役物予告演出が実行されるかを低い信頼度で示唆する。図11-9(J)に示したアイテム画像027SHIGDLV1は、アイテム画像Dの第1表示態様(レベル1)の一例である。

【0256】

第2表示態様(レベル2)のアイテム画像Dは、役物予告演出が実行されることを中程度に示唆する中示唆である。つまり、第2表示態様のアイテム画像Dは、役物予告演出が実行されるかを中程度の信頼度で示唆する。図11-9(K)に示したアイテム画像027SHIGDLV2は、アイテム画像Dの第2表示態様(レベル2)の一例である。

【0257】

第3表示態様(レベル3)のアイテム画像Dは、役物予告演出が実行されることを強く示唆する強示唆である。つまり、第3表示態様のアイテム画像Dは、役物予告演出が実行

10

20

30

40

50

されるかを強い信頼度で示唆する。図11-9(L)に示したアイテム画像027SHIGDLV3は、アイテム画像Dの第3表示態様(レベル3)の一例である。

【0258】

特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は、図11-8(A)に示したアイテム画像演出A(IGEP-A)、アイテム画像演出B(IGEP-B)、アイテム画像演出C(IGEP-C)、アイテム画像演出D(IGEP-D)の4種類のアイテム画像演出について、4種類のうちの1種類も実行しない場合もあるし、4種類のうちの1種類のみを実行する場合もあるし、4種類のうちの2種類を実行する場合もあるし、4種類のうちの3種類を実行する場合もあるし、4種類の全てを実行する場合もある。

【0259】

また、特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は、アイテム画像演出において表示するアイテム画像の表示態様を変化させることが可能である。換言すれば、特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は、アイテム画像の表示態様を変化させるアイテム画像演出を実行可能である。例えば、特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は、アイテム画像演出Aの実行中にアイテム画像Aの表示態様を第1表示態様(レベル1)から第2表示態様(レベル2)に変化させることが可能である。換言すれば、特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は、アイテム画像Aの表示態様を第1表示態様(レベル1)から第2表示態様(レベル2)に変化させるアイテム画像演出Aを実行可能である。アイテム画像演出Bやアイテム画像演出Cやアイテム画像演出Dについても同様である。

【0260】

図11-8(B)は、アイテム画像演出実行態様パターンの内容である。アイテム画像演出実行態様パターンは、夫々のアイテム画像演出(アイテム画像演出A、アイテム画像演出B、アイテム画像演出C、アイテム画像演出D)に共通するものであり、夫々のアイテム画像演出毎にいずれかのアイテム画像演出実行態様パターンが決定される(詳細は後述)。

【0261】

図11-8(B)に示した、アイテム画像演出実行態様パターン「IGEGP1」は、アイテム画像演出を実行しないアイテム画像演出実行態様パターンである。アイテム画像演出実行態様パターン「IGEGP1」は、アイテム画像演出を実行しないため、アイテム画像は表示しない。

【0262】

図11-8(B)に示した、アイテム画像演出実行態様パターン「IGEGP2」は、アイテム画像演出を実行するアイテム画像演出実行態様パターンであって、アイテム画像の表示態様を第1表示態様(レベル1)のまま変化させないアイテム画像演出実行態様パターンである。

【0263】

図11-8(B)に示した、アイテム画像演出実行態様パターン「IGEGP3」は、アイテム画像演出を実行するアイテム画像演出実行態様パターンであって、アイテム画像の表示態様を第1表示態様(レベル1)から第2表示態様(レベル2)に変化させるアイテム画像演出実行態様パターンである。

【0264】

図11-8(B)に示した、アイテム画像演出実行態様パターン「IGEGP4」は、アイテム画像演出を実行するアイテム画像演出実行態様パターンであって、アイテム画像の表示態様を第1表示態様(レベル1)から第2表示態様(レベル2)に変化させ、更に、第2表示態様(レベル2)から第3表示態様(レベル3)に変化させるアイテム画像演出実行態様パターンである。

【0265】

図11-8(B)に示した、アイテム画像演出実行態様パターン「IGEGP5」は、アイテム画像演出を実行するアイテム画像演出実行態様パターンであって、アイテム画像の表示態様を第1表示態様(レベル1)から第3表示態様(レベル3)に変化させるアイ

10

20

30

40

50

テム画像演出実行態様パターンである。

【0266】

従って、詳細は後述するが、例えば、アイテム画像演出A (IGEPA) についてアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP3」が決定され、アイテム画像演出B (IGE PB) についてアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP1」が決定され、アイテム画像演出C (IGE PC) についてアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP2」が決定され、アイテム画像演出D (IGE PD) についてアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP5」が決定された場合には、アイテム画像Aの表示態様を第1表示態様(レベル1)から第2表示態様(レベル2)に変化させるアイテム画像演出A (IGEPA) と、アイテム画像Cの表示態様を第1表示態様(レベル1)のまま変化させないアイテム画像演出C (IGE PC) と、アイテム画像Dの表示態様を第1表示態様(レベル1)から第3表示態様(レベル3)に変化させるアイテム画像演出D (IGE PD) と、が実行されることとなる(アイテム画像演出Bは実行されないこととなる)。

10

【0267】

図11-10は、アイテム画像演出の決定割合等について説明する説明図である。図11-10(A)及び図11-10(B)は、アイテム画像演出A (IGEPA) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。具体的には、図11-10(A)は、スーパーリーチにおいて、カットイン予告演出(YEPA1、YEPA2)を実行する場合におけるアイテム画像演出A (IGEPA) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。図11-10(B)は、スーパーリーチにおいて、カットイン予告演出(YEPA1、YEPA2)を実行しない場合におけるアイテム画像演出A (IGEPA) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。

20

【0268】

図11-10(C)及び図11-10(D)は、アイテム画像演出B (IGEPB) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。具体的には、図11-10(C)は、スーパーリーチにおいて、群予告演出(YEPB)を実行する場合におけるアイテム画像演出B (IGEPB) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。図11-10(D)は、スーパーリーチにおいて、群予告演出(YEPB)を実行しない場合におけるアイテム画像演出B (IGEPB) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。

30

【0269】

図11-10(E)及び図11-10(F)は、アイテム画像演出C (IGEPC) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。具体的には、図11-10(E)は、スーパーリーチにおいて、ボタン予告演出(YEPC1、YEPC2)を実行する場合におけるアイテム画像演出C (IGEPC) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。図11-10(F)は、スーパーリーチにおいて、ボタン予告演出(YEPC1、YEPC2)を実行しない場合におけるアイテム画像演出C (IGEPC) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。

40

【0270】

図11-10(G)及び図11-10(H)は、アイテム画像演出D (IGEPD) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。具体的には、図11-10(G)は、スーパーリーチにおいて、役物予告演出(YEPD)を実行する場合におけるアイテム画像演出D (IGEPD) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。図11-10(H)は、スーパーリーチにおいて、役物予告演出(YEPD)を実行しない場合におけるアイテム画像演出D (IGEPD) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。

【0271】

図11-10によれば、アイテム画像Aを表示してカットイン予告演出の実行を示唆す

50

るアイテム画像演出Aのアイテム画像演出実行態様パターン（つまり、アイテム画像演出Aが実行されるかや、アイテム画像演出Aが実行される場合のアイテム画像Aの表示態様）は、カットイン予告演出（YEP-A1、YEP-A2）の実行有無によって決定される。また、アイテム画像Bを表示して群予告演出の実行を示唆するアイテム画像演出Bのアイテム画像演出実行態様パターン（つまり、アイテム画像演出Bが実行されるかや、アイテム画像演出Bが実行される場合のアイテム画像Bの表示態様）は、群予告演出（YEP-B）の実行有無によって決定される。また、アイテム画像Cを表示してボタン予告演出の実行を示唆するアイテム画像演出Cのアイテム画像演出実行態様パターン（つまり、アイテム画像演出Cが実行されるかや、アイテム画像演出Cが実行される場合のアイテム画像Cの表示態様）は、ボタン予告演出（YEP-C1、YEP-C2）の実行有無によって決定される。また、アイテム画像Dを表示して役物予告演出の実行を示唆するアイテム画像演出Dのアイテム画像演出実行態様パターン（つまり、アイテム画像演出Dが実行されるかや、アイテム画像演出Dが実行される場合のアイテム画像Dの表示態様）は、役物予告演出（YEP-D）の実行有無によって決定される。

【0272】

具体例として、アイテム画像演出Aにおいて表示されるアイテム画像Aの表示態様別のカットイン予告演出の示唆の信頼度、アイテム画像演出Cにおいて表示されるアイテム画像Cの表示態様別のボタン予告演出の示唆の信頼度について説明する。

【0273】

（アイテム画像Aの表示態様別のカットイン予告演出の示唆の信頼度）

図11-10（A）、図11-10（B）によれば、アイテム画像Aの最終的な表示態様が第3表示態様（レベル3）となるのはアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP4」が決定された場合である。カットイン予告演出を実行する場合には50%の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP4」が決定され（図11-10（A））、カットイン予告演出を実行しない場合には10%の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP4」が決定される（図11-10（B））。スーパーリーチにおいてアイテム画像Aの最終的な表示態様が第3表示態様である場合のカットイン予告演出の信頼度は、例えば、（スーパーリーチにおいてカットイン予告演出が実行されるときに第3表示態様のアイテム画像Aが最終的に表示される確率）×（スーパーリーチにおいてカットイン予告演出が実行される確率）／{スーパーリーチにおいてカットイン予告演出が実行されるときに第3表示態様のアイテム画像Aが最終的に表示される確率}×（スーパーリーチにおいてカットイン予告演出が実行されないときに第3表示態様のアイテム画像Aが最終的に表示される確率）×（スーパーリーチにおいてカットイン予告演出が実行されない確率）}によって算出される。スーパーリーチにおいてカットイン予告演出が実行される確率として設定値1における42%を用いた場合、スーパーリーチにおいてアイテム画像Aの最終的な表示態様が第3表示態様である場合のカットイン予告演出の信頼度は、 $(50\% \times 42\%) / \{(50\% \times 42\%) + (10\% \times 58\%)\} = \text{約} 78\%$ である。

【0274】

アイテム画像Aの最終的な表示態様が第2表示態様（レベル2）となるのはアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP3」が決定された場合である。カットイン予告演出を実行する場合には30%の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP3」が決定され（図11-10（A））、カットイン予告演出を実行しない場合には20%の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP3」が決定される（図11-10（B））。従って、スーパーリーチにおいてカットイン予告演出が実行される確率として設定値1における42%を用いた場合、スーパーリーチにおいてアイテム画像Aの最終的な表示態様が第2表示態様である場合のカットイン予告演出の信頼度は、 $(30\% \times 42\%) / \{(30\% \times 42\%) + (20\% \times 58\%)\} = \text{約} 52\%$ である。

【0275】

アイテム画像Aの最終的な表示態様が第1表示態様（レベル1）となるのはアイテム画

像演出実行態様パターン「I G E G P 2」が決定された場合である。カットイン予告演出を実行する場合には20%の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 2」が決定され(図11-10(A))、カットイン予告演出を実行しない場合には60%の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 2」が決定される(図11-10(B))。従って、スーパーリーチにおいてカットイン予告演出が実行される確率として設定値1における42%を用いた場合、スーパーリーチにおいてアイテム画像Aの最終的な表示態様が第1表示態様である場合のカットイン予告演出の信頼度は、 $(20\% \times 42\%) / \{(20\% \times 42\%) + (60\% \times 58\%)\} = \text{約} 19\%$ である。

【0276】

(アイテム画像Cの表示態様別のボタン予告演出の示唆の信頼度)

図11-10(E)、図11-10(F)によれば、アイテム画像Cの最終的な表示態様が第3表示態様(レベル3)となるのはアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 4」又は「I G E G P 5」が決定された場合である。ボタン予告演出を実行する場合には合計70%の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 4」又は「I G E G P 5」が決定され(図11-10(E))、ボタン予告演出を実行しない場合には5%の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 4」が決定される(図11-10(F))。スーパーリーチにおいてアイテム画像Cの最終的な表示態様が第3表示態様である場合のボタン予告演出の信頼度は、例えば、 $(\text{スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行されるときに第3表示態様のアイテム画像Cが最終的に表示される確率}) \times (\text{スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行される確率}) / \{(\text{スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行されるときに第3表示態様のアイテム画像Cが最終的に表示される確率}) \times (\text{スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行される確率}) + (\text{スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行されないときに第3表示態様のアイテム画像Cが最終的に表示される確率}) \times (\text{スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行されない確率})\}$ によって算出される。スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行される確率として設定値1における19%を用いた場合、スーパーリーチにおいてアイテム画像Cの最終的な表示態様が第3表示態様である場合のボタン予告演出の信頼度は、 $(70\% \times 19\%) / \{(70\% \times 19\%) + (5\% \times 81\%)\} = \text{約} 77\%$ である。

【0277】

アイテム画像Cの最終的な表示態様が第2表示態様(レベル2)となるのはアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 3」が決定された場合である。ボタン予告演出を実行する場合には15%の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 3」が決定され(図11-10(E))、ボタン予告演出を実行しない場合には10%の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 3」が決定される(図11-10(F))。従って、スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行される確率として設定値1における19%を用いた場合、スーパーリーチにおいてアイテム画像Cの最終的な表示態様が第2表示態様である場合のボタン予告演出の信頼度は、 $(15\% \times 19\%) / \{(15\% \times 19\%) + (10\% \times 81\%)\} = \text{約} 26\%$ である。

【0278】

アイテム画像Cの最終的な表示態様が第1表示態様(レベル1)となるのはアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 2」が決定された場合である。ボタン予告演出を実行する場合には10%の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 2」が決定され(図11-10(E))、ボタン予告演出を実行しない場合には65%の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 2」が決定される(図11-10(F))。従って、スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行される確率として設定値1における19%を用いた場合、スーパーリーチにおいてアイテム画像Cの最終的な表示態様が第1表示態様である場合のボタン予告演出の信頼度は、 $(10\% \times 19\%) / \{(10\% \times 19\%) + (65\% \times 81\%)\} = \text{約} 3.5\%$ である。

【0279】

図11-11は、各種のタイミングを説明する説明図である。具体的には、図11-1

1 は、スーパーリーチとなる可変表示における、各種アイテム画像の表示タイミング、各種予告演出の実行タイミング等を説明する説明図である。

【0280】

図11-11において、T0は可変表示の開始タイミングである。T1は、スーパーリーチに発展するタイミングである。

【0281】

T2は、アイテム画像演出Aが実行される場合において第1表示態様（レベル1）のアイテム画像A（図11-9（A）参照）が表示されるタイミングである。アイテム画像演出Aのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP2」～「IGE GP5」のいずれかである場合には、当該T2においてアイテム画像Aが第1表示態様（レベル1）にて表示される。

10

【0282】

T3は、アイテム画像演出Bが実行される場合において第1表示態様（レベル1）のアイテム画像B（図11-9（D）参照）が表示されるタイミングである。アイテム画像演出Bのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP2」～「IGE GP5」のいずれかである場合には、当該T3においてアイテム画像Bが第1表示態様（レベル1）にて表示される。

【0283】

T4は、アイテム画像演出Cが実行される場合において第1表示態様（レベル1）のアイテム画像C（図11-9（G）参照）が表示されるタイミングである。アイテム画像演出Cのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP2」～「IGE GP5」のいずれかである場合には、当該T4においてアイテム画像Cが第1表示態様（レベル1）にて表示される。

20

【0284】

T5は、アイテム画像演出Dが実行される場合において第1表示態様（レベル1）のアイテム画像D（図11-9（J）参照）が表示されるタイミングである。アイテム画像演出Dのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP2」～「IGE GP5」のいずれかである場合には、当該T5においてアイテム画像Dが第1表示態様（レベル1）にて表示される。

【0285】

30

T6は、アイテム画像演出Aが実行される場合において第2表示態様（レベル2）のアイテム画像A（図11-9（B）参照）が表示されるタイミングである。例えば、アイテム画像演出Aのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP3」又は「IGE GP4」である場合に、当該T6においてアイテム画像演出Aの表示態様が第1表示態様（レベル1）から第2表示態様（レベル2）に変化する。なお、アイテム画像演出Aのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP2」又は「IGE GP5」である場合には、当該T6においてアイテム画像演出Aの表示態様は変化しない（第1表示態様（レベル1）のままとなる）。

【0286】

T7は、アイテム画像演出Bが実行される場合において第2表示態様（レベル2）のアイテム画像B（図11-9（E）参照）が表示されるタイミングである。例えば、アイテム画像演出Bのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP3」又は「IGE GP4」である場合に、当該T7においてアイテム画像演出Bの表示態様が第1表示態様（レベル1）から第2表示態様（レベル2）に変化する。なお、アイテム画像演出Bのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP2」又は「IGE GP5」である場合には、当該T7においてアイテム画像演出Bの表示態様は変化しない（第1表示態様（レベル1）のままとなる）。

40

【0287】

T8は、アイテム画像演出Cが実行される場合において第2表示態様（レベル2）のアイテム画像C（図11-9（H）参照）が表示されるタイミングである。例えば、アイテ

50

ム画像演出Cのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP 3」又は「IGE GP 4」である場合に、当該T 8においてアイテム画像演出Cの表示態様が第1表示態様（レベル1）から第2表示態様（レベル2）に変化する。なお、アイテム画像演出Cのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP 2」又は「IGE GP 5」である場合には、当該T 8においてアイテム画像演出Cの表示態様は変化しない（第1表示態様（レベル1）のままとなる）。

【0288】

T 9は、アイテム画像演出Dが実行される場合において第2表示態様（レベル2）のアイテム画像D（図11-9（K）参照）が表示されるタイミングである。例えば、アイテム画像演出Dのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP 3」又は「IGE GP 4」である場合に、当該T 9においてアイテム画像演出Dの表示態様が第1表示態様（レベル1）から第2表示態様（レベル2）に変化する。なお、アイテム画像演出Cのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP 2」又は「IGE GP 5」である場合には、当該T 8においてアイテム画像演出Dの表示態様は変化しない（第1表示態様（レベル1）のままとなる）。

【0289】

T 10は、アイテム画像演出Aが実行される場合において第3表示態様（レベル3）のアイテム画像A（図11-9（C）参照）が表示されるタイミングである。例えば、アイテム画像演出Aのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP 4」である場合に、当該T 10においてアイテム画像演出Aの表示態様が第2表示態様（レベル2）から第3表示態様（レベル3）に変化し、アイテム画像演出Aのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP 5」である場合に、当該T 10においてアイテム画像演出Aの表示態様が第1表示態様（レベル1）から第3表示態様（レベル3）に変化する。なお、アイテム画像演出Aのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP 2」である場合には、当該T 10においてアイテム画像演出Aの表示態様は変化しない（第1表示態様（レベル1）のままとなる）。また、アイテム画像演出Aのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP 3」である場合には、当該T 10においてアイテム画像演出Aの表示態様は変化しない（第2表示態様（レベル2）のままとなる）。

【0290】

T 11は、アイテム画像演出Bが実行される場合において第3表示態様（レベル3）のアイテム画像B（図11-9（F）参照）が表示されるタイミングである。例えば、アイテム画像演出Bのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP 4」である場合に、当該T 11においてアイテム画像演出Bの表示態様が第2表示態様（レベル2）から第3表示態様（レベル3）に変化し、アイテム画像演出Bのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP 5」である場合に、当該T 11においてアイテム画像演出Bの表示態様が第1表示態様（レベル1）から第3表示態様（レベル3）に変化する。なお、アイテム画像演出Bのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP 2」である場合には、当該T 11においてアイテム画像演出Bの表示態様は変化しない（第1表示態様（レベル1）のままとなる）。また、アイテム画像演出Bのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP 3」である場合には、当該T 11においてアイテム画像演出Bの表示態様は変化しない（第2表示態様（レベル2）のままとなる）。

【0291】

T 12は、アイテム画像演出Cが実行される場合において第3表示態様（レベル3）のアイテム画像C（図11-9（I）参照）が表示されるタイミングである。例えば、アイテム画像演出Cのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP 4」である場合に、当該T 12においてアイテム画像演出Cの表示態様が第2表示態様（レベル2）から第3表示態様（レベル3）に変化し、アイテム画像演出Cのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP 5」である場合に、当該T 12においてアイテム画像演出Cの表示態様が第1表示態様（レベル1）から第3表示態様（レベル3）に変化する。なお、アイテム画像演出Cのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP 2」である場合には、当

該 T 1 2 においてアイテム画像演出 C の表示態様は変化しない（第 1 表示態様（レベル 1）のままとなる）。また、アイテム画像演出 C のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 3」である場合には、当該 T 1 2 においてアイテム画像演出 C の表示態様は変化しない（第 2 表示態様（レベル 2）のままとなる）。

【 0 2 9 2 】

T 1 3 は、アイテム画像演出 D が実行される場合において第 3 表示態様（レベル 3）のアイテム画像 D（図 1 1 - 9（L）参照）が表示されるタイミングである。例えば、アイテム画像演出 D のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 4」である場合に、当該 T 1 3 においてアイテム画像演出 D の表示態様が第 2 表示態様（レベル 2）から第 3 表示態様（レベル 3）に変化し、アイテム画像演出 D のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 5」である場合に、当該 T 1 3 においてアイテム画像演出 D の表示態様が第 1 表示態様（レベル 1）から第 3 表示態様（レベル 3）に変化する。なお、アイテム画像演出 D のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 2」である場合には、当該 T 1 3 においてアイテム画像演出 D の表示態様は変化しない（第 1 表示態様（レベル 1）のままとなる）。また、アイテム画像演出 D のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 3」である場合には、当該 T 1 3 においてアイテム画像演出 D の表示態様は変化しない（第 2 表示態様（レベル 2）のままとなる）。

【 0 2 9 3 】

T 1 4 は、アイテム画像 A の消去タイミング（アイテムとして使われるタイミング）である。つまり、アイテム画像演出 A のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 2」である場合には表示中の第 1 表示態様（レベル 1）のアイテム画像 A を消去し、アイテム画像演出 A のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 3」である場合には表示中の第 2 表示態様（レベル 2）のアイテム画像 A を消去し、アイテム画像演出 A のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 4」又は「I G E G P 5」である場合には表示中の第 3 表示態様（レベル 3）のアイテム画像 A を消去する。

【 0 2 9 4 】

また、T 1 4 は、カットイン予告演出（Y E P - A 1、Y E P - A 2）を実行するかを煽る煽り演出の実行を開始するタイミングでもある。T 1 5 は、上記煽り演出の実行を終了するタイミングである。つまり、T 1 4 ~ T 1 5 は、上記煽り演出の実行期間である。

【 0 2 9 5 】

また、T 1 5 は、カットイン予告演出（Y E P - A 1、Y E P - A 2）の実行を開始するタイミングでもある。T 1 6 は、カットイン予告演出（Y E P - A 1、Y E P - A 2）の実行を終了するタイミングである。つまり、T 1 5 ~ T 1 6 は、カットイン予告演出（Y E P - A 1、Y E P - A 2）の実行期間である。

【 0 2 9 6 】

T 1 7 は、アイテム画像 B の消去タイミングである。つまり、アイテム画像演出 B のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 2」である場合には表示中の第 1 表示態様（レベル 1）のアイテム画像 B を消去し、アイテム画像演出 B のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 3」である場合には表示中の第 2 表示態様（レベル 2）のアイテム画像 B を消去し、アイテム画像演出 B のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 4」又は「I G E G P 5」である場合には表示中の第 3 表示態様（レベル 3）のアイテム画像 B を消去する。

【 0 2 9 7 】

また、T 1 7 は、群予告演出（Y E P - B）を実行するかを煽る煽り演出の実行を開始するタイミングでもある。T 1 8 は、上記煽り演出の実行を終了するタイミングである。つまり、T 1 7 ~ T 1 8 は、上記煽り演出の実行期間である。

【 0 2 9 8 】

また、T 1 8 は、群予告演出（Y E P - B）の実行を開始するタイミングでもある。T 1 9 は、群予告演出（Y E P - B）の実行を終了するタイミングである。つまり、T 1 8 ~ T 1 9 は、群予告演出（Y E P - B）の実行期間である。

【0299】

T20は、アイテム画像Cの消去タイミングである。つまり、アイテム画像演出Cのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP2」である場合には表示中の第1表示態様（レベル1）のアイテム画像Cを消去し、アイテム画像演出Cのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP3」である場合には表示中の第2表示態様（レベル2）のアイテム画像Cを消去し、アイテム画像演出Cのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP4」又は「IGE GP5」である場合には表示中の第3表示態様（レベル3）のアイテム画像Cを消去する。

【0300】

また、T20は、ボタン予告演出（YEP-C1、YEP-C2）を実行するかを煽る煽り演出の実行を開始するタイミングでもある。T21は、上記煽り演出の実行を終了するタイミングである。つまり、T20～T21は、上記煽り演出の実行期間である。

【0301】

また、T21は、ボタン予告演出（YEP-C1、YEP-C2）の実行を開始するタイミングでもある。T22は、ボタン予告演出（YEP-C1、YEP-C2）の実行を終了するタイミングである。つまり、T21～T22は、ボタン予告演出（YEP-C1、YEP-C2）の実行期間である。

【0302】

T23は、アイテム画像Dの消去タイミングである。つまり、アイテム画像演出Dのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP2」である場合には表示中の第1表示態様（レベル1）のアイテム画像Dを消去し、アイテム画像演出Dのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP3」である場合には表示中の第2表示態様（レベル2）のアイテム画像Dを消去し、アイテム画像演出Dのアイテム画像演出実行態様パターンが「IGE GP4」又は「IGE GP5」である場合には表示中の第3表示態様（レベル3）のアイテム画像Dを消去する。

【0303】

また、T23は、役物予告演出（YEP-D）を実行するかを煽る煽り演出の実行を開始するタイミングでもある。T24は、上記煽り演出の実行を終了するタイミングである。つまり、T23～T24は、上記煽り演出の実行期間である。

【0304】

また、T24は、役物予告演出（YEP-D）の実行を開始するタイミングでもある。T25は、役物予告演出（YEP-D）の実行を終了するタイミングである。つまり、T24～T25は、役物予告演出（YEP-D）の実行期間である。

【0305】

図11-12及び図11-13は、各種のタイミングの具体例である。図11-12（A）は、予告演出としてはカットイン予告演出（YEP-A1）のみが実行され、アイテム画像演出としてはアイテム画像演出A（IGE P-A）のみがアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP4」で実行される場合（つまり、アイテム画像演出B（IGE P-B）、アイテム画像演出C（IGE P-C）及びアイテム画像演出D（IGE P-D）はアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP1」である場合）における、アイテム画像Aの表示タイミング、カットイン予告演出（YEP-A1）の実行タイミング等を説明する説明図である。

【0306】

図11-12（A）において、T2～T6は、第1表示態様（レベル1）のアイテム画像Aが表示されている期間である。T6～T10は、第2表示態様（レベル2）のアイテム画像Aが表示されている期間である。T10～T14は、第3表示態様（レベル3）のアイテム画像Aが表示されている期間である。T14～T15は、カットイン予告演出を実行するかを煽る煽り演出の実行期間である。T15～T16は、カットイン予告演出（YEP-A1）の実行期間、すなわち、弱カットイン画像027SHYKE-JCI（図11-5（A）参照）が表示されている期間である。

10

20

30

40

50

【0307】

図11-12(B)は、予告演出としては何も実行せず、アイテム画像演出としてはアイテム画像演出A(IGEP-A)、アイテム画像演出C(IGEP-C)、アイテム画像演出D(IGEP-D)の夫々がアイテム画像演出実行態様パターン「IGEGP2」で実行される場合(アイテム画像演出B(IGEP-B)はアイテム画像演出実行態様パターン「IGEGP1」である場合)における、アイテム画像A、アイテム画像C、アイテム画像Dの表示タイミング等を説明する説明図である。

【0308】

図11-12(B)において、T2~T14は、第1表示態様(レベル1)のアイテム画像Aが表示されている期間である。T14~T15は、カットイン予告演出を実行するかを煽る煽り演出の実行期間である。なお、当該煽り演出の後にカットイン予告演出は実行されない。T4~T20は、第1表示態様(レベル1)のアイテム画像Cが表示されている期間である。T20~T21は、ボタン予告演出を実行するかを煽る煽り演出の実行期間である。なお、当該煽り演出の後にはボタン予告演出は実行されない。T5~T23は、第1表示態様(レベル1)のアイテム画像Dが表示されている期間である。T23~T24は、役物予告演出を実行するかを煽る煽り演出の実行期間である。なお、当該煽り演出の後には役物予告演出は実行されない。

【0309】

図11-13(A)は、予告演出としてはカットイン予告演出(YEP-A1)、群予告演出(YEP-B)、ボタン予告演出(YEP-C1)が実行され、アイテム画像演出としてはアイテム画像演出A(IGEP-A)、アイテム画像演出B(IGEP-B)の夫々がアイテム画像演出実行態様パターン「IGEGP3」で実行され、アイテム画像演出C(IGEP-C)がアイテム画像演出実行態様パターン「IGEGP4」で実行され、アイテム画像演出D(IGEP-D)がアイテム画像演出実行態様パターン「IGEGP2」で実行される場合における、アイテム画像A、アイテム画像B、アイテム画像C、アイテム画像Dの表示タイミング、カットイン予告演出(YEP-A1)、群予告演出(YEP-B)、ボタン予告演出(YEP-C1)の実行タイミング等を説明する説明図である。

【0310】

図11-13(A)において、T14~T15は、カットイン予告演出を実行するかを煽る煽り演出の実行期間である。アイテム画像AはT14において消去されるが、消去される直前のアイテム画像Aの表示態様は第2表示態様(レベル2)である。T15~T16は、カットイン予告演出(YEP-A1)の実行期間、すなわち、弱カットイン画像027SHYKE-JCI(図11-5(A)参照)が表示されている期間である。T17~T18は、群予告演出を実行するかを煽る煽り演出の実行期間である。アイテム画像BはT17において消去されるが、消去される直前のアイテム画像Bの表示態様は第2表示態様(レベル2)である。T18~T19は、群予告演出(YEP-B)の実行期間、すなわち、群画像027SHYKE-GN(図11-5(C)参照)が表示されている期間である。T20~T21は、ボタン予告演出を実行するかを煽る煽り演出の実行期間である。アイテム画像CはT20において消去されるが、消去される直前のアイテム画像Cの表示態様は第3表示態様(レベル3)である。T21~T22は、ボタン予告演出(YEP-C1)の実行期間、すなわち、ボタン画像027SHYKE-BU(図11-6(A)参照)が表示される(ボタン画像027SHYKE-BUの表示中にプッシュボタン31Bが操作された場合にはボタン画像027SHYKE-BUに代えて弱カットイン画像027SHYKE-JCI(図11-6(B)参照)が表示される)期間である。T23~T24は、役物予告演出を実行するかを煽る煽り演出の実行期間である。アイテム画像DはT23において消去されるが、消去される直前のアイテム画像Dの表示態様は第1表示態様(レベル1)である。なお、当該煽り演出の後には役物予告演出は実行されない。

【0311】

図11-13(B)は、予告演出としてはボタン予告演出(YEP-C2)、役物予告

10

20

30

40

50

演出（Y E P - D）が実行され、アイテム画像演出としてはアイテム画像演出 C（I G E P - C）のみがアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 5」で実行される場合（つまり、アイテム画像演出 A（I G E P - A）、アイテム画像演出 B（I G E P - B）及びアイテム画像演出 D（I G E P - D）はアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 1」である場合）における、アイテム画像 C の表示タイミング、役物予告演出（Y E P - D）の実行タイミング等を説明する説明図である。

【0312】

図11-13（B）において、T4～T12は、第1表示態様（レベル1）のアイテム画像Cが表示されている期間である。T12～T20は、第3表示態様（レベル3）のアイテム画像Cが表示されている期間である。T20～T21は、ボタン予告演出を実行するかを煽る煽り演出の実行期間である。T21～T22は、ボタン予告演出（Y E P - C2）の実行期間、すなわち、ボタン画像027SHYKE-BU（図11-6（C）参照）が表示される（ボタン画像027SHYKE-BUの表示中にプッシュボタン31Bが操作された場合にはボタン画像027SHYKE-BUに代えて強カットイン画像027SHYKE-KCI（図11-6（D）参照）が表示される）期間である。T24～T25は、役物予告演出（Y E P - D）の実行期間、すなわち、可動体027SH32を動作させる期間（図11-6（E）～図11-6（G）参照）である。なお、図11-13（B）の例では、役物予告演出が実行されるかを示唆するアイテム画像Dの表示も、役物予告演出を実行するかを煽る煽り演出の実行もなく、役物予告演出（Y E P - D）が実行されている。具体的には、役物予告演出が実行される場合においてアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 1」が決定された場合（図11-10（G）参照）、役物予告演出が実行されるかを示唆するアイテム画像Dの表示も、役物予告演出を実行するかを煽る煽り演出の実行もなく、役物予告演出（Y E P - D）が実行されることになる。

【0313】

図11-14及び図11-15は、図9に示す演出制御プロセス処理におけるS171の可変表示開始設定処理において実行される演出決定処理（予告演出、アイテム画像演出等を決定する演出決定処理）の一例を示すフローチャートである。なお、図11-15のフローチャートは、図11-14のフローチャートの続きである。

【0314】

図11-14に示す演出決定処理において、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいてカットイン予告演出の実行有無を決定する（ステップ027SHS100）。例えば、図11-7（A）に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチはずれ（変動パターン#13、#14のいずれか）であれば実行有を40%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチ大当たり（変動パターン#17、#18のいずれか）であれば実行有を50%の割合で決定し、変動パターンが上記以外（変動パターン#10、#11、#12、#15、#16のいずれか）であれば実行有を0%の割合で決定する。

【0315】

ステップ027SHS100に続いて、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出について実行有と決定したか否かを判定する（ステップ027SHS101）。カットイン予告演出について実行有と決定した場合（ステップ027SHS101；YES）、ステップ027SHS102に進む。カットイン予告演出について実行有と決定しなかった場合（ステップ027SHS101；NO）、ステップ027SHS105に進む。

【0316】

ステップ027SHS101（YES）に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいてカットイン予告演出の種類（つまり予告演出パターン）を決定する（ステップ027SHS102）。例えば、図11-7（B）に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチはずれであれば、予告演出パターン「Y E P - A1」を80%で決定し、予告演出パターン「Y E P - A2」を20%で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ大当たりであれば、予告演

出パターン「Y E P - A 1」を20%で決定し、予告演出パターン「Y E P - A 2」を80%で決定する。

【0317】

ステップ027SHS102に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ027SHS102にて決定したカットイン予告演出の予告演出パターン（予告演出パターン「Y E P - A 1」又は予告演出パターン「Y E P - A 2」）を設定する（ステップ027SHS103）。

【0318】

ステップ027SHS103に続いて、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出を実行する場合として、アイテム画像演出A（I G E P - A）の実行態様（アイテム画像演出実行態様パターン）を決定する（ステップ027SHS104）。例えば、図11-10（A）に示すように、演出制御用CPU120は、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 1」を0%、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 2」を20%、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 3」を30%、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 4」を50%、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 5」を0%の割合で決定する。

10

【0319】

ステップ027SHS101（NO）に続いて、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出を実行しない場合として、アイテム画像演出A（I G E P - A）の実行態様（アイテム画像演出実行態様パターン）を決定する（ステップ027SHS105）。例えば、図11-10（B）に示すように、演出制御用CPU120は、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 1」を10%、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 2」を60%、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 3」を20%、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 4」を10%、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 5」を0%の割合で決定する。

20

【0320】

ステップ027SHS104又はステップ027SHS105に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ027SHS104又はステップ027SHS105にて決定したアイテム画像演出A（I G E P - A）のアイテム画像演出実行態様パターンを設定する（ステップ027SHS106）。

30

【0321】

ステップ027SHS106に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて群予告演出の実行有無を決定する（ステップ027SHS110）。例えば、図11-7（C）に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチはずれであれば実行有を20%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチ大当たりであれば実行有を50%の割合で決定し、変動パターンが上記以外であれば実行有を0%の割合で決定する。

【0322】

ステップ027SHS110に続いて、演出制御用CPU120は、群予告演出について実行有と決定したか否かを判定する（ステップ027SHS111）。群予告演出について実行有と決定した場合（ステップ027SHS111；YES）、ステップ027SHS113に進む。カットイン予告演出について実行有と決定しなかった場合（ステップ027SHS111；NO）、ステップ027SHS115に進む。

40

【0323】

ステップ027SHS111に続いて、演出制御用CPU120は、群予告演出の予告演出パターン「Y E P - B」を設定する（ステップ027SHS113）。

【0324】

ステップ027SHS113に続いて、演出制御用CPU120は、群予告演出を実行する場合として、アイテム画像演出B（I G E P - B）の実行態様（アイテム画像演出実行態様パターン）を決定する（ステップ027SHS114）。例えば、図11-10（

50

C) に示すように、演出制御用CPU120は、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP1」を0%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP2」を20%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP3」を30%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP4」を45%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP5」を5%の割合で決定する。

【0325】

ステップ027SHS111 (NO) に続いて、演出制御用CPU120は、群予告演出を実行しない場合として、アイテム画像演出B (IGE P-B) の実行態様 (アイテム画像演出実行態様パターン) を決定する (ステップ027SHS115)。例えば、図11-10 (D) に示すように、演出制御用CPU120は、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP1」を10%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP2」を60%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP3」を20%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP4」を10%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP5」を0%の割合で決定する。

10

【0326】

ステップ027SHS114又はステップ027SHS115に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ027SHS114又はステップ027SHS115にて決定したアイテム画像演出B (IGE P-B) のアイテム画像演出実行態様パターンを設定する (ステップ027SHS116)。

【0327】

ステップ027SHS116に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいてボタン予告演出の実行有無を決定する (ステップ027SHS120)。例えば、図11-7 (D) に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチはずれであれば実行有を10%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチ大当りであれば実行有を50%の割合で決定し、変動パターンが上記以外であれば実行有を0%の割合で決定する。

20

【0328】

ステップ027SHS120に続いて、演出制御用CPU120は、ボタン予告演出について実行有と決定したか否かを判定する (ステップ027SHS121)。ボタン予告演出について実行有と決定した場合 (ステップ027SHS121; YES)、ステップ027SHS122に進む。ボタン予告演出について実行有と決定しなかった場合 (ステップ027SHS121; NO)、ステップ027SHS125に進む。

30

【0329】

ステップ027SHS121 (YES) に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいてボタン予告演出の種類 (つまり予告演出パターン) を決定する (ステップ027SHS122)。例えば、図11-7 (E) に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチはずれであれば、予告演出パターン「YEP-C1」を90%で決定し、予告演出パターン「YEP-C2」を10%で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ大当りであれば、予告演出パターン「YEP-C1」を10%で決定し、予告演出パターン「YEP-C2」を90%で決定する。

40

【0330】

ステップ027SHS122に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ027SHS122にて決定したボタン予告演出の予告演出パターン (予告演出パターン「YEP-C1」又は予告演出パターン「YEP-C2」) を設定する (ステップ027SHS123)。

【0331】

ステップ027SHS123に続いて、演出制御用CPU120は、ボタン予告演出を実行する場合として、アイテム画像演出C (IGE P-C) の実行態様 (アイテム画像演出実行態様パターン) を決定する (ステップ027SHS124)。例えば、図11-1

50

0 (E) に示すように、演出制御用CPU120は、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP1」を5%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP2」を10%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP3」を15%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP4」を60%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP5」を10%の割合で決定する。

【0332】

ステップ027SHS121 (NO) に続いて、演出制御用CPU120は、ボタン予告演出を実行しない場合として、アイテム画像演出C (IGE P-C) の実行態様 (アイテム画像演出実行態様パターン) を決定する (ステップ027SHS125)。例えば、図11-10 (F) に示すように、演出制御用CPU120は、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP1」を20%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP2」を65%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP3」を10%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP4」を5%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP5」を0%の割合で決定する。

【0333】

ステップ027SHS124又はステップ027SHS125に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ027SHS124又はステップ027SHS125にて決定したアイテム画像演出C (IGE P-C) のアイテム画像演出実行態様パターンを設定する (ステップ027SHS126)。

【0334】

ステップ027SHS126に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて役物予告演出の実行有無を決定する (ステップ027SHS130)。例えば、図11-7 (F) に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチはずれであれば実行有を5%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチ大当たりであれば実行有を75%の割合で決定し、変動パターンが上記以外であれば実行有を0%の割合で決定する。

【0335】

ステップ027SHS130に続いて、演出制御用CPU120は、役物予告演出について実行有と決定したか否かを判定する (ステップ027SHS131)。役物予告演出について実行有と決定した場合 (ステップ027SHS131; YES)、ステップ027SHS133に進む。役物予告演出について実行有と決定しなかった場合 (ステップ027SHS131; NO)、ステップ027SHS135に進む。

【0336】

ステップ027SHS131に続いて、演出制御用CPU120は、役物予告演出の予告演出パターン「YEP-D」を設定する (ステップ027SHS133)。

【0337】

ステップ027SHS133に続いて、演出制御用CPU120は、役物予告演出を実行する場合として、アイテム画像演出D (IGE P-D) の実行態様 (アイテム画像演出実行態様パターン) を決定する (ステップ027SHS134)。例えば、図11-10 (G) に示すように、演出制御用CPU120は、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP1」を10%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP2」を5%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP3」を15%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP4」を60%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP5」を10%の割合で決定する。

【0338】

ステップ027SHS131 (NO) に続いて、演出制御用CPU120は、役物予告演出を実行しない場合として、アイテム画像演出D (IGE P-D) の実行態様 (アイテム画像演出実行態様パターン) を決定する (ステップ027SHS135)。例えば、図11-10 (H) に示すように、演出制御用CPU120は、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP1」を20%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP2

」を74%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 3」を4%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 4」を2%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 5」を0%の割合で決定する。

【0339】

ステップ027SHS134又はステップ027SHS135に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ027SHS134又はステップ027SHS135にて決定したアイテム画像演出B（IGE P-D）のアイテム画像演出実行態様パターンを設定する（ステップ027SHS136）。そして、本フローチャートは終了する。

【0340】

図11-16～図11-20は、特徴部027SHに係る演出動作例を示す図である。具体的には、図11-16～図11-20は、図11-12（A）に示した例における、主要な場面を一例として示したものであり、図11-16（A）→図11-16（B）→図11-16（C）→図11-17（A）→図11-17（B）→図11-17（C）→図11-18（A）→図11-18（B）→図11-18（C）→図11-19（A）→図11-19（B）→図11-19（C）→図11-20（A）→図11-20（B）→図11-20（C）の順に遷移する。

【0341】

図11-16（A）は、可変表示においてリーチとなった場面である。図11-16（B）は、スーパーリーチに発展した場面（図11-11のT1の場面）である。図11-16（C）は、スーパーリーチ演出の冒頭の場面（図11-11のT1の直後の場面）である。

【0342】

図11-17（A）は、アイテム画像Aが表示されるかを示唆するアイテム画像表示示唆表示027SHIGA-SHIを用いたアイテム画像表示示唆演出が行われている場面（図11-11および図11-12（A）のT2の直前の場面）である。つまり、演出制御用CPU120は、アイテム画像Aの表示タイミング（T2）の直前に、アイテム画像Aが表示されるかを示唆するアイテム画像表示示唆表示027SHIGA-SHIを用いたアイテム画像表示示唆演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、アイテム画像B等の他のアイテム画像の表示タイミングの直前においても同様に、夫々のアイテム画像が表示されるかを示唆するアイテム画像表示示唆演出を実行する。

【0343】

図11-17（B）は、アイテム画像演出Aの実行が開始（つまり、第1表示態様（レベル1）のアイテム画像027SHIGALV1の表示が開始）された場面（図11-11および図11-12（A）のT2の場面）である。

【0344】

なお、アイテム画像Aが表示されるかを示唆するアイテム画像表示示唆表示027SHIGA-SHIとアイテム画像Aとの関係に関して、アイテム画像表示示唆表示027SHIGA-SHIを表示した場合において、アイテム画像Aが表示される場合とアイテム画像Aが表示されない場合とがあるようにしてもよい。また、アイテム画像表示示唆表示027SHIGA-SHIを表示した場合には常にアイテム画像Aが表示されるようにしてもよい。また、アイテム画像表示示唆表示027SHIGA-SHIを表示しない場合にアイテム画像Aが表示される場合があるようにしてもよい。また、アイテム画像表示示唆表示027SHIGA-SHIを表示した場合の方がアイテム画像表示示唆表示027SHIGA-SHIを表示しない場合よりもアイテム画像Aが表示されやすいようにしてもよい。また、アイテム画像表示示唆表示027SHIGA-SHIには複数種類が存在し、何れの種類のアイテム画像表示示唆表示027SHIGA-SHIが表示されたかに応じてアイテム画像Aが表示されるかされないかの割合が異なるようにしてもよい。アイテム画像Bが表示されるかを示唆するアイテム画像表示示唆表示027SHIGB-SHIとアイテム画像Bとの関係、アイテム画像Cが表示されるかを示唆するアイテム画像表示示唆表示027SHIGC-SHIとアイテム画像Cとの関係、アイテム画像Dが表示

10

20

30

40

50

されるかを示唆するアイテム画像表示示唆表示027SHIGD-SHIとアイテム画像Dとの関係においても同様である。

【0345】

図11-17(C)は、アイテム画像Aの表示態様が変化するかを示唆するアイテム画像変化示唆表示027SHIGA-HENを用いたアイテム画像変化示唆演出が行われている場面(図11-11および図11-12(A)のT6の直前の場面)である。つまり、演出制御用CPU120は、アイテム画像Aの変化タイミング(T6)の直前に、アイテム画像Aの表示態様が変化するかを示唆するアイテム画像変化示唆表示027SHIGA-HENを用いたアイテム画像変化示唆演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、アイテム画像B等の他のアイテム画像の変化タイミングの直前においても同様に、夫々のアイテム画像の表示態様

10

【0346】

図11-18(A)は、アイテム画像演出Aが第2表示態様(レベル2)に変化した場面(図11-11および図11-12(A)のT6の場面)である。

【0347】

なお、アイテム画像Aの表示態様が変化するかを示唆するアイテム画像変化示唆表示027SHIGA-HENとアイテム画像Aとの関係に関して、アイテム画像変化示唆表示027SHIGA-HENを表示した場合において、アイテム画像Aの表示態様

20

【0348】

図11-18(B)は、図11-17(C)の場面と同様、アイテム画像Aの表示態様

40

【0349】

図11-19(A)は、アイテム画像Aに対応する予告演出であるカットイン予告演出(YEP-A1、YEP-A2)を実行するかを煽る煽り演出が実行(開始)されることを示す煽り演出開始表示027SHIGA-KAIを表示している場面(図11-11および図11-12(A)のT14の直前の場面)である。つまり、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出を実行するかを煽る煽り演出の実行開始タイミング(T14)の直前に、煽り演出開始表示027SHIGA-KAIを表示する。なお、演出制御用CPU120は、群予告演出等の他の予告演出を実行するかを煽る煽り演出の実行開始タイミングの直前においても同様に、夫々の煽り演出が実行(開始)されることを示す煽り演

50

出開始表示を表示する。

【0350】

図11-19(B)～図11-20(B)は、アイテム画像Aに対応する予告演出であるカットイン予告演出を実行するかを煽る煽り演出027SHIGA-AOが行われている場面(図11-11および図11-12(A)のT14～T15の場面)である。図11-19(B)～図11-20(B)の例では、カットイン予告演出の実行開始タイミング(T14)迄をカウントダウンするカウントダウン煽り表示027SHIGA-AOによる煽り演出が行われている。つまり、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出の実行開始タイミング(T14)の直前に、カットイン予告演出を実行するかを煽る煽り演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、群予告演出等の他の予告演出の実行開始タイミングの直前においても同様に、夫々の予告演出を実行するかを煽る煽り演出を実行する。

10

【0351】

図11-20(C)は、アイテム画像Aに対応する予告演出であるカットイン予告演出(YEP-A1)が行われている場面、つまり、弱カットイン画像027SHYKE-JCIが表示されている場面(図11-11および図11-12(A)のT15～T16の場面)である。

【0352】

なお、アイテム画像Aに対応する予告演出であるカットイン予告演出を実行するかを煽る煽り演出が実行されることを示す煽り演出開始表示027SHIGA-KAIと、アイテム画像Aに対応する予告演出であるカットイン予告演出を実行するかを煽る煽り演出との関係に関して、煽り演出開始表示027SHIGA-KAIを表示した場合において、煽り演出を実行する場合と煽り演出を実行しない場合とがあるようにしてもよい。また、煽り演出開始表示027SHIGA-KAIを表示した場合には常に煽り演出を実行するようにしてもよい。また、煽り演出開始表示027SHIGA-KAIを表示しない場合に煽り演出を実行する場合があるようにしてもよい。また、煽り演出開始表示027SHIGA-KAIを表示した場合の方が煽り演出開始表示027SHIGA-KAIを表示しない場合よりも煽り演出を実行しやすいようにしてもよい。また、煽り演出開始表示027SHIGA-KAIには複数種類が存在し、何れの種類の煽り演出開始表示027SHIGA-KAIが表示されたかに応じて煽り演出を実行するかしないかの割合が異なるようにしてもよい。アイテム画像Bに対応する予告演出である群予告演出を実行するかを煽る煽り演出が実行されることを示す煽り演出開始表示027SHIGB-KAIと、アイテム画像Bに対応する予告演出である群予告演出を実行するかを煽る煽り演出との関係、アイテム画像Cに対応する予告演出であるボタン予告演出を実行するかを煽る煽り演出が実行されることを示す煽り演出開始表示027SHIGC-KAIと、アイテム画像Cに対応する予告演出であるボタン予告演出を実行するかを煽る煽り演出との関係、アイテム画像Dに対応する予告演出である役物予告演出を実行するかを煽る煽り演出が実行されることを示す煽り演出開始表示027SHIGD-KAIと、アイテム画像Dに対応する予告演出である役物予告演出を実行するかを煽る煽り演出との関係においても同様である。

20

30

40

【0353】

また、アイテム画像Aに対応する予告演出であるカットイン予告演出を実行するかを煽る煽り演出と、アイテム画像Aに対応する予告演出であるカットイン予告演出との関係に関して、煽り演出を実行した場合において、カットイン予告演出を実行する場合とカットイン予告演出を実行しない場合とがあるようにしてもよい(図11-12(B)参照)。また、煽り演出を実行した場合には常にカットイン予告演出を実行するようにしてもよい。また、煽り演出を実行しない場合にカットイン予告演出を実行する場合があるようにしてもよい。また、煽り演出を実行した場合の方が煽り演出を実行しない場合よりもカットイン予告演出を実行しやすいようにしてもよい。また、煽り演出には複数種類が存在し、何れの種類の煽り演出が実行されたかに応じてカットイン予告演出を実行するかしないか

50

の割合が異なるようにしてもよい。アイテム画像Bに対応する予告演出である群予告演出を実行するかを煽る煽り演出と、アイテム画像Bに対応する予告演出である群予告演出との関係、アイテム画像Cに対応する予告演出であるボタン予告演出を実行するかを煽る煽り演出と、アイテム画像Cに対応する予告演出であるボタン予告演出との関係、アイテム画像Dに対応する予告演出である役物予告演出を実行するかを煽る煽り演出と、アイテム画像Dに対応する予告演出である役物予告演出との関係においても同様である。

【0354】

図11-21～図11-30は、特徴部027SHに係る演出動作例を示す図である。具体的には、図11-21～図11-30は、図11-13(A)に示した例における、主要な場面を一例として示したものであり、図11-21(A)→図11-21(B)→図11-21(C)→図11-22(A)→図11-22(B)→図11-22(C)→図11-23(A)→図11-23(B)→図11-23(C)→、…、図11-29(A)→図11-29(B)→図11-29(C)→図11-30(A)→図11-30(B)→図11-30(C)の順に遷移する。

【0355】

図11-21(A)は、アイテム画像Aが表示されるかを示唆するアイテム画像表示示唆表示027SHIGA-SHIを用いたアイテム画像表示示唆演出が行われている場面(図11-11のT2の直前の場面)である。図11-21(B)は、アイテム画像演出Aの実行が開始(つまり、第1表示態様(レベル1)のアイテム画像027SHIGALV1の表示が開始)された場面(図11-11のT2の場面)である。

【0356】

図11-21(C)は、アイテム画像Bが表示されるかを示唆するアイテム画像表示示唆表示027SHIGB-SHIを用いたアイテム画像表示示唆演出が行われている場面(図11-11のT3の直前の場面)である。図11-22(A)は、アイテム画像演出Bの実行が開始(つまり、第1表示態様(レベル1)のアイテム画像027SHIGBLV1の表示が開始)された場面(図11-11のT3の場面)である。

【0357】

図11-22(B)は、アイテム画像Cが表示されるかを示唆するアイテム画像表示示唆表示027SHIGC-SHIを用いたアイテム画像表示示唆演出が行われている場面(図11-11のT4の直前の場面)である。図11-22(C)は、アイテム画像演出Cの実行が開始(つまり、第1表示態様(レベル1)のアイテム画像027SHIGCLV1の表示が開始)された場面(図11-11のT4の場面)である。

【0358】

図11-23(A)は、アイテム画像Dが表示されるかを示唆するアイテム画像表示示唆表示027SHIGD-SHIを用いたアイテム画像表示示唆演出が行われている場面(図11-11のT5の直前の場面)である。図11-23(B)は、アイテム画像演出Dの実行が開始(つまり、第1表示態様(レベル1)のアイテム画像027SHIGDLV1の表示が開始)された場面(図11-11のT5の場面)である。

【0359】

図11-23(C)は、アイテム画像Aの表示態様が変化するかを示唆するアイテム画像変化示唆表示027SHIGA-HENを用いたアイテム画像変化示唆演出が行われている場面(図11-11のT6の直前の場面)である。図11-24(A)は、アイテム画像演出Aが第2表示態様(レベル2)に変化した場面(図11-11のT6の場面)である。

【0360】

図11-24(B)は、アイテム画像Bの表示態様が変化するかを示唆するアイテム画像変化示唆表示027SHIGB-HENを用いたアイテム画像変化示唆演出が行われている場面(図11-11のT7の直前の場面)である。図11-24(C)は、アイテム画像演出Bが第2表示態様(レベル2)に変化した場面(図11-11のT7の場面)である。

【0361】

図11-25(A)は、アイテム画像Cの表示態様が変化するかを示唆するアイテム画像変化示唆表示027SHIGC-HENを用いたアイテム画像変化示唆演出が行われている場面(図11-11のT8の直前の場面)である。図11-25(B)は、アイテム画像演出Cが第2表示態様(レベル2)に変化した場面(図11-11のT8の場面)である。

【0362】

図11-25(C)は、アイテム画像Dの表示態様が変化するかを示唆するアイテム画像変化示唆表示027SHIGD-HENを用いたアイテム画像変化示唆演出が行われている場面(図11-11のT9の直前の場面)である。図11-26(A)は、アイテム画像演出Dが変化しなかった場面(図11-11のT9の場面)である。

10

【0363】

図11-26(B)は、アイテム画像Dの表示態様が変化するかを示唆するアイテム画像変化示唆表示027SHIGD-HENを用いたアイテム画像変化示唆演出が行われている場面(図11-11のT13の直前の場面)である。図11-26(C)は、アイテム画像演出Dが変化しなかった場面(図11-11のT13の場面)である。なお、アイテム画像演出Cは、9-26(C)の場面よりも前の場面(図11-11のT12の場面)において、第3表示態様(レベル3)に変化している。

【0364】

図11-27(A)は、アイテム画像Aに対応する予告演出であるカットイン予告演出(YEP-A1、YEP-A2)を実行するかを煽る煽り演出が実行(開始)されることを示す煽り演出開始表示027SHIGA-KAIを表示している場面(図11-11および図11-13(A)のT14の直前の場面)である。

20

【0365】

図11-27(B)は、アイテム画像Aに対応する予告演出であるカットイン予告演出を実行するかを煽る煽り演出027SHIGA-AOが行われている場面(図11-11および図11-13(A)のT14~T15の場面)である。図11-27(C)は、アイテム画像Aに対応する予告演出であるカットイン予告演出(YEP-A1)が行われている場面、つまり、弱カットイン画像027SHYKE-JCIが表示されている場面(図11-11および図11-13(A)のT15~T16の場面)である。

30

【0366】

図11-28(A)は、アイテム画像Bに対応する予告演出である群予告演出(YEP-B)を実行するかを煽る煽り演出が実行(開始)されることを示す煽り演出開始表示027SHIGB-KAIを表示している場面(図11-11および図11-13(A)のT17の直前の場面)である。

【0367】

図11-28(B)は、アイテム画像Bに対応する予告演出である群予告演出を実行するかを煽る煽り演出027SHIGB-AOが行われている場面(図11-11および図11-13(A)のT17~T18の場面)である。図11-28(C)は、アイテム画像Bに対応する予告演出である群予告演出が行われている場面、つまり、群画像027SHYKE-GNが表示されている場面(図11-11および図11-13(A)のT18~T19の場面)である。

40

【0368】

図11-29(A)は、アイテム画像Cに対応する予告演出であるボタン予告演出(YEP-C1、YEP-C2)を実行するかを煽る煽り演出が実行(開始)されることを示す煽り演出開始表示027SHIGC-KAIを表示している場面(図11-11および図11-13(A)のT20の直前の場面)である。

【0369】

図11-29(B)は、アイテム画像Cに対応する予告演出であるボタン予告演出を実行するかを煽る煽り演出027SHIGC-AOが行われている場面(図11-11および

50

び図11-13(A)のT20~T21の場面)である。図11-29(C)~図11-30(A)は、アイテム画像Cに対応する予告演出であるボタン予告演出(YEP-C1)が行われている場面、つまり、ボタン画像027SHYKE-BUが表示され、プッシュボタン31Bの操作後の例として弱カットイン画像027SHYKE-JCIが表示されている場面(図11-11および図11-13(A)のT21~T22の場面)である。

【0370】

図11-30(B)は、アイテム画像Dに対応する予告演出である役物予告演出(YEP-D)を実行するかを煽る煽り演出が実行(開始)されることを示す煽り演出開始表示027SHIGD-KAIを表示している場面(図11-11および図11-13(A)のT23の直前の場面)である。

10

【0371】

図11-30(C)は、アイテム画像Dに対応する予告演出である役物予告演出を実行するかを煽る煽り演出027SHIGD-AOが行われている場面(図11-11および図11-13(A)のT23~T24の場面)である。なお、当該煽り演出の後には、アイテム画像Dに対応する予告演出である役物予告演出は行われ(図11-13(A)参照)。

【0372】

なお、図11-16~図11-30の例では、各アイテム画像の表示を示唆する夫々のアイテム画像表示示唆表示(027SHIGA-SHI、027SHIGB-SHI、027SHIGC-SHI、027SHIGD-SHI)は共通しているが、アイテム画像毎に異ならせてもよい。また、各予告演出を煽る夫々の煽り演出(027SHIGA-AO、027SHIGB-AO、027SHIGC-AO、027SHIGD-AO)は共通しているが、予告演出毎に(つまりアイテム画像毎に)、異ならせてもよい。各予告演出に対応する夫々の煽り演出の開始を示す煽り演出開始表示(027SHIGA-KAI、027SHIGB-KAI、027SHIGC-KAI、027SHIGD-KAI)は共通しているが、何れの予告演出の煽り演出を開始するのかに応じて(つまりアイテム画像毎に)、異ならせてもよい。

20

【0373】

(設定値示唆)

続いて、図11-31及び図11-32を用いて設定値(図11-2(A)(B)参照)の示唆について説明する。特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は、アイテム画像演出を用いて(例えば、アイテム画像を用いて)、現在設定されている設定値を示唆する。例えば、特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は、図11-31(A)、図11-31(B)に示すように、アイテム画像演出Dにおけるアイテム画像Dの表示態様として第4表示態様(レベル4)の表示態様を設け、第4表示態様のアイテム画像Dが表示されることに関連し、現在設定されている設定値を示唆するようにしてもよい。

30

【0374】

(第1の例)

例えば、図11-31(C)に示すように、第4表示態様のアイテム画像Dの表示→役物予告演出(YEP-D)の実行有(可動体027SH32の動作有)、と推移した場合に(当りはずれの結果はとわず)、現在設定されている設定値について高設定(例えば設定値4以上)であることを示唆するようにしてもよい。

40

【0375】

(第2の例)

例えば、図11-31(D)に示すように、第4表示態様のアイテム画像Dの表示→役物予告演出(YEP-D)の実行有→はずれ、と推移した場合に、現在設定されている設定値について高設定(例えば設定値4以上)であることを示唆するようにしてもよい。

【0376】

(第3の例)

50

例えば、図 1 1 - 3 1 (E) に示すように、第 4 表示態様のアイテム画像 D の表示→役物予告演出 (Y E P - D) の実行無 (可動体 0 2 7 S H 3 2 の動作無) と推移した場合に (当りはずれの結果はとわず)、現在設定されている設定値について高設定 (例えば設定値 4 以上) であることを示唆するようにしてもよい。

【0 3 7 7】

(第 4 の例)

例えば、図 1 1 - 3 1 (F) に示すように、第 4 表示態様のアイテム画像 D の表示→役物予告演出 (Y E P - D) の実行無→はずれ、と推移した場合に、現在設定されている設定値について高設定 (例えば設定値 4 以上) であることを示唆するようにしてもよい。

【0 3 7 8】

(第 5 の例)

また、図示は省略するが、第 4 表示態様のアイテム画像 D の表示→はずれ、と推移した場合に (役物予告演出 (Y E P - D) の実行有無はとわず)、現在設定されている設定値について高設定 (例えば設定値 4 以上) であることを示唆するようにしてもよい。

(第 4 表示態様 (レベル 4) の表示タイミング)

【0 3 7 9】

第 1 の例 (第 2 ~ 第 4 の各例も同様であってもよい) において、第 4 表示態様のアイテム画像 D の表示タイミングは特に限定しないが (つまり、最初から表示されるものであってもよいし、他の表示態様から変化して表示されるものであってもよいが)、一例として、遊技者に認識され易いように表示期間を長くしてもよい。具体的には、図 1 1 - 3 2 (A) にてアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 6」として示したように、最初 (図 1 1 - 1 1 の T 5) から第 4 表示態様のアイテム画像 D を表示してもよい。なお、図 1 1 - 3 2 (A) では、第 4 表示態様を一般的に当たりが確定又は濃厚であることを遊技者に認識させる金色としているが、第 4 表示態様のアイテム画像 D の表示後にはずれとなる可能性がゼロではない場合 (例えば、第 2 の例等の場合) には、第 4 表示態様は金色とは異なる色や図柄にしてもよい。

【0 3 8 0】

(第 1 の例の決定割合の一例)

第 1 の例とする場合には、役物予告演出 (Y E P - D) を実行する場合におけるアイテム画像演出 D (I G E P - D) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合として、図 1 1 - 1 0 (G) に示した決定割合に代えて、図 1 1 - 3 2 (B) に示すような決定割合を用いるとともに、役物予告演出 (Y E P - D) を実行しない場合におけるアイテム画像演出 D (I G E P - D) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合として、図 1 1 - 1 0 (H) に示した決定割合に代えて、図 1 1 - 3 2 (C) に示すような決定割合を用いるようにしてもよい。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 1 5 のステップ 0 2 7 S H S 1 3 4 の処理を実行するときには、図 1 1 - 3 2 (B) に示した割合でアイテム画像演出実行態様パターンを決定し、図 1 1 - 1 5 のステップ 0 2 7 S H S 1 3 5 では図 1 1 - 3 2 (C) に示した割合でアイテム画像演出実行態様パターンを決定するようにしてもよい。

【0 3 8 1】

つまり、第 4 表示態様のアイテム画像 D の表示→役物予告演出 (Y E P - D) の実行無と推移する場合はないが (図 1 1 - 3 2 (C) 参照)、第 4 表示態様のアイテム画像 D の表示→役物予告演出 (Y E P - D) の実行有 (可動体 0 2 7 S H 3 2 の動作有) と推移する場合はあり (図 1 1 - 3 2 (B) 参照)、また、第 4 表示態様のアイテム画像 D の表示→役物予告演出 (Y E P - D) の実行有と推移することに設定差があるようにしている (図 1 1 - 3 2 (B) 参照)。なお、図 1 1 - 3 2 (B) に示した例では、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 6」は、現在の設定値が設定値 1 ~ 3 の何れかである場合には 1 % の割合で決定され、現在の設定値が設定値 4 ~ 6 の何れかである場合には 1 5 % の割合で決定される。

【0 3 8 2】

10

20

30

40

50

図11-32(B)に示した例によれば、第4表示態様のアイテム画像Dの表示→役物予告演出(YEP-D)の実行有となるのは、設定値1-3の場合よりも設定値4-6の場合の方が多い。つまり、図11-32(B)に示した例によれば、低設定(例えば設定値3以下)であるときに比べ、高設定(例えば設定値4以上)であるときの方が、第4表示態様のアイテム画像Dの表示→役物予告演出(YEP-D)の実行有、と推移する頻度は多くなる。従って、第4表示態様のアイテム画像Dの表示→役物予告演出(YEP-D)の実行有、と推移すること(あるいは推移する頻度が多いこと)は、現在設定されている設定値について高設定(例えば設定値4以上)であることを示唆していることになる。

【0383】

なお、図11-32(B)に示した例は、スーパーリーチA(変動パターン#13、#17)となる場合であってもスーパーリーチB(変動パターン#14、#18)となる場合であっても、役物演出が実行される場合にはアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP6」は決定され得るが(設定値1~3の何れかである場合には1%の割合で決定され、設定値4~6の何れかである場合には15%の割合で決定されるが)、スーパーリーチBとなる場合において役物演出が実行される場合に限りアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP6」が決定され得るようにしてもよい(スーパーリーチAとなる場合において役物演出が実行される場合にはアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP6」は決定されないようにしてもよい)。つまり、スーパーリーチBとなる場合において、第4表示態様のアイテム画像Dの表示→役物予告演出(YEP-D)の実行有(可動体027SH32の動作有)と推移することには設定差があるようにする一方、スーパーリーチAとなる場合において、第4表示態様のアイテム画像Dの表示→役物予告演出(YEP-D)の実行有(可動体027SH32の動作有)と推移することには設定差がないようにしてもよい。

【0384】

(第2の例の決定割合の一例)

第2の例とする場合には、例えば、第4表示態様のアイテム画像Dの表示→役物予告演出(YEP-D)の実行有(可動体027SH32の動作有)→大当たり、と推移することには設定差はないが、第4表示態様のアイテム画像Dの表示→役物予告演出(YEP-D)の実行有(可動体027SH32の動作有)→はずれ、と推移することには設定差があるようにしてもよい。例えば、スーパーリーチ大当たりとなる場合において役物演出が実行される場合のアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP6」の決定割合を設定値1~6共通(例えば20%)とする一方、スーパーリーチはずれとなる場合において役物演出が実行される場合のアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP6」の決定割合を設定値1~3の場合と設定値4~6の場合とで異ならせてもよい(例えば、設定値1~3の何れかである場合には1%、設定値4~6の何れかである場合には10%としてもよい)。

【0385】

なお、スーパーリーチBとなる場合において、第4表示態様のアイテム画像Dの表示→役物予告演出(YEP-D)の実行有(可動体027SH32の動作有)→はずれ、と推移することには設定差があるようにする一方、スーパーリーチAとなる場合において、第4表示態様のアイテム画像Dの表示→役物予告演出(YEP-D)の実行有(可動体027SH32の動作有)→はずれ、と推移することには設定差がないようにしてもよい。

【0386】

(第3の例の決定割合の一例)

第3の例とする場合には、例えば、第4表示態様のアイテム画像Dの表示→役物予告演出(YEP-D)の実行有、と推移することには設定差はないが、第4表示態様のアイテム画像Dの表示→役物予告演出(YEP-D)の実行無、と推移することに設定差があるようにしてもよい。例えば、役物演出が実行される場合のアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP6」の決定割合を設定値1~6共通(例えば10%)とする一方、役物演出が実行されない場合のアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP6」の決定割

合を設定値 1～3 の場合と設定値 4～6 の場合とで異ならせてもよい（例えば、設定値 1～3 の何れかである場合には 0.5 %、設定値 4～6 の何れかである場合には 3 %としてもよい）。

【0387】

（第 4 の例の決定割合の一例）

第 4 の例とする場合には、例えば、第 4 表示態様のアイテム画像 D の表示→役物予告演出（Y E P - D）の実行無→大当り、と推移することには設定差はないが、第 4 表示態様のアイテム画像 D の表示→役物予告演出（Y E P - D）の実行無→はずれ、と推移することには設定差があるようにしてもよい。例えば、スーパーリーチ大当り（変動パターン # 17、# 18）において役物演出が実行されない場合のアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 6」の決定割合を設定値 1～6 共通（例えば 5 %）とする一方、スーパーリーチはずれ（変動パターン # 13、# 14）において役物演出が実行されない場合のアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 6」の決定割合を設定値 1～3 の場合と設定値 4～6 の場合とで異ならせてもよい（例えば、設定値 1～3 の何れかである場合には 0.5 %、設定値 4～6 の何れかである場合には 3 %としてもよい）。

【0388】

（第 5 の例の決定割合の一例）

第 5 の例とする場合には、詳細は省略するが、例えば、第 4 表示態様のアイテム画像 D の表示→大当り、と推移することには設定差はないが、第 4 表示態様のアイテム画像 D の表示→はずれ、と推移することには設定差があるようにしてもよい。

【0389】

なお、上記では、現在設定されている設定値について高設定（例えば設定値 4 以上）であることを示唆する例を説明したが、示唆の対象は高設定であることに限定されない。例えば、最低設定（設定値 1）の否定（設定値 2 以上）を示唆してもよいし、設定値 1～設定値 6 の各設定値を示唆してもよい。つまり、上記では、設定値 1～3 と設定値 4～6 との 2 つに分けてアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合を異ならせる例を説明したが、例えば、設定値 1 と設定値 2～6 との 2 つに分けてアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合を異ならせてもよいし、設定値 1～設定値 6 の夫々を 6 つに分けてアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合を異ならせてもよい。

【0390】

（特徴部 027SH に係る遊技機に関する変形例について）

続いて、図 11-1～図 11-32 における変形例について説明する。

【0391】

（特徴部 027SH の変形例 1）

上記では、夫々のアイテム画像の表示開始タイミングの順と、夫々のアイテム画像に対応する夫々の予告演出の実行開始タイミングの順とが、一致している例を説明した。具体的には、図 11-11 等に示すように、アイテム画像 A～D の表示開始タイミングは、アイテム画像 A の表示開始タイミング（T2）→アイテム画像 B の表示開始タイミング（T3）→アイテム画像 C の表示開始タイミング（T4）→アイテム画像 D の表示開始タイミング（T5）の順であり、アイテム画像 A～D に対応する夫々の予告演出の実行開始タイミングは、アイテム画像 A に対応するカットイン予告演出の実行開始タイミング（T15）→アイテム画像 B に対応する群予告演出の実行開始タイミング（T18）→アイテム画像 C に対応するボタン予告演出の実行開始タイミング（T21）→アイテム画像 D に対応する役物予告演出の実行開始タイミング（T24）の順であり、夫々のアイテム画像の表示開始タイミングの順と、夫々のアイテム画像に対応する夫々の予告演出の実行開始タイミングの順とは、一致している。しかしながら、夫々のアイテム画像の表示開始タイミングの順と、夫々のアイテム画像に対応する夫々の予告演出の実行開始タイミングの順とは、一致していなくてもよい。例えば、アイテム画像 A→アイテム画像 B の順に表示され、アイテム画像 B に対応する群予告演出→アイテム画像 A に対応するカットイン予告演出の順に実行されてもよい。また、アイテム画像 A→アイテム画像 B の順に表示された場合に

、カットイン予告演出→群予告演出の順に実行される場合と、群予告演出→カットイン予告演出の順に実行される場合とがあるようにしてもよい。

【0392】

(特徴部027SHの変形例2)

上記では、夫々のアイテム画像の表示開始タイミングが個々に異なる例を説明した。具体的には、図11-11等示すように、アイテム画像AはT1、アイテム画像BはT2、アイテム画像CはT3、アイテム画像DはT4である。しかしながら、夫々のアイテム画像の表示開始タイミングは個々に異ならなくてもよい。例えば、アイテム画像A～Dの4種類のアイテム画像のうちの2種類の表示開始タイミングが同時であってもよいし、4種類のアイテム画像のうちの3種類の表示開始タイミングが同時であってもよいし、4種類のアイテム画像の全部の表示開始タイミングが同時であってもよい。

10

【0393】

(特徴部027SHの変形例3)

上記では、夫々のアイテム画像の第2表示態様(レベル2)への変化タイミングが個々に異なる例を説明した。具体的には、図11-11等示すように、アイテム画像AはT6、アイテム画像BはT7、アイテム画像CはT8、アイテム画像DはT9である。しかしながら、夫々のアイテム画像の第2表示態様(レベル2)への変化タイミングは個々に異ならなくてもよい。例えば、アイテム画像A～Dの4種類のアイテム画像のうちの2種類の第2表示態様(レベル2)への変化タイミングが同時であってもよいし、4種類のアイテム画像のうちの3種類の第2表示態様(レベル2)への変化タイミングが同時であってもよいし、4種類のアイテム画像の全部の第2表示態様(レベル2)への変化タイミングが同時であってもよい。第3表示態様(レベル3)への変化タイミングについても同様である。

20

【0394】

(特徴部027SHの変形例4)

図11-11等示した例では、アイテム画像Aの表示開始時の表示態様は、常に第1表示態様(レベル1)であるが、表示開始時の表示態様は、第2表示態様(レベル2)や第3表示態様(レベル3)であってもよい。アイテム画像B、アイテム画像C、アイテム画像Dについても同様である。なお、上述したように、アイテム画像Dについて第4表示態様(レベル4)となる場合があるときには、表示開始時の表示態様を第4表示態様(レベル4)としてもよい。

30

【0395】

(特徴部027SHの変形例5)

上記では、いずれかの予告演出が実行された後のタイミングにおいては、アイテム画像の表示態様は変化しない例(つまり、アイテム画像の表示態様が変化する変化タイミングは、いずれかの予告演出が実行されるよりも早いタイミングである例)を説明した。例えば、図11-11に示した例では、最も早く実行されるカットイン予告演出が実行された後のタイミングにおいては(T15以降においては)、いずれのアイテム画像も変化しない。しかしながら、いずれかの予告演出が実行された後のタイミングにおいて、アイテム画像の表示態様が変化するようにしてもよい。

40

【0396】

(特徴部027SHの変形例6)

上記では、いずれかの予告演出が実行された後のタイミングにおいては、アイテム画像を新たに表示しない例(つまり、アイテム画像の表示開始タイミングは、いずれかの予告演出が実行されるよりも早いタイミングである例)を説明した。例えば、図11-11に示した例では、最も早く実行されるカットイン予告演出が実行された後のタイミングにおいては(T15以降においては)、いずれのアイテム画像も新たに表示しない。しかしながら、いずれかの予告演出が実行された後のタイミングにおいて、アイテム画像を新たに表示するようにしてもよい。

【0397】

50

(特徴部 027SH の変形例 7)

上記では、ある予告演出と他の予告演出の実行期間は重ならない例を説明したが、ある予告演出と他の予告演出の実行期間は重なる場合があるようにしてもよい。つまり、ある予告演出の実行開始タイミング→他の予告演出の実行開始タイミング→他の予告演出の実行終了タイミング→ある予告演出の実行終了タイミングとなる場合や、ある予告演出の実行開始タイミング→他の予告演出の実行開始タイミング→ある予告演出の実行終了タイミング→他の予告演出の実行終了タイミングとなる場合があるようにしてもよい。

【0398】

(特徴部 027SH の変形例 8)

上記では、アイテム画像 A とカットイン予告演出、アイテム画像 B と群予告演出、アイテム画像 C とボタン予告演出、アイテム画像 D と役物予告演出というように、アイテム画像と予告演出とは一対一の対応関係にある例を説明した。つまり、図 11-11 に示したように、アイテム画像 A が消去される（アイテムとして使われる）ことに基づいて実行され得るのはカットイン予告演出であり、アイテム画像 B が消去されることに基づいて実行され得るのは群予告演出であり、アイテム画像 C が消去されることに基づいて実行され得るのはボタン予告演出であり、アイテム画像 D が消去されることに基づいて実行され得るのは役物予告演出であると説明した。しかしながら、アイテム画像と予告演出とは必ずしも一対一の対応関係ではなくてもよい。

【0399】

例えば、ある 1 つのアイテム画像（例えば、アイテム画像 X）に対し複数の予告演出（例えば、カットイン予告演出、群予告演出）が対応付けられていてもよい。アイテム画像 X に対し、カットイン予告演出と群予告演出の 2 つが対応付けられているときには、アイテム画像 X が消去されることに基づいてカットイン予告演出のみが実行される場合と、アイテム画像 X が消去されることに基づいて群予告演出のみが実行される場合とがある。なお、アイテム画像 X が消去されることに基づいてカットイン予告演出と群予告演出とが実行される場合があるようにしてもよい。

【0400】

また例えば、複数のアイテム画像（例えば、アイテム画像 X、アイテム画像 Y）に対しある 1 つの予告演出（例えば、カットイン予告演出）が対応付けられていてもよい。アイテム画像 X、アイテム画像 Y に対し、カットイン予告演出が対応付けられているときには、アイテム画像 X が消去されることに基づいてカットイン予告演出が実行される場合と、アイテム画像 Y が消去されることに基づいてカットイン予告演出が実行される場合とがある。なお、消去されるときアイテム画像の表示態様に加え、消去されるアイテム画像の種類に応じて、予告演出が実行される割合を異ならせてもよい。上記例で言えば、消去されるときアイテム画像 X やアイテム画像 Y の表示態様に加え、アイテム画像 X が消去されるのかアイテム画像 Y が消去されるのかに応じて、カットイン予告演出が実行される割合を異ならせてもよい。

【0401】

また例えば、複数のアイテム画像（例えば、アイテム画像 X、アイテム画像 Y）に対し複数の予告演出（例えば、カットイン予告演出、群予告演出）が対応付けられていてもよい。アイテム画像 X、アイテム画像 Y に対し、カットイン予告演出と群予告演出の 2 つが対応付けられているときには、アイテム画像 X が消去されることに基づいてカットイン予告演出のみが実行される場合と、アイテム画像 X が消去されることに基づいて群予告演出のみが実行される場合と、アイテム画像 Y が消去されることに基づいてカットイン予告演出のみが実行される場合と、アイテム画像 Y が消去されることに基づいて群予告演出のみが実行される場合とがある。なお、アイテム画像 X が消去されることに基づいてカットイン予告演出と群予告演出とが実行される場合や、アイテム画像 Y が消去されることに基づいてカットイン予告演出と群予告演出とが実行される場合があるようにしてもよい。なお、消去されるときアイテム画像の表示態様に加え、消去されるアイテム画像の種類に応じて、予告演出が実行される割合や、実行されるか予告演出の種類を異ならせても

10

20

30

40

50

よい。

【0402】

(特徴部027SHの変形例9)

上記説明では、アイテム画像は表示開始の時点において対応関係にある予告演出を特定可能であるが、アイテム画像は表示開始の時点において対応関係にある予告演出を特定できなくてもよい。例えば、カットイン予告演出に対応するアイテム画像Aを、表示開始タイミングにおいて、対応関係にある予告演出を特定不可能な表示態様（例えば無地）で表示し、変化タイミングにおいて、対応関係にある予告演出を特定不可能な表示態様（例えば無地）から対応関係にある予告演出を特定可能な表示態様（第1表示態様や第2表示態様等）に変化させるようにしてもよい。

10

【0403】

(特徴部027SHの変形例10)

上記では、同一種類のアイテム画像を複数個表示しない例を説明したが、同一種類のアイテム画像を複数個表示してもよい。例えば、第1表示態様（レベル1）のアイテム画像Aを2個並べて表示するような場合や、第1表示態様（レベル1）のアイテム画像Aと第2表示態様（レベル2）のアイテム画像Aとを並べて表示するような場合があってもよい。ある種類のアイテム画像をN個表示した場合には、当該アイテム画像に対応する予告演出は最大N回実行される。

【0404】

(特徴部027SHの変形例11)

上記では、アイテム画像の表示態様は変化するが、アイテム画像の種類は変化しない例を説明したが、アイテム画像の種類も変化してもよい。例えば、第1表示態様（レベル1）のアイテム画像Aが第1表示態様（レベル1）のアイテム画像Bに変化するような場合や、第1表示態様（レベル1）のアイテム画像Aが第2表示態様（レベル2）のアイテム画像Bに変化するような場合があってもよい。なお、第3表示態様（レベル3）のアイテム画像Aが第2表示態様（レベル2）のアイテム画像Bに変化するような、種類の変化に際し、表示態様が降格（レベル3→レベル2）する場合があってもよい。

20

【0405】

(特徴部027SHの変形例12)

上記では、予告演出は4種類であり、予告演出に対応するアイテム画像も4種類であるが、アイテム画像や予告演出は4種類でなくてもよい。例えば、上述した変形例8にも関連し、アイテム画像を2種類、予告演出を5種類としてもよいし、アイテム画像を5種類、予告演出を2種類としてもよい。また、アイテム画像を1種類、予告演出も1種類としてもよい。

30

【0406】

(特徴部027SHの変形例13)

上記では、アイテム画像を消去するタイミングが、当該アイテム画像に対応する予告演出を煽る煽り演出が実行されるタイミングである例を説明したが、アイテム画像を消去するタイミングは、これに限定されない。例えば、アイテム画像を消去するタイミングは、当該アイテム画像に対応する予告演出が実行されるタイミングであってもよい。つまり、アイテム画像について、煽り演出の実行期間中は表示し続け、予告演出の実行開始時（煽り演出の終了時）に消去するようにしてもよい。具体的には、図11-11において、アイテム画像AをT14に代えてT15に消去し、アイテム画像BをT17に代えてT18に消去し、アイテム画像CをT20に代えてT21に消去し、アイテム画像DをT23に代えてT24に消去してもよい。

40

【0407】

(特徴部027SHの変形例14)

上記では、アイテム画像Aを、煽り演出の開始時（図11-11のT14）に消去し、煽り演出の実行期間中（図11-11のT14～T15）やカットイン予告演出の期間中（図11-11のT15～T16）に表示しない例（上述した変形例13の場合にはカッ

50

トイン予告演出の開始時（Ｔ１５）に消去し、カットイン予告演出の期間中（図１１－１１のＴ１５～Ｔ１６）に表示しない例）を説明した。つまり、アイテム画像Ａは、遅くともカットイン予告演出の開始時迄に消去し、カットイン予告演出の期間中には表示しない例を説明した。しかしながら、アイテム画像Ａを消去せずにカットイン予告演出の期間中に表示してもよい。つまり、アイテム画像Ａは使われても消去しないようにしてもよい。他のアイテム画像（アイテム画像Ｂ、アイテム画像Ｃ、アイテム画像Ｄ）についても同様である。

【０４０８】

（特徴部０２７ＳＨの変形例１５）

上述した変形例１４に関連し、使われたアイテム画像Ａを消去しない態様とする場合には、使われたアイテム画像Ａについて使われた旨が認識できるようにしてもよい。例えば、仮にカットイン予告演出を煽る煽り演出を開始する直前のアイテム画像Ａの表示態様が第２表示態様（レベル２）である場合（第１表示態様（レベル１）や第３表示態様（レベル３）である場合も同様）、カットイン予告演出を煽る煽り演出の開始時に、第２表示態様（レベル２）→煽り演出実行態様（例えば、色彩をグレースダウンやモノクロとし、文言「煽り演出中」等を表示した態様）とし、カットイン予告演出の開始時に、煽り演出実行態様→予告演出実行態様（例えば、色彩をグレースダウンやモノクロとし、文言「予告演出中」等を表示した態様）とし、カットイン予告演出の終了時に、予告演出実行態様→予告演出終了態様（例えば、色彩をグレースダウンやモノクロとし、文言「済」等を表示した態様）としてもよい。つまり、アイテム画像Ａについて、煽り演出の実行期間中（Ｔ１４～Ｔ１５）は「煽り演出実行態様」とし、カットイン予告演出の実行期間中（Ｔ１５～Ｔ１６）は「予告演出実行態様」とし、カットイン予告演出の終了後（Ｔ１６～）は「予告演出終了態様」としてもよい。他のアイテム画像（アイテム画像Ｂ、アイテム画像Ｃ、アイテム画像Ｄ）についても同様である。

【０４０９】

なお、煽り演出後にカットイン予告演出が実行されない場合には、カットイン予告演出の実行開始タイミングにおいて、煽り演出実行態様→予告演出不実行態様（例えば、色彩をグレースダウンやモノクロとし、文言「予告演出不実行」等を表示した態様）としてもよい。つまり、アイテム画像Ａについて、煽り演出の実行期間中（Ｔ１４～Ｔ１５）は「煽り演出実行態様」とし、煽り演出の終了後（Ｔ１５～）は「予告演出不実行態様」としてもよい。他のアイテム画像（アイテム画像Ｂ、アイテム画像Ｃ、アイテム画像Ｄ）についても同様である。

【０４１０】

上述した、煽り演出実行態様は、アイテム画像の種類によらずに共通のものであってもよい。例えば、無地、文言「煽り演出中」等を表示したものとしてもよい。予告演出実行態様、予告演出終了態様、予告演出不実行態様についても、アイテム画像の種類によらずに共通のものであってもよい。

【０４１１】

なお、上記に代えて、煽り演出実行態様は、アイテム画像の種類に応じたものであってもよい。例えば、アイテム画像の種類に応じた絵柄（図１１－９参照）等が認識できる範囲内で、色彩をグレースダウン等したり、文言「煽り演出中」等を表示したりしてもよい。予告演出実行態様、予告演出終了態様、予告演出不実行態様についても、アイテム画像の種類によらずに共通のものであってもよい。

【０４１２】

（特徴部０２７ＳＨの変形例１６）

上記では、煽り演出の実行後に予告演出を実行する例（予告演出の実行前に煽り演出を実行する例）を説明したが、煽り演出の実行後に予告演出を実行しなくてもよい（予告演出の実行前に煽り演出を実行しなくてもよい）。つまり、アイテム画像が使われた後に煽り演出を実行することなく予告演出を実行してもよい。

【０４１３】

10

20

30

40

50

(特徴部 0 2 7 S H の変形例 1 7)

上記では、スーパーリーチ演出中に、アイテム画像演出（アイテム画像の表示）や予告演出を実行しているが、他の期間に、アイテム画像演出や予告演出を実行してもよい。例えば、可変表示開始→アイテム画像 A の表示開始→リーチ→アイテム画像 A の消去→カットイン予告演出の実行という流れでもよいし、可変表示開始→アイテム画像 A の表示開始→リーチ→スーパーリーチに発展→アイテム画像 A の消去→カットイン予告演出の実行という流れでもよいし、可変表示開始→リーチ→アイテム画像 A の表示開始→アイテム画像 A の消去→カットイン予告演出の実行という流れでもよいし、可変表示開始→リーチ→アイテム画像 A の表示開始→スーパーリーチに発展→アイテム画像 A の消去→カットイン予告演出の実行という流れでもよい。

10

【0 4 1 4】

(特徴部 0 2 7 S H の変形例 1 8)

上記では、1 変動中に、アイテム画像演出（アイテム画像の表示）や予告演出を実行しているが、複数変動に亘って、アイテム画像演出や予告演出を実行してもよい。

【0 4 1 5】

例えば、ある 1 つの変動中において、必要なアイテム画像（表示有を決定したアイテム画像）を全部表示し、次変動以降の他の 1 つの変動中において、表示中のアイテム画像を全部消去して必要な予告演出（実行有を決定した予告演出）を全部実行するようにしてもよい。例えば、1 変動目にアイテム画像 A、アイテム画像 B、アイテム画像 C を表示開始→何変動か後の変動中（例えば、2 変動目～4 変動目の何れかの変動中）にアイテム画像 A、アイテム画像 B、アイテム画像 C を全部消去（各アイテム画像は表示開始～消去間に变化可能）して必要な予告演出を実行する、という流れである。

20

【0 4 1 6】

また例えば、ある 1 つの変動中において、必要なアイテム画像（表示有を決定したアイテム画像）を全部表示し、複数の変動に亘って、表示中のアイテム画像を順次消去して必要な予告演出（実行有を決定した予告演出）を順次実行するようにしてもよい。例えば、1 変動目にアイテム画像 A、アイテム画像 B、アイテム画像 C を表示開始するとともに当該 1 変動目にアイテム画像 A を消去（アイテム画像 A は表示開始～消去間に变化可能）して必要な予告演出（カットイン予告演出）を実行→2 変動目にアイテム画像 B を消去（アイテム画像 B は表示開始～消去間に变化可能）して必要な予告演出（群予告演出）を実行→3 変動目にアイテム画像 C を消去（アイテム画像 C は表示開始～消去間に变化可能）して必要な予告演出（ボタン予告演出）を実行するという流れや、1 変動目にアイテム画像 A、アイテム画像 B、アイテム画像 C を表示開始→2 変動目にアイテム画像 A を消去（アイテム画像 A は表示開始～消去間に变化可能）して必要な予告演出（カットイン予告演出）を実行→3 変動目にアイテム画像 B を消去（アイテム画像 B は表示開始～消去間に变化可能）して必要な予告演出（群予告演出）を実行→4 変動目にアイテム画像 C を消去（アイテム画像 C は表示開始～消去間に变化可能）して必要な予告演出（ボタン予告演出）を実行するという流れである。

30

【0 4 1 7】

また例えば、複数の変動に亘って、必要なアイテム画像（表示有を決定したアイテム画像）を順次表示し、必要なアイテム画像を全部表示し終えた他の 1 つの変動中において、表示中のアイテム画像を全部消去して必要な予告演出（実行有を決定した予告演出）を全部実行するようにしてもよい。例えば、1 変動目にアイテム画像 A を表示開始→2 変動目にアイテム画像 B を表示開始→3 変動目にアイテム画像 C を表示開始するとともに当該 3 変動目にアイテム画像 A、アイテム画像 B、アイテム画像 C を全部消去（各アイテム画像は表示開始～消去間に变化可能）して必要な予告演出を実行する、という流れや、1 変動目にアイテム画像 A を表示開始→2 変動目にアイテム画像 B を表示開始→3 変動目にアイテム画像 C を表示開始→4 変動目にアイテム画像 A、アイテム画像 B、アイテム画像 C を全部消去（各アイテム画像は表示開始～消去間に变化可能）して必要な予告演出を実行する、という流れである。

40

50

【0418】

また例えば、複数の変動に亘って、必要なアイテム画像（表示有を決定したアイテム画像）を順次表示し、また、複数の変動に亘って、表示中のアイテム画像を順次消去して必要な予告演出（実行有を決定した予告演出）を順次実行するようにしてもよい。例えば、1変動目にアイテム画像Aを表示開始→2変動目にアイテム画像Bを表示開始するとともに当該2変動目にアイテム画像Aを消去（アイテム画像Aは表示開始～消去間に変化可能）して必要な予告演出（カットイン予告演出）を実行し、3変動目にアイテム画像Bを消去（アイテム画像Bは表示開始～消去間に変化可能）して必要な予告演出（群予告演出）を実行するという流れや、例えば、1変動目にアイテム画像Aを表示開始→2変動目にアイテム画像Bを表示開始→3変動目にアイテム画像Aを消去（アイテム画像Aは表示開始～消去間に変化可能）して必要な予告演出（カットイン予告演出）を実行し、4変動目にアイテム画像Bを消去（アイテム画像Bは表示開始～消去間に変化可能）して必要な予告演出（群予告演出）を実行するという流れである。

10

【0419】

（特徴部027SHの変形例19）

上記では、可変表示開始設定処理（ステップS171）内においてアイテム画像について決定しているが（図9、図11-14参照）、先読予告設定処理（ステップS161）内においてアイテム画像について決定してもよい。可変表示開始設定処理（ステップS171）内においてアイテム画像について決定する態様では、予告演出の実行有無と変動パターンとに基づいてアイテム画像について決定しているが（図11-10参照）、先読予告設定処理（ステップS161）内においてアイテム画像を決定する場合には、受信した図柄指定コマンド（可変表示結果が「大当たり」となるか否か及び大当たり種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す演出制御コマンド）や変動カテゴリ指定コマンド（判定した変動パターンのカテゴリ（種類）を示す演出制御コマンド）の内容に基づいて、アイテム画像について決定してもよい。なお、一の始動入賞時における先読予告設定処理において複数のアイテム画像について纏めて決定してもよいし、夫々の始動入賞時における先読予告設定処理において1つのアイテム画像について決定してもよい。つまり、1つの変動に対し複数のアイテム画像を対応付けてもよいし、1つひとつの変動に対し1つずつアイテム画像を対応付けてもよい。

20

【0420】

（特徴部027SHの変形例20）

上記では、アイテム画像の表示後に、アイテム画像を使用する際の演出として、使用するアイテム画像の種類に対応する予告演出を実行する例を説明したが、使用するアイテム画像の種類に対応する予告演出とは異なる種類の予告演出を実行する場合があってもよい。例えば、図11-11に示した例では、アイテム画像Aが消去されることに基いて実行され得るのはカットイン予告演出であるが、アイテム画像Aが消去されることに基いて群予告演出が実行される場合があってもよい。また、変形例8に関連する一例としては、ある1つのアイテム画像（例えば、アイテム画像X）に対し複数の予告演出（例えば、カットイン予告演出、群予告演出）が対応付けられている場合に、アイテム画像Xが消去されることに基いて上記複数の予告演出（例えば、カットイン予告演出、群予告演出）とは異なる予告演出（例えば、役物予告演出等）が実行される場合があってもよい。これにより、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができる。なお、使用するアイテム画像の種類に対応する予告演出とは異なる種類の予告演出を実行する場合がある態様において、使用するアイテム画像の種類に対応する予告演出とは異なる種類の予告演出を実行する場合の方が、使用するアイテム画像の種類に対応する予告演出を実行する場合よりも、大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

30

40

【0421】

（特徴部027SHの変形例21）

図11-31及び図11-32を用いて設定値の示唆について説明したが、設定値の示唆は、これに限定されない。

50

【0422】

例えば、上述した変形例1に関連し、夫々のアイテム画像の表示開始タイミングの順と夫々のアイテム画像に対応する夫々の予告演出の実行開始タイミングの順とを一致させるかさせないかの決定割合に設定差を設け、アイテム画像の表示開始タイミングの順と予告演出の実行開始タイミングの順とが一致するかに関連し、設定値を示唆するようにしてもよい。一例として、アイテム画像の表示開始タイミングの順と予告演出の実行開始タイミングの順とを一致させる割合を、低設定（例えば、3以下）である場合には95%とし、高設定（例えば、4以上）である場合には85%とし、アイテム画像の表示開始タイミングの順と予告演出の実行開始タイミングの順とを一致しないこと（あるいは一致しない頻度が多いこと）が、高設定（例えば設定値4以上）であることを示唆するようにしてもよい。つまり、上記順序に関する法則（原則は順序が一致）が崩れる頻度は高設定の方が高いため（低設定では5%、高設定では15%）、法則崩れ（法則崩れの頻度）によって高設定を示唆するようにしてもよい。

10

【0423】

また、上述した変形例2に関連し、複数のアイテム画像の表示開始タイミングを同時とするかしないかの決定割合に設定差を設け、複数のアイテム画像の表示開始タイミングが同時であるかに関連し、設定値を示唆するようにしてもよい。一例として、複数のアイテム画像の表示開始タイミングを同時にする割合を、低設定（例えば、3以下）である場合には5%とし、高設定（例えば、4以上）である場合には15%とし、複数のアイテム画像の変化タイミングが一致すること（あるいは一致する頻度が多いこと）が高設定（例えば設定値4以上）であることを示唆するようにしてもよい。つまり、上記表示開始タイミングに関する法則（原則は同時ではない）が崩れる頻度は高設定の方が高いため（低設定では5%、高設定では15%）、法則崩れ（法則崩れの頻度）によって高設定を示唆するようにしてもよい。また、同様に、上述した変形例3に関連し、複数のアイテム画像の変化タイミングを同時とするかしないかの決定割合に設定差を設け、複数のアイテム画像の変化タイミングが同時であるかに関連し、設定値を示唆するようにしてもよい。

20

【0424】

また、上述した変形例4に関連し、アイテム画像の表示開始時の表示態様の決定割合に設定差を設け、アイテム画像の表示開始時の表示態様に関連し、設定値を示唆するようにしてもよい。一例として、アイテム画像の表示開始時の表示態様は第1表示態様（レベル1）か第2表示態様（レベル2）とし、第2表示態様（レベル2）とする割合を、低設定（例えば、3以下）である場合には3%とし、高設定（例えば、4以上）である場合には9%とし、アイテム画像の表示開始時の表示態様が第2表示態様（レベル2）となること（あるいは第2表示態様（レベル2）となる頻度が多いこと）が、高設定（例えば設定値4以上）であることを示唆するようにしてもよい。つまり、アイテム画像の表示開始時の表示態様に関する法則（原則は第1表示態様（レベル1））が崩れる頻度は高設定の方が高いため（低設定では3%、高設定では9%）、法則崩れ（法則崩れの頻度）によって高設定を示唆するようにしてもよい。

30

【0425】

また、予告演出において、設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、強カットイン画像（図11-5（B）等）について、通常の強カットイン画像（キャラクタA、Bの登場等）、特別の強カットイン画像（キャラクタA、Cの登場等）の2種類の強カットイン画像を用意し、強カットイン画像の種類の決定割合に設定差を設けることにより、強カットイン画像において、設定値を示唆するようにしてもよい。具体的には例えば、強カットイン画像を表示するカットイン予告演出（YEP-A2）を実行すると決定した後に、低設定（例えば、3以下）である場合には、「通常の強カットイン画像」を95%、「特別の強カットイン画像」を5%の割合で決定し、高設定（例えば、4以上）である場合には、「通常の強カットイン画像」を80%、「特別の強カットイン画像」を20%の割合で決定してもよい。つまり、強カットイン画像を表示するカットイン予告演出（YEP-A2）において、「特別の強カットイン画像」が表示されること（あるいは、「特別の強力

40

50

ットイン画像」が表示される頻度が多いこと)が、高設定(例えば設定値4以上)であることを示唆するようにしてもよい。

【0426】

また例えば、群画像(図11-5(C)等)について、通常の群画像(キャラクタAの群)、特別の群画像(キャラクタBの群)の2種類の群画像を用意し、群画像の種類の決定割合に設定差を設けることにより、群画像において、設定値を示唆するようにしてもよい。具体的には例えば、群予告演出(YEP-B)を実行すると決定した後に、低設定(例えば、3以下)である場合には、「通常の群画像」を95%、「特別の群画像」を5%の割合で決定し、高設定(例えば、4以上)である場合には、「通常の群画像」を80%、「特別の群画像」を20%の割合で決定してもよい。つまり、群画像を表示する群予告演出(YEP-B)において、「特別の群画像」が表示されること(あるいは、「特別の群画像」が表示される頻度が多いこと)が、高設定(例えば設定値4以上)であることを示唆するようにしてもよい。

【0427】

また、スーパーリーチにおいて、設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、スーパーリーチB(変動パターン#16、#18)について、通常のスーパーリーチ演出(背景1におけるバトル演出等)、特別のスーパーリーチ演出(背景2におけるバトル演出等)の2種類のスーパーリーチ演出を用意し、スーパーリーチBのスーパーリーチ演出の種類の決定割合に設定差を設けることにより、スーパーリーチBのスーパーリーチ演出において、設定値を示唆するようにしてもよい。また、大当りに関連し、設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、第3大当り(図11-2参照)の大当り遊技状態の開始演出(ファンファーレ演出)について、通常のファンファーレ演出、特別のファンファーレ演出の2種類のファンファーレ演出を用意し、第3大当りにおけるファンファーレ演出の種類の決定割合に設定差を設けることにより、第3大当りにおけるファンファーレ演出において、設定値を示唆するようにしてもよい。

【0428】

また、後に設定値の示唆が行われることをアイテム画像によって示唆するようにしてもよい。例えば、予告演出において設定値の示唆が行われることをアイテム画像によって示唆するようにしてもよい。一例として、設定値の示唆が行われる「特別の強カットイン画像」を表示することを決定している場合に、カットイン予告演出が行われた場合に当該カットイン予告演出において設定値の示唆が行われることを示唆する態様(例えば、文言「設定示唆付予告?」等を表示した態様)のアイテム画像Aを表示してもよい。つまり、上記の態様のアイテム画像Aは、カットイン予告演出が行われるかどうかは不確定であるが仮にカットイン予告演出が行われたならば当該カットイン予告演出において「特別の強カットイン画像」を表示することを示唆するものである。他の例として、設定値の示唆が行われる「特別の強カットイン画像」を表示することを決定している場合に、カットイン予告演出において設定値の示唆が行われることを示唆する態様(例えば、文言「設定示唆付予告!」等を表示した態様)のアイテム画像Aを表示してもよい。つまり、上記の態様のアイテム画像Aは、カットイン予告演出が行われ、かつ、当該カットイン予告演出において「特別の強カットイン画像」を表示することを示唆するものである。

【0429】

なお、図11-4に示した予告演出は異なる演出等(大当り信頼度に関係する演出等であってもよいし、大当りの信頼度に関係しない演出等であってもよい)において設定値の示唆が行われることをアイテム画像によって示唆するようにしてもよい。

【0430】

また、後に設定値の示唆が行われることをアイテム画像以外によって示唆するようにしてもよい。換言すれば、アイテム画像では、後に設定値の示唆が行われることを示唆しないようにしてもよい。例えば、予告演出において設定値の示唆が行われることを当該予告演出の煽り演出によって示唆するようにしてもよい。一例として、設定値の示唆が行われる「特別の強カットイン画像」を表示することを決定している場合に、カットイン予告演

出が行われた場合に当該カットイン予告演出において設定値の示唆が行われることを示唆する態様（例えば、カウントダウンする数字の近傍に「設定示唆付予告？」等の文言を表示した態様）の煽り演出を実行してもよい。つまり、上記の態様の煽り演出は、カットイン予告演出が行われるかどうかは不確定であるが仮にカットイン予告演出が行われたならば当該カットイン予告演出において「特別の強カットイン画像」を表示することを示唆するものである。他の例として、設定値の示唆が行われる「特別の強カットイン画像」を表示することを決定している場合に、カットイン予告演出において設定値の示唆が行われることを示唆する態様（例えば、カウントダウンする数字の近傍に「設定示唆付予告！」等の文言を表示した態様）の煽り演出を実行してもよい。つまり、上記の態様の煽り演出は、カットイン予告演出が行われ、かつ、当該カットイン予告演出において「特別の強カットイン画像」を表示することを示唆するものである。

10

【0431】

なお、後に設定値の示唆が行われることを一切示唆しないようにしてもよい。つまり、事前に何ら示唆することなく（アイテム画像でも示唆することなく、アイテム画像以外でも示唆することなく、設定値の示唆を行うようにしてもよい。

【0432】

なお、「設定値の示唆」は、ある設定値（又はある範囲内の設定値）である可能性が高い旨を認識させるに止まり、ある設定値（又はある範囲内の設定値）である旨を確定的に報知するものでなくてもよいし、ある設定値（又はある範囲内の設定値）である旨を確定的に報知するものであってもよい。例えば、ある演出やある表示等について、低設定（例えば、設定値3以下）であるときには決定されないようにすることにより、当該演出や当該表示等が、高設定（例えば、設定値4以下）である旨を確定的に報知するものとなる。

20

【0433】

（他の機器への適用）

なお、上記では、パチンコ遊技機に適用する例を説明したが、スロット機にも適用可能である。例えば、ある状態（例えば、有利状態ではない状態）において、周期的（固定ゲーム数毎、所定範囲内のゲーム数毎）に、他の状態（例えば、有利状態）に移行するかを通常時よりも高確率で抽選するスロット機において、周期的に訪れる高確率の期間では、他の状態に移行するかの期待度が異なる複数種類の予告演出を実行可能とし、また、当該高確率の期間よりも前の期間では、実行される予告演出の種類を特定可能なアイテム画像を表示可能とした上で、アイテム画像の表示態様によって当該アイテム画像が表示された後に当該アイテム画像により特定される種類の予告演出が実行される割合が異なるようにしてもよい。

30

【0434】

あるいは、第1の有利状態（例えば、CZ、ボーナスゲーム等）において、第2の有利状態（例えば、AT状態、ART状態等）に移行するかを高確率で抽選するスロット機において、第1の有利状態の第2期間（例えば、当該第1の有利状態の期間のうちの後半～終盤の期間）では、第2の有利状態に移行するかの期待度が異なる複数種類の予告演出を実行可能とし、また、第1の有利状態の第2期間よりも前の第1期間では、実行される予告演出の種類を特定可能なアイテム画像を表示可能とした上で、アイテム画像の表示態様によって当該アイテム画像が表示された後に当該アイテム画像により特定される種類の予告演出が実行される割合が異なるようにしてもよい。

40

【0435】

（特徴部027SHに係る手段の説明）

（特徴部027SHに係る手段1）

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1、スロット機等）であって、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120等）を備え、前記演出実行手段は、所定期間内（例えば、図11-11に示したT15～T16、T18～T19、T21～T22、T24～T25、高確率に抽選が行われる期間よりも前の期間等）に複数種類の予告演出（例えば、図11-4に示した複数種類の予告演出等）を実行可

50

能であるとともに、実行される前記予告演出の種類を特定可能な特定表示（例えば、図 11-9（A）～（L）に示した複数種類のアイテム画像等）を前記所定期間よりも前に表示する特定演出（例えば、図 11-8（A）に示したアイテム画像演出等）を実行可能であり、前記所定期間内に実行される前記予告演出の種類によって遊技者にとって有利な内容が報知される割合が異なり（例えば、図 11-7（A）～（F）に示したように、大当たり期待度が異なり）、前記特定表示が表示された後に該特定表示により特定される種類の前記予告演出が実行されるときと、実行されないときと、があり（例えば、図 11-10（A）（C）（E）（G）の予告演出を実行する場合においてアイテム画像を表示するアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 2」～「I G E G P 5」を決定した場合には、アイテム画像の表示後に該アイテム画像により特定される種類の予告演出が実行され、図 11-10（B）（D）（F）（H）の予告演出を実行しない場合においてアイテム画像を表示するアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 2」～「I G E G P 5」を決定した場合には、アイテム画像の表示後に該アイテム画像により特定される種類の予告演出が実行されない）、前記特定表示の表示態様は複数あり（例えば、図 11-9（A）～（L）を参照）、前記特定表示の表示態様によって該特定表示が表示された後に該特定表示に対応する前記予告演出が実行される割合が異なる（例えば、図 11-8（B）、図 11-10（A）～（H）に示すように、アイテム画像の表示態様によって該アイテム画像が表示された後に該アイテム画像に対応する予告演出が実行される割合が異なる。具体的には、予告演出が実行される割合は、該予告演出に対応するアイテム画像の表示態様が第 3 表示態様（レベル 3）＞該予告演出に対応するアイテム画像の表示態様が第 2 表示態様（レベル 2）＞該予告演出に対応するアイテム画像の表示態様が第 1 表示態様（レベル 1）となる）。

【0436】

上記遊技機によれば、特定表示の表示態様によって該特定表示が表示された後に該特定表示に対応する予告演出が実行される割合が異なるため、遊技者が特定表示の表示態様に注目し、遊技の興趣が向上する。

【0437】

（特徴部 027SH に係る手段 2）

上記の手段 1 の遊技機において、前記特定表示は、該特定表示に対応する前記予告演出（例えば、該特定表示により特定される種類の前記予告演出）の実行期間に対応して特殊態様に変化可能（例えば、アイテム画像 A について、カットイン予告演出の実行時（T15）に「予告演出実行態様」に変化可能）であり、前記特定表示の前記特殊態様は、前記特定表示の種類によらずに共通（例えば、アイテム画像の種類によらずに共通）であってもよい。

【0438】

上記遊技機によれば、特定表示に対応する予告演出を実行していること（アイテム画像が使われていること）を明確に報知することができる。また、実行している予告演出に対応する特定表示であることや、実行している予告演出に対応する特定表示がいずれの特定表示であるかを明確に報知することができる。

【0439】

（特徴部 027SH に係る手段 3）

上記の手段 1、手段 2 の遊技機において、前記特定表示は、該特定表示に対応する前記予告演出（例えば、該特定表示により特定される種類の前記予告演出）の実行後に特別態様に変化可能（例えば、アイテム画像 A について、カットイン予告演出の実行終了時（T16）に「予告演出終了態様」に変化可能等）であってもよい。

【0440】

上記遊技機によれば、特定表示に対応する予告演出を実行したこと（アイテム画像が使われたこと）を明確に報知することができる。また、実行した予告演出に対応する特定表示であることや、実行した予告演出に対応する特定表示がいずれの特定表示であるかを明確に報知することができる。

【0441】

(特徴部027SHに係る手段4)

上記の手段1～手段3の遊技機において、前記特定演出として、前記所定期間よりも前の特定期間内に複数種類の前記特定表示を複数表示可能(例えば、図11-11に示したT2～T14において最大4種類のアイテム画像を表示可能等)であり、各種類の前記特定表示がいずれかの表示態様により表示されてもよい(例えば、図11-26(C)の場面では、アイテム画像Aが第2表示態様(レベル2)により表示され、アイテム画像Bが第2表示態様(レベル2)により表示され、アイテム画像Cが第3表示態様(レベル3)により表示され、アイテム画像Dが第1表示態様(レベル1)により表示されている)。

【0442】

上記遊技機によれば、各種類の特定表示の表示態様に注目するため、興味が向上する。

【0443】

(特徴部027SHに係る手段5)

上記の手段2の遊技機は、前記所定期間のうちの複数のタイミングにて前記予告演出を実行可能であり(例えば、図11-11に示したように、T15、T18、T21、T24というように、複数の実行開始タイミングにて予告演出を実行可能であり)、前記予告演出の実行タイミングは、該予告演出の種類によって異なり(例えば、図11-11に示したように、カットイン予告演出の実行開始タイミングはT15、群予告演出の実行開始タイミングはT18、ボタン予告演出の実行開始タイミングはT21、役物予告演出の実行開始タイミングはT24というように、予告演出の種類によって異なり)、前記特定表示が前記特殊態様となるタイミングは、該特定表示に対応する前記予告演出(例えば、該特定表示により特定される前記予告演出)の種類によって異なる(例えば、アイテム画像Aはカットイン予告演出の実行時(T15)に「予告演出実行態様」に変化可能であり、アイテム画像Bは群予告演出の実行時(T18)に「予告演出実行態様」に変化可能であり、アイテム画像Cはボタン予告演出の実行時(T21)に「予告演出実行態様」に変化可能であり、アイテム画像Dは、役物予告演出の実行時(T24)に「予告演出実行態様」に変化可能であるため、アイテム画像が「予告演出実行態様」となるタイミングは、該アイテム画像により特定される予告演出の種類によって異なる)ものであってもよい。

【0444】

上記遊技機によれば、特定表示に対応する予告演出の実行タイミングが異なるため、演出の複雑化を軽減できる。

【0445】

(特徴部027SHに係る手段6)

上記の手段1～5の遊技機は、一の前記予告演出の実行前に該予告演出の種類を特定可能な前記特定表示が表示されるときと、一の前記予告演出の実行前に該予告演出の種類を特定可能な前記特定表示が表示されないときと、があり(例えば、図11-13(B)の例では、ボタン予告演出の実行前にボタン予告演出に対応するアイテム画像Bを表示しているが、役物予告演出の実行前に役物予告演出に対応するアイテム画像Dを表示していない)、一の前記予告演出の実行前に該予告演出に対応する前記特定表示が表示されるときと、一の前記予告演出の実行前に該予告演出に対応する前記特定表示が表示されないときと、で遊技者にとって有利な内容が報知される割合が異なる例えば、図11-8(B)、図11-10(A)～(H)に示すように、予告演出の実行前に該予告演出に対応するアイテム画像が表示されるときと、予告演出の実行前に該予告演出に対応するアイテム画像が表示されないときとは、予告演出の実行割合が異なるため、予告演出の実行前に該予告演出に対応するアイテム画像が表示されるときと、予告演出の実行前に該予告演出に対応するアイテム画像が表示されないときとは、図11-7(A)～図11-7(F)に示すように大当たり期待度も異なる)ものであってもよい。

【0446】

上記遊技機によれば、どのような演出の流れになるかに注目するため、興味が向上する。

10

20

30

40

50

【0447】

(特徴部027SHに係る手段7)

上記の手段1～6の遊技機は、前記特定表示の表示後に該特定表示の表示態様を変化可能であり(例えば、図11-8参照)、前記特定表示の表示態様の变化を示唆する演出(例えば、図11-17(C)に示した、アイテム画像Aの表示態様が変化するかを示唆するアイテム画像変化示唆表示027SHIGA-HENを用いたアイテム画像変化示唆演出等)を実行可能であってもよい。

【0448】

上記遊技機によれば、特定表示が変化するかに注目するため、興味が向上する。

【0449】

(特徴部027SHに係る手段8)

上記の手段1～7の遊技機は、識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な内容が報知されるかを先読み判定する先読み判定手段(例えば、演出制御用CPU120による先読予告設定処理(ステップS161)等)を備え、前記所定期間は、複数の可変表示に対応した期間であり、前記特定表示は、前記先読み判定にもとづいて表示されるようにしてもよい。例えば、1つの可変表示に対し複数のアイテム画像を対応付けてもよいし、1つひとつの可変表示に対し1つずつアイテム画像を対応付けてもよい。

【0450】

上記遊技機によれば、後に実行される変動に対する注目度合いが高まり、興味が向上する。

【0451】

(特徴部027SHに係る手段9)

上記の手段1～8の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、不利設定値と該不利設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能(例えば、図11-2(A)(B)参照)であり、複数種類のうちの少なくとも一部の前記予告演出において、前記設定値について示唆してもよい。例えば、強カットイン画像(図11-5(B)等)について、通常の強カットイン画像(キャラクタA、Bの登場等)、特別の強カットイン画像(キャラクタA、Cの登場等)の2種類の強カットイン画像を用意し、強カットイン画像の種類の決定割合に設定差を設けることにより、強カットイン画像において、設定値を示唆するようにしてもよい。

【0452】

上記遊技機によれば、特定表示の表示後に予告演出が実行されるに加え、特定表示の表示後に表示される予告演出において設定値の示唆があるかにも注目するため、興味が向上する。

【0453】

(特徴部027SHに係る手段10)

上記の手段1～9の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、不利設定値と該不利設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能(例えば、図11-2(A)(B)参照)であり、前記設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であり、前記特定表示は、実行される前記設定示唆演出に対応して表示される場合があるようにしてもよい。

【0454】

上記遊技機によれば、予告演出が実行されるに加え、設定値の示唆に関しても、特定表示に注目するため、興味が更に向上する。予告演出に対応したアイテム画像を予告演出の実行前に表示するアイテム画像演出と、設定値を示唆する設定示唆演出と、の間に関連性がないと興味が不十分となる虞があるが、上記遊技機では、アイテム画像演出が設定示唆演出の実行を示唆する場合があり、アイテム画像演出と設定示唆演出との間に関連性があるため、興味が向上する。

【0455】

10

20

30

40

50

(特徴部 0 2 7 S H に係る手段 1 1)

上記の手段 1 ～ 9 の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、不利設定値と該不利設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能（例えば、図 1 1 － 2 (A) (B) 参照）であり、前記設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であり、前記特定表示は、実行される前記予告演出に対応して表示される場合がある一方、実行される前記設定示唆演出に対応して表示されないようにしてもよい。

【 0 4 5 6 】

上記遊技機によれば、演出が煩雑となることを防いで興趣の低下を抑えることができる。予告演出に対応したアイテム画像を予告演出の実行前に表示するアイテム画像演出と、設定値を示唆する設定示唆演出と、を関連させると演出が煩雑になり却って興趣が低下してしまう虞があるが、上記遊技機では、アイテム画像演出が設定示唆演出の実行を示唆するものではなく、アイテム画像演出と設定示唆演出とは夫々が独立しているため、興趣の低下を抑えることができる。

【 0 4 5 7 】

(特徴部 0 2 7 S H に係る手段 1 2)

上記の手段 1 ～ 9 の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、不利設定値と該不利設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能（例えば、図 1 1 － 2 (A) (B) 参照）であり、前記設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であり、前記特定表示として前記設定示唆演出を実行してもよい。例えば、図 1 1 － 3 1、図 1 1 － 3 2 に示したように、アイテム画像 D (レベル 4) を用いて設定値を示唆するようにしてもよい。

【 0 4 5 8 】

上記遊技機によれば、予告演出が実行されるかに加え、設定値の示唆に関しても、特定表示に注目するため、興趣が更に向上する。予告演出に対応したアイテム画像を予告演出の実行前に表示するアイテム画像演出と、設定値を示唆する設定示唆演出と、の間に関連性がないと興趣が不十分となる虞があるが、上記遊技機では、アイテム画像演出が設定示唆演出でもあるため、興趣が向上する。

【 0 4 5 9 】

(特徴部 0 2 7 S H に係る手段 1 3)

上記の手段 1 ～ 9 の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、不利設定値と該不利設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能（例えば、図 1 1 － 2 (A) (B) 参照）であり、前記設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であり、前記設定示唆演出は、前記予告演出とも前記特定表示とも異なるものであってもよい。例えば、スーパーリーチ演出の演出態様（例えば、背景等）によって設定値を示唆するようにしてもよいし、大当たり遊技状態の開始演出（ファンファーレ演出）によって設定値を示唆するようにしてもよい。

【 0 4 6 0 】

上記遊技機によれば、演出が煩雑となることを防いで興趣の低下を抑えることができる。予告演出及びアイテム画像演出と、設定示唆演出と、を関連させると演出が煩雑になり却って興趣が低下してしまう虞があるが、上記遊技機では、予告演出及びアイテム画像演出と、設定示唆演出とは、独立しているため、興趣の低下を抑えることができる。

【 0 4 6 1 】

(特徴部 0 0 6 S H に関する説明)

次に、特徴部 0 0 6 S H に係る遊技機について説明する。特徴部 0 0 6 S H に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機である。この実施の形態では、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機 1 を例にとって説明する。

【 0 4 6 2 】

特徴部 0 0 6 S H に係るパチンコ遊技機 1 は、遊技制御手段と、演出実行手段と、を備える。遊技制御手段は、例えば、主基板 1 1 の CPU 1 0 3 によって実現される。演出実

10

20

30

40

50

行手段は、例えば、演出制御基板 12 の演出制御用 CPU 120 によって実現される。演出実行手段は、種々の演出（例えば、後述する、各種の予告演出、プレゼント予告演出、設定示唆演出等）を実行可能である。

【0463】

特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 の正面図等は、特徴部 027 SH に係るパチンコ遊技機 1 と同様である（図 11-1 参照）。但し、説明の便宜上、特徴部 027 SH に係るパチンコ遊技機 1 が備える可動体 027 SH 32 について、特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 では、可動体 006 SH 32 と称するものとする。

【0464】

特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たり確率（低確状態）は、図 11-2（A）に示した特徴部 027 SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たり確率（低確状態）と同様である。特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たり確率（高確状態）は、図 11-2（B）に示した特徴部 027 SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たり確率（高確状態）と同様である。また、特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 は、特徴部 027 SH に係るパチンコ遊技機 1 と同様に小当りを設けていてもよいが、以下の説明においては、特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 は、小当りを設けていないものとして説明する。

【0465】

特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たりの種類（大当たり種別）は、図 11-2（C）に示した特徴部 027 SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たりの種類（大当たり種別）と同様である。また、特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たり種別の振り分けは、図 11-2（D）（E）に示した特徴部 027 SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たり種別の振り分けと同様である。

【0466】

特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 の変動パターンの内容は、変動パターン # 15（小当りの変動パターン）が存在しない点を除き、図 11-3（A）に示した特徴部 027 SH に係るパチンコ遊技機 1 の変動パターンの内容と同様である。特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 の変動パターンの決定割合は、変動パターン # 15（小当りの変動パターン）に係る部分を除き、図 11-3（B）に示した特徴部 027 SH に係るパチンコ遊技機 1 の変動パターンの決定割合と同様である。

【0467】

図 12-1 は、予告演出について説明する説明図である。図 12-2 は、予告演出の演出例である。特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 は、図 12-1 に示すような複数種類の予告演出を実行可能である。なお、この実施の形態では、複数種類の予告演出の夫々は、予告演出パターンによって特定可能である。

【0468】

図 12-1 に示した、予告演出パターン「YEP-A1」の予告演出は、図 11-4 に示したカットイン予告演出（弱カットイン画像の表示）である。つまり、特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 は、予告演出パターン「YEP-A1」の予告演出として、図 11-5（A）に示すような弱カットイン画像 027 SH YKE-JCI（説明の便宜上、特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 の説明では弱カットイン画像 006 SH YKE-JCI と称する）を表示する。なお、予告演出パターン「YEP-A1」と、後述する予告演出パターン「YEP-A2」とを区別しない場合（あるいは纏めて）、予告演出パターン「YEP-A」と称する。

【0469】

図 12-1 に示した、予告演出パターン「YEP-A2」の予告演出は、図 11-4 に示したカットイン予告演出（強カットイン画像の表示）である。つまり、特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 は、予告演出パターン「YEP-A2」の予告演出として、図 11-5（B）に示すような強カットイン画像 027 SH YKE-KCI（説明の便宜上、特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 の説明では強カットイン画像 006 SH YKE-KCI と称する）を表示する。

【0470】

図12-1に示した、予告演出パターン「YEP-B」の予告演出は、図11-4に示した群予告演出（群画像の表示）である。つまり、特徴部006SHに係るパチンコ遊技機1は、予告演出パターン「YEP-B」の予告演出として、図11-5（C）に示すような、群画像027SHYKE-GN（説明の便宜上、特徴部006SHに係るパチンコ遊技機1の説明では群画像006SHYKE-GNと称する）を表示する。

【0471】

図12-1に示した、予告演出パターン「YEP-C1」の予告演出は、図11-4に示したボタン予告演出（ボタン画像の表示→押下→弱カットイン画像）である。つまり、特徴部006SHに係るパチンコ遊技機1は、予告演出パターン「YEP-C1」の予告演出として、図11-6（A）（B）に示すような、ボタン画像027SHYKE-BU（説明の便宜上、特徴部006SHに係るパチンコ遊技機1の説明ではボタン画像006SHYKE-BUと称する）、弱カットイン画像027SHYKE-JCI（弱カットイン画像006SHYKE-JCI）を表示する。なお、ボタン予告演出において表示する弱カットイン画像は、カットイン予告演出において表示する弱カットイン画像と異なるものであってもよい。なお、予告演出パターン「YEP-C1」と、後述する予告演出パターン「YEP-C2」とを区別しない場合（あるいは纏めて）、予告演出パターン「YEP-C」と称する。

【0472】

図12-1に示した、予告演出パターン「YEP-C2」の予告演出は、図11-4に示したボタン予告演出（ボタン画像の表示→押下→強カットイン画像）である。つまり、特徴部006SHに係るパチンコ遊技機1は、予告演出パターン「YEP-C2」の予告演出として、図11-6（C）（D）に示すような、ボタン画像027SHYKE-BU（ボタン画像006SHYKE-BU）、強カットイン画像027SHYKE-KCI（強カットイン画像006SHYKE-KCI）を表示する。なお、ボタン予告演出において表示する強カットイン画像は、カットイン予告演出において表示する強カットイン画像と異なるものであってもよい。

【0473】

図12-1に示した、予告演出パターン「YEP-D」の予告演出は、図11-4に示した役物予告演出（役物の動作）である。つまり、特徴部006SHに係るパチンコ遊技機1は、予告演出パターン「YEP-D」の予告演出として、図11-6（E）（F）（G）に示すように、可動体027SH32（可動体006SH32）を動作させる。

【0474】

図12-1に示した、予告演出パターン「YEP-E」の予告演出は、擬似連予告演出である。特徴部006SHに係るパチンコ遊技機1は、予告演出パターン「YEP-E」の予告演出として、例えば、図12-2（A）（B）（C）に示すような擬似連予告演出を実行する。なお、図12-2（A）（B）（C）に示した例では、中図柄（図柄表示エリア5Cに対応する図柄）として仮停止図柄006SH-REPが停止（仮停止）した後、再度、中図柄の再可変表示が行われている。

【0475】

なお、図12-2（D）（E）（F）は、他の予告演出（発展予告演出）に関するものであるが、詳細は後述する。以下の説明では、特徴部006SHに係るパチンコ遊技機1は、予告演出として、図12-1に示した予告演出パターン「YEP-A」～「YEP-E」の予告演出を実行可能であるものとして説明する。

【0476】

図12-3及び図12-4は、予告演出の決定割合等について説明する説明図である。図12-3（A）は、カットイン予告演出（弱カットイン画像の表示、または、強カットイン画像の表示）の実行有無の決定割合の一例である。図12-3（A）に示す例によれば、ノーマルリーチはずれとなる場合（変動パターン#12となる場合）には実行有を10%の割合で決定し、スーパーリーチはずれとなる場合（変動パターン#13、#14の

10

20

30

40

50

いずれかとなる場合)には実行有を20%の割合で決定し、ノーマルリーチ大当たりとなる場合(変動パターン#16となる場合)には実行有を30%の割合で決定し、スーパーリーチ大当たりとなる場合(変動パターン#17、#18のいずれかとなる場合)には実行有を30%の割合で決定する。なお、リーチとならない場合には(変動パターン#10、#11のいずれかとなる場合)には実行有を0%の割合で決定する(実行しないと決定する)。なお、カットイン予告演出の実行有無の決定割合は、設定値1~6共通である(設定値に依存しない)。他の予告演出の実行有無の決定割合についても同様である。

【0477】

特徴部006SHに係るパチンコ遊技機1は、カットイン予告演出を実行すると決定した場合、カットイン予告演出に係る予告演出パターン(「YEP-A1」、「YEP-A2」)を決定する。図12-3(B)は、カットイン予告演出を実行すると決定した場合におけるカットイン予告演出の予告演出パターン(「YEP-A1」、「YEP-A2」)の決定割合の一例である。図12-3(B)に示す例によれば、ノーマルリーチハズレとなる場合には、予告演出パターン「YEP-A1」を100%の割合で決定し、予告演出パターン「YEP-A2」を0%の割合で決定する。スーパーリーチはずれとなる場合には、予告演出パターン「YEP-A1」を80%の割合で決定し、予告演出パターン「YEP-A2」を20%の割合で決定する。ノーマルリーチ大当たりとなる場合には、予告演出パターン「YEP-A1」を50%の割合で決定し、予告演出パターン「YEP-A2」を50%の割合で決定する。スーパーリーチ大当たりとなる場合には、予告演出パターン「YEP-A1」を20%の割合で決定し、予告演出パターン「YEP-A2」を80%の割合で決定する。なお、カットイン予告演出の予告演出パターンの決定割合は、設定値1~6共通である(設定値に依存しない)。他の予告演出の予告演出パターンの決定割合についても同様である。

【0478】

図12-3(C)は、群予告演出(群画像の表示)の実行有無の決定割合の一例である。群予告演出に係る予告演出パターンは1種類(予告演出パターン「YEP-B」)であるため、特徴部006SHに係るパチンコ遊技機1は、群予告演出を実行すると決定した場合、群予告演出に係る予告演出パターンとして予告演出パターン「YEP-B」を決定する。

【0479】

図12-3(D)は、ボタン予告演出(ボタン画像の表示→押下→弱カットイン画像の表示、または、ボタン画像の表示→押下→強カットイン画像の表示)の実行有無の決定割合の一例である。図12-3(E)は、ボタン予告演出を実行すると決定した場合におけるボタン予告演出に係る予告演出パターン(「YEP-C1」、「YEP-C2」)の決定割合の一例である。

【0480】

図12-4(A)は、役物予告演出(役物の動作)の実行有無の決定割合の一例である。役物予告演出に係る予告演出パターンは1種類(予告演出パターン「YEP-D」)であるため、特徴部006SHに係るパチンコ遊技機1は、役物予告演出を実行すると決定した場合、役物予告演出に係る予告演出パターンとして予告演出パターン「YEP-D」を決定する。

【0481】

図12-4(B)は、擬似連予告演出の実行有無の決定割合の一例である。擬似連予告演出に係る予告演出パターンは1種類(予告演出パターン「YEP-E」)であるため、特徴部006SHに係るパチンコ遊技機1は、擬似連予告演出を実行すると決定した場合、擬似連予告演出に係る予告演出パターンとして予告演出パターン「YEP-E」を決定する。

【0482】

図12-5及び図12-6は、プレゼントボックス演出等について説明する説明図である。プレゼントボックス演出は、開いていないプレゼントボックス画像(例えば、図12

10

20

30

40

50

ー 5 (A) のプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL) を表示した後に、開いたプレゼントボックス画像 (例えば、図 12-5 (B) のプレゼントボックス画像 006 SHPB-OP) を表示する (つまり、プレゼントボックスを開く) 演出である。この実施の形態では、プレゼントボックスが開くと (開いたプレゼントボックス画像が表示されると)、図 12-3 (E) に示した何れかの予告演出が実行される。プレゼントボックス演出には、プレゼントボックスが開いて実行される予告演出の種類に応じた複数種類のプレゼントボックス演出パターンがある (つまり、何れの予告演出が実行されるかはプレゼントボックス演出パターンによって特定可能である)。なお、図 12-5 (C) ~ 図 12-5 (J) は、他の例に関するものであるため、詳細は後述する。

【0483】

プレゼントボックス演出パターン「PBP-A」は、図 12-6 (A) に示すように、カットイン予告演出が実行されるプレゼントボックス演出である。図 12-6 (A) に示した例では、プレゼントボックスが開くと、カットイン予告演出に対応するアイテム画像 (例えば、図 11-9 (A) 等) に示した、特徴部 027 SH に係るパチンコ遊技機 1 のアイテム画像 A において「レベル」表示のないもの等) が表示され、カットイン予告演出が実行される。

【0484】

プレゼントボックス演出パターン「PBP-B」は、図 12-6 (B) に示すように、群予告演出が実行されるプレゼントボックス演出である。図 12-6 (B) に示した例では、プレゼントボックスが開くと、群予告演出に対応するアイテム画像 (例えば、図 11-9 (D) 等) に示した、特徴部 027 SH に係るパチンコ遊技機 1 のアイテム画像 B において「レベル」表示のないもの等) が表示され、群予告演出が実行される。

【0485】

プレゼントボックス演出パターン「PBP-C」は、図 12-6 (C) に示すように、ボタン予告演出が実行されるプレゼントボックス演出である。図 12-6 (C) に示した例では、プレゼントボックスが開くと、ボタン予告演出に対応するアイテム画像 (例えば、図 11-9 (G) 等) に示した、特徴部 027 SH に係るパチンコ遊技機 1 のアイテム画像 C において「レベル」表示のないもの等) が表示され、ボタン予告演出が実行される。

【0486】

プレゼントボックス演出パターン「PBP-D」は、図 12-6 (D) に示すように、役物予告演出が実行されるプレゼントボックス演出である。図 12-6 (D) に示した例では、プレゼントボックスが開くと、役物予告演出に対応するアイテム画像 (例えば、図 11-9 (J) 等) に示した、特徴部 027 SH に係るパチンコ遊技機 1 のアイテム画像 D において「レベル」表示のないもの等) が表示され、役物予告演出が実行される。

【0487】

プレゼントボックス演出パターン「PBP-E」は、図 12-6 (E) に示すように、擬似連予告演出が実行されるプレゼントボックス演出である。図 12-6 (E) に示した例では、プレゼントボックスが開くと、擬似連予告演出に対応するアイテム画像 (例えば、「再」と表示されたアイテム画像) が表示され、擬似連予告演出が実行される。

【0488】

なお、図 12-5 (A)、図 12-6 (A) ~ 図 12-6 (E) に示したように、開いていないプレゼントボックス画像 (プレゼントボックス画像 006 SHPB-CL)、開いたプレゼントボックス画像 (プレゼントボックス画像 006 SHPB-OP) は、プレゼントボックス演出パターンによらずに共通である。つまり、遊技者は、プレゼントボックス演出におけるプレゼントボックスが開く前の段階においては、何れの予告演出が実行されるかがわからないようになっている。

【0489】

図 12-7 は、プレゼントボックス演出の実行有無の決定割合について説明する説明図である。図 12-7 (A) は、カットイン予告演出 (YEP-A) を実行する場合においてカットイン予告演出の実行を対象 (ターゲット) としたプレゼントボックス演出 (プレ

10

20

30

40

50

ゼントボックス演出パターン「PBP-A」)の実行有無の決定割合の一例である。図12-7(A)によれば、はずれとなる場合にはプレゼントボックス演出(PBP-A)の実行有を15%の割合で決定し、大当たりとなる場合にはプレゼントボックス演出(PBP-A)の実行有を90%の割合で決定する。なお、カットイン予告演出(YEP-A)を実行しない場合にはプレゼントボックス演出(PBP-A)の実行有を0%の割合で決定する(カットイン予告演出(YEP-A)を実行しない場合にはプレゼントボックス演出(PBP-A)を実行しない)。

【0490】

図12-7(A)に示す例によれば、カットイン予告演出(YEP-A)の実行前にカットイン予告演出(YEP-A)に対応するプレゼントボックス演出(PBP-A)が実行されるときの方が、カットイン予告演出(YEP-A)の実行前にカットイン予告演出(YEP-A)に対応するプレゼントボックス演出(PBP-A)が実行されないときよりも大当たりになりやすい。すなわち、例えば、図12-7(A)に示す例によれば、はずれとなる場合には、大体(85%)、プレゼントボックス演出(PBP-A)の実行を伴わずにカットイン予告演出(YEP-A)が実行されるのに対し、大当たりとなる場合には、殆ど(90%)、プレゼントボックス演出(PBP-A)の実行を伴ってカットイン予告演出(YEP-A)が実行されるのため、プレゼントボックス演出(PBP-A)の実行を伴ってカットイン予告演出(YEP-A)が実行されるときの方が、プレゼントボックス演出(PBP-A)の実行を伴わずにカットイン予告演出(YEP-A)が実行されるときよりも大当たりになりやすい。

【0491】

図12-7(B)は、群予告演出(YEP-B)を実行する場合において群予告演出の実行を対象としたプレゼントボックス演出(プレゼントボックス演出パターン「PBP-B」)の実行有無の決定割合の一例である。図12-7(B)によれば、はずれとなる場合にはプレゼントボックス演出(PBP-B)の実行有を25%の割合で決定し、大当たりとなる場合にはプレゼントボックス演出(PBP-B)の実行有を90%の割合で決定する。なお、群予告演出(YEP-B)を実行しない場合にはプレゼントボックス演出(PBP-B)の実行有を0%の割合で決定する(群予告演出(YEP-B)を実行しない場合にはプレゼントボックス演出(PBP-B)を実行しない)。

【0492】

図12-7(B)に示す例によれば、カットイン予告演出(YEP-A)とプレゼントボックス演出(PBP-A)との関係と同様、群予告演出(YEP-B)の実行前に群予告演出(YEP-B)に対応するプレゼントボックス演出(PBP-B)が実行されるときの方が、群予告演出(YEP-B)の実行前に群予告演出(YEP-B)に対応するプレゼントボックス演出(PBP-B)が実行されないときよりも大当たりになりやすい。

【0493】

図12-7(C)は、ボタン予告演出(YEP-C)を実行する場合においてボタン予告演出の実行を対象としたプレゼントボックス演出(プレゼントボックス演出パターン「PBP-C」)の実行有無の決定割合の一例である。図12-7(C)によれば、はずれとなる場合にはプレゼントボックス演出(PBP-C)の実行有を10%の割合で決定し、大当たりとなる場合にはプレゼントボックス演出(PBP-C)の実行有を60%の割合で決定する。なお、ボタン予告演出(YEP-C)を実行しない場合にはプレゼントボックス演出(PBP-C)の実行有を0%の割合で決定する(ボタン予告演出(YEP-C)を実行しない場合にはプレゼントボックス演出(PBP-C)を実行しない)。

【0494】

図12-7(C)に示す例によれば、カットイン予告演出(YEP-A)とプレゼントボックス演出(PBP-A)との関係等と同様、ボタン予告演出(YEP-C)の実行前にボタン予告演出(YEP-C)に対応するプレゼントボックス演出(PBP-C)が実行されるときの方が、ボタン予告演出(YEP-C)の実行前にボタン予告演出(YEP-C)に対応するプレゼントボックス演出(PBP-C)が実行されないときよりも大当

10

20

30

40

50

りになりやすい。

【0495】

図12-7(D)は、役物予告演出(YEP-D)を実行する場合において役物予告演出の実行を対象としたプレゼントボックス演出(プレゼントボックス演出パターン「PBP-D」)の実行有無の決定割合の一例である。図12-7(D)によれば、はずれとなる場合にはプレゼントボックス演出(PBP-D)の実行有を5%の割合で決定し、大当たりとなる場合にはプレゼントボックス演出(PBP-D)の実行有を80%の割合で決定する。なお、役物予告演出(YEP-D)を実行しない場合にはプレゼントボックス演出(PBP-D)の実行有を0%の割合で決定する(役物予告演出(YEP-D)を実行しない場合にはプレゼントボックス演出(PBP-D)を実行しない)。

10

【0496】

図12-7(D)に示す例によれば、カットイン予告演出(YEP-A)とプレゼントボックス演出(PBP-A)との関係等と同様、役物予告演出(YEP-D)の実行前に役物予告演出(YEP-D)に対応するプレゼントボックス演出(PBP-D)が実行されるときの方が、役物予告演出(YEP-D)の実行前に役物予告演出(YEP-D)に対応するプレゼントボックス演出(PBP-D)が実行されないときよりも大当たりになりやすい。

【0497】

図12-7(E)は、擬似連予告演出(YEP-E)を実行する場合において擬似連予告演出の実行を対象としたプレゼントボックス演出(プレゼントボックス演出パターン「PBP-E」)の実行有無の決定割合の一例である。図12-7(E)によれば、はずれとなる場合にはプレゼントボックス演出(PBP-E)の実行有を25%の割合で決定し、大当たりとなる場合にはプレゼントボックス演出(PBP-E)の実行有を60%の割合で決定する。なお、擬似連予告演出(YEP-E)を実行しない場合にはプレゼントボックス演出(PBP-E)の実行有を0%の割合で決定する(擬似連予告演出(YEP-E)を実行しない場合にはプレゼントボックス演出(PBP-E)を実行しない)。

20

【0498】

図12-7(E)に示す例によれば、カットイン予告演出(YEP-A)とプレゼントボックス演出(PBP-A)との関係等と同様、擬似連予告演出(YEP-E)の実行前に擬似連予告演出(YEP-E)に対応するプレゼントボックス演出(PBP-E)が実行されるときの方が、擬似連予告演出(YEP-E)の実行前に擬似連予告演出(YEP-E)に対応するプレゼントボックス演出(PBP-E)が実行されないときよりも大当たりになりやすい。

30

【0499】

図12-8は、設定示唆演出について説明する説明図である。特徴部006SHに係るパチンコ遊技機1は、複数種類の設定示唆演出を実行可能である。

【0500】

図12-8(A)に示した、設定示唆演出パターン「SEP-ATU」の設定示唆演出は、例えば、図12-8(B)に示したような、熱文字画像006SHSEP-ATUを表示する熱文字演出である。なお、図12-9にて説明するが、熱文字演出は、はずれとなる場合には設定値を示唆するが、大当たりとなる場合には設定値を示唆しない。

40

【0501】

図12-8(A)に示した、設定示唆演出パターン「SEP-EYE1」の設定示唆演出は、例えば、図12-8(C)に示したような、通常態様であるアイキャッチ画像006SHSEP-EYE1を表示する通常アイキャッチ演出である。図12-8(C)に示したアイキャッチ画像006SHSEP-EYE1では、キャラクタの浴衣が無地である。なお、図12-10にて説明するが、通常アイキャッチ演出は、スーパーリーチははずれとなる場合(変動パターン#13、#14のいずれかとなる場合)に実行され、特別アイキャッチ演出(後述)ほどではないが、設定値を示唆する。

【0502】

50

図12-8(A)に示した、設定示唆演出パターン「SEP-EYE2」の設定示唆演出は、例えば、図12-8(D)に示したような、特別態様であるアイキャッチ画像006SHSEP-EYE2を表示する特別アイキャッチ演出である。図12-8(D)に示したアイキャッチ画像006SHSEP-EYE2では、キャラクタの浴衣が金魚柄である。なお、図12-10にて説明するが、特別アイキャッチ演出は、スーパーリーチはずれとなる場合(変動パターン#13、#14のいずれかとなる場合)に実行され、設定値を示唆する。なお、SEP-EYE1(通常アイキャッチ演出)と、SEP-EYE2(特別アイキャッチ演出)とを区別しない場合(あるいは纏めて)、SEP-EYE(アイキャッチ演出)と称する。

【0503】

なお、アイキャッチ画像(アイキャッチ画像006SHSEP-EYE1、アイキャッチ画像006SHSEP-EYE2)は、リーチ中の演出背景から、通常背景(非リーチ背景)の切り替わり際に表示される画像である。

【0504】

図12-9は、熱文字演出(設定示唆演出パターン「SEP-ATU」)の実行有無の決定割合について説明する説明図である。図12-9(A)は、設定値が1~5の場合における熱文字演出の実行有無の決定割合の一例である。図12-9(A)に示す例によれば、ノーマルリーチはずれとなる場合(変動パターン#12となる場合)には実行有を1%の割合で決定し、スーパーリーチAはずれとなる場合(変動パターン#13となる場合)には実行有を2%の割合で決定し、スーパーリーチBはずれとなる場合(変動パターン#14となる場合)には実行有を2%の割合で決定し、ノーマルリーチ大当たりとなる場合(変動パターン#16となる場合)には実行有を40%の割合で決定し、スーパーリーチA大当たりとなる場合(変動パターン#17となる場合)には実行有を60%の割合で決定し、スーパーリーチB大当たりとなる場合(変動パターン#18となる場合)には実行有を70%の割合で決定する。なお、リーチとならない場合には(変動パターン#10、#11のいずれかとなる場合)には実行有を0%の割合で決定する(実行しないと決定する)。

【0505】

図12-9(B)は、設定値が6の場合における熱文字演出(設定示唆演出パターン「SEP-ATU」)の実行有無の決定割合の一例である。図12-9(B)に示す例によれば、ノーマルリーチはずれとなる場合(変動パターン#12となる場合)には実行有を5%の割合で決定し、スーパーリーチAはずれとなる場合(変動パターン#13となる場合)には実行有を10%の割合で決定し、スーパーリーチBはずれとなる場合(変動パターン#14となる場合)には実行有を10%の割合で決定し、ノーマルリーチ大当たりとなる場合(変動パターン#16となる場合)には実行有を40%の割合で決定し、スーパーリーチA大当たりとなる場合(変動パターン#17となる場合)には実行有を60%の割合で決定し、スーパーリーチB大当たりとなる場合(変動パターン#18となる場合)には実行有を70%の割合で決定する。なお、リーチとならない場合には(変動パターン#10、#11のいずれかとなる場合)には実行有を0%の割合で決定する(実行しないと決定する)。

【0506】

図12-9(A)及び図12-9(B)によれば、熱文字演出は、大当たり期待度が比較的高い演出(はずれとなる場合における実行有の決定割合が比較的小さい演出)である。より詳細には、設定値が1~5であるときの熱文字演出の大当たり期待度は、設定値が6であるときの熱文字演出の大当たり期待度よりも高い(はずれとなる場合における熱文字演出の実行有の決定割合は、設定値が1~5であるときの方が、設定値が6であるときよりも低い)。

【0507】

はずれとなる場合における熱文字演出の実行有の決定割合は、設定値が1~5であるときの方が、設定値が6であるときよりも低いため(つまり、設定値が6であるときの方が

10

20

30

40

50

、設定値が1～5であるときよりも高いため）、熱文字演出が実行され、かつ、はずれとなる頻度は、設定値が6であるときの方が、設定値が1～5であるときよりも高い（具体的には、同種のリーチに着目した場合、設定値が6であるときの方が、設定値が1～5であるときよりも5倍高い）。従って、遊技者は、熱文字演出が実行され、かつ、はずれとなった頻度によって、設定値が1～5であるか、設定値が6であるかを推測することができる。例えば、遊技者は、熱文字演出が実行され、かつ、スーパーリーチに発展したが、結果的にははずれとなった頻度が、普段（普段は設定値が1～5のうちのいずれかであるものとする）よりも多いと感じた場合には、設定値が6であると推測することが可能になる。

【0508】

一方、大当たりとなる場合における熱文字演出の実行有の決定割合は、設定値が1～5であるときと、設定値が6であるときとで変わらないため、熱文字演出が実行され、かつ、大当たりとなる頻度は、設定値が1～5であるときも、設定値が6であるときも変わらない。従って、遊技者は、熱文字演出が実行され、かつ、大当たりとなった頻度によって、設定値が1～5であるか、設定値が6であるかを推測することはできない。

【0509】

つまり、上述したように、熱文字演出は、はずれとなる場合には設定値を示唆するが、大当たりとなる場合には設定値を示唆しない。

【0510】

図12-10は、アイキャッチ演出（通常アイキャッチ演出、特別アイキャッチ演出）の実行有無等の決定割合について説明する説明図である。図12-10（A）は、アイキャッチ演出の実行有無の決定割合の一例である。アイキャッチ演出の実行有無の決定割合は、設定値1～6共通である（設定値に依存しない）。図12-10（A）に示す例によれば、スーパーリーチAははずれとなる場合（変動パターン#13となる場合）には実行有を100%の割合で決定し、スーパーリーチBははずれとなる場合（変動パターン#14となる場合）にも実行有を100%の割合で決定する。なお、上記以外の場合（変動パターン#10～#12、#16～#18のいずれかとなる場合）には実行有を0%の割合で決定する（実行しないと決定する）。つまり、上述したように、アイキャッチ演出（通常アイキャッチ演出、特別アイキャッチ演出）は、スーパーリーチははずれとなる場合（変動パターン#13、#14のいずれかとなる場合）に実行される。

【0511】

特徴部006SHに係るパチンコ遊技機1は、アイキャッチ演出を実行すると決定した場合、アイキャッチ演出に係る設定示唆演出パターン（「SEP-EYE1」、「SEP-EYE2」）を決定する。図12-10（B）は、設定値が1～3であるときに、アイキャッチ演出を実行すると決定した場合における設定示唆演出パターン（「SEP-EYE1」、「SEP-EYE2」）の決定割合の一例である。図12-10（B）に示す例によれば、スーパーリーチAははずれとなる場合には、通常アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE1」）を90%の割合で決定し、特別アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE2」）を10%の割合で決定し、スーパーリーチBははずれとなる場合には、通常アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE1」）を95%の割合で決定し、特別アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE2」）を5%の割合で決定する。

【0512】

図12-10（C）は、設定値が4～6であるときに、アイキャッチ演出を実行すると決定した場合における設定示唆演出パターン（「SEP-EYE1」、「SEP-EYE2」）の決定割合の一例である。図12-10（C）に示す例によれば、スーパーリーチAははずれとなる場合には、通常アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE1」）を60%の割合で決定し、特別アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE2」）を40%の割合で決定し、スーパーリーチBははずれとなる場合には、通常アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE1」）を60%の割合で決定

10

20

30

40

50

し、特別アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE2」）を40%の割合で決定する。

【0513】

スーパーリーチAはずれとなるときの特特別アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE2」）の決定割合は、設定値が4～6であるときの方が、設定値が1～3であるときよりも高いため、スーパーリーチAはずれとなり、かつ、特別アイキャッチ演出が実行される頻度は、設定値が4～6であるときの方が、設定値が1～3であるときよりも高い（具体的には、設定値が4～6であるときの方が、設定値が1～3であるときよりも4倍高い）。従って、遊技者は、スーパーリーチAはずれとなり、かつ、特別アイキャッチ演出が実行された頻度によって、設定値が1～3であるか、設定値が4～6であるかを推測することができる。例えば、遊技者は、スーパーリーチAはずれとなり、かつ、特別アイキャッチ演出が実行された頻度が、普段（普段は設定値が1～3のうちのいずれかであるものとする）よりも多いと感じた場合には、設定値が4～6であると推測することが可能になる。

10

【0514】

スーパーリーチBはずれとなるときの特特別アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「SEP-EYE2」）の決定割合は、設定値が4～6であるときの方が、設定値が1～3であるときよりも高いため、スーパーリーチBはずれとなり、かつ、特別アイキャッチ演出が実行される頻度は、設定値が4～6であるときの方が、設定値が1～3であるときよりも高い（具体的には、設定値が4～6であるときの方が、設定値が1～3であるときよりも8倍高い）。従って、遊技者は、スーパーリーチBはずれとなり、かつ、特別アイキャッチ演出が実行された頻度によって、設定値が1～3であるか、設定値が4～6であるかを推測することができる。例えば、遊技者は、スーパーリーチBはずれとなり、かつ、特別アイキャッチ演出が実行された頻度が、普段（普段は設定値が1～3のうちのいずれかであるものとする）よりも多いと感じた場合には、設定値が4～6であると推測することが可能になる。

20

【0515】

なお、設定値が1～3であるか設定値が4～6であるかによる特別アイキャッチ演出が実行される頻度の差は、スーパーリーチAはずれとなり、かつ、特別アイキャッチ演出が実行される場合よりも、スーパーリーチBはずれとなり、かつ、特別アイキャッチ演出が実行される場合の方が大きい（前者は4倍の差、後者は8倍の差）、遊技者は、スーパーリーチAはずれとなり、かつ、特別アイキャッチ演出が実行された頻度からよりも、スーパーリーチBはずれとなり、かつ、特別アイキャッチ演出が実行された頻度からによる方が、自身による設定値の推定に自信を持ち易くなっている。一例として、スーパーリーチAに発展して結果的にははずれとなった変動が合計2回あり2回とも特別アイキャッチ演出であったケースを考えると、当該ケースは設定値が1～3であるときの1%（10%×10%。分母はスーパーリーチAに発展して結果的にははずれとなった変動数）の割合で生じるのに対し、スーパーリーチBに発展して結果的にははずれとなった変動が合計2回あり2回とも特別アイキャッチ演出であったケースを考えると、当該ケースは設定値が1～3であるときの0.25%（5%×5%。分母はスーパーリーチAに発展して結果的にははずれとなった変動数）の割合でしか生じないため（つまり、スーパーリーチAに発展して結果的にははずれとなった変動が合計2回あり2回とも特別アイキャッチ演出であったケースよりも、スーパーリーチBに発展して結果的にははずれとなった変動が合計2回あり2回とも特別アイキャッチ演出であったケースの方が、設定値が1～3であることを否定しやすいため）、スーパーリーチBに発展して結果的にははずれとなった変動が合計2回あり2回とも特別アイキャッチ演出であったケースの方が、設定値の推定（設定値は1～3ではなく4～6であるとの推定）に自信を持ち易くなっている。

30

40

【0516】

なお、スーパーリーチはずれにおいて特別アイキャッチ演出が実行されない場合には通常アイキャッチ演出が実行されるため（図12-10（B）（C）参照）、スーパーリー

50

チはずれにおける通常アイキャッチ演出の実行は、スーパーリーチはずれにおける特別アイキャッチ演出の不実行と同義である。従って、特別アイキャッチ演出による示唆ほどではないが、通常アイキャッチ演出によっても設定値は示唆されることになる。一例として、スーパーリーチAに発展して結果的にはずれとなった変動が合計2回あり2回とも通常アイキャッチ演出であったケースを考えると、当該ケースは、設定値が1～3であるときの81%（90%×90%。分母はスーパーリーチAに発展して結果的にはずれとなった変動数）の割合で生じ、設定値が4～6であるときの36%（60%×60%。分母はスーパーリーチAに発展して結果的にはずれとなった変動数）の割合で生じるため、設定値の推定を行ったとしても割と不確実な推定のように思える。一方、スーパーリーチAに発展して結果的にはずれとなった変動が合計2回あり2回とも特別アイキャッチ演出であったケースを考えると、当該ケースは、設定値が1～3であるときの1%（10%×10%。分母はスーパーリーチAに発展して結果的にはずれとなった変動数）の割合で生じ、設定値が4～6であるときの24%（40%×40%。分母はスーパーリーチAに発展して結果的にはずれとなった変動数）の割合で生じるため、設定値は1～3ではなく4～6であるとの推定を行ったとしても割と妥当な推定のように思える。つまり、スーパーリーチAに発展して結果的にはずれとなった変動が合計2回あり2回とも通常アイキャッチ演出であったケースよりも、スーパーリーチAに発展して結果的にはずれとなった変動が合計2回あり2回とも特別アイキャッチ演出であったケースの方が、設定値を推定し易くなっている。

10

【0517】

20

図12-11は、各種のタイミングを説明する説明図である。具体的には、図12-11は、スーパーリーチとなる可変表示における、各種演出の実行タイミング等を説明する説明図である。

【0518】

図12-11において、T0は可変表示の開始タイミングである。T1は、プレゼントボックス演出が実行される場合においてプレゼントボックス画像（図12-5（A）に示した開いていないプレゼントボックス画像006SHPB-CL）が表示されるタイミングである。T1では、複数の予告演出の夫々に対応する複数のプレゼントボックス演出を実行する場合には、複数個のプレゼントボックス画像（プレゼントボックス画像006SHPB-CL）が表示される。例えば、カットイン予告演出（YEP-A）の実行を対象（ターゲット）としたプレゼントボックス演出（PBP-A）と、群予告演出（YEP-B）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（PBP-B）とを実行する場合には、2個のプレゼントボックス画像（プレゼントボックス画像006SHPB-CL）が表示される。T2は、リーチとなるタイミングである。

30

【0519】

T3は、カットイン予告演出（YEP-A）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（PBP-A）が実行される場合において、1つのプレゼントボックス画像のオープンタイミングである。換言すれば、T3は、図12-5（A）に示した開いていないプレゼントボックス画像006SHPB-CLの1つを図12-5（B）に示した開いたプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化させるタイミングである。

40

【0520】

T4は、カットイン予告演出（YEP-A）の実行を開始するタイミングである。T5は、カットイン予告演出（YEP-A）の実行を終了するタイミングである。つまり、T4～T5は、カットイン予告演出（YEP-A）の実行期間である。

【0521】

T6は、群予告演出（YEP-B）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（PBP-B）が実行される場合において、1つのプレゼントボックス画像のオープンタイミングである。換言すれば、T6は、図12-5（A）に示した開いていないプレゼントボックス画像006SHPB-CLの1つを図12-5（B）に示した開いたプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化させるタイミングである。

50

【0522】

T7は、群予告演出（YEP-B）の実行を開始するタイミングである。T8は、群予告演出（YEP-B）の実行を終了するタイミングである。つまり、T7～T8は、群予告演出（YEP-B）の実行期間である。

【0523】

T9は、擬似連予告演出（YEP-E）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（PBP-E）が実行される場合において、1つのプレゼントボックス画像のオープンタイミングである。換言すれば、T9は、図12-5（A）に示した開いていないプレゼントボックス画像006SHPB-CLの1つを図12-5（B）に示した開いたプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化させるタイミングである。

10

【0524】

T10は、擬似連予告演出（YEP-E）の実行を開始するタイミングである。T13は、擬似連予告演出（YEP-E）の実行を終了するタイミングである。つまり、T10～T13は、擬似連予告演出（YEP-E）の実行期間である。

【0525】

T11は、熱文字演出（SEP-ATU）の実行を開始するタイミングである。T12は、熱文字演出（SEP-ATU）の実行を終了するタイミングである。つまり、T11～T12は、熱文字演出（SEP-ATU）の実行期間である。T14は、スーパーリーチに発展するタイミングである。

20

【0526】

T15は、ボタン予告演出（YEP-C）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（PBP-C）が実行される場合において、1つのプレゼントボックス画像のオープンタイミングである。換言すれば、T15は、図12-5（A）に示した開いていないプレゼントボックス画像006SHPB-CLの1つを図12-5（B）に示した開いたプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化させるタイミングである。

【0527】

T16は、ボタン予告演出（YEP-C）の実行を開始するタイミングである。T17は、ボタン予告演出（YEP-C）の実行を終了するタイミングである。つまり、T17～T18は、ボタン予告演出（YEP-C）の実行期間である。

【0528】

T18は、役物予告演出（YEP-D）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（PBP-D）が実行される場合において、1つのプレゼントボックス画像のオープンタイミングである。換言すれば、T18は、図12-5（A）に示した開いていないプレゼントボックス画像006SHPB-CLの1つを図12-5（B）に示した開いたプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化させるタイミングである。

30

【0529】

T19は、役物予告演出（YEP-D）の実行を開始するタイミングである。T20は、役物予告演出（YEP-D）の実行を終了するタイミングである。つまり、T19～T20は、役物予告演出（YEP-D）の実行期間である。

【0530】

Ta21～Ta22は、はずれとなる場合における、はずれ図柄停止表示期間である。Ta22～Ta23は、アイキャッチ演出の実行期間である。Tb21～Tb23は、大当たりとなる場合における、大当たり図柄停止表示期間である。

40

【0531】

図12-12～図12-14は、各種のタイミングの具体例である。図12-12（A）は、変動パターンがノーマルリーチはずれ（変動パターン#12）であり、カットイン予告演出（YEP-A1）が実行され、カットイン予告演出（YEP-A1）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（PBP-A）が実行される場合の各種のタイミングを示している。なお、設定示唆演出（熱文字演出、アイキャッチ演出）は実行されない。

【0532】

50

図12-12(A)において、T1は、1個のプレゼントボックス画像006SHPB-CLが表示されるタイミングである。つまり、T1では、カットイン予告演出(YEP-A1)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-A)のプレゼントボックス画像006SHPB-CLが表示される。T2は、リーチとなるタイミングである。

【0533】

T3は、T1にて表示したプレゼントボックス演出(PBP-A)のプレゼントボックス画像006SHPB-CLをプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化させるタイミングである。T4~T5は、カットイン予告演出(YEP-A1)の実行期間である。

【0534】

図12-12(B)は、変動パターンがノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)であり、カットイン予告演出(YEP-A2)と群予告演出(YEP-B)と擬似連予告演出(YEP-E)とが実行され、群予告演出(YEP-B)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-B)と擬似連予告演出(YEP-E)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-E)とが実行され、熱文字演出(SEP-ATU)が実行される場合の各種のタイミングを示している。

【0535】

図12-12(B)において、T1は、2個のプレゼントボックス画像006SHPB-CLが表示されるタイミングである。つまり、T1では、群予告演出(YEP-B)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-B)のプレゼントボックス画像006SHPB-CL、擬似連予告演出(YEP-E)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-E)のプレゼントボックス画像006SHPB-CLが表示される。T2は、リーチとなるタイミングである。

【0536】

T4~T5は、カットイン予告演出(YEP-A2)の実行期間である。つまり、プレゼントボックス演出(PBP-A)は行われずに(プレゼントボックス画像006SHPB-CLをプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化させることによらずに)、カットイン予告演出(YEP-A2)が実行される。

【0537】

T6は、T1にて表示したプレゼントボックス演出(PBP-B)のプレゼントボックス画像006SHPB-CLをプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化させるタイミングである。T7~T8は、群予告演出(YEP-B)の実行期間である。

【0538】

T9は、T1にて表示したプレゼントボックス演出(PBP-E)のプレゼントボックス画像006SHPB-CLをプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化させるタイミングである。T10~T13は、擬似連予告演出(YEP-E)の実行期間である。T11~T12は、熱文字演出(SEP-ATU)の実行期間である。

【0539】

図12-13は、変動パターンがスーパーリーチBはずれ(変動パターン#14)であり、ボタン予告演出(YEP-C1)と擬似連予告演出(YEP-E)とが実行され、ボタン予告演出(YEP-C1)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-C)と擬似連予告演出(YEP-E)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-E)とが実行され、熱文字演出(SEP-ATU)と特別アイキャッチ演出(SEP-EYE2)とが実行される場合の各種のタイミングを示している。

【0540】

図12-13において、T1は、2個のプレゼントボックス画像006SHPB-CLが表示されるタイミングである。つまり、T1では、ボタン予告演出(YEP-C1)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-C)のプレゼントボックス画像006SHPB-CL、擬似連予告演出(YEP-E)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-E)のプレゼントボックス画像006SHPB-CLが表示される。T

10

20

30

40

50

2 は、リーチとなるタイミングである。

【0541】

T9 は、T1 にて表示したプレゼントボックス演出 (PBP-E) のプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL をプレゼントボックス画像 006 SHPB-OP に変化させるタイミングである。T10 ~ T13 は、擬似連予告演出 (YEP-E) の実行期間である。T11 ~ T12 は、熱文字演出 (SEP-ATU) の実行期間である。T14 は、スーパーリーチに発展するタイミングである。

【0542】

T15 は、T1 にて表示したプレゼントボックス演出 (PBP-C) のプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL をプレゼントボックス画像 006 SHPB-OP に変化させるタイミングである。T17 ~ T18 は、ボタン予告演出 (YEP-C1) の実行期間である。Ta21 ~ Ta22 は、はずれ図柄停止表示期間である。Ta22 ~ Ta23 は、特別アイキャッチ演出の実行期間である。

【0543】

図12-14 は、変動パターンがスーパーリーチB大当り (変動パターン#18) であり、カットイン予告演出 (YEP-A2) と群予告演出 (YEP-B) とボタン予告演出 (YEP-C2) と役物予告演出 (YEP-D) と擬似連予告演出 (YEP-E) とが実行され、カットイン予告演出 (YEP-A2) の実行を対象としたプレゼントボックス演出 (PBP-A) と群予告演出 (YEP-B) の実行を対象としたプレゼントボックス演出 (PBP-B) とボタン予告演出 (YEP-C2) の実行を対象としたプレゼントボックス演出 (PBP-C) と役物予告演出 (YEP-D) の実行を対象としたプレゼントボックス演出 (PBP-D) と擬似連予告演出 (YEP-E) の実行を対象としたプレゼントボックス演出 (PBP-E) とが実行され、熱文字演出 (SEP-ATU) が実行される場合の各種のタイミングを示している。

【0544】

図12-14 において、T1 は、5 個のプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL が表示されるタイミングである。つまり、T1 では、カットイン予告演出 (YEP-A2) の実行を対象としたプレゼントボックス演出 (PBP-A) のプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL、群予告演出 (YEP-B) の実行を対象としたプレゼントボックス演出 (PBP-B) のプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL、ボタン予告演出 (YEP-C2) の実行を対象としたプレゼントボックス演出 (PBP-C) のプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL、役物予告演出 (YEP-D) の実行を対象としたプレゼントボックス演出 (PBP-D) のプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL、擬似連予告演出 (YEP-E) の実行を対象としたプレゼントボックス演出 (PBP-E) のプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL が表示される。T2 は、リーチとなるタイミングである。

【0545】

T3 は、T1 にて表示したプレゼントボックス演出 (PBP-A) のプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL をプレゼントボックス画像 006 SHPB-OP に変化させるタイミングである。T4 ~ T5 は、カットイン予告演出 (YEP-A2) の実行期間である。

【0546】

T6 は、T1 にて表示したプレゼントボックス演出 (PBP-B) のプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL をプレゼントボックス画像 006 SHPB-OP に変化させるタイミングである。T7 ~ T8 は、群予告演出 (YEP-B) の実行期間である。

【0547】

T9 は、T1 にて表示したプレゼントボックス演出 (PBP-E) のプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL をプレゼントボックス画像 006 SHPB-OP に変化させるタイミングである。T10 ~ T13 は、擬似連予告演出 (YEP-E) の実行期間である。T11 ~ T12 は、熱文字演出 (SEP-ATU) の実行期間である。T14 は、ス

10

20

30

40

50

ーパリーチに発展するタイミングである。

【0548】

T15は、T1にて表示したプレゼントボックス演出(PBP-C)のプレゼントボックス画像006SHPB-CLをプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化させるタイミングである。T17~T18は、ボタン予告演出(YEP-C2)の実行期間である。

【0549】

T19は、T1にて表示したプレゼントボックス演出(PBP-D)のプレゼントボックス画像006SHPB-CLをプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化させるタイミングである。T19~T20は、役物予告演出(YEP-D)の実行期間である。Tb21~Tb22は、大当り図柄停止表示期間である。

【0550】

(演出決定処理A(予告演出、プレゼントボックス演出についての決定))

図12-15~図12-17は、図9に示す演出制御プロセス処理におけるS171の可変表示開始設定処理において実行される演出決定処理Aの一例を示すフローチャートである。なお、図12-16のフローチャートは、図12-15のフローチャートの続きである。図12-17のフローチャートは、図12-16のフローチャートの続きである。

【0551】

図12-15に示す演出決定処理Aにおいて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいてカットイン予告演出の実行有無を決定する(ステップ006SHS100)。例えば、図12-3(A)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンが非リーチはずれ(変動パターン#10、#11のいずれか)であれば実行有を0%の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチはずれ(変動パターン#12)であれば実行有を10%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14のいずれか)であれば実行有を20%の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)であれば実行有を30%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18のいずれか)であれば実行有を30%の割合で決定する。

【0552】

ステップ006SHS100に続いて、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出について実行有と決定したか否かを判定する(ステップ006SHS101)。カットイン予告演出について実行有と決定した場合(ステップ006SHS101;YES)、ステップ006SHS102に進む。カットイン予告演出について実行有と決定しなかった場合(ステップ006SHS101;NO)、ステップ006SHS110に進む。

【0553】

ステップ006SHS101(YES)に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいてカットイン予告演出の種類(つまり予告演出パターン)を決定する(ステップ006SHS102)。例えば、図12-3(B)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンがノーマルリーチはずれであれば、予告演出パターン「YEP-A1」を100%で決定し、予告演出パターン「YEP-A2」を0%で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチはずれであれば、予告演出パターン「YEP-A1」を80%で決定し、予告演出パターン「YEP-A2」を20%で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがノーマルリーチ大当りであれば、予告演出パターン「YEP-A1」を50%で決定し、予告演出パターン「YEP-A2」を50%で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ大当りであれば、予告演出パターン「YEP-A1」を20%で決定し、予告演出パターン「YEP-A2」を80%で決定する。

【0554】

ステップ006SHS102に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ006SHS102にて決定したカットイン予告演出の予告演出パターン(予告演出パターン「Y

10

20

30

40

50

「E P - A 1」又は予告演出パターン「Y E P - A 2」)を設定する(ステップ006SHS103)。

【0555】

ステップ006SHS103に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて、カットイン予告演出の実行を対象(ターゲット)としたプレゼントボックス演出(PBP-A)の実行有無を決定する(ステップ006SHS104)。例えば、図12-7(A)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンがはずれの変動パターンであれば、プレゼントボックス演出(PBP-A)の実行有を15%の割合で決定し、変動パターンが大当りの変動パターンであれば、プレゼントボックス演出(PBP-A)の実行有を90%の割合で決定する。

10

【0556】

ステップ006SHS104に続いて、演出制御用CPU120は、プレゼントボックス演出(PBP-A)について実行有と決定したか否かを判定する(ステップ006SHS105)。プレゼントボックス演出(PBP-A)について実行有と決定した場合(ステップ006SHS105;YES)、ステップ006SHS106に進む。プレゼントボックス演出(PBP-A)について実行有と決定しなかった場合(ステップ006SHS105;NO)、ステップ006SHS110に進む。

【0557】

ステップ006SHS105(YES)に続いて、演出制御用CPU120は、プレゼントボックス演出パターン「PBP-A」を設定する(ステップ006SHS106)。

20

【0558】

ステップ006SHS101(NO)、ステップ006SHS105(NO)、又は、ステップ006SHS106に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて群予告演出の実行有無を決定する(ステップ006SHS110)。例えば、図12-3(C)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンが非リーチはずれ(変動パターン#10、#11のいずれか)であれば実行有を0%の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチはずれ(変動パターン#12)であれば実行有を2%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14のいずれか)であれば実行有を30%の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)であれば実行有を25%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18のいずれか)であれば実行有を50%の割合で決定する。

30

【0559】

ステップ006SHS110に続いて、演出制御用CPU120は、群予告演出について実行有と決定したか否かを判定する(ステップ006SHS111)。群予告演出について実行有と決定した場合(ステップ006SHS111;YES)、ステップ006SHS113に進む。群予告演出について実行有と決定しなかった場合(ステップ006SHS111;NO)、図12-16のステップ006SHS120に進む。

【0560】

ステップ006SHS111(YES)に続いて、演出制御用CPU120は、群予告演出の予告演出パターン「YEP-B」を設定する(ステップ006SHS113)。

40

【0561】

ステップ006SHS113に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて、群予告演出の実行を対象(ターゲット)としたプレゼントボックス演出(PBP-B)の実行有無を決定する(ステップ006SHS114)。例えば、図12-7(B)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンがはずれの変動パターンであれば、プレゼントボックス演出(PBP-B)の実行有を25%の割合で決定し、変動パターンが大当りの変動パターンであれば、プレゼントボックス演出(PBP-B)の実行有を90%の割合で決定する。

【0562】

50

ステップ006SHS114に続いて、演出制御用CPU120は、プレゼントボックス演出(PBP-B)について実行有と決定したか否かを判定する(ステップ006SHS115)。プレゼントボックス演出(PBP-B)について実行有と決定した場合(ステップ006SHS115;YES)、ステップ006SHS116に進む。プレゼントボックス演出(PBP-B)について実行有と決定しなかった場合(ステップ006SHS115;NO)、図12-16のステップ006SHS120に進む。

【0563】

ステップ006SHS115(YES)に続いて、演出制御用CPU120は、プレゼントボックス演出パターン「PBP-B」を設定する(ステップ006SHS116)。

【0564】

図12-15のステップ006SHS101(NO)、ステップ006SHS105(NO)、又は、ステップ006SHS106に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいてボタン予告演出の実行有無を決定する(図12-16のステップ006SHS120)。例えば、図12-3(D)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンが非リーチはずれ(変動パターン#10、#11のいずれか)であれば実行有を0%の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチはずれ(変動パターン#12)であれば実行有を0%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14のいずれか)であれば実行有を25%の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)であれば実行有を0%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18のいずれか)であれば実行有を50%の割合で決定する。

【0565】

ステップ006SHS120に続いて、演出制御用CPU120は、ボタン予告演出について実行有と決定したか否かを判定する(ステップ006SHS121)。ボタン予告演出について実行有と決定した場合(ステップ006SHS121;YES)、ステップ006SHS122に進む。ボタン予告演出について実行有と決定しなかった場合(ステップ006SHS121;NO)、ステップ006SHS130に進む。

【0566】

ステップ006SHS121(YES)に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいてボタン予告演出の種類(つまり予告演出パターン)を決定する(ステップ006SHS122)。例えば、図12-3(E)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチはずれであれば、予告演出パターン「YEP-C1」を90%で決定し、予告演出パターン「YEP-C2」を10%で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ大当りであれば、予告演出パターン「YEP-C1」を10%で決定し、予告演出パターン「YEP-C2」を90%で決定する。

【0567】

ステップ006SHS122に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ006SHS122にて決定したボタン予告演出の予告演出パターン(予告演出パターン「YEP-C1」又は予告演出パターン「YEP-C2」)を設定する(ステップ006SHS123)。

【0568】

ステップ006SHS123に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて、ボタン予告演出の実行を対象(ターゲット)としたプレゼントボックス演出(PBP-C)の実行有無を決定する(ステップ006SHS124)。例えば、図12-7(C)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンがはずれの変動パターンであれば、プレゼントボックス演出(PBP-C)の実行有を10%の割合で決定し、変動パターンが大当りの変動パターンであれば、プレゼントボックス演出(PBP-C)の実行有を60%の割合で決定する。

【0569】

10

20

30

40

50

ステップ006SHS124に続いて、演出制御用CPU120は、プレゼントボックス演出(PBPC)について実行有と決定したか否かを判定する(ステップ006SHS125)。プレゼントボックス演出(PBPC)について実行有と決定した場合(ステップ006SHS125;YES)、ステップ006SHS126に進む。プレゼントボックス演出(PBPC)について実行有と決定しなかった場合(ステップ006SHS125;NO)、ステップ006SHS130に進む。

【0570】

ステップ006SHS125(YES)に続いて、演出制御用CPU120は、プレゼントボックス演出パターン「PBPC」を設定する(ステップ006SHS126)。

【0571】

ステップ006SHS121(NO)、ステップ006SHS125(NO)、又は、ステップ006SHS126に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて役物予告演出の実行有無を決定する(ステップ006SHS130)。例えば、図12-4(A)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンが非リーチはずれ(変動パターン#10、#11のいずれか)であれば実行有を0%の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチはずれ(変動パターン#12)であれば実行有を0%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14のいずれか)であれば実行有を5%の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチ大当たり(変動パターン#16)であれば実行有を0%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチ大当たり(変動パターン#17、#18のいずれか)であれば実行有を75%の割合で決定する。

【0572】

ステップ006SHS130に続いて、演出制御用CPU120は、役物予告演出について実行有と決定したか否かを判定する(ステップ006SHS131)。役物予告演出について実行有と決定した場合(ステップ006SHS131;YES)、ステップ006SHS133に進む。役物予告演出について実行有と決定しなかった場合(ステップ006SHS131;NO)、図12-17のステップ006SHS140に進む。

【0573】

ステップ006SHS131(YES)に続いて、演出制御用CPU120は、役物予告演出の予告演出パターン「YEP-C」を設定する(ステップ006SHS133)。

【0574】

ステップ006SHS133に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて、役物予告演出の実行を対象(ターゲット)としたプレゼントボックス演出(PBPD)の実行有無を決定する(ステップ006SHS134)。例えば、図12-7(D)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンがはずれの変動パターンであれば、プレゼントボックス演出(PBPD)の実行有を5%の割合で決定し、変動パターンが大当たりの変動パターンであれば、プレゼントボックス演出(PBPD)の実行有を80%の割合で決定する。

【0575】

ステップ006SHS134に続いて、演出制御用CPU120は、プレゼントボックス演出(PBPD)について実行有と決定したか否かを判定する(ステップ006SHS135)。プレゼントボックス演出(PBPD)について実行有と決定した場合(ステップ006SHS135;YES)、ステップ006SHS136に進む。プレゼントボックス演出(PBPD)について実行有と決定しなかった場合(ステップ006SHS135;NO)、図12-17のステップ006SHS140に進む。

【0576】

ステップ006SHS135(YES)に続いて、演出制御用CPU120は、プレゼントボックス演出パターン「PBPD」を設定する(ステップ006SHS136)。

【0577】

図12-16のステップ006SHS131(NO)、ステップ006SHS135(

10

20

30

40

50

NO)、又は、ステップ006SHS136に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて擬似連予告演出の実行有無を決定する(図12-17のステップ006SHS140)。例えば、図12-4(B)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンが非リーチはずれ(変動パターン#10、#11のいずれか)であれば実行有を0%の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチはずれ(変動パターン#12)であれば実行有を0%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14のいずれか)であれば実行有を50%の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)であれば実行有を25%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18のいずれか)であれば実行有を60%の割合で決定する。

10

【0578】

ステップ006SHS140に続いて、演出制御用CPU120は、擬似連予告演出について実行有と決定したか否かを判定する(ステップ006SHS141)。擬似連予告演出について実行有と決定した場合(ステップ006SHS141;YES)、ステップ006SHS143に進む。擬似連予告演出について実行有と決定しなかった場合(ステップ006SHS141;NO)、本フローチャートは終了する。

【0579】

ステップ006SHS141(YES)に続いて、演出制御用CPU120は、擬似連予告演出の予告演出パターン「YEP-E」を設定する(ステップ006SHS143)

20

【0580】

ステップ006SHS143に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて、擬似連予告演出の実行を対象(ターゲット)としたプレゼントボックス演出(PBP-E)の実行有無を決定する(ステップ006SHS144)。例えば、図12-7(E)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンがはずれの変動パターンであれば、プレゼントボックス演出(PBP-E)の実行有を25%の割合で決定し、変動パターンが大当りの変動パターンであれば、プレゼントボックス演出(PBP-E)の実行有を60%の割合で決定する。

【0581】

ステップ006SHS144に続いて、演出制御用CPU120は、プレゼントボックス演出(PBP-E)について実行有と決定したか否かを判定する(ステップ006SHS145)。プレゼントボックス演出(PBP-E)について実行有と決定した場合(ステップ006SHS145;YES)、ステップ006SHS146に進む。プレゼントボックス演出(PBP-E)について実行有と決定しなかった場合(ステップ006SHS145;NO)、本フローチャートは終了する。

30

【0582】

ステップ006SHS145(YES)に続いて、演出制御用CPU120は、プレゼントボックス演出パターン「PBP-E」を設定する(ステップ006SHS146)。そして、本フローチャートは終了する。

【0583】

(演出決定処理B(設定示唆演出についての決定))

図12-18は、図9に示す演出制御プロセス処理におけるS171の可変表示開始設定処理において実行される演出決定処理Bの一例を示すフローチャートである。なお、図12-15~図12-17にて説明した演出決定処理Aと、図12-18にて説明する演出決定処理Bとは、可変表示開始設定処理(S171)において何れを先に実行してもよい。

40

【0584】

図12-18に示す演出決定処理Bにおいて、演出制御用CPU120は、現在の設定値と、変動パターンとに基づいて熱文字演出の実行有無を決定する(ステップ006SHS200)。例えば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が1~5のいずれかであ

50

る場合には、図12-9(A)に示すように、変動パターンが非リーチはずれ(変動パターン#10、#11のいずれか)であれば実行有を0%の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチはずれ(変動パターン#12)であれば実行有を1%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチAはずれ(変動パターン#13)であれば実行有を2%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチBはずれ(変動パターン#14)であれば実行有を2%の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)であれば実行有を40%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチA大当り(変動パターン#17)であれば実行有を60%の割合で決定、変動パターンがスーパーリーチB大当り(変動パターン#18)であれば実行有を70%の割合で決定する。一方、演出制御用CPU120は、現在の設定値が6である場合には、図12-9(B)に示すように、変動パターンが非リーチはずれ(変動パターン#10、#11のいずれか)であれば実行有を0%の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチはずれ(変動パターン#12)であれば実行有を5%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチAはずれ(変動パターン#13)であれば実行有を10%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチBはずれ(変動パターン#14)であれば実行有を10%の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)であれば実行有を40%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチA大当り(変動パターン#17)であれば実行有を60%の割合で決定、変動パターンがスーパーリーチB大当り(変動パターン#18)であれば実行有を70%の割合で決定する。

【0585】

ステップ006SHS200に続いて、演出制御用CPU120は、熱文字演出について実行有と決定したか否かを判定する(ステップ006SHS201)。熱文字演出について実行有と決定した場合(ステップ006SHS201;YES)、ステップ006SHS203に進む。熱文字演出について実行有と決定しなかった場合(ステップ006SHS201;NO)、ステップ006SHS210に進む。

【0586】

ステップ006SHS201(YES)に続いて、演出制御用CPU120は、熱文字演出の設定示唆演出パターン「SEP-ATU」を設定する(ステップ006SHS203)。

【0587】

ステップ006SHS201(NO)、又は、ステップ006SHS203に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいてアイキャッチ演出の実行有無を決定する(ステップ006SHS210)。例えば、図12-10(A)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14)であれば実行有を100%の割合で決定し、それ以外であれば実行有を0%の割合で決定する。

【0588】

ステップ006SHS210に続いて、演出制御用CPU120は、アイキャッチ演出について実行有と決定したか否かを判定する(ステップ006SHS211)。アイキャッチ演出について実行有と決定した場合(ステップ006SHS211;YES)、ステップ006SHS212に進む。アイキャッチ演出について実行有と決定しなかった場合(ステップ006SHS211;NO)、本フローチャートは終了する。

【0589】

ステップ006SHS211(YES)に続いて、演出制御用CPU120は、現在の設定値と、変動パターンとに基づいてアイキャッチ演出の種類(つまり設定示唆演出パターン)を決定する(ステップ006SHS212)。例えば、演出制御用CPU120は、現在の設定値が1~3のいずれかである場合には、図12-10(B)に示すように、変動パターンがスーパーリーチAはずれ(変動パターン#13)であれば、設定示唆演出パターン「SEP-EYE1(通常アイキャッチ演出)」を90%の割合で決定し、設定示唆演出パターン「SEP-EYE2(特別アイキャッチ演出)」を10%の割合で決定

10

20

30

40

50

し、変動パターンがスーパーリーチBはずれ（変動パターン#14）であれば、設定示唆演出パターン「SEP-EYE1（通常アイキャッチ演出）」を95%の割合で決定し、設定示唆演出パターン「SEP-EYE2（特別アイキャッチ演出）」を5%の割合で決定する。一方、演出制御用CPU120は、現在の設定値が4～6のいずれかである場合には、図12-10（C）に示すように、変動パターンがスーパーリーチAはずれ（変動パターン#13）であれば、設定示唆演出パターン「SEP-EYE1（通常アイキャッチ演出）」を60%の割合で決定し、設定示唆演出パターン「SEP-EYE2（特別アイキャッチ演出）」を40%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチBはずれ（変動パターン#14）であれば、設定示唆演出パターン「SEP-EYE1（通常アイキャッチ演出）」を60%の割合で決定し、設定示唆演出パターン「SEP-EYE2（特別アイキャッチ演出）」を40%の割合で決定する。

10

【0590】

ステップ006SHS212に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ006SHS212にて決定したアイキャッチ演出の設定示唆演出パターン（設定示唆演出パターン「SEP-EYE1」又は設定示唆演出パターン「SEP-EYE2」）を設定する（ステップ006SHS213）。

【0591】

図12-19～図12-22は、特徴部006SHに係る演出動作例を示す図である。具体的には、図12-19～図12-22は、図12-12（B）に示した例における、主要な場面を一例として示したものであり、図12-19（A）→図12-19（B）→図12-19（C）→図12-20（A）→図12-20（B）→図12-20（C）→図12-21（A）→図12-21（B）→図12-21（C）→図12-22（A）→図12-22（B）→図12-22（C）の順に遷移する。なお、図12-19（A）（他図も同様。他図では符号省略）には、アクティブ表示の表示領域であるアクティブ表示領域006SHAHと、アクティブ表示領域006SHAHに表示されたアクティブ表示006SHAHと、が表示されている。

20

【0592】

図12-19（A）は、可変表示においてリーチとなる前の場面である。図12-19（B）は、2個のプレゼントボックス画像006SHPB-CLが表示された場面（図12-12（B）のT1の場面）である。なお、表示されている2個のプレゼントボックス画像006SHPB-CLは、表示態様上の区別はないが、群予告演出（YEP-B）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（PBP-B）のプレゼントボックス画像006SHPB-CL、擬似連予告演出（YEP-E）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（PBP-E）のプレゼントボックス画像006SHPB-CLである。図12-19（C）は、可変表示においてリーチとなった場面である。

30

【0593】

図12-20（A）は、カットイン予告演出（YEP-A2）が行われている場面、つまり、強カットイン画像006SHYKE-KCIが表示されている場面（図12-12（B）のT4～T5の場面）である。

【0594】

図12-20（B）は、1個のプレゼントボックス画像006SHPB-CLがプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化した場面（図12-12（B）のT6の場面）である。図12-20（B）の場面では、プレゼントボックス画像006SHPB-CLがプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化したことに対応し（プレゼントボックスが開いたことに対応し）、群予告演出に対応するアイテム画像（「群」と表示されたアイテム画像）が表示されている。

40

【0595】

図12-20（C）は、群予告演出（YEP-B）が行われている場面、つまり、群画像006SHYKE-GNが表示されている場面（図12-12（B）のT7～T8の場面）である。なお、プレゼントボックス画像006SHPB-OP（群予告演出に対応す

50

るアイテム画像も同様)は、群予告演出(YEP-B)の実行前(例えば、T7の直前)に消去される。また、ある予告演出の実行に際し消去する、プレゼントボックス画像006SHPB-OP、アイテム画像の消去タイミングは、当該予告演出の実行前でなくてもよい(例えば、当該予告演出の実行開始タイミング、当該予告演出の実行中の何れかのタイミング、当該予告演出の実行終了タイミングなどであってもよい)。

【0596】

図12-21(A)は、1個のプレゼントボックス画像006SHPB-CLがプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化した場面(図12-12(B)のT9の場面)である。図12-21(A)の場面では、プレゼントボックス画像006SHPB-CLがプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化したことに対応し(プレゼントボックスが開いたことに対応し)、擬似連予告演出に対応するアイテム画像(「再」と表示されたアイテム画像)が表示されている。

【0597】

図12-21(B)～図12-22(B)は、擬似連予告演出(YEP-E)が行われている場面(図12-12(B)のT10～T13の場面)である。また、図12-21(C)は、熱文字演出(SEP-ATU)が行われている場面(図12-12(B)のT11～T12の場面)である。図12-22(C)は、大当たり図柄が表示されている場面である。

【0598】

図12-21(B)～図12-22(A)では仮停止図柄006SH-REPが表示され、図12-22(B)では再可変表示が行われている。また、図12-21(C)では仮停止図柄006SH-REPに加えて熱文字画像006SHSEP-ATUも表示されているが、熱文字画像006SHSEP-ATUは仮停止図柄006SH-REPよりも手前側に表示されている。つまり、熱文字演出が擬似連予告演出よりも優先して実行されている。なお、図12-21(B)～図12-22(B)では、擬似連予告演出(YEP-E)として「仮停止→再可変表示」が1回行われる例を示したが、擬似連予告演出(YEP-E)として「仮停止→再可変表示」が2回以上行われる場合があるようにしてもよい。

【0599】

図12-23～図12-25は、特徴部006SHに係る演出動作例を示す図である。具体的には、図12-23～図12-25は、図12-13に示した例における、一部の場面を一例として示したものであり、図12-23(A)→図12-23(B)→図12-23(C)→図12-24(A)→図12-24(B)→図12-24(C)→図12-25(A)→図12-25(B)→図12-25(C)の順に遷移する。

【0600】

図12-23(A)は、スーパーリーチ(スーパーリーチB)に発展する直前の場面(図12-13のT14の直前の場面)である。なお、当該可変表示(図12-13に示した可変表示)では、T1に、2個のプレゼントボックス画像006SHPB-CL(ボタン予告演出(YEP-C)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-C)のプレゼントボックス画像006SHPB-CL、擬似連予告演出(YEP-E)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-E)のプレゼントボックス画像006SHPB-CL)が表示されるが、図12-23(A)の場面(T14の直前の場面)では、既に(T10～T13の場面において)、擬似連予告演出(YEP-E)の実行が終わっているため、1個のプレゼントボックス画像006SHPB-CL(ボタン予告演出(YEP-C)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-C)のプレゼントボックス画像006SHPB-CL)のみが表示されている。

【0601】

図12-23(B)は、スーパーリーチに発展した場面(図12-13のT14の場面)である。

【0602】

10

20

30

40

50

図12-23(C)は、1個のプレゼントボックス画像006SHPB-CLがプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化した場面(図12-13のT15の場面)である。図12-23(C)の場面では、プレゼントボックス画像006SHPB-CLがプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化したことに対応し(プレゼントボックスが開いたことに対応し)、ボタン予告演出に対応するアイテム画像(ボタン画像が描かれたアイテム画像)が表示されている。

【0603】

図12-24(A)(B)は、ボタン予告演出(YEP-C1)が行われている場面(図12-13のT16~T17の場面)である。図12-24(A)では、ボタン画像006SHYKE-BUが表示され、ボタン押下により、図12-24(A)では、弱カットイン画像006SHYKE-JCIが表示されている。

【0604】

図12-24(C)は、スーパーリーチ(スーパーリーチB)において、はずれ図柄が表示される直前の場面(図12-13のTa21の直前の場面)である。図12-25(A)(B)は、はずれ図柄が表示された場面(図12-13のTa21~Ta22の場面)である。図12-25(A)では、小図柄「767」が表示され、図12-25(B)では、飾り図柄「767」が表示されている。

【0605】

図12-25(C)は、特別アイキャッチ演出(SEP-EYE2)が行われている場面(図12-13のTa22~Ta23の場面)である。図12-25(C)では、特別態様であるアイキャッチ画像006SHSEP-EYE2(金魚柄の浴衣のキャラクタ画像)が表示されている。また、図12-25(C)に示すように、アイキャッチ画像006SHSEP-EYE2の表示中(不図示のアイキャッチ画像006SHSEP-EYE1の表示中も同様)は、小図柄「767」が視認可能となっている。なお、図12-25(C)の小図柄「767」の各数字「7」「6」「7」の四隅に図示した「 $\square$ 」は、当該小図柄「767」が揺れている旨を表したものである。なお、図12-25(C)の小図柄「767」に代えて又は加えて図12-25(A)の小図柄「767」も揺れていてもよい。

【0606】

なお、アイキャッチ画像006SHSEP-EYE2の表示中(不図示のアイキャッチ画像006SHSEP-EYE1の表示中も同様)には、リーチ対応の小図柄(上記の揺れている小図柄「767」等)を非表示とし、常時小図柄(図柄確定コマンドで停止表示される小図柄)を視認可能としてもよい。

【0607】

なお、アイキャッチ画像006SHSEP-EYE2の表示中(不図示のアイキャッチ画像006SHSEP-EYE1の表示中も同様)に、アクティブ表示006SHAH、保留表示、保留数表示(第1特図ゲームに対応する第1保留記憶数、第2特図ゲームに対応する第2保留記憶数の夫々を数字等で示したもの)などを表示してもよい。

【0608】

図12-26及び図12-27は、特徴部006SHに係る演出動作例を示す図である。具体的には、図12-26及び図12-27は、図12-14に示した例における、一部の場面を一例として示したものであり、図12-26(A)→図12-26(B)→図12-26(C)→図12-27(A)→図12-27(B)→図12-27(C)の順に遷移する。

【0609】

図12-26(A)は、5個のプレゼントボックス画像006SHPB-CL(カットイン予告演出(YEP-A)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-A)のプレゼントボックス画像006SHPB-CL、群予告演出(YEP-B)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-B)のプレゼントボックス画像006SHPB-CL、ボタン予告演出(YEP-C)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(

10

20

30

40

50

PBP-C)のプレゼントボックス画像006SHPB-CL、役物予告演出(YEP-D)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-D)のプレゼントボックス画像006SHPB-CL、擬似連予告演出(YEP-E)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-E)のプレゼントボックス画像006SHPB-CLが表示された場面(図12-14のT1の場面)である。

【0610】

図12-26(B)は、最後の1個のプレゼントボックス画像006SHPB-CL(役物予告演出(YEP-D)の実行を対象としたプレゼントボックス演出(PBP-D)のプレゼントボックス画像006SHPB-CL)がプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化する直前の場面(図12-14のT18の直前の場面)である。

10

【0611】

図12-26(C)は、プレゼントボックス画像006SHPB-CLがプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化した場面(図12-14のT18の場面)である。図12-26(C)の場面では、プレゼントボックス画像006SHPB-CLがプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化したことに対応し(プレゼントボックスが開いたことに対応し)、役物予告演出に対応するアイテム画像(可動体006SH32が描かれたアイテム画像)が表示されている。

【0612】

図12-27(A)は、役物予告演出(YEP-D)が行われている場面(図12-14のT19~T20の場面)である。図12-27(A)では、可動体006SH32が動作している。

20

【0613】

図12-27(B)(C)は、大当り図柄が表示された場面(図12-14のTb21~Tb22の場面)である。図12-27(B)では、小図柄「777」が表示され、図12-27(C)では、飾り図柄「777」が表示されている。

【0614】

(特徴部006SHに係る遊技機に関する変形例について)

続いて、特徴部006SHに係る遊技機に関する変形例について説明する。

【0615】

(特徴部006SHの変形例1)

30

上記説明では、プレゼントボックス画像006SHPB-CLがプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化した後は(プレゼントボックスが開いた後は)、プレゼントボックス画像006SHPB-OPとアイテム画像が消去される例を説明したが、両者のうちの一方を消去し、他方を消去せずに表示し続けてもよい。また、両方とも消去せずに表示し続けてもよい。

【0616】

(特徴部006SHの変形例2)

上記説明では、プレゼントボックス画像006SHPB-CLがプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化したときに、実際に実行される一の予告演出に対応するアイテム画像が表示される例(例えば、図12-20(B)では、図12-20(C)にて実行される群予告演出に対応するアイテム画像が表示される等)を説明したが、実際に実行される一の予告演出を含む複数の予告演出に対応するアイテム画像を表示してもよい。例えば、図12-20(B)では、群予告演出と擬似連予告演出とに対応するアイテム画像(例えば、「群/再」等と示されたアイテム画像)を表示してもよい。

40

【0617】

(特徴部006SHの変形例3)

上記説明では、プレゼントボックス画像006SHPB-CLがプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化したときにアイテム画像が表示される例を説明したが、プレゼントボックス画像006SHPB-CLがプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化したときにアイテム画像を表示しなくてもよい。なお、プレゼントボックス画

50

像 006 SHPB-CL がプレゼントボックス画像 006 SHPB-OP に変化したときにアイテム画像が表示されると、プレゼントボックス画像 006 SHPB-CL がプレゼントボックス画像 006 SHPB-OP に変化したときにアイテム画像が表示されないときとで、大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。

【0618】

(特徴部 006 SH の変形例 4)

上記では、プレゼントボックス画像 006 SHPB-CL が表示されるタイミングが一定である例を説明したが、プレゼントボックス画像 006 SHPB-CL を複数種類のうちの何れかのタイミングで表示してもよい。プレゼントボックス画像 006 SHPB-CL が表示されるタイミングに応じて、大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。

10

【0619】

(特徴部 006 SH の変形例 5)

上記では、複数個のプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL を表示するときは、複数個を纏めて表示する例を説明したが、複数個のプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL を表示するときは1つずつプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL を表示してもよい。複数個が纏めて表示されるときと、1つずつ表示されるときとで、大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。

【0620】

(特徴部 006 SH の変形例 6)

上記では、プレゼントボックス画像 006 SHPB-CL が、単に(何らの演出も実行されずに)表示されるが例を説明したが、プレゼントボックス画像 006 SHPB-CL が表示されるときに演出(例えば、キャラクタが魔法や手品によりプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL を表示させる演出、キャラクタがプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL を運んでくる演出等)を実行してもよい。単にプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL が表示されるときと、演出後にプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL が表示されるときとで、大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。また、演出後にプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL が表示されるときと、演出後にプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL が表示されないときとがあってもよい。例えば、魔法が成功しプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL が表示されるときと、魔法が失敗しプレゼントボックス画像 006 SHPB-CL が表示されないときとがあってもよい。

20

30

【0621】

(特徴部 006 SH の変形例 7)

上記では、プレゼントボックス画像 006 SHPB-CL は、画像表示装置 5 の表示領域の左端に表示する例を説明したが、他の位置に表示してもよい。例えば、アクティブ表示領域 006 SHAHA (図 12-19 参照) の近傍(例えば、アクティブ表示 006 SHAH の上部等)に表示してもよい。複数個の場合には、アクティブ表示領域 006 SHAHA の近傍に横に並べて表示してもよい。

【0622】

(特徴部 006 SH の変形例 8)

上記では、図 12-11 において、各予告演出の実行タイミング等を説明したが、図 12-11 は一例であって、他の実行タイミングで各演出を実行してもよい。

40

【0623】

予告演出の一例として、カットイン予告演出について説明するが、図 12-11 の例ではカットイン予告演出の実行開始タイミングは群予告演出の実行開始タイミングよりも早い、カットイン予告演出の実行開始タイミングは群予告演出の実行開始タイミングよりも遅くてもよい。また、図 12-11 の例ではカットイン予告演出の実行開始タイミングは発展前であるが、カットイン予告演出の実行開始タイミングは発展後であってもよい。また、カットイン予告演出は、複数のうちの何れかのタイミングで実行されるものであってもよい。実行開始タイミングに応じて大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。また、

50

図12-11の例ではカットイン予告演出は高々1回しか実行され得ないが（実行開始タイミングは1箇所のみであるが）、2回以上実行され得るようにしてもよい（実行開始タイミングが2箇所以上あってもよい）。

【0624】

設定示唆演出の一例として、熱文字演出について説明するが、図12-11の例では熱文字演出の実行開始タイミングは群予告演出の実行開始タイミングよりも遅いが、熱文字演出の実行開始タイミングは群予告演出の実行開始タイミングよりも早くてもよい。また、図12-11の例では熱文字の実行開始タイミングは発展前であるが、熱文字の実行開始タイミングは発展後であってもよい。熱文字演出は、複数のうちの何れかのタイミングで実行されるものであってもよい。また、図12-11の例では熱文字演出は高々1回しか実行され得ないが（実行開始タイミングは1箇所のみであるが）、2回以上実行され得るようにしてもよい（実行開始タイミングが2箇所以上あってもよい）。

10

【0625】

（特徴部006SHの変形例9）

上記では、熱文字演出と擬似連予告演出とが重なるときは、熱文字演出を擬似連予告演出よりも優先（手前側に「熱」を表示等）する例を説明したが（図12-21（C）参照）、熱文字演出と、他の予告演出（但し、役物予告演出は除く）との関係においても同様であってもよい。つまり、設定示唆演出（熱文字演出）と予告演出（擬似連予告演出等）とが重なるときは設定示唆演出を優先してもよい。

【0626】

20

（特徴部006SHの変形例10）

変形例9に関連し、設定示唆演出と予告演出とが重なるときは実行時間の短い方を優先して実行してもよい。なお、本実施形態では、設定示唆演出（熱文字演出）と予告演出（擬似連予告演出等）とでは、実行時間は設定示唆演出（熱文字演出）の方が短いため（図12-11参照）、設定示唆演出（熱文字演出）と予告演出（擬似連予告演出等）とが重なるときは設定示唆演出を優先している（図12-21（C）参照）。また、設定示唆演出と予告演出とが重なるときは出現頻度が少ない方を優先して実行してもよい。なお、出現頻度とは、論理上（計算上）のものであってもよいし、実際の稼働状況（当日等）によるものであってもよい。

【0627】

30

（特徴部006SHの変形例11）

上記では、設定値が1～5の何れかであるか、あるいは、設定値が6であることを示唆する熱文字演出（図12-9参照）と、設定値が1～3の何れかであるか、あるいは、設定値が4～6の何れかであることを示唆するアイキャッチ演出（図12-10参照）とを、設定値示唆演出として説明したが、示唆対象は、上記に限定されない。例えば、奇数設定であるか（設定値が1、3、5の何れかであるか）、あるいは、偶数設定であるか（設定値が2、4、6の何れかであるか）を示唆する設定示唆演出を実行してもよい。また、例えば、低設定であるか（設定値が1又は2であるか）、中設定であるか（設定値が3又は4であるか）、あるいは、高設定であるか（設定値が5又は6であるか）を示唆する設定示唆演出を実行してもよい。

40

【0628】

（特徴部006SHの変形例12）

上記では、示唆対象（熱文字演出：「1～5」又は「6」、アイキャッチ演出：「1～3」又は「4～6」）が互いに異なる設定示唆演出を説明したが、示唆対象が同一の異なる設定示唆演出を実行してもよい。例えば、ある変動（例えば、スーパーリーチB（変動パターン#14、#18）において、演出Aのみが実行される場合と演出B（大当たり信頼度は演出Aと同一）のみが実行される場合と演出Aも演出Bも実行されない場合とがあり、演出Aが実行されるときは演出Aの演出態様として、設定値1の場合には通常態様の演出Aが75%（特別態様の演出Aが25%）の割合で実行され、設定値6の場合には通常態様の演出Aが25%（特別態様の演出Aが75%）の割合で実行されるようにし、演出

50

Bが実行されるときは演出Bの演出態様として、設定値1の場合には通常態様の演出Aが99%（特別態様の演出Aが0.1%）の割合で実行され、設定値6の場合には通常態様の演出Aが1%（特別態様の演出Aが99.9%）の割合で実行されるようにしてもよい。上記によれば、演出Aも演出Bも共に示唆対象が同一（「1～5」又は「6」）の設定示唆演出であるが、演出Aと演出Bとでは設定値示唆（例えば設定値「6」であるとの示唆）の信頼度は異なる。つまり、通常態様の演出Aが実行されたときも特別態様の演出Aが実行されたときも通常態様の演出Bが実行されたときも特別態様の演出Bが実行されたときも大当りの信頼度は同じであるが、特別態様の演出Bが実行されたときには特別態様の演出Aが実行されたときよりも設定値が6であるとの信頼度（示唆の精度）が高い。

【0629】

（特徴部006SHの変形例13）

上記では、設定値示唆演出が、現在の設定値を示唆する例を説明したが、設定値の変更の有無を示唆してもよい。熱文字演出（又はアイキャッチ演出）が、設定値の変更の有無を示唆するようにしてもよいし、熱文字演出やアイキャッチ演出とは異なる設定示唆演出によって、設定値の変更の有無を示唆するようにしてもよい。

【0630】

（特徴部006SHの変形例14）

上記では、設定値示唆演出が実行されるときに遊技者の動作が関与しない例を説明したが、設定値示唆演出が実行されるときに遊技者の動作が関与するようにしてもよい。一例として、熱文字演出の実行開始前の所定期間内に遊技者に動作（ボタン操作、画面タッチ、外枠等に設けられた模型（レバー、剣、銃等）の操作）を促進する促進演出を実行し、当該所定期間内に遊技者の動作があった場合に熱文字演出を実行するようにしてもよい（当該所定期間内に遊技者の動作がなかった場合には熱文字演出を常に行わないようにしてもよいし、熱文字演出を実行する場合と実行しない場合とがあるようにしてもよい）。

【0631】

（特徴部006SHの変形例15）

上記では、大当たりとなるときには実行されずにはずれとなるときに実行される設定示唆演出としてアイキャッチ演出を説明したが、大当たりとなるときには実行されずにはずれとなるときに実行される設定示唆演出はアイキャッチ演出に限定されない。例えば、バトルのスーパーリーチにおいて味方キャラクタが敵キャラクタに敗北した場面（例えば、図12-25（A）の場面等）において、敵キャラクタ（又は味方キャラクタのセリフ）が複数種類のいずれかのセリフを発するセリフ演出を実行し、発せられたセリフの種類等によって設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、設定値が1～3のいずれかであるときには敵キャラクタのセリフとしてセリフAを65%、セリフBを35%の決定割合で決定し、設定値が4～6のいずれかであるときには敵キャラクタのセリフとしてセリフAを35%、セリフBを65%の決定割合で決定してもよい。例えば、設定値が1～3のいずれかであるときにはセリフなしを60%、敵キャラクタのセリフを30%、味方キャラクタのセリフを10%の決定割合で決定し、設定値が4～6のいずれかであるときにはセリフなしを60%、敵キャラクタのセリフを10%、味方キャラクタのセリフを30%の決定割合で決定してもよい。

【0632】

なお、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北した場面（例えば、図12-25（A）の場面等）から味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する場面（例えば、図12-27（B）の場面等）に移行する逆転演出が実行される可能性がある場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北した場面では、上述のようなセリフ演出は実行しないようにしてもよい。または、逆転演出が実行されることが完全に否定された後（逆転演出が実行されるタイミングよりも後のタイミング）に、上述のようなセリフ演出を実行してもよい。

【0633】

（特徴部006SHの変形例16）

上記では、大当たりとなるときには実行されずにはずれとなるときに実行される設定示唆

10

20

30

40

50

演出（アイキャッチ演出）と、大当たりとなる時とはずれとなる時の何れでも実行される設定示唆演出（熱文字演出）とを説明したが、はずれとなる時には実行されずに大当たりとなる時に実行される設定示唆演出を設けるようにしてもよい。例えば、可変表示中に大当たりを報知する大当たり確定報知演出を実行可能とし、大当たり確定報知演出の演出態様には複数種類があり、特別態様であるときに設定値（又は、設定変更）を示唆するようにしてもよい。

【0634】

一例として、可変表示中に遊技効果ランプ9を虹色に発光させる確定報知演出を実行可能とし、通常の発光態様（例えば、通常速度の点滅）であるときには大当たりの確定を報知し、特別の発光態様（例えば、特別速度の点滅）であるときには大当たりの確定を報知するとともに設定値（又は、設定変更）を示唆するようにしてもよい。他の例として、可変表示中に数字揃いの状態で飾り図柄を回転させる確定報知演出（全回転演出）を実行可能とし、通常の演出態様（例えば、上から下への順方向の全回転）であるときには大当たりの確定を報知し、特別の演出態様（例えば、下から上への逆方向の全回転）であるときには大当たりの確定を報知するとともに設定値（又は、設定変更）を示唆するようにしてもよい。

【0635】

（特徴部006SHの変形例17）

上記では、予告演出として、カットイン予告演出（YEP-A1、YEP-A2）、群予告演出（YEP-B）、ボタン予告演出（YEP-C1、YEP-C2）、役物予告演出（YEP-D）、擬似連予告演出（YEP-E）を実行する例を説明したが、予告演出はこれに限定されない。例えば、図12-2（D）（E）（F）に示すような発展予告演出を実行してもよい。なお、図12-2（D）（E）（F）に示した例では、リーチ中に、背景画像があたかもガラスのように割れる演出が行われ、スーパーリーチに発展する。

【0636】

（特徴部006SHの変形例18）

上記では、例えば、カットイン予告演出（YEP-A）を実行する場合においてカットイン予告演出の実行を対象（ターゲット）としたプレゼントボックス演出（PBP-A）するなど、予告演出を実行する場合において該予告演出の実行を対象としてプレゼントボックス演出を実行する例を説明したが、予告演出を実行する場合において該予告演出の実行を対象として他の演出を実行してもよい。例えば、予告演出を実行する場合において該予告演出の実行を対象として、プレゼントボックス演出に代えて又は加えて、タイマ演出を実行してもよい。

【0637】

例えば、残時間が表示されたタイマ画像（例えば、図12-5（C）参照）を表示し、残時間を徐々に減少させ、残時間がゼロのタイマ画像（例えば、図12-5（D）参照）を表示した後に、アイテム画像を表示し（又はアイテム画像を表示せずに）、何れかの予告演出が実行されるようにしてもよい。プレゼントボックス画像006SHPB-CLが表示されるときと、タイマ画像が表示さえるときとで、大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。

【0638】

また、プレゼントボックス画像とタイマ画像とが同時に表示される場合があってもよい。例えば、カットイン予告演出（YEP-A）と群予告演出（YEP）とを実行する場合に、2個のプレゼントボックス画像が表示される場合（カットイン予告演出に対応するプレゼントボックス画像と群予告演出に対応するプレゼントボックス画像とが表示される場合）や、2個のタイマ画像が表示される場合（カットイン予告演出に対応するタイマ画像と群予告演出に対応するタイマ画像とが表示される場合）の他、1個のプレゼントボックス画像と1個のタイマ画像が表示される場合（カットイン予告演出に対応するプレゼントボックス画像と群予告演出に対応するタイマ画像とが表示される場合）や、カットイン予告演出に対応するタイマ画像と群予告演出に対応するプレゼントボックス画像とが表示される場合）があってもよい。複数の予告演出を実行する場合において、プレゼントボックス

10

20

30

40

50

画像とタイマ画像とが同時に表示されるときと、同時に表示されないときとで、大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。

【0639】

なお、図12-5(C)(D)に示したタイマ画像のタイマはデジタル型のタイマ(数値によって残時間を表示するタイマ)であるが、針型(針の位置等によって残時間を表示するタイマ)のタイマであってもよい。また、残時間を示すものであればタイマではなくてもよい(例えば、砂時計等であってもよい)。何れの種類のもの(デジタル型のタイマ、針型のタイマ、砂時計等)が表示されるかで、大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。

【0640】

なお、タイマ画像を複数表示する場合には並べて表示してもよいし(例えば、図12-5(E)参照)、並べずに個数を表示してもよい(例えば、図12-5(F)参照)。プレゼントボックス画像についても並べずに個数を表示してもよい。

【0641】

(特徴部006SHの変形例19)

上記実施形態では、熱文字演出やアイキャッチ演出によって設定値を示唆しているが、設定値を示唆するのは、熱文字演出やアイキャッチ演出に限定されない。

【0642】

一例として、リーチ前や擬似連仮停止前の期間等に行われる演出(例えばミニキャラ演出等)で設定示唆演出を実行してもよい。当該設定示唆演出に対し、プレゼントボックス演出等を実行しないようにすればよい(つまり、上記ミニキャラ演出等が実行されることは、プレゼントボックスが開いて示唆されないようにすればよい)。

【0643】

他の例として、プレゼントボックス演出によって設定値を示唆するようにしてもよい。具体的には、例えば、プレゼントボックス演出において、通常態様のプレゼントボックス画像(図12-5(A)(B)参照)に加え、特別態様のプレゼントボックス画像(例えば、図12-5(G)(H)参照)を表示可能とし、通常態様のプレゼントボックス画像は何れかの予告演出の実行を示唆し、特別態様のプレゼントボックス画像は何れかの予告演出の実行を示唆するとともに設定値(又は、設定変更)を示唆するようにしてもよい。なお、図12-5(G)のプレゼントボックス画像006SHPB2-CLは、図12-5(A)のプレゼントボックス画像006SHPB-CLと表示態様(この例では柄)が異なる。図12-5(H)のプレゼントボックス画像006SHPB2-OPは、図12-5(B)のプレゼントボックス画像006SHPB-CLと表示態様(この例では柄)が異なる。

【0644】

他の例として、タイマ演出によって設定値を示唆するようにしてもよい。具体的には、例えば、タイマ演出において、通常態様のタイマ画像(図12-5(C)(D)参照)に加え、特別態様のタイマ画像(例えば、図12-5(I)(J)参照)を表示可能とし、通常態様のタイマ画像は何れかの予告演出の実行を示唆し、特別態様のタイマ画像は何れかの予告演出の実行を示唆するとともに設定値(又は、設定変更)を示唆するようにしてもよい。なお、図12-5(I)のタイマ画像は、図12-5(C)のタイマ画像と表示態様(この例ではベルの有無)が異なる。図12-5(J)のタイマ画像は、図12-5(D)のタイマ画像と表示態様(この例ではベルの有無)が異なる。

【0645】

(特徴部006SHの変形例20)

上記では、可変表示開始設定処理(ステップS171)内においてプレゼントボックス画像(プレゼントボックス演出)について決定しているが(図9、図12-16、図12-17参照)、先読予告設定処理(ステップS161)内においてプレゼントボックス画像について決定してもよい。可変表示開始設定処理(ステップS171)内においてプレゼントボックス画像について決定する態様では、予告演出の実行有無と変動パターンとに

10

20

30

40

50

基づいてプレゼントボックス画像について決定しているが（図12-7参照）、先読予告設定処理（ステップS161）内においてプレゼントボックス画像について決定する場合には、受信した図柄指定コマンド（可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す演出制御コマンド）や変動カテゴリ指定コマンド（判定した変動パターンのカテゴリ（種類）を示す演出制御コマンド）の内容に基づいて、プレゼントボックス画像について決定してもよい。なお、一の始動入賞時における先読予告設定処理において複数のプレゼントボックス画像について纏めて決定してもよいし、夫々の始動入賞時における先読予告設定処理において1つのプレゼントボックス画像について決定してもよい。つまり、1つの変動に対し複数のプレゼントボックス画像を対応付けてもよいし、1つひとつの変動に対し1つずつプレゼントボックス画像を対応付けてもよい。

10

【0646】

なお、「設定値の示唆」は、ある設定値（又はある範囲内の設定値）である可能性が高い旨を認識させるに止まり、ある設定値（又はある範囲内の設定値）である旨を確定的に報知するものでなくてもよいし、ある設定値（又はある範囲内の設定値）である旨を確定的に報知するものであってもよい。例えば、ある演出やある表示等について、低設定（例えば、設定値3以下）であるときには決定されないようにすることにより、当該演出や当該表示等が、高設定（例えば、設定値4以下）である旨を確定的に報知するものとなる。

【0647】

なお、上記説明では、変動パターンに表示結果（はずれ、大当り）が包含されるため（例えば、変動パターン#13はスーパーリーチAが実行されることの他にははずれとなることも含み、変動パターン#17はスーパーリーチAが実行されることの他に大当りとなることも含むため）、表示結果（可変表示結果通知コマンド等の内容）を用いることなく変動パターン（変動パターン指定コマンドの内容）を用いることにより、各種演出（予告演出、プレゼントボックス演出、設定示唆演出等）について決定しているが（例えば、図12-3、図12-4、図12-7、図12-9、図12-10参照）、表示結果（可変表示結果通知コマンド等の内容）を用いることにより、各種演出（予告演出、プレゼントボックス演出、設定示唆演出等）について決定してもよい。

20

【0648】

（他の機器への適用）

なお、上記では、パチンコ遊技機に適用する例を説明したが、スロット機にも適用可能である。例えば、ある状態（例えば、有利状態ではない状態）において、周期的（固定ゲーム数毎、所定範囲内のゲーム数毎）に、他の状態（例えば、有利状態）に移行するかを通常時よりも高確率で抽選するスロット機において、他の状態に移行するかの期待度が異なる複数種類の予告演出と、実行される予告演出に対応して特定表示（プレゼントボックス画像、タイマ画像等）を表示する特定演出を実行可能とし、設定示唆演出を他の状態（有利状態）に制御されないときに実行可能であり、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示を表示するときと、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示を表示しないときと、があり、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示を表示するときには、予告演出の実行前に特定表示の表示態様を特別態様に変化させ、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示が表示されるときの方が、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示が表示されないときよりも他の状態（有利状態）に制御される割合が高く、設定示唆演出が実行されるときに、該設定示唆演出に対応して特定表示が表示されないようにしてもよい。

30

40

【0649】

あるいは、第1の有利状態（例えば、CZ、ボーナスゲーム等）において、第2の有利状態（例えば、AT状態、ART状態等）に移行するかを高確率で抽選するスロット機において、第1の有利状態において、第2の有利状態に移行するかの期待度が異なる複数種類の予告演出と、予告演出に対応して特定表示（プレゼントボックス画像、タイマ画像等）を表示する特定演出を実行可能とし、設定示唆演出を第2の有利状態に制御されないと

50

きに実行可能であり、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示を表示するときと、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示を表示しないときと、があり、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示を表示するときには、予告演出の実行前に特定表示の表示態様を特別態様に変化させ、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示が表示されるときの方が、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示が表示されないときよりも第2の有利状態に制御される割合が高く、設定示唆演出が実行されるときに、該設定示唆演出に対応して特定表示が表示されないようにしてもよい。

【0650】

(特徴部006SHに係る手段の説明)

(特徴部006SHに係る手段1)

遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態、ボーナスゲーム等)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1、スロット機等)であって、不利設定値と該不利設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120等)と、を備え、前記演出実行手段は、複数種類の予告演出(例えば、図12-1に示したカットイン予告演出、群予告演出等)と、前記予告演出に対応して特定表示(例えば、図12-5に示したプレゼントボックス画像、タイマ画像等)を表示する特定演出と、を実行可能であり、前記設定手段に関する設定示唆演出(例えば、図12-8(A)に示した特別アイキャッチ演出等)を前記有利状態に制御されないときに実行可能であり(例えば、図12-11に示すようにTa22~Ta23に実行可能であり)、前記予告演出の実行前に該予告演出に対応する前記特定表示を表示するときと、前記予告演出の実行前に該予告演出に対応する前記特定表示を表示しないときと、があり(例えば、図12-7に示したプレゼントボックス演出の実行有無の決定割合を参照)、前記予告演出の実行前に該予告演出に対応する前記特定表示を表示するときには、前記予告演出の実行前に前記特定表示の表示態様を特別態様に変化させ(例えば、図12-6に示すように、プレゼントボックス画像006SHPB-CLをプレゼントボックス画像006SHPB-OPに変化させ)、前記予告演出の実行前に該予告演出に対応する前記特定表示が表示されるときの方が、前記予告演出の実行前に該予告演出に対応する前記特定表示が表示されないときよりも前記有利状態に制御される割合が高く(例えば、図12-7に示したプレゼントボックス演出の実行有無の決定割合を参照)、前記設定示唆演出が実行されるときに、該設定示唆演出に対応して前記特定表示が表示されない(例えば、図12-11に示すように、カットイン予告演出、群予告演出、擬似連予告演出、ボタン予告演出、役物予告演出についてはプレゼントボックスの対象であるが、熱文字演出、アイキャッチ演出についてはプレゼントボックスの対象ではない)。

【0651】

上記遊技機によれば、遊技の興趣の低下を抑制することができる。つまり、特定表示の対象として設定示唆演出が含まれていると、当該設定示唆演出によって有利状態に制御されないことが遊技者に推測されてしまい、遊技者の期待感が減退して遊技の興趣が低下してしまうが、上記遊技機では、特定表示の対象として設定示唆演出が含まれることはないため、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0652】

(特徴部006SHに係る手段2)

上記手段1の遊技機は、前記有利状態に制御されるときに実行されずに前記有利状態に制御されないときに実行可能な第1設定示唆演出(例えば、図12-10に示したアイキャッチ演出等)と、前記有利状態に制御されるときと前記有利状態に制御されないときのいずれでも実行可能な第2設定示唆演出(例えば、図12-9に示した熱文字演出等)と、を実行可能である。

【0653】

上記遊技機によれば、実行可能な場面が異なる複数種類の設定示唆演出が実行可能であるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、上記手段1の遊技機は、前記有利

10

20

30

40

50

状態に制御されないときに実行されずに前記有利状態に制御されるときに実行可能な第3設定示唆演出（例えば、変形例にて例示した確定報知演出等）を実行可能であってもよい。

【0654】

（特徴部006SHに係る手段3）

上記手段1又は手段2の遊技機は、前記設定手段に関する示唆の精度が異なる複数種類の前記設定示唆演出（例えば、図12-9に示した熱文字演出、図12-10に示したアイキャッチ演出等）を実行可能である。

【0655】

上記遊技機によれば、示唆の精度が異なる複数種類の設定示唆演出が実行可能であるため、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0656】

（特徴部006SHに係る手段4）

上記手段1～手段3の遊技機は、識別情報の可変表示を実行可能であり、前記有利状態に制御されるかを先読み判定する先読み判定手段を備え、前記特定表示は、前記先読み判定にもとづいて表示されるものであってもよい（例えば、先読予告設定処理（ステップS161）内においてプレゼントボックス画像の表示について決定してもよい）。

【0657】

上記遊技機によれば、先読み判定にもとづいて、例えば、当該変動の開始前に特定表示を表示することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0658】

（特徴部006SHに係る手段5）

上記手段1～手段4の遊技機は、前記特定表示を複数表示可能であり（例えば、図12-19（B）、図12-25（A）参照）、前記特定表示の表示数が複数の方が単数よりも前記有利状態に制御されやすい。

【0659】

上記遊技機によれば、特定表示の表示数に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0660】

（特徴部006SHに係る手段6）

上記手段1～手段5の遊技機は、前記特定表示の表示態様は複数種類（例えば、図12-5参照）あり、前記特定表示の表示態様によって前記設定手段に関する示唆を行うようにしてもよい。

30

【0661】

上記遊技機によれば、特定表示の表示態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0662】

（特徴部006SHに係る手段7）

上記手段1～手段6の遊技機は、前記予告演出の実行期間（例えば、図12-11の擬似連予告演出の実行期間等）と、前記設定示唆演出の実行期間（例えば、図12-11の熱文字演出の実行期間等）とが、重なるときは、前記予告演出よりも前記設定示唆演出を優先的に実行する（例えば、図12-21（C）に示すように「熱」を「再」よりも手前側に表示する）。

40

【0663】

上記遊技機によれば、示唆を見落とすことによる不利益が生じるのを防止することができる。

【0664】

（特徴部006SHに係る手段8）

上記手段1～手段7の遊技機は、前記設定示唆演出を実行するか決定と、前記予告演出を実行するか決定とが、それぞれ独立して行われる。例えば、設定示唆演出の実行有

50

無等は演出決定処理 B（図 12-18 参照）で決定され、予告演出の実行有無等は演出決定処理 A（図 12-15～図 12-17 参照）で決定される。

【0665】

上記遊技機によれば、設定示唆演出と、予告演出とを、好適に実行することができる。また、設計が容易になる。

【0666】

（特徴部 006SH に係る手段 9）

上記手段 1～手段 8 の遊技機は、識別情報の可変表示を実行可能であり、識別情報の可変表示期間内の複数のタイミングで前記設定示唆演出を実行可能であってもよい。

【0667】

上記遊技機によれば、複数のタイミングに注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。また、複数のタイミングで実行可能であるため、設定示唆演出が実行されるかの期待感を持続させることができる。

【0668】

（特徴部 011SH に関する説明）

次に、特徴部 011SH に係る遊技機について説明する。特徴部 011SH に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機である。この実施の形態では、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機 1 を例にとって説明する。

【0669】

特徴部 011SH に係るパチンコ遊技機 1 は、遊技制御手段と、演出実行手段と、を備える。遊技制御手段は、例えば、主基板 11 の CPU 103 によって実現される。演出実行手段は、例えば、演出制御基板 12 の演出制御用 CPU 120 によって実現される。

【0670】

特徴部 011SH に係るパチンコ遊技機 1 の正面図等は、特徴部 027SH に係るパチンコ遊技機 1 と同様である（図 11-1 参照）。但し、説明の便宜上、特徴部 027SH に係るパチンコ遊技機 1 が備える可動体 027SH32 について、特徴部 011SH に係るパチンコ遊技機 1 では、可動体 011SH32 と称するものとする。

【0671】

特徴部 011SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たり確率（低確状態）は、図 11-2（A）に示した特徴部 027SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たり確率（低確状態）と同様である。特徴部 011SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たり確率（高確状態）は、図 11-2（B）に示した特徴部 027SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たり確率（高確状態）と同様である。

【0672】

特徴部 011SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たりの種類（大当たり種別）は、図 11-2（C）に示した特徴部 027SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たりの種類（大当たり種別）と同様である。また、特徴部 011SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たり種別の振り分けは、図 11-2（D）（E）に示した特徴部 027SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たり種別の振り分けと同様である。

【0673】

図 13-1 は、特徴部 011SH に係るパチンコ遊技機 1 の変動パターンを例示する図である。図 13-1（A）は、変動パターン（変動時間）の種類を示す説明図である。変動パターン #10 は、非リーチはずれの変動パターンである。変動パターン #11 は、非リーチはずれ（短縮用）の変動パターンである。変動パターン #12 は、ノーマルリーチはずれの変動パターンである。変動パターン #13 は、ノーマルリーチからスーパーリーチ（弱バトル）に発展し最終的にははずれとなる変動パターンである。変動パターン #14 は、ノーマルリーチからスーパーリーチ（中バトル）に発展し最終的にははずれとなる変動パターンである。変動パターン #15 は、ノーマルリーチからスーパーリーチ（強バトル）に発展し最終的にははずれとなる変動パターンである。変動パターン #16 は、小当たりの変動パターンである。変動パターン #17 は、ノーマルリーチ大当たりの変動パターンであ

10

20

30

40

50

る。変動パターン#18は、ノーマルリーチからスーパーリーチ（弱バトル）に発展し最終的に大当たりとなる変動パターンである。変動パターン#19は、ノーマルリーチからスーパーリーチ（中バトル）に発展し最終的に大当たりとなる変動パターンである。変動パターン#20は、ノーマルリーチからスーパーリーチ（強バトル）に発展し最終的に大当たりとなる変動パターンである。

【0674】

図13-1（B）は、変動パターンの決定割合の一例である。図13-1（B）に示す例によれば、大当たりの期待度（信頼度）は、スーパーリーチ（強バトル）＞スーパーリーチ（中バトル）＞スーパーリーチ（弱バトル）＞ノーマルリーチである。なお、ある演出aの大当たり期待度は、例えば、（大当たりとなるときに演出aが実行される確率）×（大当たりになる確率）／{（大当たりとなるときに演出aが実行される確率）×（大当たりになる確率）＋（大当たりとならないときに演出aが実行される確率）×（大当たりにならない確率）}によって算出される（大当たり期待度が「1」になる場合には必ず「大当たり」になる）。

【0675】

例えば、スーパーリーチ（弱バトル）の信頼度（設定値1の場合）は、低ベース状態において、 $(0.1 \times 1 / 320) / \{(0.1 \times 1 / 320) + (0.008 \times 319 / 320)\} = \text{約} 3.8\%$ である。また、スーパーリーチ（弱バトル）の信頼度（設定値1の場合）は、高ベース状態において、 $(0.1 \times 1 / 320) / \{(0.1 \times 1 / 320) + (0.004 \times 319 / 320)\} = \text{約} 7.3\%$ である。

【0676】

スーパーリーチ（中バトル）の信頼度（設定値1の場合）は、低ベース状態において、 $(0.25 \times 1 / 320) / \{(0.25 \times 1 / 320) + (0.001 \times 319 / 320)\} = \text{約} 44\%$ である。また、スーパーリーチ（中バトル）の信頼度（設定値1の場合）は、高ベース状態において、 $(0.25 \times 1 / 320) / \{(0.25 \times 1 / 320) + (0.004 \times 319 / 320)\} = \text{約} 16\%$ である。

【0677】

スーパーリーチ（強バトル）の信頼度（設定値1の場合）は、低ベース状態において、 $(0.6 \times 1 / 320) / \{(0.6 \times 1 / 320) + (0.001 \times 319 / 320)\} = \text{約} 65\%$ である。また、スーパーリーチ（強バトル）の信頼度（設定値1の場合）は、高ベース状態において、 $(0.6 \times 1 / 320) / \{(0.6 \times 1 / 320) + (0.002 \times 319 / 320)\} = \text{約} 48\%$ である。

【0678】

なお、図13-1（B）の例によれば、低ベース状態と高ベース状態とで、スーパーリーチ（弱バトル）、スーパーリーチ（中バトル）、スーパーリーチ（強バトル）の信頼度を異ならせているが、特徴部027SHにおけるスーパーリーチA、スーパーリーチBの如く（図11-3（B）参照）、スーパーリーチ（弱バトル）、スーパーリーチ（中バトル）、スーパーリーチ（強バトル）の信頼度を低ベース状態と高ベース状態とで共通にしてもよい。

【0679】

また、図13-1（B）の例によれば、低ベース中には変動パターン#11が決定されないが、例えば保留記憶数に応じて低ベース中にも変動パターン#11が決定されるようにしてもよい。また、図13-1（B）の例によれば、高ベース中には変動パターン#10が決定されないが、例えば保留記憶数に応じて高ベース中にも変動パターン#10が決定されるようにしてもよい。

【0680】

図13-2は、擬似連予告演出（擬似連演出）の決定割合の一例である。この実施の形態では、変動パターンを決定した後に決定した変動パターンに基づいて擬似連予告演出について決定（擬似連無、擬似連有（1回、2回、3回）のうちの何れのとするかを決定）している。具体的には、図13-2に示すように、非リーチ（つまり変動パターン#10、#11）の場合には擬似連無を100%の割合で決定する。小当たり（つまり変動パター

10

20

30

40

50

ン#16)の場合には擬似連無を100%の割合で決定する。ノーマルリーチ(つまり変動パターン#12, #17)の場合には擬似連無を80%の割合で決定し、擬似連有(擬似連1回)を20%の割合で決定する。スーパーリーチ(弱バトル)(つまり変動パターン#13, #18)の場合には擬似連無を30%の割合で決定し、擬似連有(擬似連1回)を40%の割合で決定し、擬似連有(擬似連2回)を30%の割合で決定する。スーパーリーチ(中バトル)(つまり変動パターン#14, #19)の場合には擬似連無を20%の割合で決定し、擬似連有(擬似連1回)を30%の割合で決定し、擬似連有(擬似連2回)を30%の割合で決定し、擬似連有(擬似連3回)を20%の割合で決定する。スーパーリーチ(強バトル)(つまり変動パターン#15, #20)の場合には擬似連無を10%の割合で決定し、擬似連有(擬似連1回)を20%の割合で決定し、擬似連有(擬似連2回)を30%の割合で決定し、擬似連有(擬似連3回)を40%の割合で決定する。

10

【0681】

図13-2の例によれば、擬似連が行われた場合には行われない場合よりも、また、擬似連の回数が多い場合には少ない場合よりも、遊技者にとっての期待度が大きくなる。例えば、擬似連1回の場合にはノーマルリーチ以上が確定し、擬似連2回の場合には、スーパーリーチ(弱バトル)以上が確定し、擬似連3回の場合にはスーパーリーチ(中バトル)以上が確定する。

【0682】

なお、図13-2の例では、小当り(変動パターン#16)の場合には擬似連無を100%の割合で決定しているが、小当りの場合にも擬似連有が決定されるようにしてもよい。また、図13-1(A)によれば、小当り(変動パターン#16)の特図変動時間は15秒であるが、小当りの場合にも擬似連有が決定されるようにする場合には、小当り(変動パターン#16)の特図変動時間を長くしてもよい(例えば、小当りでは高々擬似連1回迄とする場合にはノーマルリーチの特図変動時間と同程度とし、擬似連2回以上も許容する場合にはスーパーリーチの特図変動時間と同程度としてもよい)。

20

【0683】

特徴部011SHに係るパチンコ遊技機1は、スーパーリーチにおいてバトル演出(弱バトル、中バトル、強バトルのいずれかのバトル演出)を実行する(図13-1(A)参照)。この実施の形態では、複数種類のバトル演出の演出パターン(バトル演出演出パターン)を用意している。複数種類のバトル演出の夫々は、バトル演出パターンによって特定可能である。

30

【0684】

図13-3及び図13-4は、バトル演出について説明する説明図である。図13-5は、バトル演出の各場面の演出例である。図13-6は、バトル演出の決定割合について説明する説明図である。

【0685】

図13-3及び図13-4の「内容」欄の「弱タイトル」は、弱バトルの開始を示唆するタイトルを表示する演出である。例えば、図13-5(A)に示すような、弱タイトル画像011SHJTを表示する。図13-5(A)に示した弱タイトル画像011SHJTでは、バトルの対戦相手がキャラA(弱バトルの対戦相手として登場する強敵)である旨、勝利期待度が星1つである旨(対戦相手が強敵であるため勝利期待度が比較的低い旨)が示されている。

40

【0686】

「中タイトル」は、中バトルの開始を示唆するタイトルを表示する演出である。例えば、図13-5(B)に示すような、中タイトル画像011SHTTを表示する。図13-5(B)に示した中タイトル画像011SHTTでは、バトルの対戦相手がキャラB(中バトルの対戦相手として登場する中敵)である旨、勝利期待度が星2つである旨(対戦相手が中敵であるため勝利期待度が中程度である旨)が示されている。

【0687】

50

「強タイトル」は、強バトルの開始を示唆するタイトルを表示する演出である。例えば、図13-5(C)に示すような、強タイトル画像011SHKTを表示する。図13-5(C)に示した強タイトル画像011SHKTでは、バトルの対戦相手がキャラC（強バトルの対戦相手として登場する弱敵）である旨、勝利期待度が星3つである旨（対戦相手が弱敵であるため勝利期待度が比較的高い旨）が示されている。

【0688】

「弱バトル開始」は、弱バトルの開始を報知する演出である。例えば、図13-5(D)に示すような、弱バトル開始画像011SHJBSを表示する。図13-5(D)に示した弱バトル開始画像011SHJBSでは、キャラA（弱バトルの対戦相手として登場する強敵）とのバトルが開始される旨が示されている。

10

【0689】

「中バトル開始」は、中バトルの開始を報知する演出である。例えば、図13-5(E)に示すような、中バトル開始画像011SHTBSを表示する。図13-5(E)に示した中バトル開始画像011SHTBSでは、キャラB（中バトルの対戦相手として登場する中敵）とのバトルが開始される旨が示されている。

【0690】

「強バトル開始」は、強バトルの開始を報知する演出である。例えば、図13-5(F)に示すような、強バトル開始画像011SHKBSを表示する。図13-5(F)に示した強バトル開始画像011SHKBSでは、キャラC（強バトルの対戦相手として登場する弱敵）とのバトルが開始される旨が示されている。

20

【0691】

「役物動作有」は、可動体011SH32を動作させる演出である。例えば、図13-5(G)に示すように、可動体011SH32を動作させる。

【0692】

「バトル（敗）」は、バトル結果として敗北を報知する演出である。例えば、図13-5(H)に示すような、LOSE画像011SHKH1を表示する。

【0693】

「バトル（勝）」は、バトル結果として勝利を報知する演出である。例えば、図13-5(I)に示すような、WIN画像011SHKH2を表示する。

【0694】

「救済（勝）」は、バトル結果として敗北を報知した後に実行される救済演出（単に「救済」と称する場合もある）である。例えば、図13-5(J)に示すような、救済演出を実行する。

30

【0695】

図13-3(A)は、スーパーリーチ（弱バトル）はずれ（つまり変動パターン#13）におけるバトル演出の内容を示している。スーパーリーチ（弱バトル）はずれでは、バトル演出パターン「BP-J-L1」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「BP-J-L2」のバトル演出を実行する。

【0696】

バトル演出パターン「BP-J-L1」のバトル演出は、図13-3(A)に示すように、弱タイトル→弱バトル開始→役物動作有→バトル（敗）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「BP-J-L1」のバトル演出では、弱バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図13-5(A)の弱タイトル画像011SHJTが表示）され、続いて、弱バトルの開始が報知（例えば、図13-5(D)の弱バトル開始画像011SHJBSが表示）され、弱バトル中に図13-5(G)に示すように可動体011SH32の動作があり、バトル結果として敗北が報知（例えば、図13-5(H)のLOSE画像011SHKH1が表示）される。

40

【0697】

バトル演出パターン「BP-J-L2」のバトル演出は、図13-3(A)に示すように、弱タイトル→弱バトル開始→バトル（敗）といった演出態様のバトル演出である。つ

50

まり、バトル演出パターン「B P - J - L 1」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P - J - L 2」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P - J - L 1」のバトル演出では可動体 0 1 1 S H 3 2 の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P - J - L 2」のバトル演出では可動体 0 1 1 S H 3 2 の動作が行われない点異なる。

【0698】

また、スーパーリーチ（弱バトル）はずれ（変動パターン#13）では、バトル演出パターン「B P - J - L 1」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - J - L 2」のバトル演出を実行すると説明したが、具体的には、例えば、図13-6（A）に示すように、バトル演出パターン「B P - J - L 1」を20%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - J - L 2」を80%の割合で決定し、決定したいずれかを実行する。

10

【0699】

図13-3（B）は、スーパーリーチ（弱バトル）大当たり（つまり変動パターン#18）におけるバトル演出の内容を示している。スーパーリーチ（弱バトル）大当たりでは、バトル演出パターン「B P - J - W 1」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - J - W 2」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - J - W 3」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - J - W 4」のバトル演出を実行する。

【0700】

バトル演出パターン「B P - J - W 1」のバトル演出は、図13-3（B）に示すように、弱タイトル→弱バトル開始→役物動作有→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - J - W 1」のバトル演出では、弱バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図13-5（A）の弱タイトル画像011SHJTが表示）され、続いて、弱バトルの開始が報知（例えば、図13-5（D）の弱バトル開始画像011SHJBSが表示）され、弱バトル中に図13-5（G）に示すように可動体011SH32の動作があり、バトル結果として勝利が報知（図13-5（I）のWIN画像011SHKH2が表示）される。

20

【0701】

バトル演出パターン「B P - J - W 2」のバトル演出は、図13-3（B）に示すように、弱タイトル→弱バトル開始→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - J - W 1」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P - J - W 2」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P - J - W 1」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P - J - W 2」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われない点異なる。

30

【0702】

バトル演出パターン「B P - J - W 3」のバトル演出は、図13-3（B）に示すように、弱タイトル→弱バトル開始→役物動作有→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - J - W 3」のバトル演出では、弱バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図13-5（A）の弱タイトル画像011SHJTが表示）され、続いて、弱バトルの開始が報知（例えば、図13-5（D）の弱バトル開始画像011SHJBSが表示）され、弱バトル中に図13-5（G）に示すように可動体011SH32の動作があり、バトル結果として敗北が報知（例えば、図13-5（H）のLOSE画像011SHKH1が表示）され、続いて、図13-5（J）に示すように救済演出が実行される。

40

【0703】

バトル演出パターン「B P - J - W 4」のバトル演出は、図13-3（B）に示すように、弱タイトル→弱バトル開始→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - J - W 3」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P - J - W 4」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P - J - W 3」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P - J - W 4」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われない点異なる。

50

【0704】

また、スーパーリーチ（弱バトル）大当たり（変動パターン#18）では、バトル演出パターン「BP-J-W1」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「BP-J-W2」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「BP-J-W3」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「BP-J-W4」のバトル演出を実行すると説明したが、具体的には、例えば、図13-6（A）に示すように、バトル演出パターン「BP-J-W1」を40%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-J-W2」を30%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-J-W3」を20%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-J-W4」を10%の割合で決定し、決定したいずれかを実行する。

【0705】

図13-3（C）は、スーパーリーチ（中バトル）はずれ（つまり変動パターン#14）におけるバトル演出の内容を示している。スーパーリーチ（中バトル）はずれでは、バトル演出パターン「BP-T-L1」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「BP-T-L2」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「BP-T-L3」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「BP-T-L4」のバトル演出を実行する。

【0706】

バトル演出パターン「BP-T-L1」のバトル演出は、図13-3（C）に示すように、弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル（敗）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「BP-T-L1」のバトル演出では、弱バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図13-5（A）の弱タイトル画像011SHJTが表示）され、続いて、中バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図13-5（B）の中タイトル画像011SHTTが表示）され、続いて、中バトルの開始が報知（例えば、図13-5（E）の中バトル開始画像011SHTTBSが表示）され、中バトル中に図13-5（G）に示すように可動体011SH32の動作があり、バトル結果として敗北が報知（例えば、図13-5（H）のLOSE画像011SHKH1が表示）される。

【0707】

バトル演出パターン「BP-T-L2」のバトル演出は、図13-3（C）に示すように、中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル（敗）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「BP-T-L1」のバトル演出と、バトル演出パターン「BP-T-L2」のバトル演出とは、バトル演出パターン「BP-T-L1」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われるのに対し、バトル演出パターン「BP-T-L2」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われない点異なる。

【0708】

バトル演出パターン「BP-T-L3」のバトル演出は、図13-3（C）に示すように、弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→バトル（敗）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「BP-T-L1」のバトル演出と、バトル演出パターン「BP-T-L3」のバトル演出とは、バトル演出パターン「BP-T-L1」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「BP-T-L3」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われない点異なる。

【0709】

バトル演出パターン「BP-T-L4」のバトル演出は、図13-3（C）に示すように、中タイトル→中バトル開始→バトル（敗）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「BP-T-L2」のバトル演出と、バトル演出パターン「BP-T-L4」のバトル演出とは、バトル演出パターン「BP-T-L2」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「BP-T-L4」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われない点異なる。

【0710】

また、スーパーリーチ（中バトル）はずれ（変動パターン#14）では、バトル演出パ

10

20

30

40

50

ターン「B P - T - L 1」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - L 2」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - L 3」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - L 4」のバトル演出を実行すると説明したが、具体的には、例えば、図13-6(B)に示すように、バトル演出パターン「B P - T - L 1」を10%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - T - L 2」を20%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - T - L 3」を30%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - T - L 4」を40%の割合で決定し、決定したいずれかを実行する。

【0711】

図13-3(D)は、スーパーリーチ(中バトル)大当たり(つまり変動パターン#19)におけるバトル演出の内容を示している。スーパーリーチ(中バトル)大当たりでは、バトル演出パターン「B P - T - W 1」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - W 2」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - W 3」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - W 4」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - W 5」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - W 6」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - W 7」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - W 8」のバトル演出を実行する。

【0712】

バトル演出パターン「B P - T - W 1」のバトル演出は、図13-3(D)に示すように、弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル(勝)といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - T - W 1」のバトル演出では、弱バトルの開始を示唆するタイトルが表示(例えば、図13-5(A)の弱タイトル画像011SHJTが表示)され、続いて、中バトルの開始を示唆するタイトルが表示(例えば、図13-5(B)の中タイトル画像011SHTTが表示)され、中バトル中に図13-5(G)に示すように可動体011SH32の動作があり、バトル結果として勝利が報知(図13-5(I)のWIN画像011SHKH2が表示)される。

【0713】

バトル演出パターン「B P - T - W 2」のバトル演出は、図13-3(D)に示すように、中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル(勝)といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - T - W 1」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P - T - W 2」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P - T - W 1」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P - T - W 2」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われない点が異なる。

【0714】

バトル演出パターン「B P - T - W 3」のバトル演出は、図13-3(D)に示すように、弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→バトル(勝)といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - T - W 1」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P - T - W 3」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P - T - W 1」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P - T - W 3」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われない点が異なる。

【0715】

バトル演出パターン「B P - T - W 4」のバトル演出は、図13-3(D)に示すように、中タイトル→中バトル開始→バトル(勝)といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - T - W 2」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P - T - W 4」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P - T - W 2」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P - T - W 4」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われない点が異なる。

【0716】

バトル演出パターン「B P - T - W 5」のバトル演出は、図13-3(D)に示すように、弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル(敗)→救済(勝)と

いった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - T - W 5」のバトル演出では、弱バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図13-5（A）の弱タイトル画像011SHJTが表示）され、続いて、中バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図13-5（B）の中タイトル画像011SHTTが表示）され、中バトル中に図13-5（G）に示すように可動体011SH32の動作があり、バトル結果として敗北が報知（例えば、図13-5（H）のLOSE画像011SHKH1が表示）され、続いて、図13-5（J）に示すように救済演出が実行される。

【0717】

バトル演出パターン「B P - T - W 6」のバトル演出は、図13-3（D）に示すように、中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - T - W 5」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P - T - W 6」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P - T - W 5」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P - T - W 6」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われない点異なる。

【0718】

バトル演出パターン「B P - T - W 7」のバトル演出は、図13-3（D）に示すように、弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - T - W 5」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P - T - W 7」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P - T - W 5」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P - T - W 7」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われない点異なる。

【0719】

バトル演出パターン「B P - T - W 8」のバトル演出は、図13-3（D）に示すように、中タイトル→中バトル開始→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - T - W 6」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P - T - W 8」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P - T - W 6」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P - T - W 8」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われない点異なる。

【0720】

また、スーパーリーチ（中バトル）大当たり（変動パターン#19）では、バトル演出パターン「B P - T - W 1」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - W 2」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - W 3」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - W 4」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - W 5」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - W 6」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - W 7」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - W 8」のバトル演出を実行すると説明したが、具体的には、例えば、図13-6（B）に示すように、バトル演出パターン「B P - T - W 1」を20%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - T - W 2」を20%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - T - W 3」を15%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - T - W 4」を15%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - T - W 5」を10%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - T - W 6」を10%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - T - W 7」を5%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - T - W 8」を5%の割合で決定し、決定したいずれかを実行する。

【0721】

図13-4（A）は、スーパーリーチ（強バトル）はずれ（つまり変動パターン#15）におけるバトル演出の内容を示している。スーパーリーチ（強バトル）はずれでは、バトル演出パターン「B P - K - L 1」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - L 2」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - L 3」のバトル演出、

10

20

30

40

50

又は、バトル演出パターン「B P - K - L 4」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - L 5」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - L 6」のバトル演出を実行する。

【0722】

バトル演出パターン「B P - K - L 1」のバトル演出は、図13-4(A)に示すように、弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(敗)といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - K - L 1」のバトル演出では、弱バトルの開始を示唆するタイトルが表示(例えば、図13-5(A)の弱タイトル画像011SHJTが表示)され、続いて、中バトルの開始を示唆するタイトルが表示(例えば、図13-5(B)の中タイトル画像011SHTTが表示)され、続いて、強バトルの開始を示唆するタイトルが表示(例えば、図13-5(C)の強タイトル画像011SHKTが表示)され、続いて、強バトルの開始が報知(例えば、図13-5(F)の強バトル開始画像011SHKBSが表示)され、強バトル中に図13-5(G)に示すように可動体011SH32の動作があり、バトル結果として敗北が報知(例えば、図13-5(H)のLOSE画像011SHKH1が表示)される。

10

【0723】

バトル演出パターン「B P - K - L 2」のバトル演出は、図13-4(A)に示すように、中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(敗)といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - K - L 1」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P - K - L 2」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P - K - L 1」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P - K - L 2」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われない点異なる。

20

【0724】

バトル演出パターン「B P - K - L 3」のバトル演出は、図13-4(A)に示すように、強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(敗)といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - K - L 2」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P - K - L 3」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P - K - L 2」のバトル演出では中タイトルの表示が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P - K - L 3」のバトル演出では中タイトルの表示が行われない点異なる。

【0725】

30

バトル演出パターン「B P - K - L 4」のバトル演出は、図13-4(A)に示すように、弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル(敗)といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - K - L 1」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P - K - L 4」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P - K - L 1」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P - K - L 4」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われない点異なる。

【0726】

バトル演出パターン「B P - K - L 5」のバトル演出は、図13-4(A)に示すように、中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル(敗)といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - K - L 2」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P - K - L 5」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P - K - L 2」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P - K - L 5」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われない点異なる。

40

【0727】

バトル演出パターン「B P - K - L 6」のバトル演出は、図13-4(A)に示すように、強タイトル→強バトル開始→バトル(敗)といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - K - L 3」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P - K - L 6」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P - K - L 3」のバトル演出

50

では可動体 0 1 1 S H 3 2 の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P - K - L 6」のバトル演出では可動体 0 1 1 S H 3 2 の動作が行われない点が異なる。

【0 7 2 8】

また、スーパーリーチ（強バトル）はずれ（変動パターン# 1 5）では、バトル演出パターン「B P - K - L 1」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - L 2」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - L 3」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - L 4」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - L 5」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - L 6」のバトル演出を実行すると説明したが、具体的には、例えば、図 1 3 - 6（C）に示すように、バトル演出パターン「B P - K - L 1」を 5 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - L 2」を 1 0 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - L 3」を 1 5 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - L 4」を 1 5 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - L 5」を 2 5 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - L 6」を 3 0 % の割合で決定し、決定したいずれかを実行する。

【0 7 2 9】

図 1 3 - 4（B）は、スーパーリーチ（強バトル）大当たり（つまり変動パターン# 2 0）におけるバトル演出の内容を示している。スーパーリーチ（強バトル）大当たりでは、バトル演出パターン「B P - K - W 1」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 2」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 3」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 4」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 5」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 6」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 7」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 8」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 9」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 1 0」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 1 1」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 1 2」のバトル演出を実行する。

【0 7 3 0】

バトル演出パターン「B P - K - W 1」のバトル演出は、図 1 3 - 4（B）に示すように、弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - K - W 1」のバトル演出では、弱バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図 1 3 - 5（A）の弱タイトル画像 0 1 1 S H J T を表示）され、続いて、中バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図 1 3 - 5（B）の中タイトル画像 0 1 1 S H T T が表示）され、続いて、強バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図 1 3 - 5（C）の強タイトル画像 0 1 1 S H K T が表示）され、強バトル中に図 1 3 - 5（G）に示すように可動体 0 1 1 S H 3 2 の動作があり、バトル結果として勝利が報知（図 1 3 - 5（I）の W I N 画像 0 1 1 S H K H 2 が表示）される。

【0 7 3 1】

バトル演出パターン「B P - K - W 2」のバトル演出は、図 1 3 - 4（B）に示すように、中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - K - W 1」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P - K - W 2」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P - K - W 1」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P - K - W 2」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われない点が異なる。

【0 7 3 2】

バトル演出パターン「B P - K - W 3」のバトル演出は、図 1 3 - 4（B）に示すように、強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - K - W 2」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P - K - W 3」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P - K - W 2」のバトル演出では中タイトルの表示が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P - K

－W3」のバトル演出では中タイトルの表示が行われない点異なる。

【0733】

バトル演出パターン「B P－K－W4」のバトル演出は、図13－4（B）に示すように、弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P－K－W1」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P－K－W4」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P－K－W1」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P－K－W4」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われない点異なる。

【0734】

バトル演出パターン「B P－K－W5」のバトル演出は、図13－4（B）に示すように、中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P－K－W2」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P－K－W5」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P－K－W2」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P－K－W5」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われない点異なる。

【0735】

バトル演出パターン「B P－K－W6」のバトル演出は、図13－4（B）に示すように、強タイトル→強バトル開始→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P－K－W3」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P－K－W6」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P－K－W3」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P－K－W6」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われない点異なる。

【0736】

バトル演出パターン「B P－K－W7」のバトル演出は、図13－4（B）に示すように、弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P－K－W7」のバトル演出では、弱バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図13－5（A）の弱タイトル画像011SHJTが表示）され、続いて、中バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図13－5（B）の中タイトル画像011SHTTが表示）され、続いて、強バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図13－5（C）の強タイトル画像011SHKTが表示）され、強バトル中に図13－5（G）に示すように可動体011SH32の動作があり、バトル結果として敗北が報知（例えば、図13－5（H）のLOSE画像011SHKH1が表示）され、続いて、図13－5（J）に示すように救済演出が実行される。

【0737】

バトル演出パターン「B P－K－W8」のバトル演出は、図13－4（B）に示すように、中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P－K－W7」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P－K－W8」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P－K－W7」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P－K－W8」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われない点異なる。

【0738】

バトル演出パターン「B P－K－W9」のバトル演出は、図13－4（B）に示すように、強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P－K－W8」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P－K－W9」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P－K－W8」のバトル演出では中タイトルの表示が行われるのに対し、バトル演出パター

10

20

30

40

50

ン「B P - K - W 9」のバトル演出では中タイトルの表示が行われない点異なる。

【0739】

バトル演出パターン「B P - K - W 10」のバトル演出は、図13-4(B)に示すように、弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル(敗)→救済(勝)といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - K - W 7」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P - K - W 10」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P - K - W 7」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P - K - W 10」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われない点異なる。

【0740】

バトル演出パターン「B P - K - W 11」のバトル演出は、図13-4(B)に示すように、中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル(敗)→救済(勝)といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - K - W 8」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P - K - W 11」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P - K - W 8」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P - K - W 11」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われない点異なる。

【0741】

バトル演出パターン「B P - K - W 12」のバトル演出は、図13-4(B)に示すように、強タイトル→強バトル開始→バトル(敗)→救済(勝)といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「B P - K - W 9」のバトル演出と、バトル演出パターン「B P - K - W 12」のバトル演出とは、バトル演出パターン「B P - K - W 9」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「B P - K - W 12」のバトル演出では可動体011SH32の動作が行われない点異なる。

【0742】

また、スーパーリーチ(強バトル)大当たり(変動パターン#20)では、バトル演出パターン「B P - K - W 1」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 2」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 3」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 4」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 5」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 6」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 7」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 8」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 9」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 10」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 11」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 12」のバトル演出を実行すると説明したが、具体的には、例えば、図13-6(C)に示すように、バトル演出パターン「B P - K - W 1」を15%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 2」を15%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 3」を15%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 4」を9%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 5」を8%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 6」を8%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 7」を6%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 8」を6%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 9」を6%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 10」を4%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 11」を4%の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 12」を4%の割合で決定し、決定したいずれかを実行する。

【0743】

図13-6(A)によれば、スーパーリーチ(弱バトル)はずれ(変動パターン#13)では、「役物動作有」を含まないバトル演出(「B P - J - L 2」)の方が、「役物動作有」を含むバトル演出(「B P - J - L 1」)よりも高い割合で決定される。一方、ス

10

20

30

40

50

スーパーリーチ（弱バトル）大当たり（変動パターン#18）では、「役物動作有」を含むバトル演出（「BP-J-W1」、「BP-J-W3」）の方が、「役物動作有」を含まないバトル演出（「BP-J-W2」、「BP-J-W4」）よりも高い割合で決定される。従って、弱バトル中に可動体011SH32の動作がある場合の方が、弱バトル中に可動体011SH32の動作がない場合よりも、勝利期待度（大当たりとなる期待度）が高い。

【0744】

同様に、図13-6（B）によれば、中バトル中に可動体011SH32の動作がある場合の方が中バトル中に可動体011SH32の動作がない場合よりも勝利期待度（大当たりとなる期待度）が高い。また、図13-6（C）によれば、強バトル中に可動体011SH32の動作がある場合の方が強バトル中に可動体011SH32の動作がない場合よりも勝利期待度（大当たりとなる期待度）が高い。

【0745】

また、図13-6（B）によれば、スーパーリーチ（中バトル）はずれ（変動パターン#14）では、「弱タイトル」を含まないバトル演出（BP-T-L2、BP-T-L4）の方が、「弱タイトル」を含むバトル演出（BP-T-L1、BP-T-L3）よりも高い割合で決定される。一方、スーパーリーチ（中バトル）大当たり（変動パターン#19）では、「弱タイトル」を含むバトル演出（BP-T-W1、BP-T-W3、BP-T-W5、BP-T-W7）と、「弱タイトル」を含まないバトル演出（BP-T-W2、BP-T-W4、BP-T-W6、BP-T-W8）とでは決定割合は異なる。従って、弱バトルの開始が示唆された後に中バトルの開始が示唆されて中バトルが開始される場合（いわゆる、弱バトルから中バトルに成り上がった場合）の方が、初めから中バトルの開始が示唆されて中バトルが開始される場合よりも、勝利期待度（大当たりとなる期待度）が高い。

【0746】

同様に、図13-6（C）によれば、弱バトルの開始が示唆された後に中バトルの開始が示唆され、更に強バトルの開始が示唆されて強バトルが開始される場合（弱バトル、中バトル、強バトルと成り上がった場合）の方が、中バトルの開始が示唆された後に強バトルの開始が示唆されて強バトルが開始される場合（中バトル、強バトルと成り上がった場合）よりも、勝利期待度（大当たりとなる期待度）が高い。また、中バトルの開始が示唆された後に強バトルの開始が示唆されて強バトルが開始される場合（中バトル、強バトルと成り上がった場合）の方が、初めから強バトルの開始が示唆されて強バトルが開始される場合よりも、勝利期待度（大当たりとなる期待度）が高い。

【0747】

また、図13-6（A）によれば、スーパーリーチ（弱バトル）大当たり（変動パターン#18）では、「救済（勝）」を含まないバトル演出（「BP-J-W1」、「BP-J-W2」）の方が、「救済（勝）」を含むバトル演出（「BP-J-W3」、「BP-J-W4」）よりも高い割合で決定される。従って、弱バトルにおいて勝利する場合には、救済を経ずに勝利する頻度の方が救済を経て勝利する頻度よりも多い。

【0748】

同様に、図13-6（B）によれば、中バトルにおいて勝利する場合には、救済を経ずに勝利する頻度の方が救済を経て勝利する頻度よりも多い。また、図13-6（C）によれば、強バトルにおいて勝利する場合には、救済を経ずに勝利する頻度の方が救済を経て勝利する頻度よりも多い。

【0749】

図13-7は、アイテム画像演出について説明する説明図である。特徴部011SHに係るパチンコ遊技機1は、アイテム画像を表示するアイテム画像演出を実行可能である。

【0750】

アイテム画像演出において表示されるアイテム画像として、図13-7（A）に示すようなアップカード画像011SHUPCと、図13-7（B）に示すようなキャンセルカ

10

20

30

40

50

ード画像 0 1 1 S H C X L C とを用意している。

【0751】

アップカード（キャンセルカードも同様）は、常に取得（入手）されるのではなく、変動毎に、取得される場合と取得されない場合とがある。取得されたアップカード（キャンセルカードも同様）は、画面上に表示（ストックして表示）され、後に使用される。

【0752】

図13-7（C）に示すように、アップカードの取得タイミング（つまりストックされるタイミング）は、変動開始直後やリーチ直後である。アップカードの使用場面は、擬似連有の場合の再変動時や、バトル成り上がり有の場合の成り上がり時である。

【0753】

アップカードが擬似連有の場合の再変動時に使用される場合における、アップカードの使用時の動きは、アップカードが仮停止図柄に作用（停止図柄を擬似連図柄（再変動図柄）にUP（変更））し、結果として再変動させるといったものである（図13-9（H4）～図13-9（L4）参照）。アップカードがバトル成り上がり有の場合の成り上がり時に使用される場合における、アップカードの使用時の動きは、アップカードがタイトル（「弱タイトル」や「中タイトル」）に作用（タイトルを上位のバトルのものにUP（変更））し、結果としてバトル演出が成り上がるといったものである（図13-11（C3）～図13-11（F3）参照）。なお、アップカードの取得の有無、取得タイミング、使用場面等の決定方法については後述する。

【0754】

図13-7（C）に示すように、キャンセルカードの取得タイミング（つまりストックされるタイミング）は、変動開始直後やリーチ直後である。キャンセルカードの使用場面は、擬似連有の場合の再変動時や、バトル成り上がり有の場合の成り上がり時や、救済有の場合の救済時である。

【0755】

キャンセルカードが擬似連有の場合の再変動時に使用される場合における、キャンセルカードの使用時の動きは、キャンセルカードが仮停止図柄に作用（図柄の停止をキャンセル）し、結果として再変動させるといったものである（図13-9（H5）～図13-9（L5）参照）。キャンセルカードがバトル成り上がり有の場合の成り上がり時に使用される場合における、キャンセルカードの使用時の動きは、キャンセルカードがタイトル（「弱タイトル」や「中タイトル」）に作用（当該タイトルをキャンセル）し、結果としてバトル演出が成り上がるといったものである（図13-11（C4）～図13-11（F4）参照）。キャンセルカードが救済有の場合の救済時に使用される場合における、キャンセルカードの使用時の動きは、キャンセルカードがバトルの結果に作用（敗北の結果をキャンセル）し、結果として救済演出が実行されるといったものである（図13-12（C2）～図13-12（G2）参照）。なお、キャンセルカードの取得の有無、取得タイミング、使用場面等の決定方法については後述する。

【0756】

図13-8は、擬似連予告演出に係る演出動作例である。図13-8では、3通りの流れについて演出動作例を説明している。1つ目として、図13-8（A）→図13-8（B）→図13-8（C）→図13-8（D）→図13-8（E1）→図13-8（F1）の流れは、擬似連図柄の停止煽りが行われたが、擬似連図柄が停止せずに、はずれとなる場合の演出動作例である。2つ目として、図13-8（A）→図13-8（B）→図13-8（C）→図13-8（D）→図13-8（E2）→図13-8（F2）の流れは、擬似連図柄の停止煽りが行われたが、擬似連図柄が停止せずに、スーパーリーチに発展する場合の演出動作例である。3つ目として、図13-8（A）→図13-8（B）→図13-8（C）→図13-8（D）→図13-8（E3）→図13-8（F3）の流れは、擬似連図柄の停止煽りが行われ、擬似連図柄が停止する場合の演出動作例である。

【0757】

図13-8（A）は、図柄「7」のリーチとなる直前の場面である。図13-8（B）

10

20

30

40

50

は、図柄「7」のリーチとなった場面である。図13-8(C)は、中図柄に擬似連図柄「再」が停止するかの擬似連図柄の停止煽りが行われる直前の場面である。図13-8(D)は、中図柄に擬似連図柄「再」が停止するかの擬似連図柄の停止煽りが行われている場面である。

【0758】

図13-8(E1)は、図13-8(D)に続く一場面であり、中図柄として図柄「6」が停止する直前の場面である。図13-8(F1)は、中図柄として図柄「6」が停止した場面である。つまり、ノーマルリーチはずれとなった場面である。但し、図13-8(F1)の場面は、ノーマルリーチはずれとなる場面だけではなく、後述するように、アイテムが使用される場面においても一旦登場する(図13-9参照)。

10

【0759】

図13-8(E2)は、図13-8(D)に続く他の一場面であり、中図柄として擬似連図柄「再」の停止が否定(図柄「6」の停止も否定)された場面である。図13-8(F2)は、中図柄が高速変動し、スーパーリーチに発展する場面である。

【0760】

図13-8(E3)は、図13-8(D)に続く他の一場面であり、中図柄として擬似連図柄「再」が停止する直前の場面である。図13-8(F3)は、中図柄として擬似連図柄「再」が停止した場面である。つまり、図示は省略したが、図13-8(F3)に続いて、再可変表示が行われる。

【0761】

20

図13-9は、擬似連予告演出に係る演出動作例である。図13-9では、図13-8(F1)に続く場面として、2通りの流れについて演出動作例を説明している。1つ目として、図13-8(F1)に続く、図13-9(G4)→図13-9(H4)→図13-9(I4)→図13-9(J4)→図13-9(K4)→図13-9(L4)の流れは、アップカードが使用され再変動となる場合の演出動作例である。2つ目として、図13-8(F1)に続く、図13-9(G5)→図13-9(H5)→図13-9(I5)→図13-9(J5)→図13-9(K5)→図13-9(L5)の流れは、キャンセルカードが使用され再変動となる場合の演出動作例である。

【0762】

図13-9(G4)は、図13-8(F1)に続く一場面であり、アップカードが発動(使用)されることを示唆する発動画像011SHHD1が表示された場面である。なお、図13-9(G4)に続かない場合(ノーマルリーチはずれとなる場合)の図13-8(F1)における中図柄「6」は確定的に停止するが、図13-9(G4)に続く場合(後にアップカードが使用される場合)の図13-8(F1)における中図柄「6」は確定的に停止しない(例えば、僅かに揺れている等)。つまり、図13-9(G4)に続く場合の図13-8(F1)における中図柄「6」は仮停止図柄である。

30

【0763】

図13-9(H4)は、アップカードが使用される旨を報知した場面である。具体的には、アップカード画像011SHUPCを画面中央に大きく表示している。なお、詳細は後述するが、アップカードは取得(ストック)された後に使用される場合(つまりストックされたアップカードが使用される場合)もあるし、取得(ストック)していないのに使用される場合(アップカードのストックがないのに使用される場合)もある。

40

【0764】

図13-9(I4)は、アップカードが仮停止図柄である図柄「6」に作用した場面である。具体的には、仮停止図柄である図柄「6」の上に、アップカード画像011SHUPCを重ねて表示している。図13-9(J4)は、アップカードが作用した図柄「6」が動き出した場面である。図13-9(K4)は、擬似連図柄「再」が停止する直前の場面である。図13-9(L4)は、擬似連図柄「再」が停止した場面である。つまり、図13-9(H4)～図13-9(L4)は、アップカードが仮停止図柄「6」に作用した場面(停止図柄「6」を擬似連図柄「再」にUPした場面)である。なお、図示は省略し

50

たが、図13-9(L4)に続いて、再可変表示が行われる。

【0765】

図13-9(G5)は、図13-8(F1)に続く他の一場面であり、キャンセルカードが発動(使用)されることを示唆する発動画像011SHHD2が表示された場面である。なお、図13-9(G5)に続かない場合(ノーマルリーチはずれとなる場合)の図13-8(F1)における中図柄「6」は確定的に停止するが、図13-9(G5)に続く場合(後にキャンセルカードが使用される場合)の図13-8(F1)における中図柄「6」は確定的に停止しない(例えば、僅かに揺れている等)。つまり、図13-9(G5)に続く場合の図13-8(F1)における中図柄「6」は仮停止図柄である。

【0766】

図13-9(H5)は、キャンセルカードが使用される旨を報知した場面である。具体的には、キャンセルカード画像011SHCLCを画面中央に大きく表示している。なお、詳細は後述するが、キャンセルカードは取得(ストック)された後に使用される場合(つまりストックされたキャンセルカードが使用される場合)もあるし、取得(ストック)していないのに使用される場合(キャンセルカードのストックがないのに使用される場合)もある。

【0767】

図13-9(I5)は、キャンセルカードが仮停止図柄である図柄「6」に作用した場面である。具体的には、仮停止図柄である図柄「6」の上に、キャンセルカード画像011SHCLCを重ねて表示している。図13-9(J5)は、キャンセルカードが作用した図柄「6」がキャンセル(破壊等)される直前の場面である。図13-9(K5)は、図柄「6」がキャンセル(破壊等)された場面である。図13-9(L5)は、キャンセル(破壊等)された図柄「6」に代わって擬似連図柄「再」が表示された場面である。つまり、図13-9(H5)～図13-9(L5)は、キャンセルカードが仮停止図柄「6」に作用した場面(図柄「6」の停止をキャンセルし、擬似連図柄「再」に代えた場面)である。なお、図示は省略したが、図13-9(L5)に続いて、再可変表示が行われる。

【0768】

なお、擬似連煽り演出の実行態様は、特に限定しないが、本例では、リーチ図柄(図13-8及び図13-9の例では図柄「7」)とリーチ図柄の1つ手前の図柄(図13-8及び図13-9の例では図柄「6」)の間に擬似連図柄「再」を挿入し、擬似連煽り演出を実行している。従って、例えばリーチ図柄が「3」の場合には、リーチ図柄「3」とリーチ図柄の1つ手前の図柄「2」の間に擬似連図柄「再」を挿入し、擬似連煽り演出(例えば、図13-8(D)の場面は、中図柄が擬似連図柄「再」となるか図柄「2」となるかを煽る演出)を実行する。

【0769】

図13-10は、バトル演出のタイトル表示に関係する演出動作例である。図13-10では、2通りの流れについて演出動作例を説明している。1つ目として、図13-10(A)→図13-10(B1)の流れは、弱バトルが開始される場合の演出動作例である。2つ目として、図13-10(A)→図13-10(B2)→図13-10(C2)の流れは、中バトルが開始される場合の演出動作例である。

【0770】

図13-10(A)は、弱タイトル画像011SHJTが表示された場面である。図13-10(B1)は、図13-10(A)に続く一場面であり、弱バトル開始画像011SHJBSが表示された場面である。なお、図示は省略したが、図13-10(B1)に続いて、キャラAとの弱バトルが行われる。

【0771】

図13-10(B2)は、図13-10(A)に続く他の場面であり、中タイトル画像011SHTTが表示された場面である。図13-10(C2)は、中バトル開始画像011SHTBBSが表示された場面である。なお、図示は省略したが、図13-10(C2

10

20

30

40

50

）に続いて、キャラBとの中バトルが行われる。つまり、図13-10（A）→図13-10（B2）→図13-10（C2）の流れは、弱バトルから中バトルに成り上がる場面を表している。

【0772】

図13-11は、バトル演出のタイトル表示に関係する演出動作例である。図13-11では、図13-10（A）に続く場面として、2通りの流れについて演出動作例を説明している。1つ目として、図13-10（A）に続く、図13-11（B3）→図13-11（C3）→図13-11（D3）→図13-11（E3）→図13-11（F3）→図13-11（G3）の流れは、アップカードが使用され、弱バトルから中バトルに成り上がる場合の演出動作例である。2つ目として、図13-10（A）に続く、図13-11（B4）→図13-11（C4）→図13-11（D4）→図13-11（E4）→図13-11（F4）→図13-11（G4）の流れは、キャンセルカードが使用され、弱バトルから中バトルに成り上がる場合の演出動作例である。

10

【0773】

図13-11（B3）は、図13-10（A）に続く他の一場面であり、アップカードが発動（使用）されることを示唆する発動画像011SHHD1が表示された場面である。図13-11（C3）は、アップカードが使用される旨を報知した場面である。具体的には、アップカード画像011SHUPCを画面中央に大きく表示している。

【0774】

図13-11（D3）は、アップカードが弱タイトルに作用した場面である。具体的には、弱タイトル画像011SHJTの上に、アップカード画像011SHUPCを重ねて表示している。

20

【0775】

図13-11（E3）は、アップカードが作用した弱タイトルが変化した場面である。具体的には、弱タイトル画像011SHJTに代えて、弱中タイトル画像011SHJTTを表示している。弱中タイトル画像011SHJTTは、弱タイトル画像011SHJTと中タイトル画像011SHTTの中間（弱タイトル画像011SHJTから中タイトル画像011SHTTに代わる途中）のタイトル画像である。すなわち、弱タイトル画像011SHJTは、バトルの対戦相手がキャラAである旨、勝利期待度が星1つである旨を表示し、中タイトル画像011SHTTは、バトルの対戦相手がキャラBである旨、勝利期待度が星2つである旨を表示するが、弱中タイトル画像011SHJTTは、バトルの対戦相手がキャラAである旨、勝利期待度が星2つである旨を表示する。

30

【0776】

なお、図13-11（E3）は、弱タイトルにアップカードが作用した場合に、弱タイトル画像011SHJTと中タイトル画像011SHTTの中間の弱中タイトル画像011SHJTTが表示される例を示しているが、中タイトルにアップカードが作用した場合には、中タイトル画像011SHTTと強タイトル画像011SHKTの中間の中強タイトル画像011SHTKT（図13-30（F）参照）が表示される。すなわち、中タイトル画像011SHTTは、バトルの対戦相手がキャラBである旨、勝利期待度が星2つである旨を表示し、強タイトル画像011SHKTは、バトルの対戦相手がキャラCである旨、勝利期待度が星3つである旨を表示するが、中強タイトル画像011SHTKTは、バトルの対戦相手がキャラBである旨、勝利期待度が星3つである旨を表示する。

40

【0777】

図13-11（F3）は、中タイトルが表示された場面である。具体的には、弱中タイトル画像011SHJTTに代えて、中タイトル画像011SHTTを表示している。図13-11（G3）は、中バトル開始画像011SHTBSが表示された場面である。なお、図示は省略したが、図13-11（G3）に続いて、キャラBとの中バトルが行われる。つまり、図13-10（A）→図13-11（B3）→図13-11（C3）→図13-11（D3）→図13-11（E3）→図13-11（F3）→図13-11（G3）の流れは、アップカードが使用され、弱バトルから中バトルに成り上がる場面を表して

50

いる。

【0778】

図13-11(B4)は、図13-10(A)に続く一場面であり、キャンセルカードが発動(使用)されることを示唆する発動画像011SHHD2が表示された場面である。図13-11(C4)は、キャンセルカードが使用される旨を報知した場面である。具体的には、キャンセルカード画像011SHCXLCを画面中央に大きく表示している。

【0779】

図13-11(D4)は、キャンセルカードが弱タイトルに作用した場面である。具体的には、弱タイトル画像011SHJTの上に、キャンセルカード画像011SHCXLCを重ねて表示している。

【0780】

図13-11(E4)は、キャンセルカードが作用した弱タイトルがキャンセルされた場面である。具体的には、弱タイトル画像011SHJTが破壊等されている場面である。図13-11(F4)は、中タイトルが表示された場面である。具体的には、破壊等された弱タイトル画像011SHJTに代えて、中タイトル画像011SHTTを表示している。図13-11(G4)は、中バトル開始画像011SHTBBSが表示された場面である。なお、図示は省略したが、図13-11(G4)に続いて、キャラBとの中バトルが行われる。つまり、図13-10(A)→図13-11(B4)→図13-11(C4)→図13-11(D4)→図13-11(E4)→図13-11(F4)→図13-11(G4)の流れは、キャンセルカードが使用され、弱バトルから中バトルに成り上がる場面を表している。

【0781】

図13-12は、救済演出に関する演出動作例である。図13-12では、2通りの流れについて演出動作例を説明している。1つ目として、図13-12(A)→図13-12(B1)→図13-12(C1)→図13-12(D1)→図13-12(E1)→図13-12(F1)の流れは、キャンセルカードが使用されずに(かつアップカードも使用されずに)、救済演出が実行される場合の演出動作例である。2つ目として、図13-12(A)→図13-12(B2)→図13-12(C2)→図13-12(D2)→図13-12(E2)→図13-12(F2)→図13-12(G2)の流れは、キャンセルカードが使用され、救済演出が実行される場合の演出動作例である。

【0782】

図13-12(A)は、LOSE画像011SHKH1が表示された場面である。図13-12(B1)は、図13-12(A)に続く一場面であり、LOSE画像011SHKH1が破壊等されている場面である。図13-12(C1)は、味方キャラクタが立ち上がる場面である。図13-12(D1)は、味方キャラクタが反撃している場面である。図13-12(E1)は、味方キャラクタが最後の一撃を加えた後の場面である。図13-12(F1)は、WIN画像011SHKH2が表示された場面である。

【0783】

図13-12(B2)は、図13-12(A)に続く他の一場面であり、キャンセルカードが発動(使用)されることを示唆する発動画像011SHHD2が表示された場面である。図13-12(C2)は、キャンセルカードが使用される旨を報知した場面である。具体的には、キャンセルカード画像011SHCXLCを画面中央に大きく表示している。

【0784】

図13-12(D2)は、キャンセルカードがLOSE画像011SHKH1に作用した場面である。具体的には、LOSE画像011SHKH1の上に、キャンセルカード画像011SHCXLCを重ねて表示している。図13-12(E2)は、LOSE画像011SHKH1が破壊等されている場面である。図13-12(F2)は、味方キャラクタが最後の一撃を加えた後の場面である。図13-11(G2)は、WIN画像011SHKH2が表示された場面である。

【0785】

図13-13は、救済をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合の一例である。上述したように、スーパーリーチとなる場合（変動パターン#13～#15、#18～#20）にはバトル演出が行われる（図13-1参照）、バトル演出の態様（バトル演出パターン）は、変動パターン毎に決定される（図13-3、図13-4、図13-6参照）。「救済（勝）」を含むバトル演出パターンは、図13-3（B）のスーパーリーチ（弱バトル）大当たり（変動パターン#18）における「BP-J-W3」、「BP-J-W4」の2つと、図13-3（D）のスーパーリーチ（中バトル）大当たり（変動パターン#19）における「BP-T-W5」～「BP-T-W8」の4つと、図13-4（B）のスーパーリーチ（強バトル）大当たり（変動パターン#20）における「BP-K-W7」～「BP-K-W12」の6つである。これらのバトル演出パターンが決定された場合には救済演出が実行される。図13-13は、救済演出が実行される場合（つまり、「BP-J-W3」、「BP-J-W4」、「BP-T-W5」～「BP-T-W8」、「BP-K-W7」～「BP-K-W12」のいずれかが決定された場合）における、アイテムの有無等の決定割合（一例）を示している。

10

【0786】

図13-13において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「使用の有無」は、救済演出実行におけるアイテム（アップカード、キャンセルカード）の使用の有無である。決定内容の欄における「使用無」は、救済演出の実行に際しアイテムを使用しない旨を示し、決定内容の欄における「使用有」は、救済演出の実行に際しアイテムを使用する旨を示している。

20

【0787】

図13-13において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「取得の有無」は、救済演出の実行に際しアイテムを使用する場合の該アイテムの取得（ストック）の有無である。決定内容の欄における「取得無」は、使用の有無が「使用有」の場合において、使用するアイテムを取得（ストック）しない旨を示し、決定内容の欄における「取得有」は、使用の有無が「使用有」の場合において、使用するアイテムを取得（ストック）する旨を示している。

【0788】

図13-13において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「種類」は、救済演出の実行に際し使用するアイテムを取得する場合の該アイテムの種類である。決定内容の欄における「アップカード」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、アップカードを取得する旨を示し、決定内容の欄における「キャンセルカード」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、キャンセルカードを取得する旨を示している。

30

【0789】

図13-13において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「取得のタイミング」は、救済演出の実行に際し使用するアイテムを取得する場合の該取得のタイミングである。決定内容の欄における「変動開始直後」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、変動開始直後に取得する旨を示し、決定内容の欄における「リーチ直後」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、リーチ直後に取得する旨を示している。

40

【0790】

図13-13において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「取得数」は、救済演出の実行に際し使用するアイテムを取得する場合の該取得の数量である。決定内容の欄における「1枚」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、1枚のカード（アップカード又はキャンセルカード）を取得する旨を示している。

【0791】

つまり、決定内容の欄の決定項目（「使用無」、「使用有、取得無」、「使用有、取得

50

有，アップカード，変動開始直後，１枚」、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」）のうち、「使用無」は、救済演出実行に際し、アップカードもキャンセルカードも使用しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）することなく、また、救済演出実行に際しアイテムを使用することなく、単に救済演出実行を実行する旨を示している。なお、図１３－１２（Ａ）→図１３－１２（Ｂ１）→図１３－１２（Ｃ１）→図１３－１２（Ｄ１）→図１３－１２（Ｅ１）→図１３－１２（Ｆ１）の流れは、単に救済演出が実行される場合の演出動作例である。

【０７９２】

「使用有，取得無」は、救済演出実行に際し、アイテムは使用するが、使用するアイテムは取得（ストック）しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）せずに、救済演出実行に際し、アイテムを使用する旨を示している。なお、使用するアイテムは、キャンセルカードである。

【０７９３】

「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」は、救済演出実行に関連し、変動開始直後に１枚のアップカードを取得（ストック）し、救済演出実行に際し、該アップカードを使用する旨を示している。但し、決定割合は０％である。

【０７９４】

「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」は、救済演出実行に関連し、リーチ直後に１枚のアップカードを取得（ストック）し、救済演出実行に際し、該アップカードを使用する旨を示している。但し、決定割合は０％である。

【０７９５】

「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」は、救済演出実行に関連し、変動開始直後に１枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、救済演出実行に際し、該キャンセルカードを使用する旨を示している。

【０７９６】

「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」は、救済演出実行に関連し、リーチ直後に１枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、救済演出実行に際し、該キャンセルカードを使用する旨を示している。

【０７９７】

図１３－１３に示す例によれば、「使用無」を１％の割合で決定し、「使用有，取得無」を９％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を０％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を０％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を７５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を１５％の割合で決定する。

【０７９８】

図１３－１３に示す例によれば、救済演出を実行する際にキャンセルカードが使用される場合はあるが、アップカードが使用される場合はない。また、救済演出を実行する際にアップカードもキャンセルカードも使用されない場合もある。救済演出を実行する場合において、救済演出の実行に際し、キャンセルカードが使用される割合は９９％、アップカードが使用される割合は０％、アップカードもキャンセルカードも使用されない割合は１％である。つまり、救済演出が実行されるときには、救済演出の実行に際し、非常に高い頻度（９９％）で、キャンセルカードが使用される。

【０７９９】

また、救済演出を実行する際に使用するアイテム（具体的にはキャンセルカード）を、取得（ストック）する場合も、取得しない場合（取得しないで使用する場合）もある。救済演出を実行する際にアイテム（キャンセルカード）を使用する場合において、該アイテム（キャンセルカード）を取得する割合は約９１％（９０／９９）、該アイテム（キャン

10

20

30

40

50

セルカード)を取得しない割合は約9%(9/99)である。つまり、救済演出の実行に際しアイテム(キャンセルカード)を使用するときには、非常に高い頻度(約91%)で、該アイテム(キャンセルカード)を取得する。

【0800】

また、救済演出を実行する際に使用するアイテム(キャンセルカード)を取得する場合において、該アイテム(キャンセルカード)を、変動開始直後に取得する場合も、リーチ直後に取得する場合もある。救済演出を実行する際に使用するアイテム(キャンセルカード)を取得する場合において、変動開始直後に取得する割合は約83%(75/90)、リーチ直後に取得する割合は約17%(15/90)である。つまり、救済演出を実行する際に使用するアイテム(キャンセルカード)を取得するときには、変動開始直後に取得する頻度の方が、リーチ直後に取得する頻度よりも多い。

【0801】

図13-14は、バトル成り上がりターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合の一例である。上述したように、スーパーリーチとなる場合(変動パターン#13~#15、#18~#20)にはバトル演出が行われる(図13-1参照)、バトル演出の態様(バトル演出パターン)は、変動パターン毎に決定される(図13-3、図13-4、図13-6参照)。「弱タイトル→中タイトル」又は「中タイトル→強タイトル」を含むバトル演出パターンは、図13-3(C)のスーパーリーチ(中バトル)はずれ(変動パターン#14)における「BP-T-L1」、「BP-T-L3」の2つと、図13-3(D)のスーパーリーチ(中バトル)大当り(変動パターン#19)における「BP-T-W1」、「BP-T-W3」、「BP-T-W5」、「BP-T-W7」の4つと、図13-4(A)のスーパーリーチ(強バトル)はずれ(変動パターン#15)における「BP-K-L1」、「BP-K-L2」、「BP-K-L4」、「BP-K-L5」の4つと、図13-4(B)のスーパーリーチ(強バトル)大当り(変動パターン#20)における「BP-K-W1」、「BP-K-W2」、「BP-K-W4」、「BP-K-W5」、「BP-K-W7」、「BP-K-W8」、「BP-K-W10」、「BP-K-W11」の8つである。これらのバトル演出パターンが決定された場合にはバトル成り上がりが実行される。図13-14は、バトル成り上がりが実行される場合における、アイテムの有無等の決定割合(一例)を示している。

【0802】

図13-14(A)は、バトル成り上がり回数1回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図13-14(B)は、バトル成り上がり回数1回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図13-14(C)は、バトル成り上がり回数2回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図13-14(D)は、バトル成り上がり回数2回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。

【0803】

バトル成り上がり回数1回に該当するのは、中バトルであるが最初に弱タイトルが表示される場合と、強バトルであるが最初に中タイトルが表示される場合と、である。具体的には、図13-3(C)のスーパーリーチ(中バトル)はずれ(変動パターン#14)における「BP-T-L1」、「BP-T-L3」の2つと、図13-3(D)のスーパーリーチ(中バトル)大当り(変動パターン#19)における「BP-T-W1」、「BP-T-W3」、「BP-T-W5」、「BP-T-W7」の4つと、図13-4(A)のスーパーリーチ(強バトル)はずれ(変動パターン#15)における「BP-K-L2」、「BP-K-L5」の2つと、図13-4(B)のスーパーリーチ(強バトル)大当り(変動パターン#20)における「BP-K-W2」、「BP-K-W5」、「BP-K-W8」、「BP-K-W11」の4つである。

【0804】

バトル成り上がり回数2回に該当するのは、強バトルであるが最初に弱タイトルが表示される場合である。具体的には、図13-4(A)のスーパーリーチ(強バトル)はずれ(変動パターン#15)における「BP-K-L1」、「BP-K-L4」の2つと、図13-4(B)のスーパーリーチ(強バトル)大当たり(変動パターン#20)における「BP-K-W1」、「BP-K-W4」、「BP-K-W7」、「BP-K-W10」の4つである。

【0805】

救済をターゲットとしたアイテムの取得無に該当するのは、救済を行わない場合、及び、救済を行うが救済をターゲットとしてアイテムを取得(ストック)しない場合である。救済を行うが救済をターゲットとしてアイテムをストックしない場合とは、具体的には、図13-13の決定項目(「使用無」、「使用有、取得無」、「使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚」、「使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚」、「使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚」、「使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚」)のうち、「使用無」、「使用有、取得無」が決定された場合である。

10

【0806】

救済をターゲットとしたアイテムの取得有に該当するのは、救済用のアイテムをストックする場合である。具体的には、図13-13の決定項目(「使用無」、「使用有、取得無」、「使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚」、「使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚」、「使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚」、「使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚」)のうち、「使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚」、「使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚」、「使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚」、「使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚」が決定された場合である。但し、上述のように、「使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚」及び「使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚」の決定割合は、共に0%としている。

20

【0807】

図13-14において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「使用の有無」は、バトル成り上がりにおけるアイテム(アップカード、キャンセルカード)の使用の有無である。決定内容の欄における「使用無」は、バトル成り上がりに際しアイテムを使用しない旨を示し、決定内容の欄における「使用有」は、バトル成り上がりに際しアイテムを使用する旨を示している。

30

【0808】

図13-14において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「取得の有無」は、バトル成り上がりに際しアイテムを使用する場合の該アイテムの取得(ストック)の有無である。決定内容の欄における「取得無」は、使用の有無が「使用有」の場合において、使用するアイテムを取得(ストック)しない旨を示し、決定内容の欄における「取得有」は、使用の有無が「使用有」の場合において、使用するアイテムを取得(ストック)する旨を示している。

【0809】

図13-14において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「種類」は、バトル成り上がりに際し使用するアイテムを取得する場合の該アイテムの種類である。決定内容の欄における「アップカード」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、アップカードを取得する旨を示し、決定内容の欄における「キャンセルカード」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、キャンセルカードを取得する旨を示している。

40

【0810】

図13-14において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「取得のタイミング」は、バトル成り上がりに際し使用するアイテムを取得する場合の該取得のタイミングである。決定内容の欄における「変動開始直後」は、使用の有無

50

が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、変動開始直後に取得する旨を示し、決定内容の欄における「リーチ直後」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、リーチ直後に取得する旨を示している。

【0811】

図13-14において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「取得数」は、バトル成り上がりに際し使用するアイテムを取得する場合の該取得の数量である。決定内容の欄における「1枚」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、1枚のカード（アップカード又はキャンセルカード）を取得する旨を示し、決定内容の欄における「2枚」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、2枚のカード（2枚のアップカード又は2枚のキャンセルカード）を取得する旨を示している。

10

【0812】

つまり、図13-14（A）（図13-14（B）も同様）における、決定内容の欄の決定項目（「使用無」、「使用有、取得無」、「使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚」、「使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚」、「使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚」、「使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚」）のうち、「使用無」は、1回のバトル成り上がりに際し、アップカードもキャンセルカードも使用しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）することなく、また、1回のバトル成り上がりに際しアイテムを使用することなく、単に1回のバトル成り上がりを実行する旨を示している。なお、図13-10（A）→図13-10（B2）→図13-10（C2）の流れは、単に1回のバトル成り上がり実行される場合の演出動作例である。

20

【0813】

「使用有、取得無」は、1回のバトル成り上がりに際し、アイテムは使用するが、使用するアイテムは取得（ストック）しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）せずに、1回のバトル成り上がりに際し、アイテムを使用する旨を示している。なお、使用するアイテムは、アップカードである。

【0814】

「使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚」は、1回のバトル成り上がりに関連し、変動開始直後に1枚のアップカードを取得（ストック）し、1回のバトル成り上がりに際し、該アップカードを使用する旨を示している。

30

【0815】

「使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚」は、1回のバトル成り上がりに関連し、リーチ直後に1枚のアップカードを取得（ストック）し、1回のバトル成り上がりに際し、該アップカードを使用する旨を示している。

【0816】

「使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚」は、1回のバトル成り上がりに関連し、変動開始直後に1枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、1回のバトル成り上がりに際し、該キャンセルカードを使用する旨を示している。

【0817】

「使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚」は、1回のバトル成り上がりに関連し、リーチ直後に1枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、1回のバトル成り上がりに際し、該キャンセルカードを使用する旨を示している。

40

【0818】

また、図13-14（C）（図13-14（D）も同様）における、決定内容の欄の決定項目（「使用無」、「使用有、取得無」、「使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚」、「使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚」、「使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚」、「使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、2枚」、「使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚」、「使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、2枚」）のうち、「使用無」は、2回

50

のバトル成り上がりに際し、アップカードもキャンセルカードも使用しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）することなく、また、1回目及び2回目のバトル成り上がりに際しアイテムを使用することなく、単に1回目及び2回目のバトル成り上がりを実行する旨を示している。

【0819】

「使用有，取得無」は、2回のバトル成り上がりに際し、アイテムは使用するが、使用するアイテムは取得（ストック）しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）せずに、1回目及び2回目のバトル成り上がりに際し、アイテムを使用する旨を示している。なお、使用するアイテムは、1回目も2回目もアップカードである。

10

【0820】

「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」は、2回のバトル成り上がりに関連し、変動開始直後に1枚のアップカードを取得（ストック）し、1回目及び2回目のバトル成り上がりに際し、アップカードを使用する旨を示している。具体的には、変動開始直後に、1回目のバトル成り上がりに際し使用するアップカード1枚をストックし、2回目のバトル成り上がりに際し使用するアップカード1枚についてはストックしない。従って、1回目のバトル成り上がりでは、ストックされているアップカードが使用され、2回目のバトル成り上がりでは、ストックされていないアップカードが使用される。

【0821】

「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」は、2回のバトル成り上がりに関連し、リーチ直後に1枚のアップカードを取得（ストック）し、1回目及び2回目のバトル成り上がりに際し、アップカードを使用する旨を示している。具体的には、リーチ直後に、1回目のバトル成り上がりに際し使用するアップカード1枚をストックし、2回目のバトル成り上がりに際し使用するアップカード1枚についてはストックしない。従って、1回目のバトル成り上がりでは、ストックされているアップカードが使用され、2回目のバトル成り上がりでは、ストックされていないアップカードが使用される。

20

【0822】

「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」は、2回のバトル成り上がりに関連し、変動開始直後に1枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、1回目及び2回目のバトル成り上がりに際し、キャンセルカードを使用する旨を示している。具体的には、変動開始直後に、1回目のバトル成り上がりに際し使用するキャンセルカード1枚をストックし、2回目のバトル成り上がりに際し使用するキャンセルカード1枚についてはストックしない。従って、1回目のバトル成り上がりでは、ストックされているキャンセルカードが使用され、2回目のバトル成り上がりでは、ストックされていないキャンセルカードが使用される。

30

【0823】

「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，2枚」は、2回のバトル成り上がりに関連し、変動開始直後に2枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、1回目及び2回目のバトル成り上がりに際し、キャンセルカードを使用する旨を示している。具体的には、変動開始直後に、1回目のバトル成り上がりに際し使用するキャンセルカード1枚と、2回目のバトル成り上がりに際し使用するキャンセルカード1枚と、の合計2枚をストックする。従って、1回目のバトル成り上がりでも2回目のバトル成り上がりでも、ストックされているキャンセルカードが使用される。

40

【0824】

「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」は、2回のバトル成り上がりに関連し、リーチ直後に1枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、1回目及び2回目のバトル成り上がりに際し、キャンセルカードを使用する旨を示している。具体的には、リーチ直後に、1回目のバトル成り上がりに際し使用するキャンセルカード1枚をストックし、2回目のバトル成り上がりに際し使用するキャンセルカード1枚についてはストックしない。従って、1回目のバトル成り上がりでは、ストックされているキャンセル

50

カードが使用され、2回目のバトル成り上がりでは、ストックされていないキャンセルカードが使用される。

【0825】

「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，2枚」は、2回のバトル成り上がりに関連し、リーチ直後に2枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、1回目及び2回目のバトル成り上がり際に、キャンセルカードを使用する旨を示している。具体的には、リーチ直後に、1回目のバトル成り上がり際に使用するキャンセルカード1枚と、2回目のバトル成り上がり際に使用するキャンセルカード1枚と、の合計2枚をストックする。従って、1回目のバトル成り上がりでも2回目のバトル成り上がりでも、ストックされているキャンセルカードが使用される。

10

【0826】

図13-14（A）に示す例によれば、バトル成り上がり回数1回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合には、「使用無」を5%の割合で決定し、「使用有，取得無」を40%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」を10%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」を5%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」を30%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」を10%の割合で決定する。

【0827】

図13-14（B）に示す例によれば、バトル成り上がり回数1回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合には、「使用無」を5%の割合で決定し、「使用有，取得無」を20%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」を10%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」を5%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」を40%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」を20%の割合で決定する。

20

【0828】

図13-14（C）に示す例によれば、バトル成り上がり回数2回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合には、「使用無」を5%の割合で決定し、「使用有，取得無」を20%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」を10%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」を5%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」を25%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，2枚」を5%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」を25%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，2枚」を5%の割合で決定する。

30

【0829】

図13-14（D）に示す例によれば、バトル成り上がり回数2回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合には、「使用無」を5%の割合で決定し、「使用有，取得無」を20%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」を10%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」を5%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」を5%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，2枚」を25%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」を5%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，2枚」を25%の割合で決定する。

40

【0830】

図13-14に示す例によれば、バトル成り上がりを実行する際にアップカードが使用される場合もキャンセルカードが使用される場合もある。また、バトル成り上がりを実行する際にアップカードもキャンセルカードも使用されない場合もある。一例として、図1

50

3-14 (A) に示す例の場合 (バトル成り上がり回数 1 回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合) には、バトル成り上がりを実行する場合において、バトル成り上がりの実行に際し、アップカードが使用される割合は 55%、キャンセルカードが使用される割合は 40%、アップカードもキャンセルカードも使用されない割合は 5% である。

【0831】

また、バトル成り上がりを実行する際に使用するアイテム (アップカード、キャンセルカード) を、取得 (ストック) する場合も、取得しない場合 (取得しないで使用する場合) もある。一例として、図 13-14 (A) に示す例の場合 (バトル成り上がり回数 1 回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合) には、バトル成り上がりを実行する際にアイテム (アップカード、キャンセルカード) を使用する場合において、該アイテムを取得する割合は約 58% ($55/95$)、該アイテムを取得しない割合は約 42% ($40/95$) である。

10

【0832】

また、バトル成り上がりを実行する際に使用するアイテム (アップカード、キャンセルカード) を取得する場合において、該アイテム (アップカード、キャンセルカード) を、変動開始直後に取得する場合も、リーチ直後に取得する場合もある。一例として、図 13-14 (A) に示す例の場合 (バトル成り上がり回数 1 回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合) には、バトル成り上がりを実行する際に使用するアイテム (アップカード、キャンセルカード) を取得する場合において、変動開始直後に取得する割合は約 73% ($40/55$)、リーチ直後に取得する割合は約 27% ($15/55$) である。

20

【0833】

図 13-15 及び図 13-16 は、擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合の一例である。上述したように、変動パターンに応じて、擬似連の有無、回数が決定される (図 13-2 参照)。図 13-15 及び図 13-16 は、擬似連有 (擬似連 1 回又は擬似連 2 回又は擬似連 3 回) と決定された場合における、アイテムの有無等の決定割合 (一例) を示している。

【0834】

図 13-15 (A) は、ノーマルリーチ (はずれ)、擬似連有の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図 13-15 (B) は、ノーマルリーチ (大当たり)、擬似連有の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図 13-16 (A) は、スーパーリーチ (はずれ)、擬似連有の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図 13-16 (B) は、スーパーリーチ (大当たり)、擬似連有、かつ、キャンセルカードの取得枚数が 0~2 枚の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図 13-16 (C) は、スーパーリーチ (大当たり)、擬似連有、かつ、キャンセルカードの取得枚数が 3 枚の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。

30

【0835】

図 13-16 (B) 及び図 13-16 (C) における「キャンセルカードの取得枚数」とは、バトル成り上がりターゲットとしたキャンセルカードの取得枚数と、救済をターゲットとしたキャンセルカードの取得枚数と、を合わせたキャンセルカードの取得枚数である。つまり、擬似連以外をターゲットとして取得されるキャンセルカードの取得枚数である。スーパーリーチ (大当たり) におけるバトル演出では、バトル成り上がりも、救済演出も実行される場合がある。バトル成り上がりターゲットとしたキャンセルカードの取得枚数は 0~2 枚 (図 13-14 参照) であり、救済をターゲットとしたキャンセルカードの取得枚数は 0~1 枚である (図 13-13 参照)。つまり、スーパーリーチ (大当たり) の場合には、擬似連以外をターゲットとして取得されるキャンセルカードは 0~3 枚である。仮に、擬似連以外をターゲットとしてキャンセルカードを 3 枚取得し、かつ、擬似連をターゲットとしてキャンセルカードを 1 枚取得した場合、キャンセルカードの取得枚数

40

50

は合計4枚となるが、4枚のキャンセルカードを取得したということは、救済をターゲットとしたキャンセルカードを取得したことになり、救済演出が実行されることが比較的早い段階において先バレする。この先バレを防止するため、図13-16(B)の如く「キャンセルカードの取得枚数が0~2枚の場合」にはキャンセルカードの取得を許容する一方、図13-16(C)の如く「キャンセルカードの取得枚数が3枚の場合」にはキャンセルカードの取得を制限(0%)にしている。

【0836】

なお、スーパーリーチ(はずれ)におけるバトル演出では、救済演出は実行されないため、擬似連以外をターゲットとして取得されるキャンセルカードは0~2枚である。従って、先バレは生じないため、制限を行っていない。また、ノーマルリーチ(はずれ、大当り)では、バトル演出自体が行われないため、制限を行っていない。

10

【0837】

図13-15及び図13-16において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「使用の有無」は、擬似連におけるアイテム(アップカード、キャンセルカード)の使用の有無である。決定内容の欄における「使用無」は、擬似連の実行に際しアイテムを使用しない旨を示し、決定内容の欄における「使用有」は、擬似連の実行に際しアイテムを使用する旨を示している。

【0838】

図13-15及び図13-16において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「取得の有無」は、擬似連の実行に際しアイテムを使用する場合の該アイテムの取得(ストック)の有無である。決定内容の欄における「取得無」は、使用の有無が「使用有」の場合において、使用するアイテムを取得(ストック)しない旨を示し、決定内容の欄における「取得有」は、使用の有無が「使用有」の場合において、使用するアイテムを取得(ストック)する旨を示している。

20

【0839】

図13-15及び図13-16において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「種類」は、擬似連の実行に際し使用するアイテムを取得する場合の該アイテムの種類である。決定内容の欄における「アップカード」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、アップカードを取得する旨を示し、決定内容の欄における「キャンセルカード」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、キャンセルカードを取得する旨を示している。

30

【0840】

図13-15及び図13-16において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「取得のタイミング」は、擬似連の実行に際し使用するアイテムを取得する場合の該取得のタイミングである。決定内容の欄における「変動開始直後」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、変動開始直後に取得する旨を示し、決定内容の欄における「リーチ直後」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、リーチ直後に取得する旨を示している。

【0841】

図13-15及び図13-16において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「取得数」は、擬似連の実行に際し使用するアイテムを取得する場合の該取得の数量である。決定内容の欄における「1枚」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、1枚のカード(アップカード又はキャンセルカード)を取得する旨を示している。

40

【0842】

つまり、図13-15(A)(図13-15(B)、図13-16(A)~図13-16(C)も同様)における、決定内容の欄の決定項目(「使用無」、「使用有、取得無」、「使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚」、「使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚」、「使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚」、「使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚」)のうち、「使用無」

50

は、擬似連の実行に際し、アップカードもキャンセルカードも使用しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）することもなく、また、擬似連の実行に際しアイテムを使用することもなく、単に擬似連の実行する旨を示している。なお、図13-8（A）→図13-8（B）→図13-8（C）→図13-8（D）→図13-8（E3）→図13-8（F3）の流れは、単に擬似連が実行される場合の演出動作例である。

【0843】

なお、スーパーリーチ（図13-16（A）～図13-16（C））では、擬似連2回や擬似連3回となる場合があるが（図13-2参照）、擬似連2回の場合には、1回目も2回目もアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。擬似連3回の場合には、1回目も2回目も3回目もアイテムを使用せずに単に擬似連の実行する。

10

【0844】

「使用有，取得無」は、擬似連の実行に際し、アイテムは使用するが、使用するアイテムは取得（ストック）しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）せずに、擬似連の実行に際し、アイテムを使用する旨を示している。なお、使用するアイテムは、アップカードである。

【0845】

なお、スーパーリーチ（図13-16（A）～図13-16（C））では、擬似連2回や擬似連3回となる場合があるが（図13-2参照）、擬似連2回の場合には、1回目はアイテム（アップカード）を使用して擬似連を実行し、2回目はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。擬似連3回の場合には、1回目はアイテム（アップカード）を使用して擬似連を実行し、2回目と3回目はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。

20

【0846】

「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」は、擬似連の実行に関連し、変動開始直後に1枚のアップカードを取得（ストック）し、擬似連の実行に際し、該アップカードを使用する旨を示している。

【0847】

なお、スーパーリーチ（図13-16（A）～図13-16（C））では、擬似連2回や擬似連3回となる場合があるが（図13-2参照）、擬似連2回の場合には、1回目はストックしているアップカードを使用して擬似連を実行し、2回目はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。擬似連3回の場合には、1回目はストックしているアップカードを使用して擬似連を実行し、2回目と3回目はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。

30

【0848】

「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」は、擬似連の実行に関連し、リーチ直後に1枚のアップカードを取得（ストック）し、擬似連の実行に際し、該アップカードを使用する旨を示している。

【0849】

なお、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」の場合も、上記「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」の場合と同様、擬似連2回、3回の場合には、1回目はストックしているアップカードを使用して擬似連を実行し、以降はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。

40

【0850】

「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」は、擬似連の実行に関連し、変動開始直後に1枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、擬似連の実行に際し、該キャンセルカードを使用する旨を示している。

【0851】

なお、スーパーリーチ（図13-16（A）～図13-16（C））では、擬似連2回や擬似連3回となる場合があるが（図13-2参照）、擬似連2回の場合には、1回目はストックしているキャンセルカードを使用して擬似連を実行し、2回目はアイテムを使用

50

せずに単に擬似連を実行する。擬似連3回の場合には、1回目はストックしているキャンセルカードを使用して擬似連を実行し、2回目と3回目はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。

【0852】

「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」は、擬似連の実行に関連し、リーチ直後に1枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、擬似連の実行に際し、該キャンセルカードを使用する旨を示している。

【0853】

なお、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」の場合も、上記「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」の場合と同様、擬似連2回、3回の場合には、1回目はストックしているキャンセルカードを使用して擬似連を実行し、以降はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。

【0854】

図13-15（A）に示す例によれば、ノーマルリーチ（はずれ）、擬似連有の場合には、「使用無」を5%の割合で決定し、「使用有，取得無」を12%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」を26%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」を47%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」を2%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」を8%の割合で決定する。

【0855】

図13-15（B）に示す例によれば、ノーマルリーチ（大当たり）、擬似連有の場合には、「使用無」を5%の割合で決定し、「使用有，取得無」を15%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」を25%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」を45%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」を2%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」を8%の割合で決定する。

【0856】

図13-16（A）に示す例によれば、スーパーリーチ（はずれ）、擬似連有の場合には、「使用無」を6%の割合で決定し、「使用有，取得無」を11%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」を26%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」を47%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」を2%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」を8%の割合で決定する。

【0857】

図13-16（B）に示す例によれば、スーパーリーチ（大当たり）、擬似連有、かつ、キャンセルカードの取得枚数が0～2枚の場合には、「使用無」を6%の割合で決定し、「使用有，取得無」を14%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」を25%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」を45%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」を2%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」を8%の割合で決定する。

【0858】

図13-16（C）に示す例によれば、スーパーリーチ（大当たり）、擬似連有、かつ、キャンセルカードの取得枚数が3枚の場合には、「使用無」を6%の割合で決定し、「使用有，取得無」を14%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」を25%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」を55%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」を0%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」を0%の割合で決定する。

【0859】

10

20

30

40

50

図13-15、16に示す例によれば、擬似連を実行する際にアップカードが使用される場合もキャンセルカードが使用される場合もある。また、擬似連を実行する際にアップカードもキャンセルカードも使用されない場合もある。一例として、図13-15(A)に示す例の場合(ノーマルリーチ(はずれ)の場合)には、擬似連を実行する場合において、擬似連の実行に際し、アップカードが使用される割合は85%、キャンセルカードが使用される割合は10%、アップカードもキャンセルカードも使用されない割合は5%である。

【0860】

また、擬似連を実行する際に使用するアイテム(アップカード、キャンセルカード)を、取得(ストック)する場合も、取得しない場合(取得しないで使用する場合)もある。一例として、図13-15(A)に示す例の場合(ノーマルリーチ(はずれ)の場合)には、擬似連を実行する際にアイテム(アップカード、キャンセルカード)を使用する場合において、該アイテムを取得する割合は約87%(83/95)、該アイテムを取得しない割合は約13%(12/95)である。

【0861】

また、擬似連を実行する際に使用するアイテム(アップカード、キャンセルカード)を取得する場合において、該アイテム(アップカード、キャンセルカード)を、変動開始直後に取得する場合も、リーチ直後に取得する場合もある。一例として、図13-15(A)に示す例の場合(ノーマルリーチ(はずれ)の場合)には、擬似連を実行する際に使用するアイテム(アップカード、キャンセルカード)を取得する場合において、変動開始直後に取得する割合は約34%(28/83)、リーチ直後に取得する割合は約66%(55/83)である。

【0862】

図13-17及び図13-18は、各種のタイミングを説明する説明図である。具体的には、図13-17(A)及び図13-17(B)は、スーパーリーチ(はずれ)となる可変表示における、各種演出の実行タイミング等を説明する説明図である。図13-17(B)は図13-17(A)の続きである。

【0863】

図13-17(A)において、T0は、可変表示の開始タイミングである。T1は、アイテム(アップカード、キャンセルカード)を「変動開始直後(図13-13～図13-16参照)」に取得する場合(ストック)における、該アイテムの取得のタイミングである。取得したアイテムは表示されるため、T1は、アイテムを「変動開始直後」に取得する場合における、該アイテムの表示のタイミングでもある。T2は、リーチとなるタイミングである。T3は、アイテムを「リーチ直後(図13-13～図13-16参照)」に取得する場合(ストック)における、該アイテムの取得のタイミングである。取得したアイテムは表示されるため、T3は、アイテムを「リーチ直後」に取得する場合における、該アイテムの表示のタイミングでもある。

【0864】

T4は、アイテムを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、擬似連図柄以外の図柄(通常の図柄、非擬似連図柄)が仮停止するタイミングである。アイテムを使用した擬似連予告演出を行う場合には、アイテムの使用によって擬似連図柄を仮停止させるため、アイテムを使用する前の段階では通常の図柄を停止させる(図13-8(F1)、図13-9参照)。

【0865】

T5～T6は、アイテムを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、アイテムが発動(使用)されることを示唆する発動演出(発動画像011SHHD1や発動画像011SHHD2を表示する演出。図13-9(G4)、図13-9(G5)参照)の実行期間である。アイテムを使用した擬似連予告演出を行う場合には、アイテムの使用前に発動演出を実行する。なお、図13-9(G4)は、アップカードを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、発動演出の実行期間における表示例である。図13-9(G

10

20

30

40

50

5) は、キャンセルカードを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、発動演出の実行期間における表示例である。

【0866】

T7～T8は、アイテムを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、アイテムの使用期間である。なお、図13-9(H4)及び図13-9(I4)は、アップカードを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、アップカードの使用期間における表示例である。また、図13-9(H5)及び図13-9(I5)は、キャンセルカードを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、キャンセルカードの使用期間における表示例である。

【0867】

T9は、アイテムを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、擬似連図柄以外の図柄の変化(移動、破壊等)が開始するタイミングである。つまり、T7～T8にて使用されたアイテムが、T4にて仮停止表示させた擬似連図柄以外の図柄に作用し、該図柄の変化(移動、破壊等)が開始するタイミングである。なお、図13-9(J4)は、アップカードが、擬似連図柄以外の図柄「6」に作用し、該図柄「6」が移動しているときの表示例である。図13-9(J5)は、キャンセルカードが、擬似連図柄以外の図柄「6」に作用し、該図柄「6」が破壊されているときの表示例である。

【0868】

T10は、擬似連予告演出が行われる場合における、擬似連図柄が仮停止するタイミングである。つまり、擬似連有(擬似連1回、擬似連2回、擬似連3回)における1回目の擬似連図柄が仮停止するタイミングである。なお、図13-9(L4)は、アップカードの作用によって擬似連図柄以外の図柄である図柄「6」が移動し、擬似連図柄が仮停止したときの表示例である。図13-9(L5)は、キャンセルカードの作用によって擬似連図柄以外の図柄である図柄「6」が破壊され、擬似連図柄が仮停止したときの表示例である。

【0869】

T11は、擬似連予告演出が行われる場合における、再可変表示が開始するタイミングである。つまり、擬似連有(擬似連1回、擬似連2回、擬似連3回)における擬似連図柄の1回目の仮停止後に再可変表示するタイミングである。

【0870】

T12は、擬似連予告演出が行われる場合における、擬似連図柄が仮停止するタイミングである。つまり、擬似連有(擬似連2回、擬似連3回)における2回目の擬似連図柄が仮停止するタイミングである。T13は、擬似連予告演出が行われる場合における、再可変表示が開始するタイミングである。つまり、擬似連有(擬似連2回、擬似連3回)における擬似連図柄の2回目の仮停止後に再可変表示するタイミングである。

【0871】

T14は、擬似連予告演出が行われる場合における、擬似連図柄が仮停止するタイミングである。つまり、擬似連有(擬似連3回)における3回目の擬似連図柄が仮停止するタイミングである。T15は、擬似連予告演出が行われる場合における、再可変表示が開始するタイミングである。つまり、擬似連有(擬似連3回)における擬似連図柄の3回目の仮停止後に再可変表示するタイミングである。T16は、スーパーリーチに発展するタイミングである。

【0872】

T17は、弱バトルのタイトル(弱タイトル)の表示を開始するタイミングである。つまり、T17は、弱バトルが実行される場合、又は、中バトル又は強バトルが実行される場合であって弱タイトルを表示する場合において、弱タイトルの表示を開始するタイミングである。

【0873】

T18～T19は、アイテムを使用したバトル成り上がり(弱バトル→中バトル)が行われる場合における、アイテムが発動(使用)されることを示唆する発動演出(発動画像

10

20

30

40

50

011SHHD1や発動画像011SHHD2を表示する演出。図13-11(B3)、図13-11(B4)参照)の実行期間である。アイテムを使用したバトル成り上がり(弱バトル→中バトル)を行う場合には、アイテムの使用前に発動演出を実行する。なお、図13-11(B3)は、アップカードを使用したバトル成り上がりが行われる場合における、発動演出の実行期間における表示例である。図13-11(B4)は、キャンセルカードを使用したバトル成り上がりが行われる場合における、発動演出の実行期間における表示例である。

【0874】

T20～T21は、アイテムを使用したバトル成り上がり(弱バトル→中バトル)が行われる場合における、アイテムの使用期間である。なお、図13-11(C3)及び図13-11(D3)は、アップカードを使用したバトル成り上がり(弱バトル→中バトル)が行われる場合における、アップカードの使用期間における表示例である。また、図13-11(C4)及び図13-11(D4)は、キャンセルカードを使用したバトル成り上がり(弱バトル→中バトル)が行われる場合における、キャンセルカードの使用期間における表示例である。

【0875】

T22は、アイテムを使用したバトル成り上がり(弱バトル→中バトル)が行われる場合における、弱タイトルの変化が開始するタイミングである。つまり、T20～T21にて使用されたアイテムが、T17にて表示させた弱タイトルに作用し、該弱タイトルの変化が開始するタイミングである。なお、図13-11(E3)は、アップカードが、弱タイトルに作用し、該弱タイトルが弱中タイトルに変化したときの表示例である。図13-11(E4)は、キャンセルカードが、弱タイトルに作用し、該弱タイトルが破壊されているときの表示例である。

【0876】

T23は、中バトルのタイトル(中タイトル)の表示を開始するタイミングである。つまり、T23は、中バトルが実行される場合、又は、強バトルが実行される場合であって中タイトルを表示する場合において、中タイトルの表示を開始するタイミングである。

【0877】

T24～T25は、アイテムを使用したバトル成り上がり(中バトル→強バトル)が行われる場合における、アイテムが発動(使用)されることを示唆する発動演出の実行期間である。アイテムを使用したバトル成り上がり(中バトル→強バトル)を行う場合には、アイテムの使用前に発動演出を実行する。

【0878】

T26～T27は、アイテムを使用したバトル成り上がり(中バトル→強バトル)が行われる場合における、アイテムの使用期間である。

【0879】

T28は、アイテムを使用したバトル成り上がり(中バトル→強バトル)が行われる場合における、中タイトルの変化が開始するタイミングである。つまり、T26～T27にて使用されたアイテムが、T23にて表示させた中タイトルに作用し、該中タイトルの変化が開始するタイミングである。

【0880】

T29は、強バトルのタイトル(強タイトル)の表示を開始するタイミングである。つまり、T29は、強バトルが実行される場合において、強タイトルの表示を開始するタイミングである。

【0881】

T30は、バトル演出の実行を開始するタイミングである。T31～T32は、役物(可動体011SH32)の動作期間である。T41は、バトル演出の結果表示(敗北)の表示を開始するタイミングである。T42は、バトル演出の実行を終了するタイミングである。T43は、可変表示の終了タイミングである。

【0882】

10

20

30

40

50

図13-17(A)及び図13-18(A)は、スーパーリーチ(大当たり)となる可変表示(救済演出無)における、各種演出の実行タイミング等を説明する説明図である。図13-18(A)は図13-17(A)の続きである。

【0883】

図13-17(B)と、図13-18(A)とに示すように、スーパーリーチ(はずれ)となる可変表示と、スーパーリーチ(大当たり)となる可変表示(救済演出無)となる可変表示とは、スーパーリーチ(はずれ)となる可変表示ではバトル演出の結果表示として敗北が表示され、はずれ図柄が表示されるのに対し(図13-17(B)のT41、T42)、スーパーリーチ(大当たり)となる可変表示(救済演出無)ではバトル演出の結果表示として勝利が表示され、大当たり図柄が表示される(図13-18(A)のT41、T42)点が異なる。

10

【0884】

図13-17(A)及び図13-18(B)は、スーパーリーチ(大当たり)となる可変表示(救済演出有)における、各種演出の実行タイミング等を説明する説明図である。図13-18(B)は図13-17(A)の続きである。

【0885】

図13-18(A)と、図13-18(B)とに示すように、スーパーリーチ(大当たり)となる可変表示(救済演出無)となる可変表示と、スーパーリーチ(大当たり)となる可変表示(救済演出有)となる可変表示とは、T33～T40における表示、演出等の有無が異なる。

20

【0886】

図13-18(B)において、T33は、アイテム(具体的にはキャンセルカード)を使用した救済が行われる場合における、バトル演出の結果表示(敗北)の表示を開始するタイミングである。

【0887】

T34～T35は、アイテムを使用した救済が行われる場合における、アイテムが発動(使用)されることを示唆する発動演出(発動画像011SHHD2を表示する演出。図13-12(B2)参照)の実行期間である。なお、図13-12(B2)は、キャンセルカードを使用した救済が行われる場合における、発動演出の実行期間における表示例である。

30

【0888】

T36～T37は、アイテムを使用した救済が行われる場合における、アイテムの使用期間である。なお、図13-12(C2)及び図13-12(D2)は、キャンセルカードを使用した救済が行われる場合における、キャンセルカードの使用期間における表示例である。

【0889】

T38は、アイテムを使用した救済が行われる場合における、バトル演出の結果表示(敗北)の変化が開始するタイミングである。つまり、T36～T37にて使用されたアイテムが、T33にて表示させた表示結果(敗北)に作用し、該表示結果(敗北)の変化が開始するタイミングである。なお、図13-12(E2)は、キャンセルカードが、表示結果(敗北)に作用し、該表示結果(敗北)が破壊されているときの表示例である。

40

【0890】

T39～T40は、アイテムを使用した救済が行われる場合における、救済演出の実行期間である。なお、図13-12(F2)は、キャンセルカードを使用した救済が行われる場合における、救済演出の実行期間における表示例である。

【0891】

なお、図13-17(B)のT41における結果表示(敗北)と、図13-18(B)のT33における結果表示(敗北)とが、少なくともアイテム以外では、遊技者が容易に区別できないようにすることが好ましい。つまり、バトル演出の結果表示(敗北)を表示したときに、当該結果表示(敗北)について遊技者が、スーパーリーチ(はずれ)となる

50

可変表示における結果表示（敗北）であるか、スーパーリーチ（大当り）となる可変表示（救済演出有）となる可変表示における結果表示（敗北）であるかを、アイテムの有無等によって判別するのなら兎も角、アイテム以外のものによって判別できてしまうと、興味が低下するため、容易に区別できないようにすることが好ましい。

【0892】

例えば、スーパーリーチ（はずれ）となる可変表示における結果表示（敗北）迄の時間（T0～T41）と、スーパーリーチ（大当り）となる可変表示（救済演出有）となる可変表示における結果表示（敗北）迄の時間（T0～T33）との差が体感的にあまりわからないようにしてもよい。一例として、特図変動時間が130秒である弱バトルのスーパーリーチの場合、変動パターン#13（弱バトル（はずれ））かつ、バトル演出パターン「BP-J-L1」の場合には、変動開始から125秒後に結果表示（敗北）を表示し、変動パターン#18（弱バトル（大当り））かつ、救済有のバトル演出パターン「BP-J-W3」では変動開始から115秒後に結果表示（敗北）を表示するようにしてもよい。また、特図変動時間が140秒である中バトルのスーパーリーチの場合、変動パターン#14（中バトル（はずれ））かつ、バトル演出パターン「BP-T-L1」の場合には、変動開始から135秒後に結果表示（敗北）を表示し、変動パターン#19（弱バトル（大当り））かつ、救済有のバトル演出パターン「BP-J-W5」では変動開始から125秒後に結果表示（敗北）を表示するようにしてもよい。また、特図変動時間が150秒である強バトルのスーパーリーチの場合、変動パターン#15（強バトル（はずれ））かつ、バトル演出パターン「BP-K-L1」の場合には、変動開始から145秒後に結果表示（敗北）を表示し、変動パターン#20（弱バトル（大当り））かつ、救済有のバトル演出パターン「BP-J-W7」では変動開始から135秒後に結果表示（敗北）を表示するようにしてもよい。

【0893】

図13-19及び図13-20は、各種のタイミングの具体例である。図13-19は、変動パターンとして「変動パターン#14」を決定し（図13-1（B）参照）、擬似連について擬似連有（擬似連1回）を決定し（図13-2参照）、バトル演出パターンとしては「BP-T-L3（弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→バトル（敗））」を決定し（図13-3（C）、図13-6（B）参照）、バトル成り上がりターゲットとしたアイテム等として「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」を決定し（図13-14（A）参照）、擬似連をターゲットとしたアイテム等として「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」を決定した場合（図13-16（A）参照）の各種のタイミングを示している。なお、図13-19（A）→図13-19（B）である。また、図13-19の説明において、図13-17及び図13-18において説明した内容については一部又は全部を省略する。

【0894】

図13-19（A）において、T1は、擬似連をターゲットとしたアップカード1枚と、バトル成り上がりターゲットとしたキャンセルカード1枚とが、取得（表示）されるタイミングである。

【0895】

図13-19（A）において、T5～T6は、アップカードが発動（使用）されることを示唆する発動演出の実行期間である。T7～T8は、アップカードの使用期間である。T9は、アップカードが、擬似連図柄以外の図柄に作用し、該図柄の変化（移動）が開始するタイミングである。

【0896】

図13-19（B）において、T18～T19は、キャンセルカードが発動（使用）されることを示唆する発動演出の実行期間である。T20～T21は、キャンセルカードの使用期間である。T22は、キャンセルカードが、弱タイトルに作用し、該弱タイトルの変化（破壊）が開始するタイミングである。

【0897】

図13-20は、変動パターンとして「変動パターン#20」を決定し（図13-1（B）参照）、擬似連について擬似連有（擬似連3回）を決定し（図13-2参照）、バトル演出パターンとしては「B P-K-W8（中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（敗）→救済（勝）」を決定し（図13-4（B）、図13-6（C）参照）、救済をターゲットとしたアイテム等として「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」を決定し（図13-13参照）、バトル成り上がりターゲットとしたアイテム等として「使用有，取得無」を決定し（図13-14（B）参照）、擬似連をターゲットとしたアイテム等として「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」を決定した場合（図13-16（B）参照）の各種のタイミングを示している。なお、図13-20（A）→図13-20（B）である。また、図13-20の説明において、図13-17及び図13-18において説明した内容については一部又は全部を省略する。

10

【0898】

図13-20（A）において、T1は、救済をターゲットとしたキャンセルカード1枚が取得（表示）されるタイミングである。T3は、擬似連をターゲットとしたアップカード1枚が取得（表示）されるタイミングである。

【0899】

図13-20（A）において、T5～T6は、アップカードが発動（使用）されることを示唆する発動演出の実行期間である。T7～T8は、アップカードの使用期間である。T9は、アップカードが、擬似連図柄以外の図柄に作用し、該図柄の変化（移動）が開始するタイミングである。

20

【0900】

図13-20（B）において、T24～T25は、アップカードが発動（使用）されることを示唆する発動演出の実行期間である。T26～T27は、アップカードの使用期間である。なお、当該アップカードはストックされていないものである。

【0901】

図13-20（B）において、T34～T35は、キャンセルカードが発動（使用）されることを示唆する発動演出の実行期間である。T36～T37は、キャンセルカードの使用期間である。T38は、キャンセルカードが、結果表示（はずれ）に作用し、該結果表示（はずれ）の変化（破壊）が開始するタイミングである。

30

【0902】

図13-21及び図13-22は、図9に示す演出制御プロセス処理におけるS171の可変表示開始設定処理において実行される演出決定処理の一例を示すフローチャートである。なお、図13-22のフローチャートは、図13-21のフローチャートの続きである。

【0903】

図13-21に示す演出決定処理において、演出制御用CPU120は、変動パターンが非リーチ（変動パターン#10，#11）又は小当り（変動パターン#16）であるかを判定する（ステップ011SHS100）。変動パターンが非リーチ又は小当りであると判定した場合（ステップ011SHS100；YES）、本フローチャートは終了する。非リーチ又は小当りでないと判定した場合（ステップ011SHS100；NO）、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ（変動パターン#13～#15，#18～#20）であるかを判定する（ステップ011SH101）。

40

【0904】

ステップ011SH101において、変動パターンがスーパーリーチでないと判定した場合（ステップ011SHS101；NO）、つまり変動パターンがノーマルリーチ（変動パターン#12，#17）であると判定した場合、演出制御用CPU120は、擬似連の有無、擬似連回数を決定する（ステップ011SHS102）。具体的には、図13-2に示すように、演出制御用CPU120は、擬似連無を80%の割合で決定し、擬似連有（擬似連1回）を20%の割合で決定する。続いて、演出制御用CPU120は、決定

50

内容（擬似連有無、擬似連回数）を設定する（ステップ011SHS103）。

【0905】

ステップ011SHS103に続いて、演出制御用CPU120は、擬似連ありか否かを判定する（ステップ011SHS104）。つまり、ステップ011SHS102において擬似連有と決定したか否かを判定する。擬似連ありでないと判定した場合（ステップ011SHS104；NO）、つまり擬似連なしと判定した場合、本フローチャートは終了する。

【0906】

ステップ011SH104において、擬似連ありであると判定した場合（ステップ011SHS104；YES）、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて、擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等を決定する（ステップ011SHS105）。具体的には、変動パターンがノーマルリーチ（はずれ）（変動パターン#12）である場合には、演出制御用CPU120は、図13-15（A）に示すように、「使用無」を5%の割合で決定し、「使用有，取得無」を12%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」を26%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」を47%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」を2%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」を8%の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチ（大当たり）（変動パターン#17）である場合には、演出制御用CPU120は、図13-15（B）に示すように、「使用無」を5%の割合で決定し、「使用有，取得無」を15%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」を25%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」を45%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」を2%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」を8%の割合で決定する。続いて、演出制御用CPU120は、決定内容（擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等）を設定する（ステップ011SHS106）。そして、本フローチャートは終了する。

【0907】

ステップ011SH101において、変動パターンがスーパーリーチであると判定した場合（ステップ011SHS101；YES）、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて、擬似連の有無、擬似連回数を決定する（図13-22のステップ011SHS110）。具体的には、図13-2に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ（弱バトル）（変動パターン#13，#18）である場合には、擬似連無を30%の割合で決定し、擬似連有（擬似連1回）を40%の割合で決定し、擬似連有（擬似連2回）を30%の割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ（中バトル）（変動パターン#14，#19）である場合には、擬似連無を20%の割合で決定し、擬似連有（擬似連1回）を30%の割合で決定し、擬似連有（擬似連2回）を30%の割合で決定し、擬似連有（擬似連3回）を20%の割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ（強バトル）（変動パターン#15，#20）である場合には、擬似連無を10%の割合で決定し、擬似連有（擬似連1回）を20%の割合で決定し、擬似連有（擬似連2回）を30%の割合で決定し、擬似連有（擬似連3回）を40%の割合で決定する。続いて、演出制御用CPU120は、決定内容（擬似連有無、擬似連回数）を設定する（ステップ011SHS111）。

【0908】

ステップ011SHS111に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて、バトル演出パターン（図13-3、図13-4参照）を決定する（ステップ011SHS112）。具体的には、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ（弱バトル）はずれ（変動パターン#13）である場合には、図13-6（A）に示すように、バトル演出パターン「BP-J-L1」を20%の割合で決定し、バトル演出

10

20

30

40

50

パターン「BP-J-L2」を80%の割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ(弱バトル)大当り(変動パターン#18)である場合には、図13-6(A)に示すように、バトル演出パターン「BP-J-W1」を40%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-J-W2」を30%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-J-W3」を20%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-J-W4」を10%の割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ(中バトル)はずれ(変動パターン#14)である場合には、図13-6(B)に示すように、バトル演出パターン「BP-T-L1」を10%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-T-L2」を20%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-T-L3」を30%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-T-L4」を40%の割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ(中バトル)大当り(変動パターン#19)である場合には、図13-6(B)に示すように、バトル演出パターン「BP-T-W1」を20%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-T-W2」を20%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-T-W3」を15%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-T-W4」を15%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-T-W5」を10%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-T-W6」を10%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-T-W7」を5%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-T-W8」を5%の割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ(強バトル)はずれ(変動パターン#15)である場合には、図13-6(C)に示すように、バトル演出パターン「BP-K-L1」を5%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-K-L2」を10%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-K-L3」を15%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-K-L4」を15%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-K-L5」を25%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-K-L6」を30%の割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ(強バトル)大当り(変動パターン#20)である場合には、図13-6(C)に示すように、バトル演出パターン「BP-K-W1」を15%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-K-W2」を15%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-K-W3」を15%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-K-W4」を9%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-K-W5」を8%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-K-W6」を8%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-K-W7」を6%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-K-W8」を6%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-K-W9」を6%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-K-W10」を4%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-K-W11」を4%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-K-W12」を4%の割合で決定する。

【0909】

ステップ011SHS112に続いて、演出制御用CPU120は、決定内容(バトル演出パターン)を設定する(ステップ011SHS113)。

【0910】

ステップ011SHS113に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ011SHS112において決定したバトル演出パターンが、救済を含むバトル演出パターン(図13-3、図13-4の「救済(勝)」を含むバトル演出パターン)であるか否かを判定する(ステップ011SHS114)。換言すれば、ステップ011SHS112において、救済演出を実行するバトル演出パターンを決定したか否かを判定する。なお、図13-3及び図13-4に示したバトル演出パターンのうち、図13-3(B)のバトル演出パターン「BP-J-W3」、「BP-J-W4」の2つ、図13-3(D)のバトル演出パターン「BP-T-W5」～「BP-T-W8」の4つ、図13-4(B)のバトル演出パターン「BP-K-W7」～「BP-K-W12」の6つが、救済を含むバトル演出パターンである。

【0911】

ステップ011SHS114において、救済を含むバトル演出パターンであると判定した場合（ステップ011SHS114；YES）、演出制御用CPU120は、救済をターゲットとしたアイテムの有無等を決定する（ステップ011SHS115）。具体的には、演出制御用CPU120は、図13-13に示すように、「使用無」を1%の割合で決定し、「使用有，取得無」を9%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」を0%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」を0%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」を75%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」を15%の割合で決定する。続いて、演出制御用CPU120は、決定内容（救済をターゲットとしたアイテムの有無等）を設定する（ステップ011SHS116）。

10

【0912】

一方、ステップ011SHS114において、救済を含むバトル演出パターンではないと判定した場合（ステップ011SHS114；NO）、ステップ011SHS115、ステップ011SHS116の処理を実行せずに、ステップ011SHS117に進む。

【0913】

ステップ011SHS114（NO）又はステップ011SHS116に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ011SHS112において決定したバトル演出パターンが、バトル成り上がりを含むバトル演出パターン（図13-3、図13-4の「弱タイトル→中タイトル」、「中タイトル→強タイトル」の少なくとも一方を含むバトル演出パターン）であるか否かを判定する（ステップ011SHS117）。換言すれば、ステップ011SHS112において、バトル成り上がりを実行するバトル演出パターンを決定したか否かを判定する。なお、図13-3及び図13-4に示したバトル演出パターンのうち、図13-3（C）のバトル演出パターン「BP-T-L1」、「BP-T-L3」の2つ、図13-3（D）のバトル演出パターン「BP-T-W1」、「BP-T-W3」、「BP-T-W5」、「BP-T-W7」の4つ、図13-4（A）のバトル演出パターン「BP-K-L1」、「BP-K-L2」、「BP-K-L4」、「BP-K-L5」の4つ、図13-4（B）のバトル演出パターン「BP-K-W1」、「BP-K-W2」、「BP-K-W4」、「BP-K-W5」、「BP-K-W7」、「BP-K-W8」、「BP-K-W10」、「BP-K-W11」の8つが、バトル成り上がりを含むバトル演出パターンである。また、図13-3及び図13-4に示したバトル演出パターンのうち、バトル成り上がり回数1回のバトル演出パターンは、図13-3（C）のバトル演出パターン「BP-T-L1」、「BP-T-L3」の2つ、図13-3（D）のバトル演出パターン「BP-T-W1」、「BP-T-W3」、「BP-T-W5」、「BP-T-W7」の4つ、図13-4（A）のバトル演出パターン「BP-K-L2」、「BP-K-L5」の2つ、図13-4（B）のバトル演出パターン「BP-K-W2」、「BP-K-W5」、「BP-K-W8」、「BP-K-W11」の4つである。また、バトル成り上がり回数2回のバトル演出パターンは、図13-4（A）のバトル演出パターン「BP-K-L1」、「BP-K-L4」の2つ、図13-4（B）のバトル演出パターン「BP-K-W1」、「BP-K-W4」、「BP-K-W7」、「BP-K-W10」の4つである。

20

30

40

【0914】

ステップ011SHS117において、バトル成り上がりを含むバトル演出パターンであると判定した場合（ステップ011SHS117；YES）、演出制御用CPU120は、バトル演出パターン（バトル成り上がり回数）と、救済をターゲットとしたアイテム（キャンセルカードの有無）と、に基づいて、バトル成り上りをターゲットとしたアイテムの有無等を決定する（ステップ011SHS118）。具体的には、演出制御用CPU120は、バトル成り上がり回数1回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無である場合には、図13-14（A）に示すように、「使用無」を5%の割合で決定し、「使用有，取得無」を40%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動

50

開始直後、1枚」を10%の割合で決定し、「使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚」を5%の割合で決定し、「使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚」を30%の割合で決定し、「使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚」を10%の割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、バトル成り上がり回数1回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有である場合には、図13-14(B)に示すように、「使用無」を5%の割合で決定し、「使用有、取得無」を20%の割合で決定し、「使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚」を10%の割合で決定し、「使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚」を5%の割合で決定し、「使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚」を40%の割合で決定し、「使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚」を20%の割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、バトル成り上がり回数2回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無である場合には、図13-14(C)に示すように、「使用無」を5%の割合で決定し、「使用有、取得無」を20%の割合で決定し、「使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚」を10%の割合で決定し、「使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚」を5%の割合で決定し、「使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚」を25%の割合で決定し、「使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、2枚」を5%の割合で決定し、「使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚」を25%の割合で決定し、「使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、2枚」を5%の割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、バトル成り上がり回数2回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有である場合には、図13-14(D)に示すように、「使用無」を5%の割合で決定し、「使用有、取得無」を20%の割合で決定し、「使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚」を10%の割合で決定し、「使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚」を5%の割合で決定し、「使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚」を5%の割合で決定し、「使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、2枚」を25%の割合で決定し、「使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚」を5%の割合で決定し、「使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、2枚」を25%の割合で決定する。続いて、演出制御用CPU120は、決定内容(バトル成り上がりターゲットとしたアイテムの有無等)を設定する(ステップ011SHS119)。

【0915】

一方、ステップ011SHS117において、バトル成り上がりを含むバトル演出パターンではないと判定した場合(ステップ011SHS117; NO)、ステップ011SHS118、ステップ011SHS119の処理を実行せずに、ステップ011SHS124に進む。

【0916】

ステップ011SHS117(NO)又はステップ011SHS119に続いて、演出制御用CPU120は、擬似連ありか否かを判定する(ステップ011SHS124)。つまり、ステップ011SHS110において擬似連有と決定したか否かを判定する。擬似連ありでないと判定した場合(ステップ011SHS124; NO)、つまり擬似連なしと判定した場合、本フローチャートは終了する。

【0917】

ステップ011SH124において、擬似連ありであると判定した場合(ステップ011SHS124; YES)、演出制御用CPU120は、変動パターンと、キャンセルカードの取得枚数(ステップ011SHS115の救済をターゲットとしたアイテム有無等の決定におけるキャンセルカードの取得枚数と、ステップ011SHS118のバトル成り上がりターゲットとしたアイテム有無等の決定におけるキャンセルカードの取得枚数の合計)とに基づいて、擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等を決定する(ステップ011SHS125)。具体的には、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ(はずれ)の場合(変動パターン#13, #14, #15)には、図13-16(A)に示すように、キャンセルカードの取得枚数に関わらず、「使用無」を6%の割合で決定し、「

使用有，取得無」を１１％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を２６％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を４７％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を２％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を８％の割合で決定する。なお、スーパーリーチ（はずれ）の場合には、救済はないため、キャンセルカードの取得枚数は３枚になることはないため、スーパーリーチ（大当たり）のように、キャンセルカードの取得枚数が０～２枚の場合と、キャンセルカードの取得枚数が３枚の場合とを分けていない。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ（大当たり）の場合（変動パターン＃１８，＃１９，＃２０）、かつ、キャンセルカードの取得枚数が０～２枚の場合には、図１３－１６（Ｂ）に示すように、「使用無」を６％の割合で決定し、「使用有，取得無」を１４％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を２５％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を４５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を２％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を８％の割合で決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ（大当たり）の場合（変動パターン＃１８，＃１９，＃２０）、かつ、キャンセルカードの取得枚数が３枚の場合には、図１３－１６（Ｃ）に示すように、「使用無」を６％の割合で決定し、「使用有，取得無」を１４％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を２５％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を５５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を０％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を０％の割合で決定する。続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定内容（擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等）を設定する（ステップ０１１ＳＨＳ１２６）。そして、本フローチャートは終了する。

【０９１８】

図１３－２３～図１３－２６は、特徴部０１１ＳＨに係る演出動作例を示す図である。具体的には、図１３－２３～図１３－２６は、図１３－１９（Ａ）及び図１３－１９（Ｂ）に示した例における、主要な場面を一例として示したものである。つまり、変動パターンは「変動パターン＃１４（スーパーリーチ（中バトル）はずれ）」であり、演出決定処理（図１３－２１、図１３－２２）において、擬似連について擬似連有（擬似連１回）を決定し、バトル演出パターンについて「ＢＰ－Ｔ－Ｌ３（弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→バトル（敗））」を決定し、バトル成り上がりターゲットとしたアイテム等について「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を決定し、擬似連をターゲットとしたアイテム等について「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を決定した場合における、主要な場面を一例として示したものである。

【０９１９】

なお、図１３－２３～図１３－２６において、図１３－２３（Ａ）→図１３－２３（Ｂ）→図１３－２３（Ｃ）→図１３－２３（Ｄ）→図１３－２３（Ｅ）→、…、図１３－２３（Ｈ）→図１３－２４（Ａ）→図１３－２４（Ｂ）→図１３－２４（Ｃ）→図１３－２４（Ｄ）→図１３－２４（Ｅ）→、…、図１３－２４（Ｈ）→図１３－２５（Ａ）→図１３－２５（Ｂ）→図１３－２５（Ｃ）→図１３－２５（Ｄ）→図１３－２５（Ｅ）→、…、図１３－２５（Ｈ）→図１３－２６（Ａ）→図１３－２６（Ｂ）→図１３－２６（Ｃ）→図１３－２６（Ｄ）→図１３－２６（Ｅ）の順に遷移する。また、図１３－２３（Ａ）（他図も同様。他図では符号省略）には、アクティブ表示の表示領域であるアクティブ表示領域０１１ＳＨＡＨＡと、アクティブ表示領域０１１ＳＨＡＨＡに表示されたアクティブ表示０１１ＳＨＡＨと、が表示されている。

【０９２０】

図１３－２３（Ａ）は、可変表示が開始された場面（図１３－１９（Ａ）のＴ０の場面）である。図１３－２３（Ｂ）は、１つのアップカード画像０１１ＳＨＵＰＣ（１枚のアップカード）と、１つのキャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣ（１枚のキャンセルカ

ード)とが表示(ストック)された場面(図13-19(A)のT1の場面)である。図13-23(C)は、リーチとなった場面(図13-19(A)のT2の場面)である。

【0921】

図13-23(D)～図13-23(F)は、擬似連の煽り演出が行われ、擬似連図柄「再」とは異なる非擬似連図柄(通常図柄)「6」が停止表示した場面(図13-19(A)のT4直前～T4の場面)である。

【0922】

図13-23(G)～図13-23(H)は、アップカードが発動(使用)されることを示唆する発動演出が行われている場面(図13-19(A)のT5～T6の場面)である。具体的には、図13-23(G)は、アップカードが発動されることを示唆する発動画像011SHHD1が表示されるかを煽る場面である。図13-23(H)は、発動画像011SHHD1が表示された場面(図13-19(A)のT6の場面)である。なお、図13-23(G)では、例えば、発動画像011SHHD1をぼんやりと表示(例えば、焦点をぼかして表示、半透明に表示、モノクロ色で表示等)している。図13-27(H)等においても同様である。また、キャンセルカードが発動されることを示唆する発動画像011SHHD2が表示されるかを煽る場面(図13-25(B)等)においても同様である。

【0923】

図13-24(A)～図13-24(C)は、アップカードが使用されている場面(図13-19(A)のT7～T8の場面)である。具体的には、図13-24(A)は、ストックされているアップカード画像011SHUPCの表示態様が、通常態様からストックが解かれる旨を予告する予告態様に変化した場面である。図13-24(B)は、アップカードが使用される旨の報知としてアップカード画像011SHUPCを画面中央に大きく表示した場面である。なお、図13-24(A)から図13-24(B)への変化について、例えば、図13-24(A)の位置のアップカード画像011SHUPCを一旦消去し、消去と同時に(又は消去後に)、図13-24(B)の位置にアップカード画像011SHUPCを表示してもよいし、図13-24(A)の位置から図13-24(B)の位置にアップカード画像011SHUPCを拡大しつつ移動させてもよい。図13-24(C)は、アップカード画像011SHUPCが仮停止図柄である図柄「6」に作用した場面である。なお、図13-24(B)から図13-24(C)への変化について、例えば、図13-24(B)の位置のアップカード画像011SHUPCを一旦消去し、消去と同時に(又は消去後に)、図13-24(C)の位置にアップカード画像011SHUPCを表示してもよいし、図13-24(B)の位置から図13-24(C)の位置にアップカード画像011SHUPCを縮小させつつ移動させてもよい。

【0924】

図13-24(D)～図13-24(F)は、アップカードが使用され、中図柄が1図柄分更新(UP)されて擬似連図柄「再」が仮停止する迄の場面(図13-19(A)のT9～T10の場面)である。具体的には、図13-24(D)は、アップカード画像011SHUPCが作用した図柄「6」が動き出した場面である。図13-24(E)は、擬似連図柄「再」が停止する直前の場面である。図13-24(F)は、擬似連図柄「再」が停止した場面である。

【0925】

図13-24(G)は、再可変表示が開始された場面(図13-19(A)のT11の場面)である。図13-24(H)は、スーパーリーチに発展した場面(図13-19(A)のT16の場面)である。

【0926】

図13-25(A)は、弱タイトル画像011SHJTが表示された場面(図13-19(B)のT17の場面)である。

【0927】

図13-25(B)～図13-25(C)は、キャンセルカードが発動(使用)される

10

20

30

40

50

ことを示唆する発動演出が行われている場面（図13-19（B）のT18～T19の場面）である。具体的には、図13-25（B）は、キャンセルカードが発動されることを示唆する発動画像011SHHD2が表示されるかを煽る場面である。図13-25（C）は、発動画像011SHHD2が表示された場面（図13-19（B）のT19の場面）である。

【0928】

図13-25（D）～図13-25（F）は、キャンセルカードが使用されている場面（図13-19（B）のT20～T21の場面）である。具体的には、図13-25（D）は、ストックされているキャンセルカード画像011SHCLCの表示態様が、通常態様からストックが解かれる旨を予告する予告態様に変化した場面である。図13-25（E）は、キャンセルカードが使用される旨の報知としてキャンセルカード画像011SHCLCを画面中央に大きく表示した場面である。なお、図13-25（D）から図13-25（E）への変化について、例えば、図13-25（D）の位置のキャンセルカード画像011SHCLCを一旦消去し、消去と同時に（又は消去後に）、図13-25（E）の位置にキャンセルカード画像011SHCLCを表示してもよいし、図13-25（D）の位置から図13-25（E）の位置にキャンセルカード画像011SHCLCを拡大しつつ移動させてもよい。図13-25（F）は、キャンセルカード画像011SHCLCが弱タイトル画像011SHJTに作用した場面である。なお、図13-25（E）から図13-25（F）への変化について、例えば、図13-25（E）の位置のキャンセルカード画像011SHCLCを一旦消去し、消去と同時に（又は消去後に）、図13-25（F）の位置にキャンセルカード画像011SHCLCを表示してもよいし、図13-25（E）の位置から図13-25（F）の位置にキャンセルカード画像011SHCLCを縮小させつつ移動させてもよい。

【0929】

図13-25（G）～図13-25（H）は、キャンセルカードが使用され、弱タイトル画像011SHJTが取り消されて中タイトル画像011SHTTが表示される迄の場面（図13-19（B）のT22～T23の場面）である。具体的には、図13-25（G）は、キャンセルカード画像011SHCLCが作用した弱タイトル画像011SHJTが破壊されている場面である。図13-25（H）は、破壊された弱タイトル画像011SHJTに代えて中タイトル画像011SHTTが表示された場面である。

【0930】

図13-26（A）は、中バトルの開始を報知する中バトル開始画像011SHTB Sが表示された場面（図13-19（B）のT30の場面）である。図13-26（B）は、味方キャラとキャラBとの攻防の場面である。図13-26（C）は、味方キャラが敗北した場面である。図13-26（D）は、敗北を報知するLOSE画像011SHKH1が表示された場面（図13-19（B）のT41の場面）である。図13-26（E）は、はずれ図柄が表示された場面（図13-19（B）のT42の場面）である。

【0931】

図13-27～図13-32は、特徴部011SHに係る演出動作例を示す図である。具体的には、図13-27～図13-32は、図13-20（A）及び図13-20（B）に示した例における、主要な場面を一例として示したものである。つまり、変動パターンは「変動パターン#20（スーパーリーチ（強バトル）大当たり）」であり、演出決定処理（図13-21、図13-22）において、擬似連について擬似連有（擬似連3回）を決定し、バトル演出パターンについて「BPK-W8（中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（敗）→救済（勝））」を決定し、救済をターゲットとしたアイテム等について「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」を決定し、バトル成り上がりターゲットとしたアイテム等について「使用有，取得無」を決定し、擬似連をターゲットとしたアイテム等について「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」を決定した場合における、主要な場面を一例として示したものである。

。

【0932】

なお、図13-27～図13-32において、図13-27(A)→、…、図13-27(H)→図13-28(A)→、…、図13-28(H)→図13-29(A)→、…、図13-29(H)→図13-30(A)→、…、図13-30(H)→図13-31(A)→、…、図13-31(H)→図13-32(A)→、…、図13-32(F)の順に遷移する。

【0933】

なお、図13-27～図13-32の場面において、図13-23～図13-26の場面と共通する場面については、説明の一部又は全部を省略する。

【0934】

図13-27(A)は、可変表示が開始された場面(図13-20(A)のT0の場面)である。図13-27(B)は、1つのキャンセルカード画像011SHCXLC(1枚のキャンセルカード)が表示(ストック)された場面(図13-20(A)のT1の場面)である。図13-27(C)は、リーチとなった場面(図13-20(A)のT2の場面)である。図13-27(D)は、1つのアップカード画像011SHUPC(1枚のアップカード)が表示(ストック)された場面(図13-20(A)のT3の場面)である。

【0935】

図13-27(E)～図13-27(G)は、擬似連の煽り演出が行われ、擬似連図柄「再」とは異なる非擬似連図柄(通常図柄)「6」が停止表示した場面(図13-20(A)のT4直前～T4の場面)である。

【0936】

図13-27(H)～図13-28(A)は、アップカードが発動(使用)されることを示唆する発動演出が行われている場面(図13-20(A)のT5～T6の場面)である。

【0937】

図13-28(B)～図13-28(D)は、アップカードが使用されている場面(図13-20(A)のT7～T8の場面)である。

【0938】

図13-28(E)～図13-28(G)は、アップカードが使用され、中図柄が1図柄分更新(UP)されて擬似連図柄「再」が仮停止する迄の場面(図13-20(A)のT9～T10の場面)である。

【0939】

図13-28(H)は、再可変表示が開始された場面(図13-20(A)のT11の場面)である。

【0940】

図13-29(A)～図13-29(B)は、擬似連の煽り演出が行われ、擬似連図柄「再」が停止表示した場面(図13-20(A)のT11～T12の場面)である。図13-29(C)は、再可変表示が開始された場面(図13-20(A)のT13の場面)である。図13-29(D)～図13-29(E)は、擬似連の煽り演出が行われ、擬似連図柄「再」が停止表示した場面(図13-20(A)のT13～T14の場面)である。図13-29(F)は、再可変表示が開始された場面(図13-20(A)のT15の場面)である。図13-29(G)は、スーパーリーチに発展した場面(図13-20(A)のT16の場面)である。

【0941】

図13-29(H)は、中タイトル画像011SHTTが表示された場面(図13-20(B)のT23の場面)である。

【0942】

図13-30(A)～図13-30(B)は、アップカードが発動(使用)されることを示唆する発動演出が行われている場面(図13-20(B)のT24～T25の場面)

10

20

30

40

50

である。具体的には、図13-30(A)は、アップカードが発動されることを示唆する発動画像011SHHD1が表示されるかを煽る場面である。図13-30(B)は、発動画像011SHHD1が表示された場面(図13-20(B)のT25の場面)である。

【0943】

図13-30(C)～図13-30(E)は、アップカード(非ストック)が使用されている場面(図13-20(B)のT26～T27の場面)である。具体的には、図13-30(C)は、ストックされていないアップカードが特別(緊急)に使用(発動)される旨を予告する緊急発動メッセージ011SHEMAが表示された場面である。図13-30(D)は、アップカードが使用される旨の報知としてアップカード画像011SHUPCを画面中央に大きく表示した場面である。図13-30(E)は、アップカード画像011SHUPCが中タイトル画像011SHTTに作用した場面である。

【0944】

図13-30(F)～図13-30(G)は、アップカードが使用され、中タイトル画像011SHTTが1段階更新(UP)されて強タイトル画像011SHKTが表示される迄の場面(図13-20(B)のT28～T29の場面)である。具体的には、図13-30(F)は、中強タイトル画像011SHTKT(中タイトル画像011SHTTと強タイトル画像011SHKTの中間の画像)が表示された場面である。なお、中タイトル画像011SHTTから中強タイトル画像011SHTKTへの変化について、例えば、中タイトル画像011SHTTを一旦消去し、消去と同時に(又は消去後に)、中強タイトル画像011SHTKTを表示してもよいし、星が2個から3個に増える様子(過程)を、例えば3個目の星を一定時間点滅等させることによって認識し易く表示してもよい。図13-30(G)は、強タイトル画像011SHTKTが表示された場面である。なお、中強タイトル画像011SHTKTから強タイトル画像011SHKTへの変化について、例えば、中強タイトル画像011SHTKTを一旦消去し、消去と同時に(又は消去後に)、強タイトル画像011SHKTを表示してもよいし、敵キャラ名が変わる様子(過程)を、例えば変更後の敵キャラ名を一定時間点滅等させることによって認識し易く表示してもよい。

【0945】

図13-30(H)は、強バトルの開始を報知する強バトル開始画像011SHKBSが表示された場面(図13-20(B)のT30の場面)である。図13-31(A)は、味方キャラとキャラCとの攻防の場面である。図13-31(B)は、可動体011SH32が動作している場面(図13-20(B)のT31～T32の場面)である。図13-31(C)は、味方キャラが敗北した場面である。図13-31(D)は、敗北を報知するLOSE画像011SHKH1が表示された場面(図13-20(B)のT33の場面)である。

【0946】

図13-31(E)～図13-31(F)は、キャンセルカードが発動(使用)されることを示唆する発動演出が行われている場面(図13-20(B)のT34～T35の場面)である。具体的には、図13-31(E)は、キャンセルカードが発動されることを示唆する発動画像011SHHD2が表示されるかを煽る場面である。図13-31(F)は、発動画像011SHHD2が表示された場面(図13-20(B)のT35の場面)である。

【0947】

図13-31(G)～図13-32(A)は、キャンセルカードが使用されている場面(図13-20(B)のT36～T37の場面)である。具体的には、図13-31(G)は、ストックされているキャンセルカード画像011SHCLCの表示態様が、通常態様からストックが解かれる旨を予告する予告態様に変化した場面である。図13-31(H)は、キャンセルカードが使用される旨の報知としてキャンセルカード画像011SHCLCを画面中央に大きく表示した場面である。図13-32(A)は、キャンセル

カード画像 0 1 1 S H C X L C が L O S E 画像 0 1 1 S H K H 1 に作用した場面である。
【0 9 4 8】

図 1 3 - 3 2 (B) は、キャンセルカード画像 0 1 1 S H C X L C が作用した L O S E 画像 0 1 1 S H K H が破壊されている場面（図 1 3 - 2 0 (B) の T 3 8 ~ T 3 9 の場面）である。図 1 3 - 3 2 (C) は、味方キャラがキャラ C に反撃する場面である。図 1 3 - 3 2 (D) は、味方キャラが勝利した場面である。図 1 3 - 3 2 (E) は、勝利を報知する W I N 画像 0 1 1 S H K H 2 が表示された場面（図 1 3 - 2 0 (B) の T 4 1 の場面）である。図 1 3 - 3 2 (F) は、大当り図柄が表示された場面（図 1 3 - 2 0 (B) の T 4 2 の場面）である。

【0 9 4 9】

なお、図 1 3 - 3 0 (A) ~ 図 1 3 - 3 0 (E) に示す例は、ストック無で使用されるアイテム（図 1 3 - 1 4 における「使用有，取得無」にて使用されるアップカード）と、ストック中のアイテム（キャンセルカード）とは、異なる種類のアイテムであるため、当然、ストック中のアイテム（キャンセルカード）には変化はない。図示等は省略したが、仮に、ストック無で使用されるアイテムと、ストック中のアイテムとが、同一種類（アップカード）であった場合でも、同様に、ストック中のアイテム（アップカード）には変化はない。つまり、ストック中のアップカードが消費されずにアップカードが使用された格好になる。図 1 3 - 3 0 (C) ~ 図 1 3 - 3 0 (E) の緊急発動メッセージ 0 1 1 S H E M A は、ストック無で使用されるアイテムの使用を報知するものであるが、ストック無で使用されるアイテムと、ストック中のアイテムとが、同一種類（アップカード）であるときには、ストック中のアイテム（アップカード）の非消費を報知するものでもある。

【0 9 5 0】

また、図示等は省略したが、同一種類のアイテムを表示（ストック）する際には、例えば、数量が分かるように表示すればよい。一例として、2 枚の場合には「× 2」、3 枚の場合には「× 3」と表示してもよい。

【0 9 5 1】

（特徴部 0 1 1 S H に係る遊技機に関する変形例について）

続いて、特徴部 0 1 1 S H に係る遊技機に関する変形例について説明する。

【0 9 5 2】

（特徴部 0 1 1 S H の変形例 1）

上記では、「擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合」において、ノーマルリーチ（はずれ）の場合もノーマルリーチ（大当り）の場合も「使用無」の決定割合が同一（5 %）である例を説明しているが（図 1 3 - 1 5）、ノーマルリーチ（大当り）の場合の方がノーマルリーチ（はずれ）の場合よりも「使用無」の決定割合を高くしてもよい。同様に、上記では、スーパーリーチ（はずれ）の場合もスーパーリーチ（大当り）の場合も「使用無」の決定割合は同一（6 %）である例を説明しているが（図 1 3 - 1 6）、スーパーリーチ（大当り）の場合の方がスーパーリーチ（はずれ）の場合よりも「使用無」の決定割合を高くしてもよい。

【0 9 5 3】

（特徴部 0 1 1 S H の変形例 2）

上記では、「擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合」において、ノーマルリーチ（大当り）の場合の方がノーマルリーチ（はずれ）の場合よりも「使用有，取得無」の決定割合が高い例を説明しているが（図 1 3 - 1 5）、ノーマルリーチ（はずれ）の場合もノーマルリーチ（大当り）の場合も「使用無」の決定割合を同一にしてもよい。同様に、上記では、スーパーリーチ（大当り）の場合の方がスーパーリーチ（はずれ）の場合よりも「使用有，取得無」の決定割合が高い例を説明しているが（図 1 3 - 1 6）、スーパーリーチ（はずれ）の場合もスーパーリーチ（大当り）の場合も「使用有，取得無」の決定割合を同一にしてもよい。

【0 9 5 4】

（特徴部 0 1 1 S H の変形例 3）

上記では、アップカードの発動（使用）前にはアップカードの発動を示唆する発動画像 0 1 1 S H H D 1 を表示し、キャンセルカードの発動前にはキャンセルカードの発動を示唆する発動画像 0 1 1 S H H D 2 を表示する例（すなわち、発動させるアイテムに応じて異なる発動演出を実行する例）を説明したが、発動させるアイテムによらずに共通の発動演出を実行してもよい。つまり、発動演出の演出態様によって発動するアイテムの種類が特定されないようにしてもよい。

【0955】

（特徴部 0 1 1 S H の変形例 4）

上記では、アップカードが発動されることを示唆する発動画像 0 1 1 S H H D 1 が表示されるかを煽った場合には常に発動画像 0 1 1 S H H D 1 が表示される例を説明したが（図 13-23（G）→図 13-23（H）、図 13-27（H）→図 13-28（A）、図 13-30（A）→図 13-30（B））、発動画像 0 1 1 S H H D 1 が表示されるかを煽った後に発動画像 0 1 1 S H H D 1 が表示されない場合（ガセの煽り）があってもよい。つまり、発動画像 0 1 1 S H H D 1 が表示されない場合（ガセの場合）にも、発動画像 0 1 1 S H H D 1 が表示されるかを煽るようにしてもよい。同様に、上記では、キャンセルカードが発動されることを示唆する発動画像 0 1 1 S H H D 2 が表示されるかを煽った場合には常に発動画像 0 1 1 S H H D 2 が表示される例を説明したが（図 13-25（B）→図 13-25（C）、図 13-31（E）→図 13-31（F））、発動画像 0 1 1 S H H D 2 が表示されるかを煽った後に発動画像 0 1 1 S H H D 2 が表示されない場合（ガセの煽り）があってもよい。つまり、発動画像 0 1 1 S H H D 2 が表示されない場合（ガセの場合）にも、発動画像 0 1 1 S H H D 2 が表示されるかを煽るようにしてもよい。

【0956】

（特徴部 0 1 1 S H の変形例 5）

上記では、取得（ストック）していないアイテムを使用する場合であっても発動演出を実行する例を説明したが（図 13-20（B）の T 24～T 27、図 13-30（A）～図 13-30（E）参照）、取得（ストック）していないアイテムを使用する場合には発動演出を実行しないようにしてもよい。

【0957】

（特徴部 0 1 1 S H の変形例 6）

上記では、擬似連有（擬似連 1 回）～擬似連有（擬似連 3 回）のいずれをターゲットとする場合であっても、ターゲットとして使用されるアイテムとしてアップカードもキャンセルカードも取得され得る例を説明したが、擬似連の回数に応じて取得され得るアイテムを異ならせてもよい。例えば、擬似連有（擬似連 1 回）をターゲットとする場合にはアップカードのみが取得され得るようにし、擬似連有（擬似連 2 回）又は擬似連有（擬似連 3 回）をターゲットとする場合にはアップカードもキャンセルカードも取得されるようにしてもよい（つまり、擬似連をターゲットとしてキャンセルカードが使用された場合には擬似連 2 回以上が確定するようにしてもよい）。

【0958】

（特徴部 0 1 1 S H の変形例 7）

上記では、擬似連をターゲットとしてアップカードを使用する場合には該アップカードを取得（ストック）する場合も取得しない場合もある一方、擬似連をターゲットとしてキャンセルカードを使用する場合には該キャンセルカードは常に取得（ストック）される例（つまり、擬似連をターゲットとしてストック無で使用されるアイテムは常にアップカードである例）を説明したが（図 13-15、図 13-16 参照）、アップカードに代えて又は加えてキャンセルカードが、擬似連をターゲットとしてストック無で使用されるようにしてもよい。また、擬似連をターゲットとしてストック無でアップカードが使用される場合と、擬似連をターゲットとしてストック無でキャンセルカードが使用される場合とで、大当りの信頼度が異なるようにしてもよい。

【0959】

(特徴部 0 1 1 S H の変形例 8)

上記では、擬似連をターゲットとしてアイテムを使用する場合には、擬似連有（擬似連 2 回）であっても擬似連有（擬似連 3 回）であっても、擬似連有（擬似連 1 回）であるときと同様、擬似連 1 回目において（1 回目の擬似連図柄「再」が停止する際に）アイテムを使用する例を説明したが（例えば、図 1 3 - 1 7（A）参照）、アイテムを使用するタイミングは擬似連 1 回目でなくてもよい。例えば、擬似連有（擬似連 2 回）の場合には、擬似連 1 回目にはアイテムを使用せずに擬似連 2 回目にアイテムを使用してもよい。また、擬似連有（擬似連 3 回）の場合には、擬似連 1 回目にはアイテムを使用せずに擬似連 2 回目（又は擬似連 3 回目）にアイテムを使用してもよい。また、何れのタイミングにおいてアイテムが使用されたかに応じて大当りの信頼度が異なるようにしてもよい。

10

【0 9 6 0】

(特徴部 0 1 1 S H の変形例 9)

上記では、擬似連をターゲットとしてアイテムを使用する場合には、擬似連有（擬似連 1 回）～擬似連有（擬似連 3 回）のいずれであっても、アイテムを 1 回使用する例を説明したが（図 1 3 - 1 7（A）参照）、擬似連有（擬似連 2 回）の場合にはアイテムを 2 回（擬似連 1 回目、擬似連 2 回目の 2 回）使用してもよい。また、擬似連有（擬似連 3 回）の場合には、アイテムを 3 回（擬似連 1 回目～擬似連 3 回目の 3 回）使用してもよいし、2 回（擬似連 1 回目～擬似連 3 回目のうちの 2 回）使用してもよい。また、何回アイテムが使用されたかに応じて大当りの信頼度が異なるようにしてもよい。

20

【0 9 6 1】

(特徴部 0 1 1 S H の変形例 1 0)

上記では、バトル成り上がりターゲットとしてアップカードを使用する場合には該アップカードを取得（ストック）する場合も取得しない場合もある一方、バトル成り上がりをターゲットとしてキャンセルカードを使用する場合には該キャンセルカードは常に取得（ストック）される例（つまり、バトル成り上がりをターゲットとしてストック無で使用されるアイテムは常にアップカードである例）を説明したが（図 1 3 - 1 4 参照）、アップカードに代えて又は加えてキャンセルカードが、バトル成り上がりをターゲットとしてストック無で使用されるようにしてもよい。また、バトル成り上がりをターゲットとしてストック無でアップカードが使用される場合と、バトル成り上がりをターゲットとしてストック無でキャンセルカードが使用される場合とで、大当りの信頼度が異なるようにしてもよい。

30

【0 9 6 2】

(特徴部 0 1 1 S H の変形例 1 1)

上記では、バトル成り上がりをターゲットとしてアップカードが 1 枚使用された場合も、バトル成り上がりをターゲットとしてキャンセルカードが 1 枚使用された場合も、成り上がる程度は共に同一（共に「弱タイトル→中タイトル」又は「中タイトル→強タイトル」の 1 段階）である例を説明したが（図 1 3 - 1 7（B）参照）、アップカードが使用された場合とキャンセルカードが使用された場合とで成り上がる程度を異ならせてもよい。例えば、強バトルのバトル演出パターンとして、1 段階の「弱タイトル→中タイトル」や「中タイトル→強タイトル」を含むバトル演出パターンに加え、2 段階の「弱タイトル→強タイトル」を含むバトル演出パターンを用意し、例えば、弱タイトルが表示されているときにアップカードが使用された場合には常に弱タイトルから中タイトルに成り上がる一方、弱タイトルが表示されているときにキャンセルカードが使用された場合には弱タイトルから中タイトルに成り上がる場合と弱タイトルから強タイトルに成り上がる場合とがあるようにしてもよい（なお、弱タイトルが表示されているときにキャンセルカードが使用された場合には常に弱タイトルから強タイトルに成り上がるようにしてもよい）。

40

【0 9 6 3】

(特徴部 0 1 1 S H の変形例 1 2)

上記では、バトル成り上がりをバトル開始前に実行する例（バトルのタイトルを更新す

50

る例)を説明したが(例えば、図13-17(A)参照)、バトル開始前に代えて又は加えて、バトル成り上がりを実行してもよい。例えば、弱バトルの途中において中バトルに成り上がるようにしてもよい。例えば、キャラAとの弱バトルの途中において対戦相手が中バトルのキャラBに変わるようにしてもよい。

【0964】

(特徴部011SHの変形例13)

上記では、キャンセルカードの取得数(ストック数)に制限を設けているが、制限を設けないようにしてもよい。つまり、救済をターゲットとしてキャンセルカード(1枚)を取得し、かつ、バトル成り上がりを実行してもよい。例えば、弱バトルの途中において中バトルに成り上がるようにしてもよい。例えば、キャラAとの弱バトルの途中において対戦相手が中バトルのキャラBに変わるようにしてもよい。

【0965】

(特徴部011SHの変形例14)

上記では、アイテムの使用によって生じる作用(動き)は、アイテムの使用による固有の作用(アイテムの使用による専用の作用)ではない例(アイテムの使用によって擬似連予告演出やバトル成り上がりや救済演出が行われるが、擬似連予告演出やバトル成り上がりや救済演出はアイテムを使用しない場合にも行われる点(図13-8、図13-10、図13-12参照))を説明したが、アイテムの使用による専用の作用があるようにしてもよい。一例として、救済演出は、アイテムの使用による専用の作用であってもよい。具体的には、救済をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(図13-13)において「使用無」の決定割合を0%としてもよい。あるいは、アイテムの取得(ストック)→使用による専用の作用があるようにしてもよい。一例として、救済演出は、アイテムの取得、使用による専用の作用であってもよい。具体的には、救済をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(図13-13)において「使用無」及び「使用有、取得無」の決定割合を共に0%としてもよい。

【0966】

(特徴部011SHの変形例15)

上記では、アイテムの取得(ストック)する場合、変動開始直後やリーチ直後に単に表示する例を説明したが(例えば、図13-23(B)、図13-27(B)、図13-27(D)参照)、アイテムを取得する際に演出(アイテム取得演出)を実行してもよい。アイテム取得演出としては、例えば、「アップカード×1」「アップカード×2」「アップカード×1、キャンセルカード×1」、「…(はずれ)」等の選択肢(表示内容はアイテム取得の判定結果に応じて適宜変更)を有するルーレットを用いたルーレット演出や、「アップカード×1」→「キャンセルカード×1」→「アップカード×1、キャンセルカード×1」等と描かれた壁(表示内容はアイテム取得の判定結果に応じて適宜変更)を破壊してゆくボタン連打などであってもよい。複数種類のアイテム取得演出のうちのいずれかのアイテム取得演出を実行可能とし、実行されるアイテム取得演出の種類に応じて期待度(1以上のアイテムを取得し得る割合、特定のアイテム(例えばキャンセルカード)を取得し得る割合))を異ならせてもよい。

【0967】

(特徴部011SHの変形例16)

上記では、アイテムの取得(ストック)タイミングが、変動開始直後及びリーチ直後である例を説明したが(例えば、図13-17(A)参照)、他のタイミングでアイテムを取得してもよい。取得タイミングは、1箇所であってもよいし、3箇所以上であってもよい。アイテムの種類によって取得のタイミングを異ならせてもよい。また、アイテムが使用(発動)される迄の残時間をタイマによって報知する場合があってもよい。

【0968】

(特徴部 0 1 1 S H の変形例 1 7)

上記では、1つ場面（タイミング）に対し1つのアイテムが使用される例を説明したが、1つ場面に対し2つ以上のアイテムが使用される場合があってもよい。一例として、1つ場面に対し同一種類の2つ以上のアイテムが使用される場合があるようにしてもよい。あるアイテムが1つ使用される場合と、あるアイテムが2つ以上使用される場合とで、使用によって生じる作用（動き）を異ならせてもよい。具体的には、例えば、「弱タイトル」が表示されている場面において2枚のアップカード（又は2枚のキャンセルカード）が使用される場合があるようにしてもよい。「弱タイトル」が表示されている場面において、2枚のアップカード（又は2枚のキャンセルカード）が使用された場合には、「弱タイトル」から一気に（「中タイトル」を経ることなく）「強タイトル」に成り上がるようにしてもよい。また他の例として、1つ場面に対し異なる種類の2つ以上のアイテムが使用される場合があるようにしてもよい。具体的には、例えば、「弱タイトル」が表示されている場面においてアップカード（1枚）とキャンセルカード（1枚）が使用される場合があるようにしてもよい。「弱タイトル」が表示されている場面において、アップカード（1枚）とキャンセルカード（1枚）が使用された場合には、「弱タイトル」から一気に「強タイトル」に成り上がるようにしてもよい。上記のようにアップカードとキャンセルカードが使用される場合には、特別な演出を実行してもよい。例えば、「弱タイトル」に対しアップカードが使用された場合（弱タイトル画像 0 1 1 S H J T の上にアップカード画像 0 1 1 S H U P C を重ねて表示させた場合（図 1 3 - 1 1 (D 3) 参照）には、弱中タイトル画像 0 1 1 S H J T T を表示した後に（図 1 3 - 1 1 (E 3) 参照）、中タイトル画像 0 1 1 S H T T を表示し（図 1 3 - 1 1 (F 3) 参照）、「弱タイトル」に対しキャンセルカードが使用された場合（弱タイトル画像 0 1 1 S H J T の上にキャンセルカード画像 0 1 1 S H C X L C を重ねて表示させた場合（図 1 3 - 1 1 (D 4) 参照）には、弱タイトル画像 0 1 1 S H J T を破壊した後に（図 1 3 - 1 1 (E 4) 参照）、中タイトル画像 0 1 1 S H T T を表示しているが（図 1 3 - 1 1 (F 4) 参照）、「弱タイトル」に対しアップカードとキャンセルカードが使用された場合には、弱タイトル画像 0 1 1 S H J T に稲妻が直撃し、稲妻の直撃によって弱タイトル画像 0 1 1 S H J T が光り（ホワイトアウトし）、光が鎮まると（ホワイトアウトから回復すると）、弱タイトル画像 0 1 1 S H J T に代わって強タイトル画像 0 1 1 S H K T が表示されているようにしてもよい。

【0 9 6 9】

(特徴部 0 1 1 S H の変形例 1 8)

上記では、アイテムの種類が2種類（アップカード、キャンセルカード）である例を説明したが、アイテムの種類は3種類以上であってもよい。例えば、アップカード、キャンセルカードの他に、役物（可動体 0 1 1 S H 3 2）の動作に対応する役物カードが取得、使用される場合があるようにしてもよい。つまり、役物をターゲットとして役物カードが使用、取得される場合があるようにしてもよい。なお、役物の動作タイミングとして複数のタイミングがあり、動作するタイミング（複数のタイミングのうちどのタイミングで動作したか）や、動作する回数（複数のタイミングのうち幾つのタイミングで動作したか）に応じて、大当たりとなる期待度（バトルに勝利する期待度）が異なるようにしてもよい。

【0 9 7 0】

(特徴部 0 1 1 S H の変形例 1 9)

上記では、アイテムが表示（ストック）後に他の種類に変化しない例を説明したが、アイテムが表示（ストック）後に他の種類に変化する場合があってもよい。例えば、変動開始直後にアップカードが表示され、該アップカードがリーチ直後にキャンセルカードに変化してもよい。なお、表示（ストック）されたアイテムが他のアイテムに変化する可能性を示唆してもよい。例えば、アップカードの表示態様として、通常態様と、通常態様とは異なる特別態様（点滅態様、揺動態様等）とを用意し、アップカードの表示態様が、特別態様であるときには通常態様であるときに比べてキャンセルカードに変化しやすいようにしてもよい。

【0 9 7 1】

（特徴部 0 1 1 S H の変形例 2 0）

上記では、アイテムの表示開始（ストック開始）時点において該アイテムの種類（アップカード、キャンセルカード）が識別できる例を説明したが、アイテムの表示開始時点では該アイテムの種類が識別できないようにしてもよい。例えば、表示される一部又は全部のカードについて、表示開始時点では種類が識別できないようにし、使用される迄の何れかのタイミングにおいて種類が識別できるようにしてもよい。例えば、表示開始のタイミングでは、カードの種類が識別不能な共通図柄の裏面を表示し、発動演出の実行後のタイミングにおいて、カードの種類が識別可能な表面（図 1 3 - 7（A）（B）参照）を表示してもよい。なお、アップカードやキャンセルカードを裏面の表示することに加えて、ガセのカード（表面の表示態様は「…」等であるが、裏面の表示態様はアップカードやキャンセルカードと同様の共通図柄のカード）を裏面に表示してもよい。ガセのカードは、ガセのカードであると識別可能となった場合（表面が表示された後）に消去してもよい。また、ガセのカードは裏面のまま変動が終了（変動終了時に消去）される場合があってもよい。

10

【0 9 7 2】

（特徴部 0 1 1 S H の変形例 2 1）

上記では、アイテム（アップカード、キャンセルカード）を画像表示装置 5 の表示領域の右上に表示する例を説明したが、他の位置に表示してもよい。例えば、アクティブ表示領域 0 1 1 S H A H A（図 1 3 - 2 3 参照）の近傍（例えば、アクティブ表示 0 1 1 S H A H の上部等）に表示してもよい。アイテムの種類や取得（ストック）個数に応じて表示位置を異ならせてもよい。

20

【0 9 7 3】

（特徴部 0 1 1 S H の変形例 2 2）

上記では、アイテム（アップカード、キャンセルカード）の使用場面が、擬似連演出やバトル成り上がりや救済演出である例を説明したが（図 1 3 - 7（C）参照）、上記の場面に代えて又は加えて他の場面にアイテムを使用するようにしてもよい。つまり、上記では、擬似連やバトル成り上がりや救済をターゲットとしてアイテムを使用、取得する例を説明したが（図 1 3 - 1 3 ~ 図 1 3 - 1 6）、他の事象をターゲットとしてアイテムを使用、取得するようにしてもよい。例えば、アクティブ表示や保留表示の変化をターゲットとしてアイテムを使用、取得するようにしてもよい。つまり、アップカード等の使用によってアクティブ表示等が変化するようにしてもよい。なお、使用されるアイテムをアクティブ表示等に直接的に作用させて（例えば、アップカード等を縮小してアクティブ表示等に重ねて表示させる演出を実行し）、アクティブ表示等の表示態様を変化させてもよいし、使用されるアイテムをアクティブ表示等に間接的に作用させて（例えば、アップカード等の使用によって矢が出現し、該矢がアクティブ表示等に刺さる演出を実行し）、アクティブ表示等の表示態様を変化させてもよい。後者の態様（間接的に作用させる態様）は、アクティブ表示や保留表示を変化させる作用演出の実行をターゲットとしてアイテムを使用、取得するものであるとも言える。また例えば、大当り期待度を示唆する色（バトル演出中の背景の全体や周縁の色、遊技効果ランプ 9 の等。白系→青系→緑系→赤系→虹色系の順に大当り期待度が高い等）の変化をターゲットとしてアイテムを使用、取得するようにしてもよい。つまり、アップカード等の使用によって上記の色の変化が行われるようにしてもよい。また例えば、操作手段（各種のボタン類、操作竿、銃、剣等も含む）による操作（操作有効期間）をターゲットとしてアイテムを使用、取得するようにしてもよい。つまり、アップカード等の使用によって操作手段による操作を含む演出が実行されるようにしてもよい。また、可変表示の終了後にアイテムが使用されてもよい。例えば、昇格演出（ラウンド昇格演出、確変昇格演出）をターゲットとしてアイテムを使用、取得するようにしてもよい。

30

40

【0 9 7 4】

（特徴部 0 1 1 S H の変形例 2 3）

上記では説明を省略したが、設定値示唆に関連してアイテムを使用、取得するようにし

50

てもよい。一例として、アイテムの使用や取得の頻度に基づいて設定値が示唆されるようにしてもよい。例えば、設定値に応じて（例えば、設定値「1」であるか設定値「2」以上であるかに応じて、設定値「3」以下であるか設定値「4」以上であるかに応じて、設定値が偶数であるか奇数であるかに応じて等）、アイテムが使用される割合（例えば、図13-13～図13-16の一部又は全部における「使用有」「使用無」の決定割合等）、又は、アイテムが表示（ストック）される割合（例えば、図13-13～図13-16の一部又は全部における「取得有」「取得無」の決定割合等）を異ならせてもよい。他の例として、アイテムが使用された結果に基づいて設定値が示唆されるようにしてもよい。例えば、上記では、バトル演出において敗北が報知された後にキャンセルカードを使用すれば救済演出が常に実行される例（勝利し大当たりとなる例）を説明したが、バトル演出において敗北が報知された後にキャンセルカードを使用しても救済演出が実行されない場合（敗北のままはずれとなる場合）があり、バトル演出において敗北が報知された後にキャンセルカードを使用しても救済演出が実行されない場合には現在の設定値を示唆（例えば、設定値を示唆する画像等を表示）するようにしてもよい。なお、設定値を示唆する設定値示唆演出の実行をターゲットとして使用、取得されるアイテム（設定示唆カード）を用意してもよい。例えば、アイキャッチ画像（設定値共通の通常表示態様のアイキャッチ画像）が表示されているときに（スーパーリーチがはずれとなったことを確定的に報知しているときに）、当該設定示唆カードが発動し（使用され）、表示中のアイキャッチ画像の表示態様（設定値共通の通常表示態様）を、特別表示態様（設定値を示唆する示唆表示態様）に変化させてもよい。

【0975】

（特徴部011SHの変形例24）

上記では、アイテムがカード（アップカード、キャンセルカード）である例を説明したが、アイテムはカードでなくてもよい。例えば、アイテムとしてメダル（例えば、複数種類の夫々を識別可能なメダル）を表示、取得してもよいし、ガチャ（例えば、複数種類の中身のうちのいずれが入っているかを識別可能なガチャ）を表示してもよい。

【0976】

（特徴部011SHの変形例25）

上記では、可変表示開始設定処理（ステップS171）内においてアイテム等について決定しているが（図9、図13-21、図13-22参照）、先読予告設定処理（ステップS161）内においてアイテム等について決定してもよい。先読予告設定処理（ステップS161）内においてアイテム等について決定する場合には、変動パターンに代えて、図柄指定コマンド（可変表示結果が「大当たり」となるか否か及び大当たり種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す演出制御コマンド）や変動カテゴリ指定コマンド（判定した変動パターンのカテゴリ（種類）を示す演出制御コマンド）の内容に基づいて、アイテム等について決定してもよい。なお、一の始動入賞時における先読予告設定処理において複数のアイテムについて纏めて決定してもよいし、夫々の始動入賞時における先読予告設定処理において1つのアイテムについて決定してもよい。つまり、1つの変動に対し複数のアイテムを対応付けてもよいし、1つひとつの変動に対し1つずつアイテムを対応付けてもよい。

【0977】

（他の機器への適用）

なお、上記では、パチンコ遊技機に適用する例を説明したが、スロット機にも適用可能である。ある状態（例えば、有利状態ではない状態）において、例えば、周期的（固定ゲーム数毎、所定範囲内のゲーム数毎）に、他の状態（例えば、有利状態。例えば、ボーナスゲーム、AT、ART、RT等）に移行するかを抽選するスロット機において、検証してもよい。

【0978】

（011SHのスロット機）

例えば、有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、

特定演出が実行されるよりも前に、特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、複数種類の特定演出は、所定タイミング（例えば、固定ゲーム数内の各ゲームであって最終決戦が選択される以前の各ゲーム等）で実行可能な第1特定演出（例えば、経験値を取得可能な経験値取得演出等。勝利する割合が異なるいずれかの最終決戦が経験値に応じて選択される。経験値が多い程、有利な最終決戦が選択され易い）と、所定タイミングよりも後のタイミング（例えば、最終決戦が選択される1以上の各ゲーム等）で実行可能な第2特定演出（一旦選択された最終決戦をより有利な最終決戦に変更可能な成り上がり演出）と、所定タイミングよりも後のタイミング（例えば、最終決戦の最後のゲーム等）で実行可能な第3特定演出（敗北から勝利を導く救済演出）と、を含み、複数種類の示唆演出は、第1示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）と、第1示唆演出よりも有利状態に制御される期待度が高い第2示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）と、を含み、第1示唆演出が所定タイミングまで継続して実行されたときに、第1示唆演出に関連して第1特定演出を実行可能であると共に、前記第1示唆演出が所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されたときに、第1示唆演出に関連して第2特定演出を実行可能であり、第2示唆演出が所定タイミングまで継続して実行されたときに、第2示唆演出に関連して第1特定演出を実行可能であると共に、前記第2示唆演出が所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されたときに、第2示唆演出に関連して第3特定演出を実行可能であり、所定タイミングにおいて第1示唆演出と第2示唆演出とが実行されている場合に、少なくとも、所定タイミングで第1示唆演出に関連して第1特定演出を実行すると共に、所定タイミングよりも後のタイミングで第2示唆演出に関連して第2特定演出を実行する第1パターン（例えば、固定ゲーム数内の各ゲームであって最終決戦が選択される以前の各ゲームにおいてアップカードとキャンセルカードがストックされている場合、当該各ゲームではアップカードを使用して経験値取得演出を実行し、最終決戦が選択されるゲームではキャンセルカードを使用して成り上がり演出を実行するパターン）と、所定タイミングで第1示唆演出に関連して第1特定演出を実行すると共に、所定タイミングよりも後のタイミングで第2示唆演出に関連して第3特定演出を実行する第2パターン（例えば、固定ゲーム数内の各ゲームであって最終決戦が選択される以前の各ゲームにおいてアップカードとキャンセルカードがストックされている場合、当該各ゲームではアップカードを使用して経験値取得演出を実行し、最終決戦の最後のゲームではキャンセルカードを使用して救済演出を実行するパターン）と、で特定演出を実行可能であり、第3特定演出（救済演出）が実行されるタイミングは、第2特定演出（成り上がり演出）が実行されるタイミングよりも後のタイミングであればよい。なお、パチンコ機1のバトル演出には信頼度の異なる「弱バトル」、「中バトル」、「強バトル」等の複数種類が存在するが（図13-1、図13-3～図13-4参照）、上記のスロット機における最終決戦にも信頼度の異なる複数種類が存在するものとし、第2特定演出は、より信頼度の高い最終決戦に成り上がる演出であるものとする。最終決戦に勝利した場合には、有利状態に制御される。

【0979】

（012SHのスロット機）

例えば、有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、特定演出が実行されるよりも前に、特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、複数種類の特定演出は、第1特定演出（例えば、最終決戦において敗北から勝利を導く救済演出救済等）と、第1特定演出よりも有利状態に制御される期待度が低い第2特定演出（一旦選択された最終決戦をより有利な最終決戦に変更可能な成り上がり演出等）と、を含み、示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）が第1タイミング（例えば、最終決戦の最後のゲーム等）において実行されているときに、示唆演出に関連して第1特定演出を実行可能であり、示唆演出（例えば、キャンセルカードやアップカードによる演出等）が第1タイミングよりも前の第2タイミング（例えば、最終決戦が選択される1以上の各ゲーム等）において実行されているときに、示唆演出に関連して第2特定演出を実行可能であり、第2特定演出を、示唆演出（例えば、キャンセル

10

20

30

40

50

カードやアップカードによる演出等)に関連して1回実行する第1パターン(成り上がりが1回のパターン)と、示唆演出(例えば、キャンセルカードやアップカードによる演出等)に関連して複数回実行する第2パターン(成り上がりが2回のパターン)と、で実行可能であり、第2パターンで第2特定演出が実行された場合の方が、第1パターンで第2特定演出が実行された場合よりも、有利状態に制御される期待度が高いものであればよい(最終決戦が2回成り上がった場合には「強バトル」に相当する最終決戦となるため期待度が高い)。なお、パチンコ機1のバトル演出には信頼度の異なる「弱バトル」、「中バトル」、「強バトル」等の複数種類が存在するが(図13-1、図13-3~図13-4参照)、上記のスロット機における最終決戦にも信頼度の異なる複数種類が存在するものとし、第2特定演出は、より信頼度の高い最終決戦に成り上がる演出であるものとする。最終決戦に勝利した場合には、有利状態に制御される。

10

【0980】

(特徴部011SHに係る手段の説明)

(特徴部011SHに係る手段1)

有利状態(大当たり遊技状態、ボーナスゲーム等)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1、スロット機等)であって、前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、前記特定演出が実行されるよりも前に、前記特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、複数種類の前記特定演出は、所定タイミングで実行可能な第1特定演出(例えば、図13-8、図13-9等)に示した擬似連予告演出等)と、所定タイミングよりも後のタイミングで実行可能な第2特定演出(例えば、図13-10、図13-11等)に示したバトル成り上がりの演出等)と、所定タイミングよりも後のタイミングで実行可能な第3特定演出(例えば、図13-12等)に示した救済演出等)と、を含み、複数種類の前記示唆演出は、第1示唆演出(例えば、図13-7(A)に示したアップカードによる演出等)と、前記第1示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第2示唆演出(例えば、図13-7(B)に示したキャンセルカードによる演出等)と、を含み、前記第1示唆演出(例えば、アップカードによる演出等)が所定タイミングまで継続して実行されたときに、前記第1示唆演出(例えば、アップカードによる演出等)に関連して前記第1特定演出(例えば、擬似連予告演出等)を実行可能であると共に、前記第1示唆演出が所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されたときに、前記第1示唆演出(例えば、アップカードによる演出等)に関連して前記第2特定演出(例えば、バトル成り上がりの演出等)を実行可能であり(例えば、図13-7(C)、図13-9(G4)~図13-9(L4)、図13-11(B3)~図13-11(G3)、図13-14、図13-15、図13-16、図13-17、図13-22等)、前記第2示唆演出(例えば、キャンセルカードによる演出等)が所定タイミングまで継続して実行されたときに、前記第2示唆演出(例えば、キャンセルカードによる演出等)に関連して前記第1特定演出(例えば、擬似連予告演出等)を実行可能であると共に、前記第2示唆演出が所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されたときに、前記第2示唆演出(例えば、キャンセルカードによる演出等)に関連して前記第3特定演出(例えば、救済演出等)を実行可能であり(例えば、図13-7(C)、図13-9(G5)~図13-9(L5)、図13-12(B2)~図13-12(G2)、図13-13、図13-15、図13-16、図13-17、図13-22等)、所定タイミングにおいて前記第1示唆演出(例えば、アップカードによる演出等)と前記第2示唆演出(例えば、キャンセルカードによる演出等)とが実行されている場合に、少なくとも、所定タイミングで前記第1示唆演出(例えば、アップカードによる演出等)に関連して前記第1特定演出(例えば、擬似連予告演出等)を実行すると共に、所定タイミングよりも後のタイミングで前記第2示唆演出(例えば、キャンセルカードによる演出等)に関連して前記第2特定演出(例えば、バトル成り上がりの演出等)を実行する第1パターン(例えば、擬似連演出、バトル成り上がりを含むバトル演出パターンにおいて、擬似連演出をターゲットとしてアップカードを決定し、バトル成り上りをターゲットとしてキャンセルカードを決定した場合(図13-14、図13-16参照)

20

30

40

50

のパターン等)と、所定タイミングで前記第1示唆演出(例えば、アップカードによる演出等)に関連して前記第1特定演出(例えば、擬似連予告演出等)を実行すると共に、所定タイミングよりも後のタイミングで前記第2示唆演出(例えば、キャンセルカードによる演出等)に関連して前記第3特定演出(例えば、救済演出等)を実行する第2パターン(例えば、擬似連演出、救済演出を含むバトル演出パターンにおいて、擬似連演出をターゲットとしてアップカードを決定し、救済演出をターゲットとしてキャンセルカードを決定した場合(図13-13、図13-16)のパターン等)と、で前記特定演出を実行可能であり、前記第3特定演出(例えば、救済演出等)が実行されるタイミングは、前記第2特定演出(例えば、バトル成り上がりの演出等)が実行されるタイミングよりも後のタイミングである(図13-17等)。

10

【0981】

上記遊技機によれば、遊技興趣を向上させることができる。つまり、異なる種類の示唆画像の夫々において、個別の特定演出(第1特定演出、第2特定演出)と、共通の特定演出(第3特定演出)とを実行するため、示唆画像を表示できる場面を過度に限定することなく、演出のバリエーションを増やすことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0982】

(特徴部011SHに係る手段2)

上記の手段1の遊技機は、前記第1示唆演出(例えば、アップカードによる演出等)に関連して前記第1特定演出(例えば、擬似連予告演出等)を実行する場合と、前記第2示唆演出(例えば、キャンセルカードによる演出等)に関連して前記第1特定演出(例えば、擬似連予告演出等)を実行する場合とで、異なる態様により前記第1特定演出(例えば、擬似連予告演出等)を実行する(図13-9)。

20

【0983】

上記遊技機によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【0984】

(特徴部011SHに係る手段3)

上記の手段1、手段2の遊技機は、所定タイミングにおいて前記第1示唆演出(例えば、アップカードによる演出等)と前記第2示唆演出(例えば、キャンセルカードによる演出等)とが実行されている場合と、所定タイミングにおいて前記第2示唆演出(例えば、キャンセルカードによる演出等)のみが実行されている場合と、で前記第2示唆演出(例えば、キャンセルカードによる演出等)が所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されるかの割合が異なる(図13-13~図13-16)。例えば、擬似連演出の開始前の時点で、アップカードとキャンセルカードとがストックされている場合と、キャンセルカードのみがストックされている場合とで、擬似連演出の終了後において、キャンセルカードがストックされている割合は同一にならない(図13-13~図13-16の決定割合は、意図的に同一になるようにしていない)。あるいは、アップカードはバトル成り上がりターゲットとして決定されにくく、キャンセルカードは擬似連演出をターゲットとして決定されにくくため、擬似連演出の開始前の時点でアップカードとキャンセルカードとがストックされている場合には、アップカードが擬似連演出のターゲットとなっている可能性が高く、擬似連演出の終了時点ではキャンセルカードがストックされている可能性が高い。一方、擬似連演出の開始前の時点でキャンセルカードしかストックされていない場合には、擬似連演出の方がバトル成り上がりより発生頻度が高いため(擬似連演出はノーマルリーチでも実行されるため)、キャンセルカードが擬似連演出のターゲットとなっている可能性は比較的高く、擬似連演出の終了時点においてキャンセルカードがストックされている可能性が高くない。

30

40

【0985】

上記遊技機によれば、第1特定演出が実行される場合の示唆演出の種類に注目させることができる。

【0986】

(特徴部011SHに係る手段4)

50

上記の手段１～手段３の遊技機は、前記第１特定演出（例えば、擬似連予告演出等）を実行する場合に、前記第１示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）に関連して実行する割合と、前記第２示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）に関連して実行する割合とが異なる（図１３－１５、図１３－１６）。

【０９８７】

上記遊技機によれば、遊技者の心理に合わせて、第１示唆演出又は第２示唆演出に関連して第１特定演出を実行することができる。

【０９８８】

（特徴部０１１ＳＨに係る手段５）

上記の手段１～手段４の遊技機は、前記示唆演出に関連して前記特定演出が実行されることを報知する報知演出（例えば、図１３－１７に示した発動演出等）を実行可能であり（例えば、図１３－２３（Ｈ）～図１３－２４（Ｆ）に示すように、アップカードがストックされていることに関連して（つまり、ストックされているアップカードが使用されることに関連して）擬似連演出が実行されることを報知する発動画像０１１ＳＨＨＤ１を表示可能である。また、図１３－２５（Ｃ）～図１３－２５（Ｈ）に示すように、キャンセルカードがストックされていることに関連して（つまり、ストックされているキャンセルカードが使用されることに関連し）バトル成り上がりが実行されることを報知する発動画像０１１ＳＨＨＤ２を表示可能である。また、図１３－２８（Ａ）～図１３－２３（Ｇ）に示すように、アップカードがストックされていることに関連して（つまり、ストックされているアップカードが使用されることに関連して）擬似連演出が実行されることを報知する発動画像０１１ＳＨＨＤ１を表示可能である。また、図１３－３１（Ｆ）～図１３－３２（Ｅ）に示すように、キャンセルカードがストックされていることに関連して（つまり、ストックされているキャンセルカードが使用されることに関連し）救済演出が実行されることを報知する発動画像０１１ＳＨＨＤ２を表示可能である）、前記示唆演出が実行されていない場合であっても前記報知演出を実行可能であり（例えば、図１３－３０（Ｂ）～図１３－３０（Ｇ）に示すように、アップカードがストックされていない場合（つまり、緊急発動としてアップカードが使用される場合）であっても発動画像０１１ＳＨＨＤ１を表示可能である）、前記示唆演出が実行されていないときに前記報知演出が実行された場合には、所定期待値以上の前記特定演出を実行する。なお、例えば、図１３－１５に示した例では、アップカードをストックせずに擬似連演出のターゲットとする旨の決定割合は、ノーマルリーチ（はずれ）では１２％、ノーマルリーチ（大当たり）では１５％であり、アップカードをストックして擬似連演出のターゲットとする旨の決定割合は、ノーマルリーチ（はずれ）では７３％（２６％＋４７％）、ノーマルリーチ（大当たり）では７０％（２５％＋４５％）である。従って、ストックしていないアップカードが使用され擬似連演出が実行されたときの当該擬似連演出の信頼度は、ストックしていないアップカードが使用され擬似連演出が実行されたときの当該擬似連演出の信頼度よりも高い。換言すれば、ストックしていないアップカードが使用され擬似連演出が実行されたときの当該擬似連演出による大当たりの信頼度は、所定期待値（ストックしているアップカードが使用され擬似連演出が実行されたときの当該擬似連演出による大当たりの信頼度）以上となる。

【０９８９】

上記遊技機によれば、興趣の低下を防止することができる。例えば、ストックしていないカードが使用され、特定演出が実行される場合があり（サプライズ的に特定演出が実行され）、特定演出（サプライズ的に発生した特定演出）が、所定期待値以上であるため、ストックがされていないことによる興趣の低下を防止することができる。

【０９９０】

（特徴部０１１ＳＨに係る手段６）

上記の手段１～手段５の遊技機において、前記示唆演出は、複数種類のタイミングにおいて実行を開始することが可能であり、前記示唆演出の種類に応じて、いずれのタイミングにおいて実行を開始するのかの割合が異なる（例えば、図１３－１３～図１３－１６の通り、カードの種類に応じて表示（ストック）されるタイミングの決定割合が異なる。ま

た、カードの種類に応じて、使用されるタイミング（つまりターゲット）の決定割合は異なる）。

【0991】

上記遊技機によれば、遊技中の様々なタイミングにおいて示唆演出が実行されるため、様々なタイミングにおいて期待感を持たせることができる。

【0992】

（特徴部012SHに係る手段の説明）

（特徴部012SHに係る手段1）

有利状態（大当たり遊技状態、ボーナスゲーム等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1、スロット機等）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、前記特定演出が実行されるよりも前に、前記特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、複数種類の前記特定演出は、第1特定演出（例えば、図13-12等に示した救済演出等）と、前記第1特定演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第2特定演出（例えば、図13-10、図13-11等に示したバトル成り上がりの演出等）と、を含み、前記示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）が第1タイミング（例えば、「LOSE画像011SHKH1」が表示されている場面等）において実行されているときに、前記示唆演出に関連して前記第1特定演出（例えば、救済演出等）を実行可能であり、前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）が前記第1タイミングよりも前の第2タイミング（例えば、バトル演出のタイトルが表示されている場面等）において実行されているときに、前記示唆演出に関連して前記第2特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）を実行可能であり、前記第2特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）を、前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）に関連して1回実行する第1パターン（例えば、ストックされたカードを使用しバトル成り上がり1回実行するパターン等。図13-14参照）と、前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）に関連して複数回実行する第2パターン（例えば、ストックされたカードを使用しバトル成り上がり2回実行するパターン等。図13-14参照）と、で実行可能であり、前記第2パターンで前記第2特定演出が実行された場合の方が、前記第1パターンで前記第2特定演出が実行された場合よりも、前記有利状態に制御される期待度が高い（2回のバトル成り上がりは、強バトルであるため、有利状態に制御される期待度が高い（図13-1、図13-3、図13-4））。

【0993】

上記遊技機によれば、遊技の興趣を向上させることができる。つまり、第1特定演出よりも期待度の低い第2特定演出が実行された場合には繰り返し実行することにより1回実行されるよりも期待度が高められるため、遊技者の期待感を高め、あるいは持続させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0994】

（特徴部012SHに係る手段2）

上記の手段1の遊技機は、前記第2特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）が前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）に関連して前記第1パターン（例えば、ストックされたカードを1枚ずつ使用しバトル成り上がり1回実行するパターン。ここでは、ストックされた2枚のカードを使用しバトル成り上がり2回実行するパターン等、つまり、1回目の成り上がりも2回目の成り上がりもストックを使用して実行するパターン等）で実行された場合の方が、前記第2特定演出が前記示唆演出に関連して前記第2パターンで実行された場合（例えば、ストックされた1枚のカードを使用しバトル成り上がり2回実行するパターン等。つまり、2回目の成り上がりはストックを使用しないで実行するパターン等）よりも、前記第1特定演出（例えば、救済演出等）が実行されやすい。例えば、図13-14（C）及び図13-14（D）に示した成り上がり2回の場合において、「救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合（図13-14（D））」には、「救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合（図13-1

10

20

30

40

50

4 (C))」よりも、1回目の成り上がりも2回目の成り上がりもストックを使用して実行する頻度（つまり、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，2枚」又は「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，2枚」が決定される割合）が高く、2回目の成り上がりはストックを使用しないで実行する頻度（つまり、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」又は「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」が決定される割合）が低い。従って、1回目の成り上がりも2回目の成り上がりもストックを使用して実行される場合には、2回目の成り上がりがストックを使用しないで実行される場合よりも、救済演出が実行されやすい。なお、図13-14 (A) 及び図13-14 (B) に示すように、成り上がり1回の場合にも、ストックを使用して成り上がりが実行される場合の方が、ストックを使用しないで成り上がりが実行される場合よりも救済演出が実行されやすい。換言すれば、ストックを使用しないで成り上がりが実行されると救済演出が実行されにくくなる。

10

【0995】

上記遊技機によれば、期待度の低い第1パターンが実行された場合に、第1特定演出時が実行される割合が高いため、期待感を持続させることができる。

【0996】

(特徴部012SHに係る手段3)

上記の手段1、手段2の遊技機において、前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）は、前記第2タイミング（例えば、バトル演出のタイトルが表示されている場面等）よりも前の第3タイミング（例えば、リーチ直後の場面等）と、前記第3タイミングよりも前の第4タイミング（例えば、変動開始直後の場面等）と、において実行を開始することが可能（アップカードやキャンセルカードは、変動開始直後の場面やリーチ直後の場面等において表示（ストック）可能）であり、前記第3タイミング（例えば、リーチ直後の場面等）と、前記第4タイミング（例えば、変動開始直後の場面等）とのいずれのタイミングにおいて実行を開始するかに応じて、前記第2特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）が、前記第1パターンと前記第2パターンとのいずれのパターンで実行されるかの割合が異なる（例えば、図13-14参照）。

20

【0997】

上記遊技機によれば、示唆演出の実行を開始するタイミングに注目させることができる。

30

【0998】

(特徴部012SHに係る手段4)

上記の手段1～手段3の遊技機において、前記第2特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）は、該第2特定演出が実行されているときに実行中の他の予告演出を第1態様から、該第1態様よりも期待度の高い第2態様へと変化させる演出である（例えば、図13-11参照）。

【0999】

上記遊技機によれば、興趣を向上させることができる。

【1000】

(特徴部012SHに係る手段5)

上記の手段1～手段4の遊技機において、前記第2パターンで実行される1回目よりも後の前記第2特定演出は、前記示唆演出に関連せずに実行される。例えば、図13-14 (C)、図13-14 (D) に示したバトル成り上がり回数2回において、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」が決定した場合、1枚のキャンセルカードを使用し、2回の成り上がりを実行する。具体的には、1回目の成り上がりの際にストックされているキャンセルカードを消費する。従って、2回目の成り上がりの際には、ストックされているキャンセルカードを消費せずに（つまり、キャンセルカードのストックとは無関係）に実行される。

40

【1001】

50

上記遊技機によれば、興趣を向上させることができる。つまり、ストック無の状態でカードが使用されるため、サプライズ感が際立って、興趣を向上させることができる。

【1002】

(特徴部012SHに係る手段6)

上記の手段1～手段5の遊技機において、前記示唆演出は、複数種類のタイミングにおいて実行を開始することが可能であり、前記示唆演出の種類に応じて、いずれのタイミングにおいて実行を開始するのかの割合が異なる(例えば、図13-13～図13-16の通り、カードの種類に応じて表示(ストック)されるタイミングの決定割合が異なる。また、カードの種類に応じて、使用されるタイミング(つまりターゲット)の決定割合は異なる)。

10

【1003】

上記遊技機によれば、遊技中の様々なタイミングにおいて示唆演出が実行されるため、様々なタイミングにおいて期待感を持たせることができる。

【符号の説明】

【1004】

- 1 パチンコ遊技機
- 4 A 第1特別図柄表示装置
- 4 B 第2特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 103 CPU
- 120 演出制御用CPU

20

30

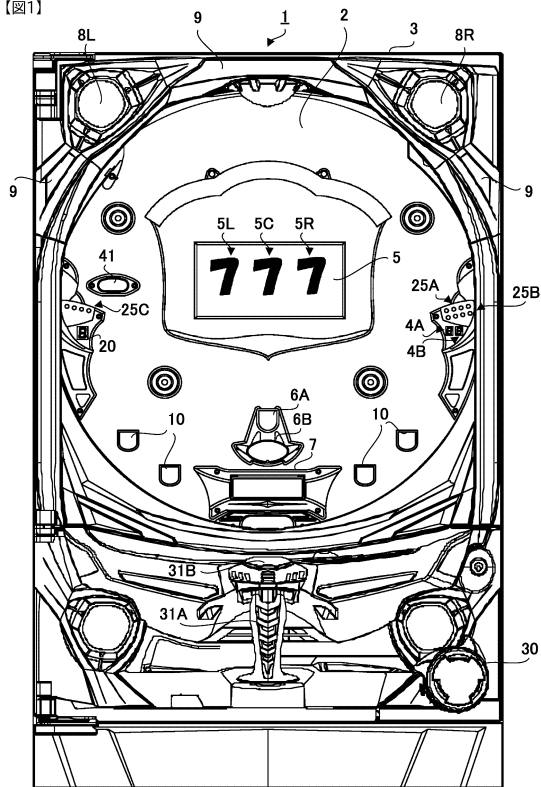
40

50

【図面】

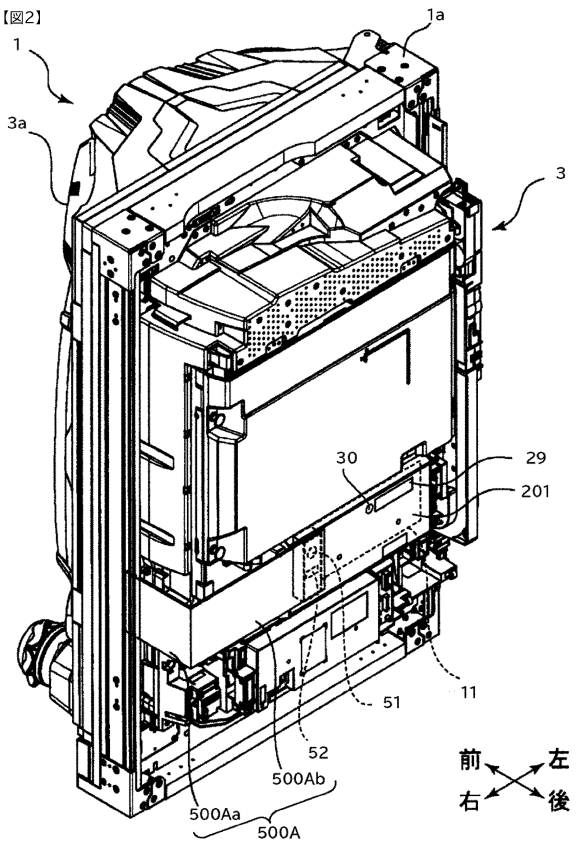
【図 1】

【図1】



【図 2】

【図2】



10

20

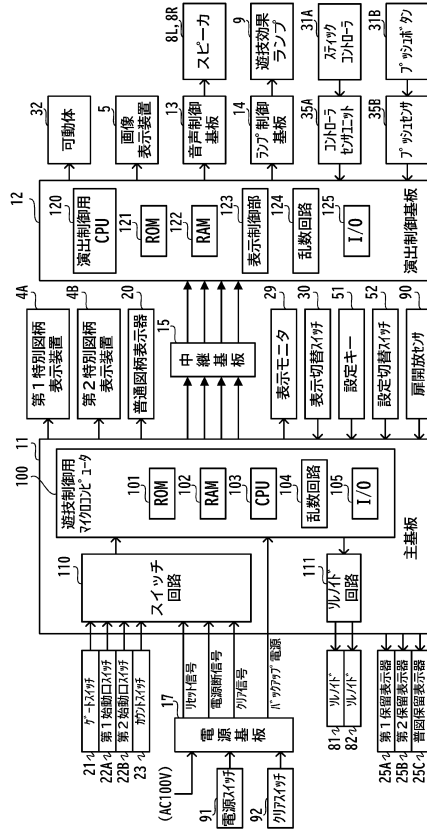
30

40

50

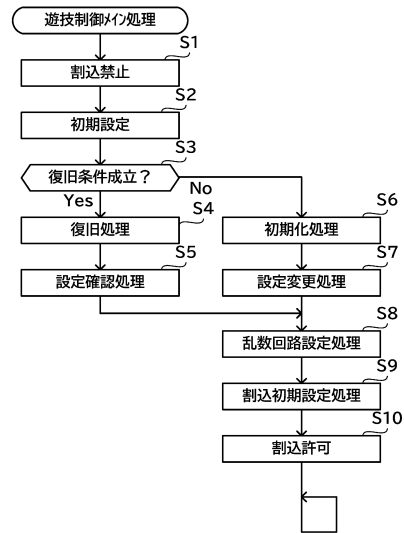
【図 3】

【図3】



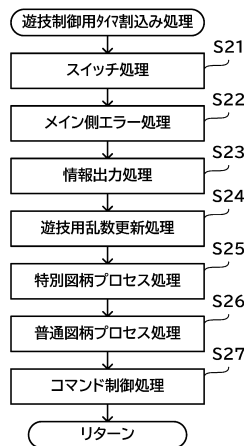
【図 4】

【図4】



【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



10

20

30

40

50

【図 7】

【図7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

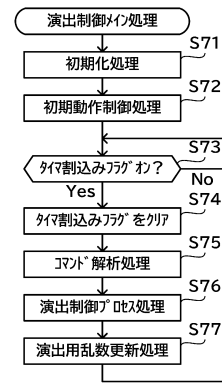
選択状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または待機状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1282 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1353 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

選択状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または待機状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1282 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1353 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】

【図8】

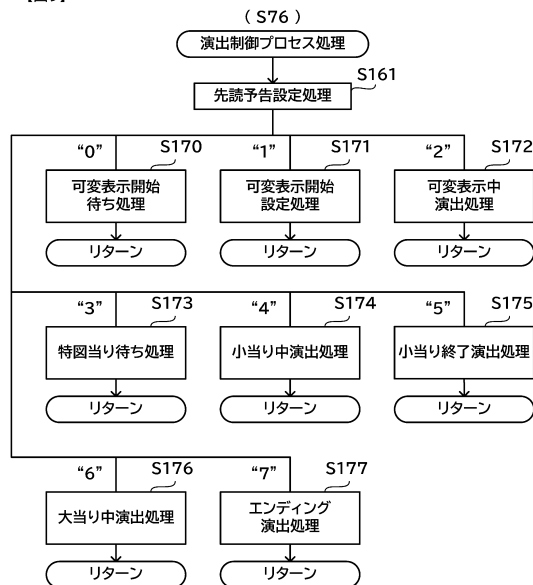


10

20

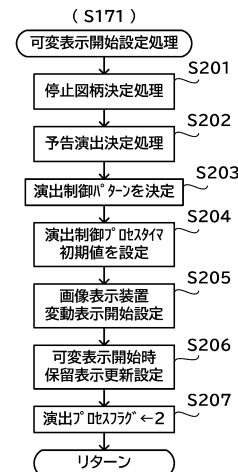
【図 9】

【図9】



【図 10 - 1】

【図10-1】



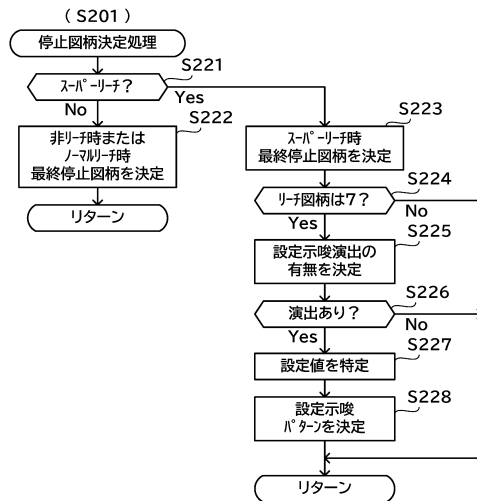
30

40

50

【図 10-2】

【図10-2】



【図 10-3】

【図10-3】

TA01		
可変表示結果	設定示唆演出	判定値(個数)
ハズレ	演出なし	80
	演出あり	20
大当り	演出なし	40
	演出あり	60

10

【図 10-4】

【図10-4】

(A)

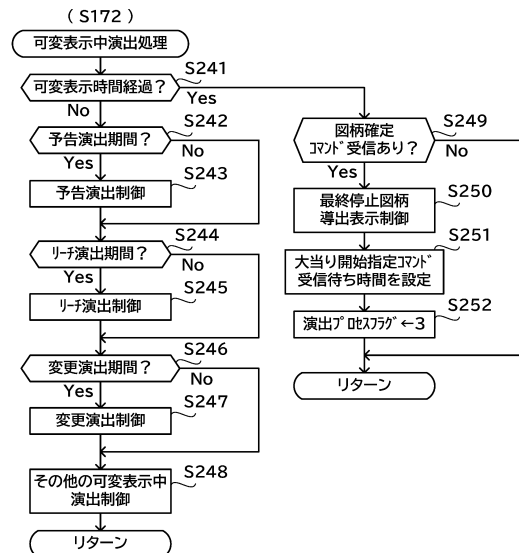
設定示唆パターン	図柄表示色	示唆内容
パターンRE-0	変化なし	期待度低(ガセ)
パターンRE-1	銅色	設定値が2以上確定
パターンRE-2	銀色	高設定の期待度高
パターンRE-3	金色	最高設定値が確定

(B) TA11

設定値	設定示唆パターン	判定値(個数)
1	パターンRE-0	95
	パターンRE-1	0
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
2	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
3	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
4	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
5	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
6	パターンRE-0	35
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	5

【図 10-5】

【図10-5】



20

30

40

50

【図 11-4】

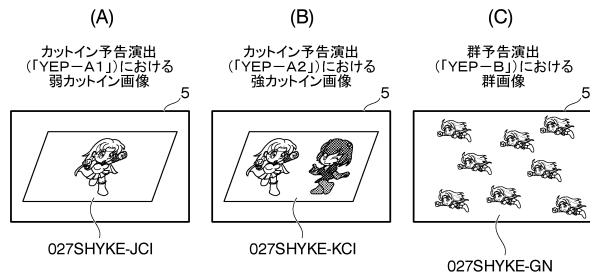
【図 11-4】

予告演出パターンの内容

予告演出パターン	内容
YEP-A1	カットイン予告演出(弱カットイン画像の表示)
YEP-A2	カットイン予告演出(強カットイン画像の表示)
YEP-B	群予告演出(群画像の表示)
YEP-C1	ボタン予告演出(ボタン画像の表示→押下→弱カットイン画像の表示)
YEP-C2	ボタン予告演出(ボタン画像の表示→押下→強カットイン画像の表示)
YEP-D	役物予告演出(役物の動作)

【図 11-5】

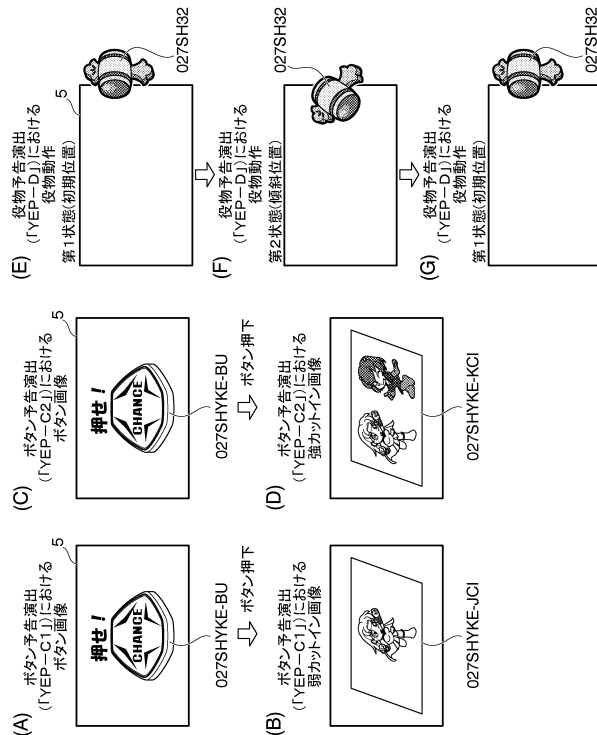
【図 11-5】



10

【図 11-6】

【図 11-6】



【図 11-7】

【図 11-7】

(A) カットイン予告演出の実行有無の決定割合

変動パターン	実行有の決定割合
スーパーリーチはずれ (変動パターン#13、#14)	40%
スーパーリーチ大当り (変動パターン#17、#18)	50%

(B) カットイン予告演出の予告演出パターンの決定割合

変動パターン	YEP-A1	YEP-A2
スーパーリーチはずれ (変動パターン#13、#14)	80%	20%
スーパーリーチ大当り (変動パターン#17、#18)	20%	80%

(C) 群予告演出の実行有無の決定割合

変動パターン	実行有の決定割合
スーパーリーチはずれ (変動パターン#13、#14)	20%
スーパーリーチ大当り (変動パターン#17、#18)	50%

※実行する場合の予告演出パターンは「YEP-B」

(D) ボタン予告演出の実行有無の決定割合

変動パターン	実行有の決定割合
スーパーリーチはずれ (変動パターン#13、#14)	10%
スーパーリーチ大当り (変動パターン#17、#18)	50%

(E) ボタン予告演出の予告演出パターンの決定割合

変動パターン	YEP-C1	YEP-C2
スーパーリーチはずれ (変動パターン#13、#14)	90%	10%
スーパーリーチ大当り (変動パターン#17、#18)	10%	90%

(F) 役物予告演出の実行有無の決定割合

変動パターン	実行有の決定割合
スーパーリーチはずれ (変動パターン#13、#14)	5%
スーパーリーチ大当り (変動パターン#17、#18)	75%

※実行する場合の予告演出パターンは「YEP-D」

20

30

40

50

【図 11-8】

【図 11-8】

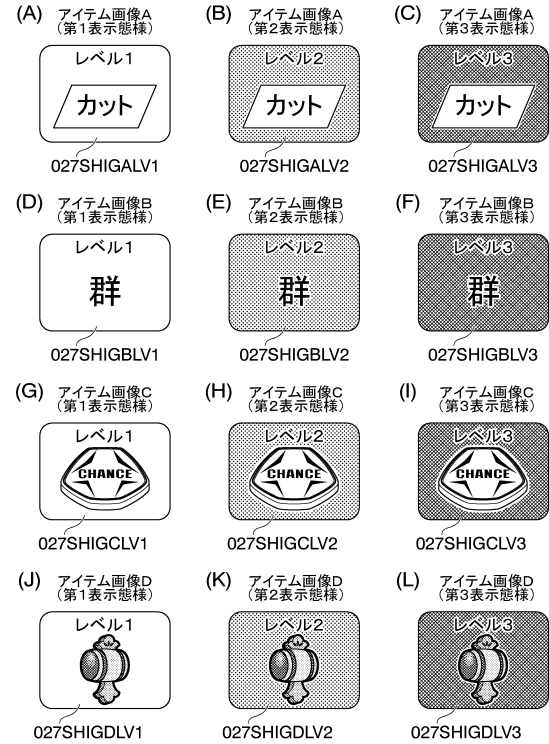
(A) アイテム画像演出パターン	アイテム画像演出パターン	内容	アイテム画像演出A～アイテム画像演出D共通の内容		
			第1表示態様 (レベル1)	第2表示態様 (レベル2)	第3表示態様 (レベル3)
IGEP-A	アイテム画像演出A: カットイン予告演出(YEP-A1、YEP-A2)が実行されることを示唆するアイテム画像Aを表示。 アイテム画像Aの表示態様(第1～第3表示態様)により、カットイン予告演出が実行されるかの示唆の強弱(信頼度)が異なる。	アイテム画像演出B: 群予告演出(YEP-B)が実行されることを示唆するアイテム画像Bを表示。 アイテム画像Bの表示態様(第1～第3表示態様)により、群予告演出が実行されるかの示唆の強弱(信頼度)が異なる。	青色/弱示唆	緑色/中示唆	赤色/強示唆
			青色/弱示唆	緑色/中示唆	赤色/強示唆
IGEP-B	アイテム画像演出C: ボタン予告演出(YEP-C1、YEP-C2)が実行されることを示唆するアイテム画像Cを表示。 アイテム画像Cの表示態様(第1～第3表示態様)により、ボタン予告演出が実行されるかの示唆の強弱(信頼度)が異なる。	アイテム画像演出D: 役物予告演出(YEP-D)が実行されることを示唆するアイテム画像Dを表示。 アイテム画像Dの表示態様(第1～第3表示態様)により、役物予告演出が実行されるかの示唆の強弱(信頼度)が異なる。	青色/弱示唆	緑色/中示唆	赤色/強示唆
			青色/弱示唆	緑色/中示唆	赤色/強示唆
IGEP-C	アイテム画像演出C: ボタン予告演出(YEP-C1、YEP-C2)が実行されることを示唆するアイテム画像Cを表示。 アイテム画像Cの表示態様(第1～第3表示態様)により、ボタン予告演出が実行されるかの示唆の強弱(信頼度)が異なる。	アイテム画像演出D: 役物予告演出(YEP-D)が実行されることを示唆するアイテム画像Dを表示。 アイテム画像Dの表示態様(第1～第3表示態様)により、役物予告演出が実行されるかの示唆の強弱(信頼度)が異なる。	青色/弱示唆	緑色/中示唆	赤色/強示唆
			青色/弱示唆	緑色/中示唆	赤色/強示唆
IGEP-D	アイテム画像演出D: 役物予告演出(YEP-D)が実行されることを示唆するアイテム画像Dを表示。 アイテム画像Dの表示態様(第1～第3表示態様)により、役物予告演出が実行されるかの示唆の強弱(信頼度)が異なる。	アイテム画像演出D: 役物予告演出(YEP-D)が実行されることを示唆するアイテム画像Dを表示。 アイテム画像Dの表示態様(第1～第3表示態様)により、役物予告演出が実行されるかの示唆の強弱(信頼度)が異なる。	青色/弱示唆	緑色/中示唆	赤色/強示唆
			青色/弱示唆	緑色/中示唆	赤色/強示唆

(B) アイテム画像演出実行態様パターン(アイテム画像演出A～アイテム画像演出D共通)の内容

アイテム画像演出実行態様パターン	内容
IGEGP1	アイテム画像演出を実行しない/アイテム画像を表示しない
IGEGP2	アイテム画像演出を実行する/アイテム画像の表示態様はレベル1
IGEGP3	アイテム画像演出を実行する/アイテム画像の表示態様はレベル1～レベル2
IGEGP4	アイテム画像演出を実行する/アイテム画像の表示態様はレベル1～レベル2～レベル3
IGEGP5	アイテム画像演出を実行する/アイテム画像の表示態様はレベル1～レベル3

【図 11-9】

【図 11-9】



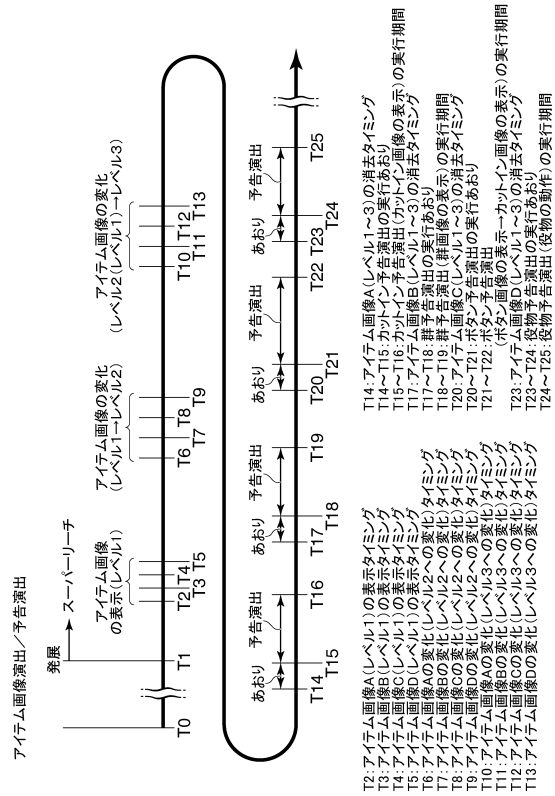
【図 11-10】

【図 11-10】

(A) スーパーリーチにおいて、カットイン予告演出(YEP-A1、YEP-A2)を実行する場合におけるアイテム画像演出A(IGEP-A)のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合	アイテム画像演出実行態様パターン	決定割合	(B) スーパーリーチにおいて、カットイン予告演出(YEP-A1、YEP-A2)を実行しない場合におけるアイテム画像演出A(IGEP-A)のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合	アイテム画像演出実行態様パターン	決定割合
(C) スーパーリーチにおいて、群予告演出(YEP-B)を実行する場合におけるアイテム画像演出B(IGEP-B)のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合	アイテム画像演出実行態様パターン	決定割合	(D) スーパーリーチにおいて、群予告演出(YEP-B)を実行しない場合におけるアイテム画像演出B(IGEP-B)のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合	アイテム画像演出実行態様パターン	決定割合
(E) スーパーリーチにおいて、ボタン予告演出(YEP-C1、YEP-C2)を実行する場合におけるアイテム画像演出C(IGEP-C)のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合	アイテム画像演出実行態様パターン	決定割合	(F) スーパーリーチにおいて、ボタン予告演出(YEP-C1、YEP-C2)を実行しない場合におけるアイテム画像演出C(IGEP-C)のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合	アイテム画像演出実行態様パターン	決定割合
(G) スーパーリーチにおいて、役物予告演出(YEP-D)を実行する場合におけるアイテム画像演出D(IGEP-D)のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合	アイテム画像演出実行態様パターン	決定割合	(H) スーパーリーチにおいて、役物予告演出(YEP-D)を実行しない場合におけるアイテム画像演出D(IGEP-D)のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合	アイテム画像演出実行態様パターン	決定割合

【図 11-11】

【図 11-11】



10

20

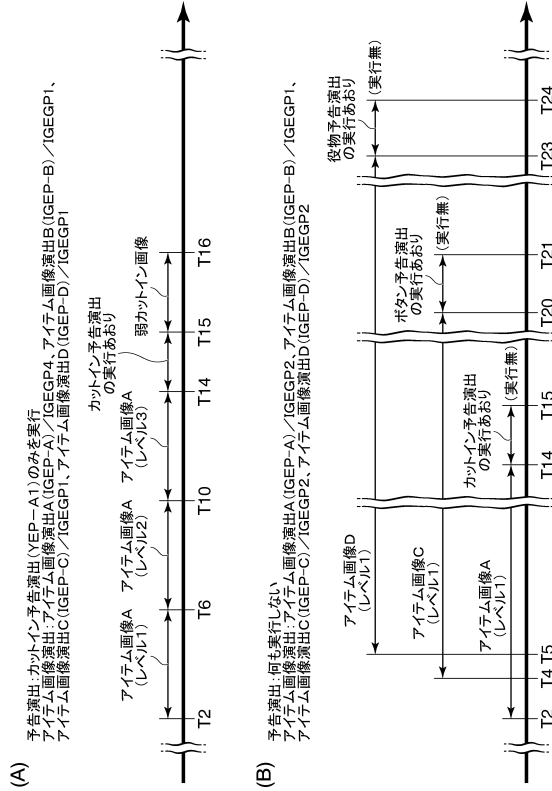
30

40

50

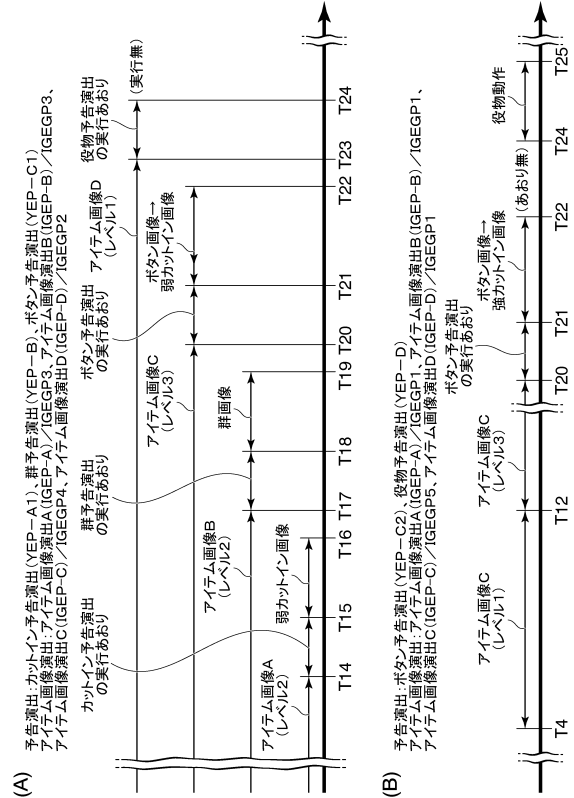
【図 11-12】

【図 11-12】



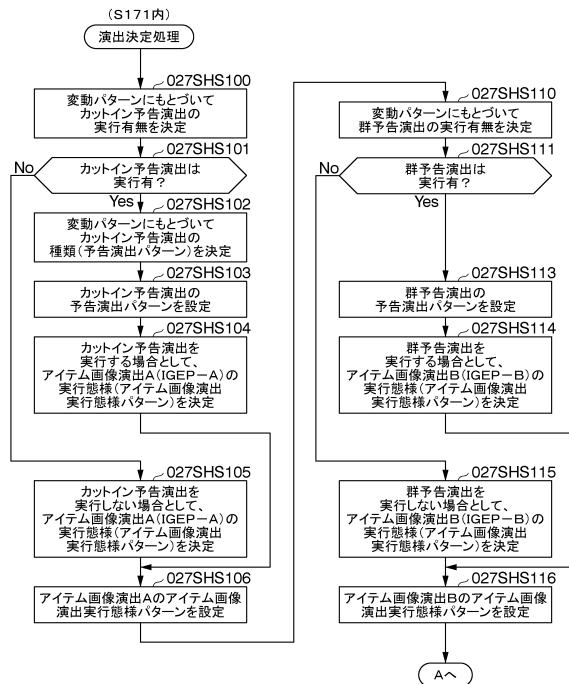
【図 11-13】

【図 11-13】



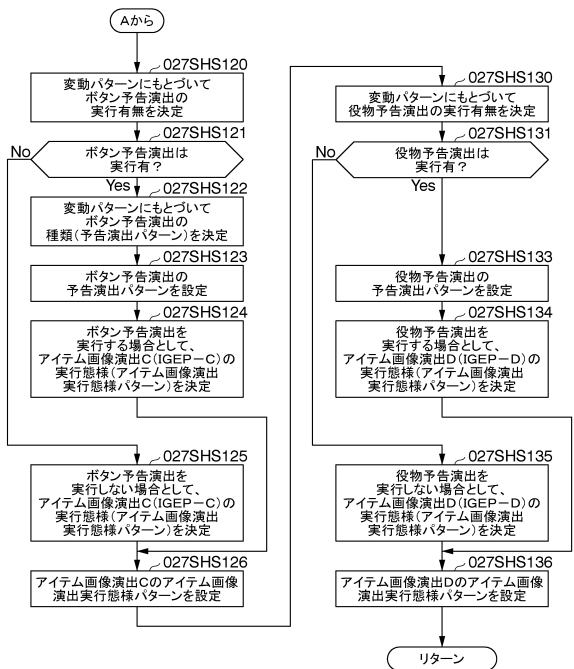
【図 11-14】

【図 11-14】



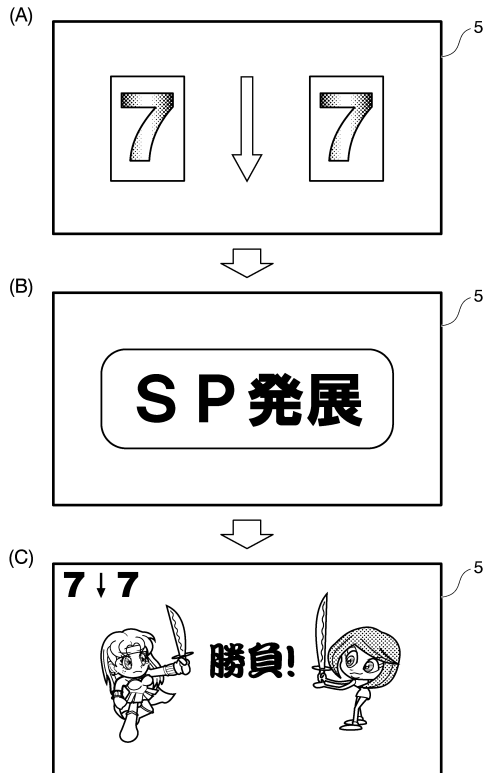
【図 11-15】

【図 11-15】



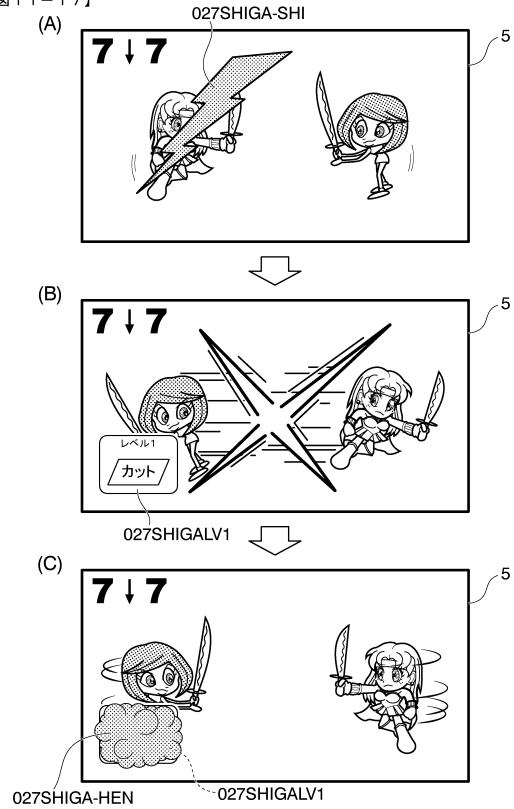
【図 11-16】

【図 11-16】



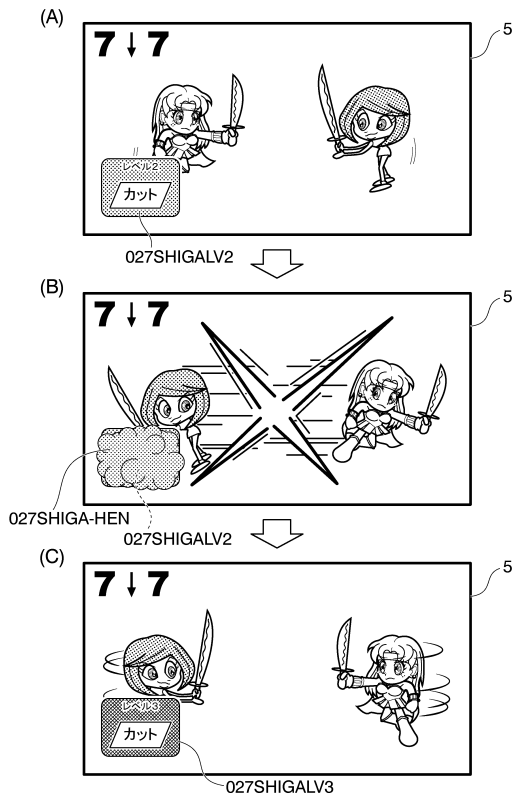
【図 11-17】

【図 11-17】



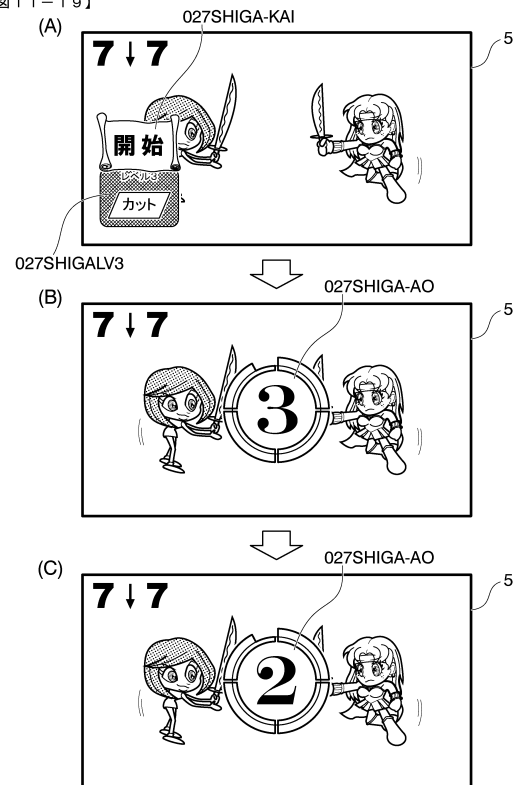
【図 11-18】

【図 11-18】



【図 11-19】

【図 11-19】



10

20

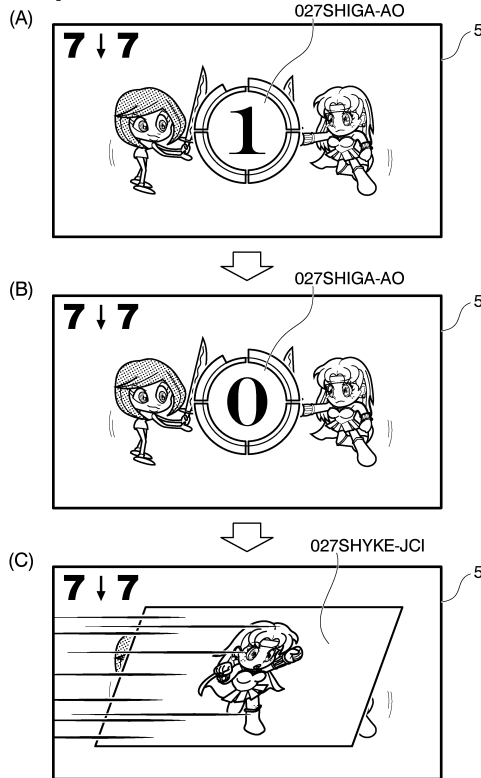
30

40

50

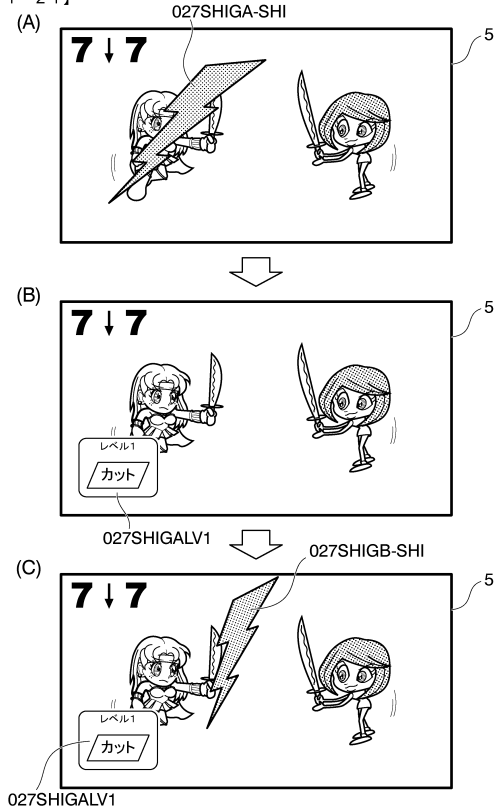
【図 11-20】

【図 11-20】



【図 11-21】

【図 11-21】

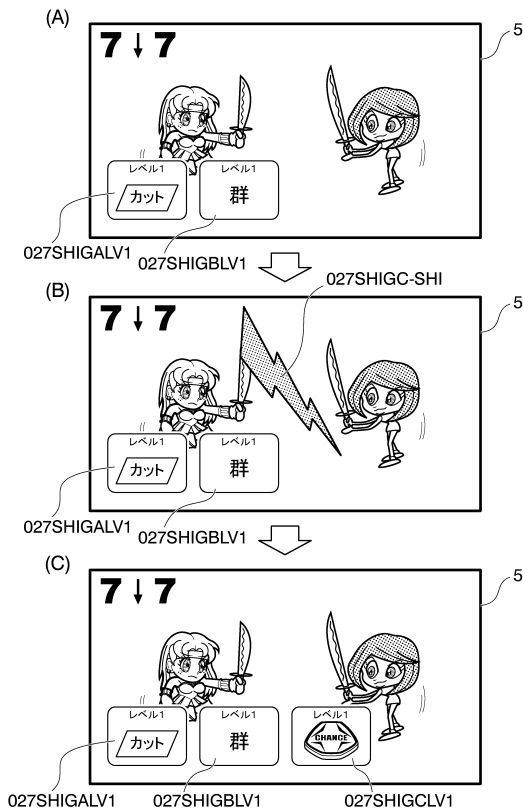


10

20

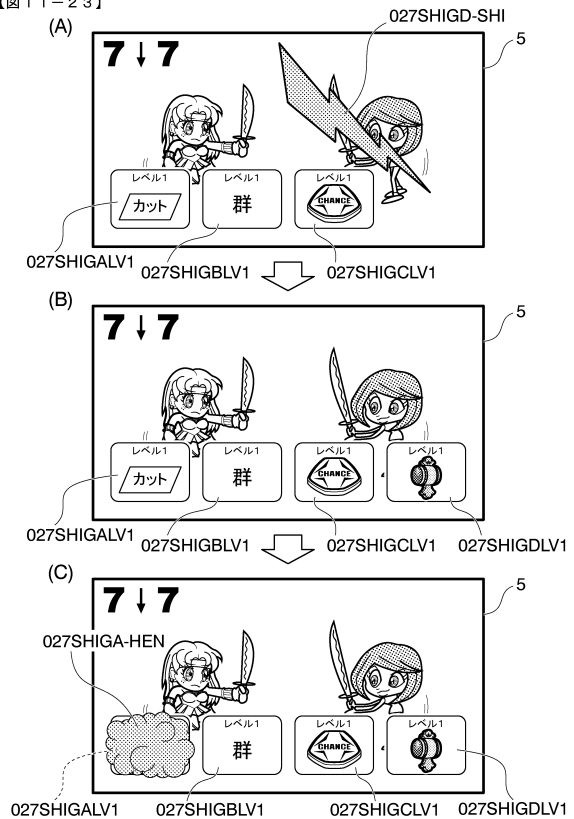
【図 11-22】

【図 11-22】



【図 11-23】

【図 11-23】



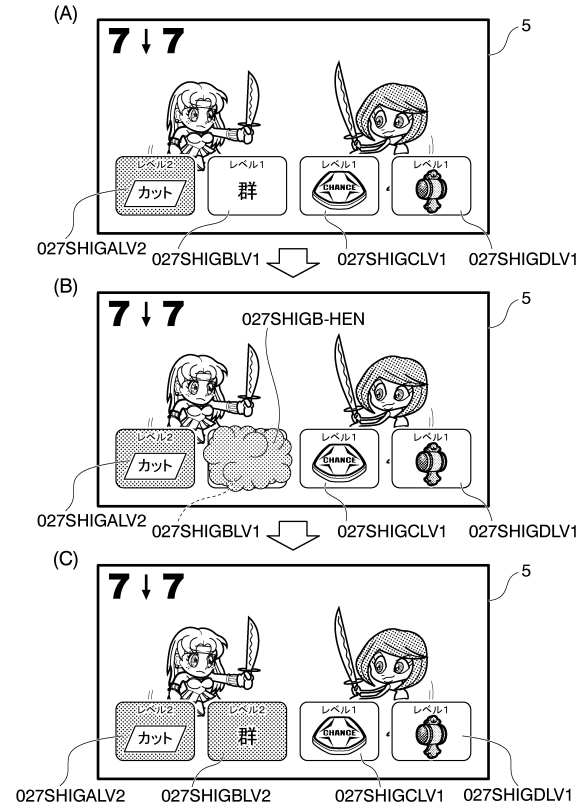
30

40

50

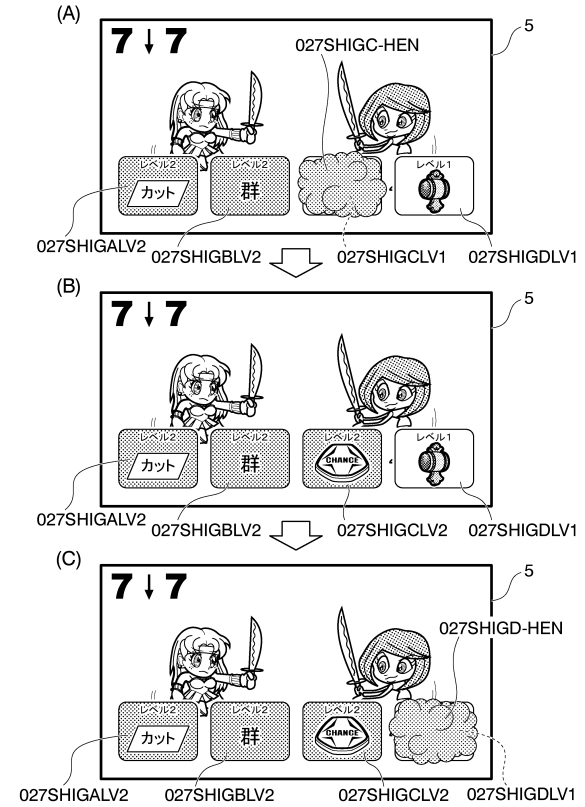
【図 11-24】

【図 11-24】



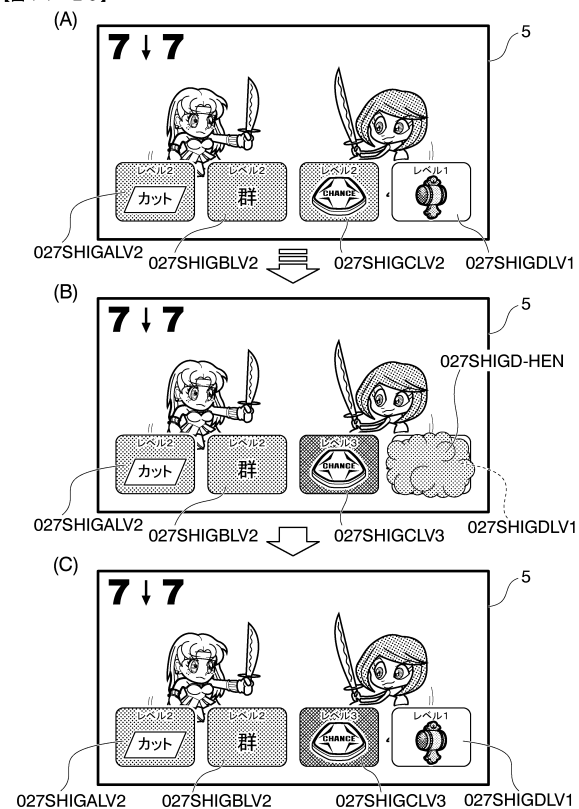
【図 11-25】

【図 11-25】



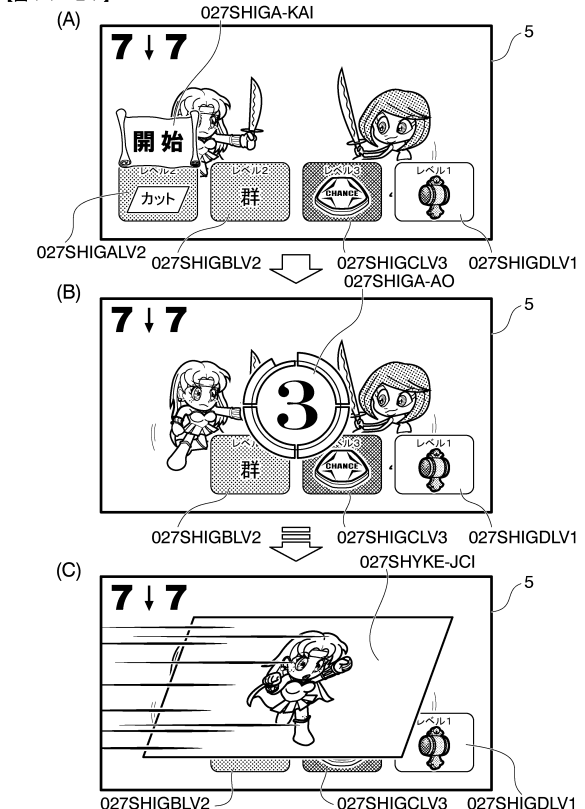
【図 11-26】

【図 11-26】



【図 11-27】

【図 11-27】



10

20

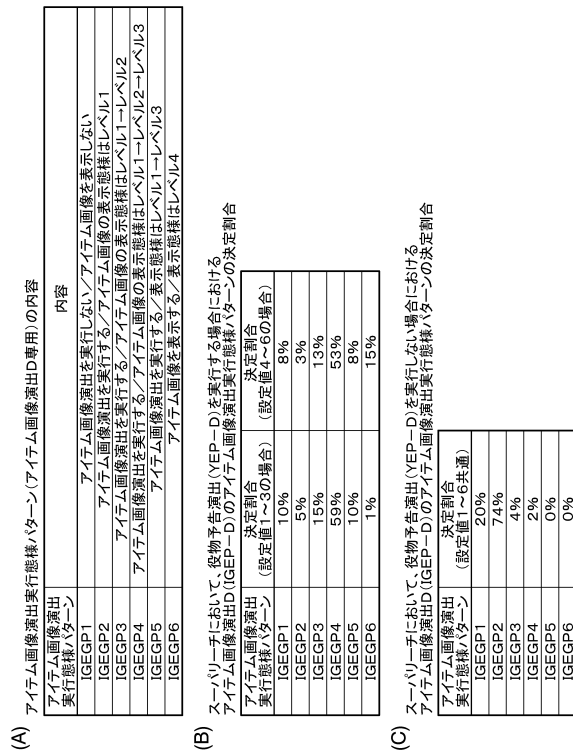
30

40

50

【図 1 1 - 3 2】

【図 1 1 - 3 2】



10

20

【図 1 2 - 1】

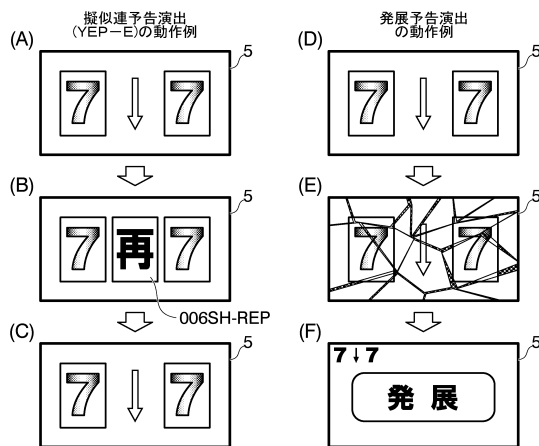
【図 1 2 - 1】

予告演出パターンの内容

予告演出パターン	内容
YEP-A	YEP-A1 カットイン予告演出(弱カットイン画像の表示)
	YEP-A2 カットイン予告演出(強カットイン画像の表示)
YEP-B	群予告演出(群画像の表示)
YEP-C	YEP-C1 ボタン予告演出(ボタン画像の表示→押下→弱カットイン画像)
	YEP-C2 ボタン予告演出(ボタン画像の表示→押下→強カットイン画像)
YEP-D	役物予告演出(役物の動作)
YEP-E	擬似連予告演出

【図 1 2 - 2】

【図 1 2 - 2】



【図 1 2 - 3】

【図 1 2 - 3】



30

40

50

【図 1 2 - 4】

【図 1 2 - 4】

(A)

役物予告演出の実行有無の決定割合(設定値1~6共通)

変動パターン	実行有の決定割合
非リーチはずれ(変動パターン#10、#11)	0%
ノーマルリーチはずれ(変動パターン#12)	0%
スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14)	5%
ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)	0%
スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18)	75%

※実行する場合の予告演出パターンは「YEP-D」

(B)

擬似連予告演出の実行有無の決定割合(設定値1~6共通)

変動パターン	実行有の決定割合
非リーチはずれ(変動パターン#10、#11)	0%
ノーマルリーチはずれ(変動パターン#12)	0%
スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14)	50%
ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)	25%
スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18)	60%

※実行する場合の予告演出パターンは「YEP-E」

【図 1 2 - 5】

【図 1 2 - 5】

(A)

006SHPB-CL



※プレゼントボックス演出パターン「PBP-A」~「PBP-E」共通

(B)

006SHPB-OP



(C)

00:25

(D)

00:00

(E)

00:25

00:32

00:48

(F)

③ 00:25

(G)

006SHPB2-CL



(H)

006SHPB2-OP



(I)

00:25

(J)

00:00

【図 1 2 - 6】

【図 1 2 - 6】

(A) プレゼントボックス演出パターン「PBP-A」

006SHPB-CL 006SHPB-OP

カットイン予告演出
(YEP-A)を実行する

(B) プレゼントボックス演出パターン「PBP-B」

006SHPB-CL 006SHPB-OP

群予告演出
(YEP-B)を実行する

(C) プレゼントボックス演出パターン「PBP-C」

006SHPB-CL 006SHPB-OP

ボタン予告演出
(YEP-C)を実行する

(D) プレゼントボックス演出パターン「PBP-D」

006SHPB-CL 006SHPB-OP

役物予告演出
(YEP-D)を実行する

(E) プレゼントボックス演出パターン「PBP-E」

006SHPB-CL 006SHPB-OP

擬似連予告演出
(YEP-E)を実行する

【図 1 2 - 7】

【図 1 2 - 7】

(A)

カットイン予告演出(YEP-A)を実行する場合においてカットイン予告演出の実行を対象とした
プレゼントボックス演出(PBP-A)の実行有無の決定割合(設定値1~6共通)

変動パターン	実行有の決定割合
ノーマルリーチはずれ(変動パターン#12)、 スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14)	15%
ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)、 スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18)	90%

カットイン予告演出(YEP-A)を実行しない場合の実行有の決定割合は0%

(B)

群予告演出(YEP-B)を実行する場合において群予告演出の実行を対象とした
プレゼントボックス演出(PBP-B)の実行有無の決定割合(設定値1~6共通)

変動パターン	実行有の決定割合
ノーマルリーチはずれ(変動パターン#12)、 スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14)	25%
ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)、 スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18)	90%

群予告演出(YEP-B)を実行しない場合の実行有の決定割合は0%

(C)

ボタン予告演出(YEP-C)を実行する場合においてボタン予告演出の実行を対象とした
プレゼントボックス演出(PBP-C)の実行有無の決定割合(設定値1~6共通)

変動パターン	実行有の決定割合
スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14)	10%
ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)、 スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18)	60%

ボタン予告演出(YEP-C)を実行しない場合の実行有の決定割合は0%

(D)

役物予告演出(YEP-D)を実行する場合において役物予告演出の実行を対象とした
プレゼントボックス演出(PBP-D)の実行有無の決定割合(設定値1~6共通)

変動パターン	実行有の決定割合
スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14)	5%
スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18)	80%

役物予告演出(YEP-D)を実行しない場合の実行有の決定割合は0%

(E)

擬似連予告演出(YEP-E)を実行する場合において擬似連予告演出の実行を対象とした
プレゼントボックス演出(PBP-E)の実行有無の決定割合(設定値1~6共通)

変動パターン	実行有の決定割合
スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14)	25%
ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)、 スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18)	60%

擬似連予告演出(YEP-E)を実行しない場合の実行有の決定割合は0%

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 8】

【図 1 2 - 8】

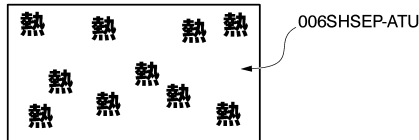
(A)

設定示唆演出パターン

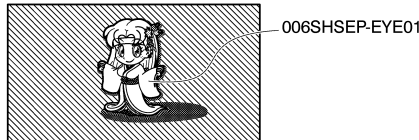
設定示唆演出パターン		内容
SEP-ATU		熱文字演出(文字「熱」の熱文字画像の表示) ※大当りの場合は設定値を示唆しない。 ※はずれの場合は設定値を示唆する。
SEP-EYE	SEP-EYE1	通常アイキャッチ演出(アイキャッチ画像(通常態様)の表示) ※スーパーリーチはずれのときに表示される。
	SEP-EYE2	特別アイキャッチ演出(アイキャッチ画像(特別態様)の表示) ※スーパーリーチはずれのときに表示される。

(B)

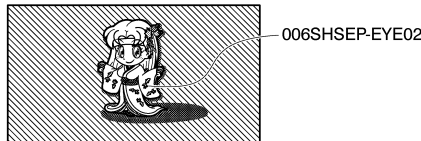
熱文字演出



(C)

通常アイキャッチ演出
(アイキャッチ画像(通常態様))

(D)

特別アイキャッチ演出
(アイキャッチ画像(特別態様))

【図 1 2 - 1 0】

【図 1 2 - 1 0】

(A)

アイキャッチ演出(通常アイキャッチ演出、
特別アイキャッチ演出)の実行有無の決定割合(設定値1~6共通)

変動パターン	実行有の決定割合
非リーチはずれ(変動パターン#10)	0%
非リーチはずれ(短縮用)変動パターン#11	0%
ノーマルリーチはずれ(変動パターン#12)	0%
スーパーリーチAはずれ(変動パターン#13)	100%
スーパーリーチBはずれ(変動パターン#14)	100%
ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)	0%
スーパーリーチA大当り(変動パターン#17)	0%
スーパーリーチB大当り(変動パターン#18)	0%

(B)

アイキャッチ演出の設定示唆演出パターンの決定割合(設定値1~3)

変動パターン	設定示唆演出パターンの決定割合	
	SEP-EYE1 (通常アイキャッチ演出)	SEP-EYE2 (特別アイキャッチ演出)
スーパーリーチAはずれ(変動パターン#13)	90%	10%
スーパーリーチBはずれ(変動パターン#14)	95%	5%

(C)

アイキャッチ演出の設定示唆演出パターンの決定割合(設定値4~6)

変動パターン	設定示唆演出パターンの決定割合	
	SEP-EYE1 (通常アイキャッチ演出)	SEP-EYE2 (特別アイキャッチ演出)
スーパーリーチAはずれ(変動パターン#13)	60%	40%
スーパーリーチBはずれ(変動パターン#14)	60%	40%

【図 1 2 - 9】

【図 1 2 - 9】

(A)

熱文字演出の実行有無の決定割合(設定値1~5)

変動パターン	実行有の決定割合
非リーチはずれ(変動パターン#10)	0%
非リーチはずれ(短縮用)変動パターン#11	0%
ノーマルリーチはずれ(変動パターン#12)	1%
スーパーリーチAはずれ(変動パターン#13)	2%
スーパーリーチBはずれ(変動パターン#14)	2%
ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)	40%
スーパーリーチA大当り(変動パターン#17)	60%
スーパーリーチB大当り(変動パターン#18)	70%

※実行する場合の設定示唆演出パターンは「SEP-ATU」

(B)

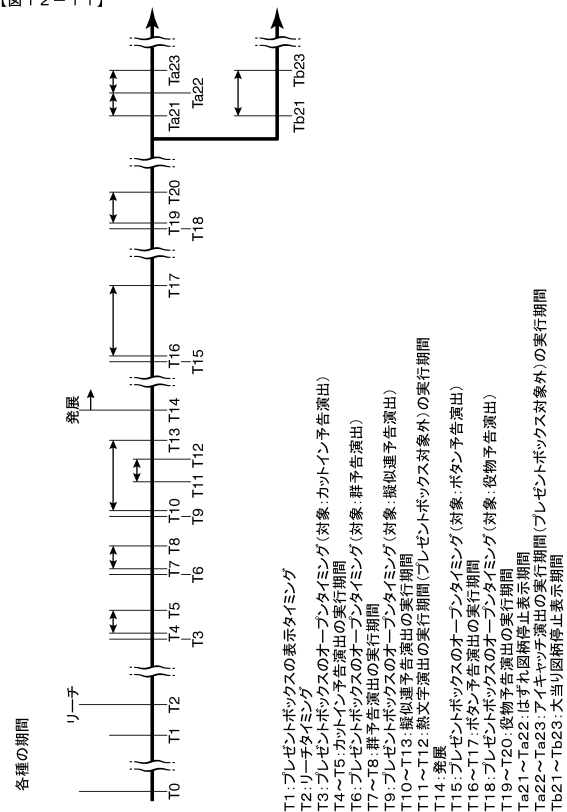
熱文字演出の実行有無の決定割合(設定値6)

変動パターン	実行有の決定割合
非リーチはずれ(変動パターン#10)	0%
非リーチはずれ(短縮用)変動パターン#11	0%
ノーマルリーチはずれ(変動パターン#12)	5%
スーパーリーチAはずれ(変動パターン#13)	10%
スーパーリーチBはずれ(変動パターン#14)	10%
ノーマルリーチ大当り(変動パターン#16)	40%
スーパーリーチA大当り(変動パターン#17)	60%
スーパーリーチB大当り(変動パターン#18)	70%

※実行する場合の設定示唆演出パターンは「SEP-ATU」

【図 1 2 - 1 1】

【図 1 2 - 1 1】



10

20

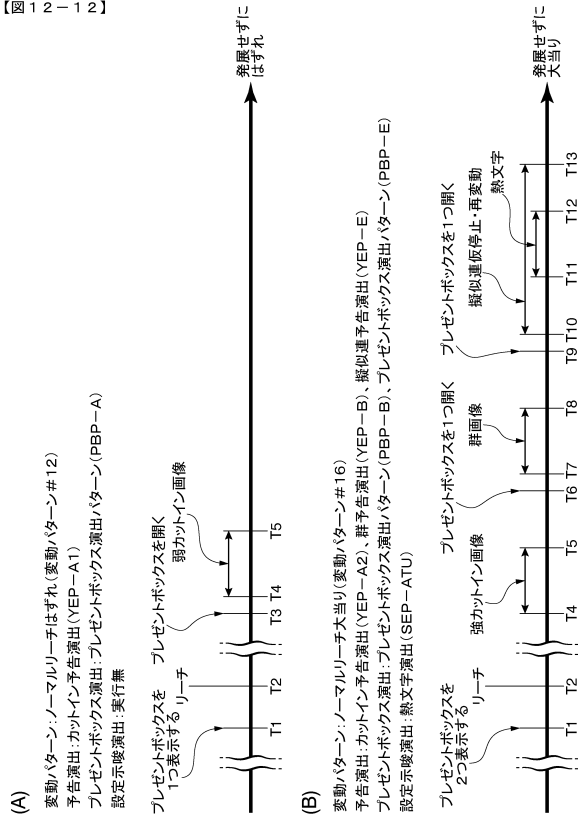
30

40

50

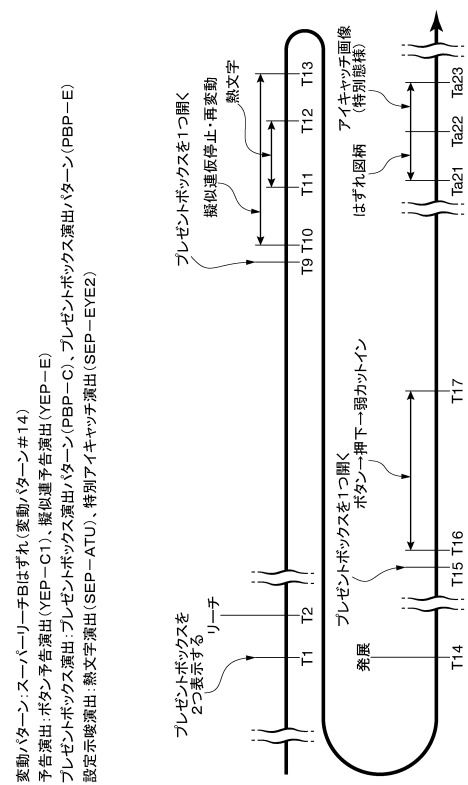
【図 1 2 - 1 2】

【図 1 2 - 1 2】



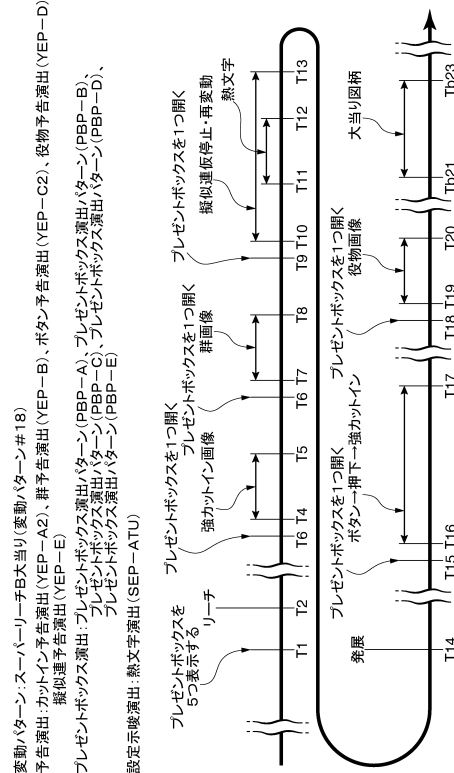
【図 1 2 - 1 3】

【図 1 2 - 1 3】



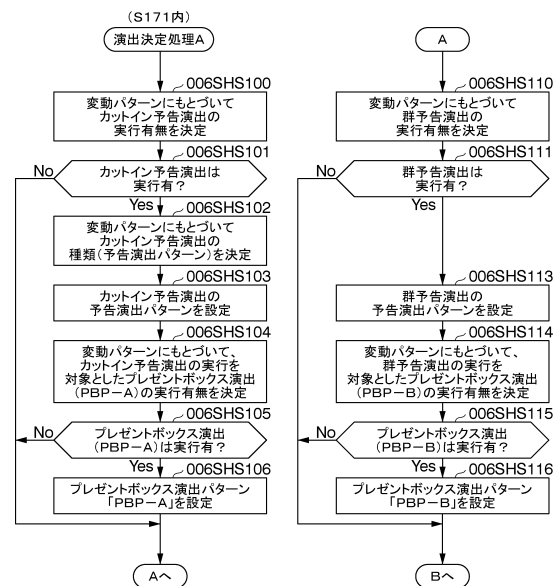
【図 1 2 - 1 4】

【図 1 2 - 1 4】



【図 1 2 - 1 5】

【図 1 2 - 1 5】



10

20

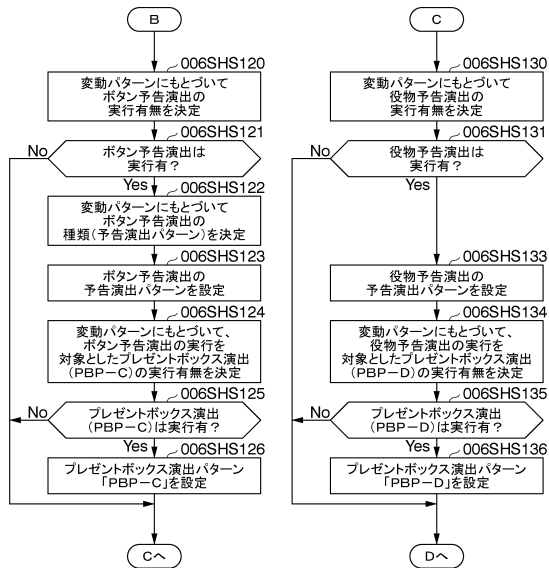
30

40

50

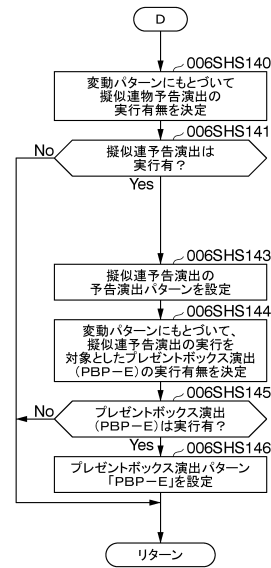
【図 12-16】

【図 12-16】



【図 12-17】

【図 12-17】

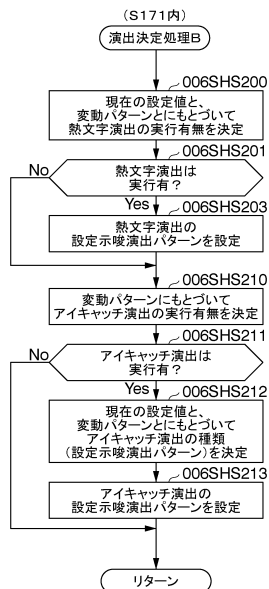


10

20

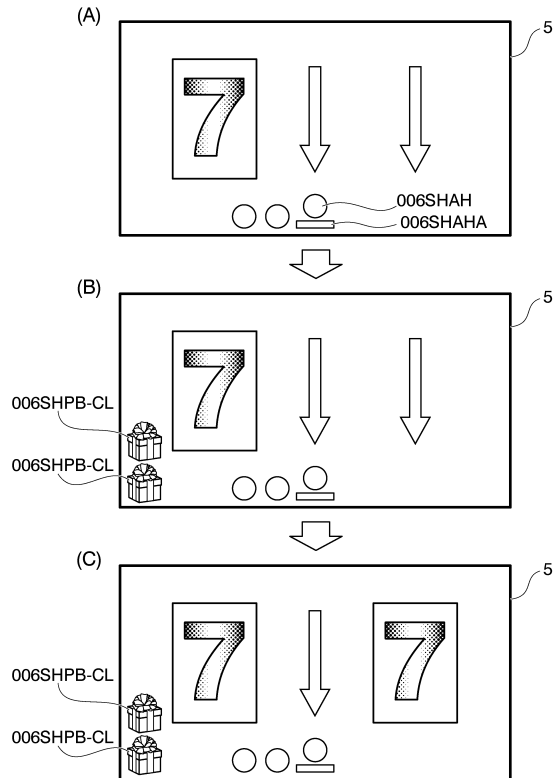
【図 12-18】

【図 12-18】



【図 12-19】

【図 12-19】



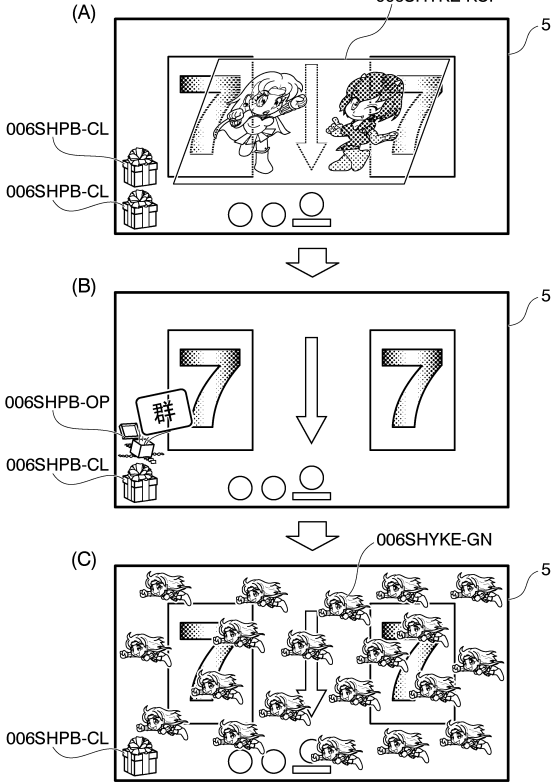
30

40

50

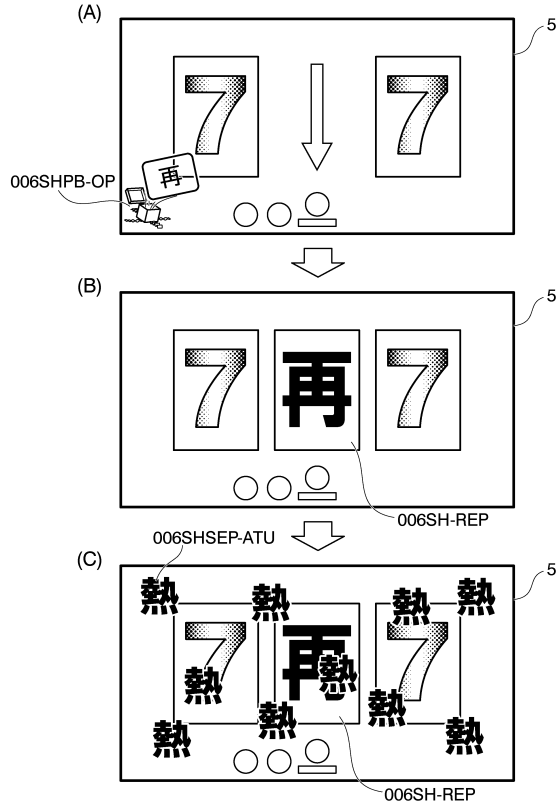
【図 12-20】

【図 12-20】



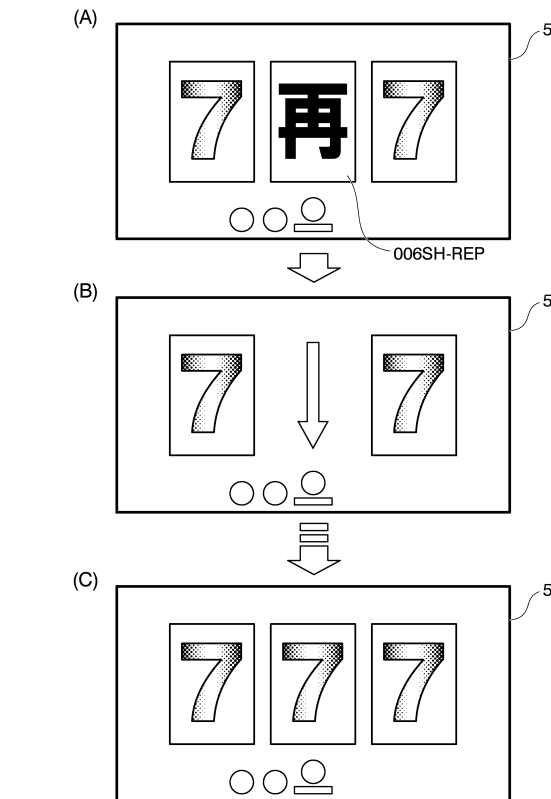
【図 12-21】

【図 12-21】



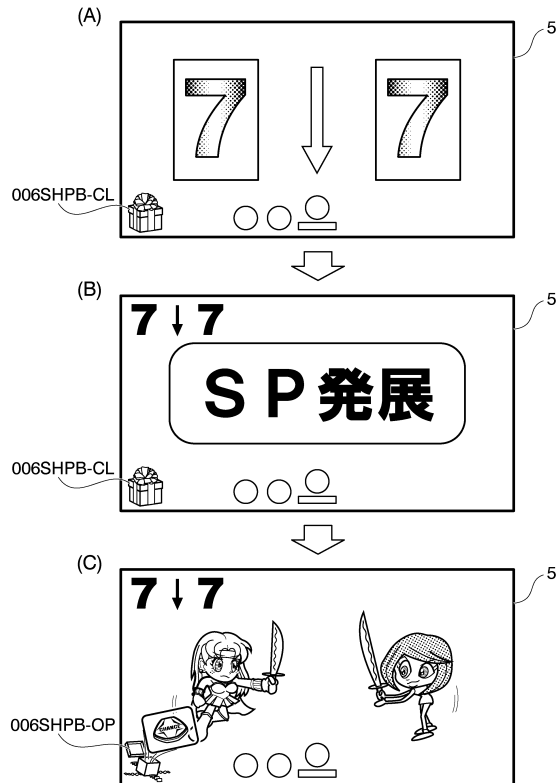
【図 12-22】

【図 12-22】



【図 12-23】

【図 12-23】



10

20

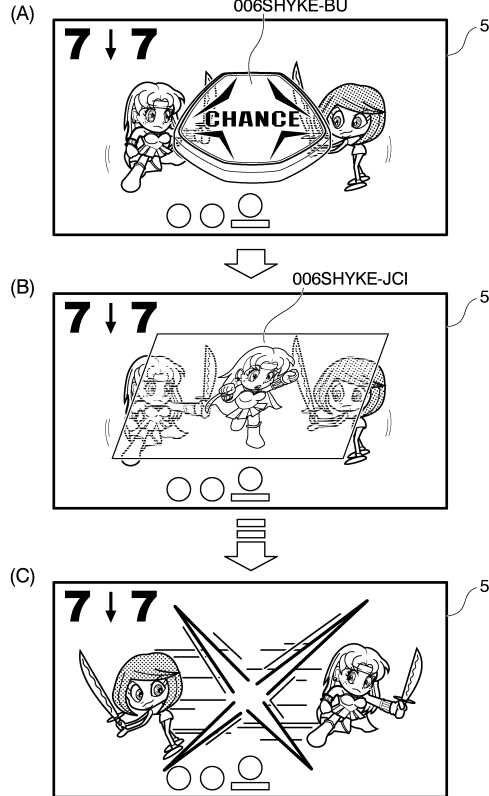
30

40

50

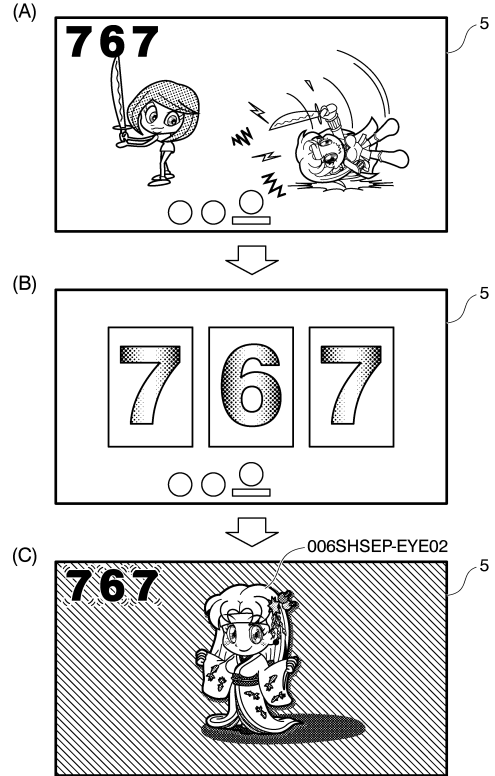
【図 12-24】

【図 12-24】



【図 12-25】

【図 12-25】

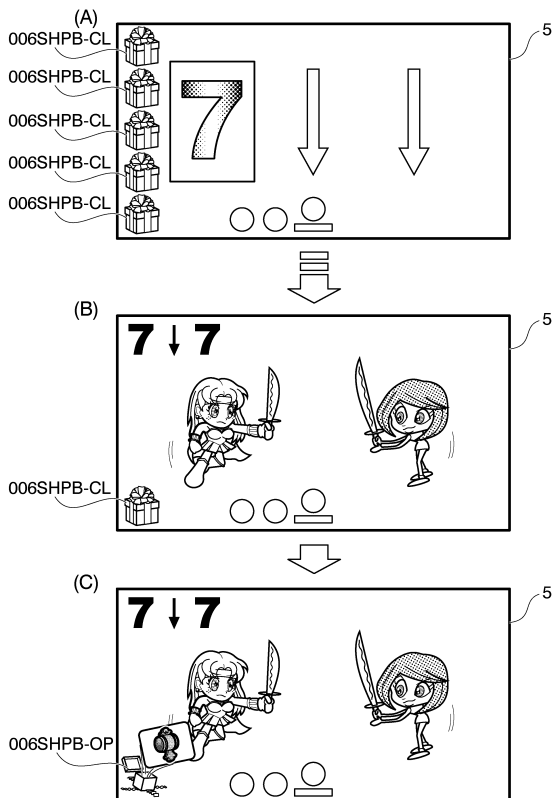


10

20

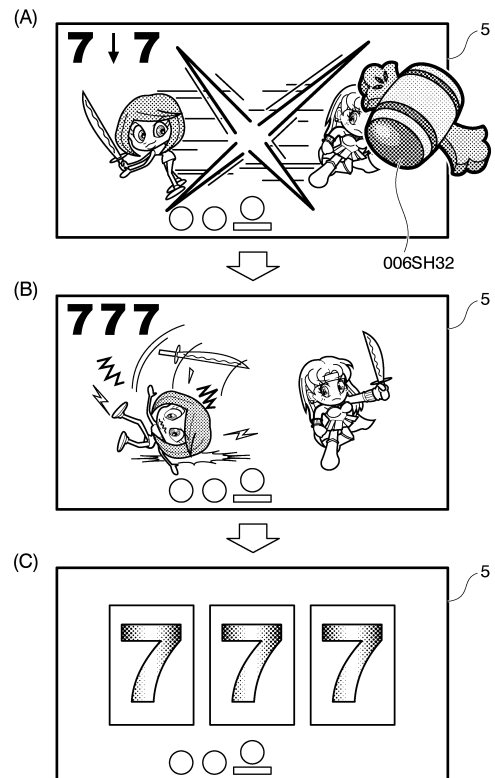
【図 12-26】

【図 12-26】



【図 12-27】

【図 12-27】



30

40

50

【図 13-1】

【図 13-1】

(A)

変動パターンの内容

変動パターン	特図変動時間	内容
変動パターン#10	15秒	非リーチはずれ
変動パターン#11	10秒	非リーチはずれ(短縮用)
変動パターン#12	30秒	ノーマルリーチ
変動パターン#13	130秒	ノーマルリーチ→スーパーリーチ(弱バトル)はずれ
変動パターン#14	140秒	ノーマルリーチ→スーパーリーチ(中バトル)はずれ
変動パターン#15	150秒	ノーマルリーチ→スーパーリーチ(強バトル)はずれ
変動パターン#16	15秒	小当り
変動パターン#17	30秒	ノーマルリーチ大当り
変動パターン#18	130秒	ノーマルリーチ→スーパーリーチ(弱バトル)大当り
変動パターン#19	140秒	ノーマルリーチ→スーパーリーチ(中バトル)大当り
変動パターン#20	150秒	ノーマルリーチ→スーパーリーチ(強バトル)大当り

(B)

変動パターンの決定割合(%)

変動パターン	大当り	小当り	はずれ (低ベース)	はずれ (高ベース)
変動パターン#10	0	0	95	0
変動パターン#11	0	0	0	92
変動パターン#12	0	0	4	7
変動パターン#13	0	0	0.8	0.4
変動パターン#14	0	0	0.1	0.4
変動パターン#15	0	0	0.1	0.2
変動パターン#16	0	100	0	0
変動パターン#17	5	0	0	0
変動パターン#18	10	0	0	0
変動パターン#19	25	0	0	0
変動パターン#20	60	0	0	0

【図 13-2】

【図 13-2】

変動パターン	擬似連有			擬似連無		
	擬似連1回	擬似連2回	擬似連3回	擬似連1回	擬似連2回	擬似連3回
非リーチ/変動パターン#10、#11	100	0	0	100	0	0
小当り/変動パターン#16	100	0	0	100	0	0
ノーマルリーチ/変動パターン#12、#17	80	20	0	80	20	0
スーパーリーチ(弱バトル)/変動パターン#13、#18	30	40	30	30	40	30
スーパーリーチ(中バトル)/変動パターン#14、#19	20	30	30	20	30	30
スーパーリーチ(強バトル)/変動パターン#15、#20	10	20	40	10	20	40

擬似連予告演出の決定割合(%)

【図 13-3】

【図 13-3】

(A)

スーパーリーチ(弱バトル)はずれ(変動パターン#13)におけるバトル演出の内容

バトル 演出パターン	内容
BP-J-L1	弱タイトル→弱バトル開始→役物動作有→バトル(敗)
BP-J-L2	弱タイトル→弱バトル開始→バトル(敗)

(B)

スーパーリーチ(弱バトル)大当り(変動パターン#18)におけるバトル演出の内容

バトル 演出パターン	内容
BP-J-W1	弱タイトル→弱バトル開始→役物動作有→バトル(勝)
BP-J-W2	弱タイトル→弱バトル開始→バトル(勝)
BP-J-W3	弱タイトル→弱バトル開始→役物動作有→バトル(敗)→救済(勝)
BP-J-W4	弱タイトル→弱バトル開始→バトル(敗)→救済(勝)

(C)

スーパーリーチ(中バトル)はずれ(変動パターン#14)におけるバトル演出の内容

バトル 演出パターン	内容
BP-T-L1	弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル(敗)
BP-T-L2	中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル(敗)
BP-T-L3	弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→バトル(敗)
BP-T-L4	中タイトル→中バトル開始→バトル(敗)

(D)

スーパーリーチ(中バトル)大当り(変動パターン#19)におけるバトル演出の内容

バトル 演出パターン	内容
BP-T-W1	弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル(勝)
BP-T-W2	中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル(勝)
BP-T-W3	弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→バトル(勝)
BP-T-W4	中タイトル→中バトル開始→バトル(勝)
BP-T-W5	弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル(敗)→救済(勝)
BP-T-W6	中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル(敗)→救済(勝)
BP-T-W7	弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→バトル(敗)→救済(勝)
BP-T-W8	中タイトル→中バトル開始→バトル(敗)→救済(勝)

【図 13-4】

【図 13-4】

(A) スーパーリーチ(強バトル)はずれ(変動パターン#15)におけるバトル演出の内容

バトル 演出パターン	内容
BP-K-L1	弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(敗)
BP-K-L2	中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(敗)
BP-K-L3	強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(敗)
BP-K-L4	弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル(敗)
BP-K-L5	中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル(敗)
BP-K-L6	強タイトル→強バトル開始→バトル(敗)

(B) スーパーリーチ(強バトル)大当り(変動パターン#20)におけるバトル演出の内容

バトル 演出パターン	内容
BP-K-W1	弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(勝)
BP-K-W2	中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(勝)
BP-K-W3	強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(勝)
BP-K-W4	弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル(勝)
BP-K-W5	中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル(勝)
BP-K-W6	強タイトル→強バトル開始→バトル(勝)
BP-K-W7	弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(敗)→救済(勝)
BP-K-W8	中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(敗)→救済(勝)
BP-K-W9	強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(敗)→救済(勝)
BP-K-W10	弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル(敗)→救済(勝)
BP-K-W11	中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル(敗)→救済(勝)
BP-K-W12	強タイトル→強バトル開始→バトル(敗)→救済(勝)

10

20

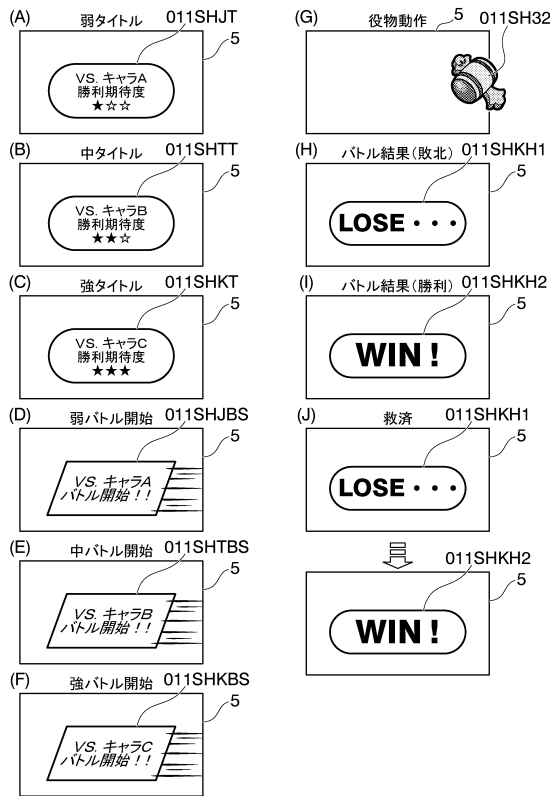
30

40

50

【図 13-5】

【図 13-5】



【図 13-6】

【図 13-6】

(A) スーパーリーチ(弱バトル)のバトル演出パターンの決定割合(%)

バトル演出パターン	はずれ(変動パターン#13)	大当たり(変動パターン#18)
BP-J-L1	20	0
BP-J-L2	80	0
BP-J-W1	0	40
BP-J-W2	0	30
BP-J-W3	0	20
BP-J-W4	0	10

(B) スーパーリーチ(中バトル)のバトル演出パターンの決定割合(%)

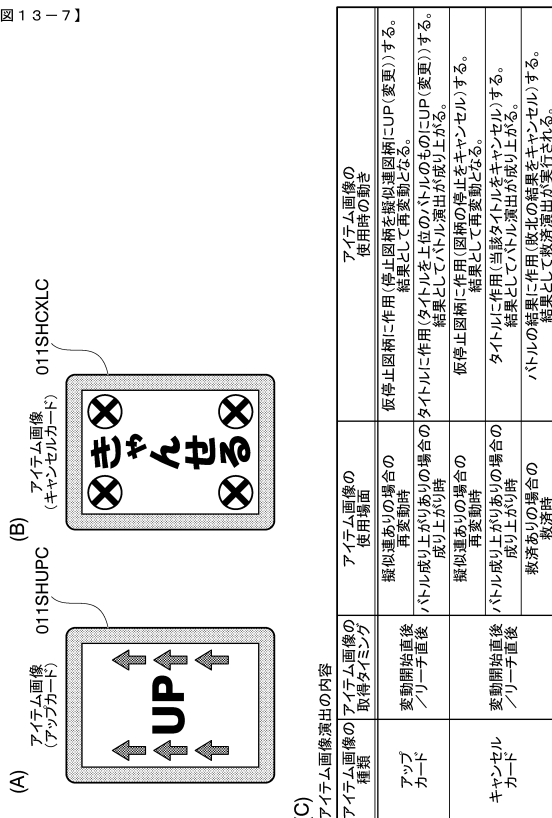
バトル演出パターン	はずれ(変動パターン#14)	大当たり(変動パターン#19)
BP-T-L1	10	0
BP-T-L2	20	0
BP-T-L3	30	0
BP-T-L4	40	0
BP-T-W1	0	20
BP-T-W2	0	20
BP-T-W3	0	15
BP-T-W4	0	15
BP-T-W5	0	10
BP-T-W6	0	10
BP-T-W7	0	5
BP-T-W8	0	5

(C) スーパーリーチ(強バトル)のバトル演出パターンの決定割合(%)

バトル演出パターン	はずれ(変動パターン#15)	大当たり(変動パターン#20)
BP-K-L1	5	0
BP-K-L2	10	0
BP-K-L3	15	0
BP-K-L4	15	0
BP-K-L5	25	0
BP-K-L6	30	0
BP-K-W1	0	15
BP-K-W2	0	15
BP-K-W3	0	15
BP-K-W4	0	9
BP-K-W5	0	8
BP-K-W6	0	8
BP-K-W7	0	6
BP-K-W8	0	6
BP-K-W9	0	6
BP-K-W10	0	4
BP-K-W11	0	4
BP-K-W12	0	4

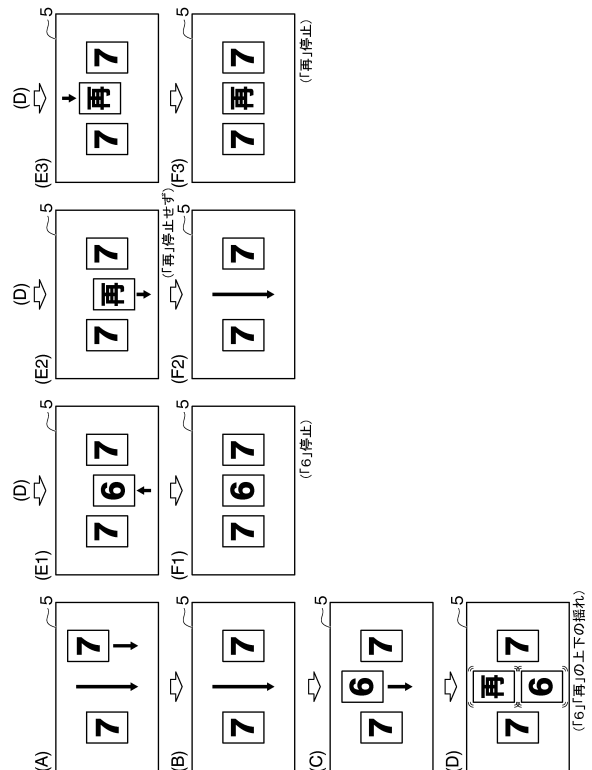
【図 13-7】

【図 13-7】



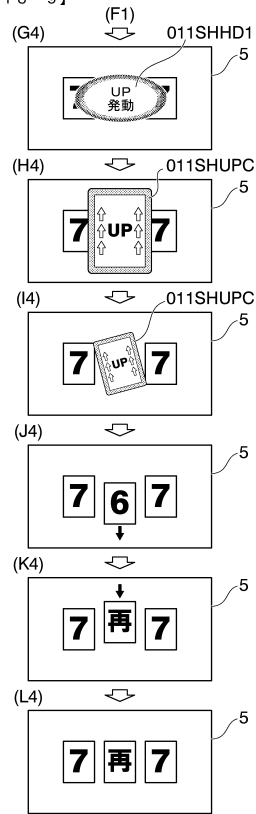
【図 13-8】

【図 13-8】



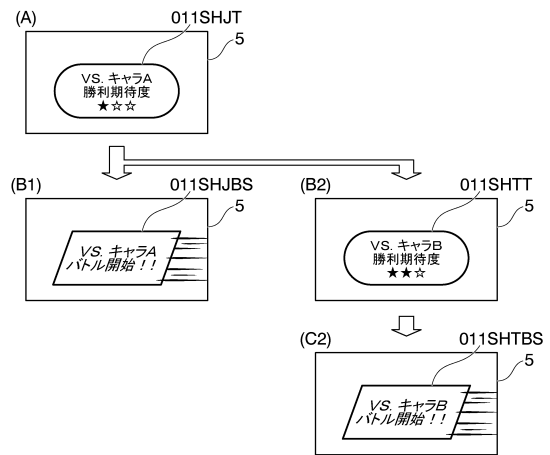
【図 13-9】

【図 13-9】



【図 13-10】

【図 13-10】

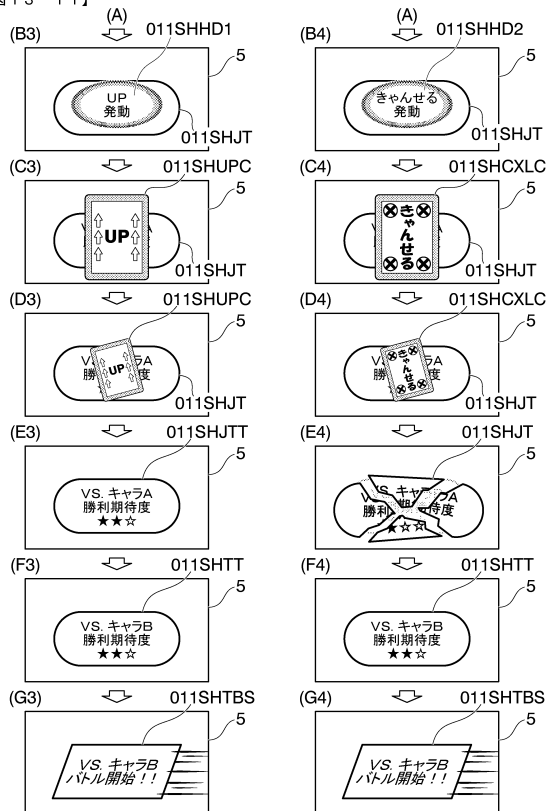


10

20

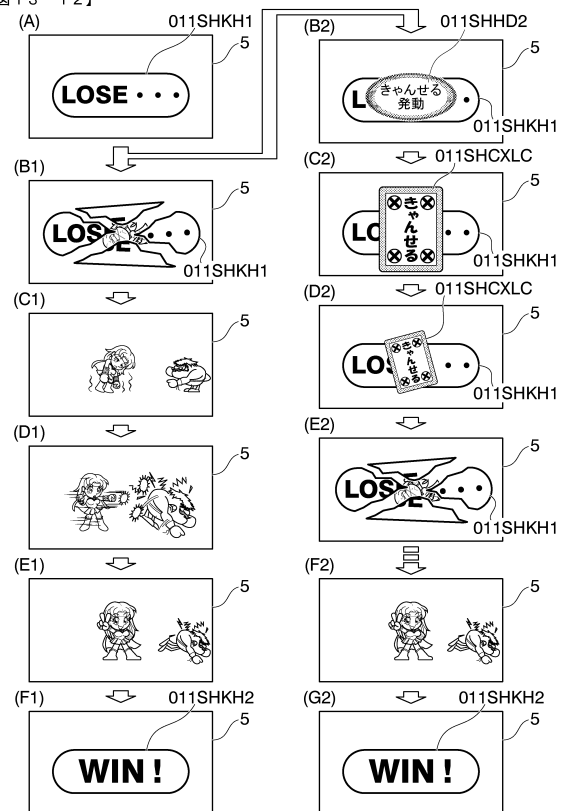
【図 13-11】

【図 13-11】



【図 13-12】

【図 13-12】



30

40

50

【図 13-13】

【图 13-13】

救済をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)

使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに救済	1
使用有、取得無※ストック無しのカンセルカードを使用し救済	9
使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚	0
使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚	0
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚	75
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚	15

【圖 13-14】

【图 13-14】

- (A) バトル成り上がりをターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)
(バトル成り上がり回数1回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合)

使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに成り上がり	5
使用有、取得無※ストック無しのアップカードを使用し成り上がり	40
使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚	10
使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚	5
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚	30
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚	10

- (B) バトル成り上がりをターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)
(バトル成り上がり回数1回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合)

使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに成り上がり	5
使用有、取得無※ストック無しのアップカードを使用し成り上がり	20
使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚	10
使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚	5
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚	40
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚	20

- (C) バトル成り上がりをターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)
(バトル成り上がり回数2回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合)

使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに成りにがり	5
使用有、取得無※ストック無しのアッカードを2回使用し成りにがり	20
使用有、取得有、アッカード、変動開始直後、1枚	10
使用有、取得有、アッカード、リーチ直後、1枚	5
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚	25
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、2枚	5
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚	25
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、2枚	5

※1枚の場合には、2回目はストック無で同一アイテムを使用して成り上がり。

- (D) バトル成り上がりをターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)
(バトル成り上がり回数2回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合)

使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに成り上がり	5
使用有、取得無※ストック無しのアップカードを2回使用し成り上がり	20
使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚	10
使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚	5
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚	5
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、2枚	25
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚	5
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、2枚	25

※1枚の場合には、2回目はストック無で同一アイテムを使用して成り上がり。

【図 13-15】

【图 13-15】

- (A) 擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)
(ノーマルリーチ(はずれ)の場合)

使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに疑似連	5
使用有、取得無※ストック無しのアップカードを使用し疑似連	12
使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚	26
使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚	47
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚	2
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚	8

- (B) 擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)
(ノーマルリーチ(大当り)の場合)

使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに疑似連	5
使用有、取得無※ストック無しのアップカードを使用し疑似連	15
使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚	25
使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚	45
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚	2
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚	8

【図 13-16】

【图 13-16】

- (A) 擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)
(スーパーリーチ(はずれ)の場合)

使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに疑似連	6
使用有 取得無※ストック無しのアップカードを使用し疑似連	11
使用有 取得有 アップカード、変動開始直後、1枚	26
使用有 取得有 アップカード、リーチ直後、1枚	4.7
使用有 取得有 キャンセルカード、変動開始直後、1枚	2
使用有 取得有 キャンセルカード、リーチ直後、1枚	8

※擬似2以上は、「使用有」でも擬似1回目のみアイテムを使用

- (B) 擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)
(スーパーリーチ(当たり)、かつ、キャンセルカードの取得枚数が0~2枚の場合)

使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに疑似連	6
使用有、取得無※ストック無しのアップカードを使用し疑似連	14
使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚	25
使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚	45
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚	2
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚	8

※擬似2以上は、「使用有」でも擬似1回目のみアイテムを使用

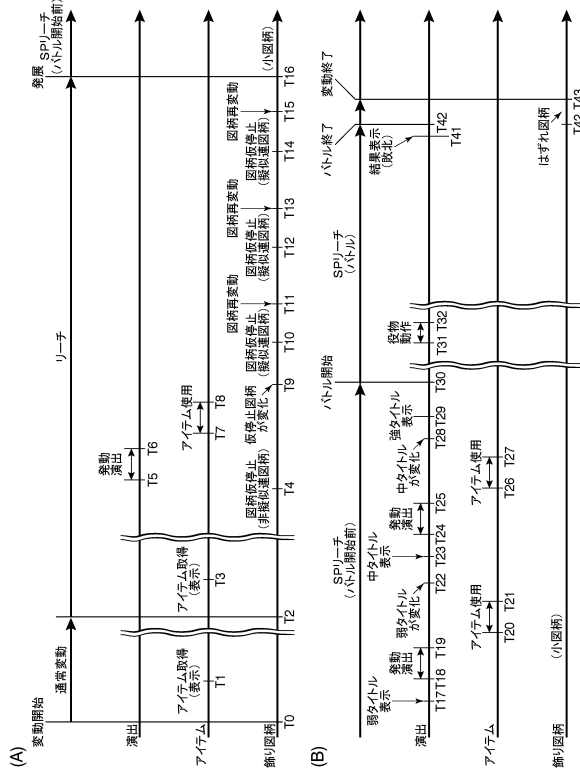
- (C) 擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)
(スーパーリーチ(大当り)、かつ、キャンセルカードの取得枚数が3枚の場合)

使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに疑似連	6
使用有、取得無※ストック無しのアプカードを使用し疑似連	14
使用有、取得有、アプカード、変動開始直後、1枚	25
使用有、取得有、アプカード、リーチ直後、1枚	55
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚	0
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚	0

※擬似2以上は、「使用有」でも擬似1回目のみアイテムを使用

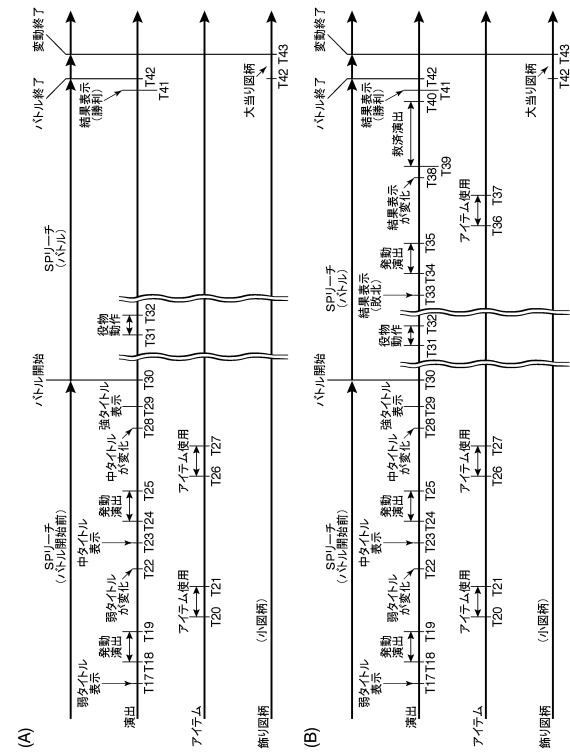
【図 13-17】

【图 13-17】



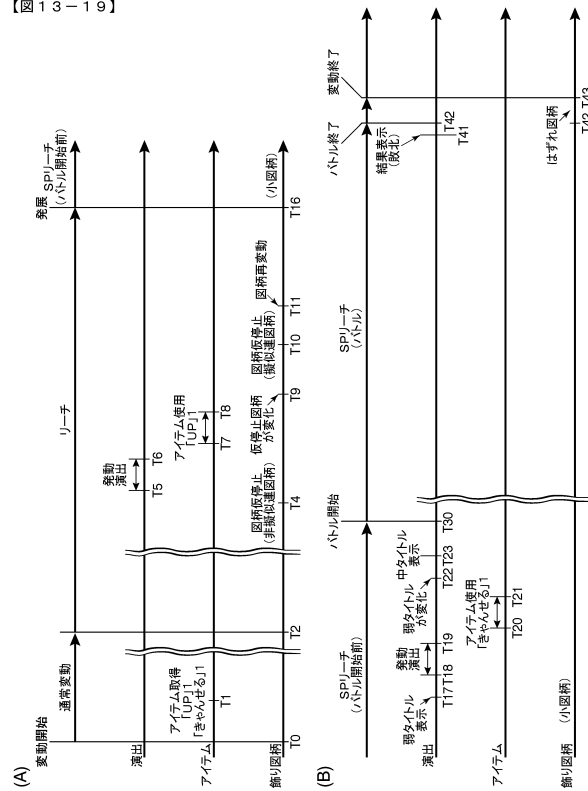
【図 13-18】

【图 13-18】



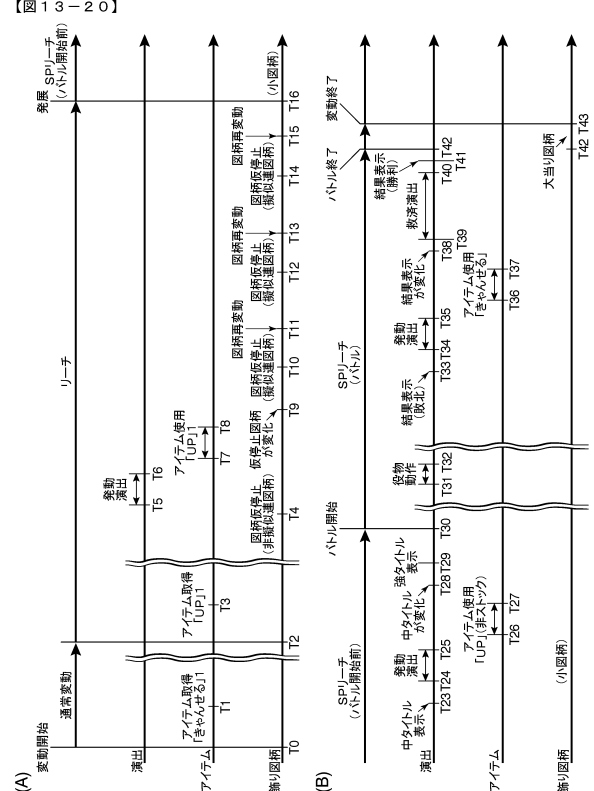
【図 13-19】

【图 13-19】



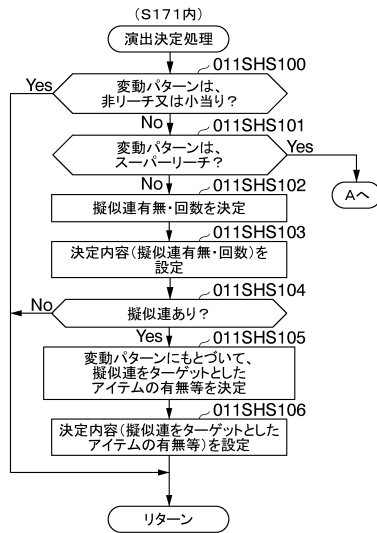
【図 13-20】

【図 13-20】



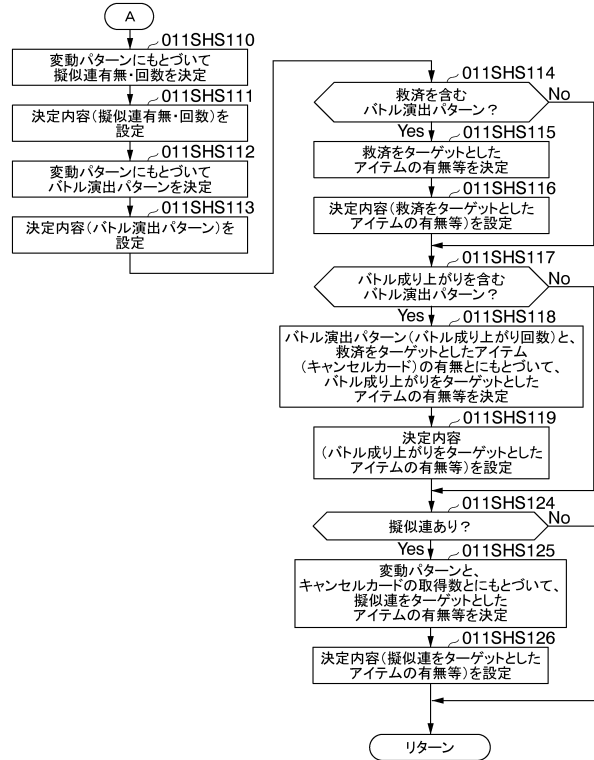
【図 13-21】

【図 13-21】



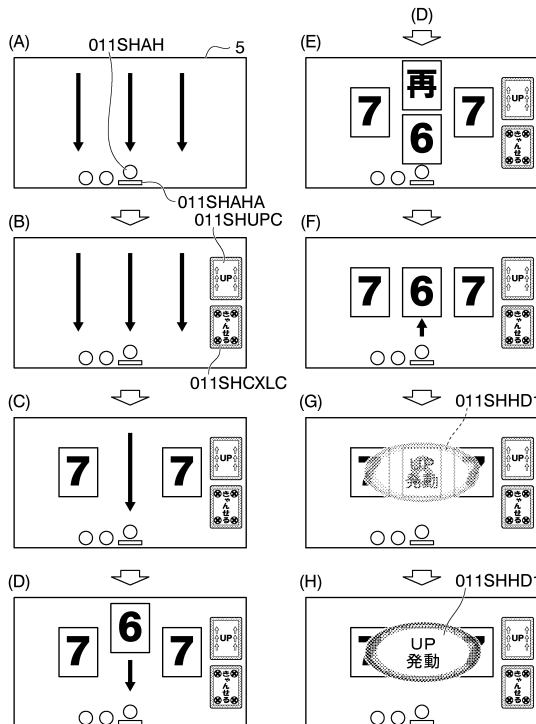
【図 13-22】

【図 13-22】



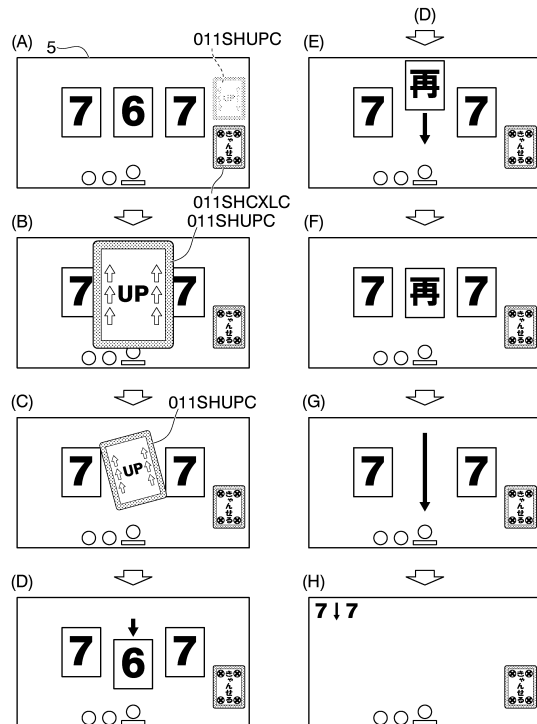
【図 13-23】

【図 13-23】



【図 13-24】

【図 13-24】



10

20

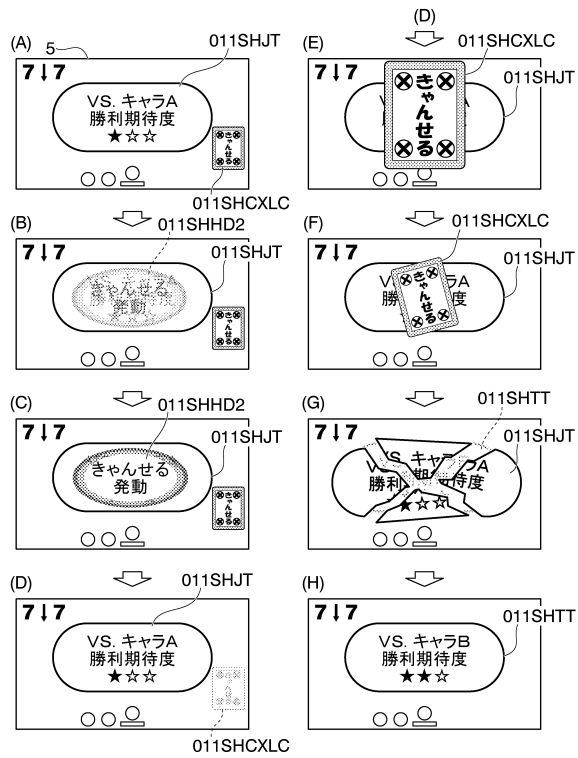
30

40

50

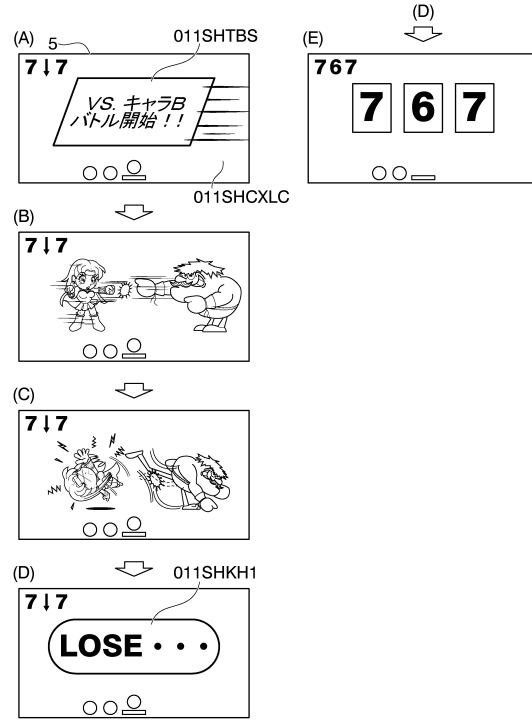
【図 13-25】

【図 13-25】



【図 13-26】

【図 13-26】

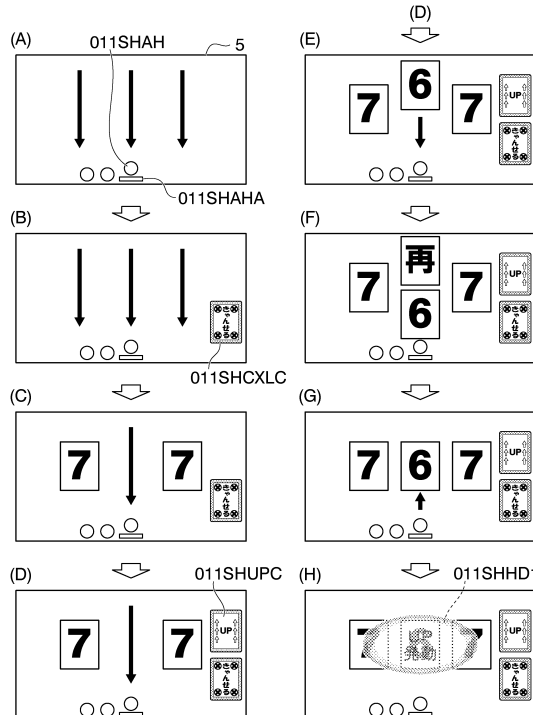


10

20

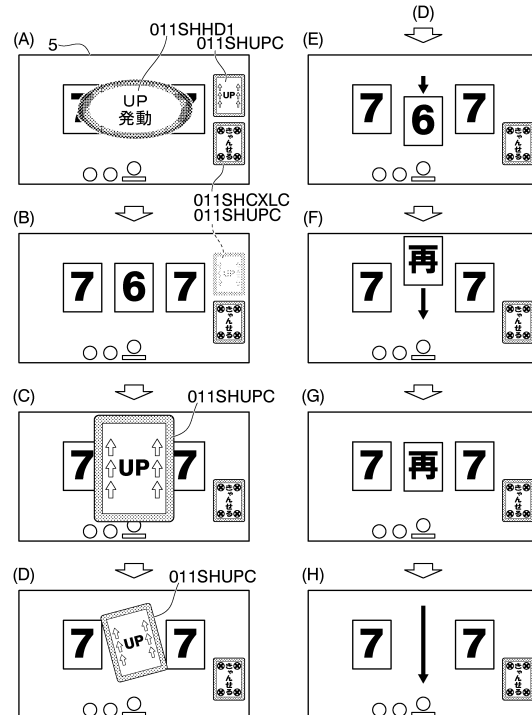
【図 13-27】

【図 13-27】



【図 13-28】

【図 13-28】



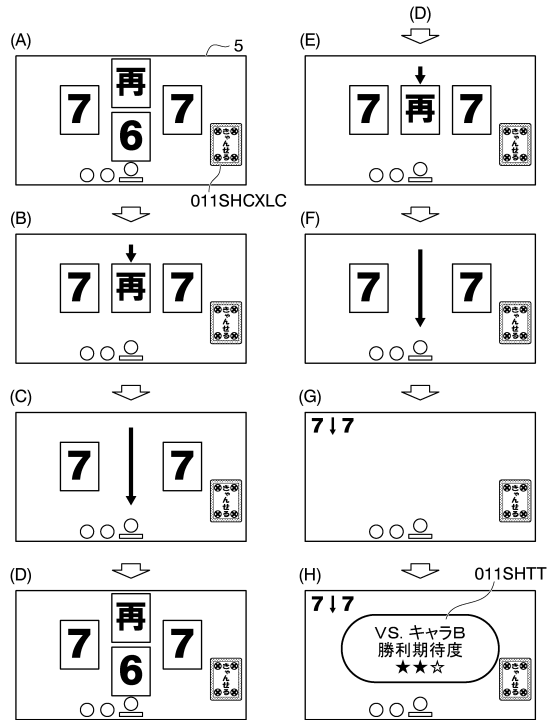
30

40

50

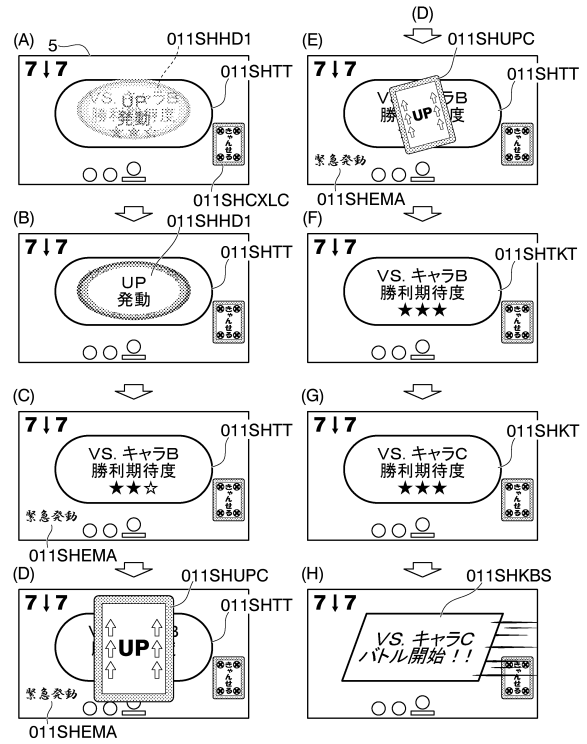
【図 13-29】

【図 13-29】



【図 13-30】

【図 13-30】

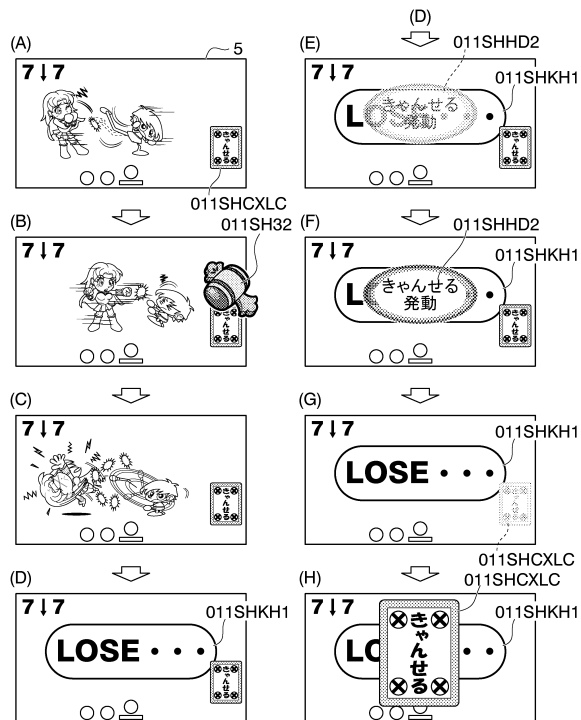


10

20

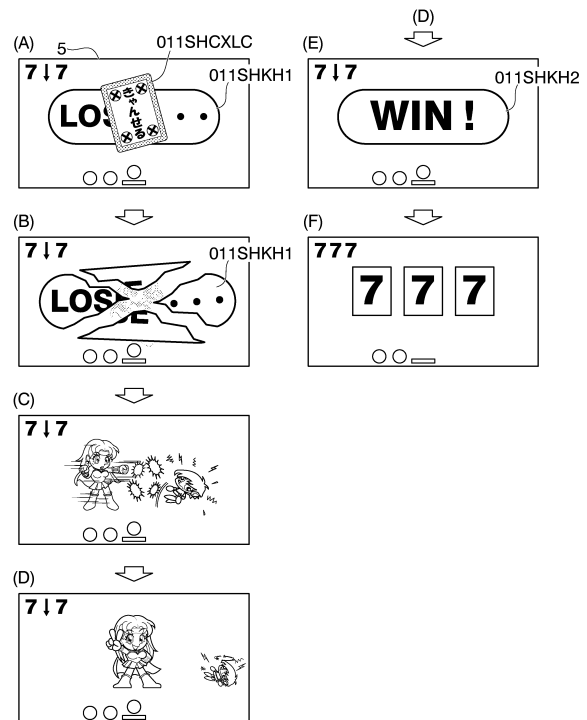
【図 13-31】

【図 13-31】



【図 13-32】

【図 13-32】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 3 - 0 6 6 6 2 3 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 1 1 7 3 8 3 (J P , A)
特許第 7 2 1 8 2 5 5 (J P , B 2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
- A 6 3 F 7 / 0 2
A 6 3 F 5 / 0 4