

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7305484号
(P7305484)

(45)発行日 令和5年7月10日(2023.7.10)

(24)登録日 令和5年6月30日(2023.6.30)

(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96頁)

(21)出願番号	特願2019-151847(P2019-151847)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年8月22日(2019.8.22)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-29523(P2021-29523A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和3年3月1日(2021.3.1)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年4月7日(2022.4.7)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	本村 真也

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技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、
前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、
前記複数種類の予告演出のうち特定予告演出の実行を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、
前記特定予告演出は、
前記特定予告演出の演出結果が表示されるより前に実行される第1部演出と、
前記第1部演出が終了してから前記演出結果が表示されるまで実行される第2部演出と、を含み、
前記示唆演出は、
前記第1部演出が開始されるより前のタイミングで実行される第1所定演出と、
前記第1部演出の開始に関連したタイミングで実行される第2所定演出と、
前記第2部演出の開始に関連したタイミングで実行される第3所定演出と、を含み、
前記第1所定演出と、前記第2所定演出と、前記第3所定演出と、のそれぞれに関連した態様で実行可能であり、
前記示唆演出実行手段は、
前記特定予告演出よりも前のタイミングで他の予告演出が実行中であるときに前記第1所定演出を実行可能であり、

前記第 2 所定演出よりも前記第 3 所定演出を目立つ態様で実行し、

前記第 1 部演出よりも前記第 3 所定演出を目立つ態様で実行し、

前記特定予告演出は、前記他の予告演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記予告演出実行手段は、前記第 1 部演出として、複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様を選択されることを示唆する演出を実行可能であり、

前記示唆演出が実行される場合と、前記示唆演出が実行されない場合とで、いずれの演出態様を選択されるかの割合が異なり、

前記第 1 所定演出が実行される期間の長さに応じて前記有利状態に制御される期待度が異なる、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、表示したプレゼントボックスが開くことにより、保留変化、擬似連、SPリーチ発展等を実行する遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2015-134097 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献 1 の遊技機は、プレゼントボックスを表示する演出が、複数の役割（保留変化の実行の示唆、擬似連の実行の示唆、SPリーチ発展の示唆等）を持ち、共通の表示態様で複数の演出の実行を示唆する示唆演出の役割を持っていた。しかしながら、有利状態に制御されることを示唆する複数種類の予告演出が示唆演出と同時に実行される場合に、示唆演出と、予告演出との結び付けが十分に考慮されていないため、改善の余地があった。

【0005】

この発明は、上記の実情に鑑みてなされたものであり、示唆演出と予告演出とを結び付けることによって、遊技者に対象となる特定予告演出を容易に認識させることのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（１）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、
前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、

前記複数種類の予告演出のうち特定予告演出の実行を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、

前記特定予告演出は、

前記特定予告演出の演出結果が表示されるより前に実行される第 1 部演出と、

前記第 1 部演出が終了してから前記演出結果が表示されるまで実行される第 2 部演出と、を含み、

前記示唆演出は、

前記第 1 部演出が開始されるより前のタイミングで実行される第 1 所定演出と、

前記第 1 部演出の開始に関連したタイミングで実行される第 2 所定演出と、

前記第 2 部演出の開始に関連したタイミングで実行される第 3 所定演出と、を含み、

前記第 1 所定演出と、前記第 2 所定演出と、前記第 3 所定演出と、のそれぞれに関連した態様で実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記示唆演出実行手段は、

前記特定予告演出よりも前のタイミングで他の予告演出が実行中であるときに前記第1所定演出を実行可能であり、

前記第2所定演出よりも前記第3所定演出を目立つ態様で実行し、

前記第1部演出よりも前記第3所定演出を目立つ態様で実行し、

前記特定予告演出は、前記他の予告演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記予告演出実行手段は、前記第1部演出として、複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様が選択されることを示唆する演出を実行可能であり、

前記示唆演出が実行される場合と、前記示唆演出が実行されない場合とで、いずれの演出態様が選択されるかの割合が異なり、

前記第1所定演出が実行される期間の長さに応じて前記有利状態に制御される期待度が異なる、

ことを特徴とする。

他の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の予告演出（例えば、ルーレット予告、キャラバトル予告、カード予告、記号予告、ステップアップ予告、セリフ予告）を実行可能な予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記複数種類の予告演出のうち特定予告演出（例えば、ルーレット予告、キャラバトル予告、カード予告の演出）の実行を示唆する示唆演出（例えば、図9-1（A）に示す特定予告演出の実行を示唆する示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特定予告演出は、

前記特定予告演出の演出結果が表示される（例えば、図9-2（J）に示すカードの内容が示されること）より前に実行される第1部演出（例えば、図9-2（D）、（E）に示すカードを3枚表示する演出）と、

前記第1部演出が終了してから前記演出結果が表示されるまで実行される第2部演出（例えば、図9-2（F）～（I）に示すように、3枚のカードから1枚のカードを選択する演出）と、を含み、

前記示唆演出は、

前記第1部演出が開始されるより前のタイミングで実行される第1所定演出（例えば、図9-1（A）、図9-2（B）、（C）に示すように、第1部演出が開始されるより前のタイミングで実行される宝箱を表示する演出）と、

前記第1部演出の開始に関連したタイミングで実行される第2所定演出（例えば、図9-1（A）、図9-2（D）、（E）に示すように、第1部演出が開始されたときに鍵を表示し鍵穴に鍵を入れる演出）と、

前記第2部演出の開始に関連したタイミングで実行される第3所定演出（例えば、図9-1（A）、図9-2（F）～（I）に示すように、第2部演出が開始されたときに宝箱が開き中からキャラクタが飛び出す演出）と、を含み、

前記示唆演出実行手段は、

前記特定予告演出よりも前のタイミングで他の予告演出が実行中であるときに前記第1所定演出を実行可能（例えば、図9-2（C）に示すように、セリフ予告を実行中に第1所定演出を実行する）であり、

前記第2所定演出よりも前記第3所定演出を目立つ態様で実行し（例えば、第2所定演出は画面の左端で鍵穴に鍵を入れる演出であるのに対し、第3所定演出は宝箱が開いたときに「ガシャーン」という大きな音とともにキャラクタが宝箱から飛び出す目立つ演出である）、

前記第1部演出よりも前記第3所定演出を目立つ態様で実行し（例えば、第1部演出はカードを3枚表示する演出であるのに対し、第3所定演出は宝箱が開いたときに「ガシ

10

20

30

40

50

ヤーン」という大きな音とともにキャラクタが宝箱から飛び出す目立つ演出である)、

前記特定予告演出は、前記他の予告演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高く(例えば、図9-4(A)、(E)に示すように、特定予告演出はスーパーリーチの変動パターンでしか選ばれないが他の予告演出はスーパーリーチの変動パターンおよび期待度の低いノーマルリーチの変動パターンでも選ばれるため、特定予告演出は他の予告演出よりも大当たり期待度が高い)、

前記予告演出実行手段は、前記第1部演出として、複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様が選択されることを示唆する演出を実行可能であり(例えば、図9-4(A)に示すように、ルーレット予告としていずれかの項目を選ぶ演出、キャラバトル演出として複数の敵キャラクタからいずれかを選ぶ演出、カード予告として複数のカードからいずれかを選ぶ演出)、

10

前記示唆演出が実行されるか否かに応じていずれの演出態様が選択されるかの割合が異なり(図9-4(D)に示すように、示唆演出としての第1所定演出の実行有無に応じて各特定予告演出で選択される演出態様の割合が異なる)、

前記第1所定演出が実行される期間の長さに応じて前記有利状態に制御される期待度が異なる。

【0007】

このような構成によれば、示唆演出における第2所定演出と特定予告演出における第1部演出とを結び付けることによって、遊技者に対象となる特定予告演出を容易に認識させることができる。

20

【0008】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記予告演出および前記示唆演出が表示される表示領域(例えば、予告演出および示唆演出が実行される画像表示装置5の画面上の表示領域)をさらに備え、

前記表示領域のうち前記示唆演出が実行される領域は、前記予告演出が実行される領域と異なる領域である(例えば、表示領域のうち示唆演出が長期間に亘り実行される画面左下の領域は、予告演出が実行される画面の中央の領域と異なる領域である)。

【0009】

このような構成によれば、示唆演出における第2所定演出と予告演出における第1部演出との結び付きを遊技者が確認しやすい形により表示領域を用いた各種の演出を実行することができる。

30

【0010】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記示唆演出が実行された場合の前記特定予告演出では、所定の期待度以上の前記演出結果が表示される(例えば、図9-4(B)に示すように、示唆演出としての第1所定演出は大当たりの場合にはいずれの場合よりも実行されやすい。そして、図9-4(D)に示すように、第1所定演出が実行される場合には、第1所定演出が実行される場合に選択されるSPリーチA、敵キャラA、SPリーチの内容が選択されることがない。よって、示唆演出としての第1所定演出が実行された場合の特定予告演出では、演出結果が所定の期待度以上となる)。

40

【0011】

このような構成によれば、せっかく示唆演出が実行されたにも関わらず、特定予告演出の演出結果が期待度の低いものになってしまうことで興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0012】

(4) 上記(1)~(3)のいずれかの遊技機において、

前記第1所定演出が実行される期間の長さに応じて前記有利状態に制御される期待度が異なる(例えば、図9-4(B)に示すように、期待度の高い変動パターンとなる程、第1所定演出の実行期間が長くなっている)。

【0013】

50

このような構成によれば、第2所定演出が実行されるまでの間、第1所定演出の実行期間の長さに注目させることができる。

【0014】

(5) 上記(4)の遊技機において、

前記第1所定演出の実行期間は可変期間である一方、前記第2所定演出および前記第3所定演出の実行期間は不変期間である(例えば、図9-4(B)に示すように、第1所定演出の実行期間は10秒、20秒、30秒のように可変期間である一方、第2所定演出の実行期間は3秒、第3所定演出の実行期間は10秒で不変期間である)。

【0015】

このような構成によれば、第2所定演出および第3所定演出が不変期間であるため、第2所定演出や第3所定演出を遊技者に認識しやすくすることができるとともに、第2所定演出の実行により特定予告演出(第1部演出)の実行が開始されたことを認識させやすくすることができる。

【0016】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

前記第3所定演出は、前記特定予告演出が終了する前に終了する(例えば、図9-1(A)に示すように、第3所定演出は特定予告演出が終了する前のタイミングで終了する)。

【0017】

このような構成によれば、特定予告演出の内容を第3所定演出に邪魔されることなく把握することができる。

【0018】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

前記示唆演出が実行される場合には、前記特定予告演出として演出結果が表示されない演出の実行割合が低い(例えば、図9-4(C)に示すように、特定予告演出が実行されないノーモルリーチはずれの変動パターンのときにのみ低い割合で演出結果が表示されない第1所定演出ガセパターンが実行される。つまり、特定予告演出が実行されるときにおいて第1所定演出ガセパターンが実行されることはないため、第1所定演出が実行される場合には、高い割合で特定予告演出の演出結果が表示される演出が実行される)。

【0019】

このような構成によれば、せっかく示唆演出が実行されたにも関わらず、特定予告演出の演出結果が表示されないことで興味が低下してしまうことを抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【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】特徴部011SHに係る遊技機の正面図である。

【図8-2】特徴部011SHに係る遊技機の変動パターンを例示する図である。

【図8-3】擬似連予告演出の決定割合の一例である。

【図8-4】バトル演出について説明する説明図である。

【図8-5】バトル演出について説明する説明図である。

【図8-6】バトル演出の各場面の演出例である。

【図8-7】バトル演出の決定割合について説明する説明図である。

【図8-8】アイテム画像演出について説明する説明図である。

【図8-9】擬似連予告演出に関係する演出動作例である。

【図8-10】擬似連予告演出に関係する演出動作例である。

10

20

30

40

50

- 【図 8-11】バトル演出のタイトル表示に関係する演出動作例である。
- 【図 8-12】バトル演出のタイトル表示に関係する演出動作例である。
- 【図 8-13】救済演出に関係する演出動作例である。
- 【図 8-14】救済をターゲットとしたアイテムの有無、種類、取得タイミングの決定割合の一例である。
- 【図 8-15】バトル成り上がりターゲットとしたアイテムの有無、種類、取得タイミングの決定割合の一例である。
- 【図 8-16】擬似連をターゲットとしたアイテムの有無、種類、取得タイミングの決定割合の一例である。
- 【図 8-17】擬似連をターゲットとしたアイテムの有無、種類、取得タイミングの決定割合の一例である。 10
- 【図 8-18】各種のタイミングを説明する説明図である。
- 【図 8-19】各種のタイミングを説明する説明図である。
- 【図 8-20】各種のタイミングの具体例である。
- 【図 8-21】各種のタイミングの具体例である。
- 【図 8-22】擬似連、バトル演出パターン、アイテムについて決定する演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8-23】擬似連、バトル演出パターン、アイテムについて決定する演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8-24】特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。 20
- 【図 8-25】特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-26】特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-27】特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-28】特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-29】特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-30】特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-31】特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-32】特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-33】特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 9-1】特定予告演出実行パターンとガセパターンとを示すタイミングチャートである。 30
- 【図 9-2】特徴部 063F に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 9-3】特徴部 063F に係る遊技機の変動パターンを例示する図である。
- 【図 9-4】各種演出の種類や内容の決定割合の一例である。
- 【図 9-5】演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9-6】各種演出の種類や内容の決定割合の一例である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0021】
- （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。
- 【0022】
- （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。
- 【0023】
- 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

10

20

30

40

50

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4A及び第2特別図柄表示装置4B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。

【0024】

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。

【0025】

なお、第1特別図柄表示装置4A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4B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。

【0026】

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（ElectroLuminescence）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。

【0027】

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5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム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。

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

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。

【0031】

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。

10

20

30

40

50

【0032】

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。

【0033】

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。

10

【0034】

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。

20

【0035】

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。

【0036】

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

30

【0037】

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。

【0038】

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。

【0039】

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。

40

【0040】

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つき、普図ゲームが実行される。

【0041】

50

普通図柄表示器 20 の上方には、普図保留表示器 25 C が設けられている。普図保留表示器 25 C 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。

【0042】

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。

【0043】

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 8 L、8 R 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。

10

【0044】

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。

【0045】

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。

【0046】

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。

20

【0047】

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 31 A が取り付けられている。スティックコントローラ 31 A 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 31 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35 A（図 2 参照）により検出される。

【0048】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31 B が設けられている。プッシュボタン 31 B に対する操作は、プッシュセンサ 35 B（図 2 参照）により検出される。

30

【0049】

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 31 A やプッシュボタン 31 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。

【0050】

（遊技の進行の概略）

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

40

【0051】

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

50

が行われる（第2始動入賞口が開放状態になる）。

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

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。

【0055】

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

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

（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。

【0069】

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対応して、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。

【0070】

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

10

20

30

40

50

る態様などのことである。

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、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、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」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。

【0075】

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

【0076】

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。

【0077】

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

10

20

30

40

50

見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0078】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当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、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当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、小当り遊技状態の終了後と大当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。

10

【0079】

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（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0080】

（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。

20

【0081】

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

【0082】

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（ReadOnlyMemory）101と、RAM（RandomAccessMemory）102と、CPU（CentralProcessingUnit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Outputport）105とを備える。

30

【0083】

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。

40

【0084】

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。

【0085】

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、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）

50

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。

【0086】

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。

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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。

【0090】

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。

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

表示制御部123は、VDP(VideoDisplayProcessor)、CGROM(CharacterGeneratorROM)、VRAM(VideoRAM)などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0094】

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

10

20

30

40

50

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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

【0098】

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

【0099】

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

【0100】

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。

【0101】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0102】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0103】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0104】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップS3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0105】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信

10

20

30

40

50

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

【0106】

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

10

【0107】

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

20

【0108】

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

【0109】

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

30

【0110】

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。

40

【0111】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込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

50

を行い（ステップ S 1 1）、割込みを許可する（ステップ S 1 2）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0112】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C 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、C P U 1 0 3 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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 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 S 2 1）。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 S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

10

【0113】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 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 S 2 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

20

【0114】

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 S 2 6）。C P U 1 0 3 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 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 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、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B 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 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

30

【0115】

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、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 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 S 2 7 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 1 2 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。

【0116】

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 S 2 5 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、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

40

【0117】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 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 1 2 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

50

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 S 2 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【0118】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 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 S 1 1 0 ~ S 1 2 0 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 S 1 1 0 ~ S 1 2 0）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 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【0119】

ステップ S 1 1 0 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「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、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（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口及び第 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）。

【0120】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 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 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 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 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

【0121】

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

【0122】

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。

【0123】

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。

【0124】

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

10

20

30

40

50

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

【0125】

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

【0126】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23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82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【0127】

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

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測す

10

20

30

40

50

る処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 3 1 】

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。

10

【 0 1 3 2 】

(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。

20

【 0 1 3 3 】

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 3 4 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令(D I 命令)を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

30

40

【 0 1 3 5 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップ S 7 3 ; Y e s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップ S 7 4)、コマンド解析処理を実行する(ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるよ

50

うに、読み出された演出制御コマンドをRAM 122の所定領域に格納したり、RAM 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。

【0136】

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

10

【0137】

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

【0138】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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。

20

【0139】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM 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S170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0140】

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

30

【0141】

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

40

【0142】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに

50

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。

10

【 0 1 4 3 】

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「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【 0 1 4 4 】

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。

30

【 0 1 4 5 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【 0 1 4 6 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

40

【 0 1 4 7 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行す

50

る。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 1 4 8 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

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

【 0 1 5 2 】

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

【 0 1 5 3 】

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

【 0 1 5 4 】

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「 1 0 0 %」の割合又は「 1 0 0 %」未満の割合であることも含む。

【 0 1 5 5 】

(特徴部 0 1 1 S H に関する説明)

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

【 0 1 5 6 】

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

10

20

30

40

50

行手段は、例えば、演出制御基板 12 の演出制御用 CPU 120 によって実現される。

【0157】

図 8-1 は、本実施の形態の特徴部 011SH に係るパチンコ遊技機 1 の正面図である。特徴部 011SH に係るパチンコ遊技機 1 は、図 8-1 に示すように、遊技盤 2 の左遊技領域には、一般入賞口 10 が配置されており、右遊技領域には、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。また、画像表示装置 5 の下部には、入賞球装置 6A が配置されている。また、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、複数の障害釘が配設されている。つまり、左遊技領域を流下する遊技球は、一般入賞口 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。

10

【0158】

また、特徴部 011SH に係るパチンコ遊技機 1 は、例えば、図 8-1 に示すように、画像表示装置 5 の近傍に役物である可動体 011SH32 を備える。なお、特徴部 011SH に係るパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 における他の構成は、図 1 に示したパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 における構成と同様であるため、図示及び説明を省略する。例えば、図 8-1 では、第 1 保留表示器 25A 等を省略している。

【0159】

図 8-2 は、特徴部 011SH に係るパチンコ遊技機 1 の変動パターンを例示する図である。図 8-2 (A) は、変動パターン (変動時間) の種類を示す説明図である。図 8-2 (A) には、変動パターンの種類に応じて特図変動時間と、変動パターンの内容が示されている。

20

【0160】

図 8-2 (B) は、変動パターンの決定割合の一例である。図 8-2 (B) に示す例によれば、大当りの期待度 (信頼度) は、スーパーリーチ (強バトル) > スーパーリーチ (中バトル) > スーパーリーチ (弱バトル) > ノーマルリーチである。なお、ある演出 a の大当り期待度は、例えば、(大当りとなるときに演出 a が実行される確率) × (大当りになる確率) / { (大当りとなるときに演出 a が実行される確率) × (大当りになる確率) + (大当りとならないときに演出 a が実行される確率) × (大当りにならない確率) } によって算出される (大当り期待度が「1」になる場合には必ず「大当り」になる)。

30

【0161】

例えば、スーパーリーチ (弱バトル) の信頼度は、低ベース状態において、 $(0.1 \times 1 / 320) / \{ (0.1 \times 1 / 320) + (0.008 \times 319 / 320) \} = \text{約 } 3.8\%$ である。以下、同様に計算すると、スーパーリーチ (弱バトル) の信頼度は、高ベース状態において、約 7.3% である。スーパーリーチ (中バトル) の信頼度は、低ベース状態において、約 4.4% である。スーパーリーチ (中バトル) の信頼度は、高ベース状態において、約 1.6% である。スーパーリーチ (強バトル) の信頼度は、低ベース状態において、約 6.5% である。スーパーリーチ (強バトル) の信頼度は、高ベース状態において、約 4.8% である。

40

【0162】

なお、図 8-2 (B) の例によれば、低ベース状態と高ベース状態とで、スーパーリーチ (弱バトル)、スーパーリーチ (中バトル)、スーパーリーチ (強バトル) の信頼度を異ならせているが、信頼度を低ベース状態と高ベース状態とで共通にしてもよい。

【0163】

また、図 8-2 (B) の例によれば、低ベース中には変動パターン #11 が決定されないが、例えば保留記憶数に応じて低ベース中にも変動パターン #11 が決定されるようにしてもよい。また、図 8-2 (B) の例によれば、高ベース中には変動パターン #10 が決定されないが、例えば保留記憶数に応じて高ベース中にも変動パターン #10 が決定されるようにしてもよい。

50

【0164】

図8-3は、擬似連予告演出（擬似連演出）の決定割合の一例である。この実施の形態では、変動パターンを決定した後に決定した変動パターンに基づいて擬似連予告演出について決定（擬似連無、擬似連有（1回、2回、3回）のうちの何れのかを決定）している。各変動パターンにおいて、擬似連無、擬似連有（1回、2回、3回）の割合が図8-3に示す数値で決定される。

【0165】

図8-3の例によれば、擬似連が行われた場合には行われない場合よりも、また、擬似連の回数が多い場合には少ない場合よりも、遊技者にとっての期待度が大きくなる。例えば、擬似連1回の場合にはノーマルリーチ以上が確定し、擬似連2回の場合には、スーパーリーチ（弱バトル）以上が確定し、擬似連3回の場合にはスーパーリーチ（中バトル）以上が確定する。

【0166】

なお、図8-3の例では、小当り（変動パターン#16）の場合には擬似連無を100%の割合で決定しているが、小当りの場合にも擬似連有が決定されるようにしてもよい。また、図8-2（A）によれば、小当り（変動パターン#16）の特図変動時間は15秒であるが、小当りの場合にも擬似連有が決定されるようにする場合には、小当り（変動パターン#16）の特図変動時間を長くしてもよい（例えば、小当りでは高々擬似連1回返とする場合にはノーマルリーチの特図変動時間と同程度とし、擬似連2回以上も許容する場合にはスーパーリーチの特図変動時間と同程度としてもよい）。

【0167】

特徴部011SHに係るパチンコ遊技機1は、スーパーリーチにおいてバトル演出（弱バトル、中バトル、強バトルのいずれかのバトル演出）を実行する（図8-2（A）参照）。この実施の形態では、複数種類のバトル演出の演出パターン（バトル演出演出パターン）を用意している。複数種類のバトル演出の夫々は、バトル演出パターンによって特定可能である。

【0168】

図8-4及び図8-5は、バトル演出について説明する説明図である。図8-6は、バトル演出の各場面の演出例である。図8-7は、バトル演出の決定割合について説明する説明図である。図8-4及び図8-5の「内容」欄の「弱タイトル」は、弱バトルの開始を示唆するタイトルを表示する演出である。例えば、図8-6（A）に示すような、弱タイトル画像011SHJTを表示する。図8-6（A）に示した弱タイトル画像011SHJTでは、バトルの対戦相手がキャラA（弱バトルの対戦相手として登場する強敵）である旨、勝利期待度が星1つである旨（対戦相手が強敵であるため勝利期待度が比較的低い旨）が示されている。

【0169】

「中タイトル」は、中バトルの開始を示唆するタイトルを表示する演出である。例えば、図8-6（B）に示すような、中タイトル画像011SHTTを表示する。図8-6（B）に示した中タイトル画像011SHTTでは、バトルの対戦相手がキャラB（中バトルの対戦相手として登場する中敵）である旨、勝利期待度が星2つである旨（対戦相手が中敵であるため勝利期待度が中程度である旨）が示されている。「強タイトル」は、強バトルの開始を示唆するタイトルを表示する演出である。例えば、図8-6（C）に示すような、強タイトル画像011SHKTを表示する。図8-6（C）に示した強タイトル画像011SHKTでは、バトルの対戦相手がキャラC（強バトルの対戦相手として登場する弱敵）である旨、勝利期待度が星3つである旨（対戦相手が弱敵であるため勝利期待度が比較的高い旨）が示されている。

【0170】

「弱バトル開始」は、弱バトルの開始を報知する演出である。例えば、図8-6（D）に示すような、弱バトル開始画像011SHJBSを表示する。図8-6（D）に示した弱バトル開始画像011SHJBSでは、キャラA（弱バトルの対戦相手として登場する

10

20

30

40

50

強敵)とのバトルが開始される旨が示されている。「中バトル開始」は、中バトルの開始を報知する演出である。例えば、図8-6(E)に示すような、中バトル開始画像011SH TBSを表示する。図8-6(E)に示した中バトル開始画像011SH TBSでは、キャラB(中バトルの対戦相手として登場する中敵)とのバトルが開始される旨が示されている。「強バトル開始」は、強バトルの開始を報知する演出である。例えば、図8-6(F)に示すような、強バトル開始画像011SH KBSを表示する。図8-6(F)に示した強バトル開始画像011SH KBSでは、キャラC(強バトルの対戦相手として登場する弱敵)とのバトルが開始される旨が示されている。

【0171】

「役物動作有」は、可動体011SH 32を動作させる演出である。例えば、図8-6(G)に示すように、可動体011SH 32を動作させる。「バトル(敗)」は、バトル結果として敗北を報知する演出である。例えば、図8-6(H)に示すような、LOSE画像011SH KH1を表示する。「バトル(勝)」は、バトル結果として勝利を報知する演出である。例えば、図8-6(I)に示すような、WIN画像011SH KH2を表示する。「救済(勝)」は、バトル結果として敗北を報知した後に実行される救済演出(単に「救済」と称する場合もある)である。例えば、図8-6(J)に示すような、救済演出を実行する。

【0172】

図8-4(A)は、スーパーリーチ(弱バトル)はずれ(つまり変動パターン#13)におけるバトル演出の内容を示している。スーパーリーチ(弱バトル)はずれでは、バトル演出パターン「BP-J-L1」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「BP-J-L2」のバトル演出を実行する。例えば、図8-7(A)に示すように、バトル演出パターン「BP-J-L1」を20%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-J-L2」を80%の割合で決定し、決定したいずれかを実行する。

【0173】

図8-4(B)は、スーパーリーチ(弱バトル)大当たり(つまり変動パターン#18)におけるバトル演出の内容を示している。スーパーリーチ(弱バトル)大当たりでは、バトル演出パターン「BP-J-W1」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「BP-J-W2」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「BP-J-W3」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「BP-J-W4」のバトル演出を実行する。例えば、図8-7(A)に示すように、バトル演出パターン「BP-J-W1」を40%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-J-W2」を30%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-J-W3」を20%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-J-W4」を10%の割合で決定し、決定したいずれかを実行する。

【0174】

図8-4(C)は、スーパーリーチ(中バトル)はずれ(つまり変動パターン#14)におけるバトル演出の内容を示している。スーパーリーチ(中バトル)はずれでは、バトル演出パターン「BP-T-L1」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「BP-T-L2」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「BP-T-L3」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「BP-T-L4」のバトル演出を実行する。例えば、図8-7(B)に示すように、バトル演出パターン「BP-T-L1」を10%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-T-L2」を20%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-T-L3」を30%の割合で決定し、バトル演出パターン「BP-T-L4」を40%の割合で決定し、決定したいずれかを実行する。

【0175】

図8-4(D)は、スーパーリーチ(中バトル)大当たり(つまり変動パターン#19)におけるバトル演出の内容を示している。スーパーリーチ(中バトル)大当たりでは、バトル演出パターン「BP-T-W1」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「BP-T-W2」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「BP-T-W3」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「BP-T-W4」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「

10

20

30

40

50

「B P - T - W 5」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - W 6」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - W 7」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - T - W 8」のバトル演出を実行する。例えば、図 8 - 7 (B) に示すように、バトル演出パターン「B P - T - W 1」を 20 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - T - W 2」を 20 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - T - W 3」を 15 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - T - W 4」を 15 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - T - W 5」を 10 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - T - W 6」を 10 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - T - W 7」を 5 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - T - W 8」を 5 % の割合で決定し、決定したいずれかを実行する。

10

【0176】

図 8 - 5 (A) は、スーパーリーチ (強バトル) はずれ (つまり変動パターン # 15) におけるバトル演出の内容を示している。スーパーリーチ (強バトル) はずれでは、バトル演出パターン「B P - K - L 1」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - L 2」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - L 3」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - L 4」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - L 5」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - L 6」のバトル演出を実行する。例えば、図 8 - 7 (C) に示すように、バトル演出パターン「B P - K - L 1」を 5 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - L 2」を 10 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - L 3」を 15 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - L 4」を 15 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - L 5」を 25 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - L 6」を 30 % の割合で決定し、決定したいずれかを実行する。

20

【0177】

図 8 - 5 (B) は、スーパーリーチ (強バトル) 大当たり (つまり変動パターン # 20) におけるバトル演出の内容を示している。スーパーリーチ (強バトル) 大当たりでは、バトル演出パターン「B P - K - W 1」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 2」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 3」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 4」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 5」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 6」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 7」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 8」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 9」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 10」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 11」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「B P - K - W 12」のバトル演出を実行する。例えば、図 8 - 7 (C) に示すように、バトル演出パターン「B P - K - W 1」を 15 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 2」を 15 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 3」を 15 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 4」を 9 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 5」を 8 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 6」を 8 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 7」を 6 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 8」を 6 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 9」を 6 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 10」を 4 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 11」を 4 % の割合で決定し、バトル演出パターン「B P - K - W 12」を 4 % の割合で決定し、決定したいずれかを実行する。

30

40

【0178】

図 8 - 7 (A) によれば、スーパーリーチ (弱バトル) はずれ (変動パターン # 13) では、「役物動作有」を含まないバトル演出 (「B P - J - L 2」) の方が、「役物動作有」を含むバトル演出 (「B P - J - L 1」) よりも高い割合で決定される。一方、スーパーリーチ (弱バトル) 大当たり (変動パターン # 18) では、「役物動作有」を含むバト

50

ル演出（「BP-J-W1」、「BP-J-W3」）の方が、「役物動作有」を含まないバトル演出（「BP-J-W2」、「BP-J-W4」）よりも高い割合で決定される。従って、弱バトル中に可動体011SH32の動作がある場合の方が、弱バトル中に可動体011SH32の動作がない場合よりも、勝利期待度（大当たりとなる期待度）が高い。

【0179】

同様に、図8-7（B）によれば、中バトル中に可動体011SH32の動作がある場合の方が中バトル中に可動体011SH32の動作がない場合よりも勝利期待度（大当たりとなる期待度）が高い。また、図8-7（C）によれば、強バトル中に可動体011SH32の動作がある場合の方が強バトル中に可動体011SH32の動作がない場合よりも勝利期待度（大当たりとなる期待度）が高い。

【0180】

また、図8-7（B）によれば、スーパーリーチ（中バトル）はずれ（変動パターン#14）では、「弱タイトル」を含まないバトル演出（BP-T-L2、BP-T-L4）の方が、「弱タイトル」を含むバトル演出（BP-T-L1、BP-T-L3）よりも高い割合で決定される。一方、スーパーリーチ（中バトル）大当たり（変動パターン#19）では、「弱タイトル」を含むバトル演出（BP-T-W1、BP-T-W3、BP-T-W5、BP-T-W7）と、「弱タイトル」を含まないバトル演出（BP-T-W2、BP-T-W4、BP-T-W6、BP-T-W8）とでは決定割合は異なる。従って、弱バトルの開始が示唆された後に中バトルの開始が示唆されて中バトルが開始される場合（いわゆる、弱バトルから中バトルに成り上がった場合）の方が、初めから中バトルの開始が示唆されて中バトルが開始される場合よりも、勝利期待度（大当たりとなる期待度）が高い。

【0181】

同様に、図8-7（C）によれば、弱バトルの開始が示唆された後に中バトルの開始が示唆され、更に強バトルの開始が示唆されて強バトルが開始される場合（弱バトル、中バトル、強バトルと成り上がった場合）の方が、中バトルの開始が示唆された後に強バトルの開始が示唆されて強バトルが開始される場合（中バトル、強バトルと成り上がった場合）よりも、勝利期待度（大当たりとなる期待度）が高い。また、中バトルの開始が示唆された後に強バトルの開始が示唆されて強バトルが開始される場合（中バトル、強バトルと成り上がった場合）の方が、初めから強バトルの開始が示唆されて強バトルが開始される場合よりも、勝利期待度（大当たりとなる期待度）が高い。

【0182】

また、図8-7（A）によれば、スーパーリーチ（弱バトル）大当たり（変動パターン#18）では、「救済（勝）」を含まないバトル演出（「BP-J-W1」、「BP-J-W2」）の方が、「救済（勝）」を含むバトル演出（「BP-J-W3」、「BP-J-W4」）よりも高い割合で決定される。従って、弱バトルにおいて勝利する場合には、救済を経ずに勝利する頻度の方が救済を経て勝利する頻度よりも多い。

【0183】

同様に、図8-7（B）によれば、中バトルにおいて勝利する場合には、救済を経ずに勝利する頻度の方が救済を経て勝利する頻度よりも多い。また、図8-7（C）によれば、強バトルにおいて勝利する場合には、救済を経ずに勝利する頻度の方が救済を経て勝利する頻度よりも多い。

【0184】

図8-8は、アイテム画像演出について説明する説明図である。特徴部011SHに係るパチンコ遊技機1は、アイテム画像を表示するアイテム画像演出を実行可能である。

【0185】

アイテム画像演出において表示されるアイテム画像として、図8-8（A）に示すようなアップカード画像011SHUPCと、図8-8（B）に示すようなキャンセルカード画像011SHCXLとを用意している。アップカード（キャンセルカードも同様）は、常に取得（入手）されるのではなく、変動毎に、取得される場合と取得されない場合と

10

20

30

40

50

がある。取得されたアップカード（キャンセルカードも同様）は、画面上に表示（ストックして表示）され、後に使用される。図 8-8（C）に示すように、アップカードの取得タイミング（つまりストックされるタイミング）は、変動開始直後やリーチ直後である。アップカードの使用場面は、擬似連有の場合の再変動時や、バトル成り上がり有の場合の成り上がり時である。

【0186】

アップカードが擬似連有の場合の再変動時に使用される場合における、アップカードの使用時の動きは、アップカードが仮停止図柄に作用（停止図柄を擬似連図柄（再変動図柄）にUP（変更））し、結果として再変動させるといったものである（図 8-10（H4）～図 8-10（L4）参照）。アップカードがバトル成り上がり有の場合の成り上がり時に使用される場合における、アップカードの使用時の動きは、アップカードがタイトル（「弱タイトル」や「中タイトル」）に作用（タイトルを上位のバトルのものにUP（変更））し、結果としてバトル演出が成り上がるといったものである（図 8-12（C3）～図 8-12（F3）参照）。なお、アップカードの取得の有無、取得タイミング、使用場面等の決定方法については後述する。

10

【0187】

図 8-8（C）に示すように、キャンセルカードの取得タイミング（つまりストックされるタイミング）は、変動開始直後やリーチ直後である。キャンセルカードの使用場面は、擬似連有の場合の再変動時や、バトル成り上がり有の場合の成り上がり時や、救済有の場合の救済時である。

20

【0188】

キャンセルカードが擬似連有の場合の再変動時に使用される場合における、キャンセルカードの使用時の動きは、キャンセルカードが仮停止図柄に作用（図柄の停止をキャンセル）し、結果として再変動させるといったものである（図 8-10（H5）～図 8-10（L5）参照）。キャンセルカードがバトル成り上がり有の場合の成り上がり時に使用される場合における、キャンセルカードの使用時の動きは、キャンセルカードがタイトル（「弱タイトル」や「中タイトル」）に作用（当該タイトルをキャンセル）し、結果としてバトル演出が成り上がるといったものである（図 8-12（C4）～図 8-12（F4）参照）。キャンセルカードが救済有の場合の救済時に使用される場合における、キャンセルカードの使用時の動きは、キャンセルカードがバトルの結果に作用（敗北の結果をキャンセル）し、結果として救済演出が実行されるといったものである（図 8-13（C2）～図 8-13（G2）参照）。なお、キャンセルカードの取得の有無、取得タイミング、使用場面等の決定方法については後述する。

30

【0189】

図 8-9 は、擬似連予告演出に関係する演出動作例である。図 8-9 では、3通りの流れについて演出動作例を説明している。1つ目として、図 8-9（A）→（B）→（C）→（D）→（E1）→（F1）の流れは、擬似連図柄の停止煽りが行われたが、擬似連図柄が停止せずに、はずれとなる場合の演出動作例である。2つ目として、図 8-9（A）→（B）→（C）→（D）→（E2）→（F2）の流れは、擬似連図柄の停止煽りが行われたが、擬似連図柄が停止せずに、スーパーリーチに発展する場合の演出動作例である。3つ目として、図 8-9（A）→（B）→（C）→（D）→（E3）→（F3）の流れは、擬似連図柄の停止煽りが行われ、擬似連図柄が停止する場合の演出動作例である。

40

【0190】

図 8-9（A）は、図柄「7」のリーチとなる直前の場面である。図 8-9（B）は、図柄「7」のリーチとなった場面である。図 8-9（C）は、中図柄に擬似連図柄「再」が停止するか擬似連図柄の停止煽りが行われる直前の場面である。図 8-9（D）は、中図柄に擬似連図柄「再」が停止するか擬似連図柄の停止煽りが行われている場面である。図 8-9（E1）は、図 8-9（D）に続く一場面であり、中図柄として図柄「6」が停止する直前の場面である。図 8-9（F1）は、中図柄として図柄「6」が停止した場面である。つまり、ノーマルリーチはずれとなった場面である。但し、図 8-9（F1

50

）の場面は、ノーマルリーチはずれとなる場面だけではなく、後述するように、アイテムが使用される場面においても一旦登場する（図８－１０参照））。

【０１９１】

図８－９（Ｅ２）は、図８－９（Ｄ）に続く他の一場面であり、中図柄として擬似連図柄「再」の停止が否定（図柄「６」の停止も否定）された場面である。図８－９（Ｆ２）は、中図柄が高速変動し、スーパーリーチに発展する場面である。図８－９（Ｅ３）は、図８－９（Ｄ）に続く他の一場面であり、中図柄として擬似連図柄「再」が停止する直前の場面である。図８－９（Ｆ３）は、中図柄として擬似連図柄「再」が停止した場面である。つまり、図示は省略したが、図８－９（Ｆ３）に続いて、再可変表示が行われる。

【０１９２】

図８－１０は、擬似連予告演出に関係する演出動作例である。図８－１０では、図８－９（Ｆ１）に続く場面として、２通りの流れについて演出動作例を説明している。１つ目として、図８－９（Ｆ１）に続く、図８－１０（Ｇ４）→（Ｈ４）→（Ｉ４）→（Ｊ４）→（Ｋ４）→（Ｌ４）の流れは、アップカードが使用され再変動となる場合の演出動作例である。２つ目として、図８－９（Ｆ１）に続く、図８－１０（Ｇ５）→（Ｈ５）→（Ｉ５）→（Ｊ５）→（Ｋ５）→（Ｌ５）の流れは、キャンセルカードが使用され再変動となる場合の演出動作例である。

【０１９３】

図８－１０（Ｇ４）は、図８－９（Ｆ１）に続く一場面であり、アップカードが発動（使用）されることを示唆する発動画像０１１ＳＨＨＤ１が表示された場面である。なお、図８－１０（Ｇ４）に続かない場合（ノーマルリーチはずれとなる場合）の図８－９（Ｆ１）における中図柄「６」は確定的に停止するが、図８－１０（Ｇ４）に続く場合（後にアップカードが使用される場合）の図８－９（Ｆ１）における中図柄「６」は確定的に停止しない（例えば、僅かに揺れている等）。つまり、図８－１０（Ｇ４）に続く場合の図８－９（Ｆ１）における中図柄「６」は仮停止図柄である。

【０１９４】

図８－１０（Ｈ４）は、アップカードが使用される旨を報知した場面である。具体的には、アップカード画像０１１ＳＨＵＰＣを画面中央に大きく表示している。なお、詳細は後述するが、アップカードは取得（ストック）された後に使用される場合（つまりストックされたアップカードが使用される場合）もあるし、取得（ストック）していないのに使用される場合（アップカードのストックがないのに使用される場合）もある。

【０１９５】

図８－１０（Ｉ４）は、アップカードが仮停止図柄である図柄「６」に作用した場面である。具体的には、仮停止図柄である図柄「６」の上に、アップカード画像０１１ＳＨＵＰＣを重ねて表示している。図８－１０（Ｊ４）は、アップカードが作用した図柄「６」が動き出した場面である。図８－１０（Ｋ４）は、擬似連図柄「再」が停止する直前の場面である。図８－１０（Ｌ４）は、擬似連図柄「再」が停止した場面である。つまり、図８－１０（Ｈ４）～図８－１０（Ｌ４）は、アップカードが仮停止図柄「６」に作用した場面（停止図柄「６」を擬似連図柄「再」にＵＰした場面）である。なお、図示は省略したが、図８－１０（Ｌ４）に続いて、再可変表示が行われる。

【０１９６】

図８－１０（Ｇ５）は、図８－９（Ｆ１）に続く他の一場面であり、キャンセルカードが発動（使用）されることを示唆する発動画像０１１ＳＨＨＤ２が表示された場面である。なお、図８－１０（Ｇ５）に続かない場合（ノーマルリーチはずれとなる場合）の図８－９（Ｆ１）における中図柄「６」は確定的に停止するが、図８－１０（Ｇ５）に続く場合（後にキャンセルカードが使用される場合）の図８－９（Ｆ１）における中図柄「６」は確定的に停止しない（例えば、僅かに揺れている等）。つまり、図８－１０（Ｇ５）に続く場合の図８－９（Ｆ１）における中図柄「６」は仮停止図柄である。

【０１９７】

図８－１０（Ｈ５）は、キャンセルカードが使用される旨を報知した場面である。具体

10

20

30

40

50

的には、キャンセルカード画像 0 1 1 S H C X L C を画面中央に大きく表示している。なお、詳細は後述するが、キャンセルカードは取得（ストック）された後に使用される場合（つまりストックされたキャンセルカードが使用される場合）もあるし、取得（ストック）していないのに使用される場合（キャンセルカードのストックがないのに使用される場合）もある。

【0198】

図 8-10（I5）は、キャンセルカードが仮停止図柄である図柄「6」に作用した場面である。具体的には、仮停止図柄である図柄「6」の上に、キャンセルカード画像 0 1 1 S H C X L C を重ねて表示している。図 8-10（J5）は、キャンセルカードが作用した図柄「6」がキャンセル（破壊等）される直前の場面である。図 8-10（K5）は、図柄「6」がキャンセル（破壊等）された場面である。図 8-10（L5）は、キャンセル（破壊等）された図柄「6」に代わって擬似連図柄「再」が表示された場面である。つまり、図 8-10（H5）～図 8-10（L5）は、キャンセルカードが仮停止図柄「6」に作用した場面（図柄「6」の停止をキャンセルし、擬似連図柄「再」に代えた場面）である。なお、図示は省略したが、図 8-10（L5）に続いて、再可変表示が行われる。

【0199】

なお、擬似連煽り演出の実行態様は、特に限定しないが、本例では、リーチ図柄（図 8-9 及び図 8-10 の例では図柄「7」）とリーチ図柄の 1 つ手前の図柄（図 8-9 及び図 8-10 の例では図柄「6」）の間に擬似連図柄「再」を挿入し、擬似連煽り演出を実行している。従って、例えばリーチ図柄が「3」の場合には、リーチ図柄「3」とリーチ図柄の 1 つ手前の図柄「2」の間に擬似連図柄「再」を挿入し、擬似連煽り演出（例えば、図 8-9（D）の場面は、中図柄が擬似連図柄「再」となるか図柄「2」となるかを煽る演出）を実行する。

【0200】

図 8-11 は、バトル演出のタイトル表示に関係する演出動作例である。図 8-11 では、2 通りの流れについて演出動作例を説明している。1 つ目として、図 8-11（A）→（B1）の流れは、弱バトルが開始される場合の演出動作例である。2 つ目として、図 8-11（A）→（B2）→（C2）の流れは、中バトルが開始される場合の演出動作例である。

【0201】

図 8-11（A）は、弱タイトル画像 0 1 1 S H J T が表示された場面である。図 8-11（B1）は、図 8-11（A）に続く一場面であり、弱バトル開始画像 0 1 1 S H J B S が表示された場面である。なお、図示は省略したが、図 8-11（B1）に続いて、キャラ A との弱バトルが行われる。

【0202】

図 8-11（B2）は、図 8-11（A）に続く他の場面であり、中タイトル画像 0 1 1 S H T T が表示された場面である。図 8-11（C2）は、中バトル開始画像 0 1 1 S H T B S が表示された場面である。なお、図示は省略したが、図 8-11（C2）に続いて、キャラ B との中バトルが行われる。つまり、図 8-11（A）→（B2）→（C2）の流れは、弱バトルから中バトルに成り上がる場面を表している。

【0203】

図 8-12 は、バトル演出のタイトル表示に関係する演出動作例である。図 8-12 では、図 8-11（A）に続く場面として、2 通りの流れについて演出動作例を説明している。1 つ目として、図 8-11（A）に続く、図 8-12（B3）→（C3）→（D3）→（E3）→（F3）→（G3）の流れは、アップカードが使用され、弱バトルから中バトルに成り上がる場合の演出動作例である。2 つ目として、図 8-11（A）に続く、図 8-12（B4）→（C4）→（D4）→（E4）→（F4）→（G4）の流れは、キャンセルカードが使用され、弱バトルから中バトルに成り上がる場合の演出動作例である。

【0204】

10

20

30

40

50

図8-12(B3)は、図8-11(A)に続く他の一場面であり、アップカードが発動(使用)されることを示唆する発動画像011SHHD1が表示された場面である。図8-12(C3)は、アップカードが使用される旨を報知した場面である。具体的には、アップカード画像011SHUPCを画面中央に大きく表示している。図8-12(D3)は、アップカードが弱タイトルに作用した場面である。具体的には、弱タイトル画像011SHJTの上に、アップカード画像011SHUPCを重ねて表示している。

【0205】

図8-12(E3)は、アップカードが作用した弱タイトルが変化した場面である。具体的には、弱タイトル画像011SHJTに代えて、弱中タイトル画像011SHJTTを表示している。弱中タイトル画像011SHJTTは、弱タイトル画像011SHJTと中タイトル画像011SHTTの中間(弱タイトル画像011SHJTから中タイトル画像011SHTTに代わる途中)のタイトル画像である。すなわち、弱タイトル画像011SHJTは、バトルの対戦相手がキャラAである旨、勝利期待度が星1つである旨を表示し、中タイトル画像011SHTTは、バトルの対戦相手がキャラBである旨、勝利期待度が星2つである旨を表示するが、弱中タイトル画像011SHJTTは、バトルの対戦相手がキャラAである旨、勝利期待度が星2つである旨を表示する。

【0206】

なお、図8-12(E3)は、弱タイトルにアップカードが作用した場合に、弱タイトル画像011SHJTと中タイトル画像011SHTTの中間の弱中タイトル画像011SHJTTが表示される例を示しているが、中タイトルにアップカードが作用した場合には、中タイトル画像011SHTTと強タイトル画像011SHKTの中間の中強タイトル画像011SHTKT(図8-31(F)参照)が表示される。すなわち、中タイトル画像011SHTTは、バトルの対戦相手がキャラBである旨、勝利期待度が星2つである旨を表示し、強タイトル画像011SHKTは、バトルの対戦相手がキャラCである旨、勝利期待度が星3つである旨を表示するが、中強タイトル画像011SHTKTは、バトルの対戦相手がキャラBである旨、勝利期待度が星3つである旨を表示する。

【0207】

図8-12(F3)は、中タイトルが表示された場面である。具体的には、弱中タイトル画像011SHJTTに代えて、中タイトル画像011SHTTを表示している。図8-12(G3)は、中バトル開始画像011SHTB Sが表示された場面である。なお、図示は省略したが、図8-12(G3)に続いて、キャラBとの中バトルが行われる。つまり、図8-11(A)→(B3)→(C3)→(D3)→(E3)→(F3)→(G3)の流れは、アップカードが使用され、弱バトルから中バトルに成り上がる場面を表している。

【0208】

図8-12(B4)は、図8-11(A)に続く一場面であり、キャンセルカードが発動(使用)されることを示唆する発動画像011SHHD2が表示された場面である。図8-12(C4)は、キャンセルカードが使用される旨を報知した場面である。具体的には、キャンセルカード画像011SHCXLCを画面中央に大きく表示している。図8-12(D4)は、キャンセルカードが弱タイトルに作用した場面である。具体的には、弱タイトル画像011SHJTの上に、キャンセルカード画像011SHCXLCを重ねて表示している。

【0209】

図8-12(E4)は、キャンセルカードが作用した弱タイトルがキャンセルされた場面である。具体的には、弱タイトル画像011SHJTが破壊等されている場面である。図8-12(F4)は、中タイトルが表示された場面である。具体的には、破壊等された弱タイトル画像011SHJTTに代えて、中タイトル画像011SHTTを表示している。図8-12(G4)は、中バトル開始画像011SHTB Sが表示された場面である。なお、図示は省略したが、図8-12(G4)に続いて、キャラBとの中バトルが行われる。つまり、図8-11(A)→(B4)→(C4)→(D4)→(E4)→(F4)

→ (G 4) の流れは、キャンセルカードが使用され、弱バトルから中バトルに成り上がる場面を表している。

【0210】

図8-13は、救済演出に関係する演出動作例である。図8-13では、2通りの流れについて演出動作例を説明している。1つ目として、図8-13(A)→(B1)→(C1)→(D1)→(E1)→(F1)の流れは、キャンセルカードが使用されずに(かつアップカードも使用されずに)、救済演出が実行される場合の演出動作例である。2つ目として、図8-13(A)→(B2)→(C2)→(D2)→(E2)→(F2)→(G2)の流れは、キャンセルカードが使用され、救済演出が実行される場合の演出動作例である。

10

【0211】

図8-13(A)は、LOSE画像011SHKH1が表示された場面である。図8-13(B1)は、図8-13(A)に続く一場面であり、LOSE画像011SHKH1が破壊等されている場面である。図8-13(C1)は、味方キャラクタが立ち上がる場面である。図8-13(D1)は、味方キャラクタが反撃している場面である。図8-13(E1)は、味方キャラクタが最後の一撃を加えた後の場面である。図8-13(F1)は、WIN画像011SHKH2が表示された場面である。

【0212】

図8-13(B2)は、図8-13(A)に続く他の一場面であり、キャンセルカードが発動(使用)されることを示唆する発動画像011SHHD2が表示された場面である。図8-13(C2)は、キャンセルカードが使用される旨を報知した場面である。具体的には、キャンセルカード画像011SHCXLCを画面中央に大きく表示している。図8-13(D2)は、キャンセルカードがLOSE画像011SHKH1に作用した場面である。具体的には、LOSE画像011SHKH1の上に、キャンセルカード画像011SHCXLCを重ねて表示している。図8-13(E2)は、LOSE画像011SHKH1が破壊等されている場面である。図8-13(F2)は、味方キャラクタが最後の一撃を加えた後の場面である。図8-12(G2)は、WIN画像011SHKH2が表示された場面である。

20

【0213】

図8-14は、救済をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合の一例である。上述したように、スーパーリーチとなる場合(変動パターン#13~#15、#18~#20)にはバトル演出が行われる(図8-2参照)、バトル演出の態様(バトル演出パターン)は、変動パターン毎に決定される(図8-4、図8-5、図8-7参照)。「救済(勝)」を含むバトル演出パターンは、図8-4(B)のスーパーリーチ(弱バトル)大当たり(変動パターン#18)における「BP-J-W3」、「BP-J-W4」の2つと、図8-4(D)のスーパーリーチ(中バトル)大当たり(変動パターン#19)における「BP-T-W5」~「BP-T-W8」の4つと、図8-5(B)のスーパーリーチ(強バトル)大当たり(変動パターン#20)における「BP-K-W7」~「BP-K-W12」の6つである。これらのバトル演出パターンが決定された場合には救済演出が実行される。図8-14は、救済演出が実行される場合(つまり、「BP-J-W3」、「BP-J-W4」、「BP-T-W5」~「BP-T-W8」、「BP-K-W7」~「BP-K-W12」のいずれかが決定された場合)における、アイテムの有無等の決定割合(一例)を示している。

30

【0214】

図8-14において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「使用の有無」は、救済演出実行におけるアイテム(アップカード、キャンセルカード)の使用の有無である。決定内容の欄における「使用無」は、救済演出の実行に際しアイテムを使用しない旨を示し、決定内容の欄における「使用有」は、救済演出の実行に際しアイテムを使用する旨を示している。

40

【0215】

50

図 8-14 において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「取得の有無」は、救済演出の実行に際しアイテムを使用する場合の該アイテムの取得（ストック）の有無である。決定内容の欄における「取得無」は、使用の有無が「使用有」の場合において、使用するアイテムを取得（ストック）しない旨を示し、決定内容の欄における「取得有」は、使用の有無が「使用有」の場合において、使用するアイテムを取得（ストック）する旨を示している。

【0216】

図 8-14 において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「種類」は、救済演出の実行に際し使用するアイテムを取得する場合の該アイテムの種類である。決定内容の欄における「アップカード」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、アップカードを取得する旨を示し、決定内容の欄における「キャンセルカード」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、キャンセルカードを取得する旨を示している。

10

【0217】

図 8-14 において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「取得のタイミング」は、救済演出の実行に際し使用するアイテムを取得する場合の該取得のタイミングである。決定内容の欄における「変動開始直後」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、変動開始直後に取得する旨を示し、決定内容の欄における「リーチ直後」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、リーチ直後に取得する旨を示している。

20

【0218】

図 8-14 において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「取得数」は、救済演出の実行に際し使用するアイテムを取得する場合の該取得の数量である。決定内容の欄における「1枚」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、1枚のカード（アップカード又はキャンセルカード）を取得する旨を示している。

【0219】

つまり、決定内容の欄の決定項目（「使用無」、「使用有、取得無」、「使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚」、「使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚」、「使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚」、「使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚」）のうち、「使用無」は、救済演出実行に際し、アップカードもキャンセルカードも使用しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）することなく、また、救済演出実行に際しアイテムを使用することなく、単に救済演出実行を実行する旨を示している。なお、図 8-13 (A) → (B1) → (C1) → (D1) → (E1) → (F1) の流れは、単に救済演出が実行される場合の演出動作例である。

30

【0220】

「使用有、取得無」は、救済演出実行に際し、アイテムは使用するが、使用するアイテムは取得（ストック）しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）せずに、救済演出実行に際し、アイテムを使用する旨を示している。なお、使用するアイテムは、キャンセルカードである。

40

【0221】

「使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚」は、救済演出実行に関連し、変動開始直後に1枚のアップカードを取得（ストック）し、救済演出実行に際し、該アップカードを使用する旨を示している。但し、決定割合は0%である。「使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚」は、救済演出実行に関連し、リーチ直後に1枚のアップカードを取得（ストック）し、救済演出実行に際し、該アップカードを使用する旨を示している。但し、決定割合は0%である。

【0222】

「使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚」は、救済演出実行に関連

50

し、変動開始直後に1枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、救済演出実行に際し、該キャンセルカードを使用する旨を示している。「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」は、救済演出実行に関連し、リーチ直後に1枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、救済演出実行に際し、該キャンセルカードを使用する旨を示している。

【0223】

図8-14に示す例によれば、「使用無」を1%の割合で決定し、「使用有，取得無」を9%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」を0%の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」を0%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」を75%の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」を15%の割合で決定する。

10

【0224】

図8-14に示す例によれば、救済演出を実行する際にキャンセルカードが使用される場合はあるが、アップカードが使用される場合はない。また、救済演出を実行する際にアップカードもキャンセルカードも使用されない場合もある。救済演出を実行する場合において、救済演出の実行に際し、キャンセルカードが使用される割合は99%、アップカードが使用される割合は0%、アップカードもキャンセルカードも使用されない割合は1%である。つまり、救済演出が実行されるときには、救済演出の実行に際し、非常に高い頻度（99%）で、キャンセルカードが使用される。

20

【0225】

また、救済演出を実行する際に使用するアイテム（具体的にはキャンセルカード）を、取得（ストック）する場合も、取得しない場合（取得しないで使用する場合）もある。救済演出を実行する際にアイテム（キャンセルカード）を使用する場合において、該アイテム（キャンセルカード）を取得する割合は約91%（90/99）、該アイテム（キャンセルカード）を取得しない割合は約9%（9/99）である。つまり、救済演出の実行に際しアイテム（キャンセルカード）を使用するときには、非常に高い頻度（約91%）で、該アイテム（キャンセルカード）を取得する。

【0226】

また、救済演出を実行する際に使用するアイテム（キャンセルカード）を取得する場合において、該アイテム（キャンセルカード）を、変動開始直後に取得する場合も、リーチ直後に取得する場合もある。救済演出を実行する際に使用するアイテム（キャンセルカード）を取得する場合において、変動開始直後に取得する割合は約83%（75/90）、リーチ直後に取得する割合は約17%（15/90）である。つまり、救済演出を実行する際に使用するアイテム（キャンセルカード）を取得するときには、変動開始直後に取得する頻度の方が、リーチ直後に取得する頻度よりも多い。

30

【0227】

図8-15は、バトル成り上がりターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合の一例である。上述したように、スーパーリーチとなる場合（変動パターン#13～#15、#18～#20）にはバトル演出が行われる（図8-2参照）、バトル演出の態様（バトル演出パターン）は、変動パターン毎に決定される（図8-4、図8-5、図8-7参照）。「弱タイトル→中タイトル」又は「中タイトル→強タイトル」を含むバトル演出パターンは、図8-4（C）のスーパーリーチ（中バトル）はずれ（変動パターン#14）における「BP-T-L1」、「BP-T-L3」の2つと、図8-4（D）のスーパーリーチ（中バトル）大当たり（変動パターン#19）における「BP-T-W1」、「BP-T-W3」、「BP-T-W5」、「BP-T-W7」の4つと、図8-5（A）のスーパーリーチ（強バトル）はずれ（変動パターン#15）における「BP-K-L1」、「BP-K-L2」、「BP-K-L4」、「BP-K-L5」の4つと、図8-5（B）のスーパーリーチ（強バトル）大当たり（変動パターン#20）における「BP-K-W1」、「BP-K-W2」、「BP-K-W4」、「BP-K-W5」、「BP-K-W7」

40

50

」、「BP-K-W8」、「BP-K-W10」、「BP-K-W11」の8つである。これらのバトル演出パターンが決定された場合にはバトル成り上がりが実行される。図8-15は、バトル成り上がりが実行される場合における、アイテムの有無等の決定割合（一例）を示している。

【0228】

図8-15（A）は、バトル成り上がり回数1回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図8-15（B）は、バトル成り上がり回数1回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図8-15（C）は、バトル成り上がり回数2回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図8-15（D）は、バトル成り上がり回数2回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。

【0229】

バトル成り上がり回数1回に該当するのは、中バトルであるが最初に弱タイトルが表示される場合と、強バトルであるが最初に中タイトルが表示される場合と、である。具体的には、図8-4（C）のスーパーリーチ（中バトル）はずれ（変動パターン#14）における「BP-T-L1」、「BP-T-L3」の2つと、図8-4（D）のスーパーリーチ（中バトル）大当たり（変動パターン#19）における「BP-T-W1」、「BP-T-W3」、「BP-T-W5」、「BP-T-W7」の4つと、図8-5（A）のスーパーリーチ（強バトル）はずれ（変動パターン#15）における「BP-K-L2」、「BP-K-L5」の2つと、図8-5（B）のスーパーリーチ（強バトル）大当たり（変動パターン#20）における「BP-K-W2」、「BP-K-W5」、「BP-K-W8」、「BP-K-W11」の4つである。

【0230】

バトル成り上がり回数2回に該当するのは、強バトルであるが最初に弱タイトルが表示される場合である。具体的には、図8-5（A）のスーパーリーチ（強バトル）はずれ（変動パターン#15）における「BP-K-L1」、「BP-K-L4」の2つと、図8-5（B）のスーパーリーチ（強バトル）大当たり（変動パターン#20）における「BP-K-W1」、「BP-K-W4」、「BP-K-W7」、「BP-K-W10」の4つである。

【0231】

救済をターゲットとしたアイテムの取得無に該当するのは、救済を行わない場合、及び、救済を行うが救済をターゲットとしてアイテムを取得（ストック）しない場合である。救済を行うが救済をターゲットとしてアイテムをストックしない場合とは、具体的には、図8-14の決定項目（「使用無」、「使用有，取得無」、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」）のうち、「使用無」、「使用有，取得無」が決定された場合である。

【0232】

救済をターゲットとしたアイテムの取得有に該当するのは、救済用のアイテムをストックする場合である。具体的には、図8-14の決定項目（「使用無」、「使用有，取得無」、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」）のうち、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」が決定された場合である。但し、上述のように、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」及び「使用有，

取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」の決定割合は、共に０％としている。

【０２３３】

図８－１５において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「使用の有無」は、バトル成り上がりにおけるアイテム（アップカード、キャンセルカード）の使用の有無である。決定内容の欄における「使用無」は、バトル成り上がりに際しアイテムを使用しない旨を示し、決定内容の欄における「使用有」は、バトル成り上がりに際しアイテムを使用する旨を示している。

【０２３４】

図８－１５において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「取得の有無」は、バトル成り上がりに際しアイテムを使用する場合の該アイテムの取得（ストック）の有無である。決定内容の欄における「取得無」は、使用の有無が「使用有」の場合において、使用するアイテムを取得（ストック）しない旨を示し、決定内容の欄における「取得有」は、使用の有無が「使用有」の場合において、使用するアイテムを取得（ストック）する旨を示している。

【０２３５】

図８－１５において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「種類」は、バトル成り上がりに際し使用するアイテムを取得する場合の該アイテムの種類である。決定内容の欄における「アップカード」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、アップカードを取得する旨を示し、決定内容の欄における「キャンセルカード」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、キャンセルカードを取得する旨を示している。

【０２３６】

図８－１５において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「取得のタイミング」は、バトル成り上がりに際し使用するアイテムを取得する場合の該取得のタイミングである。決定内容の欄における「変動開始直後」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、変動開始直後に取得する旨を示し、決定内容の欄における「リーチ直後」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、リーチ直後に取得する旨を示している。

【０２３７】

図８－１５において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「取得数」は、バトル成り上がりに際し使用するアイテムを取得する場合の該取得の数量である。決定内容の欄における「１枚」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、１枚のカード（アップカード又はキャンセルカード）を取得する旨を示し、決定内容の欄における「２枚」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、２枚のカード（２枚のアップカード又は２枚のキャンセルカード）を取得する旨を示している。

【０２３８】

つまり、図８－１５（Ａ）（図８－１５（Ｂ）も同様）における、決定内容の欄の決定項目（「使用無」、「使用有，取得無」、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」）のうち、「使用無」は、１回のバトル成り上がりに際し、アップカードもキャンセルカードも使用しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）することなく、また、１回のバトル成り上がりに際しアイテムを使用することなく、単に１回のバトル成り上がりを実行する旨を示している。なお、図８－１１（Ａ）→（Ｂ２）→（Ｃ２）の流れは、単に１回のバトル成り上がり実行される場合の演出動作例である。

【０２３９】

「使用有，取得無」は、１回のバトル成り上がりに際し、アイテムは使用するが、使用するアイテムは取得（ストック）しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ

10

20

30

40

50

直後にアイテムを取得（ストック）せずに、1回のバトル成り上がりに際し、アイテムを使用する旨を示している。なお、使用するアイテムは、アップカードである。

【0240】

「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」は、1回のバトル成り上がりに関連し、変動開始直後に1枚のアップカードを取得（ストック）し、1回のバトル成り上がりに際し、該アップカードを使用する旨を示している。「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」は、1回のバトル成り上がりに関連し、リーチ直後に1枚のアップカードを取得（ストック）し、1回のバトル成り上がりに際し、該アップカードを使用する旨を示している。「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」は、1回のバトル成り上がりに関連し、変動開始直後に1枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、1回のバトル成り上がりに際し、該キャンセルカードを使用する旨を示している。「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」は、1回のバトル成り上がりに関連し、リーチ直後に1枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、1回のバトル成り上がりに際し、該キャンセルカードを使用する旨を示している。

10

【0241】

また、図8-15（C）（図8-15（D）も同様）における、決定内容の欄の決定項目（「使用無」、「使用有，取得無」、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，2枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，2枚」）のうち、「使用無」は、2回のバトル成り上がりに際し、アップカードもキャンセルカードも使用しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）することなく、また、1回目及び2回目のバトル成り上がりに際しアイテムを使用することなく、単に1回目及び2回目のバトル成り上がりを実行する旨を示している。

20

【0242】

「使用有，取得無」は、2回のバトル成り上がりに際し、アイテムは使用するが、使用するアイテムは取得（ストック）しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）せずに、1回目及び2回目のバトル成り上がりに際し、アイテムを使用する旨を示している。なお、使用するアイテムは、1回目も2回目もアップカードである。「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」は、2回のバトル成り上がりに関連し、変動開始直後に1枚のアップカードを取得（ストック）し、1回目及び2回目のバトル成り上がりに際し、アップカードを使用する旨を示している。具体的には、変動開始直後に、1回目のバトル成り上がりに際し使用するアップカード1枚をストックし、2回目のバトル成り上がりに際し使用するアップカード1枚についてはストックしない。従って、1回目のバトル成り上がりでは、ストックされているアップカードが使用され、2回目のバトル成り上がりでは、ストックされていないアップカードが使用される。

30

【0243】

「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」は、2回のバトル成り上がりに関連し、リーチ直後に1枚のアップカードを取得（ストック）し、1回目及び2回目のバトル成り上がりに際し、アップカードを使用する旨を示している。具体的には、リーチ直後に、1回目のバトル成り上がりに際し使用するアップカード1枚をストックし、2回目のバトル成り上がりに際し使用するアップカード1枚についてはストックしない。従って、1回目のバトル成り上がりでは、ストックされているアップカードが使用され、2回目のバトル成り上がりでは、ストックされていないアップカードが使用される。

40

【0244】

「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」は、2回のバトル成り上がりに関連し、変動開始直後に1枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、1回目及び2回目のバトル成り上がりに際し、キャンセルカードを使用する旨を示している。具体

50

的には、変動開始直後に、1回目のバトル成り上がりに際し使用するキャンセルカード1枚をストックし、2回目のバトル成り上がりに際し使用するキャンセルカード1枚についてはストックしない。従って、1回目のバトル成り上がりでは、ストックされているキャンセルカードが使用され、2回目のバトル成り上がりでは、ストックされていないキャンセルカードが使用される。

【0245】

「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，2枚」は、2回のバトル成り上がりに関連し、変動開始直後に2枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、1回目及び2回目のバトル成り上がりに際し、キャンセルカードを使用する旨を示している。具体的には、変動開始直後に、1回目のバトル成り上がりに際し使用するキャンセルカード1枚と、2回目のバトル成り上がりに際し使用するキャンセルカード1枚と、の合計2枚をストックする。従って、1回目のバトル成り上がりでも2回目のバトル成り上がりでも、ストックされているキャンセルカードが使用される。

【0246】

「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」は、2回のバトル成り上がりに関連し、リーチ直後に1枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、1回目及び2回目のバトル成り上がりに際し、キャンセルカードを使用する旨を示している。具体的には、リーチ直後に、1回目のバトル成り上がりに際し使用するキャンセルカード1枚をストックし、2回目のバトル成り上がりに際し使用するキャンセルカード1枚についてはストックしない。従って、1回目のバトル成り上がりでは、ストックされているキャンセルカードが使用され、2回目のバトル成り上がりでは、ストックされていないキャンセルカードが使用される。

【0247】

「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，2枚」は、2回のバトル成り上がりに関連し、リーチ直後に2枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、1回目及び2回目のバトル成り上がりに際し、キャンセルカードを使用する旨を示している。具体的には、リーチ直後に、1回目のバトル成り上がりに際し使用するキャンセルカード1枚と、2回目のバトル成り上がりに際し使用するキャンセルカード1枚と、の合計2枚をストックする。従って、1回目のバトル成り上がりでも2回目のバトル成り上がりでも、ストックされているキャンセルカードが使用される。

【0248】

図8-15（A）に示す例によれば、バトル成り上がり回数1回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合には、決定内容の欄の決定項目を表に示す割合で決定する。図8-15（B）に示す例によれば、バトル成り上がり回数1回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合には、決定内容の欄の決定項目を表に示す割合で決定する。図8-15（C）に示す例によれば、バトル成り上がり回数2回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合には、決定内容の欄の決定項目を表に示す割合で決定する。図8-15（D）に示す例によれば、バトル成り上がり回数2回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合には、決定内容の欄の決定項目を表に示す割合で決定する。

【0249】

図8-15に示す例によれば、バトル成り上がりを実行する際にアップカードが使用される場合もキャンセルカードが使用される場合もある。また、バトル成り上がりを実行する際にアップカードもキャンセルカードも使用されない場合もある。一例として、図8-15（A）に示す例の場合（バトル成り上がり回数1回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合）には、バトル成り上がりを実行する場合において、バトル成り上がりの実行に際し、アップカードが使用される割合は55%、キャンセルカードが使用される割合は40%、アップカードもキャンセルカードも使用されない割合は5%である。

【0250】

また、バトル成り上がりを実行する際に使用するアイテム（アップカード、キャンセル

10

20

30

40

50

カード)を、取得(ストック)する場合も、取得しない場合(取得しないで使用する場合)もある。一例として、図8-15(A)に示す例の場合(バトル成り上がり回数1回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合)には、バトル成り上がりを実行する際にアイテム(アップカード、キャンセルカード)を使用する場合において、該アイテムを取得する割合は約58%(55/95)、該アイテムを取得しない割合は約42%(40/95)である。

【0251】

また、バトル成り上がりを実行する際に使用するアイテム(アップカード、キャンセルカード)を取得する場合において、該アイテム(アップカード、キャンセルカード)を、変動開始直後に取得する場合も、リーチ直後に取得する場合もある。一例として、図8-15(A)に示す例の場合(バトル成り上がり回数1回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合)には、バトル成り上がりを実行する際に使用するアイテム(アップカード、キャンセルカード)を取得する場合において、変動開始直後に取得する割合は約73%(40/55)、リーチ直後に取得する割合は約27%(15/55)である。

【0252】

図8-16及び図8-17は、擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合の一例である。上述したように、変動パターンに応じて、擬似連の有無、回数が決定される(図8-3参照)。図8-16及び図8-17は、擬似連有(擬似連1回又は擬似連2回又は擬似連3回)と決定された場合における、アイテムの有無等の決定割合(一例)を示している。

【0253】

図8-16(A)は、ノーマルリーチ(はずれ)、擬似連有の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図8-16(B)は、ノーマルリーチ(大当たり)、擬似連有の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図8-17(A)は、スーパーリーチ(はずれ)、擬似連有の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図8-17(B)は、スーパーリーチ(大当たり)、擬似連有、かつ、キャンセルカードの取得枚数が0~2枚の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図8-17(C)は、スーパーリーチ(大当たり)、擬似連有、かつ、キャンセルカードの取得枚数が3枚の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。

【0254】

図8-17(B)及び図8-17(C)における「キャンセルカードの取得枚数」とは、バトル成り上がりターゲットとしたキャンセルカードの取得枚数と、救済をターゲットとしたキャンセルカードの取得枚数と、を合わせたキャンセルカードの取得枚数である。つまり、擬似連以外をターゲットとして取得されるキャンセルカードの取得枚数である。スーパーリーチ(大当たり)におけるバトル演出では、バトル成り上がりも、救済演出も実行される場合がある。バトル成り上がりターゲットとしたキャンセルカードの取得枚数は0~2枚(図8-15参照)であり、救済をターゲットとしたキャンセルカードの取得枚数は0~1枚である(図8-14参照)。つまり、スーパーリーチ(大当たり)の場合には、擬似連以外をターゲットとして取得されるキャンセルカードは0~3枚である。仮に、擬似連以外をターゲットとしてキャンセルカードを3枚取得し、かつ、擬似連をターゲットとしてキャンセルカードを1枚取得した場合、キャンセルカードの取得枚数は合計4枚となるが、4枚のキャンセルカードを取得したということは、救済をターゲットとしたキャンセルカードを取得したことになり、救済演出が実行されることが比較的早い段階において先バレする。この先バレを防止するため、図8-17(B)の如く「キャンセルカードの取得枚数が0~2枚の場合」にはキャンセルカードの取得を許容する一方、図8-17(C)の如く「キャンセルカードの取得枚数が3枚の場合」にはキャンセルカードの取得を制限(0%)にしている。

【0255】

なお、スーパーリーチ(はずれ)におけるバトル演出では、救済演出は実行されないため、擬似連以外をターゲットとして取得されるキャンセルカードは0~2枚である。従っ

10

20

30

40

50

て、先バレは生じないため、制限を行っていない。また、ノーマルリーチ（はずれ、大当り）では、バトル演出自体が行われないため、制限を行っていない。

【0256】

図8-16及び図8-17において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「使用の有無」は、擬似連におけるアイテム（アップカード、キャンセルカード）の使用の有無である。決定内容の欄における「使用無」は、擬似連の実行に際しアイテムを使用しない旨を示し、決定内容の欄における「使用有」は、擬似連の実行に際しアイテムを使用する旨を示している。

【0257】

図8-16及び図8-17において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「取得の有無」は、擬似連の実行に際しアイテムを使用する場合の該アイテムの取得（ストック）の有無である。決定内容の欄における「取得無」は、使用の有無が「使用有」の場合において、使用するアイテムを取得（ストック）しない旨を示し、決定内容の欄における「取得有」は、使用の有無が「使用有」の場合において、使用するアイテムを取得（ストック）する旨を示している。

【0258】

図8-16及び図8-17において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「種類」は、擬似連の実行に際し使用するアイテムを取得する場合の該アイテムの種類である。決定内容の欄における「アップカード」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、アップカードを取得する旨を示し、決定内容の欄における「キャンセルカード」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、キャンセルカードを取得する旨を示している。

【0259】

図8-16及び図8-17において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「取得のタイミング」は、擬似連の実行に際し使用するアイテムを取得する場合の該取得のタイミングである。決定内容の欄における「変動開始直後」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、変動開始直後に取得する旨を示し、決定内容の欄における「リーチ直後」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、リーチ直後に取得する旨を示している。

【0260】

図8-16及び図8-17において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数」欄の「取得数」は、擬似連の実行に際し使用するアイテムを取得する場合の該取得の数量である。決定内容の欄における「1枚」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、1枚のカード（アップカード又はキャンセルカード）を取得する旨を示している。

【0261】

つまり、図8-16（A）（図8-16（B）、図8-17（A）～図8-17（C）も同様）における、決定内容の欄の決定項目（「使用無」、「使用有、取得無」、「使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚」、「使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚」、「使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚」、「使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚」）のうち、「使用無」は、擬似連の実行に際し、アップカードもキャンセルカードも使用しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）することなく、また、擬似連の実行に際しアイテムを使用することなく、単に擬似連の実行する旨を示している。なお、図8-9（A）→（B）→（C）→（D）→（E3）→（F3）の流れは、単に擬似連が実行される場合の演出動作例である。

【0262】

なお、スーパーリーチ（図8-17（A）～図8-17（C））では、擬似連2回や擬似連3回となる場合があるが（図8-3参照）、擬似連2回の場合には、1回目も2回目もアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。擬似連3回の場合には、1回目も2回目

10

20

30

40

50

も3回目もアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。

【0263】

「使用有，取得無」は、擬似連の実行に際し、アイテムは使用するが、使用するアイテムは取得（ストック）しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）せずに、擬似連の実行に際し、アイテムを使用する旨を示している。なお、使用するアイテムは、アップカードである。

【0264】

なお、スーパーリーチ（図8-17（A）～図8-17（C））では、擬似連2回や擬似連3回となる場合があるが（図8-3参照）、擬似連2回の場合には、1回目はアイテム（アップカード）を使用して擬似連を実行し、2回目はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。擬似連3回の場合には、1回目はアイテム（アップカード）を使用して擬似連を実行し、2回目と3回目はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。

10

【0265】

「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」は、擬似連の実行に関連し、変動開始直後に1枚のアップカードを取得（ストック）し、擬似連の実行に際し、該アップカードを使用する旨を示している。

【0266】

なお、スーパーリーチ（図8-17（A）～図8-17（C））では、擬似連2回や擬似連3回となる場合があるが（図8-3参照）、擬似連2回の場合には、1回目はストックしているアップカードを使用して擬似連を実行し、2回目はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。擬似連3回の場合には、1回目はストックしているアップカードを使用して擬似連を実行し、2回目と3回目はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。

20

【0267】

「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」は、擬似連の実行に関連し、リーチ直後に1枚のアップカードを取得（ストック）し、擬似連の実行に際し、該アップカードを使用する旨を示している。

【0268】

なお、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚」の場合も、上記「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」の場合と同様、擬似連2回、3回の場合には、1回目はストックしているアップカードを使用して擬似連を実行し、以降はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。

30

【0269】

「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」は、擬似連の実行に関連し、変動開始直後に1枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、擬似連の実行に際し、該キャンセルカードを使用する旨を示している。

【0270】

なお、スーパーリーチ（図8-17（A）～図8-17（C））では、擬似連2回や擬似連3回となる場合があるが（図8-3参照）、擬似連2回の場合には、1回目はストックしているキャンセルカードを使用して擬似連を実行し、2回目はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。擬似連3回の場合には、1回目はストックしているキャンセルカードを使用して擬似連を実行し、2回目と3回目はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。

40

【0271】

「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」は、擬似連の実行に関連し、リーチ直後に1枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、擬似連の実行に際し、該キャンセルカードを使用する旨を示している。

【0272】

なお、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」の場合も、上記「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」の場合と同様、擬似連2回、3回の場合には、1回目はストックしているキャンセルカードを使用して擬似連を実行し、

50

以降はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。

【0273】

図8-16(A)に示す例によれば、ノーマルリーチ（はずれ）、擬似連有の場合には、決定内容の欄の決定項目を表に示す割合で決定する。図8-16(B)に示す例によれば、ノーマルリーチ（大当たり）、擬似連有の場合には、決定内容の欄の決定項目を表に示す割合で決定する。図8-17(A)に示す例によれば、スーパーリーチ（はずれ）、擬似連有の場合には、決定内容の欄の決定項目を表に示す割合で決定する。図8-17(B)に示す例によれば、スーパーリーチ（大当たり）、擬似連有、かつ、キャンセルカードの取得枚数が0～2枚の場合には、決定内容の欄の決定項目を表に示す割合で決定する。図8-17(C)に示す例によれば、スーパーリーチ（大当たり）、擬似連有、かつ、キャンセルカードの取得枚数が3枚の場合には、決定内容の欄の決定項目を表に示す割合で決定する。

10

【0274】

図8-16、17に示す例によれば、擬似連を実行する際にアップカードが使用される場合もキャンセルカードが使用される場合もある。また、擬似連を実行する際にアップカードもキャンセルカードも使用されない場合もある。一例として、図8-16(A)に示す例の場合（ノーマルリーチ（はずれ）の場合）には、擬似連を実行する場合において、擬似連の実行に際し、アップカードが使用される割合は85%、キャンセルカードが使用される割合は10%、アップカードもキャンセルカードも使用されない割合は5%である。

【0275】

また、擬似連を実行する際に使用するアイテム（アップカード、キャンセルカード）を、取得（ストック）する場合も、取得しない場合（取得しないで使用する場合）もある。一例として、図8-16(A)に示す例の場合（ノーマルリーチ（はずれ）の場合）には、擬似連を実行する際にアイテム（アップカード、キャンセルカード）を使用する場合において、該アイテムを取得する割合は約87%（83/95）、該アイテムを取得しない割合は約13%（12/95）である。

20

【0276】

また、擬似連を実行する際に使用するアイテム（アップカード、キャンセルカード）を取得する場合において、該アイテム（アップカード、キャンセルカード）を、変動開始直後に取得する場合も、リーチ直後に取得する場合もある。一例として、図8-16(A)に示す例の場合（ノーマルリーチ（はずれ）の場合）には、擬似連を実行する際に使用するアイテム（アップカード、キャンセルカード）を取得する場合において、変動開始直後に取得する割合は約34%（28/83）、リーチ直後に取得する割合は約66%（55/83）である。

30

【0277】

図8-18及び図8-19は、各種のタイミングを説明する説明図である。具体的には、図8-18(A)及び図8-18(B)は、スーパーリーチ（はずれ）となる可変表示における、各種演出の実行タイミング等を説明する説明図である。図8-18(B)は図8-18(A)の続きである。

【0278】

図8-18(A)において、T0は、可変表示の開始タイミングである。T1は、アイテム（アップカード、キャンセルカード）を「変動開始直後（図8-14～図8-17参照）」に取得する場合（ストック）における、該アイテムの取得のタイミングである。取得したアイテムは表示されるため、T1は、アイテムを「変動開始直後」に取得する場合における、該アイテムの表示のタイミングでもある。T2は、リーチとなるタイミングである。T3は、アイテムを「リーチ直後（図8-14～図8-17参照）」に取得する場合（ストック）における、該アイテムの取得のタイミングである。取得したアイテムは表示されるため、T3は、アイテムを「リーチ直後」に取得する場合における、該アイテムの表示のタイミングでもある。

40

【0279】

50

T 4 は、アイテムを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、擬似連図柄以外の図柄（通常の図柄、非擬似連図柄）が仮停止するタイミングである。アイテムを使用した擬似連予告演出を行う場合には、アイテムの使用によって擬似連図柄を仮停止させるため、アイテムを使用する前の段階では通常の図柄を停止させる（図 8 - 9（F 1）、図 8 - 10 参照）。

【0280】

T 5 ~ T 6 は、アイテムを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、アイテムが発動（使用）されることを示唆する発動演出（発動画像 0 1 1 S H H D 1 や発動画像 0 1 1 S H H D 2 を表示する演出。図 8 - 10（G 4）、図 8 - 10（G 5）参照）の実行期間である。アイテムを使用した擬似連予告演出を行う場合には、アイテムの使用前に発動演出を実行する。なお、図 8 - 10（G 4）は、アップカードを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、発動演出の実行期間における表示例である。図 8 - 10（G 5）は、キャンセルカードを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、発動演出の実行期間における表示例である。

10

【0281】

T 7 ~ T 8 は、アイテムを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、アイテムの使用期間である。なお、図 8 - 10（H 4）及び図 8 - 10（I 4）は、アップカードを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、アップカードの使用期間における表示例である。また、図 8 - 10（H 5）及び図 8 - 10（I 5）は、キャンセルカードを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、キャンセルカードの使用期間における表示例である。

20

【0282】

T 9 は、アイテムを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、擬似連図柄以外の図柄の変化（移動、破壊等）が開始するタイミングである。つまり、T 7 ~ T 8 にて使用されたアイテムが、T 4 にて仮停止表示させた擬似連図柄以外の図柄に作用し、該図柄の変化（移動、破壊等）が開始するタイミングである。なお、図 8 - 10（J 4）は、アップカードが、擬似連図柄以外の図柄「6」に作用し、該図柄「6」が移動しているときの表示例である。図 8 - 10（J 5）は、キャンセルカードが、擬似連図柄以外の図柄「6」に作用し、該図柄「6」が破壊されているときの表示例である。

【0283】

30

T 10 は、擬似連予告演出が行われる場合における、擬似連図柄が仮停止するタイミングである。つまり、擬似連有（擬似連 1 回、擬似連 2 回、擬似連 3 回）における 1 回目の擬似連図柄が仮停止するタイミングである。なお、図 8 - 10（L 4）は、アップカードの作用によって擬似連図柄以外の図柄である図柄「6」が移動し、擬似連図柄が仮停止したときの表示例である。図 8 - 10（L 5）は、キャンセルカードの作用によって擬似連図柄以外の図柄である図柄「6」が破壊され、擬似連図柄が仮停止したときの表示例である。

【0284】

T 11 は、擬似連予告演出が行われる場合における、再可変表示が開始するタイミングである。つまり、擬似連有（擬似連 1 回、擬似連 2 回、擬似連 3 回）における擬似連図柄の 1 回目の仮停止後に再可変表示するタイミングである。

40

【0285】

T 12 は、擬似連予告演出が行われる場合における、擬似連図柄が仮停止するタイミングである。つまり、擬似連有（擬似連 2 回、擬似連 3 回）における 2 回目の擬似連図柄が仮停止するタイミングである。T 13 は、擬似連予告演出が行われる場合における、再可変表示が開始するタイミングである。つまり、擬似連有（擬似連 2 回、擬似連 3 回）における擬似連図柄の 2 回目の仮停止後に再可変表示するタイミングである。

【0286】

T 14 は、擬似連予告演出が行われる場合における、擬似連図柄が仮停止するタイミングである。つまり、擬似連有（擬似連 3 回）における 3 回目の擬似連図柄が仮停止するタ

50

イミングである。T 1 5 は、擬似連予告演出が行われる場合における、再可変表示が開始するタイミングである。つまり、擬似連有（擬似連 3 回）における擬似連図柄の 3 回目の仮停止後に再可変表示するタイミングである。T 1 6 は、スーパーリーチに発展するタイミングである。

【0 2 8 7】

T 1 7 は、弱バトルのタイトル（弱タイトル）の表示を開始するタイミングである。つまり、T 1 7 は、弱バトルが実行される場合、又は、中バトル又は強バトルが実行される場合であって弱タイトルを表示する場合において、弱タイトルの表示を開始するタイミングである。

【0 2 8 8】

T 1 8 ～T 1 9 は、アイテムを使用したバトル成り上がり（弱バトル→中バトル）が行われる場合における、アイテムが発動（使用）されることを示唆する発動演出（発動画像 0 1 1 S H H D 1 や発動画像 0 1 1 S H H D 2 を表示する演出。図 8 - 1 2 （B 3）、図 8 - 1 2 （B 4）参照）の実行期間である。アイテムを使用したバトル成り上がり（弱バトル→中バトル）を行う場合には、アイテムの使用前に発動演出を実行する。なお、図 8 - 1 2 （B 3）は、アップカードを使用したバトル成り上がりが行われる場合における、発動演出の実行期間における表示例である。図 8 - 1 2 （B 4）は、キャンセルカードを使用したバトル成り上がりが行われる場合における、発動演出の実行期間における表示例である。

【0 2 8 9】

T 2 0 ～T 2 1 は、アイテムを使用したバトル成り上がり（弱バトル→中バトル）が行われる場合における、アイテムの使用期間である。なお、図 8 - 1 2 （C 3）及び図 8 - 1 2 （D 3）は、アップカードを使用したバトル成り上がり（弱バトル→中バトル）が行われる場合における、アップカードの使用期間における表示例である。また、図 8 - 1 2 （C 4）及び図 8 - 1 2 （D 4）は、キャンセルカードを使用したバトル成り上がり（弱バトル→中バトル）が行われる場合における、キャンセルカードの使用期間における表示例である。

【0 2 9 0】

T 2 2 は、アイテムを使用したバトル成り上がり（弱バトル→中バトル）が行われる場合における、弱タイトルの変化が開始するタイミングである。つまり、T 2 0 ～T 2 1 にて使用されたアイテムが、T 1 7 にて表示させた弱タイトルに作用し、該弱タイトルの変化が開始するタイミングである。なお、図 8 - 1 2 （E 3）は、アップカードが、弱タイトルに作用し、該弱タイトルが弱中タイトルに変化したときの表示例である。図 8 - 1 2 （E 4）は、キャンセルカードが、弱タイトルに作用し、該弱タイトルが破壊されているときの表示例である。

【0 2 9 1】

T 2 3 は、中バトルのタイトル（中タイトル）の表示を開始するタイミングである。つまり、T 2 3 は、中バトルが実行される場合、又は、強バトルが実行される場合であって中タイトルを表示する場合において、中タイトルの表示を開始するタイミングである。

【0 2 9 2】

T 2 4 ～T 2 5 は、アイテムを使用したバトル成り上がり（中バトル→強バトル）が行われる場合における、アイテムが発動（使用）されることを示唆する発動演出の実行期間である。アイテムを使用したバトル成り上がり（中バトル→強バトル）を行う場合には、アイテムの使用前に発動演出を実行する。T 2 6 ～T 2 7 は、アイテムを使用したバトル成り上がり（中バトル→強バトル）が行われる場合における、アイテムの使用期間である。T 2 8 は、アイテムを使用したバトル成り上がり（中バトル→強バトル）が行われる場合における、中タイトルの変化が開始するタイミングである。つまり、T 2 6 ～T 2 7 にて使用されたアイテムが、T 2 3 にて表示させた中タイトルに作用し、該中タイトルの変化が開始するタイミングである。

【0 2 9 3】

10

20

30

40

50

T 2 9 は、強バトルのタイトル（強タイトル）の表示を開始するタイミングである。つまり、T 2 9 は、強バトルが実行される場合において、強タイトルの表示を開始するタイミングである。T 3 0 は、バトル演出の実行を開始するタイミングである。T 3 1 ～ T 3 2 は、役物（可動体 0 1 1 S H 3 2）の動作期間である。T 4 1 は、バトル演出の結果表示（敗北）の表示を開始するタイミングである。T 4 2 は、バトル演出の実行を終了するタイミングである。T 4 3 は、可変表示の終了タイミングである。

【 0 2 9 4 】

図 8 - 1 8 （ A ） 及び 図 8 - 1 9 （ A ） は、スーパーリーチ（大当たり）となる可変表示（救済演出無）における、各種演出の実行タイミング等を説明する説明図である。図 8 - 1 9 （ A ） は 図 8 - 1 8 （ A ） の 続 き で あ る。

10

【 0 2 9 5 】

図 8 - 1 8 （ B ） と、図 8 - 1 9 （ A ） とに示すように、スーパーリーチ（はずれ）となる可変表示と、スーパーリーチ（大当たり）となる可変表示（救済演出無）となる可変表示とは、スーパーリーチ（はずれ）となる可変表示ではバトル演出の結果表示として敗北が表示され、はずれ図柄が表示されるのに対し（図 8 - 1 8 （ B ） の T 4 1、T 4 2）、スーパーリーチ（大当たり）となる可変表示（救済演出無）ではバトル演出の結果表示として勝利が表示され、大当たり図柄が表示される（図 8 - 1 9 （ A ） の T 4 1、T 4 2）点異なる。

【 0 2 9 6 】

図 8 - 1 8 （ A ） 及び 図 8 - 1 9 （ B ） は、スーパーリーチ（大当たり）となる可変表示（救済演出有）における、各種演出の実行タイミング等を説明する説明図である。図 8 - 1 9 （ B ） は 図 8 - 1 8 （ A ） の 続 き で あ る。

20

【 0 2 9 7 】

図 8 - 1 9 （ A ） と、図 8 - 1 9 （ B ） とに示すように、スーパーリーチ（大当たり）となる可変表示（救済演出無）となる可変表示と、スーパーリーチ（大当たり）となる可変表示（救済演出有）となる可変表示とは、T 3 3 ～ T 4 0 における表示、演出等の有無が異なる。図 8 - 1 9 （ B ） において、T 3 3 は、アイテム（具体的にはキャンセルカード）を使用した救済が行われる場合における、バトル演出の結果表示（敗北）の表示を開始するタイミングである。

【 0 2 9 8 】

T 3 4 ～ T 3 5 は、アイテムを使用した救済が行われる場合における、アイテムが発動（使用）されることを示唆する発動演出（発動画像 0 1 1 S H H D 2 を表示する演出。図 8 - 1 3 （ B 2 ） 参照）の実行期間である。なお、図 8 - 1 3 （ B 2 ） は、キャンセルカードを使用した救済が行われる場合における、発動演出の実行期間における表示例である。T 3 6 ～ T 3 7 は、アイテムを使用した救済が行われる場合における、アイテムの使用期間である。なお、図 8 - 1 3 （ C 2 ） 及び 図 8 - 1 3 （ D 2 ） は、キャンセルカードを使用した救済が行われる場合における、キャンセルカードの使用期間における表示例である。

30

【 0 2 9 9 】

T 3 8 は、アイテムを使用した救済が行われる場合における、バトル演出の結果表示（敗北）の変化が開始するタイミングである。つまり、T 3 6 ～ T 3 7 にて使用されたアイテムが、T 3 3 にて表示させた表示結果（敗北）に作用し、該表示結果（敗北）の変化が開始するタイミングである。なお、図 8 - 1 3 （ E 2 ） は、キャンセルカードが、表示結果（敗北）に作用し、該表示結果（敗北）が破壊されているときの表示例である。T 3 9 ～ T 4 0 は、アイテムを使用した救済が行われる場合における、救済演出の実行期間である。なお、図 8 - 1 3 （ F 2 ） は、キャンセルカードを使用した救済が行われる場合における、救済演出の実行期間における表示例である。

40

【 0 3 0 0 】

なお、図 8 - 1 8 （ B ） の T 4 1 における結果表示（敗北）と、図 8 - 1 9 （ B ） の T 3 3 における結果表示（敗北）とが、少なくともアイテム以外では、遊技者が容易に区別

50

できないようにすることが好ましい。つまり、バトル演出の結果表示（敗北）を表示したときに、当該結果表示（敗北）について遊技者が、スーパーリーチ（はずれ）となる可変表示における結果表示（敗北）であるか、スーパーリーチ（大当たり）となる可変表示（救済演出有）となる可変表示における結果表示（敗北）であるかを、アイテムの有無等によって判別するのなら兎も角、アイテム以外のものによって判別できてしまうと、興味が低下するため、容易に区別できないようにすることが好ましい。

【0301】

例えば、スーパーリーチ（はずれ）となる可変表示における結果表示（敗北）迄の時間（T0～T41）と、スーパーリーチ（大当たり）となる可変表示（救済演出有）となる可変表示における結果表示（敗北）迄の時間（T0～T33）との差が体感的にあまりわからないようにしてもよい。一例として、特図変動時間が130秒である弱バトルのスーパーリーチの場合、変動パターン#13（弱バトル（はずれ））かつ、バトル演出パターン「BP-J-L1」の場合には、変動開始から125秒後に結果表示（敗北）を表示し、変動パターン#18（弱バトル（大当たり））かつ、救済有のバトル演出パターン「BP-J-W3」では変動開始から115秒後に結果表示（敗北）を表示するようにしてもよい。また、特図変動時間が140秒である中バトルのスーパーリーチの場合、変動パターン#14（中バトル（はずれ））かつ、バトル演出パターン「BP-T-L1」の場合には、変動開始から135秒後に結果表示（敗北）を表示し、変動パターン#19（弱バトル（大当たり））かつ、救済有のバトル演出パターン「BP-J-W5」では変動開始から125秒後に結果表示（敗北）を表示するようにしてもよい。また、特図変動時間が150秒である強バトルのスーパーリーチの場合、変動パターン#15（強バトル（はずれ））かつ、バトル演出パターン「BP-K-L1」の場合には、変動開始から145秒後に結果表示（敗北）を表示し、変動パターン#20（弱バトル（大当たり））かつ、救済有のバトル演出パターン「BP-J-W7」では変動開始から135秒後に結果表示（敗北）を表示するようにしてもよい。

【0302】

図8-20及び図8-21は、各種のタイミングの具体例である。図8-20は、変動パターンとして「変動パターン#14」を決定し（図8-2（B）参照）、擬似連について擬似連有（擬似連1回）を決定し（図8-3参照）、バトル演出パターンとしては「BP-T-L3（弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→バトル（敗））」を決定し（図8-4（C）、図8-7（B）参照）、バトル成り上がりターゲットとしたアイテム等として「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」を決定し（図8-15（A）参照）、擬似連をターゲットとしたアイテム等として「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚」を決定した場合（図8-17（A）参照）の各種のタイミングを示している。なお、図8-20（A）→図8-20（B）である。また、図8-20の説明において、図8-18及び図8-19において説明した内容については一部又は全部を省略する。

【0303】

図8-20（A）において、T1は、擬似連をターゲットとしたアップカード1枚と、バトル成り上がりターゲットとしたキャンセルカード1枚とが、取得（表示）されるタイミングである。図8-20（A）において、T5～T6は、アップカードが発動（使用）されることを示唆する発動演出の実行期間である。T7～T8は、アップカードの使用期間である。T9は、アップカードが、擬似連図柄以外の図柄に作用し、該図柄の変化（移動）が開始するタイミングである。図8-20（B）において、T18～T19は、キャンセルカードが発動（使用）されることを示唆する発動演出の実行期間である。T20～T21は、キャンセルカードの使用期間である。T22は、キャンセルカードが、弱タイトルに作用し、該弱タイトルの変化（破壊）が開始するタイミングである。

【0304】

図8-21は、変動パターンとして「変動パターン#20」を決定し（図8-2（B）参照）、擬似連について擬似連有（擬似連3回）を決定し（図8-3参照）、バトル演出

パターンとしては「B P - K - W 8 (中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(敗)→救済(勝))」を決定し(図8-5(B)、図8-7(C)参照)、救済をターゲットとしたアイテム等として「使用有, 取得有, キャンセルカード, 変動開始直後, 1枚」を決定し(図8-14参照)、バトル成り上がりターゲットとしたアイテム等として「使用有, 取得無」を決定し(図8-15(B)参照)、擬似連をターゲットとしたアイテム等として「使用有, 取得有, アップカード, リーチ直後, 1枚」を決定した場合(図8-17(B)参照)の各種のタイミングを示している。なお、図8-21(A)→図8-21(B)である。また、図8-21の説明において、図8-18及び図8-19において説明した内容については一部又は全部を省略する。

【0305】

図8-21(A)において、T1は、救済をターゲットとしたキャンセルカード1枚が取得(表示)されるタイミングである。T3は、擬似連をターゲットとしたアップカード1枚が取得(表示)されるタイミングである。図8-21(A)において、T5~T6は、アップカードが発動(使用)されることを示唆する発動演出の実行期間である。T7~T8は、アップカードの使用期間である。T9は、アップカードが、擬似連図柄以外の図柄に作用し、該図柄の変化(移動)が開始するタイミングである。

【0306】

図8-21(B)において、T24~T25は、アップカードが発動(使用)されることを示唆する発動演出の実行期間である。T26~T27は、アップカードの使用期間である。なお、当該アップカードはストックされていないものである。図8-21(B)において、T34~T35は、キャンセルカードが発動(使用)されることを示唆する発動演出の実行期間である。T36~T37は、キャンセルカードの使用期間である。T38は、キャンセルカードが、結果表示(はずれ)に作用し、該結果表示(はずれ)の変化(破壊)が開始するタイミングである。

【0307】

図8-22及び図8-23は、図9に示す演出制御プロセス処理におけるS171の可変表示開始設定処理において実行される演出決定処理の一例を示すフローチャートである。なお、図8-23のフローチャートは、図8-22のフローチャートの続きである。

【0308】

図8-22に示す演出決定処理において、演出制御用CPU120は、変動パターンが非リーチ(変動パターン#10, #11)又は小当り(変動パターン#16)であるか否かを判定する(ステップ011SHS100)。変動パターンが非リーチ又は小当りであると判定した場合(ステップ011SHS100; YES)、本フローチャートは終了する。非リーチ又は小当りでないと判定した場合(ステップ011SHS100; NO)、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ(変動パターン#13~#15, #18~#20)であるか否かを判定する(ステップ011SH101)。

【0309】

ステップ011SH101において、変動パターンがスーパーリーチでないと判定した場合(ステップ011SHS101; NO)、つまり変動パターンがノーマルリーチ(変動パターン#12, #17)であると判定した場合、演出制御用CPU120は、擬似連の有無、擬似連回数を決定する(ステップ011SHS102)。具体的には、演出制御用CPU120は、図8-3に示す割合で決定する。続いて、演出制御用CPU120は、決定内容(擬似連有無、擬似連回数)を設定する(ステップ011SHS103)。

【0310】

ステップ011SHS103に続いて、演出制御用CPU120は、擬似連ありか否かを判定する(ステップ011SHS104)。つまり、ステップ011SHS102において擬似連有と決定したか否かを判定する。擬似連ありでないと判定した場合(ステップ011SHS104; NO)、つまり擬似連なしと判定した場合、本フローチャートは終了する。

【0311】

ステップ011SH104において、擬似連ありであると判定した場合（ステップ011SHS104；YES）、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて、擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等を決定する（ステップ011SHS105）。具体的には、変動パターンがノーマルリーチ（はずれ）（変動パターン#12）である場合には、演出制御用CPU120は、図8-16（A）に示す割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチ（大当たり）（変動パターン#17）である場合には、演出制御用CPU120は、図8-16（B）に示す割合で決定する。続いて、演出制御用CPU120は、決定内容（擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等）を設定する（ステップ011SHS106）。そして、本フローチャートは終了する。

【0312】

ステップ011SH101において、変動パターンがスーパーリーチであると判定した場合（ステップ011SHS101；YES）、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて、擬似連の有無、擬似連回数を決定する（図8-23のステップ011SHS110）。具体的には、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ（弱バトル）（変動パターン#13，#18）である場合には、図8-3に示す割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ（中バトル）（変動パターン#14，#19）である場合には、図8-3に示す割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ（強バトル）（変動パターン#15，#20）である場合には、図8-3に示す割合で決定する。続いて、演出制御用CPU120は、決定内容（擬似連有無、擬似連回数）を設定する（ステップ011SHS111）。

【0313】

ステップ011SHS111に続いて、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて、バトル演出パターン（図8-4、図8-5参照）を決定する（ステップ011SHS112）。具体的には、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ（弱バトル）はずれ（変動パターン#13）である場合には、図8-7（A）に示す割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ（弱バトル）大当たり（変動パターン#18）である場合には、図8-7（A）に示す割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ（中バトル）はずれ（変動パターン#14）である場合には、図8-7（B）に示す割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ（中バトル）大当たり（変動パターン#19）である場合には、図8-7（B）に示す割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ（強バトル）はずれ（変動パターン#15）である場合には、図8-7（C）に示す割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ（強バトル）大当たり（変動パターン#20）である場合には、図8-7（C）に示す割合で決定する。

【0314】

ステップ011SHS112に続いて、演出制御用CPU120は、決定内容（バトル演出パターン）を設定する（ステップ011SHS113）。

【0315】

ステップ011SHS113に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ011SHS112において決定したバトル演出パターンが、救済を含むバトル演出パターン（図8-4、図8-5の「救済（勝）」を含むバトル演出パターン）であるか否かを判定する（ステップ011SHS114）。換言すれば、ステップ011SHS112において、救済演出を実行するバトル演出パターンを決定したか否かを判定する。なお、図8-4及び図8-5に示したバトル演出パターンのうち、図8-4（B）のバトル演出パターン「BP-J-W3」、「BP-J-W4」の2つ、図8-4（D）のバトル演出パターン「BP-T-W5」～「BP-T-W8」の4つ、図8-5（B）のバトル演出パターン「BP-K-W7」～「BP-K-W12」の6つが、救済を含むバトル演出パターンである。

【0316】

ステップ011SHS114において、救済を含むバトル演出パターンであると判定した場合（ステップ011SHS114；YES）、演出制御用CPU120は、救済をターゲットとしたアイテムの有無等を決定する（ステップ011SHS115）。具体的には、演出制御用CPU120は、図8-14に示す割合で決定する。続いて、演出制御用CPU120は、決定内容（救済をターゲットとしたアイテムの有無等）を設定する（ステップ011SHS116）。

【0317】

一方、ステップ011SHS114において、救済を含むバトル演出パターンではないと判定した場合（ステップ011SHS114；NO）、ステップ011SHS115、ステップ011SHS116の処理を実行せずに、ステップ011SHS117に進む。

【0318】

ステップ011SHS114（NO）又はステップ011SHS116に続いて、演出制御用CPU120は、ステップ011SHS112において決定したバトル演出パターンが、バトル成り上がりを含むバトル演出パターン（図8-4、図8-5の「弱タイトル→中タイトル」、「中タイトル→強タイトル」の少なくとも一方を含むバトル演出パターン）であるか否かを判定する（ステップ011SHS117）。換言すれば、ステップ011SHS112において、バトル成り上がりを実行するバトル演出パターンを決定したか否かを判定する。

【0319】

ステップ011SHS117において、バトル成り上がりを含むバトル演出パターンであると判定した場合（ステップ011SHS117；YES）、演出制御用CPU120は、バトル演出パターン（バトル成り上がり回数）と、救済をターゲットとしたアイテム（キャンセルカードの有無）と、に基づいて、バトル成り上りをターゲットとしたアイテムの有無等を決定する（ステップ011SHS118）。具体的には、演出制御用CPU120は、バトル成り上がり回数1回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無である場合には、図8-15（A）に示す割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、バトル成り上がり回数1回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有である場合には、図8-15（B）に示す割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、バトル成り上がり回数2回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無である場合には、図8-15（C）に示す割合で決定する。また、演出制御用CPU120は、バトル成り上がり回数2回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有である場合には、図8-15（D）に示す割合で決定する。続いて、演出制御用CPU120は、決定内容（バトル成り上りをターゲットとしたアイテムの有無等）を設定する（ステップ011SHS119）。

【0320】

一方、ステップ011SHS117において、バトル成り上がりを含むバトル演出パターンではないと判定した場合（ステップ011SHS117；NO）、ステップ011SHS118、ステップ011SHS119の処理を実行せずに、ステップ011SHS124に進む。

【0321】

ステップ011SHS117（NO）又はステップ011SHS119に続いて、演出制御用CPU120は、擬似連ありか否かを判定する（ステップ011SHS124）。つまり、ステップ011SHS110において擬似連有と決定したか否かを判定する。擬似連ありでないと判定した場合（ステップ011SHS124；NO）、つまり擬似連なしと判定した場合、本フローチャートは終了する。

【0322】

ステップ011SH124において、擬似連ありであると判定した場合（ステップ011SHS124；YES）、演出制御用CPU120は、変動パターンと、キャンセルカードの取得枚数（ステップ011SHS115の救済をターゲットとしたアイテム有無等

10

20

30

40

50

の決定におけるキャンセルカードの取得枚数と、ステップ 0 1 1 S H S 1 1 8 のバトル成り上がりターゲットとしたアイテム有無等の決定におけるキャンセルカードの取得枚数の合計)とに基づいて、擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等を決定する(ステップ 0 1 1 S H S 1 2 5)。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチ(はずれ)の場合(変動パターン# 1 3, # 1 4, # 1 5)には、図 8-17 (A) に示す割合で決定する。なお、スーパーリーチ(はずれ)の場合には、救済はないため、キャンセルカードの取得枚数は 3 枚になることはないため、スーパーリーチ(大当たり)のように、キャンセルカードの取得枚数が 0~2 枚の場合と、キャンセルカードの取得枚数が 3 枚の場合とを分けていない。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチ(大当たり)の場合(変動パターン# 1 8, # 1 9, # 2 0)、かつ、キャンセルカードの取得枚数が 0~2 枚の場合には、図 8-17 (B) に示す割合で決定する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチ(大当たり)の場合(変動パターン# 1 8, # 1 9, # 2 0)、かつ、キャンセルカードの取得枚数が 3 枚の場合には、図 8-17 (C) に示す割合で決定する。続いて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、決定内容(擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等)を設定する(ステップ 0 1 1 S H S 1 2 6)。そして、本フローチャートは終了する。

【0323】

図 8-24~図 8-27 は、特徴部 0 1 1 S H に係る演出動作例を示す図である。具体的には、図 8-24~図 8-27 は、図 8-20 (A) 及び図 8-20 (B) に示した例における、主要な場面を一例として示したものである。つまり、変動パターンは「変動パターン# 1 4 (スーパーリーチ(中バトル)はずれ)」であり、演出決定処理(図 8-22、図 8-23)において、擬似連について擬似連有(擬似連 1 回)を決定し、バトル演出パターンについて「B P-T-L 3 (弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→バトル(敗))」を決定し、バトル成り上がりターゲットとしたアイテム等について「使用有, 取得有, キャンセルカード, 変動開始直後, 1 枚」を決定し、擬似連をターゲットとしたアイテム等について「使用有, 取得有, アップカード, 変動開始直後, 1 枚」を決定した場合における、主要な場面を一例として示したものである。

【0324】

なお、図 8-24~図 8-27 において、図 8-24 (A) … (H) →図 8-25 (A) … (H) →図 8-26 (A) … (H) →図 8-27 (A) … (E) の順に遷移する。また、図 8-24 (A) (他図も同様。他図では符号省略)には、アクティブ表示の表示領域であるアクティブ表示領域 0 1 1 S H A H A と、アクティブ表示領域 0 1 1 S H A H A に表示されたアクティブ表示 0 1 1 S H A H と、が表示されている。

【0325】

図 8-24 (A) は、可変表示が開始された場面(図 8-20 (A) の T 0 の場面)である。図 8-24 (B) は、1 つのアップカード画像 0 1 1 S H U P C (1 枚のアップカード)と、1 つのキャンセルカード画像 0 1 1 S H C X L C (1 枚のキャンセルカード)とが表示(ストック)された場面(図 8-20 (A) の T 1 の場面)である。図 8-24 (C) は、リーチとなった場面(図 8-20 (A) の T 2 の場面)である。

【0326】

図 8-24 (D) ~図 8-24 (F) は、擬似連の煽り演出が行われ、擬似連図柄「再」とは異なる非擬似連図柄(通常図柄)「6」が停止表示した場面(図 8-20 (A) の T 4 直前~T 4 の場面)である。

【0327】

図 8-24 (G) ~図 8-24 (H) は、アップカードが発動(使用)されることを示唆する発動演出が行われている場面(図 8-20 (A) の T 5 ~T 6 の場面)である。具体的には、図 8-24 (G) は、アップカードが発動されることを示唆する発動画像 0 1 1 S H H D 1 が表示されるかを煽る場面である。図 8-24 (H) は、発動画像 0 1 1 S H H D 1 が表示された場面(図 8-20 (A) の T 6 の場面)である。なお、図 8-24 (G) では、例えば、発動画像 0 1 1 S H H D 1 をぼんやりと表示(例えば、焦点をぼか

して表示、半透明に表示、モノクロ色で表示等)している。図8-28(H)等においても同様である。また、キャンセルカードが発動されることを示唆する発動画像011SHHD2が表示されるかを煽る場面(図8-26(B)等)においても同様である。

【0328】

図8-25(A)～図8-25(C)は、アップカードが使用されている場面(図8-20(A)のT7～T8の場面)である。具体的には、図8-25(A)は、ストックされているアップカード画像011SHUPCの表示態様が、通常態様からストックが解かれる旨を予告する予告態様に変化した場面である。図8-25(B)は、アップカードが使用される旨の報知としてアップカード画像011SHUPCを画面中央に大きく表示した場面である。なお、図8-25(A)から図8-25(B)への変化について、例えば、図8-25(A)の位置のアップカード画像011SHUPCを一旦消去し、消去と同時に(又は消去後に)、図8-25(B)の位置にアップカード画像011SHUPCを表示してもよいし、図8-25(A)の位置から図8-25(B)の位置にアップカード画像011SHUPCを拡大しつつ移動させてもよい。図8-25(C)は、アップカード画像011SHUPCが仮停止図柄である図柄「6」に作用した場面である。なお、図8-25(B)から図8-25(C)への変化について、例えば、図8-25(B)の位置のアップカード画像011SHUPCを一旦消去し、消去と同時に(又は消去後に)、図8-25(C)の位置にアップカード画像011SHUPCを表示してもよいし、図8-25(B)の位置から図8-25(C)の位置にアップカード画像011SHUPCを縮小させつつ移動させてもよい。

【0329】

図8-25(D)～図8-25(F)は、アップカードが使用され、中図柄が1図柄分更新(UP)されて擬似連図柄「再」が仮停止する迄の場面(図8-20(A)のT9～T10の場面)である。具体的には、図8-25(D)は、アップカード画像011SHUPCが作用した図柄「6」が動き出した場面である。図8-25(E)は、擬似連図柄「再」が停止する直前の場面である。図8-25(F)は、擬似連図柄「再」が停止した場面である。図8-25(G)は、再可変表示が開始された場面(図8-20(A)のT11の場面)である。図8-25(H)は、スーパーリーチに発展した場面(図8-20(A)のT16の場面)である。

【0330】

図8-26(A)は、弱タイトル画像011SHJTが表示された場面(図8-20(B)のT17の場面)である。図8-26(B)～図8-26(C)は、キャンセルカードが発動(使用)されることを示唆する発動演出が行われている場面(図8-20(B)のT18～T19の場面)である。具体的には、図8-26(B)は、キャンセルカードが発動されることを示唆する発動画像011SHHD2が表示されるかを煽る場面である。図8-26(C)は、発動画像011SHHD2が表示された場面(図8-20(B)のT19の場面)である。

【0331】

図8-26(D)～図8-26(F)は、キャンセルカードが使用されている場面(図8-20(B)のT20～T21の場面)である。具体的には、図8-26(D)は、ストックされているキャンセルカード画像011SHCLCの表示態様が、通常態様からストックが解かれる旨を予告する予告態様に変化した場面である。図8-26(E)は、キャンセルカードが使用される旨の報知としてキャンセルカード画像011SHCLCを画面中央に大きく表示した場面である。なお、図8-26(D)から図8-26(E)への変化について、例えば、図8-26(D)の位置のキャンセルカード画像011SHCLCを一旦消去し、消去と同時に(又は消去後に)、図8-26(E)の位置にキャンセルカード画像011SHCLCを表示してもよいし、図8-26(D)の位置から図8-26(E)の位置にキャンセルカード画像011SHCLCを拡大しつつ移動させてもよい。図8-26(F)は、キャンセルカード画像011SHCLCが弱タイトル画像011SHJTに作用した場面である。なお、図8-26(E)から図8-26(F)

F) への変化について、例えば、図 8-26 (E) の位置のキャンセルカード画像 011SHCXLC を一旦消去し、消去と同時に (又は消去後に)、図 8-26 (F) の位置にキャンセルカード画像 011SHCXLC を表示してもよいし、図 8-26 (E) の位置から図 8-26 (F) の位置にキャンセルカード画像 011SHCXLC を縮小させつつ移動させてもよい。

【0332】

図 8-26 (G) ~ 図 8-26 (H) は、キャンセルカードが使用され、弱タイトル画像 011SHJT が取り消されて中タイトル画像 011SHTT が表示される迄の場面 (図 8-20 (B) の T22 ~ T23 の場面) である。具体的には、図 8-26 (G) は、キャンセルカード画像 011SHCXLC が作用した弱タイトル画像 011SHJT が破壊されている場面である。図 8-26 (H) は、破壊された弱タイトル画像 011SHJT に代えて中タイトル画像 011SHTT が表示された場面である。

【0333】

図 8-27 (A) は、中バトルの開始を報知する中バトル開始画像 011SHTB S が表示された場面 (図 8-20 (B) の T30 の場面) である。図 8-27 (B) は、味方キャラとキャラ B との攻防の場面である。図 8-27 (C) は、味方キャラが敗北した場面である。図 8-27 (D) は、敗北を報知する LOSE 画像 011SHKH1 が表示された場面 (図 8-20 (B) の T41 の場面) である。図 8-27 (E) は、はずれ図柄が表示された場面 (図 8-20 (B) の T42 の場面) である。

【0334】

図 8-28 ~ 図 8-31 は、特徴部 011SH に係る演出動作例を示す図である。具体的には、図 8-28 ~ 図 8-31 は、図 8-21 (A) 及び図 8-21 (B) に示した例における、主要な場面を一例として示したものである。つまり、変動パターンは「変動パターン #20 (スーパーリーチ (強バトル) 大当り)」であり、演出決定処理 (図 8-22、図 8-23) において、擬似連について擬似連有 (擬似連 3 回) を決定し、バトル演出パターンについて「B P-K-W8 (中タイトル → 強タイトル → 強バトル開始 → 役物動作有 → バトル (敗) → 救済 (勝))」を決定し、救済をターゲットとしたアイテム等について「使用有, 取得有, キャンセルカード, 変動開始直後, 1 枚」を決定し、バトル成り上がりターゲットとしたアイテム等について「使用有, 取得無」を決定し、擬似連をターゲットとしたアイテム等について「使用有, 取得有, アップカード, リーチ直後, 1 枚」を決定した場合における、主要な場面を一例として示したものである。

【0335】

なお、図 8-28 ~ 図 8-33 において、図 8-28 (A) ... (H) → 図 8-29 (A) ... (H) → 図 8-30 (A) ... (H) → 図 8-31 (A) ... (H) → 図 8-32 (A) ... (H) → 図 8-33 (A) ... 1 (F) の順に遷移する。なお、図 8-28 ~ 図 8-33 の場面において、図 8-24 ~ 図 8-27 の場面と共通する場面については、説明の一部又は全部を省略する。

【0336】

図 8-28 (A) は、可変表示が開始された場面 (図 8-21 (A) の T0 の場面) である。図 8-28 (B) は、1 つのキャンセルカード画像 011SHCXLC (1 枚のキャンセルカード) が表示 (ストック) された場面 (図 8-21 (A) の T1 の場面) である。図 8-28 (C) は、リーチとなった場面 (図 8-21 (A) の T2 の場面) である。図 8-28 (D) は、1 つのアップカード画像 011SHUPC (1 枚のアップカード) が表示 (ストック) された場面 (図 8-21 (A) の T3 の場面) である。図 8-28 (E) ~ 図 8-28 (G) は、擬似連の煽り演出が行われ、擬似連図柄「再」とは異なる非擬似連図柄 (通常図柄) 「6」が停止表示した場面 (図 8-21 (A) の T4 直前 ~ T4 の場面) である。

【0337】

図 8-28 (H) ~ 図 8-29 (A) は、アップカードが発動 (使用) されることを示唆する発動演出が行われている場面 (図 8-21 (A) の T5 ~ T6 の場面) である。図

10

20

30

40

50

8-29 (B)～図8-29 (D)は、アップカードが使用されている場面 (図8-21 (A)のT7～T8の場面) である。図8-29 (E)～図8-29 (G)は、アップカードが使用され、中図柄が1図柄分更新 (UP) されて擬似連図柄「再」が仮停止する迄の場面 (図8-21 (A)のT9～T10の場面) である。図8-29 (H)は、再可変表示が開始された場面 (図8-21 (A)のT11の場面) である。

【0338】

図8-30 (A)～図8-30 (B)は、擬似連の煽り演出が行われ、擬似連図柄「再」が停止表示した場面 (図8-21 (A)のT11～T12の場面) である。図8-30 (C)は、再可変表示が開始された場面 (図8-21 (A)のT13の場面) である。図8-30 (D)～図8-30 (E)は、擬似連の煽り演出が行われ、擬似連図柄「再」が停止表示した場面 (図8-21 (A)のT13～T14の場面) である。図8-30 (F)は、再可変表示が開始された場面 (図8-21 (A)のT15の場面) である。図8-30 (G)は、スーパーリーチに発展した場面 (図8-21 (A)のT16の場面) である。図8-30 (H)は、中タイトル画像011SHTTが表示された場面 (図8-21 (B)のT23の場面) である。

【0339】

図8-31 (A)～図8-31 (B)は、アップカードが発動 (使用) されることを示唆する発動演出が行われている場面 (図8-21 (B)のT24～T25の場面) である。具体的には、図8-31 (A)は、アップカードが発動されることを示唆する発動画像011SHHD1が表示されるかを煽る場面である。図8-31 (B)は、発動画像011SHHD1が表示された場面 (図8-21 (B)のT25の場面) である。図8-31 (C)～図8-31 (E)は、アップカード (非ストック) が使用されている場面 (図8-21 (B)のT26～T27の場面) である。具体的には、図8-31 (C)は、ストックされていないアップカードが特別 (緊急) に使用 (発動) される旨を予告する緊急発動メッセージ011SHEMAが表示された場面である。図8-31 (D)は、アップカードが使用される旨の報知としてアップカード画像011SHUPCを画面中央に大きく表示した場面である。図8-31 (E)は、アップカード画像011SHUPCが中タイトル画像011SHTTに作用した場面である。

【0340】

図8-31 (F)～図8-31 (G)は、アップカードが使用され、中タイトル画像011SHTTが1段階更新 (UP) されて強タイトル画像011SHKTが表示される迄の場面 (図8-21 (B)のT28～T29の場面) である。具体的には、図8-31 (F)は、中強タイトル画像011SHTKT (中タイトル画像011SHTTと強タイトル画像011SHKTの中間の画像) が表示された場面である。なお、中タイトル画像011SHTTから中強タイトル画像011SHTKTへの変化について、例えば、中タイトル画像011SHTTを一旦消去し、消去と同時に (又は消去後に)、中強タイトル画像011SHTKTを表示してもよいし、星が2個から3個に増える様子 (過程) を、例えば3個目の星を一定時間点滅等させることによって認識し易く表示してもよい。図8-31 (G)は、強タイトル画像011SHTKTが表示された場面である。なお、中強タイトル画像011SHTKTから強タイトル画像011SHTKTへの変化について、例えば、中強タイトル画像011SHTKTを一旦消去し、消去と同時に (又は消去後に)、強タイトル画像011SHKTを表示してもよいし、敵キャラ名が変わる様子 (過程) を、例えば変更後の敵キャラ名を一定時間点滅等させることによって認識し易く表示してもよい。

【0341】

図8-31 (H)は、強バトルの開始を報知する強バトル開始画像011SHKBSが表示された場面 (図8-21 (B)のT30の場面) である。図8-32 (A)は、味方キャラとキャラCとの攻防の場面である。図8-32 (B)は、可動体011SH32が動作している場面 (図8-21 (B)のT31～T32の場面) である。図8-32 (C)は、味方キャラが敗北した場面である。図8-32 (D)は、敗北を報知するLOSE

画像011SHKH1が表示された場面（図8-21（B）のT33の場面）である。図8-32（E）～図8-32（F）は、キャンセルカードが発動（使用）されることを示唆する発動演出が行われている場面（図8-21（B）のT34～T35の場面）である。具体的には、図8-32（E）は、キャンセルカードが発動されることを示唆する発動画像011SHHD2が表示されるかを煽る場面である。図8-32（F）は、発動画像011SHHD2が表示された場面（図8-21（B）のT35の場面）である。

【0342】

図8-32（G）～図8-33（A）は、キャンセルカードが使用されている場面（図8-21（B）のT36～T37の場面）である。具体的には、図8-32（G）は、ストックされているキャンセルカード画像011SHCXLCの表示態様が、通常態様から

10

【0343】

図8-33（B）は、キャンセルカード画像011SHCXLCが作用したLOSE画像011SHKHが破壊されている場面（図8-21（B）のT38～T39の場面）である。図8-33（C）は、味方キャラがキャラCに反撃する場面である。図8-33（D）は、味方キャラが勝利した場面である。図8-33（E）は、勝利を報知するWIN画像011SHKH2が表示された場面（図8-21（B）のT41の場面）である。図8-33（F）は、大当たり図柄が表示された場面（図8-21（B）のT42の場面）である。

20

【0344】

なお、図8-31（A）～図8-33（E）に示す例は、ストック無で使用されるアイテム（図8-15における「使用有，取得無」にて使用されるアップカード）と、ストック中のアイテム（キャンセルカード）とは、異なる種類のアイテムであるため、当然、ストック中のアイテム（キャンセルカード）には変化はない。図示等は省略したが、仮に、ストック無で使用されるアイテムと、ストック中のアイテムとが、同一種類（アップカード）であった場合でも、同様に、ストック中のアイテム（アップカード）には変化はない。つまり、ストック中のアップカードが消費されずにアップカードが使用された格好になる。図8-31（C）～図8-33（E）の緊急発動メッセージ011SHEMAは、ストック無で使用されるアイテムの使用を報知するものであるが、ストック無で使用されるアイテムと、ストック中のアイテムとが、同一種類（アップカード）であるときには、ストック中のアイテム（アップカード）の非消費を報知するものでもある。

30

【0345】

また、図示等は省略したが、同一種類のアイテムを表示（ストック）する際には、例えば、数量が分かるように表示すればよい。一例として、2枚の場合には「×2」、3枚の場合には「×3」と表示してもよい。

【0346】

（特徴部011SHに係る遊技機に関する変形例について）

40

続いて、特徴部011SHに係る遊技機に関する変形例について説明する。

【0347】

（特徴部011SHの変形例1）

上記では、「擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合」において、ノーマルリーチ（はずれ）の場合もノーマルリーチ（大当たり）の場合も「使用無」の決定割合が同一（5%）である例を説明しているが（図8-16）、ノーマルリーチ（大当たり）の場合の方がノーマルリーチ（はずれ）の場合よりも「使用無」の決定割合を高くしてもよい。同様に、上記では、スーパーリーチ（はずれ）の場合もスーパーリーチ（大当たり）の場合も「使用無」の決定割合は同一（6%）である例を説明しているが（図8-17）、スーパーリーチ（大当たり）の場合の方がスーパーリーチ（はずれ）の場合よりも「使用無

50

」の決定割合を高くしてもよい。

【0348】

(特徴部011SHの変形例2)

上記では、「擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合」において、ノーマルリーチ(大当り)の場合の方がノーマルリーチ(はずれ)の場合よりも「使用有, 取得無」の決定割合が高い例を説明しているが(図8-16)、ノーマルリーチ(はずれ)の場合もノーマルリーチ(大当り)の場合も「使用無」の決定割合を同一にしてもよい。同様に、上記では、スーパーリーチ(大当り)の場合の方がスーパーリーチ(はずれ)の場合よりも「使用有, 取得無」の決定割合が高い例を説明しているが(図8-17)、スーパーリーチ(はずれ)の場合もスーパーリーチ(大当り)の場合も「使用有, 取得無」の決定割合を同一にしてもよい。

10

【0349】

(特徴部011SHの変形例3)

上記では、アップカードの発動(使用)前にはアップカードの発動を示唆する発動画像011SHHD1を表示し、キャンセルカードの発動前にはキャンセルカードの発動を示唆する発動画像011SHHD2を表示する例(すなわち、発動させるアイテムに応じて異なる発動演出を実行する例)を説明したが、発動させるアイテムによらずに共通の発動演出を実行してもよい。つまり、発動演出の演出態様によって発動するアイテムの種類が特定されないようにしてもよい。

【0350】

20

(特徴部011SHの変形例4)

上記では、アップカードが発動されることを示唆する発動画像011SHHD1が表示されるかを煽った場合には常に発動画像011SHHD1が表示される例を説明したが(図8-24(G)→図8-24(H)、図8-28(H)→図8-29(A)、図8-31(A)→図8-31(B))、発動画像011SHHD1が表示されるかを煽った後に発動画像011SHHD1が表示されない場合(ガセの煽り)があってもよい。つまり、発動画像011SHHD1が表示されない場合(ガセの場合)にも、発動画像011SHHD1が表示されるかを煽るようにしてもよい。同様に、上記では、キャンセルカードが発動されることを示唆する発動画像011SHHD2が表示されるかを煽った場合には常に発動画像011SHHD2が表示される例を説明したが(図8-26(B)→図8-26(C)、図8-32(E)→図8-32(F))、発動画像011SHHD2が表示されるかを煽った後に発動画像011SHHD2が表示されない場合(ガセの煽り)があってもよい。つまり、発動画像011SHHD2が表示されない場合(ガセの場合)にも、発動画像011SHHD2が表示されるかを煽るようにしてもよい。

30

【0351】

(特徴部011SHの変形例5)

上記では、取得(ストック)していないアイテムを使用する場合であっても発動演出を実行する例を説明したが(図8-21(B)のT24~T27、図8-31(A)~図8-31(E)参照)、取得(ストック)していないアイテムを使用する場合には発動演出を実行しないようにしてもよい。

40

【0352】

(特徴部011SHの変形例6)

上記では、擬似連有(擬似連1回)~擬似連有(擬似連3回)のいずれをターゲットとする場合であっても、ターゲットとして使用されるアイテムとしてアップカードもキャンセルカードも取得され得る例を説明したが、擬似連の回数に応じて取得され得るアイテムを異ならせてもよい。例えば、擬似連有(擬似連1回)をターゲットとする場合にはアップカードのみが取得され得るようにし、擬似連有(擬似連2回)又は擬似連有(擬似連3回)をターゲットとする場合にはアップカードもキャンセルカードも取得されるようにしてもよい(つまり、擬似連をターゲットとしてキャンセルカードが使用された場合には擬似連2回以上が確定するようにしてもよい)。

50

【0353】

(特徴部011SHの変形例7)

上記では、擬似連をターゲットとしてアップカードを使用する場合には該アップカードを取得（ストック）する場合も取得しない場合もある一方、擬似連をターゲットとしてキャンセルカードを使用する場合には該キャンセルカードは常に取得（ストック）される例（つまり、擬似連をターゲットとしてストック無で使用されるアイテムは常にアップカードである例）を説明したが（図8-16、図8-17参照）、アップカードに代えて又は加えてキャンセルカードが、擬似連をターゲットとしてストック無で使用されるようにしてもよい。また、擬似連をターゲットとしてストック無でアップカードが使用される場合と、擬似連をターゲットとしてストック無でキャンセルカードが使用される場合とで、大当りの信頼度が異なるようにしてもよい。

10

【0354】

(特徴部011SHの変形例8)

上記では、擬似連をターゲットとしてアイテムを使用する場合には、擬似連有（擬似連2回）であっても擬似連有（擬似連3回）であっても、擬似連有（擬似連1回）であるときと同様、擬似連1回目において（1回目の擬似連図柄「再」が停止する際に）アイテムを使用する例を説明したが（例えば、図8-18（A）参照）、アイテムを使用するタイミングは擬似連1回目でなくてもよい。例えば、擬似連有（擬似連2回）の場合には、擬似連1回目にはアイテムを使用せずに擬似連2回目にアイテムを使用してもよい。また、擬似連有（擬似連3回）の場合には、擬似連1回目にはアイテムを使用せずに擬似連2回目（又は擬似連3回目）にアイテムを使用してもよい。また、何れのタイミングにおいてアイテムが使用されたかに応じて大当りの信頼度が異なるようにしてもよい。

20

【0355】

(特徴部011SHの変形例9)

上記では、擬似連をターゲットとしてアイテムを使用する場合には、擬似連有（擬似連1回）～擬似連有（擬似連3回）のいずれであっても、アイテムを1回使用する例を説明したが（図8-18（A）参照）、擬似連有（擬似連2回）の場合にはアイテムを2回（擬似連1回目、擬似連2回目の2回）使用してもよい。また、擬似連有（擬似連3回）の場合には、アイテムを3回（擬似連1回目～擬似連3回目の3回）使用してもよいし、2回（擬似連1回目～擬似連3回目のうちの2回）使用してもよい。また、何回アイテムが使用されたかに応じて大当りの信頼度が異なるようにしてもよい。してもよい。

30

【0356】

(特徴部011SHの変形例10)

上記では、バトル成り上がりをターゲットとしてアップカードを使用する場合には該アップカードを取得（ストック）する場合も取得しない場合もある一方、バトル成り上がりをターゲットとしてキャンセルカードを使用する場合には該キャンセルカードは常に取得（ストック）される例（つまり、バトル成り上がりをターゲットとしてストック無で使用されるアイテムは常にアップカードである例）を説明したが（図8-15参照）、アップカードに代えて又は加えてキャンセルカードが、バトル成り上がりをターゲットとしてストック無で使用されるようにしてもよい。また、バトル成り上がりをターゲットとしてストック無でアップカードが使用される場合と、バトル成り上がりをターゲットとしてストック無でキャンセルカードが使用される場合とで、大当りの信頼度が異なるようにしてもよい。

40

【0357】

(特徴部011SHの変形例11)

上記では、バトル成り上がりをターゲットとしてアップカードが1枚使用された場合も、バトル成り上がりをターゲットとしてキャンセルカードが1枚使用された場合も、成り上がる程度は共に同一（共に「弱タイトル→中タイトル」又は「中タイトル→強タイトル」の1段階）である例を説明したが（図8-18（B）参照）、アップカードが使用された場合とキャンセルカードが使用された場合とで成り上がる程度を異ならせてもよい。例

50

例えば、強バトルのバトル演出パターンとして、1段階の「弱タイトル→中タイトル」や「中タイトル→強タイトル」を含むバトル演出パターンに加え、2段階の「弱タイトル→強タイトル」を含むバトル演出パターンを用意し、例えば、弱タイトルが表示されているときにアップカードが使用された場合には常に弱タイトルから中タイトルに成り上がる一方、弱タイトルが表示されているときにキャンセルカードが使用された場合には弱タイトルから中タイトルに成り上がる場合と弱タイトルから強タイトルに成り上がる場合とがあるようにしてもよい（なお、弱タイトルが表示されているときにキャンセルカードが使用された場合には常に弱タイトルから強タイトルに成り上がるようにしてもよい）。

【0358】

（特徴部011SHの変形例12）

上記では、バトル成り上がりをバトル開始前に実行する例（バトルのタイトルを更新する例）を説明したが（例えば、図8-18（A）参照）、バトル開始前に代えて又は加えて、バトル成り上がりをバトル開始後に実行してもよい。例えば、弱バトルの途中において中バトルに成り上がるようにしてもよい。例えば、キャラAとの弱バトルの途中において対戦相手が中バトルのキャラBに変わるようにしてもよい。

【0359】

（特徴部011SHの変形例13）

上記では、キャンセルカードの取得数（ストック数）に制限を設けているが、制限を設けないようにしてもよい。つまり、救済をターゲットとしてキャンセルカード（1枚）を取得し、かつ、バトル成り上がりをターゲットとしてキャンセルカード（2枚）を取得する場合には、4枚目となる擬似連をターゲットとしてキャンセルカード（1枚）の取得を制限しているが（図8-17（C）参照）、当該制限を設けないようにしてもよい。なお、キャンセルカードの取得数に制限を設けなくても、救済演出の実行割合、擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合などによれば、キャンセルカードの取得数が4枚になる頻度は多くはない。

【0360】

（特徴部011SHの変形例14）

上記では、アイテムの使用によって生じる作用（動き）は、アイテムの使用による固有の作用（アイテムの使用による専用の作用）ではない例（アイテムの使用によって擬似連予告演出やバトル成り上がりや救済演出が行われるが、擬似連予告演出やバトル成り上がりや救済演出はアイテムを使用しない場合にも行われる点（図8-9、図8-11、図8-13参照））を説明したが、アイテムの使用による専用の作用があるようにしてもよい。一例として、救済演出は、アイテムの使用による専用の作用であってもよい。具体的には、救済をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合（図8-14）において「使用無」の決定割合を0%としてもよい。あるいは、アイテムの取得（ストック）→使用による専用の作用があるようにしてもよい。一例として、救済演出は、アイテムの取得、使用による専用の作用であってもよい。具体的には、救済をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合（図8-14）において「使用無」及び「使用有、取得無」の決定割合を共に0%としてもよい。

【0361】

（特徴部011SHの変形例15）

上記では、アイテムの取得（ストック）する場合、変動開始直後やリーチ直後に単に表示する例を説明したが（例えば、図8-24（B）、図8-28（B）、図8-28（D）参照）、アイテムを取得する際に演出（アイテム取得演出）を実行してもよい。アイテム取得演出としては、例えば、「アップカード×1」「アップカード×2」「アップカード×1、キャンセルカード×1」、「…（はずれ）」等の選択肢（表示内容はアイテム取得の判定結果に応じて適宜変更）を有するルーレットを用いたルーレット演出や、「アップカード×1」→「キャンセルカード×1」→「アップカード×1、キャンセルカード×1」等と描かれた壁（表示内容はアイテム取得の判定結果に応じて適宜変更）を破壊してゆくボタン連打などであってもよい。複数種類のアイテム取得演出のうちのいずれかのア

10

20

30

40

50

アイテム取得演出を実行可能とし、実行されるアイテム取得演出の種類に応じて期待度（1以上のアイテムを取得し得る割合、特定のアイテム（例えばキャンセルカード）を取得し得る割合）を異ならせてもよい。

【0362】

（特徴部011SHの変形例16）

上記では、アイテムの取得（ストック）タイミングが、変動開始直後及びリーチ直後である例を説明したが（例えば、図8-18（A）参照）、他のタイミングでアイテムを取得してもよい。取得タイミングは、1箇所であってもよいし、3箇所以上であってもよい。アイテムの種類によって取得のタイミングを異ならせてもよい。また、アイテムが使用（発動）される迄の残時間をタイマによって報知する場合があってもよい。

【0363】

（特徴部011SHの変形例17）

上記では、1つ場面（タイミング）に対し1つのアイテムが使用される例を説明したが、1つ場面に対し2つ以上のアイテムが使用される場合があってもよい。一例として、1つ場面に対し同一種類の2つ以上のアイテムが使用される場合があるようにしてもよい。あるアイテムが1つ使用される場合と、あるアイテムが2つ以上使用される場合とで、使用によって生じる作用（動き）を異ならせてもよい。具体的には、例えば、「弱タイトル」が表示されている場面において2枚のアップカード（又は2枚のキャンセルカード）が使用される場合があるようにしてもよい。「弱タイトル」が表示されている場面において、2枚のアップカード（又は2枚のキャンセルカード）が使用された場合には、「弱タイトル」から一気に（「中タイトル」を経ることなく）「強タイトル」に成り上がるようにしてもよい。また他の例として、1つ場面に対し異なる種類の2つ以上のアイテムが使用される場合があるようにしてもよい。具体的には、例えば、「弱タイトル」が表示されている場面においてアップカード（1枚）とキャンセルカード（1枚）が使用される場合があるようにしてもよい。「弱タイトル」が表示されている場面において、アップカード（1枚）とキャンセルカード（1枚）が使用された場合には、「弱タイトル」から一気に「強タイトル」に成り上がるようにしてもよい。上記のようにアップカードとキャンセルカードが使用される場合には、特別な演出を実行してもよい。例えば、「弱タイトル」に対しアップカードが使用された場合（弱タイトル画像011SHJTの上にアップカード画像011SHUPCを重ねて表示させた場合（図8-12（D3）参照）には、弱中タイトル画像011SHJTを表示した後に（図8-12（E3）参照）、中タイトル画像011SHTTを表示し（図8-12（F3）参照）、「弱タイトル」に対しキャンセルカードが使用された場合（弱タイトル画像011SHJTの上にキャンセルカード画像011SHCXLCを重ねて表示させた場合（図8-12（D4）参照）には、弱タイトル画像011SHJTを破壊した後に（図8-12（E4）参照）、中タイトル画像011SHTTを表示しているが（図8-12（F4）参照）、「弱タイトル」に対しアップカードとキャンセルカードが使用された場合には、弱タイトル画像011SHJTに稲妻が直撃し、稲妻の直撃によって弱タイトル画像011SHJTが光り（ホワイต์アウトし）、光が鎮まると（ホワイต์アウトから回復すると）、弱タイトル画像011SHJTに代わって強タイトル画像011SHKTが表示されているようにしてもよい。

【0364】

（特徴部011SHの変形例18）

上記では、アイテムの種類が2種類（アップカード、キャンセルカード）である例を説明したが、アイテムの種類は3種類以上であってもよい。例えば、アップカード、キャンセルカードの他に、役物（可動体011SH32）の動作に対応する役物カードが取得、使用される場合があるようにしてもよい。つまり、役物をターゲットとして役物カードが使用、取得される場合があるようにしてもよい。なお、役物の動作タイミングとして複数のタイミングがあり、動作するタイミング（複数のタイミングのうちどのタイミングで動作したか）や、動作する回数（複数のタイミングのうち幾つのタイミングで動作したか）に応じて、大当たりとなる期待度（バトルに勝利する期待度）が異なるようにしてもよい。

【0365】

(特徴部011SHの変形例19)

上記では、アイテムが表示（ストック）後に他の種類に変化しない例を説明したが、アイテムが表示（ストック）後に他の種類に変化する場合があってもよい。例えば、変動開始直後にアップカードが表示され、該アップカードがリーチ直後にキャンセルカードに変化してもよい。なお、表示（ストック）されたアイテムが他のアイテムに変化する可能性を示唆してもよい。例えば、アップカードの表示態様として、通常態様と、通常態様とは異なる特別態様（点滅態様、揺動態様等）とを用意し、アップカードの表示態様が、特別態様であるときには通常態様であるときに比べてキャンセルカードに変化しやすいようにしてもよい。

10

【0366】

(特徴部011SHの変形例20)

上記では、アイテムの表示開始（ストック開始）時点において該アイテムの種類（アップカード、キャンセルカード）が識別できる例を説明したが、アイテムの表示開始時点では該アイテムの種類が識別できないようにしてもよい。例えば、表示される一部又は全部のカードについて、表示開始時点では種類が識別できないようにし、使用される迄の何れかのタイミングにおいて種類が識別できるようにしてもよい。例えば、表示開始のタイミングでは、カードの種類が識別不能な共通図柄の裏面を表示し、発動演出の実行後のタイミングにおいて、カードの種類が識別可能な表面（図8-8（A）（B）参照）を表示してもよい。なお、アップカードやキャンセルカードを裏面の表示することに加えて、ガセのカード（表面の表示態様は「…」等であるが、裏面の表示態様はアップカードやキャンセルカードと同様の共通図柄のカード）を裏面で表示してもよい。ガセのカードは、ガセのカードであると識別可能となった場合（表面が表示された後）に消去してもよい。また、ガセのカードは裏面のまま変動が終了（変動終了時に消去）される場合があってもよい。

20

【0367】

(特徴部011SHの変形例21)

上記では、アイテム（アップカード、キャンセルカード）を画像表示装置5の表示領域の右上に表示する例を説明したが、他の位置に表示してもよい。例えば、アクティブ表示領域011SHAHA（図8-24参照）の近傍（例えば、アクティブ表示011SHAHの上部等）に表示してもよい。アイテムの種類や取得（ストック）個数に応じて表示位置を異ならせてもよい。

30

【0368】

(特徴部011SHの変形例22)

上記では、アイテム（アップカード、キャンセルカード）の使用場面が、擬似連演出やバトル成り上がりや救済演出である例を説明したが（図8-8（C）参照）、上記の場面に代えて又は加えて他の場面にアイテムを使用するようにしてもよい。つまり、上記では、擬似連やバトル成り上がりや救済をターゲットとしてアイテムを使用、取得する例を説明したが（図8-14～図8-17）、他の事象をターゲットとしてアイテムを使用、取得するようにしてもよい。例えば、アクティブ表示や保留表示の変化をターゲットとしてアイテムを使用、取得するようにしてもよい。つまり、アップカード等の使用によってアクティブ表示等が変化するようにしてもよい。なお、使用されるアイテムをアクティブ表示等に直接的に作用させて（例えば、アップカード等を縮小してアクティブ表示等に重ねて表示させる演出を実行し）、アクティブ表示等の表示態様を変化させてもよいし、使用されるアイテムをアクティブ表示等に間接的に作用させて（例えば、アップカード等の使用によって矢が出現し、該矢がアクティブ表示等に刺さる演出を実行し）、アクティブ表示等の表示態様を変化させてもよい。後者の態様（間接的に作用させる態様）は、アクティブ表示や保留表示を変化させる作用演出の実行をターゲットとしてアイテムを使用、取得するものであるとも言える。また例えば、大当たり期待度を示唆する色（バトル演出中の背景の全体や周縁の色、遊技効果ランプ9の等。白系→青系→緑系→赤系→虹色系の順に大当たり期待度が高い等）の変化をターゲットとしてアイテムを使用、取得するようにして

40

50

もよい。つまり、アップカード等の使用によって上記の色の変化が行われるようにしてもよい。また例えば、操作手段（各種のボタン類、操作竿、銃、剣等も含む）による操作（操作有効期間）をターゲットとしてアイテムを使用、取得するようにしてもよい。つまり、アップカード等の使用によって操作手段による操作を含む演出が実行されるようにしてもよい。また、可変表示の終了後にアイテムが使用されてもよい。例えば、昇格演出（ラウンド昇格演出、確変昇格演出）をターゲットとしてアイテムを使用、取得するようにしてもよい。

【0369】

（特徴部011SHの変形例23）

上記では説明を省略したが、設定値示唆に関連してアイテムを使用、取得するようにしてもよい。一例として、アイテムの使用や取得の頻度に基づいて設定値が示唆されるようにしてもよい。例えば、設定値に応じて（例えば、設定値「1」であるか設定値「2」以上であるかに応じて、設定値「3」以下であるか設定値「4」以上であるかに応じて、設定値が偶数であるか奇数であるかに応じて等）、アイテムが使用される割合（例えば、図8-14～図8-17の一部又は全部における「使用有」「使用無」の決定割合等）、又は、アイテムが表示（ストック）される割合（例えば、図8-14～図8-17の一部又は全部における「取得有」「取得無」の決定割合等）を異ならせてもよい。他の例として、アイテムが使用された結果に基づいて設定値が示唆されるようにしてもよい。例えば、上記では、バトル演出において敗北が報知された後にキャンセルカードを使用すれば救済演出が常に実行される例（勝利し大当たりとなる例）を説明したが、バトル演出において敗北が報知された後にキャンセルカードを使用しても救済演出が実行されない場合（敗北のままはずれとなる場合）があり、バトル演出において敗北が報知された後にキャンセルカードを使用しても救済演出が実行されない場合には現在の設定値を示唆（例えば、設定値を示唆する画像等を表示）するようにしてもよい。なお、設定値を示唆する設定値示唆演出の実行をターゲットとして使用、取得されるアイテム（設定示唆カード）を用意してもよい。例えば、アイキャッチ画像（設定値共通の通常表示態様のアイキャッチ画像）が表示されているときに（スーパーリーチがはずれとなったことを確定的に報知しているときに）、当該設定示唆カードが発動し（使用され）、表示中のアイキャッチ画像の表示態様（設定値共通の通常表示態様）を、特別表示態様（設定値を示唆する示唆表示態様）に変化させてもよい。

【0370】

（特徴部011SHの変形例24）

上記では、アイテムがカード（アップカード、キャンセルカード）である例を説明したが、アイテムはカードでなくてもよい。例えば、アイテムとしてメダル（例えば、複数種類の夫々を識別可能なメダル）を表示、取得してもよいし、ガチャ（例えば、複数種類の中身のうちのいずれが入っているかを識別可能なガチャ）を表示してもよい。

【0371】

（特徴部011SHの変形例25）

上記では、可変表示開始設定処理（ステップS171）内においてアイテム等について決定しているが（図9、図8-22、図8-23参照）、先読予告設定処理（ステップS161）内においてアイテム等について決定してもよい。先読予告設定処理（ステップS161）内においてアイテム等について決定する場合には、変動パターンに代えて、図柄指定コマンド（可変表示結果が「大当たり」となるか否か及び大当たり種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す演出制御コマンド）や変動カテゴリ指定コマンド（判定した変動パターンのカテゴリ（種類）を示す演出制御コマンド）の内容に基づいて、アイテム等について決定してもよい。なお、一の始動入賞時における先読予告設定処理において複数のアイテムについて纏めて決定してもよいし、夫々の始動入賞時における先読予告設定処理において1つのアイテムについて決定してもよい。つまり、1つの変動に対し複数のアイテムを対応付けてもよいし、1つひとつの変動に対し1つずつアイテムを対応付けてもよい。

【0372】

(他の機器への適用)

なお、上記では、パチンコ遊技機に適用する例を説明したが、スロット機にも適用可能である。ある状態（例えば、有利状態ではない状態）において、例えば、周期的（固定ゲーム数毎、所定範囲内のゲーム数毎）に、他の状態（例えば、有利状態。例えば、ボーナスゲーム、A T、A R T、R T等）に移行するかを抽選するスロット機において、敵証してもよい。

【0373】

(011SHのスロット機)

例えば、有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、特定演出が実行されるよりも前に、特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、複数種類の特定演出は、所定タイミング（例えば、固定ゲーム数内の各ゲームであって最終決戦が選択される以前の各ゲーム等）で実行可能な第1特定演出（例えば、経験値を取得可能な経験値取得演出等。勝利する割合が異なるいずれかの最終決戦が経験値に応じて選択される。経験値が多い程、有利な最終決戦が選択され易い）と、所定タイミングよりも後のタイミング（例えば、最終決戦が選択される1以上の各ゲーム等）で実行可能な第2特定演出（一旦選択された最終決戦をより有利な最終決戦に変更可能な成り上がり演出）と、所定タイミングよりも後のタイミング（例えば、最終決戦の最後のゲーム等）で実行可能な第3特定演出（敗北から勝利を導く救済演出）と、を含み、複数種類の示唆演出は、第1示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）と、第1示唆演出よりも有利状態に制御される期待度が高い第2示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）と、を含み、第1示唆演出が所定タイミングまで継続して実行されたときに、第1示唆演出に関連して第1特定演出を実行可能であると共に、前記第1示唆演出が所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されたときに、第1示唆演出に関連して第2特定演出を実行可能であり、第2示唆演出が所定タイミングまで継続して実行されたときに、第2示唆演出に関連して第1特定演出を実行可能であると共に、前記第2示唆演出が所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されたときに、第2示唆演出に関連して第3特定演出を実行可能であり、所定タイミングにおいて第1示唆演出と第2示唆演出とが実行されている場合に、少なくとも、所定タイミングで第1示唆演出に関連して第1特定演出を実行すると共に、所定タイミングよりも後のタイミングで第2示唆演出に関連して第2特定演出を実行する第1パターン（例えば、固定ゲーム数内の各ゲームであって最終決戦が選択される以前の各ゲームにおいてアップカードとキャンセルカードがストックされている場合、当該各ゲームではアップカードを使用して経験値取得演出を実行し、最終決戦が選択されるゲームではキャンセルカードを使用して成り上がり演出を実行するパターン）と、所定タイミングで第1示唆演出に関連して第1特定演出を実行すると共に、所定タイミングよりも後のタイミングで第2示唆演出に関連して第3特定演出を実行する第2パターン（例えば、固定ゲーム数内の各ゲームであって最終決戦が選択される以前の各ゲームにおいてアップカードとキャンセルカードがストックされている場合、当該各ゲームではアップカードを使用して経験値取得演出を実行し、最終決戦の最後のゲームではキャンセルカードを使用して救済演出を実行するパターン）と、で特定演出を実行可能であり、第3特定演出（救済演出）が実行されるタイミングは、第2特定演出（成り上がり演出）が実行されるタイミングよりも後のタイミングであればよい。なお、パチンコ機1のバトル演出には信頼度の異なる「弱バトル」、「中バトル」、「強バトル」等の複数種類が存在するが（図8-2、図8-4～図8-5参照）、上記のスロット機における最終決戦にも信頼度の異なる複数種類が存在するものとし、第2特定演出は、より信頼度の高い最終決戦に成り上がる演出であるものとする。最終決戦に勝利した場合には、有利状態に制御される。

【0374】

(012SHのスロット機)

例えば、有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、

特定演出が実行されるよりも前に、特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、複数種類の特定演出は、第1特定演出（例えば、最終決戦において敗北から勝利を導く救済演出救済等）と、第1特定演出よりも有利状態に制御される期待度が低い第2特定演出（一旦選択された最終決戦をより有利な最終決戦に変更可能な成り上がり演出等）と、を含み、示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）が第1タイミング（例えば、最終決戦の最後のゲーム等）において実行されているときに、示唆演出に関連して第1特定演出を実行可能であり、示唆演出（例えば、キャンセルカードやアップカードによる演出等）が第1タイミングよりも前の第2タイミング（例えば、最終決戦が選択される1以上の各ゲーム等）において実行されているときに、示唆演出に関連して第2特定演出を実行可能であり、第2特定演出を、示唆演出（例えば、キャンセルカードやアップカードによる演出等）に関連して1回実行する第1パターン（成り上がりが1回のパターン）と、示唆演出（例えば、キャンセルカードやアップカードによる演出等）に関連して複数回実行する第2パターン（成り上がりが2回のパターン）と、で実行可能であり、第2パターンで第2特定演出が実行された場合の方が、第1パターンで第2特定演出が実行された場合よりも、有利状態に制御される期待度が高いものであればよい（最終決戦が2回成り上がった場合には「強バトル」に相当する最終決戦となるため期待度が高い）。なお、パチンコ機1のバトル演出には信頼度の異なる「弱バトル」、「中バトル」、「強バトル」等の複数種類が存在するが（図8-2、図8-4～図8-5参照）、上記のスロット機における最終決戦にも信頼度の異なる複数種類が存在するものとし、第2特定演出は、より信頼度の高い最終決戦に成り上がる演出であるものとする。最終決戦に勝利した場合には、有利状態に制御される。

【0375】

（特徴部011SHに係る手段の説明）

（特徴部011SHに係る手段1）

有利状態（大当たり遊技状態、ボーナスゲーム等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1、スロット機等）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、前記特定演出が実行されるよりも前に、前記特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、複数種類の前記特定演出は、所定タイミングで実行可能な第1特定演出（例えば、図8-9、図8-10等にした擬似連予告演出等）と、所定タイミングよりも後のタイミングで実行可能な第2特定演出（例えば、図8-11、図8-12等にしたバトル成り上がりの演出等）と、所定タイミングよりも後のタイミングで実行可能な第3特定演出（例えば、図8-13等にした救済演出等）と、を含み、複数種類の前記示唆演出は、第1示唆演出（例えば、図8-8（A）にしたアップカードによる演出等）と、前記第1示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第2示唆演出（例えば、図8-8（B）にしたキャンセルカードによる演出等）と、を含み、前記第1示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）が所定タイミングまで継続して実行されたときに、前記第1示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）に関連して前記第1特定演出（例えば、擬似連予告演出等）を実行可能であると共に、前記第1示唆演出が所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されたときに、前記第1示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）に関連して前記第2特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）を実行可能であり（例えば、図8-8（C）、図8-10（G4）～図8-10（L4）、図8-12（B3）～図8-12（G3）、図8-15、図8-16、図8-17、図8-18、図8-23等）、前記第2示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）が所定タイミングまで継続して実行されたときに、前記第2示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）に関連して前記第1特定演出（例えば、擬似連予告演出等）を実行可能であると共に、前記第2示唆演出が所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されたときに、前記第2示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）に関連して前記第3特定演出（例えば、救済演出等）を実行可能であり（例えば、図8-8（C）、図8-10（G5）～図8-10（L5）、図8-13（B2）～図8-13（G2）、図8-14、図

10

20

30

40

50

8-16、図8-17、図8-18、図8-23等）、所定タイミングにおいて前記第1示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）と前記第2示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）とが実行されている場合に、少なくとも、所定タイミングで前記第1示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）に関連して前記第1特定演出（例えば、擬似連予告演出等）を実行すると共に、所定タイミングよりも後のタイミングで前記第2示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）に関連して前記第2特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）を実行する第1パターン（例えば、擬似連演出、バトル成り上がりを含むバトル演出パターンにおいて、擬似連演出をターゲットとしてアップカードを決定し、バトル成り上がりターゲットとしてキャンセルカードを決定した場合（図8-15、図8-17参照）のパターン等）と、所定タイミングで前記第1示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）に関連して前記第1特定演出（例えば、擬似連予告演出等）を実行すると共に、所定タイミングよりも後のタイミングで前記第2示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）に関連して前記第3特定演出（例えば、救済演出等）を実行する第2パターン（例えば、擬似連演出、救済演出を含むバトル演出パターンにおいて、擬似連演出をターゲットとしてアップカードを決定し、救済演出をターゲットとしてキャンセルカードを決定した場合（図8-14、図8-17）のパターン等）と、で前記特定演出を実行可能であり、前記第3特定演出（例えば、救済演出等）が実行されるタイミングは、前記第2特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）が実行されるタイミングよりも後のタイミングである（図8-18等）。上記遊技機によれば、遊技興趣を向上させることができる。つまり、異なる種類の示唆画像の夫々において、個別の特定演出（第1特定演出、第2特定演出）と、共通の特定演出（第3特定演出）とを実行するため、示唆画像を表示できる場面を過度に限定することなく、演出のバリエーションを増やすことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0376】

（特徴部011SHに係る手段2）

上記の手段1の遊技機は、前記第1示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）に関連して前記第1特定演出（例えば、擬似連予告演出等）を実行する場合と、前記第2示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）に関連して前記第1特定演出（例えば、擬似連予告演出等）を実行する場合とで、異なる態様により前記第1特定演出（例えば、擬似連予告演出等）を実行する（図8-10）。上記遊技機によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【0377】

（特徴部011SHに係る手段3）

上記の手段1、手段2の遊技機は、所定タイミングにおいて前記第1示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）と前記第2示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）とが実行されている場合と、所定タイミングにおいて前記第2示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）のみが実行されている場合と、で前記第2示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）が所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されるかの割合が異なる（図8-14～図8-17）。例えば、擬似連演出の開始前の時点で、アップカードとキャンセルカードとがストックされている場合と、キャンセルカードのみがストックされている場合とで、擬似連演出の終了後において、キャンセルカードがストックされている割合は同一にならない（図8-14～図8-17の決定割合は、意図的に同一になるようにしていない）。あるいは、アップカードはバトル成り上がりターゲットとして決定されにくく、キャンセルカードは擬似連演出をターゲットとして決定されにくくため、擬似連演出の開始前の時点でアップカードとキャンセルカードとがストックされている場合には、アップカードが擬似連演出のターゲットとなっている可能性が高く、擬似連演出の終了時点ではキャンセルカードがストックされている可能性が高い。一方、擬似連演出の開始前の時点でキャンセルカードしかストックされていない場合には、擬似連演出の方がバトル成り上がりより発生頻度が高いため（擬似連演出はノーマルリーチでも実行されるため）、キャンセルカードが擬似連演出のターゲットとなって

いる可能性は比較的高く、擬似連演出の終了時点においてキャンセルカードがストックされている可能性が高くない。上記遊技機によれば、第1特定演出が実行される場合の示唆演出の種類に注目させることができる。

【0378】

(特徴部011SHに係る手段4)

上記の手段1～手段3の遊技機は、前記第1特定演出(例えば、擬似連予告演出等)を実行する場合に、前記第1示唆演出(例えば、アップカードによる演出等)に関連して実行する割合と、前記第2示唆演出(例えば、キャンセルカードによる演出等)に関連して実行する割合とが異なる(図8-16、図8-17)。上記遊技機によれば、遊技者の心理に合わせて、第1示唆演出又は第2示唆演出に関連して第1特定演出を実行することができる。

10

【0379】

(特徴部011SHに係る手段5)

上記の手段1～手段4の遊技機は、前記示唆演出に関連して前記特定演出が実行されることを報知する報知演出(例えば、図8-18に示した発動演出等)を実行可能であり(例えば、図8-24(H)～図8-25(F)に示すように、アップカードがストックされていることに関連して(つまり、ストックされているアップカードが使用されることに関連して)擬似連演出が実行されることを報知する発動画像011SHHD1を表示可能である。また、図8-26(C)～図8-26(H)に示すように、キャンセルカードがストックされていることに関連して(つまり、ストックされているキャンセルカードが使用されることに関連して)バトル成り上がりを実行されることを報知する発動画像011SHHD2を表示可能である。また、図8-29(A)～図8-24(G)に示すように、アップカードがストックされていることに関連して(つまり、ストックされているアップカードが使用されることに関連して)擬似連演出が実行されることを報知する発動画像011SHHD1を表示可能である。また、図8-32(F)～図8-31(E)に示すように、キャンセルカードがストックされていることに関連して(つまり、ストックされているキャンセルカードが使用されることに関連して)救済演出が実行されることを報知する発動画像011SHHD2を表示可能である)、前記示唆演出が実行されていない場合であっても前記報知演出を実行可能であり(例えば、図8-31(B)～図8-31(G)に示すように、アップカードがストックされていない場合(つまり、緊急発動としてアップカードが使用される場合)であっても発動画像011SHHD1を表示可能である)、前記示唆演出が実行されていないときに前記報知演出が実行された場合には、所定期待値以上の前記特定演出を実行する。なお、例えば、図8-16に示した例では、アップカードをストックせずに擬似連演出のターゲットとする旨の決定割合は、ノーマルリーチ(はずれ)では12%、ノーマルリーチ(大当たり)では15%であり、アップカードをストックして擬似連演出のターゲットとする旨の決定割合は、ノーマルリーチ(はずれ)では73%(26%+47%)、ノーマルリーチ(大当たり)では70%(25%+45%)である。従って、ストックしていないアップカードが使用され擬似連演出が実行されたときの当該擬似連演出の信頼度は、ストックしていないアップカードが使用され擬似連演出が実行されたときの当該擬似連演出の信頼度よりも高い。換言すれば、ストックしていないアップカードが使用され擬似連演出が実行されたときの当該擬似連演出による大当たりの信頼度は、所定期待値(ストックしているアップカードが使用され擬似連演出が実行されたときの当該擬似連演出による大当たりの信頼度)以上となる。上記遊技機によれば、興趣の低下を防止することができる。例えば、ストックしていないカードが使用され、特定演出が実行される場合があり(サプライズ的に特定演出が実行され)、特定演出(サプライズ的に発生した特定演出)が、所定期待値以上であるため、ストックがされていないことによる興趣の低下を防止することができる。

20

30

40

【0380】

(特徴部011SHに係る手段6)

上記の手段1～手段5の遊技機において、前記示唆演出は、複数種類のタイミングにお

50

いて実行を開始することが可能であり、前記示唆演出の種類に応じて、いずれのタイミングにおいて実行を開始するのかの割合が異なる（例えば、図８－１４～図８－１７の通り、カードの種類に応じて表示（ストック）されるタイミングの決定割合が異なる。また、カードの種類に応じて、使用されるタイミング（つまりターゲット）の決定割合は異なる）。上記遊技機によれば、遊技中の様々なタイミングにおいて示唆演出が実行されるため、様々なタイミングにおいて期待感を持たせることができる。

【０３８１】

（特徴部０１２ＳＨに係る手段の説明）

（特徴部０１２ＳＨに係る手段１）

有利状態（大当たり遊技状態、ボーナスゲーム等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１、スロット機等）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、前記特定演出が実行されるよりも前に、前記特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、複数種類の前記特定演出は、第１特定演出（例えば、図８－１３等に示した救済演出等）と、前記第１特定演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第２特定演出（例えば、図８－１１、図８－１２等に示したバトル成り上がりの演出等）と、を含み、前記示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）が第１タイミング（例えば、「LOSE画像０１１ＳＨＫＨ１」が表示されている場面等）において実行されているときに、前記示唆演出に関連して前記第１特定演出（例えば、救済演出等）を実行可能であり、前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）が前記第１タイミングよりも前の第２タイミング（例えば、バトル演出のタイトルが表示されている場面等）において実行されているときに、前記示唆演出に関連して前記第２特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）を実行可能であり、前記第２特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）を、前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）に関連して１回実行する第１パターン（例えば、ストックされたカードを使用しバトル成り上がり１回実行するパターン等。図８－１５参照）と、前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）に関連して複数回実行する第２パターン（例えば、ストックされたカードを使用しバトル成り上がり２回実行するパターン等。図８－１５参照）と、で実行可能であり、前記第２パターンで前記第２特定演出が実行された場合の方が、前記第１パターンで前記第２特定演出が実行された場合よりも、前記有利状態に制御される期待度が高い（２回のバトル成り上がりは、強バトルであるため、有利状態に制御される期待度が高い（図８－２、図８－４、図８－５）。上記遊技機によれば、遊技の興趣を向上させることができる。つまり、第１特定演出よりも期待度の低い第２特定演出が実行された場合には繰り返し実行することにより１回実行されるよりも期待度が高められるため、遊技者の期待感を高め、あるいは持続させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８２】

（特徴部０１２ＳＨに係る手段２）

上記の手段１の遊技機は、前記第２特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）が前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）に関連して前記第１パターン（例えば、ストックされたカードを１枚ずつ使用しバトル成り上がり１回実行するパターン。ここでは、ストックされた２枚のカードを使用しバトル成り上がり２回実行するパターン等、つまり、１回目の成り上がりも２回目の成り上がりもストックを使用して実行するパターン等）で実行された場合の方が、前記第２特定演出が前記示唆演出に関連して前記第２パターンで実行された場合（例えば、ストックされた１枚のカードを使用しバトル成り上がり２回実行するパターン等。つまり、２回目の成り上がりはストックを使用しないで実行するパターン等）よりも、前記第１特定演出（例えば、救済演出等）が実行されやすい。例えば、図８－１５（Ｃ）及び図８－１５（Ｄ）に示した成り上がり２回の場合において、「救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合（図８－１５（Ｄ））」には、「救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合（図８－１５（Ｃ））」よりも、１回目の成り上がりも２回目の成り上がりもストックを使用して実行する頻

10

20

30

40

50

度（つまり、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，2枚」又は「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，2枚」が決定される割合）が高く、2回目の成り上がりはストックを使用しないで実行する頻度（つまり、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」又は「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」が決定される割合）が低い。従って、1回目の成り上がりも2回目の成り上がりもストックを使用して実行される場合には、2回目の成り上がりがストックを使用しないで実行される場合よりも、救済演出が実行されやすい。なお、図8-15（A）及び図8-15（B）に示すように、成り上がり1回の場合にも、ストックを使用して成り上がりが実行される場合の方が、ストックを使用しないで成り上がりが実行される場合よりも救済演出が実行されやすい。換言すれば、ストックを使用しないで成り上がりが実行されると救済演出が実行されにくくなる。上記遊技機によれば、期待度の低い第1パターンが実行された場合に、第1特定演出時が実行される割合が高いため、期待感を持続させることができる。

【0383】

（特徴部012SHに係る手段3）

上記の手段1、手段2の遊技機において、前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）は、前記第2タイミング（例えば、バトル演出のタイトルが表示されている場面等）よりも前の第3タイミング（例えば、リーチ直後の場面等）と、前記第3タイミングよりも前の第4タイミング（例えば、変動開始直後の場面等）と、において実行を開始することが可能（アップカードやキャンセルカードは、変動開始直後の場面やリーチ直後の場面等において表示（ストック）可能）であり、前記第3タイミング（例えば、リーチ直後の場面等）と、前記第4タイミング（例えば、変動開始直後の場面等）とのいずれのタイミングにおいて実行を開始するかに応じて、前記第2特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）が、前記第1パターンと前記第2パターンとのいずれのパターンで実行されるかの割合が異なる（例えば、図8-15参照）。上記遊技機によれば、示唆演出の実行を開始するタイミングに注目させることができる。

【0384】

（特徴部012SHに係る手段4）

上記の手段1～手段3の遊技機において、前記第2特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）は、該第2特定演出が実行されているときに実行中の他の予告演出を第1態様から、該第1態様よりも期待度の高い第2態様へと変化させる演出である（例えば、図8-12参照）。上記遊技機によれば、興趣を向上させることができる。

【0385】

（特徴部012SHに係る手段5）

上記の手段1～手段4の遊技機において、前記第2パターンで実行される1回目よりも後の前記第2特定演出は、前記示唆演出に関連せずに実行される。例えば、図8-15（C）、図8-15（D）に示したバトル成り上がり回数2回において、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚」が決定した場合、1枚のキャンセルカードを使用し、2回の成り上がりを実行する。具体的には、1回目の成り上がりの際にストックされているキャンセルカードを消費する。従って、2回目の成り上がりの際には、ストックされているキャンセルカードを消費せずに（つまり、キャンセルカードのストックとは無関係）に実行される。上記遊技機によれば、興趣を向上させることができる。つまり、ストック無の状態でカードが使用されるため、サプライズ感が際立って、興趣を向上させることができる。

【0386】

（特徴部012SHに係る手段6）

上記の手段1～手段5の遊技機において、前記示唆演出は、複数種類のタイミングにおいて実行を開始することが可能であり、前記示唆演出の種類に応じて、いずれのタイミングにおいて実行を開始するかの割合が異なる（例えば、図8-14～図8-17の通り、カードの種類に応じて表示（ストック）されるタイミングの決定割合が異なる。また、

カードの種類に応じて、使用されるタイミング（つまりターゲット）の決定割合は異なる）。上記遊技機によれば、遊技中の様々なタイミングにおいて示唆演出が実行されるため、様々なタイミングにおいて期待感を持たせることができる。

【0387】

（特徴部063F～065Fに共通する説明）

次に、本実施の形態の特徴部063F～065Fに共通する部分について説明する。特徴部063F～065Fでは、遊技者にとって有利な有利状態である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が実行される。また、特徴部063F～065Fでは、複数種類の予告演出のうち特定予告演出の実行を示唆する示唆演出が実行される。

10

【0388】

特定予告演出は、特定予告演出の演出結果が表示されるより前に実行される第1部演出と、第1部演出が終了してから演出結果が表示されるまで実行される第2部演出とで構成される。また、示唆演出は、第1部演出が開始されるより前のタイミングで実行される第1所定演出と、第1部演出の開始に関連したタイミングで実行される第2所定演出と、第2部演出の開始に関連したタイミングで実行される第3所定演出とで構成される。このように、特定予告演出における第1部演出と、示唆演出における第2所定演出とが関連したタイミングで実行されるとともに、特定予告演出における第2部演出と、示唆演出における第3所定演出とが関連したタイミングで開始される。

【0389】

また、特定予告演出よりも前のタイミングで他の予告演出が実行されていることがある。このような場合、他の予告演出が実行中であるときに示唆演出における第1所定演出が実行されることがある。つまり、他の予告演出と第1所定演出とは実行期間が重なっている。そして、他の予告演出における演出結果が表示されるときに、第1所定演出は引続き継続して実行されている。このように、他の予告演出と示唆演出とは関連性がない。

20

【0390】

（特徴部063Fに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部063Fについて説明する。特徴部063Fでは、第2所定演出よりも第3所定演出を目立つ態様で実行し、第1部演出よりも第3所定演出を目立つ態様で実行する。目立つ態様とは、画面上の表示が目立つこと、音量が大きいことや特徴的な音により目立つこと、光量が大きくなることになって目立つこと等のいずれか1つ以上の方法により遊技者に目立つことが分かる態様である。

30

【0391】

また、特徴部063Fでは、特定予告演出が他の予告演出よりも大当り遊技状態に制御される期待度（大当り期待度とも称する）が高くなっている。また、特定予告演出における第1部演出では、複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様を選択されることを示唆する演出が実行される。そして、示唆演出が実行されるか否かに応じていずれの演出態様を選択されるかの割合が異なる。

【0392】

（特徴部064Fに関する説明）

次に、特徴部064Fについて説明する。特徴部064Fでは、第3所定演出を第1所定演出よりも特定予告演出を示唆する度合いが高い態様で実行可能である。ここで、特定予告演出を示唆する度合いが高い態様で実行するとは、特定予告演出が実行されていることが遊技者に理解されやすい態様で実行するということである。また、複数種類設けられた特定予告演出の種類に応じて異なる態様で第1所定演出が実行される。また、第1所定演出の種類に応じて、第1所定演出を開始してから特定予告演出が実行されるまでの期間の長さが異なる。

40

【0393】

（特徴部065Fに関する説明）

次に、特徴部065Fについて説明する。特徴部065Fでは、第3所定演出を第1所定

50

演出よりも特定予告演出を示唆する度合いが高い態様で実行可能である。ここで、特定予告演出を示唆する度合いが高い態様で実行するとは、特定予告演出が実行されていることが遊技者に理解されやすい態様で実行するということである。また、複数種類設けられた特定予告演出のいずれの種類であっても共通の態様で第1所定演出が実行される。また、特定予告演出の種類によらず第2所定演出の実行期間は共通である一方、特定予告演出の種類に応じて第3所定演出の実行期間が異なる。

【0394】

以下、図9-1～図9-6を用いて各特徴部について詳細に説明する。図9-1～図9-5を用いて特徴部063F、064Fを主に説明し、図9-6を用いて特徴部065Fを主に説明する。図9-1は、特定予告演出実行パターンとガセパターンとを示すタイミングチャートである。図9-1(A)は、特定予告演出が実行されるときに特定予告演出実行パターンを示すタイミングチャートである。ここで、大当たり遊技状態に制御されることを予告する予告演出には、特定予告演出や他の予告演出といった複数種類の予告演出がある。そして、特定予告演出は、他の予告よりも大当たり遊技状態に制御される期待度が高い予告演出である。

【0395】

図9-1(A)に示すように、特定予告演出は、第1部演出と当該第1部演出の後に実行される第2部演出とから構成されている。第2部演出が終了するときには、特定予告演出の演出結果が表示される。また、特定予告演出が実行される前には、他の予告演出が実行されることがある。他の予告演出の終了時にも演出結果が表示される。演出結果とは、実行されている予告演出に対する何らかの結果である。

【0396】

また、予告演出と実行期間が重なる示唆演出は、第1所定演出と、当該第1所定演出の後に実行される第2所定演出と、当該第2所定演出の後に実行される第3所定演出とから構成されている。図9-1(A)に示すように、第1所定演出が実行中の期間において他の予告演出が実行される。他の予告演出の演出結果が表示された際にも第1所定演出が継続して実行されている。他の予告演出の終了時に第1所定演出が終了しないため、実行されている第1所定演出と他の予告演出とが関連していないことが分かる。なお、ここで述べる「関連」とは、他の予告演出と第1所定演出とがタイミング的に関連していることを示すが、例えば、他の予告演出が第1所定演出に作用する演出を実行することで関連するという関係や、他の予告演出と第1所定演出とがランプ、画像、文字等により関連するという関係であってもよく、一の演出が他の演出と結び付きがあればよい。

【0397】

また、図9-1(A)に示すように、特定予告演出における第1部演出が開始されるタイミングで第1所定演出から第2所定演出へと示唆演出が切り替わる。このように、第1部演出の開始に関連したタイミングで第2所定演出が開始されるため、第1部演出と第2所定演出とが関連していることが分かる。このようにすれば、第1所定演出が開始されてから演出が切り替わったタイミングで特定演出としての第1部演出が開始されることを容易に理解することができる。さらに、特定予告演出における第2部演出が開始されるタイミングで第2所定演出から第3所定演出へと示唆演出が切り替わる。このように、第2部演出の開始に関連したタイミングで第3所定演出が開始されるため、第2部演出と第3所定演出とが関連していることが分かる。

【0398】

また、図9-1(A)に示すように、示唆演出における第3所定演出は特定予告演出が終了する前のタイミングで終了する。つまり、特定予告演出の演出結果が表示される前に第3所定演出が終了する。このようにすれば、特定予告演出の内容を第3所定演出に邪魔されることなく把握することができる。

【0399】

図9-1(B)は、ガセパターンが実行されるときにタイミングチャートである。ガセパターンとは、示唆演出が実行されるが特定予告演出が実行されないというガセのパター

ンである。第1所定演出と他の予告演出との関係は図9-1(A)の場合と同じである。つまり、示唆演出としての第1所定演出が開始された後のタイミングで他の予告演出が実行される。そして、他の予告演出の演出結果が表示されたタイミングにおいても第1所定演出が実行されている。しかし、第1所定演出から第2所定演出へと演出が切り替わることなく、特定予告演出も開始されないまま第1所定演出が終了する。

【0400】

ここで、特定予告演出が実行されるときのパターン(A)における第1所定演出の実行期間は、特定予告演出が実行されないガセパターンのパターン(B)における第1所定演出の実行期間よりも長くなっている。このように、第1所定演出の実行期間は、パターン(A) > パターン(B)という関係にある。言い換えれば、第1所定演出を実行した後に第2所定演出を実行しないガセパターンでは、第1所定演出の実行期間の長さが特定予告演出が実行される場合の第1所定演出の実行期間の長さよりも短い。このようにすれば、第1所定演出の実行期間が長くなり過ぎて遊技者を過度に期待させてしまい興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0401】

次に、画像表示装置5を用いた演出動作例について説明する。図9-2は、特徴部063Fに係る演出動作例を示す図である。図9-2(A)～(J)の順で一連の演出が実行される。図9-2(A)は、可変表示の開始時の様子を示す図である。可変表示の開始時には、現在実行されている可変表示の様子が画面上の下向きの3本の矢印により示されている。また、画面上の中央下側には、現在の可変表示に対応する態様として、台座の上の丸型の形状によるアクティブ表示が表示されている。また、アクティブ表示の左側には、未だ実行されていない保留記憶に対応した2つ丸型の保留表示が表示されている。

【0402】

図9-2(B)は、第1所定演出開始時の様子を示す図である。図9-2(B)に示すように、第1所定演出が開始されるときには、画像表示装置5の画面上の左下に宝箱を示す画像が表示される。宝箱画像が表示されることにより、その後に特定予告演出が実行されることが示唆される。次いで、図9-2(C)には、他の予告演出としてセリフ予告演出(セリフ予告)が実行されているときの様子が示されている。セリフ予告では、キャラクタ画像が「チャンス」のセリフを発する画像が表示される。セリフ予告を実行中にも第1所定演出としての宝箱が表示されている。なお、セリフ予告の種類が複数設けられ、セリフの内容やキャラクタの態様が大当たり期待度等に応じて異なるようにしてもよい。

【0403】

図9-2(D)は、第2所定演出と第1部演出とが開始されたときの様子を示す図である。図9-2(D)に示すように、第2所定演出の開始時には、第2所定演出として鍵を示す画像が宝箱の前に表示される。また、図9-2(D)に示すように、第1部演出の開始には、第1部演出として「SPリーチ」、「ストーリー」、「ゾーン」の文字が書かれた3枚のカードが表示される。その後、図9-2(E)では、第2所定演出と第1部演出とが実行中のときの様子が示されている。図9-2(E)に示すように、第2所定演出の実行中には、第2所定演出として鍵が宝箱に刺さる画像が表示される。また、図9-2(E)に示すように、第1部演出として3枚のカードをシャッフルすることにより、カードを混ぜる演出が実行される。

【0404】

その後、図9-2(F)では、第3所定演出と第2部演出とが開始されたときの様子が示されている。図9-2(F)に示すように、第3所定演出の開始時には、第3所定演出として鍵を回すことにより宝箱が開く演出が実行されるとともに、スピーカ8L、8Rから「ガシャーン」という宝箱が開いたことが大きな音量で報知される。また、図9-2(F)に示すように、第2部演出の開始には、第2部演出として3枚のカードが裏返しとなり、いずれか1つのカードの上に矢印が表示される演出が実行されるとともに、画面上の右下にプッシュボタン31Bを操作させることを示唆するボタン画像が表示される。矢印画像は時間とともにいずれかのカードを指すように変化する。

【0405】

図9-2(G)では、第3所定演出と第2部演出とが実行中のときの様子が示されている。図9-2(G)に示すように、第3所定演出の実行中は、第3所定演出として宝箱の中からキャラクタが飛び出す演出が実行される。また、図9-2(G)に示すように、第2部演出の実行中は、第2部演出として遊技者がボタン操作すること、あるいは所定の操作有効期間が終了することにより3枚のカードの中から1枚のカードに決定される演出が実行される。その後、図9-2(H)では、図9-2(G)に引き続き、第3所定演出と第2部演出とが実行中のときの様子が示されている。図9-2(H)に示すように、第3所定演出の実行中は、第3所定演出としての宝箱が消去されるとともにキャラクタが決定されたカードの上に重なり大きく表示される演出が実行される。また、図9-2(H)に示すように、第2部演出の実行中は、第2部演出としてカードが裏返ったままとなる演出が実行される。

10

【0406】

その後、図9-2(I)では、図9-2(H)に引き続き、第3所定演出と第2部演出とが実行中のときの様子が示されている。図9-2(I)に示すように、第3所定演出の実行中は、第3所定演出としてカードに重ねて表示されていたキャラクタが画面の外に向かって消えていく演出が実行される。また、図9-2(I)に示すように、第2部演出としてカードが表を向く演出が実行される。その後、図9-2(J)に示すように、特定予告演出の演出結果として「ゾーン」の文字を示す画像が画面の中央に表示さえる。これにより、これから大当たり期待度の高いゾーン演出が実行されることが示される。なお、演出結果が表示される段階では、第3所定演出はすでに終了している。

20

【0407】

図9-2に示したように、示唆演出における第2所定演出と特定予告演出における第1部演出とを結び付けることによって、遊技者に対象となる特定予告演出を容易に認識させることができる。なぜなら、第1所定演出は長期間に亘り実行される演出であるので、予告演出が同時に実行される場合には、いずれの予告演出の実行を示唆しているのかが分かり難い。しかしながら、第2所定演出と特定予告演出との実行タイミングに関連を持たすことで第1所定演出が終了して特定予告演出が開始されたことを容易に認識させることができる。

【0408】

また、図9-2に示すように、演出が実行される表示領域のうち示唆演出が長期間に亘り実行される画面左下の領域は、予告演出が実行される画面の中央の領域と異なる領域である。このようにすれば、示唆演出における第2所定演出と予告演出における第1部演出との結び付きを遊技者が確認しやすい形により表示領域を用いた各種の演出を実行することができる。

30

【0409】

次に、特徴部063Fで実行される変動表示の変動パターンについて説明する。図9-3は、特徴部063Fに係る遊技機の変動パターンを例示する図である。図9-3(A)は、変動パターン(変動時間)の種類を示す説明図である。図9-3(A)には、変動パターンの種類に応じて特図変動時間と、変動パターンの内容が示されている。

40

【0410】

図9-3(B)は、変動パターンの決定割合の一例である。図9-3(B)に示す例によれば、大当たりの期待度(信頼度)は、スーパーリーチC>スーパーリーチB>スーパーリーチA>ノーマルリーチである。なお、ある演出aの大当たり期待度は、例えば、(大当たりとなる時に演出aが実行される確率)×(大当たりになる確率)÷{(大当たりとなる時に演出aが実行される確率)×(大当たりになる確率)+(大当たりとならないときに演出aが実行される確率)×(大当たりにならない確率)}によって算出される(大当たり期待度が「1」になる場合には必ず「大当たり」になる)。

【0411】

例えば、スーパーリーチAの信頼度は、低ベース状態において、 $(0.1 \times 1 / 320)$

50

)/{(0.1×1/320)+(0.008×319/320)}=約3.8%である。以下、同様に計算すると、スーパーリーチAの信頼度は、高ベース状態において、約7.3%である。スーパーリーチBの信頼度は、低ベース状態において、約44%である。スーパーリーチBの信頼度は、高ベース状態において、約16%である。スーパーリーチCの信頼度は、低ベース状態において、約65%である。スーパーリーチCの信頼度は、高ベース状態において、約48%である。

【0412】

なお、図9-3(B)の例によれば、低ベース状態と高ベース状態とで、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチCの信頼度を異ならせているが、信頼度を低ベース状態と高ベース状態とで共通にしてもよい。

【0413】

また、図9-3(B)の例によれば、低ベース中には変動パターン#11が決定されないが、例えば保留記憶数に応じて低ベース中にも変動パターン#11が決定されるようにしてもよい(例えば、保留記憶数が4となったことを条件に変動パターン#11に決定される等)。また、図9-3(B)の例によれば、高ベース中には変動パターン#10が決定されないが、例えば保留記憶数に応じて高ベース中にも変動パターン#10が決定されるようにしてもよい(例えば、保留記憶数が0や1となったことを条件に変動パターン#11に決定される等)。

【0414】

次に、各種演出の種類や内容の決定割合について説明する。図9-4は、各種演出の種類や内容の決定割合の一例である。図9-4(A)は、各変動パターンと、特定予告演出における演出の種類とを説明するためのテーブルである。図9-4(A)に示すように、変動パターン#13、#18では、特定予告演出がルーレット予告に決定される。また、変動パターン#14、#19では、特定予告演出がキャラバトル予告に決定される。また、変動パターン#15、#20では、特定予告演出がカード予告に決定される。

【0415】

ルーレット予告は、ルーレットに表示された複数種類の演出からいずれか1つの演出内容に決定される予告である。また、キャラバトル予告は、複数種類の敵キャラクタからいずれかの敵キャラに決定される予告である。また、カード予告は、複数枚のカードに書かれた演出内容のいずれかに決定される予告である。変動パターンの関係から、ルーレット予告<キャラバトル予告<カード予告の順で大当り期待度が高い。なお、変動パターンに応じて一律に特定予告演出の種類が決まるのではなく、抽選によりいずれかの特定予告演出が実行されるようにしてもよい。

【0416】

図9-4(B)は、示唆演出として実行される第1所定演出の決定割合を説明するためのテーブルである。図9-4(B)に示すように、第1所定演出は、大当りの場合とはずれの場合とで実行割合が異なっている。例えば、表示結果がはずれとなる場合には、実行無しに60%割合で決定され、実行有りに40%の割合で決定される。また、表示結果が大当りとなる場合には、実行無しに40%の割合で決定され、実行有りに60%の割合で決定される。つまり、第1所定演出が実行される場合の方が実行されない場合よりも大当り期待度が高いと言える。

【0417】

また、第1所定演出として表示される宝箱の大きさには、3種類のパターンがある。変動パターンに応じて宝箱の大きさと各所定演出の実行時間が決まっている。変動パターン#13、#18では、宝箱小が表示される第1所定演出が10秒実行され、その後の第2所定演出が3秒実行され、その後の第3所定演出が10秒実行される。変動パターン#14、#19では、宝箱中が表示される第1所定演出が20秒実行され、その後の第2所定演出が3秒実行され、その後の第3所定演出が10秒実行される。変動パターン#15、#20では、宝箱大が表示される第1所定演出が30秒実行され、その後の第2所定演出が3秒実行され、その後の第3所定演出が10秒実行される。なお、図9-2では、カー

10

20

30

40

50

ド予告が実行されていたため、そのときの宝箱は大で表示されている。しかしながら、第1所定演出は変動パターンによって一律に決定されるのではなく、変動パターンに応じて異なる割合で決定されるようにしてもよい。

【0418】

図9-4(C)は、第1所定演出のみが実行され特定予告演出が実行されない第1所定演出ガセパターンの決定割合を示すテーブルである。第1所定演出ガセパターンは、変動パターン#12の場合に実行される。その決定割合は、実行無しが90%、実行有りが10%である。

【0419】

図9-4(D)は、特定予告演出の内容を決定するためのテーブルである。特定予告演出の種類には、ルーレット予告、キャラバトル予告、カード予告が設けられている。そして、ルーレット予告では、SPリーチA、SPリーチB、SPリーチCの中からいずれかに決定される演出が実行される。また、キャラバトル予告では、敵キャラA、敵キャラB、敵キャラCの中からいずれかに決定される演出が実行される。また、カード予告では、SPリーチ、ストーリー、ゾーンの中からいずれかに決定される演出が実行される。ここで、SPリーチは、大当たり期待度の高いSPリーチが実行されることを示す。また、敵キャラは、キャラバトル予告での敵キャラクタを示し、その敵キャラクタとのバトル演出が実行されることを示す。また、ストーリーは、ストーリー性のある連続した演出が実行されることを示す。また、ゾーンは、期待度の高い背景に変化するゾーン演出が実行されることを示す。

【0420】

また、図9-4(D)に示すように、特定予告演出の内容は、第1所定演出が実行されるか否かで異なる割合で決定される。第1所定演出が実行有りの場合において、ルーレット予告では、SPリーチAが0%、SPリーチBが40%、SPリーチCが60%の割合で決定される。第1所定演出が実行無しの場合において、ルーレット予告では、SPリーチAが50%、SPリーチBが30%、SPリーチCが20%の割合で決定される。第1所定演出が実行有りの場合において、キャラバトル予告では、敵キャラAが0%、敵キャラBが40%、敵キャラCが60%の割合で決定される。第1所定演出が実行無しの場合において、キャラバトル予告では、敵キャラAが50%、敵キャラBが30%、敵キャラCが20%の割合で決定される。第1所定演出が実行有りの場合において、カード予告では、SPリーチが0%、ストーリーが40%、ゾーンが60%の割合で決定される。第1所定演出が実行無しの場合において、カード予告では、SPリーチが50%、ストーリーが30%、ゾーンが20%の割合で決定される。

【0421】

図9-4(E)は、他の予告演出の決定割合を示すテーブルである。他の予告演出は、特定予告演出と同じ変動内で実行されることがある。また、他の予告演出には、記号予告、ステップアップ予告、セリフ予告が含まれる。記号予告は、「?」や「!」等の記号により大当たり期待度の示唆する予告である。ステップアップ予告は、画像が段階的に変化する演出が実行され、変化の段階に応じて大当たり期待度を示唆する予告である。セリフ予告は、セリフの内容により大当たり期待度を示唆する予告である。

【0422】

図9-4(E)に示すように、変動パターン#12、#17の場合には、記号予告が50%、ステップアップ予告が30%、セリフ予告が20%の割合で決定される。また、変動パターン#13、#18の場合には、記号予告が40%、ステップアップ予告が30%、セリフ予告が30%の割合で決定される。また、変動パターン#14、#19の場合には、記号予告が20%、ステップアップ予告が30%、セリフ予告が50%の割合で決定される。また、変動パターン#15、#20の場合には、記号予告が10%、ステップアップ予告が20%、セリフ予告が70%の割合で決定される。

【0423】

図9-4(A)、(E)に示すように、特定予告演出はスーパーリーチの変動パターン

でしか選ばれないが他の予告演出はスーパーリーチの変動パターンおよび期待度の低いノーマルリーチの変動パターンでも選ばれるため、特定予告演出は他の予告演出よりも大当たり期待度が高い。また、特定予告演出では、図9-4(A)に示すように、ルーレット予告としていずれかの項目を選ぶ演出、キャラバトル演出として複数の敵キャラクタからいずれかを選ぶ演出、カード予告として複数のカードからいずれかを選ぶ演出が実行される。さらに、図9-4(D)に示すように、示唆演出としての第1所定演出の実行有無に応じて各特定予告演出で選択される演出態様の割合が異なる。このようにすれば、特定予告演出や示唆演出の演出効果を高めることができる。

【0424】

また、図9-4(B)に示すように、示唆演出としての第1所定演出は大当たりの場合にはいずれの場合よりも実行されやすい。そして、図9-4(D)に示すように、第1所定演出が実行される場合には、第1所定演出が実行される場合に選択されるSPリーチA、敵キャラA、SPリーチの内容が選択されることがない。よって、示唆演出としての第1所定演出が実行された場合の特定予告演出では、演出結果が所定の期待度以上となる。このようにすれば、せっかく示唆演出が実行されたにも関わらず、特定予告演出の演出結果が期待度の低いものになってしまうことで興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0425】

また、図9-4(B)に示すように、期待度の高い変動パターンとなる程、第1所定演出の実行期間が長くなっている。このようにすれば、第2所定演出が実行されるまでの間、第1所定演出の実行期間の長さに注目させることができる。

【0426】

また、図9-4(B)に示すように、第1所定演出の実行期間は10秒、20秒、30秒のように可変期間である一方、第2所定演出の実行期間は3秒、第3所定演出の実行期間は10秒で不変期間である。このようにすれば、第2所定演出および第3所定演出が不変期間であるため、第2所定演出や第3所定演出を遊技者に認識しやすくすることができる。とともに、第2所定演出の実行により特定予告演出(第1部演出)の実行が開始されたことを認識させやすくすることができる。

【0427】

また、図9-4(C)に示すように、特定予告演出が実行されないノーマルリーチはいずれの変動パターンのときにのみ低い割合で演出結果が表示されない第1所定演出ガセパターンが実行される。つまり、特定予告演出が実行されるときにおいて第1所定演出ガセパターンが実行されることはないため、第1所定演出が実行される場合には、高い割合で特定予告演出の演出結果が表示される演出が実行されることとなる。このようにすれば、せっかく示唆演出が実行されたにも関わらず、特定予告演出の演出結果が表示されないことで興味が低下してしまうことを抑制することができる。

【0428】

また、図9-4(A)に示すように、変動パターンにより実行される特定予告演出は決まっている。また、図9-4(B)に示すように、変動パターンにより第1所定演出として表示される宝箱の大きさが決まっている。つまり、特定予告演出の種類に応じて異なる態様の宝箱で第1所定演出が実行される。また、図9-4(B)に示すように、第1所定演出としての宝箱の大きさにより第1所定演出の時間が異なるため、第1所定演出を開始してから特定予告演出が実行されるまでの期間が異なる。このようにすれば、示唆演出の演出効果を高めることができる。

【0429】

また、図9-4(B)に示すように、第3所定演出の実行期間の10秒は、第2所定演出の実行期間の3秒よりも長い。このようにすれば、第3所定演出が実行される期間における演出効果を高めることができる。

【0430】

また、図9-4(B)に示すように、示唆演出としての第1所定演出、第2所定演出、第3所定演出の合計期間は、期待度の高い変動パターン程長い期間となっている。このよ

10

20

30

40

50

うにすれば、示唆演出の実行期間に注目させることができ、示唆演出の演出効果を高めることができる。

【0431】

また、図9-4(A)に示すように、変動パターンの種類に応じて実行される特定予告演出の種類が異なっている。また、図9-4(E)に示すように、変動パターンの種類に応じて他の予告演出の実行割合が異なっている。つまり、特定予告演出の種類に応じて他の予告演出の実行割合が異なることとなる。このようにすれば、特定予告演出の種類に応じて好適に他の予告演出を実行することができる。

【0432】

次に、各演出を決定するための処理について説明する。図9-5は、演出決定処理の一例を示すフローチャートである。演出決定処理は、可変表示開始設定処理(図7のS171)において実行される処理に含まれる。演出制御用CPU120は、まず、今回実行される可変表示の変動パターンが、スーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する(063FS001)。スーパーリーチの変動パターンは、#13~#15、#18~#20のパターンである。スーパーリーチの変動パターンであるか否かは、メイン側からサブ側に送られてくる変動パターン指定コマンドの値から判定すればよい。

10

【0433】

演出制御用CPU120は、063FS001において、変動パターンがスーパーリーチでないと判定した場合(063FS001;N)には、変動パターンがノーマルリーチはずれであるか否かを判定する(063FS007)。ノーマルリーチはずれの変動パターンは、#12のパターンである。演出制御用CPU120は、063FS007において、変動パターンがノーマルリーチはずれでないと判定した場合(063FS007;N)には、処理を終了する。演出制御用CPU120は、063FS007において、変動パターンがノーマルリーチはずれであると判定した場合(063FS007;Y)には、図9-4(C)の決定割合に基づいて、第1所定演出ガセパターンの実行有無を決定する(063FS008)。次いで、063FS005の処理へ移行する。

20

【0434】

演出制御用CPU120は、063FS001において、変動パターンがスーパーリーチであると判定した場合(063FS001;Y)には、図9-4(A)のテーブルにより、変動パターンに基づいて特定予告演出の種類を決定する(063FS002)。次いで、演出制御用CPU120は、図9-4(B)のテーブルにより、変動パターンに基づいて第1所定演出の実行有無を決定する(063FS003)。次いで、演出制御用CPU120は、図9-4(D)のテーブルにより、特定予告演出の種類、第1所定演出の実行有無に基づいて特定予告演出の内容を決定する(063FS004)。次いで、演出制御用CPU120は、図9-4(E)のテーブルにより、変動パターンに基づいて他の予告演出の種類を決定する(063FS005)。次いで、演出制御用CPU120は、各種演出を実行するように設定し(063FS006)、処理を終了する。

30

【0435】

次に、他の実施形態としての特徴部065Fにおける各種演出の種類や内容の決定割合について説明する。図9-6は、特徴部065Fにおける各種演出の種類や内容の決定割合の一例である。図9-6において、図9-6(B)以外は、前述の図9-4と同様であるため、説明を省略する。

40

【0436】

図9-6(B)は、示唆演出として実行される第1所定演出の決定割合を説明するためのテーブルである。図9-6(B)に示すように、第1所定演出は、大当りの場合とはずれの場合とで実行割合が異なっている。例えば、表示結果がはずれとなる場合には、実行無しに60%割合で決定され、実行有りに40%の割合で決定される。また、表示結果が大当りとなる場合には、実行無しに40%の割合で決定され、実行有りに60%の割合で決定される。つまり、第1所定演出が実行される方が実行されないよりも大当り期待度が高いと言える。

50

【0437】

また、第1所定演出として表示される宝箱の色には、3種類のパターンがある。変動パターンに応じて宝箱の色と各所定演出の実行時間が決まっている。変動パターン#13、#18では、宝箱が白色で表示され、第1所定演出が10秒実行され、その後の第2所定演出が3秒実行され、その後の第3所定演出が5秒実行される。変動パターン#14、#19では、宝箱が赤色で表示され、第1所定演出が10秒実行され、その後の第2所定演出が3秒実行され、その後の第3所定演出が15秒実行される。変動パターン#15、#20では、宝箱が金色で表示され、第1所定演出が10秒実行され、その後の第2所定演出が3秒実行され、その後の第3所定演出が25秒実行される。図9-6(B)では、各変動パターンにより宝箱の大きさは同じであるが宝箱の色が異なっている。

10

【0438】

図9-6(B)に示すように、特定予告演出のいずれの種類であっても共通の宝箱の形状で第1所定演出を実行する。また、図9-6(B)に示すように、特定予告演出の種類によらず第2所定演出の実行期間は3秒で共通である一方、特定予告演出の種類に応じて第3所定演出の実行期間が5秒、15秒、25秒と異なる。このようにすれば、示唆演出の演出効果を高めることができる。また、図9-6(B)に示すように、第3所定演出の実行期間の10秒は、第2所定演出の実行期間の3秒よりも長い。このようにすれば、第3所定演出が実行される期間における演出効果を高めることができる。

【0439】

〔特徴部063Fにより得られる主な構成や効果〕

20

〔1〕 遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の予告演出（例えば、ルーレット予告、キャラバトル予告、カード予告、記号予告、ステップアップ予告、セリフ予告）を実行可能な予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、前記複数種類の予告演出のうち特定予告演出（例えば、ルーレット予告、キャラバトル予告、カード予告の演出）の実行を示唆する示唆演出（例えば、図9-1(A)に示す特定予告演出の実行を示唆する示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、前記特定予告演出は、前記特定予告演出の演出結果が表示される（例えば、図9-2(J)に示すカードの内容が示されること）より前に実行される第1部演出（例えば、図9-2(D)、(E)に示すカードを3枚表示する演出）と、前記第1部演出が終了してから前記演出結果が表示されるまで実行される第2部演出（例えば、図9-2(F)～(I)に示すように、3枚のカードから1枚のカードを選択する演出）と、を含み、前記示唆演出は、前記第1部演出が開始されるより前のタイミングで実行される第1所定演出（例えば、図9-1(A)、図9-2(B)、(C)に示すように、第1部演出が開始されるより前のタイミングで実行される宝箱を表示する演出）と、前記第1部演出の開始に関連したタイミングで実行される第2所定演出（例えば、図9-1(A)、図9-2(D)、(E)に示すように、第1部演出が開始されたときに鍵を表示し鍵穴に鍵を入れる演出）と、前記第2部演出の開始に関連したタイミングで実行される第3所定演出（例えば、図9-1(A)、図9-2(F)～(I)に示すように、第2部演出が開始されたときに宝箱が開き中からキャラクタが飛び出す演出）と、を含み、前記示唆演出実行手段は、前記特定予告演出よりも前のタイミングで他の予告演出が実行中であるときに前記第1所定演出を実行可能（例えば、図9-2(C)に示すように、セリフ予告を実行中に第1所定演出を実行する）であり、前記第2所定演出よりも前記第3所定演出を目立つ態様で実行し（例えば、第2所定演出は画面の例外左端で鍵穴に鍵を入れる演出であるのに対し、第3所定演出は宝箱が開いたときに「ガシャーン」という大きな音とともにキャラクタが宝箱から飛び出す目立つ演出である）、前記第1部演出よりも前記第3所定演出を目立つ態様で実行し（例えば、第1部演出はカードを3枚表示する演出であるのに対し、第3所定演出は宝箱が開いたときに「ガシャーン」という大きな音とともにキャラクタが宝箱から飛び出す目立つ演出である）、前記特定予告演出は、前記他の予告演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高く（例えば、図9-4

30

40

50

(A)，(E)に示すように、特定予告演出はスーパーリーチの変動パターンでしか選ばれないが他の予告演出はスーパーリーチの変動パターンおよび期待度の低いノーマルリーチの変動パターンでも選ばれるため、特定予告演出は他の予告演出よりも大当たり期待度が高い)、前記予告演出実行手段は、前記第1部演出として、複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様が選択されることを示唆する演出を実行可能であり(例えば、図9-4(A)に示すように、ルーレット予告としていずれかの項目を選ぶ演出、キャラバトル演出として複数の敵キャラクタからいずれかを選ぶ演出、カード予告として複数のカードからいずれかを選ぶ演出)、前記示唆演出が実行されるか否かに応じていずれの演出態様が選択されるかの割合が異なる(図9-4(D)に示すように、示唆演出としての第1所定演出の実行有無に応じて各特定予告演出で選択される演出態様の割合が異なる)。このような構成によれば、示唆演出における第2所定演出と特定予告演出における第1部演出とを結び付けることによって、遊技者に対象となる特定予告演出を容易に認識させることができる。

10

【0440】

[2] 前記予告演出および前記示唆演出が表示される表示領域(例えば、予告演出および示唆演出が実行される画像表示装置5の画面上の表示領域)をさらに備え、前記表示領域のうち前記示唆演出が実行される領域は、前記予告演出が実行される領域と異なる領域である(例えば、表示領域のうち示唆演出が長期間に亘り実行される画面左下の領域は、予告演出が実行される画面の中央の領域と異なる領域である)。このような構成によれば、示唆演出における第2所定演出と予告演出における第1部演出との結び付きを遊技者が確認しやすい形により表示領域を用いた各種の演出を実行することができる。

20

【0441】

[3] 前記示唆演出が実行された場合の前記特定予告演出では、所定の期待度以上の前記演出結果が表示される(例えば、図9-4(B)に示すように、示唆演出としての第1所定演出は大当たりの場合にはずれの場合よりも実行されやすい。そして、図9-4(D)に示すように、第1所定演出が実行される場合には、第1所定演出が実行される場合に選択されるSPリーチA、敵キャラA、SPリーチの内容が選択されることがない。よって、示唆演出としての第1所定演出が実行された場合の特定予告演出では、演出結果が所定の期待度以上となる)。このような構成によれば、せっかく示唆演出が実行されたにも関わらず、特定予告演出の演出結果が期待度の低いものになってしまうことで興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

30

【0442】

[4] 前記第1所定演出が実行される期間の長さに応じて前記有利状態に制御される期待度が異なる(例えば、図9-4(B)に示すように、期待度の高い変動パターンとなる程、第1所定演出の実行期間が長くなっている)。このような構成によれば、第2所定演出が実行されるまでの間、第1所定演出の実行期間の長さに注目させることができる。

【0443】

[5] 前記第1所定演出の実行期間は可変期間である一方、前記第2所定演出および前記第3所定演出の実行期間は不変期間である(例えば、図9-4(B)に示すように、第1所定演出の実行期間は10秒、20秒、30秒のように可変期間である一方、第2所定演出の実行期間は3秒、第3所定演出の実行期間は10秒で不変期間である)。このような構成によれば、第2所定演出および第3所定演出が不変期間であるため、第2所定演出や第3所定演出を遊技者に認識しやすくすることができるとともに、第2所定演出の実行により特定予告演出(第1部演出)の実行が開始されたことを認識させやすくすることができる。

40

【0444】

[6] 前記第3所定演出は、前記特定予告演出が終了する前に終了する(例えば、図9-1(A)に示すように、第3所定演出は特定予告演出が終了する前のタイミングで終了する)。このような構成によれば、特定予告演出の内容を第3所定演出に邪魔されることなく把握することができる。

50

【0445】

〔7〕 前記示唆演出が実行される場合には、前記特定予告演出として演出結果が表示されない演出の実行割合が低い（例えば、図9-4（C）に示すように、特定予告演出が実行されないノーマルリーチはずれの変動パターンのときにのみ低い割合で演出結果が表示されない第1所定演出ガセパターンが実行される。つまり、特定予告演出が実行されるときにおいて第1所定演出ガセパターンが実行されることはないため、第1所定演出が実行される場合には、高い割合で特定予告演出の演出結果が表示される演出が実行される）。このような構成によれば、せっかく示唆演出が実行されたにも関わらず、特定予告演出の演出結果が表示されないことで興味が低下してしまうことを抑制することができる。

【0446】

〔特徴部064Fにより得られる主な構成や効果〕

〔1〕 遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の予告演出（例えば、ルーレット予告、キャラバトル予告、カード予告、記号予告、ステップアップ予告、セリフ予告）を実行可能な予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、前記複数種類の予告演出のうち特定予告演出（例えば、ルーレット予告、キャラバトル予告、カード予告の演出）の実行を示唆する示唆演出（例えば、図9-1（A）に示す特定予告演出の実行を示唆する示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、前記特定予告演出は、前記特定予告演出の演出結果が表示される（例えば、図9-2（J）に示すカードの内容が示されること）より前に実行される第1部演出（例えば、図9-2（D）、（E）に示すカードを3枚表示する演出）と、前記第1部演出が終了してから前記演出結果が表示されるまで実行される第2部演出（例えば、図9-2（F）～（I）に示すように、3枚のカードから1枚のカードを選択する演出）と、を含み、前記示唆演出は、前記第1部演出が開始されるより前のタイミングで実行される第1所定演出（例えば、図9-1（A）、図9-2（B）、（C）に示すように、第1部演出が開始されるより前のタイミングで実行される宝箱を表示する演出）と、前記第1部演出の開始に関連したタイミングで実行される第2所定演出（例えば、図9-1（A）、図9-2（D）、（E）に示すように、第1部演出が開始されたときに鍵を表示し鍵穴に鍵を入れる演出）と、前記第2部演出の開始に関連したタイミングで実行される第3所定演出（例えば、図9-1（A）、図9-2（F）～（I）に示すように、第2部演出が開始されたときに宝箱が開き中からキャラクタが飛び出す演出）と、を含み、前記示唆演出実行手段は、前記特定予告演出よりも前のタイミングで他の予告演出が実行中であるときに前記第1所定演出を実行可能（例えば、図9-2（C）に示すように、セリフ予告を実行中に第1所定演出を実行する）であり、前記第3所定演出を前記第1所定演出よりも前記特定予告演出を示唆する度合いが高い態様で実行可能であり（例えば、図9-2（B）に示すような宝箱が表示される第1所定演出よりも、図9-2（F）～（I）に示すような宝箱が開いたときに「ガシャーン」という大きな音とともにキャラクタが宝箱から飛び出す第3所定演出の方が、特定予告演出が実行されていることをより認識しやすい態様で実行している）、複数種類設けられた前記特定予告演出の種類に応じて異なる態様で前記第1所定演出を実行可能であり（例えば、図9-4（A）に示すように、変動パターンにより実行される特定予告演出は決まっている。また、図9-4（B）に示すように、変動パターンにより第1所定演出として表示される宝箱の大きさが決まっている。つまり、特定予告演出の種類に応じて異なる態様の宝箱で第1所定演出が実行される）、前記第1所定演出の種類に応じて、前記第1所定演出を開始してから前記特定予告演出が実行されるまでの期間の長さが異なる（例えば、図9-4（B）に示すように、第1所定演出としての宝箱の大きさにより第1所定演出の時間が異なるため、第1所定演出を開始してから特定予告演出が実行されるまでの期間が異なる）。このような構成によれば、示唆演出における第2所定演出と特定予告演出における第1部演出とを結び付けることによって、遊技者に対象となる特定予告演出を容易に認識させることができるとともに、所定演出が進むごとに予告の対象が明らかになり示唆演出の演出効果を高める

10

20

30

40

50

ことができる。

【0447】

【2】 前記第3所定演出の実行期間は、前記第2所定演出の実行期間よりも長い（例えば、図9-4（B）に示すように、第3所定演出の実行期間の10秒は、第2所定演出の実行期間の3秒よりも長い）。このような構成によれば、第3所定演出が実行される期間における演出効果を高めることができる。

【0448】

【3】 前記示唆演出の実行期間に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なる（例えば、図9-4（B）に示すように、示唆演出としての第1所定演出、第2所定演出、第3所定演出の合計期間は、期待度の高い変動パターン程長い期間となっている）。この

10

ような構成によれば、示唆演出の実行期間に注目させることができ、示唆演出の演出効果を高めることができる。

【0449】

【4】 前記特定予告演出の種類に応じて前記第3所定演出が実行されるまでに実行される前記他の予告演出の実行割合が異なる（例えば、図9-4（A）に示すように、変動パターンの種類に応じて実行される特定予告演出の種類が異なっている。また、図9-4（E）に示すように、変動パターンの種類に応じて他の予告演出の実行割合が異なる。つまり、特定予告演出の種類に応じて他の予告演出の実行割合が異なることとなる）。この

20

ような構成によれば、特定予告演出の種類に応じて好適に他の予告演出を実行することができる。

【0450】

【5】 前記第1所定演出を実行した後に前記第2所定演出を実行しないパターンが実行される場合があり、該パターンが実行される場合は、前記第1所定演出の実行期間が所定期間未満となる（例えば、図9-1（B）に示すように、第1所定演出を実行した後に第2所定演出を実行しないガセパターンは、第1所定演出の実行期間の長さが特定予告演出の実行される場合の第1所定演出の実行期間の長さよりも短い）。このような構成によれば、第1所定演出の実行期間が長くなり過ぎて遊技者を過度に期待させてしまい興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0451】

【6】 前記示唆演出実行手段は、前記第2所定演出を実行している期間に重複したタイミングで前記第3所定演出の実行を開始可能である（例えば、変形例に占め示すように、第2所定演出を実行している期間に重複したタイミングで第3所定演出を実行してもよい）。このような構成によれば、第2所定演出から第3所定演出の繋がりに違和感を持たせずに示唆演出を実行することができる。

30

【0452】

〔特徴部065Fにより得られる主な構成や効果〕

【1】 遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の予告演出（例えば、ルーレット予告、キャラバトル予告、カード予告、記号予告、ステップアップ予告、セリフ予告）を実行可能な予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、前記複数種類の予告演出のうち特定予告演出（例えば、ルーレット予告、キャラバトル予告、カード予告の演出）の実行を示唆する示唆演出（例えば、図9-1（A）に示す特定予告演出の実行を示唆する示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、前記特定予告演出は、前記特定予告演出の演出結果が表示される（例えば、図9-2（J）に示すカードの内容が示されること）より前に実行される第1部演出（例えば、図9-2（D）、（E）に示すカードを3枚表示する演出）と、前記第1部演出が終了してから前記演出結果が表示されるまで実行される第2部演出（例えば、図9-2（F）～（I）に示すように、3枚のカードから1枚のカードを選択する演出）と、を含み、前記示唆演出は、前記第1部演出が開始されるより前のタイミングで実行される第1所定演出（例えば、図9-1（A）、図9-2（B）、

40

50

(C)に示すように、第1部演出が開始されるより前のタイミングで実行される宝箱を表示する演出)と、前記第1部演出の開始に関連したタイミングで実行される第2所定演出(例えば、図9-1(A),図9-2(D),(E)に示すように、第1部演出が開始されたときに鍵を表示し鍵穴に鍵を入れる演出)と、前記第2部演出の開始に関連したタイミングで実行される第3所定演出(例えば、図9-1(A),図9-2(F)~(I)に示すように、第2部演出が開始されたときに宝箱が開き中からキャラクタが飛び出す演出)と、を含み、前記示唆演出実行手段は、前記特定予告演出よりも前のタイミングで他の予告演出が実行中であるときに前記第1所定演出を実行可能(例えば、図9-2(C)に示すように、セリフ予告を実行中に第1所定演出を実行する)であり、前記第3所定演出を前記第1所定演出よりも前記特定予告演出を示唆する度合いが高い態様で実行可能であり(例えば、図9-2(B)に示すような宝箱が表示される第1所定演出よりも、図9-2(F)~(I)に示すような宝箱が開いたときに「ガシャーン」という大きな音とともにキャラクタが宝箱から飛び出す第3所定演出の方が、特定予告演出が実行されていることをより認識しやすい態様で実行している)、複数種類設けられた前記特定予告演出のいずれの種類であっても共通の態様で前記第1所定演出を実行可能であり(例えば、図9-6(B)に示すように、特定予告演出の種類によらず共通の宝箱の形状で第1所定演出を実行する)、前記特定予告演出の種類によらず前記第2所定演出の実行期間は共通である一方、前記特定予告演出の種類に応じて前記第3所定演出の実行期間が異なる(例えば、図9-6(B)に示すように、特定予告演出の種類によらず第2所定演出の実行期間は3秒で共通である一方、特定予告演出の種類に応じて第3所定演出の実行期間が5秒、15秒、25秒と異なる)。このような構成によれば、示唆演出における第2所定演出と特定予告演出における第1部演出とを結び付けることによって、遊技者に対象となる特定予告演出を容易に認識させることができるとともに、所定演出が進むごとに予告の対象が明らかになり示唆演出の演出効果を高めることができる。

【0453】

[2] 前記第3所定演出の実行期間は、前記第2所定演出の実行期間よりも長い(例えば、図9-6(B)に示すように、第3所定演出の実行期間の10秒は、第2所定演出の実行期間の3秒よりも長い)。このような構成によれば、第3所定演出が実行される期間における演出効果を高めることができる。

【0454】

[3] 前記示唆演出の実行期間に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なる(例えば、図9-6(B)に示すように、示唆演出としての第1所定演出、第2所定演出、第3所定演出の合計期間は、期待度の高い変動パターン程長い期間となっている)。このような構成によれば、示唆演出の実行期間に注目させることができ、示唆演出の演出効果を高めることができる。

【0455】

[4] 前記特定予告演出の種類に応じて前記第3所定演出が実行されるまでに実行される前記他の予告演出の実行割合が異なる(例えば、図9-6(A)に示すように、変動パターンの種類に応じて実行される特定予告演出の種類が異なっている。また、図9-6(E)に示すように、変動パターンの種類に応じて他の予告演出の実行割合が異なる。つまり、特定予告演出の種類に応じて他の予告演出の実行割合が異なることとなる)。このような構成によれば、特定予告演出の種類に応じて好適に他の予告演出を実行することができる。

【0456】

[5] 前記第1所定演出を実行した後に前記第2所定演出を実行しないパターンが実行される場合があり、該パターンが実行される場合は、前記第1所定演出の実行期間が所定期間未満となる(例えば、図9-1(B)に示すように、第1所定演出を実行した後に第2所定演出を実行しないガセパターンは、第1所定演出の実行期間の長さが特定予告演出の実行される場合の第1所定演出の実行期間の長さよりも短い)。このような構成によれば、第1所定演出の実行期間が長くなり過ぎて遊技者を過度に期待させてしまい興味が

低下してしまうことを防ぐことができる。

【0457】

〔6〕 前記示唆演出実行手段は、前記第2所定演出を実行している期間に重複したタイミングで前記第3所定演出の実行を開始可能である（例えば、変形例に占め示すように、第2所定演出を実行している期間に重複したタイミングで第3所定演出を実行してもよい）。このような構成によれば、第2所定演出から第3所定演出の繋がりに違和感を持たせずに示唆演出を実行することができる。

【0458】

〔特徴部063F～065Fのその他の変形例〕

〔1〕 前述した実施の形態において、示唆演出としての第1所定演出が先読み予告演出として複数変動にまたがる期間実行されるようにしてもよい。例えば、特定予告演出が実行さえるターゲットの変動が実行される前の変動表示から宝箱の画像が表示されるようにしてもよい。また、第1所定演出としての宝箱の画像は、ターゲットの変動が大当たりとなるか否かにより、表示されるタイミングが異なるようにしてもよい。また、ターゲットの変動が大当たりとなるか否かにより、色や形状が異なるようにしてもよい。

【0459】

〔2〕 前述した実施の形態において、第2部演出や第3所定演出が実行されるか否かを煽る演出が実行されるようにしてもよい。例えば、第2所定演出としての鍵の画像を用いた演出において鍵を表示するが宝箱に鍵を抜き差しすることにより、宝箱が開くかどうかを煽る演出を実行し、宝箱が開く第3所定演出を煽るようにしてもよい。これにより、第2部演出の開始に関連したタイミングで実行される第3所定演出が煽られるため、第2部演出の実行を煽ることができる。なお、第2所定演出で煽り中の場合は、第1部演出の継続期間が長くなる。このような場合、例えば、第1部演出としてカードをシャッフルする期間を長くすればよい。

【0460】

〔3〕 前述した実施の形態において、画像表示装置5のような表示手段以外により、特定予告演出や示唆演出が実行されるようにしてもよい。例えば、音やランプ等により特定予告演出や示唆演出が実行されるようにしてもよい。また、演出が目立つ態様とは、表示により目立つことや音により目立つことや光により目立つことであってもよいし、その組合せであってもよい。また、特定予告演出が実行されていることを認識しやすい態様とは、表示により認識しやすいことや音により認識しやすいことや光により認識しやすいことであってもよいし、その組合せであってもよい。また、第1所定演出、第2所定演出、第3所定演出における演出の変化タイミング、第1部演出、第2部演出における演出の変化タイミングで、音量や光量が増加するようにしてもよい。また、演出が進むに連れて音量や光量が大きくなるようにしてもよい。

【0461】

〔4〕 前述した実施の形態において、示唆演出が実行される表示領域と予告演出が実行される領域とは完全に分かれているようにしてもよい。このようにすれば、表示領域を用いた各演出を分かりやすく示すことができる。なお、示唆演出における第2所定演出と予告演出における第1部演出との結び付きを遊技者が確認しやすい形であれば、示唆演出が実行される表示領域と予告演出が実行される表示領域とが重なるようにしてもよい。

【0462】

〔5〕 前述した実施の形態において、図9-4（B）では、変動パターンに応じて第1所定演出の実行期間が異なっていた。また、図9-6（B）では、変動パターンに応じて第3所定演出の実行期間が異なっていた。しかしながら、変動パターンに応じて第2所定演出の実行期間が異なるようにしてもよい。また、第1所定期間、第2所定期間、第3所定期間の1つ以上の実行期間が変動パターンに応じて異なるようにしてもよい。

【0463】

〔6〕 前述した実施の形態において、第3所定演出は、特定予告演出の演出結果が表示されるまでに終了していた。ここで、第3所定演出が終了するタイミングが複数設けら

10

20

30

40

50

れていてもよい。また、第3所定演出が終了するタイミングにより大当たり期待度が異なるようにしてもよい。また、各所定演出が重複したタイミングで実行されるようにしてもよい。このような場合に、第2所定演出が第3所定演出よりも後で終了するようにしてもよい。

【0464】

〔7〕 前述した実施の形態においては、ガセのパターンとして図9-1(B)に示すような第1所定演出が実行され、その後に特定予告演出が実行されないパターンを示した。しかしながら、第1所定演出の後に特定予告演出が実行されるが、特定予告演出の第2部演出が実行されないガセパターンを設けてもよい。つまり、示唆演出では第1所定演出および第2所定演出が実行され、特定予告演出では第1部演出が実行されるガセパターンが設けられるようにしてもよい。また、第1所定演出が実行されているときに実行される他の予告演出について、演出結果が表示されないガセパターンを設けてもよい。

10

【0465】

〔8〕 前述した実施の形態においては、図9-6(D)に示すように、第1所定演出実行有りの場合と第1所定演出実行無しの場合とで特定予告演出として実行されない演出内容があった。しかしながら、第1所定演出実行有りの場合と第1所定演出実行無しの場合とで決定される演出内容の数は同じであるが、その内容が異なるようにしてもよい。例えば、第1所定演出実行有りの場合には、第2所定演出実行無しの場合よりも大当たり期待度の高い演出内容が選択項目として画面上に表示されるようにしてもよい。

20

【0466】

〔9〕 前述した実施の形態において、示唆演出としての第1所定演出、第2所定演出、第3所定演出の実行期間が重なるようにしてもよい。また、特定予告演出としての第1部演出と第2部演出との実行期間が重なるようにしてもよい。例えば、第2所定演出を実行している期間に重複したタイミングで第3所定演出を実行してもよい。このようにすれば、第2所定演出から第3所定演出の繋がりに違和感を持たせずに示唆演出を実行することができる。

【0467】

〔10〕 前述した実施の形態において、第1部演出の開始に関連したタイミングで実行される第2所定演出、第2部演出の開始に関連したタイミングで実行される第3所定演出における開始に関連したタイミングとは、次のようなタイミングであってもよい。例えば、開始に関連したタイミングとはいずれか一方の演出が他方の演出と同時のタイミングで実行されること、一方の演出が実行された直後に他方の演出が実行されることのどちらであってもよい。

30

【0468】

〔11〕 前述した実施の形態において、特定予告演出が実行される前に実行される他の予告演出の種類が、第1所定演出(示唆演出)の実行有無により異なる態様で決定されるようにしてもよい。例えば、第1所定演出が実行有りの場合には、第1所定演出が実行無しの場合よりも大当たり期待度の高い演出の実行割合が高くなるようにしてもよい。また、逆に特定予告演出が期待度の高い演出であるため、第1所定演出が実行有りの場合には、第1所定演出が実行無しの場合よりも大当たり期待度の低い演出の実行割合が高くなるようにしてもよい。また、特定予告演出の実行前に他の予告演出を複数回実行されるようにし、大当たり期待度に応じて他の予告演出の実行回数が異なるようにしてもよい。

40

【0469】

〔12〕 前述した実施の形態において、特徴部011SHにおける演出決定処理と、特徴部063Fにおける演出決定処理とが共通の処理で実行されるようにしてもよい。このような場合には、変動パターンに応じていずれか1つの演出に決定されるようにすればよい。

【0470】

〔13〕 遊技機の一例としてパチンコ遊技機1を例示したが、前述した実施形態はこれに限定されるものではなく、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

50

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スロットマシンに適用してもよい。例えば、このようなスロットマシンに適用する場合には、遊技者にとって有利なボーナス、ＡＴ（遊技者にストップボタン操作の操作手順を報知する状態）、ＣＺ（報知状態であるＡＴへの制御に関する有利度が高い状態）、ＡＲＴ（ＡＴ＋リプレイ確率が高いＲＴである状態）等へ移行していること、あるいは移行することを示唆する演出として特定予告演出が実行される場合に示唆演出が実行されるようにしてもよい。

【０４７１】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【０４７２】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【０４７３】

１ パチンコ遊技機、４Ａ 第１特別図柄表示装置、４Ｂ 第２特別図柄表示装置、５ 画像表示装置、１０３ ＣＰＵ、１２０ 演出制御用ＣＰＵ。

10

20

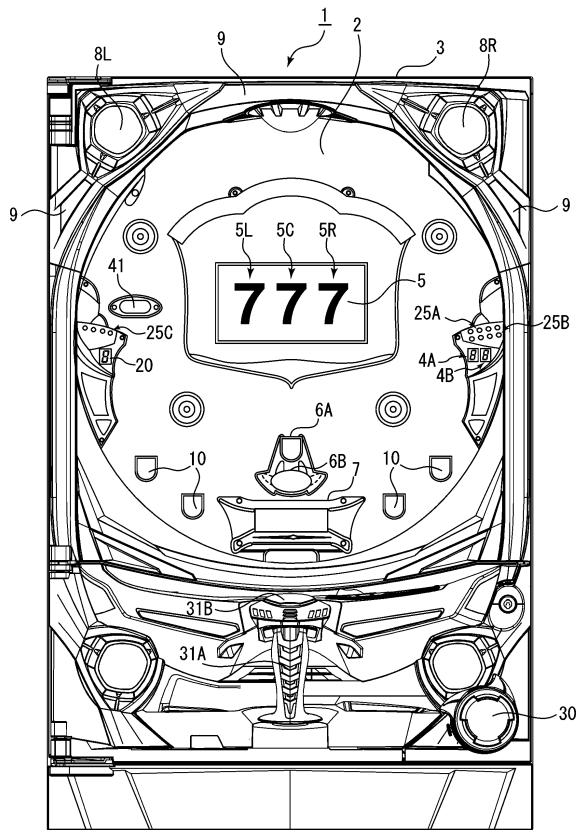
30

40

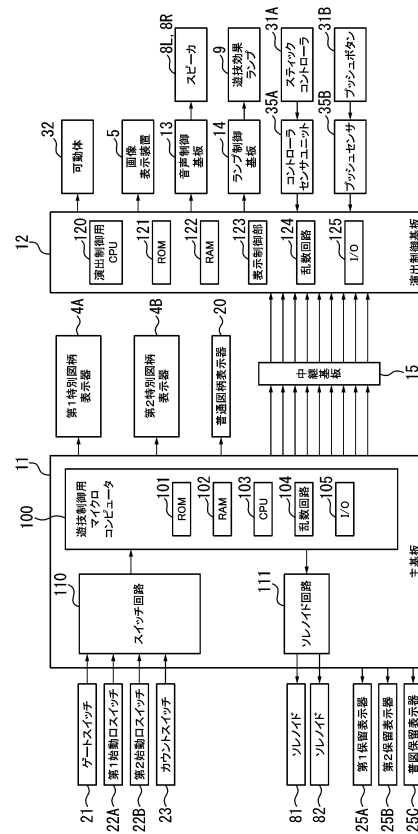
50

【図面】

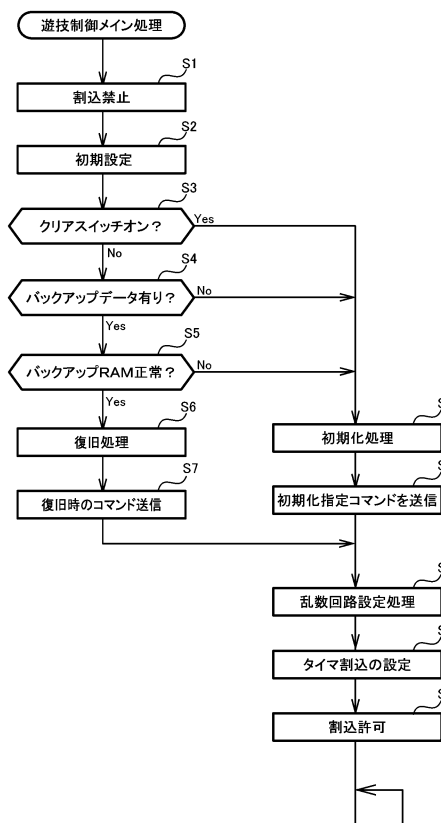
【図 1】



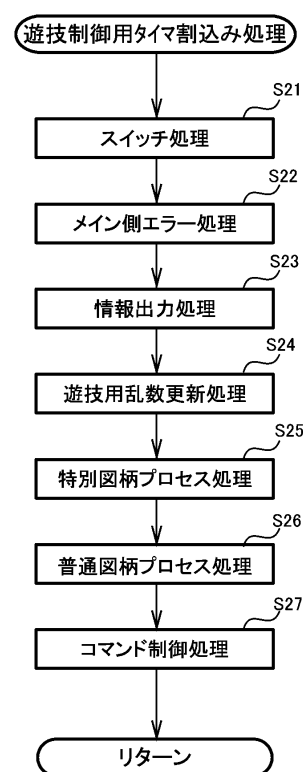
【図 2】



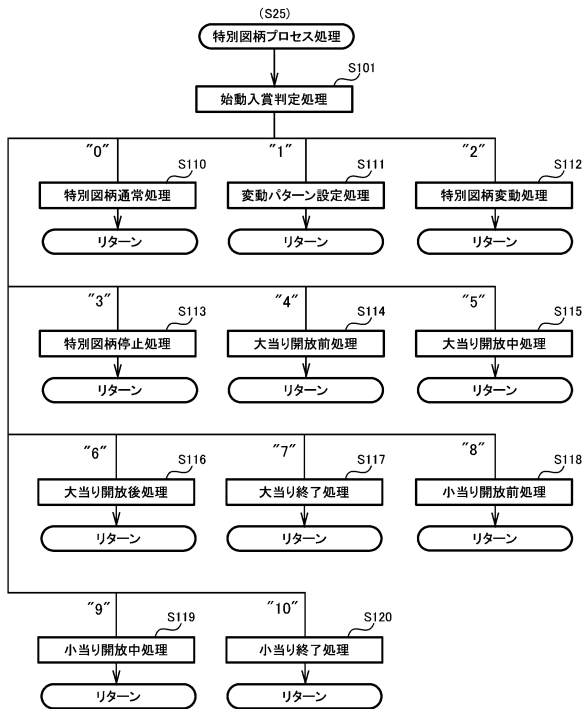
【圖 3】



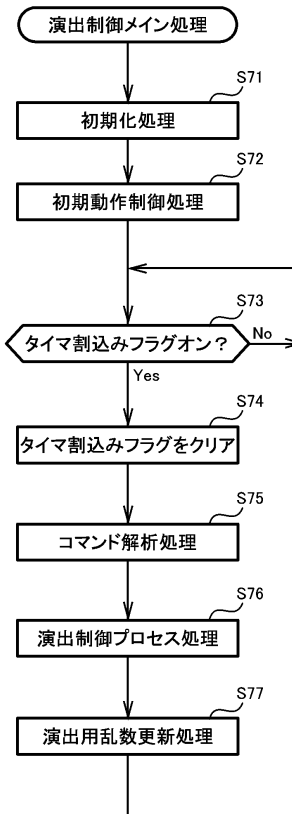
【図 4】



【図 5】



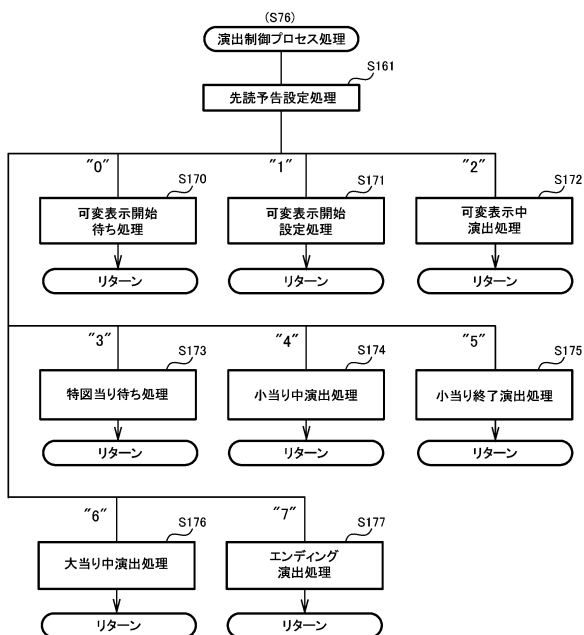
【図 6】



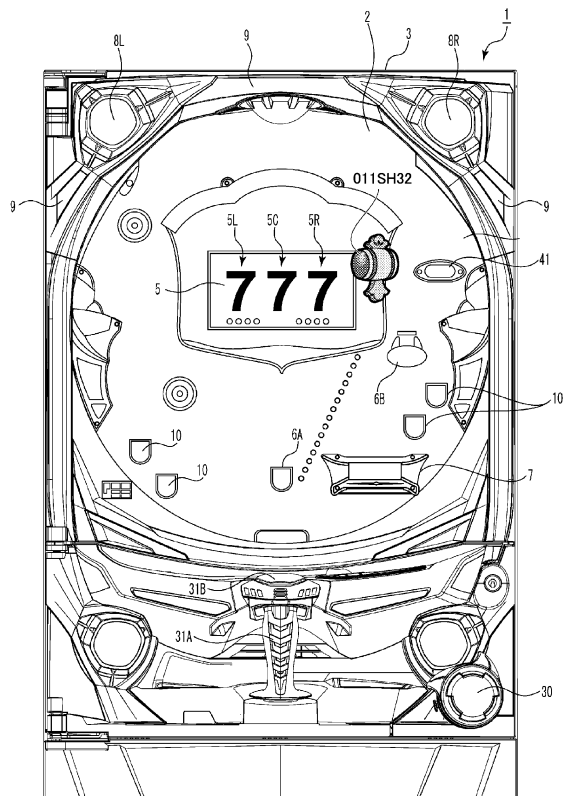
10

20

【圖 7】



【圖 8-1】



30

40

50

【図 8 - 2】

(A)

変動パターンの内容

変動パターン	特図変動時間	内容
変動パターン#10	15秒	非リーチはずれ
変動パターン#11	10秒	非リーチはずれ(短縮用)
変動パターン#12	30秒	ノーマルリーチ
変動パターン#13	130秒	ノーマルリーチスーパリーチ(弱バトル)はずれ
変動パターン#14	140秒	ノーマルリーチスーパリーチ(中バトル)はずれ
変動パターン#15	150秒	ノーマルリーチスーパリーチ(強バトル)はずれ
変動パターン#16	15秒	小当り
変動パターン#17	30秒	ノーマルリーチ大当り
変動パターン#18	130秒	ノーマルリーチスーパリーチ(弱バトル)大当り
変動パターン#19	140秒	ノーマルリーチスーパリーチ(中バトル)大当り
変動パターン#20	150秒	ノーマルリーチスーパリーチ(強バトル)大当り

(B)

変動パターンの決定割合(%)

変動パターン	大当り	小当り	はずれ (低ベース)	はずれ (高ベース)
変動パターン#10	0	0	95	0
変動パターン#11	0	0	0	92
変動パターン#12	0	0	4	7
変動パターン#13	0	0	0.8	0.4
変動パターン#14	0	0	0.1	0.4
変動パターン#15	0	0	0.1	0.2
変動パターン#16	0	100	0	0
変動パターン#17	5	0	0	0
変動パターン#18	10	0	0	0
変動パターン#19	25	0	0	0
変動パターン#20	60	0	0	0

【図 8 - 3】

擬似連予告演出の決定割合(%)

変動パターン	擬似連無	擬似連有
非リーチ/変動パターン#10、#11	100	0
小当り/変動パターン#16	100	0
ノーマルリーチ/変動パターン#12、#17	80	0
スーパリーチ(弱バトル)/変動パターン#13、#18	30	0
スーパリーチ(中バトル)/変動パターン#14、#19	20	30
スーパリーチ(強バトル)/変動パターン#15、#20	10	30
		40

10

20

【図 8 - 4】

(A)

スーパリーチ(弱バトル)はずれ(変動パターン#13)におけるバトル演出の内容

バトル 演出パターン	内容
BP-J-L1	弱タイトル→弱バトル開始→役物動作有→バトル(敗)
BP-J-L2	弱タイトル→弱バトル開始→バトル(敗)

(B)

スーパリーチ(弱バトル)大当り(変動パターン#18)におけるバトル演出の内容

バトル 演出パターン	内容
BP-J-W1	弱タイトル→弱バトル開始→役物動作有→バトル(勝)
BP-J-W2	弱タイトル→弱バトル開始→バトル(勝)
BP-J-W3	弱タイトル→弱バトル開始→役物動作有→バトル(敗)→救済(勝)
BP-J-W4	弱タイトル→弱バトル開始→バトル(敗)→救済(勝)

(C)

スーパリーチ(中バトル)はずれ(変動パターン#14)におけるバトル演出の内容

バトル 演出パターン	内容
BP-T-L1	弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル(敗)
BP-T-L2	中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル(敗)
BP-T-L3	弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→バトル(敗)
BP-T-L4	中タイトル→中バトル開始→バトル(敗)

(D)

スーパリーチ(中バトル)大当り(変動パターン#19)におけるバトル演出の内容

バトル 演出パターン	内容
BP-T-W1	弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル(勝)
BP-T-W2	中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル(勝)
BP-T-W3	弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→バトル(勝)
BP-T-W4	中タイトル→中バトル開始→バトル(勝)
BP-T-W5	弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル(敗)→救済(勝)
BP-T-W6	中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル(敗)→救済(勝)
BP-T-W7	弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→バトル(敗)→救済(勝)
BP-T-W8	中タイトル→中バトル開始→バトル(敗)→救済(勝)

【図 8 - 5】

(A)

スーパリーチ(強バトル)はずれ(変動パターン#15)におけるバトル演出の内容

バトル 演出パターン	内容
BP-K-L1	弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(敗)
BP-K-L2	中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(敗)
BP-K-L3	強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(敗)
BP-K-L4	弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル(敗)
BP-K-L5	中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル(敗)
BP-K-L6	強タイトル→強バトル開始→バトル(敗)

(B)

スーパリーチ(強バトル)大当り(変動パターン#20)におけるバトル演出の内容

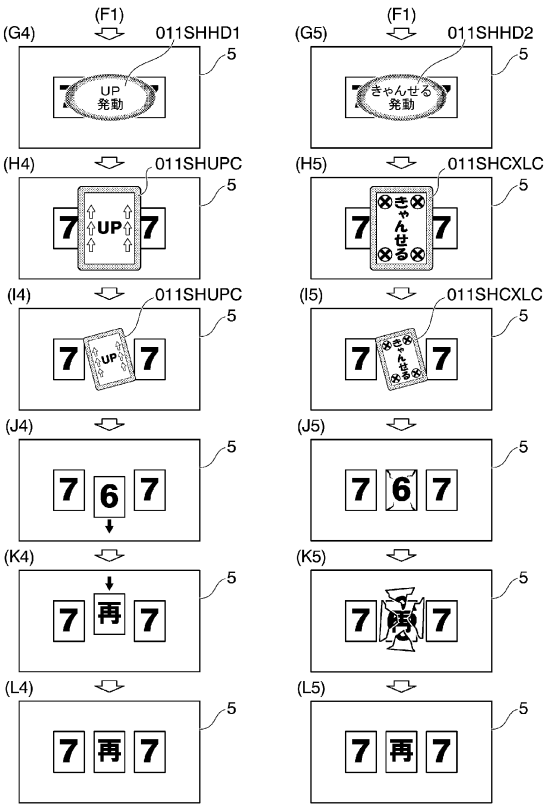
バトル 演出パターン	内容
BP-K-W1	弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(勝)
BP-K-W2	中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(勝)
BP-K-W3	強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(勝)
BP-K-W4	弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル(勝)
BP-K-W5	中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル(勝)
BP-K-W6	強タイトル→強バトル開始→バトル(勝)
BP-K-W7	弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(敗)→救済(勝)
BP-K-W8	中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(敗)→救済(勝)
BP-K-W9	強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル(敗)→救済(勝)
BP-K-W10	弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル(敗)→救済(勝)
BP-K-W11	中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル(敗)→救済(勝)
BP-K-W12	強タイトル→強バトル開始→バトル(敗)→救済(勝)

30

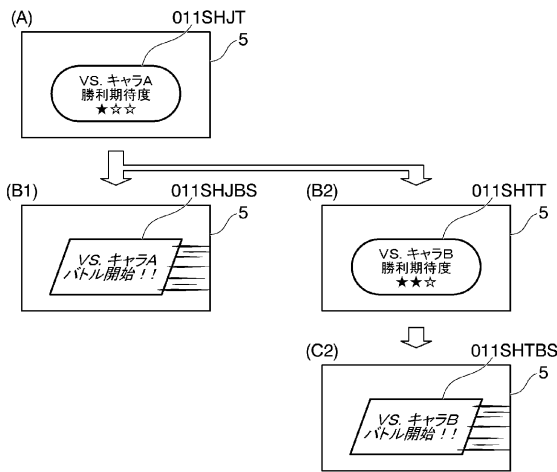
40

50

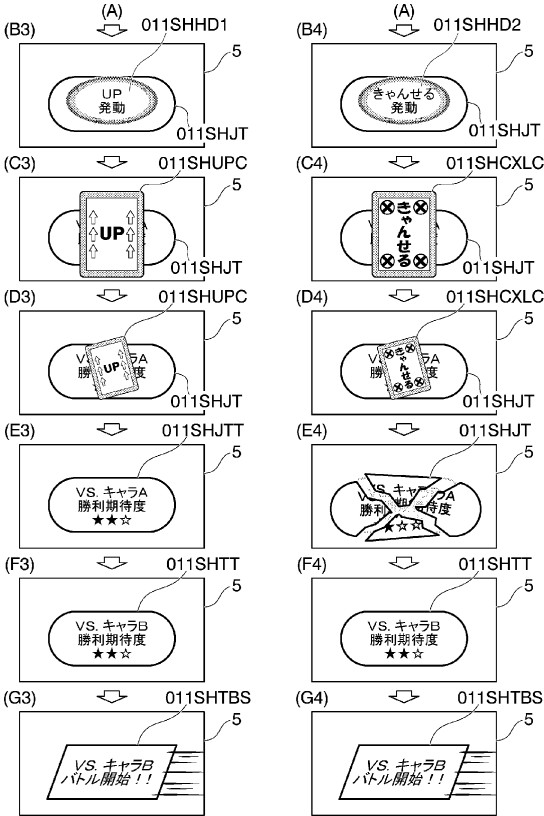
【図 8 - 1 0】



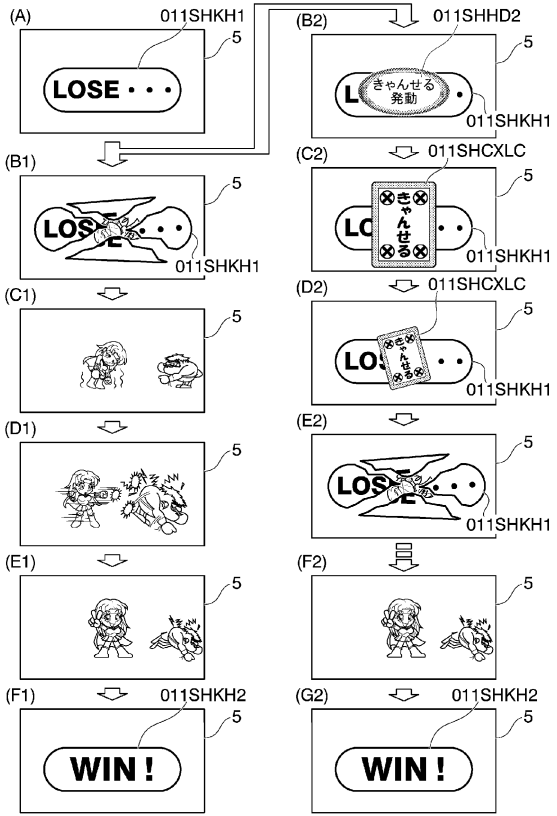
【図 8 - 1 1】



【図 8 - 1 2】



【図 8 - 1 3】



10

20

30

40

50

【図 8-14】

救済をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)

使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せず救済	1
使用有、取得無※ストック無しにキャンセルカードを使用し救済	9
使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚	0
使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚	0
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚	75
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚	15

【図 8-15】

- (A) バトル成り上がりターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)
(バトル成り上がり回数1回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合)

使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに成り上がり	5
使用有、取得無※ストック無しのアップカードを使用し成り上がり	40
使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚	10
使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚	5
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚	30
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚	10

- (B) バトル成り上がりターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)
(バトル成り上がり回数1回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合)

使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに成り上がり	5
使用有、取得無※ストック無しのアップカードを使用し成り上がり	20
使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚	10
使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚	5
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚	40
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚	20

- (C) バトル成り上がりターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)
(バトル成り上がり回数2回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合)

使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに成り上がり	5
使用有、取得無※ストック無しのアップカードを2回使用し成り上がり	20
使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚	10
使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚	5
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚	25
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、2枚	5
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚	25
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、2枚	5

※1枚の場合には、2回目はストック無で同一アイテムを使用して成り上がり。

- (D) バトル成り上がりをターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)
(バトル成り上がり回数2回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合)

使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに成り上がり	5
使用有、取得無※ストック無しのアップカードを2回使用し成り上がり	20
使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚	10
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚	5
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚	5
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、2枚	25
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚	5
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、2枚	25

※1枚の場合には、2回目はストック無で同一アイテムを使用して成り上がり。

【圖 8-16】

- (A) 擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)
(ノーマルリーチ(はずれ)の場合)

使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに擬似連	5
使用有、取得無※ストック無しのアップカードを使用し擬似連	12
使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚	26
使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚	47
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚	2
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚	8

- (B) 擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)
(ノーマルリーチ(大当たり)の場合)

使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに疑似連	5
使用有、取得無※ストック無しのアップカードを使用し疑似連	15
使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚	25
使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚	45
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚	2
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚	8

【圖 8-17】

- (A) 擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)
(スーパーリーチ(はずれ)の場合)

使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに擬似連	6
使用有、取得無※ストック無いのアップカードを使用し擬似連	11
使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚	26
使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚	47
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚	2
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚	8

※擬似2以上は、「使用有」でも擬似1回目のみアイテムを使用

- (B) 擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)
(スーパーリーチ(大当たり)、かつ、キャンセルカードの取得枚数が0~2枚の場合)

使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに擬似連	6
使用有、取得無※ストック無しのアップカードを使用し擬似連	14
使用有、取得有、アップカード、変動開始直後、1枚	25
使用有、取得有、アップカード、リーチ直後、1枚	45
使用有、取得有、キャンセルカード、変動開始直後、1枚	2
使用有、取得有、キャンセルカード、リーチ直後、1枚	8

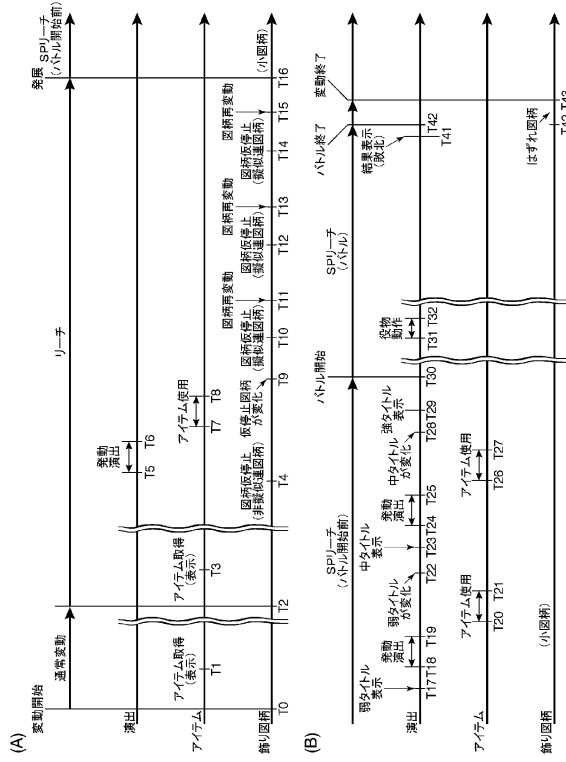
※擬似2以上は、「使用有」でも擬似1回目のみアイテムを使用

- (C) 擬似運をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合(%)
(スーパーリーチ(大当り)、かつ、キャンセルカードの取得枚数が3枚の場合)

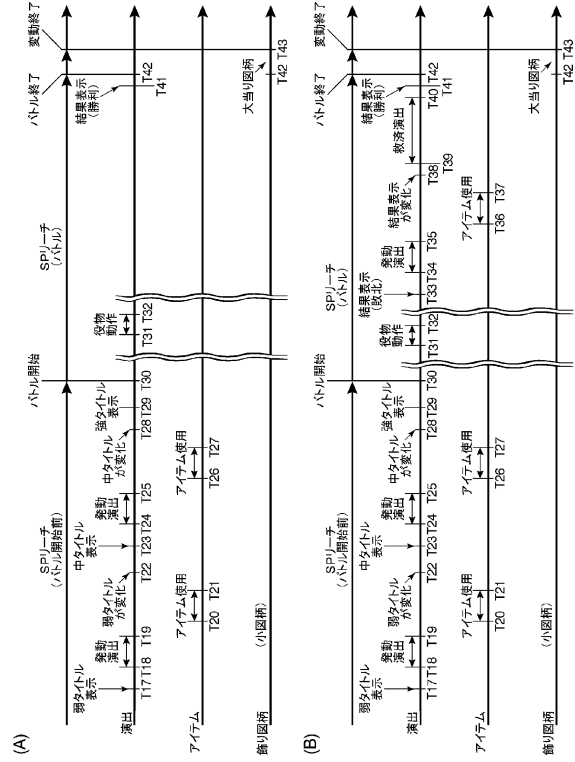
使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング、取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに擬似連	6
使用有 取得無※ストック無しのアツカードを使用し擬似連	14
使用有 取得有 アツカード、変動開始直後、1枚	25
使用有 取得有 アツカード、リーチ直後、1枚	55
使用有 取得有 キャンセルカード、変動開始直後、1枚	0
使用有 取得有 キャンセルカード、リーチ直後、1枚	0

※擬似2以上は、「使用有」でも擬似1回目のみアイテムを使用

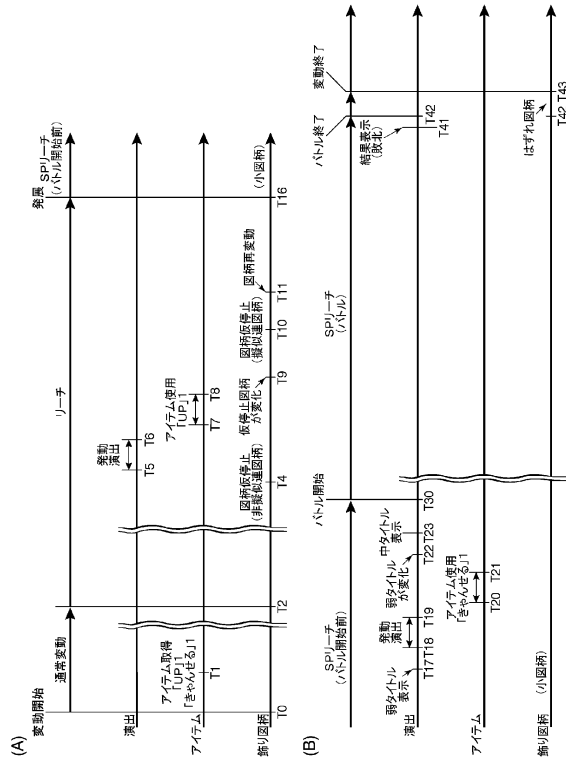
【図 8 - 18】



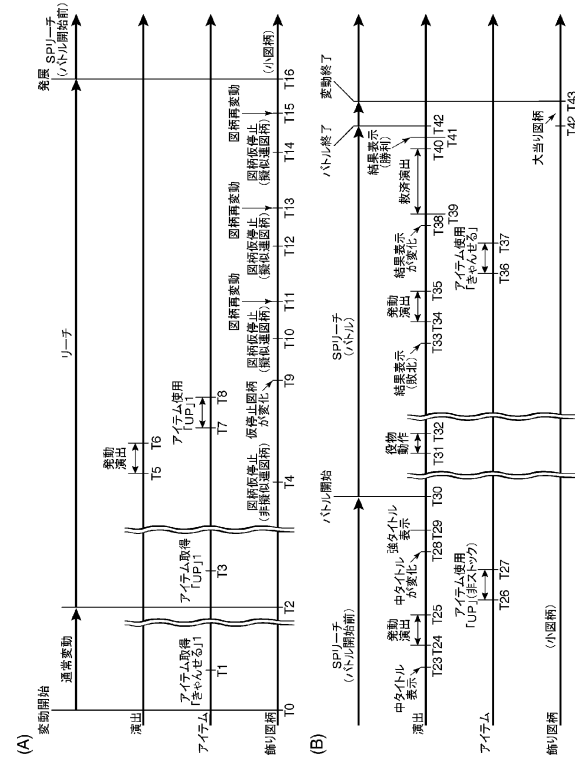
【図 8 - 19】



【図 8 - 20】



【図 8 - 21】



10

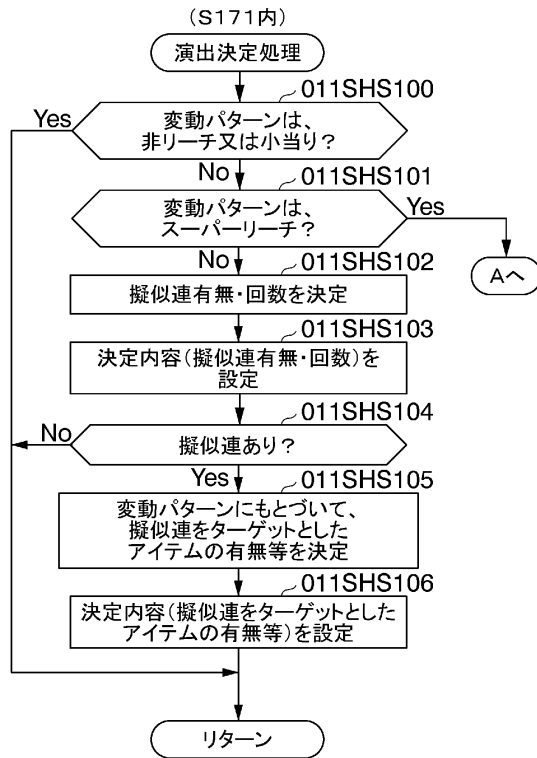
20

30

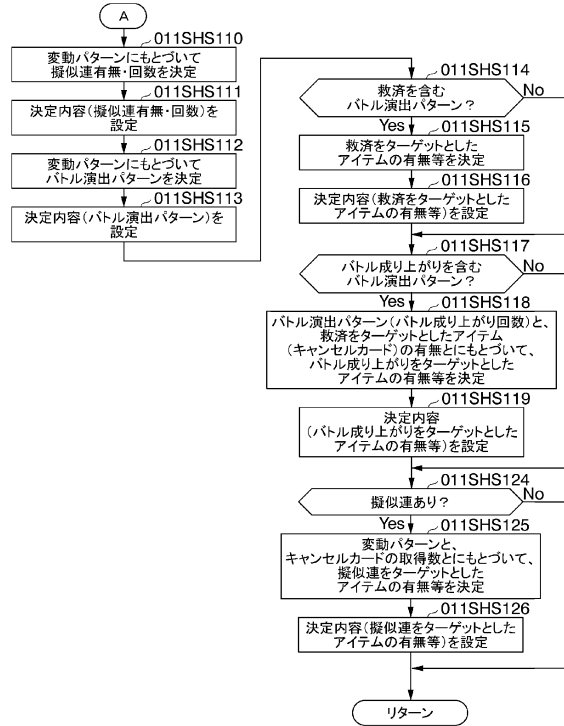
40

50

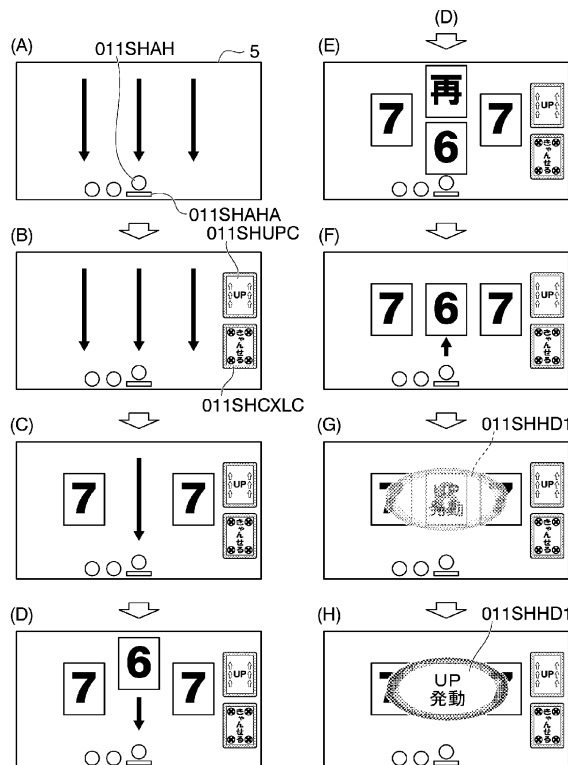
【図 8 - 2 2】



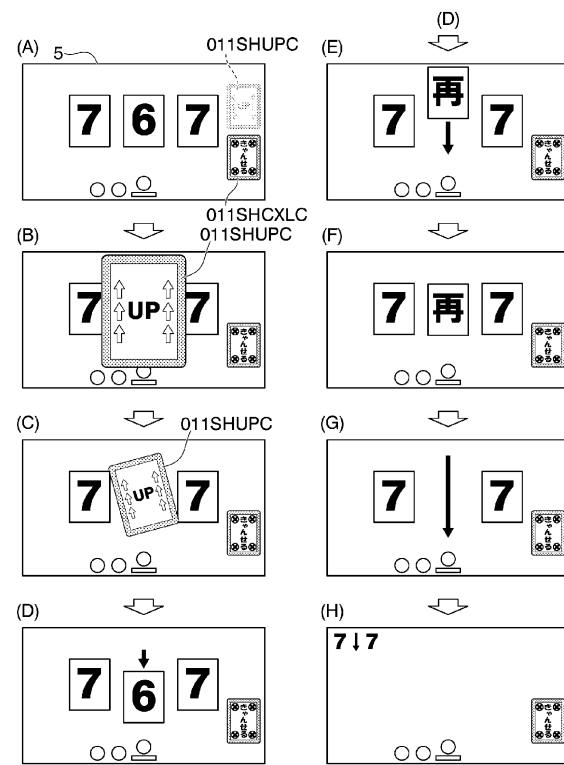
【図 8 - 2 3】



【図 8 - 2 4】



【図 8 - 2 5】



10

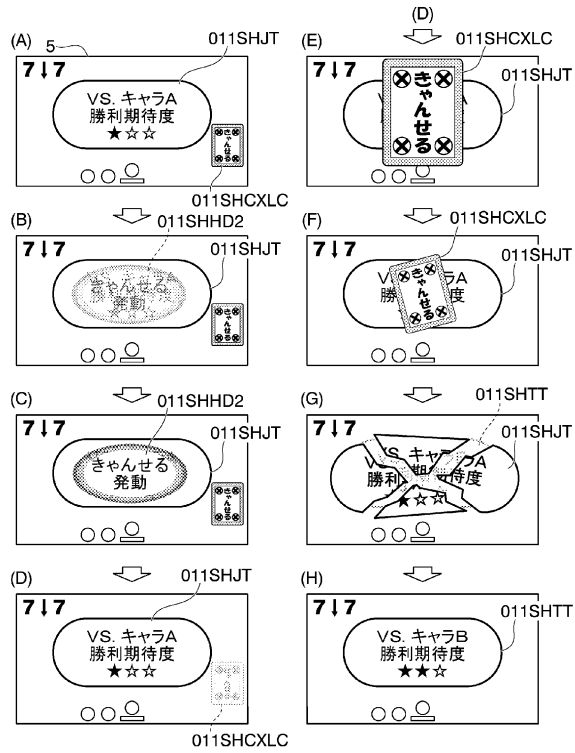
20

30

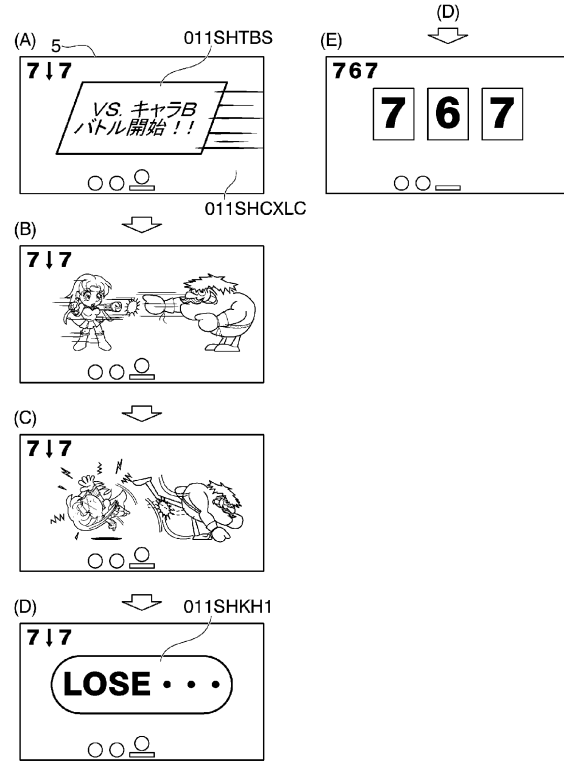
40

50

【図 8 - 2 6】



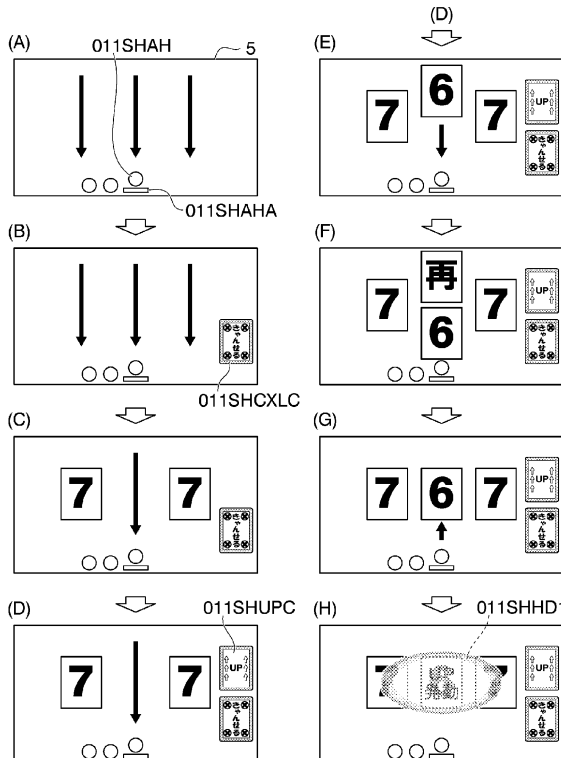
【図 8 - 2 7】



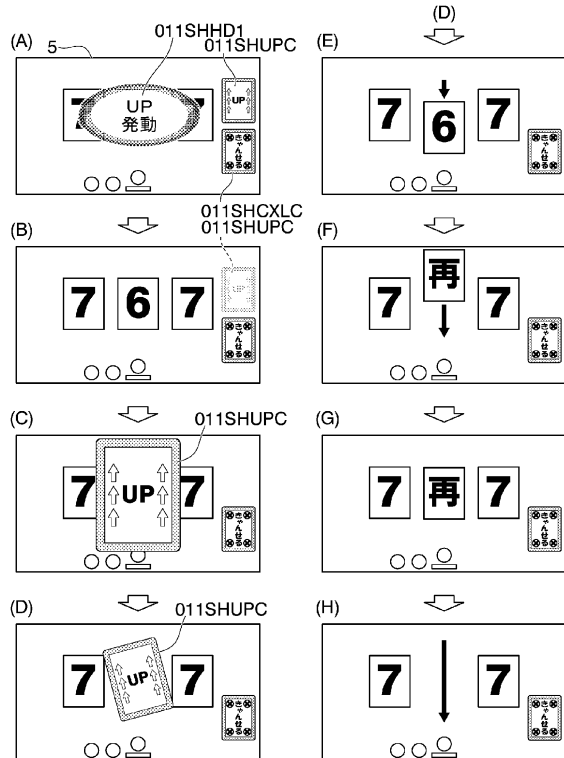
10

20

【図 8 - 2 8】



【図 8 - 2 9】

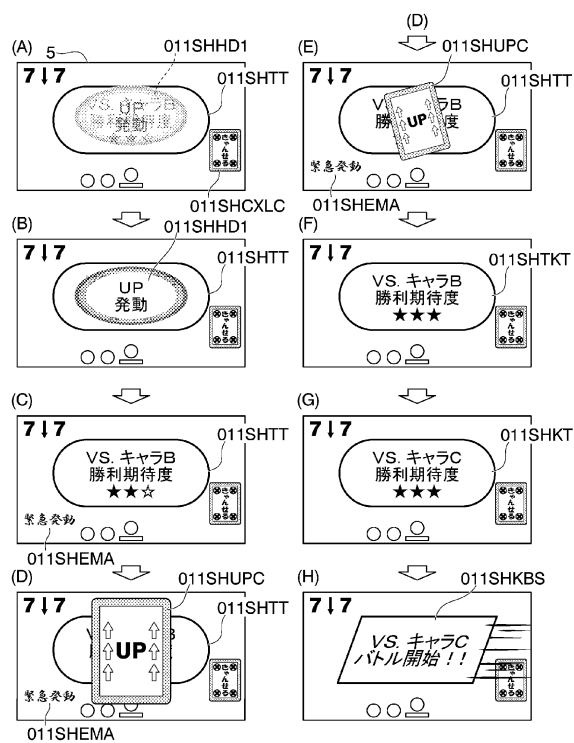


30

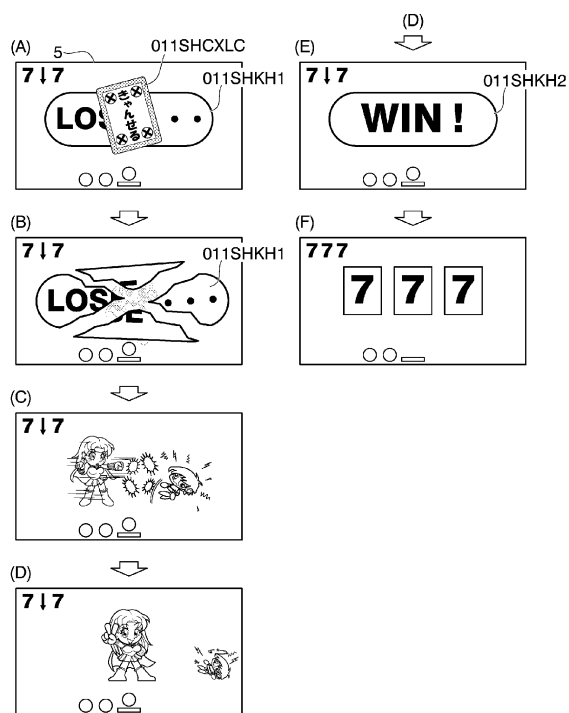
40

50

【图 8-31】

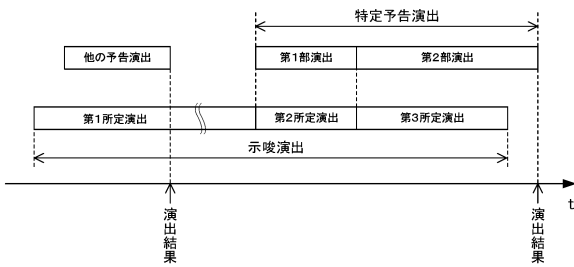


【圖 8-33】

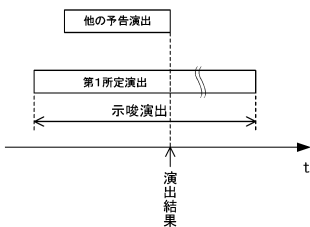


【図 9 - 1】

(A) 特定予告演出実行パターン

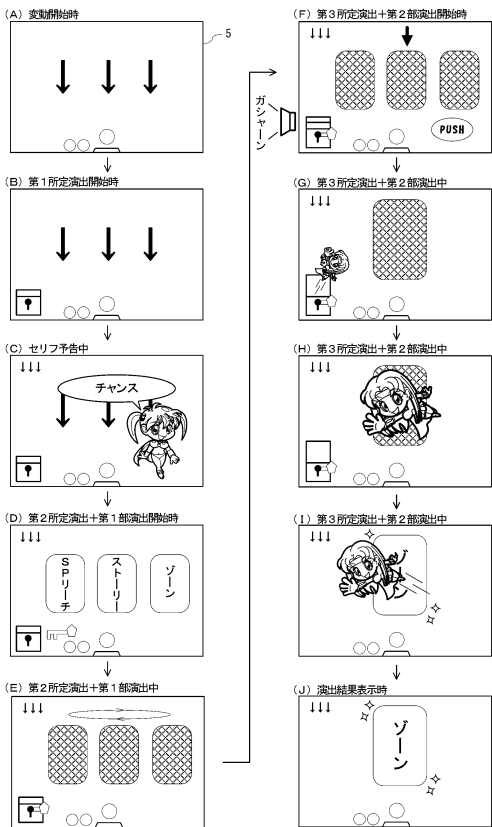


(B) ガセパターン



※第1所定演出の実行期間の長さ
パターン (A) > パターン (B)

【図 9 - 2】



【図 9 - 3】

(A) 変動パターンの内容

変動パターン	特図変動時間	内容
変動パターン#10	15秒	非リーチはずれ
変動パターン#11	10秒	非リーチはずれ(短縮用)
変動パターン#12	30秒	ノーマルリーチはずれ
変動パターン#13	130秒	ノーマルリーチスーパーリーチAはずれ
変動パターン#14	140秒	ノーマルリーチスーパーリーチBはずれ
変動パターン#15	150秒	ノーマルリーチスーパーリーチCはずれ
変動パターン#16	15秒	小当り
変動パターン#17	30秒	ノーマルリーチ大当り
変動パターン#18	130秒	ノーマルリーチスーパーリーチA大当り
変動パターン#19	140秒	ノーマルリーチスーパーリーチB大当り
変動パターン#20	150秒	ノーマルリーチスーパーリーチC大当り

(B) 変動パターンの決定割合

変動パターン	大当り	小当り	はずれ (低ベース)	はずれ (高ベース)
変動パターン#10	0	0	95	0
変動パターン#11	0	0	0	92
変動パターン#12	0	0	4	7
変動パターン#13	0	0	0.8	0.4
変動パターン#14	0	0	0.1	0.4
変動パターン#15	0	0	0.1	0.2
変動パターン#16	0	100	0	0
変動パターン#17	5	0	0	0
変動パターン#18	10	0	0	0
変動パターン#19	25	0	0	0
変動パターン#20	60	0	0	0

【図 9 - 4】

(A) 特定予告演出の種類

変動パターン	特定予告演出の種類
変動パターン#13, #18	ルーレット予告
変動パターン#14, #19	キャラバトル予告
変動パターン#15, #20	カード予告

(B) 第1所定演出の決定割合

第1所定演出の有無	はずれ	大当り
実行無し	60	40
実行有り	40	60

※小(変動パターン#13, #18)10秒, 第2所定演出3秒, 第3所定演出10秒
中(変動パターン#14, #19)20秒, 第2所定演出3秒, 第3所定演出10秒
大(変動パターン#15, #20)30秒, 第2所定演出3秒, 第3所定演出10秒

(C) 第1所定演出ガセパターンの決定割合

第1所定演出ガセ	変動パターン#12
実行無し	90
実行有り	10

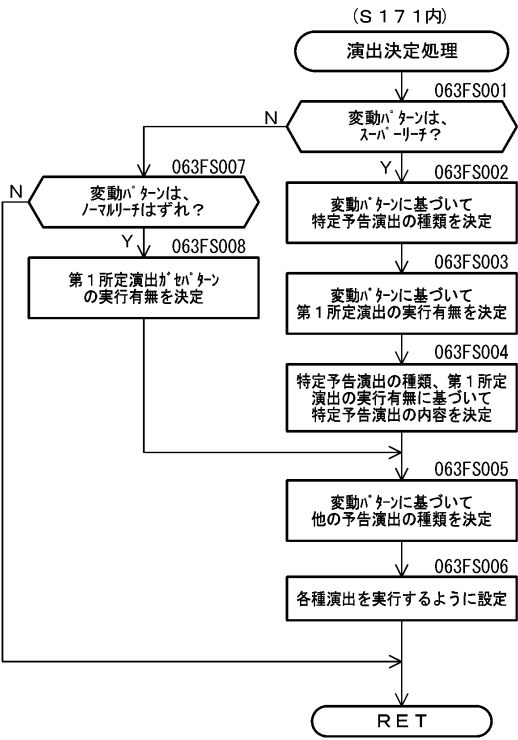
(D) 特定予告演出の内容

特定予告演出の種類	内容	第1所定演出 有り	第1所定演出 無し
ルーレット予告	SPリーチA	0	50
	SPリーチB	40	30
	SPリーチC	60	20
キャラバトル予告	敵キャラA	0	50
	敵キャラB	40	30
	敵キャラC	60	20
カード予告	SPリーチ	0	50
	ストーリー	40	30
	ゾーン	60	20

(E) 他の予告演出の決定割合

変動パターン	記号 予告	ステップアップ 予告	セリフ 予告
変動パターン#12, #17	50	30	20
変動パターン#13, #18	40	30	30
変動パターン#14, #19	20	30	50
変動パターン#15, #20	10	20	70

【図 9 - 5】



【図 9 - 6】

(A) 特定予告演出の種類

変動パターン	特定予告演出の種類
変動パターン#13、#18	ルーレット予告
変動パターン#14、#19	キャラバトル予告
変動パターン#15、#20	カード予告

(B) 第1所定演出の決定割合

第1所定演出の有無	はずれ	大当たり
実行無し	60	40
実行有り	40	60

※白(変動パターン#13、#18)10秒、第2所定演出3秒、第3所定演出5秒
赤(変動パターン#14、#19)10秒、第2所定演出3秒、第3所定演出15秒
金(変動パターン#15、#20)10秒、第2所定演出3秒、第3所定演出25秒

(C) 第1所定演出がセパターンの決定割合

第1所定演出がセ	変動パターン#12
実行無し	90
実行有り	10

(D) 特定予告演出の内容

特定予告演出の種類	内容	第1所定演出有り	第1所定演出無し
ルーレット予告	SPリーチA	0	50
	SPリーチB	40	30
	SPリーチC	60	20
キャラバトル予告	敵キャラA	0	50
	敵キャラB	40	30
	敵キャラC	60	20
カード予告	SPリーチ	0	50
	ストーリー	40	30
	ゾーン	60	20

(E) 他の予告演出の決定割合

変動パターン	記号予告	ステップアップ予告	セリフ予告
変動パターン#12、#17	50	30	20
変動パターン#13、#18	40	30	30
変動パターン#14、#19	20	30	50
変動パターン#15、#20	10	20	70

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2014-030549 (JP, A)
特開 2018-187263 (JP, A)
特開 2018-158045 (JP, A)
特開 2019-017675 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02