

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7423214号
(P7423214)

(45)発行日 令和6年1月29日(2024.1.29)

(24)登録日 令和6年1月19日(2024.1.19)

(51)国際特許分類

F I

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

請求項の数 1 (全231頁)

(21)出願番号	特願2019-144111(P2019-144111)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年8月6日(2019.8.6)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-23550(P2021-23550A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和3年2月22日(2021.2.22)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年7月1日(2022.7.1)		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	中村 祐一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を行い、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、
可変表示の始動条件の成立に基づいて、可変表示が実行される前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
前記表示手段および前記音出力手段とは異なる特別演出手段と、
演出を制御する演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記判定手段による判定の対象となった可変表示が実行される前に、前記特別演出手段と前記音出力手段とを用いた特別演出と、操作部を振動させる所定振動演出と、を実行可能であり、
前記特定表示を、通常態様と、該通常態様よりも表示態様が変化する割合が高い特殊態様と、で表示可能であり、
前記特別演出が実行された場合に当該特別演出に対応した前記特定表示が特殊態様で表示されたときは、前記特別演出が実行されることなく前記特定表示が特殊態様で表示されたときよりも、前記特定表示の表示態様が変化する割合が高く、
前記特別演出の演出態様として、前記有利状態に制御される割合が異なる複数の演出態様があり、

前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記所定振動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、

前記特別演出が実行されるときの方が、前記特別演出が実行されないときよりも前記所定振動演出が実行される割合が高く、

前記演出制御手段は、可変表示の始動条件が成立したときに実行されている可変表示において前記特別演出を実行可能であり、当該特別演出が実行された可変表示の後に実行される可変表示であって、前記判定手段による判定の対象となった可変表示が実行される前の可変表示において前記所定振動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、遊技球が始動入賞したときに盤面ランプを発光させ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2017-140223号公報（段落0216）

【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のように、表示手段や音出力手段とは異なる演出手段を用いた演出を実行する遊技機に関しては、演出の興趣を向上させる余地がある。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、表示手段や音出力手段とは異なる演出手段を用いた演出を実行する遊技機における演出の興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（A）本発明の遊技機は、

可変表示を行い、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、

可変表示の始動条件の成立に基づいて、可変表示が実行される前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、

音出力手段と、

前記表示手段および前記音出力手段とは異なる特別演出手段と、

演出を制御する演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記判定手段による判定の対象となった可変表示が実行される前に、前記特別演出手段と前記音出力手段とを用いた特別演出と、操作部を振動させる所定振動演出と、を実行可能であり、

前記特定表示を、通常態様と、該通常態様よりも表示態様が変化する割合が高い特殊態様と、で表示可能であり、

前記特別演出が実行された場合に当該特別演出に対応した前記特定表示が特殊態様で表示されたときは、前記特別演出が実行されることなく前記特定表示が特殊態様で表示されたときよりも、前記特定表示の表示態様が変化する割合が高く、

前記特別演出の演出態様として、前記有利状態に制御される割合が異なる複数の演出態

10

20

30

40

50

様があり、

前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記所定振動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、

前記特別演出が実行されるときの方が、前記特別演出が実行されないときよりも前記所定振動演出が実行される割合が高く、

前記演出制御手段は、可変表示の始動条件が成立したときに実行されている可変表示において前記特別演出を実行可能であり、当該特別演出が実行された可変表示の後に実行される可変表示であって、前記判定手段による判定の対象となった可変表示が実行される前の可変表示において前記所定振動演出を実行可能である、

ことを特徴とする。

さらに、本発明の遊技機は、

可変表示（変動表示）を行い、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、

表示手段（画像表示装置５）と、

音出力手段（スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、

前記表示手段および前記音出力手段とは異なる特別演出手段（可動体１３ＴＭ１００）と、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

可変表示の始動条件の成立に基づく特別演出（発光演出）と、

操作部（スティックコントローラ３１Ａ）を振動させる所定振動演出（第１振動演出）と、を実行可能であり、

前記特別演出（発光演出）は、前記特別演出手段（可動体１３ＴＭ１００）と前記音出力手段（スピーカ８Ｌ、８Ｒ）とを用いて実行され、

前記特別演出の演出態様として、前記有利状態に制御される割合が異なる複数の演出態様（白点滅態様の発光演出、赤点滅態様の発光演出）があり、

前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記所定振動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（図１１－５に示すように、第１振動演出が実行されるときの方が、第１振動演出が実行されないときよりも大当り期待度が高く）、

前記特別演出が実行されるときの方が、前記特別演出が実行されないときよりも前記所定振動演出が実行される割合が高い（図１１－５に示すように、発光演出が実行されるときの方が、発光演出が実行されないときよりも第１振動演出が実行される割合が高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別演出の実行後に所定振動演出が実行されるかに遊技者が関心を持つことになるため、興趣を向上できる。

【図面の簡単な説明】

【０００７】

【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９－１】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。

10

20

30

40

50

【図 9-2】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 9-3】(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 9-4】(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 9-5】予告演出に関する具体例を示す説明図である。

【図 9-6】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 9-7】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 9-8】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。

10

【図 9-9】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 9-10】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 9-11】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 9-12】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 9-13】(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 9-14】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 9-15】(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。

20

【図 9-16】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 9-17】(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 9-18】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 9-19】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。

30

【図 9-20】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 9-21】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 9-22】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 9-23】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 9-24】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。

【図 9-25】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 9-26】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 9-27】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 9-28】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。

【図 10-1】(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。

40

【図 10-2】(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 10-3】第1振動演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 10-4】第2振動演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 10-5】第3振動演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 10-6】第4振動演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 10-7】振動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 10-8】強発展演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 10-9】祝福演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

50

- 【図10-10】 確変報知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】 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10-12】 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10-13】 第1振動演出の実行有無と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10-14】 第2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る。
- 【図10-15】 強発展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10-16】 第3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る。
- 【図10-17】 第4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る。
- 【図10-18】 カットイン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る。
- 【図10-19】 振動予告演出の実行有無と予告対象とする単体振動演出を決定するためのテーブルを示す説明図である。
- 【図10-20】 タイマー演出の実行有無と対応する予告演出を決定するためのテーブルを示す説明図である。
- 【図10-21】 確変報知演出の実行有無と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10-22】 単体振動演出及び振動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10-23】 単体振動演出、予告演出、振動予告演出、及びタイマー演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図10-24】 単体振動演出、予告演出、振動予告演出、及びタイマー演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図10-25】 単体振動演出、予告演出、及びタイマー演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図10-26】 単体振動演出、予告演出、及びタイマー演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図10-27】 単体振動演出、予告演出、及びタイマー演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図10-28】 先読み予告演出としての単体振動演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図11-1】 特徴部13TMに係る遊技機の正面図である。
- 【図11-2】 発光演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図11-3】 導入演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図11-4】 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11-5】 発光演出及び第1振動演出の実行を決定するためのテーブルを示す説明図である。
- 【図11-6】 導入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。
- 【図11-7】 導入演出制限期間を示すタイムチャートである。
- 【図11-8】 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11-9】 第2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る。
- 【図11-10】 第3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る。
- 【図11-11】 第4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る。
- 【図11-12】 単体振動演出、発光演出、及び導入演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図11-13】 単体振動演出、発光演出、及び導入演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図11-14】 単体振動演出、発光演出、及び導入演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図11-15】 単体振動演出、発光演出、及び導入演出の実行タイミングを示すタイム

10

20

30

40

50

チャートである。

【図 1 1 - 1 6】単体振動演出、発光演出、及び導入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 - 1 7】単体振動演出、発光演出、及び導入演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

(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。

【0009】

(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。

【0010】

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。

【0011】

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。

【0012】

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。

【0013】

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。

【0014】

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 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変

10

20

30

40

50

表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム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。

【0015】

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。

【0016】

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。

【0017】

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。

【0018】

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。

【0019】

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。

【0020】

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。

【0021】

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。

【0022】

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。

【0023】

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

10

20

30

40

50

球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0024】

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。

【0025】

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。

【0026】

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。

【0027】

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。

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

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。

【0031】

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。

【0032】

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。

【0033】

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。

【0034】

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。

【0035】

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

10

20

30

40

50

定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【0036】

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。

【0037】

（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。

【0038】

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）。

【0039】

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。

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

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。

【0043】

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。

【0044】

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。

【0045】

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。

10

20

30

40

50

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。

【0046】

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状態様（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。

【0047】

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。

【0048】

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。

【0049】

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。

【0050】

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。

【0051】

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。

【0052】

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。

【0053】

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。

【0054】

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。

10

20

30

40

50

【0055】

(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8L、8R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32の動作等により行われてもよい。

【0056】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第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。

【0057】

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。

【0058】

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。

【0059】

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5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄(例えば、「7」等)が揃って停止表示される。

【0060】

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。

【0061】

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5L、5C、5R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。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

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）。

【0067】

（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。

【0068】

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。

【0069】

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

10

20

30

40

50

回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 とを備える。

【0070】

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。

10

【0071】

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。

【0072】

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、普通保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

20

【0073】

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。

【0074】

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。

30

【0075】

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。

【0076】

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。

40

【0077】

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。

【0078】

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

50

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 121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、RAM 122がメインメモリとして使用される。

【0079】

演出制御用CPU 120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0080】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU 120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

【0081】

表示制御部123は、演出制御用CPU 120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【0082】

20

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

【0083】

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

【0084】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU 120が実行するようにしてもよい。

30

【0085】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU 120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。

【0086】

演出制御基板12に搭載されたI/O 125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

40

【0087】

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

【0088】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0089】

（主基板11の主要な動作）

50

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 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 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 1 1 における CPU 1 0 3 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。

【0090】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。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、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0091】

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 S 3）。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 1 0 0 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 S 3；Yes）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 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。

【0092】

また、CPU 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【0093】

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 S 3；No）、RAM 1 0 2（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 S 4）。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、CPU 1 0 3 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、RAM 1 0 2 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、RAM 1 0 2 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 S 4 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 RAM 1 0 2 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 S 4；No）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

【0094】

RAM 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4；Yes）、CPU 1 0 3 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 S 5）。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 1 0 2 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、RAM 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【0095】

RAM 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5；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 S 8）を実行する。

【0096】

RAM 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5；Yes）、CPU 1 0 3 は、主基板 1 1 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

10

20

30

40

50

ップS6)を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックア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。

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

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たり情報(大当た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)。

【0100】

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、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される(詳しくは後述)。

【0101】

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基づく)普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当たり」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。

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

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

【0105】

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。

【0106】

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

【0107】

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。

【0108】

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

50

ンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【 0 1 0 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 1 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 1 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「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「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 1 2 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 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、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

30

【 0 1 1 3 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 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、大当り開放中処理を終了する。

40

【 0 1 1 4 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、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

50

新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【 0 1 1 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。

10

【 0 1 1 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 1 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。

20

【 0 1 1 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。

30

【 0 1 1 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。

40

【 0 1 2 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 2 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

50

込みは、例えば主基板 11 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 120 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 120 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 125 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 15 を介して主基板 11 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 122 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 120 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

【0122】

ステップ S 73 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 73 ; 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 74）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 75）。コマンド解析処理では、例えば主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 122 の所定領域に格納したり、R A M 122 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 123 に指示してもよい。

20

【0123】

ステップ S 75 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 76）。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 32 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

30

【0124】

ステップ S 76 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 77）、演出制御基板 12 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 73 の処理に戻る。ステップ S 73 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0125】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 76 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 120 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 11 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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

【0126】

ステップ S 161 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 120 は、例えば R A M 122 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 170 ~ S 177 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0127】

ステップ S 170 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 11 から可変表

50

示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 1 2 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。

【 0 1 2 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 CPU 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 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 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。

【 0 1 3 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 CPU 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。

【 0 1 3 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 CPU 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。

【0132】

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

【0133】

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

【0134】

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

【0135】

(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。

【0136】

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。

【0137】

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）。

【0138】

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

【0139】

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。

【0140】

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。

【0141】

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。

10

【0142】

（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8-5を参照して説明する。

【0143】

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。

20

【0144】

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。

30

【0145】

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。

【0146】

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いるとともに、通過ゲート41を通過可能となっている。

40

【0147】

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20

50

８ＳＧ００２Ｌ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、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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

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内に收容されており、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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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２０８ＳＧ０９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。

【０１５３】

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、ＣＰＵ１０３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 1 2 に対して送出する。このようにすることで、演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【0154】

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。

【0155】

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。

【0156】

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。

【0157】

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。

【0158】

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。

【0159】

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208SG025A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。

【0160】

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

【0161】

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。

【0162】

20

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。

【0163】

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

【0164】

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

【0165】

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

50

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

【0166】

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「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当た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「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当た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「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当た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「小当たり」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。

【0167】

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。

【0168】

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。

【0169】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態または小当た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、大当たり遊技状態または小当た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、大当たり遊技状態または小当た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、大当たり遊技状態または小当た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。

【0170】

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た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た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、大当たり遊技状態または小当た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。

【0171】

10

20

30

40

50

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A 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 2 2 A 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 2 0 8 S G 0 0 4 A 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 B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B 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 2 0 8 S G 0 0 4 B 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。

【 0 1 7 2 】

コマンド C 1 X X H 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 C 2 X X H 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 1 1 から演出制御基板 1 2 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 1 1 から演出制御基板 1 2 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。

【 0 1 7 3 】

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。

【 0 1 7 4 】

コマンド C 4 X X H 及びコマンド C 6 X X H 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 C 4 X X H 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 C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 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。

【 0 1 7 5 】

コマンド D 0 X X H は、新たに設定された設定値を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 （演出制御用 C P U 1 2 0）に指定するための設定値指定コマンドである。

【 0 1 7 6 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 R O M （Read Only Memory） 1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M （Random Access Memory） 1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U （Central Processing Unit） 1 0 3 と、C P U 1 0 3 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 1 0 4 と、I / O （Input/Output port） 1 0 5 と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（R T C） 1 0 6 とを備えて構成される。

【 0 1 7 7 】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 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、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から

10

20

30

40

50

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。

【0178】

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。

【0179】

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。

【0180】

〔特徴部07TMに関する説明〕

次に、特徴部07TMに関して、図9-1～図9-27を用いて説明する。本実施形態では、前述した（特徴部208SG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。

【0181】

特徴部07TMに示される各演出（先読み予告演出、変動中予告演出）は、前述した特徴部04TM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。前述した特徴部04TM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07TM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、前述した特徴部04TM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07TM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。

【0182】

（表示結果判定）

図9-1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9-1（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、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たり判定を実行する。

【0183】

本実施例のパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選割合（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。

【0184】

表示結果判定テーブルは、ROM101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MR1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、大当たりとする判定値が設定されている。

【0185】

図9-1（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、大当た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。

【0186】

また、図9-1（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、大当た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。

【0187】

また、図9-1（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、大当た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。

【0188】

また、図9-1（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、大当た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。

【0189】

また、図9-1（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。

【0190】

また、図9-1（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。

10

【0191】

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9-1（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9-1（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。

20

【0192】

図9-2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9-2（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。

【0193】

図9-2（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。

30

【0194】

また、図9-2（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。

40

【0195】

また、図9-2（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

50

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。

【0196】

また、図9-2（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

【0197】

また、図9-2（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。

【0198】

また、図9-2（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。

20

【0199】

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9-2（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9-2（A）～（F）に示す「割合」は、大当りになる割合（割合）を示す。

30

【0200】

また、本実施例では、CPU103は、図9-1及び図9-2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

【0201】

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。

【0202】

（大当り種別判定）

図9-3（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9-3（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9-3（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

50

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9-3(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。

【0203】

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。

【0204】

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。

【0205】

「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。

【0206】

「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。

【0207】

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。

【0208】

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。

【0209】

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種類以上設けてもよい。

10

20

30

40

50

【0210】

図9-3(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。

【0211】

また、図9-3(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。

10

【0212】

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。

20

【0213】

(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。

【0214】

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。

30

【0215】

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。

【0216】

[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。

40

【0217】

「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。

【0218】

[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

50

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。

【0219】

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。

【0220】

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。

【0221】

図9-4（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。

【0222】

図9-4（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。

【0223】

（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。

【0224】

（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07TM001又はアクティブ表示07TM003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。

【0225】

具体的には、変化演出のうち、保留表示の 0 7 T M 0 0 1 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 0 7 T M 0 0 3 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 9－9～図 9－12 で詳しく説明する。

【0226】

（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 3 1 A には、スティックコントローラ 3 1 A 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 CPU 1 2 0 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 3 1 A 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 3 1 A 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 3 1 A 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。

【0227】

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 3 1 A 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 3 1 A が特別態様となる予告演出の一例である。

【0228】

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 3 1 A 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 3 1 A 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 3 1 A 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 9－14 で詳しく説明する。

【0229】

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 3 1 A 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 3 1 A 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。

【0230】

また、スティックコントローラ 3 1 A に LED を設けて、振動動作が行われるときに 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

10

20

30

40

50

、振動動作に伴いＬＥＤが発光しない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。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たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【０２３１】

（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９－１６で詳しく説明する。

【０２３２】

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。

【０２３３】

（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。

【０２３４】

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 07 T M 3 0 0 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 07 T M 3 0 0 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 07 T M 3 0 0 a に代えて初期値 n のタイマー画像 07 T M 3 0 0 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 07 T M 3 0 0 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

【0235】

（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 07 T M 4 0 0 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 07 T M 4 0 0 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 07 T M 4 0 0 に変化することに相当する。

20

【0236】

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 07 T M 4 0 0 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 07 T M 4 0 0 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 07 T M 4 0 0 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 9-18 で詳しく説明する。

30

【0237】

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に特殊背景画像として、特殊背景画像 07 T M 4 0 0 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 07 T M 4 0 0 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 07 T M 4 0 0 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

【0238】

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。

【0239】

50

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。

【0240】

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。

10

【0241】

次に、先読み予告演出の具体例に関して、図9-5を用いて説明する。図9-5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。

【0242】

まず、図9-5（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。

20

【0243】

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9-5（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。

30

【0244】

次いで、図9-5（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。

【0245】

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9-6及び図9-7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。

40

【0246】

図9-5（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9-10（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。

【0247】

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9-

50

6 及び図 9-7 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 S 0 7 T M 2 0 1 0)、第 2 先読みカウンタをセットしたものとする (ステップ S 0 7 T M 2 0 5 0)。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。

【0248】

図 9-5 (2) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 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 3 1 A の態様を特別態様 (振動態様) としている。

【0249】

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 9-6 及び図 9-7 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 S 0 7 T M 3 0 2 0)、第 3 先読みカウンタをセットしたものとする (ステップ S 0 7 T M 3 0 6 0)。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。

【0250】

図 9-5 (2) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 7 T M 3 0 0 a を表示させている。前述したように、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、その後に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。

【0251】

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 9-6 及び図 9-7 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 S 0 7 T M 4 0 1 0)、第 4 先読みカウンタをセットしたものとする (ステップ S 0 7 T M 4 0 5 0)。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。

【0252】

図 9-5 (2) に示すように、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 0 7 T M 4 0 0 を表示させている。

【0253】

(始動入賞時演出決定処理)

図 9-6 及び図 9-7 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 C P U 1 2 0 は、図 7 に示した演出制御プロセス処理の先読み予告設定処理 (ステップ S 1 6 1) において、図 9-6 及び図 9-7 に示す始動入賞時演出決定処理を実行する。

【0254】

始動入賞時演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 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 S 0 7 T M 1 0 0 0)。

【0255】

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。C P U 1 0 3 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

10

20

30

40

50

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。

【0256】

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。

10

【0257】

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。

【0258】

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。

20

【0259】

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9-8参照）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。

30

【0260】

図9-8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9-8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。

【0261】

図9-8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。

40

【0262】

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

50

）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。

【0263】

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

【0264】

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。

【0265】

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

【0266】

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9-19参照）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。

【0267】

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9-9及び図9-10参照）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

【0268】

（変化パターン決定テーブルA）

図9-9及び図9-10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：1～4）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）、（ii）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≧2の場合）、及び、（iii）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。なお、後述する図9-11及び図9-12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。

40

50

【0269】

図9-9及び図9-10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9-9及び図9-10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9-11及び図9-12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。

【0270】

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9-9（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。

【0271】

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。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。

【0272】

なお、図9-9及び図9-10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9-11及び図9-12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。

【0273】

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。

【0274】

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、はずれ又は大当たり）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变化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。

【0275】

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。

【0276】

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

10

20

30

40

50

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。

【０２７７】

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が特殊態様のまま変化しないことになる。

10

【０２７８】

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１０５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、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。

20

【０２７９】

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。

【０２８０】

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。

30

【０２８１】

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。

40

50

【0282】

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変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

【0283】

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。

【0284】

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。

20

【0285】

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変化することになる。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変化することになる。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変化することになる。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

【0286】

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9-9（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。

50

【0287】

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。

【0288】

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。

【0289】

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。

【0290】

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。

【0291】

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变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。

【0292】

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。

【0293】

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。

【０２９４】

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变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。

【０２９５】

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。

【０２９６】

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。

【０２９７】

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９－１０（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。

【０２９８】

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。

【０２９９】

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

【０３００】

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。

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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ている。

【０３０５】

50

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

【０３０６】

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

【０３０７】

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

【０３０８】

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９－１０（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。

【０３０９】

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ない変化パターンである。

40

【０３１０】

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

50

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

【0311】

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。

【0312】

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

【0313】

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

【0314】

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

【0315】

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ている。

【0316】

50

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変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変化させ、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変化させ、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。

【０３１７】

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。

【０３１８】

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。

【０３１９】

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。

【0320】

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)。

【0321】

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。

【0322】

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。

【0323】

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9-11及び図9-12参照)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。

【0324】

(変化パターンB決定テーブル)

図9-11及び図9-12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9-9及び図9-10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。

【0325】

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9-11(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。

【0326】

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。

【0327】

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

10

20

30

40

50

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。

【０３２８】

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。

【０３２９】

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。

10

【０３３０】

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。

【０３３１】

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。

20

【０３３２】

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。

30

【０３３３】

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９－１１（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。

【０３３４】

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。

40

【０３３５】

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。

【０３３６】

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

50

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。

【0337】

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。

【0338】

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。

10

【0339】

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

【0340】

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。

【0341】

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「3」である場合には、図 9-12（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。

30

【0342】

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。

【0343】

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。

40

【0344】

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。

【0345】

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

50

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。

【０３４６】

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。

【０３４７】

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。

【０３４８】

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。

【０３４９】

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９－１２（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。

【０３５０】

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。

【０３５１】

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。

【０３５２】

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。

【０３５３】

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。

【０３５４】

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「

10

20

30

40

50

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。

【０３５５】

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

【０３５６】

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。

【０３５７】

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。

20

【０３５８】

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

【０３５９】

本実施形態では、図９－９～図９－１２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。

【０３６０】

そして、図９－８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「大当り」となることを示唆する態様である。

40

【０３６１】

即ち、保留表示は、通常態様と、通常態様よりも大当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）に変化する割合が高いことになる。

【０３６２】

50

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）。

【0363】

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。

【0364】

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。

10

【0365】

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9-13（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

【0366】

図9-13（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9-13（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。

【0367】

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、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

【0368】

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。

【0369】

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9-19参照）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

【0370】

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9-13（B）参照）に基づいて振動パターンA（図9-14参照）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

50

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。

【0371】

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）。

【0372】

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。

【0373】

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9-13（B）参照）に基づいて振動パターンB（図9-14参照）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。

【0374】

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）。

【0375】

（操作部振動演出の振動パターン）

図9-14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9-14（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9-14（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。

【0376】

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。

【0377】

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。

【0378】

（振動パターンA）

図9-14（A1）～（A4）に示す例では、始動入賞時演出決定処理（図9-6及び図9-7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）。

10

【0379】

まず、図9-14（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。

【0380】

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。

20

【0381】

図9-14（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。

【0382】

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9-6及び図9-7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。

30

【0383】

このとき、図9-14（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。

【0384】

次いで、図9-14（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。

40

【0385】

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。

【0386】

50

このとき、図9-14(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。

【0387】

次いで、図9-14(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

【0388】

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。

【0389】

このとき、図9-14(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

【0390】

次いで、図9-14(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。

【0391】

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。

30

【0392】

このとき、図9-14(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

【0393】

(振動パターンB)

図9-14(B1)～(B4)では、始動入賞に伴う始動入賞時演出決定処理(図9-6及び図9-7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Bに決定したものとする(ステップS07TM2140)。

【0394】

50

まず、図9-14 (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。

【0395】

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。

10

【0396】

図9-14 (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。

【0397】

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9-6及び図9-7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。

20

【0398】

このとき、図9-14 (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。

【0399】

次いで、図9-14 (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。

30

【0400】

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。

【0401】

このとき、図9-14 (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。

40

【0402】

次いで、図9-14 (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。

【0403】

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

50

ともに、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 をアクティブ表示領域 0 7 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 2 先読みカウンタの値として 1 をセットする。

【 0 4 0 4 】

図 9 - 1 4 (B 3) に示すように、演出制御用 C P U 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 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 3 1 A の態様を特別態様（振動態様）のままとしている。

【 0 4 0 5 】

次いで、図 9 - 1 4 (B 4) に示すように、C P U 1 0 3 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 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。

【 0 4 0 6 】

ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 7 T M 0 1 3 に特殊態様のアクティブ表示 0 7 T M 0 0 3 B を表示させるとともに、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 2 先読みカウンタの値として 0 をセットする。

【 0 4 0 7 】

図 9 - 1 4 (B 4) に示すように、演出制御用 C P U 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、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 0 7 T M 0 1 3 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 3 1 A の態様を特別態様（振動態様）としている。

【 0 4 0 8 】

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 3 1 A 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 3 1 A 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 3 1 A 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。

【 0 4 0 9 】

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 3 1 A 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 3 1 A 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。

【 0 4 1 0 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述するタイマーフラグ（ステップ S 0 7 T M 3 0 7 0 及びステップ S 0 7 T M 3 1 7 0 参照）がセットされているか否かを確認する（ステップ S 0 7 T M 3 0 0 0）。タイマー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 3 0 0 0 で Y E S）、ステップ S 0 7 T M 4 0 0 0 に処理を進める。

【0411】

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。

【0412】

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
10
パーリーチはずれ」又は「スーパーリーチ大当り」）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。

【0413】

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9-15
20
（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。

【0414】

図9-15（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9-15（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。

【0415】

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「大当り」
30
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、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。

【0416】

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。

【0417】

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9-19参照）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。

【0418】

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）、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9-15（B）参照）に基づいてタイマー表示パターンA（図9-16参照）に決定する（ステップS07TM3050）。ここで、タイ
50

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。

【0419】

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）。

【0420】

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。

10

【0421】

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9-15（B）参照）に基づいて振動パターンB（図9-16参照）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

【0422】

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）。

【0423】

（タイマー演出のタイマー表示パターン）

図9-16（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9-16（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。

30

【0424】

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

【0425】

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

50

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。

【0426】

(タイマー表示パターンA)

図9-16(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9-6及び図9-7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)。

10

【0427】

まず、図9-16(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。

【0428】

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。

20

【0429】

図9-16(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。

【0430】

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9-6及び図9-7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。

30

【0431】

このとき、図9-16(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。

【0432】

次いで、図9-16(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。

40

【0433】

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。

【0434】

このとき、図9-16(A2)に示すように、演出制御用CPU120は、タイマー演

50

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。

【0435】

次いで、図9-16（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。

【0436】

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。

【0437】

このとき、図9-16（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。

【0438】

次いで、図9-16（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。

【0439】

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。

【0440】

このとき、図9-16（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。

【0441】

（タイマー表示パターンB）

図9-16（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9-6及び図9-7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S07TM3150）。

【0442】

まず、図9-16（B1）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を実

10

20

30

40

50

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。

【0443】

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。

10

【0444】

図9-16(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。

【0445】

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9-6及び図9-7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。

【0446】

20

このとき、図9-16(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。

【0447】

次いで、図9-16(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。

【0448】

30

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。

【0449】

図9-16(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。

40

【0450】

次いで、図9-16(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。

【0451】

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07TM00

50

1 Bをアクティブ表示領域 0 7 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3 先読みカウンタの値として1をセットする。

【0 4 5 2】

図9-16 (B 3) に示すように、演出制御用 C P U 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 0 7 T M 3 0 0 a 表示させない。

【0 4 5 3】

次いで、図9-16 (B 4) に示すように、C P U 1 0 3 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 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。

【0 4 5 4】

ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 7 T M 0 1 3 に特殊態様のアクティブ表示 0 7 T M 0 0 3 B を表示させるとともに、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3 先読みカウンタの値として0をセットする。

【0 4 5 5】

図9-16 (B 4) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 7 T M 3 0 0 (「0 0 : 5 9」の文字を表示) を表示させる。

【0 4 5 6】

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 0 7 T M 3 0 0 a 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 0 7 T M 3 0 0 a に代えてタイマー画像 0 7 T M 3 0 0 が表示されることになる。

【0 4 5 7】

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 0 7 T M 3 0 0 a 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 0 7 T M 3 0 0 が表示されている。

【0 4 5 8】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述する特殊背景フラグ（ステップ S 0 7 T M 4 0 6 0 及びステップ S 0 7 T M 4 1 6 0 参照）がセットされているか否かを確認する（ステップ S 0 7 T M 4 0 0 0）。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 0 7 T M 4 0 0 0 で Y E S）、そのまま処理を終了する。

【0 4 5 9】

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

10

20

30

40

50

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。

【0460】

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9-17（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

【0461】

図9-17（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9-17（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。

【0462】

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

【0463】

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。

【0464】

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9-19参照）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

【0465】

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9-17（B）参照）に基づいて背景画像表示パターンA（図9-18参照）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

【0466】

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）。

【0467】

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、前述したステップS07TM4000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

50

る。

【0468】

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S07TM4030でYES）、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9-17（B）参照）に基づいて背景画像表示パターンB（図9-18参照）に決定する（ステップS07TM4140）。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07TM400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。

10

【0469】

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S07TM4150）、タイマーフラグをセットする（ステップS07TM4160）。

【0470】

（特殊背景演出の背景画像表示パターン）

図9-18（A1）～（A4）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9-18（B1）～（B4）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。

20

【0471】

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07TM400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。

30

【0472】

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07TM400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。

40

【0473】

（背景画像表示パターンA）

図9-18（A1）～（A4）に示す例では、始動入賞時演出決定処理（図9-6及び図9-7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S07TM10

50

20)、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)。

【0474】

まず、図9-18(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。

【0475】

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。

【0476】

図9-18(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。

【0477】

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9-6及び図9-7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。

【0478】

このとき、図9-18(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。

【0479】

次いで、図9-18(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。

【0480】

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。

【0481】

このとき、図9-18(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。

【0482】

次いで、図9-18(A3)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を

10

20

30

40

50

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。

【0483】

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。

【0484】

このとき、図9-18(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。

【0485】

次いで、図9-18(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。

【0486】

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。

【0487】

このとき、図9-18(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。

【0488】

（背景画像表示パターンB）

図9-18(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9-6及び図9-7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）。

【0489】

まず、図9-18(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。

【0490】

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

10

20

30

40

50

は、通常態様の保留表示 0 7 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。

【0 4 9 1】

図 9-18 (B 1) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 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 0 7 T M 0 1 1 に特殊態様の保留表示 0 7 T M 0 0 1 B を新たに表示させている。

【0 4 9 2】

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 9-6 及び図 9-7 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。

【0 4 9 3】

このとき、図 9-18 (B 1) に示すように、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。

【0 4 9 4】

次いで、図 9-18 (B 2) に示すように、CPU 1 0 3 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 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。

【0 4 9 5】

ここで、演出制御用 CPU 1 2 0 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 0 7 T M 0 1 3 に通常態様のアクティブ表示 0 7 T M 0 0 3 を表示させるとともに、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 及び通常態様の保留表示 0 7 T M 0 0 1 をアクティブ表示領域 0 7 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。

【0 4 9 6】

図 9-18 (B 2) に示すように、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 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。

【0 4 9 7】

次いで、図 9-18 (B 3) に示すように、CPU 1 0 3 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 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。

【0 4 9 8】

ここで、演出制御用 CPU 1 2 0 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 0 7 T M 0 1 3 に通常態様のアクティブ表示 0 7 T M 0 0 3 を表示させるとともに、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 をアクティブ表示領域 0 7 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。

【0 4 9 9】

図 9-18 (B 3) に示すように、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

10

20

30

40

50

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。

【0500】

次いで、図9-18(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。

【0501】

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。

【0502】

図9-18(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。

【0503】

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。

【0504】

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。

【0505】

(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。

【0506】

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。

【0507】

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。

【0508】

図9-19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変動表示開始設定処理（ステップS171）において、図9-19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9-19に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【0509】

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。

【0510】

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。

【0511】

図9-6及び図9-7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。

【0512】

（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、

10

20

30

40

50

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 9-20 及び図 9-21 を用いて説明する。

【0513】

図 9-20 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 9-21 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。

【0514】

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とす。

【0515】

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とす。

【0516】

先ず、図 9-21 (1) 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 9-20 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 であることに基づいて、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。

【0517】

次いで、図 9-21 (2) に示すように、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 (図 9-20 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。

【0518】

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。

【0519】

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。

【0520】

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。

10

【0521】

次いで、図9-21（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9-20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

【0522】

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

【0523】

次いで、図9-21（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9-20に示すT4のタイミング）。

【0524】

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、それぞれ2をセットする。

40

【0525】

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

50

態様を特別態様（振動態様）としている。

【0526】

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。

【0527】

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。

【0528】

次いで、図9-21（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9-20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。

【0529】

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。

【0530】

次いで、図9-21（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9-20に示すT6のタイミング）。

【0531】

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。

【0532】

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。

【0533】

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。

【0534】

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。

10

【0535】

次いで、図9-21（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9-20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。

【0536】

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。

20

【0537】

次いで、図9-21（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9-20に示すT8のタイミング）。

30

【0538】

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。

40

【0539】

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。

【0540】

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

50

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。

【0541】

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。

【0542】

（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9-22～図9-24を用いて説明する。

【0543】

図9-22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9-23及び図9-24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。

【0544】

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

【0545】

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。

【0546】

まず、図9-23（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9-22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。

【0547】

次いで、図9-23（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9-22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。

【0548】

次いで、図9-23（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

10

20

30

40

50

賞が発生し第1保留記憶数が3となったものとする（図9-22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。

【0549】

次いで、図9-23（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9-22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。

【0550】

次いで、図9-23（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9-22に示すT5のタイミング）。

【0551】

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。

【0552】

次いで、図9-23（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9-22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。

【0553】

次いで、図9-23（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9-22に示すT7のタイミング）。

【0554】

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。

【0555】

10

20

30

40

50

次いで、図 9-23 (8) に示すように、CPU 103 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 9-22 に示す T8 のタイミングで)、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 5 l、5 c、5 r 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。

【0556】

次いで、図 9-24 (9) に示すように、CPU 103 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 CPU 120 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 9-22 に示す T9 のタイミング)。

【0557】

ここで、演出制御用 CPU 120 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 07 TM013 に特殊態様のアクティブ表示 07 TM003 B を表示させるとともに、保留表示領域 07 TM011 に表示されていた特殊態様の保留表示 07 TM001 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 先読みカウンタの値として 0 をセットする。

【0558】

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 9-25 ~ 図 9-27 を用いて説明する。

【0559】

図 9-25 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 9-26 及び図 9-27 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。

【0560】

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 S07 TM5000 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

【0561】

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 S07 TM1020 で変化演出を実行することに決定し、ステップ S07 TM1150 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 S07 TM2010 で操作部振動演出を実行することに決定し、ステップ S07 TM2140 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 S07 TM3020 でタイマー演出を実行することに決定し、ステップ S07 TM3150 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 S07 TM4010 で特殊背景演出を実行することに決定し、ステップ S07 TM4140 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する。

【0562】

先ず、図 9-26 (1) に示すように、CPU 103 が、第 1 特別図柄の変動表示を開始すると (図 9-25 に示す T1 のタイミング)、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 は、画像表示装置 5 のアクティブ表示領域 07 TM013 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 であることに対応して、画像表示装置 5 の保留表示領域 0 7 T M 0 1 1 に通常態様の保留表示 0 7 T M 0 0 1 を 2 つ表示させている。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制限フラグをセットする。

【 0 5 6 3 】

次いで、図 9 - 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 9 - 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。

10

【 0 5 6 4 】

次いで、図 9 - 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 9 - 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 C P U 1 2 0 は、変化演出の変化パターンを変化パターン 3 0 3 に決定していることに基づいて、先読み予告演出としての変化演出 (保留変化演出) を実行し、保留表示領域 0 7 T M 0 1 1 に特殊態様の保留表示 0 7 T M 0 0 1 B を新たに表示させている。

20

【 0 5 6 5 】

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 先読みカウンタの値として 3 をセットする。演出制御用 C P U 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が 3 であることに基づいて、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 3 1 A の態様を非特別態様 (非振動態様) としている。

30

【 0 5 6 6 】

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 C P U 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せず、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 を表示させない。

【 0 5 6 7 】

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 C P U 1 2 0 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 0 7 T M 4 0 0 を表示させず、通常背景画像を表示させている。

40

【 0 5 6 8 】

次いで、図 9 - 2 6 (4) に示すように、C P U 1 0 3 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 9 - 2 5 に示す T 4 のタイミングで) 、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、飾り図柄の組み合わせ (本例では、「 4 3 4 」) 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、「 4 3 4 」) を確定停

50

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。

【0569】

次いで、図9-26(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9-25に示すT5のタイミング)。

【0570】

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。

【0571】

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。

【0572】

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。

【0573】

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。

【0574】

次いで、図9-26(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9-25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。

【0575】

次いで、図9-26(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9-25に示すT7のタイミング)。

【0576】

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07TM0

10

20

30

40

50

1 1 に表示されていた通常態様の保留表示 0 7 T M 0 0 1 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。

【0 5 7 7】

このとき、演出制御用 C P U 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 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 3 1 A の態様を非特別態様（非振動態様）としている。

【0 5 7 8】

また、演出制御用 C P U 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 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 0 7 T M 3 0 0 a を表示させていない。

【0 5 7 9】

また、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 0 7 T M 4 0 0 を表示させず、通常背景画像を表示させている。

【0 5 8 0】

次いで、図 9 - 2 6 (8) に示すように、C P U 1 0 3 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 9 - 2 5 に示す T 8 のタイミングで）、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、飾り図柄の組み合わせ（本例では、「3 4 5」）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、「3 4 5」）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。

【0 5 8 1】

次いで、図 9 - 2 7 (9) に示すように、C P U 1 0 3 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 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 9 - 2 5 に示す T 9 のタイミング）。

【0 5 8 2】

ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 7 T M 0 1 3 に特殊態様のアクティブ表示 0 7 T M 0 0 3 B を表示させるとともに、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。

【0 5 8 3】

このとき、演出制御用 C P U 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。

【0 5 8 4】

また、演出制御用 C P U 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。

10

20

30

40

50

【0585】

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。

【0586】

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。

【0587】

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。

【0588】

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31A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。

【0589】

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31A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31A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。

【0590】

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。

【0591】

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。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

10

20

30

40

50

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。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07TM300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07TM300を表示可能である。

10

【0592】

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。

【0593】

20

ここで、図9-6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07TM300a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。

30

【0594】

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ってしまふことを抑制して、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。

40

【0595】

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9-6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

50

、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。

10

【0596】

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ふことを抑制して、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。

20

【0597】

図9-11及び図9-12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。

【0598】

30

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。

【0599】

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。

40

【0600】

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。

【0601】

50

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。

【0602】

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。

【0603】

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。

【0604】

図9-6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9-14（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部振動演出が実行される。

【0605】

また、図9-6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9-16（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。

【0606】

また、図9-6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9-18（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。

【0607】

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。

10

【0608】

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。

【0609】

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。

20

30

【0610】

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。

【0611】

40

（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。

【0612】

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

50

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。

【0613】

（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。

【0614】

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。

【0615】

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。

【0616】

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、その後の複数変動にわたり継続して予告示唆演出が実行され（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。

【0617】

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、予告示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。

【0618】

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、予告示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。

【0619】

（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。

【0620】

（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よい。

【0621】

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。

【0622】

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。

【0623】

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「大当たり」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。

【0624】

（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

10

20

30

40

50

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。

【0625】

(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。

【0626】

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。

【0627】

(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。

【0628】

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ことに基づいて、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。

【0629】

(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。

【0630】

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。

【0631】

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。

【0632】

（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。

【0633】

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。

【0634】

（１０）上記の図９－９～図９－１２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ではなく、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。

【0635】

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。

【0636】

また、本実施形態では、図9-8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。

【0637】

(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9-6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。

【0638】

(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31A）が用いられる操作部振動演出は

10

20

30

40

50

実行させないようにしてもよい。

【0639】

(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07TM300a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07TM300a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07TM300a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07TM300a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07TM300が表示される）割合が高いものとする。

10

【0640】

(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07TM300が表示される領域と共通の領域）に待機画像07TM300a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07TM300a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07TM300aに代わり初期状態の（「00：59」と表示された）タイマー画像07TM300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

20

【0641】

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07TM300が表示されることなく（待機画像07TM300a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07TM300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。

30

【0642】

(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31Aを振動させ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9-28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

40

【0643】

図9-28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。

【0644】

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

50

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 9 - 2 8 に示す T 1 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。

【 0 6 4 5 】

例えば、スティックコントローラ 3 1 A に設けられた発光装置である操作部 L E D の発光色に応じて大当た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 6 0 % 以上の割合で大当たりとなり、発光色が赤である場合には当該変動表示の表示結果が 8 0 % 以上の割合で大当たりとなり、発光色が虹である場合には当該変動表示の表示結果が 1 0 0 % の割合で大当たりとなるものとする。

10

【 0 6 4 6 】

例えば、操作部 L E D の発光色が白となる場合、図 9 - 2 8 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 3 1 A を 2 0 0 m s 振動させる動作（O N : 2 0 0 m s , O F F : 2 0 0 m s の周期）が 3 回実行され、図 9 - 2 8 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 3 1 A を 1 5 0 0 m s 振動させる動作が 1 回実行されるものとする。

【 0 6 4 7 】

例えば、操作部 L E D の発光色が赤となる場合、図 9 - 2 8 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 3 1 A を 1 5 0 0 m s 振動させる動作が 1 回実行され、図 9 - 2 8 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 3 1 A を 3 0 0 0 m s 振動させる動作が 1 回実行されるものとする。

20

【 0 6 4 8 】

例えば、操作部 L E D の発光色が虹となる場合も、図 9 - 2 8 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 3 1 A を 1 5 0 0 m s 振動させる動作が 1 回実行され、図 9 - 2 8 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 3 1 A を 3 0 0 0 m s 振動させる動作が 1 回実行されるものとする。

30

【 0 6 4 9 】

また、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おけるリーチ状態成立のタイミング（図 9 - 2 8 に示す T 2 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。

【 0 6 5 0 】

具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 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 3 1 A 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 3 1 A を振動させる。なお、スティックコントローラ 3 1 A 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 3 0 0 0 m s ）のみとしてもよい。

40

【 0 6 5 1 】

第 2 振動演出における操作部 L E D 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。

【 0 6 5 2 】

また、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

50

ミングであり、図 9-28 に示す T 3 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。

【0653】

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 9-28 に示す T 3 b 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 CPU 120 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。

10

【0654】

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(例えば画面全体をどう炎の映像)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 9-28 に示す T 3 a のタイミング)で実行される。強発展演出では、演出制御用 CPU 120 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。

20

【0655】

また、演出制御用 CPU 120 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 9-28 に示す T 4 のタイミング)の直前(例えば、図 9-28 に示す T 4 a 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。

【0656】

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 CPU 120 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。

30

【0657】

また、演出制御用 CPU 120 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 9-28 に示す T 4 b 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。

40

【0658】

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 CPU 120 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。

【0659】

また、演出制御用 CPU 120 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 9-28 に示す T 5 のタイミングで)、発生する大当たりの種

50

別を示唆する大当り種別示唆演出を実行可能である。大当り種別示唆演出では、大当り種別が通常大当り（非確変大当り）と確変大当りの何れの種別であるかと、大当りのラウンド数（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、大当り種別示唆演出の実行期間（図9-28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。

【0660】

例えば、大当り種別示唆演出では、キャラクタが、大当り図柄として停止している（但し確定停止まではしていない）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9-28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。

【0661】

ここで、発生する確変大当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りの種別を示唆する（確変大当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。

【0662】

そして、演出制御用CPU120は、大当り種別示唆演出の実行期間（図9-28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、最終的な大当り図柄の組み合わせを確定停止させる（図9-28に示すT8のタイミング）。

【0663】

上記の実施形態には、以下に示す手段A1～手段A7に係る発明、手段B1～手段B7に係る発明、及び手段C1～手段C7に係る発明の構成が含まれている。

【0664】

例えば、特開2013-188256号公報（図42）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。特開2013-188256号公報（図42）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。以下に示す手段A1～手段A7に係る発明、手段B1～手段B7に係る発明、及び手段C1～手段C7に係る発明は、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。

【0665】

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

10

20

30

40

50

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、

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。

【0666】

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。

10

20

30

40

50

【0667】

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。

【0668】

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。

【0669】

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。

【0670】

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（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、

10

20

30

40

50

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。

【0671】

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。

【0672】

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、

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

10

20

30

40

50

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、

前記所定表示（タイマー画像 07 T M 3 0 0、待機画像 07 T M 3 0 0 a）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 07 T M 3 0 0、待機画像 07 T M 3 0 0 a）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 C P U 1 2 0）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 S 1 0 1））の判定に基づく前記所定表示（待機画像 07 T M 3 0 0 a）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。

【0673】

手段 B 2 の遊技機は、

手段 B 1 の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）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。

【0674】

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、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）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 07 T M 3 0 0、待機画像 07 T M 3 0 0 a）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ことができる。

【0675】

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、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）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

10

20

30

40

50

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。

【0676】

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。

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。

【0677】

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、

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。

【0678】

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。

【0679】

手段 C 1 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 S 1 1 0 の特別図柄通常処理を実行する CPU 1 0 3）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 S 1 0 1））と、

演出を制御可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）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 S 1 0 1））の判定に基づいて特別表示（特殊背景画像 0 7 T M 4 0 0）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 CPU 1 2 0）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 S 1 0 1））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。

【 0 6 8 0 】

手段 C 2 の遊技機は、

手段 C 1 の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）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

10

20

30

40

50

、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。

【0681】

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

10

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。

【0682】

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

20

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。

【0683】

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

30

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。

【0684】

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、

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

40

50

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。

【0685】

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。

【0686】

〔特徴部10TMに関する説明〕

次に、特徴部10TMに関して、図10-1～図10-28を用いて説明する。本実施形態では、前述した〔特徴部07TM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、操作部(スティックコントローラ31A)を振動させることにより大当たり期待度を示唆する演出と、操作部(スティックコントローラ31A)を振動させることにより大当たりとなることを報知する演出とを実行可能である。〔特徴部10TMに関する説明〕に記載されている各演出は、〔特徴部07TMに関する説明〕に記載された各演出(特に先読み予告演出)とともに実行することが可能である。また、〔特徴部10TMに関する説明〕に記載されている各演出は、〔特徴部07TMに関する説明〕に記載された各演出に代えて実行することが可能である。

【0687】

(表示結果判定)

本実施形態では、低確状態において参照される表示結果判定テーブルとして、前述した図9-1の表示結果判定テーブルを参照するものとし、高確状態において参照される表示結果判定テーブルとして、前述した図9-2の表示結果判定テーブルを参照するものとする。

【0688】

(大当たり種別判定)

図10-1(A)は、ROM101に記憶されている大当た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10-1(B)は、ROM101に記憶されている大当た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10-1(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10-1(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。

【0689】

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、当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当たりの種別を「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。

【0690】

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。

【0691】

「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り、「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。

【0692】

「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。

【0693】

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。

【0694】

尚、本実施の形態においては、大当たり種別としての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、大当たり種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0695】

図10-1(A)に示すように、大当た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「2R通常大当たり[100回]」に割り当てられており、105~284までが「4R確変大当たり[次回]」に割り当てられており、285~299までが「10R確変大当たり[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。

【0696】

また、図10-1(B)に示すように、大当た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通常大当たり[100回]」に割り当てられており、105~149までが「4R確変大当たり[次回]」に割り当てられており、150~299までが「10R

10

20

30

40

50

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。

【0697】

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。

【0698】

（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いる。CPU103は、変動パターン判定テーブルに基づいて、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。

【0699】

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。

【0700】

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。

【0701】

〔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。

【0702】

「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。

【0703】

〔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。

【0704】

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。

【0705】

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

10

20

30

40

50

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。

【0706】

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（敗北演出）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（勝利演出）が実行される。

【0707】

本実施形態において、最終表示結果が「大当り」となる変動パターンのうち「スーパーリーチ大当り」の変動パターンでは、大当りが発生することをバトル演出の結果により報知する勝利演出と、大当り図柄が停止（揺動停止）したこと（勝利演出が実行されたこと）を祝福する祝福演出とが実行された後に、大当りの種別を示唆する大当り種別示唆演出が実行される。最終表示結果が「大当り」となる変動パターンのうち「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンでは、バトル演出を経ずに飾り図柄が揃う演出と、大当り図柄が停止（揺動停止）したことを祝福する祝福演出とが実行された後に、大当りの種別を示唆する大当り種別示唆演出が実行される。大当り種別示唆演出では、大当り種別が通常大当り（非確変大当り）と確変大当りの何れの種別であるかと、大当りのラウンド数（大入賞口の開放回数）とが示唆される。大当り種別示唆演出の実行期間において、操作部の振動を伴う演出として確変報知演出を実行可能となっている。

【0708】

図10-2（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。

【0709】

図10-2（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、1～50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、51～997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、1～50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、51～997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。

【0710】

（単体振動演出）

本実施形態では、変動開始時の判定結果に基づいて単体振動演出を実行可能である。単体振動演出とは、変動表示の実行期間における所定のタイミングで、スティックコントローラ31Aの振動動作が所定期間行われる（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。以下に示すように、単体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、以下に示すように、単体振動演出の態様として、スティックコントローラ31Aの振動時間が異なる複数の態様を設けてもよい。

【0711】

本実施形態では、単体振動演出の実行有無や単体振動演出の演出態様に基づいて、その単体振動演出よりも後に実行される、他の演出装置を用いた演出（例えば、画像表示装置5による予告演出や可動体10TM450による可動体動作演出）の実行有無や演出態様が決定されることがない。即ち、単体振動演出の実行有無および演出態様と、その単体振動演出よりも後の、他の演出装置を用いた演出の実行有無および演出態様とは独立して個別に決定されるようになっている。従って、単体振動演出では、スティックコントローラ31Aの振動動作、スティックコントローラ31Aに設けられた操作部LEDの発光色、及び、スティックコントローラ31Aの振動時間のみによって、大当たり期待度を示唆している。

10

【0712】

本実施形態では、単体振動演出として第1振動演出、第2振動演出、第3振動演出、及び第4振動演出を実行可能である。これらの第1振動演出、第2振動演出、第3振動演出、及び第4振動演出は、実行タイミング、演出態様、及び大当たり期待度がそれぞれ異なっている。

【0713】

（第1振動演出）

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に基づいて飾り図柄の変動表示を開始させたときに、単体振動演出として第1振動演出を実行可能である。この第1振動演出は、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演出態様が決定され、表示結果を示唆する予告演出の一種である。

20

【0714】

本実施形態では、第1振動演出の演出態様として、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演出態様がある。変動開始時演出決定処理において、第1振動演出を実行することに決定された場合には、第1振動演出の演出態様が、「第1態様」、「第2態様」、及び「第3態様」の何れかの演出態様に決定される。

【0715】

第1態様の第1振動演出では、操作部LEDの発光色が白色となり、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回実行されるものとする。

30

【0716】

第2態様の第1振動演出では、操作部LEDの発光色が赤色となり、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3000ms振動させる動作が1回実行されるものとする。

【0717】

第3態様の第1振動演出では、操作部LEDの発光色が虹色となり、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3000ms振動させる動作が1回実行されるものとする。

40

【0718】

このように、第1態様の第1振動演出と第2態様の第1振動演出とでは、操作部LEDの発光色が異なり（第1態様では白色、第2態様では赤色）、振動時間も異なる（第1態様では1500ms、第2態様では3000ms）。一方、第2態様の第1振動演出と第3態様の第1振動演出とでは、操作部LEDの発光色が異なる（第2態様では赤色、第3態様では虹色）ものの、振動時間は共通である（第2態様では3000ms、第3態様でも3000ms）。

【0719】

図10-3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10-3（1）は、変動表示が開始される前の、画像表示装置

50

5 に表示される演出画像とスティックコントローラ 3 1 A の態様の一例を示す説明図であり、図 1 0 - 3 (2) は、変動開始時に第 1 振動演出が実行されないときの、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 3 1 A の態様の一例を示す説明図であり、図 1 0 - 3 (A 2) 、 (B 2) 及び (C 2) は、何れも、変動開始時に第 1 振動演出が実行されるとき、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 3 1 A の態様の一例を示す説明図である。

【 0 7 2 0 】

図 1 0 - 3 (1) に示すように、CPU 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を終了していることに基づいて、演出制御用 CPU 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、飾り図柄の組み合わせ（本例では、「2 4 6」）を停止表示させているとともに、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、「2 4 6」）を停止表示させている。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを停止表示させている。このとき、アクティブ表示領域 1 0 T M 0 1 3 には、実行されていた変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示 1 0 T M 0 0 3 を表示させており、保留表示領域 1 0 T M 0 1 1 には、通常態様の保留表示 1 0 T M 0 0 1 を表示させている。

10

【 0 7 2 1 】

このとき、図 1 0 - 3 (1) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スティックコントローラ 3 1 A の態様を非特別態様（非振動態様）としている。この状態から、次の変動表示が実行されることに対応して、図 1 0 - 3 (2) 、 (A 2) 、 (B 2) 、及び (C 2) の何れかの状態に移行する。

20

【 0 7 2 2 】

まず、図 1 0 - 3 (2) に示す例では、CPU 1 0 3 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 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。

【 0 7 2 3 】

ここで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブ表示領域 1 0 T M 0 1 3 に表示されていた通常態様のアクティブ表示 1 0 T M 0 0 3 を消去するとともに、保留表示領域 1 0 T M 0 1 1 に表示されていた通常態様の保留表示 1 0 T M 0 0 1 をアクティブ表示領域 1 0 T M 0 1 3 にシフトさせる。その結果、アクティブ表示領域 1 0 T M 0 1 3 には通常態様のアクティブ表示 1 0 T M 0 0 3 が表示され、保留表示領域 1 0 T M 0 1 1 には保留表示 1 0 T M 0 0 1 が表示されていない状態となる。

30

【 0 7 2 4 】

このとき、図 1 0 - 3 (2) に示す例では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動開始時に第 1 振動演出を実行しないことに決定していることに基づいて、変動開始時に第 1 振動演出を実行せず、変動表示が実行されたタイミングでスティックコントローラ 3 1 A の態様を非特別態様（非振動態様）のままとしている。

【 0 7 2 5 】

一方、図 1 0 - 3 (A 2) に示す例では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動開始時に第 1 態様の第 1 振動演出を実行することに決定していることに基づいて、変動開始時に第 1 態様の第 1 振動演出を実行し、変動表示が実行されたタイミングで、スティックコントローラ 3 1 A を 1 5 0 0 m s 振動させる動作を 1 回実行し、操作部 LED を白色に発光させる。即ち、第 1 態様の第 1 振動演出が実行される。

40

【 0 7 2 6 】

また、図 1 0 - 3 (B 2) に示す例では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動開始時に第 2 態様の第 1 振動演出を実行することに決定していることに基づいて、変動開始時に第 2 態様の第 1 振動演出を実行し、変動表示が実行されたタイミングで、スティックコントローラ 3 1 A を 3 0 0 0 m s 振動させる動作を 1 回実行し、操作部 LED を赤色に発光させる。即ち、第 2 態様の第 1 振動演出が実行される。

50

【0727】

また、図10-3(C2)に示す例では、演出制御用CPU120は、変動開始時に第3態様の第1振動演出を実行することに決定していることに基づいて、変動開始時に第3態様の第1振動演出を実行し、変動表示が実行されたタイミングで、スティックコントローラ31Aを3000ms振動させる動作を1回実行し、操作部LEDを虹色に発光させる。即ち、第3態様の第1振動演出が実行される。

【0728】

本実施形態では、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たり期待度が異なるものとする。詳しくは後述するが、当該変動表示の表示結果が大当たりとなる期待度は、操作部LEDの発光色が白色である場合<操作部LEDの発光色が赤色である場合<操作部LEDの発光色が虹色である場合の順で高くなっている。即ち、第1振動演出が実行されるときに当該変動表示の表示結果が大当たりとなる期待度は、第1態様<第2態様<第3態様の順で高くなっている。

【0729】

(第2振動演出)

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で、単体振動演出として第2振動演出を実行可能である。この第2振動演出は、変動開始時の判定(変動開始時演出決定処理)に基づいて実行有無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。

【0730】

第2振動演出では、リーチ状態の成立のタイミングで、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。なお、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に応じてスティックコントローラ31Aを振動させてもよい。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。

【0731】

図10-4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10-4(1)は、リーチ状態の成立前に画像表示装置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。また、図10-4(2)は、リーチ状態の成立のタイミングに第2振動演出が実行されないときの、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10-4(A2)は、リーチ状態の成立のタイミングに第2振動演出が実行されるとき、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。

【0732】

図10-4(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、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。このとき、アクティブ表示領域10TM013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10TM003を表示させている。

【0733】

このとき、図10-4(1)に示すように、演出制御用CPU120は、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。この状態から、リーチ状態の成立に対応して、図10-4(2)及び(A2)の何れかの状態に移行する。

【0734】

まず、図10-4(2)に示す例では、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

10

20

30

40

50

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。

【0735】

このとき、図 10-4 (2) に示す例では、演出制御用 CPU 120 は、変動開始時に第 2 振動演出を実行しないことに決定していることに基づいて、第 2 振動演出を実行せず、スティックコントローラ 31 A の態様を非特別態様（非振動態様）のままとしている。

【0736】

一方、図 10-4 (A2) に示す例では、演出制御用 CPU 120 は、変動開始時に第 2 振動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 振動演出を実行し、スティックコントローラ 31 A を 3000ms 振動させる動作を 1 回実行し、操作部 LED を虹色に発光させる。

【0737】

なお、本実施形態では、実行されている変動表示の表示結果が「大当たり」となる場合にのみ、第 2 振動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、実行されている変動表示の表示結果が「はずれ」となる場合でも、第 2 振動演出を実行可能としてもよい。例えば、第 2 振動演出の演出態様として、リーチ状態が成立したときの操作部 LED の発光色が赤色となる第 1 態様と、リーチ状態が成立したときの操作部 LED の発光色が虹色となる第 2 態様とがあり、表示結果が「はずれ」となる場合に第 2 振動演出が実行されるときには、100%の割合で第 1 態様（発光色：赤色）が選択される一方、表示結果が「大当たり」となる場合に第 2 振動演出が実行されるときには、40%の割合で第 1 態様（発光色：赤色）が選択され、60%の割合で第 2 態様（発光色：虹色）が選択されるようにしてもよい。即ち、第 1 態様の第 2 振動演出が実行された場合には、表示結果が大当たりとなることは確定せず、第 2 態様の第 2 振動演出が実行された場合にのみ、表示結果が大当たりとなることが確定するようにしてもよい。

【0738】

（第 3 振動演出）

演出制御用 CPU 120 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）に、単体振動演出として第 3 振動演出を実行可能である。この第 3 振動演出は、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が決定され、表示結果を示唆する予告演出の一種である。

【0739】

本実施形態において、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（図柄表示エリア 5 C）に停止した後にスーパーリーチに発展したタイミング（バトル演出が開始されたタイミング）で実行される。第 3 振動演出では、スーパーリーチに発展したタイミングで、スティックコントローラ 31 A を 3000ms 振動させる動作が 1 回実行されるものとする。なお、スーパーリーチに発展したときに再生されるスーパーリーチ演出映像の再生期間に応じてスティックコントローラ 31 A を振動させてもよい。

【0740】

なお、スーパーリーチに発展するよりも前のタイミング（例えば、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）でスティックコントローラ 31 A を振動させてもよい。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ることで大当たり期待度が高いことが遊技者に報知される。

【0741】

図 10-5 は、演出図と対応させて、スティックコントローラ 31 A の態様を演出図の

10

20

30

40

50

右下方に示している。図10-5(1)は、スーパーリーチに発展する前に画像表示装置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。また、図10-5(2)は、スーパーリーチに発展するタイミングで第3振動演出が実行されないときの、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10-5(A2)は、スーパーリーチに発展するタイミングで第3振動演出が実行されるときの、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。

【0742】

図10-5(1)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が成立しているとき(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」の飾り図柄が停止表示していることによりリーチ状態が成立しているとき)に、中表示領域に飾り図柄を停止表示(仮停止表示)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5Cに「発展」と表示された特殊図柄10TM100を停止表示(仮停止表示)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、アクティブ表示領域10TM013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10TM003を表示させている。

【0743】

このとき、図10-5(1)に示すように、演出制御用CPU120は、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。この状態から、スーパーリーチに発展したこと(バトル演出が実行されたこと)に対応して、図10-5(2)及び(A2)の何れかの状態に移行する。

【0744】

まず、図10-5(2)に示す例では、演出制御用CPU120は、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミングにおいて、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10TM200Aと敵キャラクタ10TM200Bとを表示させる。

【0745】

このとき、図10-5(2)に示す例では、演出制御用CPU120は、変動開始時に第3振動演出を実行しないことに決定していることに基づいて、第3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。

【0746】

一方、図10-5(A2)に示す例では、演出制御用CPU120は、変動開始時に第3振動演出を実行することに決定していることに基づいて、第3振動演出を実行し、スティックコントローラ31Aを1500ms振動させる動作を1回実行し、操作部LEDを白色に発光させる。

【0747】

なお、第3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、第3振動演出の演出態様として、スーパーリーチに発展したとき(またはスーパーリーチに発展することが報知されたとき)の操作部LEDの発光色が白色となる第1態様と、スーパーリーチに発展したとき(またはスーパーリーチに発展することが報知されたとき)の操作部LEDの発光色が赤色となる第2態様とがあり、表示結果が「はずれ」となる場合に第3振動演出が実行されるときには、80%の割合で第1態様(発光色：白色)が選択され、20%の割合で第2態様(発光色：赤色)が選択される一方、表示結果が「大当たり」となる場合に第3振動演出が実行されるときには、20%の割合で第1態様(発光色：白色)が選択され、80%の割合で第2態様(発光色：赤色)が選択されるようにしてもよい。即ち、第1態様の第3振動演出が実行された場合よりも、第2態様の第3振動演出が実行された場合の方が、表示結果が大当たりとなる割合が高くなるようにしてもよい。

【0748】

(第4振動演出)

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（表示結果が「大当り」となるか否かの報知）が行われるタイミングの直前（例えば、バトル演出における勝敗分岐の前に第1操作促進表示が表示されるタイミング）に、単体振動演出として第4振動演出を実行可能である。本例では、表示結果が大当りとなる場合にのみ第4振動演出が実行可能となる。

【0749】

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、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の攻撃を仕掛けて、スティックコントローラ31Aを操作する（遊技者から遊技機に向かって手前方向に引く）よう遊技者に促すための第1操作促進表示が表示されたタイミング（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を3000ms振動させる動作が1回実行されるものとする。

【0750】

なお、第4振動演出においてスティックコントローラ31Aを振動させる期間は、上記の期間に限らず、例えば、第1操作促進表示が表示されてからスティックコントローラ31Aが操作されるまでの期間は、スティックコントローラ31Aを継続して振動させるようにしてもよい。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りが確定していることが遊技者に報知される。

【0751】

図10-6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10-6(1)は、第1操作促進表示が表示される前に画像表示装置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。また、図10-6(2)は、第1操作促進表示が表示されるタイミングで第4振動演出が実行されないときの、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10-6(A2)は、第1操作促進表示が表示されるタイミングで第4振動演出が実行されるとき、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。

【0752】

図10-6(1)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応した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の勝敗分岐タイミング（味方キャラクタが敵キャラクタに最後の攻撃を仕掛けるタイミング）において、画像表示装置5の画面中央部に味方キャラクタ10TM200A及び敵キャラクタ10TM200Bを表示させ、バトルの勝敗が決することを示唆するバトルエフェクト画像10TM250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。このとき、アクティブ表示領域10TM013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10TM003を表示させている。

【0753】

このとき、図10-6(1)に示すように、演出制御用CPU120は、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。この状態から、第1操作促進表示（「引け!!」の文字）が表示されたことに対応して、図10-6(2)及び(A2)の何れかの状態に移行する。

【0754】

まず、図10-6(2)に示す例では、演出制御用CPU120は、バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタに最後の攻撃を仕掛けている状態で、第1操作促進表示を表示させる。本例では、画像表示装置5の画面中央部に味方キャラクタ10TM200A及び敵キャラクタ10TM200Bを表示させ、バトルの勝敗が決することを示唆するバトルエフェクト画像10TM250を表示させた状態で、画像表示装置5の画面中央部に第1操作促進表示10TM300とともに、スティックコントローラ31Aの操作が有

効となる残り期間を報知するためのタイムバー 10TM300T と、「引け！！」の文字とを表示させる。

【0755】

第1操作促進表示 10TM300、タイムバー 10TM300T、及び、「引け！！」の文字は、背景画像及びスーパーリーチ演出（バトル演出）画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは背景画像及びスーパーリーチ演出（バトル演出）画像よりも手前に表示されているように見える。

【0756】

このとき、図10-6（2）に示す例では、演出制御用CPU120は、変動開始時に第4振動演出を実行しないことに決定していることに基づいて、第4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。

10

【0757】

一方、図10-6（A2）に示す例では、演出制御用CPU120は、変動開始時に第4振動演出を実行することに決定していることに基づいて、第4振動演出を実行し、スティックコントローラ31Aを3000ms振動させる動作を1回実行し、操作部LEDを虹色に発光させる。

【0758】

なお、本実施形態では、実行されている変動表示の表示結果が「大当たり」となる場合のみ、第4振動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、実行されている変動表示の表示結果が「はずれ」となる場合でも、第4振動演出を実行可能としてもよい。例えば、第4振動演出の演出態様として、第1操作促進表示が表示されたときの操作部LEDの発光色が赤色となる第1態様と、第1操作促進表示が表示されたときの操作部LEDの発光色が虹色となる第2態様とがあり、表示結果が「はずれ」となる場合に第4振動演出が実行されるときには、100%の割合で第1態様（発光色：赤色）が選択される一方、表示結果が「大当たり」となる場合に第4振動演出が実行されるときには、40%の割合で第1態様（発光色：赤色）が選択され、60%の割合で第2態様（発光色：虹色）が選択されるようにしてもよい。即ち、第1態様の第4振動演出が実行された場合には、表示結果が大当たりとなることは確定せず、第2態様の第4振動演出が実行された場合には、表示結果が大当たりとなることが確定するようにしてもよい。

20

【0759】

（振動予告演出）

本実施形態では、変動開始時の判定結果に基づいて振動予告演出を実行可能である。振動予告演出とは、変動表示の所定のタイミング（本例では、変動表示を開始して5000ms経過したタイミング）で、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示を、それまでの静止態様とは異なる動作態様で表示する予告演出の一例である。アクティブ表示が動作態様で表示されることで、遊技者からは、アクティブ表示が上下左右に振動しているように見える。これにより、スティックコントローラ31Aが振動動作することが遊技者に示唆（報知）されることになる。

30

【0760】

本実施形態では、振動予告演出は、図9-9～図9-12に示した、通常態様のアクティブ表示（本例では、白色の丸形表示）、特殊態様のアクティブ表示（本例では、白色の三角形表示）、青色態様のアクティブ表示（本例では、青色の丸形表示）、及び赤色態様のアクティブ表示（本例では、赤色の丸形表示）の、何れの態様のアクティブ表示に関しても実行可能となっている。そのため、遊技者は、アクティブ表示の形状や表示色（第1態様）のみならず、動作（第2態様）に関しても関心を持つことになる。

40

【0761】

本実施形態では、振動予告演出が実行されることで、前述した各種の単体振動演出（第1振動演出、第2振動演出、第3振動演出、及び第4振動演出）のうち、いずれかの種類の単体振動演出が実行されることが遊技者に報知される。振動予告演出によって予告対象とされている単体振動演出については、後述する図10-19で詳しく説明する。

50

【0762】

なお、以下に示す例では、1回の変動表示において複数種類の単体振動演出が実行される場合に、振動予告演出は、何れか1種類の単体振動演出に対応して実行される例を示しているが、このような形態に限らず、複数種類の単体振動演出それぞれに対応して実行されるようにしてもよい。すなわち、振動予告演出は1回の変動表示において、複数回実行されるようにしてもよい。

【0763】

また、本実施形態では、振動予告演出が実行された場合には、必ず、これに対応した何れかの種類の単体振動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、振動予告演出が実行された場合でも、単体振動演出が実行されないことがあるようにしてもよい。また、振動予告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、保留表示やアクティブ表示（即ち変動表示に対応した特定表示）が上下左右に振動する幅が小さい第1動作態様と、保留表示やアクティブ表示が上下左右に振動する幅が大きい第2動作態様とを設けてもよい。そして、振動予告演出の演出態様に応じて単体振動演出が実行される割合が異なるようにしてもよい。例えば、第1動作態様の振動予告演出が実行された場合には、50%の割合でこれに対応した単体振動演出が実行されるが、第2動作態様の振動予告演出が実行された場合には、100%の割合でこれに対応した単体振動演出が実行されるようにしてもよい。

【0764】

図10-7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10-7(1)～(3)は、予告対象が第2振動演出である場合に振動予告演出が実行されるとき、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。

【0765】

図10-7(1)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始していることに基いて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、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。このとき、アクティブ表示領域10TM013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10TM003を表示させている。

【0766】

このとき、図10-7(1)に示すように、演出制御用CPU120は、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。

【0767】

次いで、図10-7(2)に示すように、演出制御用CPU120は、変動表示の所定のタイミング（本例では、変動表示を開始して5000ms経過したタイミング）で、振動予告演出を実行し、アクティブ表示領域10TM013には、動作態様のアクティブ表示10TM003Sを表示させている。即ち、アクティブ表示を、それまでの静止態様（白色の丸形表示が静止している態様）から動作態様（白色の丸形表示が振動している態様）に変化させている。

【0768】

このとき、図10-7(2)に示すように、演出制御用CPU120は、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。

【0769】

次いで、図10-7(3)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。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 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。

【0770】

このとき、図 10-7 (3) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、振動予告演出を終了させるとともに第 2 振動演出を実行する。即ち、アクティブ表示領域 10 TM 0 1 3 に表示されている動作態様（白色の丸形表示が振動している態様）のアクティブ表示 10 TM 0 0 3 S を、静止態様（白色の丸形表示が静止している態様）に戻して、スティックコントローラ 31 A を 3000ms 振動させる動作を 1 回実行し、操作部 LED を虹色に発光させる。

【0771】

（操作部の振動を伴う変動中予告演出）

本実施形態では、変動開始時の判定結果に基づいて、単体振動演出とは異なる、操作部の振動を伴う変動中予告演出を実行可能である。本実施形態では、操作部の振動を伴う変動中予告演出として、表示結果が大当たりとなることを示唆する強発展演出、大当たり図柄が停止（揺動停止）したこと（これから大当たり遊技状態に制御されること）を祝福する祝福演出、及び、発生する大当たりの種別が確変大当たりであること報知する確変報知演出を実行可能である。

【0772】

これらの強発展演出、祝福演出、及び確変報知演出は、何れも、前述した単体振動演出（第 1 振動演出～第 4 振動演出）とは異なり、スティックコントローラ 31 A（スティックコントローラ 31 A の操作部 LED を含む）とは異なる演出装置による演出を伴う演出である。具体的には、画像表示装置 5 に演出映像を表示する演出や、操作部 LED とは異なる発光部（例えば、遊技領域周囲の枠 LED）を発光させる演出や、画像表示装置 5 の周囲に設けられた可動体を動作させる演出や、スピーカ 8 L、8 R から効果音等を再生出力する演出等に伴って、スティックコントローラ 31 A の振動動作が所定期間行われる予告演出の一例である。

【0773】

このように、操作部の振動を伴う強発展演出、祝福演出、及び確変報知演出は、スティックコントローラ 31 A（スティックコントローラ 31 A の操作部 LED を含む）とは異なる演出装置による演出と、スティックコントローラ 31 A（スティックコントローラ 31 A の操作部 LED を含む）が振動する演出とが関連付けられた演出である。本実施形態における強発展演出、祝福演出、及び確変報知演出は、実行タイミング、演出態様、及び大当たり期待度がそれぞれ異なっている。

【0774】

（強発展演出）

演出制御用 CPU 120 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よりも所定期間前のタイミング（例えば、バトル演出が開始される 40 秒前のタイミング）で、操作部の振動を伴う変動中予告演出として強発展演出を実行可能である。この強発展演出は、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が決定され、表示結果を示唆する予告演出の一種である。

【0775】

図 10-8 (1) ～ (6) は、強発展演出が実行される場合の、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 31 A の態様との関係を示す説明図である。図 10-8 では、演出図と対応させて、スティックコントローラ 31 A の態様を演出図の右下方に示している。

【0776】

図 10-8 (1) に示すように、演出制御用 CPU 120 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 5 L 及び図柄表示エリア 5 R 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。このとき、小図柄表示エリ

10

20

30

40

50

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。このとき、アクティブ表示領域1 0 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1 0 T M 0 0 3を表示させている。

【0 7 7 7】

このとき、図1 0 - 8 (1) に示すように、演出制御用C P U 1 2 0は、スティックコントローラ3 1 Aの態様を非特別態様（非振動態様）としている。

【0 7 7 8】

次いで、図1 0 - 8 (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よりも所定期間前のタイミング（例えば、バトル演出が開始される4 0 秒前のタイミング）で、強発展演出を実行する。強発展演出では、まず、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として暗転画像1 0 T M 4 0 0を表示させることにより、背景画像、飾り図柄、及びリーチ演出画像の視認性を低下させて視認困難状態とするブラックアウト演出を実行する。

【0 7 7 9】

ここで、ブラックアウト演出により、背景画像、飾り図柄、及びリーチ演出画像は視認困難状態となるが、通常態様のアクティブ表示1 0 T M 0 0 3と小図柄は視認可能な状態のままである。即ち、図柄表示エリア5 L及び図柄表示エリア5 Rにおいて停止表示していた「7」の飾り図柄、並びに、図柄表示エリア5 Cにおいて変動表示されている飾り図柄の視認性は低下する一方で、アクティブ表示領域1 0 T M 0 1 3において表示されていた通常態様のアクティブ表示1 0 T M 0 0 3、並びに、小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rにおいて変動表示されている小図柄の視認性は低下していない。

【0 7 8 0】

このとき、図1 0 - 8 (2) に示すように、演出制御用C P U 1 2 0は、スティックコントローラ3 1 Aの態様を非特別態様（非振動態様）のままとしている。

【0 7 8 1】

次いで、図1 0 - 8 (3) に示すように、演出制御用C P U 1 2 0は、強発展演出が開始されてから所定期間（本例では1 0 秒間）が経過したタイミングで、暗転画像1 0 T M 4 0 0を継続して表示させるとともに、暗転画像1 0 T M 4 0 0に炎エフェクト画像1 0 T M 4 1 0と「決戦」の文字とが重畳表示されるエフェクト演出を実行する。炎エフェクト画像1 0 T M 4 1 0は暗転画像1 0 T M 4 0 0よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像であり、「決戦」の文字は炎エフェクト画像1 0 T M 4 1 0よりもさらに表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像である。そのため、遊技者からは、手前から奥に向けて、「決戦」の文字、炎エフェクト画像1 0 T M 4 1 0、暗転画像1 0 T M 4 0 0の順で表示されているように見える。

【0 7 8 2】

このとき、図1 0 - 8 (3) に示すように、演出制御用C P U 1 2 0は、所定の演出の実行期間（例えば、「決戦」の文字が表示されている期間等）に対応させて、スティックコントローラ3 1 Aを1 5 0 0 m s 振動させる動作（O N : 1 5 0 0 m s , O F F : 5 0 0 m s の周期）を1 0 回実行し、操作部L E Dを白色に発光させる。

【0 7 8 3】

次いで、図1 0 - 8 (4) に示すように、演出制御用C P U 1 2 0は、強発展演出が開始されてから所定期間（本例では3 0 秒間）が経過したタイミングで、可動体1 0 T M 4 5 0を傾倒位置から起立位置に動作させる可動体動作演出を実行する。

【0 7 8 4】

このとき、図1 0 - 8 (4) に示すように、演出制御用C P U 1 2 0は、所定の演出の

10

20

30

40

50

実行期間（例えば、可動体 10TM450 が起立位置にされている期間等）に対応させて、スティックコントローラ 31A を 10000ms 振動させる動作を 1 回実行し、操作部 LED を白色に発光させる。

【0785】

次いで、図 10-8（5）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、強発展演出が開始されてから所定期間（本例では 40 秒間）が経過したタイミングで、起立位置にある可動体 10TM450 を傾倒位置に戻す動作を実行し、これにより可動体動作演出を終了させる。

【0786】

このとき、図 10-8（5）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、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。

10

【0787】

次いで、図 10-8（6）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミングにおいて、強発展演出を終了させる。強発展演出の終了に伴い、ブラックアウト演出及びエフェクト演出を終了させるとともに、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 10TM200A と敵キャラクタ 10TM200B とを表示させる。

【0788】

このとき、図 10-8（6）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、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。

20

【0789】

このように、強発展演出では、ブラックアウト演出、エフェクト演出、及び可動体動作演出を含む一連の演出が実行され、エフェクト演出及び可動体演出の実行期間中に、それぞれ、所定の期間（例えば 1500ms）スティックコントローラ 31A が振動する。強発展演出における操作部 LED の発光色は白色であり、遊技者は、強発展演出が実行されることで大当たり期待度が高いことを確認できる。

【0790】

なお、強発展演出では、スピーカ 8L、8R から強発展演出固有の効果音等が再生出力されている期間に対応させて、スティックコントローラ 31A を振動させる動作を実行させるとともに操作部 LED を発光させるようにしてもよい。

30

【0791】

（祝福演出）

演出制御用 CPU 120 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、遊技者が大当たりの発生を把握したタイミングで、操作部の振動を伴う変動中予告演出として、祝福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祝福演出が実行される。

【0792】

図 10-9（1）～（3）は、祝福演出が実行される場合の、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 の態様との関係を示す説明図である。図 10-9 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。

40

【0793】

図 10-9（1）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面中央部に、味方キャラクタ 10TM200A が敵キャラクタ 10TM200B に最後の攻撃を仕掛けている画像とともに、バトルの勝敗が決することを示唆するバトルエフェクト画像 10TM250 を表示させた状態で、第 1 操作促進表示を表示させるべきタイミングにおいて、画像表示装置 5 の画面中央部に、第 1 操作促進表示 10TM300、スティックコントローラ 31A の操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバー 10TM300T、及び、「引け！！」の文字を表示させる。

【0794】

50

ここで、第1操作促進表示10TM300、タイムバー10TM300T、及び、「引け!!」の文字は、背景画像及びスーパーリーチ演出（バトル演出）画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは背景画像及びスーパーリーチ演出（バトル演出）画像よりも手前に表示されているように見える。このとき、演出制御用CPU120は、小図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、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10TM013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10TM003を表示させている。

【0795】

このとき、図10-9（1）に示すように、演出制御用CPU120は、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。

10

【0796】

次いで、図10-9（2）に示すように、演出制御用CPU120は、遊技者によってスティックコントローラ31Aの操作が行われたタイミングで、勝利演出を実行し、画像表示装置5に、味方キャラクタ10TM200Aが敵キャラクタ10TM200Bに勝利した状態の画像を表示するとともに、画像表示装置5の中央部に「勝利」の文字を表示させ、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が「大当たり」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「222」）を揺動停止させる。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。

【0797】

このとき、図10-9（2）に示すように、演出制御用CPU120は、祝福演出を実行し、所定の演出の実行期間（例えば、飾り図柄の組合せが揺動停止されている期間等）に対応させてスティックコントローラ31Aを6000ms振動させる動作を1回実行し、操作部LEDを虹色に発光させる。

20

【0798】

次いで、図10-9（3）に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングにおいて、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が「大当たり」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「222」）を停止表示させる。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。

【0799】

このとき、図10-9（3）に示すように、演出制御用CPU120は、祝福演出を終了し、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。

30

【0800】

このように、祝福演出では、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利して飾り図柄（大当たり図柄）が揃ったタイミングで、所定の期間（例えば6000ms）スティックコントローラ31Aが振動する。祝福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。

【0801】

なお、祝福演出では、スピーカ8L、8Rから祝福演出固有の効果音等が再生出力されている期間に対応させて、スティックコントローラ31Aを振動させる動作を実行させるとともに操作部LEDを発光させるようにしてもよい。

40

【0802】

（確変報知演出）

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、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において、操作部の振動を伴う変動中予告演出として確変報知演出を実行可能である。

【0803】

50

大当たり種別示唆演出では、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「２２２」）を奇数図柄の組み合わせ（例えば「５５５」、「７７７」等）に変化させるための一連の演出が実行される。この一連の演出には、例えば、（１）画面にヒビが入った画像が表示される演出と、（２）押しボタン３１Ｂを操作するよう遊技者に促すための第２操作促進表示１０ＴＭ６００が表示される演出と、（３）遊技者が押しボタン３１Ｂを押下したことに応じて画面が割れる画像又は画面が割れない画像の何れかが表示される演出と、が含まれる。

【０８０４】

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、最終的に（３）で画面が割れる画像が表示されることで、大当たり種別が確変大当たりであることが報知されるとともに、飾り図柄の組合せの変化と同時にスティックコントローラ３１Ａが振動する。このとき、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。

【０８０５】

一方、偶数図柄の組み合わせが奇数図柄の組み合わせに変化しない場合には、最終的に（３）で画面が割れない画像が表示されることで、大当たり種別が通常大当たりであることが報知される。このときには、スティックコントローラ３１Ａが振動せず非特別態様（非振動態様）のままとなる。即ち、確変報知演出は実行されない。

【０８０６】

ここで、本実施形態では、確変報知演出の演出態様として、スティックコントローラ３１Ａに設けられた発光装置（操作部ＬＥＤ）の発光色が異なる複数の態様を設けている。本例では、確変報知演出の演出態様が「第４態様」に決定されたことに対応して、操作部ＬＥＤの発光色が白色となり、確変報知演出の演出態様が「第５態様」に決定されたことに対応して、操作部ＬＥＤの発光色が虹色となる。第４態様の確変報知演出では、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。また、第５態様の確変報知演出では、スティックコントローラ３１Ａを４５００ｍｓ振動させる動作が１回実行されるものとする。

【０８０７】

本実施形態では、発生する確変大当たりのラウンド数が、少なくとも最少のラウンド数（本例では２Ｒ）ではない場合（本例では４Ｒ又は１０Ｒの何れかである場合）に、第４態様の確変報知演出を実行可能であり、発生する確変大当たりのラウンド数が最多のラウンド数（本例では１０Ｒ）である場合にのみ、第５態様の確変報知演出を実行可能である。

【０８０８】

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、操作部の振動を伴う変動中予告演出として確変報知演出を実行可能であり、その確変報知演出の実行有無は、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、その確変報知演出の態様（発光部の発光色及び実行期間）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、確変報知演出が実行されるか否かと、その演出態様に引き続き関心を持つことになる。

【０８０９】

図１０－１０（１）～（３）は、大当たり種別示唆演出が実行される場合の、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の態様との関係を示す説明図である。図１０－１０（４）は、大当たり種別示唆演出が実行され、確変報知演出が実行されないときの、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の態様との関係を示す説明図であり、図１０－１０（Ａ４）及び（Ｂ４）は、大当たり種別示唆演出が実行され、確変報知演出が実行されるとき、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の態様との関係を示す説明図である。図１０－１０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。

10

20

30

40

50

【0810】

図10-10(1)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングにおいて、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が「大当り」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「222」)を停止表示させる。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実行している。このとき、アクティブ表示領域10TM013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10TM003を表示させている。

【0811】

このとき、図10-10(1)に示すように、演出制御用CPU120は、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。

10

【0812】

次いで、図10-10(2)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンにおける大当り種別示唆演出を実行させるべきタイミングにおいて、大当り種別示唆演出を実行し、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が「大当り」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「222」)を停止表示させた状態で、画像表示装置5の画面を構成する透明部材(ガラス板等)にヒビが入った態様のヒビ画像(画面ヒビ画像10TM500)を重畳表示させる。飾り図柄はヒビ画像よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える)画像である。そのため、遊技者からは、手前から奥に向けて、飾り図柄、ヒビ画像の順で表示されているように見える。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。

20

【0813】

このとき、図10-10(1)に示すように、演出制御用CPU120は、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。

【0814】

次いで、図10-10(3)に示すように、第2操作促進表示を表示させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の画面中央部に、押しボタン31Bを操作するよう遊技者に促すための第2操作促進表示10TM600、及び、押しボタン31Bの操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバー10TM600Tを表示させる。第2操作促進表示10TM600、及び、タイムバー10TM600Tは、画面ヒビ画像及び飾り図柄よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位である)画像であるため、遊技者からは画面ヒビ画像及び飾り図柄よりも手前に表示されているように見える。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実行している。

30

【0815】

次いで、変動開始時に確変報知演出を実行しないことに決定している場合には、図10-10(4)に示すように、演出制御用CPU120は、遊技者によって押しボタン31Bの操作が行われたタイミングで、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、大当り種別が「2R通常大当り」となる偶数図柄の組合せ(本例では、「222」)を継続して停止表示させ、画像表示装置5の画面を構成する透明部材(ガラス板等)にヒビが入った態様のヒビ画像(画面ヒビ画像10TM500)を重畳表示させた状態で、画像表示装置5の中央部に「通常大当り」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実行している。

40

【0816】

このとき、図10-10(4)に示すように、演出制御用CPU120は、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。

【0817】

また、変動開始時に第4態様の確変報知演出を実行することに決定している場合には、図10-10(A4)に示すように、演出制御用CPU120は、遊技者によって押しボタン31Bの操作が行われたタイミングで、図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示されていた、大当り種別が「2R通常大当り」となる偶数図柄の組合せ(本例では、「222」)を、大当り種別が「4R確変大当り」となる奇数図柄の組合せ(本例では、

50

「５５５」）に変化させる。

【０８１８】

また、画面ヒビ画像１０ＴＭ５００を、画像表示装置５の画面を構成する透明部材が割れた態様の画像（画面割れ画像１０ＴＭ５００Ａ）に変化させるとともに、画像表示装置５の中央部に「確変大当り」の文字を表示させる。奇数図柄の組合せ（本例では、「５５５」）、及び、「確変大当り」の文字は、画面割れ画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは画面割れ画像よりも手前に表示されているように見える。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実行している。即ち、示唆する大当り種別を、通常大当りから確変大当りに変更する。

【０８１９】

このとき、図１０－１０（Ａ４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４態様の確変報知演出の実行に伴い、スティックコントローラ３１Ａを３０００ｍｓ振動させる動作を１回実行し、操作部ＬＥＤを白色に発光させる。

【０８２０】

また、変動開始時に第５態様の確変報知演出を実行することに決定している場合には、図１０－１０（Ｂ４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者によって押しボタン３１Ｂの操作が行われたタイミングで、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示されていた、大当り種別が「２Ｒ通常大当り」となる偶数図柄の組合せ（本例では、「２２２」）を、大当り種別が「１０Ｒ確変大当り」となる奇数図柄の組合せ（本例では、「７７７」）に変化させる。

【０８２１】

また、画面ヒビ画像１０ＴＭ５００を、画像表示装置５の画面を構成する透明部材が割れた態様の画像（画面割れ画像１０ＴＭ５００Ａ）に変化させるとともに、画像表示装置５の中央部に「確変ＭＡＸ大当り」の文字を表示させる。奇数図柄の組合せ（本例では、「７７７」）、及び、「確変ＭＡＸ大当り」の文字は、画面割れ画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは画面割れ画像よりも手前に表示されているように見える。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実行している。即ち、示唆する大当り種別を、通常大当りから確変大当りに変更するとともに、最大ラウンド数の大当りが発生することを報知する。

【０８２２】

このとき、図１０－１０（Ｂ４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第５態様の確変報知演出の実行に伴い、スティックコントローラ３１Ａを４５００ｍｓ振動させる動作を１回実行し、操作部ＬＥＤを虹色に発光させる。

【０８２３】

なお、確変報知演出では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから確変報知演出固有の効果音等（第４態様の確変報知演出：効果音Ａ、第５態様の確変報知演出：効果音Ｂ）が再生出力されている期間に対応させて、スティックコントローラ３１Ａを振動させる動作を実行させるとともに操作部ＬＥＤを発光させるようにしてもよい。

【０８２４】

（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。

【０８２５】

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（大当り又ははずれ、大当りとなる場合の大当り種別）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

10

20

30

40

50

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。

【0826】

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。

【0827】

図10-11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10-11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10-11に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【0828】

まず、演出制御用CPU120は、第1振動演出の実行有無及び演出態様を、第1振動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10-13参照）に基づいて決定する（ステップS10TM1000）。

【0829】

図10-13に示すように、第1振動演出の実行有無及び演出態様決定テーブルでは、表示結果指定コマンドによって指定された表示結果に応じて、第1振動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。

【0830】

演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」である場合には、90%の割合で第1振動演出を実行しないことに決定し、7%の割合で第1態様（発光色：白、実行期間：1500ms）の第1振動演出を実行することに決定し、3%の割合で第2態様（発光色：赤、実行期間：3000ms）の第1振動演出を実行することに決定する。

【0831】

演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」である場合には、50%の割合で第1振動演出を実行しないことに決定し、15%の割合で第1態様（発光色：白、実行期間：1500ms）の第1振動演出を実行することに決定し、30%の割合で第2態様（発光色：赤、実行期間：3000ms）の第1振動演出を実行することに決定し、5%の割合で第3態様（発光色：虹、実行期間：3000ms）の第1振動演出を実行することに決定する。

【0832】

このように、第1振動演出が実行されるときの方が、第1振動演出が実行されないときよりも大当たり期待度が高くなっている。従って、遊技者は、変動開始直後に第1振動演出が実行されるか否かに注目することになる。

【0833】

また、第1振動演出の演出態様に関しては、第2態様の方が第1態様よりも大当たり期待度は高くなっており、第3態様の方が第2態様よりも大当たり期待度は高くなっている。特に、本例では、第3態様の第1振動演出が実行されたことにより、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となることが確定する。即ち、第3態様の第1振動演出は、当該変動表示の表示結果が大当たりに当選していることを示唆（報知）する大当たり確定演出の一例である。このように、第1振動演出が実行されるときに演出態様に関しては、第1態様（期待度

10

20

30

40

50

：低）＜第２態様（期待度：高）＜第３態様（期待度：確定）の順で大当たり期待度が高くなっている。このように複数の演出態様が存在することにより、第１振動演出が実行されるときに、遊技者は、その演出態様（操作部ＬＥＤの発光色やスティックコントローラ３１Ａの振動期間）にも注目することになる。

【０８３４】

なお、特定のキャラクタやストーリー等をモチーフとした遊技機として、大当たり確率が異なる複数の機種が存在する場合（例えば、同一シリーズの遊技機として、大当たり確率が最も低いフルスペックと、大当たり確率が中間であるミドルスペックと、大当たり確率が最も高いライトスペックとが存在する場合）に、大当たり確率が高い機種における第１振動演出の期待度と、大当たり確率が低い機種における第１振動演出の期待度とを異ならせるようにしてもよく、共通としてもよい。例えば、低確率時における設定値１に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、 $1/199$ で大当たりに当選するようになっているミドルスペックの機種では、第１態様の第１振動演出の大当たり期待度を６０％以上、第２態様の第１振動演出の大当たり期待度を８０％以上、第３態様の第１振動演出の大当たり期待度を１００％とし、低確率時における設定値１に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、 $1/319$ で大当たりに当選するようになっているフルスペックの機種では、第１態様の第１振動演出の大当たり期待度を５０％以上、第２態様の第１振動演出の大当たり期待度を７０％以上、第３態様の第１振動演出の大当たり期待度を１００％としてもよい。

【０８３５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時に判定された変動パターン、即ち、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが、リーチ演出を伴う変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「ノーマルリーチ大当たり」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Ｓ１０ＴＭ１０１０）。リーチ演出を伴う変動パターンでない場合（変動パターンが「非リーチはずれ」である場合）には（ステップＳ１０ＴＭ１０１０でＮＯ）、ステップＳ１０ＴＭ１０３０に処理を進める。

【０８３６】

リーチ演出を伴う変動パターンである場合（変動パターンが「ノーマルリーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「ノーマルリーチ大当たり」又は「スーパーリーチ大当たり」である場合）には（ステップＳ１０ＴＭ１０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２振動演出の実行有無を、第２振動演出の実行有無を決定するためのテーブル（図１０－１４参照）に基づいて決定する（ステップＳ１０ＴＭ１０２０）。

【０８３７】

図１０－１４に示すように、第２振動演出の実行有無決定テーブルでは、表示結果指定コマンドによって指定された表示結果に応じて、第２振動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。

【０８３８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果が「はずれ」である場合には、１００％の割合で第２振動演出を実行しないことに決定する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果が「大当たり」である場合には、９５％の割合で第２振動演出を実行しないことに決定し、５％の割合で第２振動演出（発光色：虹、実行期間：３０００ｍｓ）を実行することに決定する。

【０８３９】

このように、本例では、第２振動演出が実行されたことにより、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となることが確定する。即ち、第２振動演出は、当該変動表示の表示結果が大当たりに当選していることを示唆（報知）する大当たり確定演出の一例である。

【０８４０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時に判定された変動パターン、即ち、変動パターン指定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Ｓ１０ＴＭ１０３０）。スーパーリーチを伴う変動パターンでない場合（

10

20

30

40

50

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S10TM1030でNO）、ステップS10TM1070に処理を進める。

【0841】

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S10TM1030でYES）、演出制御用CPU120は、強発展演出の実行有無を、強発展演出の実行有無を決定するためのテーブル（図10-15参照）に基づいて決定する（ステップS10TM1040）。

【0842】

図10-15に示すように、強発展演出の実行有無決定テーブルでは、表示結果指定コマンドによって指定された表示結果に応じて、強発展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。

10

【0843】

演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」である場合には、80%の割合で強発展演出を実行しないことに決定し、20%の割合で強発展演出を実行することに決定する。演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」である場合には、40%の割合で強発展演出を実行しないことに決定し、60%の割合で強発展演出を実行することに決定する。

【0844】

このように、強発展演出が実行されるときの方が、強発展演出が実行されないときよりも大当たり期待度が高くなっている。従って、遊技者は、強発展演出が実行されるか否かに注目することになる。

20

【0845】

なお、特定のキャラクタやストーリー等をモチーフとした遊技機として、大当たり確率が異なる複数の機種が存在する場合（例えば、同一シリーズの遊技機として、大当たり確率が最も低いフルスペックと、大当たり確率が中間であるミドルスペックと、大当たり確率が最も高いライトスペックとが存在する場合）に、大当たり確率が高い機種における強発展演出の期待度と、大当たり確率が低い機種における強発展演出の期待度とを異ならせるようにしてもよく、共通としてもよい。例えば、低確率時における設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、 $1/199$ で大当たり当選しているミドルスペックの機種では、強発展演出の大当たり期待度を40%以上とし、低確率時における設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、 $1/319$ で大当たり当選しているフルスペックの機種でも、強発展演出の大当たり期待度を40%以上としてもよい。

30

【0846】

次いで、演出制御用CPU120は、第3振動演出の実行有無を、第3振動演出の実行有無を決定するテーブル（図10-16参照）に基づいて決定する（ステップS10TM1050）。

【0847】

図10-16に示すように、第3振動演出の実行有無決定テーブルでは、表示結果指定コマンドによって指定された表示結果に応じて、第3振動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。

40

【0848】

演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」である場合には、95%の割合で第3振動演出を実行しないことに決定し、5%の割合で第3振動演出を実行することに決定する。演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」である場合には、30%の割合で第3振動演出を実行しないことに決定し、70%の割合で第3振動演出（発光色：白、実行期間：1500ms）を実行することに決定する。

【0849】

このように、第3振動演出が実行されるときの方が、第3振動演出が実行されないとき

50

よりも大当たり期待度が高くなっている。従って、遊技者は、第3振動演出が実行されるか否かに注目することになる。

【0850】

なお、特定のキャラクタやストーリー等をモチーフとした遊技機として、大当たり確率が異なる複数の機種が存在する場合（例えば、同一シリーズの遊技機として、大当たり確率が最も低いフルスペックと、大当たり確率が中間であるミドルスペックと、大当たり確率が最も高いライトスペックとが存在する場合）に、大当たり確率が高い機種における強発展演出の期待度と、大当たり確率が低い機種における強発展演出の期待度とを異ならせるようにしてもよく、共通としてもよい。例えば、低確率時における設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、 $1/199$ で大当たり当選するようになっているミドルスペックの機種では、第3振動演出の大当たり期待度を50%以上とし、低確率時における設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、 $1/319$ で大当たり当選するようになっているフルスペックの機種でも、第3振動演出の大当たり期待度を50%以上としてもよい。

10

【0851】

次いで、演出制御用CPU120は、第4振動演出の実行有無を、第4振動演出の実行有無を決定するテーブル（図10-17参照）に基づいて決定する（ステップS10TM1060）。

【0852】

図10-17に示すように、第4振動演出の実行有無決定テーブルでは、表示結果指定コマンドによって指定された表示結果に応じて、第4振動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

【0853】

演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」である場合には、100%の割合で第4振動演出を実行しないことに決定する。演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」である場合には、95%の割合で第4振動演出を実行しないことに決定し、5%の割合で第4振動演出（発光色：虹、実行期間：3000ms）を実行することに決定する。

【0854】

このように、本例では、第4振動演出が実行されたことにより、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となることが確定する。即ち、第4振動演出は、当該変動表示の表示結果が大当たり当選していることを示唆（報知）する大当たり確定演出の一例である。

30

【0855】

次いで、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を、カットイン予告演出の実行有無を決定するためのテーブル（図10-18参照）に基づいて決定する（ステップS10TM1070）。

【0856】

本実施形態におけるカットイン予告演出は、表示結果を示唆する予告演出の一種であり、バトル演出が実行されているときの所定のタイミング（本例では、第1操作促進表示が表示される5秒前のタイミング）で、「激熱」という文字が表示されたカットイン画像10TM700が、画像表示装置5の画面上下方向の中央領域全体に表示される（図10-24（9）参照）。遊技者から見ると、他の演出に係る画像が表示されているときに、突如として、他の演出に係る画像よりも優先度の高い表示態様の（表示レイヤが上位であり他の演出に係る画像よりも手前側に表示されているように見える）カットイン画像が表示されることになるため、カットイン予告演出実行時の画面変化に引きつけられることになる。

40

【0857】

図10-18に示すように、カットイン予告演出の実行有無決定テーブルでは、表示結果指定コマンドによって指定された表示結果に応じて、カットイン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。

【0858】

50

演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」である場合には、80%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、20%の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」である場合には、50%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、50%の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。

【0859】

このように、カットイン予告演出が実行されるときの方が、カットイン予告演出が実行されないときよりも大当たり期待度が高くなっている。従って、バトル演出が実行されているときに、遊技者は、カットイン予告演出が実行されるか否かに注目することになる。

【0860】

次いで、演出制御用CPU120は、第2振動演出（ステップS10TM1020で実行有無を決定）、第3振動演出（ステップS10TM1050で実行有無を決定）、又は第4振動演出（ステップS10TM1060で実行有無を決定）のいずれかを実行することに決定しているかを判定する（ステップS10TM1080）。第2振動演出、第3振動演出、及び第4振動演出のいずれも実行しないことに決定している場合には（ステップS10TM1080でNO）、ステップS10TM1100に処理を進める。

【0861】

第2振動演出、第3振動演出、又は第4振動演出のいずれかを実行することに決定している場合には（ステップS10TM1080でYES）、演出制御用CPU120は、振動予告演出の実行有無及び予告対象を、振動予告演出の実行有無及び予告対象を決定するためのテーブル（図10-19参照）に基づいて決定する（ステップS10TM1090）。

【0862】

図10-19に示すように、振動予告演出の実行有無及び予告対象決定テーブルでは、表示結果指定コマンドによって指定された表示結果に応じて、振動予告演出の実行有無と、その振動予告演出によって実行することが予告される（予告対象となっている）単体振動演出の種別（第2振動演出、第3振動演出、又は第4振動演出）とを決定するための判定値が割り振られている。

【0863】

演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」となる場合であって、実行することに決定されている単体振動演出が第3振動演出であるときに、90%の割合で振動予告演出を実行しないことに決定し、10%の割合で予告対象を第3振動演出とする振動予告演出を実行することに決定する。

【0864】

演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」となる場合であって、実行することに決定されている単体振動演出が第2振動演出であるときに、80%の割合で振動予告演出を実行しないことに決定し、20%の割合で予告対象を第2振動演出とする振動予告演出を実行することに決定する。

演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」となる場合であって、実行することに決定されている単体振動演出が第3振動演出であるときに、70%の割合で振動予告演出を実行しないことに決定し、30%の割合で予告対象を第3振動演出とする振動予告演出を実行することに決定する。

演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」となる場合であって、実行することに決定されている単体振動演出が第4振動演出であるときに、80%の割合で振動予告演出を実行しないことに決定し、20%の割合で予告対象を第4振動演出とする振動予告演出を実行することに決定する。

演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」となる場合であって、実行することに決定されている単体振動演出が第2振動演出及び第3振動演出であるときに、80%の割合で振動予告演出を実行しないことに決定し、20%の割合で予告対象を第2振動演出とする振動予告演出を実行することに決定する。

10

20

30

40

50

演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」となる場合であって、実行することに決定されている単体振動演出が第2振動演出及び第4振動演出であるときに、80%の割合で振動予告演出を実行しないことに決定し、20%の割合で予告対象を第2振動演出とする振動予告演出を実行することに決定する。

演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」となる場合であって、実行することに決定されている単体振動演出が第3振動演出及び第4振動演出であるときに、60%の割合で振動予告演出を実行しないことに決定し、40%の割合で予告対象を第3振動演出とする振動予告演出を実行することに決定する。

演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」となる場合であって、実行することに決定されている単体振動演出が第2振動演出、第3振動演出、及び第4振動演出であるときに、80%の割合で振動予告演出を実行しないことに決定し、20%の割合で予告対象を第2振動演出とする振動予告演出を実行することに決定する。

10

【0865】

このように、振動予告演出が実行されるときの方が、振動予告演出が実行されないときよりも大当たり期待度が高くなっている。従って、遊技者は、振動予告演出が実行されるか否かに注目することになる。

【0866】

なお、本実施形態では、複数種類の単体振動演出を実行することに決定されている場合には、振動予告演出を実行するときに、最も先に実行される単体振動演出を予告対象とする例を示したが、このような形態に限らず、複数種類の単体振動演出を実行することに決定されている場合に、振動予告演出を実行するときには、2番目以降に実行される単体振動演出を予告対象としてもよい。例えば、第3振動演出及び第4振動演出が実行されることに決定している場合に、予告対象を第4振動演出とする振動予告演出を実行してもよい。

20

【0867】

また、このように、複数種類の単体振動演出を実行することに決定している場合であって、後に実行される単体振動演出を予告対象とする振動予告演出が実行可能であるときに、先に実行される単体振動演出を予告対象とする振動予告演出が実行されるときよりも、後に実行される単体振動演出を予告対象とする振動予告演出が実行されるときの方が、大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【0868】

このような構成によれば、複数種類の単体振動演出が実行される場合に、遊技者は、何れの単体振動演出に対応した振動予告演出が実行されるかにも注目することになるため、単体振動演出と振動予告演出の興趣を一層向上させることができる。

30

【0869】

次いで、演出制御用CPU120は、第3振動演出（ステップS10TM1050で実行有無を決定）、強発展演出（ステップS10TM1040で実行有無を決定）、又はカットイン予告演出（ステップS10TM1070で実行有無を決定）のいずれかを実行することに決定しているかを判定する（ステップS10TM1100）。第3振動演出、強発展演出、及びカットイン予告演出のいずれも実行しないことに決定している場合には（ステップS10TM1100でNO）、ステップS10TM1120に処理を進める。

40

【0870】

第3振動演出、強発展演出、又はカットイン予告演出のいずれかを実行することに決定している場合には（ステップS10TM1100でYES）、後述するタイマー演出の実行有無、及び対応する予告演出を、タイマー演出の実行有無及び対応する予告演出を決定するためのテーブル（図10-20参照）に基づいて決定する（ステップS10TM1110）。

【0871】

この実施の形態では、変動開始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、表示結果を示唆する予告演出の一種である第3振動演出、強発展演出、及びカットイン予告演出のいずれかに対応した演出であり、第3振動演出、強発展演出

50

出、及びカットイン予告演出のいずれか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。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第3振動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強発展演出に対応した変動中予告演出の一例でもあり、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カットイン予告演出に対応した変動中予告演出の一例でもある。

【0872】

この実施の形態では、タイマー演出は、第3振動演出、強発展演出、及びカットイン予告演出のいずれかが実行される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10TM800が表示される。タイマー画像10TM800が表示されたタイミングでは、タイマー画像10TM800は初期値n（例えば、30秒を示す「00:30」の数値、60秒を示す「01:00」の数値）を示している（図10-23（1）参照）。そして、タイマー画像10TM800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）で第3振動演出、強発展演出、及びカットイン予告演出のいずれかが実行されることになる（図10-23（7）参照）。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。

【0873】

図10-20に示すように、タイマー演出の実行有無及び対応する予告演出を決定するためのテーブルでは、表示結果指定コマンドによって指定された表示結果に応じて、タイマー演出の実行有無と、そのタイマー演出に対応する予告演出（第3振動演出、強発展演出、又はカットイン予告演出）を決定するための判定値が割り振られている。

【0874】

演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」となる場合であって、実行することに決定されている予告演出が第3振動演出であるときに、70%の割合でタイマー演出を実行しないことに決定し、30%の割合で第3振動演出に対応するタイマー演出を実行することに決定する。

演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」となる場合であって、実行することに決定されている予告演出が強発展演出であるときに、70%の割合でタイマー演出を実行しないことに決定し、30%の割合で強発展演出に対応するタイマー演出を実行することに決定する。

演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」となる場合であって、実行することに決定されている予告演出がカットイン予告演出であるときに、70%の割合でタイマー演出を実行しないことに決定し、30%の割合でカットイン予告演出に対応するタイマー演出を実行することに決定する。

演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」となる場合であって、実行することに決定されている予告演出が第3振動演出及び強発展演出であるときに、60%の割合でタイマー演出を実行しないことに決定し、20%の割合で第3振動演出に対応するタイマー演出を実行することに決定し、20%の割合で強発展演出に対応するタイマー演出を実行することに決定する。

演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」となる場合であって、実行することに決定されている予告演出が第3振動演出及びカットイン予告演出であるときに、60%の割合でタイマー演出を実行しないことに決定し、20%の割合で第3振動演出に対応するタイマー演出を実行することに決定し、20%の割合でカットイン予告演出に対応するタイマー演出を実行することに決定する。

演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」となる場合であって、実行すること

10

20

30

40

50

に決定されている予告演出が強発展演出及びカットイン予告演出であるときに、60%の割合でタイマー演出を実行しないことに決定し、20%の割合で強発展演出に対応するタイマー演出を実行することに決定し、20%の割合でカットイン予告演出に対応するタイマー演出を実行することに決定する。

演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」となる場合であって、実行することに決定されている予告演出が第3振動演出、強発展演出、及びカットイン予告演出であるときに、55%の割合でタイマー演出を実行しないことに決定し、15%の割合で第3振動演出に対応するタイマー演出を実行することに決定し、15%の割合で強発展演出に対応するタイマー演出を実行することに決定し、15%の割合でカットイン予告演出に対応するタイマー演出を実行することに決定する。

10

【0875】

演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」となる場合であって、実行することに決定されている予告演出が第3振動演出であるときに、40%の割合でタイマー演出を実行しないことに決定し、60%の割合で第3振動演出に対応するタイマー演出を実行することに決定する。

演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」となる場合であって、実行することに決定されている予告演出が強発展演出であるときに、40%の割合でタイマー演出を実行しないことに決定し、60%の割合で強発展演出に対応するタイマー演出を実行することに決定する。

20

演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」となる場合であって、実行することに決定されている予告演出がカットイン予告演出であるときに、40%の割合でタイマー演出を実行しないことに決定し、60%の割合でカットイン予告演出に対応するタイマー演出を実行することに決定する。

演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」となる場合であって、実行することに決定されている予告演出が第3振動演出及び強発展演出であるときに、30%の割合でタイマー演出を実行しないことに決定し、35%の割合で第3振動演出に対応するタイマー演出を実行することに決定し、35%の割合で強発展演出に対応するタイマー演出を実行することに決定する。

30

演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」となる場合であって、実行することに決定されている予告演出が第3振動演出及びカットイン予告演出であるときに、30%の割合でタイマー演出を実行しないことに決定し、35%の割合で第3振動演出に対応するタイマー演出を実行することに決定し、35%の割合でカットイン予告演出に対応するタイマー演出を実行することに決定する。

演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」となる場合であって、実行することに決定されている予告演出が強発展演出及びカットイン予告演出であるときに、30%の割合でタイマー演出を実行しないことに決定し、35%の割合で強発展演出に対応するタイマー演出を実行することに決定し、35%の割合でカットイン予告演出に対応するタイマー演出を実行することに決定する。

40

演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」となる場合であって、実行することに決定されている予告演出が第3振動演出、強発展演出、及びカットイン予告演出であるときに、10%の割合でタイマー演出を実行しないことに決定し、30%の割合で第3振動演出に対応するタイマー演出を実行することに決定し、30%の割合で強発展演出に対応するタイマー演出を実行することに決定し、30%の割合でカットイン予告演出に対応するタイマー演出を実行することに決定する。

【0876】

このように、タイマー演出が実行されるときの方が、タイマー演出が実行されないときよりも大当たり期待度が高くなっている。従って、遊技者は、タイマー演出が実行されるか否かを注目することになる。

【0877】

なお、本実施形態では、複数種類の予告演出を実行することに決定している場合に、タ

50

イマー演出を実行するときには、複数種類の予告演出のうちいずれか1つの予告演出に対応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、複数種類の予告演出それぞれに対応してタイマー演出を実行してもよい。例えば、予告演出として第3振動演出及びカットイン予告演出を実行することに決定している場合に、第3振動演出に対応する1回目のタイマー演出を実行するとともに、カットイン予告演出に対応する2回目のタイマー演出を実行してもよい。即ち、1回の変動表示において異なる予告演出を対象とした複数回のタイマー演出を実行可能としてもよい。このように、1回の変動表示において複数回のタイマー演出を実行するときには、1回目のタイマー演出と2回目のタイマー演出とを同時に並行して実行するようにしてもよい。

【0878】

10

このような演出構成によれば、1回目のタイマー演出が実行されたことにより、遊技者が何れかの予告演出が実行されることを期待しているときに、2回目のタイマー演出が実行されることで、さらに他の予告演出が実行されることを期待できるようになるため、遊技者の期待感を段階的に向上させることができる。

【0879】

次いで、演出制御用CPU120は、変動開始時に判定された表示結果、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」であるか否かを判定する（ステップS10TM1120）。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」でない場合には（ステップS10TM1120でNO）、そのまま処理を終了する。

【0880】

20

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（ステップS10TM1120でYES）、演出制御用CPU120は、祝福演出を実行することに決定する（ステップS10TM1130）とともに、大当たり種別示唆演出を実行することに決定する（ステップS10TM1040）。

【0881】

次いで、演出制御用CPU120は、確変報知演出の実行有無及び演出態様を、確変報知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10-21参照）に基づいて決定する。

【0882】

図10-21に示すように、確変報知演出の実行有無及び演出態様決定テーブルでは、表示結果指定コマンドによって指定された表示結果（大当たり種別）に応じて、確変報知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。

30

【0883】

演出制御用CPU120は、大当たり種別が「2R通常大当たり」である場合、100%の割合で確変報知演出を実行しないことに決定する。

【0884】

演出制御用CPU120は、大当たり種別が「4R確変大当たり」である場合、50%の割合で確変報知演出を実行しないことに決定し、50%の割合で第4態様の確変報知演出（発光色：白、実行期間：3000ms）を実行することに決定する。

【0885】

40

演出制御用CPU120は、大当たり種別が「10R確変大当たり」である場合、50%の割合で確変報知演出を実行しないことに決定し、25%の割合で第4態様の確変報知演出（発光色：白、実行期間：3000ms）を実行することに決定し、25%の割合で第5態様の確変報知演出（発光色：虹、実行期間：4500ms）を実行することに決定する。

【0886】

このように、第5態様の確変報知演出は、大当たり種別が「10R確変大当たり」である場合にのみ実行されるため、第5態様の確変報知演出が実行されたことにより、遊技者は、最大ラウンド数の確変大当たりに当選したことを把握する。また、第4態様の確変報知演出は、大当たり種別が「4R確変大当たり」である場合と大当たり種別が「10R確変大当たり」である場合に実行可能となっているため、第4態様の確変報知演出が実行されたことにより

50

、遊技者は、大当たり種別が「４Ｒ確変大当たり」又は「１０Ｒ確変大当たり」の何れかであること、即ち、「確変大当たり」（最低ラウンド（２Ｒ）否定、通常大当たり否定）であることを把握する。

【０８８７】

ここで、大当たり種別が「４Ｒ確変大当たり」である場合には、５０％の割合で確変報知演出が実行されず、大当たり種別が「１０Ｒ確変大当たり」である場合には、５０％の割合で確変報知演出が実行されないのので、仮に、大当たり種別示唆演出において確変報知演出が実行されない場合であっても、大当たり種別が「４Ｒ確変大当たり」又は「１０Ｒ確変大当たり」である可能性がある。そのため、遊技者は、確変報知演出が実行されない場合であっても、大当たり種別が「４Ｒ確変大当たり」又は「１０Ｒ確変大当たり」であることを期待することができる。

10

【０８８８】

ここで、大当たり種別が「４Ｒ確変大当たり」又は「１０Ｒ確変大当たり」である場合に、確変報知演出が実行されなかったとき、一旦、大当たり図柄として偶数図柄の組合せ（本例では、「２２２」）を確定停止させ、画像表示装置５の中央部に「通常大当たり」の文字を表示させた後に、大当たりのラウンド中に大当たり種別が「４Ｒ確変大当たり」又は「１０Ｒ確変大当たり」であることを報知する昇格演出等を実行してもよい。このラウンド中の昇格演出は、スティックコントローラ３１Ａの振動動作及び操作部ＬＥＤの発光を伴う演出であってもよい。

【０８８９】

20

（単体振動演出及び操作部の振動を伴う変動中予告演出の演出例）

次に、変動開始時の判定において、表示結果を「大当たり」と判定し、大当たり種別を「１０Ｒ確変大当たり」と判定し、変動パターンを「スーパーリーチ大当たり（バトル演出〔勝利演出〕）」と判定し、変動開始時演出決定処理において、単体振動演出、操作部の振動を伴う変動中予告演出、振動予告演出、カットイン予告演出、及びタイマー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１０－２２～図１０－２４を用いて説明する。

【０８９０】

図１０－２２は、単体振動演出、操作部の振動を伴う変動中予告演出、振動予告演出、カットイン予告演出、及びタイマー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１０－２３及び図１０－２４は、単体振動演出、操作部の振動を伴う変動中予告演出、振動予告演出、カットイン予告演出、及びタイマー演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

30

【０８９１】

本例では、始動入賞時演出決定処理（〔特徴部０７ＴＭに関する説明〕の図９－６を参照）において、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ステップＳ０７ＴＭ１０２０でアクティブ表示の最終表示態様を赤色態様に決定し、ステップＳ０７ＴＭ１０５０で変化演出の変化パターンを、アクティブシフト時に赤色態様のアクティブ表示で表示される変化パターン（例えば、変化パターン１０７）に決定したものとする。

【０８９２】

また、本例では、変動開始時演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ステップＳ１０ＴＭ１０００で第２態様の第１振動演出を実行することに決定し、ステップＳ１０ＴＭ１０４０で強発展演出を実行することに決定し、ステップＳ１０ＴＭ１０５０で第３振動演出を実行することに決定し、ステップＳ１０ＴＭ１０６０で第４振動演出を実行することに決定し、ステップＳ１０ＴＭ１０７０でカットイン予告演出を実行することに決定し、ステップＳ１０ＴＭ１０９０で第３振動演出を予告対象とする振動予告演出を実行することに決定し、ステップＳ１０ＴＭ１１１０で第３振動演出に対応するタイマー演出を実行することに決定し、ステップＳ１０ＴＭ１１３０で祝福演出を実行することに決定し、ステップＳ１０ＴＭ１１４０で大当たり種別示唆演出を実行することに決定し、ステップＳ１０ＴＭ１１５０で第５態様の確変報知演出を実行することに決定したものとする。

40

50

【0893】

先ず、図10-23(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10-22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10TM013に、現在実行中の変動表示に対応した赤色態様のアクティブ表示10TM003Aを表示させている。

【0894】

このとき、演出制御用CPU120は、第3振動演出に対応す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10TM800(「01:00」の文字を表示)を表示させる。

【0895】

このとき、演出制御用CPU120は、第2態様の第1振動演出を実行し、スティックコントローラ31Aを3000ms振動させる動作を1回実行し、操作部LEDを赤色に発光させる。

【0896】

なお、この例では、タイマー画像10TM800が表示されるタイミングと、第1振動演出が実行されるタイミングが共通のタイミングであるが、これに限らず、第1振動演出が終了した後にタイマー画像10TM800を表示させるようにしてもよい。

【0897】

次いで、図10-23(2)に示すように、変動表示を開始して5000ms経過したタイミング(図10-22に示すT2のタイミング)で、演出制御用CPU120は、第3振動演出を予告対象とする振動予告演出を実行し、アクティブ表示領域10TM013に、赤色態様且つ動作態様のアクティブ表示10TM003ASを表示させる。即ち、アクティブ表示の赤色態様は維持したままで、その赤色態様のアクティブ表示を静止態様から動作態様に変化させている。

【0898】

このとき、演出制御用CPU120は、第3振動演出に対応するタイマー演出を継続して実行しており、画像表示装置5の画面右下領域にタイマー画像10TM800(「00:55」の文字を表示)を更新表示させている。

【0899】

このとき、演出制御用CPU120は、第2態様の第1振動演出を終了させており、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。

【0900】

次いで、図10-23(3)に示すように、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10-22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及び図柄表示エリア5Rに「2」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。

【0901】

このとき、演出制御用CPU120は、第3振動演出に対応するタイマー演出を継続して実行しており、画像表示装置5の画面右下領域にタイマー画像10TM800(「00:55」の文字を表示)を更新表示させている。

【0902】

このとき、演出制御用CPU120は、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。

【0903】

次いで、図10-23（4）に示すように、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よりも所定期間前のタイミング（例えば、バトル演出が開始される40秒前のタイミングであり、図10-22に示すT4のタイミング）で、強発展演出を実行し、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として暗転画像10TM400を表示させることにより、背景画像、飾り図柄、及びリーチ演出画像の視認性を低下させて視認困難状態とするブラックアウト演出を実行する。

【0904】

ここで、ブラックアウト演出により、背景画像、飾り図柄、及びリーチ演出画像は視認困難状態となるが、赤色態様且つ動作態様のアクティブ表示10TM003ASと小図柄は視認可能な状態のままである。即ち、図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rにおいて停止表示していた「2」の飾り図柄、並びに、図柄表示エリア5Cにおいて変動表示されている飾り図柄の視認性は低下する一方で、アクティブ表示領域10TM013において表示されていた赤色態様且つ動作態様のアクティブ表示10TM003AS、並びに、小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて変動表示されている小図柄の視認性は低下していない。

【0905】

このとき、演出制御用CPU120は、第3振動演出に対応するタイマー演出を継続して実行しており、画像表示装置5の画面右下領域にタイマー画像10TM800（「00：40」の文字を表示）を更新表示させている。このように、ブラックアウト演出が実行されている期間も、タイマー画像10TM800は視認可能となっている。

【0906】

このとき、演出制御用CPU120は、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。

【0907】

次いで、図10-23（5）に示すように、強発展演出が開始されてから所定期間（本例では10秒間）が経過したタイミング（図10-22に示すT4Aのタイミング）で、演出制御用CPU120は、暗転画像10TM400を継続して表示させるとともに、その暗転画像10TM400に炎エフェクト画像10TM410と「決戦」の文字とを重畳表示させるエフェクト演出を実行する。炎エフェクト画像10TM410は暗転画像10TM400よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像であり、「決戦」の文字は炎エフェクト画像10TM410よりもさらに表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像である。そのため、遊技者からは、手前から奥に向けて、「決戦」の文字、炎エフェクト画像10TM410、暗転画像10TM400の順で表示されているように見える。

【0908】

このとき、演出制御用CPU120は、第3振動演出に対応するタイマー演出を継続して実行しており、画像表示装置5の画面右下領域にタイマー画像10TM800（「00：30」の文字を表示）を更新表示させている。

【0909】

このとき、演出制御用CPU120は、所定の演出の実行期間（例えば、「決戦」の文字が表示されている期間等）に対応させてスティックコントローラ31Aを1500ms振動させる動作（ON：1500ms，OFF：500msの周期）を10回実行し、操作部LEDを白色に発光させる。

【0910】

次いで、図10-23（6）に示すように、強発展演出が開始されてから所定期間（本例では30秒間）が経過したタイミング（図10-22に示すT4Bのタイミング）で、演出制御用CPU120は、可動体10TM450を傾倒位置から起立位置に動作させる

10

20

30

40

50

可動体動作演出を実行する。

【0911】

このとき、演出制御用CPU120は、第3振動演出に対応するタイマー演出を継続して実行しており、画像表示装置5の画面右下領域にタイマー画像10TM800（「00：10」の文字を表示）を更新表示させている。

【0912】

このとき、演出制御用CPU120は、所定の演出の実行期間（例えば、可動体10TM450が起立位置にされている期間等）に対応させてスティックコントローラ31Aを10000ms振動させる動作を1回実行し、操作部LEDを白色に発光させる。

【0913】

次いで、図10-23（7）に示すように、強発展演出が開始されてから所定期間（本例では40秒間）が経過したタイミング（図10-22に示すT4Cのタイミング）で、演出制御用CPU120は、起立位置にある可動体10TM450を傾倒位置に戻す動作を実行して、可動体動作演出を終了させる。

【0914】

このとき、演出制御用CPU120は、第3振動演出に対応するタイマー演出を継続して実行しており、画像表示装置5の画面右下領域にタイマー画像10TM800（「00：00」の文字を表示）を更新表示させている。このタイミング（図10-22に示すT4Cのタイミング）で、タイマー画像10TM800が示す残り時間が0に更新されている。即ち、タイマー画像10TM800が最終態様まで更新されて、期待度の高い演出（本例では第3振動演出）が開始されるタイミングであることが報知されている。

【0915】

このとき、演出制御用CPU120は、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。

【0916】

次いで、図10-23（8）に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミング（図10-22に示すT5のタイミング）で、演出制御用CPU120は、強発展演出の終了に伴い、ブラックアウト演出及びエフェクト演出を終了させるとともに、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10TM200Aと敵キャラクタ10TM200Bとを表示させる。演出制御用CPU120は、第3振動演出を予告対象とする振動予告演出を終了させて、アクティブ表示領域10TM013に、赤色態様のアクティブ表示10TM003Aを表示させる。即ち、振動予告演出の対象となっていた第3振動演出が実行されたことに伴って、アクティブ表示の赤色態様は維持したまま、その赤色態様のアクティブ表示を、動作態様から静止態様に変化させている（戻している）。

【0917】

このとき、演出制御用CPU120は、第3振動演出に対応するタイマー演出を終了させて、画像表示装置5の画面右下領域に表示されていたタイマー画像10TM800（「00：00」の文字を表示）を消去する。

【0918】

このとき、演出制御用CPU120は、第3振動演出を実行し、スティックコントローラ31Aを1500ms振動させる動作を1回実行し、操作部LEDを白色に発光させる。

【0919】

次いで、図10-24（9）に示すように、第1操作促進表示が表示される5秒前のタイミング（図10-22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の画面中央部に味方キャラクタ10TM200A及び敵キャラクタ10TM200Bを表示させている状態で、カットイン予告演出を実行し、画像表示装置5の画面上下方向の中央領域全体に「激熱」という文字が表示されたカットイン画像10TM700を表示させる。遊技者から見ると、他の演出に係る画像が表示されているときに、突如として、他の演出に係る画像よりも優先度の高い表示態様の（表示レイヤが上位であり他の

10

20

30

40

50

演出に係る画像よりも手前側に表示されているように見える) カットイン画像が表示されることになるため、カットイン予告演出実行時の画面変化に引きつけられることになる。

【0920】

このとき、演出制御用CPU120は、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。

【0921】

次いで、図10-24(10)に示すように、バトル演出において味方キャラクタ10TM200Aが敵キャラクタ10TM200Bに最後の攻撃を仕掛けている状態で、バトルの勝敗が決することを示唆するバトルエフェクト画像10TM250が表示されているときに、演出制御用CPU120は、第1操作促進表示10TM300を表示させるべきタイミング(図10-22に示すT7のタイミング)で、画像表示装置5の画面中央部に、第1操作促進表示10TM300、スティックコントローラ31Aの操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバー10TM300T、及び、「引け!!」の文字を表示させる。

10

【0922】

ここで、第1操作促進表示10TM300、タイムバー10TM300T、及び、「引け!!」の文字は、背景画像及びスーパーリーチ演出(バトル演出)画像よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位である)画像であるため、遊技者からは背景画像及びスーパーリーチ演出(バトル演出)画像よりも手前に表示されているように見える。

【0923】

このとき、演出制御用CPU120は、第4振動演出を実行し、スティックコントローラ31Aを3000ms振動させる動作を1回実行し、操作部LEDを虹色に発光させる。

20

【0924】

次いで、図10-24(11)に示すように、遊技者によってスティックコントローラ31Aの操作が行われたタイミング(図10-22に示すT8のタイミング)で、演出制御用CPU120は、勝利演出を実行する。勝利演出では、画像表示装置5に敵キャラクタ10TM200Bに勝利した味方キャラクタ10TM200Aを表示させた状態で、画像表示装置5の中央部に「勝利」の文字を表示させ、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が「大当たり」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「222」)を揺動停止させる。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。

30

【0925】

このとき、演出制御用CPU120は、祝福演出を実行し、所定の演出の実行期間(飾り図柄の組合せが揺動停止されている期間(図10-22に示すT8~T9の期間))に対応させてスティックコントローラ31Aを6000ms振動させる動作を1回実行し、操作部LEDを虹色に発光させる。

【0926】

次いで、図10-24(12)に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミング(図10-22に示すT8Aのタイミング)で、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が「大当たり」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「222」)を停止表示させる(但し確定停止まではさせていない)。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。

40

【0927】

このとき、演出制御用CPU120は、祝福演出を終了させ、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。

【0928】

次いで、図10-24(13)に示すように、変動パターンにおける大当たり種別示唆演出を実行させるべきタイミング(図10-22に示すT9のタイミング)で、演出制御用CPU120は、大当たり種別示唆演出を実行し、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表

50

示結果が「大当たり」となる飾り図柄の組合せ（本例では、偶数図柄の組合せ「２２２」）を停止表示させた状態で、画像表示装置５の画面を構成する透明部材（ガラス板等）にヒビが入った態様のヒビ画像（画面ヒビ画像１０ＴＭ５００）を重畳表示させる。飾り図柄はヒビ画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像である。そのため、遊技者からは、手前から奥に向けて、飾り図柄、ヒビ画像の順で表示されているように見える。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。

【０９２９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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。

10

【０９３０】

次いで、図１０－２４（１４）に示すように、第２操作促進表示を表示させるべきタイミング（図１０－２２に示すＴ１０のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部に、プッシュボタン３１Ｂを操作するよう遊技者に促すための第２操作促進表示１０ＴＭ６００、及び、プッシュボタン３１Ｂの操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバー１０ＴＭ６００Ｔを表示させる。第２操作促進表示１０ＴＭ６００、及び、タイムバー１０ＴＭ６００Ｔは、画面ヒビ画像及び飾り図柄よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは画面ヒビ画像及び飾り図柄よりも手前に表示されているように見える。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実行している。

20

【０９３１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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。

【０９３２】

次いで、図１０－２４（１５）に示すように、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂの操作が行われたタイミング（図１０－２２に示すＴ１１のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒに、大当たり種別が「１０Ｒ確変大当たり」となる飾り図柄の組合せ（本例では、奇数図柄の組合せ「７７７」）を表示させ、画像表示装置５の画面を構成する透明部材が割れる態様の画像（画面割れ画像１０ＴＭ５００Ａ）を重畳表示させるとともに、画像表示装置５の中央部に「確変ＭＡＸ大当たり」の文字を表示させる。飾り図柄の組合せ（本例では、奇数図柄の組合せ「７７７」）、及び、「確変ＭＡＸ大当たり」の文字は、画面割れ画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは画面割れ画像よりも手前に表示されているように見える。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実行している。

30

【０９３３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第５態様の確変報知演出を実行し、スティックコントローラ３１Ａを４５００ｍｓ振動させる動作を１回実行し、操作部ＬＥＤを虹色に発光させる。

【０９３４】

次いで、図１０－２４（１６）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（図１０－２２に示すＴ１２のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当たり種別示唆演出を終了し、最終的な飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。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、小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。即ち、大当たり種別が「１０Ｒ確変大当たり」となる小図柄の組合せを確定停止させる。

40

【０９３５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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。

50

【0936】

次に、変動開始時の判定において、表示結果を「はずれ」と判定し、変動パターンを「スーパーリーチはずれ（バトル演出〔敗北演出〕）」と判定し、変動開始時演出決定処理において、単体振動演出、操作部の振動を伴う変動中予告演出、カットイン予告演出、及びタイマー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10-25～図10-27を用いて説明する。

【0937】

図10-25は、単体振動演出、操作部の振動を伴う変動中予告演出、カットイン予告演出、及びタイマー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10-26及び図10-27は、単体振動演出、操作部の振動を伴う変動中予告演出、カットイン予告演出、及びタイマー演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

10

【0938】

本例では、始動入賞時演出決定処理（〔特徴部07TMに関する説明〕の図9-6参照）において、演出制御用CPU120が、ステップS07TM1020でアクティブ表示の最終表示態様を赤色態様に決定し、ステップS07TM1050で変化演出の変化パターンを、アクティブシフト時に赤色態様のアクティブ表示で表示される変化パターン（例えば、変化パターン107）に決定したものとする。

【0939】

また、本例では、変動開始時演出決定処理において、演出制御用CPU120が、ステップS10TM1000で第1態様の第1振動演出を実行することに決定し、ステップS10TM1040で強発展演出を実行することに決定し、ステップS10TM1070でカットイン予告演出を実行することに決定し、ステップS10TM1110でカットイン予告演出に対応するタイマー演出を実行することに決定したものとする。

20

【0940】

まず、図10-26（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10-25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10TM013に、現在実行中の変動表示に対応した赤色態様のアクティブ表示10TM003Aを表示させている。

30

【0941】

このとき、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出に対応す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10TM800（「01:30」の文字を表示）を表示させる。

【0942】

このとき、演出制御用CPU120は、第1態様の第1振動演出を実行し、スティックコントローラ31Aを1500ms振動させる動作を1回実行し、操作部LEDを白色に発光させる。

40

【0943】

次いで、図10-26（2）に示すように、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10-25に示すT2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及び図柄表示エリア5Rに「2」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。

50

【0944】

このとき、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出に対応するタイマー演出を継続して実行しており、画像表示装置5の画面右下領域にタイマー画像10TM800（「01：15」の文字を表示）を更新表示させている。

【0945】

このとき、演出制御用CPU120は、第1態様の第1振動演出を終了させており、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。

【0946】

次いで、図10-26（3）に示すように、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所定期間前のタイミング（例えば、バトル演出が開始される40秒前タイミングであり、図10-25に示すT3のタイミング）で、強発展演出を実行し、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として暗転画像10TM400を表示させることにより、背景画像、飾り図柄、及びリーチ演出画像の視認性を低下させて視認困難状態とするブラックアウト演出を実行する。

【0947】

ここで、ブラックアウト演出により、背景画像、飾り図柄、及びリーチ演出画像は視認困難状態となるが、赤色態様のアクティブ表示10TM003Aと小図柄は視認可能な状態のままである。即ち、図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rにおいて停止表示していた「2」の飾り図柄、並びに、図柄表示エリア5Cにおいて変動表示されている飾り図柄の視認性は低下する一方で、アクティブ表示領域10TM013において表示されていた赤色態様のアクティブ表示10TM003A、並びに、小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて変動表示されている小図柄の視認性は低下していない。

【0948】

このとき、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出に対応するタイマー演出を継続して実行しており、画像表示装置5の画面右下領域にタイマー画像10TM800（「01：10」の文字を表示）を更新表示させている。このように、ブラックアウト演出が実行されている期間も、タイマー画像10TM800は視認可能となっている。

【0949】

このとき、演出制御用CPU120は、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。

【0950】

次いで、図10-26（4）に示すように、強発展演出が開始されてから所定期間（本例では10秒間）が経過したタイミング（図10-25に示すT3Aのタイミング）で、演出制御用CPU120は、暗転画像10TM400を継続して表示させるとともに、暗転画像10TM400に炎エフェクト画像10TM410と「決戦」の文字とが重畳表示されるエフェクト演出を実行する。炎エフェクト画像10TM410は暗転画像10TM400よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像であり、「決戦」の文字は炎エフェクト画像10TM410よりもさらに表示優先度の高い（表示レイヤが上位であり手前に表示されているように見える）画像である。そのため、遊技者からは、手前から奥に向けて、「決戦」の文字、炎エフェクト画像10TM410、暗転画像10TM400の順で表示されているように見える。

【0951】

このとき、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出に対応するタイマー演出を継続して実行しており、画像表示装置5の画面右下領域にタイマー画像10TM800（「01：00」の文字を表示）を更新表示させている。

【0952】

このとき、演出制御用CPU120は、所定の演出の実行期間（例えば、「決戦」の文字が表示されている期間等）に対応させてスティックコントローラ31Aを1500ms振動させる動作（ON：1500ms，OFF：500msの周期）を10回実行し、操作部LEDを白色に発光させる。

10

20

30

40

50

【0953】

次いで、図10-26(5)に示すように、強発展演出が開始されてから所定期間(本例では30秒間)が経過したタイミング(図10-25に示すT3Bのタイミング)で、演出制御用CPU120は、可動体10TM450を傾倒位置から起立位置に動作させる可動体動作演出を実行する。

【0954】

このとき、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出に対応するタイマー演出を継続して実行しており、画像表示装置5の画面右下領域にタイマー画像10TM800(「00:40」の文字を表示)を更新表示させている。

【0955】

このとき、演出制御用CPU120は、所定の演出の実行期間(例えば、可動体10TM450が起立位置にされている期間等)に対応させてスティックコントローラ31Aを10000ms振動させる動作を1回実行し、操作部LEDを白色に発光させる。

【0956】

次いで、図10-26(6)に示すように、強発展演出が開始されてから所定期間(本例では40秒間)が経過したタイミング(図10-25に示すT3Cのタイミング)で、演出制御用CPU120は、起立位置にある可動体10TM450を傾倒位置に戻す動作を実行し、可動体動作演出を終了させる。

【0957】

このとき、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出に対応するタイマー演出を継続して実行しており、画像表示装置5の画面右下領域にタイマー画像10TM800(「00:30」の文字を表示)を更新表示させている。

【0958】

このとき、演出制御用CPU120は、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。

【0959】

次いで、図10-26(7)に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミング(図10-25に示すT4のタイミング)で、演出制御用CPU120は、強発展演出の終了に伴い、ブラックアウト演出及びエフェクト演出を終了させるとともに、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10TM200Aと敵キャラクタ10TM200Bとを表示させる。

【0960】

このとき、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出に対応するタイマー演出を継続して実行しており、画像表示装置5の画面右下領域にタイマー画像10TM800(「00:20」の文字を表示)を更新表示させている。

【0961】

このとき、演出制御用CPU120は、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。

【0962】

次いで、図10-26(8)に示すように、スーパーリーチに発展してから20秒経過したタイミング(図10-25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の画面中央部に味方キャラクタ10TM200A及び敵キャラクタ10TM200Bを表示させている状態で、カットイン予告演出に対応するタイマー演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面右下領域にタイマー画像10TM800(「00:00」の文字を表示)を更新表示させている。このタイミング(図10-25に示すT5のタイミング)で、タイマー画像10TM800が示す残り時間が0に更新されている。即ち、タイマー画像10TM800が最終態様まで更新されて、期待度の高い演出(本例ではカットイン予告演出)が開始されるタイミングであることが報知されている。

【0963】

このとき、演出制御用CPU120は、スティックコントローラ31Aの態様を非特別

10

20

30

40

50

態様（非振動態様）としている。

【0964】

次いで、図10-27（9）に示すように、第1操作促進表示が表示される5秒前のタイミング（図10-25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の画面中央部に味方キャラクタ10TM200A及び敵キャラクタ10TM200Bを表示させている状態で、カットイン予告演出を実行する。カットイン予告演出では、画像表示装置5の画面上下方向の中央領域全体に「激熱」という文字が表示されたカットイン画像10TM700を表示させる。遊技者から見ると、他の演出に係る画像が表示されているときに、突如として、他の演出に係る画像よりも優先度の高い表示態様の（表示レイヤが上位であり他の演出に係る画像よりも手前側に表示されているように見える）カットイン画像が表示されることになるため、カットイン予告演出実行時の画面変化に引きつけられることになる。

10

【0965】

このとき、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出に対応するタイマー演出を終了させ、画像表示装置5の画面右下領域に表示されていたタイマー画像10TM800（「00:00」の文字を表示）を消去する。

【0966】

このとき、演出制御用CPU120は、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。

20

【0967】

次いで、図10-27（10）に示すように、バトル演出において味方キャラクタ10TM200Aが敵キャラクタ10TM200Bに最後の攻撃を仕掛けている状態で、バトルの勝敗が決することを示唆するバトルエフェクト画像10TM250が表示されているときに、演出制御用CPU120は、第1操作促進表示10TM300を表示させるべきタイミング（図10-25に示すT7のタイミング）で、画像表示装置5の画面中央部に、第1操作促進表示10TM300、スティックコントローラ31Aの操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバー10TM300T、及び、「引け！！」の文字を表示させる。

【0968】

第1操作促進表示10TM300、タイムバー10TM300T、及び、「引け！！」の文字は、背景画像及びスーパーリーチ演出（バトル演出）画像よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは背景画像及びスーパーリーチ演出（バトル演出）画像よりも手前に表示されているように見える。

30

【0969】

このとき、演出制御用CPU120は、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。

【0970】

次いで、図10-27（11）に示すように、遊技者によってスティックコントローラ31Aの操作が行われたタイミング（図10-25に示すT8のタイミング）で、演出制御用CPU120は、敗北演出を実行する。敗北演出では、画像表示装置5に味方キャラクタ10TM200Aと敵キャラクタ10TM200Bとを表示させた状態で、画像表示装置5の中央部に「敗北」の文字を表示させ、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「212」）を揺動停止させる。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。

40

【0971】

このとき、演出制御用CPU120は、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。

【0972】

次いで、図10-27（12）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（図10-25に示すT9のタイミング）で、図柄確定指定コマ

50

ンドを受信した演出制御用CPU120は、最終的な飾り図柄の組合せ（本例では、「212」）を確定停止させる。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、小図柄の組合せ（本例では、「212」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄の組合せを確定停止させる。

【0973】

このとき、演出制御用CPU120は、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。

【0974】

（先読み予告演出としての単体振動演出）

上記の実施形態では、単体振動演出（例えば第1振動演出）が、実行されている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、単体振動演出（例えば第1振動演出）は、実行が保留されている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の判定結果に基づいて、単体振動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単体振動演出を実行することに決定する）。

【0975】

例えば、始動入賞時の判定結果に基づいて先読み予告演出として第1振動演出を実行する場合、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を200ms振動させる動作（ON：200ms，OFF：200msの周期）が3回実行され、当該判定の対象となった変動表示（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、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。

【0976】

そして、先読み予告演出として第1振動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、当該判定の対象となった変動表示（所謂ターゲット変動）に対応した保留表示を、動作態様（本例では、上下左右の振動動作を伴う丸形表示、又は、上下左右の振動動作を伴う三角形表示）で表示する振動予告演出を実行してもよい。即ち、振動予告演出は、[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）の大当たり期待度を予告する先読み予告演出の一種としての第1振動演出]が実行されることを示唆する演出であってもよい。

【0977】

図10-28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）の大当たり期待度を予告する先読み予告演出の一種としての第1振動演出、及び該第1振動演出の実行を予告する振動予告演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【0978】

図10-28では、画像表示装置5の画面上には、第1保留記憶数（0～4の保留表示10TM001）を表示する保留表示領域10TM011と、現在実行中の変動表示に対応するアクティブ表示10TM003を表示するアクティブ表示領域10TM013と、が設けられている。

【0979】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0でないときには、保留表示領域10TM011に第1保留記憶数に相当する数の保留表示10TM001を表示する。即ち、保留表示10TM001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

10

20

30

40

50

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。ここで、保留表示領域10TM011に複数の保留表示10TM001が表示される場合の、保留表示10TM001が表示される各領域を、アクティブ表示領域10TM013に近い順序で（遊技者から見て右から順に）、保留表示領域10TM011a、保留表示領域10TM011b、保留表示領域10TM011c、保留表示領域10TM011dとしている。

【0980】

なお、図10-28には、保留表示が表示される位置についての説明のために、各保留表示領域（保留表示領域10TM011a、保留表示領域10TM011b、保留表示領域10TM011c、保留表示領域10TM011d）の中心に中心線が示されている。

10

【0981】

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、アクティブ表示の最終表示態様を通常態様に決定し、変化演出の変化パターンを変化パターン201に決定し、先読み予告演出として第1態様の第1振動演出を実行することに決定し、第1振動演出を予告対象とする振動予告演出を実行することに決定したものとする。

【0982】

まず、図10-28（1）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おり、画像表示装置5のアクティブ表示領域10TM013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10TM003を表示させており、第1保留記憶数が1であることに対応して、画像表示装置5の保留表示領域10TM011aに通常態様の保留表示10TM001を表示させているときに、新たに始動入賞が発生し、第1保留記憶数が2となったものとする。

20

【0983】

このとき、演出制御用CPU120は、第1振動演出を予告対象とする振動予告演出を実行し、保留表示領域10TM011bに、通常態様（白色の丸形表示）且つ動作態様の保留表示10TM001Sを新たに表示させている。これにより、遊技者は、動作態様で表示されている（振動動作している）保留表示10TM001Sに対応した先読み予告演出として、スティックコントローラ31Aが振動する演出（第1振動演出）が実行されることを期待することになる。

30

【0984】

このとき、演出制御用CPU120は、先読み予告演出として第1振動演出を終了しており、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。

【0985】

次いで、図10-28（2）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、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、「246」）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。

40

【0986】

このとき、演出制御用CPU120は、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させたことに伴って（図柄確定指定コマンドを受信したことに伴って）、第1振動演出を予告対象とする振動予告演出を終了させ、保留表示領域10TM011bに動作態様で表示されていた（振動動作していた）保留表示10TM001Sを静止態様とする。この際に、動作態様で表示中であった保留表示10TM001Sは、演出制御用CPU120が図柄確定停止コマンドを受信したタイミングで静止することになるため、静止後の保留表示が保留表示領域10TM011bの中心位置（左右の中心線）からずれた位置に表示される場合がある。図10-28（2）に示す例では、演出制御用CPU120が図柄確

50

定停止コマンドを受信したタイミングで、振動予告演出の対象となっていた保留表示が保留表示領域 10TM011b の中心（左右の中心線）よりも左にずれた位置にあったことから、保留表示領域 10TM011b の中心（左右の中心線）よりも左にずれた位置に、静止した保留表示 10TM001 が表示されている。

【0987】

このとき、演出制御用 CPU120 は、先読み予告演出としての第 1 振動演出を未だ実行しておらず、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。

【0988】

次いで、図 10-28（3）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。

【0989】

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 10TM013 に表示されていた通常態様のアクティブ表示 10TM003 を消去するとともに、保留表示領域 10TM011（保留表示領域 10TM011a、保留表示領域 10TM011b）に表示されていた通常態様の保留表示 10TM001 を、アクティブ表示領域 10TM013 側に 1 つずつシフトさせる。その結果、アクティブ表示領域 10TM013 には通常態様のアクティブ表示 10TM003 が表示され、保留表示領域 10TM011（保留表示領域 10TM011a）には保留表示 10TM001 が 1 つ表示された状態となる。

【0990】

この際に、保留表示領域 10TM011b の中心位置（左右の中心線）からずれた位置に静止表示されていた保留表示 10TM001 は、シフト表示後に、保留表示領域 10TM011a の中心位置（左右の中心線）に表示されることになる。そして、本例では、シフト表示後に保留表示領域 10TM011a に表示されている保留表示 10TM001 に対応する先読み予告演出としての第 1 振動演出がシフト直後（又はシフト表示と同時に）に実行されることから、シフト表示後の保留表示 10TM001 は、静止態様のまま動作態様には戻らないものとする。

【0991】

このとき、演出制御用 CPU120 は、先読み予告演出としての第 1 振動演出を実行し、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）を 3 回実行し、操作部 LED を白色に発光させる。

【0992】

次いで、図 10-28（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、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、「135」）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、「135」）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。

【0993】

このとき、演出制御用 CPU120 は、先読み予告演出としての第 1 振動演出を終了させており、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。

【0994】

次いで、図 10-28（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。

【0995】

ここで、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域10TM013に表示されていた通常態様のアクティブ表示10TM003を消去するとともに、保留表示領域10TM011（保留表示領域10TM011a）に表示されていた通常態様の保留表示10TM001を、アクティブ表示領域10TM013にシフトさせる。その結果、アクティブ表示領域10TM013には通常態様のアクティブ表示10TM003が表示され、保留表示領域10TM011には保留表示10TM001が表示されていない状態となる。

【0996】

このとき、演出制御用CPU120は、変動中予告演出としての第1振動演出を実行し、スティックコントローラ31Aを1500ms振動させる動作を1回実行し、操作部LEDを白色に発光させる。

10

【0997】

このように、始動入賞が発生したときの始動入賞時の判定に基づいて、先読み予告演出としての第1振動演出を実行することに決定された場合には、その始動入賞に対応した保留表示を動作態様で表示させる（図10-28（1））ことにより、その保留表示に対応した先読み予告演出としての第1振動演出が実行されることを示唆することが可能である。また、先読み予告演出としての第1振動演出の実行後には、当該先読み予告演出の対象となった変動表示が実行されたタイミングで、変動中予告演出としての第1振動演出も実行可能である（図10-28（5））。これにより、共通の変動表示を対象として、当該変動表示が実行される前の先読み予告演出としての第1振動演出と、当該変動表示が実行されたときの変動中予告演出としての第1振動演出とが一連となった連続予告演出が実行されることになる。

20

【0998】

ここで、本実施形態では、先読み予告演出としての第1振動演出の演出態様と、変動中予告演出としての第1振動演出の演出態様とを異ならせている。先読み予告演出としての第1振動演出では、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）を3回実行し、操作部LEDを白色に発光させるのに対して、変動中予告演出としての第1振動演出では、スティックコントローラ31Aを1500ms振動させる動作を1回実行し、操作部LEDを白色に発光させる。従って、遊技者は、連続予告演出としての第1振動演出が実行されている期間において、スティックコントローラ31Aの振動が、先読み予告演出として実行されているのか、あるいは、変動中予告演出として実行されているのかを容易に把握することができる。

30

【0999】

本実施形態では、先読み予告演出（及び変動中予告演出）としての単体振動演出（本例では第1振動演出）を実行可能であるとともに、先読み予告演出（及び変動中予告演出）としての単体振動演出（第1振動演出）が実行されることを示唆する振動予告演出を実行可能である。このように、実行されている変動表示に限らず、実行されていない変動表示に対応した単体振動演出を実行可能とすることで、単体振動演出の興趣を多様化することができる。

40

【1000】

また、本実施形態では、単体振動演出（本例では第1振動演出）を先読み予告演出と変動中予告演出とを含む連続予告演出として実行することが可能である。先読み予告演出として単体振動演出（第1振動演出）を実行する場合には、その後に実行される変動中予告演出としての単体振動演出（第1振動演出）が、第1態様（発光色：白、実行期間：1500ms）、第2態様（発光色：赤、実行期間：3000ms）、又は第3態様（発光色：虹、実行期間：3000ms）のいずれの態様により実行される場合であっても、先読み予告演出として単体振動演出（第1振動演出）は共通（発光色：白、実行期間：200msを3回）である。このような構成によれば、先読み予告演出に関する制御を簡素化することが可能であるとともに、単体振動演出（第1振動演出）が実行された段階では、遊

50

技者は、何れの態様で変動中予告演出としての単体振動演出（第1振動演出）が実行されるかを把握できないため、連続予告演出の興趣を向上させることができる。

【1001】

なお、先読み予告演出として単体振動演出を実行する場合に、先読み予告演出の対象となる変動表示よりも前の複数回の変動表示にわたって、スティックコントローラ31Aを先読み予告演出の態様で振動させることが可能であり、また、先読み予告演出の対象となる変動表示よりも前の複数回の変動表示にわたって、保留表示を動作態様で表示させることが可能である。

【1002】

例えば、始動入賞が発生したときに保留記憶数が3となり、当該始動入賞自の判定に基づいて先読み予告演出としての単体振動演出を実行することに決定された場合、保留表示領域10TM011cに3つめの保留表示を動作態様で表示させる。これにより、保留表示領域10TM011cには、動作態様の保留表示10TM001Sが表示された状態となる。

10

【1003】

そして、演出制御用CPU120が図柄確定指定コマンドを受信したタイミングで、動作態様の保留表示10TM001Sを静止態様に変化させる。この際、前述したように、静止後の保留表示10TM001が保留表示領域10TM011cの中心位置（左右の中心線）からずれた位置にある場合がある。演出制御用CPU120が、変動パターン指定コマンドを含む変動開始時のコマンドをCPU103から受信すると、飾り図柄の変動表示が開始されるとともに保留表示領域10TM011cの保留表示がシフト表示により保留表示領域10TM011bにシフトされて、先読み予告演出としての単体振動演出が実行され、スティックコントローラ31Aが先読み予告演出の態様で振動する（発光色：白、実行期間：200msを3回）。ここで、保留表示領域10TM011bにシフトされた保留表示10TM001は、シフト時は保留表示領域10TM011bの中心位置（左右の中心線）にあるが、先読み予告演出としての単体振動演出が終了していないことに基づいて、再び静止態様から動作態様に変化する。これにより、保留表示領域10TM011bには、動作態様の保留表示10TM001Sが表示された状態となる。

20

【1004】

そして、演出制御用CPU120が図柄確定指定コマンドを受信したタイミングで、動作態様の保留表示10TM001Sを静止態様に変化させる。この際、前述したように、静止後の保留表示10TM001が保留表示領域10TM011bの中心位置（左右の中心線）からずれた位置にある場合がある。演出制御用CPU120が、変動パターン指定コマンドを含む変動開始時のコマンドをCPU103から受信すると、飾り図柄の変動表示が開始されるとともに保留表示領域10TM011bの保留表示がシフト表示により保留表示領域10TM011aにシフトされて、先読み予告演出としての単体振動演出が再び実行され、スティックコントローラ31Aが先読み予告演出の態様で振動する（発光色：白、実行期間：200msを3回）。ここで、保留表示領域10TM011aにシフトされた保留表示10TM001は、シフト時は保留表示領域10TM011aの中心位置（左右の中心線）にあるが、連続予告演出（変動中予告演出）としての単体振動演出が終了していないことに基づいて、再び静止態様から動作態様に変化する。これにより、保留表示領域10TM011aには、動作態様の保留表示10TM001Sが表示された状態となる。

30

40

【1005】

そして、演出制御用CPU120が図柄確定指定コマンドを受信したタイミングで、動作態様の保留表示10TM001Sを静止態様に変化させる。この際、前述したように、静止後の保留表示10TM001が保留表示領域10TM011aの中心位置（左右の中心線）からずれた位置にある場合がある。演出制御用CPU120が、変動パターン指定コマンドを含む変動開始時のコマンドをCPU103から受信すると、飾り図柄の変動表示（連続予告演出のターゲットとなっている変動表示）が開始されるとともに保留表示領

50

域 1 0 T M 0 1 1 a の保留表示がシフト表示によりアクティブ表示領域 1 0 T M 0 1 3 にシフトされてアクティブ表示 1 0 T M 0 0 3 として表示され、変動中予告演出（連続予告演出）としての単体振動演出が実行され、スティックコントローラ 3 1 A が、変動中予告演出の態様、即ち、第 1 態様（発光色：白、実行期間：1 5 0 0 m s）、第 2 態様（発光色：赤、実行期間：3 0 0 0 m s）、又は第 3 態様（発光色：虹、実行期間：3 0 0 0 m s）のいずれの態様で振動する。ここで、アクティブ表示領域 1 0 T M 0 1 3 にシフトされたアクティブ表示 1 0 T M 0 0 3 は、シフト時以降はアクティブ表示領域 1 0 T M 0 1 3 の中心位置（左右の中心線）にあり、変動中予告演出（連続予告演出）としての単体振動演出がシフト直後（又はシフト表示と同時に）に実行されることから、シフト表示後のアクティブ表示 1 0 T M 0 0 3 は、静止態様のまま動作態様には戻らないものとする。

10

【1 0 0 6】

なお、変動中予告演出（連続予告演出）としての単体振動演出がシフト直後（又はシフト表示と同時に）には実行されず、シフト表示から所定期間経過後、即ち、連続予告演出（先読み予告演出）のターゲットとなっている変動表示が開始されてから所定期間経過後に実行される構成となっている場合には、その所定期間は、アクティブ表示を動作態様で表示し（シフト表示後のアクティブ表示を動作態様で表示し）、所定期間経過後に変動中予告演出（連続予告演出）としての単体振動演出が実行されたことに対応して、アクティブ表示を動作態様から静止態様に変化させるようにしてもよい。

【1 0 0 7】

このように、単体振動演出を複数回の変動表示にわたって実行する連続予告演出のパターンを設けておくことにより、単体振動演出の興趣を一層向上させることができる。また、連続予告演出が実行されることに対応して、その連続予告演出の対象となっている変動表示に対応した対応表示（保留表示及びアクティブ表示）を、複数回の変動表示にわたって単体振動演出が実行されることを示唆する態様で表示させることで、振動予告演出の興趣を多様化することができる。

20

【1 0 0 8】

以上に示したように、本実施形態では、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する演出として、操作部（操作部に設けられた発光部を含む）の態様の変化のみによって演出が構成されている単体振動演出（第 1 振動演出、第 2 振動演出、第 3 振動演出、第 4 振動演出）と、操作部（操作部に設けられた発光部を含む）の態様の変化と画像表示装置 5 に表示される情報とによって演出が構成されている変動中予告演出（強発展演出、祝福演出、確変報知演出）とを実行可能となっている。この変動中予告演出には、大当たりが発生することを報知する祝福演出が含まれ、また、大当たり種別を示唆（報知）する確変報知演出も含まれる。

30

【1 0 0 9】

また、図 1 0 - 1 3、図 1 0 - 1 4、図 1 0 - 1 6、及び図 1 0 - 1 7 に示したように、単体振動演出（第 1 振動演出、第 2 振動演出、第 3 振動演出、第 4 振動演出）が実行されたときの方が、単体振動演出が実行されないときよりも大当たり期待度が高くなっている（大当たり確定演出も含む）。ここで、第 1 態様及び第 2 態様の第 1 振動演出や、第 3 振動演出のように、大当たり期待度は高いものの、表示結果が「はずれ」となることもある（大当たりが確定しない）演出が実行される場合がある。

40

【1 0 1 0】

また、単体振動演出は、表示結果が「大当たり」となることが遊技者に報知される前の期間（図 1 0 - 2 2 に示す T 1 ~ T 8 の期間）における何れかのタイミングで実行され、祝福演出は、表示結果が「大当たり」となることが遊技者に報知された後の期間（図 1 0 - 2 2 に示す T 8 以降の期間）における何れかのタイミングで実行されている。このように、単体振動演出が実行されるタイミングの方が、祝福演出が実行されるタイミングよりも前である。

【1 0 1 1】

そして、図 1 0 - 2 3（3）～（8）に示したように、単体振動演出（本例では第 3 振

50

動演出）が実行される前に、単体振動演出のいずれかが実行されることを遊技者に予告する振動予告演出が実行されている。ここで、図10-19に示したように、振動予告演出は、単体振動演出（第2振動演出、第3振動演出、第4振動演出）のいずれか（本例では第3振動演出）を予告対象としており、大当たり発生報知後の操作部の振動を伴う祝福演出を予告対象とはしていない。すなわち、振動予告演出では、[大当たりが発生することが報知された後に実行される祝福演出]が実行されることまでは予告していない。

【1012】

このような構成によれば、単体振動演出によって遊技者の触覚を刺激することができるため、単体振動演出では使用されない画像表示装置5等の他の演出装置において実行されている演出の進行状況に依存することなく遊技者の期待感を高めることができる。また、画像表示装置5等の操作部とは異なる演出装置において実行されている演出の進行状況とは関連しないタイミングで、単体振動演出を実行可能であることから、演出に意外性を持たせることができる。さらに、このような単体振動演出に対応して振動予告演出が実行可能となっていることから、実際に単体振動演出が実行される前に、遊技者に単体振動演出が実行されることを期待させることができ、遊技者の意識を操作部（スティックコントローラ31A）に向けさせることができる。ここで、振動予告演出は、あくまで大当たりが確定しない単体振動演出を対象としたものであり、大当たりが確定する祝福演出を対象としたものではないため、振動予告演出が実行されたことによって、遊技者は大当たりの発生を確信するまでには到らない。従って、振動予告演出が実行された後も、大当たりの発生に対する遊技者の興味を持続させることができる。

【1013】

このように、本実施形態の遊技機によれば、操作部（スティックコントローラ31A）を振動させる演出が複数種類存在する場合に、操作部が振動することを予告する振動予告演出の対象を、大当たりの発生が報知される前に実行される演出であって、操作部と異なる演出装置を要しない単体振動演出に限定することで、各演出の興味を適切に生じさせることが可能となっている。

【1014】

また、本実施形態では、図10-3、図10-4、及び図10-6に示したように、単体振動演出（第3態様の第1振動演出、第2振動演出、及び第4振動演出）では、操作部LEDを虹色に発光させる場合があり、図10-9に示したように、操作部の振動を伴う祝福演出でも、操作部LEDを虹色に発光させる場合がある（本例では、祝福演出実行時の操作部LEDは必ず虹色に発光）。そして、単体振動演出及び祝福演出の何れについても、操作部LEDが虹色で発光することにより、大当たりが発生することが確定する。従って、本実施形態のように、操作部を振動させる演出が複数種類存在する場合であっても、遊技者は共通の演出態様（操作部LEDの虹色発光）に基づいて、大当たりが発生することを確信することができる。このように、大当たりが発生する場合の演出態様に関しては、操作部を振動させる演出の種類によらず共通化することで、演出により示唆される情報を明確にすることができる。

【1015】

また、図10-3及び図10-5に示したように、単体振動演出（第1態様の第1振動演出、第2態様の第1振動演出、及び第3振動演出）では、操作部LEDを白色又は赤色に発光させる場合がある一方で、図10-9に示したように、操作部の振動を伴う祝福演出における操作部LEDの発光色は虹色のみとなっている。即ち、単体振動演出においてのみ可能となる演出態様と、単体振動演出と祝福演出とで共通の演出態様とが存在することになる。このように、操作部を振動させる場合の演出態様を、各演出に応じて異ならせることで、操作部を振動させる演出の興味を一層向上させることができる。

【1016】

また、本実施形態では、図10-3～図10-6に示したように、単体振動演出では、スティックコントローラ31Aを1500ms～3000ms振動させる動作が実行されている一方で、図10-9に示したように、祝福演出では、スティックコントローラ31

Aを6000ms振動させる動作が実行されている。このような構成によれば、単体振動演出と祝福演出とで、操作部を振動させる動作の実行期間が異なるので、単体振動演出と祝福演出とを演出上明確化でき、それぞれの演出効果を高めることができる。

【1017】

また、本実施形態では、図10-3～図10-6に示したように、第1振動演出の実行タイミングは、変動表示を開始させたタイミングであり、第2振動演出の実行タイミングは、リーチ状態成立のタイミングであり、第3振動演出の実行タイミングは、スーパーリーチ発展のタイミングであり、第4振動演出の実行タイミングは、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直前のタイミングである。また、図10-13、図10-14、図10-16、及び図10-17に示したように、第1態様の第1振動演出、第2態様の第1振動演出、及び第3振動演出は、当該変動表示の表示結果が大当たりとなることの期待度が高いことを示唆する演出である一方で、第3態様の第1振動演出、第2振動演出、及び第4振動演出は、当該変動表示の表示結果が大当たりとなること（大当たりが発生すること）を報知する大当たり確定演出である。このような構成によれば、単体振動演出の実行タイミングに応じて単体振動演出の大当たり期待度が異なるため、遊技者は、どのようなタイミングで単体振動演出が実行されたかに関心を持つことになる。

10

【1018】

また、本実施形態では、図10-7及び図10-28に示したように、始動入賞が発生したときに、当該始動入賞に基づく保留記憶（変動表示）に対応した単体振動演出を実行することに決定されたことに基づいて、当該保留記憶（変動表示）に対応した特定表示（アクティブ表示、保留表示）を静止態様とは異なる動作態様で表示させる振動予告演出が実行されることにより、その特定表示に対応した変動表示を対象として単体振動演出が実行されることが示唆される。すなわち、特定表示が上下左右に振動することで、操作部が振動することを遊技者に想起させて、その特定表示を対象として操作部が振動する演出（例えば、先読み予告演出としての単体振動演出、または変動中予告演出としての単体振動演出）が実行されることを遊技者が期待することになる。

20

【1019】

また、本実施形態では、図10-7及び図10-28に示したように、単体振動演出が実行されるタイミングで、特定表示（アクティブ表示、保留表示）を動作態様から静止態様に戻している（振動予告演出を終了させている）。このような構成によれば、振動予告演出の対象となっていた単体振動演出が実行されること（または実行されたこと）を遊技者に認識させることができる。

30

【1020】

特に、本実施形態では、操作部が振動するタイミングが複数存在するため、振動予告演出が実行された場合に、その振動予告演出の対象となっている単体振動演出が不明確となるおそれがあるが、その振動予告演出の対象となっている単体振動演出が実行されるときに振動予告演出を終了させることで、遊技者の意識を操作部に向けさせて、予告対象となっている単体振動演出を明確にして演出効果を高めることができる。

【1021】

なお、上記の実施形態では、振動予告演出の対象となっている単体振動演出が実行される前に、当該振動予告演出を終了させる（特定表示を動作態様から静止態様に戻す）例を示しているが、このような形態に限らず、振動予告演出の対象となっている単体振動演出が実行されたタイミングで、当該振動予告演出を終了させる（特定表示を動作態様から静止態様に戻す）ようにしてもよく、振動予告演出の対象となっている単体振動演出が実行されている期間内に、当該振動予告演出を終了させる（特定表示を動作態様から静止態様に戻す）ようにしてもよい。また、振動予告演出の対象となっている単体振動演出が終了した後に、当該振動予告演出を終了させる（特定表示を動作態様から静止態様に戻す）ようにしてもよい。

40

【1022】

また、本実施形態では、図10-11に示したように、特定表示（本例ではアクティブ

50

表示)の態様が、通常態様、特殊態様、青色態様、又は赤色態様のいずれの場合であっても、その特定表示(変動表示)に対応した単体振動演出(第2振動演出、第3振動演出、第4振動演出)を実行可能となっている。そして、図10-11及び図10-19に示したように、振動予告演出が実行される場合には、その振動予告演出に対応する単体振動演出(第2振動演出、第3振動演出、第4振動演出)が必ず実行されるようになっている。このように、特定表示が動作態様で表示されているときは、特定表示が静止態様で表示されているときよりも、単体振動演出が実行される割合が高くなっている。

【1023】

このような構成によれば、特定表示の表示態様に応じて単体振動演出の実行割合が異なるので、特定表示の表示態様に遊技者を注目させることができる。

10

【1024】

また、本実施形態では、変動表示に対応した特定表示(保留表示、アクティブ表示)を、通常態様とは異なる示唆態様(青色態様、赤色態様)で表示することにより、その変動表示に関する大当たり期待度を示唆することができるとともに、示唆態様(青色態様、赤色態様)で表示されている特定表示(保留表示、アクティブ表示)を、静止態様から動作態様(上下左右に振動している態様)に変化させることにより、その変動表示を対象とした単体振動演出が実行されることも示唆することができるようになっている。このように、共通の特定表示を対象として、その表示態様によって、大当たり期待度を示唆することが可能であるとともに、単体振動演出が実行されることも示唆することが可能であることから、特定表示による演出を多様化して、特定表示による演出の興趣を一層向上させることができる。

20

【1025】

また、本実施形態では、図10-20に示したように、タイマー演出は、第3振動演出、強発展演出、及びカットイン予告演出のいずれかの予告演出に対応している。そして、タイマー演出が実行された後に(タイマー画像が表示された後に)予告演出(第3振動演出、強発展演出、カットイン予告演出)が実行される時の方が、タイマー演出が実行されることなく(タイマー画像が表示されることなく)予告演出が実行されるときよりも大当たり期待度が高くなっている。

【1026】

また、図10-23(7)及び(8)に示したように、第3振動演出に対応するタイマー演出が実行される場合には、タイマー画像10TM800が最終態様(「00:00」)に更新された直後のタイミングで、第3振動演出が実行されている。そして、図10-26(8)及び図10-27(9)に示したように、カットイン予告演出に対応するタイマー演出が実行される場合には、タイマー画像10TM800が最終態様(「00:00」)に更新された直後のタイミングで、カットイン予告演出が実行されている。このように、タイマー演出の演出パターンとして、単体振動演出が実行されるときにタイマー画像が最終態様に更新表示されるパターンと、カットイン予告演出が実行されるときにタイマー画像が最終態様に更新表示されるパターンとがある。

30

【1027】

このような構成によれば、タイマー演出が実行された場合に、そのタイマー演出に対応して単体振動演出が実行されるか、または、カットイン予告演出が実行されるかを遊技者は把握できないため、タイマー画像が最終態様に更新されたタイミングにおける演出への関心を一層向上させることができるとともに、タイマー画像が最終態様に更新されたタイミングで、遊技者の意識を操作部に向けさせることができる。その結果、タイマー演出に対応して単体振動演出が実行された場合には、その単体振動演出の演出効果を一層高めることができる。

40

【1028】

(他の変形例)

(1) 上記の実施形態では、単体振動演出は、操作部LEDを含むスティックコントローラ31Aの態様(振動有無、振動期間、振動回数、操作部LEDの発光色)のみによっ

50

て構成される演出であり、画像表示装置 5 等の他の演出装置の態様を演出構成要素に含まない例について説明したが、このような形態に限らず、何れかの種類の単体振動演出が、操作部 L E D を含むスティックコントローラ 3 1 A の態様（振動有無、振動期間、振動回数、操作部 L E D の発光色）のみならず、画像表示装置 5 等の他の演出装置の態様を演出構成要素に含むようにしてもよい。

【1029】

例えば、前述した第 4 振動演出のように、スティックコントローラ 3 1 A を操作するよう遊技者に促すための第 1 操作促進表示が表示されたタイミングで、スティックコントローラ 3 1 A を 3 0 0 0 m s 振動させる動作が 1 回実行される単体振動演出が実行される場合に、第 1 操作促進表示の態様を、スティックコントローラ 3 1 A が振動していることに
10
関連した特殊態様（例えば、第 1 操作促進表示が上下左右に振動動作している態様）としてもよい。即ち、第 4 振動演出は、スティックコントローラ 3 1 A の振動動作と、スティックコントローラ 3 1 A が振動動作したことに対応する特殊態様の第 1 操作促進表示とを含む演出であってもよい。

【1030】

（2）上記の実施形態では、大当りの期待度を示唆する演出として単体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、単体振動演出を、大当りの期待度を示唆する演出であるとともに、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実行してもよい。例えば、第 3 態様の第 1 振動演出が実行された場合に、最終表示結果が「はずれ」となったときには、少なくとも設定値が「5」、「6」の何れかである（高設定値である）ことが確定するようにしてもよい。このように、単体振動演出である第 3 態様の第 1 振動演出を、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としてもよい。
20

【1031】

（3）上記の実施形態では、変動開始時の判定結果に基づいて変動中予告演出としてタイマー演出を実行可能である例を示したが、このような形態に限らず、始動入賞時の判定結果に基づいて先読み予告演出としてタイマー演出が実行されてもよい。即ち、実行が保留されている変動表示の表示結果を示唆する先読み予告演出としてタイマー演出が実行されてもよい。

【1032】

例えば、前述したように、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）の大当り期待度を予告する先読み予告演出の一種として第 1 振動演出が実行される場合、タイマー演出は、第 1 振動演出よりも前に実行され、第 1 振動演出の実行を予告する演出であってもよい。
30

【1033】

（4）上記の実施形態では、最終表示結果が「大当り」となる変動パターン（「ノーマルリーチ大当り」、及び「スーパーリーチ大当り」）では、大当りが発生したことを祝福する祝福演出が必ず実行される例を示したが、このような形態に限らず、最終表示結果が「大当り」となる変動パターンであっても、祝福演出が実行されない変動パターンがあってもよい。例えば、「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンでは、祝福演出が実行されないようにしてもよい。
40

【1034】

（5）上記の実施形態において、スティックコントローラ 3 1 A を振動させる演出では、スティックコントローラ 3 1 A に設けられた操作部 L E D の発光色毎に、振動時間が異なる複数の演出態様を設けるようにしてもよい。

【1035】

例えば、第 1 振動演出の第 1 態様には、操作部 L E D の発光色が白色であり、スティックコントローラ 3 1 A を 1 5 0 0 m s 振動させる動作が 1 回実行される態様（第 1 態様の第 1 振動パターン）と、操作部 L E D の発光色が白色であり、スティックコントローラ 3 1 A を 3 0 0 0 m s 振動させる動作が 1 回実行される態様（第 1 態様の第 2 振動パターン
50

）とが含まれるものとする。また、第1振動演出の第2態様には、操作部LEDの発光色が赤色であり、スティックコントローラ31Aを1500ms振動させる動作が1回実行される態様（第2態様の第1振動パターン）と、操作部LEDの発光色が赤色であり、スティックコントローラ31Aを3000ms振動させる動作が1回実行される態様（第2態様の第2振動パターン）とが含まれるものとする。

【1036】

このとき、第1振動演出が実行される場合の当該変動表示の表示結果が大当たりとなる期待度は、第1態様（白色発光）の第1振動パターン（短振動時間）＜第1態様（白色発光）の第2振動パターン（長振動時間）＜第2態様（赤色発光）の第1振動パターン（短振動時間）＜第2態様（赤色発光）の第2振動パターン（長振動時間）の順で高くなっている。即ち、操作部LEDの発光色が赤色である場合は、振動時間にかかわらず、操作部LEDの発光色が白色である場合よりも大当たり期待度が高くなっており、同じ発光色の場合には、振動時間が長いときの方が、振動時間が短いときよりも大当たり期待度が高いという関係にある。

10

【1037】

なお、各演出態様の期待度は、この関係に限らず、例えば、第1態様（白色発光）の第1振動パターン（短振動時間）＜第2態様（赤色発光）の第1振動パターン（短振動時間）＜第1態様（白色発光）の第2振動パターン（長振動時間）＜第2態様（赤色発光）の第2振動パターン（長振動時間）の順で期待度が高くなるようにしてもよい。即ち、振動時間が長い場合には、操作部LEDの発光色にかかわらず、振動時間が短い場合よりも大当たり期待度が高くなっており、同じ振動時間である場合には、操作部LEDの発光色が赤色であるときの方が、操作部LEDの発光色が白色であるときよりも大当たり期待度が高いという関係にある。

20

【1038】

（6）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、単体振動演出に対応した操作部の画像（例えば、振動しているスティックコントローラ31Aのアニメーション画像）等がある。

30

【1039】

（7）上記の実施形態では、振動予告演出は、単体振動演出（第1振動演出、第2振動演出、第3振動演出、及び第4振動演出）のいずれかを予告対象としている例を示したが、このような形態に限らず、振動予告演出は、単体振動演出とは異なる演出を予告対象としてもよい。例えば、振動予告演出は、単体振動演出の他に、操作部の振動を伴う変動中予告演出の一種である強発展演出を予告対象とする演出であってもよい。

40

【1040】

（8）上記の実施形態では、特定表示（保留表示、アクティブ表示）を動作態様で表示させる振動予告演出が実行された場合に、その振動予告演出に対応して操作部（スティックコントローラ31A）を振動させる演出（例えば、第2振動演出、第3振動演出、及び第4振動演出の少なくとも1つ）が必ず実行される例を示したが、このような形態に限らず、振動予告演出が実行された場合であっても、操作部を振動させる演出が実行されない（例えば、第2振動演出、第3振動演出、及び第4振動演出の何れも実行されない）ときがあるようにしてもよい。ただし、振動予告演出が実行された場合に操作部を振動させる演出（例えば、第2振動演出、第3振動演出、及び第4振動演出の少なくとも1つ）が実

50

行される割合は、振動予告演出が実行されない場合に操作部を振動させる演出（例えば、第2振動演出、第3振動演出、及び第4振動演出の少なくとも1つ）が実行される割合よりも高いものとする。

【1041】

（9）上記の実施形態では、タイマー演出が実行されると、タイマー画像10TM800の表示が最終態様（「00：00」の表示）となったときに、そのタイマー演出に対応した所定演出（第3振動演出、強発展演出、及びカットイン予告演出の1つ）が必ず実行される例を示したが、このような形態に限らず、タイマー演出が実行され、タイマー画像10TM800の表示が最終態様（「00：00」の表示）となったときにも、所定演出（第3振動演出、強発展演出、及びカットイン予告演出の1つ）が実行されないときがあるようにしてもよい。ただし、タイマー演出が実行された場合に所定演出が実行される割合は、タイマー演出が実行されなかった場合に所定演出が実行される割合よりも高いものとする。

10

【1042】

（10）上記の実施形態では、図10-28に示したように、保留表示を動作態様で表示させる振動予告演出が実行された場合に、その振動予告演出の対象となった対象演出（操作部を振動させる演出）が実行されることに伴って、保留表示が動作態様から静止態様に変化する例について説明した。この場合の振動予告演出は、アクティブ表示ではなく保留表示の段階で実行されており、その振動予告演出の対象となった対象演出（操作部を振動させる演出）も、アクティブ表示ではなく保留表示の段階で実行されている。従って、この場合における振動予告演出と、その振動予告演出の対象となった対象演出（操作部を振動させる演出）は、何れも演出ターゲットとなっている変動表示の開始前に実行されているため、何れも「変動表示が実行される前に大当りの発生を示唆する」先読み予告演出に相当する演出である。

20

【1043】

（11）なお、保留表示を動作態様で表示させる振動予告演出が実行された場合に、その振動予告演出の対象となった対象演出（操作部を振動させる演出）は、動作態様で表示された保留表示がアクティブ表示領域にシフトされた後（動作態様のアクティブ表示が表示された後）に実行され、その対象演出（操作部を振動させる演出）の実行に対応してアクティブ表示が動作態様から静止態様に変化するようにしてもよい。この場合の振動予告演出は、アクティブ表示ではなく保留表示の段階で実行されているが、その振動予告演出の対象となった対象演出（操作部を振動させる演出）は、アクティブ表示の段階で実行されている。従って、この場合における振動予告演出は、演出ターゲットとなっている変動表示の開始前に実行されているため、「変動表示が実行される前に大当りの発生を示唆する」先読み予告演出に相当する演出である。一方、この場合における振動予告演出の対象となった対象演出（操作部を振動させる演出）は、演出ターゲットとなっている変動表示の開始後に実行されているため、「変動表示の実行中に、その表示結果が大当たりとなることを示唆する」変動中予告演出に相当する演出である。

30

【1044】

（12）また、保留表示を動作態様で表示させる振動予告演出が実行された場合に、その振動予告演出の対象となった対象演出（操作部を振動させる演出）が保留表示の段階で実行されるとともに、保留表示は引き続き動作態様で表示され（振動予告演出が継続され）、動作態様で表示された保留表示がアクティブ表示領域にシフトされた後（動作態様のアクティブ表示が表示された後）にも、その振動予告演出の対象となった対象演出（操作部を振動させる演出）が実行されて、その対象演出（操作部を振動させる演出）の実行に対応してアクティブ表示が動作態様から静止態様に変化するようにしてもよい。この場合における振動予告演出は、演出ターゲットとなっている変動表示の開始前と、演出ターゲットとなっている変動表示とで実行されているため、「変動表示が実行される前と、変動表示が実行されたときに大当りの発生を示唆する」連続予告演出に相当する演出である。また、この場合における振動予告演出の対象となった対象演出（操作部を振動させる演出

40

50

）も、演出ターゲットとなっている変動表示の開始前と、演出ターゲットとなっている変動表示とで実行されているため、「変動表示が実行される前と、変動表示が実行されたときに大当りの発生を示唆する」連続予告演出に相当する演出である。

【1045】

（13）上記の実施形態では、変動表示に対応した特定表示（保留表示、アクティブ表示）が、大当りが発生すること又は表示態様が変化することを示唆する第1示唆態様（青色態様、赤色態様、特殊態様（三角形））で表示可能であるとともに、操作部が振動することを示唆する第2示唆態様（動作態様）でも表示可能である例を示した。具体的には、1の特定表示が、第1示唆態様と第2示唆態様の何れでもない通常態様（白色丸形の静止態様）で表示される場合と、第1示唆態様であるが第2示唆態様ではない表示態様（青色丸形の静止態様、赤色丸形の静止態様、三角形の静止態様）で表示される場合と、第2示唆態様であるが第1示唆態様ではない表示態様（白色丸形の動作態様）で表示される場合と、第1示唆態様であり且つ第2示唆態様でもある表示態様（第1示唆態様と第2示唆態様とを兼ねた表示態様であり、例えば、青色丸形の動作態様、赤色丸形の動作態様、三角形の動作態様）で表示される場合と、がある例を示した。このような形態に限らず、特定表示（保留表示、アクティブ表示）は、第1示唆態様または第2示唆態様の何れか一方で表示され、第1示唆態様と第2示唆態様とを兼ねた表示態様とはならないようにしてもよい。具体的には、1の特定表示が、第1示唆態様と第2示唆態様の何れでもない通常態様（白色丸形の静止態様）、第1示唆態様であるが第2示唆態様ではない表示態様（青色丸形の静止態様、赤色丸形の静止態様、三角形の静止態様）、第2示唆態様であるが第1示唆態様ではない表示態様（白色丸形の動作態様）、の何れかの態様で表示されるようにしてもよい。

【1046】

例えば、特開2007-38019号公報（図5）には、打球発射ハンドルに振動手段を設けるとともに、打球発射ハンドルが振動することを遊技者に予告する振動予告手段を設けた遊技機が開示されている。特開2007-38019号公報（図5）に記載された遊技機では、打球発射ハンドルが振動することを遊技者に予告することが可能であるが、操作部を振動させる演出の興趣を向上させる余地がある。手段A1～手段A12、手段B1～手段B12に係る構成は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、操作部を振動させる演出の興趣を向上させることを目的とする。手段A1～手段A12、手段B1～手段B12に係る構成の一例は、〔特徴部10TMに関する説明〕に記載されている。

【1047】

手段A1の遊技機は

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、

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（演出制御用CPU120）は、

前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを表示手段（画像表示装置5）により報知する報知演出（勝利演出）と、

前記報知演出の後に操作部（スティックコントローラ31A）を振動させる特殊振動演出（祝福演出）と、

前記操作部（スティックコントローラ31A）を振動させる演出であって前記特殊振動演出とは異なる所定振動演出（単体振動演出（第1振動演出、第2振動演出、第3振動演出、第4振動演出））と、を実行可能であり、

前記特殊振動演出（祝福演出）と前記所定振動演出（単体振動演出）とが実行される場合に、前記特殊振動演出の前に前記所定振動演出が実行され（図13-22に示すT8のタイミングで祝福演出が実行され、T8のタイミングよりも前に単体振動演出が実行され）、

前記所定振動演出が実行される場合の方が前記所定振動演出が実行されない場合よりも前記有利状態に制御される割合が高く（図13-13、図13-14、図13-16、及

10

20

30

40

50

び図13-17に示すように、単体振動演出（第1振動演出、第2振動演出、第3振動演出、第4振動演出）が実行されたときの方が、単体振動演出が実行されないときよりも大当たり期待度が高く（大当たり確定演出も含む）、前記所定振動演出が実行された場合でも前記有利状態に制御されないときがあり（図13-13及び図13-16に示すように、第1態様の第1振動演出及び第2態様の第1振動演出、並びに第3振動演出は、表示結果が「はずれ」となるときに実行可能であり）、

前記演出制御手段は、前記所定振動演出が実行されることを予告する振動予告演出を実行可能である（図13-23（2）～（8）に示すように、第3振動演出を予告対象とする振動予告演出が実行されている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、振動予告演出が実行されることにより、所定振動演出が実行されることに対する遊技者の期待感を高めることが可能である一方で、特殊振動演出が実行されることまでは予告しないことで、操作部を振動させる演出が複数種類存在する場合の各演出の興趣を適切に生じさせることができる。

【1048】

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、複数の態様により前記所定振動演出を実行可能であり（第1態様の第1振動演出、第3態様の第1振動演出）、

前記所定振動演出の態様に応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（図13-13に示すように、第1態様（期待度：低）＜第2態様（期待度：高）＜第3態様（期待度：確定）の順で大当たり期待度が高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定振動演出の態様に注目させることができる。

【1049】

手段A3の遊技機は、

手段A1または手段A2の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記操作部（スティックコントローラ31A）を振動させる振動期間が第1期間（1500ms）である第1態様の所定振動演出（第1態様の第1振動演出）と、前記振動期間が前記第1期間とは異なる第2期間（3000ms）である第2態様の所定振動演出（第2態様の第1振動演出）とを実行可能であり、

前記第1態様と前記第2態様の何れの態様により前記所定振動演出を実行するかによらず、共通の振動予告演出を実行可能である（第1振動演出を予告対象とする振動予告演出を実行するとき、第1振動演出の演出態様が、第1態様（実行期間：1500ms）、又は第2態様（実行期間：3000ms）のいずれの場合であっても、共通態様の振動予告演出が実行されている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、振動予告演出により所定振動演出の興趣を一層向上させることができる。

【1050】

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、

発光装置（操作部LED）を発光させる発光演出を複数の発光態様（発光色：白色、発光色：赤色、発光色：虹色）により実行可能であり、

前記所定振動演出（単体振動演出）に対応する発光演出を実行する場合と、前記特殊振動演出（祝福演出）に対応する発光演出を実行する場合とがあり、

前記所定振動演出に対応する発光演出と共通の発光態様で、前記特殊振動演出に対応する発光演出を実行可能であり（図13-3、図13-4、及び図13-6に示すように

10

20

30

40

50

、単体振動演出（第3態様の第1振動演出、第2振動演出、及び第4振動演出）では、操作部LEDを虹色に発光させている場合があり、図13-9に示すように、操作部の振動を伴う祝福演出でも、操作部LEDを虹色に発光させている場合がある）、

前記所定振動演出に対応する発光演出とは異なる発光態様で、前記特殊振動演出に対応する発光演出を実行可能である（図13-3及び図13-5に示すように、単体振動演出（第1態様の第1振動演出、第2態様の第1振動演出、及び第3振動演出）では、操作部LEDを白色又は赤色に発光させている場合があり、図13-9に示すように、操作部の振動を伴う祝福演出でも、操作部LEDを虹色に発光させている場合がある）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定振動演出や特殊振動演出の興趣を一層向上させることができる。

【1051】

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、前記所定振動演出を実行する場合と、前記特殊振動演出を実行する場合とで前記操作部の振動期間を異ならせることが可能である（図13-3～図13-6に示すように、単体振動演出では、スティックコントローラ31Aを1500ms～3000ms振動させる動作が実行されている一方で、図13-9に示すように、祝福演出では、スティックコントローラ31Aを6000ms振動させる動作が実行されている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定振動演出と特殊振動演出とで、操作部の振動期間が異なることにより、遊技者は、所定振動演出と特殊振動演出とを明確に区別して認識することができ、それぞれの演出の演出効果を高めることができる。

【1052】

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、前記所定振動演出を複数のタイミングで実行可能であり（図13-3～図13-6に示すように、第1振動演出の実行タイミングは、変動表示を開始させたタイミングであり、第2振動演出の実行タイミングは、リーチ状態成立のタイミングであり、第3振動演出の実行タイミングは、スーパーリーチ発展のタイミングであり、第4振動演出の実行タイミングは、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直前のタイミングである）、

前記所定振動演出が実行されるタイミングに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なる（図13-13、図13-14、図13-16、及び図13-17に示すように、第1態様の第1振動演出、第2態様の第1振動演出、及び第3振動演出は、当該変動表示の表示結果が大当たりとなることの期待度が高いことを示唆する演出である一方で、第3態様の第1振動演出、第2振動演出、及び第4振動演出は、当該変動表示の表示結果が大当たりに当選していることを報知する大当たり確定演出である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定振動演出が実行されるタイミングに関心を持たせることができる。

【1053】

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、

前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御するか否かを決定する決定手段（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、を備え、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

10

20

30

40

50

前記判定手段（始動入賞判定処理（ステップS101））による判定に基づいて前記所定振動演出（単体振動演出（第1振動演出））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））による判定に基づく前記所定振動演出に対応する振動予告演出（図13-28に示すように、第1振動演出を予告対象とする振動予告演出）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、所定振動演出と振動予告演出とにより遊技の興趣を向上させることができる。

【1054】

手段A8の遊技機は、

手段A1から手段A7の何れかに記載の遊技機であって、

可変表示（変動表示）を実行する可変表示手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、可変表示に対応する対応表示（アクティブ表示、保留表示）を表示手段（画像表示装置5）に表示可能であり、

前記振動予告演出は前記対応表示を動作させる演出を含む（図13-7及び図13-28に示すように、振動予告演出が実行されると、アクティブ表示または保留表示が上下左右に振動する動作態様で表示される）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、振動予告演出の興趣を向上させることができる。

【1055】

手段A9の遊技機は、

手段A8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、前記所定振動演出が実行されたことに対応して前記対応表示の動作を終了させる（図13-7及び図13-28に示すように、単体振動演出の終了に伴い、アクティブ表示または保留表示を動作態様から静止態様に戻す）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、振動予告演出の対象である所定振動演出が実行されたことを遊技者が容易に把握することができる。

【1056】

手段A10の遊技機は、

手段A1から手段A9の何れかに記載の遊技機であって、

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であり、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、当該遊技機の設定値を示唆する態様で前記所定振動演出を実行可能である（第3態様の第1振動演出が実行された場合に、最終表示結果が「はずれ」となったときには、少なくとも設定値が「5」、「6」の何れかである（高設定値である）ことが確定する）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定振動演出がどのような態様で表示されるかについて遊技者に関心を持たせることができる。

【1057】

手段A11の遊技機は、

手段A1から手段A10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、

複数種類の予告演出（第3振動演出、強発展演出、カットイン予告演出、バトル演出）を実行可能であり、

前記複数種類の予告演出のうちの前記所定振動演出を含む所定種類の予告演出に対応する特定表示を表示可能であり（図13-20に示すように、第3振動演出、強発展演出、又はカットイン予告演出に対応するタイマー画像を表示可能であり）、

10

20

30

40

50

前記所定種類の予告演出を実行する際に前記特定表示を特定態様に変化させる特定演出を実行可能であり（図13-23（7）及び図13-26（8）に示すように、タイマー画像10TM800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）を行うタイマー演出を実行可能であり）、

前記特定演出の演出パターンとして、前記所定振動演出が実行される際に前記特定表示が前記特定態様に変化する第1演出パターン（図13-23（7）及び（8）に示すように、タイマー画像10TM800が最終態様である「00：00」まで更新された直後のタイミングで、第3振動演出が実行されるパターン）と、前記所定振動演出とは異なる予告演出が実行される際に前記特定表示が前記特定態様に変化する第2演出パターン（図13-26（8）及び図13-27（9）に示すように、タイマー画像10TM800が最終態様である「00：00」まで更新された直後のタイミングで、カットイン予告演出が実行されるパターン）とがある

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、所定振動演出と、所定振動演出とは異なる予告演出の両方の演出効果を向上させることが可能となり、特に、特定表示が特定態様に変化したときの興趣を向上させることができる。

【1058】

手段A12の遊技機は、

手段A1から手段A10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、

複数種類の予告演出（第3振動演出、強発展演出、カットイン予告演出、バトル演出）を実行可能であり、

前記複数種類の予告演出のうちの前記所定振動演出を含む所定種類の予告演出に対応する特定表示を表示可能であり（図13-20に示すように、第3振動演出、強発展演出、又はカットイン予告演出に対応するタイマー画像を表示可能であり）、

前記所定種類の予告演出を実行する際に前記特定表示を特定態様に変化させる特定演出を実行可能であり（図13-23（7）及び図13-26（8）に示すように、タイマー画像10TM800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）を行うタイマー演出を実行可能であり）、

前記特定演出の演出パターンとして、前記所定振動演出が実行されることを示唆する第1演出パターン（図13-23（7）及び（8）に示すように、タイマー画像10TM800が最終態様である「00：00」となった直後のタイミングで、第3振動演出が実行されるパターン）と、前記所定振動演出とは異なる予告演出が実行されることを示唆する第2演出パターン（図13-26（8）及び図13-27（9）に示すように、タイマー画像10TM800が最終態様である「00：00」となった直後のタイミングで、カットイン予告演出が実行されるパターン）とがある

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、所定振動演出と、所定振動演出とは異なる予告演出の両方の演出効果を向上させることが可能となり、特定表示が表示されたときの興趣を向上させることができる。

【1059】

手段B1の遊技機は、

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、

可変表示（変動表示）を実行する可変表示手段（CPU103、演出制御用CPU120）と、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（アクティブ表示、保留表示）を表示手段（画像表示装置5）に表示可能であり、

10

20

30

40

50

操作部（スティックコントローラ 3 1 A）を振動させる所定振動演出（単体振動演出）を実行可能であり、

前記所定振動演出が実行される場合の方が前記所定振動演出が実行されない場合よりも前記有利状態に制御される割合が高く（図 1 3 - 1 3、図 1 3 - 1 4、図 1 3 - 1 6、及び図 1 3 - 1 7 に示すように、単体振動演出が実行される場合の方が、単体振動演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高く）、

前記対応表示（アクティブ表示、保留表示）の表示態様として、前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを示唆する予告態様（青色態様、赤色態様）と、前記所定振動演出（単体振動演出）が実行されることを示唆する特別態様（動作態様）とがある

ことを特徴とする遊技機。

10

このような構成によれば、対応表示の表示態様によって所定振動演出が実行されることを示唆することが可能であるため、操作部を振動させる演出の興趣を向上させることができる。

【1 0 6 0】

手段 B 2 の遊技機は、

手段 B 1 の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、複数の態様により前記所定振動演出を実行可能であり（第 1 態様の第 1 振動演出、第 3 態様の第 1 振動演出）、

前記所定振動演出の態様に応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（図 1 3 - 1 3 に示すように、第 1 態様（期待度：低）＜第 2 態様（期待度：高）＜第 3 態様（期待度：確定）の順で大当たり期待度が高くなっている）

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定振動演出の態様に注目させることができる。

【1 0 6 1】

手段 B 3 の遊技機は、

手段 B 1 または手段 B 2 の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

前記操作部（スティックコントローラ 3 1 A）を振動させる振動期間が第 1 期間（1 5 0 0 m s）である第 1 態様の所定振動演出（第 1 態様の第 1 振動演出）と、前記振動期間が前記第 1 期間とは異なる第 2 期間（3 0 0 0 m s）である第 2 態様の所定振動演出（第 2 態様の第 1 振動演出）とを実行可能であり、

30

前記第 1 態様と前記第 2 態様の何れの態様により前記所定振動演出を実行するかによらず、前記対応表示を前記特別態様で表示可能である（第 1 振動演出を予告対象とする振動予告演出を実行するとき、第 1 振動演出の演出態様が、第 1 態様（実行期間：1 5 0 0 m s）、又は第 2 態様（実行期間：3 0 0 0 m s）のいずれの場合であっても、共通態様の振動予告演出が実行されている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、対応表示の態様により所定振動演出の興趣を一層向上させることができる。

【1 0 6 2】

40

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、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを表示手段（画像表示装置 5）により報知する報知演出（勝利演出）と、

前記報知演出の後に操作部（スティックコントローラ 3 1 A）を振動させる特殊振動演出（祝福演出）と、を実行可能であり、

発光装置（操作部 LED）を発光させる発光演出を複数の発光態様（発光色：白色、発光色：赤色、発光色：虹色）により実行可能であり、

前記所定振動演出（単体振動演出）に対応する発光演出を実行する場合と、前記特殊

50

振動演出（祝福演出）に対応する発光演出を実行する場合とがあり、

前記所定振動演出に対応する発光演出と共通の発光態様で、前記特殊振動演出に対応する発光演出を実行可能であり（図13-3、図13-4、及び図13-6に示すように、単体振動演出（第3態様の第1振動演出、第2振動演出、及び第4振動演出）では、操作部LEDを虹色に発光させている場合があり、図13-9に示すように、操作部の振動を伴う祝福演出でも、操作部LEDを虹色に発光させている場合がある）、

前記所定振動演出に対応する発光演出とは異なる発光態様で、前記特殊振動演出に対応する発光演出を実行可能である（図13-3及び図13-5に示すように、単体振動演出（第1態様の第1振動演出、第2態様の第1振動演出、及び第3振動演出）では、操作部LEDを白色又は赤色に発光させている場合があり、図13-9に示すように、操作部の振動を伴う祝福演出でも、操作部LEDを虹色に発光させている場合がある）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定振動演出や特殊振動演出の興趣を一層向上させることができる。

【1063】

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、

前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを表示手段（画像表示装置5）により報知する報知演出（勝利演出）と、

前記報知演出の後に操作部（スティックコントローラ31A）を振動させる特殊振動演出（祝福演出）と、を実行可能であり、

前記所定振動演出を実行する場合と、前記特殊振動演出を実行する場合とで前記操作部の振動期間を異ならせることが可能である（図13-3～図13-6に示すように、単体振動演出では、スティックコントローラ31Aを1500ms～3000ms振動させる動作が実行されている一方で、図13-9に示すように、祝福演出では、スティックコントローラ31Aを6000ms振動させる動作が実行されている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定振動演出と特殊振動演出とで、操作部の振動期間が異なることにより、遊技者は、所定振動演出と特殊振動演出とを明確に区別して認識することができ、それぞれの演出の演出効果を高めることができる。

【1064】

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、前記所定振動演出を複数のタイミングで実行可能であり（図13-3～図13-6に示すように、第1振動演出の実行タイミングは、変動表示を開始させたタイミングであり、第2振動演出の実行タイミングは、リーチ状態成立のタイミングであり、第3振動演出の実行タイミングは、スーパーリーチ発展のタイミングであり、第4振動演出の実行タイミングは、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直前のタイミングである）、

前記所定振動演出が実行されるタイミングに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なる（図13-13、図13-14、図13-16、及び図13-17に示すように、第1態様の第1振動演出、第2態様の第1振動演出、及び第3振動演出は、当該変動表示の表示結果が大当りとなることの期待度が高いことを示唆する演出である一方で、第3態様の第1振動演出、第2振動演出、及び第4振動演出は、当該変動表示の表示結果が大当りに当選していることを報知する大当り確定演出である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定振動演出が実行されるタイミングに関心を持たせることができる。

【1065】

10

20

30

40

50

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、

前記有利状態（大当り遊技状態）に制御するか否かを決定する決定手段（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（始動入賞判定処理（ステップ S 101））と、を備え、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記判定手段（始動入賞判定処理（ステップ S 101））による判定に基づいて前記所定振動演出（単体振動演出（第 1 振動演出））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 S 101））による判定に基づいて、前記対応表示を前記特別態様で表示可能（図 13-28 に示すように、第 1 振動演出を予告対象とする振動予告演出を実行可能）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、所定振動演出と対応表示の態様とにより遊技の興趣を向上させることができる。

【1066】

手段 B 8 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 7 の何れかに記載の遊技機であって、

前記特別態様は、前記対応表示が動作する態様を含む（図 13-7 及び図 13-28 に示すように、振動予告演出が実行されると、アクティブ表示または保留表示が上下左右に振動する動作態様で表示される）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、対応表示の態様による興趣を向上させることができる。

【1067】

手段 B 9 の遊技機は、

手段 B 8 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、前記所定振動演出が実行されたことに対応して前記対応表示の動作を終了させる（図 13-7 及び図 13-28 に示すように、単体振動演出の終了に伴い、アクティブ表示または保留表示を動作態様から静止態様に戻す）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、振動予告演出の対象である所定振動演出が実行されたことを遊技者が容易に把握することができる。

【1068】

手段 B 10 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 9 の何れかに記載の遊技機であって、

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であり、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、当該遊技機の設定値を示唆する態様で前記所定振動演出を実行可能である（第 3 態様の第 1 振動演出が実行された場合に、最終表示結果が「はずれ」となったときには、少なくとも設定値が「5」、「6」の何れかである（高設定値である）ことが確定する）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定振動演出がどのような態様で表示されるかについて遊技者に関心を持たせることができる。

【1069】

手段 B 11 の遊技機は、

手段 B 1 から手段 B 10 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 CPU 120）は、

複数種類の予告演出（第 3 振動演出、強発展演出、カットイン予告演出、バトル演出

10

20

30

40

50

）を実行可能であり、

前記複数種類の予告演出のうちの前記所定振動演出を含む所定種類の予告演出に対応する特定表示を表示可能であり（図13-20に示すように、第3振動演出、強発展演出、又はカットイン予告演出に対応するタイマー画像を表示可能であり）、

前記所定種類の予告演出を実行する際に前記特定表示を特定態様に変化させる特定演出を実行可能であり（図13-23（7）及び図13-26（8）に示すように、タイマー画像10TM800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）を行うタイマー演出を実行可能であり）、

前記特定演出の演出パターンとして、前記所定振動演出が実行される際に前記特定表示が前記特定態様に変化する第1演出パターン（図13-23（7）及び（8）に示すように、タイマー画像10TM800が最終態様である「00：00」まで更新された直後のタイミングで、第3振動演出が実行されるパターン）と、前記所定振動演出とは異なる予告演出が実行される際に前記特定表示が前記特定態様に変化する第2演出パターン（図13-26（8）及び図13-27（9）に示すように、タイマー画像10TM800が最終態様である「00：00」まで更新された直後のタイミングで、カットイン予告演出が実行されるパターン）とがある

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、所定振動演出と、所定振動演出とは異なる予告演出の両方の演出効果を向上させることが可能となり、特に、特定表示が特定態様に変化したときの興趣を向上させることができる。

【1070】

手段B12の遊技機は、

手段B1から手段B10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、

複数種類の予告演出（第3振動演出、強発展演出、カットイン予告演出、バトル演出）を実行可能であり、

前記複数種類の予告演出のうちの前記所定振動演出を含む所定種類の予告演出に対応する特定表示を表示可能であり（図13-20に示すように、第3振動演出、強発展演出、又はカットイン予告演出に対応するタイマー画像を表示可能であり）、

前記所定種類の予告演出を実行する際に前記特定表示を特定態様に変化させる特定演出を実行可能であり（図13-23（7）及び図13-26（8）に示すように、タイマー画像10TM800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）を行うタイマー演出を実行可能であり）、

前記特定演出の演出パターンとして、前記所定振動演出が実行されることを示唆する第1演出パターン（図13-23（7）及び（8）に示すように、タイマー画像10TM800が最終態様である「00：00」となった直後のタイミングで、第3振動演出が実行されるパターン）と、前記所定振動演出とは異なる予告演出が実行されることを示唆する第2演出パターン（図13-26（8）及び図13-27（9）に示すように、タイマー画像10TM800が最終態様である「00：00」となった直後のタイミングで、カットイン予告演出が実行されるパターン）とがある

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、所定振動演出と、所定振動演出とは異なる予告演出の両方の演出効果を向上させることが可能となり、特定表示が表示されたときの興趣を向上させることができる。

【1071】

例えば、特開2016-116654号公報（図58）には、操作有効期間中に演出操作部の操作が検出されると、複数の要素演出のいずれかの実行権利の獲得を報知する獲得演出が実行される遊技機が開示されている。特開2016-116654号公報（図58）に記載された遊技機のように、複数の演出が実行される遊技機では、演出実行前の興趣を向上させる余地がある。手段C1～手段C10に係る構成は、上記の実状に鑑みてなさ

れたものであり、複数の演出が実行される遊技機における演出実行前の興趣を向上させることを目的とする。手段 C 1～手段 C 10に係る構成の一例は、〔特徴部 10 T Mに関する説明〕に記載されている。

【1072】

手段 C 1の遊技機は、

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、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用 C P U 120）を備え、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 120）は、

前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを示唆する複数種類の予告演出（第 3 振動演出、強発展演出、カットイン予告演出、バトル演出）を実行可能であり、

操作部（スティックコントローラ 31 A）を振動させる所定振動演出（単体振動演出（第 3 振動演出））を含む所定種類の予告演出に対応する特定表示を表示可能であり（図 13-20 に示すように、第 3 振動演出、強発展演出、又はカットイン予告演出に対応するタイマー画像 10 T M 800 を表示可能であり）、

前記所定種類の予告演出を実行する際に前記特定表示を特定態様に変化させる特定演出を実行可能であり（図 13-23 及び図 13-26 に示すように、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）を行うタイマー演出を実行可能であり）、

前記特定表示が表示された後に前記所定種類の予告演出が実行される場合の方が前記特定表示が表示されることなく前記所定種類の予告演出が実行される場合よりも前記有利状態に制御される割合が高く（図 13-20 に示すように、タイマー演出が実行され、タイマー画像が表示された後に、予告演出（第 3 振動演出、強発展演出、カットイン予告演出）が実行されるときの方が、タイマー演出が実行されず、タイマー画像が表示されずに、予告演出が実行されるときよりも大当り期待度が高く）、

前記所定振動演出が実行される場合の方が前記所定振動演出が実行されない場合よりも前記有利状態に制御される割合が高く（図 13-16 に示すように、第 3 振動演出が実行される場合の方が、第 3 振動演出が実行されない場合よりも大当り期待度が高く）、

前記特定演出の演出パターンとして、前記所定振動演出が実行される際に前記特定表示が前記特定態様に変化する第 1 演出パターン（図 13-23（7）及び（8）に示すように、タイマー画像 10 T M 800 が最終態様である「00:00」に更新された直後のタイミングで、第 3 振動演出が実行されるパターン）と、前記所定振動演出とは異なる予告演出が実行される際に前記特定表示が前記特定態様に変化する第 2 演出パターン（図 13-26（8）及び図 13-27（9）に示すように、タイマー画像 10 T M 800 が最終態様である「00:00」に更新された直後のタイミングで、カットイン予告演出が実行されるパターン）とがある

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、所定振動演出と、所定振動演出とは異なる予告演出の両方の演出効果を向上させることが可能となり、特に、特定表示が特定態様に変化したときの興趣を向上させることができる。

【1073】

手段 C 2の遊技機は、

手段 C 1の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 120）は、複数の態様により前記所定振動演出を実行可能であり（第 1 態様の第 1 振動演出、第 3 態様の第 1 振動演出）、

前記所定振動演出の態様に応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（図 13-13 に示すように、第 1 態様（期待度：低）＜第 2 態様（期待度：高）＜第 3 態様（期待度：確定）の順で大当り期待度が高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定振動演出の態様に注目させることができる。

【1074】

手段C3の遊技機は、

手段C1または手段C2の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記所定振動演出が実行されることを予告する振動予告演出を実行可能であり、

前記操作部（スティックコントローラ31A）を振動させる振動期間が第1期間（1500ms）である第1態様の所定振動演出（第1態様の第1振動演出）と、前記振動期間が前記第1期間とは異なる第2期間（3000ms）である第2態様の所定振動演出（第2態様の第1振動演出）とを実行可能であり、

前記第1態様と前記第2態様の何れの態様により前記所定振動演出を実行するかによらず、共通の振動予告演出を実行可能である（第1振動演出を予告対象とする振動予告演出を実行するとき、第1振動演出の演出態様が、第1態様（実行期間：1500ms）、又は第2態様（実行期間：3000ms）のいずれの場合であっても、共通態様の振動予告演出が実行されている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、振動予告演出により所定振動演出の興趣を一層向上させることができる。

【1075】

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、

前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを表示手段（画像表示装置5）により報知する報知演出（勝利演出）と、

前記報知演出の後に操作部（スティックコントローラ31A）を振動させる特殊振動演出（祝福演出）と、を実行可能であり、

発光装置（操作部LED）を発光させる発光演出を複数の発光態様（発光色：白色、発光色：赤色、発光色：虹色）により実行可能であり、

前記所定振動演出（単体振動演出）に対応する発光演出を実行する場合と、前記特殊振動演出（祝福演出）に対応する発光演出を実行する場合とがあり、

前記所定振動演出に対応する発光演出と共通の発光態様で、前記特殊振動演出に対応する発光演出を実行可能であり（図13-3、図13-4、及び図13-6に示すように、単体振動演出（第3態様の第1振動演出、第2振動演出、及び第4振動演出）では、操作部LEDを虹色に発光させている場合があり、図13-9に示すように、操作部の振動を伴う祝福演出でも、操作部LEDを虹色に発光させている場合がある）、

前記所定振動演出に対応する発光演出とは異なる発光態様で、前記特殊振動演出に対応する発光演出を実行可能である（図13-3及び図13-5に示すように、単体振動演出（第1態様の第1振動演出、第2態様の第1振動演出、及び第3振動演出）では、操作部LEDを白色又は赤色に発光させている場合があり、図13-9に示すように、操作部の振動を伴う祝福演出でも、操作部LEDを虹色に発光させている場合がある）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定振動演出や特殊振動演出の興趣を一層向上させることができる。

【1076】

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、

前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを表示手段（画像表示装置5）により報知する報知演出（勝利演出）と、

前記報知演出の後に操作部（スティックコントローラ31A）を振動させる特殊振動演出（祝福演出）と、を実行可能であり、

前記所定振動演出を実行する場合と、前記特殊振動演出を実行する場合とで前記操作部の振動期間を異ならせることが可能である（図13-3～図13-6に示すように、単体振動演出では、スティックコントローラ31Aを1500ms～3000ms振動させる動作が実行されている一方で、図13-9に示すように、祝福演出では、スティックコントローラ31Aを6000ms振動させる動作が実行されている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定振動演出と特殊振動演出とで、操作部の振動期間が異なることにより、遊技者は、所定振動演出と特殊振動演出とを明確に区別して認識することができ、それぞれの演出の演出効果を高めることができる。

【1077】

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、前記所定振動演出を複数のタイミングで実行可能であり（図13-3～図13-6に示すように、第1振動演出の実行タイミングは、変動表示を開始させたタイミングであり、第2振動演出の実行タイミングは、リーチ状態成立のタイミングであり、第3振動演出の実行タイミングは、スーパーリーチ発展のタイミングであり、第4振動演出の実行タイミングは、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直前のタイミングである）、

前記所定振動演出が実行されるタイミングに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なる（図13-13、図13-14、図13-16、及び図13-17に示すように、第1態様の第1振動演出、第2態様の第1振動演出、及び第3振動演出は、当該変動表示の表示結果が大当たりとなることの期待度が高いことを示唆する演出である一方で、第3態様の第1振動演出、第2振動演出、及び第4振動演出は、当該変動表示の表示結果が大当たりに当選していることを報知する大当たり確定演出である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定振動演出が実行されるタイミングに関心を持たせることができる。

【1078】

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、

前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御するか否かを決定する決定手段（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、を備え、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記所定振動演出が実行されることを予告する振動予告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））による判定に基づいて前記所定振動演出（単体振動演出（第1振動演出））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））による判定に基づく前記所定振動演出に対応する振動予告演出（図13-28に示すように、第1振動演出を予告対象とする振動予告演出）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、所定振動演出と振動予告演出とにより遊技の興趣を向上させることができる。

【1079】

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、

可変表示（変動表示）を実行する可変表示手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、可変表示に対応する対応表示（アクティブ表示、保留表示）を表示手段（画像表示装置5）に表示可能であり、

10

20

30

40

50

前記振動予告演出は前記対応表示を動作させる演出を含む（図 13-7 及び図 13-28 に示すように、振動予告演出が実行されると、アクティブ表示または保留表示が上下左右に振動する動作態様で表示される）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、振動予告演出の興趣を向上させることができる。

【1080】

手段 C9 の遊技機は、

手段 C8 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、前記所定振動演出が実行されたことに対応して前記対応表示の動作を終了させる（図 13-7 及び図 13-28 に示すように、単体振動演出の終了に伴い、アクティブ表示または保留表示を動作態様から静止態様に戻す）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、振動予告演出の対象である所定振動演出が実行されたことを遊技者が容易に把握することができる。

【1081】

手段 C10 の遊技機は、

手段 C1 から手段 C9 の何れかに記載の遊技機であって、

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であり、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU120）は、当該遊技機の設定値を示唆する態様で前記所定振動演出を実行可能である（第 3 態様の第 1 振動演出が実行された場合に、最終表示結果が「はずれ」となったときには、少なくとも設定値が「5」、「6」の何れかである（高設定値である）ことが確定する）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定振動演出がどのような態様で表示されるかについて遊技者に関心を持たせることができる。

【1082】

〔特徴部 13 T M に関する説明〕

次に、特徴部 13 T M に関して、図 11-1～図 11-17 を用いて説明する。本実施形態では、前述した〔特徴部 07 T M 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、操作部（スティックコントローラ 31A）を振動させることにより大当たり期待度を示唆する演出と、操作部（スティックコントローラ 31A）を振動させることにより大当たりであることを報知する演出とを実行可能である。また、画像表示装置 5 の近傍に備えられた役物（可動体 13 T M 100）に設けられた発光装置である可動体 LED を発光させることにより大当たり期待度を示唆する演出を実行可能である。

【1083】

本特徴部は、他の各特徴部に適用することが可能である。例えば、遊技機では、〔特徴部 07 T M に関する説明〕において示される演出の一部または全部に加えて〔特徴部 13 T M に関する説明〕に示す演出を実行するようにしてもよい。また、〔特徴部 10 T M に関する説明〕において示される演出の一部または全部に加えて〔特徴部 13 T M に関する説明〕に示す演出を実行するようにしてもよい。

【1084】

（可動体 13 T M 100）

図 11-1 は、本実施の形態の〔特徴部 13 T M に関する説明〕に係るパチンコ遊技機 1 の正面図である。本実施の形態の〔特徴部 13 T M に関する説明〕に係るパチンコ遊技機 1 は、例えば、図 11-1 に示すように、画像表示装置 5 の近傍（上部）に役物である可動体 13 T M 100 を備える。可動体 13 T M 100 は、演出制御基板 12 の制御に従って、起立位置（初期位置）と傾倒位置（演出位置）との間において動作する。

【1085】

例えば、可動体 1 3 T M 1 0 0 は、起立位置→傾倒位置→起立位置と動作したり、起立位置→傾倒位置→起立位置→傾倒位置→起立位置と動作したり、起立位置→起立位置と傾倒位置との間の状態（一旦停止）→傾倒位置→起立位置と動作したり、起立位置→起立位置と傾倒位置との間の状態（一旦停止）→起立位置と動作したりしてもよい。本実施形態では、図 1 1 - 1 に示すように、可動体 1 3 T M 1 0 0 が起立位置から傾倒位置に動作する過程や、可動体 1 3 T M 1 0 0 が傾倒位置にあるときに、可動体 1 3 T M 1 0 0 は、画像表示装置 5 の前方に位置しないようになっている。すなわち、本実施形態では、可動体 1 3 T M 1 0 0 は、画像表示装置 5 の領域に重複せず、画像表示装置 5 の画面に表示される映像の視認性に影響を与えない構成となっている。しかしながら、このような形態に限らず、可動体 1 3 T M 1 0 0 が起立位置から傾倒位置に動作する過程や、可動体 1 3 T M 1 0 0 が傾倒位置にあるときに、可動体 1 3 T M 1 0 0 の少なくとも一部が、画像表示装置 5 の前方に位置することがあるようにしてもよい。

10

【1 0 8 6】

また、本実施形態では、可動体 1 3 T M 1 0 0 に可動体 L E D を設けており、起立位置（初期位置）から傾倒位置（演出位置）への動作が行われるときに可動体 L E D を発光（本例では点滅）させるようにしている。本実施形態では、可動体 1 3 T M 1 0 0 の起立位置から傾倒位置への動作が行われるときに、可動体 1 3 T M 1 0 0 に設けられた可動体 L E D が白色に発光する演出態様と、可動体 1 3 T M 1 0 0 に設けられた可動体 L E D が赤色に発光する演出態様とがある。そして、可動体 1 3 T M 1 0 0 の起立位置から傾倒位置への動作に伴い可動体 L E D が赤色に発光する場合には、可動体 1 3 T M 1 0 0 の起立位置から傾倒位置への動作に伴い可動体 L E D が白色に発光する場合よりも大当たり期待度が高くなる。

20

【1 0 8 7】

なお、本実施形態では、可動体 1 3 T M 1 0 0 が起立位置から傾倒位置に動作する際に、必ず可動体 L E D が発光する（白点滅態様または赤点滅態様となる）例を示しているが、このような形態に限らず、可動体 1 3 T M 1 0 0 が起立位置から傾倒位置に動作する際に、可動体 L E D が発光する場合と、発光しない場合とがあるようにしてもよい。そして、可動体 1 3 T M 1 0 0 の動作の際に可動体 L E D が発光する場合には、可動体 1 3 T M 1 0 0 の動作の際に可動体 L E D が発光しない場合よりも大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

30

【1 0 8 8】

なお、【特徴部 1 3 T M に関する説明】に係るパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 における他の構成は、図 1 に示したパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 における構成と同様であるため、説明を省略する。

【1 0 8 9】

（発光演出）

前述したように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時の判定結果に基づいて発光演出を実行可能である。発光演出とは、始動入賞時に発光演出を実行することに決定されたタイミングで、可動体 1 3 T M 1 0 0 を起立位置から傾倒位置に動作させる（移動させる）とともに、可動体 L E D を発光させる予告演出の一例である。

40

【1 0 9 0】

具体的には、発光演出は、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、可動体 1 3 T M 1 0 0 を起立位置から傾倒位置に動作させるとともに可動体 L E D を発光させることにより、当該始動入賞に対応した可変表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない可変表示）の表示結果が大当たりとなることを示唆する場合がある。この場合の発光演出は、先読み予告演出として実行される。

【1 0 9 1】

また、発光演出は、始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示（発光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、可動体 1 3 T M 1 0 0 を起立位置から傾倒位置に動作させるとともに可動体 L E D が発光させることにより、実行されている変

50

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して実行される場合がある。

【1092】

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて発光演出が開始されると、その発光演出は、当該始動入賞に対応した変動表示（発光演出のターゲットである変動表示）における所定のタイミング（本例ではスーパーリーチに発展するタイミング）まで継続して実行されるものとする。

【1093】

また、本実施形態では、発光演出の開始時に、スピーカ8L、8Rを用いて発光演出の実行を報知する効果音（発光効果音A、発光効果音B等）を再生出力する発光効果音演出を実行する。

10

【1094】

前述したように、本実施形態では、発光演出の演出態様として、可動体13TM100に設けられた発光装置である可動体LEDの発光色が異なる複数の演出態様がある。始動入賞時演出決定処理において、発光演出を実行することに決定された場合には、発光演出の演出態様が、「白点滅態様」及び「赤点滅態様」の何れかの演出態様に決定される。

【1095】

演出制御用CPU120は、白点滅態様の発光演出では、始動入賞のタイミングで可動体13TM100を起立位置から傾倒位置に動作させるとともに、可動体LEDを白色で点滅させる。そして、当該始動入賞のタイミングから当該始動入賞に対応した変動表示（発光演出のターゲットである変動表示）におけるスーパーリーチ発展のタイミングまで、可動体13TM100を継続して傾倒位置に留める制御を実行するとともに、可動体LEDを継続して白色で点滅させる制御を実行する。また、白点滅態様の発光演出では、発光演出の開始時に、スピーカ8L、8Rを用いて発光演出の実行を報知する効果音として、発光効果音Aが1回再生出力されるものとする。

20

【1096】

演出制御用CPU120は、赤点滅態様の発光演出では、始動入賞のタイミングで可動体13TM100を起立位置から傾倒位置に動作させるとともに、可動体LEDを赤色で点滅させる。そして、当該始動入賞のタイミングから当該始動入賞に対応した変動表示（発光演出のターゲットである変動表示）におけるスーパーリーチ発展のタイミングまで、可動体13TM100を継続して傾倒位置に留める制御を実行するとともに、可動体LEDを継続して赤色で点滅させる制御を実行する。また、赤点滅態様の発光演出では、発光演出の開始時に、スピーカ8L、8Rを用いて発光演出の実行を報知する効果音として、発光効果音Bが1回再生出力されるものとする。

30

【1097】

このように、白点滅態様の発光演出と赤点滅態様の発光演出とでは、可動体LEDの発光色が異なる（白点滅態様では白色、赤点滅態様では赤色）。なお、本実施形態では、白点滅態様の発光演出と赤点滅態様の発光演出とで、可動体LEDの点滅間隔（可動体LEDの発光のON/OFFの間隔）は共通としているが、このような形態に限らず、白点滅態様の発光演出と赤点滅態様の発光演出とで、可動体LEDの点滅間隔を異ならせてもよく、白点滅態様の発光演出よりも赤点滅態様の発光演出の方が、点滅間隔が短い（発光周期が短い）ようにしてもよい。

40

【1098】

なお、本実施形態では、発光効果音は、発光演出が開始されたタイミング（始動入賞のタイミング）で1回のみ出力される例を示したが、このような形態に限らず、発光演出が開始されたタイミングのみならず、発光演出が実行されている期間における所定のタイミング（例えば、ターゲットの変動表示を含む変動表示が開始されたタイミング）で、発光効果音を出力させるようにしてもよい。

【1099】

図11-2では、演出図と対応させて、可動体13TM100の態様を画像表示装置5

50

の近傍（上部）に示している。図 11-2（1）は、変動表示が実行されている状態における、画像表示装置 5 に表示される演出画像と可動体 13 T M 1 0 0 の態様の一例を示す説明図である。図 11-2（2 A）は、始動入賞の発生時に白点滅態様の発光演出が実行されるとき、画像表示装置 5 に表示される演出画像と可動体 13 T M 1 0 0 の態様の一例を示す説明図であり、図 11-2（2 B）は、始動入賞の発生時に赤点滅態様の発光演出が実行されるとき、画像表示装置 5 に表示される演出画像と可動体 13 T M 1 0 0 の態様の一例を示す説明図である。

【1100】

図 11-2（1）に示すように、C P U 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を実行していることに基づいて、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実行するとともに、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実行している。このとき、アクティブ表示領域 13 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 13 T M 0 0 3 を表示させており、第 1 保留記憶数が 1 であることに対応して、画像表示装置 5 の保留表示領域 13 T M 0 1 1 に通常態様の保留表示 13 T M 0 0 1 を 1 つ表示させている。

【1101】

このとき、図 11-2（1）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体 13 T M 1 0 0 を起立位置（初期位置）としている。この状態から、新たな始動入賞の発生に対応して、図 11-2（2 A）及び（2 B）の何れかの状態に移行する。

【1102】

図 11-2（2 A）に示すように、第 1 保留記憶数が 1 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 2 となったものとする。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示領域 13 T M 0 1 1 に通常態様の保留表示 13 T M 0 0 1 を新たに表示させる。

【1103】

このとき、始動入賞時演出決定処理において、白点滅態様の発光演出を実行することに決定した場合には、図 11-2（2 A）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、白点滅態様の発光演出を実行し、可動体 13 T M 1 0 0 を起立位置から傾倒位置に動作させ、可動体 L E D を白色に発光（点滅）させ、発光演出の実行を報知する効果音として発光効果音 A を再生出力させる。

【1104】

図 11-2（2 B）に示すように、第 1 保留記憶数が 1 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 2 となったものとする。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示領域 13 T M 0 1 1 に通常態様の保留表示 13 T M 0 0 1 を新たに表示させる。

【1105】

このとき、始動入賞時演出決定処理において、赤点滅態様の発光演出を実行することに決定した場合には、図 11-2（2 B）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、赤点滅態様の発光演出を実行し、可動体 13 T M 1 0 0 を起立位置から傾倒位置に動作させ、可動体 L E D を赤色に発光（点滅）させ、発光演出の実行を報知する効果音として発光効果音 B を再生出力させる。

【1106】

（導入演出）

演出制御用 C P U 1 2 0 が、始動入賞時の判定結果に基づいて発光演出を実行するとき、導入演出を実行可能である。導入演出とは、始動入賞時に導入演出を実行することに決定されたタイミング、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

10

20

30

40

50

たタイミング)、若しくは、始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示(導入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、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、大当たり期待度が高いことを示唆する導入表示13TM200(導入表示13TM200A、導入表示13TM200B)が表示される演出である。導入表示13TM200は、大当たり期待度が高いことを示唆する「チャンスモード」又は「大チャンスモード」の文字を含み、そのときの背景画像に重畳表示される。

【1107】

ここで、導入表示は、背景画像よりも高い優先度(背景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)で表示される。なお、この導入表示に含まれる「チャンスモード」又は「大チャンスモード」の文字が、導入表示の領域内を移動するアニメーション動作を実行させてもよい。例えば、「チャンスモード」の文字が、導入表示13TM200Aの領域内を左上方向から右下方向に移動するアニメーション動作を実行させてもよい。このようなアニメーション動作により、導入演出における演出効果をさらに高めることができる。

【1108】

また、本実施形態では、導入演出は、通常、第1導入演出と第2導入演出とからなる一連の演出となっている。導入演出が実行されるときに、先ず第1導入演出が実行され、第1導入演出が実行された変動表示の次の変動表示で第2導入演出を実行可能である。ただし、第1導入演出が実行されたときの保留記憶数によっては、第1導入演出が実行された後に第2導入演出が実行されない場合がある。例えば、第1導入演出が実行されたときの保留記憶数が0である場合には、第2導入演出は実行されない。

【1109】

第1導入演出は、始動入賞時に導入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(導入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開始される。第1導入演出の開始に伴い、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、大当たり期待度が高いことを示唆する導入表示が表示されるとともに、導入演出の実行を報知する効果音(「チャンスモード突入!!」のキャラボイス、又は、「大チャンスモード突入!!」のキャラボイス)がスピーカ8L、8Rから1回再生出力される導入効果音演出が実行される。第1導入演出が実行されるタイミングについては、図11-4で詳しく説明する。

【1110】

第2導入演出は、第1導入演出が実行された変動表示の次の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)で開始される。第2導入演出では、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、大当たり期待度が高いことを示唆する導入表示が、第1導入演出と共通の態様で表示される。

【1111】

このように、第1導入演出と第2導入演出とは、第1導入演出が実行された次の変動表示で第2導入演出が実行される関係にあり、第1導入演出は、第1期間に実行される導入演出であり、第2導入演出は、第1期間の後の第2期間に実行される導入演出であるともいえる。第1導入演出と第2導入演出では、何れも、画像表示装置5に、共通態様の導入表示が表示されるが、第1導入演出では導入効果音演出が実行されるのに対して、第2導入演出では導入効果音演出が実行されない点が異なる。

【1112】

なお、このような形態に限らず、第2導入演出でも導入効果音演出が実行されるようにしてもよく、第1導入演出と第2導入演出とで、共通態様の導入表示が表示されるとともに、共通態様の導入効果音演出が実行されるようにしてもよい。即ち、導入演出の実行期間は、各変動表示において導入表示が表示されるとともに、導入効果音演出が実行されるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【1113】

また、本実施形態において、導入演出は、実行されていない変動表示を対象とした先読み予告演出として実行される場合と、実行されている変動表示を対象とした変動中予告演出として実行される場合とがある。

【1114】

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、又は、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、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、大当たり期待度が高いことを示唆する導入表示が表示される場合、その導入演出（第1導入演出、第2導入演出）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。

10

【1115】

また、始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示（導入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、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、大当たり期待度が高いことを示唆する導入表示が表示される場合（発光演出のターゲット）には、その導入演出（第1導入演出、第2導入演出）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。

【1116】

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて導入演出が開始されると、導入演出は、始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示（導入演出のターゲットである変動表示）における所定のタイミング（本例ではスーパーリーチに発展するタイミング）まで継続して実行されるものとする。

20

【1117】

本実施形態では、導入演出の演出態様として、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に表示される導入表示が異なる複数の演出態様がある。始動入賞時演出決定処理において、導入演出を実行することに決定された場合には、導入演出の演出態様が、「青背景態様」及び「赤背景態様」の何れかの演出態様に決定される。

【1118】

青背景態様の導入演出では、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、大当たり期待度が高いことを示唆する導入表示13TM200Aが表示される。導入表示13TM200Aは、青色の背景画像（導入表示部分の背景画像）と大当たり期待度が高いことを示唆する「チャンスモード」の文字とを含み、そのときの画面全体の背景画像に重畳表示される。なお、青背景態様の第1導入演出では、導入演出の実行を報知する効果音（「チャンスモード突入！！」のキャラボイス）が、スピーカ8L、8Rから1回再生出力される。

30

【1119】

赤背景態様の導入演出では、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、大当たり期待度が高いことを示唆する導入表示13TM200Bが表示される。導入表示13TM200Bは、赤色の背景画像（導入表示部分の背景画像）と大当たり期待度が高いことを示唆する「大チャンスモード」の文字とを含み、そのときの画面全体の背景画像に重畳表示される。なお、赤背景態様の第1導入演出では、導入演出の実行を報知する効果音（「大チャンスモード突入！！」のキャラボイス）が、スピーカ8L、8Rから1回再生出力される。

40

【1120】

このように、青背景態様の導入演出と赤背景態様の導入演出とでは、導入表示の態様（導入表示部分の表示色）と、再生出力される効果音とが異なる。なお、本実施形態では、第1導入演出の開始時においてのみ、導入演出の実行を報知する効果音（「チャンスモード突入！！」のキャラボイス、「大チャンスモード突入！！」のキャラボイス）がスピーカ8L、8Rから1回再生出力される例を示したが、このような形態に限らず、導入演出が実行されている期間における所定のタイミング（例えば、各変動表示が開始されるタイ

50

ミング)で、効果音が再生出力されてもよい。

【1121】

図11-3では、演出図と対応させて、スピーカ8L、8Rから再生出力される効果音を、画像表示装置5の近傍(上方)に示している。図11-3(1)は、変動表示が実行されている状態の、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11-3(2A)~(2C)は、始動入賞の発生時に青背景態様の導入演出が実行される時の、画像表示装置5に表示される演出画像とスピーカ8L、8Rから再生出力される効果音の一例を示す説明図であり、図11-3(2B)~(2C)は、始動入賞の発生時に赤背景態様の発光演出が実行される時の、画像表示装置5に表示される演出画像とスピーカ8L、8Rから再生出力される効果音の一例を示す説明図である。

10

【1122】

図11-3(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、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行するとともに、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実行している。このとき、アクティブ表示領域13TM013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13TM003を表示させており、第1保留記憶数が1であることに基づいて、画像表示装置5の保留表示領域13TM011に通常態様の保留表示13TM001を1つ表示させている。この状態から、新たな始動入賞の発生に対応して、図11-3(2A)~(4A)、及び、図11-3(2B)~(4B)の何れかの状態に移行する。

20

【1123】

図11-3(2A)に示すように、第1保留記憶数が1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2となったものとする。このとき、演出制御用CPU120は、保留表示領域13TM011に通常態様の保留表示13TM001を新たに表示させる。

【1124】

このとき、始動入賞時演出決定処理において、青背景態様の導入演出を実行することに決定した場合には、図11-3(2A)に示すように、演出制御用CPU120は、青背景態様の導入演出(第1導入演出)を実行し、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、大当たり期待度が高いことを示唆する導入表示13TM200Aを表示させる。導入表示13TM200Aは、青色の背景画像(導入表示部分の背景画像)と大当たり期待度が高いことを示唆する「チャンスモード」の文字とを含み、そのときの画面全体の背景画像に重畳表示される。また、演出制御用CPU120は、青背景態様の導入演出(第1導入演出)の実行に伴い、導入演出の実行を報知する効果音(「チャンスモード突入!!」のキャラボイス)をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

30

【1125】

次いで、図11-3(3A)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、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、「246」)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、「246」)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

【1126】

このとき、図11-3(3A)に示すように、演出制御用CPU120は、青背景態様の導入演出を継続して実行しており、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、大当たり期待度が高いことを示唆する導入表示13TM200Aを継続して表示させている。

【1127】

次いで、図11-3(4A)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

50

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。

【1128】

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13TM013に通常態様のアクティブ表示13TM003を表示させるとともに、保留表示領域13TM011に表示されていた通常態様の保留表示13TM001をアクティブ表示領域13TM013側に1つシフトさせる。

【1129】

このとき、図11-3(4A)に示すように、演出制御用CPU120は、青背景態様の導入演出を継続して実行しており（青背景態様の第2導入演出を開始し）、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、大当たり期待度が高いことを示唆する導入表示13TM200Aを継続して表示させる。

10

【1130】

一方、図11-3(2B)に示すように、第1保留記憶数が1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2となったものとする。このとき、演出制御用CPU120は、保留表示領域13TM011に通常態様の保留表示13TM001を新たに表示させる。

【1131】

このとき、始動入賞時演出決定処理において、赤背景態様の導入演出を実行することに決定した場合には、図11-3(2B)に示すように、演出制御用CPU120は、赤背景態様の導入演出（第1導入演出）を実行し、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、大当たり期待度が高いことを示唆する導入表示13TM200Bを表示させる。導入表示13TM200Bは、赤色の背景画像（導入表示部分の背景画像）と大当たり期待度が高いことを示唆する「大チャンスモード」の文字とを含み、そのときの画面全体の背景画像に重畳表示される。また、演出制御用CPU120は、赤背景態様の導入演出（第1導入演出）の実行に伴い、導入演出の実行を報知する効果音（「大チャンスモード突入！！」のキャラボイス）をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

20

【1132】

次いで、図11-3(3B)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、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、「246」）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、「246」）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。

30

【1133】

このとき、図11-3(3B)に示すように、演出制御用CPU120は、赤背景態様の導入演出を継続して実行しており、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、大当たり期待度が高いことを示唆する導入表示13TM200Bを継続して表示させている。

40

【1134】

次いで、図11-3(4B)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。

【1135】

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13TM013に通常態様のアクティブ表示13TM003を表示させるとともに、保留表示領域13TM011に表示されていた通常態様の保留表示13TM00

50

1をアクティブ表示領域13TM013側に1つシフトさせる。

【1136】

このとき、図11-3(4B)に示すように、演出制御用CPU120は、赤背景態様の導入演出を継続して実行しており(赤背景態様の第2導入演出を開始し)、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、大当たり期待度が高いことを示唆する導入表示13TM200Bを継続して表示させる。

【1137】

(始動入賞時演出決定処理)

図11-4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11-4に示す始動入賞時演出決定処理を実行する。

【1138】

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S13TM1000)。

【1139】

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。

【1140】

ノーマルリーチ(画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rに共通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演出)からスーパーリーチ(味方キャラクタ13TM300Aと敵キャラクタ13TM300Bとがバトルを行う演出)に発展した場合には、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展しなかった場合よりも大当たり期待度が高い。すなわち、ノーマルリーチ演出が実行された後にスーパーリーチ演出が実行されなかった場合よりも、ノーマルリーチ演出が実行された後にスーパーリーチ演出が実行された場合の方が、大当たり期待度が高い。

【1141】

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S13TM1000でNO)、そのまま処理を終了する。

【1142】

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S13TM1000でYES)、演出制御用CPU120は、後述する制限フラグおよび後述する発光フラグの少なくとも一方がセットされているか否かを判定する(ステップS13TM1010)。制限フラグおよび発光フラグの何れか一方または両方がセットされている場合には(ステップS13TM1010でYES)、そのまま処理を終了する。制限フラグおよび発光フラグの何れもセットされていない場合には(ステップS13TM1010でNO)、ステップS13TM1020に処理を進める。

【1143】

制限フラグは、始動入賞時に、当該始動入賞に対応した変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであると判定されたことに基づいてセット状態（オン）となり、当該始動入賞に対応した変動表示が終了したときに非セット状態（オフ）となる。従って、実行されていない変動表示（保留表示）に対応した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や、実行中の変動表示（アクティブ表示）に対応した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には、発光演出、導入演出を新たに実行するための決定処理は行われない。

【1144】

発光フラグは、始動入賞時に、当該始動入賞に対応した変動表示を対象として発光演出を実行することに決定されたことに基づいてセット状態（オン）となり、当該始動入賞に対応した変動表示が終了したときに非セット状態（オフ）となる。従って、実行されていない変動表示（保留表示）に対応した発光演出が実行されている場合や、実行されている変動表示（アクティブ表示）に対応した発光演出が実行されている場合には、発光演出、導入演出を新たに実行するための決定処理は行われない。

【1145】

ステップS13TM1020では、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り」）であるか否かを判定する（ステップS13TM1020）。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り」でない場合）には（ステップS13TM1020でNO）、ステップS13TM1040に処理を進める。

【1146】

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り」である場合）には（ステップS13TM1020でYES）、演出制御用CPU120は、制限フラグをセットする（ステップS13TM1030）。そして、ステップS13TM1040に処理を進める。セット状態となった制限フラグは、当該始動入賞に対応した変動表示が終了したタイミングで非セット状態となる。

【1147】

ステップS13TM1040では、演出制御用CPU120は、発光演出の実行有無および演出態様と、第1振動演出の実行有無及び演出態様を、発光演出および第1振動演出の演出決定テーブル（図11-5を参照）に基づいて決定する。この第1振動演出は、〔特徴部10TMに関する説明〕で述べた第1振動演出と同様の演出である。また、後述する第2振動演出、第3振動演出、および第4振動演出に関しても、〔特徴部10TMに関する説明〕で述べた第2振動演出、第3振動演出、および第4振動演出と、それぞれ同様の演出である。

【1148】

図11-5は、発光演出及び第1振動演出の演出決定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、図11-5に示すように、表示結果に応じて、発光演出及び第1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。

【1149】

演出制御用CPU120は、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、86%の割合で発光演出を実行しないことに決定し、14%の割合で発光演出を実行することに決定する。

ここで、発光演出を実行することに決定する割合14%の内訳は以下となる。

8%の割合で白点滅態様の発光演出を実行することに決定し、

6%の割合で赤点滅態様の発光演出を実行することに決定する。

【1150】

発光演出を実行しないことに決定する割合 86% の内訳は以下となる。

85% の割合で第1振動演出を実行しないことに決定する。

0.7% の割合で第1態様の第1振動演出を実行することに決定する。

0.3% の割合で第2態様の第1振動演出を実行することに決定する。

【1151】

白点滅態様の発光演出を実行することに決定する割合 8% の内訳は以下となる。

5% の割合で第1振動演出を実行しないことに決定し、

2% の割合で第1態様の第1振動演出を実行することに決定し、

1% の割合で第2態様の第1振動演出を実行することに決定する。

【1152】

赤点滅態様の発光演出を実行することに決定する割合 6% の内訳は以下となる。

4% の割合で第1振動演出を実行しないことに決定し、

1.5% の割合で第1態様の第1振動演出を実行することに決定し、

0.5% の割合で第2態様の第1振動演出を実行することに決定する。

【1153】

一方、演出制御用CPU120は、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、20%の割合で発光演出を実行しないことに決定し、80%の割合で発光演出を実行することに決定する。

ここで、発光演出を実行することに決定する割合 80% の内訳は以下となる。

30% の割合で白点滅態様の発光演出を実行することに決定し、

50% の割合で赤点滅態様の発光演出を実行することに決定する。

【1154】

発光演出を実行しないことに決定する割合 20% の内訳は以下となる。

15% の割合で第1振動演出を実行しないことに決定し、

1.5% の割合で第1態様の第1振動演出を実行することに決定し、

3% の割合で第2態様の第1振動演出を実行することに決定し、

0.5% の割合で第3態様の第1振動演出を実行することに決定する。

【1155】

白点滅態様の発光演出を実行することに決定する割合 30% の内訳は以下となる。

10% の割合で第1振動演出を実行しないことに決定し、

4.5% の割合で第1態様の第1振動演出を実行することに決定し、

15% の割合で第2態様の第1振動演出を実行することに決定し、

0.5% の割合で第3態様の第1振動演出を実行することに決定する。

【1156】

赤点滅態様の発光演出を実行することに決定する割合 50% の内訳は以下となる。

15% の割合で第1振動演出を実行しないことに決定し、

14.5% の割合で第1態様の第1振動演出を実行することに決定し、

20% の割合で第2態様の第1振動演出を実行することに決定し、

0.5% の割合で第3態様の第1振動演出を実行することに決定する。

【1157】

このように、発光演出が実行されるときの方が、発光演出が実行されないときよりも大当たり期待度が高くなっている。また、発光演出が実行されるときの方が、発光演出が実行されないときよりも第1振動演出の実行割合が高くなっている。従って、遊技者は、発光演出が実行されるか否かに注目することになる。

【1158】

また、本実施形態では、発光演出が赤点滅態様で実行されるときの方が、青点滅態様で実行されるときよりも大当たり期待度が高く、第1振動演出の実行割合も高くなっている。従って、遊技者は、発光演出が実行される場合に、その演出態様（発光色）にも注目することになる。

10

20

30

40

50

【1159】

次いで、演出制御用CPU120は、発光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S13TM1050）。発光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S13TM1050でNO）、そのまま処理を終了する。

【1160】

発光演出を実行することに決定している場合には（ステップS13TM1050でYES）、演出制御用CPU120は、発光先読みカウンタをセットし（ステップS13TM1060）、発光フラグをセットする（ステップS13TM1070）。

【1161】

発光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）、発光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がシフトされる毎に、発光先読みカウンタの値が減算される。そして、発光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。

10

【1162】

次いで、演出制御用CPU120は、導入演出の演出態様を、導入演出の演出態様を決定するためのテーブル（図11-6を参照）に基づいて決定する。

【1163】

20

図11-6は、導入演出の演出態様決定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、図11-6に示すように、表示結果に応じて、導入演出の演出態様が異なるように判定値が割り振られている。

【1164】

演出制御用CPU120は、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、90%の割合で青背景態様の導入演出を実行することに決定し、10%の割合で赤背景態様の導入演出を実行することに決定する。

【1165】

また、演出制御用CPU120は、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、40%の割合で青背景態様の導入演出を実行することに決定し、60%の割合で赤背景態様の導入演出を実行することに決定する。

30

【1166】

次いで、演出制御用CPU120は、実行中の変動表示の変動パターンが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」又は「ノーマルリーチ大当たり」）であるか否かを判定する（ステップS13TM1090）。

【1167】

実行中の変動表示の変動パターンが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」又は「ノーマルリーチ大当たり」）でない場合（変動パターンが「非リーチはずれ」である場合）には（ステップS13TM1090でNO）、演出制御用CPU120は、当該始動入賞のタイミングが、後述する導入演出制限期間（図11-7を参照）であるか否かを判定する（ステップS13TM1100）。即ち、始動入賞時に実行されている「非リーチはずれ」の変動表示の進行状況（変動タイマの値）に基づいて図柄確定停止までの残り時間を確認する。

40

【1168】

当該始動入賞のタイミングが、導入演出制限期間でない場合には（ステップS13TM1100でNO）、演出制御用CPU120は、当該始動入賞のタイミングで導入演出（第1導入演出）を実行することに決定し（ステップS13TM1110）、処理を終了する。即ち、始動入賞時に実行されている「非リーチはずれ」の変動表示の図柄確定停止ま

50

での残り時間が所定時間（例えば3秒）以上である場合には、当該始動入賞のタイミングで導入演出（第1導入演出）を開始させる。

【1169】

ステップS13TM1090で、実行中の変動表示の変動パターンが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」又は「ノーマルリーチ大当り」）である場合には（ステップS13TM1090でYES）、演出制御用CPU120は、現在実行されている変動表示の次の変動表示が開始されたタイミングで導入演出（第1導入演出）を実行することに決定し（ステップS13TM1210）、処理を終了する。

【1170】

また、ステップS13TM1100で、当該始動入賞のタイミングが、導入演出制限期間である場合には（ステップS13TM1100でYES）、演出制御用CPU120は、現在実行されている変動表示の次の変動表示が開始されたタイミングで導入演出（第1導入演出）を実行することに決定し（ステップS13TM1210）、処理を終了する。即ち、始動入賞時に実行されている「非リーチはずれ」の変動表示の図柄確定停止までの残り時間が所定時間（例えば3秒）未満である場合には、当該始動入賞のタイミングでは導入演出（第1導入演出）を開始させず、次の変動表示が開始されたタイミングで導入演出（第1導入演出）を開始させる。

【1171】

なお、ステップS13TM1010で、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、スーパーリーチを伴う変動パターンとなることに決定されているか、又は、スーパーリーチを伴う変動パターンの変動表示が実行されているということであるため、このような場合には、さらなる発光演出の実行が禁止され、さらなる第1振動演出の実行が禁止されることになる。

【1172】

また、ステップS13TM1010で、発光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、既に発光演出が実行されているということであるため、このような場合には、さらなる発光演出の実行が禁止され、さらなる第1振動演出の実行が禁止されることになる。

【1173】

（導入演出制限期間）

図11-7（A）は、始動入賞が発生したタイミングで実行されている変動表示の変動パターンが「非リーチはずれ」の変動パターンである場合における導入演出制限期間を示すタイムチャートである。図11-7（B）は、始動入賞が発生したタイミングで実行されている変動表示の変動パターンが「ノーマルリーチはずれ」または「ノーマルリーチ大当り」である場合における導入演出制限期間を示すタイムチャートである。

【1174】

図11-7（A）に示すように、始動入賞が発生したタイミングで実行されている変動表示の変動パターンが「非リーチはずれ」の変動パターンである場合には、演出制御用CPU120は、[A-1] 実行されている変動表示が終了するタイミングの所定期間前（本例では3秒前）から、実行されている変動表示が終了するタイミング（図柄確定指定コマンドを受信して当該変動表示が終了したことを特定可能となるタイミング）までの期間と、[A-2] 特別図柄（飾り図柄）が確定停止している図柄確定停止期間（図柄確定指定コマンドを受信してから特定期間（本例では0.5秒））と、を含む期間を導入演出制限期間（[A-1] + [A-2]）としている。なお、[A-2]の期間は、先の変動表示の表示結果が確定停止してから後の変動表示が開始されるまでの期間ということもできる。

【1175】

即ち、始動入賞が発生したタイミングで実行されている変動表示の変動パターンが「非リーチはずれ」の変動パターンである場合には、その変動表示が終了する所定期間前（例えば3秒前）から図柄確定停止期間（例えば0.5秒）が経過するまでの期間を、導入演

10

20

30

40

50

出制限期間（計 3.5 秒）としている。

【1176】

図 11-7 (B) に示すように、始動入賞が発生したタイミングで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を伴う変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」又は「ノーマルリーチ大当り」）である場合には、演出制御用 CPU 120 は、[B-1] 実行されている変動表示が開始されたタイミングから、実行されている変動表示が終了するタイミング（図柄確定指定コマンドを受信して当該変動表示が終了したことを特定可能となるタイミング）までの期間と、[B-2] 特別図柄（飾り図柄）が確定停止している図柄確定停止期間（図柄確定指定コマンドを受信してから特定期間（本例では 0.5 秒））と、を含む期間を、導入演出制限期間（[B-1] + [B-2]）としている。なお、[B-2] の期間は、先の変動表示の表示結果が確定停止してから後の変動表示が開始されるまでの期間ということもできる。

10

【1177】

即ち、始動入賞が発生したタイミングで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を伴う変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」又は「ノーマルリーチ大当り」）である場合には、その変動表示が開始されてから図柄確定停止期間（例えば 0.5 秒）が経過するまでの期間を、導入演出制限期間としている。

【1178】

このように、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「非リーチはずれ」の変動パターンである場合には、始動入賞のタイミングが、その変動表示が終了する所定期間前（例えば 3 秒前）から図柄確定停止期間（例えば 0.5 秒）が経過するまでの期間であるときに、導入演出（第 1 導入演出）の実行を制限している。また、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」又は「ノーマルリーチ大当り」）である場合には、始動入賞のタイミングが、その変動表示が開始されてから図柄確定停止期間（例えば 0.5 秒）が経過するまでの期間であるときに、導入演出（第 1 導入演出）の実行を制限している。

20

【1179】

このように、始動入賞のタイミングが、始動入賞時に実行されている変動表示の変動パターンに対応した導入演出制限期間内である場合には、導入演出（第 1 導入演出）を、当該変動表示（始動入賞時に実行されている変動表示）の期間中に実行することはせず、次の変動表示で実行するようにしている。

30

【1180】

なお、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、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り」）である場合には、導入演出の実行決定処理自体が行われないことになるため、当該始動入賞に対応した導入演出の実行は禁止され、当該始動入賞に対応した導入演出は、次の変動表示でも実行されない。

【1181】

一方で、本実施形態では、始動入賞のタイミングが、始動入賞時に実行されている変動表示の変動パターンに対応した導入演出制限期間内（始動入賞が発生したタイミングで実行されている変動表示の変動パターンが「非リーチはずれ」の変動パターンである場合には、その変動表示が終了する所定期間前（例えば 3 秒前）から図柄確定停止期間（例えば 0.5 秒）が経過するまでの期間内、始動入賞が発生したタイミングで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を伴う変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」又は「ノーマルリーチ大当り」）である場合には、その変動表示が開始されてから図柄確定停止期間（例えば 0.5 秒）が経過するまでの期間内）であるときにも、発光演出を実行することに決定可能である。

40

【1182】

このように、本実施形態では、始動入賞が発生したタイミングが導入演出制限期間である場合には、発光演出を実行可能である一方で、導入演出（第 1 導入演出）の実行は制限

50

されている。始動入賞が発生したタイミングが導入演出制限期間である場合に、発光演出を実行することに決定したとき、発光演出は、当該始動入賞が発生したタイミングから、当該始動入賞に対応した変動表示（発光演出および導入演出のターゲットである変動表示）における所定のタイミング（本例ではスーパーリーチに発展するタイミング）まで継続して実行される一方で、導入演出は、当該始動入賞が発生したタイミングで実行されていた変動表示の次の変動表示が開始されたタイミングから、当該始動入賞に対応した変動表示（発光演出および導入演出のターゲットである変動表示）における所定のタイミング（本例ではスーパーリーチに発展するタイミング）まで継続して実行される。

【1183】

（変動開始時演出決定処理）

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。

【1184】

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。

【1185】

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。

【1186】

図11-8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11-8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11-8に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【1187】

まず、演出制御用CPU120は、変動開始時に判定された変動パターン、即ち、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが、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」若しくは「ノーマルリーチ大当たり」）又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」若しくは「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S13TM2000）。

【1188】

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」若しくは「ノーマルリーチ大当たり」）ではなく、且つ、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」若しくは「スーパーリーチ大当たり」）でもない場合（変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが「非リーチはずれ」である場合）には（ステップS13

10

20

30

40

50

TM2000でNO)、ステップS13 TM2030に処理を進める。

【1189】

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」若しくは「ノーマルリーチ大当り」)であるか、又は、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」若しくは「スーパーリーチ大当り」)である場合には(ステップS13 TM2000でYES)、演出制御用CPU120は、発光フラグがセットされているか否か、及び、発光先読みカウンタの値が0であるか否かを判定する(ステップS13 TM2010)。

【1190】

発光フラグがセットされていない場合、又は、発光フラグがセットされているものの発光先読みカウンタの値が0でない場合には(ステップS13 TM2010でNO)、演出制御用CPU120は、第2振動演出の実行有無を、発光演出のターゲット変動でない場合の第2振動演出の実行有無を決定するためのテーブル(図11-9(A)参照)に基づいて決定する(ステップS13 TM2020)。

10

【1191】

図11-9(A)に示すように、発光演出のターゲット変動でない場合の第2振動演出の実行有無決定テーブルでは、表示結果指定コマンドによって指定された表示結果に応じて、第2振動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。

【1192】

演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」である場合には、100%の割合で第2振動演出を実行しないことに決定する。演出制御用CPU120は、表示結果が「大当り」である場合には、95%の割合で第2振動演出を実行しないことに決定し、5%の割合で第2振動演出(発光色:虹、実行期間:3000ms)を実行することに決定する。

20

【1193】

発光フラグがセットされており、且つ、発光先読みカウンタの値が0である場合には(ステップS13 TM2010でYES)、演出制御用CPU120は、第2振動演出の実行有無を、発光演出のターゲット変動である場合の第2振動演出の実行有無を決定するためのテーブル(図11-9(B)参照)に基づいて決定する(ステップS13 TM2120)。

【1194】

図11-9(B)に示すように、発光演出のターゲット変動である場合の第2振動演出の実行有無決定テーブルでは、表示結果指定コマンドによって指定された表示結果に応じて、第2振動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。

30

【1195】

演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」である場合には、100%の割合で第2振動演出を実行しないことに決定する。演出制御用CPU120は、表示結果が「大当り」である場合には、90%の割合で第2振動演出を実行しないことに決定し、10%の割合で第2振動演出(発光色:虹、実行期間:3000ms)を実行することに決定する。

【1196】

このように、本例では、第2振動演出が実行されたことにより、当該変動表示の表示結果が「大当り」となることが確定する。即ち、第2振動演出は、当該変動表示の表示結果が大当りに当選していることを示唆(報知)する大当り確定演出の一例である。

40

【1197】

また、本例では、発光演出のターゲット変動であるときの方が、発光演出のターゲット変動でないときよりも、第2振動演出が実行される割合が高くなっている。即ち、発光演出が実行されているときの方が、発光演出が実行されていないときよりも、第2振動演出が実行される割合が高くなっている。

【1198】

次いで、演出制御用CPU120は、変動開始時に判定された変動パターン、即ち、変

50

動パターン指定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S13TM2030）。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」）でない場合（変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが「非リーチはずれ」、又は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」若しくは「ノーマルリーチ大当たり」）である場合）には（ステップS13TM2030でNO）、ステップS13TM2070に処理を進める。

【1199】

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」）である場合には（ステップS13TM2030でYES）、演出制御用CPU120は、発光フラグがセットされているか否か、及び、発光先読みカウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップS13TM2040）。

10

【1200】

発光フラグがセットされていない場合、又は、発光フラグがセットされているものの発光先読みカウンタの値が0でない場合には（ステップS13TM2040でNO）、演出制御用CPU120は、第3振動演出の実行有無を、発光演出のターゲット変動でない場合の第3振動演出の実行有無を決定するためのテーブル（図11-10（A）参照）に基づいて決定する（ステップS13TM2050）。

【1201】

図11-10（A）に示すように、発光演出のターゲット変動でない場合の第3振動演出の実行有無決定テーブルでは、表示結果指定コマンドによって指定された表示結果に応じて、第3振動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

【1202】

演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」である場合には、95%の割合で第3振動演出を実行しないことに決定し、5%の割合で第3振動演出（発光色：白、実行期間：1500ms）を実行することに決定する。演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」である場合には、50%の割合で第3振動演出を実行しないことに決定し、50%の割合で第3振動演出（発光色：白、実行期間：1500ms）を実行することに決定する。

【1203】

次いで、演出制御用CPU120は、第4振動演出の実行有無を、発光演出のターゲット変動でない場合の第4振動演出の実行有無を決定するためのテーブル（図11-11（A）参照）に基づいて決定する（ステップS13TM2060）。

30

【1204】

図11-11（A）に示すように、発光演出のターゲット変動でない場合の第4振動演出の実行有無決定テーブルでは、表示結果指定コマンドによって指定された表示結果に応じて、第4振動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。

【1205】

演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」である場合には、100%の割合で第4振動演出を実行しないことに決定する。演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」である場合には、95%の割合で第4振動演出を実行しないことに決定し、5%の割合で第4振動演出（発光色：虹、実行期間：3000ms）を実行することに決定する。

40

【1206】

発光フラグがセットされており、且つ、発光先読みカウンタの値が0である場合には（ステップS13TM2040でYES）、演出制御用CPU120は、第3振動演出の実行有無を、発光フラグセット時の第3振動演出の実行有無を決定するためのテーブル（図11-10（B）参照）に基づいて決定する（ステップS13TM2150）。

【1207】

図11-10（B）に示すように、発光演出のターゲット変動である場合の第3振動演出の実行有無決定テーブルでは、表示結果指定コマンドによって指定された表示結果に応

50

じて、第3振動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。

【1208】

演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」である場合には、90%の割合で第3振動演出を実行しないことに決定し、10%の割合で第3振動演出（発光色：白、実行期間：1500ms）を実行することに決定する。演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」である場合には、30%の割合で第3振動演出を実行しないことに決定し、70%の割合で第3振動演出（発光色：白、実行期間：1500ms）を実行することに決定する。

【1209】

次いで、演出制御用CPU120は、第4振動演出の実行有無を、発光演出のターゲット変動である場合の第4振動演出の実行有無を決定するためのテーブル（図11-11（B）参照）に基づいて決定する（ステップS13TM2160）。

10

【1210】

図11-11（B）に示すように、発光演出のターゲット変動である場合の第4振動演出の実行有無決定テーブルでは、表示結果指定コマンドによって指定された表示結果に応じて、第4振動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。

【1211】

演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」である場合には、100%の割合で第4振動演出を実行しないことに決定する。演出制御用CPU120は、表示結果が「大当たり」である場合には、90%の割合で第4振動演出を実行しないことに決定し、10%の割合で第4振動演出（発光色：虹、実行期間：3000ms）を実行することに決定する。

20

【1212】

このように、第3振動演出が実行されるときの方が、第3振動演出が実行されないときよりも大当たり期待度が高くなっている。従って、遊技者は、第3振動演出が実行されるか否かに注目することになる。

【1213】

また、発光フラグがセットされているときの方が、発光フラグがセットされていないときよりも、第3振動演出が実行される割合が高くなっている。即ち、発光演出が実行されているときの方が、発光演出が実行されていないときよりも、第3振動演出が実行される割合が高くなっている。

30

【1214】

本実施形態では、第4振動演出が実行されたことにより、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となることが確定する。即ち、第4振動演出は、当該変動表示の表示結果が大当たり当選していることを示唆（報知）する大当たり確定演出の一例である。

【1215】

また、発光フラグがセットされているときの方が、発光フラグがセットされていないときよりも、第4振動演出が実行される割合が高くなっている。即ち、発光演出が実行されているときの方が、発光演出が実行されていないときよりも、第4振動演出が実行される割合が高くなっている。

40

【1216】

次いで、演出制御用CPU120は、変動開始時に判定された表示結果、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」であるか否かを判定する（ステップS13TM2070）。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」でない場合には（ステップS13TM2070でNO）、そのまま処理を終了する。

【1217】

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（ステップS13TM2070でYES）、演出制御用CPU120は、祝福演出を実行することに決定し（ステップS13TM2080）、大当たり種別示唆演出を実行することに決定し（ステップS13TM2090）、確変報知演出の実行有無及び演出態様を、確変報知演

50

出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブル（前述した図10-21参照）に基づいて決定し（ステップS13TM2100）、処理を終了する。祝福演出及び大当り種別示唆演出（確変報知演出）に関しては、〔特徴部10TMに関する説明〕で述べた祝福演出及び大当り種別示唆演出（確変報知演出）と同様の演出である。

【1218】

（導入演出制限期間外の始動入賞に係る演出例）

次に、導入演出制限期間ではない期間に始動入賞が発生し、そのときの始動入賞時の判定において、白点滅態様の発光演出を実行することに決定し、第1態様の第1振動演出を実行することに決定し、当該始動入賞が発生したタイミングで青背景態様の導入演出（第1導入演出）を実行することに決定したときの演出例に関して、図11-12～図11-14を用いて説明する。

10

【1219】

図11-12は、発光演出及び導入演出、並びに単体振動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11-13及び図11-14は、発光演出、及び導入演出、並びに単体振動演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【1220】

まず、図11-13（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、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行するとともに、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実行している（図11-12に示すT1のタイミング）。このとき、アクティブ表示領域13TM013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13TM003を表示させており、第1保留記憶数が1であることに対応して、画像表示装置5の保留表示領域13TM011に通常態様の保留表示13TM001を1つ表示させている。

20

【1221】

このとき、図11-13（1）に示すように、演出制御用CPU120は、可動体13TM100を起立位置（初期位置）としている。

【1222】

このとき、図11-13（1）に示すように、演出制御用CPU120は、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。

30

【1223】

次いで、図11-13（2）に示すように、第1保留記憶数が1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2となったものとする（図11-12に示すT2のタイミング）。このとき、演出制御用CPU120は、保留表示領域13TM011に通常態様の保留表示13TM001を新たに表示させる。

【1224】

このとき、図11-13（2）に示すように、演出制御用CPU120は、先読み予告演出としての白点滅態様の発光演出を実行し、可動体13TM100を起立位置から傾倒位置に動作させるとともに、可動体LEDを白色に発光（点滅）させ、白点滅態様の発光演出の実行を報知する効果音（発光効果音A）をスピーカ8L、8Rから1回再生出力させる。

40

【1225】

演出制御用CPU120は、このときに発生した始動入賞のタイミングが導入演出制限期間でないため、当該始動入賞が発生したタイミング（図11-12に示すT2のタイミング）で第1導入演出を実行する（ステップS13TM1100でNO→ステップS13TM1110）。

【1226】

このとき、図11-13（2）に示すように、演出制御用CPU120は、先読み予告演出としての青背景態様の導入演出（第1導入演出）を実行し、画像表示装置5の画面右

50

上部及び画面左下部に、大当たり期待度が高いことを示唆する導入表示 1 3 T M 2 0 0 A を表示させる。導入表示 1 3 T M 2 0 0 A は、青色の背景画像（導入表示の背景画像）と大当たり期待度が高いことを示唆する「チャンスモード」の文字とを含み、そのときの画面全体の背景画像に重畳表示される。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、導入演出（第 1 導入演出）の実行を報知する効果音（「チャンスモード突入！！」のキャラボイス）を、スピーカ 8 L、8 R から 1 回再生出力させる。

【1 2 2 7】

このとき、図 1 1 - 1 3（2）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スティックコントローラ 3 1 A の態様を非特別態様（非振動態様）としている。

【1 2 2 8】

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、発光フラグをセットし、第 1 保留記憶数が 2 であることに基づいて、発光先読みカウンタの値として 2 をセットする。

【1 2 2 9】

次いで、図 1 1 - 1 3（3）に示すように、C P U 1 0 3 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 1 1 - 1 2 に示す T 3 のタイミングで）、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、飾り図柄の組み合わせ（本例では、「2 4 6」）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、「2 4 6」）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。

【1 2 3 0】

このとき、図 1 1 - 1 3（3）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読み予告演出としての白点滅態様の発光演出を継続して実行しており、可動体 1 3 T M 1 0 0 を継続して傾倒位置に停止させており、可動体 L E D を継続して白色に発光（点滅）させている。

【1 2 3 1】

このとき、図 1 1 - 1 3（3）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読み予告演出としての青背景態様の導入演出（第 1 導入演出）を継続して実行しており、画像表示装置 5 の画面右上部及び画面左下部に、導入表示 1 3 T M 2 0 0 A を継続して表示させている。

【1 2 3 2】

このとき、図 1 1 - 1 3（3）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スティックコントローラ 3 1 A の態様を非特別態様（非振動態様）としている。

【1 2 3 3】

次いで、図 1 1 - 1 3（4）に示すように、C P U 1 0 3 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 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 1 1 - 1 2 に示す T 4 のタイミング）。

【1 2 3 4】

ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 3 T M 0 1 3 に通常態様のアクティブ表示 1 3 T M 0 0 3 を表示させるとともに、保留表示領域 1 3 T M 0 1 1 に表示されていた通常態様の保留表示 1 3 T M 0 0 1 をアクティブ表示領域 1 3 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、発光先読みカウンタの値として 1 をセットする。

【1 2 3 5】

このとき、図 1 1 - 1 3（4）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読み予告演出としての白点滅態様の発光演出を継続して実行しており、可動体 1 3 T M 1 0 0 を継

10

20

30

40

50

続して傾倒位置に停止させており、可動体 L E D を継続して白色に発光（点滅）させている。

【1236】

このとき、図11-13（4）に示すように、演出制御用 C P U 120 は、先読み予告演出としての青背景態様の導入演出（第1導入演出から第2導入演出）を継続して実行しており、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、導入表示13 T M 200 A を継続して表示させている。

【1237】

このとき、図11-13（4）に示すように、演出制御用 C P U 120 は、先読み予告演出としての第1振動演出を実行し、スティックコントローラ31 A を200 m s 振動させる動作（O N : 200 m s , O F F : 200 m s の周期）を3回実行し、操作部 L E D を白色に発光させる。

【1238】

次いで、図11-13（5）に示すように、C P U 103 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11-12に示す T 5 のタイミングで）、演出制御用 C P U 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、飾り図柄の組み合わせ（本例では、「135」）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、「135」）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。

【1239】

このとき、図11-13（5）に示すように、演出制御用 C P U 120 は、先読み予告演出としての白点滅態様の発光演出を継続して実行しており、可動体13 T M 100 を継続して傾倒位置に停止させており、可動体 L E D を継続して白色に発光（点滅）させている。

【1240】

このとき、図11-13（5）に示すように、演出制御用 C P U 120 は、先読み予告演出としての青背景態様の導入演出（第2導入演出）を継続して実行しており、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、導入表示13 T M 200 A を継続して表示させている。

【1241】

このとき、図11-13（5）に示すように、演出制御用 C P U 120 は、第1振動演出を終了させており、スティックコントローラ31 A の態様を非特別態様（非振動態様）としている。

【1242】

次いで、図11-13（6）に示すように、C P U 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 C P U 120 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11-12に示す T 6 のタイミング）。

【1243】

ここで、演出制御用 C P U 120 は、第1保留記憶数が0となったことに伴い、アクティブ表示領域13 T M 013に通常態様のアクティブ表示13 T M 003を表示させるとともに、保留表示領域13 T M 011に表示されていた通常態様の保留表示13 T M 001を消去させる。また、第1保留記憶数が0であることに基づいて、発光先読みカウンタの値として0をセットする。

【1244】

このとき、図11-13（6）に示すように、演出制御用 C P U 120 は、白点滅態様の発光演出を継続して実行している。ここで、当該変動表示は、発光演出のターゲットで

10

20

30

40

50

ある（発光先読みカウンタの値が0である）ことから、この発光演出は、先読み予告演出ではなく変動中予告演出として実行されている。また、可動体13TM100を継続して傾倒位置に停止させており、可動体LEDを継続して白色に発光（点滅）させている。

【1245】

このとき、図11-13（6）に示すように、演出制御用CPU120は、青背景態様の導入演出（第2導入演出）を継続して実行している。ここで、当該変動表示は、導入演出のターゲットであることから、この導入演出（第2導入演出）は、先読み予告演出ではなく変動中予告演出として実行されている。これに伴い、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、導入表示13TM200Aを継続して表示させている。

【1246】

このとき、図11-13（6）に示すように、演出制御用CPU120は、変動中予告演出としての第1振動演出を実行し、スティックコントローラ31Aを1500ms振動させる動作を1回実行し、操作部LEDを白色に発光させる。

【1247】

次いで、図11-14（7）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11-12に示すT7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。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。

【1248】

このとき、図11-14（7）に示すように、演出制御用CPU120は、変動中予告演出としての白点滅態様の発光演出を継続して実行しており、可動体13TM100を継続して傾倒位置に停止させており、可動体LEDを継続して白色に発光（点滅）させている。

【1249】

このとき、図11-14（7）に示すように、演出制御用CPU120は、変動中予告演出としての青背景態様の導入演出（第2導入演出）を継続して実行しており、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、導入表示13TM200Aを継続して表示させている。

【1250】

このとき、図11-14（7）に示すように、演出制御用CPU120は、第1振動演出を終了させており、スティックコントローラ31Aを非特別態様（非振動態様）としている。

【1251】

次いで、図11-14（8）に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミング（図11-12に示すT8のタイミング）で、演出制御用CPU120は、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13TM300Aと敵キャラクタ13TM300Bとを表示させる。

【1252】

このとき、図11-14（8）に示すように、演出制御用CPU120は、変動中予告演出としての白点滅態様の発光演出を終了させ、可動体13TM100を傾倒位置から起立位置に動作させる（演出位置から初期位置に戻す）とともに、可動体LEDの発光（点滅）を終了させる。

【1253】

このとき、図11-14（8）に示すように、演出制御用CPU120は、変動中予告演出としての青背景態様の導入演出（第2導入演出）を終了させ、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部における導入表示13TM200Aの表示を終了させる。

10

20

30

40

50

【1254】

このとき、図11-14(8)に示すように、演出制御用CPU120は、スティックコントローラ31Aを非特別態様（非振動態様）としている。

【1255】

（導入演出制限期間の始動入賞に係る演出例）

次に、導入演出制限期間内に始動入賞が発生し、そのときの始動入賞時の判定において、白点滅態様の発光演出を実行することに決定し、第1態様の第1振動演出を実行することに決定し、次変動開始時に青背景態様の導入演出（第1導入演出）を実行することに決定したときの演出例に関して、図11-15～図11-17を用いて説明する。

【1256】

図11-15は、発光演出及び導入演出、並びに単体振動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11-16及び図11-17は、発光演出及び導入演出、並びに単体振動演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【1257】

まず、図11-16(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、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行するとともに、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実行している（図11-15に示すT1のタイミング）。このとき、アクティブ表示領域13TM013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13TM003を表示させており、第1保留記憶数が1であることに対応して、画像表示装置5の保留表示領域13TM011に通常態様の保留表示13TM001を1つ表示させている。

【1258】

このとき、図11-16(1)に示すように、演出制御用CPU120は、可動体13TM100を起立位置（初期位置）としている。

【1259】

このとき、図11-16(1)に示すように、演出制御用CPU120は、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。

【1260】

次いで、図11-16(2)に示すように、第1保留記憶数が1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2となったものとする（図11-15に示すT2のタイミング）。このとき、演出制御用CPU120は、保留表示領域13TM011に通常態様の保留表示13TM001を新たに表示させる。

【1261】

このとき、図11-16(2)に示すように、演出制御用CPU120は、先読み予告演出としての白点滅態様の発光演出を実行し、可動体13TM100を起立位置から傾倒位置に動作させるとともに、可動体LEDを白色に発光（点滅）させ、白点滅態様の発光演出の実行を報知する効果音（発光効果音A）をスピーカ8L、8Rから1回再生出力させる。

【1262】

このときに発生した始動入賞のタイミングは、導入演出制限期間内（変動終了前3秒以内）であるため、当該始動入賞が発生したタイミング（図11-15に示すT2のタイミング）での導入演出（第1導入演出）の実行は制限され、実行されている変動表示の次の変動表示が開始されたタイミング（図11-15に示すT4のタイミング）で導入演出（第1導入演出）を実行することになる（ステップS13TM1100でYES→ステップS13TM1210）。

【1263】

このとき、図11-16(2)に示すように、演出制御用CPU120は、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。

10

20

30

40

50

【1264】

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、発光フラグをセットし、第1保留記憶数が2であることに基づいて、発光先読みカウンタの値として2をセットする。

【1265】

次いで、図11-16(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11-15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、「246」)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、「246」)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。

10

【1266】

このとき、図11-16(3)に示すように、演出制御用CPU120は、先読み予告演出としての白点滅態様の発光演出を継続して実行しており、可動体13TM100を継続して傾倒位置に停止させており、可動体LEDを継続して白色に発光(点滅)させている。

【1267】

このとき、図11-16(3)に示すように、演出制御用CPU120は、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。

20

【1268】

次いで、図11-16(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11-15に示すT4のタイミング)。

【1269】

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13TM013に通常態様のアクティブ表示13TM003を表示させるとともに、保留表示領域13TM011に表示されていた通常態様の保留表示13TM001をアクティブ表示領域13TM013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、発光先読みカウンタの値として1をセットする。

30

【1270】

このとき、図11-16(4)に示すように、演出制御用CPU120は、先読み予告演出としての白点滅態様の発光演出を継続して実行しており、可動体13TM100を継続して傾倒位置に停止させており、可動体LEDを継続して白色に発光(点滅)させている。

【1271】

このとき、図11-16(4)に示すように、演出制御用CPU120は、先読み予告演出としての青背景態様の導入演出(第1導入演出)を実行し、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、大当たり期待度が高いことを示唆する導入表示13TM200Aを表示させる。導入表示13TM200Aは、青色の背景画像(導入表示の背景画像)と大当たり期待度が高いことを示唆する「チャンスモード」の文字とを含み、そのときの画面全体の背景画像に重畳表示される。また、演出制御用CPU120は、導入演出(第1導入演出)の実行を報知する効果音(「チャンスモード突入!!」のキャラボイス)を、スピーカ8L、8Rから1回再生出力させる。

40

【1272】

このとき、図11-16(4)に示すように、演出制御用CPU120は、先読み予告演出としての第1振動演出を実行し、スティックコントローラ31Aを200ms振動さ

50

せる動作（ON：200ms，OFF：200msの周期）を3回実行し、操作部LEDを白色に発光させる。

【1273】

次いで、図11-16（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11-15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、「135」）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、「135」）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。

10

【1274】

このとき、図11-16（5）に示すように、演出制御用CPU120は、先読み予告演出としての白点滅態様の発光演出を継続して実行しており、可動体13TM100を継続して傾倒位置に停止させており、可動体LEDを継続して白色に発光（点滅）させている。

【1275】

このとき、図11-16（5）に示すように、演出制御用CPU120は、先読み予告演出としての青背景態様の導入演出（第1導入演出）を継続して実行しており、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、導入表示13TM200Aを継続して表示させている。

20

【1276】

このとき、図11-16（5）に示すように、演出制御用CPU120は、第1振動演出を終了させており、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。

【1277】

次いで、図11-16（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11-15に示すT6のタイミング）。

30

【1278】

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、アクティブ表示領域13TM013に通常態様のアクティブ表示13TM003を表示させるとともに、保留表示領域13TM011に表示されていた通常態様の保留表示13TM001を消去させる。また、第1保留記憶数が0であることに基づいて、発光先読みカウンタの値として0をセットする。

【1279】

このとき、図11-16（6）に示すように、演出制御用CPU120は、白点滅態様の発光演出を継続して実行している。ここで、当該変動表示は、発光演出のターゲットである（発光先読みカウンタの値が0である）ことから、この発光演出は、先読み予告演出ではなく変動中予告演出として実行されている。また、可動体13TM100を継続して傾倒位置に停止させており、可動体LEDを継続して白色に発光（点滅）させている。

40

【1280】

このとき、図11-16（6）に示すように、演出制御用CPU120は、青背景態様の導入演出（第1導入演出から第2導入演出）を継続して実行している。ここで、当該変動表示は、導入演出のターゲットであることから、この導入演出（第2導入演出）は、先読み予告演出ではなく変動中予告演出として実行されている。これに伴い、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、導入表示13TM200Aを継続して表示させている。

【1281】

50

このとき、図11-16(6)に示すように、演出制御用CPU120は、変動中予告演出としての第1振動演出を実行し、スティックコントローラ31Aを1500ms振動させる動作を1回実行し、操作部LEDを白色に発光させる。

【1282】

次いで、図11-17(7)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11-15に示すT7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。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。

10

【1283】

このとき、図11-17(7)に示すように、演出制御用CPU120は、変動中予告演出としての白点滅態様の発光演出を継続して実行しており、可動体13TM100を継続して傾倒位置に停止させており、可動体LEDを継続して白色に発光(点滅)させている。

【1284】

このとき、図11-17(7)に示すように、演出制御用CPU120は、変動中予告演出としての青背景態様の導入演出(第2導入演出)を継続して実行しており、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、導入表示13TM200Aを継続して表示させている。

20

【1285】

このとき、図11-17(7)に示すように、演出制御用CPU120は、第1振動演出を終了させており、スティックコントローラ31Aを非特別態様(非振動態様)としている。

【1286】

次いで、図11-17(8)に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミング(図11-15に示すT8のタイミング)で、演出制御用CPU120は、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13TM300Aと敵キャラクタ13TM300Bとを表示させる。

30

【1287】

このとき、図11-17(8)に示すように、演出制御用CPU120は、変動中予告演出としての白点滅態様の発光演出を終了させ、可動体13TM100を傾倒位置から起立位置に動作させる(演出位置から初期位置に戻す)とともに、可動体LEDの発光(点滅)を終了させる。

【1288】

このとき、図11-17(8)に示すように、演出制御用CPU120は、変動中予告演出としての青背景態様の導入演出(第2導入演出)を終了させ、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部における導入表示13TM200Aの表示を終了させる。

40

【1289】

このとき、図11-17(8)に示すように、演出制御用CPU120は、スティックコントローラ31Aを非特別態様(非振動態様)としている。

【1290】

図11-2に示したように、発光演出は、始動入賞時の判定結果に基づいて可動体13TM100とスピーカ8L、8Rとを用いて実行され、発光演出の態様として、大当たり期待度が異なる白点滅態様と赤点滅態様とがある。また、図11-5に示したように、第1振動演出が実行されるときの方が、第1振動演出が実行されないときよりも大当たり期待度が高くなっている。また、発光演出が実行されるときの方が、発光演出が実行されないときよりも単体振動演出(第1振動演出)の実行割合が高くなっている。そのため遊技者は

50

、発光演出の実行後に単体振動演出が実行されることを期待することになる。

【1291】

また、発光手段による発光演出により視覚的な演出効果が生じた後に、スティックコントローラ31Aにより触覚的な演出効果が生じる可能性が高い状態となっているため、遊技者の期待感を効果的に向上させることができる。

【1292】

図11-5に示したように、発光演出が実行されるときの方が、発光演出が実行されないときよりも大当たり期待度が高くなっている。即ち、発光演出が実行されるときの方が、発光演出が実行されないときよりも表示結果が「大当たり」となる割合が高くなっている。また、図11-8に示したように、表示結果が「大当たり」である場合には、祝福演出が実行されており（実行割合は100%）、一方で表示結果が「はずれ」である場合には、祝福演出が実行されていない（実行割合は0%）。従って、発光演出が実行されるときの方が、発光演出が実行されないときよりも祝福演出の実行割合が高くなっている。このような構成によれば、発光演出と祝福演出との関連性に基づいて、興趣を向上できる。

【1293】

図11-5に示したように、第1振動演出の演出態様に関しては、第2態様の方が第1態様よりも大当たり期待度は高くなっており、第3態様の方が第2態様よりも大当たり期待度は高くなっている。特に、本例では、第3態様の第1振動演出が実行されたことにより、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となることが確定する。即ち、第3態様の第1振動演出は、ターゲットとなる変動表示の表示結果が大当たり当選していることを示唆（報知）する大当たり確定演出の一例である。このように、第1振動演出が実行されるときに演出態様に関しては、第1態様（期待度：低）＜第2態様（期待度：高）＜第3態様（期待度：確定）の順で大当たり期待度が高くなっている。このように複数の演出態様が存在することにより、第1振動演出が実行されるときに、遊技者は、その演出態様（操作部LEDの発光色やスティックコントローラ31Aの振動期間）にも注目することになる。

【1294】

本実施形態では、図10-4～図10-6、及び図11-2に示したように、第1振動演出の実行タイミングは、始動入賞が発生したタイミングや変動表示を開始させたタイミングであり、第2振動演出の実行タイミングは、リーチ状態成立のタイミングであり、第3振動演出の実行タイミングは、スーパーリーチ発展のタイミングであり、第4振動演出の実行タイミングは、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直前のタイミングである。また、図10-14、図10-16、図10-17、及び図11-5に示したように、第1態様の第1振動演出、第2態様の第1振動演出、及び第3振動演出は、当該変動表示の表示結果が大当たりとなることの期待度が高いことを示唆する演出である一方で、第3態様の第1振動演出、第2振動演出、及び第4振動演出は、当該変動表示の表示結果が大当たりとなること（大当たりが発生すること）を報知する大当たり確定演出である。このような構成によれば、単体振動演出の実行タイミングと演出態様に応じて単体振動演出の大当たり期待度が異なるため、遊技者は、どのようなタイミングで単体振動演出が実行されたか、及び、どのような態様で単体振動演出が実行されたかに関心を持つことになる。

【1295】

図11-4に示したように、発光演出を実行することに決定したことに基づく発光フラグ（ステップS13TM1050でYES→ステップS13TM1070）がセットされている場合、演出制御用CPU120は、新たな始動入賞が発生したときに、ステップS13TM1010でYESと判定し、ステップS13TM1020以降の処理をスキップする。即ち、発光演出を実行している期間、又は、発光演出のターゲットとなった変動表示が実行されている期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、前述したステップS13TM1010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）に対応した発光演出の実行は制限される。このような構成によれば、演出の煩雑化を防ぐことができ、演出制御の処理負担を抑えることができる。

【1296】

図 1 1 - 1 及び図 1 1 - 2 に示したように、発光演出の開始に対応して可動体 1 3 T M 1 0 0 が起立位置（初期位置）から傾倒位置（演出位置）まで動作するとき、また、複数変動にわたる発光演出の継続に対応して可動体 1 3 T M 1 0 0 が傾倒位置（演出位置）に停止しているときに、可動体 1 3 T M 1 0 0（発光演出用の発光部）は、画像表示装置 5 の領域に重複せず、画像表示装置 5 の画面に表示される映像の視認性に影響を与えていない。

【 1 2 9 7 】

このような構成によれば、発光演出の実行期間中は、発光演出用の発光部が、画像表示装置 5 の画面前方に位置することではなく、発光部の発光によって、飾り図柄や、飾り図柄の変動表示に対応した予告画像等の視認性を低下させることがないため、可動体 1 3 T M 1 0 0（発光部）の動作を伴う発光演出の実行頻度を高めることができる。

10

【 1 2 9 8 】

上記の実施形態では、発光演出を行う発光部が、遊技者による操作の対象とはならない（遊技者が操作不能な）可動体 1 3 T M 1 0 0 に設けられている例を示したが、このような形態に限らず、発光演出を行う発光部は、遊技者が操作可能な操作部に設けられるものであってもよい。例えば、スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が、手前方向または奥方向に傾けることが可能な（単体振動演出の振動動作とは異なる動作をさせることが可能な）操作部であるが、発光演出は、このスティックコントローラ 3 1 A に設けられた操作部 L E D を発光させる演出であってもよい。即ち、単体振動演出は、発光演出を行う発光部を振動させる演出であってもよい。

20

【 1 2 9 9 】

このような構成とした場合の発光演出は、スティックコントローラ 3 1 A が動作しないとき（スティックコントローラ 3 1 A を手前方向または奥方向に傾ける操作が行われず、単体振動演出が行われないとき）に実行可能な演出であってもよく、スティックコントローラ 3 1 A を手前方向または奥方向に傾ける操作（単体振動演出の振動動作とは異なる動作）を促すときに実行される演出であってもよい。このように、共通の装置であるスティックコントローラ 3 1 A を用いて単体振動演出と発光演出とが実行されてもよい。このような構成によれば、発光演出で用いられる演出手段と単体振動演出で用いられる演出手段とが関連づけられることになる。その結果、遊技者は、発光演出の実行を契機に単体振動演出が実行されるか否かに関心を持つことになり、興趣を向上できる。

30

【 1 3 0 0 】

図 1 1 - 4 に示したように、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」）である場合には（ステップ S 1 3 T M 1 0 2 0 で Y E S）、制限フラグがセットされる（ステップ S 1 3 T M 1 0 3 0）。それ以降は、始動入賞時に、制限フラグがセットされていることに基づいて（ステップ S 1 3 T M 1 0 1 0 で Y E S）、ステップ S 1 3 T M 1 0 2 0 以降の処理がスキップされるため、スーパーリーチを伴う変動パターンの変動表示が終了するまでは（制限フラグが非セットになるまでは）、発光演出の実行が決定されず、第 1 振動演出の実行も決定されない。

40

【 1 3 0 1 】

即ち、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）及び現在実行されている変動表示のうち、何れかの変動表示の変動パターンが、スーパーリーチを伴う変動パターンである場合に、新たな始動入賞が発生したとしても、前述したステップ S 1 3 T M 1 0 1 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）に対応した発光演出の実行は制限され、当該新たな始動入賞（新たな第 1 保留記憶）に対応した第 1 振動演出の実行も制限される。

【 1 3 0 2 】

一方で、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、「非リーチはずれ」である場合、又は、ノーマルリーチを伴う

50

変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」又は「ノーマルリーチ大当たり」）である場合には（ステップS13TM1020でNO）、制限フラグはセットされない。そのため、それ以降も、始動入賞時に発光演出を実行することに決定可能であり、第1振動演出を実行することに決定可能である。

【1303】

即ち、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）及び現在実行されている変動表示について、何れの変動表示の変動パターンも「非リーチはずれ」又はノーマルリーチを伴う変動パターンである場合（「ノーマルリーチはずれ」又は「ノーマルリーチ大当たり」である場合）には、新たな始動入賞が発生したときに、前述したステップS13TM1010でYESと判定されない場合がある（少なくとも制限フラグはセットされていないため、発光フラグがセットされていないことを条件としてNO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）に対応した発光演出の実行は可能であり、当該新たな始動入賞（新たな第1保留記憶）に対応した第1振動演出の実行も可能となる。

10

【1304】

このような構成によれば、スーパーリーチ演出に対する遊技者の関心が、新たな始動入賞に対応した発光演出の実行により低下してしまうことを防止するとともに、発光演出の実行頻度が過度に低下することも防止することができる。

【1305】

図11-7に示したように、実行されている変動表示の変動パターンが「非リーチはずれ」の変動パターンである場合は、始動入賞が発生したタイミングにかかわらず（始動入賞が発生したタイミングが、実行中の変動表示が終了する前の所定期間内（3秒以内）であるか又は図柄確定停止期間内であっても）、発光演出を実行可能である。

20

【1306】

また、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を伴う変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」又は「ノーマルリーチ大当たり」）である場合も、始動入賞が発生したタイミングにかかわらず（始動入賞が発生したタイミングが、変動表示期間内であるか又は図柄確定停止期間内であるかにかかわらず）、発光演出を実行可能である。

【1307】

一方で、実行されている変動表示の変動パターンが「非リーチはずれ」の変動パターンである場合には、始動入賞が発生したタイミングが、導入演出制限期間内（実行中の変動表示が終了するタイミングの前の所定期間内（3秒以内）であるか又は図柄確定停止期間内）であるときに、導入演出（第1導入演出）の実行を制限する。

30

【1308】

また、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を伴う変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」又は「ノーマルリーチ大当たり」）である場合には、始動入賞が発生したタイミングにかかわらず（始動入賞が発生したタイミングが、変動表示期間内であるか又は図柄確定停止期間内であるかにかかわらず）、導入演出（第1導入演出）の実行を制限している。即ち、ノーマルリーチの変動パターンに基づく変動表示が実行されている期間、及び、その変動表示に対応した図柄確定停止期間が、一連の導入演出制限期間となっている。

40

【1309】

このように、本実施形態では、演出制御用CPU120は、始動入賞が発生したタイミングが導入演出制限期間内である場合には、発光演出を実行可能である一方で、導入演出（第1導入演出）の実行は制限している。

【1310】

始動入賞が発生したタイミングが導入演出制限期間内である場合には、（1）発光演出を実行することに決定したときに、発光演出は、当該始動入賞が発生したタイミングから、当該始動入賞に対応した変動表示（発光演出および導入演出のターゲットである変動表示）における所定のタイミング（本例ではスーパーリーチに発展するタイミング）まで継

50

続して実行され、(2) 導入演出は、当該始動入賞が発生したタイミングで実行されていた変動表示の次の変動表示が開始されたタイミングから当該始動入賞に対応した変動表示（発光演出および導入演出のターゲットである変動表示）における所定のタイミング（本例ではスーパーリーチに発展するタイミング）まで継続して実行されることになる。ここで、(2) 導入演出のうち、(2-1) 当該始動入賞が発生したタイミング（導入演出制限期間内）で実行されていた変動表示の次の変動表示が開始されたタイミングから図柄確定停止期間が終了するタイミングまでの期間が、第1 導入演出に相当し、(2-2) 第1 導入演出に係る図柄確定停止期間の後の変動表示が開始されたタイミングから、発光演出および導入演出のターゲットである変動表示における所定のタイミング（本例ではスーパーリーチに発展するタイミング）までの期間が、第2 導入演出に相当する。なお、第1 導入演出が実行されたときの保留記憶数が0 である場合には、第2 導入演出は実行されない。

10

【1 3 1 1】

このような構成によれば、導入演出制限期間内に始動入賞が発生した場合には、導入演出の実行を制限することで、始動入賞が発生したタイミングで実行されている変動表示の表示結果に関する誤解を与えてしまうことを防止するようにしている。ただし、導入演出制限期間内の始動入賞が発生したときに、当該始動入賞に対応した演出を一切実行しないようにすると、始動入賞の発生という事象に対しての関心が低下してしまうため、少なくとも発光演出は実行可能とすることで、このような関心の低下を防止するようにしている。そして、発光演出が先行して実行され、その後に発光演出を継続している状態で、さらに導入演出も実行されることになるため、共通の変動表示を対象とする予告演出の演出効果を段階的に高めることが可能となる。

20

【1 3 1 2】

本実施形態では、発光演出の実行に対応して導入演出が実行される。図1 1-3 に示したように、導入演出は、第1 導入演出と第2 導入演出とからなる一連の演出となっている。導入演出が実行されるときに、先ず第1 導入演出が実行され、第1 導入演出が実行された変動表示の次の変動表示で第2 導入演出が実行される。第1 導入演出では、演出開始時にスピーカ8 L、8 Rを用いて導入演出の実行を報知する効果音（「チャンスモード突入！！」のキャラボイス、又は、「大チャンスモード突入！！」のキャラボイス）を1 回再生出力する導入効果音演出が実行される。

【1 3 1 3】

30

第2 導入演出は、第1 導入演出が実行された変動表示の次の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）で開始され、画像表示装置5 の画面右上部及び画面左下部に、大当たり期待度が高いことを示唆する導入表示が第1 導入演出と共通の態様で表示される。このような構成によれば、導入演出を、発光演出のターゲットである変動表示まで継続して実行可能であることにより、遊技者の期待感を持続させることができ、興趣を向上できる。

【1 3 1 4】

（変化演出、変化示唆演出）

前述したように、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対応表示（保留表示、アクティブ表示）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。

40

【1 3 1 5】

具体的には、変化演出のうち、保留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

50

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。

【1316】

本実施形態では、図9-9～図9-12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。

10

【1317】

ここで、本実施形態では、対応表示(保留表示、アクティブ表示)の表示態様を変化させる場合(保留変化演出を実行する場合、アクティブ変化演出を実行する場合)、及び、対応表示(保留表示、アクティブ表示)の表示態様を変化させない場合(保留変化演出を実行しない場合、アクティブ変化演出を実行しない場合)において、対応表示(保留表示、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変化示唆演出を実行可能である。この変化示唆演出には、成功態様と、失敗態様とがあり、成功態様の変化示唆演出が実行された場合には、保留変化演出やアクティブ変化演出を実行し、対応表示の表示態様を変化させ、失敗態様の変化示唆演出が実行された場合には、保留変化演出やアクティブ変化演出を実行せず、対応表示の表示態様を変化させないものとする。

20

【1318】

例えば、変化示唆演出は、キャラクタが対応表示に対して所定のアクションを行う(例えばボールを投げるアクションを行う)演出であり、成功態様の変化示唆演出は、所定のアクションの対象となった対応表示の表示態様を変化することを報知する態様の変化示唆演出(例えば、対応表示に当たったボールが破裂する演出)であり、失敗態様の変化示唆演出は、所定のアクションの対象となった対応表示の表示態様を変化することを報知しない(対応表示の表示態様を変化しないことを報知する)態様の変化示唆演出(例えば、対応表示に当たったボールが跳ね返される演出)である。

【1319】

本実施形態では、発光演出が実行される場合に当該発光演出に対応した対応表示(保留表示、アクティブ表示)が特殊態様で表示されたときは、発光演出が実行されることなく当該発光演出に対応した対応表示(保留表示、アクティブ表示)が特殊態様で表示されたときよりも、変化示唆演出に対応して対応表示(保留表示、アクティブ表示)の表示態様

30

【1320】

具体的には、始動入賞時に発光演出が実行され、当該始動入賞に対応した対応表示(保留表示、アクティブ表示)が特殊態様で表示されたときには、始動入賞時に発光演出が実行されることなく、当該始動入賞に対応した対応表示(保留表示、アクティブ表示)が特殊態様で表示されたときよりも、成功態様の変化示唆演出の実行割合が高いものとする。このような構成によれば、大当たり期待度が高い発光演出が実行されているときに、特殊態様の対応表示(保留表示、アクティブ表示)の表示態様を変化しないことによる興趣の低下を抑えることができる。

40

【1321】

なお、(1)始動入賞時に発光演出が実行され、当該始動入賞に対応した対応表示(保留表示、アクティブ表示)が特殊態様で表示されたときには、始動入賞時に発光演出が実行されることなく、当該始動入賞に対応した対応表示(保留表示、アクティブ表示)が特殊態様で表示されたときよりも、変化示唆演出(成功態様と失敗態様の両方の態様を含む)の実行割合が高くなるようにしてもよい。

【1322】

また、(2)始動入賞時に発光演出が実行され、当該始動入賞に対応した対応表示(保

50

留表示、アクティブ表示)が特殊態様で表示されたときには、始動入賞時に発光演出が実行されることなく、当該始動入賞に対応した対応表示(保留表示、アクティブ表示)が特殊態様で表示されたときよりも、失敗態様の变化示唆演出の実行割合が高くなるようにしてもよい。

【1323】

また、(3)始動入賞時に発光演出が実行され、当該始動入賞に対応した対応表示(保留表示、アクティブ表示)が特殊態様で表示されたときには、成功態様の变化示唆演出の実行割合が、失敗態様の变化示唆演出の実行割合よりも高くなり、始動入賞時に発光演出が実行されることなく、当該始動入賞に対応した対応表示(保留表示、アクティブ表示)が特殊態様で表示されたときは、失敗態様の变化示唆演出の実行割合が、成功態様の变化示唆演出の実行割合よりも高くなるようにしてもよい。

10

【1324】

これら(1)～(3)の演出構成は、単独で適用するようにしてもよく、2以上を組み合わせ適用するようにしてもよい。

【1325】

(他の変形例)

(1)上記の実施形態では、図11-4のステップS13TM1040に示したように、発光演出及び第1振動演出の演出決定テーブル(図11-5参照)に基づいて、発光演出の実行有無及び演出態様と、第1振動演出の実行有無及び演出態様とを同時に決定しているが、このような形態に限らず、発光演出の実行有無及び演出態様と、第1振動演出の実行有無及び演出態様とを独立して個別に決定してもよい。

20

【1326】

例えば、発光演出の実行有無及び演出態様を決定した後に、第1振動演出の実行有無及び演出態様を決定してもよい。このとき、赤点滅態様の発光演出を実行することに決定した場合は、白点滅態様の発光演出を実行することに決定した場合よりも、第1振動演出が実行される割合が高くなるような、[第1振動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]を設けてもよい。また、赤点滅態様の発光演出を実行することに決定した場合は、白点滅態様の発光演出を実行することに決定した場合よりも、第1態様<第2態様<第3態様の順で第1振動演出が実行される割合が高くなるような、[第1振動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]を設けてもよい。

30

【1327】

(2)上記の実施形態では、導入演出が実行された場合に、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に導入表示が表示される例を示したが、導入表示はこのような形態に限られない。例えば、導入演出が実行された場合に、画面内の背景画像及び飾り図柄等を含む演出画像全体が縮小して表示され、画面内における縮小後の演出画像とは異なる領域(演出画像全体の縮小表示により空いた領域)に導入表示が表示されてもよい。

【1328】

(3)上記の実施形態では、発光演出が、大当りの期待度を示唆する演出である例を示したが、このような形態に限らず、発光演出は、大当りの期待度を示唆する演出であるとともに、現在設定されている設定値を示唆する設定示唆演出であってもよい。例えば、赤点滅態様の発光演出が実行された場合に、発光演出のターゲットとなっていた変動表示の表示結果が「はずれ」となったときには、少なくとも設定値が「5」、「6」の何れかである(高設定値である)ことが確定するようにしてもよい。このように、赤点滅態様の発光演出を、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としてもよい。

40

【1329】

(4)上記の実施形態では、発光演出が、可動体13TM100に設けられた可動体LEDを発光させる演出である例について説明したが、このような形態に限らず、発光演出は、他の発光装置を用いて行われる演出であってもよい。例えば、発光演出は、可動体13TM100に設けられていない発光部(例えば、遊技効果ランプ9)を発光させる演出であってもよい。

50

【1330】

(5) 上記の実施形態では、始動入賞時に、スーパーリーチを伴う変動表示の保留記憶が存在する場合や、スーパーリーチを伴う変動パターンの変動表示が実行されている場合、即ち、制限フラグがセットされている場合には、当該始動入賞に対応した発光演出（導入演出）を実行しない例を示したが、このような形態に限らず、始動入賞時に制限フラグがセットされている場合であっても、特定条件が成立している場合には、当該始動入賞に対応した発光演出（導入演出）を実行可能としてもよい。この特定条件は、例えば、発光演出（導入演出）が実行されていない（発光フラグがセットされていない）という条件であってもよく、発光演出（導入演出）が実行されている（発光フラグがセットされている）ものの、その発光演出のターゲットとなっている変動表示の表示結果が「はずれ」であるという条件であってもよい。ただし、始動入賞時に制限フラグがセットされている場合には、始動入賞時に制限フラグがセットされていない場合よりも、当該始動入賞に対応した発光演出（導入演出）の実行割合が低いものとする。

10

【1331】

(6) 上記の実施形態における図11-15の例では、始動入賞が発生したタイミング（T2）が、図柄確定停止期間（T3～T4）の前である例について説明したが、始動入賞が発生したタイミングが、図柄確定停止期間内（T3～T4）である場合にも、当該始動入賞が発生したタイミングで発光演出を開始可能であり、図11-15の例と同様に、次の変動表示の開始（T4）から導入演出（第1導入演出）を開始可能である。

【1332】

20

(7) 上記の実施形態では、始動入賞時に、スーパーリーチに発展しないノーマルリーチの変動パターンに基づく変動表示が実行されているとき（ステップS13TM1090でYES）には、導入演出を実行することに決定されている場合であっても、その導入演出（第1導入演出）を、次の変動表示から実行するようにしている（ステップS13TM1210）。このような形態に限らず、始動入賞時に、スーパーリーチに発展しないノーマルリーチの変動パターンに基づく変動表示が実行されているときに（ステップS13TM1090でYES）、導入演出を実行することに決定されている場合は、特定条件が成立しているに基づいて、その導入演出（第1導入演出）を、当該変動表示（スーパーリーチに発展しないノーマルリーチの変動パターンに基づく変動表示）から実行可能としてもよい。この特定条件は、例えば、当該変動表示（スーパーリーチに発展しないノーマルリーチの変動パターンに基づく変動表示）の表示結果が「はずれ」であるという条件であってもよい。また、特定条件は、始動入賞のタイミングが、当該変動表示（スーパーリーチに発展しないノーマルリーチの変動パターンに基づく変動表示）の開始から所定期間内（例えば、変動開始から5秒以内、または、変動開始からリーチ状態が成立する前までの期間内）であるという条件であってもよい。ただし、始動入賞時に、スーパーリーチに発展しないノーマルリーチの変動パターンに基づく変動表示が実行されているとき（ステップS13TM1090でYES）には、始動入賞時に、スーパーリーチに発展しないノーマルリーチの変動パターンに基づく変動表示が実行されていないとき（ステップS13TM1090でNO）よりも、導入演出（第1導入演出）を、当該変動表示（スーパーリーチに発展しないノーマルリーチの変動パターンに基づく変動表示）から実行する割合が低いものとする。

30

40

【1333】

(8) 上記の実施形態では、発光演出が実行された場合には、これと同時にまたはその後の変動表示で必ず導入演出（少なくとも第1導入演出）が実行される例を示したが、このような形態に限らず、発光演出が実行された場合であっても導入演出が実行されないときがあるようにしてもよい。但し、発光演出が実行された場合には、発光演出が実行されなかった場合よりも高い割合で導入演出が実行されるものとする。

【1334】

また、発光演出が実行されることなく導入演出が実行される場合があるようにしてもよい。ただし、発光演出が実行されることなく導入演出が実行された場合よりも、発光演出

50

と導入演出とが実行された場合の方が、導入演出の対象となる変動表示の表示結果が大当たりとなる割合が高いものとする。

【1335】

(9) 上記の実施形態では、始動入賞のタイミングが導入演出制限期間内である場合には、次の変動表示の開始から導入演出（第1導入演出）が開始される例を示したが、このような形態に限らず、始動入賞のタイミングが導入演出制限期間内である場合に、次の変動表示の途中から導入演出（第1導入演出）が開始されるようにしてもよい。

【1336】

(10) また、始動入賞のタイミングが導入演出制限期間内である場合には、当該始動入賞に対応した変動表示が開始されたタイミング（導入演出のターゲットとなっている変動表示が開始されたタイミング）から導入演出（第1導入演出）が開始されるようにしてもよい。即ち、始動入賞のタイミングが導入演出制限期間内である場合には、導入演出（第1導入演出）は、先読み予告演出としては実行されず変動中予告演出として実行されるようにしてもよい。

【1337】

(11) 上記の実施形態では、発光演出が実行されない場合にも第1振動演出が実行されることがある例について説明したが、このような形態に限らず、発光演出が実行されない場合には第1振動演出は実行されず、発光演出が実行される場合にのみ第1振動演出がされることがあるようにしてもよい。また、上記の実施形態では、白点滅態様の発光演出が実行される場合と、赤点滅態様の発光演出が実行される場合の何れの場合にも、第1振動演出が実行されることがある例について説明したが、このような形態に限らず、白点滅態様の発光演出が実行される場合には第1振動演出が実行されず、赤点滅態様の発光演出が実行される場合にのみ第1振動演出が実行されることがあるようにしてもよい。なお、これとは逆に、赤点滅態様の発光演出が実行される場合には第1振動演出が実行されず、白点滅態様の発光演出が実行される場合にのみ第1振動演出が実行されることがあるようにしてもよい。

【1338】

特徴部13TMには、以下の各手段に係る構成が含まれる。

【1339】

手段A1の遊技機は、

可変表示（変動表示）を行い、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、

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

前記表示手段および前記音出力手段とは異なる特別演出手段（可動体13TM100）と、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

可変表示の始動条件の成立に基づく特別演出（発光演出）と、

操作部（スティックコントローラ31A）を振動させる所定振動演出（第1振動演出）と、を実行可能であり、

前記特別演出（発光演出）は、前記特別演出手段（可動体13TM100）と前記音出力手段（スピーカ8L、8R）とを用いて実行され、

前記特別演出の演出態様として、前記有利状態に制御される割合が異なる複数の演出態様（白点滅態様の発光演出、赤点滅態様の発光演出）があり、

前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記所定振動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（図11-5に示すように、第1振動演出が実行されるときの方が、第1振動演出が実行されないときよりも大当たり期待度が高く）、

前記特別演出が実行されるときの方が、前記特別演出が実行されないときよりも前記所定振動演出が実行される割合が高い（図11-5に示すように、発光演出が実行されると

10

20

30

40

50

きの方が、発光演出が実行されないときよりも第1振動演出が実行される割合が高い)
ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別演出の実行後に所定振動演出が実行されるかに遊技者が
関心を持つことになるため、興趣を向上できる。

【1340】

手段A2の遊技機は、

手段A1の遊技機であって、

前記所定振動演出(単体振動演出)は、可変表示の表示結果が表示される前に前記操作
部(スティックコントローラ31A)を振動させる演出であり、

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、前記有利状態(大当り遊技状態)に
制御されることが報知されたときに前記操作部を振動させる特殊振動演出(祝福演出)を
実行可能であり、

前記特別演出が実行されたときは、前記特別演出が実行されなかったときよりも前記特
殊振動演出が実行される割合が高い(図11-5に示すように、発光演出が実行されると
きの方が、発光演出が実行されないときよりも大当り期待度が高くなっている)、祝福
演出の実行割合も高くなっている)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別演出と特殊振動演出とが関連性を有することになるため
、興趣を向上できる。

【1341】

手段A3の遊技機は、

手段A1または手段A2の遊技機であって、

前記所定振動演出(第1振動演出)の態様として複数の態様(第1態様、第2態様、第
3態様)があり、

前記所定振動演出の態様が、複数の態様のうちの何れの態様であるかに応じて前記有利
状態に制御される割合が異なる(図11-5に示すように、第1振動演出の演出態様に関
しては、第2態様の方が第1態様よりも大当り期待度は高くなっており、第3態様の方が
第2態様よりも大当り期待度は高くなっている)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定振動演出の演出態様に遊技者が高い関心を持つことにな
る。

【1342】

手段A4の遊技機は、

手段A1～手段A3の何れかに記載の遊技機であって、

前記所定振動演出の実行タイミングとして複数のタイミングがあり(第1振動演出の実
行タイミングは、始動入賞が発生したタイミングや変動表示を開始させたタイミングであ
り、第2振動演出の実行タイミングは、リーチ状態成立のタイミングであり、第3振動演
出の実行タイミングは、スーパーリーチ発展のタイミングであり、第4振動演出の実行タ
イミングは、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直前のタイミングで
あり)、

前記所定振動演出の実行タイミングが、複数のタイミングのうちの何れのタイミングで
あるかに応じて前記有利状態に制御される割合が異なる(図10-14、図10-16、
図10-17、及び図11-5に示すように、第1態様の第1振動演出、第2態様の第1
振動演出、及び第3振動演出は、当該変動表示の表示結果が大当りとなることの期待度
が高いことを示唆する演出である一方で、第3態様の第1振動演出、第2振動演出、及び第
4振動演出は、当該変動表示の表示結果が大当りとなること(大当りが発生すること)を
報知する大当り確定演出である)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定振動演出の演出態様と実行タイミングとの組合せにより
、所定振動演出の興趣を多様化することができる。

10

20

30

40

50

【1343】

手段A5の遊技機は、

手段A1～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、始動条件が成立した場合に、当該始動条件が成立した可変表示と異なる可変表示を対象とした前記特別演出が実行されているときに、当該始動条件が成立した可変表示を対象とした前記特別演出を実行しない（図11-4に示すように、発光演出を実行している期間、又は、発光演出を実行することに決定している期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、ステップS13TM1010でYESと判定されることにより、当該新たな始動入賞に対応した発光演出の実行は制限される）

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、演出の煩雑化を防止することができるとともに、演出制御の負担を軽減することができる。

【1344】

手段A6の遊技機は、

手段A1～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、

実行されていない可変表示に対応した保留表示を、通常態様（白色の丸形表示）と、該通常態様よりも表示態様が変化する割合が高い特殊態様（白色の三角形表示）と、で表示可能であり、

20

前記保留表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能であり、

前記特別演出が実行された場合に当該特別演出に対応した保留表示が特殊態様で表示されたときは、前記特別演出が実行されることなく保留表示が特殊態様で表示されたときよりも、前記変化示唆演出に対応して保留表示の表示態様が変化する割合が高い（発光演出が実行された場合に当該発光演出に対応した保留表示が特殊態様で表示されたときは、発光演出が実行されることなく保留表示が特殊態様で表示されたときよりも、成功態様の変化示唆演出の実行割合が高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、発光演出が実行されたにもかかわらず、特殊態様の保留表示の表示態様が変化しないことによる興趣の低下を抑えることができる。

30

【1345】

手段A7の遊技機は、

手段A1～手段A6の何れかに記載の遊技機であって、

前記特別演出手段（演出制御用CPU120）は、前記表示手段において実行される可変表示の表示結果の視認性を低下させない動作が可能な可動体を含む（図11-1及び図11-2に示すように、可動体13TM100が傾倒位置にあるときには、画像表示装置5の領域に重複せず、画像表示装置5の画面に表示される映像の視認性に影響を与えていない）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、可動体の動作を伴う演出の実行頻度を高めることができる。

40

【1346】

手段A8の遊技機は、

手段A1～手段A7の何れかに記載の遊技機であって、

前記所定振動演出は、前記特別演出手段を振動させる演出である（スティックコントローラ31Aは、単体振動演出の振動動作とは異なる動作（例えば、遊技者の操作に応じて手前方向又は奥方向に移動する動作）が可能であり、発光演出はそのスティックコントローラ31Aに設けられた操作部LEDを発光させる演出であってもよい）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別演出で用いられる特別演出手段が所定振動演出でも用いられることにより、特別演出手段を用いた演出の興趣を一層向上させることができる。

50

【1347】

手段B1の遊技機は、

可変表示（変動表示）を行い、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、

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

前記表示手段および前記音出力手段とは異なる特別演出手段（可動体13TM100）と、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

可変表示（変動表示）の始動条件の成立に基づく特別演出（発光演出）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出（ノーマルリーチ演出）と、

前記所定演出の後に実行され、前記所定演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出（スーパーリーチ演出）と、を実行可能であり、

前記特別演出（発光演出）は、前記特別演出手段（可動体13TM100）と前記音出力手段（スピーカ8L、8R）とを用いて実行され、

前記特別演出の演出態様として、前記有利状態に制御される割合が異なる複数の演出態様（白点滅態様の発光演出、赤点滅態様の発光演出）があり、

前記所定演出（ノーマルリーチ演出）と前記特定演出（スーパーリーチ演出）は、前記表示手段（画像表示装置5）を用いて実行され、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記所定演出が実行される場合に始動条件が成立したときに、前記特別演出を実行可能であり（図11-4に示すように、ノーマルリーチ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、発光演出を実行可能であり）、

前記特定演出が実行される場合に始動条件が成立したときに、前記特別演出の実行を制限する（図11-4に示すように、スーパーリーチ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、発光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、所定演出が実行される場合には、特別演出を実行可能であるため、所定演出の段階における遊技者の期待感を向上させることが可能であるとともに特別演出の実行頻度が過度に低下することを防止し、特定演出が実行される場合には、特別演出の実行を制限することにより、特定演出に遊技者を集中させることができる。

【1348】

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、操作部（スティックコントローラ31A）を振動させる所定振動演出（第1振動演出）を実行可能であり、

前記所定振動演出（単体振動演出）は、可変表示の表示結果が表示される前に前記操作部（スティックコントローラ31A）を振動させる演出であり、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることが報知されたときに前記操作部を振動させる特殊振動演出（祝福演出）を実行可能であり、

前記特別演出が実行されたときは、前記特別演出が実行されなかったときよりも前記特殊振動演出が実行される割合が高い（図11-5に示すように、発光演出が実行される時の方が、発光演出が実行されないときよりも大当り期待度が高くなっている）、祝福演出の実行割合も高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別演出と特殊振動演出とが関連性を有することになるため、興趣を向上できる。

【1349】

手段 B 3 の遊技機は、

手段 B 1 または手段 B 2 の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、操作部（スティックコントローラ 31A）を振動させる所定振動演出（第 1 振動演出）を実行可能であり、

前記所定振動演出（第 1 振動演出）の態様として複数の態様（第 1 態様、第 2 態様、第 3 態様）があり、

前記所定振動演出の態様が、複数の態様のうちの何れの態様であるかに応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（図 11-5 に示すように、第 1 振動演出の演出態様に関しては、第 2 態様の方が第 1 態様よりも大当たり期待度は高くなっており、第 3 態様の方が第 2 態様よりも大当たり期待度は高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定振動演出の演出態様に遊技者が高い関心を持つことになる。

【1350】

手段 B 4 の遊技機は、

手段 B 1 ～手段 B 3 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 CPU 120）は、操作部（スティックコントローラ 31A）を振動させる所定振動演出（第 1 振動演出）を実行可能であり、

前記所定振動演出の実行タイミングとして複数のタイミングがあり（第 1 振動演出の実行タイミングは、始動入賞が発生したタイミングや変動表示を開始させたタイミングであり、第 2 振動演出の実行タイミングは、リーチ状態成立のタイミングであり、第 3 振動演出の実行タイミングは、スーパーリーチ発展のタイミングであり、第 4 振動演出の実行タイミングは、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直前のタイミングであり）、

前記所定振動演出の実行タイミングが、複数のタイミングのうちの何れのタイミングであるかに応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（図 10-14、図 10-16、図 10-17、及び図 11-5 に示すように、第 1 態様の第 1 振動演出、第 2 態様の第 1 振動演出、及び第 3 振動演出は、当該変動表示の表示結果が大当たりとなることの期待度が高いことを示唆する演出である一方で、第 3 態様の第 1 振動演出、第 2 振動演出、及び第 4 振動演出は、当該変動表示の表示結果が大当たりとなること（大当たりが発生すること）を報知する大当たり確定演出である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定振動演出の演出態様と実行タイミングとの組合せにより、所定振動演出の興趣を多様化することができる。

【1351】

手段 B 5 の遊技機は、

手段 B 1 ～手段 B 4 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 CPU 120）は、始動条件が成立した場合に、当該始動条件が成立した可変表示と異なる可変表示を対象とした前記特別演出が実行されているときに、当該始動条件が成立した可変表示を対象とした前記特別演出を実行しない（図 11-4 に示すように、発光演出を実行している期間、又は、発光演出を実行することに決定している期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、ステップ S13TM1010 で YES と判定されることにより、当該新たな始動入賞に対応した発光演出の実行は制限される）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、演出の煩雑化を防止することができるとともに、演出制御の負担を軽減することができる。

【1352】

手段 B 6 の遊技機は、

手段 B 1 ～手段 B 5 の何れかに記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

実行されていない可変表示に対応した保留表示を、通常態様（白色の丸形表示）と、該通常態様よりも表示態様が変化する割合が高い特殊態様（白色の三角形表示）と、で表示可能であり、

前記保留表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能であり、

前記特別演出が実行された場合に当該特別演出に対応した保留表示が特殊態様で表示されたときは、前記特別演出が実行されることなく保留表示が特殊態様で表示されたときよりも、前記変化示唆演出に対応して保留表示の表示態様が変化する割合が高い（発光演出が実行された場合に当該発光演出に対応した保留表示が特殊態様で表示されたときは、発光演出が実行されることなく保留表示が特殊態様で表示されたときよりも、成功態様の変化示唆演出の実行割合が高い）

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、発光演出が実行されたにもかかわらず、特殊態様の保留表示の表示態様が変化しないことによる興趣の低下を抑えることができる。

【1353】

手段B7の遊技機は、

手段B1～手段B6の何れかに記載の遊技機であって、

前記特別演出手段（演出制御用CPU120）は、前記表示手段において実行される可変表示の表示結果の視認性を低下させない動作が可能な可動体を含む（図11-1及び図11-2に示すように、可動体13TM100が傾倒位置にあるときには、画像表示装置5の領域に重複せず、画像表示装置5の画面に表示される映像の視認性に影響を与えていない）

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、可動体の動作を伴う演出の実行頻度を高めることができる。

【1354】

手段B8の遊技機は、

手段B1～手段B7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、前記特別演出手段（操作部LEDが発光する発光演出が実行されるスティックコントローラ31A）を振動させる所定振動演出（第1振動演出）を実行可能である（スティックコントローラ31Aは、単体振動演出の振動動作とは異なる動作（例えば、遊技者の操作に応じて手前方向又は奥方向に移動する動作）が可能であり、発光演出はそのスティックコントローラ31Aに設けられた操作部LEDを発光させる演出であってもよい）

30

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別演出で用いられる特別演出手段が所定振動演出でも用いられることにより、特別演出手段を用いた演出の興趣を一層向上させることができる。

【1355】

手段C1の遊技機は、

可変表示（変動表示）を行い、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、

40

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

前記表示手段および前記音出力手段とは異なる特別演出手段（可動体13TM100）と、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、可変表示の始動条件の成立に基づいて特別演出（発光演出）を実行可能であり、

前記特別演出（発光演出）は、前記特別演出手段（可動体13TM100）と前記音出力手段（スピーカ8L、8R）とを用いて実行され、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

50

前記特別演出（発光演出）の実行に伴って前記表示手段（画像表示装置５）を用いた特殊演出（第１導入演出、第２導入演出）を実行可能であり、

可変表示結果を前記表示手段に表示可能であり（飾り図柄が停止表示することで変動表示結果を報知する）、

可変表示中に始動条件が成立した場合に該可変表示の残り期間が所定期間よりも少ないときに（図１１－７に示すように、実行されている変動表示の変動パターンが「非リーチはずれ」の変動パターンであり、始動入賞が発生したときの変動表示の残り期間が３秒より少ない場合に）、前記特殊演出の実行を制限する一方で、前記特別演出を実行可能であり（第１導入演出の実行を制限し、発光演出を実行可能であり）、

前記特殊演出の実行を制限した場合に、後の可変表示において前記特殊演出を実行可能である（次の変動表示において第１導入演出が開始される）

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、始動条件が成立したときの可変表示の残り期間が所定期間よりも少ない場合に特殊演出の実行を制限することにより、始動条件が成立したときの可変表示の表示結果について遊技者が誤認してしまうことを防止することができる。さらに、後の可変表示において特殊演出を実行可能であるため、先行して実行されている特別演出の演出効果を高めることができる。

【１３５６】

手段Ｃ２の遊技機は、

手段Ｃ１の遊技機であって、

20

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記特別演出（発光演出）の対象である可変表示（変動表示）が実行されるまで前記特別演出（発光演出）を実行可能であり、

前記特殊演出（第１導入演出）の実行後に、前記特殊演出と共通の表示態様により所定演出（第２導入演出）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、所定演出により遊技者の期待感を持続させることができる。

【１３５７】

手段Ｃ３の遊技機は、

手段Ｃ１または手段Ｃ２の遊技機であって、

30

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

可変表示（変動表示）が実行されているときに、前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを示唆する所定演出（ノーマルリーチ演出）を前記表示手段（画像表示装置５）を用いて実行可能であり、

始動条件が成立したときに前記所定演出を伴う可変表示が実行されている場合に（図１１－７に示すように、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を伴う変動パターンである場合に）、

前記特殊演出の実行を制限する一方で、前記特別演出を実行可能であり（第１導入演出の実行を制限し、発光演出を実行可能であり）、

前記特別演出を実行した際に前記特殊演出の実行を制限した場合に、

40

後の可変表示において前記特殊演出を実行可能である（次の変動表示において第１導入演出が開始される）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、始動条件が成立したときに所定演出を伴う可変表示が実行されている場合に特殊演出の実行を制限することにより、始動条件が成立したときの可変表示の表示結果について遊技者が誤認してしまうことを防止することができる。さらに、後の可変表示において特殊演出を実行可能であるため、先行して実行されている特別演出の演出効果を高めることができる。

【１３５８】

手段Ｃ４の遊技機は、

50

手段 C 1 から手段 C 3 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 C P U 1 2 0）は、
特別識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）の終了に伴うコマンド（図柄確定指定
コマンド）を受信した場合に、

前記特殊演出を制限し、前記特別演出を実行可能である（第 1 導入演出の実行を制限
する一方で、発光演出は実行可能である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別識別情報の可変表示が実行されていない期間においても
特別演出を実行可能であるため、特別演出の実行機会を確保することができる。

【符号の説明】

【 1 3 5 9 】

- 1 パチンコ遊技機
- 4 A 第 1 特別図柄表示装置
- 4 B 第 2 特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 1 0 3 C P U
- 1 2 0 演出制御用 C P U

10

20

30

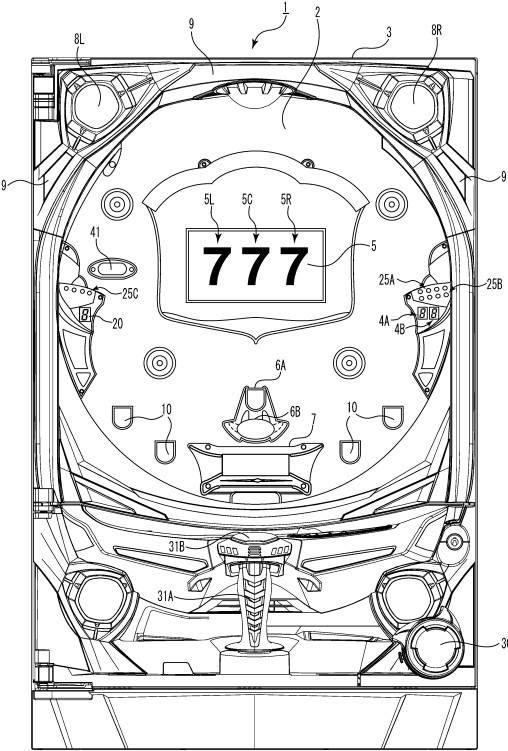
40

50

【図面】

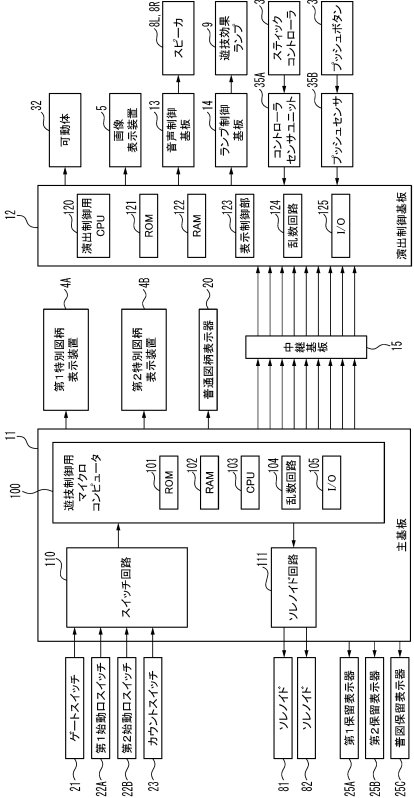
【図 1】

【図 1】



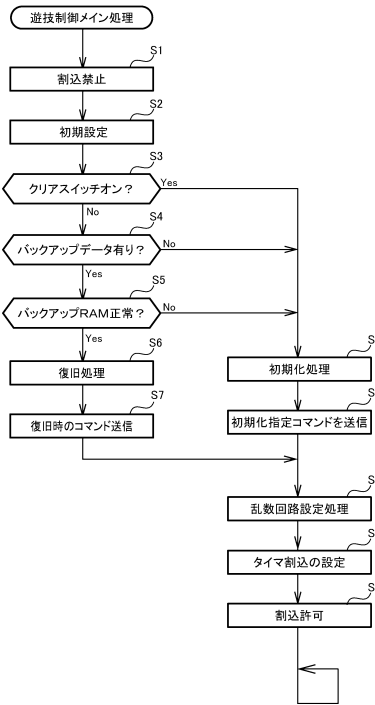
【図 2】

【図 2】



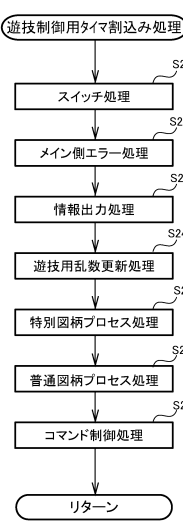
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



10

20

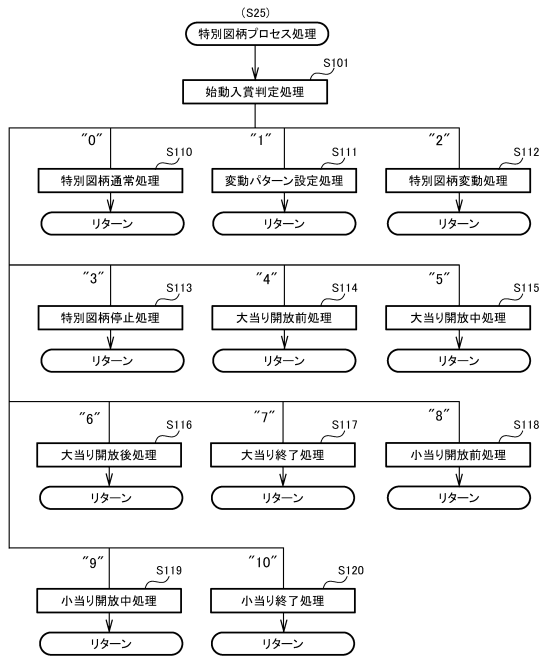
30

40

50

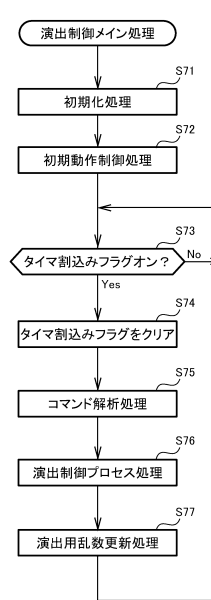
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】

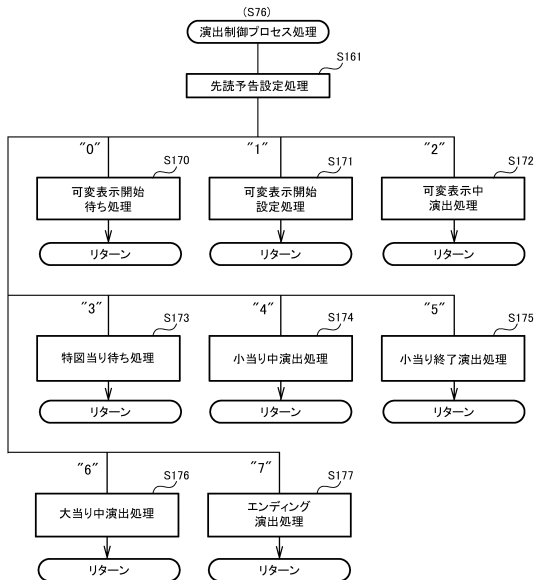


10

20

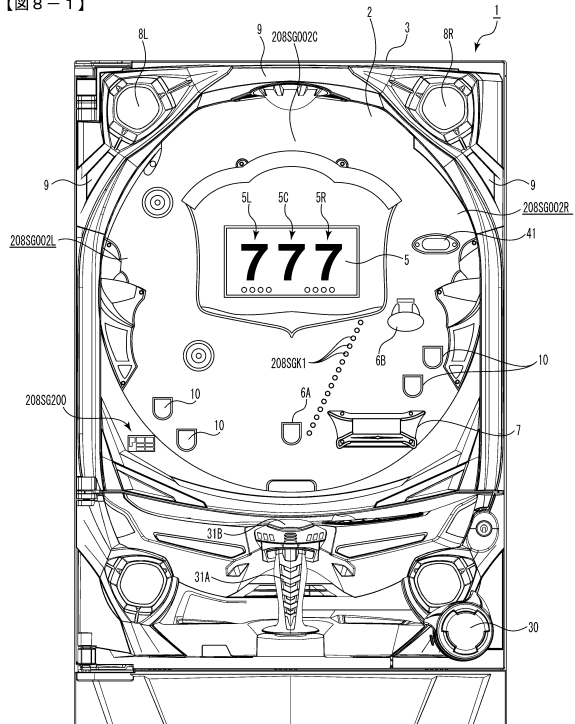
【図 7】

【図 7】



【図 8 - 1】

【図 8 - 1】



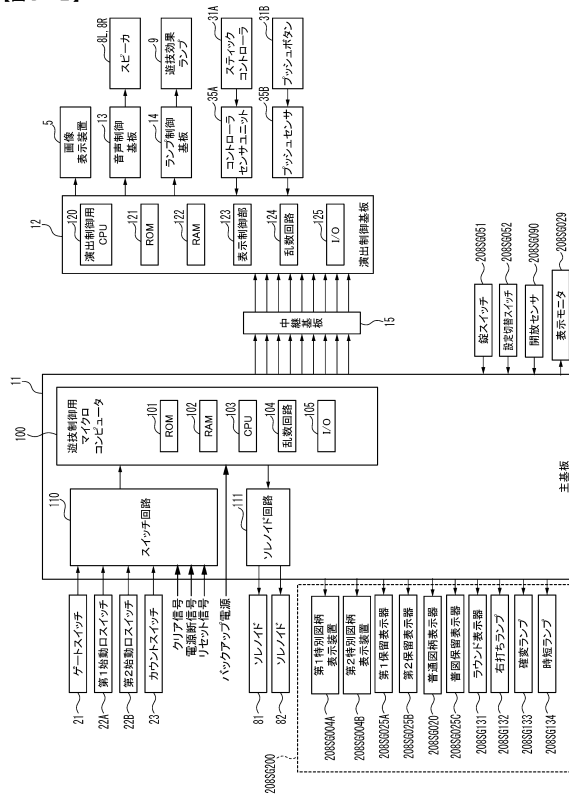
30

40

50

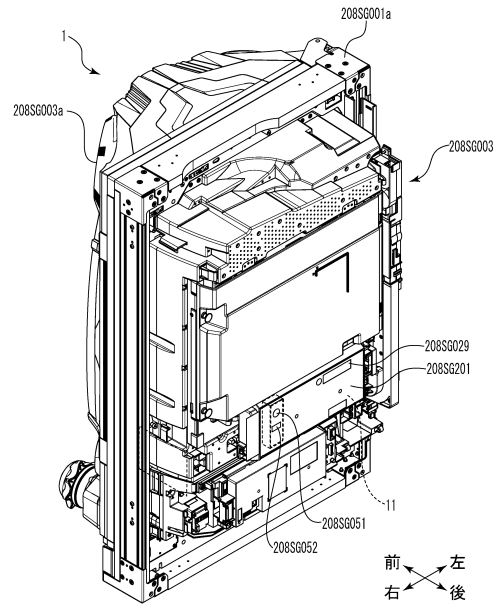
【圖 8-2】

【图 8-2】



【圖 8-3】

【图 8-3】



【図 8-4】

【图 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	可変表示結果を指定	可変表示結果を指定
9F	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	変動力テコリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動力テコリ)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

【圖 8-5】

【图 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	大当たり種別判定用	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	普通図柄両方判定用	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

【図 9 - 1】

【図9-1】

(非確変時(低確率時))			
(A)表示結果判定テーブル(設定値1)			
大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)			
変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13477(確率:1/300)	
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13477(確率:1/300)	
(B)表示結果判定テーブル(設定値2)			
大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)			
変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13484(確率:1/290)	
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13484(確率:1/290)	
(C)表示結果判定テーブル(設定値3)			
大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)			
変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13494(確率:1/280)	
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13494(確率:1/280)	
(D)表示結果判定テーブル(設定値4)			
大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)			
変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13501(確率:1/270)	
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13501(確率:1/270)	
(E)表示結果判定テーブル(設定値5)			
大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)			
変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13511(確率:1/260)	
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13511(確率:1/260)	
(F)表示結果判定テーブル(設定値6)			
大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)			
変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13521(確率:1/250)	
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13521(確率:1/250)	

【図 9 - 2】

【図9-2】

[確変時(高確率時)]			
(A)表示結果判定テーブル(設定値1)			
大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)			
変動特図指定バツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	2020~2519, 23320~23911(確率:1/60)	
変動特図指定バツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	2020~2519, 23320~23911(確率:1/60)	
(B)表示結果判定テーブル(設定値2)			
大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)			
変動特図指定バツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	2020~2519, 23320~23948(確率:1/58)	
変動特図指定バツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	2020~2519, 23320~23948(確率:1/58)	
(C)表示結果判定テーブル(設定値3)			
大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)			
変動特図指定バツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	2020~2519, 23320~23989(確率:1/56)	
変動特図指定バツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	2020~2519, 23320~23989(確率:1/56)	
(D)表示結果判定テーブル(設定値4)			
大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)			
変動特図指定バツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	2020~2519, 23320~24032(確率:1/54)	
変動特図指定バツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	2020~2519, 23320~24032(確率:1/54)	
(E)表示結果判定テーブル(設定値5)			
大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)			
変動特図指定バツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	2020~2519, 23320~24079(確率:1/52)	
変動特図指定バツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	2020~2519, 23320~24079(確率:1/52)	
(F)表示結果判定テーブル(設定値6)			
大当り判定値(MR1[0~65535])と比較される)			
変動特図指定バツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	2020~2519, 23320~24129(確率:1/50)	
変動特図指定バツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	2020~2519, 23320~24129(確率:1/50)	

10

20

【図 9 - 3】

【図9-3】

大当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通常大当り [100回]	0~104	0~104	0~104	0~104	0~104	0~104
4R確変大当り [次回]	105~284	105~284	105~284	105~284	105~284	105~284
10R確変大当り [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通常大当り [100回]	0~104	0~104	0~104	0~104	0~104	0~104
10R確変大当り [次回]	105~299	105~299	105~299	105~299	105~299	105~299

【図 9 - 4】

【図9-4】

(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
ノーマルリチはずれ	899~967	899~967	899~967	899~967	899~967	899~967
スーパーリチはずれ	968~997	968~997	968~997	968~997	968~997	968~997
(B)[大当り用]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)
ノーマルリチ大当り	1~69	1~69	1~69	1~69	1~69	1~69
スーパーリチ大当り	70~997	70~997	70~997	70~997	70~997	70~997

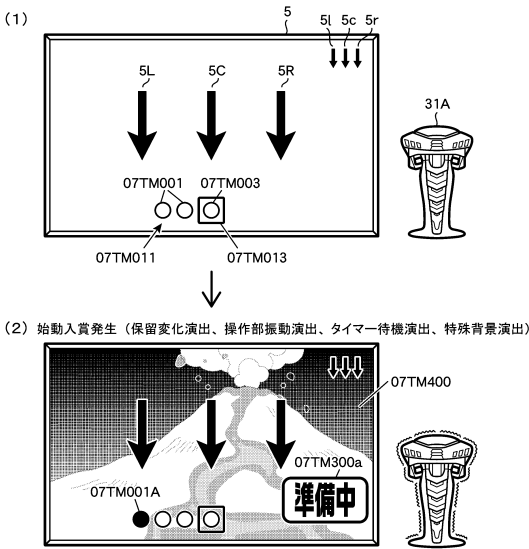
30

40

50

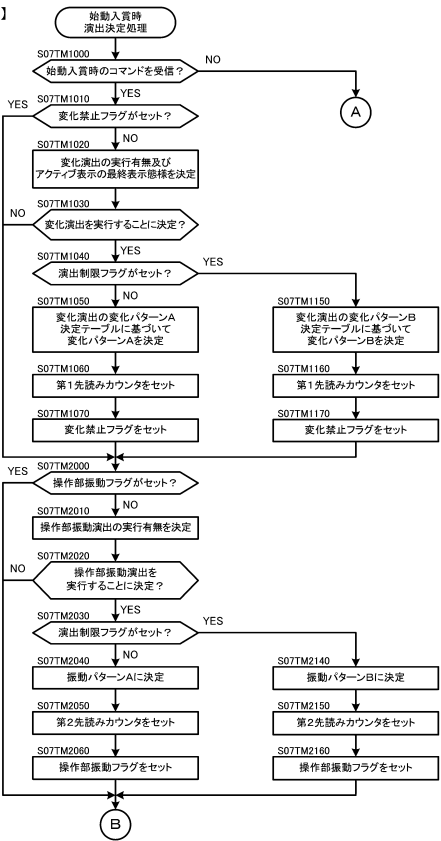
【図 9 - 5】

【図9-5】



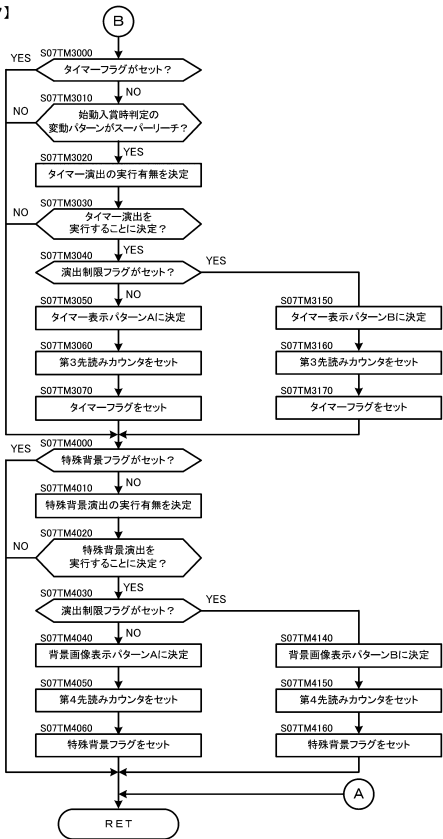
【図 9 - 6】

【図9-6】



【図 9 - 7】

【図9-7】



【図 9 - 8】

【図9-8】

(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%
大当たり	30%	10%	20%	40%

10

20

30

40

50

【図 9 - 9】

【図9-9】

【演出制限フラグ非セット時】

(A1)「保護1個目」変化パターン決定テーブルA

変化パターン名 (入賞時→アクティフポイント時)	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		赤色態様	
	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり
変化パターン101	通常→通常	100%	60%	40%	30%	10%	30%	10%	30%	4%
変化パターン102	通常→特殊		20%	30%	20%	15%	20%	15%	20%	8%
変化パターン103	特殊→特殊		20%	30%	20%	20%	20%	20%	20%	8%
変化パターン104	通常→青色				15%	30%	10%	10%	15%	15%
変化パターン105	青色→青色						30%	30%	10%	15%
変化パターン106	特殊→赤色				15%				5%	25%
変化パターン107	赤色→赤色								5%	25%

(A2)「保護2個目」変化パターン決定テーブルA

変化パターン名 (入賞時→アクティフポイント時)	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		赤色態様	
	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり
変化パターン201	通常→通常→通常	100%	60%	40%	40%	10%	35%	2%	35%	2%
変化パターン202	通常→特殊→特殊		20%	30%	20%	15%	15%	4%	15%	4%
変化パターン203	特殊→特殊→特殊		20%	30%	20%	15%	15%	4%	15%	4%
変化パターン204	通常→通常→青色				10%	30%	10%	10%	15%	15%
変化パターン205	青色→青色→青色				10%	30%	10%	10%	15%	15%
変化パターン206	特殊→特殊→赤色						5%	20%	5%	20%
変化パターン207	特殊→赤色→赤色								5%	20%
変化パターン208	赤色→赤色→赤色								5%	20%

【図 9 - 10】

【図9-10】

(A3)「保護3個目」変化パターン決定テーブルA

変化パターン名 (入賞時→アクティフポイント時)	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		赤色態様	
	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり
変化パターン301	通常→通常→通常	100%	60%	40%	30%	10%	30%	10%	30%	10%
変化パターン302	通常→通常→特殊		20%	30%	20%	15%	20%	10%	20%	10%
変化パターン303	特殊→特殊→特殊		20%	30%	20%	15%	20%	10%	20%	10%
変化パターン304	通常→通常→青色				15%	30%	10%	15%	15%	15%
変化パターン305	青色→青色→青色				15%	30%	10%	15%	15%	15%
変化パターン306	通常→通常→特殊→赤色						2%	8%		
変化パターン307	特殊→特殊→特殊→赤色								2%	8%
変化パターン308	特殊→特殊→赤色→赤色								2%	8%
変化パターン309	特殊→赤色→赤色→赤色								2%	8%
変化パターン310	赤色→赤色→赤色→赤色								2%	8%

(A4)「保護4個目」変化パターン決定テーブルA

変化パターン名 (入賞時→アクティフポイント時)	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		赤色態様	
	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり
変化パターン401	通常→通常→通常→通常	100%	60%	40%	30%	15%	30%	15%	30%	15%
変化パターン402	通常→通常→通常→特殊		20%	30%	20%	15%	20%	10%	20%	10%
変化パターン403	特殊→特殊→特殊→特殊		20%	30%	20%	15%	20%	10%	20%	10%
変化パターン404	通常→通常→通常→青色				15%	30%	10%	15%	15%	15%
変化パターン405	青色→青色→青色→青色				15%	30%	10%	15%	15%	15%
変化パターン406	通常→通常→通常→特殊→赤色						2%	8%		
変化パターン407	特殊→特殊→特殊→特殊→赤色								2%	8%
変化パターン408	特殊→特殊→赤色→赤色								2%	8%
変化パターン409	特殊→赤色→赤色→赤色								2%	8%
変化パターン410	赤色→赤色→赤色→赤色								2%	8%

【図 9 - 11】

【図9-11】

【演出制限フラグ非セット時】

(B1)「保護1個目」変化パターン決定テーブルB

変化パターン名 (入賞時→アクティフポイント時)	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		赤色態様	
	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり
変化パターン101	通常→通常	100%	60%	40%	20%	30%	20%	20%	20%	20%
変化パターン102	通常→特殊		20%	30%	20%	15%	25%	15%	15%	15%
変化パターン103	特殊→特殊		20%	30%	20%	15%	25%	5%	5%	5%
変化パターン104	通常→青色				20%	50%	15%	30%	30%	30%
変化パターン105	青色→青色						5%	30%	—	—
変化パターン106	特殊→赤色								5%	30%
変化パターン107	赤色→赤色								—	—

(B2)「保護2個目」変化パターン決定テーブルB

変化パターン名 (入賞時→アクティフポイント時)	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		赤色態様	
	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり
変化パターン201	通常→通常→通常	100%	60%	40%	40%	20%	30%	25%	30%	25%
変化パターン202	通常→特殊→特殊		20%	30%	20%	15%	25%	5%	25%	5%
変化パターン203	特殊→特殊→特殊		20%	30%	20%	15%	25%	5%	25%	5%
変化パターン204	通常→通常→青色				20%	50%	15%	35%	35%	35%
変化パターン205	青色→青色→青色				20%	50%	15%	35%	—	—
変化パターン206	特殊→特殊→赤色						5%	30%	—	—
変化パターン207	特殊→赤色→赤色								—	—
変化パターン208	赤色→赤色→赤色								—	—

【図 9 - 12】

【図9-12】

(B3)「保護3個目」変化パターン決定テーブルB

変化パターン名 (入賞時→アクティフポイント時)	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		赤色態様	
	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり
変化パターン301	通常→通常→通常	100%	60%	40%	40%	30%	30%	10%	30%	10%
変化パターン302	通常→通常→特殊		20%	30%	25%	20%	20%	10%	20%	10%
変化パターン303	特殊→特殊→特殊		20%	30%	25%	20%	20%	10%	20%	10%
変化パターン304	通常→通常→青色				10%	30%	20%	30%	30%	30%
変化パターン305	青色→青色→青色				—	—	—	—	—	—
変化パターン306	通常→通常→特殊→赤色						5%	20%		
変化パターン307	特殊→特殊→特殊→赤色						5%	20%		
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						—	—	—	—

(B4)「保護4個目」変化パターン決定テーブルB

変化パターン名 (入賞時→アクティフポイント時)	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		赤色態様	
	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり	はずれ	大当たり
変化パターン401	通常→通常→通常→通常	100%	60%	40%	40%	30%	30%	10%	30%	10%
変化パターン402	通常→通常→通常→特殊		20%	30%	25%	20%	20%	10%	20%	10%
変化パターン403	特殊→特殊→特殊→特殊		20%	30%	25%	20%	20%	10%	20%	10%
変化パターン404	通常→通常→通常→青色				10%	30%	20%	30%	30%	30%
変化パターン405	青色→青色→青色→青色				—	—	—	—	—	—
変化パターン406	通常→通常→通常→特殊→赤色						5%	20%		
変化パターン407	特殊→特殊→特殊→特殊→赤色						5%	20%		
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 9 - 13】

【図9-13】

(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

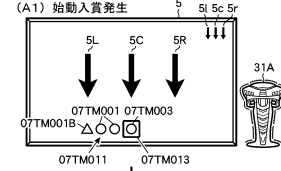
【図 9 - 14】

【図9-14】

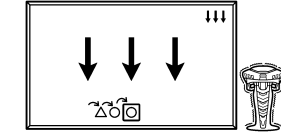
操作部振動演出の振動パターン

[振動パターン A]

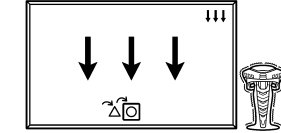
(A1) 始動入賞発生



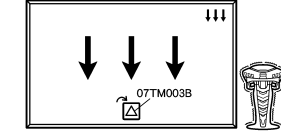
(A2) 変動開始



(A3) 変動開始

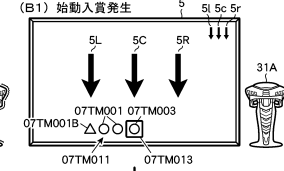


(A4) ターゲット変動開始

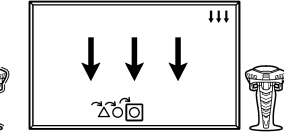


[振動パターン B]

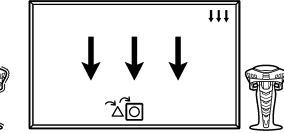
(B1) 始動入賞発生



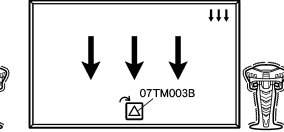
(B2) 変動開始



(B3) 変動開始



(B4) ターゲット変動開始



【図 9 - 15】

【図9-15】

(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

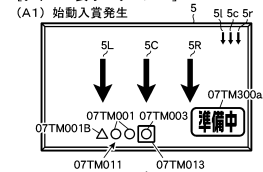
【図 9 - 16】

【図9-16】

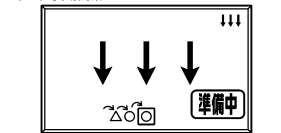
タイマー演出のタイマー表示パターン

[タイマー表示パターン A]

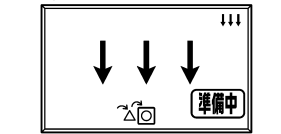
(A1) 始動入賞発生



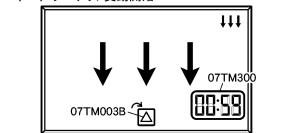
(A2) 変動開始



(A3) 変動開始

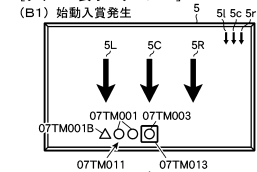


(A4) ターゲット変動開始

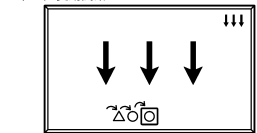


[タイマー表示パターン B]

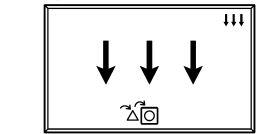
(B1) 始動入賞発生



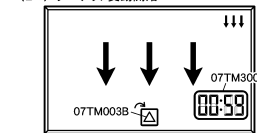
(B2) 変動開始



(B3) 変動開始



(B4) ターゲット変動開始



【図 9 - 17】

【図9-17】

(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

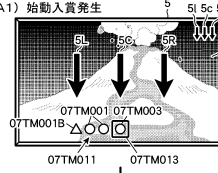
【図 9 - 18】

【図9-18】

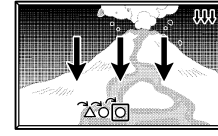
特殊背景演出の背景画像表示パターン

[背景画像表示パターン A]

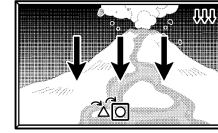
(A1) 始動入賞発生



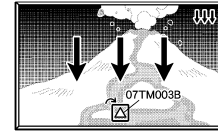
(A2) 変動開始



(A3) 変動開始

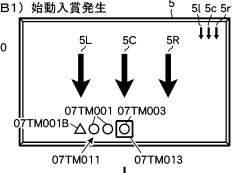


(A4) ターゲット変動開始

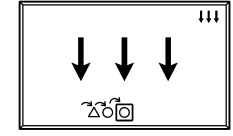


[背景画像表示パターン B]

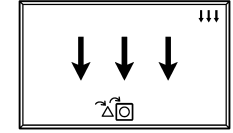
(B1) 始動入賞発生



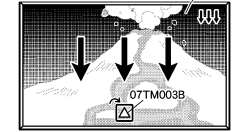
(B2) 変動開始



(B3) 変動開始

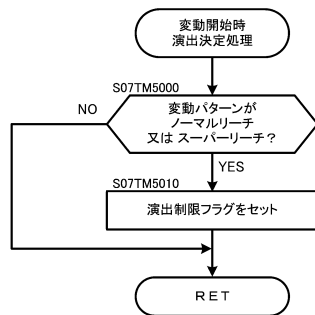


(B4) ターゲット変動開始



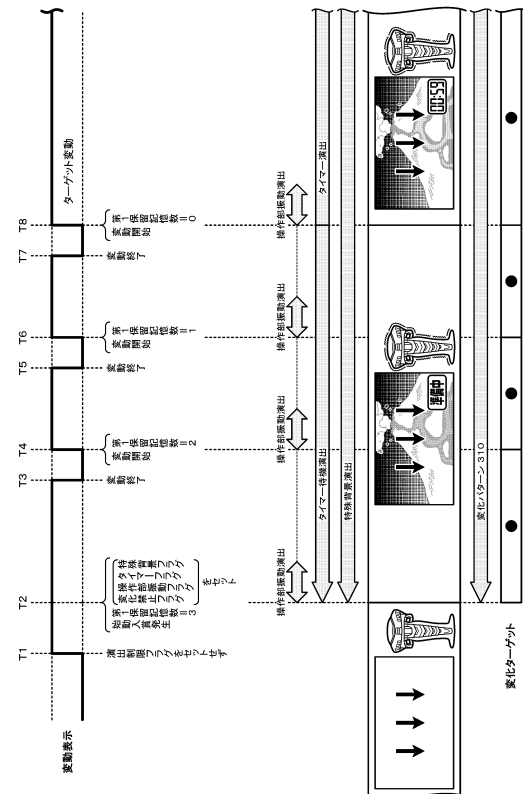
【図 9 - 19】

【図9-19】



【図 9 - 20】

【図9-20】



10

20

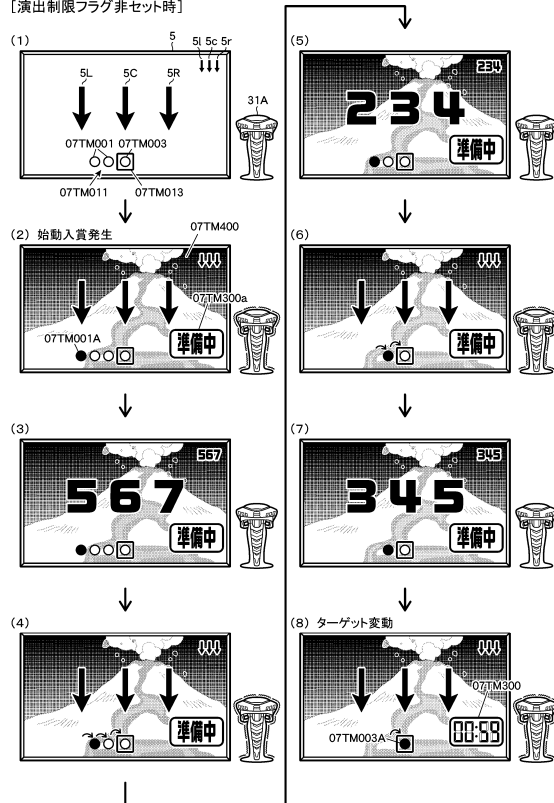
30

40

50

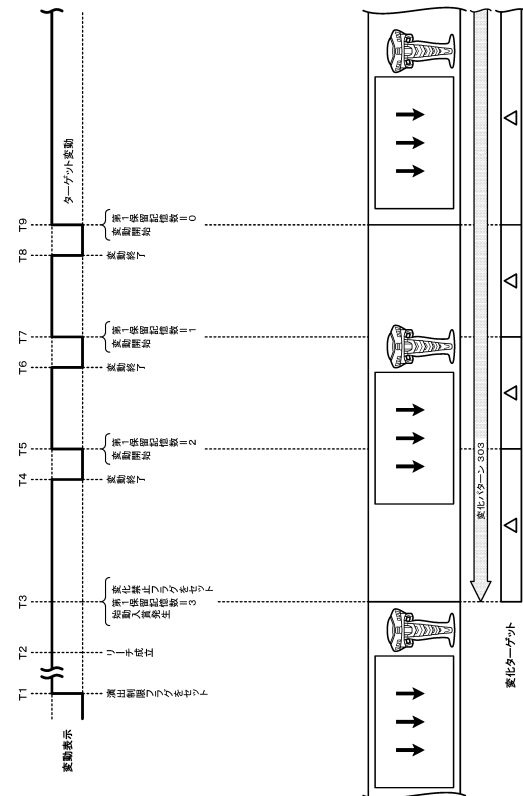
【図 9 - 2 1】

【図9-21】
[演出制限フラグ非セット時]



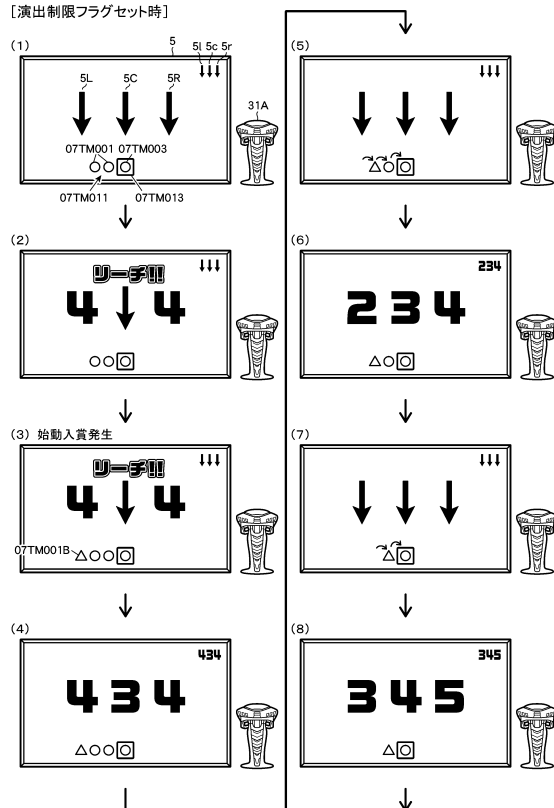
【図 9 - 2 2】

【図9-22】



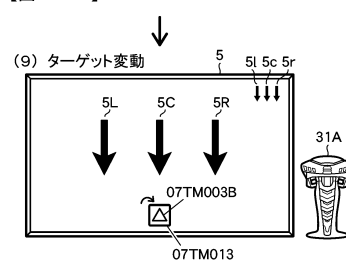
【図 9 - 2 3】

【図9-23】
[演出制限フラグセット時]



【図 9 - 2 4】

【図9-24】



10

20

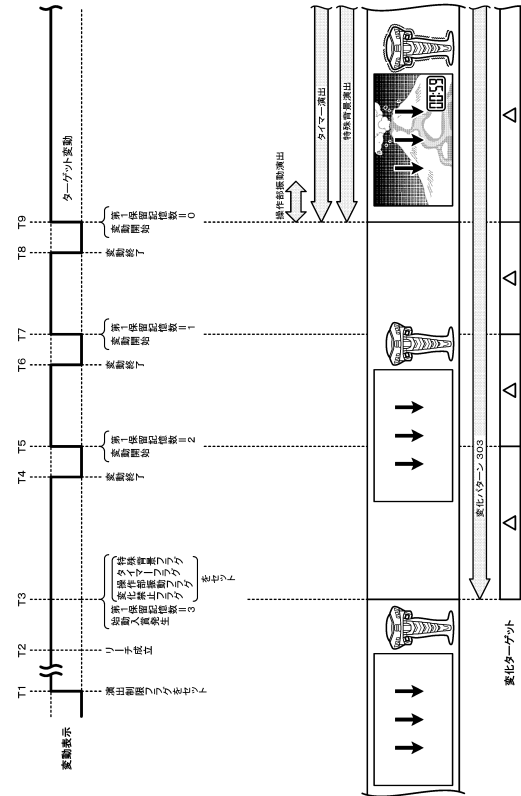
30

40

50

【図 9 - 25】

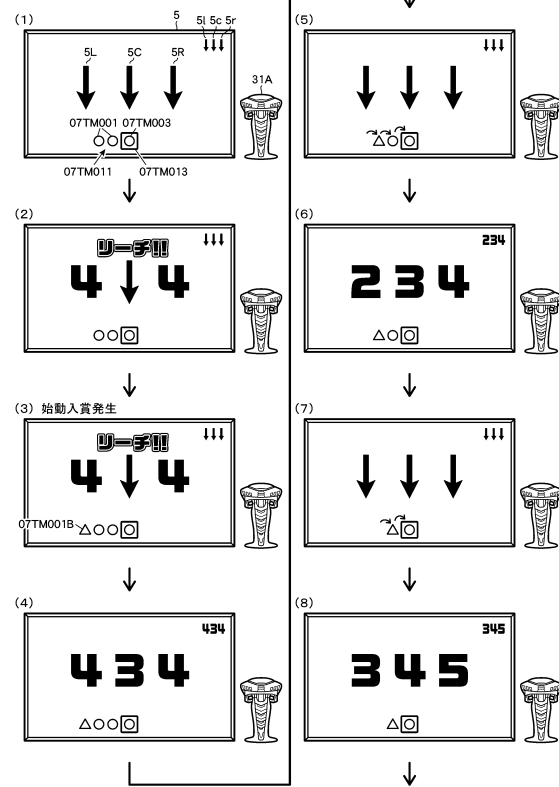
【図9-25】



【図 9 - 26】

【図9-26】

〔演出制限フラグセット時〕

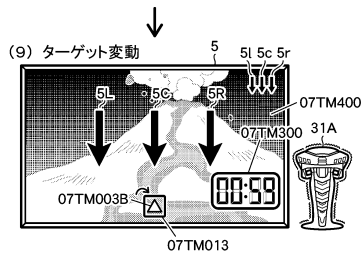


10

20

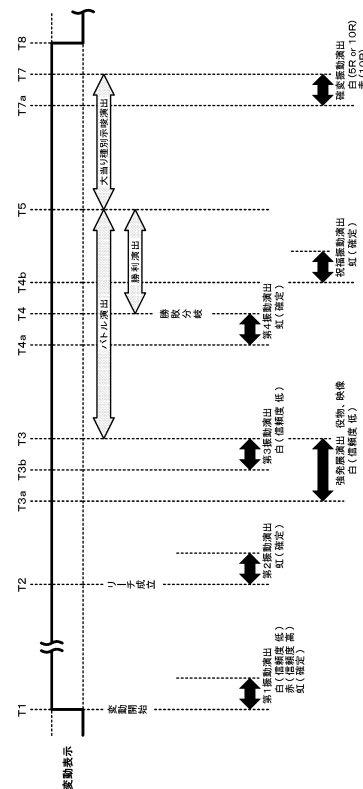
【図 9 - 27】

【図9-27】



【図 9 - 28】

【図9-28】



30

40

50

【図 10－1】

【図10－1】

大当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)
2R通常大当り [100回]	0～104	0～104	0～104	0～104	0～104	0～104
4R確変大当り [次回]	105～284	105～284	105～284	105～284	105～284	105～284
10R確変大当り [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通常大当り [100回]	0～104	0～104	0～104	0～104	0～104	0～104
4R確変大当り [次回]	105～149	105～149	105～149	105～149	105～149	105～149
10R確変大当り [次回]	150～299	150～299	150～299	150～299	150～299	150～299

【図 10－2】

【図10－2】

(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 [バトル演出(数北演出)]	968～997	968～997	968～997	968～997	968～997	968～997

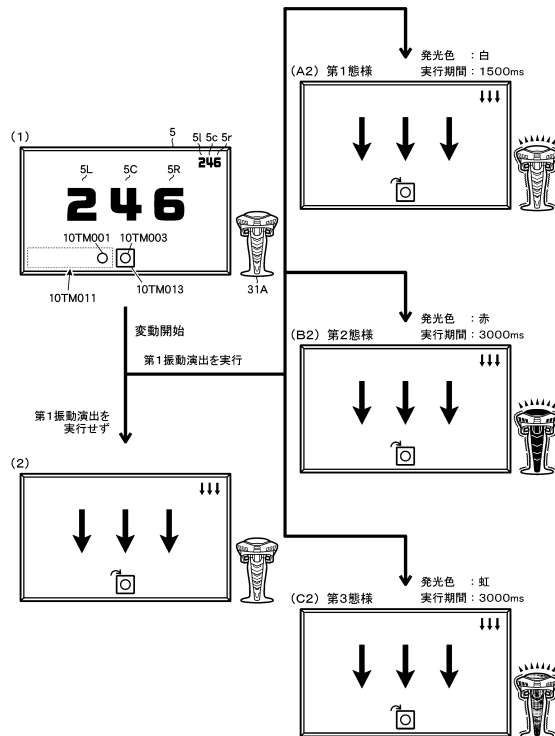
(B) [大当り用]変動パターン判定テーブル

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り [振幅演出+ 大当り種別転出演出]	1～50	1～50	1～50	1～50	1～50	1～50
スーパーリーチ大当り [バトル演出(勝利演出)+ 振幅演出+大当り種別転出演出]	51～997	51～997	51～997	51～997	51～997	51～997

【図 10－3】

【図10－3】

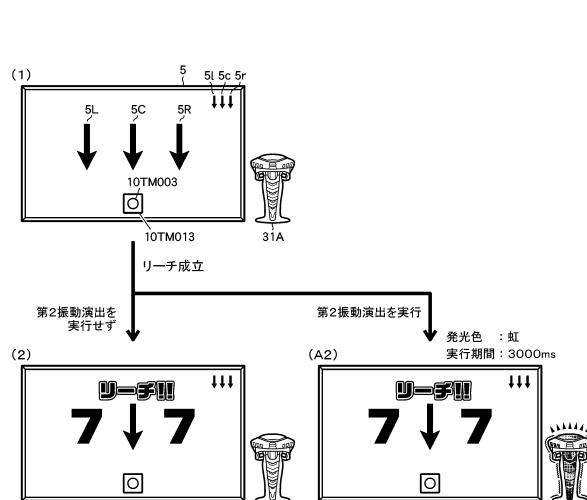
【変動開始時の第1振動演出】



【図 10－4】

【図10－4】

【リーチ成立時の第2振動演出】



10

20

30

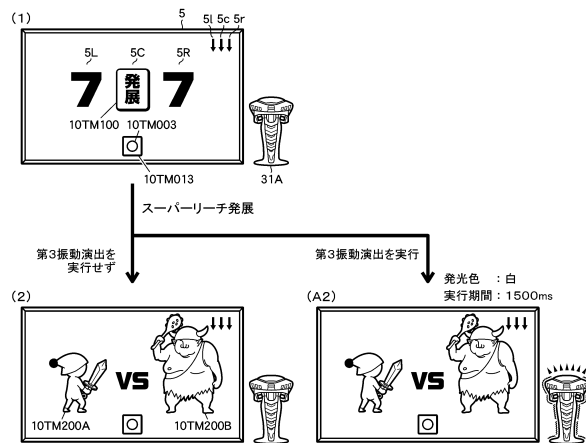
40

50

【図 10-5】

【图10-5】

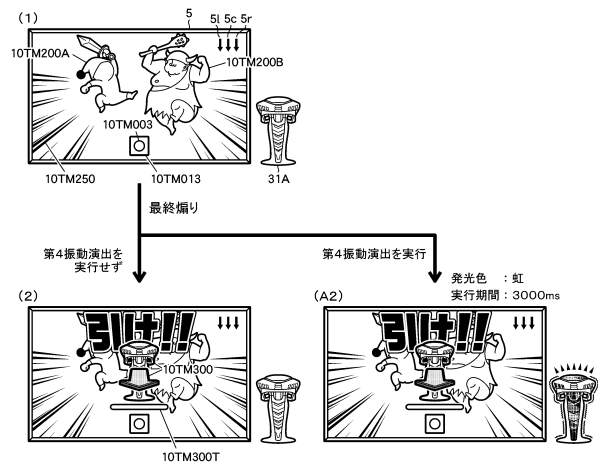
[スーパーリーチ発展時の第3振動演出]



【図 10-6】

【图10-6】

[最終煽り時の第4振動演出]

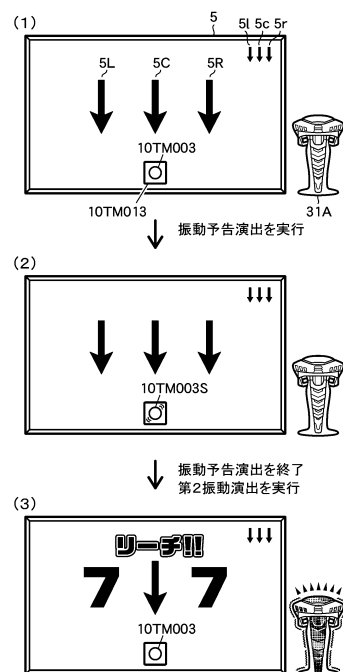


10

【図 10-7】

【图10-7】

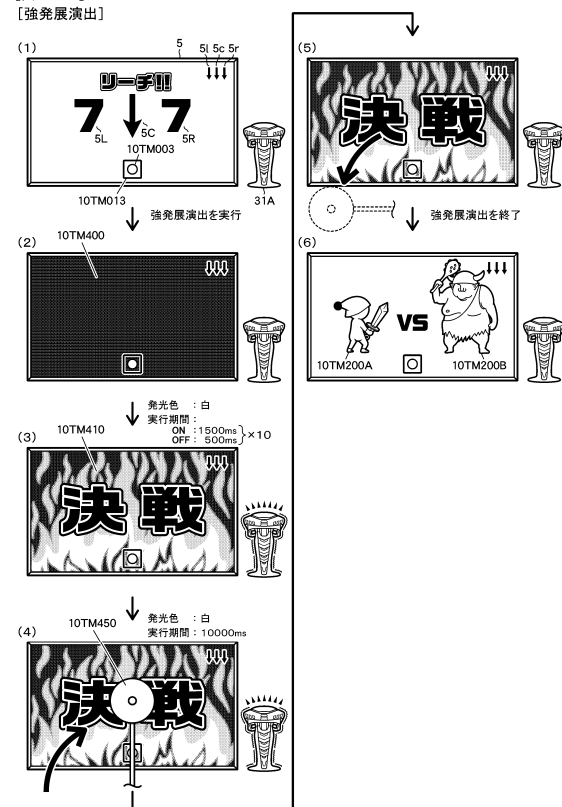
[振動予告演出]



【図 10-8】

【图10-8】

[強発展演出]



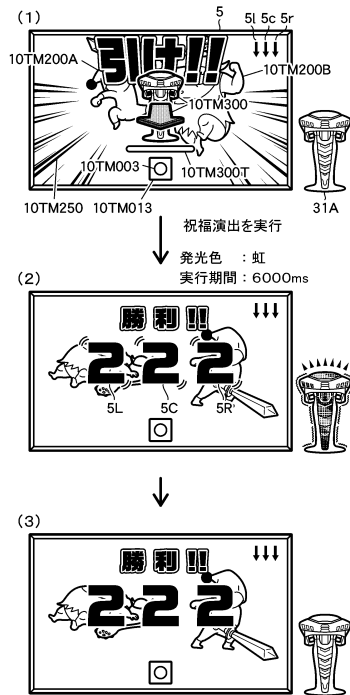
20

30

40

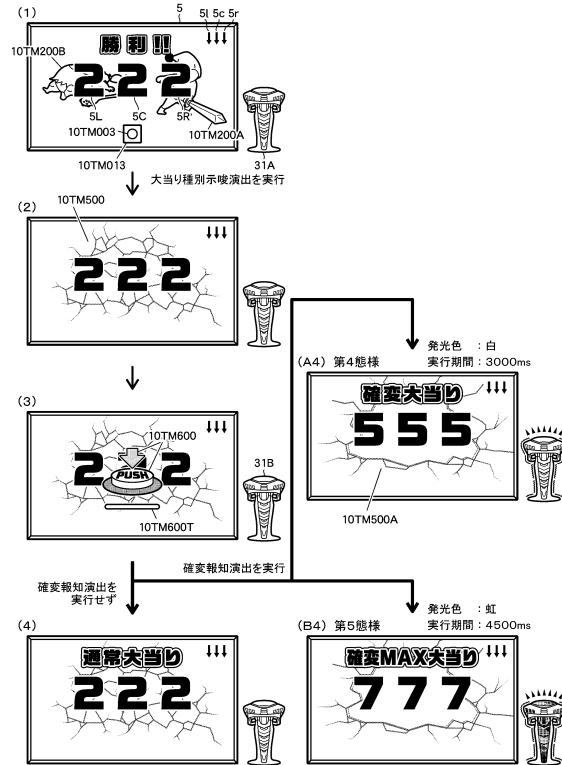
【図 10-9】

【図10-9】
[祝福演出]



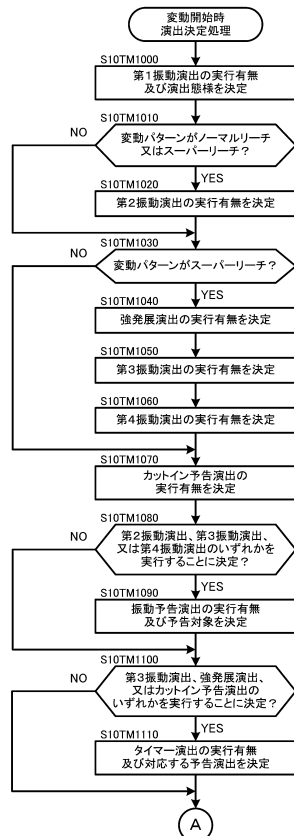
【図 10-10】

【図10-10】
[大当たり種別示唆演出中の確変報知演出]



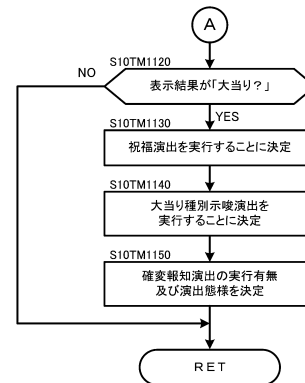
【図 10-11】

【図10-11】



【図 10-12】

【図10-12】



10

20

30

40

50

【図 1 0 − 1 3】

【図10−13】

第1振動演出の実行有無及び演出態様決定テーブル				
表示結果	第1振動演出			
	実行なし	実行あり		
		〔第1態様〕 発光色：白 実行期間：1500ms	〔第2態様〕 発光色：赤 実行期間：3000ms	〔第3態様〕 発光色：虹 実行期間：3000ms
はずれ	90%	7%	3%	0%
大当り	50%	15%	30%	5%

【図 1 0 − 1 4】

【図10−14】

第2振動演出の実行有無決定テーブル		
表示結果	第2振動演出	
	実行なし	実行あり
		発光色：虹 実行期間：3000ms
はずれ	100%	0%
大当り	95%	5%

10

【図 1 0 − 1 5】

【図10−15】

強発展演出の実行有無決定テーブル		
表示結果	強発展演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	80%	20%
大当り	40%	60%

【図 1 0 − 1 6】

【図10−16】

第3振動演出の実行有無決定テーブル		
表示結果	第3振動演出	
	実行なし	実行あり
		発光色：白 実行期間：1500ms
はずれ	95%	5%
大当り	30%	70%

20

【図 1 0 − 1 7】

【図10−17】

第4振動演出の実行有無決定テーブル		
表示結果	第4振動演出	
	実行なし	実行あり
		発光色：虹 実行期間：3000ms
はずれ	100%	0%
大当り	95%	5%

【図 1 0 − 1 8】

【図10−18】

カットイン予告演出の実行有無決定テーブル		
表示結果	カットイン予告演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	80%	20%
大当り	50%	50%

30

40

50

【図 1 0 − 1 9】

【図10−19】

振動予告演出の実行有無及び予告対象決定テーブル					
表示結果	実行することに 決定されている 単体振動演出	振動予告演出			
		実行なし	実行あり		
			予告対象		
			第2振動演出	第3振動演出	第4振動演出
はずれ	第2振動演出	×	○	○	○
	第3振動演出	×	○	○	○
	第4振動演出	×	○	○	○
	○	90%	△	10%	△
大当り	○	80%	△	△	△
	○	70%	△	30%	△
	○	80%	△	△	20%
	○	80%	△	△	△
	○	80%	△	△	△
	○	60%	△	40%	△
	○	80%	△	△	△
	○	80%	△	△	△

【図 1 0 − 2 0】

【図10−20】

タイマー演出の実行有無及び対応する予告演出決定テーブル					
表示結果	実行することに 決定されている 予告演出	タイマー演出			
		実行なし	実行あり		
			対応する予告演出		
			第3振動演出	強発光演出	カットイン予告演出
はずれ	第3振動演出	×	○	○	○
	強発光演出	×	○	○	○
	カットイン予告演出	×	○	○	○
	○	70%	△	30%	△
	○	70%	△	30%	△
	○	70%	△	△	30%
	○	60%	△	20%	△
	○	60%	△	20%	△
大当り	○	60%	△	20%	20%
	○	55%	△	15%	15%
	○	40%	△	△	△
	○	40%	△	60%	△
	○	40%	△	△	60%
	○	30%	△	35%	△
	○	30%	△	35%	△
	○	30%	△	35%	35%
	○	10%	△	30%	30%
	○	30%	△	30%	30%

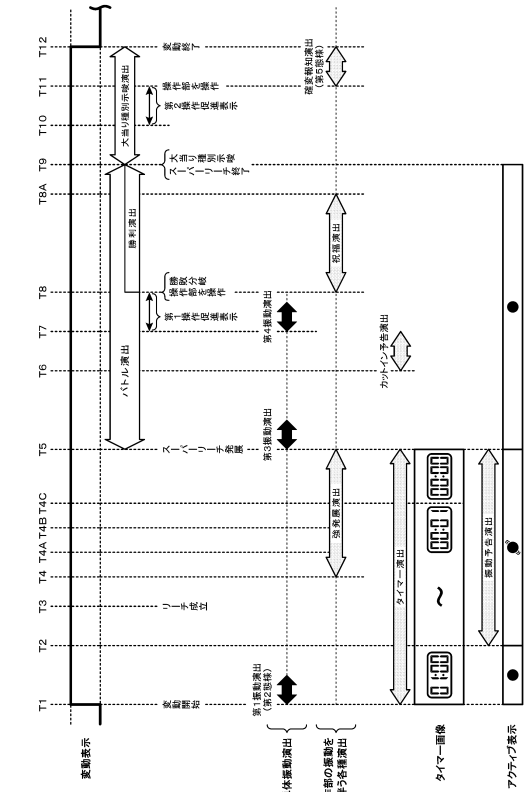
【図 1 0 − 2 1】

【図10−21】

確変報知演出の実行有無及び演出態様決定テーブル			
大当り種別	確変報知演出		
	実行なし	実行あり	
		【第4態様】 発光色:白 実行期間:3000ms	【第5態様】 発光色:虹 実行期間:4500ms
2R通常大当り	100%	0%	0%
4R確変大当り	50%	50%	0%
10R確変大当り	50%	25%	25%

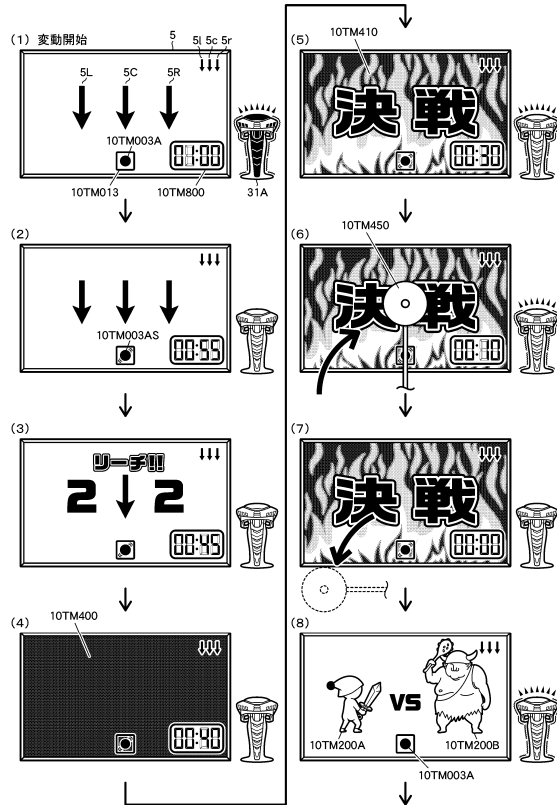
【図 1 0 − 2 2】

【図10−22】



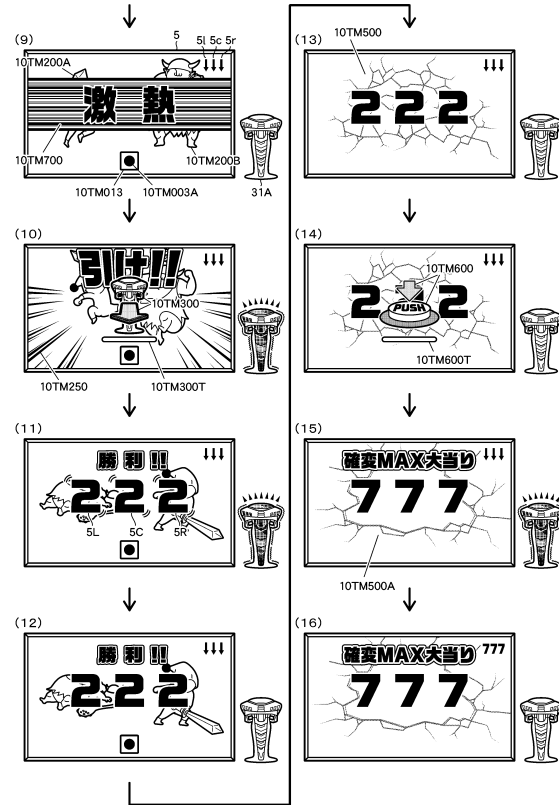
【図10-23】

【図10-23】



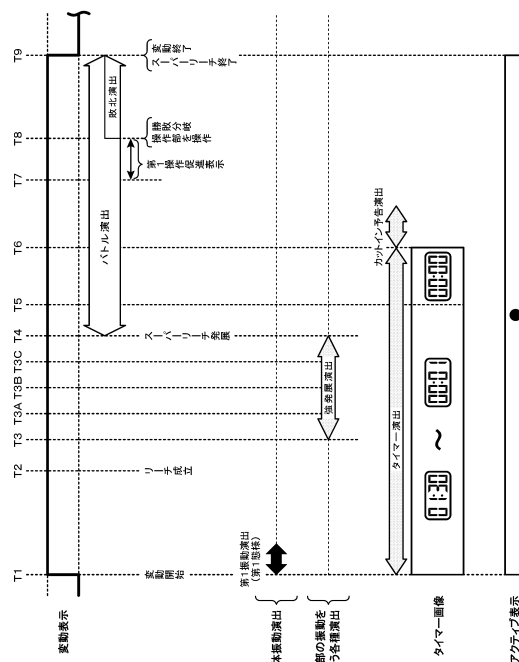
【図10-24】

【図10-24】



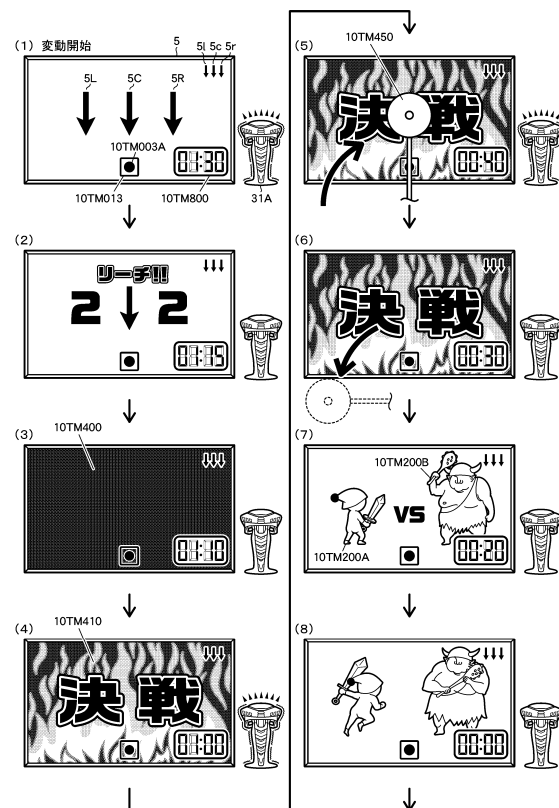
【図10-25】

【図10-25】



【図10-26】

【図10-26】



10

20

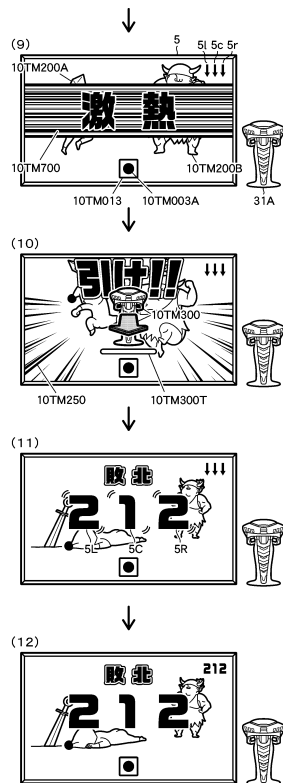
30

40

50

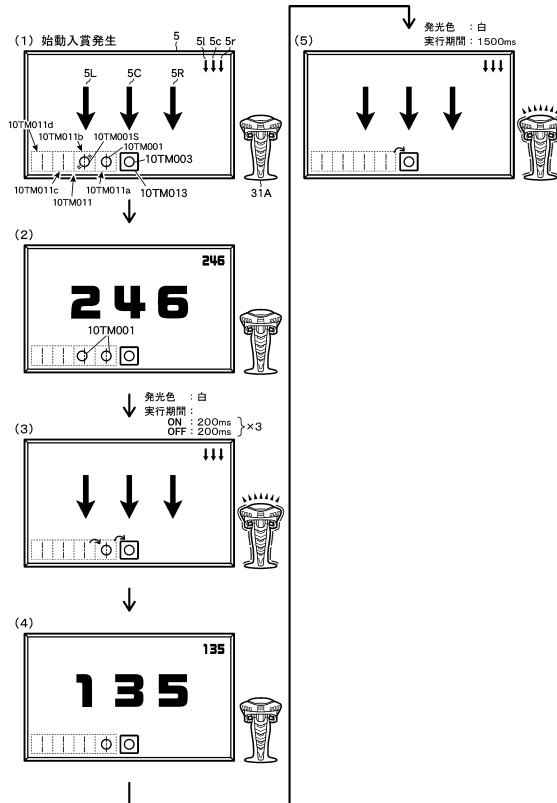
【圖 10-27】

【图10-27】



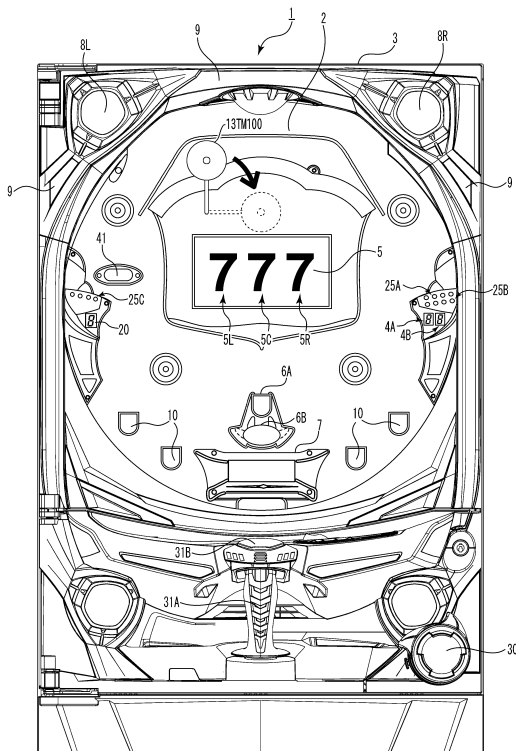
【図 10-28】

【图10-28】



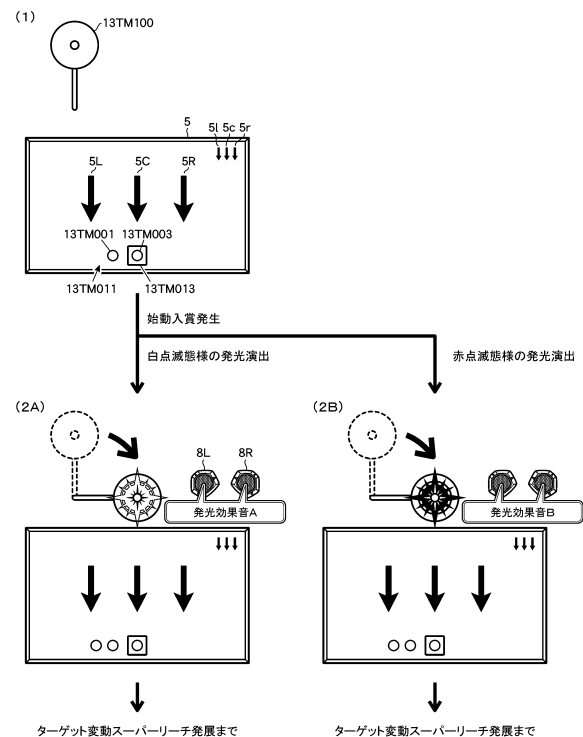
【図 1 1 - 1】

【图11-1】



【図 11-2】

【図11-2】
[発光演出]



10

20

30

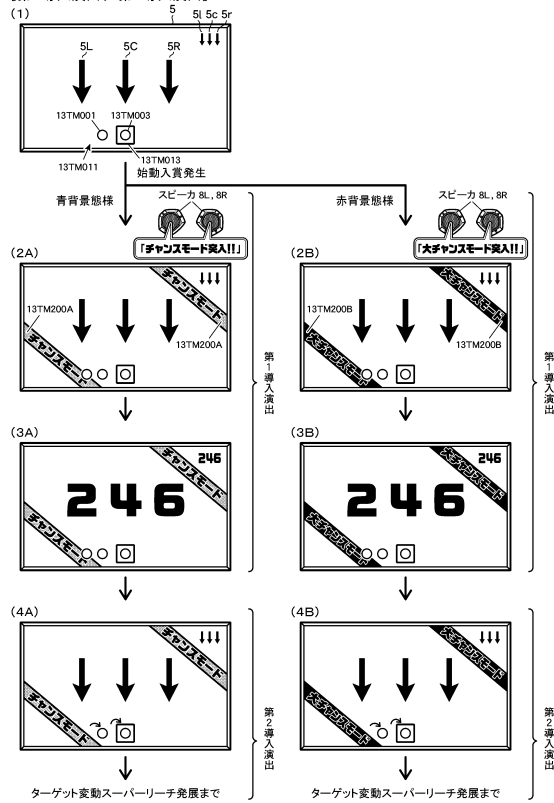
40

50

【図 11-3】

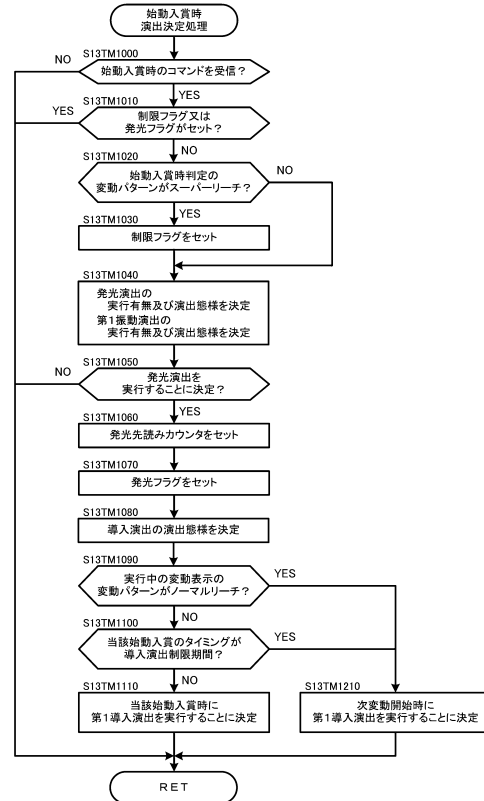
【圖 11-3】

[第1導入演出、第2導入演出]



【図 11-4】

【图11-4】



10

20

【図 11-5】

【图11-5】

表示制度	美空酒造											
	実行なし			実行あり								
				白鳥蔵銘柄			赤点蔵銘柄					
	第1振動突出			第1振動突出			第1振動突出					
	実行なし 【第1銘柄】	実行あり		実行なし 【第3銘柄】	実行あり		実行なし 【第1銘柄】	実行あり		実行なし 【第2銘柄】	実行あり	
		【第2銘柄】	【第3銘柄】		【第1銘柄】	【第2銘柄】		【第3銘柄】	【第2銘柄】		【第3銘柄】	
はずれ	85%	0.7%	0.3%	0%	5%	2%	1%	0%	4%	1.5%	0.5%	0%
大当たり	15%	1.5%	3%	0.5%	10%	4.5%	15%	0.5%	15%	14.5%	20%	0.5%

【図 11-6】

【图11-6】

表示結果	導入演出	
	〔青背景態様〕 「チャンスモード」	〔赤背景態様〕 「大チャンスモード」
はずれ	90%	10%
大当たり	40%	60%

30

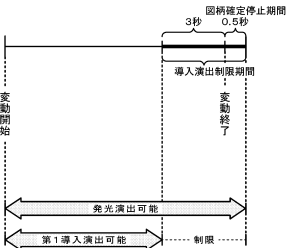
40

50

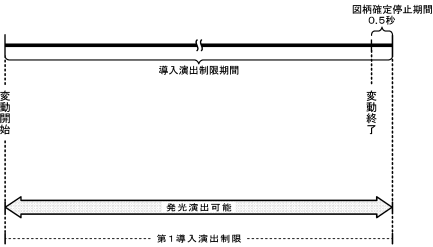
【図 1 1 - 7】

【図11-7】

(A) 変動パターン「非リーチはずれ」

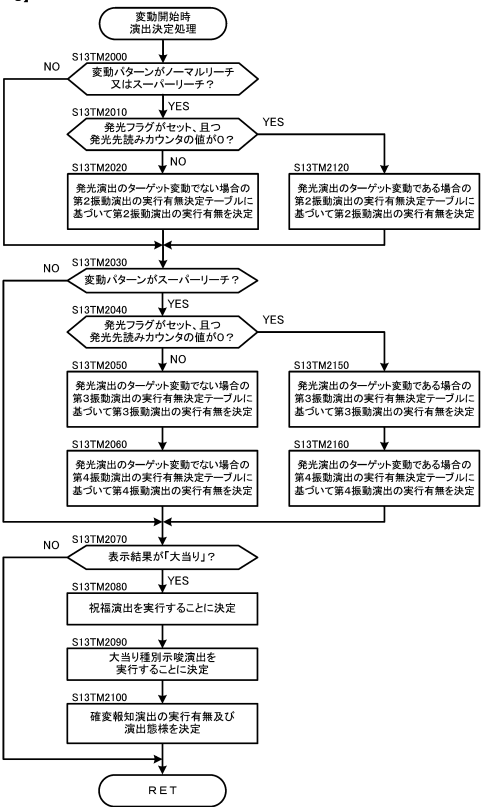


(B) 変動パターン「ノーマルリーチはずれ/大当り」



【図 1 1 - 8】

【図11-8】



10

20

【図 1 1 - 9】

【図11-9】

(A) [発光演出のターゲット変動でない場合] 第2振動演出の実行有無決定テーブル

表示結果	第2振動演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	100%	0%
大当り	95%	5%

(B) [発光演出のターゲット変動である場合] 第2振動演出の実行有無決定テーブル

表示結果	第2振動演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	100%	0%
大当り	90%	10%

【図 1 1 - 1 0】

【図11-10】

(A) [発光演出のターゲット変動でない場合] 第3振動演出の実行有無決定テーブル

表示結果	第3振動演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	95%	5%
大当り	50%	50%

(B) [発光演出のターゲット変動である場合] 第3振動演出の実行有無決定テーブル

表示結果	第3振動演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	90%	10%
大当り	30%	70%

30

40

50

【図 1 1 - 1 1】

【図11-11】

(A)「発光演出のターゲット変動でない場合」第4振動演出の実行有無決定テーブル

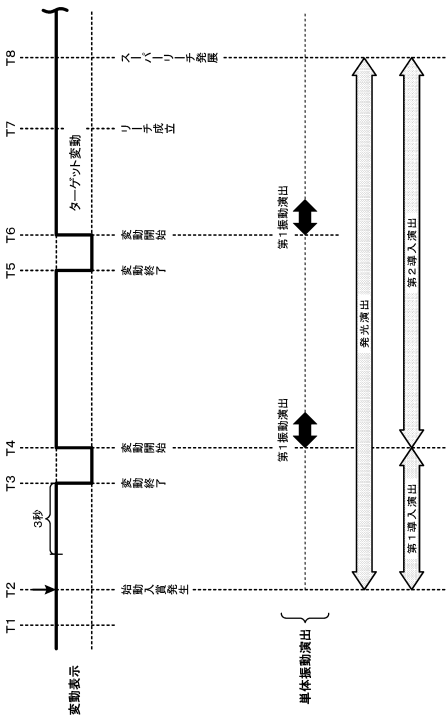
表示結果	第4振動演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	100%	0%
大当たり	95%	5%

(B)「発光演出のターゲット変動である場合」第4振動演出の実行有無決定テーブル

表示結果	第4振動演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	100%	0%
大当たり	90%	10%

【図 1 1 - 1 2】

【図11-12】

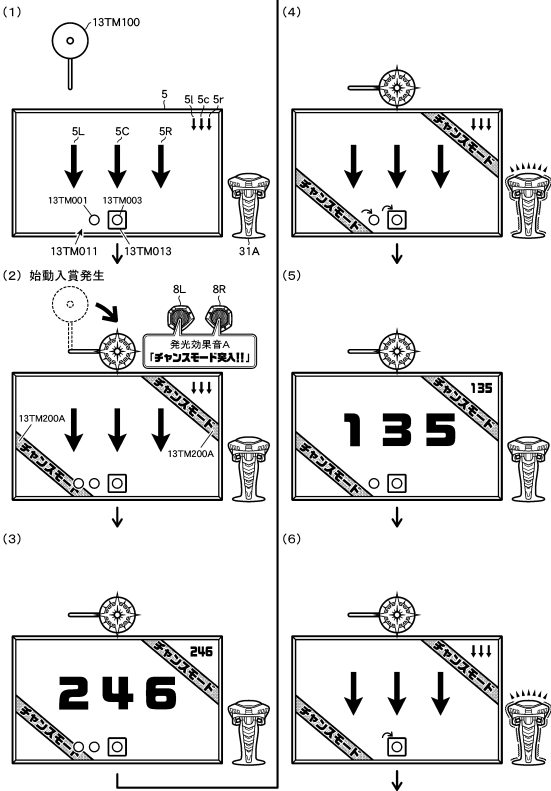


10

20

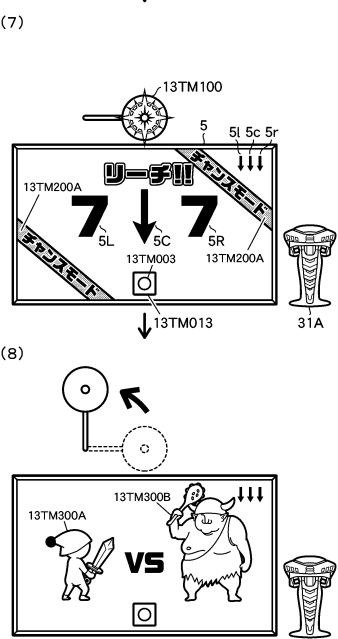
【図 1 1 - 1 3】

【図11-13】



【図 1 1 - 1 4】

【図11-14】



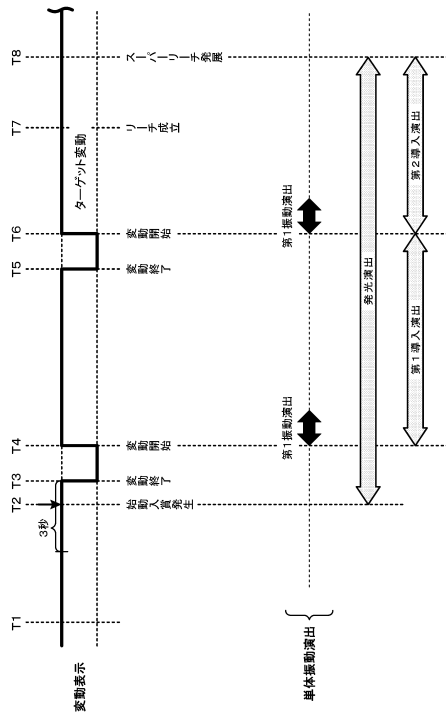
30

40

50

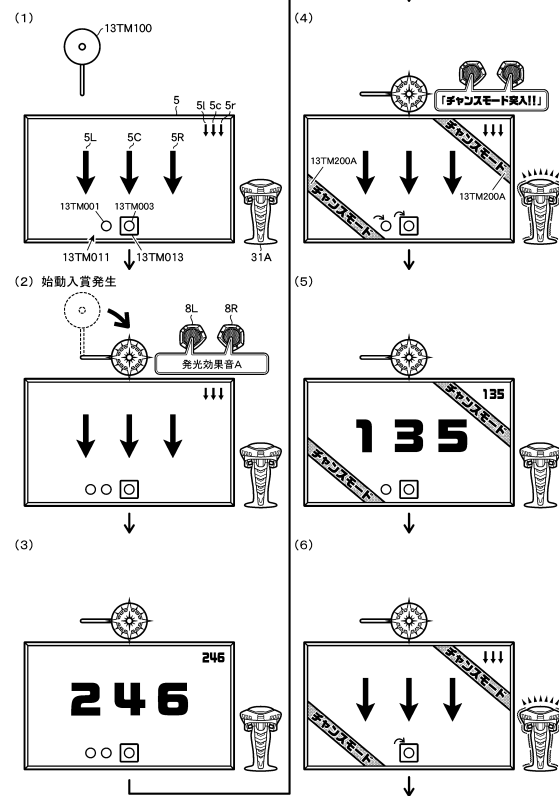
【図 11-15】

【図11-15】



【図 11-16】

【図11-16】



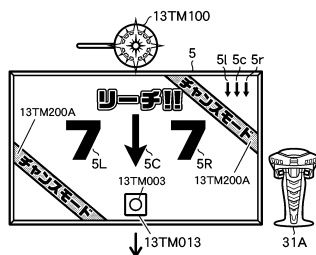
10

20

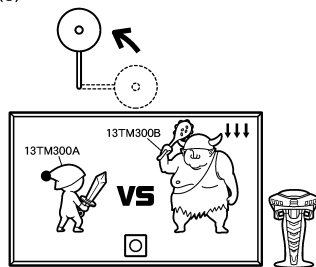
【図 11-17】

【図11-17】

(7)



(8)



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2003-000824 (JP, A)
特開 2018-033599 (JP, A)
特開 2017-023321 (JP, A)
特開 2019-054851 (JP, A)
特開 2016-105941 (JP, A)
特開 2018-164471 (JP, A)
特開 2016-209361 (JP, A)
特開 2015-181729 (JP, A)
特許第 7084358 (JP, B2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02