

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7143248号
(P7143248)

(45)発行日 令和4年9月28日(2022.9.28)

(24)登録日 令和4年9月16日(2022.9.16)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

A 6 3 F

7/02

3 0 4 D

請求項の数 1 (全296頁)

(21)出願番号 特願2019-97667(P2019-97667)
 (22)出願日 令和1年5月24日(2019.5.24)
 (65)公開番号 特開2020-191934(P2020-191934
 A)
 (43)公開日 令和2年12月3日(2020.12.3)
 審査請求日 令和3年3月18日(2021.3.18)

(73)特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74)代理人 100093687
 弁理士 富崎 元成
 (74)代理人 100107951
 弁理士 山田 勉
 (74)代理人 100168468
 弁理士 富崎 曜
 (72)発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 株式会社三共内
 審査官 手塚 毅

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】

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 保留記憶に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
 前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、
 前記決定手段による決定前に、前記有利状態に制御されるかを判定する判定手段と、
 演出を制御可能な演出制御手段と、
 表示手段と、

可動体と、

前記可動体と異なる操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示可能であり、

前記判定手段の判定に基づいて、特定表示を、通常態様と、前記有利状態に制御されることを示唆する予告態様と、前記予告態様に変化することを示唆する特殊態様との何れかの態様で表示することが可能であり、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記判定手段の判定に基づいて、前記操作手段により特定演出を実行可能であり、

特定表示が前記特殊態様で表示された後に該特定表示が前記予告態様に変化するときの方が該特定表示が前記予告態様に変化しないときよりも前記有利状態に制御される割合が高く、

前記特定演出が実行されるときの方が前記特定演出が実行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、

前記演出制御手段は、

前記判定手段の判定対象となった保留記憶に基づく可変表示が実行されていない第1期間と、当該保留記憶に基づく可変表示が実行されている第2期間とで、当該保留記憶の可変表示に対応した前記特定演出を実行可能であり、

前記第1期間の可変表示において実行される前記特定演出の実行回数よりも多くの回数の前記特定演出を前記第2期間において実行可能であり、

前記報知演出の実行期間において生じた保留記憶の可変表示に対応する特定表示を表示するときに、特定表示を前記予告態様で表示することを制限する一方で、特定表示を前記特殊態様で表示することが可能であり、

前記報知演出の実行期間において生じた保留記憶を対象とした前記判定手段の判定に基づく前記特定演出の実行を前記第1期間において制限したときに、前記第2期間において前記特定演出を実行可能であり、

前記可動体が移動したときに前記特定演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

例えば、特許文献1には、入賞時判定処理にてスーパーリーチを伴う変動パターンと判定された場合は、その時点で保留記憶表示部に特定の保留表示が表示されることなく通常の保留表示が表示され、現在実行中のスーパーリーチを伴う変動パターンに基づく変動表示が終了した後に、予告対象データが記憶された保留表示に基づく変動表示が開始されるまで特別連続演出が実行される遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2013-188256号公報（図42）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載された遊技機では、スーパーリーチを伴う変動表示が実行されているときには他の変動表示を対象とした先読み予告演出を実行しないことにより、遊技者の意識をスーパーリーチに集中させることができるが、他の変動表示を対象とした先読み予告演出が実行されないことで興趣を低下させてしまうおそれがある。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、演出の実行頻度が低下することによる興趣の低下を抑制することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段A1の遊技機は、

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

保留記憶に関する情報（始動入賞時に抽出した大当たり判定用乱数、大当たり種別判定用乱数、変動パターン判定用乱数等）を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（第1特図保留記憶部、第2特図保留記憶部）と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（ステップS110の特別図柄通常

10

20

30

40

50

処理を実行するCPU103)と、

前記決定手段による決定前に、前記有利状態に制御されるかを判定する判定手段(始動入賞判定処理(ステップS101))と、

演出を制御可能な演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段と、

可動体と、

前記可動体と異なる操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

可変表示に対応する特定表示(保留表示)を前記表示手段(画像表示装置5)に表示可能であり、

前記判定手段の判定に基づいて、特定表示を、通常態様(白色の丸形表示)と、前記有利状態に制御されることを示唆する予告態様(赤色の丸形表示)と、前記予告態様に変化することを示唆する特殊態様(白色の三角形表示)との何れかの態様で表示することが可能であり、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出(リーチ演出)を実行可能であり、

前記判定手段の判定に基づいて、前記操作手段(スティックコントローラ31A)により特定演出(操作部振動演出)を実行可能であり、

特定表示(保留表示、アクティブ表示)が前記特殊態様(白色の三角形表示)で表示された後に該特定表示が前記予告態様(赤色の丸形表示)に変化する時の方が該特定表示が前記予告態様(赤色の丸形表示)に変化しないときよりも前記有利状態(大当たり遊技状態)に制御される割合が高く、

前記特定演出(操作部振動演出)が実行されるときの方が前記特定演出(操作部振動演出)が実行されないときよりも前記有利状態(大当たり遊技状態)に制御される割合が高く、

前記演出制御手段は、

前記判定手段の判定対象となった保留記憶に基づく可変表示が実行されていない第1期間と、当該保留記憶に基づく可変表示が実行されている第2期間とで、当該保留記憶の可変表示に対応した前記特定演出を実行可能であり、

前記第1期間の可変表示において実行される前記特定演出の実行回数よりも多くの回数の前記特定演出を前記第2期間において実行可能であり、

前記報知演出(リーチ演出)の実行期間において生じた保留記憶の可変表示に対応する特定表示(保留表示)を表示するときに、特定表示(保留表示)を前記予告態様(赤色の丸形表示)で表示することを制限する一方で、特定表示(保留表示)を前記特殊態様(白色の三角形表示)で表示することが可能であり、

前記報知演出の実行期間において生じた保留記憶を対象とした前記判定手段の判定に基づく前記特定演出の実行を前記第1期間において制限したときに、前記第2期間において前記特定演出を実行可能であり(リーチ演出の実行中に、新たに始動入賞が発生して保留表示を表示するときには、先読み予告演出としての操作部振動演出の実行が制限されていることにより、スティックコントローラ31Aの態様を特別態様(振動態様)とすることが制限される)、

前記可動体が移動したときに前記特定演出を実行可能である

ことを特徴とする。

このような構成によれば、報知演出の実行期間において特定表示を特殊態様で表示可能であるため、特定演出の実行が制限されることによる興趣の低下を抑制することができる。

【0007】

手段A2の遊技機は、

手段A1の遊技機であって、

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

前記報知演出(リーチ演出、スーパーリーチ演出)が実行された可変表示よりも後の可変表示において、当該報知演出(リーチ演出、スーパーリーチ演出)の実行期間において

10

20

30

40

50

生じた保留記憶の可変表示に対応する前記特殊態様（白色の三角形表示）の特定表示（保留表示、アクティブ表示）を、前記予告態様（赤色の丸形表示）に変化させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、報知演出が実行されたものの有利状態に制御されないときに、特殊態様の特定表示が予告態様に変化することを遊技者に期待させることができるため、遊技者の残念感を軽減できる。

【0008】

手段A3の遊技機は、

手段A1又は手段A2の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記報知演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）の実行期間において生じた保留記憶の可変表示に対応する特定表示（保留表示）を表示したときは、当該報知演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）が実行された可変表示よりも後の可変表示において、当該特定表示（保留表示、アクティブ表示）に対応する前記特定演出（操作部振動演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定演出の実行頻度が過度に低下してしまうことを抑制することができる。

【0009】

手段A4の遊技機は、

手段A1から手段A3の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記報知演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）の実行期間において生じた保留記憶の可変表示に対応する特殊態様（白色の三角形表示）の特定表示（保留表示）を表示したときは、当該特定表示（保留表示）に対応した可変表示が実行されたときに、特殊態様の特定表示（アクティブ表示）を予告態様（赤色の丸形表示）に変化させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、報知演出の実行期間において特定表示が特殊態様で表示された場合、その後に特殊態様の変動表示が予告態様に変化することを期待させることができる。

【0010】

手段A5の遊技機は、

手段A1から手段A4の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記報知演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）の実行期間において生じた保留記憶の可変表示に対応する特定表示（保留表示）を表示したときは、当該特定表示（保留表示）に対応した可変表示が実行されたときに、当該特定表示（保留表示）に対応する前記特定演出（操作部振動演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定演出の実行頻度が過度に低下してしまうことを抑制することができる。

【0011】

手段A6の遊技機は、

手段A1から手段A5の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記報知演出（リーチ演出）の実行期間に複数種類の予告演出（バトル演出、期待度示唆演出）を実行可能であり、

前記判定手段（始動入賞判定処理（ステップS101））の判定に基づいて、予告演出の実行前に何れかの種類の予告演出（バトル演出、期待度示唆演出）に対応する所定表示

10

20

30

40

50

(画面右下の領域に表示されるタイマー画像 07TM300、待機画像 07TM300a) を表示可能であり、

前記所定表示 (タイマー画像 07TM300、待機画像 07TM300a) が表示された後に予告演出 (バトル演出、期待度示唆演出) が実行されるときの方が、前記所定表示 (タイマー画像 07TM300、待機画像 07TM300a) が表示されることなく予告演出 (バトル演出、期待度示唆演出) が実行されるときよりも前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御される割合が高く、

前記演出制御手段 (演出制御用 CPU120) は、

前記報知演出 (リーチ演出) の実行期間において生じた保留記憶を対象とした前記判定手段 (始動入賞判定処理 (ステップ S101)) の判定に基づく前記所定表示 (待機画像 07TM300a) の表示を制限する

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、報知演出の実行期間において特定表示を特殊態様で表示可能であるため、所定表示の表示が制限されることによる興趣の低下を抑制することができる。

【0012】

手段 A7 の遊技機は、

手段 A1 から手段 A6 の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段 (演出制御用 CPU120) は、

前記判定手段 (始動入賞判定処理 (ステップ S101)) の判定に基づいて特別表示 (特殊背景画像 07TM400) を表示する特別演出 (特殊背景演出) を実行可能であり、

前記特別演出 (特殊背景演出) が実行されるときの方が、前記特別演出 (特殊背景演出) が実行されないときよりも前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御される割合が高く、

前記演出制御手段 (演出制御用 CPU120) は、

前記報知演出 (リーチ演出) の実行期間において生じた保留記憶を対象とした前記判定手段 (始動入賞判定処理 (ステップ S101)) の判定に基づく前記特別演出 (特殊背景演出) の実行を制限する

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、報知演出の実行期間において特定表示を特殊態様で表示可能であるため、特別演出の実行が制限されることによる興趣の低下を抑制することができる。

【0013】

手段 B1 の遊技機は、

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態 (大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機 (パチンコ遊技機 1) であって、

保留記憶に関する情報 (始動入賞時に抽出した大当たり判定用乱数、大当たり種別判定用乱数、変動パターン判定用乱数等) を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段 (第 1 特図保留記憶部、第 2 特図保留記憶部) と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段 (ステップ S110 の特別図柄通常処理を実行する CPU103) と、

前記決定手段による決定前に、前記有利状態に制御されるかを判定する判定手段 (始動入賞判定処理 (ステップ S101)) と、

演出を制御可能な演出制御手段 (演出制御用 CPU120) と、を備え、

前記演出制御手段は、

可変表示に対応する特定表示 (保留表示) を表示手段 (画像表示装置 5) に表示可能であり、

前記判定手段の判定に基づいて、特定表示を、通常態様 (白色の丸形表示) と、前記有利状態に制御されることを示唆する予告態様 (赤色の丸形表示) と、前記予告態様に変化することを示唆する特殊態様 (白色の三角形表示) との何れかの態様で表示することが可能であり、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出 (リーチ演出) を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記報知演出（リーチ演出）の実行期間に複数種類の予告演出（バトル演出、期待度示唆演出）を実行可能であり、

前記判定手段（始動入賞判定処理（ステップS101））の判定に基づいて、予告演出（バトル演出、期待度示唆演出）の実行前に何れかの種類の予告演出（バトル演出、期待度示唆演出）に対応する所定表示（画面右下の領域に表示されるタイマー画像07TM300、待機画像07TM300a）を表示可能であり、

特定表示（保留表示、アクティブ表示）が前記特殊態様（白色の三角形表示）で表示された後に該特定表示が前記予告態様（赤色の丸形表示）に変化するときの方が該特定表示が前記予告態様（赤色の丸形表示）に変化しないときよりも前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される割合が高く、

10

前記所定表示（タイマー画像07TM300、待機画像07TM300a）が表示された後に予告演出（バトル演出、期待度示唆演出）が実行されるときの方が、前記所定表示（タイマー画像07TM300、待機画像07TM300a）が表示されることなく予告演出（バトル演出、期待度示唆演出）が実行されるときよりも前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される割合が高く、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記報知演出（リーチ演出）の実行期間において生じた保留記憶の可変表示に対応する特定表示（保留表示）を表示するときに、特定表示（保留表示）を前記予告態様（赤色の丸形表示）で表示することを制限する一方で、特定表示（保留表示）を前記特殊態様（白色の三角形表示）で表示することが可能であり、

20

前記報知演出の実行期間において生じた保留記憶を対象とした前記判定手段（始動入賞判定処理（ステップS101））の判定に基づく前記所定表示（待機画像07TM300a）の表示を制限する

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、報知演出の実行期間において特定表示を特殊態様で表示可能であるため、所定表示の表示が制限されることによる興趣の低下を抑制することができる。

【0014】

手段B2の遊技機は、

手段B1の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

30

前記報知演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）が実行された可変表示よりも後の可変表示において、当該報知演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）の実行期間において生じた保留記憶の可変表示に対応する前記特殊態様（白色の三角形表示）の特定表示（保留表示、アクティブ表示）を、前記予告態様（赤色の丸形表示）に変化させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、報知演出が実行されたものの有利状態に制御されないときに、特殊態様の特定表示が予告態様に変化することを遊技者に期待させることができるため、遊技者の残念感を軽減できる。

【0015】

40

手段B3の遊技機は、

手段B1又は手段B2の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記報知演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）の実行期間において生じた保留記憶の可変表示に対応する特定表示（保留表示）を表示したときは、当該報知演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）が実行された可変表示よりも後の可変表示において、当該特定表示（保留表示、アクティブ表示）に対応する前記所定表示（タイマー画像07TM300、待機画像07TM300a）を表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定表示の表示頻度が過度に低下してしまうことを抑制する

50

ことができる。

【0016】

手段B4の遊技機は、

手段B1から手段B3の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記報知演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）の実行期間において生じた保留記憶の可変表示に対応する特殊態様（白色の三角形表示）の特定表示（保留表示）を表示したときは、当該特定表示（保留表示）に対応した可変表示が実行されたときに、特殊態様の特定表示（アクティブ表示）を予告態様（赤色の丸形表示）に変化させることが可能であることを特徴とする遊技機。

10

このような構成によれば、報知演出の実行期間において特定表示が特殊態様で表示された場合、その後に特殊態様の変動表示が予告態様に変化することを期待させることができる。

【0017】

手段B5の遊技機は、

手段B1から手段B4の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記報知演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）の実行期間において生じた保留記憶の可変表示に対応する特定表示（保留表示）を表示したときは、当該特定表示（保留表示）に対応した可変表示が実行されたときに、当該特定表示（保留表示）に対応する前記所定表示（タイマー画像07TM300、待機画像07TM300a）を表示可能であることを特徴とする遊技機。

20

このような構成によれば、所定表示の表示頻度が過度に低下してしまうことを抑制することができる。

【0018】

手段B6の遊技機は、

手段B1から手段B5の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記判定手段の判定に基づいて前記表示手段とは異なる演出手段（スティックコントローラ31A）により特定演出（操作部振動演出）を実行可能であり、

30

前記特定演出（操作部振動演出）が実行されるときの方が前記特定演出（操作部振動演出）が実行されないときよりも前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される割合が高く、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記報知演出の実行期間において生じた保留記憶を対象とした前記判定手段の判定に基づく前記特定演出の実行を制限する（リーチ演出の実行中に、新たに始動入賞が発生して保留表示を表示するときには、先読み予告演出としての操作部振動演出の実行が制限されていることにより、スティックコントローラ31Aの態様を特別態様（振動態様）とすることが制限される）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、報知演出の実行期間において特定表示を特殊態様で表示可能であるため、特定演出の実行が制限されることによる興趣の低下を抑制することができる。

40

【0019】

手段B7の遊技機は、

手段B1から手段B6の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記判定手段（始動入賞判定処理（ステップS101））の判定に基づいて特別表示（特殊背景画像07TM400）を表示する特別演出（特殊背景演出）を実行可能であり、

前記特別演出（特殊背景演出）が実行されるときの方が、前記特別演出（特殊背景演出）が実行されないときよりも前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される割合が高く、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

50

前記報知演出（リーチ演出）の実行期間において生じた保留記憶を対象とした前記判定手段（始動入賞判定処理（ステップS101））の判定に基づく前記特別演出（特殊背景演出）の実行を制限する

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、報知演出の実行期間において特定表示を特殊態様で表示可能であるため、特別演出の実行が制限されることによる興趣の低下を抑制することができる。

【0020】

手段C1の遊技機は、

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

保留記憶に関する情報（始動入賞時に抽出した大当り判定用乱数、大当り種別判定用乱数、変動パターン判定用乱数等）を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（第1特図保留記憶部、第2特図保留記憶部）と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（ステップS110の特別図柄通常処理を実行するCPU103）と、

前記決定手段による決定前に、前記有利状態に制御されるかを判定する判定手段（始動入賞判定処理（ステップS101））と、

演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

可変表示に対応する特定表示（保留表示）を表示手段（画像表示装置5）に表示可能であり、

前記判定手段の判定に基づいて、特定表示を、通常態様（白色の丸形表示）と、前記有利状態に制御されることを示唆する予告態様（赤色の丸形表示）と、前記予告態様に変化することを示唆する特殊態様（白色の三角形表示）との何れかの態様で表示することが可能であり、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（リーチ演出）を実行可能であり、

前記判定手段（始動入賞判定処理（ステップS101））の判定に基づいて特別表示（特殊背景画像07TM400）を表示する特別演出（特殊背景演出）を実行可能であり、

特定表示（保留表示、アクティブ表示）が前記特殊態様（白色の三角形表示）で表示された後に該特定表示が前記予告態様（赤色の丸形表示）に変化するときの方が該特定表示が前記予告態様（赤色の丸形表示）に変化しないときよりも前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される割合が高く、

前記特別演出（特殊背景演出）が実行されるときの方が、前記特別演出（特殊背景演出）が実行されないときよりも前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される割合が高く、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記報知演出（リーチ演出）の実行期間において生じた保留記憶の可変表示に対応する特定表示（保留表示）を表示するときに、特定表示（保留表示）を前記予告態様（赤色の丸形表示）で表示することを制限する一方で、特定表示（保留表示）を前記特殊態様（白色の三角形表示）で表示することが可能であり、

前記報知演出の実行期間において生じた保留記憶を対象とした前記判定手段（始動入賞判定処理（ステップS101））の判定に基づく前記特別演出（特殊背景演出）の実行を制限する

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、報知演出の実行期間において特定表示を特殊態様で表示可能であるため、特別演出の実行が制限されることによる興趣の低下を抑制することができる。

【0021】

手段C2の遊技機は、

手段C1の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

10

20

30

40

50

前記報知演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）が実行された可変表示よりも後の可変表示において、当該報知演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）の実行期間において生じた保留記憶の可変表示に対応する前記特殊態様（白色の三角形表示）の特定表示（保留表示、アクティブ表示）を、前記予告態様（赤色の丸形表示）に変化させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、報知演出が実行されたものの有利状態に制御されないときに、特殊態様の特定表示が予告態様に変化することを遊技者に期待させることができるため、遊技者の残念感を軽減できる。

【0022】

手段C3の遊技機は、

手段C1又は手段C2の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記報知演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）の実行期間において生じた保留記憶の可変表示に対応する特定表示（保留表示）を表示したときは、当該報知演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）が実行された可変表示よりも後の可変表示において、当該特定表示（保留表示、アクティブ表示）に対応する前記特別演出（特殊背景演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別演出の実行頻度が過度に低下してしまうことを抑制することができる。

【0023】

手段C4の遊技機は、

手段C1から手段C3の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記報知演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）の実行期間において生じた保留記憶の可変表示に対応する特殊態様（白色の三角形表示）の特定表示（保留表示）を表示したときは、当該特定表示（保留表示）に対応した可変表示が実行されたときに、特殊態様の特定表示（アクティブ表示）を予告態様（赤色の丸形表示）に変化させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、報知演出の実行期間において特定表示が特殊態様で表示された場合、その後に特殊態様の変動表示が予告態様に変化することを期待させることができる。

【0024】

手段C5の遊技機は、

手段C1から手段C4の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記報知演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）の実行期間において生じた保留記憶の可変表示に対応する特定表示（保留表示）を表示したときは、当該特定表示（保留表示）に対応した可変表示が実行されたときに、当該特定表示（保留表示）に対応する前記特別演出（特殊背景演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別演出の実行頻度が過度に低下してしまうことを抑制することができる。

【0025】

手段C6の遊技機は、

手段C1から手段C5の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記判定手段の判定に基づいて前記表示手段とは異なる演出手段（スティックコントローラ31A）により特定演出（操作部振動演出）を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記特定演出（操作部振動演出）が実行されるときの方が前記特定演出（操作部振動演出）が実行されないときよりも前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御される割合が高く、前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記報知演出の実行期間において生じた保留記憶を対象とした前記判定手段の判定に基づく前記特定演出の実行を制限する（リーチ演出の実行中に、新たに始動入賞が発生して保留表示を表示するときには、先読み予告演出としての操作部振動演出の実行が制限されていることにより、スティックコントローラ31Aの態様を特別態様（振動態様）とすることが制限される）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、報知演出の実行期間において特定表示を特殊態様で表示可能であるため、特定演出の実行が制限されることによる興趣の低下を抑制することができる。

【0026】

手段C7の遊技機は、

手段C1から手段C6の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記報知演出（リーチ演出）の実行期間に複数種類の予告演出（バトル演出、期待度示唆演出）を実行可能であり、

前記判定手段（始動入賞判定処理（ステップS101））の判定に基づいて、予告演出の実行前に何れかの種類の予告演出（バトル演出、期待度示唆演出）に対応する所定表示（画面右下の領域に表示されるタイマー画像07TM300、待機画像07TM300a）を表示可能であり、

前記所定表示（タイマー画像07TM300、待機画像07TM300a）が表示された後に予告演出（バトル演出、期待度示唆演出）が実行されるときの方が、前記所定表示（タイマー画像07TM300、待機画像07TM300a）が表示されることなく予告演出（バトル演出、期待度示唆演出）が実行されるときよりも前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御される割合が高く、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記報知演出（リーチ演出）の実行期間において生じた保留記憶を対象とした前記判定手段（始動入賞判定処理（ステップS101））の判定に基づく前記所定表示（待機画像07TM300a）の表示を制限する

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、報知演出の実行期間において特定表示を特殊態様で表示可能であるため、所定表示の表示が制限されることによる興趣の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0027】

【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】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3】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4】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。

【図5】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6】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7】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8-1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図8-2】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8-3】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図8-4】（A），（B）は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図8-5】各乱数を示す説明図である。

【図8-6】変動パターンを例示する図である。

【図8-7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8-8】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図 8-9】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-10】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-11】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-12】各種大当たりの内容を示す説明図である。
- 【図 8-13】(A)は大当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、(B)は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-14】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-15】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-16】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-17】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-18】カットイン演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-19】カットイン演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-20】カットイン演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-21】カットイン演出の実行決定割合及び演出パターンの決定割合を示す説明図である。
- 【図 8-22】カットイン演出の実行決定割合及び演出パターンの決定割合を示す説明図である。
- 【図 8-23】カットイン演出の演出パターンの説明図である。
- 【図 8-24】カットイン演出のパターン C I-3 での実行決定割合を示す説明図である。
- 【図 8-25】予告演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-26】予告演出の実行割合及び演出パターンの決定割合を示す説明図と、予告演出の演出パターンの説明図である。
- 【図 8-27】変動パターン毎の予告演出実行可能期間の説明図である。
- 【図 8-28】変動パターン毎の予告演出実行可能期間の説明図である。
- 【図 8-29】変動パターン毎の予告演出実行可能期間の説明図である。
- 【図 8-30】可変表示中における予告演出の演出態様を示す図である。
- 【図 8-31】可変表示中におけるカットイン演出の演出態様を示す図である。
- 【図 8-32】変動パターン毎の可変表示結果の報知態様を示す図である。
- 【図 8-33】変形例 208SG-1 におけるカットイン演出の実行決定割合及び演出パターンの決定割合を示す説明図である。
- 【図 8-34】変形例 208SG-2 におけるカットイン演出の実行決定割合及び演出パターンの決定割合を示す説明図である。
- 【図 8-35】変形例 208SG-3 におけるカットイン演出の実行決定割合及び演出パターンの決定割合を示す説明図である。
- 【図 8-36】変形例 208SG-4 における予告演出の実行決定割合及び演出パターンの決定割合を示す説明図である。
- 【図 8-37】変形例 208SG-5 におけるカットイン演出の実行決定割合及び演出パターンの決定割合を示す説明図である。
- 【図 8-38】変形例 208SG-6 におけるカットイン演出の実行決定割合及び演出パターンの決定割合を示す説明図である。
- 【図 8-39】変形例 208SG-7 における設定値示唆演出の実行可能期間と設定値示唆演出の実行決定割合を示す図である。
- 【図 9-1】特徴部 027SH に係る遊技機の正面図である。
- 【図 9-2】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 9-3】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 9-4】予告演出について説明する説明図である。
- 【図 9-5】夫々の予告演出の演出例である。
- 【図 9-6】夫々の予告演出の演出例である。
- 【図 9-7】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 9-8】アイテム画像演出について説明する説明図である。

10

20

30

40

50

【図 9-9】 夫々のアイテム画像の表示例である。

【図 9-10】 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。

【図 9-11】 各種のタイミングを説明する説明図である。

【図 9-12】 各種のタイミングの具体例である。

【図 9-13】 各種のタイミングの具体例である。

【図 9-14】 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 9-15】 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 9-16】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。

10

【図 9-17】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-18】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-19】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-20】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-21】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-22】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-23】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-24】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-25】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-26】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。

20

【図 9-27】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-28】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-29】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-30】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-31】 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 9-32】 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 10-1】 画像表示装置に表示される各表示情報の具体例を示す説明図である。

【図 10-2】 始動入賞時に実行される変化演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 10-3】 (A) は、アクティブ表示の最終表示態様を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(B) は、アクティブ表示の変化パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 10-4】 保留表示の変化パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 10-5】 変動開始時に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。

【図 10-6】 (G) は、第 1 設定示唆の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(H1) 及び (H2) は、第 1 設定示唆演出を実行する場合に使用する、期待度予告演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(I1) 及び (I2) は、第 1 設定示唆演出を実行しない場合に使用する、期待度予告演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(J) は、第 2 変化演出の演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。

40

【図 10-7】 (K) は、第 1 設定示唆演出を実行する場合に使用する、期待度予告演出の成立役決定テーブルを示す説明図であり、(L) は、第 1 設定示唆演出を実行しない場合に使用する、期待度予告演出の成立役決定テーブルを示す説明図であり、(M) は第 2 設定示唆演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 10-8】 各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 10-9】 各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 10-10】 各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 10-11】 ミニリール情報の具体例を示す説明図である。s

50

【図 1 1 - 1】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2】(A) は、期待度示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(B) は、タイマー演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(C) は、カットイン予告演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(D) は、カットイン示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 1 1 - 3】カットイン予告演出及びカットイン示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 4】タイマー演出及びカットイン示唆演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 1 1 - 5】タイマー演出及びカットイン示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 1 - 6】タイマー演出及びカットイン示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 2 - 1】低確率状態で参照される表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 2】高確率状態で参照される表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 3】(A) は、第 1 特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(B) は第 2 特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 4】(A) は、はずれ用の変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、(B) は、大当たり用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 5】予告演出に関する具体例を示す説明図である。

【図 1 2 - 6】始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 7】始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 8】アクティブ表示の最終表示態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 9】変化演出の変化パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 10】変化演出の変化パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 11】変化演出の変化パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 12】変化演出の変化パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 13】(A) は、操作部振動演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(B) は、操作部振動演出の振動パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 14】操作部振動演出に関する実行タイミングと演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 2 - 15】(A) は、タイマー演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(B) は、タイマー演出のタイマー表示パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 16】タイマー演出に関する実行タイミングと演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 2 - 17】(A) は、特殊背景演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(B) は、特殊背景演出の背景画像表示パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 1 2 - 18】特殊背景演出に関する実行タイミングと演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 2 - 19】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 20】予告演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 1 2 - 21】予告演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 2 - 22】予告演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 1 2 - 23】予告演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 2 - 24】予告演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 2 - 2 5】 予告演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図 1 2 - 2 6】 予告演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図 1 2 - 2 7】 予告演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図 1 2 - 2 8】 操作部振動演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 8】

(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。

【 0 0 2 9】

(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。

【 0 0 3 0】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【 0 0 3 1】

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（導出又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。

【 0 0 3 2】

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。

【 0 0 3 3】

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、プロジェクタ及びスクリーン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。

【 0 0 3 4】

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 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームと同期して、「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

10

20

30

40

50

特図ゲーム及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。

【0035】

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。保留表示及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。

【0036】

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。また、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。

10

【0037】

また、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25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【0038】

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

【0039】

入賞球装置6A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。

20

【0040】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）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6B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81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6A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6Bは、ソレノイド81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6B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。

30

【0041】

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。

【0042】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6B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82（図2参照）によって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。

40

【0043】

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。

50

【0044】

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始動入賞口及び一般入賞口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。

【0045】

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始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【0046】

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。

【0047】

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。

【0048】

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。

【0049】

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及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。

【0050】

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。

【0051】

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。

【0052】

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。

【0053】

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。

【0054】

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2参照）により検出される。

【0055】

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

10

20

30

40

50

対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【0056】

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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B 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。

【0057】

（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 3 0 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 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 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 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 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。

【0058】

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（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B 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）。

【0059】

入賞球装置 6 A 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 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0060】

可変入賞球装置 6 B 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 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【0061】

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。

【0062】

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（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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（後述の、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、賞球の少ない又はほと

10

20

30

40

50

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。

【0066】

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状態で開放状態となる。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。

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

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」となる確率及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。

【0072】

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。

【0073】

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。

【0074】

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。

【0075】

10

20

30

40

50

(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、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ 9 の点等／消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【0076】

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 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 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。

【0077】

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た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。

【0078】

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「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当た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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0079】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」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た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「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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。

【0080】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」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、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」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「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0081】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」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た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「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、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。

【0082】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリー

10

20

30

40

50

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（「非リーチはずれ」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「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」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（「リーチはずれ」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「リーチはずれ」となる）こともある。

【0083】

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み予告演出がある。先読み予告演出として、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変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0084】

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演出を実行するようにしてもよい。

【0085】

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。

【0086】

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）。

【0087】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2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、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0088】

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）、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、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。

【0089】

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。

【0090】

CPU103は、ROM101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、ROM101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、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102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、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【0091】

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、CPU103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。

【0092】

I/O105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、普通図柄表示器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。

【0093】

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（遊技球が通過又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、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0094】

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、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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、ROM

10

20

30

40

50

1 2 1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、R A M 1 2 2がメインメモリとして使用される。

【0 0 9 9】

演出制御用C P U 1 2 0は、コントローラセンサユニット3 5 Aやプッシュセンサ3 5 B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1 2 3に指示することもある。

【0 1 0 0】

表示制御部1 2 3は、V D P（Video Display Processor）、C G R O M（Character Generator ROM）、V R A M（Video RAM）などを備え、演出制御用C P U 1 2 0からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

【0 1 0 1】

表示制御部1 2 3は、演出制御用C P U 1 2 0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1 2 3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1 3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1 4に供給したりする。また、表示制御部1 2 3は、可動体3 2を動作させる信号を当該可動体3 2又は当該可動体3 2を駆動する駆動回路に供給する。

【0 1 0 2】

音声制御基板1 3は、スピーカ8 L、8 R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8 L、8 Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8 L、8 Rから出力させる。

20

【0 1 0 3】

ランプ制御基板1 4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1 2 3は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0 1 0 4】

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3 2の制御（可動体3 2を動作させる信号の供給等）は、演出制御用C P U 1 2 0が実行するようにしてもよい。

30

【0 1 0 5】

乱数回路1 2 4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C P U 1 2 0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。

【0 1 0 6】

演出制御基板1 2に搭載されたI／O 1 2 5は、例えば主基板1 1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。

40

【0 1 0 7】

演出制御基板1 2、音声制御基板1 3、ランプ制御基板1 4といった、主基板1 1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。

【0 1 0 8】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0 1 0 9】

（主基板1 1の主要な動作）

まず、主基板1 1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

50

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３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。

【０１１０】

図３に示す遊技制御メイン処理では、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。

【０１１１】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化处理（ステップＳ８）を実行する。初期化处理では、ＣＰＵ１０３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ＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【０１１２】

また、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ９）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【０１１３】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化处理（ステップＳ８）を実行する。

【０１１４】

ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップＳ５）。ステップＳ５では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定する。

【０１１５】

ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（ステップＳ５；Ｎｏ）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップＳ８）を実行する。

【０１１６】

ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（ステップＳ５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップＳ６）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックア

10

20

30

40

50

ップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0117】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS7)。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

10

【0118】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、CPU103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S10)。そして、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込み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S11)、割込みを許可する(ステップS12)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

20

【0119】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103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4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4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103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22A、第2始動口スイッチ22B、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)。

30

【0120】

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、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS25)。CPU103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、特図ゲームの実行及び保留の管理や、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(詳しくは後述)。

40

【0121】

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)普図ゲームの実行及び保留の管理や、「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。

【0122】

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

50

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。

【0123】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4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）。

10

【0124】

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み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、先読み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。

20

【0125】

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。

【0126】

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特図ゲーム又は第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、はずれ図柄のいずれか）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始動入賞口及び第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）。

30

40

【0127】

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。

【0128】

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「大当たり」または「小当たり」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

50

、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。

【 0 1 2 9 】

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。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 2 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

10

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 1 3 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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「大当たり」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、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」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「はずれ」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「小当たり」又は「はずれ」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。

20

【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当た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 8 2 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、例えば大当た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、大当たり開放前処理は終了する。

30

【 0 1 3 3 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、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やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の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 8 2 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。

40

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 1 6 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

50

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、大当り解放後処理は終了する。

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当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、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 3 6 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当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、小当り開放前処理は終了する。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、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“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当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、小当り遊技状態が終了するときには、小当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、小当り終了処理は終了する。

【 0 1 3 9 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 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 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 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 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (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 S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 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 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 1 4 0 】

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 S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えば C T C 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 S 7 3 ; N o)、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 0 1 4 1 】

また、演出制御基板 1 2 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 1 1 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 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生す

10

20

30

40

50

る割込みである。演出制御 I N T 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 C P U 1 2 0 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 C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 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 / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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 R A M 1 2 2 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 C P U 1 2 0 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。

10

【0142】

ステップ S 7 3 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 S 7 3 ; Y e s)、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 S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 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 1 2 3 に指示してもよい。

20

【0143】

ステップ S 7 5 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 S 7 6)。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 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 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 1 1 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。

【0144】

ステップ S 7 6 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 S 7 7)、演出制御基板 1 2 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 S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

30

【0145】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 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 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する (ステップ S 1 6 1)。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 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、先読み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。

40

【0146】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 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 S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0147】

ステップ S 1 7 0 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 1 1 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

50

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。

【 0 1 4 8 】

ステップ S 1 7 1 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 1 2 3 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 1 2 3 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 1 2 3 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。

10

【 0 1 4 9 】

ステップ S 1 7 2 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 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 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 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 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 1 4 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 L E D 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 1 1 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。

20

【 0 1 5 0 】

ステップ S 1 7 3 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 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又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、大当り遊技状態又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、大当り遊技状態又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「はずれ」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。

30

40

【 0 1 5 1 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御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 C P U 1 2 0 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 1 1 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。

【 0 1 5 2 】

50

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御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 C P U 1 2 0 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。

【 0 1 5 3 】

ステップ S 1 7 6 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 C P U 1 2 0 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 1 1 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、演出制御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。

【 0 1 5 4 】

ステップ S 1 7 7 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 C P U 1 2 0 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、エンディング演出処理を終了する。

【 0 1 5 5 】

(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、様々な変形及び応用が可能である。

【 0 1 5 6 】

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。

【 0 1 5 7 】

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）。

【 0 1 5 8 】

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、R T、A T、A R T、C Z（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。

【 0 1 5 9 】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、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及びデータは、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。

【 0 1 6 0 】

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及びデータを、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。

【0161】

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%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

【0162】

（特徴部208SGに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部208SGにおける遊技機につき、図8-1～図8-27を参照して説明する。

【0163】

まず、図8-1は、本実施の形態の特徴部208SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図8-1及び図8-3に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠208SG001aと、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）208SG003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。また、遊技機用枠208SG003には、ガラス窓を有するガラス扉枠208SG003aが左側辺を中心として遊技機用枠208SG003の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠208SG003aにより遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠208SG003aを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【0164】

また、遊技機用枠208SG003は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠208SG003及びガラス扉枠208SG003aを開放することはできないようになっている。

【0165】

左遊技領域208SG002Lは、打球操作ハンドル30の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域208SG002Rは、打球操作ハンドル30の操作によって左遊技領域208SG002Lを流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置5の上方経路208SG002Cを通過して流下する遊技領域である。

【0166】

また、左遊技領域208SG002Lには、一般入賞口10が配置されており、右遊技領域208SG002Rには、該右遊技領域208SG002Rの上流方から下流側にかけて、通過ゲート41、可変入賞球装置6B、一般入賞口10、特別可変入賞球装置7が配置されている。つまり、左遊技領域208SG002Lを流下する遊技球は、一般入賞口10と入賞球装置6A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208SG002Rを流下する遊技球は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口、一般入賞口10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おり、ともに、通過ゲート41を通過可能となっている。

【0167】

図8-1に示すように、入賞球装置6Aと可変入賞球装置6B及び特別可変入賞球装置7の間には、複数の障害釘208SGK1が配設されている。このため、左遊技領域208SG002Lを流下する遊技球は、第2始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに

10

20

30

40

50

に、右遊技領域 208SG002R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

【0168】

図 8-2 及び図 8-3 に示すように、本実施の形態の特徴部 208SG における主基板 11 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 208SG201 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 11 には、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ 208SG051 と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（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切替スイッチ 208SG052 と、遊技機用枠 208SG003 の開放を検知する開放センサ 208SG090 と、が設けられている。尚、本実施の形態の特徴部 208SG における設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

【0169】

これら錠スイッチ 208SG051 及び設定切替スイッチ 208SG052 といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板 11 とともに基板ケース 208SG201 内に収容されており、錠スイッチ 208SG051 及び設定切替スイッチ 208SG052 は、基板ケース 208SG201 を開放しなくても操作可能となるように基板ケース 208SG201 の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【0170】

錠スイッチ 208SG051 及び設定切替スイッチ 208SG052 を有する基板ケース 208SG201 は、パチンコ遊技機 1 の背面に設けられているため、遊技機用枠 208SG003 を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠 208SG003 を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ 208SG051 は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ 208SG051 は、設定キーによって、後述する ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部 208SG では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは 1 のキーにて兼用されていてもよい。

【0171】

また、基板ケース 208SG201 には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ 208SG029 が配置されている。該表示モニタ 208SG029 は、主基板 11 に接続されているとともに、基板ケース 208SG201 の上部に配置されている。つまり、表示モニタ 208SG029 は、基板ケース 208SG201 における主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。主基板 11 は、遊技機用枠 208SG003 を開放していない状態では視認できないので、主基板 11 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 208SG003 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 11 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

【0172】

尚、本特徴部 208SG におけるパチンコ遊技機 1 では、電源の投入時に錠スイッチ 208SG051 と開放センサ 208SG090 とが ON となっていれば、設定値変更状態として、セットされている設定値が表示モニタ 208SG029 に表示される。このとき、設定切替スイッチ 208SG052 を操作することによって表示モニタ 208SG029 に表示されている数値（設定値）を更新表示させることができる。

【0173】

そして、表示モニタ 208SG029 に 1～6 のうちの任意の数値が表示されている状態で錠スイッチ 208SG051 を OFF にすることで、該表示モニタ 208SG029 に表示されている数値が新たな設定値としてセットされる。尚、CPU 103 は、パチンコ遊技機 1 が起動した際に、新たな設定値がセット（設定）されたか否かにかかわらず後

述の設定値指定コマンドを演出制御基板 12 に対して送出する。このようにすることで、演出制御用 CPU 120 は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を設定値指定コマンドから特定可能となっている。

【0174】

また、図 8-1 及び図 8-2 に示すように、本実施の形態の特徴部 208 SG におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 208 SG 004 A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 208 SG 004 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 208 SG 025 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 208 SG 025 B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 208 SG 020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 208 SG 025 C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器 208 SG 131、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域 208 SG 002 R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 208 SG 132、確変状態であるとき点灯する確変ランプ 208 SG 133、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 208 SG 134 が纏めて配置されている遊技情報表示部 208 SG 200 が設けられている。

【0175】

第 1 特別図柄表示装置 208 SG 004 A と第 2 特別図柄表示装置 208 SG 004 B とは、それぞれ 8 セグメントの LED から構成されている。また、第 1 特別図柄表示装置 208 SG 004 A と第 2 特別図柄表示装置 208 SG 004 B とでは、特別図柄の可変表示結果がはずれや小当りである場合は、共通の組合せで該可変表示結果を導出表示可能となっている。

【0176】

第 1 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第 1 特別図柄表示装置 208 SG 004 A は、大当り種別毎に 2 種類の大当り図柄（点灯する LED の組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。また、第 2 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第 2 特別図柄表示装置 208 SG 004 B は、大当り種別毎に 2 種類の大当り図柄（点灯する LED の組合せ）にて可変表示結果を導出表示可能となっている。

【0177】

尚、本実施の形態の特徴部 208 SG においては、第 1 特別図柄表示装置 208 SG 004 A と第 2 特別図柄表示装置 208 SG 004 B とで導出表示可能な大当り図柄は全て異なっているが、第 1 特別図柄表示装置 208 SG 004 A で導出表示可能な大当り図柄と第 2 特別図柄表示装置 208 SG 004 B で導出表示可能な大当り図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

【0178】

第 1 保留表示器 208 SG 025 A と第 2 保留表示器 208 SG 025 B とは、それぞれ 4 セグメントの LED が左右方向に並列して配置されている。これら第 1 保留表示器 208 SG 025 A と第 2 保留表示器 208 SG 025 B とでは、保留記憶数が 1 個であれば左端部の LED のみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から 2 番目、左から 3 番目、左から 4 番目の LED が順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器での LED が所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部 208 SG では左方向）に向けて消灯していく。

【0179】

尚、本実施の形態の特徴部 208 SG では、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とが両方存在する場合は、第 2 特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため例えば第 1 特図保留記憶が 1 個存在するとともに第 2 特図保留記憶が 2 個存在する場合（第 1 保留表示器 208 SG 025 A の左端部の LED のみが点灯して

いるとともに、第2保留表示器208SG25Bの左2個のLEDが点灯している場合は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第2特図保留記憶が0個となった後に、第1特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

【0180】

また、ラウンド表示器208SG131は5個のセグメント(LED)から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部208SGにおける大当たり種別としては、5ラウンド大当たりである大当たりA、10ラウンド大当たりである大当たりB、15ラウンド大当たりである大当たりCの計3個の大当たり種別が設けられており、これら大当たり種別に応じてラウンド表示器208SG131を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

10

【0181】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるLED制御コマンドが含まれている。

【0182】

尚、本実施の形態の特徴部208SGにおける演出制御基板12には、可変表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第1可動体208SG321及び第2可動体208SG322と、第1可動体208SG321が該第1可動体208SG321の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ208SG331と、第2可動体208SG322が該第2可動体208SG322の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ208SG332と、が接続されている。

20

【0183】

図8-4(A)は、本実施の形態における特徴部208SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図8-4(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

30

【0184】

図8-4(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置208SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置208SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターン(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

40

【0185】

コマンド8CXXHは、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図8-4(B)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか

50

「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0186】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図8-4（B）に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

【0187】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。

【0188】

コマンド96XXHは、パチンコ遊技機1においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応するEXTデータが設定されることにより、演出制御基板12側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

【0189】

コマンドA0XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドA1XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【0190】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0191】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した

遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基づき、第1特別図柄表示装置208SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置208SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

【0192】

コマンドC1XXHは、画像表示装置5などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、画像表示装置5などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【0193】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【0194】

コマンドC4XXH及びコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、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）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値MR3が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【0195】

コマンドD0XXHは、新たに設定された設定値を主基板11から演出制御基板12（演出制御用CPU120）に指定するための設定値指定コマンドである。

【0196】

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、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM（Read Only Memory）101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM（Random Access Memory）102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU（Central Processing Unit）103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（RTC）106とを備えて構成される。

【0197】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動

10

20

30

40

50

データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0198】

図8-5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図8-5に示すように、この実施の形態の特徴部208SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

10

【0199】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1～MR5をそれぞれ図8-5に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1～MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

20

【0200】

図8-6は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

30

【0201】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγ、スーパーリーチδといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、5以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

40

【0202】

図8-6に示すように、本実施の形態の特徴部208SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパー

50

リーチ変動パターンであるスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、スーパーリーチ γ 、スーパーリーチ δ よりも短く設定されている。また、本実施の形態の特徴部208SGにおけるスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、スーパーリーチ γ 、スーパーリーチ δ といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ δ 、スーパーリーチ γ 、スーパーリーチ β 、スーパーリーチ α の順で特図変動パターンが長く設定されている。

【0203】

尚、本実施の形態では、前述したようにスーパーリーチ β 、スーパーリーチ α 、ノーマルリーチの順に変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

10

【0204】

ただし、本実施の形態の特徴部208SGでは、スーパーリーチ γ の変動パターンとして、スーパーリーチ γ のリーチ演出として可変表示結果がはずれであることを一旦報知した後に可変表示結果が大当たりであることを報知する復活演出を実行する変動パターン（図8-6に示すPB1-5）が設けられている。このため、該復活演出を実行するスーパーリーチ γ の変動パターンは、通常のスーパーリーチ γ の変動パターンよりも特図変動時間が長く且つスーパーリーチ δ の変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されているが、例外的に大当たり期待度が最も高い（100%）変動パターンである。

【0205】

20

尚、本実施の形態の特徴部208SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0206】

30

また、本実施の形態の特徴部208SGでは、図8-6に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン…等とすればよい。

【0207】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

40

【0208】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図8-7～図8-14などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各

50

種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0209】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図8-7及び図8-8に示す第1特図用表示結果判定テーブル、図8-9及び図8-10に示す第2特図用表示結果判定テーブル、図8-11(A)に示す大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図8-11(B)に示す大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)の他、大当たり変動パターン判定テーブル、小当たり変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン決定テーブル(図示略)などが含まれている。

10

【0210】

本実施の形態の特徴部208SGのパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率(出玉率)が変わる構成とされている。詳しくは、後述する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(出玉率)が変わるようになっている。設定値は1~6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、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、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。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である6が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

20

【0211】

図8-7~図8-10は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定値毎に設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部208SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、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良い。

【0212】

図8-7(A)は、変動特図が第1特図であるとともに、設定値が1であり遊技状態が通常状態(低確低ベース状態)または時短状態(低確高ベース状態)である場合に選択される第1特図用表示結果判定テーブルである。該第1特図用表示結果判定テーブルでは、0~65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020~1237までが「大当たり」に割り当てられており、32767~33094までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【0213】

図8-7(B)は、変動特図が第1特図であるとともに、設定値が1であり遊技状態が確変状態(高確高ベース状態)である場合に選択される第1特図用表示結果判定テーブルである。該第1特図用表示結果判定テーブルでは、0~65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020~1346までが「大当たり」に割り当てられており、32767~33094までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【0214】

図8-7(C)は、変動特図が第1特図であるとともに、設定値が2であり遊技状態が通常状態(低確低ベース状態)または時短状態(低確高ベース状態)である場合に選択される第1特図用表示結果判定テーブルである。該第1特図用表示結果判定テーブルでは、0~65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020~1253までが「大当たり」に割り当てられており

50

、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0215】

図8-7(D)は、変動特図が第1特図であるとともに、設定値が2であり遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合に選択される第1特図用表示結果判定テーブルである。該第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0216】

図8-7(E)は、変動特図が第1特図であるとともに、設定値が3であり遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）または時短状態（低確高ベース状態）である場合に選択される第1特図用表示結果判定テーブルである。該第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0217】

図8-7(F)は、変動特図が第1特図であるとともに、設定値が3であり遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合に選択される第1特図用表示結果判定テーブルである。該第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0218】

図8-8(A)は、変動特図が第1特図であるとともに、設定値が4であり遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）または時短状態（低確高ベース状態）である場合に選択される第1特図用表示結果判定テーブルである。該第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0219】

図8-8(B)は、変動特図が第1特図であるとともに、設定値が4であり遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合に選択される第1特図用表示結果判定テーブルである。該第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33049までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0220】

図8-8(C)は、変動特図が第1特図であるとともに、設定値が5であり遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）または時短状態（低確高ベース状態）である場合に選択される第1特図用表示結果判定テーブルである。該第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0221】

図8-8(D)は、変動特図が第1特図であるとともに、設定値が5であり遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合に選択される第1特図用表示結果判定テーブル

10

20

30

40

50

である。該第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0222】

図8-8(E)は、変動特図が第1特図であるとともに、設定値が6であり遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）または時短状態（低確高ベース状態）である場合に選択される第1特図用表示結果判定テーブルである。該第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【0223】

図8-8(F)は、変動特図が第1特図であるとともに、設定値が6であり遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合に選択される第1特図用表示結果判定テーブルである。該第1特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0224】

20

図8-9(A)は、変動特図が第2特図であるとともに、設定値が1であり遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）または時短状態（低確高ベース状態）である場合に選択される第2特図用表示結果判定テーブルである。該第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0225】

図8-9(B)は、変動特図が第2特図であるとともに、設定値が1であり遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合に選択される第2特図用表示結果判定テーブルである。該第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【0226】

図8-9(C)は、変動特図が第2特図であるとともに、設定値が2であり遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）または時短状態（低確高ベース状態）である場合に選択される第1特図用表示結果判定テーブルである。該第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【0227】

図8-9(D)は、変動特図が第2特図であるとともに、設定値が2であり遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合に選択される第2特図用表示結果判定テーブルである。該第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0228】

50

図8-9(E)は、変動特図が第2特図であるとともに、設定値が3であり遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）または時短状態（低確高ベース状態）である場合に選択される第2特図用表示結果判定テーブルである。該第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0229】

図8-9(F)は、変動特図が第2特図であるとともに、設定値が3であり遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合に選択される第2特図用表示結果判定テーブルである。該第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0230】

図8-10(A)は、変動特図が第2特図であるとともに、設定値が4であり遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）または時短状態（低確高ベース状態）である場合に選択される第2特図用表示結果判定テーブルである。該第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0231】

図8-10(B)は、変動特図が第2特図であるとともに、設定値が4であり遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合に選択される第2特図用表示結果判定テーブルである。該第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0232】

図8-10(C)は、変動特図が第2特図であるとともに、設定値が5であり遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）または時短状態（低確高ベース状態）である場合に選択される第2特図用表示結果判定テーブルである。該第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0233】

図8-10(D)は、変動特図が第2特図であるとともに、設定値が5であり遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合に選択される第2特図用表示結果判定テーブルである。該第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0234】

図8-10(E)は、変動特図が第2特図であるとともに、設定値が6であり遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）または時短状態（低確高ベース状態）である場合に選択される第2特図用表示結果判定テーブルである。該第2特図用表示結果判定テーブルでは、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられてお

10

20

30

40

50

り、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0 2 3 5】

図8-10(F)は、変動特図が第1特図であるとともに、設定値が6であり遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合に選択される第1特図用表示結果判定テーブルである。該第1特図用表示結果判定テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 6 7 4 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0 2 3 6】

以上のように、各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では、通常状態または時短状態であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部208SGでは、設定値が1の場合は1 / 3 0 0、設定値が2の場合は1 / 2 8 0、設定値が3の場合は1 / 2 6 0、設定値が4の場合は1 / 2 4 0、設定値が5の場合は1 / 2 2 0、設定値が6の場合は1 / 2 0 0）に比べて、特図表示結果を「大当り」とし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（本実施の形態の特徴部208SGでは、設定値が1の場合は1 / 2 0 0、設定値が2の場合は1 / 1 8 0、設定値が3の場合は1 / 1 6 0、設定値が4の場合は1 / 1 4 0、設定値が5の場合は1 / 1 2 0、設定値が6の場合は1 / 1 0 0）。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときに、通常状態や時短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ように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0 2 3 7】

尚、本実施の形態の特徴部208SGでは、図8-7 ~ 図8-10に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値1であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.5倍であり、設定値2であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約1.56倍であり、設定値3であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.625倍である）ように設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、5倍）に設定してもよい。

【0 2 3 8】

また、各第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。具体的には、図8-7及び図8-8に示すように、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1 / 2 0 0に設定されている。

【0 2 3 9】

一方で、各第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。具体的には、図8-9及び図8-10に示すように、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1 / 1 0 0に設定されている。

【0240】

尚、本実施の形態の特徴部208SGでは、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確率である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、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。更に、本実施の形態の特徴部208SGでは、変動特図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が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、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。

【0241】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237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。

【0242】

尚、設定値が1の場合は、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（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238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。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

【0243】

つまり、本実施の形態の特徴部208SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0244】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0245】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち32767～33094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。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33094の範囲に設定されているので、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。

【0246】

次に、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346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。

【0247】

尚、設定値が1の場合は、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（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347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。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

【0248】

つまり、本実施の形態の特徴部208SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【0249】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0250】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33094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。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33094の範囲に設定されているので、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。

【0251】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237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。

【0252】

尚、設定値が1の場合は、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（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238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。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

【0253】

つまり、本実施の形態の特徴部208SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は

10

20

30

40

50

、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0254】

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0255】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当たり判定値のうち32767～33421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たり判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当たり判定値のうち1020～1346までが大当たり判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当たり判定値は、前記設定値6の場合の大当たり判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、32767を小当たり判定値の基準値（小当たり基準値）として、32767～33421の範囲に設定されているので、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0256】

次に、遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当たり判定値のうち1020～1346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たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0257】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

【0258】

つまり、本実施の形態の特徴部208SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当たり判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【0259】

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0260】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルと同じく、当たり判定値のうち32767～33421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たり判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当たり判定値のうち1020～1674までが大当たり判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当たり判定値は、前記設定値6の場合の大当たり判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範

図において、3 2 7 6 7を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、3 2 7 6 7～3 3 4 2 1の範囲に設定されているので、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。

【0261】

以上、本実施の形態の特徴部208SGにおいては、各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の1020を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の32767を基準として連続した1の数値範囲（共通数値範囲）内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として可変表示結果を判定するようになっている。

10

【0262】

更に、これら各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一（小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が同一）である。また、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767を基準値（小当り基準値）として設定されている。

【0263】

更に、前述したように、各遊技状態においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が最も特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当り」とし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ように判定値が割り当てられている（大当り確率：設定値6>設定値5>設定値4>設定値3>設定値2>設定値1）。

20

【0264】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図8-7～図8-10に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置208SG004Aまたは第2特別図柄表示装置208SG004Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということとは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置208SG004Aまたは第2特別図柄表示装置208SG004Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

30

【0265】

尚、本実施の形態の特徴部208SGでは、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、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。

40

【0266】

図8-11（A）及び図8-11（B）は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図8-11（A）は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図8-11（B）は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の可変表示が行わ

50

れるとき) 大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【0267】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当りの種別を大当りA~大当りCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0268】

ここで、本実施の形態の特徴部208SGにおける大当り種別について、図8-12を用いて説明する。本実施の形態の特徴部208SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当りA(非確変大当りともいう)と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当りBや大当りC(確変大当りともいう)が設定されている。

10

【0269】

「大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回(いわゆる5ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りであり、「大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。更に、「大当りC」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが15回(いわゆる15ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。

20

【0270】

「大当りA」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本実施の形態の特徴部208SGでは100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0271】

一方、大当りBや大当りCの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが大当りBや大当りCである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

30

【0272】

尚、本実施の形態の特徴部208SGにおいては、大当り種別として大当りA~大当りCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0273】

また、図8-11(A)に示すように、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当りAに割り当てられており、100~249までが大当りBに割り当てられており、250~299までが大当りCに割り当てられている。一方で、図8-11(B)に示すように、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当りAに割り当てられており、100~199までが大当りBに割り当てられており、200~299までが大当りCに割り当てられている。つまり、本実施の形態の特徴部208SGでは、遊技球が入賞した入賞口が第1始動入賞口であるか第2始動入賞口であるかに応じて大当り種別の決定割合が異なっている一方で、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず共通の割合にて大当り種別を決定している。

40

【0274】

尚、本実施の形態の特徴部208SGでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

50

【0275】

また、ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【0276】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、可変表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

10

【0277】

大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)、スーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)、スーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)、復活演出を実行しないスーパーリーチγ大当りの変動パターン(PB1-4)、復活演出を実行するのスーパーリーチγ大当りの変動パターン(PB1-5)、スーパーリーチδ大当りの変動パターン(PB1-6)の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0278】

具体的には、図8-13(A)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~50までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、51~200までがスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、201~400までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられており、401~650までが復活演出を実行しないスーパーリーチγ大当りの変動パターン(PB1-4)に割り当てられており、651~700までが復活演出を実行するスーパーリーチγ大当りの変動パターン(PB1-5)に割り当てられており、701~997までがスーパーリーチδ大当りの変動パターン(PB1-6)に割り当てられている。

20

【0279】

また、本実施の形態の特徴部208SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず、大当り用の変動パターンを1の変動パターン判定テーブルを用いて決定している、つまり、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず可変表示結果が大当りとなる場合の変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定されている設定値毎に各変動パターンの決定割合を異ならせるようにしてもよい。

30

【0280】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン(PC1-1)の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図8-13(B)に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲0~997のうち、0~997までが小当りの変動パターン(PC1-1)に割り当てられている。尚、本実施の形態の特徴部208SGにおける小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設けてもよい。

40

【0281】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルには、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が1個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルAと、低ベース状態において合計保留記憶数が2~4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、低ベース状態において合計保留記憶数が5~8個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCと、遊技状態が

50

時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルDとが予め用意されている。

【0282】

はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）、スーパーリーチγはずれの変動パターン（PA2-4）、スーパーリーチδはずれの変動パターン（PA2-5）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0283】

図8-14（A）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルA（低ベース中合算保留記憶数1個以下用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～850までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられており、851～930までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられており、931～970までがスーパーリーチγはずれの変動パターン（PA2-4）に割り当てられており、971～997までがスーパーリーチδはずれの変動パターン（PA2-5）に割り当てられている。

【0284】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、合計保留記憶数が2～4個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）、スーパーリーチγはずれの変動パターン（PA2-4）、スーパーリーチδはずれの変動パターン（PA2-5）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0285】

図8-14（B）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルB（低ベース中合算保留記憶数2～4個用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～850までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられており、851～930までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられており、931～970までがスーパーリーチγはずれの変動パターン（PA2-4）に割り当てられており、971～997までがスーパーリーチδはずれの変動パターン（PA2-5）に割り当てられている。

【0286】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルCにおいては、合計保留記憶数が5～8個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）、スーパーリーチγはずれの変動パターン（PA2-4）、スーパーリーチδはずれの変動パターン（PS2-5）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0287】

図8-14（C）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられてお

10

20

30

40

50

り、701～850までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられており、851～930までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられており、931～970までがスーパーリーチγはずれの変動パターン（PA2-4）に割り当てられており、971～997までがスーパーリーチδはずれの変動パターン（PA2-5）に割り当てられている。

【0288】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）、スーパーリーチγはずれの変動パターン（PA2-4）、スーパーリーチδはずれの変動パターン（PA2-5）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0289】

図8-14（D）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～850までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられており、851～930までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられており、931～970までがスーパーリーチγはずれの変動パターン（PA2-4）に割り当てられており、971～997までがスーパーリーチδはずれの変動パターン（PA2-5）に割り当てられている。

【0290】

このように、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高設定されている。また、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701～850までがスーパーリーチαはずれの変動パターン、851～930までがスーパーリーチβはずれの変動パターン、931～970までがスーパーリーチγはずれの変動パターン、971～997までがスーパーリーチδはずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0291】

尚、本実施の形態の特徴部208SGにおいては、はずれ用変動パターンとしてスーパーリーチαはずれの変動パターン、スーパーリーチβはずれの変動パターン、スーパーリーチγはずれの変動パターン、スーパーリーチδはずれの変動パターンのそれぞれの決定割合が各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチαはずれの変動パターン、スーパーリーチβはずれの変動パターン、スーパーリーチγはずれの変動パターン、スーパーリーチδはずれの変動パターンの決定割合は各設定値において異なってもよい。

【0292】

尚、本実施の形態の特徴部208SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

【0293】

尚、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図8-6参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）が決定されることによって、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

【0294】

また、本実施の形態の特徴部208SGでは、図8-14（A）～図8-14（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の可変表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の可変表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【0295】

また、本実施の形態の特徴部208SGでは、決定した変動パターン毎にリーチ演出を実行するか否かといずれのリーチ演出を実行するかが1対1で対応付いている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120が、変動パターンの特図変動時間や可変表示結果等にもとづいてリーチ演出を実行するか否かや、いずれのリーチ演出を実行するかを抽選して決定してもよい。

【0296】

図8-1に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、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（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0297】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【0298】

第1特図保留記憶部は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置208SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値M

10

20

30

40

50

R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0299】

第2特図保留記憶部は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置208SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0300】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【0301】

普図保留記憶部は、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器208SG020により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0302】

遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0303】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0304】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0305】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数

値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【0306】

遊技制御バッファ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

10

【0307】

また、演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、演出制御用データ保持エリアが設けられている。演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

【0308】

演出制御フラグ設定部には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

20

【0309】

演出制御タイマ設定部には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0310】

演出制御カウンタ設定部には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

30

【0311】

演出制御バッファ設定部には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0312】

また、演出制御バッファ設定部の所定領域には、始動入賞時受信コマンドバッファを構成するデータが記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と可変表示中の第1特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と可変表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、や保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）といったコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記

40

50

憶に対応した格納領域は、これらのコマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0313】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていく。

【0314】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、各コマンドが格納されていくことになる。

【0315】

次に、本実施の形態の特徴部208SGにおいてCPU103が実行する処理について説明する。図8-15は、図5に示す始動入賞判定処理（S101）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理では、図8-15に示すように、CPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（208SGS501a）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（208SGS501a；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（208SGS502）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（208SGS502；N）、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（208SGS503）。

【0316】

208SGS501aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（208SGS501a；N）、208SGS502にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（208SGS502；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（208SGS501b）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（208SGS501b；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（208SGS505）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。208SGS505にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（208SGS505；N）、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（208SGS506）。

【0317】

尚、第2始動口スイッチがオンでない場合（208SGS501b；N）や第2特図保留記憶数が上限値である場合（208SGS505；Y）は、始動入賞判定処理を終了する。

【0318】

208SGS503、208SGS506の処理のいずれかを実行した後は、始動口

バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(208SGS507)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(208SGS508)。例えば、遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

10

【0319】

208SGS508の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(208SGS509)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(208SGS510)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部に乱数値MR1~MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部に乱数値MR1~MR3を示す数値データが格納される。

20

【0320】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、208SGS509の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0321】

208SGS510の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(208SGS511)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、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。

30

40

【0322】

208SGS511の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(208SGS512)。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(208SGS513)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、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。

50

【0323】

208SGS513の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(208SGS514)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(208SGS514; Y)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(208SGS515)、208SGS501bの処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(208SGS514; N)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(208SGS516)、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

10

【0324】

図8-16(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図8-15の208SGS512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。本特徴部208SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理(図5のステップS22)において、遊技状態、可変表示を実行する特別図柄、設定値に応じた表示結果判定用テーブル(図8-7~図8-10参照)を選択肢、該選択した表示結果判定用テーブルを用いて特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定や特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。

【0325】

20

他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103が208SGS512の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りや小当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、保留表示予告演出等の先読予告演出が実行されるようになる。

30

【0326】

図8-16(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部208SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(208SGS521)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態(高確高ベース状態)であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態(低確高ベース状態)であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態(低確低ベース状態)であることを特定すればよい。

【0327】

208SGS521の処理に続いて、CPU103は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する(208SGS522)。次いで、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた表示結果判定テーブルを選択してセットする(208SGS524)。

40

【0328】

具体的には、始動口バッファ値が「1」であるとき、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は図8-7(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図8-7(B)に示す第1特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が2であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は図8-7(C)に示す第1特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が2であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図8-7(D)に

50

示す第1特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が3であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は図8-7(E)に示す第1特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が3であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図8-7(F)に示す第1特図用表示結果判定テーブルをセットする。

【0329】

また、始動口バッファ値が「1」であるとき、設定値が4であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は図8-8(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が4であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図8-8(B)に示す第1特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が5であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は図8-8(C)に示す第1特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が5であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図8-8(D)に示す第1特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が6であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は図8-8(E)に示す第1特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が6であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図8-8(F)に示す第1特図用表示結果判定テーブルをセットする。

【0330】

また、始動口バッファ値が「2」であるとき、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は図8-9(A)に示す第2特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図8-9(B)に示す第2特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が2であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は図8-9(C)に示す第2特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が2であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図8-9(D)に示す第2特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が3であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は図8-9(E)に示す第2特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が3であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図8-9(F)に示す第2特図用表示結果判定テーブルをセットする。

【0331】

また、始動口バッファ値が「2」であるとき、設定値が4であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は図8-10(A)に示す第2特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が4であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図8-10(B)に示す第2特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が5であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は図8-10(C)に示す第2特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が5であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図8-10(D)に示す第2特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が6であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は図8-10(E)に示す第2特図用表示結果判定テーブルをセットし、設定値が6であり且つ遊技状態が確変状態である場合は図8-10(F)に示す第2特図用表示結果判定テーブルをセットする。

【0332】

表示結果判定テーブルをセットした後は、可変表示結果判定モジュール(208SGS525)において、特図表示結果が「大当り」、「小当り」、「はずれ」のいずれになるかを判定する処理を行う。尚、可変表示結果判定モジュールでは、セットした可変表示結果判定テーブルにおける大当り判定値の数値範囲や小当り判定値の数値範囲と特図表示結果判定用の乱数値MR1の値を比較し、該乱数値MR1の値が大当り判定値の数値範囲内であれば可変表示結果を大当りと判定し、該乱数値MR1の値が小当り判定値の数値範囲内であれば可変表示結果を小当りと判定し、該乱数値MR1の値が大当り判定値の数値範囲外且つ小当り判定値の数値範囲外であれば可変表示結果をはずれと判定すればよい。

【0333】

そして、CPU103は、208SGS525にて可変表示結果が大当りとなると判定したか否かを判定する(208SGS526)。大当りとならないと判定した場合(208SGS526;N)は、208SGS525において可変表示結果が小当りとなると判

10

20

30

40

50

定したか否かを判定する（208SGS527）。小当たりとならないと判定した場合、つまり、可変表示においてははずれとなると判定した場合には（208SGS527；N）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（208SGS527a）、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（208SGS528）。
【0334】

時短フラグがセットされていない場合は（208SGS528；N）、図8-14に示すはずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして208SGS536に進み（208SGS529）、時短フラグがセットされている場合は（208SGS528；Y）、図8-14（D）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットして208SGS536に進む（208SGS530）。
【0335】

208SGS526にて可変表示が大当たりとなると判定した場合には（208SGS526；Y）、大当たり種別判定用の乱数値MR2と大当たり種別判定テーブルとに基づいて、大当たり種別を判定する（208SGS533）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。
【0336】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、大当たりCである場合には第4図柄指定コマンドの送信設定を実行し（208SGS534）、その後、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、図8-13（A）に示す大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（208SGS535）、208SGS536に進む。
【0337】

また、208SGS527にて可変表示において小当たりとなると判定した場合には（208SGS527；Y）、可変表示結果が「小当たり」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し（208SGS531）、図8-13（B）に示す小当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（208SGS532）、208SGS536に進む。
【0338】

尚、本特徴部208SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルA～はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、共通して非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンとに1～700の判定値が割り当てられており、701～997にスーパーリーチの変動パターンが割り当てられている。
【0339】

このため、可変表示結果がはずれである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAまたははずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAまたははずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを判定している。
【0340】

208SGS529、208SGS530、208SGS532、208SGS535の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（208SGS5

10

20

30

40

50

36)。本特徴部208SGでは、図8-16(B)に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチや小当り）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0341】

その後、208SGS536の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(208SGS537)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0342】

尚、図柄指定コマンドや変動カテゴリ指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することで送信される。

【0343】

次に、本実施の形態の特徴部208SGにおいて演出制御用CPU120が実行する処理について説明する。図8-17は、図7に示す可変表示開始設定処理(S171)を示すフローチャートである。

【0344】

可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(208SGS271)。第1可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は(208SGS271;Y)、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(S272)。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0345】

また、208SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は(208SGS271;N)、第2可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(208SGS273)。第2可変表示開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は(208SGS273;N)、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示2開始コマンド受信フラグがセットされている場合は(208SGS273;Y)、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(208SGS274)。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0346】

208SGS272または208SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(208SGS275)。

【0347】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する(208SGS276)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0348】

尚、本実施の形態の特徴部208SG、受信した表示結果指定コマンドが大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コ

10

20

30

40

50

マンドが大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」や「3」以外の奇数で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。そして、受信した表示結果指定コマンドが大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」や「3」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが小当りを示す第5可変表示結果指定コマンドである場合は、例えば、「123」や「246」等の連続する3つの数、連続する3つの偶数（または奇数）等の飾り図柄の組合せ（小当り図柄）を決定する。そして、受信した表示結果指定コマンドがはずれを示す第1可変表示結果指定コマンドである場合は、例えば、上述した大当り図柄や小当り図柄とは異なる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

10

【0349】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すれば良い。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すれば良い。

【0350】

208SGS276の実行後、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（208SG277）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かは、208SG275において読み出した変動パターン指定コマンドから特定すればよい。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（208SG277；Y）は、リーチ演出中に後述するカットイン演出を実行するか否か及びカットイン演出の演出パターンを決定するためのカットイン演出決定処理（208SGS278）を実行して208SGS279に進む。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンでない場合（208SG277；N）は、208SGS278の処理を実行せずに208SGS279に進む。

20

【0351】

そして、208SGS279において演出制御用CPU120は、当該可変表示において後述の予告演出を実行するか否か及び予告演出の演出パターンを決定するための予告演出決定処理を実行する（208SGS279）。尚、予告演出は、図8-27～図8-29に示すように、非リーチの変動パターンでは可変表示中に実行可能な演出であり、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンでは可変表示が開始してからリーチとなるタイミングまでの期間において実行可能な演出である。

30

【0352】

208SGS279の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する（208SGS280）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（208SGS281）。

【0353】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

40

【0354】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントロ

50

ーラ31A等)の制御を実行する(208SGS282)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

【0355】

尚、本実施の形態における特徴部208SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

10

【0356】

そして、変動時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される変動時間(可変表示時間)に相当する値を設定する(208SGS283)。また、変動制御タイマに所定時間を設定する(208SGS284)。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(S172)に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する(208SGS285)。

20

【0357】

図8-18～図8-20は、図8-17に示すカットイン演出決定処理を示すフローチャートである。カットイン演出決定処理において演出制御用CPU120は、先ず、変動パターンがスーパーリーチαまたはスーパーリーチβの変動パターンであるか否かを判定する(208SGS301)。変動パターンがスーパーリーチαまたはスーパーリーチβの変動パターンである場合(208SGS301; Y)はカットイン演出決定処理を終了し、変動パターンがスーパーリーチγまたはスーパーリーチδの変動パターンである場合(208SGS301; N)は、更に変動パターンがスーパーリーチγの変動パターンであるか否かを判定する(208SGS302)。

【0358】

変動パターンがスーパーリーチγの変動パターンである場合(208SGS301; Y)は、変動パターンがPB1-5、つまり、復活演出を実行するスーパーリーチγの変動パターンであるか否かを判定する(208SGS303)。変動パターンがPB1-5である場合(208SGS303; Y)、演出制御用CPU120は、大当たり種別を特定し(208SGS304)、該大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBであるか否かを判定する(208SGS305)。

30

【0359】

大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBである場合(208SGS305; Y)は、大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBであることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し(208SGS306)、208SGS308に進む。尚、208SGS306では、図8-21(A)に示すように、変動パターンがPB1-5、可変表示結果(大当たり種別)が大当たりAまたは大当たりBであることに基づいて、カットイン演出の非実行を10%の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンCI-1に決定し、55%の割合でパターンCI-2に決定し、5%の割合でパターンCI-3に決定し、0%の割合でパターンCI-4に決定する。

40

【0360】

尚、本実施の形態の特徴部208SGにおけるカットイン演出は、図8-28及び図8-31に示すように、スーパーリーチγのリーチ演出中において画像表示装置5に押しボタン31Bの画像を表示し、遊技者に対して押しボタン31Bの操作を促す。そして、押しボタン31Bの操作受付期間中に押しボタン31Bが操作された場合

50

や、プッシュボタン 3 1 B が操作されることなくプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了した場合は、画像表示装置 5 において各演出パターンに応じたエフェクトとカットイン画像を表示する。

【0361】

具体的には、図 8-23 及び図 8-31 に示すように、演出パターンがパターン C I-1 であれば、画像表示装置 5 においてカットイン画像 208SG005w を青色のエフェクトと共に表示し、演出パターンがパターン C I-2 であれば、画像表示装置 5 においてカットイン画像 208SG005x を赤色のエフェクトと共に表示し、演出パターンがパターン C I-3 であれば、画像表示装置 5 においてカットイン画像 208SG005y を金色のエフェクトと共に表示し、演出パターンがパターン C I-4 であれば、画像表示装置 5 においてカットイン画像 208SG005z を虹色のエフェクトと共に表示する。

【0362】

また、大当たり種別が大当たり C である場合 (208SGS305; N)、演出制御用 CPU 120 は、大当たり種別が大当たり C であることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し (208SGS307)、208SGS308 に進む。尚、208SGS307 では、図 8-21 (A) に示すように、変動パターンが PB1-5、可変表示結果 (大当たり種別) が大当たり C であることに基づいて、カットイン演出の非実行を 10% の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを 30% の割合でパターン C I-1 に決定し、54% の割合でパターン C I-2 に決定し、5% の割合でパターン C I-3 に決定し、1% の割合でパターン C I-4 に決定する。

【0363】

208SGS306 または 208SGS307 の実行後、演出制御用 CPU 120 は、カットイン演出の実行を決定したか否かを判定する (208SGS308)。カットイン演出の実行を決定した場合 (208SGS308; Y) は、決定した演出パターンを記憶するとともにカットイン演出の開始までの期間に応じた値をカットイン演出開始待ちタイマにセットし (208SGS309、208SGS310)、カットイン演出決定処理を終了する。

【0364】

また、208SGS303 において変動パターンが復活演出を実行しないスーパーリーチ γ の変動パターン (PA2-4 または PB1-4) である場合 (208SGS303; N)、演出制御用 CPU 120 は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を特定し (208SGS311)、該特定した設定値が 1~3 のいずれかであるか否かを判定する (208SGS312)。尚、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値は、CPU 103 から受信した設定値指定コマンドに基づいて特定すればよい。

【0365】

尚、カットイン演出決定処理においてカットイン演出の実行を決定した場合、演出制御用 CPU 120 は、可変表示中演出処理 (S172) を実行する毎にカットイン演出開始待ちタイマの値を -1 していき、カットイン演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、決定した演出パターンに応じたカットイン演出用プロセステーブルをセットする。以降、演出制御用 CPU 120 は、可変表示中演出処理を実行する毎にカットイン演出用プロセステーブル内のデータ (プロセスデータ) の内容に従って演出装置 (画像表示装置 5、スピーカ 8L、8R、遊技効果ランプ 9 等) の制御を行うことによってカットイン演出を実行すればよい。

【0366】

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 (208SGS312; Y) は、更に可変表示結果が大当たりであるか否かを判定する (308SGS313)。尚、可変表示結果が大当たりであるか否かは、変動パターンがスーパーリーチ γ 大当たりの PB1-4 であるか否かを判定すればよい。可変表示結果が大当たりである場合 (208SGS313; Y) は、大当たり種別を特定し (208SGS314)、該大当たり種別が大当たり A または大当たり B であるか否かを判定する (208SGS315)。

【0367】

大当り種別が大当りAまたは大当りBである場合（208SGS3315；Y）は、設定値が1～3のいずれかであることと大当り種別が大当りAまたは大当りBであることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し（208SGS3316）、208SGS3308～208SGS310の処理を実行する。尚、208SGS3316では、図8-21（B）に示すように、設定値が1～3のいずれかであり可変表示結果（大当り種別）が大当りAまたは大当りBであることに基づいて、カットイン演出の非実行を10%の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンCⅠ-1に決定し、50%の割合でパターンCⅠ-2に決定し、10%の割合でパターンCⅠ-3に決定し、0%の割合でパターンCⅠ-4に決定する。

10

【0368】

また、大当り種別が大当りCである場合（208SGS315；N）、演出制御用CPU120は、設定値が1～3のいずれかであることと大当り種別が大当りCであることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し（208SGS317）、208SGS3308～208SGS310の処理を実行する。尚、208SGS317では、図8-21（B）に示すように、設定値が1～3のいずれかであり可変表示結果（大当り種別）が大当りCであることに基づいて、カットイン演出の非実行を10%の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンCⅠ-1に決定し、45%の割合でパターンCⅠ-2に決定し、10%の割合でパターンCⅠ-3に決定し、5%の割合でパターンCⅠ-4に決定する。

20

【0369】

尚、208SGS313において可変表示結果がはずれである場合（208SGS313；N）、演出制御用CPU120は、設定値が1～3のいずれかであることと可変表示結果がはずれであることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し（208SGS318）、208SGS3308～208SGS310の処理を実行する。尚、208SGS318では、図8-21（B）に示すように、設定値が1～3のいずれかであり可変表示結果がはずれであることに基づいて、カットイン演出の非実行を55%の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを35%の割合でパターンCⅠ-1に決定し、10%の割合でパターンCⅠ-2に決定し、0%の割合でパターンCⅠ-3に決定し、0%の割合でパターンCⅠ-4に決定する。

30

【0370】

また、208SGS312においてパチンコ遊技機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（208SGS312；N）、演出制御用CPU120は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4であるか否かを判定する（208SGS221）。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4である場合（208SGS321；Y）は、更に可変表示結果が大当りであるか否かを判定する（208SGS322）。尚、可変表示結果が大当りであるか否かは、変動パターンがスーパーリーチγ大当りのPB1-4であるか否かを判定すればよい。

【0371】

可変表示結果が大当りである場合（208SGS322；Y）は、大当り種別を特定し（208SGS323）、該大当り種別が大当りAまたは大当りBであるか否かを判定する（208SGS324）。

40

【0372】

大当り種別が大当りAまたは大当りBである場合（208SGS324；Y）は、設定値が4であることと大当り種別が大当りAまたは大当りBであることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し（208SGS325）、208SGS3308～208SGS310の処理を実行する。尚、208SGS325では、図8-21（C）に示すように、設定値が4であり大当り種別が大当りAまたは大当りBであることに基づいて、カットイン演出の非実行を10%の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンCⅠ-1に決定し、50%の割合

50

でパターンC I - 2に決定し、10%の割合でパターンC I - 3に決定し、0%の割合でパターンC I - 4に決定する。

【0373】

また、大当り種別が大当りCである場合(208SGS324;N)は、設定値が4であることと大当り種別が大当りCであることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し(208SGS326)、208SGS308~208SGS310の処理を実行する。尚、208SGS326では、図8-21(C)に示すように、設定値が4であり大当り種別が大当りCであることに基づいて、カットイン演出の非実行を10%の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンC I - 1に決定し、45%の割合でパターンC I - 2に決定し、10%の割合でパターンC I - 3に決定し、5%の割合でパターンC I - 4に決定する。

10

【0374】

尚、208SGS322において可変表示結果がはずれである場合(208SGS322;N)は、更に遊技状態が高確高ベース状態であるか否かを判定する(208SGS327)。尚、遊技状態は、CPU103から受信した遊技状態指定コマンドから特定すればよい。

【0375】

遊技状態が高確高ベース状態である場合(208SGS327;Y)は、設定値が4であることと可変表示結果がはずれであること及び遊技状態が高確高ベース状態であることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し(208SGS328)、208SGS308~208SGS310の処理を実行する。尚、208SGS328では、図8-21(C)に示すように、設定値が4であることと可変表示結果がはずれであること及び遊技状態が高確高ベース状態であることに基づいて、カットイン演出の非実行を40%の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンC I - 1に決定し、10%の割合でパターンC I - 2に決定し、20%の割合でパターンC I - 3に決定し、0%の割合でパターンC I - 4に決定する。

20

【0376】

また、遊技状態が低確高ベース状態または低確低ベース状態である場合(208SGS327;N)は、設定値が4であることと可変表示結果がはずれであること及び遊技状態が低確高ベース状態または低確低ベース状態であることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し(208SGS329)、208SGS308~208SGS310の処理を実行する。尚、208SGS329では、図8-21(C)に示すように、設定値が4であることと可変表示結果がはずれであること及び遊技状態が低確高ベース状態または低確低ベース状態であることに基づいて、カットイン演出の非実行を59%の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンC I - 1に決定し、10%の割合でパターンC I - 2に決定し、1%の割合でパターンC I - 3に決定し、0%の割合でパターンC I - 4に決定する。

30

【0377】

また、208SGS321においてパチンコ遊技機1に設定されている設定値が4ではない場合(208SGS321;N)、演出制御用CPU120は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が5であるか否かを判定する(208SGS330)。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が5である場合(208SGS330;Y)は、更に可変表示結果が大当りであるか否かを判定する(208SGS331)。尚、可変表示結果が大当りであるか否かは、変動パターンがスーパーリーチγ大当りのPB1-4であるか否かを判定すればよい。

40

【0378】

可変表示結果が大当りである場合(208SGS331;Y)は、大当り種別を特定し(208SGS332)、該大当り種別が大当りAまたは大当りBであるか否かを判定する(208SGS333)。

【0379】

50

大当り種別が大当りAまたは大当りBである場合（208SGS333；Y）は、設定値が5であることと大当り種別が大当りAまたは大当りBであることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し（208SGS334）、208SGS308～208SGS310の処理を実行する。尚、208SGS334では、図8-21（D）に示すように、設定値が5であり大当り種別が大当りAまたは大当りBであることに基づいて、カットイン演出の非実行を10%の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンCⅠ-1に決定し、50%の割合でパターンCⅠ-2に決定し、10%の割合でパターンCⅠ-3に決定し、0%の割合でパターンCⅠ-4に決定する。

【0380】

また、大当り種別が大当りCである場合（208SGS333；N）は、設定値が5であることと大当り種別が大当りCであることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し（208SGS335）、208SGS308～208SGS310の処理を実行する。尚、208SGS335では、図8-21（D）に示すように、設定値が5であり大当り種別が大当りCであることに基づいて、カットイン演出の非実行を10%の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンCⅠ-1に決定し、45%の割合でパターンCⅠ-2に決定し、10%の割合でパターンCⅠ-3に決定し、5%の割合でパターンCⅠ-4に決定する。

【0381】

尚、208SGS331において可変表示結果がはずれである場合（208SGS331；N）は、更に遊技状態が高確高ベース状態であるか否かを判定する（208SGS336）。尚、遊技状態は、CPU103から受信した遊技状態指定コマンドから特定すればよい。

【0382】

遊技状態が高確高ベース状態である場合（208SGS336；Y）は、設定値が5であることと可変表示結果がはずれであること及び遊技状態が高確高ベース状態であることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し（208SGS337）、208SGS308～208SGS310の処理を実行する。尚、208SGS337では、図8-21（D）に示すように、設定値が5であることと可変表示結果がはずれであること及び遊技状態が高確高ベース状態であることに基づいて、カットイン演出の非実行を35%の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンCⅠ-1に決定し、10%の割合でパターンCⅠ-2に決定し、25%の割合でパターンCⅠ-3に決定し、0%の割合でパターンCⅠ-4に決定する。

【0383】

また、遊技状態が低確高ベース状態または低確低ベース状態である場合（208SGS336；N）は、設定値が5であることと可変表示結果がはずれであること及び遊技状態が低確高ベース状態または低確低ベース状態であることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し（208SGS338）、208SGS308～208SGS310の処理を実行する。尚、208SGS338では、図8-21（D）に示すように、設定値が5であることと可変表示結果がはずれであること及び遊技状態が低確高ベース状態または低確低ベース状態であることに基づいて、カットイン演出の非実行を58%の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンCⅠ-1に決定し、10%の割合でパターンCⅠ-2に決定し、2%の割合でパターンCⅠ-3に決定し、0%の割合でパターンCⅠ-4に決定する。

【0384】

また、208SGS330においてパチンコ遊技機1に設定されている設定値が5ではない場合（208SGS330；N）、演出制御用CPU120は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6であるとして、可変表示結果が大当りであるか否かを判定する（208SGS339）。尚、可変表示結果が大当りであるか否かは、変動パターンがスーパーリーチγ大当りのPB1-4であるか否かを判定すればよい。

【0385】

可変表示結果が大当たりである場合（208SGS339；Y）は、大当たり種別を特定し（208SGS340）、該大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBであるか否かを判定する（208SGS341）。

【0386】

大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBである場合（208SGS341；Y）は、設定値が6であることと大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBであることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し（208SGS342）、208SGS308～208SGS310の処理を実行する。尚、208SGS342では、図8-21（E）に示すように、設定値が6であり大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBであること
10
に基づいて、カットイン演出の非実行を10%の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンC I-1に決定し、50%の割合でパターンC I-2に決定し、10%の割合でパターンC I-3に決定し、0%の割合でパターンC I-4に決定する。

【0387】

また、大当たり種別が大当たりCである場合（208SGS341；N）は、設定値が6であることと大当たり種別が大当たりCであることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し（208SGS343）、208SGS308～208SGS310の処理を実行する。尚、208SGS343では、図8-21（E）に示すように、設定値が6であり大当たり種別が大当たりCであることに基づいて、カットイン演出の非実行を
20
10%の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンC I-1に決定し、45%の割合でパターンC I-2に決定し、10%の割合でパターンC I-3に決定し、5%の割合でパターンC I-4に決定する。

【0388】

尚、208SGS339において可変表示結果がはずれである場合（208SGS339；N）は、更に遊技状態が高確高ベース状態であるか否かを判定する（208SGS344）。尚、遊技状態は、CPU103から受信した遊技状態指定コマンドから特定すればよい。

【0389】

遊技状態が高確高ベース状態である場合（208SGS344；Y）は、設定値が6であることと可変表示結果がはずれであること及び遊技状態が高確高ベース状態であることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し（208SGS345）、208SGS308～208SGS310の処理を実行する。尚、208SGS345では、図8-21（E）に示すように、設定値が6であることと可変表示結果がはずれであること及び遊技状態が高確高ベース状態であることに基づいて、カットイン演出の非
30
実行を30%の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンC I-1に決定し、10%の割合でパターンC I-2に決定し、30%の割合でパターンC I-3に決定し、0%の割合でパターンC I-4に決定する。

【0390】

また、遊技状態が低確高ベース状態または低確低ベース状態である場合（208SGS344；N）は、設定値が6であることと可変表示結果がはずれであること及び遊技状態が低確高ベース状態または低確低ベース状態であることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し（208SGS346）、208SGS308～208SGS310の処理を実行する。尚、208SGS346では、図8-21（E）に示すように、設定値が6であることと可変表示結果がはずれであること及び遊技状態が低確高
40
ベース状態または低確低ベース状態であることに基づいて、カットイン演出の非実行を57%の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンC I-1に決定し、10%の割合でパターンC I-2に決定し、3%の割合でパターンC I-3に決定し、0%の割合でパターンC I-4に決定する。

【0391】

また、208SGS302においてスーパーリーチδの変動パターン（PS2-5またはPB1-6）である場合（202SGS302；N）、演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当たりであるか否かを判定する（208SGS351）。尚、可変表示結果が大当たりであるか否かは、変動パターンがスーパーリーチγ大当たりのPB1-4であるか否かを判定すればよい。

【0392】

可変表示結果が大当たりである場合（208SGS351；Y）は、大当たり種別を特定し（208SGS352）、該大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBであるか否かを判定する（208SGS353）。

【0393】

大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBである場合（208SGS353；Y）は、大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBであることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し（208SGS354）、208SGS308～208SGS310の処理を実行する。尚、208SGS354では、図8-22に示すように、大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBであることに基づいて、カットイン演出の非実行を10%の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンCI-1に決定し、50%の割合でパターンCI-2に決定し、10%の割合でパターンCI-3に決定し、0%の割合でパターンCI-4に決定する。

【0394】

また、大当たり種別が大当たりCである場合（208SGS353；N）は、大当たり種別が大当たりCであることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し（208SGS355）、208SGS308～208SGS310の処理を実行する。尚、208SGS355では、図8-22に示すように、大当たり種別が大当たりCであることに基づいて、カットイン演出の非実行を10%の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンCI-1に決定し、45%の割合でパターンCI-2に決定し、10%の割合でパターンCI-3に決定し、5%の割合でパターンCI-4に決定する。

【0395】

尚、208SGS351において可変表示結果がはずれである場合（208SGS351；N）は、可変表示結果がはずれであることに基づいてカットイン演出の実行の有無及び演出パターンを決定し（208SGS356）、208SGS308～208SGS310の処理を実行する。尚、208SGS356では、図8-22に示すように、可変表示結果がはずれであることに基づいて、カットイン演出の非実行を35%の割合で決定する。また、カットイン演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンCI-1に決定し、10%の割合でパターンCI-2に決定し、25%の割合でパターンCI-3に決定し、0%の割合でパターンCI-4に決定する。

【0396】

以上のように本実施の形態の特徴部208SGでは、図8-21及び図8-22に示すように、スーパーリーチγやスーパーリーチδの変動パターンにて可変表示を実行するときは、カットイン演出を実行しない場合が最も可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が低く、カットイン演出がパターンCI-1にて実行される場合、カットイン演出がパターンCI-2にて実行される場合、カットイン演出がパターンCI-3にて実行される場合、カットイン演出がパターンCI-4にて実行される場合の順に可変表示結果が大当たりとなる割合が高まっていくように設定されている（カットイン演出における大当たり期待度：非実行<パターンCI-1<パターンCI-2<パターンCI-3<パターンCI-4）。

【0397】

特にカットイン演出がパターンCI-4にて実行される場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず可変表示結果が大当たりとなり且つ大当たり種別が大当たりCとなることが確定する。

10

20

30

40

50

【0398】

また、図8-21、図8-22及び図8-24に示すように、スーパーリーチγやスーパーリーチδの変動パターンにて可変表示を実行するときにカットイン演出をパターンCⅠ-3にて実行する割合については、設定値が1～3のいずれかで変動パターンがスーパーリーチγはずれ・スーパーリーチδはずれである場合が最も低く設定（0%）されている。そして、変動パターンが復活演出を実行するスーパーリーチγ大当りである場合、設定値が1～3のいずれかで変動パターンが復活演出を実行しないスーパーリーチγ大当り・スーパーリーチδ大当りである場合、設定値が4であり変動パターンが復活演出を実行しないスーパーリーチγ大当りである場合、設定値が5であり変動パターンが復活演出を実行しないスーパーリーチγ大当りである場合、設定値が6であり変動パターンが復活演出を実行しないスーパーリーチγ大当りである場合の順でカットイン演出をパターンCⅠ-3にて実行する割合が高まるように設定されている。

10

【0399】

また、変動パターンが復活演出を実行しないスーパーリーチγの変動パターン（PA2-4とPB1-4）であるときに注目すると、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のときには、カットイン演出がパターンCⅠ-3にて実行される場合に可変表示結果が大当り（大当りA～大当りCのいずれか）となることが確定する一方で、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のときには、カットイン演出がパターンCⅠ-3にて実行される場合であっても可変表示結果がはずれとなる場合がある。つまり、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであるときは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかであるときよりもカットイン演出がパターンCⅠ-3にて実行される場合の大当り期待度が低く設定されている。このため、本実施の形態の特徴部208SGにおいて、スーパーリーチγのリーチ演出が実行される場合にカットイン演出がパターンCⅠ-3にて実行されて可変表示結果がはずれとなると、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであることが確定する。

20

【0400】

一方で復活演出を実行するスーパーリーチγ大当りの変動パターン（PB1-5）に注目すると、復活演出を実行するスーパーリーチγ大当りの変動パターン（PB1-4）よりもカットイン演出がパターンCⅠ-3やパターンCⅠ-4にて実行される割合が低く設定されている。このため、復活演出を実行しないスーパーリーチγ大当りの変動パターンにて可変表示が実行される場合については、カットイン演出がCⅠ-3にて実行されてはずれが報知されたことにより、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであることが確定したと遊技者が認識したにもかかわらず、後に復活演出が実行されて大当りであることが報知されることでパチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであるか否かが不定となってしまう遊技者が落胆してしまうことが抑制されている。

30

【0401】

また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであり且つ変動パターンが復活演出を実行しないスーパーリーチγの変動パターン（PA2-4とPB1-4）であるときに注目すると、可変表示結果が大当りとなる場合についてはいずれの設定値においてもカットイン演出がパターンCⅠ-3にて実行される割合が同一に設定されているが、可変表示結果がはずれとなる場合については、高設定値ほどカットイン演出がパターンCⅠ-3にて実行される割合が高く設定されている（設定値4～6のときははずれ時のパターンCⅠ-3実行割合：設定値4<設定値5<設定値6）。

40

【0402】

このため、本実施の形態の特徴部208SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が高設定値であるほどカットイン演出がパターンCⅠ-3にて実行されて可変表示結果がはずれとなる頻度が高くなるので、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであることに対して遊技者を期待させることができ、遊技興趣の向上を図れるようになっている。

50

【0403】

また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであり且つ変動パターンが復活演出を実行しないスーパーリーチγの変動パターン（PA2-4とPB1-4）であるときには、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が同一であり可変表示結果がはずれであれば、遊技状態が高確高ベース状態である場合には遊技状態が低確高ベース状態や低確低ベース状態である場合よりも高い割合でカットイン演出がパターンCIE-3で実行されるように設定されている。

【0404】

このため、本実施の形態の特徴部208SGでは、高確高ベース状態の可変表示においてカットイン演出がパターンCIE-3にて実行されて可変表示結果がはずれとなることで、遊技状態が低確低ベース状態に移行した後もパチンコ遊技機1に4～6のいずれかの設定値が設定されていることにより遊技者に遊技の継続を促すことができるので、遊技興趣を向上できるようになっている。

10

【0405】

また、図8-21（B）～図8-21（E）に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合について注目すると、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が高いほどカットイン演出の実行割合が高く設定されている。つまり、本特徴部208SGでは、可変表示結果がはずれとなるとときにカットイン演出が実行される割合自体がパチンコ遊技機1に4～6の設定値のいずれかが設定されていることの示唆となるので、カットイン演出が大当り期待度の高い演出パターンにて実行されるか否かに加えて、カットイン演出が実行されるか否か自体に対しても遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上させることが可能となっている。

20

【0406】

また、図8-21及び図8-22に示すカットイン演出の演出パターンの決定割合はあくまで一例であり、これらカットイン演出の演出パターンの決定割合は本発明を適用する遊技機に応じて本特徴部208SGとは適宜異ならせてもよい。但し、これらカットイン演出の演出パターンの決定割合を適宜異ならせる場合には、各演出パターンの大当り期待度の傾向（カットイン演出における大当り期待度：非実行<パターンCIE-1<パターンCIE-2<パターンCIE-3<パターンCIE-4）自体は維持することによって、カットイン演出の実行時に遊技者が当該カットイン演出の演出パターンに応じた大当り期待度を誤認してしまわないようにすることが望ましい。

30

【0407】

また、本実施の形態の特徴部208SGでは、図8-21及び図8-22に示すように、スーパーリーチγやスーパーリーチδの変動パターンにて可変表示を実行する場合に、パチンコ遊技機1に設定されている設定値や可変表示結果に応じて該可変表示中にカットイン演出を実行する割合を異ならせる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチγやスーパーリーチδの変動パターンにて可変表示を実行する場合には、該可変表示中に必ずカットイン演出を実行するようにしてもよい。尚、このようにスーパーリーチγやスーパーリーチδの可変表示中に必ずカットイン演出を実行する場合については、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであれば、可変表示結果がはずれである場合にカットイン演出の非実行に割り当てられていた割合（図8-21（C）～図8-21（E）参照）を大当り期待度の低いパターンCIE-1またはパターンCIE-1とパターンCIE-2との両方に割り当てることで、カットイン演出がパターンCIE-3にて実行される割合を本特徴部208SGから異ならないよう維持してもよい。このようにすることで、スーパーリーチγやスーパーリーチδの可変表示中においてカットイン演出が実行されることによる興趣向上を図りつつ、過度にカットイン演出がパターンCIE-3にて実行されることにより容易にパチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであることを遊技者に認識されてしまうことを防ぐことができる。

40

【0408】

50

図 8-25 は、図 8-17 における予告演出決定処理を示すフローチャートである。予告演出決定処理では、演出制御用 CPU 120 は、まず、可変表示結果と変動パターンを特定する (208SGS361)。そして、可変表示結果が小当りであるか否かを判定する (208SGS362)。可変表示結果が小当りである場合 (208SGS362; Y) は予告演出決定処理を終了し、可変表示結果が大当りまたははずれである場合 (208SGS362; N) は、更にカットイン演出の実行が決定されているか否か、すなわち、カットイン演出のいずれかの演出パターンが記憶されているか否かを判定する (208SGS363)。

【0409】

カットイン演出の実行が決定されている場合 (208SGS363; Y) は、更に、記憶されているカットイン演出の演出パターンがパターン C I-3 またはパターン C I-4 であるか否かを判定する (208SGS364)。記憶されているカットイン演出の演出パターンがパターン C I-3 またはパターン C I-4 である場合 (208SGS364; Y) は、カットイン演出がパターン C I-3 またはパターン C I-4 にて実行されることと、特定した可変表示結果及び変動パターンに基づいて予告演出の実行の有無と演出パターンを決定する (208SGS365)。

【0410】

一方で、カットイン演出の非実行が決定されている場合 (208SGS363; N) や記憶されている演出パターンがパターン C I-1 や C I-2 である場合 (208SGS364; N) は、可変表示結果が大当りであるか否かを判定する (208SGS366)。可変表示結果が大当りである場合 (208SGS366; Y) は、大当り種別を特定し (208SGS367)、該特定した大当り種別に基づいて予告演出の実行の有無と演出パターンを決定する (208SGS368)。

【0411】

また、可変表示結果がはずれである場合 (208SGS366; N) は、特定した可変表示結果と変動パターンに基づいて予告演出の実行の有無と演出パターンを決定する (208SGS369)。

【0412】

具体的には、208SGS365 の処理では、図 8-26 (A) に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、予告演出の非実行を 15% の割合で決定する。また、予告演出の実行として、演出パターンを 30% の割合でパターン Y E-1 に決定し、55% の割合でパターン Y E-2 に決定し、0% の割合でパターン Y E-3 に決定し、0% の割合でパターン Y E-4 に決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動パターンがスーパーリーチ (スーパーリーチはずれ) である場合は、予告演出の非実行を 50% の割合で決定する。また、予告演出の実行として、演出パターンを 30% の割合でパターン Y E-1 に決定し、20% の割合でパターン Y E-2 に決定し、0% の割合でパターン Y E-3 に決定し、0% の割合でパターン Y E-4 に決定する。

【0413】

また、可変表示結果がはずれであり変動パターンがノーマルリーチ (ノーマルリーチはずれ) である場合は、予告演出の非実行を 80% の割合で決定する。また、予告演出の実行として、演出パターンを 15% の割合でパターン Y E-1 に決定し、5% の割合でパターン Y E-2 に決定し、0% の割合でパターン Y E-3 に決定し、0% の割合でパターン Y E-4 に決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動パターンが非リーチ (非リーチはずれ) である場合は、予告演出の非実行を 95% の割合で決定する。また、予告演出の実行として、演出パターンを 5% の割合でパターン Y E-1 に決定し、0% の割合でパターン Y E-2 に決定し、0% の割合でパターン Y E-3 に決定し、0% の割合でパターン Y E-4 に決定する。

【0414】

尚、前述したように、本実施の形態の特徴部 208SG では、カットイン演出がパターン C I-3 にて実行されて可変表示結果がはずれとなる場合とは、パチンコ遊技機 1 に設

10

20

30

40

50

定されている設定値が4～6のいずれかであり、且つ変動パターンがスーパーリーチγはずれ（PA2-4）の変動パターンである場合である。

【0415】

図8-26（C）及び図8-30に示すように、パターンYE-1は、画像表示装置5においてキャラクタAの画像208SG005sを青色のエフェクトと共に表示する演出パターンであり、パターンYE-2は、画像表示装置5においてキャラクタBの画像208SG005tを赤色のエフェクトと共に表示する演出パターンであり、パターンYE-3は、画像表示装置5においてキャラクタCの画像208SG005uを金色のエフェクトと共に表示する演出パターンであり、パターンYE-4は、画像表示装置5においてキャラクタA～Cの集合画像208SG005vを虹色のエフェクトと共に表示する演出パターンである。

10

【0416】

また、208SGS368の処理では、図8-26（B）に示すように、大当たり種別が大当たりAまたは大当たりBである場合は、予告演出の非実行を10%の割合で決定する。また、予告演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンYE-1に決定し、45%の割合でパターンYE-2に決定し、15%の割合でパターンYE-3に決定し、0%の割合でパターンYE-4に決定する。また、大当たり種別が大当たりCである場合は、予告演出の非実行を10%の割合で決定する。また、予告演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンYE-1に決定し、40%の割合でパターンYE-2に決定し、15%の割合でパターンYE-3に決定し、5%の割合でパターンYE-4に決定する。

20

【0417】

また、208SGS369の処理では、図8-26（B）に示すように、可変表示結果がはずれであり変動パターンがスーパーリーチ（スーパーリーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を50%の割合で決定する。また、予告演出の実行として、演出パターンを30%の割合でパターンYE-1に決定し、15%の割合でパターンYE-2に決定し、5%の割合でパターンYE-3に決定し、0%の割合でパターンYE-4に決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動パターンがノーマルリーチ（ノーマルリーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を80%の割合で決定する。また、予告演出の実行として、演出パターンを15%の割合でパターンYE-1に決定し、5%の割合でパターンYE-2に決定し、0%の割合でパターンYE-3に決定し、0%の割合でパターンYE-4に決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動パターンが非リーチ（非リーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を95%の割合で決定する。また、予告演出の実行として、演出パターンを5%の割合でパターンYE-1に決定し、0%の割合でパターンYE-2に決定し、0%の割合でパターンYE-3に決定し、0%の割合でパターンYE-4に決定する。

30

【0418】

以上のように本実施の形態の特徴部208SGでは、可変表示中に予告演出が実行されない場合が最も可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が低く設定されており、予告演出がパターンYE-1で実行される場合、予告演出がパターンYE-2で実行される場合、予告演出がYE-3で実行される場合、予告演出がYE-4で実行される場合の順で可変表示結果が大当たりとなる割合が高くなるように設定されている（予告演出の大当たり期待度：予告演出非実行<パターンYE-1で実行<パターンYE-2で実行<パターンYE-3で実行<パターンYE-4で実行）。

40

【0419】

特に、図8-26（B）に示すように、カットイン演出の非実行が決定されている場合やカットイン演出がパターンCI-3やパターンCI-4よりも大当たり期待度の低いパターンCI-1やパターンCI-2での実行が決定されている場合については、大当たり種別が大当たりCである場合のみ予告演出をパターンYE-4にて実行する場合が設けられている。このため、本実施の形態の特徴部208SGでは、予告演出がパターンYE-3にて

50

実行されるか否かに加えて、予告演出がパターンＹＥ－４にて実行されるか否かについても遊技者を注目させることが可能となっている。

【０４２０】

また、図８－２６（Ａ）に示すように、既にカットイン演出の演出パターンとしてパターンＣＩ－１やパターンＣＩ－２よりも大当り期待度が高いパターンＣＩ－３、または可変表示結果が大当りとなることと大当り種別が大当りＣであることが確定するパターンＣＩ－４が決定されている場合については、可変表示結果や変動パターンにかかわらず予告演出の演出パターンとしてＹＥ－３やＹＥ－４が実行されることが無いように設定されている。このため、可変表示結果が大当りとなる場合については、カットイン演出がパターンＹＥ－１やパターンＹＥ－２のみで実行可能であることにより、可変表示結果が大当りとなることがカットイン演出の開始タイミングよりも前のタイミング（予告演出の開始タイミング）にて遊技者に認識されてしまうことが防止されている。更に、可変表示結果がはずれとなる場合については、予告演出とカットイン演出とが共に大当り期待度の高い演出パターンにて実行されないため、可変表示結果が大当りとなることに対して遊技者が過度に期待してしまうことが防止されている。

10

【０４２１】

２０８ＳＧＳ３６５、２０８ＳＧＳ３６８、２０８ＳＧＳ３６９のいずれかの処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出の実行を決定したか否かを判定する（２０８ＳＧＳ３７０）。予告演出の実行を決定している場合（２０８ＳＧＳ３７０；Ｙ）は、２０８ＳＧＳ３６５、２０８ＳＧＳ３６８、２０８ＳＧＳ３６９のいずれかの処理で決定した演出パターンを記憶するとともに（２０８ＳＧＳ３７１）、予告演出開始待ちタイマをセットして予告演出決定処理を終了する（２０８ＳＧＳ３７２）。予告演出の非実行を決定している場合（２０８ＳＧＳ３７０；Ｎ）は、２０８ＳＧＳ３７１、２０８ＳＧＳ３７２の処理を実行することなく予告演出決定処理を終了する。

20

【０４２２】

尚、予告演出決定処理において予告演出の実行を決定した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理（Ｓ１７２）を実行する毎に予告演出開始待ちタイマの値を－１していき、予告演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、決定した演出パターンに応じた予告演出用プロセステーブルをセットする。以降、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理を実行する毎に予告演出用プロセステーブル内のデータ（プロセスデータ）の内容に従って演出装置（画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等）の制御を行うことによって予告演出を実行すればよい。

30

【０４２３】

以上のように可変表示開始設定処理内においてカットイン演出と予告演出との実行を決定可能とすることによって、図８－２７（Ａ）～図８－２７（Ｃ）に示すように、非リーチはずれの変動パターンにおいては、可変表示中に予告演出をパターンＹＥ－１でのみ実行可能となっており、ノーマルリーチはずれの変動パターンにおいては、可変表示中のリーチ前の期間において予告演出をパターンＹＥ－１とパターンＹＥ－２とで実行可能となっており、スーパーリーチαはずれやスーパーリーチβはずれの変動パターンにおいては、可変表示中のリーチ前の期間において予告演出をパターンＹＥ－１～パターンＹＥ－３で実行可能となっている。尚、ノーマルリーチはずれやスーパーリーチαはずれ、スーパーリーチγはずれの変動パターンでは、リーチ後の期間においてカットイン演出を実行不能となっている。

40

【０４２４】

更に、図８－２８に示すように、スーパーリーチγはずれやスーパーリーチδはずれの変動パターンにおいては、リーチ前の期間において予告演出をパターンＹＥ－１～パターンＹＥ－３で実行可能となっており、リーチ後の期間においてカットイン演出をパターンＣＩ－１～パターンＣＩ－３で実行可能となっている。但し、カットイン演出がパターンＣＩ－３での実行が決定されている場合は、予告演出はパターンＹＥ－１とパターンＹＥ－２のみで実行可能となっている。

50

【0425】

また、図8-29(A)及び図8-29(B)に示すように、復活演出を実行しないスーパーリーチγ大当りの変動パターンにおいては、リーチ前の期間において予告演出をパターンYE-1～パターンYE-4で実行可能となっており、リーチ後の期間においてカットイン演出をパターンCI-1～パターンCI-4で実行可能となっている。但し、カットイン演出がパターンCI-3またはパターンCI-4での実行が決定されている場合は、予告演出はパターンYE-1とパターンYE-2のみで実行可能となっている。

【0426】

次に、本実施の形態の特徴部208SGにおける可変表示実行時の画像表示装置5の表示態様について図8-30～図8-32に基づいて説明する。まず、図8-30(A)～図8-30(E)に示すように、可変表示の開始時に予告演出の実行が決定されている場合は、画像表示装置5において予告演出がパターンYE-1～パターンYE-4のいずれかで実行される。具体的には、予告演出がパターンYE-1で実行される場合は、画像表示装置5においてキャラクタAの画像208SG005sが青色のエフェクトと共に表示され、予告演出がパターンYE-2で実行される場合は、画像表示装置5においてキャラクタBの画像208SG005tが赤色のエフェクトと共に表示され、予告演出がパターンYE-3で実行される場合は、画像表示装置5においてキャラクタCの画像208SG005uが金色のエフェクトと共に表示され、予告演出がパターンYE-4で実行される場合は、画像表示装置5においてキャラクタA～Cの集合画像208SG005vが虹色のエフェクトと共に表示される。

【0427】

このとき、遊技者は、画像表示装置5に表示された画像がいずれのキャラクタの画像208SG005s、208SG005t、208SG005u、208SG005vのいずれであるか及び、これらキャラクタの画像とともに表示されるエフェクトの色によって大当たり期待度を認識することが可能となっている。

【0428】

尚、前述したように、可変表示の開始時にカットイン演出がパターンCI-3やパターンCI-4で実行が決定している場合は、予告演出がパターンYE-1またはパターンYE-2でのみ実行可能となっている。

【0429】

そして、当該可変表示がスーパーリーチγの可変表示である場合は、図8-31(A)～図8-31(C)に示すように飾り図柄がリーチの組合せで表示された後、スーパーリーチγのリーチ演出(本特徴部208SGでは味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出)が実行される。

【0430】

次いで、図8-31(D)に示すように、該スーパーリーチγのリーチ演出中のカットイン演出実行開始タイミングとなると、画像表示装置5においてプッシュボタン31Bの画像の表示が開始され、遊技者に対してプッシュボタン31Bを操作するように促す促進報知が実施される。このとき、遊技者がプッシュボタン31Bの操作受付期間中にプッシュボタン31Bを操作する、または、遊技者がプッシュボタン31Bの操作受付期間中にプッシュボタン31Bを操作することなく該プッシュボタン31Bの操作受付期間が経過すると、画像表示装置5においてカットイン演出の演出パターンに応じたカットイン画像とともにエフェクトが表示される。

【0431】

具体的には、カットイン演出の演出パターンがパターンCI-1である場合は、画像表示装置5においてカットイン画像208SG005wが青色のエフェクトと共に表示され、カットイン演出がパターンCI-2で実行される場合は、画像表示装置5においてカットイン画像208SG005xが赤色のエフェクトと共に表示され、カットイン演出がパターンCI-3で実行される場合は、画像表示装置5においてカットイン画像208SG005yが金色のエフェクトと共に表示され、予告演出がパターンYE-4で実行される

場合は、画像表示装置 5 においてカットイン画像 208SG005z が虹色のエフェクトと共に表示される。

【0432】

このとき、遊技者は、画像表示装置 5 に表示されたカットイン画像がいずれのカットイン画像 208SG005w、208SG005x、208SG005y、208SG005z のいずれであるか及び、これらカットイン画像とともに表示されるエフェクトの色によって大当たり期待度を認識することが可能となっている。

【0433】

そして、図 8-32 (A) 及び図 8-32 (B) に示すように、当該可変表示の変動パターンが PS2-4 (スーパーリーチ γ はずれの変動パターン) である場合は、スーパーリーチ γ のリーチ演出結果 (バトル演出結果) として味方キャラクタが敵キャラクタに負けることによって可変表示結果がはずれであることが報知されて可変表示が終了する。また、図 8-32 (A) 及び図 8-32 (C) に示すように、当該可変表示の変動パターンが PB1-4 (復活演出を実行しないスーパーリーチ γ 大当りの変動パターン) である場合は、スーパーリーチ γ のリーチ演出結果 (バトル演出結果) として味方キャラクタが敵キャラクタに勝利することによって可変表示結果が大当たりであることが報知されて可変表示が終了する。

【0434】

また、図 8-32 (A)、図 8-32 (D) ~ 図 8-32 (F) に示すように、当該可変表示の変動パターンが PB1-5 (復活演出を実行するスーパーリーチ γ 大当りの変動パターン) である場合は、スーパーリーチ γ のリーチ演出結果 (バトル演出結果) として味方キャラクタが敵キャラクタに敗北することによって一旦可変表示結果がはずれであることが報知される。そして、復活演出が実行されることで、スーパーリーチ γ のリーチ演出結果 (バトル演出結果) として味方キャラクタが敵キャラクタに逆転して勝利することによって可変表示結果が大当たりであることが改めて報知され、可変表示が終了する。

【0435】

尚、特に図示はしないが、当該可変表示がスーパーリーチ δ の可変表示である場合は、飾り図柄がリーチの組合せで表示された後、スーパーリーチ γ のリーチ演出と同様に味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出) が実行される。そして、該バトル演出中にカットイン演出が実行される場合は、該カットイン演出がパターン C1-3 にて実行されることによって可変表示結果が必ず大当たりとなる。尚、スーパーリーチ δ のリーチ演出としてのバトル演出は、スーパーリーチ γ のリーチ演出としてのバトル演出と同一態様の演出であってもよいが、対戦するキャラクタやバトルの展開の一部異なるものであってもよい。

【0436】

以上、本実施の形態の特徴部 208SG では、図 8-21 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1~3 のいずれかであるときは、カットイン演出がパターン C1-3 にて実行されることによって可変表示結果が大当たりとなることが確定する一方で、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4~6 のいずれかであるときは、カットイン演出がパターン C1-3 にて実行されて可変表示結果がはずれとなる場合が設けられている。つまり、カットイン演出がパターン C1-3 にて実行されて可変表示結果がはずれとなる場合は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4~6 のいずれかであることが確定するので、カットイン演出がパターン C1-3 にて実行された場合に可変表示結果が大当たりとなるかははずれとなるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上させることができるようになっている。

【0437】

加えて、本実施の形態の特徴部 208SG では、図 8-21 に示すように、リーチ演出中にカットイン演出を実行可能な変動パターンとして、一旦可変表示結果がはずれであることを報知した後に復活演出を実行して可変表示結果が大当たりであることを報知するスーパーリーチ γ 大当りの変動パターン (復活演出を実行するスーパーリーチ γ 大当りの変動

10

20

30

40

50

パターン、PB1-5)と復活演出を実行しないスーパーリーチγ大当りの変動パターン(PB1-4)とが設けられており、復活演出を実行するスーパーリーチγ大当りの変動パターンにて可変表示を実行する場合は、復活演出を実行しないスーパーリーチγ大当りの変動パターンにて可変表示を実行する場合よりもカットイン演出をパターンC-E-3で実行する割合が低く設定されている。このため、スーパーリーチγのリーチ演出中にカットイン演出がパターンC-E-3で実行されて可変表示がはずれであることが報知された場合、遊技者がパチンコ遊技機1に設定されている設定値が4~6のいずれかであると認識しても、復活演出が実行されて可変表示が大当りであることが報知されることによって、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4~6のいずれかであると認識したことが誤りとなることによる遊技興趣の低下を軽減することができる。

10

【0438】

尚、本実施の形態の特徴部208SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値として、不利設定値を1~3、有利設定値を4~6とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値がこれら不利設定値であるか有利設定値であるかに応じてカットイン演出や予告演出の演出パターンの決定割合を異ならせているが、本発明はこれに限定されるものではなく、不利設定値は1、有利設定値は6を含んでいれば、お互いに値が重複しない任意の範囲に設定してもよい。具体的には、不利設定値を1~5、有利設定値を6のみとしてもよいし、不利設定値を1のみ、有利設定値を2~6としてもよい。

【0439】

また、本実施の形態の特徴部208SGでは、本発明における示唆演出をリーチ演出として説明する形態を例示したが、発明はこれに限定されるものではなく、本発明における示唆演出は、可変表示中に実行可能な演出であれば、例えば、飾り図柄の仮停止と再可変表示を繰り返し実行する擬似連演出等、リーチ演出以外の演出であってもよい。

20

【0440】

また、図8-21(C)~図8-21(E)に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4~6のいずれかであるときにスーパーリーチγはずれの変動パターンにて可変表示が実行される場合には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最もカットイン演出がパターンC-E-3にて実行される割合が高く、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4である場合が最もカットイン演出がパターンC-E-3にて実行される割合が低く設定されている。このため、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が高いほど、カットイン演出がパターンC-E-3にて高頻度で実行されて可変表示結果がはずれとなり、パチンコ遊技機1により高い設定値が設定されていることに対して遊技者を期待させることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0441】

尚、実施の形態の特徴部208SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4~6のいずれかであるときにスーパーリーチγはずれの変動パターンにて可変表示が実行される場合については、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が高設定値であるほどカットイン演出がパターンC-E-3にて実行される割合が高くなる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4~6のいずれかであるときにスーパーリーチγはずれの変動パターンにて可変表示が実行される場合には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらずカットイン演出がパターンC-E-3にて実行される割合を同一割合としてもよい。このようにすることでスーパーリーチγはずれの可変表示においてカットイン演出がパターンC-E-3にて実行される場合に、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4~6のいずれかであるかが遊技者に特定され難くすることができる。

40

【0442】

また、図8-6に示すように、いずれのリーチ演出を実行するか否か及び復活演出を実行するか否かは、各変動パターンに対応付けて予め決定されているとともに、図8-13(A)に示すように、可変表示結果が大当りとなる場合は、CPU103がパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず1の大当り用変動パターン判定テーブルを用い

50

て変動パターンを決定するので、可変表示結果が大当たりとなる場合に可変表示中に復活演出を実行する割合はパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず同一となっている。このため、可変表示中の復活演出の実行割合は可変表示結果が大当たりとなる割合を決める設定値に追従するため、可変表示中に復活演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0443】

尚、本実施の形態の特徴部 208SG では、いずれのリーチ演出を実行するか否か及び復活演出を実行するか否かは、各変動パターンに対応付けて予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、いずれのリーチ演出を実行するか否か及び復活演出を実行するか否かは、CPU103 が変動パターンを決定した後に演出制御用 CPU120 が可変表示結果等から適宜決定してもよい。

10

【0444】

また、図 8-6 及び図 8-22 に示すように、本実施の形態の特徴部 208SG における変動パターンとしては、スーパーリーチ δ のリーチ演出を実行する変動パターン（PA2-5 と PB1-6）が設けられており、該スーパーリーチ δ のリーチ演出中にカットイン演出がパターン C1-3 にて実行される場合は必ず可変表示結果が大当たりとなるので、スーパーリーチ演出のバリエーションが増えるとともに、スーパーリーチ δ のリーチ演出中にカットイン演出がパターン C1-3 にて実行されて可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0445】

20

尚、本実施の形態の特徴部 208SG では、スーパーリーチ δ のリーチ演出を実行する変動パターン（PA2-5 と PB1-6）を設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ δ のリーチ演出を実行する変動パターンを設けないようにしてもよい。

【0446】

また、本実施の形態の特徴部 208SG では、可変表示中に実行可能な演出として、可変表示の開始からリーチまで（若しくは可変表示の終了タイミングまで）の期間中に実行可能な予告演出と、リーチ演出中に実行可能なカットイン演出と、が設けられている。更に、予告演出は、大当たり期待度が異なる複数の演出パターン（パターン YE-1 ～ パターン YE-4）のいずれかで実行可能となっている。更に、図 8-26 に示すように、可変表示結果が大当たりであり、カットイン演出が大当たり期待度の高い演出パターンであるパターン C1-3 やパターン C1-4 での実行が決定しているときは、予告演出を実行する場合、大当たり期待度の高いパターン YE-3 とパターン YE-4 を除く演出パターン（パターン YE-1 とパターン YE-2）から演出パターンを決定するので、予告演出がパターン YE-3 や YE-4 にて実行されることにより可変表示結果が大当たりとなることが予め遊技者に認識されることを防止できる。このため、カットイン演出のパターン C1-4 での実行が決定している場合は、予告演出をパターン YE-1 やパターン YE-2 にて実行することによって、可変表示結果が大当たりとなるか否かに可変表示が終了するまで注目させることができ、遊技興趣の向上を図ることができる。

30

【0447】

40

また、本実施の形態の特徴部 208SG では、図 8-27 及び図 8-28 に示すように、1 の可変表示中において、予告演出をカットイン演出よりも前のタイミング（可変表示の開始からリーチまでの期間中）に実行可能とすることで、可変表示結果が大当たりとなる場合に、カットイン演出が実行されるよりも前のタイミングから可変表示結果が大当たりとなると遊技者に認識されることを防いで遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【0448】

尚、本実施の形態の特徴部 208SG では、1 の可変表示中において、予告演出をカットイン演出よりも前にタイミングに実行可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告演出は、カットイン演出を実行する可変表示よりも前に実行する可変表示中において先読み演出として実行してもよい。更に、予告演出は、カットイ

50

ン演出を開始してからリーチ演出が終了するまでの期間中に実行することで、該カットイン演出を開始してからリーチ演出が終了するまでの期間において可変表示結果が大当たりとなることを遊技者に認識されることを防ぎ、遊技興趣の低下を防ぐようにしてもよい。

【0449】

また、図8-21及び図8-22に示すように、可変表示結果が大当たりとなるときには、カットイン演出がパターンC E-4にて実行される場合は必ず大当たり種別が大当たりCとなる一方で、カットイン演出がパターンC E-3にて実行される場合は大当たり種別が大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれにもなり得るので、可変表示中にカットイン演出がパターンC E-4にて実行されるか否かに遊技者を注目させることができる。更に、カットイン演出がパターンC E-3にて実行される場合は、大当たり種別として大当たりAや大当たりBとなる可能性も有るので、カットイン演出がパターンC E-3にて実行されて可変表示結果がはずれとなる場合については、遊技者に対して仮に大当たりとなったとしても大当たりAや大当たりBであったかもしれないと思わせることができるので、可変表示結果がはずれとなったことに対する遊技興趣の低下を軽減することができる。

【0450】

また、図8-26に示すように、パチンコ遊技機1に設定値として4~6のいずれかが設定されており（つまり、カットイン演出がパターンC E-3にて実行されて可変表示結果がはずれとなる可能性があるとき）、カットイン演出が大当たり期待度の高い演出パターンであるパターンC E-3での実行が決定している場合は、予告演出を実行する場合、大当たり期待度の高いパターンY E-3とパターンY E-4を除く演出パターン（パターンY E-1とパターンY E-2）から演出パターンを決定するので、予告演出がパターンY E-3やY E-4にて実行されることにより可変表示結果が大当たりとなることが予め遊技者に認識されることを防止できる。このため、可変表示結果が大当たりとならないにもかかわらず、同一可変表示中においてパターンC E-3とパターンY E-3やY E-4が実行されることにより可変表示結果が大当たりとなることに対する遊技者の期待感を過度に高めてしまうことを防止することができる。

【0451】

尚、本実施の形態の特徴部208SGでは、パチンコ遊技機1に設定値として4~6のいずれかが設定されており、カットイン演出が大当たり期待度の高い演出パターンであるパターンC E-3での実行が決定しているときに予告演出のパターンY E-3やパターンY E-4での実行を制限する形態として、パターンY E-3やパターンY E-4の実行割合を0%とする（予告演出をパターンY E-3やパターンY E-4にて実行不能とする）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定値として4~6のいずれかが設定されており、カットイン演出が大当たり期待度の高い演出パターンであるパターンC E-3での実行が決定しているときは、予告演出をパターンY E-1やパターンY E-2よりも低い割合でパターンY E-3やパターンY E-4にて実行可能としてもよい。つまり、本請求項における『前記有利設定値に設定されており、かつ前記決定手段によって前記有利状態に制御されることが決定されていないときに、前記特定演出を含む態様にて前記示唆演出が実行される場合には、前記第2所定演出の実行を制限する』ことには、予告演出をパターンY E-3やパターンY E-4にて実行しないことと、予告演出をパターンY E-1やパターンY E-2にて実行する場合よりも低い割合でパターンY E-3やパターンY E-4にて実行する形態も含まれている。

【0452】

また、図8-21に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4~6のいずれかであり、且つ変動パターンがスーパーリーチγはずれの変動パターン（PA2-4）である場合は、設定値が同一値であれば、高確高ベース状態においてカットイン演出がパターンC E-3にて実行される割合が、低確低ベース状態や低確高ベース状態においてカットイン演出がパターンC E-3にて実行される割合よりも高く設定されている。このため、遊技状態が高確高ベース状態である場合は、遊技状態が低確低ベース状態である場合や低確高ベース状態である場合よりもスーパーリーチγはずれの可変表示においてカ

10

20

30

40

50

ットイン演出をパターンＣＩ－３にて実行する割合が高くなるので、高確高ベース状態において遊技者がパチンコ遊技機１に設定されている設定値が４～６のいずれかであると認識し易くなる。尚、高確高ベース状態においてカットイン演出がパターンＣＩ－３にて実行されることによってパチンコ遊技機１に設定されている設定値が４～６のいずれかであると遊技者が認識した後は、遊技状態が低確低ベース状態に移行した後も遊技者が遊技を継続し易くなるので、パチンコ遊技機１の稼動を向上させることができる。

【０４５３】

尚、本実施の形態の特徴部２０８ＳＧでは、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４～６のいずれかであり、且つスーパーリーチγはずれの変動パターン（ＰＡ２－４）で可変表示が実行されるとき、遊技状態が高確高ベース状態である場合は、設定値が同一値であれば遊技状態が低確低ベース状態や低確高ベース状態である場合よりも高い割合でカットイン演出をパターンＣＩ－３で実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４～６のいずれかであり、且つスーパーリーチγはずれの変動パターン（ＰＡ２－４）で可変表示が実行されるとき、遊技状態が高確高ベース状態である場合はカットイン演出をパターンＣＩ－３で実行可能である一方で、遊技状態が低確低ベース状態や低確高ベース状態である場合はカットイン演出をパターンＣＩ－３で実行不能としてもよい。

【０４５４】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０４５５】

例えば、前記実施の形態の特徴部２０８ＳＧでは、図８－２１に示すように、復活演出を実行する変動パターン（ＰＢ１－５）にて可変表示を実行する場合は、復活演出を実行しない変動パターン（ＰＡ２－４やＰＢ１－４）にて可変表示を実行する場合よりも低い割合にてカットイン演出をパターンＣＩ－３にて実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例２０８ＳＧ－１として図８－３３（Ａ）～図８－３３（Ｅ）に示すように、復活演出を実行する変動パターン（ＰＢ１－５）にて可変表示を実行する場合は、カットイン演出をパターンＣＩ－３にて実行不可能としてもよい。このようにすることで、カットイン演出がパターンＣＩ－３にて実行されて可変表示結果がはずれであることが報知された場合に、パチンコ遊技機１に設定値として４～６のいずれかが設定されていると遊技者が認識したにもかかわらず、復活演出が実行されて可変表示結果が大当たりであることが報知されることによる遊技興趣の低下を防止することができる。

【０４５６】

また、前記実施の形態の特徴部２０８ＳＧでは、復活演出を実行するスーパーリーチγ大当たりの変動パターンにて可変表示を実行する場合は、復活演出を実行しないスーパーリーチγ大当たりの変動パターンにて可変表示を実行する場合よりもカットイン演出をパターンＣＩ－３で実行する割合が低く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例２０８ＳＧ－２として図８－３４（Ａ）～図８－３４（Ｄ）に示すように、復活演出を実行するスーパーリーチγ大当たりの変動パターンにて可変表示を実行する場合は、復活演出を実行しないスーパーリーチγ大当たりの変動パターンにて可変表示を実行する場合よりもカットイン演出をパターンＣＩ－３で実行する割合が高く設定されていてもよい。このようにすることで、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のいずれかであるかよりも可変表示結果が大当たりとなるか否かの方を遊技者が重要視している場合については、カットイン演出がパターンＣＩ－３にて実行されて可変表示結果がはずれであることが報知された後に、更に復活演出が実行されて可変表示結果が大当たりであることが報知されるか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０４５７】

また、前記実施の形態の特徴部２０８ＳＧでは、パチンコ遊技機１に設定されている設

定値が1～6のいずれであっても、復活演出を実行するスーパーリーチγ大当りの変動パターン（PB1-5）にて可変表示を実行する場合には、カットイン演出をパターンCIE-3にて実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例208SG-3として図8-35（A）～図8-35（C）に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであるときには、復活演出を実行するスーパーリーチγ大当りの変動パターン（PB1-5）にて可変表示を実行する場合にカットイン演出をパターンCIE-3にて実行可能とする一方で、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかであるときには、復活演出を実行するスーパーリーチγ大当りの変動パターン（PB1-5）にて可変表示を実行する場合にカットイン演出をパターンCIE-3にて実行不能としてもよい。このようにすることで、復活演出を実行するスーパーリーチγ大当りの変動パターン（PB1-5）にて可変表示を実行する場合は、可変表示結果が大当たりとなることと、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであることが確定し、可変表示中にスーパーリーチγのリーチ演出中に可変表示結果がはずれとなることが一旦報知された後に復活演出が実行されて可変表示結果が大当たりとなることが報知されるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0458】

つまり、前記特徴部208SGでは、スーパーリーチγのリーチ演出中にカットイン演出がパターンCIE-3で実行された場合は、可変表示結果がはずれとなってもパチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであると確定することによって遊技者に対して遊技の継続を促進することが可能となっているが、本特徴部208SG-3では、スーパーリーチγのリーチ演出中にカットイン演出がパターンCIE-3で実行された場合に可変表示結果が大当たりとなり、更にパチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであると確定することによって遊技者に対して遊技の継続を促進することが可能となっている。

【0459】

また、前記実施の形態の特徴部208SGでは、図8-26に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであり、且つスーパーリーチγはずれの変動パターン（PA2-4）で可変表示が実行されるときには、カットイン演出が大当たり期待度の低い演出パターンであるパターンCIE-1やパターンCIE-2での実行が決定している場合は、カットイン演出が大当たり期待度の高い演出パターンであるパターンCIE-3での実行が決定している場合よりも高い割合で予告演出をパターンYE-3で実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例208SG-4として図8-36（A）～図8-36（C）に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであり、且つスーパーリーチγはずれの変動パターン（PA2-4）で可変表示が実行されるときには、カットイン演出が大当たり期待度の高い演出パターンであるパターンCIE-3での実行が決定している場合は、カットイン演出が大当たり期待度の低い演出パターンであるパターンCIE-1やパターンCIE-2での実行が決定している場合よりも高い割合で予告演出をパターンYE-3で実行可能としてもよい。このようにすることで、スーパーリーチγのリーチ演出中にカットイン演出がパターンCIE-3にて実行される際に、カットイン演出がパターンCIE-1やパターンCIE-2にて実行される際よりも高い割合で予告演出がパターンYE-3にて実行されることにより、可変表示結果がはずれとなることが遊技者に事前に認識されてしまうことを防ぐことができるため、可変表示結果が大当たりとなるか否かに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0460】

また、前記実施の形態の特徴部208SGでは、図8-21（C）～図8-21（E）に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであり、且つスーパーリーチγはずれの変動パターン（PA2-4）で可変表示が実行されるとき、遊技状態が高確高ベース状態である場合は、設定値が同一値であれば遊技状態が低確低ベ

10

20

30

40

50

ース状態や低確高ベース状態である場合よりも高い割合でカットイン演出をパターンC I-3で実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例208SG-5として図8-37に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4~6のいずれかであり、且つスーパーリーチγはずれの変動パターン(PA2-4)で可変表示が実行されるとき、遊技状態が低確低ベース状態や低確高ベース状態である場合は、設定値が同一値であれば遊技状態が高確高ベース状態である場合よりも高い割合でカットイン演出をパターンC I-3で実行可能としてもよい。

【0461】

このようにすることで、遊技状態が低確低ベース状態や低確高ベース状態である場合は、遊技状態が高確高ベース状態である場合よりも高い割合でスーパーリーチγのリーチ演出中にカットイン演出がパターンC I-3にて実行され易くなるので、例えば、低確低ベース状態において長期間（例えば、1000回の可変表示等）に亘って可変表示結果が大当たりとならないことにより遊技者の遊技に対する継続意欲が低下したと場合に、カットイン演出がパターンC I-3にて実行されること、すなわち、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4~6のいずれかであることが遊技者に報知されることで遊技者の遊技に対する継続意欲を向上させることができるので、低確低ベース状態や低確高ベース状態における遊技興趣を向上できる。

【0462】

尚、本変形例208SG-5では、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4~6のいずれかであり、且つスーパーリーチγはずれの変動パターン(PA2-4)で可変表示が実行されるとき、遊技状態が低確低ベース状態や低確高ベース状態である場合は、設定値が同一値であれば遊技状態が高確高ベース状態である場合よりも高い割合でカットイン演出をパターンC I-3で実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例208SG-6として図8-38に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4~6のいずれかであり、且つスーパーリーチγはずれの変動パターン(PA2-4)で可変表示が実行されるとき、遊技状態が低確低ベース状態や低確高ベース状態である場合はカットイン演出をパターンC I-3で実行可能である一方で、遊技状態が高確高ベース状態である場合はカットイン演出をパターンC I-3で実行不能としてもよい。このようにすることで、遊技状態が低確低ベース状態や低確高ベース状態である場合のみスーパーリーチγのリーチ演出中にカットイン演出がパターンC I-3で実行可能となるので、高確高ベース状態よりも可変表示結果が大当たりとなり難い低確定ベース状態や低確高ベース状態に遊技者を注目させることが可能となるため、これら低確定ベース状態や低確高ベース状態の遊技興趣を向上させることができる。

【0463】

また、前記実施の形態の特徴部208SGでは、スーパーリーチγやスーパーリーチδのリーチ演出中にカットイン演出を実行可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例208SG-7として図8-40(A)及び図8-40(B)に示すように、スーパーリーチγやスーパーリーチδのリーチ演出中は、カットイン演出に代えて、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する設定値示唆演出を実行可能としてもよい。尚、このようにスーパーリーチγやスーパーリーチδのリーチ演出中に設定値示唆演出を実行可能とする場合は、該設定値示唆演出の実行可能期間（リーチ演出中）よりも前の期間（例えば、可変表示が開始してからリーチとなるまでの期間）において前述の予告演出を実行可能とし、該予告演出の演出パターンに応じて設定値示唆演出の実行割合が異なるようにしてもよい。

【0464】

具体的には、予告演出がパターンYE-3やパターンYE-4にて実行される場合は、予告演出がパターンYE-1やパターンYE-2にて実行される場合よりも高い割合で設定値示唆演出を実行可能とすればよい。このようにすることで、予告演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに遊技者を注目させることができるとともに、予告演出がパターンYE-3やパターンYE-4にて実行された場合は、リーチ演出中に設定値示唆演出

10

20

30

40

50

が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技者による設定値示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【0465】

(特徴部027SHに関する説明)

次に、特徴部027SHに係る遊技機について説明する。特徴部027SH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。

【0466】

特徴部027SH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CPU103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CPU120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。

【0467】

図9-1は、本実施の形態の特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1の正面図である。特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は、例えば、図9-1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027SH32を備える。可動体027SH32は、演出制御基板12の制御に従って、図9-6(E)～図9-6(G)に示すように、第1状態（初期状態）と第2状態（傾斜状態）との間において動作する。例えば、可動体027SH32は、第1状態→第2状態→第1状態と動作したり、第1状態→第2状態→第1状態→第2状態→第1状態と動作したり、第1状態→第1状態と第2状態との間の状態（一旦停止）→第2状態→第1状態と動作したり、第1状態→第1状態と第2状態との間の状態（一旦停止）→第1状態と動作したりしてもよい。なお、特徴部027SH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8-1に示した特徴部208SGに係るパチンコ遊技機1の遊技盤2における構成と同様であるため、説明を省略する。

【0468】

図9-2は、特徴部027SH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9-2(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9-2(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027SH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9-2(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、12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、CPU103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。

【0469】

図9-2(C)は、大当りの種類を示している。図9-2(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9-2(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027SH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9-2(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、CPU103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。

【0470】

10

20

30

40

50

図9-3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9-3(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

【0471】

図9-3(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)。

【0472】

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。

20

【0473】

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。

【0474】

なお、図9-3(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9-3(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。

30

【0475】

図9-4は、予告演出について説明する説明図である。図9-5及び図9-6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9-4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。

【0476】

図9-4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9-5(A)に示すような、弱カットイン画像027SHYKE-JCIを表示する。

40

【0477】

図9-4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、予告演出パターン「YEP-A2」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9-5(B)に示すような、強カットイン画像027SHY

50

KE-KCIを表示する。

【0478】

図9-4に示した、予告演出パターン「YEP-B」の予告演出は、群予告演出（群画像の表示）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-B」の予告演出（群予告演出）として、例えば、図9-5（C）に示すような、群画像027SHYKE-GNを表示する。

【0479】

図9-4に示した、予告演出パターン「YEP-C1」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027SH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（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9-6（A）（B）に示すような、ボタン画像027SHYKE-BU、弱カットイン画像027SHYKE-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。

【0480】

図9-4に示した、予告演出パターン「YEP-C2」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027SH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（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9-6（C）（D）に示すような、ボタン画像027SHYKE-BU、強カットイン画像027SHYKE-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。

【0481】

図9-4に示した、予告演出パターン「YEP-D」の予告演出は、役物予告演出（役物の動作）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-D」の予告演出（役物の動作）として、例えば、図9-6（E）（F）（G）に示すように、可動体027SH32を動作させる。

【0482】

図9-7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9-7（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9-7（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#13、#14のいずれかとなる場合）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50%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40%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50%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#10、#11、#12、#15、#16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）。

【0483】

特徴部027SH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9-7（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9-7(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。

【0484】

図9-7(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9-7(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)。

【0485】

図9-7(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9-7(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)。

【0486】

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9-7(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9-7(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。

【0487】

図9-7(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9-7(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）。

【０４８８】

図９－７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。

【０４８９】

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、 $\{ (はずれとなる確率 \times はずれのときにスーパーリーチになる確率 \times スーパーリーチはずれのときにカットイン予告演出が実行される確率) + (大当たりとなる確率 \times 大当たりのときにスーパーリーチになる確率 \times スーパーリーチ大当たりのときにカットイン予告演出が実行される確率) \} / \{ (はずれとなる確率 \times はずれのときにスーパーリーチになる確率) + (大当たりとなる確率 \times 大当たりのときにスーパーリーチになる確率) \}$ 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。

【０４９０】

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。

【０４９１】

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。

【０４９２】

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。

【０４９３】

図９－８は、アイテム画像演出について説明する説明図である。図９－９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９－８（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。

【０４９４】

図９－８（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。

【0495】

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。

【0496】

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9-9（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

【0497】

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9-9（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

【0498】

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9-9（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。

【0499】

図9-8（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。

30

【0500】

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。

【0501】

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9-9（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

【0502】

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9-9（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。

【0503】

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9-9（F）に示したアイテム画像027SHIGBL

50

V 3 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。

【0504】

図 9-8 (A) に示した、アイテム画像演出パターン「IGEPC」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。

【0505】

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。

10

【0506】

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 9-9 (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。

【0507】

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 9-9 (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。

20

【0508】

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 9-9 (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。

【0509】

図 9-8 (A) に示した、アイテム画像演出パターン「IGEPD」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。

30

【0510】

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。

【0511】

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 9-9 (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。

【0512】

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 9-9 (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。

40

【0513】

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されるかを強い信頼度で示唆する。図 9-9 (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。

【0514】

50

特徴部 027SH に係るパチンコ遊技機 1 は、図 9-8 (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。

【0515】

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。

【0516】

図 9-8 (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）。

【0517】

図 9-8 (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。

【0518】

図 9-8 (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。

【0519】

図 9-8 (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。

【0520】

図 9-8 (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。

【0521】

図 9-8 (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）に変化させるアイテム画像演出実行態様パターンである。

【0522】

従って、詳細は後述するが、例えば、アイテム画像演出 A (IGEP-A) についてア

10

20

30

40

50

アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 3」が決定され、アイテム画像演出 B (IGE P-B) についてアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 1」が決定され、アイテム画像演出 C (IGE P-C) についてアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 2」が決定され、アイテム画像演出 D (IGE P-D) についてアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 5」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 (IGE P-A) 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 P-C) 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 P-D) 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

【0523】

図 9-10 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 9-10 (A) 及び図 9-10 (B) は、アイテム画像演出 A (IGE P-A) 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 9-10 (A) は、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 (IGE P-A) 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 9-10 (B) は、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 (IGE P-A) 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

【0524】

図 9-10 (C) 及び図 9-10 (D) は、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の決定割合の一例である。具体的には、図 9-10 (C) は、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 (IGE P-B) 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 9-10 (D) は、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 (IGE P-B) 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。

【0525】

図 9-10 (E) 及び図 9-10 (F) は、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の決定割合の一例である。具体的には、図 9-10 (E) は、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 (IGE P-C) 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 9-10 (F) は、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 (IGE P-C) 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

【0526】

図 9-10 (G) 及び図 9-10 (H) は、アイテム画像演出 D (IGE P-D) 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 9-10 (G) は、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 (IGE P-D) 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 9-10 (H) は、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 (IGE P-D) 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

【0527】

図 9-10 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

50

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。

10

【0528】

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。

【0529】

（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9-10（A）、図9-10（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9-10（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9-10（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。

20

30

【0530】

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9-10（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9-10（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。

40

【0531】

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「IGE GP2」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「IGE GP2」が決定され（図9-10（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「IGE GP2」が決定される（図9-10（B））。

50

))。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。

【0532】

(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9-10(E)、図9-10(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「IGE GP 4」又は「IGE GP 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「IGE GP 4」又は「IGE GP 5」が決定され(図9-10(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「IGE GP 4」が決定される(図9-10(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。

【0533】

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「IGE GP 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「IGE GP 3」が決定され(図9-10(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「IGE GP 3」が決定される(図9-10(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。

【0534】

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「IGE GP 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「IGE GP 2」が決定され(図9-10(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「IGE GP 2」が決定される(図9-10(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。

【0535】

図9-11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9-11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。

【0536】

図9-11において、T0は可変表示中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。

【0537】

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9-9（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。

【0538】

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9-9（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。

【0539】

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9-9（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。

【0540】

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9-9（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。

【0541】

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9-9（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）。

【0542】

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9-9（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）。

【0543】

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9-9（H）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 GP3」又は「IGE GP4」である場合に、当該T8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 GP2」又は「IGE GP5」である場合には、当

10

20

30

40

50

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）。

【 0 5 4 4 】

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 9－9（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「I G E G P 3」又は「I G E G P 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「I G E G P 2」又は「I G E G P 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）。

10

【 0 5 4 5 】

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 9－9（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「I G E G P 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「I G E G P 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「I G E G P 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「I G E G P 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）。

20

【 0 5 4 6 】

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 9－9（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「I G E G P 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「I G E G P 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「I G E G P 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「I G E G P 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）。

30

【 0 5 4 7 】

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 9－9（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「I G E G P 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「I G E G P 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「I G E G P 2」である場合には、当該 T 12 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 12 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）。

40

50

【0548】

T13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9-9（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「IGE GP4」である場合に、当該T13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「IGE GP5」である場合に、当該T13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「IGE GP2」である場合には、当該T13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「IGE GP3」である場合には、当該T13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）。

10

【0549】

T14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「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「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「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Aを消去する。

20

【0550】

また、T14は、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の実行を開始するタイミングでもある。T15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、T14～T15は、上記煽り演出の実行期間である。

【0551】

また、T15は、カットイン予告演出（YEP-A1、YEP-A2）の実行を開始するタイミングでもある。T16は、カットイン予告演出（YEP-A1、YEP-A2）の実行を終了するタイミングである。つまり、T15～T16は、カットイン予告演出（YEP-A1、YEP-A2）の実行期間である。

30

【0552】

T17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「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「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「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Bを消去する。

【0553】

また、T17は、群予告演出（YEP-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。T18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、T17～T18は、上記煽り演出の実行期間である。

40

【0554】

また、T18は、群予告演出（YEP-B）の実行を開始するタイミングでもある。T19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、T18～T19は、群予告演出（YEP-B）の実行期間である。

【0555】

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

50

態様パターンが「IGE GP 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 GP 4」又は「IGE GP 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Cを消去する。

【0556】

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。

【0557】

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。

【0558】

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 GP 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 GP 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 GP 4」又は「IGE GP 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Dを消去する。

【0559】

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。

【0560】

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。

【0561】

図9-12及び図9-13は、各種のタイミングの具体例である。図9-12（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（IGEP-A）のみがアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 4」で実行される場合（つまり、アイテム画像演出B（IGEP-B）、アイテム画像演出C（IGEP-C）及びアイテム画像演出D（IGEP-D）はアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 1」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。

【0562】

図9-12（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9-5（A）参照）が表示されている期間である。

【0563】

図9-12（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「IGE GP 2」で

実行される場合（アイテム画像演出B（IGE P-B）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、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。

【0564】

図9-12（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、当該煽り演出の後は役物予告演出は実行されない。

【0565】

図9-13（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（IGE P-A）、アイテム画像演出B（IGE P-B）の夫々がアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP3」で実行され、アイテム画像演出C（IGE P-C）がアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP4」で実行され、アイテム画像演出D（IGE P-D）がアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP2」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。

【0566】

図9-13（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9-5（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9-5（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9-6（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9-6（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、当該煽り演出の後は役物予告演出は実行されない。

【0567】

図9-13（B）は、予告演出としてはボタン予告演出（YEP-C2）、役物予告演出（YEP-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（IGE P-C）のみがアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP5」で実行される場合（つまり、アイテム画像演出A（IGE P-A）、アイテム画像演出B（IGE P-B）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 GP

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(YEP-D)の実行タイミング等を説明する説明図である。

【0568】

図9-13(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(YEP-C2)の実行期間、すなわち、ボタン画像027SHYKE-BU(図9-6(C)参照)が表示される(ボタン画像027SHYKE-BUの表示中に押しボタン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9-6(D)参照)が表示される)期間である。T24~T25は、役物予告演出(YEP-D)の実行期間、すなわち、可動体027SH32を動作させる期間(図9-6(E)~図9-6(G)参照)である。なお、図9-13(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(YEP-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「IGE GP1」が決定された場合(図9-10(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(YEP-D)が実行されることになる。

【0569】

図9-14及び図9-15は、図7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9-15のフローチャートは、図9-14のフローチャートの続きである。

【0570】

図9-14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9-7(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。

【0571】

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。

【0572】

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9-7(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「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。

【0573】

ステップ027SHS102に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ027S

HS102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「YEP-A1又は予告演出パターン「YEP-A2」）を設定する（ステップ027SHS103）。

【0574】

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（IGEPA）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9-10（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「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50%、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

【0575】

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（IGEPA）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9-10（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「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。

20

【0576】

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（IGEPA）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）。

【0577】

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9-7（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。

30

【0578】

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。

【0579】

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「YEP-B」を設定する（ステップ027SHS113）。

40

【0580】

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（IGEBB）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9-10（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」

50

を5%の割合で決定する。

【0581】

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（IGEP-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9-10（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「IGEGP1」を10%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGEGP2」を60%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGEGP3」を20%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGEGP4」を10%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGEGP5」を0%の割合で決定する。

10

【0582】

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（IGEP-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）。

【0583】

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9-7（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。

20

【0584】

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。

【0585】

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9-7（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たりであれば、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。

30

【0586】

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）。

40

【0587】

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（IGEP-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9-10（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「IGEGP1」を5%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGEGP2」を10%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGEGP3」を15%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGEGP4」を60%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGEGP

50

5」を10%の割合で決定する。

【0588】

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(IGEP-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9-10(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。

10

【0589】

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(IGEP-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)。

【0590】

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9-7(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。

20

【0591】

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。

【0592】

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)。

30

【0593】

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(IGEP-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9-10(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。

40

【0594】

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(IGEP-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9-10(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 GP3」を4%、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP4」を2%、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。

【0595】

50

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。

【0596】

図9-16～図9-20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9-16～図9-20は、図9-12（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9-16（A）→図9-16（B）→図9-16（C）→図9-17（A）→図9-17（B）→図9-17（C）→図9-18（A）→図9-18（B）→図9-18（C）→図9-19（A）→図9-19（B）→図9-19（C）→図9-20（A）→図9-20（B）→図9-20（C）の順に遷移する。

10

【0597】

図9-16（A）は、可変表示においてリーチとなった場面である。図9-16（B）は、スーパーリーチに発展した場面（図9-11のT1の場面）である。図9-16（C）は、スーパーリーチ演出の冒頭の場面（図9-11のT1の直後の場面）である。

【0598】

図9-17（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9-11および図9-12（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。

20

【0599】

図9-17（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9-11および図9-12（A）のT2の場面）である。

【0600】

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。

30

40

【0601】

図9-17（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9-11および図9-12（A）のT6の直前の場面）である。つまり、演出

50

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の表示態様が変わ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が変わるかを示唆するアイテム画像変化示唆演出を実行する。

【0602】

図9-18（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9-11および図9-12（A）のT6の場面）である。

【0603】

なお、アイテム画像Aの表示態様が変わ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の表示態様が変わる場合とアイテム画像Aの表示態様が変わらない場合とがあるようにしてもよい。また、アイテム画像変化示唆表示027SHIGA-HENを表示した場合には常にアイテム画像Aの表示態様が変わるようにしてもよい。また、アイテム画像変化示唆表示027SHIGA-HENを表示しない場合にアイテム画像Aの表示態様が変わる場合があるようにしてもよい。また、アイテム画像変化示唆表示027SHIGA-HENを表示した場合の方がアイテム画像変化示唆表示027SHIGA-HENを表示しない場合よりもアイテム画像Aの表示態様が変わりやすいようにしてもよい。また、アイテム画像変化示唆表示027SHIGA-HENには複数種類が存在し、何れの種類のアイテム画像変化示唆表示027SHIGA-HENが表示されたかに応じてアイテム画像Aの表示態様が変わるかを示唆するアイテム画像変化示唆表示027SHIGB-HENとアイテム画像Bとの関係、アイテム画像Cの表示態様が変わるかを示唆するアイテム画像変化示唆表示027SHIGC-HENとアイテム画像Cとの関係、アイテム画像Dの表示態様が変わるかを示唆するアイテム画像変化示唆表示027SHIGD-HENとアイテム画像Dとの関係においても同様である。

【0604】

図9-18（B）は、図9-17（C）の場面と同様、アイテム画像Aの表示態様が変わ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9-11および図9-12（A）のT10の直前の場面）である。図9-18（C）は、アイテム画像演出Aが第3表示態様（レベル3）に変化した場面（図9-11および図9-12（A）のT10の場面）である。

【0605】

図9-19（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9-11および図9-12（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出開始表示を表示する。

【0606】

図9-19（B）～図9-20（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9-11および図9-12（A）のT14～T15の場面）である。図9-19（B）～図9-20（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

10

20

30

40

50

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。

【0607】

図9-20（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9-11および図9-12（A）のT15～T16の場面）である。

【0608】

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。

【0609】

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9-12（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。

【0610】

図9-21～図9-30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9-21～図9-30は、図9-13（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9-21（A）→図9-21（B）→図9-21（C

10

20

30

40

50

→図9-22(A)→図9-22(B)→図9-22(C)→図9-23(A)→図9-23(B)→図9-23(C)→、…、図9-29(A)→図9-29(B)→図9-29(C)→図9-30(A)→図9-30(B)→図9-30(C)の順に遷移する。

【0611】

図9-21(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9-11のT2の直前の場面)である。図9-21(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9-11のT2の場面)である。

【0612】

図9-21(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9-11のT3の直前の場面)である。図9-22(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9-11のT3の場面)である。

【0613】

図9-22(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9-11のT4の直前の場面)である。図9-22(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9-11のT4の場面)である。

【0614】

図9-23(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9-11のT5の直前の場面)である。図9-23(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9-11のT5の場面)である。

【0615】

図9-23(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9-11のT6の直前の場面)である。図9-24(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9-11のT6の場面)である。

【0616】

図9-24(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9-11のT7の直前の場面)である。図9-24(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9-11のT7の場面)である。

【0617】

図9-25(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9-11のT8の直前の場面)である。図9-25(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9-11のT8の場面)である。

【0618】

図9-25(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9-11のT9の直前の場面)である。図9-26(A)は、アイテム画像演出Dが変化しなかった場面(図9-11のT9の場面)である。

【0619】

図9-26(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

10

20

30

40

50

る場面（図9-11のT13の直前の場面）である。図9-26（C）は、アイテム画像演出Dが変化しなかった場面（図9-11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9-11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。

【0620】

図9-27（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9-11および図9-13（A）のT14の直前の場面）である。

【0621】

図9-27（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9-11および図9-13（A）のT14～T15の場面）である。図9-27（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9-11および図9-13（A）のT15～T16の場面）である。

【0622】

図9-28（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9-11および図9-13（A）のT17

【0623】

図9-28（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9-11および図9-13（A）のT17～T18の場面）である。図9-28（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9-11および図9-13（A）のT18～T19の場面）である。

【0624】

図9-29（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9-11および図9-13（A）のT20の直前の場面）である。

【0625】

図9-29（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9-11および図9-13（A）のT20～T21の場面）である。図9-29（C）～図9-30（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9-11および図9-13（A）のT21～T22の場面）である。

【0626】

図9-30（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9-11および図9-13（A）のT23の直前の場面）である。

【0627】

図9-30（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9-11および図9-13（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

10

20

30

40

50

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ない（図9-13（A）参照）。

【0628】

なお、図9-16～図9-30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。

10

【0629】

（設定値示唆）

続いて、図9-31及び図9-32を用いて設定値（図9-2（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9-31（A）、図9-31（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。

20

【0630】

（第1の例）

例えば、図9-31（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。

【0631】

（第2の例）

例えば、図9-31（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。

30

【0632】

（第3の例）

例えば、図9-31（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（YEP-D）の実行無（可動体027SH32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。

【0633】

（第4の例）

例えば、図9-31（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（YEP-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。

40

【0634】

（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（YEP-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。

【0635】

（第4表示態様（レベル4）の表示タイミング）

50

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9-32（A）にてアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 6」として示したように、最初（図9-11のT5）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9-32（A）では、第4表示態様を一般的に当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。

10

【0636】

（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（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として、図9-10（G）に示した決定割合に代えて、図9-32（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（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として、図9-10（H）に示した決定割合に代えて、図9-32（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CPU120は、図9-15のステップ027SHS134の処理を実行するときには、図9-32（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9-15のステップ027SHS135では図9-32（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。

20

【0637】

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（YEP-D）の実行無と推移する場合はないが（図9-32（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（YEP-D）の実行有（可動体027SH32の動作有）と推移する場合はあり（図9-32（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（YEP-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9-32（B）参照）。なお、図9-32（B）に示した例では、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 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15%の割合で決定される。

30

【0638】

図9-32（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9-32（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。

40

【0639】

なお、図9-32（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 GP 6」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 GP 6」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 GP 6」

50

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。

【0640】

(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)。

【0641】

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。

【0642】

(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)。

【0643】

(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(YEP-D)の実行無→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たり(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「IGE GP6」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「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)。

【0644】

(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。

【0645】

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。

【0646】

（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9-1～図9-32における変形例について説明する。

【0647】

（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9-11等示すように、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。

【0648】

（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9-11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。

【0649】

（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9-11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

10

20

30

40

50

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。

【0650】

（特徴部 027SH の変形例 4）

図 9-11 等にした例では、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、表示開示時の表示態様は、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、表示開示時の表示態様を第 4 表示態様（レベル 4）としてもよい。

【0651】

（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 9-11 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。

【0652】

（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 9-11 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。

【0653】

（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。

【0654】

（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 9-11 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

10

20

30

40

50

一対一の対応関係ではなくてもよい。

【0655】

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。

【0656】

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。

【0657】

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よい。

【0658】

（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ともよい。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。

【0659】

（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

10

20

30

40

50

出は最大N回実行される。

【0660】

(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。

10

【0661】

(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。

【0662】

(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9-11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。

20

【0663】

(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9-11のT14)に消去し、煽り演出の実行期間中(図9-11のT14~T15)やカットイン予告演出の期間中(図9-11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9-11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。

30

【0664】

(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、色彩をグレースケールやモノクロとし、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、色彩をグレースケールやモノクロとし、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

40

50

演出終了態様（例えば、色彩をグレースケールやモノクロとし、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。

【0665】

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、色彩をグレースケールやモノクロとし、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。

【0666】

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。

【0667】

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9-9参照）等が認識できる範囲内で、色彩をグレースケール等したり、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。

【0668】

（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。

【0669】

（特徴部027SHの変形例17）

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。

【0670】

（特徴部027SHの変形例18）

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。

【0671】

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

10

20

30

40

50

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。

【0672】

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。

【0673】

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。

【0674】

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～消去間に变化可能）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～消去間に变化可能）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。

【0675】

（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 7、図 9-14 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 S17

1) 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9-10参照)、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(図8-16参照)や変動カテゴリ指定コマンド(図8-16参照)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。

【0676】

(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9-11に示した例では、アイテム画像Aが消去されることに基づ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づ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づ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。

【0677】

(特徴部027SHの変形例21)

図9-31及び図9-32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。

【0678】

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。

【0679】

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

10

20

30

40

50

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。

【0680】

また、上述した変形例 4 に関連し、アイテム画像の表示開示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示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示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。

【0681】

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 9-5 (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、「特別の強カットイン画像」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。

【0682】

また例えば、群画像(図 9-5 (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。

【0683】

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

10

20

30

40

50

にしてもよい。例えば、第3大当り（図9-2参照）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、通常ファンファーレ演出、特別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。

【0684】

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。

【0685】

なお、図9-4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。

【0686】

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。

【0687】

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。

【0688】

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

10

20

30

40

50

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。

【0689】

(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。

10

【0690】

あるいは、第 1 の有利状態 (例えば、C Z、ボーナスゲーム等) において、第 2 の有利状態 (例えば、A T 状態、A R T 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。

20

【0691】

(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 CPU 120 等) を備え、前記演出実行手段は、所定期間内 (例えば、図 9-11 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 9-4 に示した複数種類の予告演出等) を実行可能であるととともに、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 9-9 (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 9-8 (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 9-7 (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 9-10 (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「IGE GP 2」～「IGE GP 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 9-10 (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「IGE GP 2」～「IGE GP 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 9-9 (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 9-8 (B)、図 9-10 (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

30

40

50

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）。

【0692】

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、遊技の興味が向上する。

【0693】

（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。

【0694】

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。

【0695】

（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。

【0696】

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。

【0697】

（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9-11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9-26（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）。

【0698】

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。

【0699】

（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9-11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9-11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

10

20

30

40

50

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)のものであってもよい。

【0700】

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。

【0701】

(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9-13(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9-8(B)、図9-10(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9-7(A)~図9-7(F)に示すように大当り期待度も異なる)のものであってもよい。

【0702】

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、興趣が向上する。

【0703】

(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9-8参照)、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9-17(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よい。

【0704】

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、興趣が向上する。

【0705】

(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。

【0706】

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、興趣が向上する。

【0707】

(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 9-2（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 9-5（B）等）について、通常の高カットイン画像（キャラクタ A、B の登場等）、特別の高カットイン画像（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。

【0708】

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。

【0709】

（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 9-2（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。

【0710】

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ます、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。

【0711】

（特徴部 027SH に係る手段 11）

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 9-2（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。

【0712】

上記遊技機によれば、演出が煩雑となることを防いで興味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味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、興味の低下を抑えることができる。

【0713】

（特徴部 027SH に係る手段 12）

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 9-2（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 9-31、図 9-32 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。

【0714】

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でもあるため、興味が向上する。

【0715】

(特徴部027SHに係る手段13)

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9-2(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。

【0716】

上記遊技機によれば、演出が煩雑となることを防いで興味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味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、興味の低下を抑えることができる。

【0717】

従来、ボタン押下に応じてアイテムを複数獲得し、予告に対応した複数のアイテムを並べて表示し、アイテムに対応した予告を実行する遊技機が知られている(例えば、特開2016-116654号公報参照)。しかしながら、遊技の興味が不十分であった。以下に示す(1)～(13)に係る構成は、上記の実情に鑑みてなされたものであり、遊技の興味が向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。前述した特徴部027SHに関する説明には、以下に示す(1)～(13)に係る構成が具体的に記載されている。

【0718】

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、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9-11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9-4に示した複数種類の予告演出等)を実行可能であるとともに、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9-9(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9-8(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9-7(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9-10(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「IGE GP2」～「IGE GP5」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9-10(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「IGE GP2」～「IGE GP5」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9-9(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

10

20

30

40

50

が異なる（例えば、図 9-8（B）、図 9-10（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）。

【0719】

このような構成によれば、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。

【0720】

（2）上記（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。

【0721】

このような構成によれば、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。

【0722】

（3）上記（1）（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。

【0723】

このような構成によれば、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。

【0724】

（4）上記（1）～（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 9-11 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 9-26（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）。

【0725】

このような構成によれば、各種類の特定表示の表示態様に注目するため、興趣が向上する。

【0726】

（5）上記（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 9-11 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 9-11 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

10

20

30

40

50

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。

【0727】

このような構成によれば、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。

【0728】

（6）上記（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9-13（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9-8（B）、図9-10（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9-7（A）～図9-7（F）に示すように大当り期待度も異なる）ものであってもよい。

【0729】

このような構成によれば、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。

【0730】

（7）上記（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9-8参照）、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9-17（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よい。

【0731】

このような構成によれば、特定表示が変化するかに注目するため、興味が向上する。

【0732】

（8）上記（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。

【0733】

このような構成によれば、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。

【0734】

（9）上記（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9-2（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9-5（B）等）について、通常の強

10

20

30

40

50

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。

【0735】

このような構成によれば、特定表示の表示後に予告演出が実行されるかに加え、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。

【0736】

(10) 上記(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9-2(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。

10

【0737】

このような構成によれば、興味が更に向上する。

【0738】

(11) 上記(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9-2(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。

20

【0739】

このような構成によれば、演出が煩雑となることを防いで興味の低下を抑えることができる。

【0740】

(12) 上記(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9-2(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9-31、図9-32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。

30

【0741】

このような構成によれば、興味が更に向上する。

【0742】

(13) 上記(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9-2(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。

40

【0743】

このような構成によれば、演出が煩雑となることを防いで興味の低下を抑えることができる。

【0744】

[特徴部 16 TM に関する説明]

次に、特徴部 16 TM に関して説明する。図 10-1(A1)及び(B1)は、本実施

50

形態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図である。保留表示は、実行されていない特別図柄の変動表示に対応した表示情報であり、アクティブ表示は、実行されている特別図柄の変動表示に対応した表示情報である。本実施形態では、画像表示装置5の画面左下部に、第1保留記憶数(0~4の第1保留表示16TM001)が表示される第1保留表示領域16TM011が設けられており、画像表示装置5の画面中央下部に、現在実行中の変動表示に対応するアクティブ表示16TM003が表示されるアクティブ表示領域16TM013が設けられている。

【0745】

また、遊技状態が低確低ベース状態(通常状態)に制御されている場合、画像表示装置5の画面中央下部であってアクティブ表示16TM003の下方に設けられた特別演出領域16TM035に、後述するミニスロット16TM030が表示される。本例では、ミニスロット16TM030がアクティブ表示16TM003の直下に表示されているため、遊技者からは、あたかもミニスロット16TM030がアクティブ表示16TM003の台座であるかのように見える。即ち、ミニスロット16TM030が、アクティブ表示16TM003に対応した位置に表示されていることにより、ミニスロット16TM030によって、実行中の変動表示に対応した演出が実行されることを遊技者は容易に把握することができる。

【0746】

本実施形態において、ミニスロット16TM030は、特別図柄の変動表示が実行されているか否か(飾り図柄の変動表示が実行されているか否か)によらず、また、保留記憶数によらず表示可能な情報である。

【0747】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0でないときには、第1保留表示領域16TM011に第1保留記憶数に相当する数の第1保留表示16TM001を表示する。即ち、第1保留表示16TM001は、始動条件(例えば、第1始動入賞口への入賞)は成立したが開始条件(例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当り遊技状態に制御されておらず、且つ、第2保留記憶数が0であり第1保留記憶数が0ではないこと)が成立していない第1特別図柄の変動表示(及び飾り図柄の変動表示)に対応した情報である。第1保留表示領域16TM011に複数の第1保留表示16TM001が表示されている場合には、アクティブ表示領域16TM013に近い順序で(遊技者から見て右から順に)、その第1保留表示16TM001に対応した変動表示の開始条件が成立する。

【0748】

演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動表示が実行されているときには、アクティブ表示領域16TM013にアクティブ表示16TM003を表示する。即ち、アクティブ表示16TM003は、始動条件(例えば、第1始動入賞口又は第2始動入賞口への入賞)が成立した後に開始条件(例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当り遊技状態に制御されておらず、且つ、保留記憶数が0ではないこと)が成立した特別図柄の変動表示(及び飾り図柄の変動表示)に対応した情報である。

【0749】

本実施形態では、前述したように、特別図柄の変動表示に対応して、飾り図柄の変動表示が実行される。図10-1(A1)及び(B1)に示すように、飾り図柄が変動表示及び停止表示される、画像表示装置5の中央上部のエリアを、左から図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、図柄表示エリア5Rとする。

【0750】

また、本実施形態では、図10-1(A1)及び(B1)に示すように、画像表示装置5の右上部に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、特別図柄が変動表示されているか否か及び特別図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、特別図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、第1特別図柄に対応した小図柄が変動表示及び停止表示される、画像表示装置5の画面右上部のエリアを、左から小図柄表示エリア5L

10

20

30

40

50

、小図柄表示エリア5c、小図柄表示エリア5rとする。小図柄表示エリア5l、5c、5rは、図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも表示領域が小さい。従って、小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低くなっている。

【0751】

図10-1(A1)及び(B1)に示すように、本実施形態では、低確低ベース状態(通常状態)に制御されている場合に、画像表示装置5の特別演出領域16TMO35においてミニスロット16TMO30が表示される。ミニスロット16TMO30では、複数種類のミニスロット図柄の可変表示が実行される。後述する第1のミニスロット可変表示では、図10-1(A2)に示すように、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「7」、及び「blank」のミニスロット図柄が可変表示され、後述する第2のミニスロット可変表示では、図10-1(B2)に示すように、予告文字が表示されていない図柄(「表示なし」)、並びに、大当たり期待度を示唆する予告文字からなる図柄である「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」のミニスロット図柄が可変表示される。

【0752】

(第1のミニスロット可変表示)

図10-1(A1)に示すように、本実施形態では、低確低ベース状態(通常状態)に制御されている場合に、特別図柄の変動表示(飾り図柄の変動表示、小図柄の変動表示)が実行される毎に、「左」、「中」、「右」の3つに区分されたミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1(スロットマシンにおける3つのリールのそれぞれに対応した領域)において、ミニスロット図柄が可変表示(例えば上下方向のスクロール表示や更新表示)される第1のミニスロット可変表示を実行可能である。第1のミニスロット可変表示では、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、ミニスロット図柄は、各々一段(1ライン)に表示される。なお、以下の説明において単に「変動表示」という場合は、特別図柄の変動表示、または、特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示もしくは小図柄の変動表示のことをいう。

【0753】

ここで、図10-1(A2)に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1(3リール)の各ミニスロット図柄表示エリアにおいて、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「7」、「blank(本例では横方向の直線形オブジェクト(-))」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が、所定の順序で可変表示される。

【0754】

そして、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1にミニスロット図柄が停止した際に、成立役と呼ばれる図柄の組合せが揃うと、役が成立したものとして役成立となる。成立役は、同一図柄の組合せであっても良いし、異なる図柄を含む組合せであっても良い。本実施形態における成立役は、同一図柄の組合せ及び異なる図柄を含む組合せである。なお、異なる図柄の組合せの場合は、成立役として「はずれ」となる。

【0755】

本実施形態では、同一図柄の組合せが揃うと役成立とする。例えば、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に[ベル]、[ベル]、[ベル]の同一図柄の組合せが揃うと「ベル」の役成立となる。同様に、[スイカ]、[スイカ]、[スイカ]の同一図柄の組合せが揃うと「スイカ」の役成立となり、[チェリー]、[チェリー]、[チェリー]の同一図柄の組合せが揃うと「チェリー」の役成立となり、[7]、[7]、[7]の同一図柄の組合せが揃うと「7揃い」の役成立となる。但し、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に[blank]、[blank]、[blank]の同一図柄の組合せが揃った場合は、成立役が「はずれ」であるときと同じ扱いとなる。

【0756】

(第2のミニスロット可変表示)

図10-1(B1)に示すように、本実施形態では、第1のミニスロット可変表示が実

行された後（上述した何れかの成立役が成立した後）に、複数に区分されていない単一のミニスロット図柄表示エリア５ＬＣＲ１（１つのリールに対応した領域）において、ミニスロット図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される第２のミニスロット可変表示を実行可能である。第２のミニスロット可変表示では、ミニスロット図柄表示エリア５ＬＣＲ１において、ミニスロット図柄は一段（１ライン）に表示される。
【０７５７】

ここで、図１０－１（Ｂ２）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア５ＬＣＲ１（１リール）において、「表示なし」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「激熱」、及び「ＦＥＶＥＲ」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が、所定の順序で可変表示される。本実施形態では、第２のミニスロット可変表示による表示結果、即ち、表示された文字によって、実行されている特別図柄の変動表示の表示結果（実行されている飾り図柄の変動表示の表示結果）が「大当たり」となることが示唆される。

10

【０７５８】

また、本実施形態では、図１０－１（Ａ１）及び（Ｂ１）に示すように、遊技状態が低確低ベース状態（通常状態）に制御されてから実行された変動表示の回数をカウントする変動回数カウンタの値を示す変動回数表示１６ＴＭ０４０が、画像表示装置５の画面左下部に表示される。変動回数表示１６ＴＭ０４０が示す値によって、遊技者は、通常状態で実行された変動表示の回数を把握することができる。図１０－１（Ａ１）及び（Ｂ１）に示す例では、変動回数表示１６ＴＭ０４０として「１２５」が表示されており、遊技状態が通常状態に移行してから既に１２４回の変動表示が実行され、現時点で１２５回目の変動表示が実行されている状態を示している。

20

【０７５９】

ここで、変動回数表示１６ＴＭ０４０は、当該遊技機の設定値に基づいて、後述する第２設定示唆演出が実行されることにより、通常態様（例えば白色態様）から、通常態様と異なる設定示唆態様（例えば紫色態様）に変化する。

【０７６０】

なお、変動回数表示１６ＴＭ０４０の表示態様を、実行される変動表示の表示結果に基づいて、通常態様（例えば白色態様）から、通常態様及び前述した設定示唆態様（例えば紫色態様）の何れとも異なる期待度予告態様（例えば赤色態様）に変化させる予告演出（例えば第２期待度予告演出と称する）を実行しても良い。但し、同一の変動表示において、第２設定示唆演出及び第２期待度予告演出の両方は実行されず、第２設定示唆演出を実行することに決定された場合には、当該変動表示において第２期待度予告演出を実行しないものとする。即ち、第２設定示唆演出を第２期待度予告演出よりも優先して実行する。

30

【０７６１】

図１０－２は、始動入賞時に実行される変化演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理（ステップＳ１６１）において、図１０－２に示す始動入賞時変化演出決定処理を実行する。

【０７６２】

始動入賞時変化演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく１セットの始動入賞時のコマンド（例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第１保留記憶数加算指定コマンド）を新たに受信したか否かを確認する（ステップＳ１６ＴＭ１０００）。

40

【０７６３】

図柄指定コマンドは、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かや、大当たりの種別の判定結果を示す演出制御コマンドである。ＣＰＵ１０３は、始動入賞時に抽出した大当たり判定用乱数及び大当たり種別判定用乱数に基づいて、大当たりとなるか否か、及び、大当たりとなる場合の大当たり種別を判定して、その判定結果を指定する図柄指定コマンドを出力する。また、変動カテゴリコマンドは、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す演出制御コマンドである。ＣＰＵ１０３は、始動入賞時に抽出した変動パターン種別判定用乱数に基づいて、ノーマルリーチとなるか否かや、スーパーリーチとなるか否か等を

50

判定して、その判定結果を指定する変動カテゴリコマンドを出力する。また、第1保留記憶数加算指定コマンドは、第1保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンドである。

【0764】

具体的には、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第1保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定する。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ（ステップS16TM1000でNO）、そのまま処理を終了する。

【0765】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終表示態様を、後述するアクティブ表示の最終表示態様決定テーブル（図10-3（A）を参照）に基づいて決定する（ステップS16TM1010）。なお、ステップS16TM1010で決定するアクティブ表示の最終表示態様とは、あくまで始動入賞時に決定されるアクティブ表示の最終的な表示色である。本実施形態では、アクティブ表示が最終的な表示色まで変化した後に、後述する期待度予告演出が実行されたことに応じて、そのアクティブ表示に予告文字が重畳表示される場合がある。即ち、始動入賞時に決定されたアクティブ表示の最終表示態様から、さらに、変動開始時の演出決定処理に基づいてアクティブ表示の態様が変化する可能性がある。

【0766】

図10-3（A）は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図10-3（A）に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示16TM003の最終表示態様として、「通常態様（白色態様）」、「青色態様」、及び「赤色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0767】

図10-3（A）に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示16TM003の最終表示態様は、70%の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、25%の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、5%の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となる。

【0768】

一方、始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示16TM003の最終表示態様は、10%の割合で通常態様となり、30%の割合で青色態様となり、60%の割合で赤色態様となる。

【0769】

次いで、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の変化パターン、並びに、第1変化演出の実行有無及び実行回数を、アクティブ表示の変化パターン決定テーブル（図10-3（B）を参照）に基づいて決定する（ステップS16TM1020）。

【0770】

図10-3（B）は、アクティブ表示の変化パターンを決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、アクティブ表示の変化パターンとして、変化パターン001～変化パターン025の何れかを決定可能となっており、これらの各変化パターンに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0771】

図10-3（B）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様となる場合であって、（1）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、変化パタ

10

20

30

40

50

ーン 0 0 1 が 7 0 % の確率で選択され、変化パターン 0 0 2 が 2 5 % の確率で選択され、変化パターン 0 0 3 が 5 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2) 始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、当該始動入賞（新たな第 1 保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、変化パターン 0 0 1 が 1 0 % の確率で選択され、変化パターン 0 0 2 が 3 0 % の確率で選択され、変化パターン 0 0 3 が 6 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【 0 7 7 2 】

この実施の形態では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、始動入賞が発生したときにアクティブ表示の最終表示態様を決定しているが、アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様が最終表示態様とは異なる場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ変化演出を実行することになる。

【 0 7 7 3 】

ここで、アクティブ表示の表示態様を変化させる場合（アクティブ変化演出を実行する場合）、及び、アクティブ表示の表示態様を変化させない場合（アクティブ変化演出を実行しない場合）において、アクティブ表示の表示態様を変化させる可能性があることを示唆する第 1 変化演出を実行可能である。この第 1 変化演出には、成功態様と、失敗態様とがあり、以下に示す例では、成功態様の第 1 変化演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させ、失敗態様の第 1 変化演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させないものとする。また、第 1 変化演出は、アクティブ表示にキャラクタが作用する演出である。成功態様の第 1 変化演出が実行された場合には、キャラクタがアクティブ表示に作用することにより、アクティブ表示の表示態様を変化させ、失敗態様の第 1 変化演出が実行された場合には、キャラクタがアクティブ表示に作用するものの、アクティブ表示の表示態様を変化させないものとする。

【 0 7 7 4 】

変化パターン 0 0 1 における第 1 変化演出の実行回数は 0 回である。変化パターン 0 0 2 における第 1 変化演出の実行回数は 1 回であり、失敗態様の第 1 変化演出が実行される。変化パターン 0 0 3 における第 1 変化演出の実行回数は 2 回であり、何れも失敗態様の第 1 変化演出が実行される。

【 0 7 7 5 】

また、図 1 0 - 3 (B) に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様となる場合であって、(1) 始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第 1 保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、変化パターン 0 1 1 が 3 0 % の確率で選択され、変化パターン 0 1 2 が 2 7 % の確率で選択され、変化パターン 0 1 3 が 2 3 % の確率で選択され、変化パターン 0 1 4 が 1 0 % の確率で選択され、変化パターン 0 1 5 が 5 % の確率で選択され、変化パターン 0 1 6 が 5 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2) 始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、当該始動入賞（新たな第 1 保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、変化パターン 0 1 1 が 5 % の確率で選択され、変化パターン 0 1 2 が 1 0 % の確率で選択され、変化パターン 0 1 3 が 1 5 % の確率で選択され、変化パターン 0 1 4 が 2 0 % の確率で選択され、変化パターン 0 1 5 が 2 5 % の確率で選択され、変化パターン 0 1 6 が 2 5 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【 0 7 7 6 】

このとき、変化パターン 0 1 1 における第 1 変化演出の実行回数は 0 回である。変化パターン 0 1 2 における第 1 変化演出の実行回数は 1 回であり、失敗態様の第 1 変化演出が実行される。変化パターン 0 1 3 における第 1 変化演出の実行回数は 2 回であり、何れも失敗態様の第 1 変化演出が実行される。変化パターン 0 1 4 における第 1 変化演出の実行

10

20

30

40

50

回数は1回であり、成功態様の第1変化演出が実行される。変化パターン015における第1変化演出の実行回数は2回であり、失敗態様の第1変化演出が実行された後に、成功態様の第1変化演出が実行される。変化パターン016における第1変化演出の実行回数は2回であり、成功態様の第1変化演出が実行された後に、失敗態様の第1変化演出が実行される。

【0777】

また、図10-3(B)に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様となる場合であって、(1)始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、変化パターン021が35%の確率で選択され、変化パターン022が25%の確率で選択され、変化パターン023が20%の確率で選択され、変化パターン024が10%の確率で選択され、変化パターン025が10%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2)始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、変化パターン021が5%の確率で選択され、変化パターン022が15%の確率で選択され、変化パターン023が30%の確率で選択され、変化パターン024が25%の確率で選択され、変化パターン025が25%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0778】

このとき、変化パターン021における第1変化演出の実行回数は0回である。変化パターン022における第1変化演出の実行回数は1回であり、成功態様の第1変化演出が実行される。変化パターン023における第1変化演出の実行回数は2回であり、何れも成功態様の第1変化演出が実行される。変化パターン024における第1変化演出の実行回数は2回であり、失敗態様の第1変化演出が実行された後に、成功態様の第1変化演出が実行される。変化パターン025における第1変化演出の実行回数は2回であり、失敗態様の第1変化演出が実行された後に、成功態様の第1変化演出が実行される。

【0779】

次いで、演出制御用CPU120は、保留表示の変化パターンを、保留表示の変化パターン決定テーブル(図10-4(C)~(F)を参照)に基づいて決定し(ステップS16TM1030)、そのまま処理を終了する。

【0780】

図10-4(C)は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「1」である場合における、保留1個用の保留表示の変化パターンを決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、保留表示の変化パターンとして、変化パターン101~変化パターン103の何れかを決定可能となっており、これらの各変化パターンに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0781】

図10-4(C)に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様となる場合であって、(1)始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンとして、変化パターン101が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2)始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン101が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0782】

図10-4(C)に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様とな

る場合であって、（１）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン１０２が１００％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（２）始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン１０２が１００％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【０７８３】

図１０－４（Ｃ）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様となる場合であって、（１）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン１０３が１００％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（２）始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン１０３が１００％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【０７８４】

なお、図１０－４の説明において、アクティブシフトとは、第１保留表示１６ＴＭ００１が第１保留表示領域１６ＴＭ０１１からアクティブ表示領域１６ＴＭ０１３にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示１６ＴＭ００３が表示されること）をいう。

【０７８５】

なお、本実施形態では、第１保留表示１６ＴＭ００１が第１保留表示領域１６ＴＭ０１１からアクティブ表示領域１６ＴＭ０１３にシフトするときに、表示態様を変化させない。即ち、アクティブシフトする直前の第１保留表示１６ＴＭ００１の表示態様と、アクティブシフトした直後のアクティブ表示１６ＴＭ００３の表示態様は合致する。

【０７８６】

なお、本実施形態では、アクティブシフト時に、第１保留表示１６ＴＭ００１の表示態様を変化させない構成となっているが、このような形態に限らず、アクティブシフト時に第１保留表示１６ＴＭ００１の表示態様を変化させても良い。

【０７８７】

図１０－４（Ｄ）は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「２」である場合における、保留２個用の保留表示の変化パターンを決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、保留表示の変化パターンとして、変化パターン２０１～変化パターン２０６の何れかを決定可能となっており、これらの各変化パターンに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【０７８８】

図１０－４（Ｄ）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様となる場合であって、（１）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン２０１が１００％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（２）始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン２０１が１００％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【０７８９】

図１０－４（Ｄ）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様とな

10

20

30

40

50

る場合であって、（１）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン２０２が４０％の確率で選択され、変化パターン２０３が６０％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（２）始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン２０２が６０％の確率で選択され、変化パターン２０３が４０％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【０７９０】

図１０－４（Ｄ）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様となる場合であって、（１）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン２０４が１０％の確率で選択され、変化パターン２０５が３０％の確率で選択され、変化パターン２０６が６０％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（２）始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン２０４が６０％の確率で選択され、変化パターン２０５が３０％の確率で選択され、変化パターン２０６が１０％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【０７９１】

図１０－４（Ｅ）は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「３」である場合における、保留３個用の保留表示の変化パターンを決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、保留表示の変化パターンとして、変化パターン３０１～変化パターン３１０の何れかを決定可能となっており、これらの各変化パターンに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【０７９２】

図１０－４（Ｅ）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様となる場合であって、（１）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン３０１が１００％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（２）始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン３０１が１００％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【０７９３】

図１０－４（Ｅ）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様となる場合であって、（１）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン３０２が２０％の確率で選択され、変化パターン３０３が２０％の確率で選択され、変化パターン３０４が６０％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（２）始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン３０２が４０％の確率で選択され、変化パターン３０３が４０％の確率で選択され、変化パターン３０４が２０％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【０７９４】

図10-4(E)に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様となる場合であって、(1)始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン305が13%の確率で選択され、変化パターン306が13%の確率で選択され、変化パターン307が4%の確率で選択され、変化パターン308が20%の確率で選択され、変化パターン309が20%の確率で選択され、変化パターン310が30%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2)始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン305が20%の確率で選択され、変化パターン306が20%の確率で選択され、変化パターン307が30%の確率で選択され、変化パターン308が13%の確率で選択され、変化パターン309が13%の確率で選択され、変化パターン310が4%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0795】

図10-4(F)は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「4」である場合における、保留4個用の保留表示の変化パターンを決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、保留表示の変化パターンとして、変化パターン401~変化パターン415の何れかを決定可能となっており、これらの各変化パターンに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0796】

図10-4(F)に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様となる場合であって、(1)始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン401が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2)始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン401が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0797】

図10-4(F)に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様となる場合であって、(1)始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン402が20%の確率で選択され、変化パターン403が20%の確率で選択され、変化パターン404が20%の確率で選択され、変化パターン405が40%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2)始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン402が30%の確率で選択され、変化パターン403が30%の確率で選択され、変化パターン404が30%の確率で選択され、変化パターン405が10%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0798】

図10-4(F)に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様となる場合であって、(1)始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン406が3%の確率で選択され、変化パターン407が3%の確率で選択され、変化パターン408が3%の確率で選択され、変化パターン409が10%の確率で選択され、

変化パターン４１０が１０％の確率で選択され、変化パターン４１１が１０％の確率で選択され、変化パターン４１２が１５％の確率で選択され、変化パターン４１３が１５％の確率で選択され、変化パターン４１４が１５％の確率で選択され、変化パターン４１５が１６％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（２）始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応した第１保留表示の変化パターンは、変化パターン４０６が１０％の確率で選択され、変化パターン４０７が１０％の確率で選択され、変化パターン４０８が１０％の確率で選択され、変化パターン４０９が１５％の確率で選択され、変化パターン４１０が１５％の確率で選択され、変化パターン４１１が１５％の確率で選択され、変化パターン４１２が７％の確率で選択され、変化パターン４１３が７％の確率で選択され、変化パターン４１４が７％の確率で選択され、変化パターン４１５が４％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

10

【０７９９】

（変動表示開始時の演出決定処理）

ＣＰＵ１０３は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド又は第２保留記憶数減算指定コマンド）と、を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。

【０８００】

20

演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド又は第２保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（大当たり又ははずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターン指定コマンド、という１セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。

【０８０１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

30

【０８０２】

図１０－５は、変動開始時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）において、図１０－５に示す変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記１セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（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）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図１０－５に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

40

【０８０３】

まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する第１設定示唆演出の実行有無を、第１設定示唆演出の実行有無決定テーブル（図１０－６（Ｇ）を参照）に基づいて決定する（ステップＳ１６ＴＭ２０００）。

【０８０４】

ここで、本実施形態では、低確低ベース状態のときに、現在設定されている設定値を示唆する演出として第１設定示唆演出を実行可能である。この第１設定示唆演出は、ミニス

50

ロット16TM030のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、同一図柄の組合せとして「ベル」、「ベル」、「ベル」のミニスロット図柄の組合せを停止表示させることにより、「ベル」の役成立とする演出である。即ち、ミニスロット16TM030のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、「ベル」、「ベル」、「ベル」のミニスロット図柄の組合せが停止表示したことに基づいて、遊技者は、設定値を示唆するための第1設定示唆演出が実行されたことを認識する。

【0805】

図10-6(G)のテーブルに示すように、現在設定されている設定値に応じて、第1設定示唆演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、設定値が「1」である場合には、第1設定示唆演出を97%の割合で実行しないことに決定し、3%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「2」である場合には、第1設定示唆演出を96%の割合で実行しないことに決定し、4%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「3」である場合には、第1設定示唆演出を95%の割合で実行しないことに決定し、5%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「4」である場合には、第1設定示唆演出を94%の割合で実行しないことに決定し、6%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「5」である場合には、第1設定示唆演出を93%の割合で実行しないことに決定し、7%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「6」である場合には、第1設定示唆演出を92%の割合で実行しないことに決定し、8%の割合で実行することに決定する。

【0806】

図10-6(G)に示すように、設定値に応じて第1設定示唆演出の実行割合が異なっており、設定値が高いほど、高い割合で第1設定示唆演出が実行されることになる。本実施形態では、変動表示を実行する毎に変動開始時演出決定処理を実行するため、変動表示毎に第1設定示唆演出の実行有無を決定することになる(ステップS16TM2000)。即ち、前述した第1のミニスロット可変表示の成立役を「ベル」とするか又は「はずれ」とするかを決定する。これにより、遊技者は、変動表示が実行される毎に第1設定示唆演出が実行されるか否かに関心を持つことになり、また、変動表示が実行された回数に対しての第1設定示唆演出が実行された回数(第1設定示唆演出の実行割合)に対しても関心を持つことになる。このような構成によれば、変動表示毎に遊技者に設定値を推測させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0807】

次いで、演出制御用CPU120は、第1設定示唆演出を実行することに決定した場合には(ステップS16TM2010でYES)、期待度予告演出の実行有無を、第1設定示唆演出を実行する場合に選択される期待度予告演出の実行有無決定テーブル1(図10-6(H1)及び(H2)を参照)に基づいて決定する(ステップS16TM2020)。一方、第1設定示唆演出を実行しないことに決定した場合には(ステップS16TM2010でNO)、後述するステップS16TM2120に移行する。

【0808】

図10-6(H1)は、第1設定示唆演出を実行することに決定している場合であって、表示結果が「はずれ」となるときの期待度予告演出の実行割合を示している。期待度予告演出の実行有無決定テーブル1には、はずれ用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「非リーチはずれ」(変動時間が10秒)である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「ノーマルリーチはずれ」(変動時間が30秒)である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」(変動時間が120秒)である場合には、期待度予告演出を60%の割合で実行しないことに決定し、40%の割合で実行することに決定する。

【0809】

図10-6(H2)は、第1設定示唆演出を実行することに決定している場合であって

、表示結果が「大当たり」となるときの期待度予告演出の実行割合を示している。期待度予告演出の実行有無決定テーブル1には、大当たり用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「ノーマルリーチ大当たり」（変動時間が30秒）である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチ大当たり」（変動時間が120秒）である場合には、期待度予告演出を20%の割合で実行しないことに決定し、80%の割合で実行することに決定する。

【0810】

図10-6（H1）及び（H2）に示すように、期待度予告演出の実行有無は、変動パターン（変動時間）に基づいて決定されている。本実施形態では、第1設定示唆演出を実行することに決定している場合に、変動パターン（変動時間）が、非リーチはずれ（10秒）、ノーマルリーチはずれ（30秒）、又はノーマルリーチ大当たり（30秒）である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定し、変動パターン（変動時間）がスーパーリーチはずれ（120秒）である場合には、期待度予告演出を40%の割合で実行することに決定し、スーパーリーチ大当たり（120秒）である場合には、期待度予告演出を80%の割合で実行することに決定している。

【0811】

変動時間が短い変動パターン（非リーチはずれ（10秒）、ノーマルリーチはずれ（30秒）、ノーマルリーチ大当たり（30秒））が選択されている場合には、第1設定示唆演出と期待度予告演出の両方の演出を実行するだけの十分な期間が確保されていない。そのため、変動時間が短い変動パターンに基づく変動表示が実行される場合には、第1設定示唆演出を実行可能ではあるものの、第1設定示唆演出の実行後に期待度予告演出を実行しないようにしている。

【0812】

一方で、変動時間が長い変動パターン（スーパーリーチはずれ（120秒）、スーパーリーチ大当たり（120秒））が選択されている場合には、第1設定示唆演出と期待度予告演出の両方の演出を実行するだけの十分な期間が確保されている。そのため、第1設定示唆演出を実行した後に、期待度予告演出を実行することが可能となっている。

【0813】

このように、本実施形態では、変動時間にかかわらず第1設定示唆演出が実行されるか否かを共通のテーブルに基づいて決定するようにしており、変動時間が短い場合、変動時間が長い場合、のいずれの場合であっても、共通の割合で第1設定示唆演出が実行されることになる。これに対して、期待度予告演出は、変動時間が短い場合よりも変動時間が長い場合の方が高い割合で実行されることになる。即ち、実行される変動表示の変動時間が短い場合に「第1設定示唆演出が実行された後に期待度予告演出が実行される割合」よりも、実行される変動表示の変動時間が長い場合に「第1設定示唆演出が実行された後に期待度予告演出が実行される割合」の方が高くなる。

【0814】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出を実行することに決定した場合には（ステップS16TM2030でYES）、前述した第2のミニスロット可変表示で停止表示させる表示結果、及び、第2変化演出の実行有無を、文字アイコン決定テーブル（図10-6（J）を参照）に基づいて決定する（ステップS16TM2040）。第2変化演出とは、「第2のミニスロット可変表示で停止された表示結果としての文字図柄」に基づく文字アイコンを、アクティブ表示16TM003に重畳表示させることにより、アクティブ表示16TM003の表示態様を変化させる演出である。本実施形態では、第2のミニスロット可変表示で停止された表示結果が、文字図柄が表示されない「表示なし」の表示結果となった場合を除いて、第2変化演出が実行されることになる。一方、期待度予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップS16TM2030でNO）、後述するステップS16TM2060に移行する。

【0815】

図10-6(J)は、文字アイコン決定テーブルの具体例を示す説明図である。図10-6(J)に示すように、この実施の形態では、期待度予告演出を実行することに決定している場合、第2のミニスロット可変表示の表示結果として、文字図柄がミニスロット図柄表示エリア5LCR1に表示されない表示結果である「表示なし」、並びに、文字図柄である「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れかを決定可能となっており、これらの各表示結果に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0816】

図10-6(J)に示すように、当該変動表示の表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、当該変動表示において実行する第2のミニスロット可変表示の表示結果として、70%の割合で「表示なし」が選択され、25%の割合で「CHANCE」が選択され、5%の割合で「激熱」が選択される。

【0817】

一方、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、当該変動表示において実行する第2のミニスロット可変表示の表示結果として、22%の割合で「表示なし」が選択され、35%の割合で「CHANCE」が選択され、40%の割合で「激熱」が選択され、3%の割合で「FEVER」が選択される。そのため、第2のミニスロット可変表示の表示結果が「FEVER」となった場合には、大当たりの発生が確定する。

【0818】

図10-6(J)に示すように、第2のミニスロット可変表示（1リールでの可変表示）の表示結果に関しては、「表示なし」<「CHANCE」<「激熱」<「FEVER」の順で大当たりとなる期待度が高くなっている。従って、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れかの文字図柄が停止した場合（その後に第2変化演出が実行される場合）には、何れの文字図柄も停止せず表示結果が「表示なし」となった場合（その後に第2変化演出が実行されない場合）よりも、大当たりとなる割合が高い。また、停止する文字図柄に応じて大当たり期待度も異なることから、遊技者は、第2のミニスロット可変表示の表示結果に注目することになる。

【0819】

本実施形態では、第2のミニスロット可変表示の表示結果として文字図柄（「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れか）が停止した場合に、アクティブ表示の表示態様を変化させる第2変化演出が実行される。具体的には、ミニスロット16TM030のミニスロット図柄表示エリア5LCR1（1リール）において、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れかの文字図柄が停止表示されると、(i) 停止表示された文字図柄がミニスロット図柄表示エリア5LCR1から上方に移動して、アクティブ表示領域16TM013に表示されているアクティブ表示16TM003に作用し（図10-10(11)を参照）、(ii) そのアクティブ表示16TM003と、移動してきた文字図柄に基づく文字アイコンとが重畳表示される（図10-10(12)を参照）。この文字アイコンは、第2のミニスロット可変表示の表示結果となった文字図柄と同じ文字を示すアイコンである。即ち、アクティブ表示16TM003に、表示結果となった文字図柄と同じ文字を示す文字アイコンが付加される演出が、第2変化演出として実行されることになる。一方で、第2のミニスロット可変表示の表示結果が「表示なし」となった場合には、第2変化演出は実行されない。

【0820】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出の成立役を、第1設定示唆演出を実行する場合に使用する期待度予告演出の成立役決定テーブル1（図10-7(K)を参照）に基づいて決定し（ステップS16TM2050）、ステップS16TM2060に進む。

【0821】

図10-7(K)は、期待度予告演出の成立役決定テーブル1の具体例を示す説明図で

10

20

30

40

50

ある。図10-7(K)に示すように、この実施の形態では、第1設定示唆演出を実行することに決定している場合、期待度予告演出の成立役、より具体的には、期待度予告演出において実行される第1のミニスロット可変表示の成立役（以下同様）として、「はずれ」、「スイカ」、「スイカ（リプレイ経由）」、「チェリー」、「チェリー（リプレイ経由）」、「チェリー（フリーズ）」、「7揃い」、及び「7揃い（フリーズ）」の何れかを決定可能となっており、これらの各成立役に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0822】

本実施形態では、期待度予告演出の成立役として「はずれ」が選択された場合には、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、異なる図柄を含む組合せのミニスロット図柄を停止表示させる。例えば、ミニスロット図柄表示エリア5L1に「リプレイ」、ミニスロット図柄表示エリア5C1に「リプレイ」、ミニスロット図柄表示エリア5R1に「ベル」が停止表示する場合には、期待度予告演出の成立役は「はずれ」となる。

【0823】

本実施形態では、期待度予告演出の成立役として「スイカ」、「チェリー」、「7揃い」が選択された場合には、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に同一図柄の組合せのミニスロット図柄を停止表示させる。例えば、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に同一図柄の組合せとして「スイカ」、「スイカ」、「スイカ」のミニスロット図柄の組合せが停止表示する場合には、期待度予告演出の成立役は「スイカ」となる。

【0824】

本実施形態では、期待度予告演出の成立役として「スイカ（リプレイ経由）」、「チェリー（リプレイ経由）」が選択された場合には、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に同一図柄の組合せとして「リプレイ」、「リプレイ」、「リプレイ」のミニスロット図柄の組合せを停止表示させた後に、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1においてミニスロット図柄の再変動を行い、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に同一図柄の組合せとして「スイカ」、「スイカ」、「スイカ」のミニスロット図柄の組合せ、又は、「チェリー」、「チェリー」、「チェリー」のミニスロット図柄の組合せを停止表示させる。

【0825】

本実施形態では、期待度予告演出の成立役として「チェリー（フリーズ）」、「7揃い（フリーズ）」が選択された場合には、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、通常態様（上から下方向へのスクロール表示や更新表示）とは異なるフリーズ態様でミニスロット図柄の可変表示を実行した後に、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に「チェリー」、「チェリー」、「チェリー」のミニスロット図柄の組合せ、又は、「7」、「7」、「7」のミニスロット図柄の組合せを停止表示させる。本実施形態におけるフリーズ態様の可変表示とは、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1の視認性を低下させた状態で、下から上方向へのスクロール表示や更新表示を実行するミニスロット図柄の可変表示である。

【0826】

図10-7(K)に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる表示結果が「表示なし」（文字が表示されていない図柄）である場合（即ち第2変化演出が実行されない場合）には、期待度予告演出における成立役は、100%の割合で「はずれ」となる。

【0827】

また、図10-7(K)に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「CHANCE」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「CHANCE」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、5%の割合で「はずれ」となり、45%の割合で「スイカ」となり、20%の割合で「スイカ（リプレイ経由）」となり、20%の割合で「チェリー」となり、

10

20

30

40

50

2 %の割合で「チェリー（リプレイ経由）」となり、8 %の割合で「チェリー（フリーズ）」となる。

【0828】

また、図10-7（K）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「激熱」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「激熱」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、15 %の割合で「スイカ」となり、10 %の割合で「スイカ（リプレイ経由）」となり、40 %の割合で「チェリー」となり、10 %の割合で「チェリー（リプレイ経由）」となり、25 %の割合で「チェリー（フリーズ）」となる。

【0829】

また、図10-7（K）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「FEVER」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「FEVER」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、70 %の割合で「7揃い」となり、30 %の割合で「7揃い（フリーズ）」となる。

【0830】

図10-7（K）に示すように、成立役が「はずれ」のときには、停止図柄が「表示なし」又は「CHANCE」となり、成立役が「スイカ」、「チェリー」のときには、停止図柄（文字アイコン）が「CHANCE」又は「激熱」となり、成立役が「7揃い」のときには、停止図柄（文字アイコン）が「FEVER」となる。また、成立役が「はずれ」のときには、停止図柄として「CHANCE」よりも「表示なし」の方が選択されやすく、成立役が「スイカ」のときには、停止図柄（文字アイコン）として「激熱」よりも「CHANCE」の方が選択されやすく、成立役が「チェリー」のときには、停止図柄（文字アイコン）として「CHANCE」よりも「激熱」の方が選択されやすい。

【0831】

即ち、第2のミニスロット可変表示の停止図柄に関して、大当たり遊技状態に制御される期待度は、「表示なし」<「CHANCE」<「激熱」<「FEVER」の順で高くなり、第1のミニスロット可変表示の成立役に関して、大当たり遊技状態に制御される期待度は、「はずれ」<「スイカ」<「チェリー」<「7揃い」の順で高くなっている。また、第1のミニスロット可変表示の成立役として「7揃い」が選択される場合は、第2のミニスロット可変表示の停止図柄は必ず「FEVER」となるので、「7揃い」は大当たり確定の演出となっている。このような構成によれば、複数種類のミニスロット図柄により構成される成立役に応じて、大当たり遊技状態に制御される期待度を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0832】

ここで、図10-7（K）に示すように、フリーズ態様の可変表示を伴う成立役は、「チェリー（フリーズ）」及び「7揃い（フリーズ）」に限られる。そして、成立役として「チェリー（フリーズ）」が選択された場合は、表示結果（文字アイコン）が「CHANCE」又は「激熱」となり、成立役として「7揃い（フリーズ）」が選択された場合は、予告文字（文字アイコン）が「FEVER」となる。即ち、ミニスロット図柄がフリーズ態様の可変表示を行う場合には、「チェリー」以上の成立役（「チェリー」又は「7揃い」）が確定するので、ミニスロット図柄が通常態様のまま可変表示を行う場合よりも、大当たり遊技状態に制御される期待度が高くなっている。このような構成によれば、ミニスロット図柄の可変表示態様に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0833】

一方、演出制御用CPU120は、第1設定示唆演出を実行しないことに決定した場合には（ステップS16TM2010でNO）、期待度予告演出の実行有無を、第1設定示唆演出を実行しない場合に選択される期待度予告演出の実行有無決定テーブル2（図10-6（I1）及び（I2）を参照）に基づいて決定する（ステップS16TM2120）。

10

20

30

40

50

【0834】

図10-6 (I1) は、第1設定示唆演出を実行しないことに決定している場合であって、表示結果が「はずれ」となるときの期待度予告演出の実行割合を示している。期待度予告演出の実行有無決定テーブル2には、はずれ用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「非リーチはずれ」（変動時間が10秒）である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「ノーマルリーチはずれ」（変動時間が30秒）である場合には、期待度予告演出を80%の割合で実行しないことに決定し、20%の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」（変動時間が120秒）である場合には、期待度予告演出を40%の割合で実行しないことに決定し、60%の割合で実行することに決定する。

10

【0835】

図10-6 (I2) は、第1設定示唆演出を実行しないことに決定している場合であって、表示結果が「大当たり」となるときの期待度予告演出の実行割合を示している。期待度予告演出の実行有無決定テーブル2には、大当たり用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「ノーマルリーチ大当たり」（変動時間が30秒）である場合には、期待度予告演出を30%の割合で実行しないことに決定し、70%の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチ大当たり」（変動時間が120秒）である場合には、期待度予告演出を10%の割合で実行しないことに決定し、90%の割合で実行することに決定する。

20

【0836】

ここで、第1設定示唆演出を実行することに決定した図10 (H1) 及び (H2) の例では、「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択された場合に、期待度予告演出を実行しないことに決定した（「実行なし」が100%となる）が、第1設定示唆演出を実行しないことに決定した図10 (I1) 及び (I2) の例では、「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択された場合に、期待度予告演出を実行することに決定する可能性がある（「実行あり」が、「ノーマルリーチはずれ」で20%、「ノーマルリーチ大当たり」で70%となる）。

【0837】

また、第1設定示唆演出を実行することに決定した図10 (H1) 及び (H2) の例で、「スーパーリーチ」の変動パターンが選択された場合に期待度予告演出を実行する割合（「スーパーリーチはずれ」で40%、「スーパーリーチ大当たり」で80%）よりも、第1設定示唆演出を実行しないことに決定した図10 (I1) 及び (I2) の例で、「スーパーリーチ」の変動パターンが選択された場合に期待度予告演出を実行する割合の方が高い（「スーパーリーチはずれ」で60%、「スーパーリーチ大当たり」で90%となる）。このように、本実施形態では、第1設定示唆演出が実行されなかった場合には、第1設定示唆演出が実行された場合よりも、高い割合で期待度予告演出が実行されることになる。

30

【0838】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出を実行することに決定した場合には（ステップS16TM2130でYES）、前述した第2のミニスロット可変表示で停止表示させる表示結果、及び、第2変化演出の実行有無を、文字アイコン決定テーブル（図10-6 (J) を参照）に基づいて決定する（ステップS16TM2140）。一方、期待度予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップS16TM2130でNO）、後述するステップS16TM2060に移行する。

40

【0839】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出の成立役を、第1設定示唆演出を実行しない場合に使用する期待度予告演出の成立役決定テーブル2（図10-7 (L) を参照）に基づいて決定し（ステップS16TM2150）、ステップS16TM2060に進む。

50

【0840】

図10-7(L)は、期待度予告演出の成立役決定テーブル2の具体例を示す説明図である。図10-7(L)に示すように、この実施の形態では、第1設定示唆演出を実行しないことに決定している場合、期待度予告演出の成立役、より具体的には、期待度予告演出において実行される第1のミニスロット可変表示の成立役（以下同様）として、「はずれ」、「スイカ」、「スイカ（リプレイ経由）」、「チェリー」、「チェリー（リプレイ経由）」、「チェリー（フリーズ）」、「7揃い」、及び「7揃い（フリーズ）」の何れかを決定可能となっており、これらの各成立役に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0841】

図10-7(L)に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる表示結果が「表示なし」（文字が表示されていない図柄）である場合（即ち第2変化演出が実行されない場合）には、期待度予告演出における成立役は、100%の割合で「はずれ」となる。

【0842】

また、図10-7(L)に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「CHANCE」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「CHANCE」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、5%の割合で「はずれ」となり、15%の割合で「スイカ」となり、50%の割合で「スイカ（リプレイ経由）」となり、2%の割合で「チェリー」となり、18%の割合で「チェリー（リプレイ経由）」となり、10%の割合で「チェリー（フリーズ）」となる。

【0843】

また、図10-7(L)に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「激熱」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「激熱」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、10%の割合で「スイカ」となり、15%の割合で「スイカ（リプレイ経由）」となり、10%の割合で「チェリー」となり、38%の割合で「チェリー（リプレイ経由）」となり、27%の割合で「チェリー（フリーズ）」となる。

【0844】

また、図10-7(L)に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「FEVER」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「FEVER」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、30%の割合で「7揃い」となり、70%の割合で「7揃い（フリーズ）」となる。

【0845】

なお、本実施形態では、第1設定示唆演出を実行することに決定された場合と、第1設定示唆演出を実行しないことに決定された場合とで、期待度予告演出における第1のミニスロット可変表示の成立役（即ち「ベル」以外の成立役）が、異なるテーブルに基づいて決定される例を示したが、このような形態に限らず、第1設定示唆演出を実行することに決定された場合と、第1設定示唆演出を実行しないことに決定された場合とで、期待度予告演出における第1のミニスロット可変表示の成立役（即ち「ベル」以外の成立役）が、共通のテーブルに基づいて決定されるようにしても良い。即ち、ステップS16TM2020とステップS16TM2120とで異なる割合で（異なる期待度予告演出の実行有無決定テーブルに基づいて）期待度予告演出の実行有無を決定する一方、ステップS16TM2050とステップS16TM2150とで共通の成立役決定テーブルに基づいて期待度予告演出における第1のミニスロット可変表示の成立役を決定するようにしてもよい。

【0846】

以上に示したように、本実施形態では、遊技状態が低確低ベース状態（通常状態）のときに、変動表示が実行される毎にミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1で

10

20

30

40

50

第1のミニスロット可変表示（1回目）が実行されて、その成立役が「ベル」又は「はずれ」となる。そして、第1のミニスロット可変表示（1回目）の終了後に、当該変動表示中に（i）第1のミニスロット可変表示（2回目）が実行される場合（期待度予告演出が実行される場合）と、（ii）第1のミニスロット可変表示（2回目）が実行されない場合（期待度予告演出が実行されない場合）とがある。

【0847】

ここで、（i）第1のミニスロット可変表示（2回目）が実行された場合（期待度予告演出が実行された場合）は、成立役決定テーブルに基づいて決定された成立役が成立した後に、さらに、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1で第2のミニスロット可変表示（1回目）が実行される。そして、第2のミニスロット可変表示（1回目）の表示結果として、（a）文字が含まれない図柄（「表示なし」）、または、（b）文字図柄（「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」）が停止する。（b）文字図柄（「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」）が停止した場合には、その文字図柄に基づく文字アイコンがアクティブ表示に付加される第2変化演出が実行されることになる。

【0848】

このように、上記の実施形態では、第2のミニスロット可変表示（1回目）が実行されて、（a）文字が含まれない図柄（「表示なし」）が停止する場合、即ち、第2変化演出が実行されない場合であっても、その前に必ず（i）第1のミニスロット可変表示（2回目）が実行され、その成立役が必ず「はずれ」になる演出構成を採用している。これに限らず、第2のミニスロット可変表示（1回目）が実行されて、（a）文字が含まれない図柄（「表示なし」）が停止する場合（第2変化演出が実行されない場合）に、その前に実行される（i）第1のミニスロット可変表示（2回目）で、「はずれ」以外の成立役が成立する可能性があるようにしてもよい。

【0849】

また、第2のミニスロット可変表示（1回目）が実行されて、（a）文字が含まれない図柄（「表示なし」）が停止する場合（第2変化演出が実行されない場合）には、（i）第1のミニスロット可変表示（2回目）自体が実行されないようにしてもよい。即ち、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1での（3リール方式での）第1のミニスロット可変表示（1回目）の後に、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1での（1リール方式での）第2のミニスロット可変表示（1回目）が実行されるようにしてもよい。

【0850】

また、第2のミニスロット可変表示（1回目）の表示結果として、必ず（b）文字図柄（「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」）が停止するようにしてもよい。即ち、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1での（1リール方式での）第2のミニスロット可変表示が実行された場合には、その後に必ず第2変化演出が実行されるようにしてもよい。このような演出構成を採用した場合には、第2のミニスロット可変表示（1回目）の前に実行される（i）第1のミニスロット可変表示（2回目）の成立役が「はずれ」とはならないようにしてもよい。

【0851】

次いで、演出制御用CPU120は、変動回数カウンタの値が $25 \times n$ （ n は整数）〔25の倍数〕である場合には（ステップS16TM2060でYES）、後述する第2設定示唆演出を実行するか否かを、第2設定示唆演出の実行有無決定テーブル（図10-7（M）を参照）に基づいて決定し（ステップS16TM2070）、そのまま処理を終了する。一方で、変動回数カウンタの値が $25 \times n$ （ n は整数）でない場合には（ステップS16TM2060でNO）、そのまま処理を終了する。

【0852】

ここで、本実施形態では、低確低ベース状態のときに、現在設定されている設定値を示唆する演出として第2設定示唆演出を実行可能である。この第2設定示唆演出は、画像表示装置5の画面左下部において通常態様（本例では白色態様）で表示されている変動回数表示16TM040を、特別図柄の変動表示が開始されたタイミングで、紫色態様に変化

10

20

30

40

50

させる演出である。そして、第2設定示唆演出を開始してから所定期間が経過すると、第2設定示唆演出を終了し、画像表示装置5の画面左下部において紫色態様で表示されている変動回数表示16TM040を通常態様に戻す。

【0853】

図10-7(M)は、現在設定されている設定値に応じて、第2設定示唆演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、設定値が「1」である場合には、第2設定示唆演出を90%の割合で実行しないことに決定し、10%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「2」である場合には、第2設定示唆演出を88%の割合で実行しないことに決定し、12%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「3」である場合には、第2設定示唆演出を86%の割合で実行しないことに決定し、14%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「4」である場合には、第2設定示唆演出を84%の割合で実行しないことに決定し、16%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「5」である場合には、第2設定示唆演出を82%の割合で実行しないことに決定し、18%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「6」である場合には、第2設定示唆演出を80%の割合で実行しないことに決定し、20%の割合で実行することに決定する。

【0854】

なお、本実施形態では、遊技状態が低確低ベース状態のときに、画像表示装置5にミニスロット16TM030を表示して、第1設定示唆演出、第2変化演出、及び期待度予告演出を実行する例を示したが、このような形態に限らず、遊技状態が低確高ベース状態、高確高ベース状態、または高確低ベース状態の何れかであるときに、画像表示装置5にミニスロット16TM030を表示して、第1設定示唆演出、第2変化演出、または期待度予告演出の何れかを実行してもよい。

【0855】

また、本実施形態では、遊技状態が低確低ベース状態のときに、画像表示装置5に変動回数表示16TM040を表示して、第2設定示唆演出を実行する例を示したが、このような形態に限らず、遊技状態が低確高ベース状態、高確高ベース状態、または高確低ベース状態の何れかであるときに、画像表示装置5に変動回数表示16TM040を表示して、第2設定示唆演出を実行してもよい。

【0856】

図10-5に示すように、ステップS16TM2000で第1設定示唆演出の実行有無を決定した後に、ステップS16TM2020又はステップS16TM2120で期待度予告演出の実行有無を決定し、さらに、ステップS16TM2050又はステップS16TM2150で期待度予告演出の成立役を決定している。ステップS16TM2000で第1設定示唆演出を決定するときには、図10-6(G)に示すように、現在設定されている設定値に基づいて、第1設定示唆演出の実行有無を決定しているので、本実施形態では変動パターン(変動時間)にかかわらず第1設定示唆演出を実行可能である。

【0857】

また、第1設定示唆演出を実行し(ステップS16TM2010でYES)、期待度予告演出を実行する場合には、図10-6(H1)及び(H2)に示すように、変動パターン(変動時間)に基づいて、期待度予告演出の実行有無を決定している。変動パターン(変動時間)が非リーチはずれ(10秒)、ノーマルリーチはずれ(30秒)、ノーマルリーチ大当たり(30秒)の場合には、100%の割合で「期待度予告演出を実行しない」と決定する一方で、変動パターン(変動時間)がスーパーリーチはずれ(120秒)の場合には、40%の割合で「期待度予告演出を実行する」と決定し、スーパーリーチ大当たり(120秒)の場合には、80%の割合で「期待度予告演出を実行する」と決定する。

【0858】

このように、変動パターン(変動時間)にかかわらず第1設定示唆演出を実行可能であり、変動パターン(変動時間)にかかわらず、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、[ベル]、[ベル]、[ベル]のミニスロット図柄の組

合せを停止表示させることが可能である。また、変動パターン（変動時間）がスーパーリーチ（120秒）である場合に、第1設定示唆演出と期待度予告演出とを実行可能であり、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、[ベル]、[ベル]、[ベル]のミニスロット図柄の組合せ停止表示させた後に、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、[ベル]以外の同一図柄の組合せ（例えば、[スイカ]、[スイカ]、[スイカ]又は[7]、[7]、[7]等）を停止表示させることが可能である。このような構成によれば、ミニスロット16TM030において、設定値を示唆する第1設定示唆演出を実行可能であるとともに、表示結果が「大当たり」となる期待度を示唆する期待度予告演出を実行可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0859】

図10-6（G）に示すように、設定値に応じて実行割合が異なる第1設定示唆演出が実行される毎に、第1設定示唆演出の実行回数を遊技者自身でカウントすることにより、第1設定示唆演出の実行割合を遊技者自身が算出[第1設定示唆演出の実行割合＝（第1設定示唆演出の実行回数／変動回数）×100]し、その算出した第1設定示唆演出の実行割合が、周知の設定値毎の第1設定示唆演出の実行割合のいずれの設定値に近似するのかを判断することによって、遊技者は設定値を推測することが可能となる。

【0860】

仮に、期待度予告演出の実行有無の決定を、第1設定示唆演出の実行有無の決定よりも先に行い、期待度予告演出を第1設定示唆演出よりも優先して実行する構成を採用した場合、期待度予告演出が実行されることに決定されたことと変動時間との関係で、第1設定示唆演出の実行抽選自体が行われないケースや、第1設定示唆演出の実行抽選に当選しても期待度予告演出が優先されることにより第1設定示唆演出が実行されないケースが発生しうる。その結果、遊技者が算出した第1設定示唆演出の実行割合と、実際の設定値に基づく第1設定示唆演出の実行割合との乖離度合いが大きくなってしまふ。そして、設定値を推測する要素としての第1設定示唆演出の重要性が低下してしまい、遊技者が注目しなくなる可能性がある。このような問題を解決するために、図10-5のステップS16TM2000及びステップS16TM2020に示すように、第1設定示唆演出の実行有無を、期待度予告演出の実行有無よりも先に決定して、第1設定示唆演出を期待度予告演出よりも優先的に実行する構成を採用している。

20

30

【0861】

（変化演出及び設定示唆演出を実行する具体例）

次に、第1変化演出、第2変化演出、第1設定示唆演出、第2設定示唆演出、及び期待度予告演出を実行することに決定した場合の具体例に関して、図10-8～図10-10を用いて説明する。図10-8は、第1変化演出、第2変化演出、第1設定示唆演出、第2設定示唆演出、及び期待度予告演出を実行する場合のタイムチャートであり、図10-9及び図10-10は、第1変化演出、第2変化演出、第1設定示唆演出、第2設定示唆演出、及び期待度予告演出を実行する場合に画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【0862】

40

図10-8～図10-10に示す演出例は、CPU103が、始動入賞時に、第1始動入賞判定処理（S101A）において、当該始動入賞に対応した変動表示の表示結果が「大当たり」となることを判定した場合（図柄指定コマンドにより指定した場合）の例である。そして、これに基づいて、演出制御用CPU120が、始動入賞時変化演出決定処理において、ステップS16TM1010でアクティブ表示の最終表示態様（最終表示色）を赤色態様に決定し、ステップS16TM1020でアクティブ表示の変化パターンを変化パターン022とすることに決定し、成功態様の第1変化演出を実行することに決定した場合の例である。

【0863】

また、CPU103が、変動開始時に、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となるこ

50

とを判定し（表示結果指定コマンドにより指定し）、当該変動表示の変動パターン（変動時間）を「スーパーリーチ大当り（120秒）」と決定した場合（変動パターンコマンドにより指定した場合）の例である。そして、これに基づいて、演出制御用CPU120が、変動開始時に、変動開始時演出決定処理において、ステップS16TM2000で第1設定示唆演出を実行することに決定し、ステップS16TM2020で期待度予告演出を実行することに決定し、ステップS16TM2040で第2のミニスロット可変表示の表示結果を「激熱」とすることに決定すると共に第2変化演出を実行することに決定し、ステップS16TM2050で期待度予告演出の成立役を「チェリー（フリーズ）」とすることに決定し、ステップS16TM2070で第2設定示唆演出を実行することに決定した場合の例である。

10

【0864】

まず、図10-9（1）に示すように、遊技状態が低確低ベース状態に制御されているときに、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示の表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、その変動表示が確定停止したときの飾り図柄の組合せ（本例では、「247」）を継続して表示させている。また、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示の表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、小図柄表示エリア5c、及び小図柄表示エリア5rにおいて、その変動表示が確定停止したときの小図柄の組合せ（本例では、「247」）を継続して表示させている。演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が4であることに対応して、画像表示装置5の第1保留表示領域16TM011に第1保留表示16TM001を4つ表示させている。

20

【0865】

低確低ベース状態中である場合には、図10-9（1）に示すように、画像表示装置5において、低確低ベース状態（通常状態）の期間に変動表示が実行された回数を示す変動回数表示16TM040が表示される。本例では、低確低ベース状態に移行した後、現時点までに変動表示が124回実行されているものとし、図10-9（1）に示すように、変動回数表示16TM040として「124」などの文字が通常態様（白色態様）で表示されている場合の画面が示されている。

【0866】

また、演出制御用CPU120は、前回実行された（直近に実行された）ミニスロット図柄の可変表示の成立役（表示結果）が「はずれ」であったことに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、その可変表示が確定停止したときのミニスロット図柄の組合せ（本例では、[リプレイ] [リプレイ] [ベル]）を継続して表示させている。

30

【0867】

次いで、図10-9（2）に示すように、CPU103が、第1特別図柄の変動表示を開始すると（図10-8に示すT1のタイミング）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始し、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始する。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5のアクティブ表示領域16TM013に、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示16TM003を表示させており、第1保留記憶数が3であることに対応して、画像表示装置5の第1保留表示領域16TM011に第1保留表示16TM001を3つ表示させている。

40

【0868】

このとき、図10-9（2）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で、ステップS16TM2070で第2設定示唆演出を実行することに決定していることに基づいて、第2設定示唆演出を実行する。本例では、低確低ベース状態に移行した後、現時点までに変動表示が125回実行されているものとし、図10-9（2）に示すよう

50

に、変動回数表示 1 6 T M 0 4 0 として「1 2 5」などの文字が紫色態様で表示されている場合が示されている。遊技者は、変動回数表示 1 6 T M 0 4 0 の表示態様が、それまでの通常態様（白色態様）から紫色態様に変化したことにより、設定示唆が行われたことを把握する。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を継続している。

【0 8 6 9】

次いで、図 1 0 - 9（3）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、飾り図柄の変動表示を継続している状態で（図 1 0 - 8 に示す T 2 のタイミング）、ステップ S 1 6 T M 2 0 0 0 で第 1 設定示唆演出を実行することに決定していることに基づいて、画像表示装置 5 のミニスロット図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において、ミニスロット図柄の可変表示（第 1 のミニスロット可変表示）を開始する。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を継続している。

10

【0 8 7 0】

次いで、図 1 0 - 9（4）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、飾り図柄の変動表示を継続している状態で（図 1 0 - 8 に示す T 3 のタイミング）、第 2 設定示唆演出を終了させ、紫色態様で表示されていた変動回数表示 1 6 T M 0 4 0（「1 2 5」などの文字）を通常態様（白色態様）に戻す。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を継続し、画像表示装置 5 のミニスロット図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において、ミニスロット図柄の可変表示を継続している。

20

【0 8 7 1】

次いで、図 1 0 - 9（5）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、飾り図柄の変動表示を継続している状態で（図 1 0 - 8 に示す T 4 のタイミング）、ステップ S 1 6 T M 1 0 2 0 でアクティブ表示の変化パターンを変化パターン 0 2 2 とすることに決定し、成功態様の第 1 変化演出を実行することに決定していることに基づいて、成功態様の第 1 変化演出を実行する。本例では、キャラクタ 1 6 T M 0 5 0 が登場して、アクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 に向かってボールを投げるような態様の演出が実行されている。キャラクタ 1 6 T M 0 5 0 が投げたボールが、アクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 に当たる画像が表示されることによって、そのアクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 の態様に変化することを遊技者に期待させることができる。

30

【0 8 7 2】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を継続し、画像表示装置 5 のミニスロット図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において、ミニスロット図柄の可変表示を継続している。

【0 8 7 3】

次いで、図 1 0 - 9（6）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、飾り図柄の変動表示を継続している状態で（図 1 0 - 8 に示す T 5 のタイミング）、成功態様の第 1 変化演出を実行したことに応じて、アクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 の表示態様を通常態様から赤色態様（本例では白色の丸形表示から赤色の丸形表示）に変化させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を継続している。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 のミニスロット図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において、第 1 設定示唆演出が実行されたときのミニスロット図柄の組合せ（本例では、[ベル] [ベル] [ベル]）を停止表示させる。

40

【0 8 7 4】

次いで、図 1 0 - 9（7）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、飾り図柄の変動表示を継続している状態で（図 1 0 - 8 に示す T 6 のタイミング）、ステップ S 1 6 T M 2 0 5 0 で期待度予告演出の成立役を「チェリー（フリーズ）」とすることに決定していることに基づいて、期待度

50

予告演出を実行し、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、フリーズ態様のミニスロット図柄の可変表示を開始する。本例では、フリーズ態様の可変表示が実行されると、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1を覆う被覆画像として暗転画像16TM100を表示することにより、ミニスロット図柄の視認性を低下させて視認困難状態とした状態で、下から上方向へのミニスロット図柄の可変表示（スクロール表示や更新表示）を実行する。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【0875】

なお、本実施形態では、ミニスロット図柄の視認性を低下させるためにミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1を覆う暗転画像16TM100を表示することにより、暗転画像16TM100よりも表示優先度の低いミニスロット図柄が視認困難ではあるものの僅かに視認可能な状態となる（即ち、暗転画像16TM100のレイヤ透過率が0%ではない）ようにしたが、このような形態に限らず、暗転画像16TM100よりも表示優先度の低いミニスロット図柄（表示レイヤが下位であり遊技者から見て暗転画像16TM100よりも奥に見える画像）が全く視認不能な状態となる（即ち、暗転画像16TM100のレイヤ透過率が0%となる）ようにしても良い。

【0876】

次いで、図10-9（8）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で（図10-8に示すT7のタイミング）、ステップS16TM2050で期待度予告演出の成立役を「チェリー（フリーズ）」とすることに決定していることに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、成立役が「チェリー」となるときのミニスロット図柄の組合せ（本例では、[チェリー][チェリー][チェリー]）を停止表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【0877】

次いで、図10-10（9）に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「7」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ！！」の文字を表示させる（図10-8のT8のタイミング）。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した小図柄表示エリア5l、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した小図柄表示エリア5rにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【0878】

また、演出制御用CPU120は、リーチ状態の成立を契機として、ミニスロット16TM030の態様を、第1のミニスロット可変表示に対応した態様から、第2のミニスロット可変表示に対応した態様に変化させる。即ち、ミニスロット16TM030が表示されるエリアを、3リールのミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1から、1リールのミニスロット図柄表示エリア5LCR1に変化させる。1リールのミニスロット図柄表示エリア5LCR1には、表示結果として複数種類のミニスロット図柄（「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」）の何れかを表示可能であり、表示結果が予告文字を含む図柄（「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」）となった場合には、その表示結果に基づいて、表示結果となった予告文字のアイコンをアクティブ表示に付加する第2変化演出が実行される。そして、演出制御用CPU120は、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1において、ミニスロット図柄の可変表示を開始する。

【0879】

次いで、図10-10（10）に示すように、演出制御用CPU120は、ステップS

10

20

30

40

50

16TM2040で第2のミニスロット可変表示の表示結果を「激熱」とすることに決定していること、即ち、期待度予告演出の予告文字を「激熱」とすることに決定していることに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5LCR1に「激熱」の予告文字を含む図柄を停止表示させる（図10-8のT9のタイミング）。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【0880】

次いで、図10-10（11）に示すように、演出制御用CPU120は、ステップS16TM2040で第2変化演出を実行すること（予告文字を含む図柄を停止表示させること）に決定していることに基づいて、第2変化演出を実行する（図10-8のT10のタイミング）。本例では、アクティブ表示16TM003の表示態様を変化させる際に、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示されたミニスロット図柄（本例では「激熱」の図柄）が、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1からアクティブ表示領域16TM013まで移動して、アクティブ表示16TM003に作用する演出が実行される。より具体的には、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1から飛び出したミニスロット図柄（本例では「激熱」の図柄）が、アクティブ表示16TM003に当たったことを示すエフェクト画像が表示されることによって、そのアクティブ表示16TM003の態様を変化することを遊技者に示唆している。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続している。

【0881】

次いで、図10-10（12）に示すように、スーパーリーチの変動パターンであることに応じてバトル演出を実行する。ここで、バトル演出の実行に伴い、画像表示装置5に味方キャラクタ16TM060と敵キャラクタ16TM070とを表示させる（図10-8に示すT11のタイミング）。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【0882】

また、演出制御用CPU120は、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示されたミニスロット図柄に基づく文字アイコン（本例では「激熱」の文字アイコン）を、アクティブ表示16TM003に重畳表示させることにより、アクティブ表示16TM003の表示態様を変化させる。即ち、表示結果となった予告文字（本例では「激熱」）と同じ文字を示す文字アイコンを、アクティブ表示16TM003に付加する。

【0883】

図10-9及び図10-10に示したように、アクティブ表示領域16TM013に現在実行中の変動表示に対応するアクティブ表示16TM003が表示されているときに、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、成立役が「チェリー」となるミニスロット図柄の組合せ（本例では「チェリー」「チェリー」「チェリー」）が停止表示され（図10-9（8））、続いて、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に、期待度予告演出の予告文字としてのミニスロット図柄（本例では「激熱」）が停止表示され（図10-10（10））、その後、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示したミニスロット図柄の文字と同じ文字（本例では「激熱」）を示す文字アイコンをアクティブ表示16TM003に付加する第2変化演出が実行されている（図10-10（11）及び（12））。

【0884】

このような構成によれば、第1設定示唆演出が実行されるミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において停止表示したミニスロット図柄の組合せに応じて、アクティブ表示16TM003の表示態様を変化させる第2変化演出を実行可能となるので、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0885】

また、図10-8～図10-10に示したように、スーパーリーチの変動パターンであることに応じて実行されるバトル演出が開始されるよりも前に、第1設定示唆演出を終了

させるようにしている。即ち、バトル演出が実行される前に、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、第1設定示唆演出に対応したミニスロット図柄の組合せ（本例では、[ベル][ベル][ベル]）は非表示となる。このように、設定値を示唆する第1設定示唆演出を、変動表示の前半（リーチ状態成立前）、即ち当該変動表示の表示結果が示唆される前の段階で実行することにより、第1設定示唆演出への関心を高めることができる。また、変動表示の後半（リーチ状態成立以降）、即ち当該変動表示の表示結果が示唆された後の段階（表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するバトル演出が開始された後）では、第1設定示唆演出が既に終了しているため、当該変動表示の表示結果（バトル演出の結果）に注目させることができる。

【0886】

また、図10-9（1）に示すように、第1設定示唆演出を実行せず且つ期待度予告演出を実行しないことに決定されたことに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、成立役が「はずれ」となるミニスロット図柄の組合せ（本例では、[リプレイ][リプレイ][ベル]）が停止する。また、図10-9（6）に示すように、第1設定示唆演出を実行することに決定されたことに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せ（本例では、[ベル][ベル][ベル]）が停止する。また、図10-9（8）に示すように、期待度予告演出を実行することに決定され且つ成立役が「チェリー」に決定されたことに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、成立役が「チェリー」となるミニスロット図柄の組合せ（本例では、[チェリー][チェリー][チェリー]）が停止する。このように、ミニスロット16TM030には、複数種類の成立役のうちの何れかを停止表示させることが可能であるため、ミニスロット16TM030でミニスロット図柄の可変表示が実行されることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0887】

また、図10-9（2）及び（3）に示すように、特別演出領域16TM035（画像表示装置5の画面中央下部）とは異なる画像表示装置5の画面左下部の領域において、変動回数表示16TM040を、通常態様（白色態様）から紫色態様に変化させる第2設定示唆演出が実行される。ここで、図10-6（G）に示すように、第1設定示唆演出の実行割合は、3%（設定値1）～8%（設定値6）の幅であるのに対して、図10-7（M）に示すように、第2設定示唆演出の実行割合は、10%（設定値1）～20%（設定値6）の幅であるため、両方の演出が同じ回数だけ実行されたと仮定した場合には、第2設定示唆演出の方が、第1設定示唆演出よりも設定値を推測しやすいことになる。具体的には、第1設定示唆演出の実行回数に基づいて算出された実行割合と、各設定値（1～6）に対応した所定の演出実行割合（3%～8%）とを比較して、前者に最も近い演出実行割合に対応した設定値を、当該遊技機の設定値として推測する。また、第2設定示唆演出の実行回数に基づいて算出した実行割合と、各設定値（1～6）に対応した所定の演出実行割合（10%～20%）とを比較して、前者に最も近い演出実行割合に対応した設定値を、当該遊技機の設定値として推測する。このような推測を行った場合、第2設定示唆演出の実行回数に基づいて推測された設定値の方が、第1設定示唆演出の実行回数に基づいて推測された設定値よりも、当該遊技機の設定値である可能性が高い（設定示唆の信頼度が高い）。但し、本実施形態では、第1設定示唆演出に関しては1回の変動表示毎に実行抽選が行われ、第2設定示唆演出に関しては25回の変動表示毎に実行抽選が行われるため、第1設定示唆演出の実行頻度は第2設定示唆演出の実行頻度よりも高い。そのため、第1設定示唆演出の方が、第2設定示唆演出よりも、同じ変動表示回数内（同じ時間内）に多くの回数実行されることになるため、設定値の推測には有用である。このように、演出によって示唆される設定値が当該遊技機の設定値である割合が異なる複数種類の設定示唆演出を設けることにより、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0888】

本実施形態では、図10-9及び図10-10に示すように、画像表示装置5の画面右

10

20

30

40

50

上部に設けられた小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を実行している。一方で、図 10-9 に示すように、特別演出領域 16 TM 035（画像表示装置 5 の画面中央下部）において、第 1 設定示唆演出を実行しており、画像表示装置 5 の画面左下部において、第 2 設定示唆演出を実行している。このように、画面上部では、特別図柄の変動表示に対応した演出として、小図柄の変動表示を実行しているのに対して、画面下部では、設定示唆演出（第 1 設定示唆演出、第 2 設定示唆演出）を実行することで、何れか一方の演出によって他方の演出の視認性が低下することがないようにしている。

【0889】

また、本実施形態では、図 10-3（A）に示すように、始動入賞時の判定結果に基づくアクティブ表示の表示態様として、通常態様、青色態様、及び赤色態様という複数種類の表示態様（表示色）がある。そして、図 10-9（5）に示すように、キャラクタ 16 TM 050 が登場して、アクティブ表示 16 TM 003 に向かってボールを投げる態様の作用演出が実行されたことに伴い、アクティブ表示 16 TM 003 の表示態様（表示色）を通常態様（白色の丸形表示）から赤色態様（赤色の丸形表示）に変化させる第 1 変化演出が実行される。また、変動開始時の判定結果に基づいてミニスロット図柄表示エリア 5 LCR1 で第 2 のミニスロット可変表示が実行され、その表示結果となった文字図柄に基づいて、当該文字図柄が示す文字のアイコンをアクティブ表示 16 TM 003 に付加する第 2 変化演出が実行される。このように、設定示唆演出が実行される領域とは異なる領域で実行された作用演出に応じてアクティブ表示の表示色を変化させる第 1 変化演出と、第 1 設定示唆演出が実行される領域（特別演出領域 16 TM 035）に表示された予告文字に基づく作用演出に応じてアクティブ表示の表示形状を変化させる第 2 変化演出という、複数系統の変化演出を設けることにより、アクティブ表示を変化させる際の興趣を一層向上させることができる。

【0890】

また、図 10-10（11）及び（12）に示すように、第 2 変化演出が実行される際に、ミニスロット図柄表示エリア 5 LCR1 に停止したミニスロット図柄（本例では「激熱」）が、ミニスロット図柄表示エリア 5 LCR1 から飛び出して、アクティブ表示領域 16 TM 013 に表示されているアクティブ表示 16 TM 003 に当たる演出が実行される。具体的には、ミニスロット図柄表示エリア 5 LCR1 から飛び出したミニスロット図柄（本例では「激熱」）が、アクティブ表示 16 TM 003 に当たったことを示すエフェクト画像が表示された後に、ミニスロット図柄表示エリア 5 LCR1 に停止したミニスロット図柄の文字と同じ文字を示す文字アイコンがアクティブ表示 16 TM 003 に付加される。このような構成によれば、ミニスロット 16 TM 030 において実行される演出と、アクティブ表示 16 TM 003 の表示態様とに関連性を持たせ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0891】

また、図 10-7（K）及び（L）に示すように、ミニスロット 16 TM 030 における期待度予告演出（第 1 のミニスロット可変表示（2 回目））の成立役は、「はずれ」、「スイカ」、「チェリー」、及び「7 揃い」の何れかに決定される。そして、決定された成立役に応じて、第 2 のミニスロット可変表示の表示結果が、「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れになるのかの選択割合が異なっている。さらに、本実施形態では、第 2 のミニスロット可変表示の表示結果が、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れかの文字図柄になった場合、その文字図柄の態様と、アクティブ表示 16 TM 003 に付加される文字アイコンの態様とは合致する。即ち、ミニスロット 16 TM 030 において実行される期待度予告演出（第 1 のミニスロット可変表示（2 回目））の成立役に応じて、アクティブ表示 16 TM 003 に付加される文字アイコンの態様が何れになるのかの割合が異なっている。このような構成によれば、ミニスロット 16 TM 030 において実行される演出と、アクティブ表示 16 TM 003 の表示態様とに関連性を持たせ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0892】

（成立役の集計結果表示）

本実施形態では、デモ表示中に、遊技中の音量を調整するための「音量調整」のアイコン、遊技中の光量を調整するための「光量調整」のアイコン、低確低ベース状態（通常状態）における変動表示回数（特別図柄の変動表示回数）とミニスロット16TM030における各成立役の当選回数とを確認するための「ミニリール情報」のアイコン等、を含むメニュー画面が表示される。このメニュー画面で、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bを操作することにより、「音量調節」、「光量調節」、及び「ミニリール情報」の各アイコンを選択可能となっている。

【0893】

図10-11は、メニュー画面が表示されているときに、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bの操作により「ミニリール情報」のアイコンが選択された場合に、画像表示装置5の全画面に表示されるミニリール情報の一例を示す説明図である。

【0894】

図10-11に示すように、画像表示装置5の画面左上部には、「ミニリール情報」という文字が表示されている。また、画像表示装置5の画面中央部には、低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示（特別図柄の変動表示）の累計回数とミニスロット16TM030における各成立役の当選回数とを含むミニリール情報16TM200、「本日」という文字が表示された選択中タブ16TM210、及び、「前日」という文字が表示された次選択タブ16TM220が表示されている。また、画像表示装置5の画面右部には、選択中タブ16TM210に対応して、スティックコントローラ31Aを操作するように促す操作促進表示16TM270が表示されている。また、画像表示装置5の画面右下部には、「戻る」という文字とともにプッシュボタン31Bを操作するように促す操作促進表示16TM280が表示されている。

【0895】

ミニリール情報16TM200には、最上段に、変動表示回数を示す項目として「回転数」という文字が表示され、これに対応して、低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示の累計回数「XXXX回」が表示されている。2段目には、成立役のベルを示す項目として「ベル」という文字が表示され、これに対応して、第1のミニスロット可変表示で成立役が「ベル」となった累計回数「AAAA回」と、「ベル」の当選確率「 $(1/a a a a . a)$ 」 $[=「ベル」が成立した累計回数/低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示の累計回数]$ が表示されている。3段目には、成立役のスイカを示す項目として「スイカ」という文字が表示され、これに対応して、第1のミニスロット可変表示で成立役が「スイカ」となった累計回数「BBBB回」と、「スイカ」の当選確率「 $(1/b b b b . b)$ 」 $[=「スイカ」が成立した累計回数/低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示の累計回数]$ が表示されている。4段目には、成立役のチェリーを示す項目として「チェリー」という文字が表示され、これに対応して、第1のミニスロット可変表示で成立役が「チェリー」となった累計回数「CCCC回」と、「チェリー」の当選確率「 $(1/c c c c . c)$ 」 $[=「チェリー」が成立した累計回数/低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示の累計回数]$ が表示されている。5段目には、成立役の7揃いを示す項目として「777」という文字が表示され、これに対応して、第1のミニスロット可変表示で成立役が「7揃い」となった累計回数「DDDD回」と、「7揃い」の当選確率「 $(1/d d d d . d)$ 」 $[=「7揃い」が成立した累計回数/低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示の累計回数]$ が表示されている。

【0896】

なお、「7揃い」が当選した累計回数（DDDD回）とは、あくまで、ミニスロット16TM030のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に「7揃い」となるミニスロット図柄の組合せ（本例では、[7][7][7]）が停止した回数を示しており、大当りの発生回数とは別に集計され、大当りの発生回数とは異なる項目として表示される。

【0897】

また、各累計回数（XXXX回、AAAA回、BBBB回、CCCC回、DDDD回）は最大4桁で表示され、「9999回」でカウントストップする。また、当選確率の分母は小数点第一位を含めて最大5桁で表示され、「1/9999.9」でカウントストップする。なお、各成立役に関して、当選回数が1回以上の場合は、当選確率を表示するようにし、当選回数が0回の場合は、当選確率表示を非表示とする。

【0898】

本実施形態では、演出制御基板12のRAM122にミニリアル情報に関する履歴情報（上述した各累計回数等）を記憶しており、演出制御用CPU120は、記憶されている履歴情報に基づいてミニリアル情報を画像表示装置5に表示可能である。具体的には、「本日」、「前日」、及び「前々日」の3日分の履歴情報をRAM122のバックアップ記憶領域に記憶しており、電源断中も履歴情報が保持されている。

10

【0899】

ミニリアル情報は、「本日」のミニリアル情報をデフォルトとし、選択中タブ16TM210に「本日」の文字、次選択タブ16TM220に「前日」の文字が表示される。また、画像表示装置5の画面右部にスティックコントローラ31Aを操作するように促す操作促進表示16TM270が表示される。操作促進表示16TM270が表示されている状態で、スティックコントローラ31Aが操作されたことをコントローラセンサユニットが検出する毎に、ミニリアル情報は「前日」→「前々日」と切り替わり、選択中タブ16TM210の文字は「前日」→「前々日」と切り替わり、次選択タブ16TM220の文字は「前々日」→「本日」と切り替わる。そして、「前々日」のミニリアル情報が選択されているときに、スティックコントローラ31Aが操作されたことをコントローラセンサユニットが検出すると、再び「本日」のミニリアル情報に切り替わり、選択中タブ16TM210の文字は「本日」、次選択タブ16TM220の文字は「前日」と切り替わる。

20

【0900】

なお、遊技機の電源投入時に、バックアップRAMに記憶されている電源投入履歴を参照し、前回電源投入した日付と現在電源投入した日付が異なっていた場合には、「前日」の履歴情報を「前々日」に対応した格納領域に格納（履歴情報の上書き）した後に、「本日」の履歴情報を「前日」に対応した格納領域に格納（履歴情報の上書き）して、データを更新する。これにより、「本日」の営業開始時に電源が投入されたときには、バックアップ記憶領域に記憶されている更新後の「前日」及び「前々日」の履歴情報に基づいて、「前日」及び「前々日」のミニリアル情報を表示可能となっている。

30

【0901】

また、本実施形態では、画像表示装置5の画面右下部に、「戻る」という文字とともにプッシュボタン31Bを操作するように促す操作促進表示16TM280が表示されている。操作促進表示16TM280が表示されている状態で、プッシュボタン31Bが操作されたことをプッシュセンサが検出すると、ミニリアル情報の表示が終了してメニュー画面に戻る。

【0902】

図10-11に示すように、メニュー画面が表示されているときに、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bの操作により「ミニリアル情報」のアイコンが選択されると、バックアップされている「本日」、「前日」、及び「前々日」の履歴情報に基づくミニリアル情報が、画像表示装置5に表示される。そして、ミニリアル情報16TM200において、第1設定示唆演出の実行確率であり、「ベル」の当選確率である「(1/aaaa.a)」[=「ベル」が成立した累計回数/低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示の累計回数]が表示される。

40

【0903】

本実施形態では、前述したように第1設定示唆演出の実行回数を遊技者自身でカウントして、第1設定示唆演出の実行割合を遊技者自身が算出し、算出した第1設定示唆演出の実行割合が、周知の設定値毎の第1設定示唆演出の実行割合のいずれの設定値に近似するのかを判断することによって、設定値を推測することが可能となる。しかしながら、第1

50

設定示唆演出の実行回数を遊技者自身でカウントするときに、第1設定示唆演出の実行回数を誤ってカウントしてしまうことがある。本実施形態では、デモ表示中に、遊技者がスティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bを操作することにより、ミニリール情報における第1設定示唆演出の実行確率（「ベル」の当選確率）を確認することが可能となっているため、第1設定示唆演出の実行回数を誤ってカウントしてしまった場合であっても、第1設定示唆演出の正確な実行確率を容易に把握することができる。

【0904】

（他の変形例）

（1）上記の実施形態では、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出は、現在設定されている設定値を示唆する演出であったが、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出は、設定変更が行われたことを示唆する演出であるともいえる。例えば、第1設定示唆演出の実行割合が、設定値4に対応した第1設定示唆演出の実行割合（周知の実行割合）に近似しており、第2設定示唆演出の実行割合が、設定値2に対応した第2設定示唆演出の実行割合（周知の実行割合）に近似している場合に、遊技者が実際の設定値を推定することは困難である。ただし、このような状況で、「前日」及び「前々日」のミニリール情報が示す第1設定示唆演出の実行割合が、何れも設定値1に対応した第1設定示唆演出の実行割合（周知の実行割合）に近似している場合に、遊技者は、少なくとも設定値が変更されている可能性が高いことを推測することができる。即ち、「前日」及び「前々日」の設定値が設定値1であると推測することができ、「本日」は設定値の変更がされている可能性が高いことから、現在の設定値が少なくとも設定値2以上であると推測することができる。

【0905】

なお、設定示唆演出（第1設定示唆演出、第2設定示唆演出）は、当日に設定値の変更が行われたか否かに応じて異なる割合で実行される演出であってもよい。例えば、当日に設定値の変更が行われた場合には、当日に設定値の変更が行われなかった場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるようにしても良い。

【0906】

また、設定示唆演出（第1設定示唆演出、第2設定示唆演出）は、設定値に応じて異なる割合で実行される演出であってもよい。例えば、設定値が2以下である場合よりも、設定値が3以上である場合の方が高い割合で実行される演出であっても良い。また、設定示唆演出（第1設定示唆演出、第2設定示唆演出）は、設定値に応じて異なる割合で演出態様が決定される演出であってもよい。例えば、設定値が2以下である場合には、設定示唆演出の表示色が70%の割合で青色に決定され、30%の割合で赤色に決定される一方、設定値が3以上である場合には、設定示唆演出の表示色が30%の割合で青色に決定され、70%の割合で赤色に決定されるようにしてもよい。

【0907】

（2）上記の実施形態では、成立役に応じて大当たり遊技状態に制御される期待度が異なり、「はずれ」＜「スイカ」＜「チェリー」＜「7揃い」の順で期待度が高くなる例を示したが、このような形態に限らず、成立役に応じて特定の大当たり種別の大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。例えば、成立役に応じて大当たり種別が確変大当たりとなる期待度が異なり、「はずれ」＜「スイカ」＜「チェリー」＜「7揃い」の順で期待度が高くなるようにしてもよい。

【0908】

（3）上記の実施形態では、第1設定示唆演出を実行しないことに決定したことに基づいて、成立役が「はずれ」となる第1のミニスロット可変表示（1回目）を実行する例を示したが、これに限らず、第1設定示唆演出を実行しないことに決定したことに基づいて、（i）成立役が「はずれ」となる第1のミニスロット可変表示（1回目）を実行する場合と、（ii）第1のミニスロット可変表示自体を実行しない場合とがあるようにしてもよい。

【0909】

このような演出構成を採用した場合であって、第1設定示唆演出を実行しないことに決

定したことに基づいて、(i i) 第1のミニスロット可変表示自体を実行しない場合に、(a) 期待度予告演出を実行することに決定したときには、当該期待度予告演出に関する第1のミニスロット可変表示を実行して、その成立役として「ベル」以外の成立役(「はずれ」を含む)を成立させた後に、当該期待度予告演出に関する第2のミニスロット可変表示を実行する。一方、第1設定示唆演出を実行しないことに決定したことに基づいて、(i i) 第1のミニスロット可変表示自体を実行しない場合に、(b) 期待度予告演出を実行しないことに決定したときには、当該変動表示中に、第1のミニスロット可変表示及び第2のミニスロット可変表示を何れも実行しないことになる。

【0910】

(4) 上記の実施の形態では、デモ表示中にメニュー画面が表示されているときに、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bの操作により「ミニリール情報」のアイコンが選択されることで、ミニリール情報が画像表示装置5に表示され、第1設定示唆演出の実行確率が報知される例を示したが、このような形態に限らず、デモ表示中以外の期間にミニリール情報を表示してもよい。例えば、ファンファーレ期間およびエンディング期間を含む大当たり遊技状態の期間中や、変動表示の期間中に、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bの操作により「ミニリール情報」のアイコンが選択されることで、ミニリール情報が画像表示装置5に表示され、第1設定示唆演出の実行確率が報知されるようにしてもよい。なお、操作を要することなく第1設定示唆演出の実行確率が報知されるようにしてもよい、例えば、大当たり遊技状態のエンディング期間や、高ベース状態が終了する変動表示等、遊技者にとっての有利な期間が終了するときに、第1設定示唆演出の実行確率が表示されるようにしてもよい。

【0911】

(5) 上記の実施の形態では、ミニリール情報が画像表示装置5に表示される例を示したが、このような形態に限らず、画像表示装置5とは異なる領域にミニリール情報を表示しても良い。例えば、画像表示装置5とは異なる各種の演出画像を表示するサブ画像表示装置を備える遊技機において、デモ表示中、大当たり遊技状態中、または変動表示中に、ミニリール情報をサブ画像表示装置に表示しても良い。

【0912】

(6) 上記の実施の形態では、第2変化演出が、アクティブ表示の表示態様を変化させる演出である例を示したが、このような形態に限らず、第2変化演出が、保留表示の表示態様を変化させる演出であってもよい。例えば、第2のミニスロット可変表示の表示結果(文字図柄)によって、実行されていない変動表示(先読み予告のターゲットとなる変動表示)の表示結果を予告する先読み予告演出を実行し、第2のミニスロット可変表示の表示結果に基づく文字アイコンを、当該先読み予告のターゲットとなる変動表示に対応した保留表示に付加する第2変化演出を実行してもよい。このように、第2のミニスロット可変表示によって示唆する表示結果は、実行されている変動表示の表示結果に限らず、実行されていない変動表示の表示結果であってもよい。また、第2変化演出により変化させる対応情報の対象とは、実行されている変動表示に対応した対応情報(アクティブ表示)に限らず、実行されていない変動表示に対応した対応情報(保留表示)であってもよい。

【0913】

(7) 上記の実施形態では、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1(3リール)で実行される第1のミニスロット可変表示を2回(1回目の成立役が「ベル」又は「はずれ」、2回目の成立役が「ベル」以外となる)まで実行可能である例を示したが、これに限らず、第1のミニスロット可変表示を3回以上実行可能としてもよい。例えば、第1設定示唆演出を実行することに決定したことに基づいて、第1のミニスロット可変表示を2回実行し、期待度予告演出を実行することに決定したことに基づいて、期待度予告演出に関する第1のミニスロット可変表示を2回し、さらに期待度予告演出に関する第2のミニスロット可変表示を実行してもよい。例えば、第1のミニスロット可変表示が計4回実行される場合、1回目の成立役を「はずれ」とした後に2回目の成立役を「ベル」として(第1設定示唆演出)、3回目の成立役を「スイカ」とした後に4回目の成立役を

「チェリー」とすることが可能である。

【0914】

(8) 上記の実施形態では、期待度予告演出を実行することに決定したことに基づいて、第2のミニスロット可変表示を1回のみ実行する例を示したが、これに限らず、第2のミニスロット可変表示を2回以上実行してもよい。例えば、1回目のミニスロット可変表示の表示結果を「CHANCE」とした後に、2回目のミニスロット可変表示の表示結果を「激熱」としてもよい。このように、第2のミニスロット可変表示を複数回実行する場合には、期待度の高い表示結果の後に期待度の低い表示結果となることがないように、それぞれの表示結果を決定し、予告文字の成り下がり制限するものとする。

【0915】

また、第2のミニスロット可変表示が複数回実行されたことに対応して、第2変化演出を複数回実行するようにしてもよい。例えば、1回目のミニスロット可変表示の表示結果が「CHANCE」となったことに基づいて、「CHANCE」の文字アイコンをアクティブ表示に重畳表示させ、その後、2回目のミニスロット可変表示の表示結果が「激熱」となったことに基づいて、「CHANCE」の文字アイコンに代えて「激熱」の文字アイコンをアクティブ表示に重畳表示させてもよい。このように、第2変化演出を複数回実行する場合には、期待度の高い表示態様から期待度の低い表示態様に変化することがないように、それぞれの表示態様を決定し、アクティブ表示の表示態様の成り下がり制限するものとする。

【0916】

(9) 上記の実施形態では、ミニスロット図柄の可変表示の特殊態様として、フリーズ態様のみを例示したが、これに限らず、複数種類の特殊態様を設けてもよい。例えば、特殊態様として、上述したフリーズ態様の他に、ミニスロット図柄が可変表示される速さ（スクロールの速度）が通常態様よりも極端に早い又は極端に遅い態様を設けてもよく、可変表示されるミニスロット図柄が拡大される（例えば通常態様の200%となる）態様を設けてもよい。さらに、特殊態様の種類に応じて成立役の割合が異なるようにしてもよい。例えば、第1特殊態様（ミニスロット図柄が拡大される態様）よりも第2特殊態様（フリーズ態様）の方が、当該ミニスロット図柄の可変表示の成立役が「チェリー」または「7揃い」となる割合が高いようにしてもよい。

【0917】

(10) 上記の実施形態において、ミニスロット図柄の可変表示パターン（可変表示時間を複数設けてもよい。例えば、ミニスロット図柄の可変表示パターンとして、可変表示時間が3.5秒の可変表示パターンと、可変表示時間が30秒の可変表示パターンとを設けてもよい。そして、ミニスロット図柄の可変表示パターンに応じて、成立役が異なる割合で決定されるようにしてもよい。例えば、可変表示時間が30秒の可変表示パターンである場合には、可変表示時間が3.5秒の可変表示パターンである場合よりも、成立役が「チェリー」または「7揃い」となる割合が高いようにしてもよい。

【0918】

(11) 上記の実施形態において、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1にミニスロット図柄の組合せが停止表示される（成立役が成立する）タイミングで、成立役に対応した態様でミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1にエフェクト画像を表示してもよい。例えば、成立役として「リプレイ」が成立した場合、青色のエフェクト画像を表示し、成立役として「ベル」が成立した場合、黄色のエフェクト画像を表示し、成立役として「スイカ」が成立した場合、緑色のエフェクト画像を表示し、成立役として「チェリー」が成立した場合、赤色のエフェクト画像を表示し、成立役として「7揃い」が成立した場合、虹色のエフェクト画像を表示してもよい。

【0919】

(12) 上記の実施形態では、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、大当たりが確定したことを報知する成立役として「7揃い」を停止表示させる例を示したが、これに限らず、大当たりが確定したことを報知する成立役として「BAR揃い」を停止

10

20

30

40

50

表示させるようにしてもよい。成立役としての「BAR揃い」停止表示させることは、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に[BAR][BAR][BAR]の組合せを停止表示させることである。また、「7揃い」が成立したときには確変大当たりが確定し、「BAR揃い」が成立したときには通常大当たりが確定するような構成にしても良い。

【0920】

(13) 上記の実施形態では、ミニスロット図柄を含むミニスロット16TM030が、特別図柄の変動表示が実行されているか否か（飾り図柄の変動表示が実行されているか否か）によらず、また、保留記憶数によらず表示可能な情報である例を示したが、このような形態に限らず、所定の期間においてミニスロット16TM030を非表示としても良い。例えば、スーパーリーチの演出が実行されている期間において、ミニスロット16TM030を非表示としても良い。

10

【0921】

(14) 上記の実施形態では、1回の特別図柄の変動表示中に、「はずれ」を除いて同一の成立役（例えば[ベル]）が複数回成立することがない例を示したが、このような形態に限らず、1回の特別図柄の変動表示中に、「はずれ」ではない同一の成立役（例えば[ベル]）が複数回成立することがあるようにしても良い。このような構成を採用した場合、仮に、成立役（例えば[ベル]）が成立した回数全てを累計回数に含めてしまうと、[実行されたn回の変動表示のうちの何回の変動表示に対応して成立役[ベル]が成立したか]という、設定値を推測する上で最も重要な情報を把握することが極めて困難になり、ミニリール情報16TM200に表示されている情報の重要性が低下して、遊技者が注目しなくなる可能性がある。このような問題を解決するために、1回の特別図柄の変動表示中に、同一の成立役（例えば[ベル]）が複数回成立した場合でも、その同一の成立役がこの変動表示中に成立した回数を1回として、累計回数をカウントする。例えば、1回の特別図柄の変動表示中に、「ベル」の成立役が3回成立した場合でも、「ベル」の成立役がこの変動表示中に成立した回数を1回とみなして、ミニリール情報16TM200の「ベル」が当選した累計回数に1を加算する。

20

【0922】

(15) 上記の実施形態では、変動回数表示16TM040の表示態様を、設定値に対応した割合で通常態様（白色態様）から設定示唆態様（例えば紫色態様）に変化させる例を示したが、特定の設定値（例えば5、6等の特に遊技者にとって有利な設定値）に関しては、設定示唆態様が他の設定値の場合とは異なるようにしてもよい。例えば、設定値が1～4の範囲である場合は、変動回数表示16TM040の表示態様を、設定値に対応した割合で通常態様（白色態様）から第1設定示唆態様（例えば紫色態様）に変化させ、設定値が5または6である場合は、変動回数表示16TM040の表示態様を、設定値に対応した割合で通常態様（白色態様）から第2設定示唆態様（例えば金色態様）に変化させる。なお、第1設定示唆態様とするか否かに関しては、前述したように25回に1回の割合で抽選が行われるのに対して、第2設定示唆態様とするか否かに関しては、50回に1回の割合で別に抽選が行われるようにしてもよい。そして、第2設定示唆態様とすることに決定された場合には、第1設定示唆態様とすることに決定されたか否かにかかわらず、変動回数表示16TM040を第2設定示唆態様（例えば金色態様）とする。

30

40

【0923】

(16) 上記の実施形態では、低確低ベース状態（通常状態）において、変動パターン（変動時間）にかかわらず第1設定示唆演出の実行割合が共通に設定されている例を示したが、これに限らず、変動パターン（変動時間）に応じて第1設定示唆演出の実行割合が異なるようにしてもよく、例えば、短い変動時間の変動パターンよりも、長い変動時間の変動パターンの方が、高い割合で第1設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。

【0924】

(17) 上記の実施形態では、画面の中央下部でミニスロット図柄の可変表示が実行され、その表示結果によって設定値が示唆される例を示したが、このような形態に限らず、

50

ミニスロット図柄の可変表示に対応して実行される他の演出によって設定値が示唆されるようにしてもよい。例えば、ミニスロット図柄の可変表示に対応して複数種類のキャラクタのうちのいずれかのキャラクタが出現する演出が実行され、出現したキャラクタの種別によって設定値が示唆されるようにしてもよい。

【0925】

なお、ミニスロット図柄の可変表示や、ミニスロット図柄の可変表示に対応した他の演出は、画面の中央下部とは異なる領域で実行されてもよい。例えば、画面の右端または左端であって、図柄表示エリア5L、5C、5Rと重ならない（重畳しない）領域で実行されてもよく、画像表示装置5とは異なる表示装置（所謂サブ表示装置）で実行されてもよい。

10

【0926】

（18）上記の実施形態では、保留表示に作用する演出、アクティブ表示に作用する演出が、画面の中央下部（図10-10（11）を参照）または右下部（図10-9（5）を参照）で実行される例を示したが、これらの演出は異なる領域で実行されてもよい。例えば、画面の右端または左端であって、図柄表示エリア5L、5C、5Rと重ならない（重畳しない）領域で実行されてもよく、画像表示装置5とは異なる表示装置（所謂サブ表示装置）で実行されてもよい。

【0927】

（19）上記の実施形態では、ミニスロット図柄の可変表示による設定示唆演出や期待度予告演出が、低確低ベース状態（通常状態）において実行される例を示したが、これに限らず、高確高ベース状態や、高確低ベース状態（通常状態よりも小当たりになりやすいKT制御）で実行されてもよい。

20

【0928】

このような演出構成において、設定示唆演出の実行割合（成立役が「ベル」となる割合）は、 $\left[\left(\text{設定示唆演出を実行可能な遊技状態で実行された飾り図柄（特別図柄）の変動表示回数} \right) \div \left(\text{当該遊技状態における設定示唆演出の実行回数（ミニスロット図柄の可変表示で成立役が「ベル」となった回数）} \right) \right]$ である。従って、高確高ベース状態でミニスロット図柄の可変表示が実行される場合には、 $\left[\left(\text{高確高ベース状態において実行されたミニスロット図柄の可変表示で成立役が「ベル」となった回数} \right) \div \left(\text{高確高ベース状態で実行された飾り図柄（特別図柄）の変動表示回数} \right) \right]$ により、設定示唆演出の実行割合が算出され、その算出値によって設定値が示唆される。また、高確低ベース状態（KT状態）でミニスロット図柄の可変表示が実行される場合には、 $\left[\left(\text{高確低ベース状態（KT状態）において実行されたミニスロット図柄の可変表示で成立役が「ベル」となった回数} \right) \div \left(\text{高確低ベース状態（KT状態）で実行された飾り図柄（特別図柄）の変動表示回数} \right) \right]$ により、設定示唆演出の実行割合が算出され、その算出値によって設定値が示唆される。

30

【0929】

特開2010-200902号公報（図12）に示すように、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能であり、設定変更前後の設定値に応じたキャラクタ画像を表示する遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報（図12）に記載されたような、複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機に関しては、演出の興趣を向上させる余地がある。以下の手段A1～手段A10に係る構成、手段B1～手段B10に係る構成は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機に関する演出の興趣を向上させることを目的とする。以下の手段A1～手段A10に係る構成、手段B1～手段B10に係る構成は、[特徴部16TMに関する説明]に具体的に記載されている。

40

【0930】

手段A1の遊技機（パチンコ遊技機1）は、

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（遊技制御用マイクロコンピュ

50

ータ１００）と、

可変表示（変動表示）を実行可能な可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０、画像表示装置５）と、を備え、

前記表示手段は、前記設定手段に関する設定示唆に対応する特別表示（成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せ）と、前記有利状態の制御の示唆に対応する特定表示（成立役が「スイカ」、「チェリー」、または「７揃い」となるミニスロット図柄の組合せ、「表示なし」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「激熱」、または「ＦＥＶＥＲ」の図柄）とを表示可能であり、

10

可変表示期間が所定期間のときには前記特別表示を表示可能であり（変動パターン（変動時間）が、非リーチはずれ（１０秒）、ノーマルリーチはずれ（３０秒）、またはノーマルリーチ大当り（３０秒）の場合、成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せを停止表示させることが可能であり）、可変表示期間が前記所定期間よりも長いときには前記特別表示を表示した後に前記特定表示を表示可能である（変動パターン（変動時間）がスーパーリーチはずれ（１２０秒）またはスーパーリーチ大当り（１２０秒）の場合、成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せを停止表示させた後に、成立役が「スイカ」、「チェリー」、または「７揃い」となるミニスロット図柄の組合せを停止表示させ、さらに、「表示なし」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「激熱」、または「ＦＥＶＥＲ」の図柄を停止表示させることが可能である）ことを特徴とする。

20

このような構成によれば、特別表示を特定表示よりも優先して表示させることが可能であるため、設定示唆に関する興趣を向上させることができる。

【０９３１】

手段Ａ２の遊技機は、

手段Ａ１の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記演出制御手段は、前記可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００、演出制御用ＣＰＵ１２０）による可変表示（変動表示）が実行されるときに、設定値に応じて異なる割合で前記特別表示を表示するか否かを決定する（変動表示毎に第１設定示唆演出の実行有無を決定しており（ステップＳ１６ＴＭ２０００）、図１０－６（Ｇ）に示すように、設定値に応じて第１設定示唆演出の実行割合が異なっている）

30

ことを特徴とする。

このような構成によれば、可変表示が実行されるときに、遊技者が設定値を推測することが可能となる。

【０９３２】

手段Ａ３の遊技機は、

手段Ａ１又は手段Ａ２の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記演出制御手段は、前記可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００、演出制御用ＣＰＵ１２０）による可変表示（変動表示）が実行されるときに、設定値に応じて異なる割合で前記特別表示を表示するか否かを決定し、該決定を行った後に前記特定表示を表示するか否かを決定する（図１０－５に示すように、ステップＳ１６ＴＭ２０００で第１設定示唆演出の実行有無を決定した後に、ステップＳ１６ＴＭ２０２０で期待度予告演出の実行有無を決定する）

40

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特別表示を表示するか否かを決定した後に、特定表示を表示するか否かを決定するので、特別表示を優先した適切な演出制御が可能となる。

【０９３３】

手段Ａ４の遊技機は、

50

手段 A 1～手段 A 3 から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示手段（演出制御用 CPU 120、画像表示装置 5）は、特定演出（スーパーリーチにおけるバトル演出）が実行されるときに前記特別表示（成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せ）を非表示とする

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技者を特定演出に注目させることができる。

【0934】

手段 A 5 の遊技機は、

手段 A 1～手段 A 4 から選択される何れかの遊技機であって、

前記可変表示手段（演出制御用 CPU 120）は、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記表示手段（演出制御用 CPU 120、画像表示装置 5）は、特定領域（ミニスロット図柄表示エリア 5L1、5C1、5R1、または、5LCR1）において前記装飾識別情報とは異なる情報の可変表示（ミニスロット図柄の可変表示）を実行可能であり、当該特定領域に前記特別表示（成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せ）または前記特定表示（成立役が「スイカ」、「チェリー」、もしくは「7 揃い」となるミニスロット図柄の組合せ、または、「CHANCE」、「激熱」、もしくは「FEVER」の文字図柄）、もしくは所定表示（成立役が「はずれ」となるミニスロット図柄の組合せ、または、「表示なし」の図柄）を表示可能である

ことを特徴とする。

このような構成によれば、表示手段の特定領域において実行される演出の興趣を向上させることができる。

【0935】

手段 A 6 の遊技機は、

手段 A 1～手段 A 5 から選択される何れかの遊技機であって、

前記可変表示手段（演出制御用 CPU 120）は、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記表示手段（演出制御用 CPU 120）は、特定領域（ミニスロット図柄表示エリア 5L1、5C1、5R1）において前記装飾識別情報とは異なる情報の可変表示（ミニスロット図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記特定領域において実行される可変表示の態様が特殊態様（フリーズ態様）となったときには、特殊態様（フリーズ態様）とならなかったときよりも前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される割合が高い（図 10-7（K）に示すように、ミニスロット図柄がフリーズ態様の変動表示を行うときの成立役は、「チェリー（フリーズ）」又は「7 揃い（フリーズ）」となり、「チェリー」以上の成立役（「チェリー」又は「7 揃い」）が確定するので、ミニスロット図柄が通常態様の変動表示を行うときよりも、大当り遊技状態に制御される期待度が高くなっている）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、可変表示の態様が特殊態様となることにより、遊技者を表示手段に注目させることができる。

【0936】

手段 A 7 の遊技機は、

手段 A 1～手段 A 6 から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定表示は複数種類あり（成立役として「スイカ」、「チェリー」、及び「7 揃い」があり、表示結果として「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」があり）、

前記特定表示の種類に応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（図 10-7（K）に示すように、大当り遊技状態に制御される期待度は、「スイカ」＜「チェリー」＜「7 揃い」の順で高くなっている）

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50

このような構成によれば、特定表示の種類に関心を持たせることができる。

【0937】

手段A8の遊技機は、

手段A1～手段A7から選択される何れかの遊技機であって、

前記特別表示の表示履歴（成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せが停止表示した累計回数）を記憶する記憶手段（演出制御基板12のRAM122）と、

所定条件が成立したときに（メニュー画面が表示されているときに、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bの操作により「ミニリール情報」のアイコンが選択されたこと）、前記表示履歴に関する情報（成立役が「ベル」となる当選確率）を表示可能な履歴表示手段（ミニリール情報16TM200を表示する画像表示装置5）と、を備える

10

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技者が設定値を推測するために、特別表示の表示履歴に関する情報を容易に把握することができる。

【0938】

手段A9の遊技機は、

手段A1～手段A8から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示手段（演出制御用CPU120）は、特殊領域（画像表示装置5の画面左下部）に設定値を示唆する特殊表示（変動回数表示16TM040）を表示可能であり、

前記特殊表示が表示される割合と、前記特別表示が表示される割合とは異なり（第1設定示唆演出は1回の変動表示毎に実行抽選を行っており、第2設定示唆演出は25回の変動表示毎に実行抽選を行っており）、

20

前記特殊表示により示唆された設定値が当該遊技機の設定値に対応する割合と、前記特別表示により示唆された設定値が当該遊技機の設定値に対応する割合とは異なる（図10-6（G）に示すように、第1設定示唆演出の実行割合が、3%（設定値1）～8%（設定値6）であるのに対して、図10-7（M）に示すように、第2設定示唆演出の実行割合は、10%（設定値1）～20%（設定値6）であるため、第1設定示唆演出と第2設定示唆演出とは、実際の演出実行割合に基づいて推測される設定値が当該遊技機の設定値と合致する割合が異なる）

ことを特徴とする。

30

このような構成によれば、特別表示であるか又は特殊表示であるかに応じて、示唆された設定値が当該遊技機の設定値に対応する割合が異なるため、何れの表示によって設定値を示唆されるかに注目させることができる。

【0939】

手段A10の遊技機は、

手段A1～手段A9から選択される何れかの遊技機であって、

前記可変表示手段（演出制御用CPU120）は、第1装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を第1領域（画面中央の飾り図柄表示エリア5L、5C、5R）で実行可能であり、第1装飾識別情報よりも視認性が低い第2装飾識別情報の可変表示（小図柄の変動表示）を第2領域（画面右上部の小図柄表示エリア5l、5c、5r）で実行可能であり、

40

前記表示手段（演出制御用CPU120）は、前記特別表示または前記特定表示の少なくとも一方を前記第1領域に表示可能であり（画面中央下部のミニリール図柄表示エリア5L1、5C1、5R1にミニスロット図柄の組合せが表示され）、前記第2領域における前記特別表示および前記特定表示の表示を制限する（小図柄表示エリア5l、5c、5rには、ミニスロット図柄を表示させない）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第2領域における第2装飾識別情報の可変表示の視認性が低下することを防ぐことができる。

【0940】

50

手段 B 1 の遊技機（パチンコ遊技機 1）は、

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

可変表示（変動表示）を実行可能な可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100、演出制御用 CPU 120）と、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

表示手段（演出制御用 CPU 120、画像表示装置 5）と、を備え、

前記表示手段は、前記設定手段に関する設定示唆に対応する特別表示（成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せ）と、前記有利状態の制御の示唆に対応する特定表示（成立役が「スイカ」、「チェリー」、または「7 揃い」となるミニスロット図柄の組合せ、「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、または「FEVER」の図柄）とを特定領域に表示可能であり、

可変表示に対応する対応表示（アクティブ表示 16 T M 0 0 3）を表示可能な対応表示手段（演出制御用 CPU 120、画像表示装置 5）と、

前記特定表示が前記特定領域に表示された（図 10-9（8）に示すように、ミニスロット図柄表示領域 5 L 1、5 C 1、5 R 1 に、成立役が「チェリー」となるミニスロット図柄の組合せを停止表示させた後に、図 10-10（10）に示すように、ミニスロット図柄表示領域 5 L C R 1 に、「激熱」の文字図柄を停止表示させる）ことに対応して前記対応表示の態様を変化させる変化演出（図 10-10（11）及び（12）に示すように、ミニスロット図柄の文字（「激熱」）と同じ文字を示す文字アイコンをアクティブ表示 16 T M 0 3 0 に付加する第 2 変化演出）を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、設定示唆に対応する特別表示を表示可能な遊技機で、特定表示が特定領域に表示されたことに対応して変化演出を実行可能であるため、演出の興趣を向上させることができる。

【0941】

手段 B 2 の遊技機は、

手段 B 1 の遊技機であって、

前記対応表示（アクティブ表示）の態様として複数種類の特別態様（通常態様、青色態様、赤色態様）があり、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、前記対応表示の前記特別態様を変化させる特別演出（第 1 変化演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別態様の対応表示が変化することを遊技者に期待させることができる。

【0942】

手段 B 3 の遊技機は、

手段 B 1 又は手段 B 2 の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、前記変化演出（第 2 変化演出）として、前記変化演出の対象となる対応表示（アクティブ表示）に作用する演出を実行可能である（図 10-10（11）及び（12）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア 5 L C R 1 に停止表示されたミニスロット図柄（「激熱」）が、ミニスロット 16 T M 3 0 から飛び出してアクティブ表示 16 T M 0 0 3 に当たったことを示すエフェクト画像が表示された後に、ミニスロット図柄表示エリア 5 L C R 1 に停止表示されたミニスロット図柄の文字（「激熱」）と同じ文字を示す文字アイコンがアクティブ表示 16 T M 0 3 0 に付加される）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、変化演出の興趣を向上させることができる。

【0943】

手段B4の遊技機は、

手段B1～手段B3の何れかの遊技機であって、

前記特定表示は複数種類あり（第1のミニスロット可変表示の成立役として「はずれ」、「スイカ」、「チェリー」、「7揃い」があり、第2のミニスロット可変表示の表示結果として「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」があり）、

前記特定表示の種類に応じて、前記変化演出の対象となる対応表示の態様が異なる割合で決定される（図10-7（K）及び（L）に示すように、期待度予告演出における第1のミニスロット可変表示の成立役は「はずれ」、「スイカ」、「チェリー」、及び「7揃い」の何れに決定され、何れの成立役に決定されたかに応じて、第2のミニスロット可変表示の表示結果が「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れになるのかの選択割合が異なっている。そして、第2のミニスロット可変表示の表示結果とアクティブ表示16TMO03に付加される文字アイコンの態様とは合致しているので、期待度予告演出における第1のミニスロット可変表示の成立役が何れに決定されたかに応じて、アクティブ表示16TMO03に付加される文字アイコンの態様が何れになるのかの割合が異なる）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定表示の種類と対応表示の態様に関連性を持たせることができ、演出の興趣を向上させることができる。

【0944】

手段B5の遊技機は、

手段B1～手段B4から選択される何れかの遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記演出制御手段は、前記可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100、演出制御用CPU120）による可変表示（変動表示）が実行されるときに、設定値に応じて異なる割合で前記特別表示を表示するか否かを決定し、該決定を行った後に前記特定表示を表示するか否かを決定する（図10-5に示すように、ステップS16TM2000で第1設定示唆演出の実行有無を決定した後に、ステップS16TM2020で期待度予告演出の実行有無を決定する）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特別表示を表示するか否かを決定した後に、特定表示を表示するか否かを決定するので、特別表示を優先した適切な演出制御が可能となる。

【0945】

手段B6の遊技機は、

手段B1～手段B5から選択される何れかの遊技機であって、

前記可変表示手段（演出制御用CPU120）は、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記表示手段（演出制御用CPU120、画像表示装置5）は、特定領域（ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1、または、5LCR1）において前記装飾識別情報とは異なる情報の可変表示（ミニスロット図柄の可変表示）を実行可能であり、当該特定領域に前記特別表示（成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せ）または前記特定表示（成立役が「スイカ」、「チェリー」、もしくは「7揃い」となるミニスロット図柄の組合せ、または、「CHANCE」、「激熱」、もしくは「FEVER」の文字図柄）、もしくは所定表示（成立役が「はずれ」となるミニスロット図柄の組合せ、または、「表示なし」の図柄）を表示可能である

ことを特徴とする。

このような構成によれば、表示手段の特定領域において実行される演出の興趣を向上させることができる。

【0946】

手段 B 7 の遊技機は、

手段 B 1 ～手段 B 6 から選択される何れかの遊技機であって、

前記可変表示手段（演出制御用 CPU 120）は、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記表示手段（演出制御用 CPU 120）は、特定領域（ミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1）において前記装飾識別情報とは異なる情報の可変表示（ミニスロット図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記特定領域において実行される可変表示の態様が特殊態様（フリーズ態様）となったときには、特殊態様（フリーズ態様）とならなかったときよりも前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される割合が高い（図 10-7（K）に示すように、ミニスロット図柄がフリーズ態様の変動表示を行うときの成立役は、「チェリー（フリーズ）」又は「7 揃い（フリーズ）」となり、「チェリー」以上の成立役（「チェリー」又は「7 揃い」）が確定するので、ミニスロット図柄が通常態様の変動表示を行うときよりも、大当り遊技状態に制御される期待度が高くなっている）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、可変表示の態様が特殊態様となることにより、遊技者を表示手段に注目させることができる。

【0947】

手段 B 8 の遊技機は、

手段 B 1 ～手段 B 7 から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定表示は複数種類あり（成立役として「スイカ」、「チェリー」、及び「7 揃い」があり、表示結果として「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」があり）、

前記特定表示の種類に応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（図 10-7（K）に示すように、大当り遊技状態に制御される期待度は、「スイカ」＜「チェリー」＜「7 揃い」の順で高くなっている）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定表示の種類に関心を持たせることができる。

【0948】

手段 B 9 の遊技機は、

手段 B 1 ～手段 B 8 から選択される何れかの遊技機であって、

前記特別表示の表示履歴（成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せが停止表示した累計回数）を記憶する記憶手段（演出制御基板 12 の RAM 122）と、

所定条件が成立したときに（メニュー画面が表示されているときに、スティックコントローラ 31 A 及びプッシュボタン 31 B の操作により「ミニリール情報」のアイコンが選択されたこと）、前記表示履歴に関する情報（成立役が「ベル」となる当選確率）を表示可能な履歴表示手段（ミニリール情報 16 TM 200 を表示する画像表示装置 5）と、を備える

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技者が設定値を推測するために、特別表示の表示履歴に関する情報を容易に把握することができる。

【0949】

手段 B 10 の遊技機は、

手段 B 1 ～手段 B 9 から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示手段（演出制御用 CPU 120）は、特殊領域（画像表示装置 5 の画面左下部）に設定値を示唆する特殊表示（変動回数表示 16 TM 040）を表示可能であり、

前記特殊表示が表示される割合と、前記特別表示が表示される割合とは異なり（第 1 設定示唆演出は 1 回の変動表示毎に実行抽選を行っており、第 2 設定示唆演出は 25 回の変動表示毎に実行抽選を行っており）、

前記特殊表示により示唆された設定値が当該遊技機の設定値に対応する割合と、前記特

10

20

30

40

50

別表示により示唆された設定値が当該遊技機の設定値に対応する割合とは異なる（図10-6（G）に示すように、第1設定示唆演出の実行割合が、3%（設定値1）～8%（設定値6）であるのに対して、図10-7（M）に示すように、第2設定示唆演出の実行割合は、10%（設定値1）～20%（設定値6）であるため、第1設定示唆演出と第2設定示唆演出とは、実際の演出実行割合に基づいて推測される設定値が当該遊技機の設定値と合致する割合が異なる）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特別表示であるか又は特殊表示であるかに応じて、示唆された設定値が当該遊技機の設定値に対応する割合が異なるため、何れの表示によって設定値を示唆されるかに注目させることができる。

【0950】

〔特徴部04TMに関する説明〕

次に、特徴部04TMに関して、図11-1～図11-6を用いて説明する。前述した〔特徴部16TMに関する説明〕に示した遊技機では、図10-1（A1）及び（B1）に示すように、遊技状態が低確低ベース状態（通常状態）に制御されてから実行された変動表示の回数をカウントする変動回数カウンタの値を示す変動回数表示16TM040が、画像表示装置5の画面左下部に表示される。変動回数表示16TM040が示す値によって、遊技者は、通常状態で実行された変動表示の回数を把握することができる。また、変動回数表示16TM040は、当該遊技機の設定値に基づいて第2設定示唆演出が実行されることにより、通常態様（例えば白色態様）から、通常態様と異なる設定示唆態様（例えば紫色態様）に変化するものである。

【0951】

これに対して、〔特徴部04TMに関する説明〕に示す本実施形態に係る遊技機では、変動回数表示16TM040が、画像表示装置5の画面左下部に表示されず、変動回数表示16TM040に基づく第2設定示唆演出が実行されないものとする。一方で、本実施形態に係る遊技機では、〔特徴部16TMに関する説明〕に示した遊技機と同様に第1設定示唆演出が実行され、第2設定示唆演出とは異なる第3設定示唆演出が実行されるものとする。

【0952】

なお、本実施形態においても、〔特徴部16TMに関する説明〕に示した遊技機と同様に、変動回数表示16TM040を表示可能であるとともに、第2設定示唆演出を実行可能としてもよい。即ち、第1設定示唆演出と第2設定示唆演出とに加えて、さらに後述する第3設定示唆演出を実行可能な構成としてもよい。

【0953】

本実施形態では、図10-1（A1）及び（B1）に示したように、画像表示装置5の画面左下部に、第1保留記憶数（0～4の第1保留表示16TM001）が表示される第1保留表示領域16TM011が設けられており、画像表示装置5の画面中央下部に、現在実行中の変動表示に対応するアクティブ表示16TM003が表示されるアクティブ表示領域16TM013が設けられている。

【0954】

また、遊技状態が低確低ベース状態（通常状態）に制御されている場合、画像表示装置5の画面中央下部であってアクティブ表示16TM003の下方に設けられた特別演出領域16TM035に、ミニスロット16TM030が表示される。本例では、ミニスロット16TM030がアクティブ表示16TM003の直下に表示されているため、遊技者からは、あたかもミニスロット16TM030がアクティブ表示16TM003の台座であるかのように見える。即ち、ミニスロット16TM030が、アクティブ表示16TM003に対応した位置に表示されていることにより、ミニスロット16TM030によって、実行中の変動表示に対応した演出が実行されることを遊技者は容易に把握することができる。

【0955】

本実施形態において、ミニスロット16TM030は、特別図柄の変動表示が実行されているか否か（飾り図柄の変動表示が実行されているか否か）によらず、また、保留記憶数によらず表示可能な情報である。

【0956】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0でないときには、第1保留表示領域16TM011に第1保留記憶数に相当する数の第1保留表示16TM001を表示する。即ち、第1保留表示16TM001は、始動条件（例えば、第1始動入賞口への入賞）は成立したが開始条件（例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当たり遊技状態に制御されておらず、且つ、第2保留記憶数が0であり第1保留記憶数が0ではないこと）が成立していない第1特別図柄の変動表示（及び飾り図柄の変動表示）に対応した情報である。第1保留表示領域16TM011に複数の第1保留表示16TM001が表示されている場合には、アクティブ表示領域16TM013に近い順序で（遊技者から見て右から順に）、その第1保留表示16TM001に対応した変動表示の開始条件が成立する。

10

【0957】

演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動表示が実行されているときには、アクティブ表示領域16TM013にアクティブ表示16TM003を表示する。即ち、アクティブ表示16TM003は、始動条件（例えば、第1始動入賞口又は第2始動入賞口への入賞）が成立した後に開始条件（例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当たり遊技状態に制御されておらず、且つ、保留記憶数が0ではないこと）が成立した特別図柄の変動表示（及び飾り図柄の変動表示）に対応した情報である。

20

【0958】

本実施形態では、前述したように、特別図柄の変動表示に対応して、飾り図柄の変動表示が実行される。図10-1（A1）及び（B1）に示すように、飾り図柄が変動表示及び停止表示される、画像表示装置5の中央上部のエリアを、左から図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、図柄表示エリア5Rとする。

【0959】

また、本実施形態では、図10-1（A1）及び（B1）に示したように、画像表示装置5の右上部に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、特別図柄が変動表示されているか否か及び特別図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、特別図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、第1特別図柄に対応した小図柄が変動表示及び停止表示される、画像表示装置5の画面右上部のエリアを、左から小図柄表示エリア5l、小図柄表示エリア5c、小図柄表示エリア5rとする。小図柄表示エリア5l、5c、5rは、図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも表示領域が小さい。従って、小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低くなっている。

30

【0960】

図10-1（A1）及び（B1）に示すように、本実施形態では、低確低ベース状態（通常状態）に制御されている場合に、画像表示装置5の特別演出領域16TM035においてミニスロット16TM030が表示される。ミニスロット16TM030では、複数種類のミニスロット図柄の可変表示が実行される。第1のミニスロット可変表示では、図10-1（A2）に示したように、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「7」、及び「blank」のミニスロット図柄が可変表示され、第2のミニスロット可変表示では、図10-1（B2）に示したように、予告文字が表示されていない図柄（「表示なし」）、並びに、大当たり期待度を示唆する予告文字からなる図柄である「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」のミニスロット図柄が可変表示される。第1のミニスロット可変表示、及び、第2のミニスロット可変表示の詳細については、前述した「特徴部16TMに関する説明」における（第1のミニスロット可変表示）及び（第2のミニスロット可変表示）で示した事項と同じであるので、本実施形態では説明を省略する。

40

【0961】

（変動開始時演出決定処理）

50

図11-1は、変動開始時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップS171）において、図11-1に示す変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（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）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図11-1に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【0962】

なお、図11-1に示すステップS16TM2000～ステップS16TM2050、及び、ステップS16TM2120～ステップS16TM2150は、前述した図10-5の変動開始時演出決定処理に示すS16TM2000～ステップS16TM2050、及び、ステップS16TM2120～ステップS16TM2150と同じであるので、ここでは説明を省略し、ステップS04TM2060以降の処理について説明する。

【0963】

演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ」又は「スーパーリーチ大当たり」）であるか否かを判定する（ステップS04TM2060）。変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンでない場合（ステップS04TM2060でNO）、そのまま処理を終了する。

【0964】

変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンである場合（ステップS04TM2060でYES）、即ち、スーパーリーチ演出（バトル演出）が実行される場合には、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出に対応した予告演出である期待度示唆演出の実行有無及び演出態様を、期待度示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブル（図11-2（A））に基づいて決定する（ステップS04TM2065）。

【0965】

図11-2（A）は、期待度示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。期待度示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルでは、表示結果に応じて、期待度示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するための判定値が割り振られている。

【0966】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、70%の割合で期待度示唆演出を実行しない（スーパーリーチ発展時に星を表示させない）ことに決定し、20%の割合で、スーパーリーチ発展時に星が1つ表示される第1態様の期待度示唆演出を実行することに決定し、8%の割合で、スーパーリーチ発展時に星が2つ表示される第2態様の期待度示唆演出を実行することに決定し、2%の割合で、スーパーリーチ発展時に星が3つ表示される第3態様の期待度示唆演出を実行することに決定する。

【0967】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、50%の割合で期待度示唆演出を実行しない（スーパーリーチ発展時に星を表示させない）ことに決定し、10%の割合で、スーパーリーチ発展時に星が1つ表示される第1態様の期待度示唆演出を実行することに決定し、15%の割合で、スーパーリーチ発展時に星が2つ表示される第2態様の期待度示唆演出を実行することに決定し、25%の割合で、スーパーリーチ発展時に星が3つ表示される第3態様の期待度示唆演出を実行することに決定する。

【0968】

このように、表示結果が「大当たり」である場合に期待度示唆演出が実行される割合は50%であるのに対して、表示結果が「はずれ」である場合に期待度示唆演出が実行される

10

20

30

40

50

割合は30%である。期待度示唆演出が実行される場合には、期待度示唆演出が実行されない場合よりも大当たりとなる割合が高くなっているため、遊技者は、スーパーリーチ発展時に期待度示唆演出が実行されるか否かに興味を持つことになる。

【0969】

また、期待度示唆演出が実行された際の演出態様によって大当たりが発生する割合が異なっている。本実施形態では、期待度示唆演出が実行された場合に大当たりが発生する割合は、期待度示唆演出が第3態様（星3つ）で実行された場合に最も高く、期待度示唆演出が第2態様（星2つ）で実行された場合に2番目に高く、期待度示唆演出が第1態様（星1つ）で実行された場合には最も低い。従って、遊技者は、期待度示唆演出がどのような態様で実行されるかにも注目することになる。

10

【0970】

次いで、演出制御用CPU120は、後述するタイマー演出の実行有無を、タイマー演出の実行有無を決定するためのテーブル（図11-2（B）を参照）に基づいて決定する（ステップS04TM2070）。本実施形態におけるタイマー演出は、スーパーリーチ演出（バトル演出）に発展することを示唆（報知）する演出であるとともに、後述する期待度示唆演出が実行されることを示唆する演出でもある。タイマー演出では、タイマーが残り10秒からカウントダウン方式で表示され、タイマーが残り0秒となったタイミングでスーパーリーチ演出（バトル演出）に発展する。また、タイマーが残り0秒となったタイミングで期待度示唆演出が実行される場合もある。

【0971】

図11-2（B）は、タイマー演出の実行有無を決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。タイマー演出の実行有無を決定するためのテーブルでは、表示結果に応じて、タイマー演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。

20

【0972】

図11-2（B）に示すように、表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、80%の割合でタイマー演出を実行しないことに決定し、20%の割合でタイマー演出を実行することに決定する。一方で、表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、40%の割合でタイマー演出を実行しないことに決定し、60%の割合でタイマー演出を実行することに決定する。

30

【0973】

このように、表示結果が「大当たり」である場合にタイマー演出が実行される割合は60%であるのに対して、表示結果が「はずれ」である場合にタイマー演出が実行される割合は20%である。タイマー演出が実行される場合には、タイマー演出が実行されない場合よりも大当たりとなる割合が高くなっているため、遊技者は、タイマー演出が実行されるか否かに興味を持つことになる。

【0974】

次いで、演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS04TM2080）。表示結果が「大当たり」である場合（ステップS04TM2080でYES）、演出制御用CPU120は、ステップ04TM2090に処理を進め、表示結果が「はずれ」である場合（ステップS04TM2080でNO）、演出制御用CPU120は、ステップ04TM2100に処理を進める。

40

【0975】

表示結果が「大当たり」である場合（ステップS04TM2080でYES）、演出制御用CPU120は、後述するカットイン予告演出の実行有無及び演出態様を、カットイン予告演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブル（図11-2（C）を参照）に基づいて決定し（ステップS04TM2090）、処理を終了する。

【0976】

図11-2（C）は、カットイン予告演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。カットイン予告演出の実行有無及び演出態様を決定

50

するためのテーブルでは、カットイン予告演出の実行有無及び演出態様を決定するための判定値が割り振られている。

【0977】

図11-2(C)に示すように、表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、40%の割合でカットイン予告演出を実行しないことに決定し、10%の割合で青色態様（青色の背景画像に「チャンス」の文字）のカットイン予告演出を実行することに決定し、15%の割合で赤色態様（赤色の背景画像に「大チャンス」の文字）のカットイン予告演出を実行することに決定し、35%の割合で金色態様（金色の背景画像に「激熱」の文字）のカットイン予告演出を実行することに決定する。

10

【0978】

表示結果が「はずれ」である場合（ステップS04TM2080でNO）、演出制御用CPU120は、後述するカットイン示唆演出（第3設定示唆演出の一例）の実行有無及び演出態様を、カットイン示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブル（図11-2(D)を参照）に基づいて決定し（ステップS04TM2100）、処理を終了する。

【0979】

図11-2(D)は、カットイン示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。カットイン示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルでは、設定された設定値に応じて、カットイン示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するための判定値が割り振られている。

20

【0980】

演出制御用CPU120は、設定値が「1」、「2」、「3」の何れかである場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「1」、「2」、「3」の何れかである場合）には、60%の割合でカットイン示唆演出を実行しないことに決定し、30%の割合で青色態様（青色の背景画像に「チャンス」の文字）のカットイン示唆演出を実行することに決定し、10%の割合で赤色態様（赤色の背景画像に「大チャンス」の文字）のカットイン示唆演出を実行することに決定する。

【0981】

演出制御用CPU120は、設定値が「4」、「5」、「6」の何れかである場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「4」、「5」、「6」の何れかである場合）には、55%の割合でカットイン示唆演出を実行しないことに決定し、30%の割合で青色態様（青色の背景画像に「チャンス」の文字）のカットイン示唆演出を実行することに決定し、10%の割合で赤色態様（赤色の背景画像に「大チャンス」の文字）のカットイン示唆演出を実行することに決定し、5%の割合で金色態様（金色の背景画像に「激熱」の文字）のカットイン示唆演出を実行することに決定する。

30

【0982】

設定値が「1」、「2」、「3」の何れかである場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「1」、「2」、「3」の何れかである場合）には、金色態様のカットイン示唆演出が実行される（後述する金色態様のカットイン画像04TM100Cが表示される）割合は0%である。一方で、設定値が「4」、「5」、「6」の何れかである場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「4」、「5」、「6」の何れかである場合）には、金色態様のカットイン示唆演出が実行される（金色態様のカットイン画像04TM100Cが表示される）割合は5%である。

40

【0983】

従って、金色態様のカットイン画像04TM100Cが表示される金色態様のカットイン示唆演出は、設定値が「4」、「5」、「6」の何れか（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「4」、「5」、「6」の何れか）であることを示唆（報知）する演出となっている。特に、この例では、金色態様のカットイン示唆演出が実行されたことにより、少なくとも設定値が「4」、「5」、「6」の何れかである（高設定値である）

50

ことが確定する。このように、カットイン示唆演出は、設定値が高設定値であることを示唆（報知）する高設定示唆演出である。

【0984】

なお、本例では、青色態様のカットイン示唆演出の実行割合と赤色態様のカットイン示唆演出の実行割合とに設定差を設けていないが、このような演出構成に限らず、青色態様のカットイン示唆演出の実行割合と赤色態様のカットイン示唆演出の実行割合とに設定差を設けてもよい。例えば、青色態様のカットイン示唆演出は、設定値が奇数（設定値が「1」、「3」、「5」の何れか）であることを示唆する演出となっており、赤色態様のカットイン示唆演出は、設定値が偶数（設定値が「2」、「4」、「6」の何れか）であることを示唆する演出としてもよい。このように、カットイン示唆演出は、設定値が偶数であるか又は奇数であるかを示唆する偶奇示唆演出であってもよい。

10

【0985】

図11-2（C）に示したように、カットイン予告演出は、表示結果が「大当たり」となる場合にのみ実行される演出であるため、カットイン予告演出が実行された場合には表示結果が必ず「大当たり」となる。一方、図11-2（D）に示したように、カットイン示唆演出は、表示結果が「はずれ」となる場合にのみ実行される演出であるため、カットイン示唆演出が実行された場合には表示結果が必ず「はずれ」となる。

【0986】

但し、本実施形態において、青色態様のカットイン予告演出と青色態様のカットイン示唆演出に関しては、何れも青色の背景画像に「チャンス」の文字が表示される演出であり、共通の演出態様となっている。また、赤色態様のカットイン予告演出と赤色態様のカットイン示唆演出に関しては、何れも赤色の背景画像に「大チャンス」の文字が表示される演出であり、共通の演出態様となっている。また、金色態様のカットイン予告演出と金色態様のカットイン示唆演出に関しては、何れも金色の背景画像に「激熱」の文字が表示される演出であり、共通の演出態様となっている。そして、カットイン予告演出とカットイン示唆演出とで、選択される可能性がある演出態様（青色態様、赤色態様、金色態様）も共通であるため、カットイン予告演出又はカットイン示唆演出が実行されている期間（飾り図柄を停止表示させることにより表示結果が報知されるタイミングより前の期間）に、遊技者がカットイン予告演出とカットイン示唆演出とのいずれが実行されているかを認識することは困難である。また、カットイン予告演出又はカットイン示唆演出が実行されている期間（飾り図柄を停止表示させることにより表示結果が報知されるタイミングより前の期間）では、表示結果が「はずれ」となるか「大当たり」となるのかを把握することは困難である。そのため、カットイン予告演出が「大当たり」に対応した演出であり、カットイン示唆演出が「はずれ」に対応した演出であるとしても、これにより遊技の興味が低下してしまうことはない。

20

30

【0987】

図11-1に示したように、演出制御用CPU120は、実行する飾り図柄の変動表示の変動パターンがスーパーリーチである場合には、ステップS04TM2065で期待度示唆演出の実行有無及び演出態様を決定しており、その決定結果にかかわらず、ステップS04TM2100でカットイン示唆演出の実行有無及び演出態様を決定している。このように、表示結果（大当たりが発生するか否か）を示唆する期待度示唆演出の実行有無及び演出態様と、設定値を示唆するカットイン示唆演出（第3設定示唆演出）の実行有無及び演出態様とを、それぞれ独立して決定することにより、演出により示唆される情報を明確化して、演出に対する遊技者の関心を向上させるようにしている。

40

【0988】

ここで、ステップS04TM2065の判定処理で用いられる、期待度示唆演出の実行有無および演出態様を決定するための判定用乱数（期待度示唆演出用乱数）と、ステップS04TM2100の判定処理で用いられる、カットイン示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するための判定用乱数（カットイン示唆演出用乱数）は、相互に独立した乱数であるため、一方の演出の決定結果が、他方の演出の決定結果に影響することはない。

50

【0989】

即ち、期待度示唆演出に関する決定が、カットイン示唆演出（第3設定示唆演出）の決定に影響を及ぼすことはなく、カットイン示唆演出（第3設定示唆演出）に関する決定が、期待度示唆演出の決定に影響を及ぼすこともない。なお、期待度示唆演出と第1設定示唆演出（ステップS16TM2000）との関係も、期待度示唆演出とカットイン示唆演出（第3設定示唆演出）との関係と同様である。これにより、演出により示唆される情報が不明確となってしまうことを防止することができる。また、大当り確率の変更等の仕様変更の際に、仕様変更に伴う演出面でのデバッグを過度に複雑化させないようにすることができる。

【0990】

（バトル演出）

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ」、「スーパーリーチ大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出が実行される。従って、実行中の変動表示（開始条件が成立している変動表示）の表示結果が大当りとなる期待度を示唆する予告演出として、バトル演出を実行可能となっている。即ち、バトル演出は、遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを示唆する予告演出の一例である。

【0991】

そして、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（バトル演出〔敗北〕）が実行される。最終表示結果が「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（バトル演出〔勝利〕）が実行される。

【0992】

（期待度示唆演出）

期待度示唆演出は、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ」、「スーパーリーチ大当り」）に対応した予告演出であり、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチに発展したタイミング（バトル演出が実行されたタイミング）で表示される星の数によって大当り期待度を示唆する演出である。ここで、図11-1及び図11-2に示したように、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチに発展したタイミング（バトル演出が実行されたタイミング）で、期待度示唆演出が実行される場合（1～3の星が表示される場合）と、期待度示唆演出が実行されない場合（星が表示されない）場合とがある。

【0993】

（タイマー演出）

タイマー演出は、表示結果を示唆する予告演出の一種であるバトル演出（スーパーリーチ）に対応した演出であり、バトル演出が実行されるまでの残り時間（秒数）を表示する（報知する）演出である。また、前述したように、バトル演出が実行されたタイミング（スーパーリーチに発展したタイミング）で期待度示唆演出が実行される場合があることから、タイマー演出は、期待度示唆演出が実行されるまでの残り時間（秒数）を表示する（示唆する）演出でもある。このように、本実施形態において、タイマー演出は、予告演出の一種であるバトル演出に対応した演出であり、予告演出の一種である期待度示唆演出に対応した演出でもある。

【0994】

後述する図11-5（3）～図11-5（6）に示すように、タイマー演出は、バトル演出が実行される（スーパーリーチに発展する）10秒前のタイミングで開始される。タイマー演出では、画像表示装置5の画面右下領域にタイマー画像04TM300が表示される。タイマー画像04TM300が表示されたタイミングでは、タイマー画像04TM300は初期値（本例では10秒を示す「00：10」の数値）を示している。そして、タイマー画像04TM300により示される数値（画像表示装置5の画面右下領域に表示

10

20

30

40

50

される数値)は、1秒経過毎に1ずつ減算更新されてゆき、「00:00」になったタイミング(残り0秒となったタイミング)でバトル演出が実行されることになる。また、タイマー画像04TM300により示される数値が「00:00」になったタイミング(残り0秒となったタイミング)で期待度示唆演出が実行される場合がある。このように、タイマー演出は、タイマー画像が示す残り時間(残り10秒～残り0秒)の減算動作(バトル演出開始までのカウントダウン動作)を行う演出である。

【0995】

なお、本実施形態では、タイマー演出は、バトル演出が実行される(スーパーリーチに発展する)10秒前のタイミングで開始される例を示したが、このような形態に限らず、複数のタイミングでタイマー演出を実行可能としてもよい。例えば、タイマー演出は、バトル演出が実行される10秒前のタイミングで実行される場合(この場合のタイマー画像04TM300は、残り10秒を示す「00:10」を初期値とする)と、バトル演出が実行される20秒前のタイミング(この場合のタイマー画像04TM300は、残り20秒を示す「00:20」を初期値とする)とで開始される場合があるようにしてもよい。そして、このような演出構成において、バトル演出が実行される20秒前のタイミングで開始されるタイマー演出の方が、バトル演出が実行される10秒前のタイミングで開始されるタイマー演出よりも大当り期待度が高くなるようにしてもよい。即ち、タイマー演出の実行期間が長い場合(出現したタイマー画像04TM300が示す初期値が大きく更新期間(タイマー動作期間)が長い場合)には、タイマー演出の実行期間が短い場合(出現したタイマー画像04TM300が示す初期値が小さく更新期間(タイマー動作期間)が短い場合)が短い場合よりも大当り期待度が高くなるようにしてもよい。

【0996】

本実施形態では、タイマー演出は、バトル演出と期待度示唆演出とに対応した演出であり、タイマー演出が実行されてタイマー画像04TM300が示す残り時間が「00:00」となった場合に、バトル演出のみが実行される場合と、バトル演出と期待度示唆演出とが実行される場合がある。このように、1のタイマー演出に対応して1種類の予告演出が実行されるパターンと、2種類の予告演出が実行されるパターンとがあり、2種類の予告演出が実行されるパターンは、1種類の予告演出が実行されるパターンよりも大当り期待度が高い。そのため、遊技者は、タイマー画像04TM300が示す残り時間が「00:00」となったタイミングで、何種類の予告演出が実行されるかに注目することになる。

【0997】

なお、本実施形態では、バトル演出や、期待度示唆演出に対応した演出としてタイマー演出を実行する例を示したが、このような形態に限らず、他の予告演出に対応した演出としてタイマー演出を実行してもよい。例えば、変動パターンに基づく擬似連演出(例えば、擬似連図柄の組み合わせが仮停止した後に飾り図柄が再変動する演出)や可動体動作演出(例えば、バトル演出の実行中に可動役物が動作する演出)に対応してタイマー演出を実行してもよく、変動開始時演出決定処理で実行有無及び演出態様(例えば、出現するキャラクタの数)が決定される群予告演出(例えば、多数のキャラクタが画面を横切る演出)に対応してタイマー演出を実行してもよい。

【0998】

このように、複数の種類の予告演出が実行される場合に、各種類の予告演出に対応したタイマー演出を実行するようにしてもよい。ここで、各種類の予告演出に対応したタイマー演出を同時に並行して実行可能としてもよく、これに伴い、複数のタイマー画像04TM300を同時に並行して表示させるようにしてもよい。このような演出構成において、表示されるタイマー画像04TM300の数が多い場合(多くの種類の予告演出についてタイマー演出が実行される場合)には、表示されるタイマー画像04TM300の数が少ない場合(少ない種類の予告演出についてタイマー演出が実行される場合)よりも大当り期待度が高くなるようにしてもよい。このような演出構成を採用することにより、タイマー画像04TM300が表示されているとき(ある種類の予告演出に対応したタイマー演出が実行されているとき)に、さらに他のタイマー画像04TM300が表示されるか否

かについても遊技者は関心を持つようになる。

【0999】

また、タイマー演出において、タイマー画像を複数の態様で表示させることを可能としてもよい。例えば、タイマー画像が示す数値を通常態様（例えば白色）と、特別態様（例えば赤色）とで表示可能としてもよい。そして、表示結果が「はずれ」となる場合には、90%の割合でタイマー画像が通常態様で表示され、10%の割合でタイマー画像が特別態様で表示されるようにし、表示結果が「大当たり」となる場合には、10%の割合でタイマー画像が通常態様で表示され、90%の割合でタイマー画像が特別態様で表示されるようにしてもよい。このような演出構成によって、遊技者は、タイマー画像が表示されたときの表示態様に注目することになる。

10

【1000】

また、タイマー演出の実行中にタイマー画像の表示態様を変化させるようにしてもよい。例えば、タイマー画像により示される残り時間が「00:10」から「00:05」までの期間は、タイマー画像が通常態様で表示され、タイマー画像により示される残り時間が「00:05」から「00:00」までの期間は、タイマー画像が特別態様で表示されるようにしてもよい。このような演出構成によって、遊技者は、タイマー演出の実行中（カウントダウン動作の途中）で、タイマー画像の表示態様が変化するか否かに関心を持つことになる。

【1001】

また、タイマー演出は、大当たり期待度を示唆する演出ではなく、設定値を示唆する演出であってもよい。例えば、設定値が1である場合には、95%の割合でタイマー画像が通常態様で表示され、5%の割合でタイマー画像が特別態様で表示され、設定値が2以上である場合には、90%の割合でタイマー画像が通常態様で表示され、10%の割合でタイマー画像が特別態様で表示されるようにしてもよい。このような演出構成とした場合には、特別態様のタイマー画像によって、設定値が高設定値であることが示唆されることになる。このように、タイマー演出を、予告演出であるスーパーリーチ演出（バトル演出）や期待度示唆演出に対応した演出とする一方で、タイマー演出自体により設定値を示唆するようにしてもよい。このような構成により、タイマー演出に対する遊技者の関心を一層高めることができる。

20

【1002】

本実施形態において、演出制御用CPU120は、ステップS16TM2000で第1設定示唆演出を実行することに決定し、ステップS04TM2070でタイマー演出を実行することに決定した場合、タイマー演出の開始前に第1設定示唆演出に係るミニスロット図柄の可変表示を開始させるように演出実行タイミングを設定して、タイマー演出の開始後も第1設定示唆演出に係るミニスロット図柄の可変表示を継続させることが可能である。ただし、第1設定示唆演出に係るミニスロット図柄の可変表示において、ミニスロット図柄の組合せ（本例では、[ベル] [ベル] [ベル]）を停止表示させるタイミング（設定に関する示唆が行われるタイミング）は、少なくとも、タイマー演出が最終態様となるタイミング（タイマー画像04TM300が示す残り時間が「00:00」となるタイミング）、とは異なるタイミングに設定するものとする。

30

【1003】

例えば、ミニスロット図柄の組合せ（本例では、[ベル] [ベル] [ベル]）を停止表示させるタイミング（設定に関する示唆が行われるタイミング）は、タイマー演出の前半（タイマー画像04TM300が示す残り時間が「00:10」～「00:05」となっているタイミング）としてもよく、タイマー演出が終了した後のタイミング（例えば、タイマー画像04TM300が示す残り時間が「00:00」となった後に、タイマー画像04TM300が消去された後のタイミング）としてもよい。

40

【1004】

（カットイン予告演出、カットイン示唆演出）

本実施形態では、変動開始時演出決定処理でカットイン予告演出が実行されることに決

50

定されている場合、バトル演出中の所定のタイミングで、該カットイン予告演出が実行される。また、変動開始時演出決定処理でカットイン示唆演出が実行されることに決定されている場合、バトル演出中の所定のタイミングで、該カットイン示唆演出が実行される。

【1005】

本実施形態では、カットイン予告演出として、青色態様のカットイン予告演出と、赤色態様のカットイン予告演出と、金色態様のカットイン予告演出とがある。また、カットイン示唆演出として、青色態様のカットイン示唆演出と、赤色態様のカットイン示唆演出と、金色態様のカットイン示唆演出とがある。

【1006】

カットイン予告演出及びカットイン示唆演出の具体例に関して、図11-3を用いて説明する。図11-3(A)～(C)は、カットイン予告演出が実行される時、また、カットイン示唆演出が実行される時に画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図11-3(D)は、カットイン予告演出の終了後に画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図11-3(E)は、カットイン示唆演出の終了後に画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【1007】

図11-3(A)に示すように、青色態様のカットイン予告演出では、青色の背景と「チャンス」の文字を含むカットイン画像04TM100Aが表示され、青色態様のカットイン示唆演出でも同様に、青色の背景と「チャンス」の文字を含むカットイン画像04TM100Aが表示される。また、図11-3(B)に示すように、赤色態様のカットイン予告演出では、赤色の背景と「大チャンス」の文字を含むカットイン画像04TM100Bが表示され、赤色態様のカットイン示唆演出でも同様に、赤色の背景と「大チャンス」の文字を含むカットイン画像04TM100Bが表示される。また、図11-3(C)に示すように、金色態様のカットイン予告演出では、金色の背景と「激熱」の文字を含むカットイン画像04TM100Cが表示され、金色態様のカットイン示唆演出でも同様に、金色の背景と「激熱」の文字を含むカットイン画像04TM100Cが表示される。

【1008】

図11-3(A)～(C)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5のアクティブ表示領域16TM013に、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示16TM003を表示させている。また、前回実行された(直近に実行された)ミニスロット図柄の可変表示の成立役(表示結果)が「はずれ」であったことに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、その可変表示が確定停止したときのミニスロット図柄の組合せ(本例では、[リプレイ][リプレイ][ベル])を継続して表示させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【1009】

ここで、図11-3(A)～(C)に示すように、演出制御用CPU120は、バトル演出の実行に伴い、画像表示装置5に味方キャラクタ04TM200と敵キャラクタ04TM250とを表示させている。カットイン予告演出またはカットイン示唆演出に係るカットイン画像は、アクティブ表示及びバトル演出の演出画像よりも高い優先度(アクティブ表示及びバトル演出の演出画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様)で、アクティブ表示及びバトル演出の演出画像と重畳表示されている。

【1010】

表示結果が「大当たり」と決定され、変動パターンが「スーパーリーチ大当たり」と決定されている場合には、演出制御用CPU120は、図11-3(D)に示すように、画像表示装置5に、味方キャラクタ04TM200が敵キャラクタ04TM250に勝利するバトル演出[勝利]の演出画像を表示させるとともに、画面中央部に「勝利」の文字を表示させる。また、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、「大当たり」の表示結果に対応した小図柄の組み合わせ(本例では、「777」)を確定停止させる

10

20

30

40

50

。このとき、図 11-3 (A) ~ (C) に示したカットイン画像は、カットイン予告演出に基づいた演出画像であったことになる。

【1011】

表示結果が「はずれ」と決定され、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」と決定されている場合には、演出制御用 CPU 120 は、図 11-3 (E) に示すように、画像表示装置 5 に、味方キャラクタ 04 TM 200 が敵キャラクタ 04 TM 250 に敗北するバトル演出 [敗北] の演出画像を表示させるとともに、画面中央部に「敗北」の文字を表示させる。また、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、「はずれ」の表示結果に対応した小図柄の組み合わせ (本例では、「767」) を確定停止させる。このとき、図 11-3 (A) ~ (C) に示したカットイン画像は、カットイン示唆演出に基づいた演出画像であったことになる。

10

【1012】

このように、カットイン予告演出を実行することに決定されている場合、カットイン示唆演出を実行することに決定されている場合の何れの場合であっても、バトル演出 (スーパーリーチ演出) における勝敗結果が報知される直前のタイミングでカットイン画像 04 TM 100 A ~ 04 TM 100 C の何れかが表示されるように、カットイン演出 (カットイン予告演出又はカットイン示唆演出) の実行タイミングが設定される。従って、カットイン示唆演出の実行期間 (カットイン画像の表示期間) とタイマー演出の実行期間 (タイマー画像の表示期間) とが重複することではなく、少なくともタイマー画像 04 TM 300 が最終態様である「00:00」に更新されたタイミングでカットイン示唆演出が実行されることは避けられる。

20

【1013】

カットイン演出実行後に勝利演出が実行された場合には、そのカットイン演出がカットイン予告演出であったことが判明し、カットイン演出実行後に敗北演出が実行された場合には、そのカットイン演出がカットイン示唆演出であったことが判明する。従って、遊技者は、バトル演出の終盤、勝敗結果 (表示結果) が報知される直前までは、何れの種別のカットイン演出が実行されるのか、また、何れの種別のカットイン演出が実行されたのかを把握することはできない。

【1014】

(カットイン示唆演出の演出例)

次に、表示結果が「はずれ」と決定され、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」と決定されている場合に、タイマー演出及びカットイン示唆演出が実行されるときに演出例に関して、図 11-4 ~ 図 11-6 を用いて説明する。

30

【1015】

図 11-4 は、タイマー演出及びカットイン示唆演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図 11-5 及び図 11-6 は、タイマー演出及びカットイン示唆演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【1016】

本例では、変動開始時演出決定処理において、ステップ S 16 TM 2000 で第 1 設定示唆演出を実行することに決定し、ステップ S 04 TM 2065 で第 1 態様 (星 1 つ) の期待度示唆演出を実行することに決定し、ステップ S 04 TM 2070 でタイマー演出を実行することに決定し、ステップ S 04 TM 2100 で金色態様のカットイン示唆演出 (第 3 設定示唆演出) を実行することに決定したものとする。

40

【1017】

まず、図 11-5 (1) に示すように、CUP 103 が、第 1 特別図柄の変動表示を開始すると (図 11-4 に示す T 1 のタイミング)、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄の変動表示を開始し、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始する。このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 のアクティブ表示領域 16 TM 013 に、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示 16 TM 003 を表示させて

50

おり、第1保留記憶数が3であることに対応して、画像表示装置5の第1保留表示領域16TM011に第1保留表示16TM001を3つ表示させている。

【1018】

また、演出制御用CPU120は、前回実行された（直近に実行された）ミニスロット図柄の可変表示の成立役（表示結果）が「はずれ」であったことに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、その可変表示が確定停止したときのミニスロット図柄の組合せ（本例では、[リプレイ] [リプレイ] [ベル]）を継続して表示させている。

【1019】

次いで、図11-5（2）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で（図11-4に示すT2のタイミング）、ステップS16TM2000で第1設定示唆演出を実行することに決定していることに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、ミニスロット図柄の可変表示（第1のミニスロット可変表示）を開始する。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【1020】

次いで、図11-5（3）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で、ステップS04TM2070でタイマー演出を実行することに決定していることに基づいて、バトル演出を実行するまでの残り時間（秒数）が10秒となったタイミングで（図11-4に示すT3のタイミング）、タイマー演出を実行し、画像表示装置5の画面右下領域にタイマー画像04TM300（本例では、初期値である「00:10」の数値画像）を表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続し、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、ミニスロット図柄の可変表示を継続している。

【1021】

次いで、図11-5（4）に示すように、演出制御用CPU120は、バトル演出を実行するまでの残り時間（秒数）が5秒となったタイミングで（図11-4に示すT4のタイミング）、タイマー演出を継続しており、画像表示装置5の画面右下領域に、経過時間に基づいて更新したタイマー画像04TM300（本例では、「00:05」の数値画像）を表示させる。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、第1設定示唆演出が実行されたことに基づくミニスロット図柄の組合せ（本例では、[ベル] [ベル] [ベル]）を停止表示させる。

【1022】

次いで、図11-5（5）に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング（図11-4に示すT5のタイミング）において、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「3」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した小図柄表示エリア5l、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した小図柄表示エリア5rにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、タイマー演出を継続しており、画像表示装置5の画面右下領域に、経過時間に基づいて更新したタイマー画像04TM300（本例では、「00:03」の数値画像）を表示させる。

【1023】

次いで、図11-5（6）に示すように、演出制御用CPU120は、バトル演出を実行するまでの残り時間（秒数）が0秒となったタイミングで（図11-4に示すT6のタイミング）、タイマー演出を継続しており、画像表示装置5の画面右下領域に、経過時間

10

20

30

40

50

に基づいて更新したタイマー画像 04TM300（本例では、「00:00」の数値画像）を表示させる。タイマー画像 04TM300 が示す残り時間が最終態様の「00:00」となることで、スーパーリーチ演出（バトル演出）に発展するタイミングに到達したことが報知されるとともに、期待度示唆演出が実行されることも示唆される。

【1024】

次いで、図 11-5（7）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、バトル演出の実行タイミングに合わせて（図 11-4 に示す T7 のタイミングで）、タイマー演出を終了し、画像表示装置 5 の画面右下領域におけるタイマー画像 04TM300（本例では、「00:00」）を消去する。演出制御用 CPU 120 は、表示結果が「はずれ」となるスーパーリーチの変動パターンであることに応じてバトル演出 [敗北] を実行し、画像表示装置 5 にバトル演出用の背景画像を表示させる（通常背景からバトル演出用の背景に切り替える）とともに、味方キャラクタ 04TM200 と敵キャラクタ 04TM250 とを表示させ、画面左上領域に「バトル」の文字を表示させる。さらに、ステップ S04TM2065 で、第 1 態様（星 1 つ）の期待度予告演出を実行することに決定したに基づいて、「バトル」の文字の横に大当り期待度を示す星の画像 04TM400 を 1 つ表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5l、5c、5r において、小図柄の変動表示を継続している。

【1025】

次いで、図 11-5（8）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、バトル演出 [敗北] を継続して実行し、画像表示装置 5 に味方キャラクタ 04TM200 と敵キャラクタ 04TM250 とを継続して表示させている（図 11-4 に示す T8 のタイミング）。このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5l、5c、5r において、小図柄の変動表示を継続している。

【1026】

次いで、図 11-6（9）に示すように、カットイン示唆演出の実行タイミングで（図 11-4 に示す T9 のタイミングで）、演出制御用 CPU 120 は、金色態様のカットイン示唆演出を実行し、バトル演出の演出画像よりも優先度の高い表示態様である金色の背景と「激熱」の文字を含むカットイン画像 04TM100C を、画像表示装置 5 の画面上下方向の中央領域に表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5l、5c、5r において、小図柄の変動表示を継続している。

【1027】

次いで、図 11-6（10）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、金色の背景と「激熱」の文字を含むカットイン画像 04TM100C を消去して、カットイン示唆演出を終了させるとともに、画像表示装置 5 に味方キャラクタ 04TM200 と敵キャラクタ 04TM250 とを表示させた状態（バトル演出に対応した画像を継続して表示させた状態）で、画像表示装置 5 の中央部に「敗北」の文字を表示させる（図 11-4 に示す T10 のタイミング）。そして、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5l、5c、5r において、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組み合わせ（本例では、「323」）を停止させる。なお、この時点では小図柄は確定停止しておらず揺動停止した状態にある。遊技者は、この時点で表示結果が「はずれ」であることと、実行されたカットイン演出の種別がカットイン示唆演出であったことを把握する。そして、金色態様のカットイン示唆演出が実行されたことにより、遊技機の設定値が少なくとも 4 以上であることを把握する。

【1028】

次いで、図 11-6（11）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、バトル演出が終了して敗北が報知された（表示結果が「はずれ」となることが報知された）ことに対応したアイキャッチ画像 04TM500 を画面全体に所定期間（例えば 3 秒程度）表示させる（図 11-4 に示す T11 のタイミング）。アイキャッチ画像 04TM500 には、例えば、その遊技機の機種名（本例では「CR XXX」）等の表示結果とは関連しない情報が含まれ、予告演出であるとの誤解を生じさせるような情報は含まれない。

10

20

30

40

50

【1029】

また、アイキャッチ画像04TM500の表示期間中は、アクティブ表示16TM003や第1保留表示16TM001、第1設定示唆演出に係るミニスロット16TM030、バトル演出に係る味方キャラクタ04TM200や敵キャラクタ04TM250等は、アイキャッチ画像04TM500に覆い隠され非表示となり、揺動停止中の小図柄の組み合わせ（本例では「323」）のみが視認可能な状態となっている。

【1030】

次いで、図11-6（12）に示すように、演出制御用CPU120は、アイキャッチ画像04TM500の表示期間が終了すると、アイキャッチ画像04TM500を非表示とするとともに、背景画像をスーパーリーチに対応した背景画像から通常背景画像に戻す（図11-4に示すT12のタイミング）。そして、表示結果が「はずれ」であることを示す飾り図柄の組み合わせ（本例では「323」）を停止させる。また、アクティブ表示16TM003や第1保留表示16TM001、第1設定示唆演出に係るミニスロット16TM030を再表示する。通常背景ではバトル演出に係る味方キャラクタ04TM200や敵キャラクタ04TM250等は表示しない。なお、この時点では飾り図柄は確定停止しておらず揺動停止した状態にあり、小図柄も引き続き揺動停止した状態にある。

【1031】

次いで、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了したタイミングでCPU103から図柄確定指定コマンドを受信したときに（図11-4に示すT13のタイミング）、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rに飾り図柄の組み合わせ（本例では、「323」）を確定停止させるとともに、小図柄表示エリア5l、5c、5rに小図柄の組み合わせ（本例では、「323」）を確定停止させる。

【1032】

図11-5（6）に示したように、タイマー演出が実行されると、タイマー画像04TM300が最終態様（本例では「00:00」）となったときに大当たり期待度を示唆するバトル演出と期待度示唆演出とが実行される。一方で、設定値を示唆する第1設定示唆演出に関しては、タイマー演出が開始される前のタイミングで開始され、タイマー演出が最終表示態様となる前のタイミングで終了する（本例では、タイマー演出の前半期間（「00:10」～「00:05」）で「ベル」「ベル」「ベル」の組み合わせが停止され設定示唆が行われる）。また、設定値を示唆するカットイン示唆演出は、タイマー演出が終了してタイマー画像04TM300が非表示となった後に実行される。

【1033】

このように、タイマー画像04TM300が最終態様（本例では「00:00」）となったときに、大当たり期待度を示唆する予告演出を実行可能であるものの、設定値を示唆する設定示唆演出は実行させないようにすることで、カウントダウン動作を伴うタイマー演出に対応して示唆される情報が「大当たり期待度であることを明確にしている。遊技者は、タイマー演出が実行された場合には、カウントダウン動作が終了したタイミング（タイマー画像04TM300が最終態様である「00:00」）となったタイミング）で大当たり期待度が示唆されることを事前に把握できるため、現在実行されている変動表示に対する関心を高めることができる。また、カットイン示唆演出が実行された場合、カットイン示唆演出が実行されたことが明かになるのは、敗北演出により表示結果が報知された後であるため、遊技者は、表示結果が報知されるまでは、実行中の変動表示の表示結果に関連した演出（バトル演出）に注目することになる。また、遊技者は、「はずれ」の表示結果であったことが報知された後に、カットイン示唆演出がどのような態様で実行されたかに基づいて設定値を推定することができるため、「はずれ」の表示結果が報知された後の興趣低下を抑制することもできる。このように、予告演出と示唆演出の両方の演出について適切に興味を生じさせることができる。

【1034】

なお、図11-5（3）～（8）、図11-6（9）に示す例では、タイマー画像04TM300が表示され、タイマー画像04TM300が最終態様（「00:00」）とな

10

20

30

40

50

り、タイマー画像 04 T M 3 0 0 が非表示となった後に、カットイン示唆演出が実行される例が示されているが、これに限らず、例えば、タイマー画像 04 T M 3 0 0 が表示される前のタイミングでカットイン示唆演出が実行されてもよく、タイマー画像 04 T M 3 0 0 が表示された後、そのタイマー画像 04 T M 3 0 0 が最終態様（「00:00」）となる前（例えば、タイマー演出の前半期間（「00:10」～「00:05」））にカットイン示唆演出が実行されるようにしてもよい。

【1035】

少なくとも、カットイン示唆演出が実行されるタイミング（カットイン示唆演出に係るカットイン画像が表示されるタイミング）では、タイマー画像 04 T M 3 0 0 が最終態様（「00:00」）とならないようにすることで（タイマー画像 04 T M 3 0 0 が最終態様（「00:00」）となったタイミングでは、カットイン示唆演出を実行しないようにすることで）、タイマー画像 04 T M 3 0 0 により設定示唆演出が強調されるという場面がなくなり、設定示唆演出の実行に伴い、タイマー画像 04 T M 3 0 0 を用いた演出（タイマー演出に対応した予告演出）の興趣が低下することを防止することができる。

【1036】

また、図 11-5（3）～（8）、図 11-6（9）に示すように、タイマー演出では、バトル演出開始までの残り時間の減算動作（バトル演出実行までのカウントダウン動作）を行っており、タイマー画像 04 T M 3 0 0 がバトル演出の実行タイミングを示唆する態様（「00:00」）となった後、消去されてからカットイン示唆演出が実行されている。即ち、カットイン示唆演出の実行タイミングは、タイマー画像 04 T M 3 0 0 の減算動作によって示唆されていない。このような構成によれば、タイマー画像 04 T M 3 0 0 の減算動作によってカットイン示唆演出の実行タイミングが強調されるという場面がなくなり、設定示唆演出の実行に伴い、タイマー画像 04 T M 3 0 0 を用いた演出（タイマー演出に対応した予告演出）の興趣が低下することを防止することができる。

【1037】

図 11-1 及び図 9-6（G）に示したように、第 1 設定示唆演出の実行有無は、表示結果にかかわらず、設定された設定値に応じて決定されている。一方で、図 11-1 及び図 11-2（D）に示したように、カットイン示唆演出（第 3 設定示唆演出）の実行有無は、表示結果が「はずれ」の場合に（ステップ S 0 4 T M 2 0 8 0 で NO）、設定された設定値に応じて決定されている。従って、本実施形態における設定示唆演出には、表示結果が「大当たり」となるときに実行されず、表示結果が「はずれ」となるときに実行可能なカットイン示唆演出と、表示結果が「大当たり」又は「はずれ」のいずれのときにも実行可能な第 1 設定示唆演出とがある。このような構成によれば、複数種類の設定示唆演出を実行可能であるとともに、表示結果が「大当たり」となるときにカットイン示唆演出が実行されないことにより、設定推測の機会が少なくなる影響を軽減することができる。

【1038】

図 9-6（G）に示したように、設定値に応じて実行割合が異なる第 1 設定示唆演出が実行される毎に、第 1 設定示唆演出の実行回数を遊技者自身でカウントすることにより、第 1 設定示唆演出の実行割合を遊技者自身が算出〔第 1 設定示唆演出の実行割合＝（第 1 設定示唆演出の実行回数／変動回数）×100〕し、その算出した第 1 設定示唆演出の実行割合が、周知の設定値毎の第 1 設定示唆演出の実行割合のいずれの設定値に近似するのかを判断することによって、遊技者は設定値を推測することが可能となる。

【1039】

また、図 11-2（D）に示したように、金色態様のカットイン画像 04 T M 1 0 0 C が表示される金色態様のカットイン示唆演出は、設定値が「4」、「5」、「6」の何れか（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「4」、「5」、「6」の何れか）であることを示唆（報知）する演出となっている。特に、この例では、金色態様のカットイン示唆演出が実行されたことにより、少なくとも設定値が「4」、「5」、「6」の何れかである（高設定値である）ことが確定する。このように、カットイン示唆演出は、設定値が高設定値であることを示唆（報知）する高設定示唆演出である。

【1040】

このように、変動表示毎の第1設定示唆演出の実行割合は、3%（設定値が「1」である場合）～8%（設定値が「6」である場合）であり、設定値間の実行割合の差が小さいため、設定値を正確に推測するためには多くの実行回数を要することになり、設定示唆の精度は低い。一方で、変動表示毎の金色態様のカットイン示唆演出の実行割合は、0%（設定値が「1」、「2」、「3」の何れかである場合）又は5%（設定値が「4」、「5」、「6」の何れかである場合）であり、低い設定値に設定されている場合（設定値が「1」、「2」、「3」の何れかである場合）には実行されることはない。金色態様のカットイン示唆演出が実行された場合には、少なくとも設定値が「4」、「5」、「6」の何れかである（高設定値である）ことが確定するので、設定示唆の精度は高い。このように、設定示唆の精度が異なる複数種類の設定示唆演出を実行可能とすることで、設定示唆の興趣を向上できる。

10

【1041】

なお、上記の設定示唆演出では、第1設定示唆演出と、カットイン示唆演出とで、示唆対象となる設定値の範囲が異なる（第1設定示唆演出では「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」の各設定値であり、第2設定示唆演出では「1」～「3」、「4」～「6」の何れかである）例を示したが、このような形態に限らず、第1設定示唆演出と、カットイン示唆演出とで、示唆対象となる設定値の範囲を共通としてもよい。例えば、第1設定示唆演出は、設定値が「1」である場合には3%の割合で実行され、設定値が「2」以上である場合には5%の割合で実行されるのに対して、金色態様のカットイン示唆演出は、設定値が「1」である場合には実行されず、設定値が「2」以上である場合には20%の割合で実行されるようにしてもよい。

20

【1042】

上記の実施形態では、タイマー演出（タイマー画像04TM300のカウントダウン動作）が、実行されている変動表示（例えば、アクティブ表示16TM003に対応した変動表示）の表示結果を示唆する演出として実行される例を示したが、このような形態に限らず、タイマー演出は、実行が保留されている変動表示（例えば、第1保留表示16TM001に対応した変動表示）の表示結果を示唆する先読み予告演出として実行されてもよい。具体的には、始動入賞口への入賞が発生したことに基づく始動入賞時判定（図8-16を参照）の判定結果に基づいて、タイマー演出の実行有無が決定されるようにする（例えば、始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合には、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合よりも高い割合でタイマー演出を実行することに決定する）。

30

【1043】

そして、タイマー演出が実行されることに決定された場合には、当該判定の対象となった変動表示（所謂ターゲット変動）が実行されるよりも前のタイミングで、タイマー画像04TM300を表示させて、タイマー画像04TM300のカウントダウン動作を行うようにしてもよい。さらに、カウントダウン動作によってタイマー画像04TM300が最終態様である「00:00」となったタイミングで、先読み予告演出の対象となるターゲット変動に対応した保留表示の表示態様を変化させる保留変化演出を実行するようにしてもよい。この場合には、タイマー画像04TM300のカウントダウン動作によって、先読み予告演出の実行タイミング（先読み予告演出の対象となるターゲット変動が報知されるタイミング）が示唆されることになる。

40

【1044】

また、タイマー演出が先読み予告演出である場合に、タイマー画像04TM300が最終態様である「00:00」となるタイミングは、先読み予告演出の対象となったターゲット変動が開始されるタイミングとしてもよく、ターゲット変動において特定演出（例えば前述したバトル演出や期待度示唆演出）が実行されるタイミングとしてもよい。

【1045】

また、タイマー演出が先読み予告演出である場合に、タイマー画像04TM300は、ターゲット変動よりも前の複数回の変動表示にわたって表示され、その複数回の変動表示

50

にわたってカウントダウン動作が行われて、ターゲット変動の実行前に、タイマー画像 04 T M 3 0 0 が最終態様である「00:00」となるタイミングで、前述の保留変化演出等の先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。これにより、ターゲット変動よりも前の複数回の変動表示にわたって興味を向上させることができる。

【1046】

また、タイマー演出が先読み予告演出である場合に、タイマー画像 04 T M 3 0 0 は、ターゲット変動よりも前の変動表示と、ターゲット変動とを含む複数回の変動表示にわたって表示され、その複数回の変動表示にわたってカウントダウン動作が行われて、ターゲット変動の実行中に、タイマー画像 04 T M 3 0 0 が最終態様である「00:00」となるタイミングで、アクティブ表示 16 T M 0 0 3 の表示態様が変化する演出や特定演出（例えば前述したバトル演出や期待度示唆演出）が実行されるようにしてもよい。これにより、ターゲット変動よりも前の変動表示とターゲット変動とを含む複数回の変動表示にわたって興味を向上させることができる。

【1047】

また、タイマー演出が先読み予告演出である場合に、タイマー画像 04 T M 3 0 0 を表示させた後、所定期間（例えば、複数回の変動表示期間）経過してからカウントダウン動作を開始させるようにしてもよい。例えば、始動入賞口への入賞が発生したことに基づく始動入賞時判定（図 8-16 を参照）の判定結果に基づいてタイマー演出の実行が決定された場合に、タイマー画像 04 T M 3 0 0 は表示させるもののカウントダウン動作は直ちに開始させないようにする（このとき「タイマー準備中」等の文字を表示して、カウントダウン動作が未だ実行されていないことを遊技者に報知する）。そして、当該判定の対象となった変動表示（ターゲット変動）が実行されるよりも前のタイミングではカウントダウン動作を開始させず、ターゲット変動の実行中にカウントダウン動作を開始させて、カウントダウン動作によってタイマー画像 04 T M 3 0 0 が最終態様である「00:00」となったタイミングでバトル演出や期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。

【1048】

図 11-6（9）に示したように、バトル演出とカットイン示唆演出とが並行して同時に実行されているときには、金色の背景と「激熱」の文字を含むカットイン画像 04 T M 1 0 0 C を、バトル演出の演出画像よりも優先度の高い表示態様で表示させている。このように、バトル演出とカットイン示唆演出とが並行して同時に実行されるときに、カットイン示唆演出の方が、バトル演出よりも優先度の高い表示態様で表示されることで、高設定示唆演出としてのカットイン示唆演出の視認性が高められることになり、遊技者がカットイン画像を見逃してしまうことを防ぐことができる。

【1049】

図 11-4 に示したように、1 回の変動表示の期間内において、T2 のタイミングで第 1 設定示唆演出を実行しており、T9 のタイミングでカットイン示唆演出を実行している。このように、変動表示期間中の複数のタイミングで設定示唆演出を実行することにより、遊技者にとって設定推測の機会がより多くなり、変動表示期間中の興味を向上できる。なお、1 回の変動表示の期間内で、同じ種類の設定示唆演出（例えば、第 3 設定示唆演出）を複数のタイミングで実行可能としてもよく、1 回の変動表示の期間内で、同じ種類の設定示唆演出（例えば、第 3 設定示唆演出）を複数回実行可能としてもよい。

【1050】

図 11-2（D）に示したように、カットイン示唆演出の実行有無は、カットイン示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルに基づいて、設定された設定値に応じて決定されている（ステップ S04 T M 2 1 0 0）。また、図 11-2（B）に示したように、タイマー演出の実行有無（タイマー画像の表示有無）は、タイマー演出の実行有無を決定するためのテーブルに基づいて、表示結果に応じて決定されている（ステップ S04 T M 2 0 7 0）。このように、カットイン示唆演出の実行有無にかかわらず共通の割合で、表示結果に基づいてタイマー画像の表示有無が決定されている。また、タイマー演出の実行有無（タイマー画像の表示有無）にかかわらず共通の割合で、設定された設定

10

20

30

40

50

値に基づいてカットイン示唆演出の実行有無が決定されている。このような構成によれば、バトル演出の実行前にタイマー画像を表示するタイマー演出の実行有無と、バトル演出実行中のカットイン示唆演出の実行有無が、それぞれ独立して決定されるため、演出の決定処理が複雑化することを抑制できる。その結果、大当たり確率の変更等の仕様変更が生じた場合に、演出面でのデバックを容易とし、開発コストの増加を抑制することができる。

【1051】

仮に、設定示唆演出であるカットイン示唆演出に対応してタイマー演出を実行するようにしてしまうと、設定された設定値に応じてタイマー演出の実行有無が決定されることになり、タイマー演出が、設定された設定値によって異なる割合で実行される構成となってしまう。即ち、タイマー演出自体が、現在設定されている設定値を示唆する設定示唆演出としての役割を持ってしまい、変動表示中に遊技者の変動表示結果（あるいは変動表示結果を示唆する演出）に対する関心を低下させてしまうことになる。このような問題の発生を防ぐために、タイマー演出に関する決定と、カットイン示唆演出に関する決定とを相互に関連させないようにしている。

【1052】

（他の変形例）

（1）上記の実施形態では、第3設定示唆演出としてカットイン示唆演出を実行する例を示したが、このような形態に限らず、第3設定示唆演出としてカットイン示唆演出とは異なる設定示唆演出を実行してもよい。

【1053】

例えば、第3設定示唆演出として、前述したアイキャッチ画像04TM500を表示させるアイキャッチ演出を実行してもよい。アイキャッチ演出とは、変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ」、又は「スーパーリーチ大当たり」）であるときに、スーパーリーチ演出（例えばバトル演出）が終了して表示結果が報知された後（勝利又は敗北が報知された後）に実行される演出であり、アイキャッチ画像（例えば、黒い背景画像に遊技機のタイトルの文字が表示された画像）を所定時間（例えば、3秒間）表示させる演出である。

【1054】

アイキャッチ画像は、バトル演出が終了したことを遊技者に明確に認識させるとともに、バトル演出の演出画像から通常の演出画像に切り替わるときの唐突感を抑制するための画像である。このとき、アイキャッチ画像に示されるタイトルの文字の態様を、設定された設定値に応じて異なる割合で決定することにより、アイキャッチ演出を第3設定示唆演出として実行可能となる。例えば、設定値が「1」である場合には、80%の割合でタイトルの文字を白色で表示させ、20%の割合でタイトルの文字を赤色で表示させ、設定値が「2」以上である場合には、20%の割合でタイトルの文字を白色で表示させ、80%の割合でタイトルの文字を赤色で表示させるようにしてもよい。

【1055】

このように、設定値に応じて異なる割合で態様が決定されるアイキャッチ演出は、タイマー演出には対応しておらず、タイマー演出により演出の実行タイミング（設定示唆のタイミング）が示唆されない設定示唆演出の一例である。アイキャッチ演出は、表示結果が「はずれ」であることが報知された場合にのみ実行可能としてもよく、表示結果が「はずれ」であることが報知された場合と、表示結果が「大当たり」であることが報知された場合の何れの場合にも実行可能（但し、表示結果が「はずれ」であることが報知された場合には、表示結果が「大当たり」であることが報知された場合よりもアイキャッチ演出の実行割合が高い）としてもよい。

【1056】

（2）上記の実施形態では、タイマー画像の表示が終了した後に、第3設定示唆演出（カットイン示唆演出）が実行される例を示したが、このような形態に限らず、タイマー画像の表示中に、第3設定示唆演出（カットイン示唆演出）が実行されるようにしてもよい。但し、タイマー画像が表示されているときであっても、タイマー画像が「00:00」

10

20

30

40

50

となったタイミングでは、第3設定示唆演出（カットイン示唆演出）が実行されないようにする。

【1057】

（3）上記の実施形態では、予告演出に対応した演出として、タイマー画像に示された数値の減算動作（カウントダウン動作）を伴うタイマー演出が実行される例を示しているが、このような形態に限らず、予告演出に対応した演出として、他の動作を行う演出を実行してもよい。例えば、予告演出に対応した演出として、プレゼント用の装飾が施された箱（プレゼントボックス）を開封する動作を伴うプレゼント演出を実行してもよい。プレゼント演出では、プレゼントボックスの画像が表示された後、プレゼントボックスを開封して、その中身であるプレゼントの画像（以下、「プレゼント画像」）を表示する動作が行われる。例えば、プレゼント画像としては、大当たり期待度に応じたキャラクタの画像、アクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ変化演出に対応した「変化」という文字の画像、スーパーリーチ演出（バトル演出）に対応した「発展」という文字の画像等がある。

10

【1058】

（4）上記の実施形態では、タイマー画像が「00：00」になったタイミングで必ず予告演出（バトル演出）が実行される例を示したが、このような形態に限らず、タイマー画像が「00：00」となったタイミングで予告演出が実行されない場合があってもよい。このような演出構成を採用した場合、タイマー画像が「00：00」になったタイミングで予告演出（バトル演出）が実行された場合には、タイマー画像が「00：00」になったタイミングで予告演出（バトル演出）が実行されなかった場合（スーパーリーチに発展しなかった場合）よりも大当たりとなる割合が高いものとする。

20

【1059】

（5）上記の実施形態では、タイマー画像に示された数値が、初期値である「00：10」から最終値である「00：00」となるまで1秒経過毎に1ずつ減算更新された後に、タイマー画像を消去してタイマー演出を終了させる例を示したが、このような形態に限らず、タイマー画像に示された数値が、最終値である「00：00」となる前に、タイマー画像を非表示としてタイマー演出を終了させてもよい。即ち、タイマー演出が実行された場合に、タイマー画像に示される数値が「00：00」とならないパターンがあるようにしてもよい。

30

【1060】

（6）上記の実施形態では、変動パターンが「スーパーリーチ大当たり」であるときに、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するバトル演出〔勝利〕が実行される例を示したが、このような形態に限らず、変動パターンが「スーパーリーチ大当たり」であるときに、一旦は敵キャラクタに敗北した味方キャラクタが、敵キャラクタに逆転勝利する復活演出を実行してもよい。このとき、一旦は味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出〔敗北〕を実行し、前述したアイキャッチ演出を実行した後に、復活演出を実行してもよい。即ち、設定示唆演出の実行後に表示結果を報知する演出パターンを設けてもよい。

【1061】

（7）上記の実施形態では、表示結果が「はずれ」となるときに、第3設定示唆演出を実行可能であり、表示結果が「大当たり」となるときには、第3設定示唆演出が実行されない例を示したが、このような形態に限らず、表示結果が「大当たり」となるときにも、第3設定示唆演出を実行可能としてもよい。ただし、表示結果が「大当たり」となるときには、表示結果が「はずれ」となるときより低い割合で第3設定示唆演出が実行されるものとする。

40

【1062】

（8）上記の実施形態では、変動回数表示16TM040が表示されないことにより、第2設定示唆演出が実行されない例を示したが、このような形態に限らず、変動回数表示16TM040を表示可能な構成を採用することにより、第2設定示唆演出を実行可能としてもよい。

50

【1063】

(特徴部04TMに含まれる構成)

特開2016-116654に示すように、予告演出の実行前に、その予告演出に対応したカードを表示する遊技機が提案されている。また、特開2010-200902に示すように、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能であり、設定変更前後の設定値に応じたキャラクタ画像を表示する遊技機が提案されている。特開2016-116654に示すような予告演出に対応した情報(カード)が表示される遊技機において、特開2010-200902に示すような設定示唆に関する演出が実行されると、設定示唆に関する演出が、遊技者にとって有利な有利状態に制御されないときに実行される演出である場合には、遊技者が、有利状態に制御されないことを推測してしまい、遊技の興趣を低下させてしまうことがある。以下の手段A1～手段A9に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定示唆に関する演出を実行可能な遊技機における遊技の興趣低下を抑制することにある。

10

【1064】

手段A1の遊技機は、

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値(大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値1～6)のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、遊技者にとって有利な有利状態(大当たり遊技状態)に制御可能な状態制御手段(CPU103)と、

演出(予告演出、設定示唆演出)を実行可能な演出実行手段(演出制御用CPU120)と、

20

を備え、

前記演出実行手段は、

設定示唆に関する示唆演出(カットイン示唆演出)と、

前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の予告演出(バトル演出、期待度示唆演出、カットイン予告演出)と、

前記予告演出に対応して特定表示(タイマー画像04TM300)を表示する特定演出(タイマー演出)と、を実行可能であり、

前記特定表示が表示された後に前記予告演出が実行されるときの方が、前記特定表示が表示されることなく前記予告演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高く(図11-2(B)に示すように、表示結果が「大当たり」である場合にタイマー演出が実行される割合(タイマー画像04TM300が表示される割合)は60%であるのに対して、表示結果が「はずれ」である場合にタイマー演出が実行される割合(タイマー画像04TM300が表示される割合)は20%である)、

30

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されないときに前記示唆演出を実行可能であり(図11-1に示すように、表示結果が「はずれ」である場合(ステップS04TM2080でNO)、演出制御用CPU120は、カットイン示唆演出の実行有無及び演出態様を決定しており(ステップS04TM2100))、

前記特定演出では、

対応する前記予告演出が実行される際に前記特定表示の表示態様が特別態様に変化し(図11-5(6)に示すように、演出制御用CPU120は、タイマー画像04TM300の数値を「00:00」に更新可能であり)、

40

前記特定表示が表示された後に前記示唆演出が実行されるときに、前記特定表示の表示態様が前記特別態様に変化しない(図11-5(6)～(8)及び図11-6(9)に示すように、タイマー画像04TM300が表示された後にカットイン示唆演出が実行されるときには、少なくともタイマー画像04TM300が「00:00」の数値を示していない状態である)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定表示により示唆演出が強調されなくなるので、示唆演出が実行されるときに興趣の低下を抑制できる。

50

【1065】

手段A2の遊技機は、

手段A1の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記示唆演出として、前記有利状態に制御されるときに実行されず前記有利状態に制御されないときに実行可能な第1示唆演出（表示結果が「大当たり」となるときに実行されず、表示結果が「はずれ」となるときに実行可能なカットイン示唆演出）と、前記有利状態に制御されるときに実行可能であり前記有利状態に制御されないときにも実行可能な第2示唆演出（表示結果が「大当たり」又は「はずれ」のいずれのときにも実行可能な第1設定示唆演出）と、を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、複数種類の示唆演出を実行可能であるため、有利状態に制御される場合に設定推測の機会が少なくなる影響を軽減することができる。

【1066】

手段A3の遊技機は、

手段A1又は手段A2の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出として、設定示唆の精度が異なる複数種類の示唆演出を実行可能である（第1設定示唆演出の実行割合は、設定値間の差が1%と小さく設定示唆の精度は低いが、金色態様のカットイン示唆演出が実行された場合には、少なくとも設定値が「4」、「5」、「6」の何れかである（高設定値である）ことが確定するため設定示唆の精度は高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、設定示唆に関する興味を向上させることができる。

【1067】

手段A4の遊技機は、

手段A1から手段A3の何れかに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを決定する決定手段（ステップS110の特別図柄通常処理を実行するCPU103）と、

前記決定手段による決定前に前記有利状態に制御されるかを判定する判定手段（ステップS101の始動入賞判定処理を実行するCPU103）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、前記判定手段の判定結果に基づいて前記特定表示を表示可能である（タイマー演出を先読み予告演出として実行可能であり、タイマー画像04TM300を、先読み予告演出のターゲットとなっている変動表示の実行前に表示可能である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定表示に関する興味を向上させることができる。

【1068】

手段A5の遊技機は、

手段A1から手段A4の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、前記特定演出で複数の特定表示を表示可能であり（複数のタイマー画像を同時に並行して表示可能であり）、

複数の特定表示が表示された場合は、単数の特定表示が表示された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い（複数のタイマー画像が同時に並行して表示された場合は、単数のタイマー画像が表示された場合よりも、大当たり期待度が高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定表示が表示されているときに、さらに別の特定表示が表示されるか否かに関心を持たせることができ、特定表示に関する興味を向上させることができる。

【1069】

手段A6の遊技機は、

手段 A 1 から手段 A 5 の何れかに記載の遊技機であって、

前記特定表示の表示態様により設定に関する示唆を行うことが可能である（赤色態様のタイマー画像が表示されることにより、設定値が高設定値であることが示唆される）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定表示の表示態様に注目させることができる。

【1070】

手段 A 7 の遊技機は、

手段 A 1 から手段 A 6 の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記示唆演出と前記予告演出とを並行して実行するときに、前記示唆演出に関する情報を優先して表示する（図 11-6（9）に示すように、バトル演出とカットイン示唆演出とが同時に実行されているときに、バトル演出の演出画像よりも、金色の背景と「激熱」の文字を含むカットイン画像 04 T M 1 0 0 C を高い優先度で表示させる）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、示唆演出の視認性を高めることにより、遊技者が示唆演出を見逃してしまうのを防ぐことができる。

【1071】

手段 A 8 の遊技機は、

手段 A 1 から手段 A 7 の何れかに記載の遊技機であって、

前記予告演出を実行するか否かを判定する第 1 判定を実行する予告演出判定手段（ステップ S 0 4 T M 2 0 6 5 で期待度示唆演出の実行有無及び演出態様を専用テーブル（図 11-2（A））に基づいて決定する演出制御用 CPU 120）と、

前記示唆演出を実行するか否かを判定する第 2 判定を実行する示唆演出判定手段（ステップ S 0 4 T M 2 1 0 0 でカットイン示唆演出の実行有無及び演出態様を専用テーブル（図 11-2（D））に基づいて決定する演出制御用 CPU 120）と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、演出制御の複雑化を抑制することができる。

【1072】

手段 A 9 の遊技機は、

手段 A 1 から手段 A 8 の何れかに記載の遊技機であって、

可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能な可変表示手段（CPU 103）を備え、

前記演出実行手段は、可変表示が実行されている期間における複数のタイミングで前記示唆演出を実行可能である（図 11-4 に示すように、変動表示が実行されている期間において、T 2 のタイミングで第 1 設定示唆演出を実行しており、T 9 のタイミングでカットイン示唆演出を実行している）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、示唆演出の興趣を向上させることができる。

【1073】

特開 2016-116654 に示すように、予告演出の実行前に、その予告演出に対応したカードを表示する遊技機が提案されている。また、特開 2010-200902 に示すように、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能であり、設定変更前後の設定値に応じたキャラクタ画像を表示する遊技機が提案されている。特開 2016-116654 に示すような予告演出に対応した情報（カード）が表示される遊技機において、特開 2010-200902 に示すような設定示唆に関する演出が実行されると、設定示唆に関する演出が、遊技者にとって有利な有利状態に制御されないときに実行される演出である場合には、遊技者が、有利状態に制御されないことを推測してしまい、遊技の興趣を低下させてしまうことがある。以下の手段 B 1～手段 B 9 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定示唆に関する演出を実行可能な遊技機における遊技の興趣低下を抑制することにある。

【1074】

手段 B 1 の遊技機は、

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値 1 ～ 6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な状態制御手段（CPU 103）と、

演出（予告演出、設定示唆演出）を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

設定示唆に関する示唆演出（カットイン示唆演出）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の予告演出（バトル演出、期待度示唆演出、カットイン予告演出）と、

前記予告演出に対応して特定表示（タイマー画像 04 T M 3 0 0）を表示する特定演出（タイマー演出）と、を実行可能であり、

前記特定表示が表示された後に前記予告演出が実行されるときの方が、前記特定表示が表示されることなく前記予告演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高く（図 11-2（B）に示すように、表示結果が「大当り」である場合にタイマー演出が実行される割合（タイマー画像 04 T M 3 0 0 が表示される割合）は 60%であるのに対して、表示結果が「はずれ」である場合にタイマー演出が実行される割合（タイマー画像 04 T M 3 0 0 が表示される割合）は 20%である）、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されないときに前記示唆演出を実行可能であり（図 11-1 に示すように、表示結果が「はずれ」である場合（ステップ S 0 4 T M 2 0 8 0 で NO）、演出制御用 CPU 120 は、カットイン示唆演出の実行有無及び演出態様を決定しており（ステップ S 0 4 T M 2 1 0 0））、

前記特定演出では、前記特定表示を動作させることにより前記予告演出の実行タイミングを示唆することが可能であり（図 11-5（3）～（6）に示すように、タイマー演出では、タイマー画像 04 T M 3 0 0 の減算動作によりバトル演出や期待度示唆演出の実行タイミングを示唆しており）、

前記示唆演出が実行されるタイミングは、前記特定表示の動作により示唆されるタイミングとは異なる（カットイン示唆演出が実行されるタイミングは、タイマー画像 04 T M 3 0 0 が最終態様である「00:00」に更新されたタイミングよりも後であり、最終態様まで更新されたタイマー画像 04 T M 3 0 0 が非表示となった後である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定表示により示唆演出が強調されなくなるので、示唆演出が実行されるときに興味の低下を抑制できる。

【1075】

手段 B 2 の遊技機は、

手段 B 1 の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記示唆演出として、前記有利状態に制御されるときに実行されず前記有利状態に制御されないときに実行可能な第 1 示唆演出（表示結果が「大当り」となるときに実行されず、表示結果が「はずれ」となるときに実行可能なカットイン示唆演出）と、前記有利状態に制御されるときに実行可能であり前記有利状態に制御されないときにも実行可能な第 2 示唆演出（表示結果が「大当り」又は「はずれ」のいずれのときにも実行可能な第 1 設定示唆演出）と、を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、複数種類の示唆演出を実行可能であるため、有利状態に制御される場合に設定推測の機会が少なくなる影響を軽減することができる。

【1076】

手段 B 3 の遊技機は、

10

20

30

40

50

手段 B 1 又は手段 B 2 の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出として、設定示唆の精度が異なる複数種類の示唆演出を実行可能である（第 1 設定示唆演出の実行割合は、設定値間の差が 1 % と小さく設定示唆の精度は低いが、金色態様のカットイン示唆演出が実行された場合には、少なくとも設定値が「4」、「5」、「6」の何れかである（高設定値である）ことが確定するため設定示唆の精度は高い）ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、設定示唆に関する興趣を向上させることができる。

【1077】

手段 B 4 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 3 の何れかに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを決定する決定手段（ステップ S 110 の特別図柄通常処理を実行する CPU 103）と、

前記決定手段による決定前に前記有利状態に制御されるかを判定する判定手段（ステップ S 101 の始動入賞判定処理を実行する CPU 103）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、前記判定手段の判定結果に基づいて前記特定表示を表示可能である（タイマー演出を先読み予告演出として実行可能であり、タイマー画像 04TM300 を、先読み予告演出のターゲットとなっている変動表示の実行前に表示可能である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定表示に関する興趣を向上させることができる。

【1078】

手段 B 5 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 4 の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、前記特定演出で複数の特定表示を表示可能であり（複数のタイマー画像を同時に並行して表示可能であり）、

複数の特定表示が表示された場合は、単数の特定表示が表示された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い（複数のタイマー画像が同時に並行して表示された場合は、単数のタイマー画像が表示された場合よりも、大当たり期待度が高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定表示が表示されているときに、さらに別の特定表示が表示されるか否かに関心を持たせることができ、特定表示に関する興趣を向上させることができる。

【1079】

手段 B 6 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 5 の何れかに記載の遊技機であって、

前記特定表示の表示態様により設定に関する示唆を行うことが可能である（赤色態様のタイマー画像が表示されることにより、設定値が高設定値であることが示唆される）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定表示の表示態様に注目させることができる。

【1080】

手段 B 7 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 6 の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記示唆演出と前記予告演出とを並行して実行するときに、前記示唆演出に関する情報を優先して表示する（図 11-6（9）に示すように、バトル演出とカットイン示唆演出とが同時に実行されているときに、バトル演出の演出画像よりも、金色の背景と「激熱」の文字を含むカットイン画像 04TM100C を高い優先度で表示させる）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、示唆演出の視認性を高めることにより、遊技者が示唆演出を

10

20

30

40

50

見逃してしまうのを防ぐことができる。

【1081】

手段B8の遊技機は、

手段B1から手段B7の何れかに記載の遊技機であって、

前記予告演出を実行するか否かを判定する第1判定を実行する予告演出判定手段（ステップS04TM2065で期待度示唆演出の実行有無及び演出態様を専用テーブル（図11-2（A））に基づいて決定する演出制御用CPU120）と、

前記示唆演出を実行するか否かを判定する第2判定を実行する示唆演出判定手段（ステップS04TM2100でカットイン示唆演出の実行有無及び演出態様を専用テーブル（図11-2（D））に基づいて決定する演出制御用CPU120）と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、演出制御の複雑化を抑制することができる。

【1082】

手段B9の遊技機は、

手段B1から手段B8の何れかに記載の遊技機であって、

可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能な可変表示手段（CPU103）を備え、

前記演出実行手段は、可変表示が実行されている期間における複数のタイミングで前記示唆演出を実行可能である（図11-4に示すように、変動表示が実行されている期間において、T2のタイミングで第1設定示唆演出を実行しており、T9のタイミングでカットイン示唆演出を実行している）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、示唆演出の興趣を向上させることができる。

【1083】

特開2016-116654に示すように、予告演出の実行前に、その予告演出に対応したカードを表示する遊技機が提案されている。また、特開2010-200902に示すように、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能であり、設定変更前後の設定値に応じたキャラクタ画像を表示する遊技機が提案されている。特開2016-116654に示すような予告演出に対応した情報（カード）が表示される遊技機において、特開2010-200902に示すような設定示唆に関する演出を実行するようにした場合に、演出制御が複雑化する可能性がある。以下の手段C1～手段C10に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定示唆に関する演出を実行可能な遊技機における演出制御の複雑化を抑制することにある。

【1084】

手段C1の遊技機は、

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

演出（予告演出、設定示唆演出）を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

設定示唆に関する示唆演出（カットイン示唆演出）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の予告演出（バトル演出、期待度示唆演出、カットイン予告演出）と、

前記予告演出に対応して特定表示（タイマー画像04TM300）を表示する特定演出（タイマー演出）と、を実行可能であり、

前記特定表示が表示された後に前記予告演出が実行されるときの方が、前記特定表示が表示されることなく前記予告演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高く（図11-2（B）に示すように、表示結果が「大当たり」である場合にタイマー演

10

20

30

40

50

出が実行される割合（タイマー画像 0 4 T M 3 0 0 が表示される割合）は 6 0 % であるのに対して、表示結果が「はずれ」である場合にタイマー演出が実行される割合（タイマー画像 0 4 T M 3 0 0 が表示される割合）は 2 0 % である）、

設定値に応じて異なる割合により前記示唆演出を実行するかが決定され（図 1 1 - 2 （D）に示すように、カットイン示唆演出の実行有無は、設定された設定値に応じて異なる割合で決定されており）、

前記示唆演出を実行するか否かにかかわらず共通の割合により前記特定演出を実行するかが決定される（図 1 1 - 2 （B）に示すように、タイマー演出の実行有無（タイマー画像の表示有無）は、カットイン示唆演出の実行有無にかかわらず、表示結果に応じて異なる割合で決定されている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、演出制御の複雑化を抑制することができる。

【1 0 8 5】

手段 C 2 の遊技機は、

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 1 ~ 6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な状態制御手段（C P U 1 0 3）と、

演出（予告演出、設定示唆演出）を実行可能な演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

設定示唆に関する示唆演出（カットイン示唆演出）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の予告演出（バトル演出、期待度示唆演出、カットイン予告演出）と、

前記予告演出に対応して特定表示（タイマー画像 0 4 T M 3 0 0）を表示する特定演出（タイマー演出）と、を実行可能であり、

前記特定表示が表示された後に前記予告演出が実行されるときの方が、前記特定表示が表示されることなく前記予告演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高く（図 1 1 - 2 （B）に示すように、表示結果が「大当たり」である場合にタイマー演出が実行される割合（タイマー画像 0 4 T M 3 0 0 が表示される割合）は 6 0 % であるのに対して、表示結果が「はずれ」である場合にタイマー演出が実行される割合（タイマー画像 0 4 T M 3 0 0 が表示される割合）は 2 0 % である）、

前記特定演出を実行するか否かにかかわらず、設定値に応じて異なる割合により前記示唆演出を実行するかが決定される（図 1 1 - 2 （B）及び（D）に示すように、タイマー演出の実行有無（タイマー画像の表示有無）にかかわらず、設定された設定値に応じて異なる割合でカットイン示唆演出の実行有無が決定されている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、演出制御の複雑化を抑制することができる。

【1 0 8 6】

手段 C 3 の遊技機は、

手段 C 1 又は手段 C 2 の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

前記示唆演出として、前記有利状態に制御されるときに実行されず前記有利状態に制御されないときに実行可能な第 1 示唆演出（表示結果が「大当たり」となるときに実行されず、表示結果が「はずれ」となるときに実行可能なカットイン示唆演出）と、前記有利状態に制御されるときに実行可能であり前記有利状態に制御されないときにも実行可能な第 2 示唆演出（表示結果が「大当たり」又は「はずれ」のいずれのときにも実行可能な第 1 設定示唆演出）と、を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

このような構成によれば、複数種類の示唆演出を実行可能であるため、有利状態に制御される場合に設定推測の機会が少なくなる影響を軽減することができる。

【1087】

手段C4の遊技機は、

手段C1から手段C3の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出として、設定示唆の精度が異なる複数種類の示唆演出を実行可能である（第1設定示唆演出の実行割合は、設定値間の差が1%と小さく設定示唆の精度は低い、金色態様のカットイン示唆演出が実行された場合には、少なくとも設定値が「4」、「5」、「6」の何れかである（高設定値である）ことが確定するため設定示唆の精度は高い）ことを特徴とする遊技機。

10

このような構成によれば、設定示唆に関する興趣を向上させることができる。

【1088】

手段C5の遊技機は、

手段C1から手段C4の何れかに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを決定する決定手段（ステップS110の特別図柄通常処理を実行するCPU103）と、

前記決定手段による決定前に前記有利状態に制御されるかを判定する判定手段（ステップS101の始動入賞判定処理を実行するCPU103）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、前記判定手段の判定結果に基づいて前記特定表示を表示可能である（タイマー演出を先読み予告演出として実行可能であり、タイマー画像04TM300を、先読み予告演出のターゲットとなっている変動表示の実行前に表示可能である）

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定表示に関する興趣を向上させることができる。

【1089】

手段C6の遊技機は、

手段C1から手段C5の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、前記特定演出で複数の特定表示を表示可能であり（複数のタイマー画像を同時に並行して表示可能であり）、

30

複数の特定表示が表示された場合は、単数の特定表示が表示された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い（複数のタイマー画像が同時に並行して表示された場合は、単数のタイマー画像が表示された場合よりも、大当たり期待度が高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定表示が表示されているときに、さらに別の特定表示が表示されるか否かに関心を持たせることができ、特定表示に関する興趣を向上させることができる。

【1090】

手段C7の遊技機は、

手段C1から手段C6の何れかに記載の遊技機であって、

前記特定表示の表示態様により設定に関する示唆を行うことが可能である（赤色態様のタイマー画像が表示されることにより、設定値が高設定値であることが示唆される）

40

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定表示の表示態様に注目させることができる。

【1091】

手段C8の遊技機は、

手段C1から手段C7の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記示唆演出と前記予告演出とを並行して実行するときに、前記示唆演出に関する情報を優先して表示する（図11-6（9）に示すように、バトル演出とカットイン示唆演出

50

とが同時に実行されているときに、バトル演出の演出画像よりも、金色の背景と「激熱」の文字を含むカットイン画像 04 T M 1 0 0 C を高い優先度で表示させる)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、示唆演出の視認性を高めることにより、遊技者が示唆演出を見逃してしまうのを防ぐことができる。

【1092】

手段 C 9 の遊技機は、

手段 C 1 から手段 C 8 の何れかに記載の遊技機であって、

前記予告演出を実行するか否かを判定する第 1 判定を実行する予告演出判定手段（ステップ S 0 4 T M 2 0 6 5 で期待度示唆演出の実行有無及び演出態様を専用テーブル（図 1 1 - 2 (A)）に基づいて決定する演出制御用 C P U 1 2 0）と、

前記示唆演出を実行するか否かを判定する第 2 判定を実行する示唆演出判定手段（ステップ S 0 4 T M 2 1 0 0 でカットイン示唆演出の実行有無及び演出態様を専用テーブル（図 1 1 - 2 (D)）に基づいて決定する演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、演出制御の複雑化を抑制することができる。

【1093】

手段 C 1 0 の遊技機は、

手段 C 1 から手段 C 9 の何れかに記載の遊技機であって、

可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能な可変表示手段（C P U 1 0 3）を備え、

前記演出実行手段は、可変表示が実行されている期間における複数のタイミングで前記示唆演出を実行可能である（図 1 1 - 4 に示すように、変動表示が実行されている期間において、T 2 のタイミングで第 1 設定示唆演出を実行しており、T 9 のタイミングでカットイン示唆演出を実行している）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、示唆演出の興趣を向上させることができる。

【1094】

〔特徴部 07 T M に関する説明〕

次に、特徴部 07 T M に関して、図 1 2 - 1 ~ 図 1 2 - 2 7 を用いて説明する。本実施形態では、前述した（特徴部 208 S G に関する説明）において示したように、設定値を変更可能な遊技機において、所定の条件が成立したときに（例えば、始動入賞が発生したときに実行されている変動表示の変動パターンがノーマルリーチ又はスーパーリーチであるときに）、実行が保留されている変動表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない変動表示）の大当たり期待度を予告する先読み予告演出の実行が制限されることに特徴を有している。

【1095】

特徴部 07 T M に示される各演出（先読み予告演出、変動中予告演出）は、前述した 04 T M に示された各演出（設定示唆演出、変動中予告演出）とともに遊技機において実行可能な演出である。前述した 04 T M に示された各演出（設定示唆演出、変動中予告演出）と特徴部 07 T M に示される各演出（先読み予告演出、変動中予告演出）の両方の演出が遊技機において実行可能であってもよく、前述した 04 T M に示された各演出（設定示唆演出、変動中予告演出）が実行されることなく特徴部 07 T M に示される各演出（先読み予告演出、変動中予告演出）のみが遊技機において実行可能であってもよい。

【1096】

（表示結果判定）

図 1 2 - 1 は、低確状態において参照される表示結果判定テーブルの一例を示す図である。図 1 2 - 1 (A) ~ (F) に示すように、各設定値（1 ~ 6）に対応した表示結果判定テーブルが設けられており、C P U 1 0 3 は、設定されている設定値（1 ~ 6 の何れか）に対応した表示結果判定テーブルを参照して大当たり判定を実行する。

【1097】

10

20

30

40

50

本実施例のパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選割合（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、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（当選割合）を用いることにより、大当りの当選割合（出玉率）が変わるようになっている。設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も出玉率が高く、6, 5, 4, 3, 2, 1 の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、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、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。

【1098】

表示結果判定テーブルは、ROM 101 に記憶されているデータの集まりであって、特図表示結果判定用の乱数値である MR 1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが 1（第 1）である、つまり、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが 2（第 2）である、つまり、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値が設定されている。

【1099】

図 12-1（A）に示すように、低割合時における設定値 1 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合、つまり、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、「6」である場合よりも低い割合（1/300）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ割合（1/300）で大当りに当選するようになっている。

【1100】

また、図 12-1（B）に示すように、非確変時における設定値 2 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い割合（1/290）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ割合（1/290）で大当りに当選するようになっている。

【1101】

また、図 12-1（C）に示すように、低割合時における設定値 3 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い割合（1/280）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ割合（1/280）で大当りに当選するようになっている。

【1102】

また、図 12-1（D）に示すように、低割合時における設定値 4 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い割合（1/270）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ割合（1/270）で大当りに当選するようになっている。

【1103】

また、図 12-1（E）に示すように、低割合時における設定値 5 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合には、設定値が「

「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い割合（ $1/260$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ割合（ $1/260$ ）で大当りに当選するようになっている。

【1104】

また、図12-1（F）に示すように、低割合時における設定値6に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い割合（ $1/250$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ割合（ $1/250$ ）で大当りに当選するようになっている。

【1105】

つまり、CPU103は、低確状態において変動表示を開始させようとしている時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図12-1（A）～（F）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた割合で大当りの当選を決定する。尚、図12-1（A）～（F）に示す「割合」は、大当りになる割合（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【1106】

図12-2は、高確状態において参照される表示結果判定テーブルの一例を示す図である。図12-2（A）～（F）に示すように、各設定値（1～6）に対応した表示結果判定テーブルが設けられており、CPU103は、設定されている設定値（1～6の何れか）に対応した表示結果判定テーブルを参照して大当り判定を実行する。

【1107】

図12-2（A）に示すように、高割合時における設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、「6」である場合よりも低い割合（ $1/60$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ割合（ $1/60$ ）で大当りに当選するようになっている。

【1108】

また、図12-2（B）に示すように、高割合時における設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い割合（ $1/58$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ割合（ $1/58$ ）で大当りに当選するようになっている。

【1109】

また、図12-2（C）に示すように、高割合時における設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い割合（ $1/56$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として

、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ割合（1／56）で大当りに当選するようになっている。

【1110】

また、図12-2（D）に示すように、高割合時における設定値4に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い割合（1／54）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ割合（1／54）で大当りに当選するようになっている。

10

【1111】

また、図12-2（E）に示すように、高割合時における設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い割合（1／52）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ割合（1／52）で大当りに当選するようになっている。

20

【1112】

また、図12-2（F）に示すように、高割合時における設定値6に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い割合（1／50）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ割合（1／50）で大当りに当選するようになっている。

【1113】

つまり、CPU103は、高確状態において変動表示を開始させようとしている時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図12-2（A）～（F）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとするかを決定する。すなわち、設定値に応じた割合で大当りの当選を決定する。尚、図12-2（A）～（F）に示す「割合」は、大当りになる割合（割合）を示す。

30

【1114】

また、本実施例では、CPU103は、図12-1及び図12-2に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第1特別図柄の変動表示である場合と第2特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

40

【1115】

尚、本実施例では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、2個、3個、4個、5個、または7個以上であってもよい。

【1116】

（大当り種別判定）

図12-3（A）は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル〔第1特別図柄用〕を示す説明図であり、図12-3（B）は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル〔第2特別図柄用〕を示す説明図である。このうち、図12-3（

50

A) は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。また、図12-3(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

【1117】

大当たり種別判定テーブルは、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当たりの種別を「4R通常大当たり[100回]」、「2R通常大当たり[100回]」、「4R確変大当たり[次回]」、及び「10R確変大当たり[次回]」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

10

【1118】

ここで、本実施形態における大当たり種別について説明する。本実施形態では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確／高ベース状態に移行する「通常大当たり」（非確変大当たりともいう）と、大当たり遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確／高ベース状態に移行する「確変大当たり」が設定されている。

【1119】

「2R大当たり」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回（いわゆる2ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりであり、「4R大当たり」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが4回（いわゆる4ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。更に、「10R大当たり」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。

20

【1120】

「通常大当たり[100回]」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本例では、100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【1121】

一方、「確変大当たり[次回]」の大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが「4R確変大当たり[次回]」、及び「10R確変大当たり[次回]」の何れかの種別である場合には、大当たり遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

30

【1122】

例えば、「4R通常大当たり[100回]」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが4回（いわゆる4ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりであり、大当たり遊技状態の終了後に低確／高ベース状態に移行し、その後に実行される時短制御は、所定回数（本例では、100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する大当たり種別である。また、「10R確変大当たり[次回]」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりであり、大当たり遊技状態の終了後に高確／高ベース状態に移行し、その後に実行される高確制御と時短制御は、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される大当たり種別である。

40

【1123】

尚、本実施の形態においては、大当たり種別としての4種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は3種類以下、または5種類以

50

上設けてもよい。

【1124】

図12-3(A)に示すように、大当り種別判定テーブル〔第1特別図柄用〕においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～104までが「4R通常大当り〔100回〕」に割り当てられており、105～284までが「4R確変大当り〔次回〕」に割り当てられており、285～299までが「10R確変大当り〔次回〕」に割り当てられている。また、設定値が「2」～「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、設定値が「1」である場合と同様の判定値が割り当てられている。

【1125】

また、図12-3(B)に示すように、大当り種別判定テーブル〔第2特別図柄用〕においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～104までが「2R通常大当り〔100回〕」に割り当てられており、105～299までが「10R確変大当り〔次回〕」に割り当てられている。また、設定値が「2」～「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、設定値が「1」である場合と同様の判定値が割り当てられている。

【1126】

このように、本実施形態では、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合は、いずれの設定値に設定されているかによらず、大当り種別判定テーブルにおいて共通の判定値が割り当てられている。同様に、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合は、いずれの設定値に設定されているかによらず、大当り種別判定テーブルにおいて共通の判定値が割り当てられている。

【1127】

(変動パターン判定)

また、ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【1128】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【1129】

本実施形態では、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用される〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される〔大当り用〕変動パターン判定テーブルとが予め用意されているものとする。

【1130】

〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「非リーチはずれ」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、「スーパーリーチはずれ」の変動パターンの各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1131】

「非リーチはずれ」の変動パターンは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。リーチが成立する演出を実行しないので、「非リーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は、変動表示結果が「はずれ」となるときのリーチが成立する演出を実行する他の変動パターン(「ノーマルリーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」)の変動表示期間よりも短くなっている。

【1132】

【大当り用】変動パターン判定テーブルにおいては、「ノーマルリーチ大当り」の変動パターン、「スーパーリーチ大当り」の変動パターンの各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1133】

本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」及び「ノーマルリーチ大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出（バトル演出）が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。

【1134】

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ」、及び「スーパーリーチ大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出が実行される。

【1135】

図12-4（A）に示すように、【はずれ用】変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～898までが「非リーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、899～967までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、968～997までが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～898までが「非リーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、899～967までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、968～997までが「スーパーリーチはずれ【バトル引き分け】」の変動パターンに割り当てられている。このように、表示結果が「はずれ」となる場合には、複数の変動パターン各々の選択割合は、設定値によらず共通となっている。

【1136】

図12-4（B）に示すように、【大当り用】変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～69までが「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられており、70～997までが「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～69までが「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられており、70～997までが「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられている。このように、表示結果が「大当り」となる場合には、複数の変動パターン各々の選択割合は、設定値によらず共通となっている。

【1137】

（先読み予告演出の概要）

本実施形態では、実行が保留されている変動表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない変動表示）の表示結果が大当りとなる期待度を示唆する先読み予告演出を実行可能となっている。即ち、先読み予告演出は、遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを示唆する予告演出の一例である。本例では、先読み予告演出として、後述するように、変化演出と、操作部振動演出と、タイマー待機演出と、特殊背景演出とがある。

【1138】

（変化演出）

この実施の形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて変化演出を実行可能である。変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した保留表示07TMO01又はアクティブ表示07TMO03を、通常態様（本例では、白色の丸形表示）とは異なる特殊態様（本例では、白色の三角形表示）、青色態様（本例では、青色の丸形表示）、又は赤色態様（本例では、赤色の丸形表示）で表示する予告演出の一例である。

【1139】

具体的には、変化演出のうち、保留表示の07TMO01の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（特殊態様、青色態様、及び赤色態様の何れかの表示態様）で表示させる保留変化演出が、実行されていない変動表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない変動表示）の表示結果を示唆する先読み予告演出となっている。また、変化演出のうち、アクティブ表示07TMO03の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（特殊態様、青色態様、及び赤色態様の何れかの表示態様）で表示させるアクティブ変化演出が、実行されている変動表示（開始条件が成立した変動表示）の表示結果を示唆する変動中予告演出となっている。変化演出が実行されるタイミングや保留表示の変化パターンについては、後述する図12-9～図12-12で詳しく説明する。

10

【1140】

（操作部振動演出）

この実施の形態において、スティックコントローラ31Aには、スティックコントローラ31Aを振動動作させるためのバイブレータ用モータが内蔵されている。例えば、演出制御用CPU120により、バイブレータ用モータの軸の重心を偏らせ、バイブレータ用モータを回転制御することによって振動を生じさせ、スティックコントローラ31Aに振動動作を行わせるように制御することが可能となっている。以下では、スティックコントローラ31Aの振動動作が行われているときの態様を特別態様（振動態様）と称し、スティックコントローラ31Aの振動動作が行われていないときの態様を非特別態様（非振動態様）と称する。

20

【1141】

この実施の形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて操作部振動演出を実行可能である。操作部振動演出とは、始動入賞時に操作部振動演出を実行することに決定されたタイミング、始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示よりも先に実行される変動表示が開始されたタイミング（保留記憶が消化されて保留表示がシフトされたタイミング）、又は始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示（操作部振動演出のターゲットである変動表示）が開始されたタイミングで、スティックコントローラ31Aの振動動作が所定期間（例えば2秒間）行われてスティックコントローラ31Aが特別態様となる予告演出の一例である。

【1142】

具体的には、始動入賞時の判定結果に基づいて当該始動入賞のタイミングでスティックコントローラ31Aが振動動作した場合、又は、始動入賞時の判定結果に基づいて当該始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示よりも先に実行される変動表示が開始されたタイミング（保留記憶が消化されて保留表示がシフトされたタイミング）でスティックコントローラ31Aが振動動作した場合には、その操作部振動演出は、実行されていない変動表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない変動表示）の表示結果を示唆する先読み予告演出となっている。また、始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示（操作部振動演出のターゲットである変動表示）が開始されたタイミングでスティックコントローラ31Aが振動動作した場合には、その操作部振動演出は、実行されている変動表示（開始条件が成立した変動表示）の表示結果を示唆する変動中予告演出となっている。操作部振動演出が実行されるタイミングについては、図12-14で詳しく説明する。

30

40

【1143】

なお、本実施形態における操作部振動演出の演出態様は、振動動作が2秒間行われる演出態様のみであるが、このような形態に限らず、操作部振動演出の演出態様として複数の演出態様を設けてもよい。例えば、スティックコントローラ31Aの振動動作が2秒間行われる態様と、スティックコントローラ31Aの振動動作が10秒間行われる態様とがあってもよい。そして、振動動作の期間が長いとき（例えば10秒のとき）には、振動動作の期間が短いとき（例えば2秒のとき）よりも大当り期待度が高くなるようにしてもよい。

【1144】

また、スティックコントローラ31AにLEDを設けて、振動動作が行われるときにL

50

LEDを発光させるようにしてもよい。そして、振動動作に伴いLEDが発光する場合には、振動動作に伴いLEDが発光しない場合よりも大当り期待度が高くなるようにしてもよい。さらに、スティックコントローラ31Aの振動動作が行われるときに、スティックコントローラ31Aに設けられたLEDが白色に発光する態様と、スティックコントローラ31Aに設けられたLEDが赤色に発光する態様とがあってもよい。そして、振動動作に伴いLEDが赤色に発光する場合には、振動動作に伴いLEDが白色に発光する場合よりも大当り期待度が高くなるようにしてもよい。

【1145】

(タイマー演出)

この実施の形態では、始動入賞時の判定結果に基づいてタイマー演出を実行可能である。タイマー演出とは、[特徴部04TM]に関する説明において述べたように、表示結果を示唆する予告演出の一種であるバトル演出（スーパーリーチ演出）に対応した演出であり、バトル演出が実行されるまでの残り時間（秒数）を表示する（報知する）演出である。また、バトル演出が実行されたタイミング（スーパーリーチに発展したタイミング）で期待度示唆演出が実行される場合があることから、タイマー演出は、期待度示唆演出が実行されるまでの残り時間（秒数）を表示する（示唆する）演出でもある。このように、本実施形態において、タイマー演出は、実行されている変動表示（開始条件が成立した変動表示）の表示結果を示唆する変動中予告演出の一種であるバトル演出に対応した変動中予告演出の一例であり、実行されている変動表示（開始条件が成立した変動表示）の表示結果を示唆する変動中予告演出の一種である期待度示唆演出に対応した変動中予告演出の一例でもある。タイマー演出が実行されるタイミング及びタイマー演出の演出態様については、図12-16で詳しく説明する。

【1146】

この実施の形態では、タイマー演出は、バトル演出が実行される（スーパーリーチに発展する）n秒前のタイミングで開始される。タイマー演出では、画像表示装置5の画面右下領域にタイマー画像07TM300が表示される。タイマー画像07TM300が表示されたタイミングでは、タイマー画像07TM300は初期値n（本例では59秒を示す「00:59」の数値）を示している。そして、タイマー画像07TM300により示される数値（画像表示装置5の画面右下領域に表示される数値）は、1秒経過毎に1ずつ減算更新されてゆき、「00:00」になったタイミング（残り0秒となったタイミング）でバトル演出が実行されることになる。また、タイマー画像07TM300により示される数値が「00:00」になったタイミング（残り0秒となったタイミング）で期待度示唆演出が実行される場合がある。このように、タイマー演出は、タイマー画像が示す残り時間（残りn秒～残り0秒）の減算動作（バトル演出開始までのカウントダウン動作）を行う演出である。

【1147】

(タイマー待機演出)

また、本実施形態では、始動入賞口への入賞が発生したことに基づく始動入賞時判定の判定結果に基づいてタイマー演出の実行が決定された場合に、タイマー画像07TM300が表示される領域に、前もってタイマー演出が実行されることを報知する（示唆する）待機画像07TM300aを表示させるタイマー待機演出を先読み予告演出として実行可能となっている。待機画像07TM300aには「準備中」の文字が含まれており、その後当該領域にタイマー画像07TM300が表示されてタイマー演出が実行されることを報知する（示唆する）表示となっている。待機画像07TM300aは、当該始動入賞時判定の対象となった変動表示（タイマー演出が実行される変動表示）が実行されるまで継続して画面右下に表示される。そして、当該始動入賞時判定の対象となった変動表示（ターゲット変動）が実行されると、タイマー演出が実行され、待機画像07TM300aが表示されていた領域に、待機画像07TM300aに代えてタイマー画像07TM300が表示されて、初期値n（例えば59秒を示す「00:59」の数値）からのカウントダウン動作が開始されることになる。

【1148】

なお、このような形態に限らず、始動入賞時にタイマー演出を実行することに決定された場合には、当該始動入賞時判定の対象となった変動表示（ターゲット変動）が実行されるまでは、初期値 n （例えば59秒を示す「00:59」の数値）のタイマー画像07TM300を継続して表示させてカウントダウン動作は開始させず、当該始動入賞時判定の対象となった変動表示（ターゲット変動）が実行されているときに、それまで継続して表示されていた初期値 n となっているタイマー画像07TM300のカウントダウン動作を開始させるようにしてもよい。即ち、前述した待機画像07TM300aに代えて初期値 n のタイマー画像07TM300を複数変動にわたり継続して表示させるようにしてもよい。この場合には、初期値 n となっているタイマー画像07TM300を複数変動にわたり継続して表示させる演出が、先読み予告演出に相当する。

10

【1149】

（特殊背景演出）

この実施の形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて特殊背景演出を実行可能である。特殊背景演出とは、始動入賞時に特殊背景演出を実行することに決定されたタイミング、始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示よりも先に実行される変動表示が開始されたタイミング（保留記憶が消化されて保留表示がシフトされたタイミング）、又は始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示（特殊背景演出のターゲットである変動表示）が開始されたタイミングで、飾り図柄の背景画像として、夜空と山と噴煙とを含む火山の風景をあらわした特殊背景画像07TM400を表示する予告演出の一例である。特殊背景演出が開始されること（特殊背景画像07TM400が表示されること）は、背景画像が通常背景画像から特殊背景画像07TM400に変化することに相当する。

20

【1150】

具体的には、始動入賞時の判定結果に基づいて特殊背景画像07TM400が表示された場合、又は、始動入賞時の判定結果に基づいて当該始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示よりも先に実行される変動表示が開始されたタイミング（保留記憶が消化されて保留表示がシフトされたタイミング）で特殊背景画像07TM400が表示された場合には、その特殊背景演出は、実行されていない変動表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない変動表示）の表示結果を示唆する先読み予告演出となっている。また、始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示（特殊背景演出のターゲットである変動表示）が開始されたタイミングで特殊背景画像07TM400が表示された場合には、その特殊背景演出は、実行されている変動表示（開始条件が成立した変動表示）の表示結果を示唆する変動中予告演出となっている。特殊背景演出が実行されるタイミングについては、図12-18で詳しく説明する。

30

【1151】

なお、特殊背景演出が実行されるときに、飾り図柄の背景画像として複数種類の特殊背景画像を表示可能としてもよい。例えば、特殊背景演出が実行されるときの特特殊背景画像として、特殊背景画像07TM400の左上方に青色の文字で「Lv. 1」と表示された第1特殊背景画像と、特殊背景画像07TM400の左上方に緑色の文字で「Lv. 2」と表示された第2特殊背景画像と、特殊背景画像07TM400の左上方に赤い文字で「Lv. 3」と表示された第3特殊背景画像のいずれかが表示されるようにしてもよい。この場合に、第1特殊背景画像<第2特殊背景画像<第3特殊背景画像の順で大当たり期待度が高くなっているものとする。

40

【1152】

このような複数態様の特殊背景演出に関して、第1特殊背景画像から、第1特殊背景画像よりも大当たり期待度が高い第2特殊背景画像または第3特殊背景画像に変化させるようにしてもよく、第2特殊背景画像から、第2特殊背景画像よりも大当たり期待度が高い第3特殊背景画像に変化させることを可能としてもよい。特殊背景画像を変化させるタイミングは、変動表示が開始されるとき（保留記憶が消化されて保留表示がシフトされたタイミング）であってもよく、変動表示の実行中であってもよい。

50

【1153】

また、背景画像が変化することを示唆する背景変化示唆演出（例えば、キャラクタが出現して現在の背景画像を叩いて変化させようとするアクションを行う演出）を実行するようにしてもよく、背景変化示唆演出が実行された場合には、背景変化示唆演出が実行されなかった場合よりも特殊背景演出が実行される（背景画像が通常背景から特殊背景画像に変化する）割合が高くなるようにしてもよい。ここで、背景変化示唆演出が実行された場合であっても特殊背景演出が実行されないことがあるようにしてもよく、背景変化示唆演出が実行されない場合であっても特殊背景演出が実行されることがあるようにしてもよい。

【1154】

また、背景変化示唆演出が実行された場合には、背景変化示唆演出が実行されなかった場合よりも特殊背景画像が変化する（第1特殊背景画像から第2特殊背景画像または第3特殊背景画像に変化する、あるいは、第2特殊背景画像から第3特殊背景画像に変化する）割合が高くなるようにしてもよい。ここで、背景変化示唆演出が実行された場合であっても特殊背景画像が変化しないことがあるようにしてもよく、背景変化示唆演出が実行されない場合であっても特殊背景画像が変化することがあるようにしてもよい。

【1155】

次に、先読み予告演出の具体例に関して、図12-5を用いて説明する。図12-5は、変動パターンが「非リーチはずれ」である変動表示を行っているときに、先読み予告演出が実行される場合に画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【1156】

まず、図12-5（1）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。また、アクティブ表示領域07TM013には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示07TM003を表示させており、保留表示領域07TM011には、保留表示07TM001を2つ表示させている。

【1157】

この実施の形態では、演出図と対応させて、スティックコントローラ31Aの態様を演出図の右下方に示している。図12-5（1）に示す演出画像が画像表示装置5に表示されているときは、スティックコントローラ31Aの態様は非特別態様（非振動態様）となっている。

【1158】

次いで、図12-5（2）に示すように、第1保留記憶数が2の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに、新たに始動入賞が発生し第1保留記憶数が3となったものとする。

【1159】

本例では、このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理（図12-6及び図12-7を参照）において、変化演出を実行することに決定し（ステップS07TM1020）、変化パターン310に決定し（ステップS07TM1050）、第1先読みカウンタをセットしたものとする（ステップS07TM1060）。このとき第1保留記憶数が3であることに基づいて、第1先読みカウンタの値として3をセットする。即ち、第1先読みカウンタの値は、変化演出（保留変化演出又はアクティブ変化演出）のターゲットとなる変動表示が実行されるまでの残りの変動表示回数を示している。

【1160】

図12-5（2）に示すように、演出制御用CPU120は、変化パターン310の変化演出（図12-10（A3）を参照）を実行することに決定し、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、保留表示領域07TM011に赤色態様の保留表示07TM001Aを新たに表示させている。

【1161】

また、本例では、このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理（図12-6及び図12-7を参照）において、操作部振動演出を実行することに決定し（ステップS07TM2010）、第2先読みカウンタをセットしたものとする（ステップS07TM2050）。このとき第1保留記憶数が3であることに基づいて、第2先読みカウンタの値として3をセットする。即ち、第2先読みカウンタの値は、操作部振動演出のターゲットとなる変動表示が実行されるまでの残りの変動表示回数を示している。

【1162】

図12-5（2）に示すように、演出制御用CPU120は、操作部振動演出を実行することに決定したことに基づいて、スティックコントローラ31Aの態様を特別態様（振動態様）としている。

【1163】

また、本例では、このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理（図12-6及び図12-7を参照）において、タイマー演出を実行することに決定し（ステップS07TM3020）、第3先読みカウンタをセットしたものとする（ステップS07TM3060）。このとき第1保留記憶数が3であることに基づいて、第3先読みカウンタの値として3をセットする。即ち、第3先読みカウンタの値は、タイマー演出のターゲットとなる変動表示が実行されるまでの残りの変動表示回数を示している。

【1164】

図12-5（2）に示すように、演出制御用CPU120は、タイマー演出を実行することに決定したことに基づいて、先読み予告演出であるタイマー待機演出を実行し、画像表示装置5の画面右下領域に待機画像07TM300aを表示させている。前述したように、待機画像07TM300aには「準備中」の文字が含まれており、その後に当該領域にタイマー画像07TM300が表示されてタイマー演出が実行されることを報知する（示唆する）表示となっている。

【1165】

また、本例では、このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理（図12-6及び図12-7を参照）において、特殊背景演出を実行することに決定し（ステップS07TM4010）、第4先読みカウンタをセットしたものとする（ステップS07TM4050）。このとき第1保留記憶数が3であることに基づいて、第4先読みカウンタの値として3をセットする。即ち、第4先読みカウンタの値は、特殊背景演出のターゲットとなる変動表示が実行されるまでの残りの変動表示回数を示している。

【1166】

図12-5（2）に示すように、演出制御用CPU120は、特殊背景演出を実行することに決定したことに基づいて、画像表示装置5に飾り図柄の背景画像として特殊背景画像07TM400を表示させている。

【1167】

（始動入賞時演出決定処理）

図12-6及び図12-7は、始動入賞時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理（ステップS161）において、図12-6及び図12-7に示す始動入賞時演出決定処理を実行する。

【1168】

始動入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく1セットの始動入賞時のコマンド（例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第1保留記憶数加算指定コマンド）を新たに受信したか否かを確認する（ステップS07TM1000）。

【1169】

図柄指定コマンドは、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、及び、大当たりの種別の判定結果を示す演出制御コマンドである。CPU103は、始動入賞時に抽出した大当たり判定用乱数及び大当たり種別判定用乱数に基づいて、大当たりとなるか否か、及び、大当

10

20

30

40

50

りとなる場合の大当たり種別を判定して、その判定結果を指定する図柄指定コマンドを出力する。また、変動カテゴリコマンドは、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す演出制御コマンドである。CPU103は、始動入賞時に抽出した変動パターン判定用乱数に基づいて、ノーマルリーチとなるか否か、スーパーリーチとなるか否か等を判定して、その判定結果を指定する変動カテゴリコマンドを出力する。また、第1保留記憶数加算指定コマンドは、第1保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンドである。

【1170】

具体的には、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第2保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定する。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ（ステップS07TM1000でNO）、そのまま処理を終了する。

【1171】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば（ステップS07TM1000でYES）、演出制御用CPU120は、後述する変化禁止フラグ（ステップS1070及びステップS07TM1170参照）がセットされているか否かを確認する（ステップS07TM1010）。変化禁止フラグがセットされている場合には（ステップS07TM1010でYES）、ステップS07TM2000に処理を進める。

【1172】

ここで、変化禁止フラグがセットされているということは、当該始動入賞に対応した変動表示とは異なる何れかの変動表示（当該始動入賞に対応した保留表示とは異なる何れかの保留表示又はアクティブ表示）について、既に変化演出が実行されているか又は変化演出を実行することに決定されているということであるため、このような場合には、さらなる変化演出の実行が禁止されることになる。

【1173】

変化禁止フラグがセットされていない場合には（ステップS07TM1010でNO）、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終表示態様及び変化演出の実行有無を、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル（図12-8参照）に基づいて決定する。即ち、本実施形態では、当該始動入賞に対応した変動表示と異なる変動表示（当該始動入賞に対応した保留表示と異なる保留表示又はアクティブ表示）の何れについても、変化演出が実行されておらず且つ変化演出を実行することに決定されていない場合に、変化演出を実行可能となる。

【1174】

図12-8は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図12-8に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示07TM003の最終表示態様として、「通常態様（白色態様）」、「特殊態様」、「青色態様」、及び「赤色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【1175】

図12-8に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示07TM003の最終表示態様は、60%の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、10%の割合で特殊態様（白色の三角形表示）となり、15%の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、5%の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となる。

【1176】

一方、始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示07TM003の最終表示態様は、30%の

10

20

30

40

50

割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、１０％の割合で特殊態様（白色の三角形表示）となり、２０％の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、４０％の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となる。

【１１７７】

本実施形態では、前述したように、アクティブ表示０７ＴＭ００３を、通常態様（白色の丸形表示）とは異なる特殊態様（白色の三角形表示）、青色態様（青色の丸形表示）、又は赤色態様（赤色の丸形表示）で表示する演出を変化演出（アクティブ変化演出）と称している。従って、アクティブ表示の最終表示態様を通常態様（白色の丸形表示）とは異なる特殊態様（白色の三角形表示）、青色態様（青色の丸形表示）、又は赤色態様（赤色の丸形表示）に決定することは、アクティブ表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（特殊態様、青色態様、及び赤色態様の何れかの表示態様）で表示させる変化演出（アクティブ変化演出）を実行することに決定することに相当する。

10

【１１７８】

一方、アクティブ表示の最終表示態様を通常態様（白色の丸形表示）に決定することは、変化演出（アクティブ変化演出及び保留変化演出）を実行しないことに決定することに相当する。

【１１７９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップＳ０７ＴＭ１０３０）。変化演出を実行しないことに決定している場合には（ステップＳ０７ＴＭ１０３０でＮＯ）、ステップＳ０７ＴＭ２０００に処理を進める。

20

【１１８０】

変化演出を実行することに決定している場合には（ステップＳ０７ＴＭ１０３０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する演出制限フラグ（図１２－１９参照）がセットされているかを判定する（ステップＳ０７ＴＭ１０４０）。演出制限フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０７ＴＭ１０４０でＮＯ）、ステップＳ０７ＴＭ１０５０以降に処理を進め、演出制限フラグがセットされている場合には（ステップＳ０７ＴＭ１０４０でＹＥＳ）、ステップＳ０７ＴＭ１１５０以降に処理を進める。

【１１８１】

演出制限フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０７ＴＭ１０４０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示の変化パターンを、〔演出制限フラグ非セット時〕の変化パターン決定テーブルＡ（図１２－９及び図１２－１０参照）に基づいて決定する（ステップＳ０７ＴＭ１０５０）。演出制限フラグがセットされていないということは、当該始動入賞時に実行されている変動表示の変動パターンがリーチを伴う変動パターンではないということであり、この場合には、当該始動入賞に対応した保留表示を当該始動入賞時に青色態様又は赤色態様で表示する変化パターンを選択することが可能となっている。

30

【１１８２】

（変化パターン決定テーブルＡ）

図１２－９及び図１２－１０は、演出制限フラグがセットされていないときの保留表示の変化パターンを決定するための変化パターン決定テーブルＡの具体例を示す説明図である。始動入賞によって第１保留記憶数が n （ $n: 1 \sim 4$ ）となった場合には、（ i ）その始動入賞に対応した n 番目の保留表示０７ＴＭ００１が保留表示領域０７ＴＭ０１１に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、（ $i i$ ）その始動入賞に対応した保留表示０７ＴＭ００１が、保留表示領域０７ＴＭ０１１における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域０７ＴＭ０１３側）にシフトするタイミング（ $n \geq 2$ の場合）、及び、（ $i i i$ ）その始動入賞に対応した保留表示０７ＴＭ００１が、アクティブ表示領域０７ＴＭ０１３にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示０７ＴＭ００３が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）が通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。な

40

50

お、後述する図 12-11 及び図 12-12 に示す変化パターン決定テーブル B についての説明においても、同様である。

【1183】

図 12-9 及び図 12-10 では、変化パターン毎に、(i) ~ (iii) の各タイミングで、変動表示に対応した表示情報（保留表示 07TM001 又はアクティブ表示 07TM003）がどのような表示態様になるかを示している。図 12-9 及び図 12-10 に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の丸形表示である通常態様を示しており、「特殊」とは白色の三角形表示である特殊態様を示しており、「青色」とは青色の丸形表示である青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の丸形表示である赤色態様を示している。なお、後述する図 12-11 及び図 12-12 に示す変化パターン決定テーブル B についての説明においても、同様である。

10

【1184】

演出制御用 CPU 120 は、第 1 保留記憶数保存領域に格納されている第 1 保留記憶数が「1」である場合には、図 12-9 (A1) に示す [保留 1 個用] 変化パターン決定テーブル A を選択する。

【1185】

決定された最終表示態様が通常態様である場合（変化演出を実行しないことに決定している場合（ステップ S07TM1030 で NO））に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）によらず、変化パターン 101 が 100% の割合で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン 101 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

20

【1186】

なお、図 12-9 及び図 12-10 の説明において、アクティブシフトとは、保留表示 07TM001 が保留表示領域 07TM011 からアクティブ表示領域 07TM013 にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示 07TM003 が表示されること）をいう。後述する図 12-11 及び図 12-12 に示す変化パターン決定テーブル B についての説明においても、同様である。

【1187】

ここで、最終表示態様として通常態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン 101、後述する変化パターン 201、変化パターン 301、変化パターン 401 の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示 07TM003 が通常態様のまま変化しないことになる。

30

【1188】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン 101、変化パターン 102、及び、変化パターン 103 に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 102 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様にさせる変化パターンであり、変化パターン 103 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

40

【1189】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン 101 が 60% の割合で決定され、変化パターン 102 が 20% の割合で決定され、変化パターン 103 が 20% の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1190】

また、決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結

50

果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン１０１が４０％の割合で決定され、変化パターン１０２が３０％の割合で決定され、変化パターン１０３が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１１９１】

ここで、最終表示態様として特殊態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、後述する変化パターン３０１、後述する変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示０７ＴＭ００３が通常態様から最終的に特殊態様に変化することになる。また、最終表示態様として特殊態様が決定されており、アクティブシフトのタイ

10

【１１９２】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン１０１、変化パターン１０２、変化パターン１０３、変化パターン１０４、及び、変化パターン１０５に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン１０４は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイ

20

【１１９３】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン１０１が３０％の割合で決定され、変化パターン１０２が２０％の割合で決定され、変化パターン１０３が２０％の割合で決定され、変化パターン１０４が１５％の割合で決定され、変化パターン１０５が１５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

30

【１１９４】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン１０１が１０％の割合で決定され、変化パターン１０２が１５％の割合で決定され、変化パターン１０３が１５％の割合で決定され、変化パターン１０４が３０％の割合で決定され、変化パターン１０５が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１１９５】

ここで、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、変化パターン３０１、変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示０７ＴＭ００３が通常態様から最終的に青色態様に変化することになる。また、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン１０２及び変化パターン１０３、後述する変化パターン２０２及び変化パターン２０３、変化パターン３０２及び変化パターン３０３、変化パターン４０２及び変化パターン４０３の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示０７ＴＭ００３が特殊態様から最終的に青色態様に変化することになる。また、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン１０４及び変化パターン１０５、後述する変化パターン２０４及び変化パターン２０５、変化パターン３０４及び変化パターン３０５、変化パターン

40

50

４０４及び変化パターン４０５の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示０７ＴＭ００３が青色態様のまま変化しないことになる。

【１１９６】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン１０１、変化パターン１０２、変化パターン１０３、変化パターン１０４、変化パターン１０５、変化パターン１０６、及び、変化パターン１０７に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン１０６は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に变化させる変化パターンであり、変化パターン１０７は、始動入賞時に予告対象の保留表示を赤色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

10

【１１９７】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン１０１が３０％の割合で決定され、変化パターン１０２が２０％の割合で決定され、変化パターン１０３が２０％の割合で決定され、変化パターン１０４が１０％の割合で決定され、変化パターン１０５が１０％の割合で決定され、変化パターン１０６が５％の割合で決定され、変化パターン１０７が５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

20

【１１９８】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「は大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン１０１が４％の割合で決定され、変化パターン１０２が８％の割合で決定され、変化パターン１０３が８％の割合で決定され、変化パターン１０４が１５％の割合で決定され、変化パターン１０５が１５％の割合で決定され、変化パターン１０６が２５％の割合で決定され、変化パターン１０７が２５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１１９９】

ここで、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、変化パターン３０１、変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示０７ＴＭ００３が通常態様から最終的に赤色態様に变化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン１０２及び変化パターン１０３、後述する変化パターン２０２及び変化パターン２０３、変化パターン３０２及び変化パターン３０３、変化パターン４０２及び変化パターン４０３の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示０７ＴＭ００３が特殊態様から最終的に赤色態様に变化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン１０４及び変化パターン１０５、後述する変化パターン２０４及び変化パターン２０５、変化パターン３０４及び変化パターン３０４、変化パターン４０４及び変化パターン４０５の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示０７ＴＭ００３が青色態様から最終的に赤色態様に变化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで赤色態様となっている場合（変化パターン１０６及び変化パターン１０７、後述する変化パターン２０６～変化パターン２０８、変化パターン３０６～変化パターン３１０、変化パターン４０６～変化パターン４１０の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示０７ＴＭ００３が赤色態様のまま変化しないことになる。

30

40

【１２００】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数

50

が「2」である場合には、図12-9(A2)に示す〔保留2個用〕変化パターン決定テーブルAを選択する。

【1201】

決定された最終表示態様が通常態様である場合（変化演出を実行しないことに決定している場合（ステップS07TM1030でNO））に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）によらず、変化パターン201が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン201は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

10

【1202】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン201、変化パターン202、及び変化パターン203に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン202は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン203は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

20

【1203】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン201が60%の割合で決定され、変化パターン202が20%の割合で決定され、変化パターン203が20%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1204】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン201が40%の割合で決定され、変化パターン202が30%の割合で決定され、変化パターン203が30%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

30

【1205】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン201、変化パターン202、変化パターン203、変化パターン204、及び変化パターン205に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン204は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン205は、始動入賞時に予告対象の保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

40

【1206】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン201が40%の割合で決定され、変化パターン202が20%の割合で決定され、変化パターン203が20%の割合で決定され、変化パターン204が10%の割合で決定され、変化パターン205が10%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

50

【1207】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン201が10%の割合で決定され、変化パターン202が15%の割合で決定され、変化パターン203が15%の割合で決定され、変化パターン204が30%の割合で決定され、変化パターン205が30%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1208】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン201、変化パターン202、変化パターン203、変化パターン204、変化パターン205、変化パターン206、変化パターン207、及び変化パターン208に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン206は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン207は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン208は、始動入賞時に予告対象の保留表示を赤色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【1209】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン201が35%の割合で決定され、変化パターン202が15%の割合で決定され、変化パターン203が15%の割合で決定され、変化パターン204が10%の割合で決定され、変化パターン205が10%の割合で決定され、変化パターン206が5%の割合で決定され、変化パターン207が5%の割合で決定され、変化パターン208が5%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1210】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン201が2%の割合で決定され、変化パターン202が4%の割合で決定され、変化パターン203が4%の割合で決定され、変化パターン204が15%の割合で決定され、変化パターン205が15%の割合で決定され、変化パターン206が20%の割合で決定され、変化パターン207が20%の割合で決定され、変化パターン208が20%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1211】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「3」である場合には、図12-10（A3）に示す「保留3個用」変化パターン決定テーブルAを選択する。

【1212】

決定された最終表示態様が通常態様である場合（変化演出を実行しないことに決定している場合（ステップS07TM1030でNO））に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）によらず、変化パターン301が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン301は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフ

トのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。
【1213】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン301、変化パターン302、及び変化パターン303に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン302は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン303は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

10

【1214】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン301が60%の割合で決定され、変化パターン302が20%の割合で決定され、変化パターン303が20%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1215】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン301が40%の割合で決定され、変化パターン302が30%の割合で決定され、変化パターン303が30%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

20

【1216】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン301、変化パターン302、変化パターン303、変化パターン304、及び変化パターン305に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン304は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン305は、始動入賞時に予告対象の保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

30

【1217】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン301が30%の割合で決定され、変化パターン302が20%の割合で決定され、変化パターン303が20%の割合で決定され、変化パターン304が15%の割合で決定され、変化パターン305が15%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

40

【1218】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン301が10%の割合で決定され、変化パターン302が15%の割合で決定され、変化パターン303が15%の割合で決定され、変化パターン304が30%の割合で決定され、変化パターン305が30%の割合で決定されるように判定値が割り振られ

50

ている。

【1219】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン301、変化パターン302、変化パターン303、変化パターン304、変化パターン305、変化パターン306、変化パターン307、変化パターン308、変化パターン309、及び変化パターン310に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン306は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン307は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンである。

10

【1220】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン301が30%の割合で決定され、変化パターン302が20%の割合で決定され、変化パターン303が20%の割合で決定され、変化パターン304が10%の割合で決定され、変化パターン305が10%の割合で決定され、変化パターン306が2%の割合で決定され、変化パターン307が2%の割合で決定され、変化パターン308が2%の割合で決定され、変化パターン309が2%の割合で決定され、変化パターン310が2%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

20

【1221】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン301が10%の割合で決定され、変化パターン302が10%の割合で決定され、変化パターン303が10%の割合で決定され、変化パターン304が15%の割合で決定され、変化パターン305が15%の割合で決定され、変化パターン306が8%の割合で決定され、変化パターン307が8%の割合で決定され、変化パターン308が8%の割合で決定され、変化パターン309が8%の割合で決定され、変化パターン310が8%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

30

【1222】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「4」である場合には、図12-10（A4）に示す「保留4個用」変化パターン決定テーブルAを選択する。

【1223】

決定された最終表示態様が通常態様である場合（変化演出を実行しないことに決定している場合（ステップS07TM1030でNO））に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）によらず、変化パターン401が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン401は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

40

【1224】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パ

50

ターン４０１、変化パターン４０２、及び変化パターン４０３に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン４０２は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン４０３は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

10

【１２２５】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン４０１が６０％の割合で決定され、変化パターン４０２が２０％の割合で決定され、変化パターン４０３が２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１２２６】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン４０１が４０％の割合で決定され、変化パターン４０２が３０％の割合で決定され、変化パターン４０３が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

20

【１２２７】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン４０１、変化パターン４０２、変化パターン４０３、変化パターン４０４、及び変化パターン４０５に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン４０４は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン４０５は、始動入賞時に予告対象の保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

30

【１２２８】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン４０１が３０％の割合で決定され、変化パターン４０２が２０％の割合で決定され、変化パターン４０３が２０％の割合で決定され、変化パターン４０４が１５％の割合で決定され、変化パターン４０５が１５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

40

【１２２９】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン４０１が１０％の割合で決定され、変化パターン４０２が１５％の割合で決定され、変化パターン４０３が１５％の割合で決定され、変化パターン４０４が３０％の割合で決定され、変化パターン４０５が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られ

50

ている。

【1230】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン401、変化パターン402、変化パターン403、変化パターン404、変化パターン405、変化パターン406、変化パターン407、変化パターン408、変化パターン409、変化パターン410に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン406は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に变化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に变化させる変化パターンであり、変化パターン407は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に变化させる変化パターンであり、変化パターン408は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に变化させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン409は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に变化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン410は、始動入賞時に予告対象の保留表示を赤色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【1231】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン401が30%の割合で決定され、変化パターン402が20%の割合で決定され、変化パターン403が20%の割合で決定され、変化パターン404が10%の割合で決定され、変化パターン405が10%の割合で決定され、変化パターン406が2%の割合で決定され、変化パターン407が2%の割合で決定され、変化パターン408が2%の割合で決定され、変化パターン409が2%の割合で決定され、変化パターン410が2%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1232】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン401が10%の割合で決定され、変化パターン402が10%の割合で決定され、変化パターン403が10%の割合で決定され、変化パターン404が15%の割合で決定され、変化パターン405が15%の割合で決定され、変化パターン406が8%の割合で決定され、変化パターン407が8%の割合で決定され、変化パターン408が8%の割合で決定され、変化パターン409が8%の割合で決定され、変化パターン410が8%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1233】

以上に示したように、演出制限フラグがセットされていない（当該始動入賞時に実行されている変動表示の変動パターンがリーチを伴う変動パターンではない）場合には、当該始動入賞に対応した保留表示を当該始動入賞時に青色態様又は赤色態様で表示する変化パターン（変化パターン105, 107、変化パターン205, 208、変化パターン305, 310、変化パターン405, 410）を選択することが可能となっている。

【1234】

次いで、演出制御用CPU120は、変化演出を実行することに決定している場合には、第1先読みカウンタをセットし（ステップS07TM1060）、変化禁止フラグをセットする（ステップS07TM1070）。

【1235】

第1先読みカウンタには、始動入賞に基づいて更新された第1保留記憶数に対応した値（第1保留記憶数指定コマンドにより指定された値）がセットされ、第1特別図柄の変動表示が実行される毎に（第1保留記憶数減算指定コマンドを受信する毎に）、第1先読みカウンタの値が1ずつ減算される。即ち、始動入賞時の判定対象となった保留記憶に対応した保留表示07TM001がシフトされる毎に、第1先読みカウンタの値が減算される。そして、第1先読みカウンタの値が0となったときに、ターゲットとなった変動表示が実行されることになる。なお、後述する第2先読みカウンタ、第3先読みカウンタ、及び第4先読みカウンタについても、第1先読みカウンタと同様に減算される。

【1236】

変化禁止フラグがセットされている期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、前述したステップS07TM1010でYESと判定されることにより、当該新たな始動入賞（新たな第1保留記憶）に対応した変化演出は実行されない。変化禁止フラグは、変化演出の対象となった変動表示（所謂ターゲット変動）が終了したときにクリアされる。

【1237】

また、演出制限フラグがセットされている場合には（ステップS07TM1040でYES）、演出制御用CPU120は、保留表示の変化パターンを、[演出制限フラグセット時]の変化パターン決定テーブルB（図12-11及び図12-12参照）に基づいて決定する（ステップS07TM1150）。演出制限フラグがセットされているということは、当該始動入賞時に実行されている変動表示の変動パターンがリーチを伴う変動パターンであるということであり、この場合には、当該始動入賞に対応した保留表示を当該始動入賞時に青色態様又は赤色態様で表示する変化パターンを選択しないようになっている。

【1238】

（変化パターンB決定テーブル）

図12-11及び図12-12は、演出制限フラグがセットされているときの保留表示の変化パターンを決定するための変化パターン決定テーブルBの具体例を示す説明図である。各変化パターン（変化パターン101～変化パターン410）についての説明は、前述した図12-9及び図12-10の説明において示したものと同様であるので、ここでの説明は省略する。

【1239】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「1」である場合には、図12-11（B1）に示す[保留1個用]変化パターン決定テーブルBを選択する。

【1240】

決定された最終表示態様が通常態様である場合（変化演出を実行しないことに決定している場合（ステップS07TM1030でNO））に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）によらず、変化パターン101が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1241】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「

10

20

30

40

50

はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン１０１が６０％の割合で決定され、変化パターン１０２が２０％の割合で決定され、変化パターン１０３が２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１２４２】

また、決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン１０１が４０％の割合で決定され、変化パターン１０２が３０％の割合で決定され、変化パターン１０３が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１２４３】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン１０１が４０％の割合で決定され、変化パターン１０２が２０％の割合で決定され、変化パターン１０３が２０％の割合で決定され、変化パターン１０４が２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１２４４】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン１０１が２０％の割合で決定され、変化パターン１０２が１５％の割合で決定され、変化パターン１０３が１５％の割合で決定され、変化パターン１０４が５０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１２４５】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン１０１が３０％の割合で決定され、変化パターン１０２が２５％の割合で決定され、変化パターン１０３が２５％の割合で決定され、変化パターン１０４が１５％の割合で決定され、変化パターン１０６が５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１２４６】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「は大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン１０１が２０％の割合で決定され、変化パターン１０２が１５％の割合で決定され、変化パターン１０３が５％の割合で決定され、変化パターン１０４が３０％の割合で決定され、変化パターン１０６が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１２４７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「２」である場合には、図１２－１１（Ｂ２）に示す「保留２個用」変化パターン決定テーブルＢを選択する。

【１２４８】

決定された最終表示態様が通常態様である場合（変化演出を実行しないことに決定している場合（ステップＳ０７ＴＭ１０３０でＮＯ））に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）によらず、変化パターン２０１が１００％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１２４９】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン２０１が６０％の割合で決定され、変化パターン２０２が２０％の割合で決定され、変化パターン２０３が２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１２５０】

10

20

30

40

50

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン２０１が４０％の割合で決定され、変化パターン２０２が３０％の割合で決定され、変化パターン２０３が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１２５１】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン２０１が４０％の割合で決定され、変化パターン２０２が２０％の割合で決定され、変化パターン２０３が２０％の割合で決定され、変化パターン２０４が２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

10

【１２５２】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン２０１が２０％の割合で決定され、変化パターン２０２が１５％の割合で決定され、変化パターン２０３が１５％の割合で決定され、変化パターン２０４が５０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１２５３】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン２０１が３０％の割合で決定され、変化パターン２０２が２５％の割合で決定され、変化パターン２０３が２５％の割合で決定され、変化パターン２０４が１５％の割合で決定され、変化パターン２０６が５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

20

【１２５４】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン２０１が２５％の割合で決定され、変化パターン２０２が５％の割合で決定され、変化パターン２０３が５％の割合で決定され、変化パターン２０４が３５％の割合で決定され、変化パターン２０６が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

30

【１２５５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「３」である場合には、図１２－１２（Ｂ３）に示す「保留３個用」変化パターン決定テーブルＢを選択する。

【１２５６】

決定された最終表示態様が通常態様である場合（変化演出を実行しないことに決定している場合（ステップＳ０７ＴＭ１０３０でＮＯ））に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）によらず、変化パターン３０１が１００％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１２５７】

40

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン３０１が６０％の割合で決定され、変化パターン３０２が２０％の割合で決定され、変化パターン３０３が２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１２５８】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン３０１が４０％の割合で決定され、変化パターン３０２が３０％の割合で決定され、変化パターン３０３が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１２５９】

50

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン301が40%の割合で決定され、変化パターン302が25%の割合で決定され、変化パターン303が25%の割合で決定され、変化パターン304が10%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1260】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン301が30%の割合で決定され、変化パターン302が20%の割合で決定され、変化パターン303が20%の割合で決定され、変化パターン304が30%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

10

【1261】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン301が30%の割合で決定され、変化パターン302が20%の割合で決定され、変化パターン303が20%の割合で決定され、変化パターン304が20%の割合で決定され、変化パターン306が5%の割合で決定され、変化パターン307が5%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1262】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン301が10%の割合で決定され、変化パターン302が10%の割合で決定され、変化パターン303が10%の割合で決定され、変化パターン304が30%の割合で決定され、変化パターン306が20%の割合で決定され、変化パターン307が20%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

20

【1263】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「4」である場合には、図12-12（B4）に示す「保留4個用」変化パターン決定テーブルBを選択する。

【1264】

決定された最終表示態様が通常態様である場合（変化演出を実行しないことに決定している場合（ステップS07TM1030でNO））に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）によらず、変化パターン401が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

30

【1265】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン401が60%の割合で決定され、変化パターン402が20%の割合で決定され、変化パターン403が20%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1266】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン401が40%の割合で決定され、変化パターン402が30%の割合で決定され、変化パターン403が30%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

40

【1267】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン401が40%の割合で決定され、変化パターン402が25%の割合で決定され、変化パターン403が25%の割合で決定され、変化パターン404が10%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

50

【1268】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン401が30%の割合で決定され、変化パターン402が20%の割合で決定され、変化パターン403が20%の割合で決定され、変化パターン404が30%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1269】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン401が30%の割合で決定され、変化パターン402が20%の割合で決定され、変化パターン403が20%の割合で決定され、変化パターン404が20%の割合で決定され、変化パターン406が5%の割合で決定され、変化パターン407が5%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

10

【1270】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン401が10%の割合で決定され、変化パターン402が10%の割合で決定され、変化パターン403が10%の割合で決定され、変化パターン404が30%の割合で決定され、変化パターン406が20%の割合で決定され、変化パターン407が20%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

20

【1271】

以上に示したように、演出制限フラグがセットされている（当該始動入賞時に実行されている変動表示の変動パターンがリーチを伴う変動パターンである）場合には、当該始動入賞に対応した保留表示を当該始動入賞時に青色態様又は赤色態様で表示する変化パターン（変化パターン105、107、変化パターン205、208、変化パターン305、310、変化パターン405、410）を選択しないようになっている。

【1272】

ただし、演出制限フラグがセットされている（当該始動入賞時に実行されている変動表示の変動パターンがリーチを伴う変動パターンである）場合であっても、当該始動入賞に対応した保留表示を当該始動入賞時に特殊態様で表示する変化パターン（変化パターン103、106、変化パターン203、206、変化パターン303、307、変化パターン403、407）は選択可能となっている。

30

【1273】

本実施形態では、図12-9～図12-12に示したように、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した保留表示は、通常態様からは特殊態様又は青色態様に変化可能であり、特殊態様からは赤色態様に変化可能である。また、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した保留表示は、青色態様からはいずれの態様にも変化せず、赤色態様からはいずれの態様にも変化しない。従って、保留表示の態様としての特殊態様は、赤色態様に変化することを示唆する態様であり、保留表示が通常態様で表示されている場合よりも、保留表示が特殊態様で表示されている場合の方が、赤色態様に変化する割合が高いことになる。

40

【1274】

そして、図12-8に示したように、赤色態様のアクティブ表示が表示されるときの方が、通常態様のアクティブ表示が表示されるときよりも大当たり期待度が高くなっている。従って、赤色態様の特定表示（保留表示、アクティブ表示）は、表示結果が「大当たり」となることを示唆する態様である。

【1275】

即ち、保留表示は、通常態様と、通常態様よりも大当たりとなる割合が高い特別態様（赤色態様）とで表示可能であり、保留表示が通常態様で表示された場合よりも、保留表示が特殊態様で表示された場合の方が、保留表示の表示態様が特別態様（赤色態様）に変化する

50

る割合が高いことになる。

【1276】

次いで、演出制御用CPU120は、変化演出を実行することに決定している場合には、第1先読みカウンタをセットし（ステップS07TM1160）、変化禁止フラグをセットする（ステップS07TM1170）。

【1277】

次いで、演出制御用CPU120は、後述する操作部振動フラグ（ステップS07TM2060及びステップS07TM2160参照）がセットされているか否かを確認する（ステップS07TM2000）。操作部振動フラグがセットされている場合には（ステップS07TM2000でYES）、ステップS3000に処理を進める。

10

【1278】

ここで、操作部振動フラグがセットされているということは、当該始動入賞に対応した変動表示とは異なる何れかの変動表示について、既に操作部振動演出が実行されているか又は操作部振動演出を実行することに決定されているということであるため、このような場合には、さらなる操作部振動演出の実行が禁止されることになる。

【1279】

操作部振動フラグがセットされていない場合には（ステップS07TM2000でNO）、演出制御用CPU120は、操作部振動演出の実行有無を、操作部振動演出の実行有無決定テーブル（図12-13（A）参照）に基づいて決定する（ステップS07TM2010）。即ち、本実施形態では、当該始動入賞に対応した変動表示と異なる変動表示の何れについても、操作部振動演出が実行されておらず且つ操作部振動演出を実行することに決定されていない場合に、操作部振動演出を実行可能となる。

20

【1280】

図12-13（A）は、操作部振動演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図12-13（A）に示すように、この実施の形態では、表示結果に応じて、操作部振動演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【1281】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、95%の割合で操作部振動演出を実行しないことに決定し、5%の割合で操作部振動演出を実行することに決定する。一方、表示結果が「大当り」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）には、70%の割合で操作部振動演出を実行しないことに決定し、30%の割合で操作部振動演出を実行することに決定する。

30

【1282】

次いで、演出制御用CPU120は、操作部振動演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS07TM2020）。操作部振動演出を実行しないことに決定している場合には（ステップS07TM2020でNO）、ステップS07TM3000に処理を進める。

【1283】

操作部振動演出を実行することに決定している場合には（ステップS07TM2020でYES）、演出制御用CPU120は、後述する演出制限フラグ（図12-19参照）がセットされているかを判定する（ステップS07TM2030）。演出制限フラグがセットされていない場合には（ステップS07TM2030でNO）、ステップS07TM2040以降に処理を進め、演出制限フラグがセットされている場合には（ステップS07TM2030でYES）、ステップS07TM2140以降に処理を進める。

40

【1284】

演出制限フラグがセットされていない場合には（ステップS07TM2030でNO）、演出制御用CPU120は、操作部振動演出の振動パターンを、操作部振動演出の振動パターン決定テーブル（図12-13（B）参照）に基づいて振動パターンA（図12-14参照）に決定する（ステップS07TM2040）。ここで、振動パターンAは、当

50

該始動入賞に対応した変動表示よりも前の変動表示が実行されているときと、当該始動入賞に対応した変動表示が実行されているときの両方でスティックコントローラ31Aを振動させる演出パターンであり、先読み予告演出と変動中予告演出の両方に対応した振動パターンである。

【1285】

次いで、演出制御用CPU120は、操作部振動演出を実行することに決定している場合には、第2先読みカウンタをセットし（ステップS07TM2050）、操作部振動フラグをセットする（ステップS07TM2060）。

【1286】

操作部振動フラグがセットされている期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、前述したステップS07TM2000でYESと判定されることにより、当該新たな始動入賞（新たな第1保留記憶）に対応した操作部振動演出は実行されない。操作部振動フラグは、操作部振動演出の対象となった変動表示（所謂ターゲット変動）が終了したときにクリアされる。

【1287】

一方、演出制限フラグがセットされている場合には（ステップS07TM2030でYES）、演出制御用CPU120は、操作部振動演出の振動パターンを、操作部振動演出の振動パターン決定テーブル（図12-13（B）参照）に基づいて振動パターンB（図12-14参照）に決定する（ステップS07TM2140）。ここで、振動パターンBは、当該始動入賞に対応した変動表示よりも前の変動表示が実行されているときにはスティックコントローラ31Aを振動させることなく、当該始動入賞に対応した変動表示が実行されているときのみスティックコントローラ31Aを振動させる演出パターンであり、先読み予告演出には対応せず変動中予告演出に対応した振動パターンである。

【1288】

次いで、演出制御用CPU120は、操作部振動演出を実行することに決定している場合には、第2先読みカウンタをセットし（ステップS07TM2150）、操作部振動フラグをセットする（ステップS07TM2160）。

【1289】

（操作部振動演出の振動パターン）

図12-14は、演出図と対応させて、スティックコントローラ31Aの態様を演出図の右下方に示している。図12-14（A1）～（A4）は、操作部振動演出の振動パターンとして振動パターンAが選択されたときの、画像表示装置5に表示される演出画像とスティックコントローラ31Aの態様の一例を示す説明図であり、図12-14（B1）～（B4）は、操作部振動演出の振動パターンとして振動パターンBが選択されたときの、画像表示装置5に表示される演出画像とスティックコントローラ31Aの態様の一例を示す説明図である。

【1290】

本実施形態では、始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理において、操作部振動演出を実行することに決定すると、このときに第1保留記憶数が n （ $n=1、2、3、4$ ）であることに基づいて、第2先読みカウンタの値として「 n 」がセットされる。操作部振動演出の振動パターンが振動パターンAに決定されている場合には、始動入賞のタイミングと、第2先読みカウンタの値が「 $n-1$ 」～「1」となる変動表示が開始されたタイミング（保留表示がシフトしたタイミング）とで、それぞれ先読み予告演出として操作部振動演出が実行され、スティックコントローラ31Aが特別態様（振動態様）となり、第2先読みカウンタの値が「0」となる変動表示が開始されたタイミング（予告対象となっている変動表示が開始されたタイミング）で、変動中予告演出として操作部振動演出が実行され、スティックコントローラ31Aが特別態様（振動態様）となる。

【1291】

一方で、操作部振動演出の振動パターンが振動パターンBに決定されている場合には、第2先読みカウンタの値が「0」となる変動表示が開始されたタイミング（予告対象とな

10

20

30

40

50

っている変動表示が開始されたタイミング)で、変動中予告演出として操作部振動演出が実行され、スティックコントローラ31Aが特別態様(振動態様)となる。即ち、操作部振動演出の振動パターンが振動パターンBに決定されている場合には、振動パターンAに決定された場合とは異なり、始動入賞のタイミングと、第2先読みカウンタの値が「n-1」～「1」となる変動表示が開始されたタイミングでは、操作部振動演出が実行されず、スティックコントローラ31Aの態様を非特別態様(非振動態様)となる。

【1292】

(振動パターンA)

図12-14(A1)～(A4)に示す例では、始動入賞時演出決定処理(図12-6及び図12-7を参照)において、変化演出を実行することに決定し(ステップS07TM1020)、変化パターン303に決定し(ステップS07TM1050)、操作部振動演出を実行することに決定し(ステップS07TM2010)、操作部振動演出の振動パターンを振動パターンAに決定したものとする(ステップS07TM2040)。

【1293】

まず、図12-14(A1)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。

【1294】

また、アクティブ表示領域07TM013には、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させており、保留表示領域07TM011には、通常態様の保留表示07TM001を2つ表示させている。このとき、第1保留記憶数が2の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに、新たに始動入賞が発生し第1保留記憶数が3となったものとする。

【1295】

図12-14(A1)に示すように、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、先読み予告演出として変化演出(保留変化演出)を実行し、保留表示領域07TM011に特殊態様の保留表示07TM001Bを新たに表示させている。

【1296】

また、本例では、このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理(図12-6及び図12-7を参照)において、第2先読みカウンタをセットし第1保留記憶数が3であることに基づいて、第2先読みカウンタの値として3をセットする。

【1297】

このとき、図12-14(A1)に示すように、演出制御用CPU120は、操作部振動演出の振動パターンを振動パターンAに決定していることに基づいて、先読み予告演出として操作部振動演出を実行し、始動入賞のタイミングでスティックコントローラ31Aの態様を特別態様(振動態様)としている。

【1298】

次いで、図12-14(A2)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1299】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2となったことに伴い、アクティブ表示領域07TM013に通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001B及び通常態様の保留表示07TM001をアクティブ表示領域07TM013側に1つつつシフトさせる。また、第1保留記憶数が2であることに基づいて、第2先読みカウ

10

20

30

40

50

ンタの値として2をセットする。

【1300】

このとき、図12-14(A2)に示すように、演出制御用CPU120は、操作部振動演出の振動パターンを振動パターンAに決定しており、第2先読みカウンタの値として2がセットされていることに基づいて、先読み予告演出として操作部振動演出を実行し、保留表示がシフトされたタイミングでスティックコントローラ31Aの態様を特別態様(振動態様)としている。

【1301】

次いで、図12-14(A3)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

10

【1302】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1となったことに伴い、アクティブ表示領域07TM013に通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001Bをアクティブ表示領域07TM013側に1つシフトさせる。また、第1保留記憶数が1であることに基づいて、第2先読みカウンタの値として1をセットする。

【1303】

このとき、図12-14(A3)に示すように、演出制御用CPU120は、操作部振動演出の振動パターンを振動パターンAに決定しており、第2先読みカウンタの値として1がセットされていることに基づいて、先読み予告演出として操作部振動演出を実行し、保留表示がシフトされたタイミングでスティックコントローラ31Aの態様を特別態様(振動態様)としている。

20

【1304】

次いで、図12-14(A4)に示すように、CPU103が予告対象となっている第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

30

【1305】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0となったことに伴い、変動中予告演出として変化演出(アクティブ変化演出)を実行し、アクティブ表示領域07TM013に特殊態様のアクティブ表示07TM003Bを表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001Bを消去する。また、第1保留記憶数が0であることに基づいて、第2先読みカウンタの値として0をセットする。

【1306】

このとき、図12-14(A4)に示すように、演出制御用CPU120は、操作部振動演出の振動パターンを振動パターンAに決定しており、第2先読みカウンタの値として0がセットされていることに基づいて、変動中予告演出として操作部振動演出を実行し、ターゲットの変動表示が実行されたタイミング(ターゲットの変動表示に対応した特殊態様の保留表示がアクティブ表示領域07TM013にシフトされてアクティブ表示となったタイミング)でスティックコントローラ31Aの態様を特別態様(振動態様)としている。

40

【1307】

(振動パターンB)

図12-14(B1)～(B4)では、始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理(図12-6及び図12-7を参照)において、変化演出を実行することに決定し(ステップS07TM1020)、変化パターン303に決定し(ステップS07TM1050)、操

50

作部振動演出を実行することに決定し（ステップS07TM2010）、操作部振動演出の振動パターンを振動パターンBに決定したものとする（ステップS07TM2140）。

【1308】

まず、図12-14（B1）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。

【1309】

また、アクティブ表示領域07TM013には、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させており、保留表示領域07TM011には、通常態様の保留表示07TM001を2つ表示させている。このとき、第1保留記憶数が2の状態で、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに、新たに始動入賞が発生し第1保留記憶数が3となったものとする。

【1310】

図12-14（B1）に示すように、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、先読み予告演出として変化演出（保留変化演出）を実行し、保留表示領域07TM011に特殊態様の保留表示07TM001Bを新たに表示させている。

【1311】

また、本例では、このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理（図12-6及び図12-7を参照）において、第2先読みカウンタをセットし第1保留記憶数が3であることに基づいて、第2先読みカウンタの値として3をセットする。

【1312】

このとき、図12-14（B1）に示すように、演出制御用CPU120は、操作部振動演出の振動パターンを振動パターンBに決定していることに基づいて、操作部振動演出を実行せず、スティックコントローラ31Aの態様を非特別態様（非振動態様）のままとしている。

【1313】

次いで、図12-14（B2）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1314】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2となったことに伴い、アクティブ表示領域07TM013に通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001B及び通常態様の保留表示07TM001をアクティブ表示領域07TM013側に1つつつシフトさせる。また、第1保留記憶数が2であることに基づいて、第2先読みカウンタの値として2をセットする。

【1315】

このとき、図12-14（B2）に示すように、演出制御用CPU120は、操作部振動演出の振動パターンを振動パターンBに決定しており、第2先読みカウンタの値として2がセットされていることに基づいて、操作部振動演出を実行せず、スティックコントローラ31Aの態様を非特別態様（非振動態様）のままとしている。

【1316】

次いで、図12-14（B3）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

10

20

30

40

50

【1317】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1となったことに伴い、アクティブ表示領域07TM013に通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001Bをアクティブ表示領域07TM013側に1つシフトさせる。また、第1保留記憶数が1であることに基づいて、第2先読みカウンタの値として1をセットする。

【1318】

図12-14(B3)に示すように、演出制御用CPU120は、操作部振動演出の振動パターンを振動パターンBに決定しており、第2先読みカウンタの値として1がセットされていることに基づいて、操作部振動演出を実行せず、スティックコントローラ31Aの態様を特別態様(振動態様)のままとしている。

10

【1319】

次いで、図12-14(B4)に示すように、CPU103が予告対象となっている第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1320】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0となったことに伴い、変動中予告演出として変化演出(アクティブ変化演出)を実行し、アクティブ表示領域07TM013に特殊態様のアクティブ表示07TM003Bを表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001Bを消去する。また、第1保留記憶数が0であることに基づいて、第2先読みカウンタの値として0をセットする。

20

【1321】

図12-14(B4)に示すように、演出制御用CPU120は、操作部振動演出の振動パターンを振動パターンBに決定しており、第2先読みカウンタの値として0がセットされていることに基づいて、変動中予告演出として操作部振動演出を実行し、ターゲットの変動表示が実行されたタイミング(ターゲットの変動表示に対応した特殊態様の保留表示がアクティブ表示領域07TM013にシフトされてアクティブ表示となったタイミング)でスティックコントローラ31Aの態様を特別態様(振動態様)としている。

30

【1322】

このように、操作部振動演出の振動パターンが振動パターンAである場合には、始動入賞時の判定結果に基づいて当該始動入賞のタイミングでスティックコントローラ31Aが振動動作し、当該始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示よりも先に実行される変動表示が開始されたタイミング(保留記憶が消化されて保留表示がシフトされたタイミング)でスティックコントローラ31Aが振動動作しているとともに、始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示(操作部振動演出のターゲットである変動表示)が開始されたタイミングでスティックコントローラ31Aが振動動作している。即ち、操作部振動演出が、先読み予告演出として実行されるとともに、変動中予告演出としても実行されている。

40

【1323】

一方で、操作部振動演出の振動パターンが振動パターンBである場合には、始動入賞のタイミングや、当該始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示よりも先に実行される変動表示が開始されたタイミングではスティックコントローラ31Aが振動動作することなく、始動入賞時の判定結果に基づいて始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示(操作部振動演出のターゲットである変動表示)が開始されたタイミングでのみスティックコントローラ31Aが振動動作している。即ち、操作部振動演出が、先読み予告演出として実行されることなく変動中予告演出としてのみ実行されている。

【1324】

次いで、演出制御用CPU120は、後述するタイマーフラグ(ステップS07TM3

50

070及びステップS07TM3170参照)がセットされているか否かを確認する(ステップS07TM3000)。タイマーフラグがセットされている場合には(ステップS07TM3000でYES)、ステップS07TM4000に処理を進める。

【1325】

ここで、タイマーフラグがセットされているということは、当該始動入賞に対応した変動表示とは異なる何れかの変動表示について、既にタイマー待機演出又はタイマー演出が実行されているか又はタイマー演出を実行することに決定されているということであるため、このような場合には、さらなるタイマー演出(及びタイマー待機演出)の実行が禁止されることになる。

【1326】

タイマーフラグがセットされていない場合には(ステップS07TM3000でNO)、演出制御用CPU120は、始動入賞時に判定された変動パターン、即ち、変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが、スーパーリーチを伴う変動パターン(「スーパーリーチはずれ」又は「スーパーリーチ大当たり」)であるか否かを判定する(ステップS07TM3010)。スーパーリーチを伴う変動パターンでない場合(変動パターンが「スーパーリーチはずれ」又は「スーパーリーチ大当たり」でない場合)には(ステップS07TM3010でNO)、ステップS07TM4000に処理を進める。

【1327】

スーパーリーチを伴う変動パターンである場合(変動パターンが「スーパーリーチはずれ」又は「スーパーリーチ大当たり」である場合)には(ステップS07TM3010でYES)、タイマー演出の実行有無を、タイマー演出の実行有無決定テーブル(図12-15(A)参照)に基づいて決定する(ステップS07TM3020)。即ち、本実施形態では、当該始動入賞に対応した変動表示と異なる変動表示の何れについても、タイマー待機演出やタイマー演出が実行されておらず、且つタイマー演出を実行することに決定されていない場合に、タイマー演出を実行可能となる。

【1328】

図12-15(A)は、タイマー演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図12-15(A)に示すように、この実施の形態では、表示結果に応じて、タイマー演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【1329】

表示結果が「はずれ」となる場合(即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合)には、90%の割合でタイマー演出を実行しないことに決定し、10%の割合でタイマー演出を実行することに決定する。一方、表示結果が「大当たり」となる場合(即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合)には、80%の割合でタイマー演出を実行しないことに決定し、20%の割合でタイマー演出を実行することに決定する。

【1330】

次いで、演出制御用CPU120は、タイマー演出を実行することに決定しているか否かを判定する(ステップS07TM3030)。タイマー演出を実行しないことに決定している場合には(ステップS07TM3030でNO)、ステップS07TM4000に処理を進める。

【1331】

タイマー演出を実行することに決定している場合には(ステップS07TM3030でYES)、演出制御用CPU120は、後述する演出制限フラグ(図12-19参照)がセットされているかを判定する(ステップS07TM3040)。演出制限フラグがセットされていない場合には(ステップS07TM3040でNO)、ステップS07TM3050以降に処理を進め、演出制限フラグがセットされている場合には(ステップS07TM3040でYES)、ステップS07TM3150以降に処理を進める。

【1332】

演出制限フラグがセットされていない場合には(ステップS07TM3040でNO)

10

20

30

40

50

、演出制御用CPU120は、タイマー演出のタイマー表示パターンを、タイマー演出のタイマー表示パターン決定テーブル（図12-15（B）参照）に基づいてタイマー表示パターンA（図12-16参照）に決定する（ステップS07TM3050）。ここで、タイマー表示パターンAは、当該始動入賞に対応した変動表示よりも前の変動表示が実行されているときにタイマー待機演出を実行するとともに、当該始動入賞に対応した変動表示が実行されているときにタイマー演出を実行する演出パターンであり、先読み予告演出と変動中予告演出の両方に対応した演出パターンである。

【1333】

次いで、演出制御用CPU120は、タイマー演出を実行することに決定している場合には、第3先読みカウンタをセットし（ステップS07TM3060）、タイマーフラグをセットする（ステップS07TM3070）。

10

【1334】

タイマーフラグがセットされている期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、前述したステップS07TM3000でYESと判定されることにより、当該新たな始動入賞（新たな第1保留記憶）に対応したタイマー演出は実行されない。タイマーフラグは、タイマー演出の対象となった変動表示（所謂ターゲット変動）が終了したときにクリアされる。

【1335】

一方、演出制限フラグがセットされている場合には（ステップS07TM3040でYES）、演出制御用CPU120は、タイマー演出のタイマー表示パターンを、タイマー演出のタイマー表示パターン決定テーブル（図12-15（B）参照）に基づいて振動パターンB（図12-16参照）に決定する（ステップS07TM3150）。ここで、タイマー表示パターンBは、当該始動入賞に対応した変動表示よりも前の変動表示が実行されているときにタイマー待機演出を実行することなく、当該始動入賞に対応した変動表示が実行されているときにタイマー演出を実行する演出パターンであり、先読み予告演出には対応せず変動中予告演出に対応した演出パターンである。

20

【1336】

次いで、演出制御用CPU120は、タイマー演出を実行することに決定している場合には、第3先読みカウンタをセットし（ステップS07TM3160）、タイマーフラグをセットする（ステップS07TM3170）。

30

【1337】

（タイマー演出のタイマー表示パターン）

図12-16（A1）～（A4）は、タイマー演出のタイマー表示パターンとしてタイマー表示パターンAが選択されたときの、画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図12-16（B1）～（B4）は、タイマー演出のタイマー表示パターンとしてタイマー表示パターンBが選択されたときの、画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【1338】

本実施形態では、始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理において、タイマー演出を実行することに決定すると、このときに第1保留記憶数がn（n=1、2、3、4）であることに基づいて、第3先読みカウンタの値として「n」がセットされる。タイマー演出のタイマー表示パターンがタイマー表示パターンAに決定されている場合には、始動入賞のタイミングから、第3先読みカウンタの値が「1」となる変動表示が終了したタイミング（変動表示後の図柄確定停止期間を含む）まで、タイマー待機演出が継続して実行され、画面右下領域に待機画像07TM300aが継続して表示され、第3先読みカウンタの値が「0」となる変動表示が開始されたタイミング（予告対象となっている変動表示が開始されたタイミング）で、タイマー演出が実行され、画面右下領域にタイマー画像07TM300が表示される。

40

【1339】

一方で、タイマー演出のタイマー表示パターンがタイマー表示パターンBに決定されて

50

いる場合には、第3先読みカウンタの値が「0」となる変動表示が開始されたタイミング（予告対象となっている変動表示が開始されたタイミング）で、タイマー演出が実行され、画面右下領域にタイマー画像07TM300が表示される。即ち、タイマー演出のパターンが、タイマー表示パターンBに決定されている場合には、タイマー表示パターンAに決定された場合とは異なり、タイマー待機演出が実行されない。

【1340】

（タイマー表示パターンA）

図12-16（A1）～（A4）に示す例では、始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理（図12-6及び図12-7を参照）において、変化演出を実行することに決定し（ステップS07TM1020）、変化パターン303に決定し（ステップS07TM1050）、タイマー演出を実行することに決定し（ステップS07TM3020）、タイマー演出のタイマー表示パターンをタイマー表示パターンAに決定したものとする（ステップS07TM3050）。

【1341】

まず、図12-16（A1）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。

【1342】

また、アクティブ表示領域07TM013には、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させており、保留表示領域07TM011には、通常態様の保留表示07TM001を2つ表示させている。このとき、第1保留記憶数が2の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに、新たに始動入賞が発生し第1保留記憶数が3となったものとする。

【1343】

図12-16（A1）に示すように、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、先読み予告演出として変化演出（保留変化演出）を実行し、保留表示領域07TM011に特殊態様の保留表示07TM001Bを新たに表示させている。

【1344】

また、本例では、このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理（図12-6及び図12-7を参照）において、第3先読みカウンタをセットし第1保留記憶数が3であることに基づいて、第3先読みカウンタの値として3をセットする。

【1345】

このとき、図12-16（A1）に示すように、演出制御用CPU120は、タイマー演出のタイマー表示パターンをタイマー表示パターンAに決定していることに基づいて、先読み予告演出であるタイマー待機演出を実行し、画像表示装置5の画面右下領域に待機画像07TM300a（「準備中」の文字を表示）を表示させる。

【1346】

次いで、図12-16（A2）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1347】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2となったことに伴い、アクティブ表示領域07TM013に通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001B及び通常態様の保留表示07TM001をアクティブ表示領域07TM013側に1つつつシフトさせる。また、第1保留記憶数が2であることに基づいて、第3先読みカウ

10

20

30

40

50

ンタの値として2をセットする。

【1348】

このとき、図12-16(A2)に示すように、演出制御用CPU120は、タイマー演出のタイマー表示パターンをタイマー表示パターンAに決定しており、第3先読みカウンタの値として2がセットされていることに基づいて、先読み予告演出であるタイマー待機演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面右下領域に待機画像07TM300a(「準備中」の文字を表示)を継続して表示させる。

【1349】

次いで、図12-16(A3)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1350】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1となったことに伴い、アクティブ表示領域07TM013に通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001Bをアクティブ表示領域07TM013側に1つシフトさせる。また、第1保留記憶数が1であることに基づいて、第3先読みカウンタの値として1をセットする。

【1351】

このとき、図12-16(A3)に示すように、演出制御用CPU120は、タイマー演出のタイマー表示パターンをタイマー表示パターンAに決定しており、第3先読みカウンタの値として1がセットされていることに基づいて、先読み予告演出であるタイマー待機演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面右下領域に待機画像07TM300a(「準備中」の文字を表示)を継続して表示させる。

【1352】

次いで、図12-16(A4)に示すように、CPU103が予告対象となっている第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1353】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0となったことに伴い、変動中予告演出として変化演出(アクティブ変化演出)を実行し、アクティブ表示領域07TM013に特殊態様のアクティブ表示07TM003Bを表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001Bを消去する。また、第1保留記憶数が0であることに基づいて、第3先読みカウンタの値として0をセットする。

【1354】

このとき、図12-16(A4)に示すように、演出制御用CPU120は、タイマー演出のタイマー表示パターンをタイマー表示パターンAに決定しており、第3先読みカウンタの値として0がセットされていることに基づいて、変動中予告演出であるタイマー演出を実行し、画像表示装置5の画面右下領域に待機画像07TM300aに代えてタイマー画像07TM300(「00:59」の文字を表示)を表示させる。

【1355】

(タイマー表示パターンB)

図12-16(B1)～(B4)に示す例では、始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理(図12-6及び図12-7を参照)において、変化演出を実行することに決定し(ステップS07TM1020)、変化パターン303に決定し(ステップS07TM1050)、タイマー演出を実行することに決定し(ステップS07TM3020)、タイマー演出のタイマー表示パターンをタイマー表示パターンBに決定したものとする(ステップ

10

20

30

40

50

S 0 7 T M 3 1 5 0)。

【1356】

まず、図12-16(B1)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。

【1357】

また、アクティブ表示領域07TM013には、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させており、保留表示領域07TM011には、通常態様の保留表示07TM001を2つ表示させている。このとき、第1保留記憶数が2の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに、新たに始動入賞が発生し第1保留記憶数が3となったものとする。

【1358】

図12-16(B1)に示すように、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、先読み予告演出として変化演出(保留変化演出)を実行し、保留表示領域07TM011に特殊態様の保留表示07TM001Bを新たに表示させている。

【1359】

また、本例では、このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理(図12-6及び図12-7を参照)において、第3先読みカウンタをセットし第1保留記憶数が3であることに基づいて、第3先読みカウンタの値として3をセットする。

【1360】

このとき、図12-16(B1)に示すように、演出制御用CPU120は、タイマー演出のタイマー表示パターンをタイマー表示パターンBに決定していることに基づいて、先読み予告演出であるタイマー待機演出を実行せず、画像表示装置5の画面右下領域に待機画像07TM300aを表示させない。

【1361】

次いで、図12-16(B2)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1362】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2となったことに伴い、アクティブ表示領域07TM013に通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001B及び通常態様の保留表示07TM001をアクティブ表示領域07TM013側に1つつつシフトさせる。また、第1保留記憶数が2であることに基づいて、第3先読みカウンタの値として2をセットする。

【1363】

図12-16(B2)に示すように、演出制御用CPU120は、タイマー演出のタイマー表示パターンをタイマー表示パターンBに決定しており、第3先読みカウンタの値として2がセットされていることに基づいて、先読み予告演出であるタイマー待機演出を実行せず、画像表示装置5の画面右下領域に待機画像07TM300aを表示させない。

【1364】

次いで、図12-16(B3)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1365】

10

20

30

40

50

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1となったことに伴い、アクティブ表示領域07TM013に通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001Bをアクティブ表示領域07TM013側に1つシフトさせる。また、第1保留記憶数が1であることに基づいて、第3先読みカウンタの値として1をセットする。

【1366】

図12-16(B3)に示すように、演出制御用CPU120は、タイマー演出のタイマー表示パターンをタイマー表示パターンBに決定しており、第3先読みカウンタの値として1がセットされていることに基づいて、先読み予告演出であるタイマー待機演出を実行せず、画像表示装置5の画面右下領域に待機画像07TM300a表示させない。

10

【1367】

次いで、図12-16(B4)に示すように、CPU103が予告対象となっている第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1368】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0となったことに伴い、変動中予告演出として変化演出(アクティブ変化演出)を実行し、アクティブ表示領域07TM013に特殊態様のアクティブ表示07TM003Bを表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001Bを消去する。また、第1保留記憶数が0であることに基づいて、第3先読みカウンタの値として0をセットする。

20

【1369】

図12-16(B4)に示すように、演出制御用CPU120は、タイマー演出のタイマー表示パターンとしてタイマー表示パターンBに決定しており、第3先読みカウンタの値として0がセットされていることに基づいて、変動中予告演出であるタイマー演出を実行し、画像表示装置5の画面右下領域にタイマー画像07TM300(「00:59」の文字を表示)を表示させる。

【1370】

30

このように、タイマー演出のタイマー表示パターンがタイマー表示パターンAである場合には、始動入賞時の判定結果に基づいて当該始動入賞のタイミングから、当該始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示よりも先に実行される変動表示が終了するタイミング(変動表示終了後の図柄確定停止期間を含む)まで、先読み予告演出であるタイマー待機演出が継続して実行され、画面右下領域に待機画像07TM300aが継続して表示され、始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示(タイマー演出のターゲットである変動表示)が開始されたタイミングで、変動中予告演出であるタイマー演出が実行され、画面右下領域に待機画像07TM300aに代えてタイマー画像07TM300が表示されることになる。

【1371】

40

一方で、タイマー演出のタイマー表示パターンがタイマー表示パターンBである場合には、タイマー待機演出が実行されることなく(待機画像07TM300aが表示されることなく)、始動入賞時の判定結果に基づいて始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示(タイマー演出のターゲットである変動表示)が開始されたタイミングで、変動中予告演出であるタイマー演出が実行され、画面右下領域にタイマー画像07TM300が表示されている。

【1372】

次いで、演出制御用CPU120は、後述する特殊背景フラグ(ステップS07TM4060及びステップS07TM4160参照)がセットされているか否かを確認する(ステップS07TM4000)。特殊背景フラグがセットされている場合には(ステップS

50

07TM4000でYES)、そのまま処理を終了する。

【1373】

ここで、特殊背景フラグがセットされているということは、当該始動入賞に対応した変動表示とは異なる何れかの変動表示について、既に特殊背景演出が実行されているか又は特殊背景演出を実行することに決定されているということであるため、このような場合には、さらなる特殊背景演出の実行が禁止されることになる。

【1374】

特殊背景フラグがセットされていない場合には（ステップS07TM4000でNO）、演出制御用CPU120は、特殊背景演出の実行有無を、特殊背景演出の実行有無決定テーブル（図12-17（A）参照）に基づいて決定する（ステップS07TM4010）。即ち、本実施形態では、当該始動入賞に対応した変動表示と異なる変動表示の何れについても、特殊背景演出が実行されておらず且つ特殊背景演出を実行することに決定されていない場合に、特殊背景演出を実行可能となる。

10

【1375】

図12-17（A）は、特殊背景演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図12-17（A）に示すように、この実施の形態では、表示結果に応じて、特殊背景演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【1376】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、95%の割合で特殊背景演出を実行しないことに決定し、5%の割合で特殊背景演出を実行することに決定する。一方、表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、85%の割合で特殊背景演出を実行しないことに決定し、15%の割合で特殊背景演出を実行することに決定する。

20

【1377】

次いで、演出制御用CPU120は、特殊背景演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS07TM4020）。特殊背景演出を実行しないことに決定している場合には（ステップS07TM4020でNO）、そのまま処理を終了する。

【1378】

特殊背景演出を実行することに決定している場合には（ステップS07TM4020でYES）、演出制御用CPU120は、後述する演出制限フラグ（図12-19参照）がセットされているかを判定する（ステップS07TM4030）。演出制限フラグがセットされていない場合には（ステップS07TM4030でNO）、ステップS07TM4040以降に処理を進め、演出制限フラグがセットされている場合には（ステップS07TM4030でYES）、ステップS07TM4140以降に処理を進める。

30

【1379】

演出制限フラグがセットされていない場合には（ステップS07TM4030でNO）、演出制御用CPU120は、特殊背景演出の背景画像表示パターンを、特殊背景演出の背景画像表示パターン決定テーブル（図12-17（B）参照）に基づいて背景画像表示パターンA（図12-18参照）に決定する（ステップS07TM4040）。ここで、背景画像表示パターンAは、当該始動入賞に対応した変動表示よりも前の変動表示が実行されているときと、当該始動入賞に対応した変動表示が実行されているときの両方で特殊背景画像07TM400を表示する（背景画像を通常背景画像から特殊背景画像に切り替える）背景変化パターンである。

40

【1380】

次いで、演出制御用CPU120は、特殊背景演出を実行することに決定している場合には、第4先読みカウンタをセットし（ステップS07TM4050）、特殊背景フラグをセットする（ステップS07TM4060）。

【1381】

特殊背景フラグがセットされている期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、前述

50

したステップ S 0 7 T M 4 0 0 0 で Y E S と判定されることにより、当該新たな始動入賞（新たな第 1 保留記憶）に対応した特殊背景演出は実行されない。特殊背景フラグは、特殊背景演出の対象となった変動表示（所謂ターゲット変動）が終了したときにクリアされる。

【1382】

一方、演出制限フラグがセットされている場合には（ステップ S 0 7 T M 4 0 3 0 で Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特殊背景演出の背景画像表示パターンを、特殊背景演出の背景画像表示パターン決定テーブル（図 1 2 - 1 7（B）参照）に基づいて背景画像表示パターン B（図 1 2 - 1 8 参照）に決定する（ステップ S 0 7 T M 4 1 4 0）。ここで、背景画像表示パターン B は、当該始動入賞に対応した変動表示よりも前の変動表示が実行されているときには特殊背景画像 0 7 T M 4 0 0 を表示することなく（背景画像を通常背景画像のまま切り替えることなく）、当該始動入賞に対応した変動表示が実行されているときのみ特殊背景画像 0 7 T M 4 0 0 を表示する（背景画像を通常背景画像から特殊背景画像に切り替える）背景変化パターンであり、先読み予告演出には対応せず変動中予告演出に対応した背景変化パターンである。

【1383】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特殊背景演出を実行することに決定している場合には、第 4 先読みカウンタをセットし（ステップ S 0 7 T M 4 1 5 0）、タイマーフラグをセットする（ステップ S 0 7 T M 4 1 6 0）。

【1384】

（特殊背景演出の背景画像表示パターン）

図 1 2 - 1 8（A 1）～（A 4）は、特殊背景演出の背景画像表示パターンとして背景画像表示パターン A が選択されたときの、画像表示装置 5 に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図 1 2 - 1 8（B 1）～（B 4）は、特殊背景演出の背景画像表示パターンとして背景画像表示パターン B が選択されたときの、画像表示装置 5 に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【1385】

本実施形態では、始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理において、特殊背景演出を実行することに決定すると、このときに第 1 保留記憶数が n （ $n = 1、2、3、4$ ）であることに基づいて、第 4 先読みカウンタの値として「 n 」がセットされる。特殊背景演出の背景画像表示パターンが背景画像表示パターン A に決定されている場合には、始動入賞のタイミングから、第 4 先読みカウンタの値が「0」となる変動表示（ターゲットの変動表示）が終了するタイミング（変動表示後の図柄確定停止期間を含む）まで、特殊背景演出が継続して実行され、飾り図柄の背景画像として、夜空と山と噴煙とを含む火山の風景をあらわした特殊背景画像 0 7 T M 4 0 0 が継続して表示される。この場合には、始動入賞のタイミングから、第 4 先読みカウンタの値が「1」となる変動表示（ターゲットの変動表示の直前の変動表示）が終了するタイミング（変動表示後の図柄確定停止期間を含む）までの特殊背景演出が、先読み予告演出に相当し、第 4 先読みカウンタの値が「0」となる変動表示（ターゲットの変動表示）が開始されたタイミング（予告対象となっている変動表示が開始されたタイミング）以降の特殊背景演出が変動中予告演出に相当する。

【1386】

一方で、特殊背景演出の背景画像表示パターンが背景画像表示パターン B に決定されている場合には、第 4 先読みカウンタの値が「0」となる変動表示が開始されたタイミング（予告対象となっている変動表示が開始されたタイミング）で、変動中予告演出として特殊背景演出が実行され、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像 0 7 T M 4 0 0 が表示される。即ち、特殊背景演出のパターンが、背景画像表示パターン B に決定されている場合には、背景画像表示パターン A に決定されている場合とは異なり、先読み予告演出としての特殊背景演出は実行されず、変動中予告演出としての特殊背景演出のみが実行されることになる。

【1387】

(背景画像表示パターンA)

図12-18(A1)～(A4)に示す例では、始動入賞時演出決定処理(図12-6及び図12-7を参照)において、変化演出を実行することに決定し(ステップS07TM1020)、変化パターン303に決定し(ステップS07TM1050)、特殊背景演出を実行することに決定し(ステップS07TM4010)、特殊背景演出の背景画像表示パターンを背景画像表示パターンAに決定したものとする(ステップS07TM4040)。

【1388】

まず、図12-18(A1)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。

【1389】

また、アクティブ表示領域07TM013には、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させており、保留表示領域07TM011には、通常態様の保留表示07TM001を2つ表示させている。このとき、第1保留記憶数が2の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに、新たに始動入賞が発生し第1保留記憶数が3となったものとする。

【1390】

図12-18(A1)に示すように、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、先読み予告演出として変化演出(保留変化演出)を実行し、保留表示領域07TM011に特殊態様の保留表示07TM001Bを新たに表示させている。

【1391】

また、本例では、このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理(図12-6及び図12-7を参照)において、第4先読みカウンタをセットし第1保留記憶数が3であることに基づいて、第4先読みカウンタの値として3をセットする。

【1392】

このとき、図12-18(A1)に示すように、演出制御用CPU120は、特殊背景演出の背景画像表示パターンを背景画像表示パターンAに決定していることに基づいて、先読み予告演出として特殊背景演出を実行し、始動入賞のタイミングで、飾り図柄の背景画像を通常背景画像から特殊背景画像07TM400に切り替える制御を実行して、特殊背景画像07TM400を表示させる。

【1393】

次いで、図12-18(A2)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1394】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2となったことに伴い、アクティブ表示領域07TM013に通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001B及び通常態様の保留表示07TM001をアクティブ表示領域07TM013側に1つつつシフトさせる。また、第1保留記憶数が2であることに基づいて、第4先読みカウンタの値として2をセットする。

【1395】

このとき、図12-18(A2)に示すように、演出制御用CPU120は、特殊背景演出の背景画像表示パターンを背景画像表示パターンAに決定しており、第4先読みカウンタの値として2がセットされていることに基づいて、先読み予告演出として特殊背景演

10

20

30

40

50

出を継続して実行し、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像 07TM400 を継続して表示させる。

【1396】

次いで、図12-18(A3)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1397】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1となったことに伴い、アクティブ表示領域07TM013に通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001Bをアクティブ表示領域07TM013側に1つシフトさせる。また、第1保留記憶数が1であることに基づいて、第4先読みカウンタの値として1をセットする。

【1398】

このとき、図12-18(A3)に示すように、演出制御用CPU120は、特殊背景演出の背景画像表示パターンを背景画像表示パターンAに決定しており、第4先読みカウンタの値として1がセットされていることに基づいて、先読み予告演出として特殊背景演出を継続して実行し、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像07TM400を継続して表示させる。

【1399】

次いで、図12-18(A4)に示すように、CPU103が予告対象となっている第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1400】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0となったことに伴い、変動中予告演出として変化演出（アクティブ変化演出）を実行し、アクティブ表示領域07TM013に特殊態様のアクティブ表示07TM003Bを表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001Bを消去する。また、第1保留記憶数が0であることに基づいて、第4先読みカウンタの値として0をセットする。

【1401】

このとき、図12-18(A4)に示すように、演出制御用CPU120は、特殊背景演出の背景画像表示パターンを背景画像表示パターンAに決定しており、第4先読みカウンタの値として0がセットされていることに基づいて、変動中予告演出として特殊背景演出を継続して実行し、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像07TM400を継続して表示させる。

【1402】

（背景画像表示パターンB）

図12-18(B1)～(B4)に示す例では、始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理（図12-6及び図12-7を参照）において、変化演出を実行することに決定し（ステップS07TM1020）、変化パターン303に決定し（ステップS07TM1050）、特殊背景演出を実行することに決定し（ステップS07TM4010）、特殊背景演出の背景画像表示パターンを背景画像表示パターンBに決定したものとする（ステップS07TM4140）。

【1403】

まず、図12-18(B1)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置5の小図柄表示

10

20

30

40

50

エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を実行している。

【1404】

また、アクティブ表示領域 07 T M 0 1 3 には、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示 07 T M 0 0 3 を表示させており、保留表示領域 07 T M 0 1 1 には、通常態様の保留表示 07 T M 0 0 1 を 2 つ表示させている。このとき、第 1 保留記憶数が 2 の状態で、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄の変動表示を実行しているときに、新たに始動入賞が発生し第 1 保留記憶数が 3 となったものとする。

【1405】

図 12-18 (B1) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第 1 保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、先読み予告演出として変化演出（保留変化演出）を実行し、保留表示領域 07 T M 0 1 1 に特殊態様の保留表示 07 T M 0 0 1 B を新たに表示させている。

【1406】

また、本例では、このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理（図 12-6 及び図 12-7 を参照）において、第 4 先読みカウンタをセットし第 1 保留記憶数が 3 であることに基づいて、第 4 先読みカウンタの値として 3 をセットする。

【1407】

このとき、図 12-18 (B1) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、特殊背景演出の背景画像表示パターンを背景画像表示パターン B に決定していることに基づいて、先読み予告演出として特殊背景演出を実行せず、飾り図柄の背景画像として通常背景画像を継続して表示させている。

【1408】

次いで、図 12-18 (B2) に示すように、CPU 103 が第 1 特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させている。

【1409】

ここで、演出制御用 CPU 120 は、第 1 保留記憶数が 2 となったことに伴い、アクティブ表示領域 07 T M 0 1 3 に通常態様のアクティブ表示 07 T M 0 0 3 を表示させるとともに、保留表示領域 07 T M 0 1 1 に表示されていた特殊態様の保留表示 07 T M 0 0 1 B 及び通常態様の保留表示 07 T M 0 0 1 をアクティブ表示領域 07 T M 0 1 3 側に 1 つずつシフトさせる。また、第 1 保留記憶数が 2 であることに基づいて、第 4 先読みカウンタの値として 2 をセットする。

【1410】

図 12-18 (B2) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、特殊背景演出の背景画像表示パターンを背景画像表示パターン B に決定しており、第 4 先読みカウンタの値として 2 がセットされていることに基づいて、先読み予告演出として特殊背景演出を実行せず、飾り図柄の背景画像として通常背景画像を継続して表示させる。

【1411】

次いで、図 12-18 (B3) に示すように、CPU 103 が第 1 特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させている。

【1412】

ここで、演出制御用 CPU 120 は、第 1 保留記憶数が 1 となったことに伴い、アクティブ表示領域 07 T M 0 1 3 に通常態様のアクティブ表示 07 T M 0 0 3 を表示させるとともに、保留表示領域 07 T M 0 1 1 に表示されていた特殊態様の保留表示 07 T M 0 0 1 B をアクティブ表示領域 07 T M 0 1 3 側に 1 つシフトさせる。また、第 1 保留記憶数が 1 であることに基づいて、第 4 先読みカウンタの値として 1 をセットする。

10

20

30

40

50

【1413】

図12-18(B3)に示すように、演出制御用CPU120は、特殊背景演出の背景画像表示パターンとして背景画像表示パターンBに決定しており、第4先読みカウンタの値として1がセットされていることに基づいて、先読み予告演出として特殊背景演出を実行せず、飾り図柄の背景画像として通常背景画像を継続して表示させる。

【1414】

次いで、図12-18(B4)に示すように、CPU103が予告対象となっている第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

10

【1415】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0となったことに伴い、変動中予告演出として変化演出(アクティブ変化演出)を実行し、アクティブ表示領域07TM013に特殊態様のアクティブ表示07TM003Bを表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001Bを消去する。また、第1保留記憶数が0であることに基づいて、第4先読みカウンタの値として0をセットする。

【1416】

図12-18(B4)に示すように、演出制御用CPU120は、特殊背景演出の背景画像表示パターンとして背景画像表示パターンBに決定しており、第4先読みカウンタの値として0がセットされていることに基づいて、変動中予告演出として特殊背景演出を実行し、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像07TM400を表示させる。

20

【1417】

このように、特殊背景演出の背景画像表示パターンが背景画像表示パターンAである場合には、始動入賞時の判定結果に基づいて当該始動入賞のタイミングから、当該始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示よりも先に実行される変動表示が終了するタイミング(図柄確定停止期間を含む)までは、先読み予告演出としての特殊背景演出が実行され、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像07TM400が表示され、始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示(特殊背景演出のターゲットである変動表示)が開始されたタイミングで、変動中予告演出としての特殊背景演出が実行され、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像07TM400が継続して表示されている。

30

【1418】

一方で、特殊背景演出の背景画像表示パターンが背景画像表示パターンBである場合には、始動入賞時の判定結果に基づいて始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示(特殊背景演出のターゲットである変動表示)が開始されたタイミングで、変動中予告演出として特殊背景演出が実行され、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像07TM400が表示されている。即ち、背景画像表示パターンBに決定されている場合には、背景画像表示パターンAに決定された場合とは異なり、特殊背景演出が実行されない。

【1419】

(変動表示開始時の演出決定処理)

CPU103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)と、を演出制御用CPU120に送信する。

40

【1420】

演出制御用CPU120は、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)、表示結果(大当たり又ははずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別)を指定する表示結果指定コマンド、

50

並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターン指定コマンド、という１セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。

【１４２１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【１４２２】

図１２－１９は、変動開始時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）において、図１２－１９に示す変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記１セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（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）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図１２－１９に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【１４２３】

まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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（これから実行される変動表示の変動パターン）が「ノーマルリーチ」又は「スーパーリーチ」であるか否かを判定する（ステップＳ０７ＴＭ５０００）。変動パターンが「ノーマルリーチ」及び「スーパーリーチ」の何れでもない場合（ステップＳ０７ＴＭ５０００でＮＯ）には、そのまま処理を終了する。

【１４２４】

変動パターンが「ノーマルリーチ」又は「スーパーリーチ」の何れかである場合（ステップＳ０７ＴＭ５０００でＹＥＳ）には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制限フラグをセットし（ステップＳ０７ＴＭ５０１０）、そのまま処理を終了する。

【１４２５】

図１２－６及び図１２－７に示したように、演出制限フラグがセットされている期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、前述したステップＳ０７ＴＭ２０３０でＹＥＳと判定されて、操作部振動演出の振動パターンが振動パターンＢとなることにより、当該新たな始動入賞時に操作部振動演出は実行されずスティックコントローラ３１Ａは非特別態様（非振動態様）のままであり、当該新たな始動入賞に対応した変動表示よりも前に実行される変動表示（ターゲット変動前の変動表示）でも、操作部振動演出は実行されずスティックコントローラ３１Ａは非特別態様（非振動態様）のままである。また、前述したステップＳ０７ＴＭ３０４０でＹＥＳと判定されて、タイマー演出のタイマー表示パターンがタイマー表示パターンＢとなることにより、当該新たな始動入賞時にタイマー待機演出は実行されず待機画像０７ＴＭ３００ａは非表示であり、当該新たな始動入賞に対応した変動表示よりも前に実行される変動表示（ターゲット変動前の変動表示）でも、タイマー待機演出は実行されず待機画像０７ＴＭ３００ａは非表示のままである。また、前述したステップＳ０７ＴＭ４０３０でＹＥＳと判定されて、特殊背景演出の背景画像表示パターンが背景画像表示パターンＢとなることにより、当該新たな始動入賞時に特殊背景演出は実行されず背景画像は通常背景画像のままであり、当該新たな始動入賞に対応した変動表示よりも前に実行される変動表示（ターゲット変動前の変動表示）でも、特殊背景演出は実行されず背景画像は通常背景画像のままである。演出制限フラグは、演出制限フラグがセットされた変動表示（ノーマルリーチ又はスーパーリーチを伴う変動パターンの変動表示）が終了したときにクリアされる。

【1426】

(演出制限フラグ非セット時の演出例)

次に、演出制限フラグがセットされておらず、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した保留表示に対して変化演出が実行され、始動入賞時の判定で操作部振動演出、タイマー演出、及び特殊背景演出を実行することに決定したときの演出例に関して、図12-20及び図12-21を用いて説明する。

【1427】

図12-20は、変化演出、操作部振動演出、タイマー演出、及び特殊背景演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図12-21は、変化演出、操作部振動演出、タイマー演出、及び特殊背景演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

10

【1428】

本例では、変動開始時演出決定処理において、実行中の変動表示の変動パターンが「非リーチはずれ」であったことに基づいて、ステップS07TM5000でNOと判定されたことにより、演出制御用CPU120が演出制限フラグをセットしないことに決定したものである。

【1429】

また、本例では、始動入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU120が、ステップS07TM1020で変化演出を実行することに決定し、ステップS07TM1050で変化パターンを変化パターン310とすることに決定し、ステップS07TM2010で操作部振動演出を実行することに決定し、ステップS07TM2040で振動パターンを振動パターンAとすることに決定し、ステップS07TM3020でタイマー演出を実行することに決定し、ステップS07TM3050でタイマー表示パターンをタイマー表示パターンAとすることに決定し、ステップS07TM4010で特殊背景演出を実行することに決定し、ステップS07TM4040で背景画像パターンを背景画像パターンAとすることに決定したものである。

20

【1430】

先ず、図12-21(1)に示すように、CUP103が、第1特別図柄の変動表示を開始すると(図12-20に示すT1のタイミング)、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始し、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始する。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5のアクティブ表示領域07TM013に、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させており、第1保留記憶数が2であることに対応して、画像表示装置5の保留表示領域07TM011に通常態様の保留表示07TM001を2つ表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、演出制限フラグをセットしない。

30

【1431】

次いで、図12-21(2)に示すように、第1保留記憶数が2の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに、新たに始動入賞が発生し第1保留記憶数が3となったものとする(図12-20に示すT2のタイミング)。このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理において、変化禁止フラグをセットし、第1保留記憶数が3であることに基づいて、第1先読みカウンタの値として3をセットする。演出制御用CPU120は、変化演出の変化パターンを変化パターン310に決定していることに基づいて、先読み予告演出として変化演出(保留変化演出)を実行し、保留表示領域07TM011に赤色態様の保留表示07TM001Aを新たに表示させている。

40

【1432】

また、このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理において、操作部振動フラグをセットし、第1保留記憶数が3であることに基づいて、第2先読みカウンタの

50

値として3をセットする。演出制御用CPU120は、操作部振動演出の振動パターンを振動パターンAに決定しており、第2先読みカウンタの値が3であることに基づいて、先読み予告演出として操作部振動演出を実行し、スティックコントローラ31Aの態様を特別態様（振動態様）としている。

【1433】

また、このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理において、タイマーフラグをセットし、第1保留記憶数が3であることに基づいて、第3先読みカウンタの値として3をセットする。演出制御用CPU120は、タイマー演出のタイマー表示パターンをタイマー表示パターンAに決定しており、第3先読みカウンタの値が3であることに基づいて、先読み予告演出であるタイマー待機演出を実行し、画像表示装置5の画面右下領域に待機画像07TM300a（「準備中」の文字を表示）を表示させている。

10

【1434】

また、このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理において、特殊背景フラグをセットし、第1保留記憶数が3であることに基づいて、第4先読みカウンタの値として3をセットする。演出制御用CPU120は、特殊背景演出の背景画像表示パターンを背景画像表示パターンAに決定しており、第4先読みカウンタの値が3であることに基づいて、先読み予告演出として特殊背景演出を実行し、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像07TM400を表示させている。

【1435】

次いで、図12-21(3)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで（図12-20に示すT3のタイミングで）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の組み合わせ（本例では、「567」）を確定停止させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組み合わせ（本例では、「567」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。

20

【1436】

このとき、図柄確定停止期間中、演出制御用CPU120は、操作部振動演出を実行しておらず、スティックコントローラ31Aの態様を非特別態様（非振動態様）としている。一方で、演出制御用CPU120は、タイマー演出のタイマー表示パターンをタイマー表示パターンAに決定していることに基づいて、タイマー待機演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面右下領域に待機画像07TM300a（「準備中」の文字を表示）を継続して表示させている。また、演出制御用CPU120は、特殊背景演出の背景画像表示パターンを背景画像表示パターンAに決定していることに基づいて、特殊背景演出を継続して実行し、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像07TM400を継続して表示させている。

30

【1437】

次いで、図12-21(4)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる（図12-20に示すT4のタイミング）。

40

【1438】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2となったことに伴い、アクティブ表示領域07TM013に通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた赤色態様の保留表示07TM001Aと通常態様の保留表示07TM001とをアクティブ表示領域07TM013側に1つつつシフトさせる。また、第1保留記憶数が2であることに基づいて、第1先読みカウンタ、第2先読みカウンタ、第3先読みカウンタ、及び第4先読みカウンタの値として、

50

それぞれ2をセットする。

【1439】

このとき、演出制御用CPU120は、操作部振動演出の振動パターンとして振動パターンAに決定しており、第2先読みカウンタの値として2がセットされていることに基づいて、先読み予告演出として操作部振動演出を実行し、スティックコントローラ31Aの態様を特別態様（振動態様）としている。

【1440】

また、演出制御用CPU120は、タイマー演出のタイマー表示パターンをタイマー表示パターンAに決定しており、第3先読みカウンタの値として2がセットされていることに基づいて、先読み予告演出であるタイマー待機演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面右下領域に待機画像07TM300a（「準備中」の文字を表示）を継続して表示させている。

【1441】

また、演出制御用CPU120は、特殊背景演出の背景画像表示パターンを背景画像表示パターンAに決定しており、第4先読みカウンタの値として2がセットされていることに基づいて、先読み予告演出として特殊背景演出を継続して実行し、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像07TM400を継続して表示させている。

【1442】

次いで、図12-21（5）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで（図12-20に示すT5のタイミングで）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の組み合わせ（本例では、「234」）を確定停止させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組み合わせ（本例では、「234」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。

【1443】

このとき、図柄確定停止期間中、演出制御用CPU120は、操作部振動演出を実行しておらず、スティックコントローラ31Aの態様を非特別態様（非振動態様）としている。一方で、演出制御用CPU120は、タイマー演出のタイマー表示パターンをタイマー表示パターンAに決定していることに基づいて、タイマー待機演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面右下領域に待機画像07TM300a（「準備中」の文字を表示）を継続して表示させている。また、演出制御用CPU120は、特殊背景演出の背景画像表示パターンを背景画像表示パターンAに決定していることに基づいて、特殊背景演出を継続して実行し、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像07TM400を継続して表示させている。

【1444】

次いで、図12-21（6）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる（図12-20に示すT6のタイミング）。

【1445】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1となったことに伴い、アクティブ表示領域07TM013に通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた赤色態様の保留表示07TM001Aをアクティブ表示領域07TM013側に1つシフトさせ、保留表示領域07TM011に表示されていた通常態様の保留表示07TM001を消去する。また、第1保留記憶数が1であることに基づいて、第1先読みカウンタ、第2先読みカウンタ、第3先読みカウンタ、及び第4先読みカウンタの値として、それぞれ1をセットする。

【1446】

このとき、演出制御用CPU120は、操作部振動演出の振動パターンを振動パターンAに決定しており、第2先読みカウンタの値として1がセットされていることに基づいて、先読み予告演出として操作部振動演出を実行し、スティックコントローラ31Aの態様を特別態様（振動態様）としている。

【1447】

また、演出制御用CPU120は、タイマー演出のタイマー表示パターンをタイマー表示パターンAに決定しており、第3先読みカウンタの値として1がセットされていることに基づいて、先読み予告演出であるタイマー待機演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面右下領域に待機画像07TM300a（「準備中」の文字を表示）を継続して表示させている。

10

【1448】

また、演出制御用CPU120は、特殊背景演出の背景画像表示パターンを背景画像表示パターンAに決定しており、第4先読みカウンタの値として1がセットされていることに基づいて、先読み予告演出として特殊背景演出を継続して実行し、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像07TM400を継続して表示させている。

【1449】

次いで、図12-21（7）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで（図12-20に示すT7のタイミングで）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の組み合わせ（本例では、「345」）を確定停止させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組み合わせ（本例では、「345」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。

20

【1450】

このとき、図柄確定停止期間中、演出制御用CPU120は、操作部振動演出を実行しておらず、スティックコントローラ31Aの態様を非特別態様（非振動態様）としている。一方で、演出制御用CPU120は、タイマー演出のタイマー表示パターンをタイマー表示パターンAに決定していることに基づいて、タイマー待機演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面右下領域に待機画像07TM300a（「準備中」の文字を表示）を継続して表示させている。また、演出制御用CPU120は、特殊背景演出の背景画像表示パターンを背景画像表示パターンAに決定していることに基づいて、特殊背景演出を継続して実行し、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像07TM400を継続して表示させている。

30

【1451】

次いで、図12-21（8）に示すように、CPU103が予告対象となっている第1特別図柄の変動表示（ターゲットとなっている変動表示）を開始させたときに、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる（図12-20に示すT8のタイミング）。

40

【1452】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0となったことに伴い、変動中予告演出として変化演出（アクティブ変化演出）を継続して実行し、アクティブ表示領域07TM013に赤色態様のアクティブ表示07TM003Aを表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた赤色態様の保留表示07TM001Aを消去する。また、第1保留記憶数が0であることに基づいて、第1先読みカウンタ、第2先読みカウンタ、第3先読みカウンタ、及び第4先読みカウンタの値として、それぞれ0をセットする。

【1453】

50

このとき、演出制御用CPU120は、操作部振動演出の振動パターンを振動パターンAに決定しており、第2先読みカウンタの値として0がセットされていることに基づいて、変動中予告演出として操作部振動演出を実行し、スティックコントローラ31Aの態様を特別態様（振動態様）としている。

【1454】

また、演出制御用CPU120は、タイマー演出のタイマー表示パターンをタイマー表示パターンAに決定しており、第3先読みカウンタの値として0がセットされていることに基づいて、変動中予告演出であるタイマー演出を実行し、画像表示装置5の画面右下領域にタイマー画像07TM300（「00:59」の文字を表示）を表示させている。

【1455】

また、演出制御用CPU120は、特殊背景演出の背景画像表示パターンを背景画像表示パターンAに決定しており、第4先読みカウンタの値として0がセットされていることに基づいて、変動中予告演出として特殊背景演出を実行し、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像07TM400を表示させている。

【1456】

（演出制限フラグセット時の演出例）

次に、演出制限フラグがセットされており、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した保留表示に対して変化演出が実行され、始動入賞時の判定で操作部振動演出、タイマー演出、及び特殊背景演出を実行しないことに決定したときの演出例に関して、図12-22～図12-24を用いて説明する。

【1457】

図12-22は、変化演出に関連した演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図12-23及び図12-24は、変化演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【1458】

本例では、変動開始時演出決定処理において、実行中の変動表示の変動パターンが「ノーマルリーチはずれ」であったことに基づいて、ステップS07TM5000でYESと判定されたことにより、演出制限フラグをセットすることに決定したものとする

【1459】

また、本例では、始動入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU120が、ステップS07TM1020で変化演出を実行することに決定し、ステップS07TM1050で変化パターンを変化パターン303とすることに決定し、ステップS07TM2010で操作部振動演出を実行しないことに決定し、ステップS07TM3020でタイマー演出を実行しないことに決定し、ステップS07TM4010で特殊背景演出を実行しないことに決定したものとする。

【1460】

まず、図12-23（1）に示すように、CUP103が、第1特別図柄の変動表示を開始すると（図12-22に示すT1のタイミング）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始し、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始する。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5のアクティブ表示領域07TM013に、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させており、第1保留記憶数が2であることに対応して、画像表示装置5の保留表示領域07TM011に通常態様の保留表示07TM001を2つ表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、演出制限フラグをセットする。

【1461】

次いで、図12-23（2）に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング（図12-22に示すT2のタイミング）において、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「4」の飾

10

20

30

40

50

り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ！」の文字を表示させる。このとき、小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5 Lに対応した小図柄表示エリア5 l、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5 Rに対応した小図柄表示エリア5 rにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【1462】

次いで、図12-23(3)に示すように、第1保留記憶数が2の状態、新たに始動入賞が発生し第1保留記憶数が3となったものとする(図12-22に示すT3のタイミング)。このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理において、変化禁止フラグをセットし、第1保留記憶数が3であることに基づいて、第1先読みカウンタの値として3をセットする。演出制御用CPU120は、変化演出の変化パターンを変化パターン303に決定していることに基づいて、先読み予告演出として変化演出(保留変化演出)を実行し、保留表示領域07TM011に特殊態様の保留表示07TM001Bを新たに表示させている。

10

【1463】

次いで、図12-23(4)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで(図12-22に示すT4のタイミングで)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて、飾り図柄の組み合わせ(本例では、「434」)を確定停止させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の組み合わせ(本例では、「434」)を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。

20

【1464】

次いで、図12-23(5)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる(図12-22に示すT5のタイミング)。

30

【1465】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2となったことに伴い、アクティブ表示領域07TM013に通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001Bと通常態様の保留表示07TM001とをアクティブ表示領域07TM013側に1つつつシフトさせる。また、第1保留記憶数が2であることに基づいて、第1先読みカウンタの値として2をセットする。

【1466】

次いで、図12-23(6)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで(図12-22に示すT6のタイミングで)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて、飾り図柄の組み合わせ(本例では、「234」)を確定停止させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の組み合わせ(本例では、「234」)を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。

40

【1467】

次いで、図12-23(7)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5 l

50

、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる（図12-22に示すT7のタイミング）。

【1468】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1となったことに伴い、アクティブ表示領域07TM013に通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001Bをアクティブ表示領域07TM013側に1つシフトさせ、保留表示領域07TM011に表示されていた通常態様の保留表示07TM001を消去する。また、第1保留記憶数が1であることに基づいて、第1先読みカウンタの値として1をセットする。

【1469】

次いで、図12-23（8）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで（図12-22に示すT8のタイミングで）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の組み合わせ（本例では、「345」）を確定停止させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組み合わせ（本例では、「345」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。

【1470】

次いで、図12-24（9）に示すように、CPU103が予告対象となっている第1特別図柄の変動表示（ターゲットとなっている変動表示）を開始させたときに、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる（図12-22に示すT9のタイミング）。

【1471】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0となったことに伴い、変動中予告演出として変化演出（アクティブ変化演出）を継続して実行し、アクティブ表示領域07TM013に特殊態様のアクティブ表示07TM003Bを表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001Bを消去する。また、第1保留記憶数が0であることに基づいて、第1先読みカウンタの値として0をセットする。

【1472】

次に、演出制限フラグがセットされている場合に、始動入賞時の判定に基づいて、変化演出操作部振動演出、タイマー演出、及び特殊背景演出を何れも実行することに決定されたときの演出例に関して、図12-25～図12-27を用いて説明する。

【1473】

図12-25は、変化演出、操作部振動演出、タイマー演出、及び特殊背景演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図12-26及び図12-27は、変化演出、操作部振動演出、タイマー演出、及び特殊背景演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【1474】

本例では、変動開始時演出決定処理において、実行中の変動表示の変動パターンが「ノーマルリーチはずれ」であったことに基づいて、ステップS07TM5000でYESと判定されたことにより、演出制限フラグをセットすることに決定したものとする

【1475】

また、本例では、始動入賞時演出決定処理において、ステップS07TM1020で変化演出を実行することに決定し、ステップS07TM1150で変化パターンを変化パターン303とすることに決定し、ステップS07TM2010で操作部振動演出を実行することに決定し、ステップS07TM2140で振動パターンを振動パターンBとすることに決定し、ステップS07TM3020でタイマー演出を実行することに決定し、ステ

10

20

30

40

50

ップ S 0 7 T M 3 1 5 0 でタイマー表示パターンをタイマー表示パターン B とすることに決定し、ステップ S 0 7 T M 4 0 1 0 で特殊背景演出を実行することに決定し、ステップ S 0 7 T M 4 1 4 0 で背景画像パターンを背景画像パターン B とすることに決定したものと

とする。

【 1 4 7 6 】

まず、図 1 2 - 2 6 (1) に示すように、C U P 1 0 3 が、第 1 特別図柄の変動表示を開始すると (図 1 2 - 2 5 に示す T 1 のタイミング) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R において、飾り図柄の変動表示を開始し、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l 、 5 c 、 5 r において、小図柄の変動表示を開始する。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 のアクティブ表示領域 0 7 T M 0 1 3 に、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示 0 7 T M 0 0 3 を表示させており、第 1 保留記憶数が 2 であることに

10

【 1 4 7 7 】

次いで、図 1 2 - 2 6 (2) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング (図 1 2 - 2 5 に示す T 2 のタイミング) において、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び図柄表示エリア 5 R に「 4 」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置 5 の上部に「リーチ！！」の文字を表示させる。このとき、小図柄表示エリア 5 l 、 5 c 、 5 r では、小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア 5 L に対応した小図柄表示エリア 5 l 、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア 5 R に対応した小図柄表示エリア 5 r においても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

20

【 1 4 7 8 】

次いで、図 1 2 - 2 6 (3) に示すように、第 1 保留記憶数が 2 の状態で、新たに始動入賞が発生し第 1 保留記憶数が 3 となったものとする (図 1 2 - 2 5 に示す T 3 のタイミング) 。このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理において、変化禁止フラグをセットし、第 1 保留記憶数が 3 であることに基

30

【 1 4 7 9 】

このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理において、操作部振動フラグをセットし、第 1 保留記憶数が 3 であることに基

40

【 1 4 8 0 】

また、このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理において、タイマーフラグをセットし、第 1 保留記憶数が 3 であることに基

【 1 4 8 1 】

また、このときに発生した始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理において、特殊背景

50

フラグをセットし、第1保留記憶数が3であることに基づいて、第4先読みカウンタの値として3をセットする。演出制御用CPU120は、特殊背景演出の背景画像表示パターンとして背景画像表示パターンBに決定しており、第4先読みカウンタの値が3であることに基づいて、先読み予告演出としての特殊背景演出を実行せず、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像07TM400を表示させず、通常背景画像を表示させている。

【1482】

次いで、図12-26(4)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで(図12-25に示すT4のタイミングで)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の組み合わせ(本例では、「434」)を確定停止させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組み合わせ(本例では、「434」)を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。

【1483】

次いで、図12-26(5)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる(図12-25に示すT5のタイミング)。

【1484】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2となったことに伴い、アクティブ表示領域07TM013に通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001Bと通常態様の保留表示07TM001とをアクティブ表示領域07TM013側に1つつつシフトさせる。また、第1保留記憶数が2であることに基づいて、第1先読みカウンタ、第2先読みカウンタ、第3先読みカウンタ、及び第4先読みカウンタの値として、それぞれ2をセットする。

【1485】

このとき、演出制御用CPU120は、操作部振動演出の振動パターンを振動パターンBに決定しており、第2先読みカウンタの値として2がセットされていることに基づいて、先読み予告演出としての操作部振動演出を実行せず、スティックコントローラ31Aの態様を非特別態様(非振動態様)としている。

【1486】

また、演出制御用CPU120は、タイマー演出のタイマー表示パターンをタイマー表示パターンBに決定しており、第3先読みカウンタの値として2がセットされていることに基づいて、先読み予告演出であるタイマー待機演出を実行せず、画像表示装置5の画面右下領域に待機画像07TM300aを表示させていない。

【1487】

また、演出制御用CPU120は、特殊背景演出の背景画像表示パターンを背景画像表示パターンBに決定しており、第4先読みカウンタの値として2がセットされていることに基づいて、先読み予告演出としての特殊背景演出を実行せず、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像07TM400を表示させず、通常背景画像を表示させている。

【1488】

次いで、図12-26(6)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで(図12-25に示すT6のタイミングで)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の組み合わせ(本例では、「234」)を確定停止させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組み合わせ(本例では、「234」)を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させ

る。

【1489】

次いで、図12-26(7)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる(図12-25に示すT7のタイミング)。

【1490】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1となったことに伴い、アクティブ表示領域07TM013に通常態様のアクティブ表示07TM003を表示させるとともに、保留表示領域07TM011に表示されていた特殊態様の保留表示07TM001Bをアクティブ表示領域07TM013側に1つシフトさせ、保留表示領域07TM011に表示されていた通常態様の保留表示07TM001を消去する。また、第1保留記憶数が1であることに基づいて、第1先読みカウンタ、第2先読みカウンタ、第3先読みカウンタ、及び第4先読みカウンタの値として、それぞれ1をセットする。

【1491】

このとき、演出制御用CPU120は、操作部振動演出の振動パターンを振動パターンBに決定しており、第2先読みカウンタの値として1がセットされていることに基づいて、先読み予告演出としての操作部振動演出を実行せず、スティックコントローラ31Aの態様を非特別態様(非振動態様)としている。

【1492】

また、演出制御用CPU120は、タイマー演出のタイマー表示パターンをタイマー表示パターンBに決定しており、第3先読みカウンタの値として1がセットされていることに基づいて、先読み予告演出であるタイマー待機演出を実行せず、画像表示装置5の画面右下領域に待機画像07TM300aを表示させていない。

【1493】

また、演出制御用CPU120は、特殊背景演出の背景画像表示パターンを背景画像表示パターンBに決定しており、第4先読みカウンタの値として1がセットされていることに基づいて、先読み予告演出としての特殊背景演出を実行せず、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像07TM400を表示させず、通常背景画像を表示させている。

【1494】

次いで、図12-26(8)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで(図12-25に示すT8のタイミングで)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の組み合わせ(本例では、「345」)を確定停止させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組み合わせ(本例では、「345」)を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。

【1495】

次いで、図12-27(9)に示すように、CPU103が予告対象となっている第1特別図柄の変動表示(ターゲットとなっている変動表示)を開始させたときに、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる(図12-25に示すT9のタイミング)。

【1496】

ここで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0となったことに伴い、変動中予告演出として変化演出(アクティブ変化演出)を継続して実行し、アクティブ表示領域07TM013に特殊態様のアクティブ表示07TM003Bを表示させるとともに、保

10

20

30

40

50

保留表示領域 0 7 T M 0 1 1 に表示されていた特殊態様の保留表示 0 7 T M 0 0 1 B を消去する。また、第 1 保留記憶数が 0 であることに基づいて、第 1 先読みカウンタ、第 2 先読みカウンタ、第 3 先読みカウンタ、及び第 4 先読みカウンタの値として、それぞれ 0 をセットする。

【1 4 9 7】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作部振動演出の振動パターンを振動パターン B に決定しており、第 2 先読みカウンタの値として 0 がセットされていることに基づいて、変動中予告演出として操作部振動演出を実行し、スティックコントローラ 3 1 A の態様を特別態様（振動態様）としている。

【1 4 9 8】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイマー演出のタイマー表示パターンをタイマー表示パターン B に決定しており、第 3 先読みカウンタの値として 0 がセットされていることに基づいて、変動中予告演出であるタイマー演出を実行し、画像表示装置 5 の画面右下領域にタイマー画像 0 7 T M 3 0 0 （「0 0 : 5 9」の文字を表示）を表示させる。

【1 4 9 9】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、特殊背景演出の背景画像表示パターンを背景画像表示パターン B に決定しており、第 4 先読みカウンタの値として 0 がセットされていることに基づいて、変動中予告演出として特殊背景演出を実行し、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像 0 7 T M 4 0 0 を表示させる。

【1 5 0 0】

本実施形態では、リーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示の実行中に、新たに始動入賞が発生して保留表示を表示するときには、保留表示を特殊態様で表示可能であるものの、青色態様や赤色態様では表示させないようにしており、また、先読み予告演出としての操作部振動演出は実行しないようにしている。仮に、リーチ演出やスーパーリーチ演出の実行中に先読み予告演出としての操作部振動演出が実行されてしまうと、その操作部振動演出が、現在実行されている変動表示の表示結果を示唆するものであると遊技者が勘違いして、現在実行されている変動表示を対象とした予告演出の信頼度等を誤認してしまうおそれがある。本実施形態では、リーチ演出やスーパーリーチ演出の実行中に先読み予告演出としての操作部振動演出は実行させないようにすることで、このような遊技者の誤認を防止するようにしている。

【1 5 0 1】

また、このような構成によれば、先読み予告演出の実行頻度が過度に高くなることを抑制することができるとともに、実行されている変動表示について大当たりが発生するか否かを示唆する演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）に遊技者を注目させることが可能となる。即ち、先読み予告演出と変動中予告演出の興趣を適切に生じさせることができる。特に、本実施形態においては、保留表示を通常態様以外の態様で表示させることを一切禁止することはせず、保留表示を特殊態様（大当たり期待度が高い赤色態様に変化することを示唆する態様）で表示することは許容することにより、先読み予告演出に対する関心を維持させつつ、実行されている変動表示について大当たりが発生するか否かを示唆する演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）に遊技者を注目させることも可能となっている。

【1 5 0 2】

本実施形態では、画像表示装置 5 において保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる演出が実行される。また、画像表示装置 5 において飾り図柄の変動表示が実行されるとともに、飾り図柄の変動表示に対応してリーチ演出やスーパーリーチ演出等が実行されることになる。そのため遊技者は通常、画像表示装置 5 に表示されている情報に注目している。一方で、本実施形態では、画像表示装置 5 とは異なる演出装置であるスティックコントローラ 3 1 A を用いて、先読み予告演出としての操作部振動演出を実行可能となっている。

【1 5 0 3】

ここで、仮に画像表示装置 5 において、実行中の変動表示に対応するリーチ演出やスー

10

20

30

40

50

パーリーチ演出が実行されているときに、実行が保留されている変動表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない変動表示）に対応するスティックコントローラ 3 1 A を用いた操作部振動演出が実行されてしまうと、遊技者の視線や意識がリーチ演出やスーパーリーチ演出が行われている画像表示装置 5 からスティックコントローラ 3 1 A へ移ってしまうことになる。その結果、実行中の変動表示に対応するリーチ演出やスーパーリーチ演出に対する注目度合いが低下してしまう。

【1504】

従って、本実施形態では、リーチ演出やスーパーリーチ演出の実行中に、実行が保留されている変動表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない変動表示）に対応する先読み予告演出としての操作部振動演出の実行を制限することにより、このような問題の発生を回避して、興趣の低下を抑えるようにしている。

10

【1505】

本実施形態では、リーチ演出の実行中に、スーパーリーチ演出（バトル演出）や期待度示唆演出を実行可能である。図 1 1 - 2 等に示したように、タイマー演出は、実行されている変動表示（開始条件が成立した変動表示）の表示結果を示唆する変動中予告演出の一種であるバトル演出に対応した変動中予告演出の一例であり、実行されている変動表示（開始条件が成立した変動表示）の表示結果を示唆する変動中予告演出の一種である期待度示唆演出に対応した変動中予告演出の一例でもある。タイマー演出は、バトル演出が実行される（スーパーリーチに発展する）n 秒前のタイミングで開始される。タイマー演出では、画像表示装置 5 の画面右下領域にタイマー画像 0 7 T M 3 0 0 が表示される。タイマー画像 0 7 T M 3 0 0 が表示されたタイミングでは、タイマー画像 0 7 T M 3 0 0 は初期値 n（本例では 5 9 秒を示す「0 0 : 5 9」の数値）を示している。従って、変動中予告演出の一種であるバトル演出の実行前に、バトル演出の実行に対応してタイマー画像 0 7 T M 3 0 0 を表示可能であり、変動中予告演出の一種である期待度示唆演出の実行前に、バトル演出の実行に対応してタイマー画像 0 7 T M 3 0 0 を表示可能である。

20

【1506】

また、本実施形態では、始動入賞口への入賞が発生したことに基づく始動入賞時判定の判定結果に基づいてタイマー演出の実行が決定された場合に、タイマー画像 0 7 T M 3 0 0 が表示される領域に、前もってタイマー演出が実行されることを報知する（示唆する）待機画像 0 7 T M 3 0 0 a を表示させるタイマー待機演出を先読み予告演出として実行可能となっている。待機画像 0 7 T M 3 0 0 a には「準備中」の文字が含まれており、その後当該領域にタイマー画像 0 7 T M 3 0 0 が表示されてタイマー演出が実行されることを報知する（示唆する）表示となっている。

30

【1507】

ここで、図 1 2 - 6 に示すように、変動パターンが「ノーマルリーチ」又は「スーパーリーチ」である変動表示の開始時にセットされる演出制限フラグがセットされている場合、タイマー演出を実行することに決定されたときには、タイマー演出のタイマー表示パターンがタイマー表示パターン B に決定される。前述したように、タイマー表示パターン B では、始動入賞が発生したタイミングから予告対象となっている変動表示が開始されるまで、先読み予告演出であるタイマー待機演出が実行されず、画像表示装置 5 の画面右下領域に待機画像 0 7 T M 3 0 0 a が表示されない。仮に、リーチ演出やスーパーリーチ演出の実行中に先読み予告演出であるタイマー待機演出が実行されてしまうと、そのタイマー待機演出が、現在実行されている変動表示の表示結果を示唆するものであると遊技者が勘違いして、現在実行されている変動表示を対象とした予告演出の信頼度等を誤認してしまうおそれがある。本実施形態では、リーチ演出やスーパーリーチ演出の実行中に先読み予告演出であるタイマー待機演出は実行させないようにすることで、このような遊技者の誤認を防止するようにしている。

40

【1508】

また、このような構成によれば、リーチ演出の実行中に、先読み予告演出であるタイマー待機演出の実行を制限していることにより、先読み予告演出の実行頻度が過度に高くな

50

ってしまうことを抑制して、実行されている変動表示に対応した演出に遊技者を注目させることができる。即ち、先読み予告演出と変動中予告演出の興趣を適切に生じさせることができる。特に、本実施形態においては、保留表示を通常態様以外の態様で表示させることを一切禁止することはせず、保留表示を特殊態様（大当たり期待度が高い赤色態様に変化することを示唆する態様）で表示することは許容することにより、先読み予告演出に対する関心を維持させつつ、実行されている変動表示について大当たりが発生するか否かを示唆する演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）に遊技者を注目させることも可能となっている。

【1509】

本実施形態では、前述したように、始動入賞時の判定結果に基づいて特殊背景演出を実行可能である。特殊背景演出とは、飾り図柄の背景画像として、特殊背景画像07TM400を表示する先読み予告演出である。ここで、図12-6に示すように、変動パターンが「ノーマルリーチ」又は「スーパーリーチ」である変動表示の開始時にセットされる演出制限フラグがセットされている場合、特殊背景演出を実行することに決定されたときには、特殊背景演出の背景画像表示パターンが背景画像表示パターンBに決定される。前述したように、背景画像表示パターンBでは、始動入賞が発生したタイミングから予告対象となっている変動表示が開始されるまで、先読み予告演出である特殊背景演出が実行されず、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像07TM400が表示されず、通常背景画像が継続して表示されている。仮に、リーチ演出やスーパーリーチ演出の実行中に先読み予告演出としての特殊背景演出が実行されてしまうと、その特殊背景演出が、現在実行されている変動表示の表示結果を示唆するものであると遊技者が勘違いして、現在実行されている変動表示を対象とした予告演出の信頼度等を誤認してしまうおそれがある。本実施形態では、リーチ演出やスーパーリーチ演出の実行中に先読み予告演出としての特殊背景演出は実行させないようにすることで、このような遊技者の誤認を防止するようにしている。

【1510】

また、このような構成によれば、リーチ演出の実行中に、先読み予告演出としての特殊背景演出の実行を制限していることにより、先読み予告演出の実行頻度が過度に高くなってしまうことを抑制して、実行されている変動表示に対応した演出に遊技者を注目させることができる。即ち、先読み予告演出と変動中予告演出の興趣を適切に生じさせることができる。特に、本実施形態においては、保留表示を通常態様以外の態様で表示させることを一切禁止することはせず、保留表示を特殊態様（大当たり期待度が高い赤色態様に変化することを示唆する態様）で表示することは許容することにより、先読み予告演出に対する関心を維持させつつ、実行されている変動表示について大当たりが発生するか否かを示唆する演出（リーチ演出、スーパーリーチ演出）に遊技者を注目させることも可能となっている。

【1511】

図12-11及び図12-12に示す変化パターン決定テーブルBでは、アクティブ表示の最終表示態様が赤色態様となることに決定されている場合に、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示させ、アクティブシフト時を含むアクティブシフトより後のタイミングまで保留表示の態様を特殊態様から変化させない変化パターン（変化パターン103、変化パターン106、変化パターン203、変化パターン206、変化パターン303、変化パターン307、変化パターン403、変化パターン407）に判定値が割り振られている。

【1512】

従って、変動パターンが「ノーマルリーチ」又は「スーパーリーチ」の変動表示が実行されているときに始動入賞が発生して、当該始動入賞に対応した保留表示（予告対象となった保留表示）が特殊態様で表示されたときには、その保留表示のアクティブシフト時を含むアクティブシフトより後のタイミングで、予告対象となっているアクティブ表示の態様が特殊態様から赤色態様に変化する場合がある。

【1513】

このような構成によれば、仮に、リーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示の表示結果が「はずれ」となった場合でも、遊技者は、何れかの保留表示が特殊態様で表示されていることで、その保留表示がアクティブ表示領域にシフトされて以降（アクティブ表示となって以降）、そのアクティブ表示の表示態様が特殊態様から赤色態様に変化することを期待することができるため、リーチ演出やスーパーリーチ演出が実行されたにもかかわらず大当たりとならなかった残念感を軽減できる。

【1514】

なお、本実施形態では、変化パターン決定テーブルBに示したように、始動入賞時にリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示が実行されている場合に、当該始動入賞に対応した保留表示（予告対象となった保留表示）が特殊態様で表示されたときには、その保留表示のアクティブシフト時を含むアクティブシフトより後のタイミングで、予告対象となっているアクティブ表示の態様が特殊態様から赤色態様に変化することがある例を示した。

【1515】

しかしながら、このような形態に限らず、始動入賞時にリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示が実行されている場合に、当該始動入賞に対応した保留表示（予告対象となった保留表示）が特殊態様で表示されたときには、保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示が特殊態様から赤色態様に変化することがあるようにしてもよい。例えば、始動入賞時にリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示が実行されている場合に、当該始動入賞に対応した保留表示（予告対象となった保留表示）が特殊態様で表示されたときに、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示が特殊態様から赤色態様に変化することがあるようにしてもよい。

【1516】

即ち、始動入賞時に実行されていたリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示の期間中は、当該始動入賞に対応した保留表示が赤色態様で表示されることはないものの、そのリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示の終了後は、当該始動入賞に対応した保留表示が赤色態様に変化する場合があるようにしてもよい。このような構成とすることで、仮に、リーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示の表示結果が「はずれ」となった場合でも、遊技者は、何れかの保留表示が特殊態様で表示されていることで、その表示態様が特殊態様から赤色態様に変化することを期待することができるため、リーチ演出やスーパーリーチ演出が実行されたにもかかわらず大当たりとならなかった残念感を軽減できる。また、先読み予告演出が制限される要因となった変動表示の終了後も引き続き保留表示の変化が制限されることによる興趣の低下を防止することができる。

【1517】

なお、本実施形態とは異なり、保留表示がシフトされる毎に、その保留表示の表示態様を変化させるか否か、及び、保留表示の表示態様を変化させる場合の変化後の表示態様を決定するための抽選処理を実行する演出決定方式としてもよい。そして、このような演出決定方式を採用した場合、始動入賞時にリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示が実行されている場合に、当該始動入賞に対応した保留表示（予告対象となった保留表示）が特殊態様で表示されたときには、その保留表示の表示態様を、少なくとも保留表示の段階では特殊態様から変化させないようにしてもよい。これにより、保留シフト毎に保留表示の表示態様を特殊態様から他の態様に変化させるための抽選処理を実行する必要がなくなり、演出決定のための制御負担を軽減することができる。

【1518】

図12-6に示すように、変動パターンが「ノーマルリーチ」又は「スーパーリーチ」である変動表示の開始時にセットされる演出制限フラグがセットされている場合、操作部振動演出を実行することに決定されたときには、操作部振動演出の振動パターンが振動パターンBに決定される。その結果、図12-14（B1）～（B4）に示したように、始動入賞が発生したタイミングから予告対象となっている変動表示が開始されるまでは操作部振動演出が実行されず、予告対象となっている変動表示が開始されたタイミングで操作

10

20

30

40

50

部振動演出が実行される。

【1519】

また、図12-6に示すように、変動パターンが「ノーマルリーチ」又は「スーパーリーチ」である変動表示の開始時にセットされる演出制限フラグがセットされている場合、タイマー演出を実行することに決定されたときには、タイマー演出のタイマー表示パターンがタイマー表示パターンBに決定される。その結果、図12-16(B1)～(B4)に示したように、始動入賞が発生したタイミングから予告対象となっている変動表示が開始されるまで、タイマー待機演出が実行されず、予告対象となっている変動表示が開始されたタイミングでタイマー演出が実行される。

【1520】

また、図12-6に示すように、変動パターンが「ノーマルリーチ」又は「スーパーリーチ」である変動表示の開始時にセットされる演出制限フラグがセットされている場合、特殊背景演出を実行することに決定されたときには、特殊背景演出の背景画像表示パターンが背景画像表示パターンBに決定される。その結果、図12-18(B1)～(B4)に示したように、始動入賞が発生したタイミングから予告対象となっている変動表示が開始されるまでは、特殊背景演出が実行されず、予告対象となっている変動表示が開始されたタイミングで特殊背景演出が実行される。

【1521】

即ち、リーチ演出やスーパーリーチ演出が実行されている期間に始動入賞が発生した結果、当該始動入賞に対応した先読み予告演出の実行（保留表示を青色態様又は赤色態様で表示させること、操作部振動演出の実行、タイマー待機演出の実行、特殊背景演出の実行）が制限された場合であっても、その後に当該始動入賞に対応した変動表示が実行されたことに基づく変動中予告演出（アクティブ表示を青色態様又は赤色態様で表示させること、操作部振動演出の実行、タイマー演出の実行、特殊背景演出の実行）は可能となっている。

【1522】

このような構成によれば、先読み予告演出の制限に伴い操作部振動演出及び特殊背景演出の実行頻度が過度に低下してしまうことを抑制できるとともに、タイマー待機演出の実行が制限された場合でもタイマー演出は実行可能とすることができる。その結果、リーチ演出やスーパーリーチ演出が実行されたにもかかわらず表示結果が「はずれ」となる場合の残念感を軽減できる。

【1523】

なお、本実施形態では、始動入賞時にリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示が実行されている場合に、当該始動入賞に対応した変動表示を対象とする先読み予告演出としての操作部振動演出や特殊背景演出、当該始動入賞に対応した変動表示を対象とする先読み予告演出であるタイマー待機演出は、何れも、当該始動入賞から当該始動入賞に対応した変動表示（ターゲットの変動表示）が実行されるまで実行されない例を示した。このような形態に限らず、始動入賞時にリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示が実行されている場合に、当該始動入賞に対応した変動表示を対象とする先読み予告演出としての操作部振動演出や特殊背景演出、当該始動入賞に対応した変動表示を対象とする先読み予告演出であるタイマー待機演出が、そのリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示の終了後であって、当該始動入賞に対応した変動表示（ターゲットの変動表示）よりも前の変動表示（例えば、そのリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示の直後の変動表示）において実行されるようにしてもよい。

【1524】

なお、本実施形態とは異なり、保留表示がシフトされる毎（保留記憶が消化されて変動表示が実行される毎）に、シフト後の保留表示に対応した変動表示を対象として、先読み予告演出（操作部振動演出、タイマー待機演出、特殊背景演出）を実行するか否かを決定するための抽選処理を実行する演出決定方式としてもよい。そして、このような演出決定方式を採用した場合、始動入賞時にリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示が実

10

20

30

40

50

行されている場合には、当該始動入賞に対応した変動表示（予告対象となった保留表示）が実行されるまで各先読み予告演出を実行するか否かを決定するための抽選処理自体を実行しないようにすることで、演出決定のための制御負担を軽減することができる。

【1525】

（他の変形例）

（1）上記の実施形態では、画像表示装置5とは異なる演出装置を用いた先読み予告演出及び変動中予告演出として、スティックコントローラ31Aを振動させる操作部振動演出を実行する例を示したが、このような形態に限らず、他の演出装置（例えばブッシュボタンや発光装置）を用いた先読み予告演出及び変動中予告演出を実行してもよい。

【1526】

例えば、先読み予告演出及び変動中予告演出として、遊技効果ランプ9を用いた特殊発光演出を実行してもよい。例えば、特殊発光演出は、遊技効果ランプ9を保留表示又はアクティブ表示の表示色と同じ表示色で発光させる演出であってもよく、保留表示又はアクティブ表示が特殊態様で表示されているときには遊技効果ランプ9を白色で発光させ、保留表示又はアクティブ表示が赤色態様で表示されているときには遊技効果ランプ9を赤色で発光させる演出であってもよい。また、先読み予告演出及び変動中予告演出として、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rを用いた特殊効果音演出を実行してもよい。例えば、特殊効果音演出は、始動入賞時の判定結果がスーパーリーチである場合や、スーパーリーチ演出（バトル演出）への発展時（期待度示唆演出実行時）等に特殊効果音を出力させる演出であってもよい。

【1527】

（2）上記の実施形態では、実行されている変動表示（開始条件が成立した変動表示）の表示結果を示唆する変動中予告演出であるバトル演出や期待度示唆演出に対応した変動中予告演出の一例として、タイマー画像に示された数値の減算動作（カウントダウン動作）を伴うタイマー演出が実行される例を示しているが、このような形態に限らず、バトル演出や期待度示唆演出に対応した変動中予告演出として、他の動作を行う演出を実行してもよい。

【1528】

例えば、バトル演出や期待度示唆演出に対応した変動中予告演出として、プレゼント用の装飾が施された箱（プレゼントボックス）を開封する動作を伴うプレゼント演出を実行してもよい。プレゼント演出では、プレゼントボックスの画像が表示された後、プレゼントボックスを開封して、その中身であるプレゼントの画像（以下、「プレゼント画像」という）を表示する動作が行われる。例えば、プレゼント画像としては、大当たり期待度に応じたキャラクタの画像、アクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ変化演出に対応した「変化」という文字の画像、スーパーリーチ演出（バトル演出）に対応した「発展」という文字の画像等がある。

【1529】

ここで、変動中予告演出としてプレゼント演出が実行される前に、プレゼント演出の対象となる変動表示に対応した保留表示が表示されているときに、開封前のプレゼントボックスの画像を、予告対象の変動表示に対応した保留表示の近傍領域（例えば、予告対象の変動表示に対応した保留表示の真上）に表示させることにより、遊技者にいずれの変動表示（保留表示）が予告対象となっているかを示唆（報知）するようにしてもよい。

【1530】

このように、所定種別の変動中予告演出（プレゼント演出）が実行されることを示唆（報知）する予告示唆演出（開封前のプレゼントボックスの画像をターゲットの変動表示に対応した保留表示の真上に表示させる演出）を、所定種別の変動中予告演出（プレゼント演出）の対象となる変動表示が開始される前に実行可能とする場合、始動入賞時の判定で所定種別の変動中予告演出（プレゼント演出）を実行することに決定され且つ演出制限フラグがセットされていない（始動入賞時にリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示が実行されていない）ことを条件として予告示唆演出を実行可能としてもよい。そして

10

20

30

40

50

、その後の複数変動にわたり継続して予告し唆演出が実行され（開封前のプレゼントボックスが、対応する保留表示とともにシフト表示され）、所定種別の変動中予告演出（プレゼント演出）の対象となる変動表示（ターゲットの変動表示）が開始されたことに対応して、所定種別の変動中予告演出（プレゼント演出）が実行されてプレゼントボックスが開封され、当該変動表示（ターゲットの変動表示）の大当たり期待度に対応したプレゼント画像が表示されるようにしてもよい。

【1531】

一方、始動入賞時の判定で所定種別の変動中予告演出（プレゼント演出）を実行することに決定されたものの演出制限フラグがセットされている（始動入賞時にリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示が実行されている）場合には、予告し唆演出が実行されることなく、その後に所定種別の変動中予告演出（プレゼント演出）の対象となる変動表示（ターゲットの変動表示）が開始されたことに対応して、所定種別の変動中予告演出（プレゼント演出）が実行されてプレゼントボックスが開封され、当該変動表示（ターゲットの変動表示）の大当たり期待度に対応したプレゼント画像が表示されるものとする。

【1532】

なお、このような例に限らず、始動入賞時の判定で所定種別の変動中予告演出（プレゼント演出）を実行することに決定された場合には、演出制限フラグがセットされている（始動入賞時にリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示が実行されている）か否かにかかわらず変動中予告演出を実行可能としてもよい。このような構成を採用することにより、始動入賞時にリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示が実行されているか否か（演出制限フラグがセットされているか否か）にかかわらず、予告し唆演出と所定種別の変動中予告演出（プレゼント演出）との演出制御を共通化することが可能となる。

【1533】

（3）上記の実施形態では、背景画像を変化させる演出として、飾り図柄の背景画像を通常背景画像から特殊背景画像07TM400に切り替える演出例を示したが、このような形態に限らず、既に表示されている背景画像に対して作用する演出を実行してもよい。例えば、表示されている背景画像の一部に、特定表示が重畳表示される特定表示演出を実行してもよい。この特定表示には、大当たり期待度が高いことを報知する文字（例えば「CHANCE」の文字）等が含まれる。また、例えば、画像表示装置5の画面全体を、フリーズ態様とするフリーズ演出が実行されてもよい。フリーズ演出では、該フリーズ演出が実行されたタイミングで実行中の変動表示に対応した演出画像の再生が停止され、この演出画像の視認性を低下させた状態が所定期間（例えば、予告対象の変動表示が開始されるまでの期間）継続される。

【1534】

（4）上記の実施形態では、最初にアクティブ表示の最終表示態様を決定し、共通の変化パターンを含む変化パターン決定テーブルA／Bに基づいて、保留表示の態様を決定する例を示したが、このような形態に限らず、他の抽選方法で保留表示の態様を決定してもよい。

【1535】

例えば、始動入賞時の保留表示の態様（通常態様、特殊態様、青色態様、赤色態様）を決定し、1回保留シフトする毎に保留表示の態様をいずれの態様で表示させるかを抽選して決定してもよい。

【1536】

演出制限フラグがセットされていない場合には、始動入賞時の保留表示の態様（通常態様、特殊態様、青色態様、赤色態様）を決定し、1回保留シフトする毎に保留表示の態様をいずれの態様で表示させるかの抽選を行う。例えば、予告対象となっている保留表示の態様が通常態様であるときに、表示結果が「はずれ」である場合には、70%の割合で通常態様から通常態様のまま変化せず、20%の割合で通常態様から特殊態様に変化し、8%の割合で通常態様から青色態様に変化し、2%の割合で通常態様から赤色態様に変化する。また、表示結果が「大当たり」である場合には、40%の割合で通常態様から通常態様

10

20

30

40

50

のまま変化せず、30%の割合で通常態様から特殊態様に変化し、20%の割合で通常態様から青色態様に変化し、10%の割合で通常態様から赤色態様に変化する。

【1537】

一方で、演出制限フラグがセットされている場合には、始動入賞時の保留表示の態様（通常態様、特殊態様）を決定し、1回保留シフトする毎に保留表示の態様をいずれの態様で表示させるかの抽選を行う。例えば、予告対象となっている保留表示の態様が通常態様であるときに、表示結果が「はずれ」である場合には、70%の割合で通常態様から通常態様のまま変化せず、30%の割合で通常態様から特殊態様に変化し、表示結果が「大当り」である場合には、40%の割合で通常態様から通常態様のまま変化せず、60%の割合で通常態様から特殊態様に変化する。

10

【1538】

(5) 上記の実施形態では、演出制限フラグがセットされているときに、先読み予告演出としての操作部振動演出、タイマー待機演出、及び先読み予告演出としての特殊背景演出の全ての種別の先読み予告演出を実行させないようにする例を示したが、このような形態に限らず、演出制限フラグがセットされているときに、先読み予告演出としての操作部振動演出、タイマー待機演出、及び先読み予告演出としての特殊背景演出の何れか1つ又は2つの種別の先読み予告演出は実行させないものの、残りの種別の先読み予告演出の実行は許容するようにしてもよい。例えば、演出制限フラグがセットされているときに、先読み予告演出としての操作部振動演出は実行させないようにする一方で、タイマー待機演出及び先読み予告演出としての特殊背景演出は実行可能としてもよい。

20

【1539】

(6) 上記の実施形態では、リーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示が実行されているとき（演出制限フラグがセットされている期間）に始動入賞が発生した場合に、当該始動入賞時のみならず、当該始動入賞に対応した変動表示が開始されるまで継続して、当該始動入賞に対応した変動表示を対象とする、特定態様の変化演出（保留表示が赤色態様に変化する変化演出）、並びに、先読み予告演出としての操作部振動演出、タイマー待機演出、及び先読み予告演出としての特殊背景演出、の実行が禁止される例を示したが、このような形態に限らず、これらのうちの1種以上の先読み予告演出に関して、当該始動入賞に対応した変動表示が開始される前に実行可能となる（実行制限が解除される）ようにしてもよい。

30

【1540】

例えば、リーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示が実行されているとき（演出制限フラグがセットされている期間）に始動入賞が発生した場合に、そのリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示の終了後（例えば、次の保留シフトタイミング）に、当該始動入賞に対応した変動表示を対象とする特定態様の変化演出（保留表示が赤色態様に変化する変化演出）、並びに、先読み予告演出としての操作部振動演出、タイマー待機演出、及び先読み予告演出としての特殊背景演出、の全てが実行可能となる（実行制限が解除される）ようにしてもよい。また、リーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示が実行されているとき（演出制限フラグがセットされている期間）に始動入賞が発生した場合に、そのリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示の終了後（例えば、次の保留シフトタイミング）に、当該始動入賞に対応した変動表示を対象とする特定態様の変化演出（保留表示が赤色態様に変化する変化演出）、並びに、タイマー待機演出及び先読み予告演出としての特殊背景演出は実行可能となる（実行制限が解除される）一方で、先読み予告演出としての操作部振動演出は継続して実行されない（実行制限が維持される）ようにしてもよい。

40

【1541】

(7) 上記の実施形態では、変化演出、操作部振動演出、タイマー演出、及び特殊背景演出のそれぞれの種別の演出に関して、始動入賞時に演出を実行することに決定された場合、同じ種別の演出が他の変動表示を対象として実行されることを制限するためのフラグ（変化禁止フラグ、操作部振動フラグ、タイマーフラグ、及び特殊背景フラグ）が設けら

50

れており、その後の始動入賞時に既にセットされているフラグに対応した種別の演出の実行は制限されるものの、それ以外の種別の演出の実行は制限されないようになっている。

【1542】

しかしながら、このような形態に限らず、何れかの種別の演出を実行することに決定された場合に、当該種別の演出のみならず他の種別の演出が他の変動表示を対象として実行されることも制限するようにしてもよい。具体的には、変化演出、操作部振動演出、タイマー演出、及び特殊背景演出のそれぞれの種別の演出に対して、演出の実行を制限するためのフラグを共通化してもよい。このような構成とした場合に、始動入賞時に何れかの種別の演出を実行することに決定されると、共通フラグがセットされて、その後の始動入賞時に、共通フラグがセットされているに基づいて、全ての種別の演出（変化演出、操作部振動演出、タイマー演出、及び特殊背景演出）を実行することに決定されないようになる。

10

【1543】

(8) 上記の実施形態では、始動入賞時にリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示が実行されていない場合（演出制限フラグがセットされていない場合）に、操作部振動演出、タイマー演出、及び特殊背景演出の何れかの種別の演出を実行することに決定されたとき、当該始動入賞のタイミングで直ちに当該種別の演出に対応した先読み予告演出（先読み予告演出としての操作部振動演出、タイマー待機演出、及び先読み予告演出としての特殊背景演出）を実行する例について説明した。このような形態に限らず、始動入賞時にリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示が実行されていない場合（演出制限フラグがセットされていない場合）と、始動入賞時にリーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示が実行されている場合（演出制限フラグがセットされている場合）の何れの場合についても、始動入賞時に操作部振動演出、タイマー演出、及び特殊背景演出の何れかの種別の演出を実行することに決定されたとき、当該始動入賞のタイミングよりも後のタイミング（例えば当該始動入賞時に実行されている変動表示が終了した後の最初の保留シフトタイミング）で、当該始動入賞時に決定した種別の演出に対応した先読み予告演出（先読み予告演出としての操作部振動演出、タイマー待機演出、及び先読み予告演出としての特殊背景演出）を実行可能としてもよい。

20

【1544】

このような演出構成とした場合には、先読み予告演出（先読み予告演出としての操作部振動演出、タイマー待機演出、及び先読み予告演出としての特殊背景演出）が実行されるタイミングに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよく、例えば、先読み予告演出が開始されるタイミングが遅いほど大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。例えば、始動入賞のタイミングで先読み予告演出が開始された場合よりも、先読み予告演出のターゲットとなっている変動表示の直前で先読み予告演出が開始された場合の方が、大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

30

【1545】

このような演出構成を採用することで、リーチ演出やスーパーリーチ演出を伴う変動表示の終了後（演出制限フラグの解除後）に先読み予告演出（先読み予告演出としての操作部振動演出、タイマー待機演出、及び先読み予告演出としての特殊背景演出）が開始されることとなった場合、それが演出制限フラグの解除により開始されたものであるのか、あるいは始動入賞時に予めそのタイミングで実行することに決定されていたのかを遊技者は把握することができず、さらに後者の場合には大当たりの期待が高まることになるため、先読み予告演出の興趣を大幅に向上させることができる。

40

【1546】

(9) 上記の実施形態では、リーチを伴う変動表示の実行中に始動入賞が発生した場合に、当該始動入賞に対応した変動表示を対象とする先読み予告演出（変化演出、先読み予告演出としての操作部振動演出、タイマー待機演出、及び先読み予告演出としての特殊背景演出）が制限される例を示したが、このような形態に限らず、始動入賞時に期待度の高い先読み予告演出が実行されている場合、例えば、保留表示が赤色態様で表示されている

50

場合や、当該始動入賞よりも前の始動入賞の際に大当たりと判定されたことに基づいて大当たりの発生を示唆（報知）する楽曲が再生されている場合、当該始動入賞よりも前の始動入賞の際に大当たりと判定されたことに基づいて特殊発光パターンでの発光演出が実行されている場合等に、当該始動入賞に対応した変動表示を対象とする先読み予告演出（変化演出、先読み予告演出としての操作部振動演出、タイマー待機演出、及び先読み予告演出としての特殊背景演出）が制限されるようにしてもよい。

【1547】

また、リーチに限らず、大当たりとなる期待度が高い変動中予告演出（例えば擬似連演出や、特殊発光パターンでの発光演出）の実行中に始動入賞が発生した場合に、当該始動入賞に対応した変動表示を対象とする先読み予告演出（変化演出、先読み予告演出としての操作部振動演出、タイマー待機演出、及び先読み予告演出としての特殊背景演出）が制限されるようにしてもよい。

【1548】

（10）上記の図12-9～図12-12では、保留表示が通常態様から特殊態様を経ることなく赤色態様に変化することはない、特殊態様から青色態様に変化することもない例を示したが、このような形態に限らず、保留表示が通常態様から特殊態様を経ることなく赤色態様に変化する場合があり、特殊態様から青色態様に変化する場合があるようにしてもよい。ここで、保留表示が通常態様から青色態様（第1特別態様）または赤色態様（第2特別態様）に変化する割合よりも、保留表示が特殊態様から青色態様（第1特別態様）または赤色態様（第2特別態様）に変化する割合の方が高いものとする。即ち、特殊態様は、保留表示が特別態様（第1特別態様（青）または第2特別態様（赤））に変化することを示唆する表示態様であってもよい。

【1549】

なお、特殊態様の大当たり期待度に関しては、通常態様よりも大当たり期待度が低くなるようにしてもよく、通常態様と大当たり期待度が同じであるようにしてもよく、通常態様よりも大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。例えば、アクティブ表示の最終的な表示態様が特殊態様である場合（特殊態様で変動表示が終了する場合）には、アクティブ表示の最終的な表示態様が通常態様である場合（通常態様で変動表示が終了する場合）よりも大当たり期待度が同じかそれよりも低くなるようにしてもよい。

【1550】

また、本実施形態では、図12-8に示したように、表示結果が「はずれ」となる場合と、表示結果が「大当たり」となる場合とで、アクティブ表示の最終表示態様が特殊態様となる割合が共通である（何れも10%である）例を示したが、このような形態に限らず、表示結果が「はずれ」となる場合の方が、表示結果が「大当たり」となる場合よりも、アクティブ表示の最終表示態様が特殊態様となる割合が高くなるようにしてもよく、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、アクティブ表示の最終表示態様が特殊態様となる割合が高くなるようにしてもよい。

【1551】

（11）上記の実施形態では、変化演出が実行されることに決定されると（保留表示またはアクティブ表示を通常態様とは異なる表示態様で表示することに決定されると）、変化禁止フラグがセットされて、ターゲットとなる変動表示が終了するまでは、図12-6のステップS07TM1010でYESと判定されることにより、新たな始動入賞に対応した保留表示やアクティブ表示が通常態様とは異なる表示態様で表示されない例について説明したが、このような形態に限らず、変化演出が実行されることに決定された場合でも（保留表示またはアクティブ表示を通常態様とは異なる表示態様で表示することに決定された場合でも）、その後の新たな始動入賞に対応した保留表示やアクティブ表示を特殊態様では表示可能（ただし、青色態様や赤色態様では表示させない）としてもよい。

【1552】

（12）上記の実施形態では、何れかの種別（変化演出、操作部振動演出、タイマー待機演出、及び先読み予告演出としての特殊背景演出）の先読み予告演出が実行されている

場合であっても、始動入賞が発生したときに、当該始動入賞に対応した変動表示を対象（先読み予告演出のターゲット）として、実行されている先読み予告演出の種別とは異なる種別（フラグがセットされていない種別の先読み予告演出）の先読み予告演出は実行可能である例を示したが、このような形態に限らず、何れかの種別（変化演出、操作部振動演出、タイマー待機演出、及び先読み予告演出としての特殊背景演出）の先読み予告演出が実行されている場合に、始動入賞が発生したときに、当該始動入賞に対応した変動表示を対象（先読み予告演出のターゲット）として、実行されている先読み予告演出の種別とは異なる種別（フラグがセットされていない種別の先読み予告演出）の先読み予告演出も制限するようにしてもよい。例えば、実行されている先読み予告演出の種別によらず先読み予告演出自体を一切実行させないようにしてもよく、実行されている先読み予告演出の種別に対応した一部の種別の先読み予告演出のみを実行させないようにしてもよい。例えば、実行されている先読み予告演出が画像表示装置 5 で実行される特殊背景演出である場合に、同じ画像表示装置 5 で実行される変化演出及びタイマー待機演出は実行可能とする一方で、異なる演出装置（スティックコントローラ 3 1 A）が用いられる操作部振動演出は実行させないようにしてもよい。

【1553】

（13）上記の実施形態では、始動入賞時にタイマー演出を実行することに決定された場合、演出制限フラグがセットされていないことを条件として、必ずタイマー待機演出が実行されて待機画像 0 7 T M 3 0 0 a が表示される例を示したが、このような形態に限らず、タイマー演出を実行することに決定された場合であっても、タイマー待機演出が実行されない（待機画像 0 7 T M 3 0 0 a が表示されない）ことがあるようにしてもよい。ここで、タイマー待機演出が実行された（待機画像 0 7 T M 3 0 0 a が表示された）場合には、タイマー待機演出が実行されない（待機画像 0 7 T M 3 0 0 a が表示されない）場合よりも、タイマー演出が実行される（タイマー画像 0 7 T M 3 0 0 が表示される）割合が高いものとする。

【1554】

（14）上記の実施形態では、始動入賞時にタイマー演出を実行することに決定された場合、演出制限フラグがセットされていないことを条件としてタイマー待機演出が実行されて、画面右下の領域（タイマー画像 0 7 T M 3 0 0 が表示される領域と共通の領域）に待機画像 0 7 T M 3 0 0 a が表示され、複数回の変動表示にわたり継続して待機画像 0 7 T M 3 0 0 a が表示された後、ターゲットの変動表示が開始されたときに、当該領域に待機画像 0 7 T M 3 0 0 a に代わり初期状態の（「00：59」と表示された）タイマー画像 0 7 T M 3 0 0 が表示されてタイマー値の減算動作が開始される。このような形態に限らず、始動入賞時にタイマー演出を実行することに決定された場合、演出制限フラグがセットされていないことを条件として画面右下の領域に初期状態の（「00：59」と表示された）タイマー画像 0 7 T M 3 0 0 が表示され、複数回の変動表示にわたり継続して初期状態の（「00：59」と表示された）タイマー画像 0 7 T M 3 0 0 が表示された後、ターゲットの変動表示が開始されたときに、継続して表示されていた初期状態の（「00：59」と表示された）タイマー画像 0 7 T M 3 0 0 が更新される（タイマーの減算動作が開始される）ようにしてもよい。

【1555】

一方で、始動入賞時にタイマー演出を実行することに決定された場合、演出制限フラグがセットされているときには、上記の実施形態と同様に、画面右下の領域にタイマー画像 0 7 T M 3 0 0 が表示されることなく（待機画像 0 7 T M 3 0 0 a も表示されることなく）、ターゲットの変動表示が開始されたときに、初期状態の（「00：59」と表示された）タイマー画像 0 7 T M 3 0 0 が画面右下の領域に出現して、その後に更新される（タイマーの減算動作が開始される）ようにしてもよい。

【1556】

（15）〔操作部振動演出に関する他の例〕

上記の実施形態では、始動入賞時の判定で、スティックコントローラ 3 1 A を振動させ

10

20

30

40

50

る操作部振動演出を実行することに決定された場合には、当該始動入賞のタイミングと、保留シフト時の（当該始動入賞に対応した変動表示よりも前の変動表示が開始された）タイミングと、当該始動入賞に対応した変動表示（ターゲットの変動表示）が開始されたタイミングとで、操作部振動演出が実行される例を示したが、図12-28に示す例のように、変動表示の実行期間において、操作部振動演出が複数のタイミングで実行可能であるようにしてもよい。また、操作部振動演出の態様として、スティックコントローラ31Aに設けられた発光装置である操作部LEDの発光色が異なる複数の態様を設けてもよい。また、操作部振動演出の態様として、スティックコントローラ31Aの振動時間（振動期間）が異なる複数の態様を設けてもよい

【1557】

図12-28には、スーパーリーチ演出（バトル演出）を伴う大当り変動パターンで変動表示が実行される場合の操作部振動演出の実行タイミングを示している。

【1558】

具体的には、演出制御用CPU120が、変動パターン指定コマンド及び表示結果指定コマンドを受信したことに基づいて飾り図柄の変動表示を開始させたときに（図12-28に示すT1のタイミングで）、操作部振動演出として第1振動演出を実行可能である。この第1振動演出は、始動入賞時の判定（始動入賞時演出決定処理）に基づいて実行有無及び実行態様が決定されるようにしてもよく、変動開始時の判定（変動開始時演出決定処理）に基づいて実行有無及び実行態様が決定されるようにしてもよい。

【1559】

例えば、スティックコントローラ31Aに設けられた発光装置である操作部LEDの発光色に応じて大当り期待度が異なるものとする。例えば、発光色が白である場合には当該変動表示の表示結果が60%以上の割合で大当りとなり、発光色が赤である場合には当該変動表示の表示結果が80%以上の割合で大当りとなり、発光色が虹である場合には当該変動表示の表示結果が100%の割合で大当りとなるものとする。

【1560】

例えば、操作部LEDの発光色が白となる場合、図12-28に示す変動表示（先読み予告演出のターゲットとなる変動表示）よりも前の各変動表示に関して、その変動表示が開始されたタイミングで、スティックコントローラ31Aを200ms振動させる動作（ON:200ms,OFF:200msの周期）が3回実行され、図12-28に示す変動表示（先読み予告演出のターゲットとなる変動表示）が開始されたタイミングでは、スティックコントローラ31Aを1500ms振動させる動作が1回実行されるものとする。

【1561】

例えば、操作部LEDの発光色が赤となる場合、図12-28に示す変動表示（先読み予告演出のターゲットとなる変動表示）よりも前の各変動表示に関して、その変動表示が開始されたタイミングで、スティックコントローラ31Aを1500ms振動させる動作が1回実行され、図12-28に示す変動表示（先読み予告演出のターゲットとなる変動表示）が開始されたタイミングでは、スティックコントローラ31Aを3000ms振動させる動作が1回実行されるものとする。

【1562】

例えば、操作部LEDの発光色が虹となる場合も、図12-28に示す変動表示（先読み予告演出のターゲットとなる変動表示）よりも前の各変動表示に関して、その変動表示が開始されたタイミングで、スティックコントローラ31Aを1500ms振動させる動作が1回実行され、図12-28に示す変動表示（先読み予告演出のターゲットとなる変動表示）が開始されたタイミングでは、スティックコントローラ31Aを3000ms振動させる動作が1回実行されるものとする。

【1563】

また、演出制御用CPU120は、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おけるリーチ状態成立のタイミング（図12-28に示すT2のタイミング）で、操作部振動演出として第2振動演出を実行可能である。この第2振動演出は、変動開始

10

20

30

40

50

時の判定（変動開始時演出決定処理）に基づいて実行有無及び実行態様が決定されるものであり、本例では、表示結果が大当たりとなる場合にのみ実行可能であるものとする。

【1564】

具体的には、演出制御用CPU120は、リーチ状態の成立に伴う演出の実行期間に対応させてスティックコントローラ31Aを振動させる。例えば、リーチ状態が成立したタイミングで再生されるリーチ演出映像の再生期間はスティックコントローラ31Aを振動させる。なお、スティックコントローラ31Aを振動させる期間を、リーチ演出映像の再生期間における予め定められた一定期間（例えば3000ms）のみとしてもよい。

【1565】

第2振動演出における操作部LEDの発光色は虹色であり、第2振動演出が実行されることで大当たりが確定していることが遊技者に報知される。

10

【1566】

また、演出制御用CPU120は、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おけるスーパーリーチ発展のタイミング（例えば、バトル演出が開始されるタイミングであり、図12-28に示すT3のタイミング）の直前に、操作部振動演出として第3振動演出又は強発展演出の何れか一方を実行可能である。

【1567】

例えば、第3振動演出は、リーチ状態が成立しているときに「発展」と表示された特殊図柄が中表示領域に停止したタイミング、即ち、スーパーリーチに発展すること（バトル演出に移行すること）が報知されたタイミング（例えば、図12-28に示すT3bのタイミング）で実行される。第3振動演出では、演出制御用CPU120は、スーパーリーチに発展することを報知する映像の実行期間（例えば特殊図柄の停止期間等）に対応させてスティックコントローラ31Aを振動させる。例えば、第3振動演出における操作部LEDの発光色は白色であり、第3振動演出が実行された場合には50%以上の割合で大当たりとなる。

20

【1568】

例えば、強発展演出は、リーチ状態が成立しているときに、可動役物が退避位置から進出位置に動作したタイミングや、所定の発展映像（例えば画面全体を多う炎の映像）が再生されたタイミング等、スーパーリーチに発展することを遊技者に期待させる演出が実行されたタイミング（例えば、図12-28に示すT3aのタイミング）で実行される。強発展演出では、演出制御用CPU120は、スーパーリーチに発展することを遊技者に期待させる演出の実行期間（例えば、可動役物が進出位置に存在している期間や、所定の発展映像が再生されている期間等）に対応させてスティックコントローラ31Aを振動させる。例えば、強発展演出における操作部LEDの発光色は白色であり、強発展演出が実行された場合には40%以上の割合で大当たりとなる。

30

【1569】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出における演出結果の報知が行われるタイミング（例えば、バトル演出における勝敗分岐のタイミングであり、図12-28に示すT4のタイミング）の直前（例えば、図12-28に示すT4aのタイミング）に、操作部振動演出として第4振動演出を実行可能である。本例では、表示結果が大当たりとなる場合にのみ第4振動演出が実行可能となる。

40

【1570】

例えば、第4振動演出では、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うバトル演出において、味方キャラクタが最後の攻撃を敵キャラクタに仕掛けたタイミング（バトルの勝敗が決する直前のタイミング）でスティックコントローラ31Aが振動する。演出制御用CPU120は、所定の振動期間（例えば1500ms以上）スティックコントローラ31Aを振動させる。第4振動演出における操作部LEDの発光色は虹色であり、第4振動演出が実行されることで大当たりが確定していること、即ち、味方キャラクタがバトルに勝利することが遊技者に報知される。

【1571】

50

また、演出制御用CPU120は、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する勝利演出が実行されて、遊技者が大当たりが発生することを把握したタイミング（例えば、図12-28に示すT4bのタイミング）で、操作部振動演出として、大当たりが発生したことを祝福する祝福振動演出を実行する。本例では、表示結果が大当たりとなる場合にのみ祝福振動演出が実行される。

【1572】

例えば、祝福振動演出では、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利して大当たり図柄が揃ったタイミングでスティックコントローラ31Aが振動する。演出制御用CPU120は、所定の振動期間（例えば3000ms以上）スティックコントローラ31Aを振動させる。祝福振動演出における操作部LEDの発光色は虹色であり、遊技者は、祝福振動演出が実行されることで大当たりが発生したことを確認できる。

10

【1573】

また、演出制御用CPU120は、大当たりが発生することをバトル演出の結果（勝利演出）により報知した後に（図12-28に示すT5のタイミングで）、発生する大当たりの種別を示唆する大当たり種別示唆演出を実行可能である。大当たり種別示唆演出では、大当たり種別が通常大当たり（非確変大当たり）と確変大当たりの何れの種別であるかと、大当たりのラウンド数（大入賞口の開放回数）とが示唆される。ここで、演出制御用CPU120は、大当たり種別示唆演出の実行期間（図12-28に示すT5～T7の期間）において、操作部振動演出として確変報知演出を実行可能となっている。

【1574】

例えば、大当たり種別示唆演出では、キャラクタが、大当たり図柄として停止している（但し確定停止まではしてはいない）偶数図柄の組み合わせ（例えば「444」）を奇数図柄の組み合わせ（例えば「777」）に変化させるためのアクションを行い、その結果、偶数図柄の組み合わせが奇数図柄の組み合わせに変化する場合には、変化直前または変化と同時に（図12-28に示すT7aのタイミングで）、スティックコントローラ31Aが振動する。演出制御用CPU120は、所定の振動期間（例えば3000ms以上）スティックコントローラ31Aを振動させる。

20

【1575】

ここで、発生する確変大当たりのラウンド数が少なくとも最小のラウンド数（例えば2R）ではない場合（例えば5Rまたは10Rの何れかである場合）における操作部LEDの発光色は白色となり、発生する確変大当たりのラウンド数が最大のラウンド数（例えば10R）である場合における操作部LEDの発光色は虹色となる。このように、大当たりとなることが遊技者に報知された後においても、操作部振動演出を実行可能であり、その操作部振動演出は、これから制御される大当たりの種別を示唆する（確変大当たりか否かを報知する）ものとなっており、その操作部振動演出の態様（発光部の発光色）も、これから制御される大当たりの種別を示唆する（ラウンド数を報知する）ものとなっている。従って、遊技者は、大当たりが発生することが報知された後においても、操作部振動演出（確変報知演出）が実行されるか否かと、その実行態様に引き続き関心を持つことになる。

30

【1576】

そして、演出制御用CPU120は、大当たり種別示唆演出の実行期間（図12-28に示すT5～T7の期間）が終了すると、CPU103から図柄確定指定コマンドを受信したことに対応して、最終的な大当たり図柄の組み合わせを確定停止させる（図12-28に示すT8のタイミング）。

40

【符号の説明】

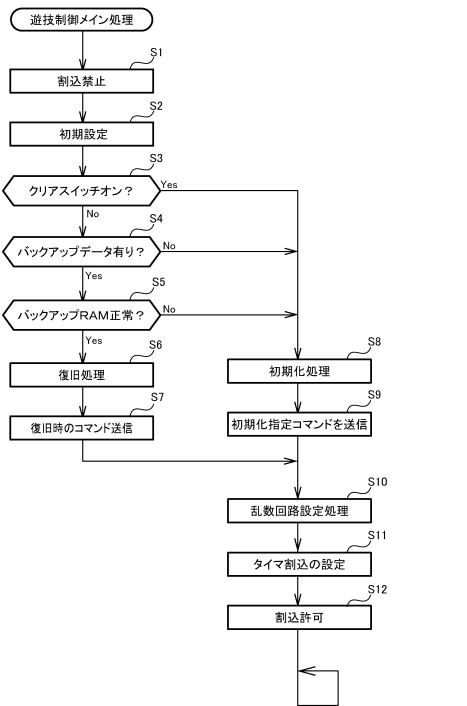
【1577】

- 1 パチンコ遊技機
- 4A 第1特別図柄表示装置
- 4B 第2特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 103 CPU

50

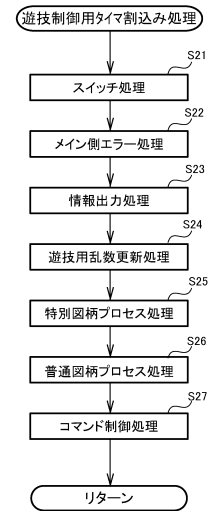
【図 3】

【図 3】



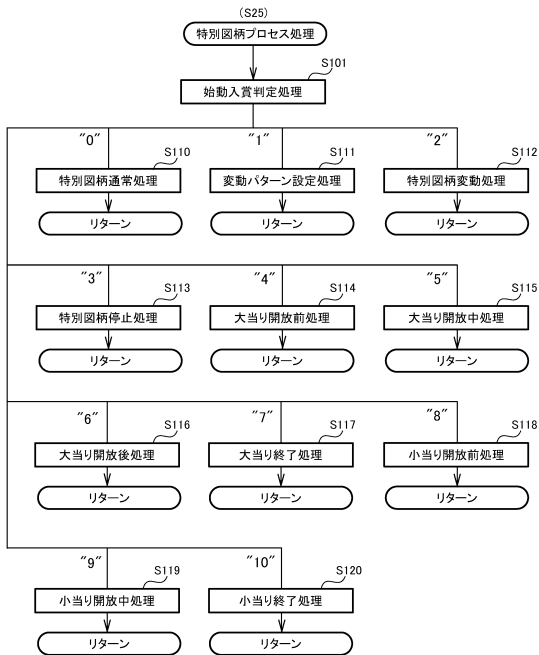
【図 4】

【図 4】



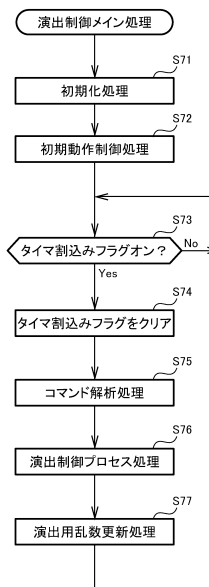
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



10

20

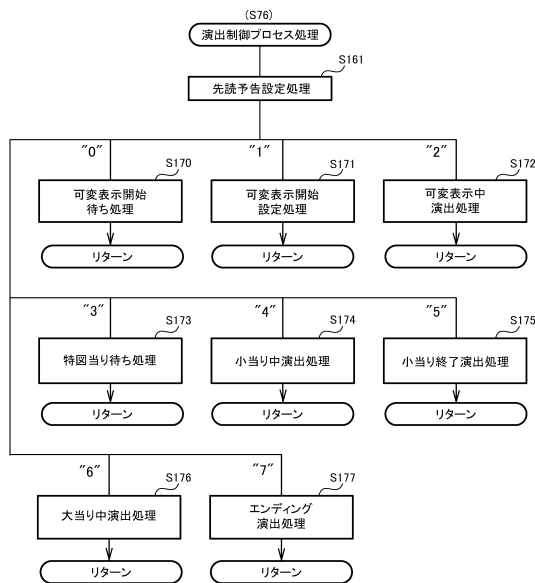
30

40

50

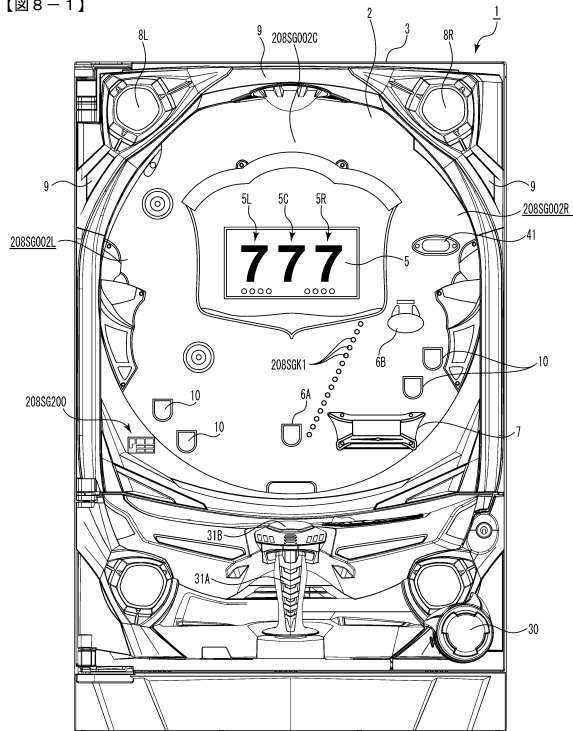
【図 7】

【図 7】



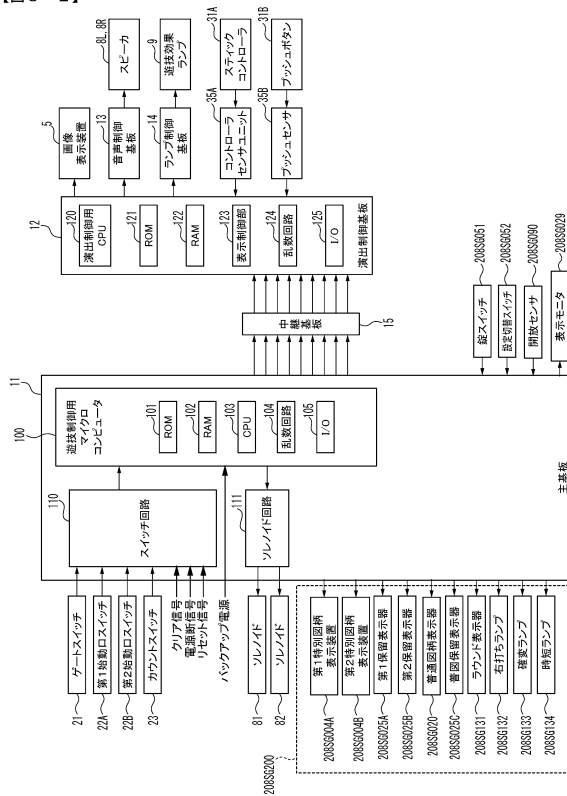
【図 8 - 1】

【図 8 - 1】



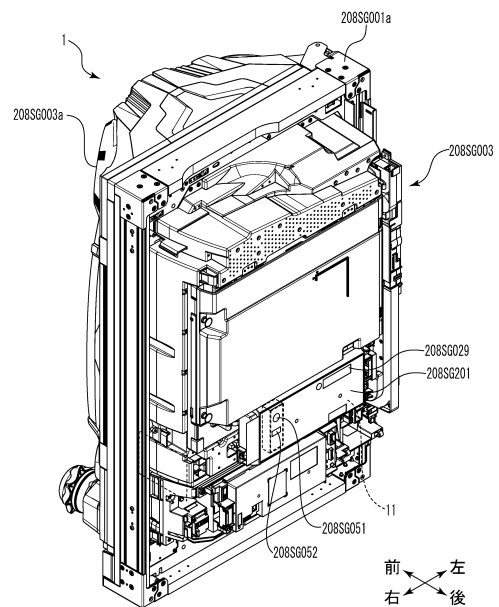
【図 8 - 2】

【図 8 - 2】



【図 8 - 3】

【図 8 - 3】



10

20

30

40

50

【図 8 - 4】

【図 8 - 4】
(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定
D0	XX	設定値指定	設定値を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC
8C	04	第5可変表示結果指定	小当り

【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2〜4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5〜8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパリーチβ(はずれ)
PA2-4	63000	スーパリーチγ(はずれ)
PA2-5	73000	スーパリーチδ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパリーチβ(大当り)
PB1-4	63000	スーパリーチγ(大当り)
PB1-5	68000	スーパリーチγ(はずれ→復活演出後大当り)
PB1-6	73000	スーパリーチδ(大当り)
PC1-1	4000	小当り

【図 8 - 5】

【図 8 - 5】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0〜65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0〜299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1〜997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3〜23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3〜23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

10

【図 8 - 7】

【図 8 - 7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル
(設定値1であり通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1(設定値1)
大当り	1020〜1237 (確率:1/300)
小当り	32767〜33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

(B) 第1特図用表示結果判定テーブル
(設定値1であり確変状態)

特図表示結果	MR1(設定値1)
大当り	1020〜1346 (確率:1/200)
小当り	32767〜33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

(C) 第1特図用表示結果判定テーブル
(設定値2であり通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1(設定値2)
大当り	1020〜1253 (確率:1/280)
小当り	32767〜33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

(D) 第1特図用表示結果判定テーブル
(設定値2であり確変状態)

特図表示結果	MR1(設定値2)
大当り	1020〜1383 (確率:1/180)
小当り	32767〜33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

(E) 第1特図用表示結果判定テーブル
(設定値3であり通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1(設定値3)
大当り	1020〜1272 (確率:1/260)
小当り	32767〜33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

(F) 第1特図用表示結果判定テーブル
(設定値3であり確変状態)

特図表示結果	MR1(設定値3)
大当り	1020〜1429 (確率:1/160)
小当り	32767〜33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

30

40

50

【図 8 - 8】

【図 8 - 8】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル
(設定値4であり通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1 (設定値4)
大当り	1020～1292 (確率:1/240)
小当り	32767～33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

(B) 第1特図用表示結果判定テーブル
(設定値4であり確変状態)

特図表示結果	MR1 (設定値4)
大当り	1020～1487 (確率:1/140)
小当り	32767～33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

【図 8 - 9】

【図 8 - 9】

(A) 第2特図用表示結果判定テーブル
(設定値1であり通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1 (設定値1)
大当り	1020～1237 (確率:1/300)
小当り	32767～33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル
(設定値1であり確変状態)

特図表示結果	MR1 (設定値1)
大当り	1020～1346 (確率:1/200)
小当り	32767～33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

(C) 第1特図用表示結果判定テーブル
(設定値5であり通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1 (設定値5)
大当り	1020～1317 (確率:1/220)
小当り	32767～33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

(D) 第1特図用表示結果判定テーブル
(設定値5であり確変状態)

特図表示結果	MR1 (設定値5)
大当り	1020～1556 (確率:1/120)
小当り	32767～33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

(C) 第2特図用表示結果判定テーブル
(設定値2であり通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1 (設定値2)
大当り	1020～1253 (確率:1/280)
小当り	32767～33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

(D) 第2特図用表示結果判定テーブル
(設定値2であり確変状態)

特図表示結果	MR1 (設定値2)
大当り	1020～1383 (確率:1/180)
小当り	32767～33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

(E) 第1特図用表示結果判定テーブル
(設定値6であり通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1 (設定値6)
大当り	1020～1346 (確率:1/200)
小当り	32767～33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

(F) 第1特図用表示結果判定テーブル
(設定値6であり確変状態)

特図表示結果	MR1 (設定値6)
大当り	1020～1674 (確率:1/100)
小当り	32767～33094 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外

(E) 第2特図用表示結果判定テーブル
(設定値3であり通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1 (設定値3)
大当り	1020～1272 (確率:1/260)
小当り	32767～33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

(F) 第2特図用表示結果判定テーブル
(設定値3であり確変状態)

特図表示結果	MR1 (設定値3)
大当り	1020～1429 (確率:1/160)
小当り	32767～33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

【図 8 - 10】

【図 8 - 10】

(A) 第2特図用表示結果判定テーブル
(設定値4であり通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1 (設定値4)
大当り	1020～1292 (確率:1/240)
小当り	32767～33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル
(設定値4であり確変状態)

特図表示結果	MR1 (設定値4)
大当り	1020～1487 (確率:1/140)
小当り	32767～33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

(C) 第2特図用表示結果判定テーブル
(設定値5であり通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1 (設定値5)
大当り	1020～1317 (確率:1/220)
小当り	32767～33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

(D) 第2特図用表示結果判定テーブル
(設定値5であり確変状態)

特図表示結果	MR1 (設定値5)
大当り	1020～1556 (確率:1/120)
小当り	32767～33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

【図 8 - 11】

【図 8 - 11】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0～99
大当りB	100～249
大当りC	250～299

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0～99
大当りB	100～199
大当りC	200～299

(E) 第2特図用表示結果判定テーブル
(設定値6であり通常状態または時短状態)

特図表示結果	MR1 (設定値6)
大当り	1020～1346 (確率:1/200)
小当り	32767～33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

(F) 第2特図用表示結果判定テーブル
(設定値6であり確変状態)

特図表示結果	MR1 (設定値6)
大当り	1020～1674 (確率:1/100)
小当り	32767～33421 (確率:1/100)
はずれ	上記数値以外

10

20

30

40

50

【図 8-12】

【图 8-12】

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	5
大当りB	次回大当りまで	次回大当りまで	10
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	15

【図 8-13】

【图 8-13】

(A)大当たり用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3
ノーマルPB1-1	1～50
スーパーPB1-2	51～200
スーパーPB1-3	201～400
スーパーPB1-4	401～650
スーパーPB1-5	651～700
スーパーPB1-6	701～997

(B)小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3
小当りPC1-1	1~997

10

【図 8-14】

【图 8-14】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)

変動パターン	MR3
非リーチPA1-1	1～450
ノーマルPA2-1	451～700
スーパ一PA2-2	701～850
スーパ一PA2-3	851～930
スーパ一PA2-4	931～970
スーパ一PA2-5	971～997

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2~4個用)

変動パターン	MR3
非リーチPA1-2	1～500
ノーマルPA2-1	501～700
スーパーPA2-2	701～850
スーパーPA2-3	851～930
スーパーPA2-4	931～970
スーパーPA2-5	971～997

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中含算保留記憶数5個以上用)

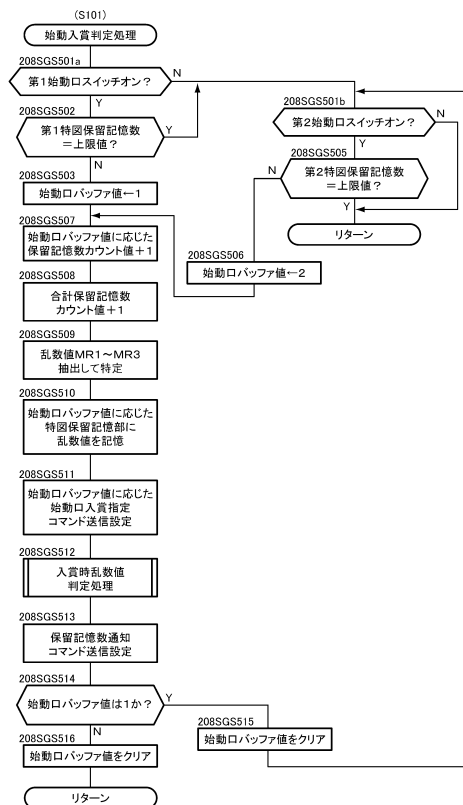
変動パターン	MR3
非リーチPA1-3	1～550
ノーマルPA2-1	551～700
スーパーPA2-2	701～850
スーパーPA2-3	851～930
スーパーPA2-4	931～970
スーパーPA2-5	971～997

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3
非リーチPA1-4	1～550
ノーマルPA2-1	551～700
スーパーPA2-2	701～850
スーパーPA2-3	851～930
スーパーPA2-4	931～970
スーパーPA2-5	971～997

【図 8-15】

【图 8-15】



20

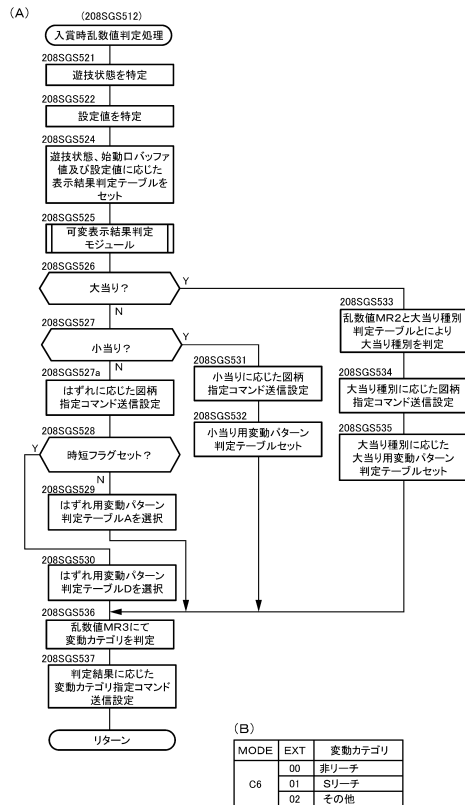
30

40

50

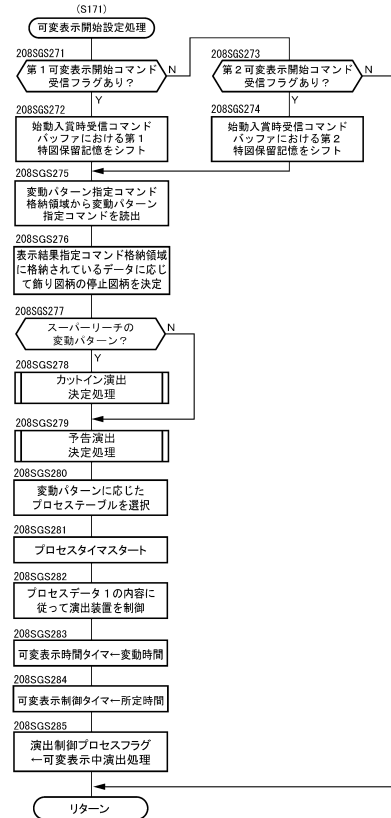
【図 8 - 16】

【図 8 - 16】



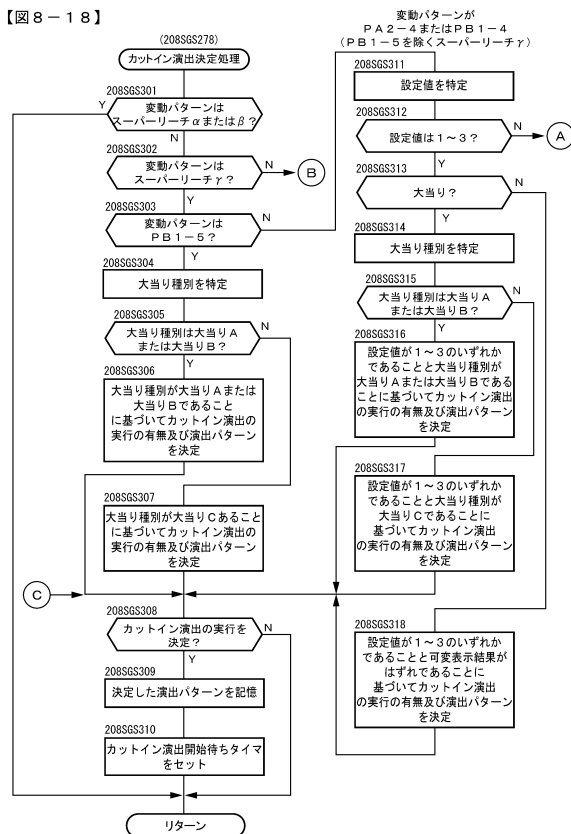
【図 8 - 17】

【図 8 - 17】



【図 8 - 18】

【図 8 - 18】



【図 8 - 19】

【図 8 - 19】



10

20

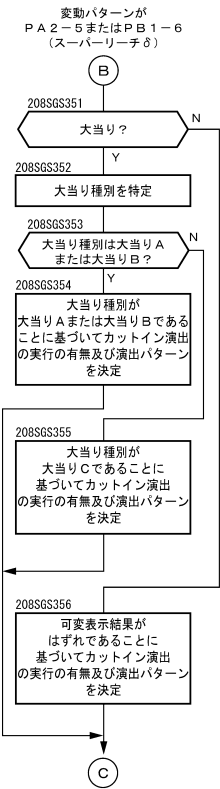
30

40

50

【図 8－20】

【図 8－20】



【図 8－22】

【図 8－22】

変動パターンがPA2-5またはPB1-6である場合
(208SGS354、208SGS355、208SGS356)

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンC1-1	パターンC1-2	パターンC1-3	パターンC1-4
大当りA or B	10%	30%	50%	10%	0%
大当りC	10%	30%	45%	10%	5%
はずれ	50%	35%	15%	0%	0%

【図 8－21】

【図 8－21】

(A) 変動パターンがPB1-5である場合 (208SGS306、208SGS307)

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンC1-1	パターンC1-2	パターンC1-3	パターンC1-4
大当りA or B	10%	30%	55%	5%	0%
大当りC	10%	30%	54%	5%	1%

(B) 設定値が1～3のいずれかであり変動パターンがPA2-4またはPB1-4である場合
(208SGS316、208SGS317、208SGS318)

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンC1-1	パターンC1-2	パターンC1-3	パターンC1-4
大当りA or B	10%	30%	50%	10%	0%
大当りC	10%	30%	45%	10%	5%
はずれ	55%	35%	10%	0%	0%

(C) 設定値が4であり変動パターンがPA2-4またはPB1-4である場合
(208SGS325、208SGS326、208SGS328、208SGS329)

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンC1-1	パターンC1-2	パターンC1-3	パターンC1-4
大当りA or B	10%	30%	50%	10%	0%
大当りC	10%	30%	45%	10%	5%
はずれ (高確高ベース)	40%	30%	10%	20%	0%
はずれ (高確高ベース以外)	59%	30%	10%	1%	0%

(D) 設定値が5であり変動パターンがPA2-4またはPB1-4である場合
(208SGS334、208SGS335、208SGS337、208SGS338)

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンC1-1	パターンC1-2	パターンC1-3	パターンC1-4
大当りA or B	10%	30%	50%	10%	0%
大当りC	10%	30%	45%	10%	5%
はずれ (高確高ベース)	35%	30%	10%	25%	0%
はずれ (高確高ベース以外)	58%	30%	10%	2%	0%

(E) 設定値が6であり変動パターンがPA2-4またはPB1-4である場合
(208SGS342、208SGS343、208SGS345、208SGS346)

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンC1-1	パターンC1-2	パターンC1-3	パターンC1-4
大当りA or B	10%	30%	50%	10%	0%
大当りC	10%	30%	45%	10%	5%
はずれ (高確高ベース)	30%	30%	10%	30%	0%
はずれ (高確高ベース以外)	57%	30%	10%	3%	0%

【図 8－23】

【図 8－23】

カットイン演出の演出パターン

演出パターン	内容
パターンC1-1	カットイン画像表示 (青色表示)
パターンC1-2	カットイン画像表示 (赤色表示)
パターンC1-3	カットイン画像表示 (金色表示)
パターンC1-4	カットイン画像表示 (虹色表示)

10

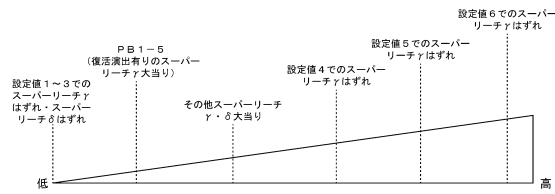
20

30

40

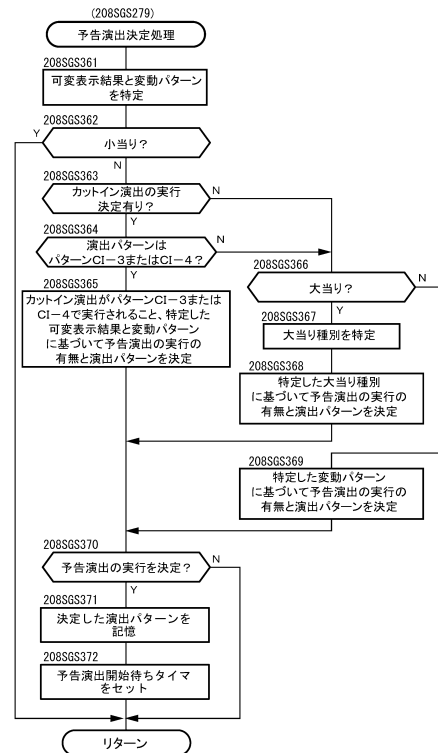
50

【図 8 - 2 4】

【図 8 - 2 4】
パターン C I - 3 の実行決定割合

【図 8 - 2 5】

【図 8 - 2 5】



【図 8 - 2 6】

【図 8 - 2 6】

(A) カットイン演出がパターン C I - 3 または C I - 4 で実行される場合 (208SGS365)

可変表示結果と変動パターン	非実行	演出パターン			
		パターン Y E - 1	パターン Y E - 2	パターン Y E - 3	パターン Y E - 4
大当り	15%	30%	55%	0%	0%
Sリーチはずれ	50%	30%	20%	0%	0%
Nリーチはずれ	80%	15%	5%	0%	0%
非リーチはずれ	95%	5%	0%	0%	0%

(B) カットイン演出非実行・カットイン演出がパターン C I - 1 または C I - 2 で実行される場合 (208SGS368、208SGS369)

可変表示結果と変動パターン	非実行	演出パターン			
		パターン Y E - 1	パターン Y E - 2	パターン Y E - 3	パターン Y E - 4
大当り A・B	10%	30%	45%	15%	0%
大当り C	10%	30%	40%	15%	5%
Sリーチはずれ	50%	30%	15%	5%	0%
Nリーチはずれ	80%	15%	5%	0%	0%
非リーチはずれ	95%	5%	0%	0%	0%

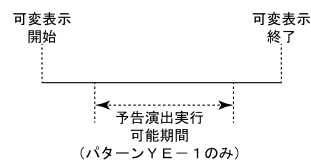
(C) 予告演出の演出パターン

演出パターン	内容
パターン Y E - 1	キャラクタ A 画像表示 (青色表示)
パターン Y E - 2	キャラクタ B 画像表示 (赤色表示)
パターン Y E - 3	キャラクタ C 画像表示 (金色表示)
パターン Y E - 4	キャラクタ A ~ C 画像表示 (虹色表示)

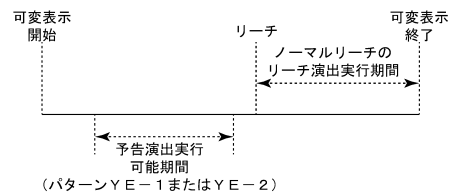
【図 8 - 2 7】

【図 8 - 2 7】

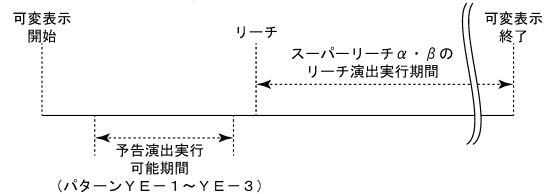
(A) 非リーチはずれの場合



(B) ノーマルリーチはずれの場合



(C) スーパーリーチ α・β はずれの場合



10

20

30

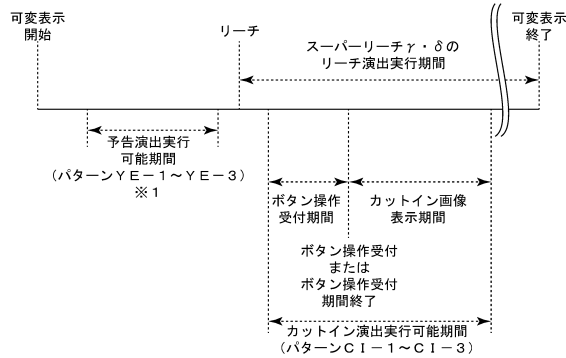
40

50

【図 8 - 28】

【図 8 - 28】

スーパーリーチャ・δはずれの場合

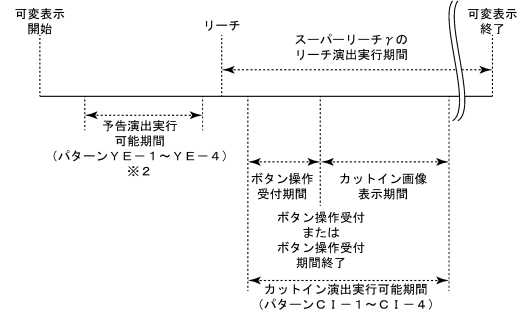


※1：但し、カットイン演出のパターンCI-3での実行が決定されている場合はパターンYE-1またはYE-2

【図 8 - 29】

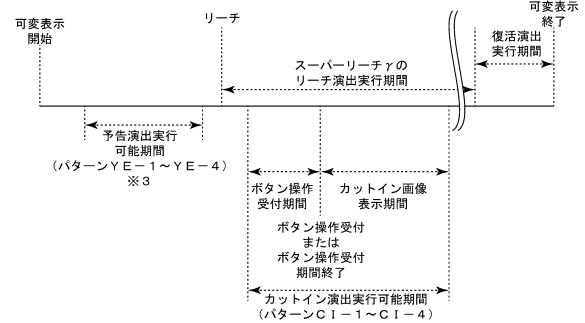
【図 8 - 29】

(A) スーパーリーチャ大当り（復活演出非実行）、スーパーリーチャδ大当りの場合



※2：但し、カットイン演出のパターンCI-3またはCI-4での実行が決定されている場合はパターンYE-1またはYE-2

(B) スーパーリーチャ大当り（復活演出実行）の場合

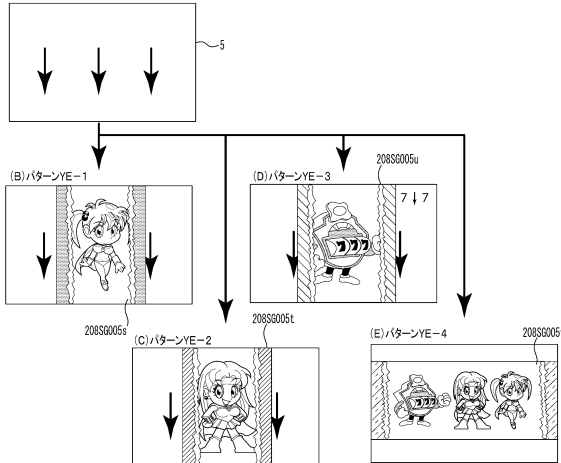


※3：但し、カットイン演出のパターンCI-3またはCI-4での実行が決定されている場合はパターンYE-1またはYE-2

【図 8 - 30】

【図 8 - 30】

(A) 可変表示開始

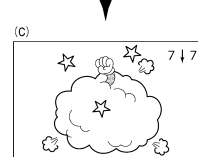
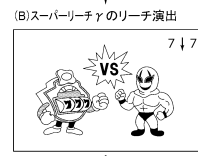
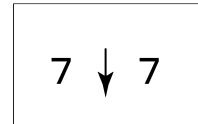


※：カットイン演出がパターンCI-3またはCI-4で実行が決定している場合はパターンYE-1またはYE-2でのみ実行可能

【図 8 - 31】

【図 8 - 31】

(A) リーチ



10

20

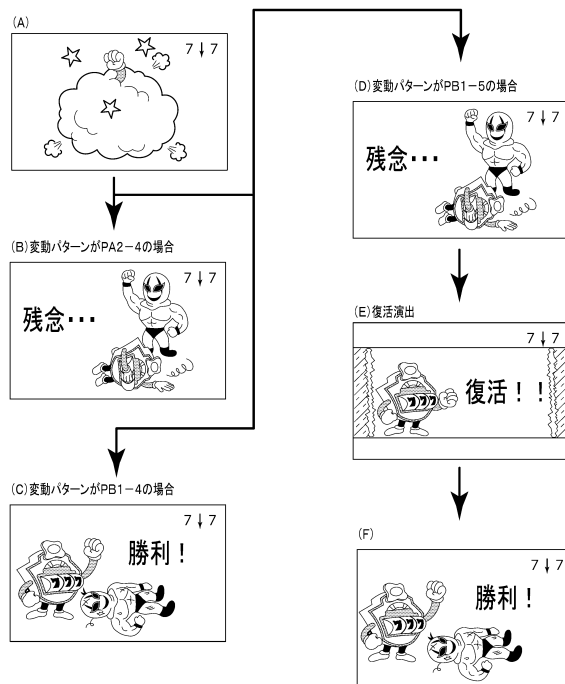
30

40

50

【図 8-32】

【图 8-32】



【圖 8-34】

【图8-34】变形例208SG-2

(A) 変動パターンがPB1-5である場合

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンC1-1	パターンC1-2	パターンC1-3	パターンC1-4
大当りA or B	10%	25%	50%	15%	0%
大当りC	10%	25%	50%	14%	1%

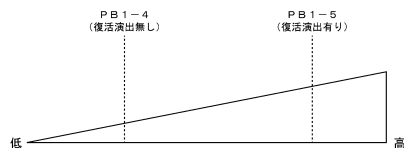
(B) 設定値が 1～3 のいずれかであり変動パターンが PB 1～4 である場合

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンC1-1	パターンC1-2	パターンC1-3	パターンC1-4
大当りA or B	10%	30%	50%	10%	0%
大当りC	10%	30%	45%	10%	5%

(C) 設定値が4～6であり変動パターンがPB1～4である場合

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンC1-1	パターンC1-2	パターンC1-3	パターンC1-4
大当りA or B	10%	30%	50%	10%	0%
大当りC	10%	30%	45%	10%	5%

(D) スーパーリーチ大当りの変動パターンにおけるパターンC1-3の決定割合



【圖 8-33】

【图8-33】变形例208SG-1

(A) 変動パターンがPB1-5である場合

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンＣ１－１	パターンＣ１－２	パターンＣ１－３	パターンＣ１－４
大当りＡ or B	１０％	３０％	６０％	０％	０％
大当りＣ	１０％	３０％	５９％	０％	１％

(B) 設定値が1～3のいずれかであり変動パターンがPA2-4またはPB1-4である場合

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンC 1-1	パターンC 1-2	パターンC 1-3	パターンC 1-4
大当りA or B	1 0 %	3 0 %	5 0 %	1 0 %	0 %
大当りC	1 0 %	3 0 %	4 5 %	1 0 %	5 %
はずれ	5 5 %	3 5 %	1 0 %	0 %	0 %

(C) 設定値が4であり変動パターンがPA2-4またはPB1-4である場合

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンC1-1	パターンC1-2	パターンC1-3	パターンC1-4
大当たりA or B	1.0%	3.0%	5.0%	1.0%	0%
大当たりC	1.0%	3.0%	4.5%	1.0%	5%
はずれ (高確率ベース)	4.0%	3.0%	1.0%	2.0%	0%
はずれ (高確率ベース以外)	5.9%	3.0%	1.0%	1.0%	0%

(D) 設定値が5であり変動パターンがPA2-4またはPB1-4である場合

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンC I-1	パターンC I-2	パターンC I-3	パターンC I-4
大当たりA or B	1.0%	3.0%	5.0%	1.0%	0%
大当たりC	1.0%	3.0%	4.5%	1.0%	5%
はずれ (高確率ベース)	3.5%	3.0%	1.0%	2.5%	0%
はずれ (高確率ベース以外)	5.8%	3.0%	1.0%	2.0%	0%

(E) 設定値が6であり変動パターンがPA2-4またはPB1-4である場合

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンC1-1	パターンC1-2	パターンC1-3	パターンC1-4
大当りA or B	10%	30%	50%	10%	0%
大当りG	10%	30%	45%	10%	5%
はずれ (高確率ベース)	30%	30%	10%	30%	0%
はずれ (高確率ベース以外)	57%	30%	10%	3%	0%

【圖 8-35】

【图8-35】变形例208SG-3

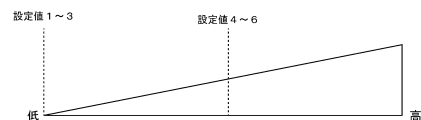
(A) 設定値が1～3のいずれかであり変動パターンがPB1～5である場合

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンC1-1	パターンC1-2	パターンC1-3	パターンC1-4
大当りA or B	10%	30%	60%	0%	0%
大当りC	10%	30%	59%	0%	1%

(B) 設定値が4～6のいずれかであり変動パターンがPB1～5である場合

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンC1-1	パターンC1-2	パターンC1-3	パターンC1-4
大当りA or B	10%	30%	55%	5%	0%
大当りC	10%	30%	54%	5%	1%

(C) 変動パターンがPB1-5であるときにおける設定値毎のパターンCI-3決定割合



【図 8-36】

【图8-36】变形例208SG-4

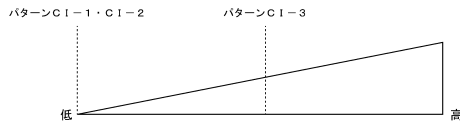
(A) 設定値が4～6のいずれかであり変動パターンがPA2-4且つカットイン演出がパターンCI-3で実行される場合

可変表示結果と 変動パターン	非実行	演出パターン			
		パターンYE-1	パターンYE-2	パターンYE-3	パターンYE-4
Sリーチはずれ	50%	30%	20%	5%	0%

(B) 設定値が4～6のいずれかであり変動パターンがPA2-4且つカットイン演出がパターンCI-1またはCI-2で実行される場合

可変表示結果と 変動パターン	非実行	演出パターン			
		パターンYE-1	パターンYE-2	パターンYE-3	パターンYE-4
Sリーチはずれ	50%	30%	15%	0%	0%

(C) 設定値が4～6のいずれかであり変動パターンがPA2-4である場合の
カットイン演出の各演出パターン決定時におけるパターンYE-3の決定割合



【図 8-38】

【图 8-38】 208SG-6

(C) 設定値が4であり変動パターンがPA2-4である場合

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンＣ１－１	パターンＣ１－２	パターンＣ１－３	パターンＣ１－４
はずれ （高雄高ベース以外）	４５％	３０％	１０％	１５％	０％
はずれ （高雄高ベース）	６０％	３０％	１０％	０％	０％

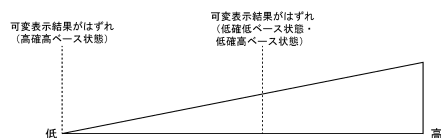
(D) 設定値が5であり変動パターンがPA2-4である場合

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンＣ１－１	パターンＣ１－２	パターンＣ１－３	パターンＣ１－４
はすれ (高確高ベース以外)	４０％	３０％	１０％	２０％	０％
はすれ (高確高ベース)	６０％	３０％	１０％	０％	０％

(E) 設定値が6であり変動パターンがPA2-4である場合

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンＣ１－１	パターンＣ１－２	パターンＣ１－３	パターンＣ１－４
はずれ (高確高ペース以外)	３５％	３０％	１０％	２５％	０％
はずれ (高確高ペース)	６０％	３０％	１０％	０％	０％

(D) 設定値が4～6のいずれかであり変動パターンがPA2-4である場合の各遊技状態におけるパターンC1-3の決定割合



【圖 8-37】

【图 8-37】变形例 208SG-5

(A) 設定値が4であり変動パターンがPA2-4である場合

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンＣ１－１	パターンＣ１－２	パターンＣ１－３	パターンＣ１－４
はずれ (高雄高ベース)	５９％	３０％	１０％	１％	０％
はずれ (高雄高ベース以外)	４０％	３０％	１０％	２０％	０％

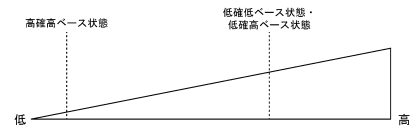
(B) 設定値が5であり変動パターンがPA2-4である場合

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンＣ１－１	パターンＣ１－２	パターンＣ１－３	パターンＣ１－４
はずれ (高雄高ベース)	５８％	３０％	１０％	２％	０％
はずれ (高雄高ベース以外)	３５％	３０％	１０％	２５％	０％

(C) 設定値が6であり変動パターンがPA2-4である場合

可変表示結果	非実行	演出パターン			
		パターンＣ１－１	パターンＣ１－２	パターンＣ１－３	パターンＣ１－４
はずれ (高確高ベース)	５７％	３０％	１０％	３％	０％
はずれ (高確高ベース以外)	３０％	３０％	１０％	３０％	０％

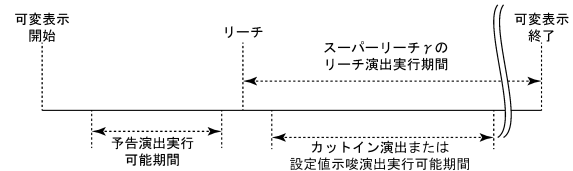
(D) 設定値が4～6のいずれかであり変動パターンがPA2-4である場合の各遊技状態におけるパターンC1-3の決定割合



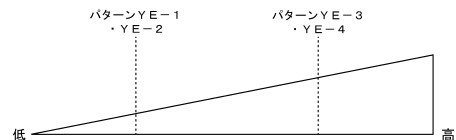
【圖 8-39】

【图8-39】变形例208SG-7

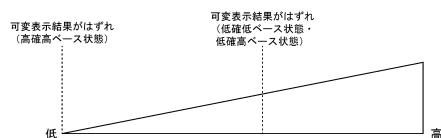
(A) スーパーリーチ $\gamma \cdot \delta$ の変動パターン



(B) 各予告演出の演出パターンの決定時における設定値示唆演出の実行決定割合

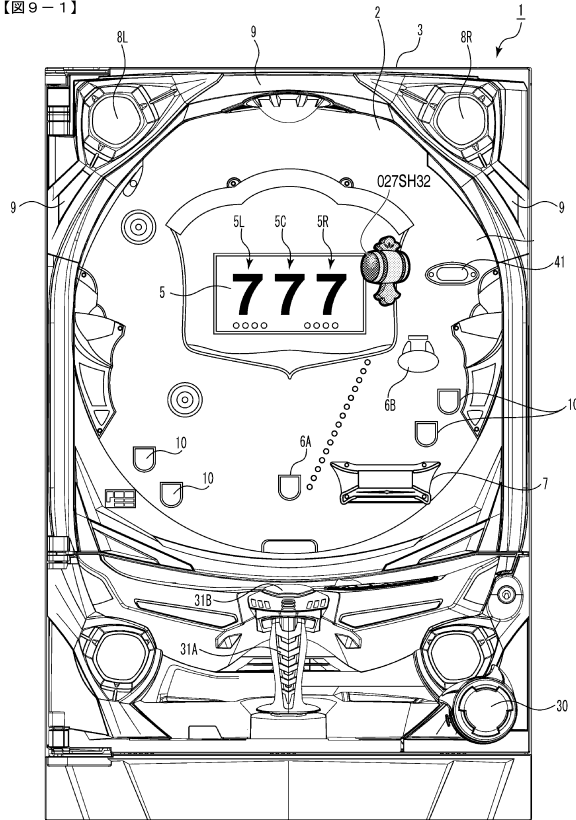


(D) 設定値が4～6のいずれかであり変動パターンがPA2-4である場合の各遊技状態におけるパターンC1-3の決定割合



【図 9 - 1】

【図 9 - 1】



【図 9 - 2】

【図 9 - 2】

(A)

当り確率 (低確状態)

	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
大当り	約1/320	約1/315	約1/310	約1/305	約1/300	約1/295
小当り	約1/100	約1/100	約1/100	約1/100	約1/100	約1/100

(B)

当り確率 (高確状態)

	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
大当り	約1/128	約1/126	約1/124	約1/122	約1/120	約1/118
小当り	約1/100	約1/100	約1/100	約1/100	約1/100	約1/100

(C)

大当りの種類 (大当り種別)

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
第1大当り	無し	100回(※)	5
第2大当り	次回大当り迄	次回大当り迄	5
第3大当り	次回大当り迄	次回大当り迄	10

※100回以内に次回大当りとなった場合は当該次回大当り迄

(D)

大当り種別の振り分け (第1特別図柄用)

第1大当り	約50%
第2大当り	約45%
第3大当り	約5%

(E)

大当り種別の振り分け (第2特別図柄用)

第1大当り	約35%
第2大当り	約15%
第3大当り	約50%

10

20

【図 9 - 3】

【図 9 - 3】

(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 はずれ
変動パターン#13	60秒	ノーマルリーチ → スーパーリーチA はずれ
変動パターン#14	70秒	ノーマルリーチ → スーパーリーチB はずれ
変動パターン#15	15秒	小当り
変動パターン#16	30秒	ノーマルリーチ 大当り
変動パターン#17	60秒	ノーマルリーチ → スーパーリーチA 大当り
変動パターン#18	70秒	ノーマルリーチ → スーパーリーチB 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	95
変動パターン#12	0	0	4	4
変動パターン#13	0	0	0.9	0.9
変動パターン#14	0	0	0.1	0.1
変動パターン#15	0	100	0	0
変動パターン#16	10	0	0	0
変動パターン#17	30	0	0	0
変動パターン#18	60	0	0	0

【図 9 - 4】

【図 9 - 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)

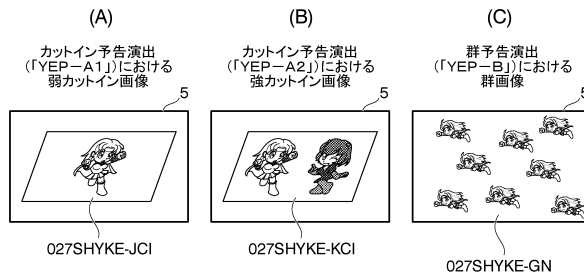
30

40

50

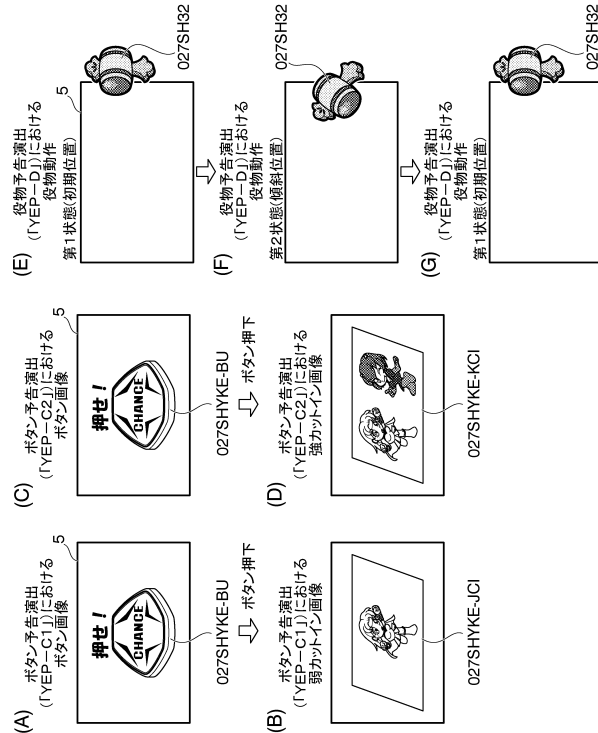
【図 9 - 5】

【図 9 - 5】



【図 9 - 6】

【図 9 - 6】



【図 9 - 7】

【図 9 - 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
スーパーリーチはすれ (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
スーパーリーチはすれ (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
スーパーリーチはすれ (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
スーパーリーチはすれ (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
スーパーリーチはすれ (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
スーパーリーチはすれ (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」

【図 9 - 8】

【図 9 - 8】

アイテム画像演出パターン	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 (信頼度) が異なる。	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 (信頼度) が異なる。	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 (信頼度) が異なる。	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 (信頼度) が異なる。	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
IGEP1	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
IGEP2	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
IGEP3	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
IGEP4	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
IGEP5	アイテム画像演出を実行する/表示態様はレベル1→レベル3

10

20

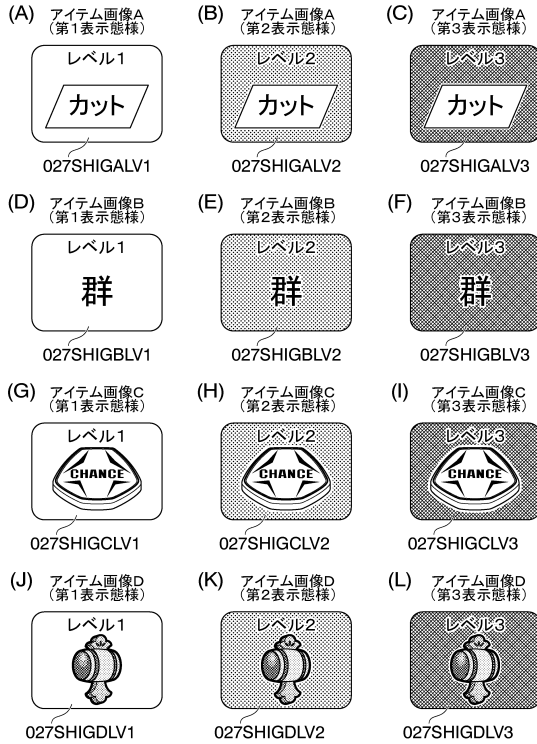
30

40

50

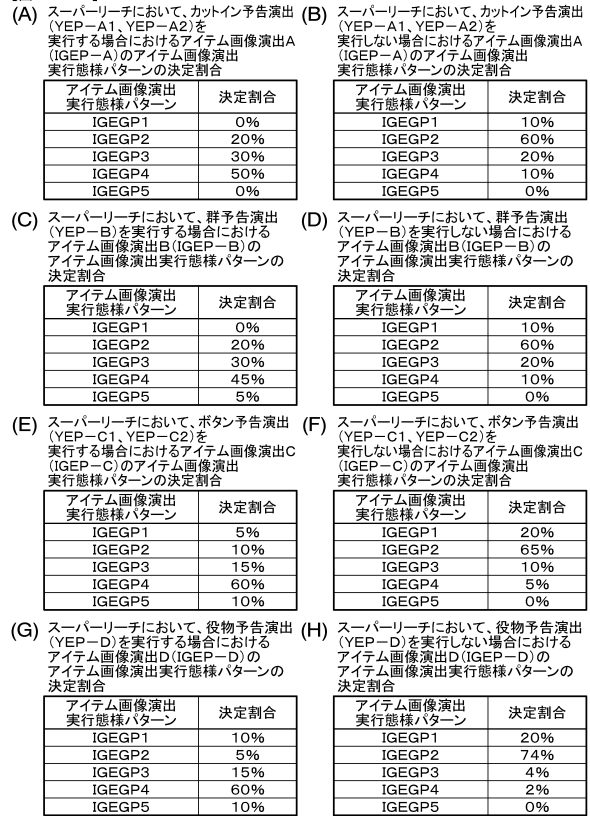
【図 9 - 9】

【图9-9】



【図 9 - 10】

【图 9-10】

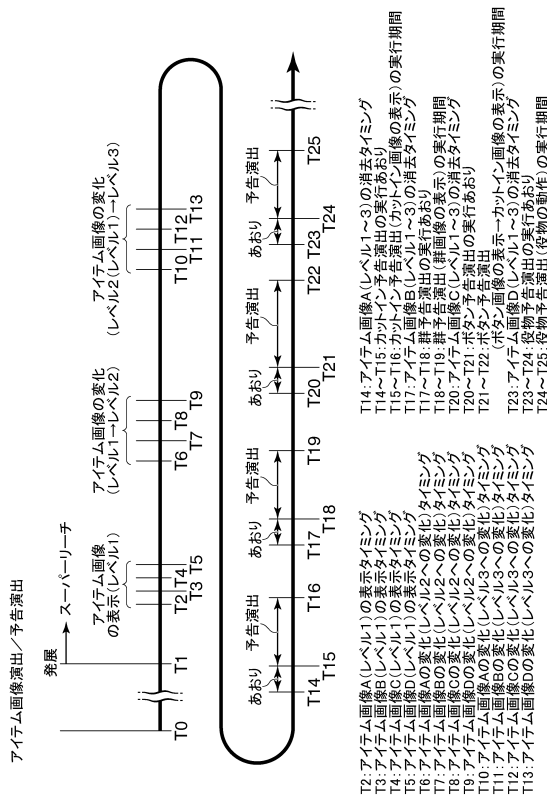


10

20

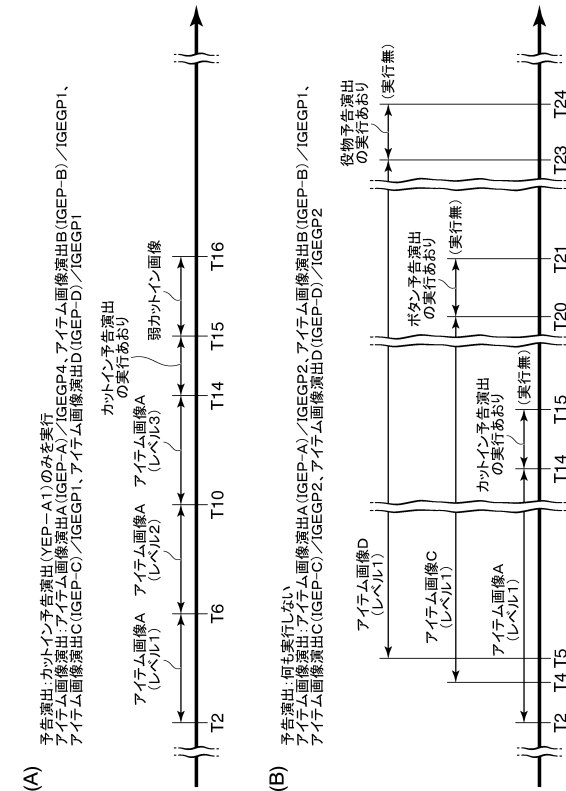
【圖 9 - 1 1】

【图 9-11】



【圖 9 - 1 2】

【图 9-12】

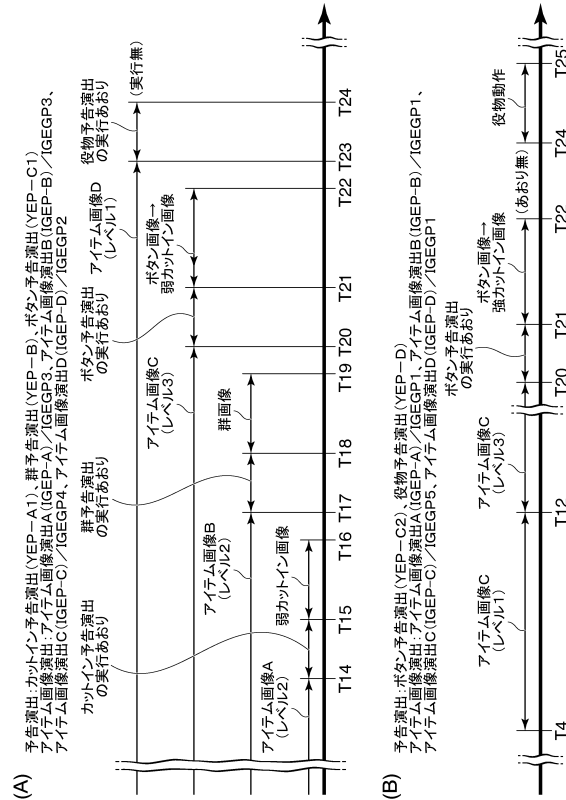


30

40

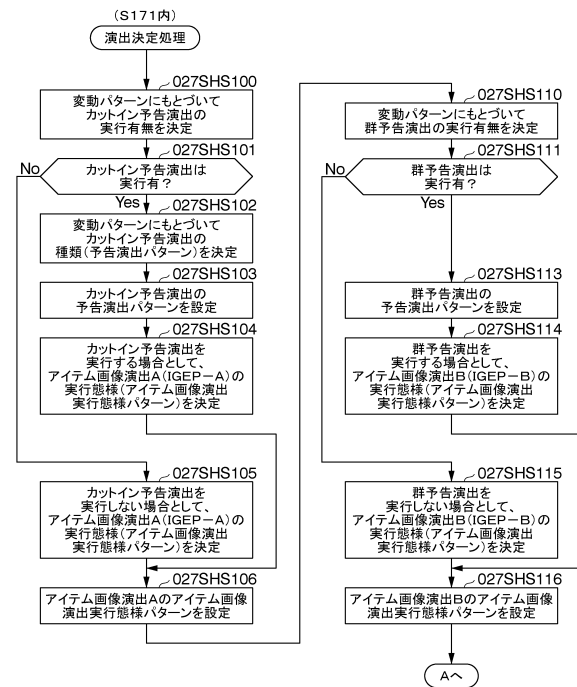
【図 9 - 13】

【図 9 - 13】



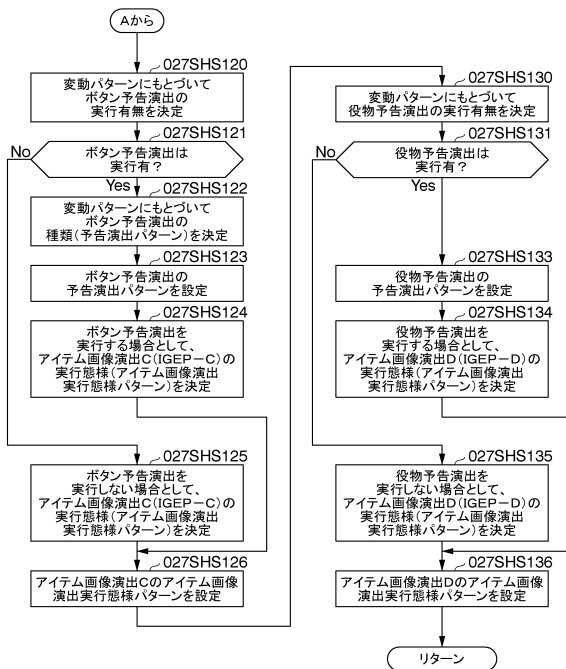
【図 9 - 14】

【図 9 - 14】



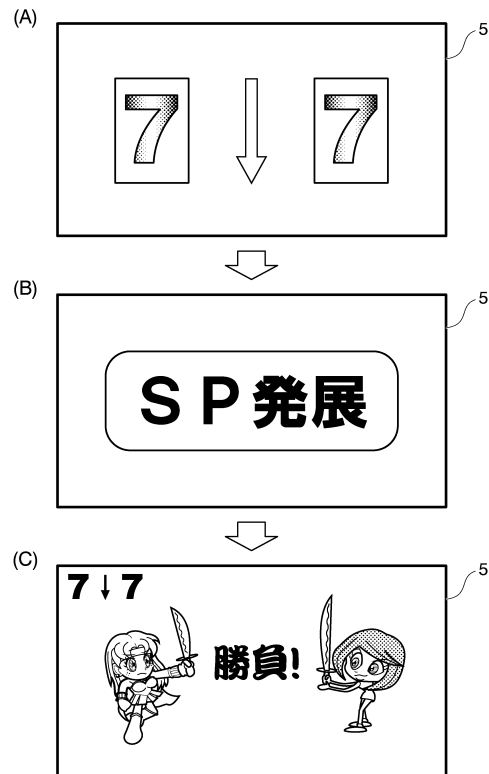
【図 9 - 15】

【図 9 - 15】



【図 9 - 16】

【図 9 - 16】



10

20

30

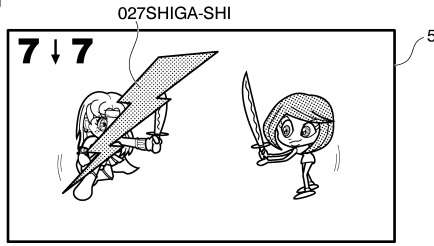
40

50

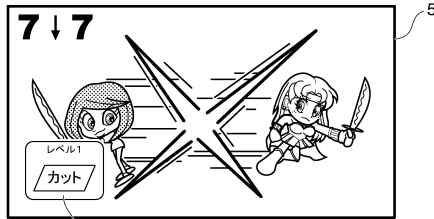
【図 9 - 17】

【図 9 - 17】

(A)

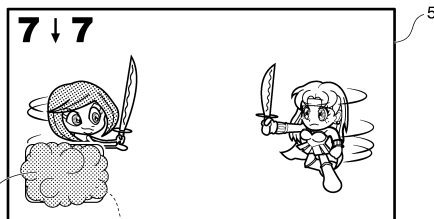


(B)



027SHIGALV1

(C)



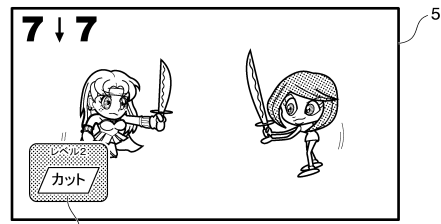
027SHIGA-HEN

027SHIGALV1

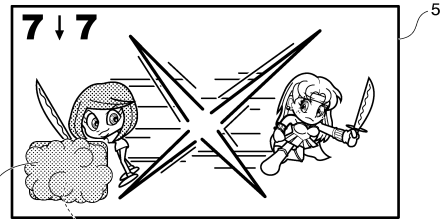
【図 9 - 18】

【図 9 - 18】

(A)



(B)



027SHIGA-HEN

027SHIGALV2

(C)

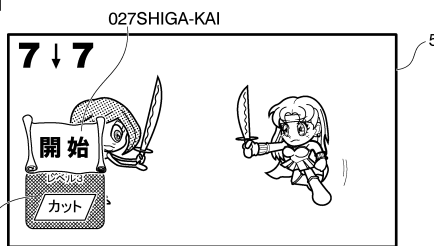


027SHIGALV3

【図 9 - 19】

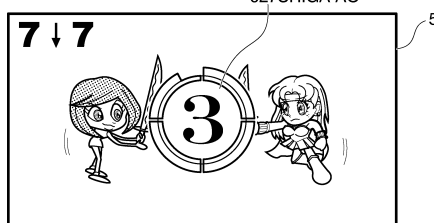
【図 9 - 19】

(A)



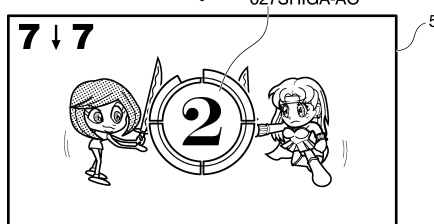
027SHIGALV3

(B)



027SHIGA-AO

(C)

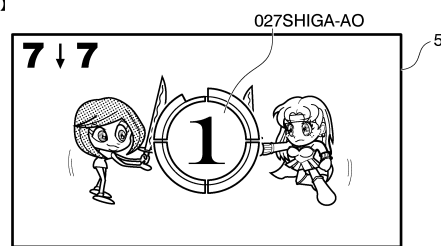


027SHIGA-AO

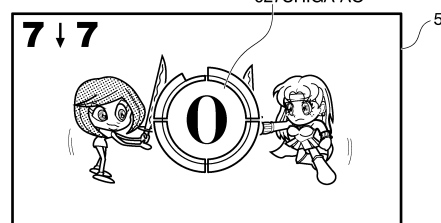
【図 9 - 20】

【図 9 - 20】

(A)

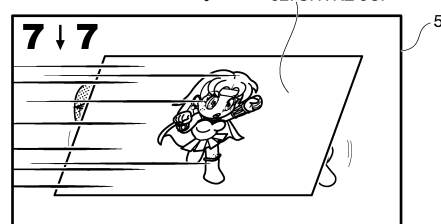


(B)



027SHIGA-AO

(C)



027SHYKE-JCI

10

20

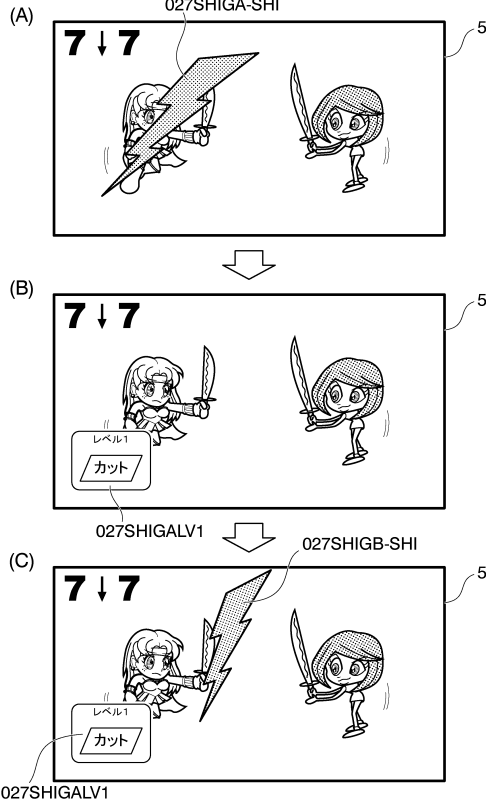
30

40

50

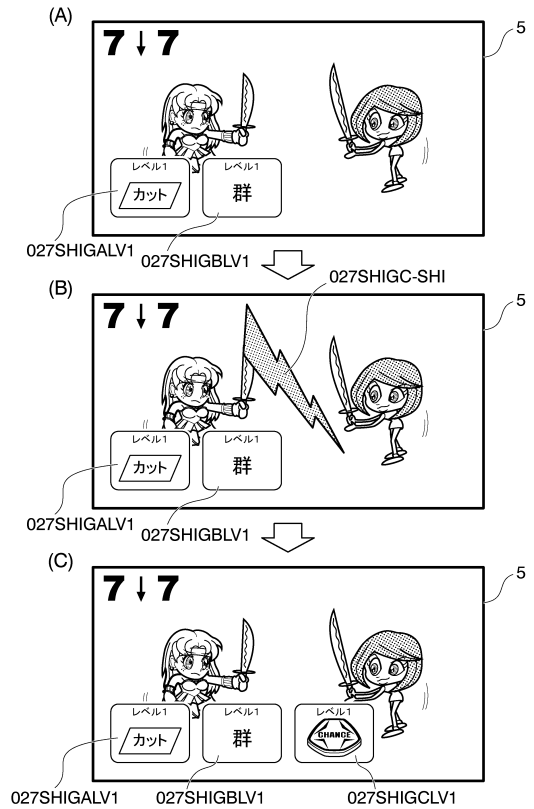
【図 9 - 2 1】

【図 9 - 2 1】



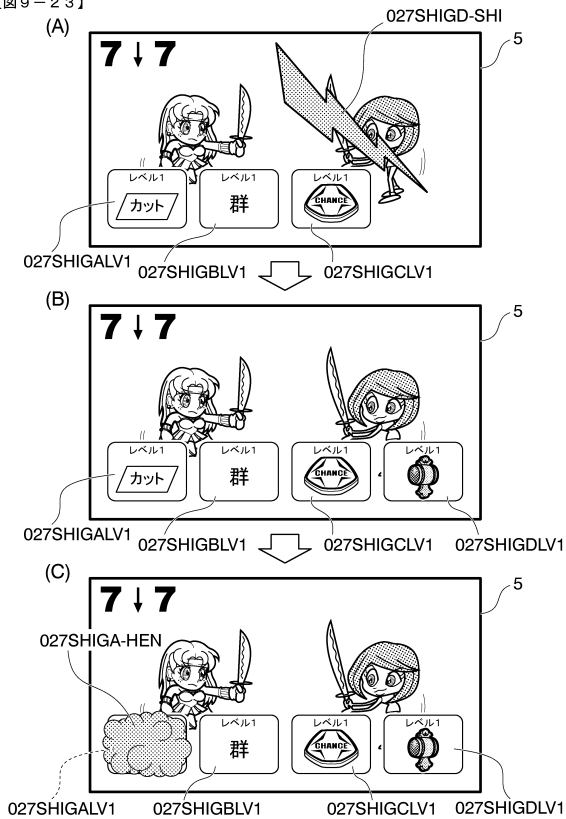
【図 9 - 2 2】

【図 9 - 2 2】



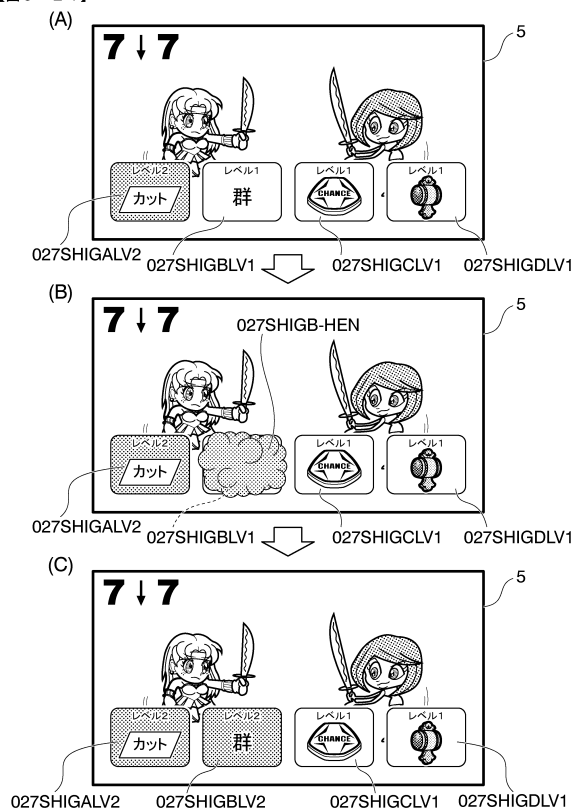
【図 9 - 2 3】

【図 9 - 2 3】



【図 9 - 2 4】

【図 9 - 2 4】



10

20

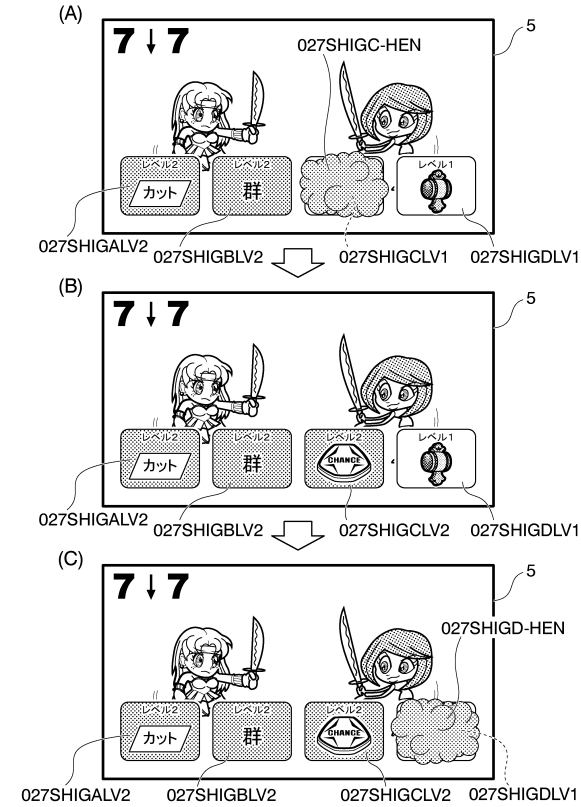
30

40

50

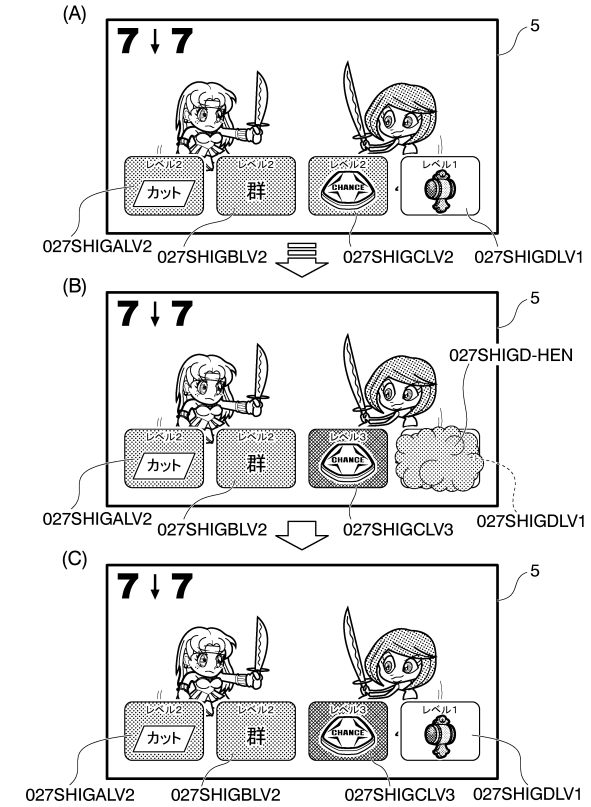
【図 9 - 2 5】

【図 9 - 2 5】



【図 9 - 2 6】

【図 9 - 2 6】

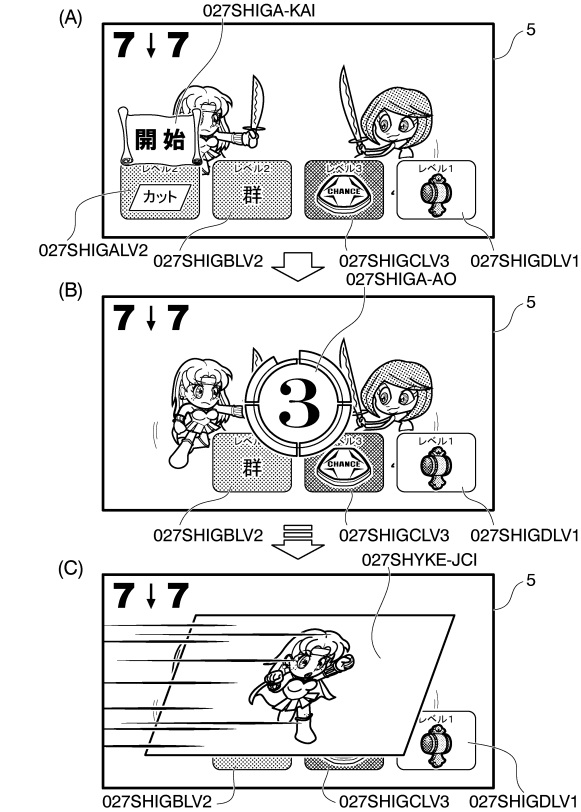


10

20

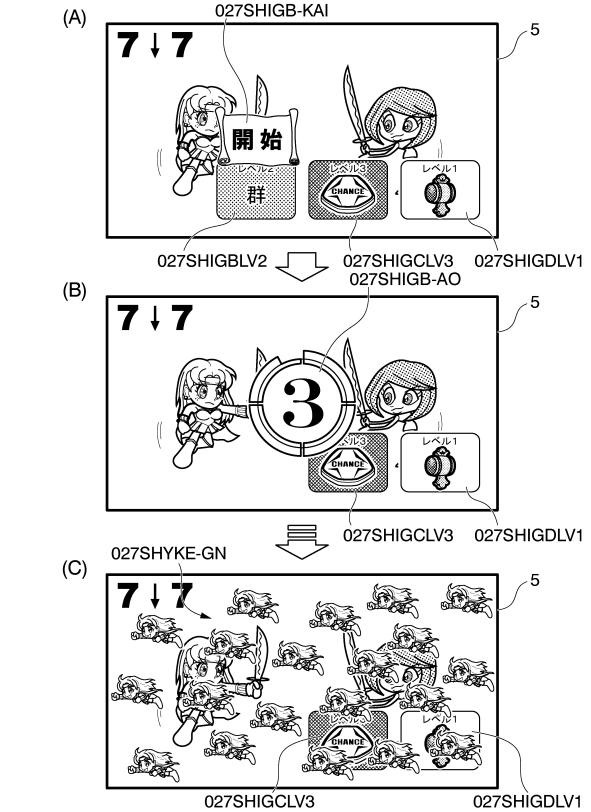
【図 9 - 2 7】

【図 9 - 2 7】



【図 9 - 2 8】

【図 9 - 2 8】



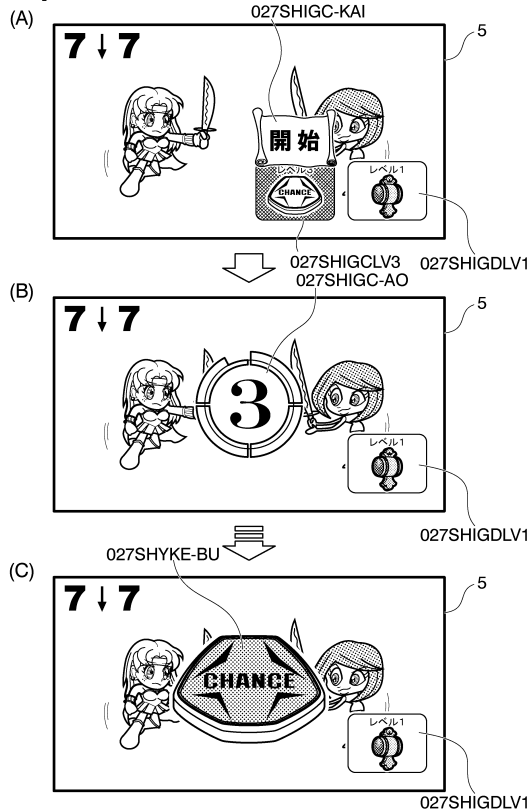
30

40

50

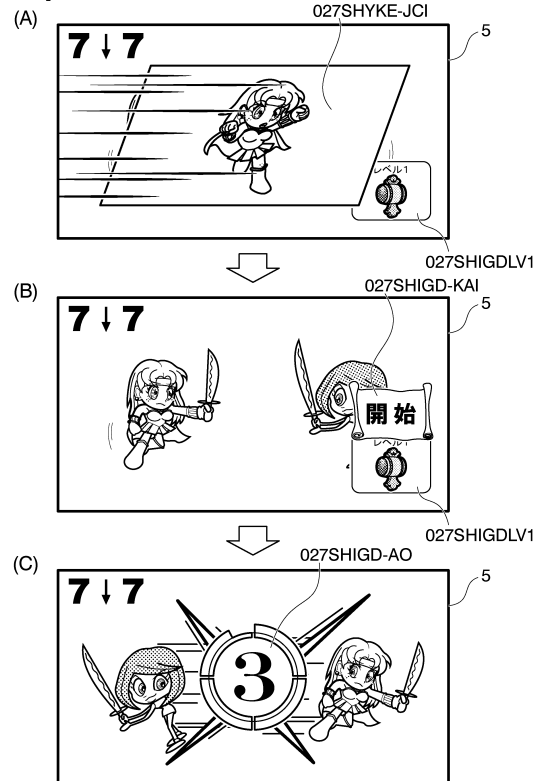
【図 9 - 2 9】

【図 9 - 2 9】



【図 9 - 3 0】

【図 9 - 3 0】

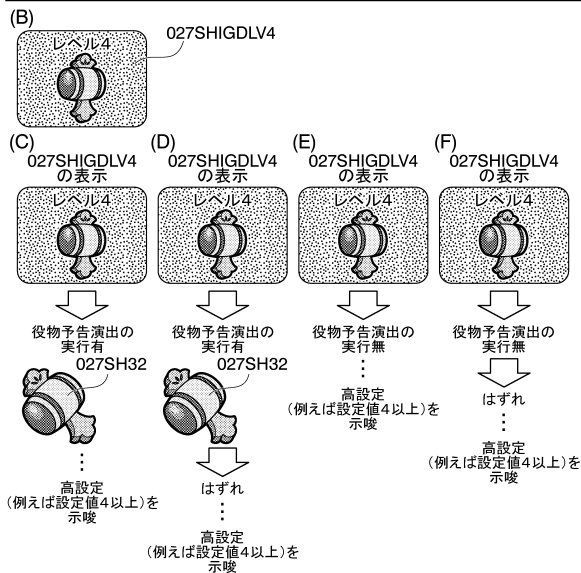


【図 9 - 3 1】

【図 9 - 3 1】

(A)

アイテム画像演出パターン	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)	第4表示態様 (レベル4)
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	金色 最強示唆



【図 9 - 3 2】

【図 9 - 3 2】

(A) アイテム画像演出実行態様パターン (アイテム画像演出D専用) 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2~レベル3
IGEGP5	アイテム画像演出を実行する/表示態様はレベル1~レベル3
IGEGP6	アイテム画像演出を実行する/表示態様はレベル4

(B) 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 (設定値1~3の場合)	決定割合 (設定値4~6の場合)
IGEGP1	10%	8%
IGEGP2	5%	3%
IGEGP3	15%	13%
IGEGP4	59%	53%
IGEGP5	10%	9%
IGEGP6	1%	15%

(C) 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 (設定値1~6共通)
IGEGP1	20%
IGEGP2	74%
IGEGP3	4%
IGEGP4	2%
IGEGP5	0%
IGEGP6	0%

10

20

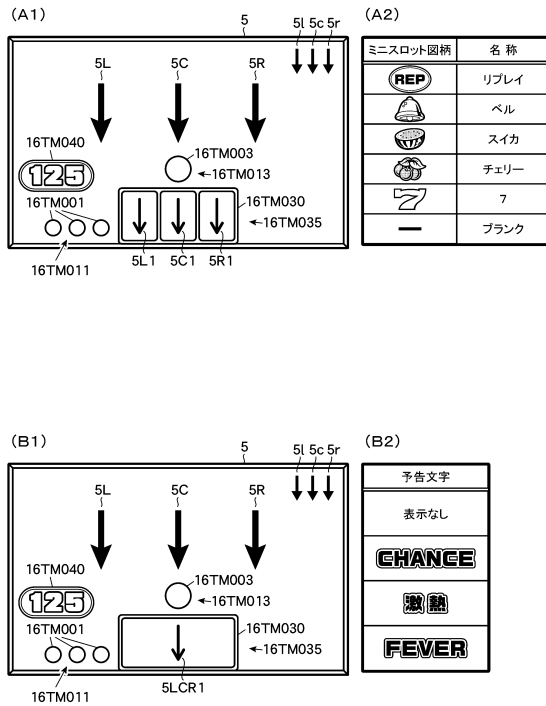
30

40

50

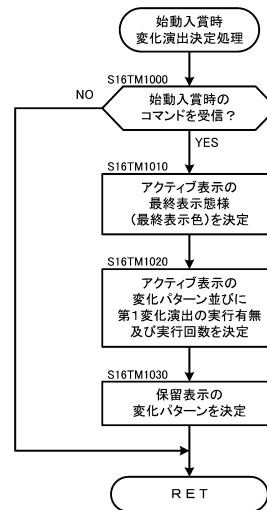
【図10-1】

【図10-1】



【図10-2】

【図10-2】



【図10-3】

【図10-3】

(A) アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル[第1変化演出用]

最終表示態様	表示結果	大当たり	10%	30%	60%
通常態様	70%	10%	30%	60%	
青色態様	25%	10%	30%	60%	
赤色態様	5%	10%	30%	60%	

(B) アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル[第1変化演出用]

アクティブ表示の 変化パターン名	アクティブシフト時の 最終表示態様			第1変化演出 の実行回数	アクティブ表示の 最終表示態様
	通常態様	青色態様	赤色態様		
変化パターン001 (通常)	通常	通常	通常	0回	通常
変化パターン002 (通常→通常)	通常	通常	通常	1回	通常
変化パターン003 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	2回	通常
変化パターン004 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	0回	通常
変化パターン005 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	1回	通常
変化パターン006 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	2回	通常
変化パターン007 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	0回	通常
変化パターン008 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	1回	通常
変化パターン009 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	2回	通常
変化パターン010 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	0回	通常
変化パターン011 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	1回	通常
変化パターン012 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	2回	通常
変化パターン013 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	0回	通常
変化パターン014 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	1回	通常
変化パターン015 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	2回	通常
変化パターン016 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	0回	通常
変化パターン017 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	1回	通常
変化パターン018 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	2回	通常
変化パターン019 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	0回	通常
変化パターン020 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	1回	通常
変化パターン021 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	2回	通常
変化パターン022 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	0回	通常
変化パターン023 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	1回	通常
変化パターン024 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	2回	通常
変化パターン025 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	0回	通常

【図10-4】

【図10-4】

(C) [保留1個用]保留表示の変化パターン決定テーブル

保留表示の 変化パターン名	(始動入賞時)	アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様		
		通常態様	青色態様	赤色態様
変化パターン101 (通常)	通常	通常	通常	通常
変化パターン102 (青色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン103 (赤色)	通常	通常	通常	通常

(D) [保留2個用]保留表示の変化パターン決定テーブル

保留表示の 変化パターン名	(始動入賞時→ 1回シフト時)	アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様		
		通常態様	青色態様	赤色態様
変化パターン201 (通常→通常)	通常	通常	通常	通常
変化パターン202 (通常→青色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン203 (青色→青色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン204 (通常→赤色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン205 (青色→赤色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン206 (赤色→赤色)	通常	通常	通常	通常

(E) [保留3個用]保留表示の変化パターン決定テーブル

保留表示の 変化パターン名	(始動入賞時→1回シフト時 →2回シフト時)	アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様		
		通常態様	青色態様	赤色態様
変化パターン301 (通常→通常→通常)	通常	通常	通常	通常
変化パターン302 (通常→通常→青色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン303 (通常→通常→青色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン304 (青色→青色→青色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン305 (通常→通常→赤色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン306 (通常→通常→赤色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン307 (通常→青色→赤色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン308 (青色→青色→赤色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン309 (青色→赤色→赤色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン310 (赤色→赤色→赤色)	通常	通常	通常	通常

(F) [保留4個用]保留表示の変化パターン決定テーブル

保留表示の 変化パターン名	(始動入賞時→1回シフト時 →2回シフト時→3回シフト時)	アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様		
		通常態様	青色態様	赤色態様
変化パターン401 (通常→通常→通常→通常)	通常	通常	通常	通常
変化パターン402 (通常→通常→通常→青色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン403 (通常→通常→青色→青色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン404 (通常→青色→青色→青色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン405 (青色→青色→青色→青色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン406 (通常→通常→通常→赤色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン407 (通常→通常→赤色→赤色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン408 (通常→赤色→赤色→赤色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン409 (通常→通常→青色→赤色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン410 (通常→青色→青色→赤色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン411 (通常→青色→赤色→赤色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン412 (青色→青色→赤色→赤色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン413 (青色→赤色→赤色→赤色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン414 (赤色→赤色→赤色→赤色)	通常	通常	通常	通常
変化パターン415 (赤色→赤色→赤色→赤色)	通常	通常	通常	通常

10

20

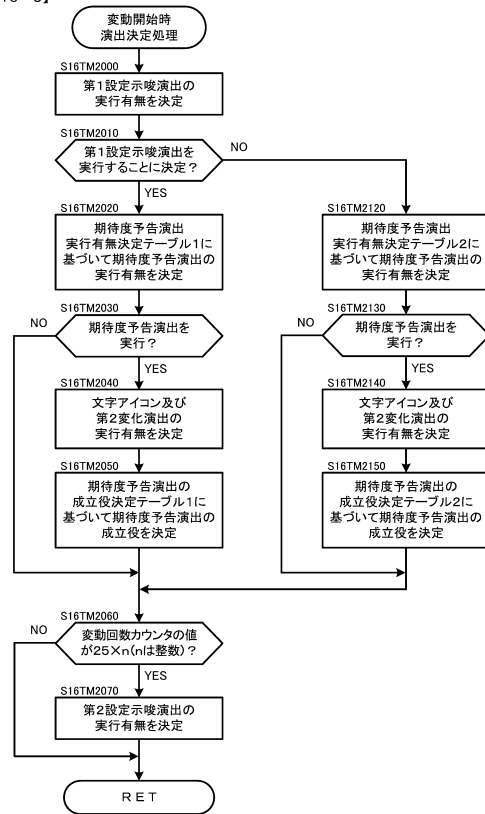
30

40

50

【図10-5】

【図10-5】



【図10-7】

【図10-7】

(K) 第1設定示唆演出を実行する場合 期待度予告演出の成立役決定テーブル1

予告文字 (文字アイコン)	スライ	チェリー	リプレイ線由	フリーズ	フリーズ
はずれ	100%	0%	0%	0%	0%
[表示なし]	5%	45%	20%	8%	0%
CHANCE	0%	15%	10%	25%	0%
激熱	0%	0%	0%	0%	0%
FEVER	0%	0%	0%	70%	30%

(L) 第1設定示唆演出を実行しない場合 期待度予告演出の成立役決定テーブル2

予告文字 (文字アイコン)	スライ	チェリー	リプレイ線由	フリーズ	フリーズ
はずれ	100%	0%	0%	0%	0%
[表示なし]	5%	15%	50%	18%	0%
CHANCE	0%	10%	15%	38%	0%
激熱	0%	0%	0%	27%	0%
FEVER	0%	0%	0%	0%	70%

(M) 第2設定示唆演出の実行有無決定テーブル

設定値	実行なし	実行あり
1	90%	10%
2	88%	12%
3	86%	14%
4	84%	16%
5	82%	18%
6	80%	20%

【図10-6】

【図10-6】

(G) 第1設定示唆演出の実行有無決定テーブル

設定値	実行なし	実行あり
1	97%	3%
2	96%	4%
3	95%	5%
4	94%	6%
5	93%	7%
6	92%	8%

[第1設定示唆演出を実行する場合]

(H1) 期待度予告演出の実行有無決定テーブル1

変動パターン (変動時間)	期待度予告演出 実行なし	期待度予告演出 実行あり
非リーチはずれ (10秒)	100%	0%
ノーマルリーチはずれ (30秒)	100%	0%
スーパーリーチはずれ (120秒)	60%	40%

(H2) 期待度予告演出の実行有無決定テーブル1

変動パターン	期待度予告演出 実行なし	期待度予告演出 実行あり
ノーマルリーチ大当り (30秒)	100%	0%
スーパーリーチ大当り (120秒)	20%	80%

[第1設定示唆演出を実行しない場合]

(I1) 期待度予告演出の実行有無決定テーブル2

変動パターン (変動時間)	期待度予告演出 実行なし	期待度予告演出 実行あり
非リーチはずれ (10秒)	100%	0%
ノーマルリーチはずれ (30秒)	80%	20%
スーパーリーチはずれ (120秒)	40%	60%

(I2) 期待度予告演出の実行有無決定テーブル2

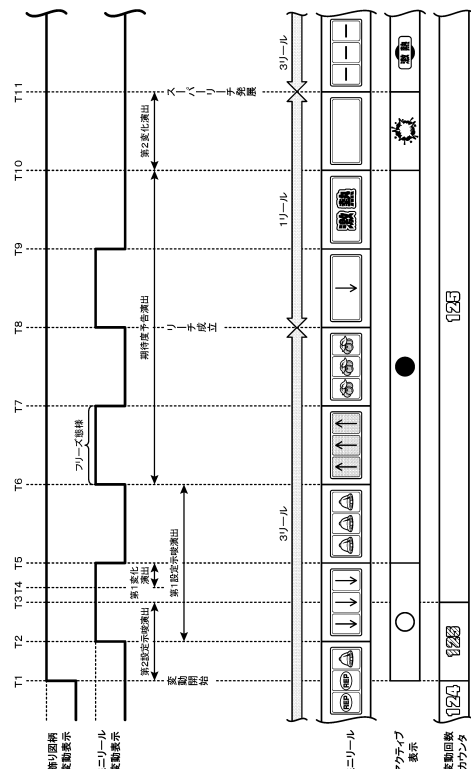
変動パターン	期待度予告演出 実行なし	期待度予告演出 実行あり
ノーマルリーチ大当り (30秒)	30%	70%
スーパーリーチ大当り (120秒)	10%	90%

(J) 文字アイコン決定テーブル[第2変化演出用]

文字アイコン	第2変化演出 の実行有無	表示結果
[表示なし]	実行なし	はずれ 70% 大当り 22%
CHANCE		25% 35%
激熱	実行あり	5% 40%
FEVER		0% 3%

【図10-8】

【図10-8】



10

20

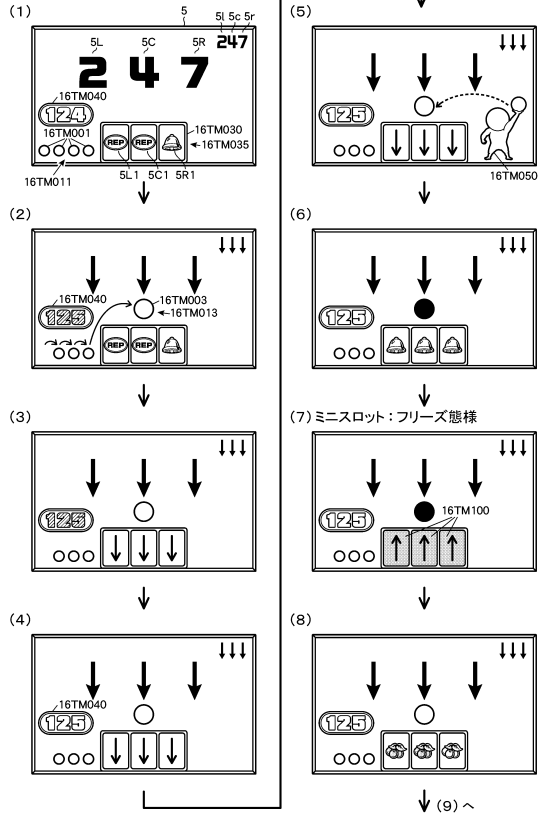
30

40

50

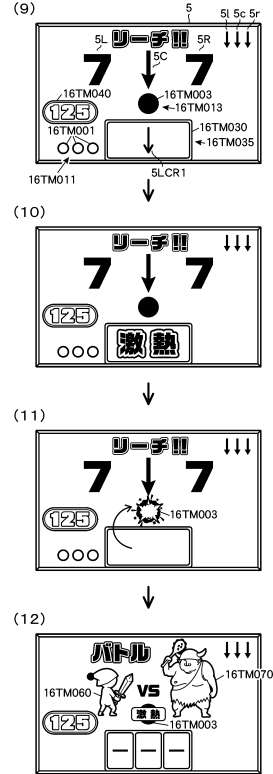
【図 10-9】

【図10-9】



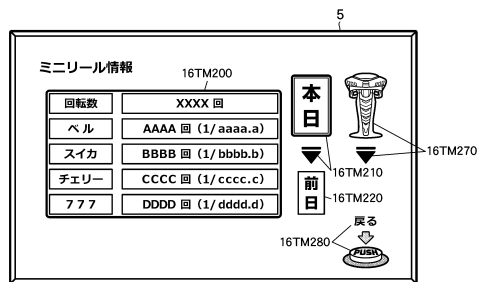
【図 10-10】

【図10-10】



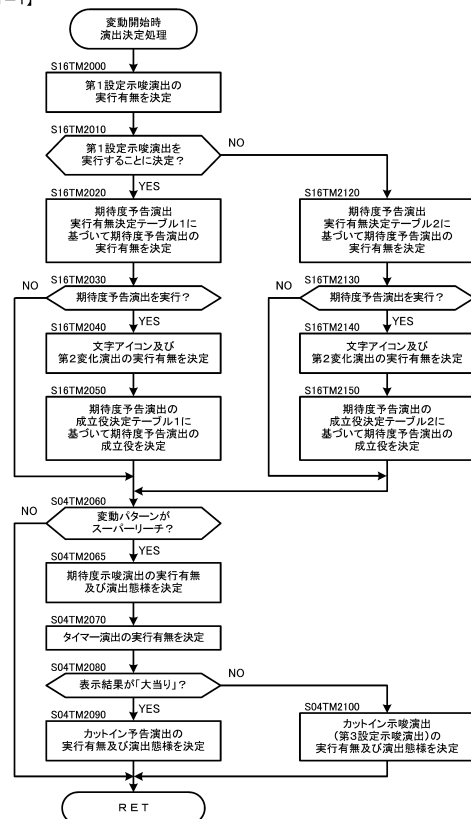
【図 10-11】

【図10-11】



【図 11-1】

【図11-1】



【図 11-2】

【图 11-2】

表示結果	期待度示唆演出			
	実行なし	実行あり		
		星1つ (☆☆)	星2つ (☆☆☆)	星3つ (☆☆☆☆)
はずれ	70%	20%	8%	2%
大当たり	50%	10%	15%	25%

(B)タイマー演出の実行有無決定テーブル

表示結果	タイマー演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	80%	20%
大当たり	40%	60%

(C)[大当たり用]カットイン予告演出の実行有無及び演出態様決定テーブル

表示結果	カットイン予告演出			
	実行なし	実行あり		
		青色態様 「チャンス」	赤色態様 「大チャンス」	金色態様 「激熱」
大当たり	40%	10%	15%	35%

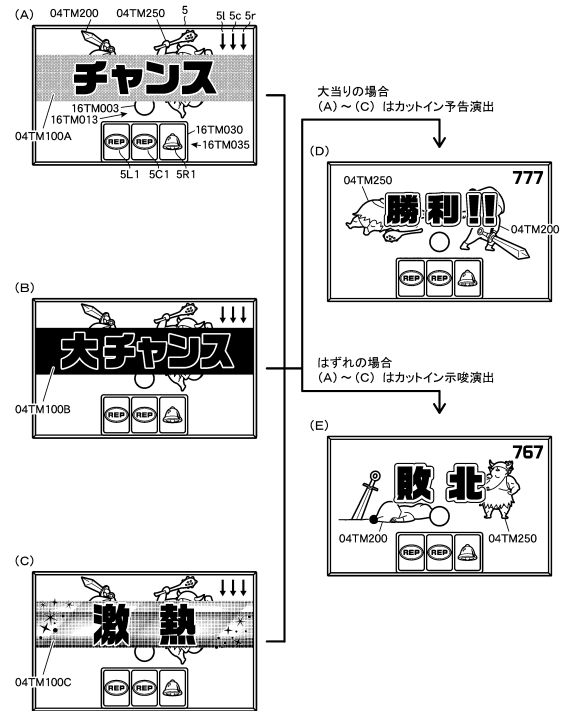
(D) [はずれ用]カットイン示唆演出の実行有無及び演出態様決定テーブル

設定値	カットイン示唆演出			
	実行なし	青色懸様 「チャンス」	実行あり 赤色懸様 「大チャンス」	金色懸様 「激熱」
1	60%	30%	10%	0%
2	60%	30%	10%	0%
3	60%	30%	10%	0%
4	55%	30%	10%	5%
5	55%	30%	10%	5%
6	55%	30%	10%	5%

【図 11-3】

【图11-3】

[カットイン予告演出、カットイン示唆演出]

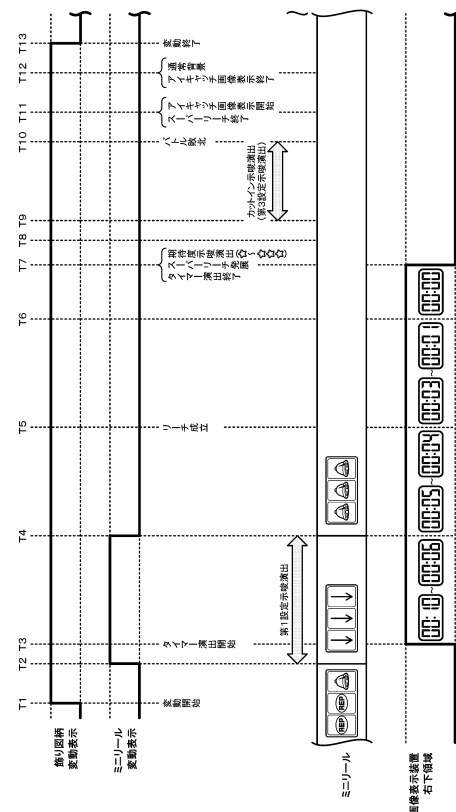


10

20

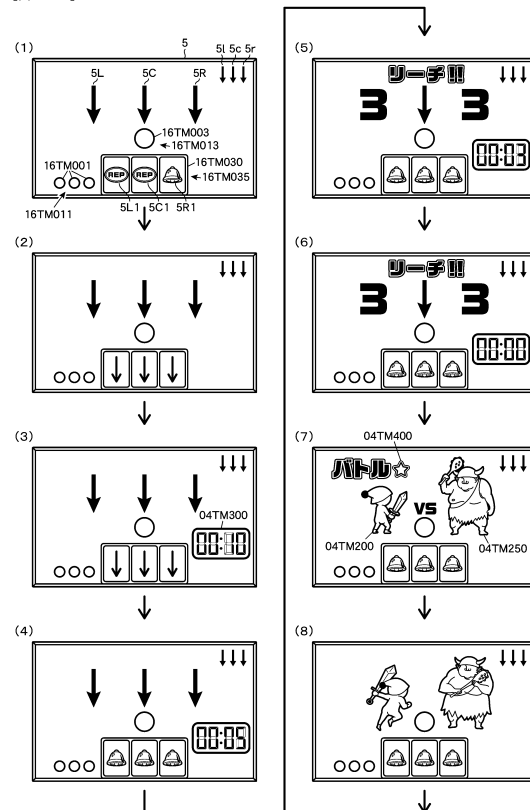
【図 11-4】

【圖11-4】



【図 11-5】

【图11-5】

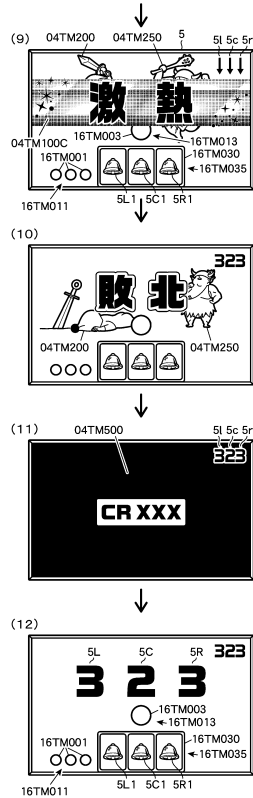


30

40

【図 1 1 - 6】

【図11-6】



【図 1 2 - 2】

【図12-2】

[確定時(高確率時)]

(A) 表示結果判定テーブル(設定値1)

大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	2020~2519, 23320~23911(確率:1/60)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	2020~2519, 23320~23911(確率:1/60)

(B) 表示結果判定テーブル(設定値2)

大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	2020~2519, 23320~23948(確率:1/58)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	2020~2519, 23320~23948(確率:1/58)

(C) 表示結果判定テーブル(設定値3)

大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	2020~2519, 23320~23989(確率:1/56)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	2020~2519, 23320~23989(確率:1/56)

(D) 表示結果判定テーブル(設定値4)

大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	2020~2519, 23320~24032(確率:1/54)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	2020~2519, 23320~24032(確率:1/54)

(E) 表示結果判定テーブル(設定値5)

大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	2020~2519, 23320~24079(確率:1/52)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	2020~2519, 23320~24079(確率:1/52)

(F) 表示結果判定テーブル(設定値6)

大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	2020~2519, 23320~24129(確率:1/50)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	2020~2519, 23320~24129(確率:1/50)

【図 1 2 - 1】

【図12-1】

[非確定時(低確率時)]

(A) 表示結果判定テーブル(設定値1)

大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13477(確率:1/300)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13477(確率:1/300)

(B) 表示結果判定テーブル(設定値2)

大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13484(確率:1/290)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13484(確率:1/290)

(C) 表示結果判定テーブル(設定値3)

大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13494(確率:1/280)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13494(確率:1/280)

(D) 表示結果判定テーブル(設定値4)

大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13501(確率:1/270)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13501(確率:1/270)

(E) 表示結果判定テーブル(設定値5)

大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13511(確率:1/260)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13511(確率:1/260)

(F) 表示結果判定テーブル(設定値6)

大当たり判定値(MR1[0~65535])と比較される		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13521(確率:1/250)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13521(確率:1/250)

【図 1 2 - 3】

【図12-3】

大当たり種別決定テーブル

(A) [第1特別図柄用]

判定結果 [高ベース回数]	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
4R通常大当たり [100回]	0~104	0~104	0~104	0~104	0~104	0~104
4R確変大当たり [次回]	105~284	105~284	105~284	105~284	105~284	105~284
10R確変大当たり [次回]	285~299	285~299	285~299	285~299	285~299	285~299

(B) [第2特別図柄用]

判定結果 [高ベース回数]	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
2R通常大当たり [100回]	0~104	0~104	0~104	0~104	0~104	0~104
10R確変大当たり [次回]	105~299	105~299	105~299	105~299	105~299	105~299

10

20

30

40

50

【図 12-4】

【図12-4】

(A) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

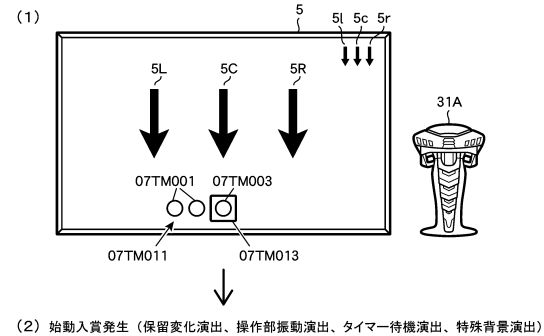
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチはずれ	1~898	1~898	1~898	1~898	1~898	1~898
ノーマルリーチはずれ	899~967	899~967	899~967	899~967	899~967	899~967
スーパーリーチはずれ	968~997	968~997	968~997	968~997	968~997	968~997

(B) [大当たり用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルリーチ大当たり	1~69	1~69	1~69	1~69	1~69	1~69
スーパーリーチ大当たり	70~997	70~997	70~997	70~997	70~997	70~997

【図 12-5】

【図12-5】

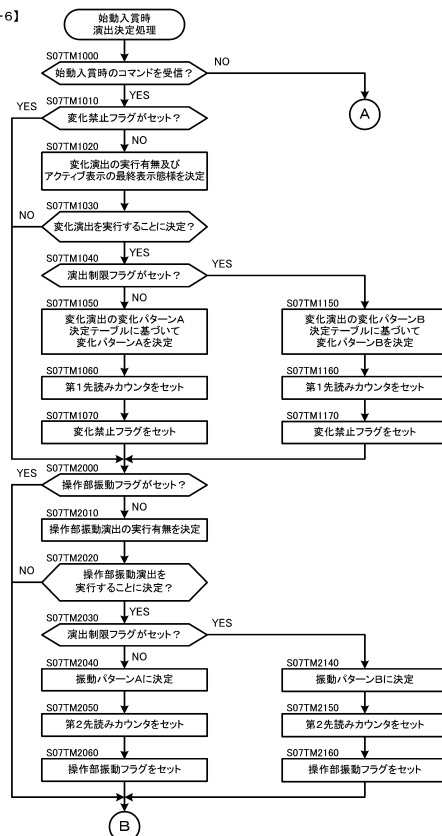


10

20

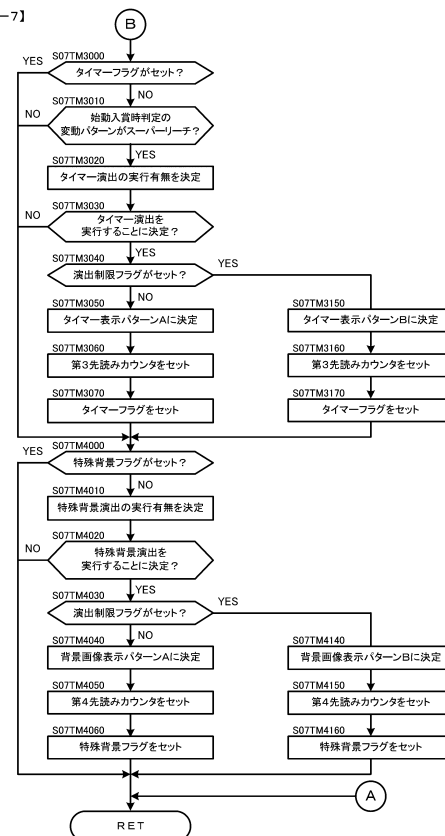
【図 12-6】

【図12-6】



【図 12-7】

【図12-7】



30

40

50

【図 1 2 - 8】

【図12-8】

(A)アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル

表示結果	アクティブ表示の最終表示態様			
	変化演出			
	通常態様 [実行なし]	特殊態様	青色態様 [実行あり]	赤色態様
はずれ	60%	10%	15%	5%
大当り	30%	10%	20%	40%

【図 1 2 - 9】

【図12-9】

[演出制御フラグ非セット時]

(A1) [保留1個目]変化バタン決定テーブルA

変化バタン名 (入賞時〜アクティフソフト時)	アクティブ表示の最終表示態様							
	通常態様		特殊態様		青色態様		赤色態様	
	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り
変化バタン101	100%	100%	60%	40%	30%	10%	30%	4%
変化バタン102			20%	30%	20%	15%	20%	8%
変化バタン103			20%	30%	20%	15%	20%	8%
変化バタン104					15%	30%	10%	15%
変化バタン105							15%	15%
変化バタン106					15%	30%	10%	15%
変化バタン107							5%	25%

(A2) [保留2個目]変化バタン決定テーブルA

変化バタン名 (入賞時〜アクティフソフト時)	アクティブ表示の最終表示態様							
	通常態様		特殊態様		青色態様		赤色態様	
	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り
変化バタン201	100%	100%	60%	40%	40%	10%	35%	2%
変化バタン202			20%	30%	20%	15%	15%	4%
変化バタン203			20%	30%	20%	15%	15%	4%
変化バタン204					10%	30%	10%	15%
変化バタン205							10%	15%
変化バタン206							5%	20%
変化バタン207							5%	20%
変化バタン208							5%	20%

10

20

【図 1 2 - 1 0】

【図12-10】

(A3) [保留3個目]変化バタン決定テーブルA

変化バタン名 (入賞時〜アクティフソフト時)	アクティブ表示の最終表示態様							
	通常態様		特殊態様		青色態様		赤色態様	
	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り
変化バタン301	100%	100%	60%	40%	30%	10%	30%	10%
変化バタン302			20%	30%	20%	15%	20%	10%
変化バタン303			20%	30%	20%	15%	20%	10%
変化バタン304					15%	30%	10%	15%
変化バタン305					15%	30%	10%	15%
変化バタン306							2%	8%
変化バタン307							2%	8%
変化バタン308							2%	8%
変化バタン309							2%	8%
変化バタン310							2%	8%

(A4) [保留4個目]変化バタン決定テーブルA

変化バタン名 (入賞時〜アクティフソフト時)	アクティブ表示の最終表示態様							
	通常態様		特殊態様		青色態様		赤色態様	
	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り
変化バタン401	100%	100%	60%	40%	30%	10%	30%	10%
変化バタン402			20%	30%	20%	15%	20%	10%
変化バタン403			20%	30%	20%	15%	20%	10%
変化バタン404					15%	30%	10%	15%
変化バタン405					15%	30%	10%	15%
変化バタン406							2%	8%
変化バタン407							2%	8%
変化バタン408							2%	8%
変化バタン409							2%	8%
変化バタン410							2%	8%

【図 1 2 - 1 1】

【図12-11】

[演出制御フラグセット時]

(B1) [保留1個目]変化バタン決定テーブルB

変化バタン名 (入賞時〜アクティフソフト時)	アクティブ表示の最終表示態様							
	通常態様		特殊態様		青色態様		赤色態様	
	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り
変化バタン101	100%	100%	60%	40%	40%	20%	30%	20%
変化バタン102			20%	30%	20%	15%	25%	15%
変化バタン103			20%	30%	20%	15%	25%	5%
変化バタン104					20%	50%	15%	30%
変化バタン105					—	—	5%	—
変化バタン106							5%	30%
変化バタン107							—	—

(B2) [保留2個目]変化バタン決定テーブルB

変化バタン名 (入賞時〜アクティフソフト時)	アクティブ表示の最終表示態様							
	通常態様		特殊態様		青色態様		赤色態様	
	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り
変化バタン201	100%	100%	60%	40%	40%	20%	30%	25%
変化バタン202			20%	30%	20%	15%	25%	5%
変化バタン203			20%	30%	20%	15%	25%	5%
変化バタン204					20%	50%	15%	35%
変化バタン205					—	—	—	—
変化バタン206							5%	30%
変化バタン207							—	—
変化バタン208							—	—

30

40

50

【図 12-12】

【図12-12】

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティビティ時)	アクティビティ表示の最終表示態様											
		通常態様			特殊態様			青色態様			赤色態様		
		はずれ	入賞	100%	はずれ	入賞	100%	はずれ	入賞	100%	はずれ	入賞	100%
変化パターン301	通常→通常→通常→通常	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変化パターン302	通常→通常→通常→特殊	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変化パターン303	通常→通常→特殊→特殊	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変化パターン304	通常→通常→通常→青色	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変化パターン305	通常→通常→特殊→青色	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変化パターン306	通常→通常→特殊→赤色	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変化パターン307	特殊→特殊→特殊→赤色	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変化パターン308	特殊→特殊→赤色→赤色	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変化パターン309	特殊→赤色→赤色→赤色	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変化パターン310	赤色→赤色→赤色→赤色	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティビティ時)	アクティビティ表示の最終表示態様											
		通常態様			特殊態様			青色態様			赤色態様		
		はずれ	入賞	100%	はずれ	入賞	100%	はずれ	入賞	100%	はずれ	入賞	100%
変化パターン401	通常→通常→通常→通常	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変化パターン402	通常→通常→通常→特殊	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変化パターン403	通常→通常→特殊→特殊	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変化パターン404	通常→通常→通常→青色	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変化パターン405	通常→通常→特殊→青色	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変化パターン406	通常→通常→特殊→赤色	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変化パターン407	特殊→特殊→特殊→赤色	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変化パターン408	特殊→特殊→赤色→赤色	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変化パターン409	特殊→赤色→赤色→赤色	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変化パターン410	赤色→赤色→赤色→赤色	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

【図 12-13】

【図12-13】

(A)操作部振動演出の実行有無決定テーブル

表示結果	操作部振動演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	95%	5%
大当たり	70%	30%

(B)操作部振動演出の振動パターン決定テーブル

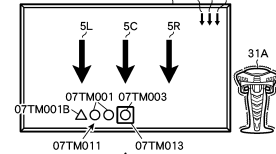
演出制限フラグ	振動パターン
NO	振動パターンA
YES	振動パターンB

【図 12-14】

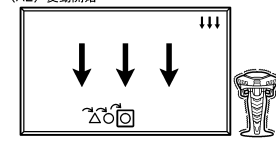
【図12-14】

操作部振動演出の振動パターン
【振動パターン A】

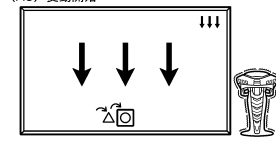
(A1) 始動入賞発生



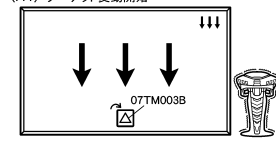
(A2) 変動開始



(A3) 変動開始

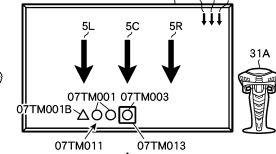


(A4) ターゲット変動開始

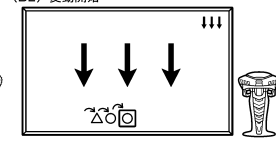


【振動パターン B】

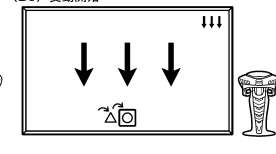
(B1) 始動入賞発生



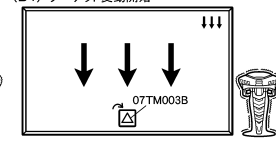
(B2) 変動開始



(B3) 変動開始



(B4) ターゲット変動開始



【図 12-15】

【図12-15】

(A)タイマー演出の実行有無決定テーブル

表示結果	タイマー演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	90%	10%
大当たり	80%	20%

(B)タイマー演出のタイマー表示パターン決定テーブル

演出制限フラグ	タイマー表示パターン
NO	タイマー表示パターンA
YES	タイマー表示パターンB

10

20

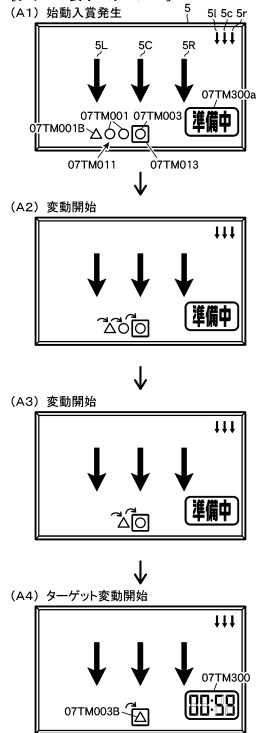
30

40

50

【図 12-16】

【図12-16】

タイマー演出のタイマー表示パターン
[タイマー表示パターン A]

【図 12-17】

【図12-17】

(A) 特殊背景演出の実行有無決定テーブル

表示結果	背景変化演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	95%	5%
大当り	85%	15%

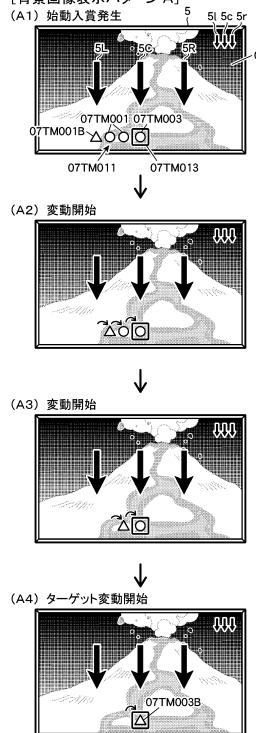
(B) 特殊背景演出の背景画像表示パターン決定テーブル

演出制限フラグ	背景画像表示パターン
NO	背景画像表示パターンA
YES	背景画像表示パターンB

10

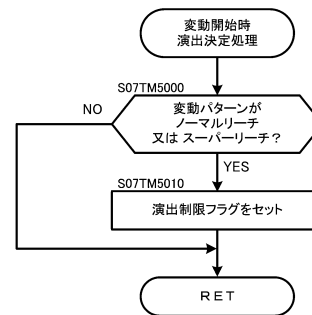
【図 12-18】

【図12-18】

特殊背景演出の背景画像表示パターン
[背景画像表示パターン A]

【図 12-19】

【図12-19】



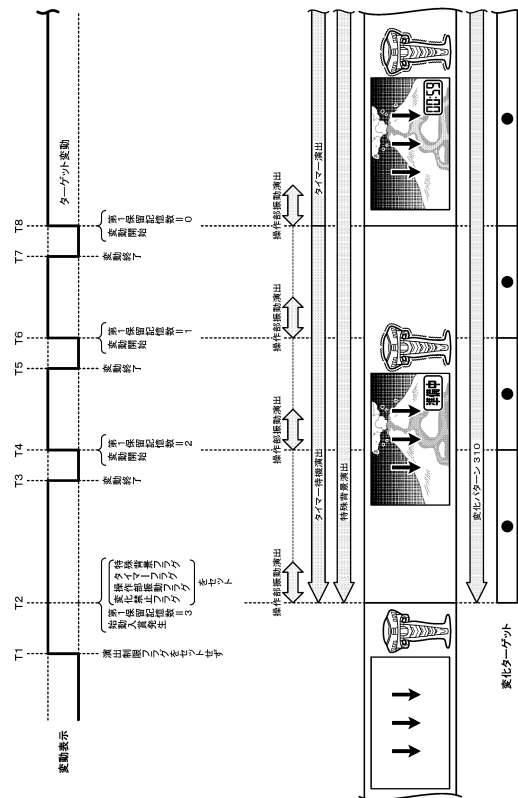
30

40

50

【図 12-20】

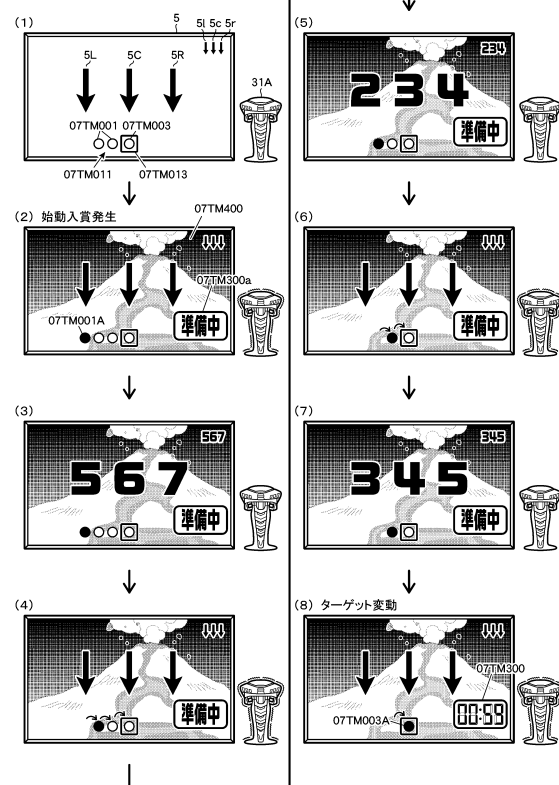
【図12-20】



【図 12-21】

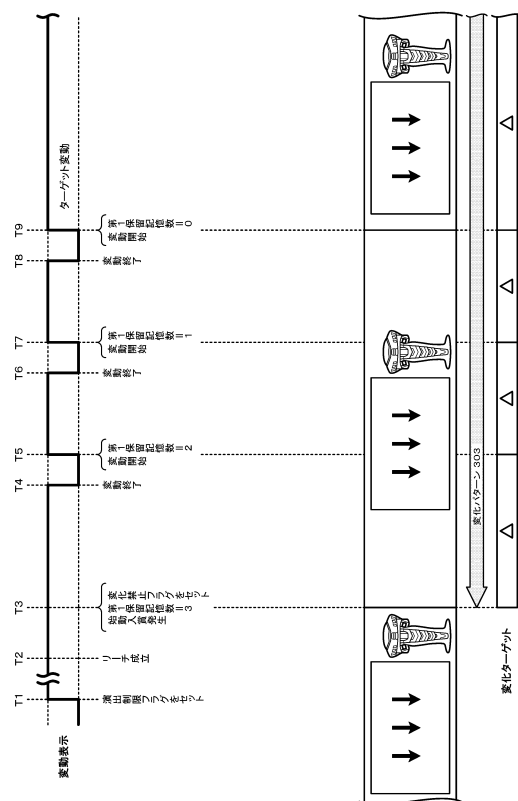
【図12-21】

〔演出制限フラグ非セット時〕



【図 12-22】

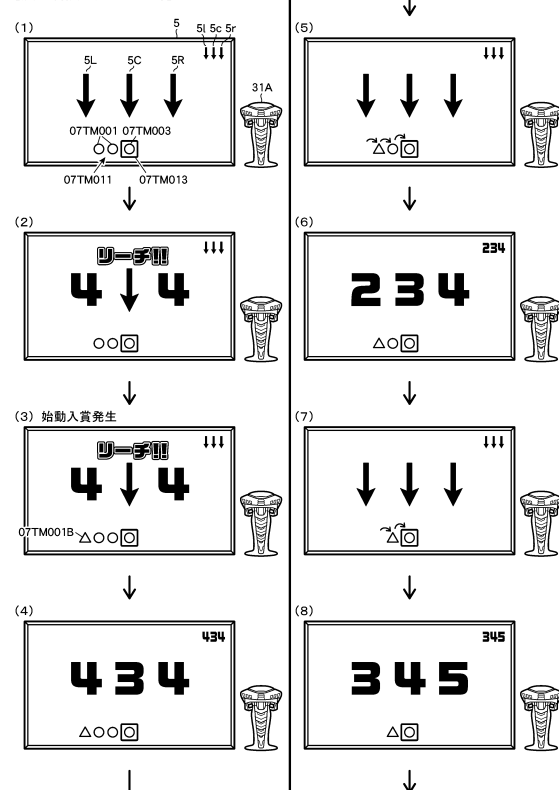
【図12-22】



【図 12-23】

【図12-23】

〔演出制限フラグセット時〕



10

20

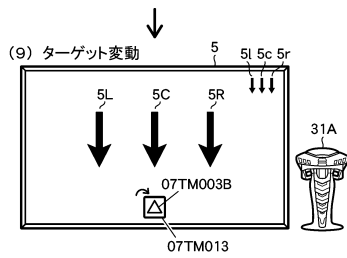
30

40

50

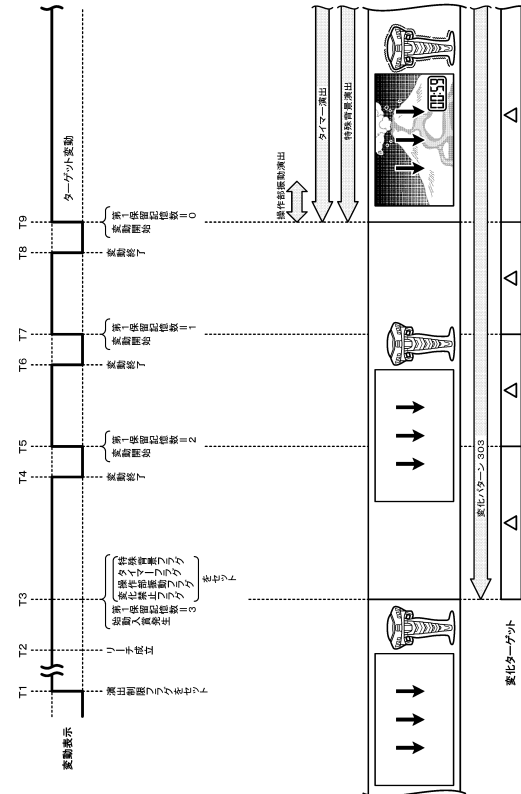
【図 12-24】

【図12-24】



【図 12-25】

【図12-25】



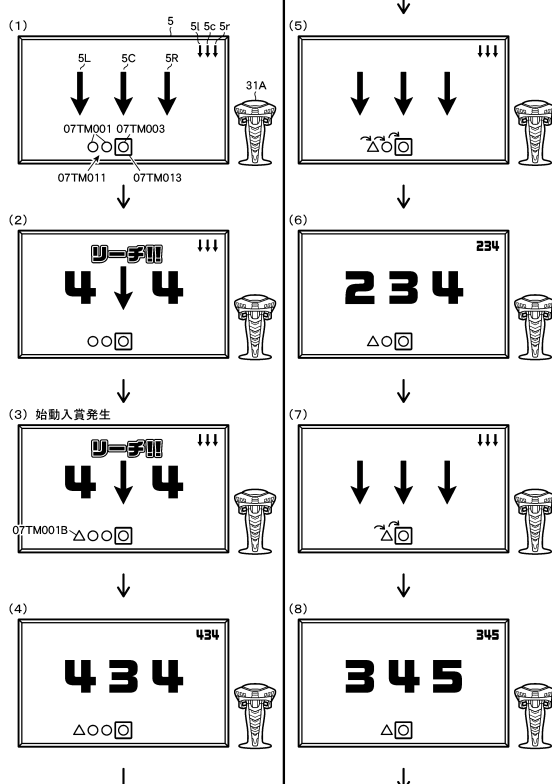
10

20

【図 12-26】

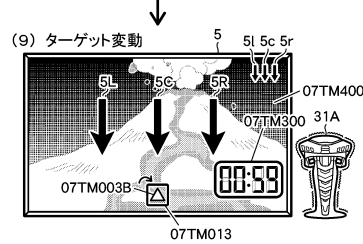
【図12-26】

[演出制限フラグセット時]



【図 12-27】

【図12-27】



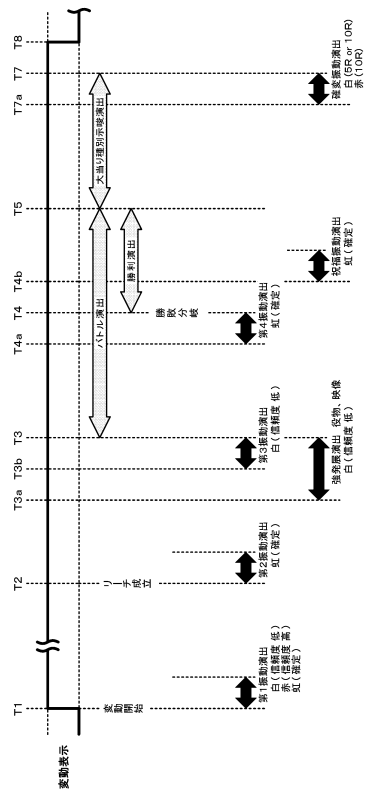
30

40

50

【図 12-28】

【图12-28】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2014-104182 (JP, A)
特開 2016-002179 (JP, A)
特開 2015-003031 (JP, A)
特開 2019-062951 (JP, A)
特開 2019-063297 (JP, A)
特開 2018-094133 (JP, A)
特開 2017-213117 (JP, A)
特開 2015-047425 (JP, A)
特開 2015-159998 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 7 / 02