

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-150080

(P2015-150080A)

(43) 公開日 平成27年8月24日 (2015. 8. 24)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 188 頁)

(21) 出願番号 特願2014-24814 (P2014-24814)
 (22) 出願日 平成26年2月12日 (2014. 2. 12)

(71) 出願人 000161806
 京楽産業. 株式会社
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 (74) 代理人 110001276
 特許業務法人 小笠原特許事務所
 (72) 発明者 渡辺 直幸
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 京楽産業. 株式会社内
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA48 CA75 CA77
 CA78

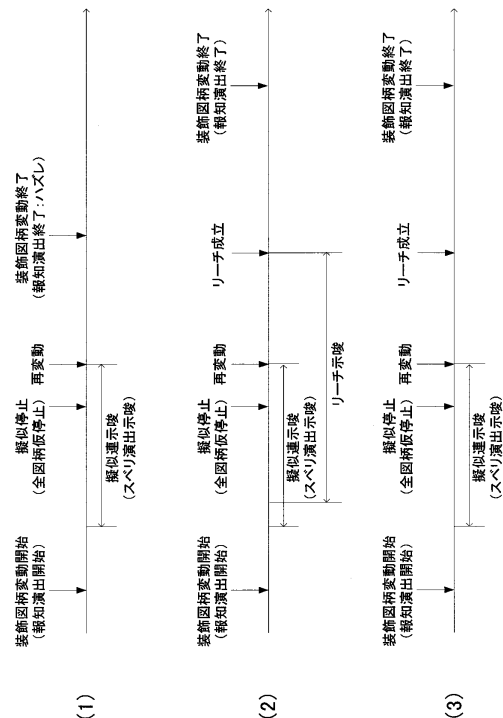
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者に飽きを覚えさせない、より斬新な演出を備える遊技機を提供すること。

【解決手段】最終回より前の第1の演出(リーチ前の変動演出)が行われているときには、第1表示領域および第2表示領域のうち一方において第1の示唆図柄(「バナナ」図柄揃い目)を表示させて他方の表示領域において第2の示唆図柄(「リーチ」図柄揃い目)を表示させず、最終回より前の第1の演出が行われているときには、第1表示領域および第2表示領域のうち一方において第1の示唆図柄を表示させて他方の表示領域において第2の示唆図柄を表示させる。

【選択図】 図9 2



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動条件の成立により取得された判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、当該判定結果を報知するための演出を行わせる演出制御手段とを備え、

前記演出制御手段は、

第 1 の演出を行わせた後に前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第 2 の演出を行わせる第 1 の特定演出を行わせる第 1 特定演出制御手段と、

前記第 1 の演出を複数回繰り返して行わせた後に前記特別遊技が行われないことを示すハズレ演出を行わせる特殊ハズレ演出制御手段と、

前記第 1 の演出を複数回繰り返して行わせた後に前記第 2 の演出を行わせる第 2 の特定演出を行わせる第 2 特定演出制御手段と、

前記特殊ハズレ演出制御手段または前記第 2 特定演出制御手段により複数回のうち最終回より前の前記第 1 の演出が行われているときに、表示手段の第 1 表示領域および当該第 1 表示領域とは異なる第 2 表示領域のそれぞれにおいて、前記第 1 の演出が繰り返し行われることを示唆する第 1 の示唆図柄および前記第 2 の演出が行われることを示唆する第 2 の示唆図柄のうちの何れかの示唆図柄を表示させることが可能な示唆図柄演出を行わせる示唆図柄演出制御手段とを有し、

前記示唆図柄演出制御手段は、

前記特殊ハズレ演出制御手段により前記最終回より前の前記第 1 の演出が行われているときには、前記第 1 表示領域および前記第 2 表示領域のうち一方の表示領域において前記第 1 の示唆図柄を表示させて他方の表示領域において前記第 2 の示唆図柄を表示させない第 1 の示唆図柄演出を行わせ、

前記第 2 特定演出制御手段により前記最終回より前の前記第 1 の演出が行われているときには、前記第 1 表示領域および前記第 2 表示領域のうち一方の表示領域において前記第 1 の示唆図柄を表示させて他方の表示領域において前記第 2 の示唆図柄を表示させる第 2 の示唆図柄演出を行わせる、遊技機。

【請求項 2】

前記示唆図柄演出制御手段は、前記第 2 特定演出制御手段により最初の前記第 1 の演出が行われているときには、前記第 1 の示唆図柄演出または前記第 2 の示唆図柄演出を行わせる、請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記演出制御手段は、前記第 1 の演出を 1 回行わせた後に前記ハズレ演出を行わせる通常ハズレ演出制御手段を有し、

前記示唆図柄演出制御手段は、前記通常ハズレ演出制御手段により前記第 1 の演出が行われているときに、前記第 1 表示領域および前記第 2 表示領域の両方の表示領域において前記第 1 の示唆図柄および前記第 2 の示唆図柄を表示させない第 3 の示唆図柄演出を行わせる、請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記第 2 特定演出制御手段により前記第 2 の特定演出が実行される場合、前記第 1 特定演出制御手段により前記第 1 の特定演出が実行される場合よりも、前記判定手段により前記特別遊技を行うと判定されている可能性が高い、請求項 1 ~ 3 の何れかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者によって遊技されるパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

10

20

30

40

50

昨今の遊技機、例えばパチンコ遊技機においては、遊技者の興味を惹くために様々な演出を備えるものがある（例えば、非特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【非特許文献】

【0003】

【非特許文献 1】「パチンコ必勝ガイド」、株式会社ガイドワークス、2013年5月4日発行、2013年5月4日号

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記した非特許文献に記載されていることからわかるように、昨今の遊技機分野においては、演出は、非常に重要であり、遊技機の価値を左右する重要な要素となっている。このため、遊技者に飽きを覚えさせない、より斬新な演出が常に求められる。

【0005】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであって、その主たる目的は、遊技者に飽きを覚えさせない、より斬新な演出を備える遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記の目的を達成するために、本発明の一局面は以下の構成を採用した。なお、括弧内の参照符号、説明文言、及びステップ番号等は、本発明の一局面の理解を助けるために後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明の一局面の範囲を何ら限定するものではない。

【0007】

本発明の一局面において、遊技機は、例えば、後述する第 5 の実施形態の第 3 例等によって例示される構成を有する。具体的には、遊技機（1）は、

始動条件の成立により取得された判定情報（乱数のセット）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当り遊技）を行うか否かを判定する判定手段（100、S157）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、当該判定結果を報知するための演出を行わせる演出制御手段（400、500等；図73、図74参照）とを備え、

前記演出制御手段は、

第 1 の演出（リーチ前の演出）を行わせた後に前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第 2 の演出（リーチ演出）を行わせる第 1 の特定演出を行わせる第 1 特定演出制御手段（図 8 4 参照）と、

前記第 1 の演出を複数回繰り返して行わせた後に前記特別遊技が行われないことを示すハズレ演出を行わせる特殊ハズレ演出制御手段（図 8 9 参照）と、

前記第 1 の演出を複数回繰り返して行わせた後に前記第 2 の演出（リーチ演出）を行わせる第 2 の特定演出を行わせる第 2 特定演出制御手段（図 9 0 参照）と、

前記特殊ハズレ演出制御手段または前記第 2 特定演出制御手段により複数回のうち最終回より前の前記第 1 の演出が行われているときに、表示手段の第 1 表示領域および当該第 1 表示領域とは異なる第 2 表示領域のそれぞれにおいて、前記第 1 の演出が繰り返し行われることを示唆する第 1 の示唆図柄（「バナナ」図柄揃い目；図 9 0 参照）および前記第 2 の演出が行われることを示唆する第 2 の示唆図柄（「リーチ」図柄揃い目；図 9 0 参照）のうちの何れかの示唆図柄を表示させることが可能な示唆図柄演出を行わせる示唆図柄演出制御手段（図 8 9 ~ 図 9 1 参照）とを有し、

前記示唆図柄演出制御手段は、

前記特殊ハズレ演出制御手段により前記最終回より前の前記第 1 の演出が行われているときには、前記第 1 表示領域および前記第 2 表示領域のうち一方の表示領域において前記第 1 の示唆図柄を表示させて他方の表示領域において前記第 2 の示唆図柄を表示させない第 1 の示唆図柄演出を行わせ（図 8 9、図 9 2（1）参照）、

前記第 2 特定演出制御手段により前記最終回より前の前記第 1 の演出が行われている

10

20

30

40

50

ときには、前記第 1 表示領域および前記第 2 表示領域のうち一方の表示領域において前記第 1 の示唆図柄を表示させて他方の表示領域において前記第 2 の示唆図柄を表示させる第 2 の示唆図柄演出を行わせる（図 9 0、図 9 2（2）参照）。

【0008】

また、前記示唆図柄演出制御手段は、前記第 2 特定演出制御手段により最初の前記第 1 の演出が行われているときには、前記第 1 の示唆図柄演出または前記第 2 の示唆図柄演出を行わせてもよい（図 9 0、図 9 1、図 9 2（2）（3）参照）。

【0009】

また、前記演出制御手段は、前記第 1 の演出を 1 回行かせた後に前記ハズレ演出を行わせる通常ハズレ演出制御手段を有し、

前記示唆図柄演出制御手段は、前記通常ハズレ演出制御手段により前記第 1 の演出が行われているときに、前記第 1 表示領域および前記第 2 表示領域の両方の表示領域において前記第 1 の示唆図柄および前記第 2 の示唆図柄を表示させない第 3 の示唆図柄演出を行わせてもよい（図 8 8 参照）。

【0010】

また、前記第 2 特定演出制御手段により前記第 2 の特定演出が実行される場合、前記第 1 特定演出制御手段により前記第 1 の特定演出が実行される場合よりも、前記判定手段により前記特別遊技を行うと判定されている可能性が高くてもよい。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、遊技者に飽きを覚えさせない、より斬新な演出を備える遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図 1】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機 1 の一例を示す概略正面図

【図 2】図 1 のパチンコ遊技機 1 に設けられた表示器 4 の一例を示す拡大図

【図 3】図 1 のパチンコ遊技機 1 の部分平面図

【図 4】パチンコ遊技機 1 に設けられた制御装置の構成の一例を示すブロック図

【図 5】本実施形態に係る特別図柄抽選の大当り内訳の一例を説明するための図

【図 6】メイン制御部 100 によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートの一例

【図 7】普通図柄処理に関する処理の一例について説明するための図

【図 8】図 6 のステップ S i 2 における始動口スイッチ処理の詳細フローチャートの一例

【図 9】図 6 のステップ S i 4 における特別図柄処理の詳細フローチャートの一例

【図 10】本実施形態におけるリーチテーブルの例について説明するための図

【図 11】本実施形態における変動時間テーブルセットの例を説明するための図

【図 12】本実施形態における変動時間テーブルセットの例を説明するための図

【図 13】本実施形態における変動時間テーブルセットの例を説明するための図

【図 14】本実施形態における変動時間テーブルセットの例を説明するための図

【図 15】図 6 のステップ S i 6 における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例

【図 16】図 6 のステップ S i 6 における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例

【図 17】図 10 のリーチテーブル L T 1 ~ L T 4 および図 11 ~ 図 14 の変動時間テーブルセット H T 1 ~ H T 4 の切り替えタイミングについてまとめた図

【図 18】第 1 の実施形態の第 1 例において、演出制御部 400 によって行われる演出制御処理を示すフローチャートの一例

【図 19】第 1 の実施形態の第 1 例において、図 18 の演出制御処理のステップ S q 1 1 0 の処理を示す詳細フローチャートの一例

【図 20】第 1 の実施形態の第 1 例に係る演出パターンの例について説明するための図

【図 21】第 1 の実施形態の第 1 例に係る演出の一例について説明するための図

【図 22】図 21 に示す演出を時系列に説明するための図

10

20

30

40

50

- 【図 2 3】第 1 の実施形態の第 2 例に係るパチンコ遊技機 1 の一例を示す概略正面図
- 【図 2 4】第 1 の実施形態の第 2 例に係るパチンコ遊技機 1 に設けられた制御装置の構成の一例を示すブロック図
- 【図 2 5】第 1 の実施形態の第 2 例において、図 1 8 の演出制御処理のステップ S q 1 1 0 の処理を示す詳細フローチャートの一例
- 【図 2 6】第 1 の実施形態の第 2 例に係る演出の一例について説明するための図
- 【図 2 7】図 2 6 に示す演出を時系列に説明するための図
- 【図 2 8】図 2 7 に示す演出の変形例を説明するための図
- 【図 2 9】図 2 7 に示す演出の変形例を説明するための図
- 【図 3 0】第 1 の実施形態の第 3 例において、図 1 8 の演出制御処理のステップ S q 1 1 0 の処理を示す詳細フローチャートの一例 10
- 【図 3 1】第 1 の実施形態の第 3 例に係る演出の一例について説明するための図
- 【図 3 2】図 3 1 に示す演出を時系列に説明するための図
- 【図 3 3】図 3 2 に示す演出の変形例を説明するための図
- 【図 3 4】第 2 の実施形態の第 1 例において、演出制御部 4 0 0 によって行われる演出制御処理を示すフローチャートの一例
- 【図 3 5】第 2 の実施形態の第 1 例において、図 3 4 の演出制御処理のステップ S t 1 0 5 の処理を示す詳細フローチャートの一例
- 【図 3 6】第 2 の実施形態の第 1 例に係る報知演出と保留表示の概要を説明するための図
- 【図 3 7】第 2 の実施形態の第 1 例に係るモード演出について説明するための図 20
- 【図 3 8】第 2 の実施形態の第 1 例に係るモード移行演出について説明するための図
- 【図 3 9】第 2 の実施形態の第 1 例に係るモード移行演出について説明するための図
- 【図 4 0】第 2 の実施形態の第 2 例において、演出制御部 4 0 0 によって行われる演出制御処理を示すフローチャートの一例
- 【図 4 1】第 2 の実施形態の第 2 例において、図 4 0 の演出制御処理のステップ S u 2 0 2 の処理を示す詳細フローチャートの一例
- 【図 4 2】第 2 の実施形態の第 2 例に係るモード移行演出について説明するための図
- 【図 4 3】第 2 の実施形態の第 3 例に係るモード移行演出について説明するための図
- 【図 4 4】第 3 の実施形態の第 1 例において、演出制御部 4 0 0 によって行われる演出制御処理を示すフローチャートの一例 30
- 【図 4 5】第 3 の実施形態の第 1 例において、図 4 4 の演出制御処理のステップ S m 1 1 0 の処理を示す詳細フローチャートの一例
- 【図 4 6】第 3 の実施形態の第 1 例に係る装飾図柄演出について説明するための図
- 【図 4 7】第 3 の実施形態の第 1 例に係るメイン図柄 M I の仮停止表示態様について説明するための図
- 【図 4 8】第 3 の実施形態の第 1 例に係るサブ図柄 S I の停止表示態様について説明するための図
- 【図 4 9】第 3 の実施形態の第 1 例に係る発展演出としてリーチ演出が実行される場合における装飾図柄演出を時系列に表した一例を示す図
- 【図 5 0】図 4 9 の (2) における装飾図柄演出の説明図 40
- 【図 5 1】第 3 の実施形態の第 1 例に係る発展演出としてチャンス目発展演出が実行される場合における装飾図柄演出を時系列に表した一例を示す図
- 【図 5 2】図 5 1 の (2) における装飾図柄演出の説明図
- 【図 5 3】第 3 の実施形態の第 1 例に係る発展演出として擬似連演出が実行される場合における装飾図柄演出を時系列に表した一例を示す図
- 【図 5 4】図 5 3 の (2) における装飾図柄演出の説明図
- 【図 5 5】第 3 の実施形態の第 1 例に係る発展演出として擬似連演出が実行される場合における装飾図柄演出を時系列に表した他の例を示す図
- 【図 5 6】図 5 5 の (2) における装飾図柄演出の説明図
- 【図 5 7】第 3 の実施形態の第 2 例において、図 4 4 の演出制御処理のステップ S m 1 1 50

0 の処理を示す詳細フローチャートの一例

【図 5 8】第 3 の実施形態の第 2 例に係る演出パターンの例について説明するための図

【図 5 9】第 3 の実施形態の第 2 例に係るチャンス目煽り演出について説明するための図

【図 6 0】第 4 の実施形態の第 1 例において、演出制御部 4 0 0 によって行われる演出制御処理を示すフローチャートの一例

【図 6 1】第 4 の実施形態の第 1 例において、図 6 0 の演出制御処理のステップ S w 1 1 0 の処理を示す詳細フローチャートの一例

【図 6 2】第 4 の実施形態の第 1 例に係る装飾図柄について説明するための図

【図 6 3】第 4 の実施形態の第 1 例に係るボタン操作指示演出の概要について説明するための図

10

【図 6 4】第 4 の実施形態の第 1 例に係る演出パターンの例について説明するための図

【図 6 5】第 4 の実施形態の第 1 例に係るボタン操作指示演出の詳細について説明するための図

【図 6 6】第 4 の実施形態の第 1 例に係るボタン操作指示演出の詳細について説明するための図

【図 6 7】変形例に係るボタン操作指示演出の概要について説明するための図

【図 6 8】第 4 の実施形態の第 2 例において、図 6 0 の演出制御処理のステップ S w 1 1 0 の処理を示す詳細フローチャートの一例

【図 6 9】第 4 の実施形態の第 2 例に係る演出パターン例について説明するための図

【図 7 0】第 4 の実施形態の第 2 例に係るリーチ煽り演出の詳細について説明するための図

20

【図 7 1】第 4 の実施形態の第 2 例に係るリーチ煽り演出の詳細について説明するための図

【図 7 2】第 4 の実施形態の第 3 例に係る演出パターン例について説明するための図

【図 7 3】第 5 の実施形態の第 1 例において、演出制御部 4 0 0 によって行われる演出制御処理を示すフローチャートの一例

【図 7 4】第 5 の実施形態の第 1 例において、図 7 3 の演出制御処理のステップ S a 1 1 0 の処理を示す詳細フローチャートの一例

【図 7 5】第 5 の実施形態の第 1 例において、特別図柄抽選の結果を報知する報知演出において画像表示部 6 に表示される演出画像の例について説明するための図

30

【図 7 6】第 5 の実施形態の第 1 例において、ドット図柄の例について説明するための図

【図 7 7】第 5 の実施形態の第 1 例において、ドット図柄リールの停止タイミングの例について説明するための図

【図 7 8】第 5 の実施形態の第 1 例において、ドット図柄リールの停止タイミングの例について説明するための図

【図 7 9】ドット図柄リールの停止タイミングの例について説明するための図

【図 8 0】第 5 の実施形態の第 1 例において、ドット図柄リール間の停止態様の組み合わせによって報知演出の演出パターン（又は / 及び装飾図柄リールの変動停止パターン）を示唆する例について説明するための図

【図 8 1】第 5 の実施形態の第 1 例において、ドット図柄リール間の停止態様の組み合わせによって報知演出の演出パターン（又は / 及び装飾図柄リールの変動停止パターン）を示唆する例について説明するための図

40

【図 8 2】第 5 の実施形態の第 1 例において、ドット図柄リール間の停止態様の組み合わせによって報知演出の演出パターン（又は / 及び装飾図柄リールの変動停止パターン）を示唆する例について説明するための図

【図 8 3】第 5 の実施形態の第 2 例について説明するための図

【図 8 4】第 5 の実施形態の第 2 例について説明するための図

【図 8 5】第 5 の実施形態の第 2 例について説明するための図

【図 8 6】第 5 の実施形態の第 2 例について説明するための図

【図 8 7】第 5 の実施形態の第 2 例について説明するための図

50

- 【図 8 8】第 5 の実施形態の第 2 例について説明するための図
- 【図 8 9】第 5 の実施形態の第 3 例について説明するための図
- 【図 9 0】第 5 の実施形態の第 3 例について説明するための図
- 【図 9 1】第 5 の実施形態の第 3 例について説明するための図
- 【図 9 2】第 5 の実施形態の第 3 例について説明するための図
- 【図 9 3】第 5 の実施形態の第 4 例について説明するための図
- 【図 9 4】第 5 の実施形態の第 4 例について説明するための図
- 【図 9 5】第 5 の実施形態の第 5 例について説明するための図
- 【図 9 6】第 5 の実施形態の第 5 例について説明するための図
- 【図 9 7】第 5 の実施形態の第 5 例について説明するための図 10
- 【図 9 8】第 5 の実施形態の第 5 例について説明するための図
- 【図 9 9】第 5 の実施形態の第 5 例について説明するための図
- 【図 1 0 0】第 6 の実施形態の第 1 例において、演出制御部 4 0 0 によって行われる演出制御処理を示すフローチャートの一例
- 【図 1 0 1】第 6 の実施形態の第 1 例において、図 1 0 0 の演出制御処理のステップ S f 1 0 9 の処理を示す詳細フローチャートの一例
- 【図 1 0 2】第 6 の実施形態の第 1 例による先読み連続予告演出について説明するための図
- 【図 1 0 3】第 6 の実施形態の第 1 例による先読み連続予告演出について説明するための図 20
- 【図 1 0 4】第 6 の実施形態の第 1 例による先読み連続予告演出について説明するための図
- 【図 1 0 5】第 6 の実施形態の第 1 例による先読み連続予告演出について説明するための図
- 【図 1 0 6】第 6 の実施形態の第 1 例による先読み連続予告演出について説明するための図
- 【図 1 0 7】第 6 の実施形態の第 1 例による先読み連続予告演出について時間経過に沿って説明するためのタイムチャート
- 【図 1 0 8】第 6 の実施形態の第 2 例について説明するための図
- 【図 1 0 9】第 6 の実施形態の第 2 例について説明するための図 30
- 【図 1 1 0】第 6 の実施形態の第 2 例について説明するための図
- 【図 1 1 1】第 6 の実施形態の第 2 例について説明するための図
- 【図 1 1 2】第 6 の実施形態の第 2 例について説明するための図
- 【図 1 1 3】第 6 の実施形態の第 3 例について説明するための図
- 【図 1 1 4】第 6 の実施形態の第 3 例について説明するための図
- 【図 1 1 5】第 6 の実施形態の第 3 例について説明するための図
- 【図 1 1 6】第 6 の実施形態の第 3 例について説明するための図
- 【図 1 1 7】第 6 の実施形態の第 3 例について説明するための図
- 【図 1 1 8】第 7 の実施形態の第 1 例において、演出制御部 4 0 0 によって行われる演出制御処理の一例を示すフローチャート 40
- 【図 1 1 9】第 7 の実施形態の第 1 例において、演出制御部 4 0 0 によって行われる演出制御処理の一例を示すフローチャート
- 【図 1 2 0】第 7 の実施形態の第 1 例において、図 1 1 8 のステップ S i 1 0 4 の処理の詳細フローチャートの一例
- 【図 1 2 1】第 7 の実施形態の第 1 例における低信頼度固定変動範囲について説明するための図
- 【図 1 2 2】第 7 の実施形態の第 1 例における低信頼度固定変動範囲について説明するための図
- 【図 1 2 3】第 7 の実施形態の第 1 例における低信頼度固定変動範囲について説明するための図 50

【図124】第7の実施形態の第1例における低信頼度固定変動範囲について説明するための図

【図125】第7の実施形態の第1例における低信頼度固定変動範囲について説明するための図

【図126】第7の実施形態の第1例における低信頼度固定変動範囲について説明するための図

【図127】第7の実施形態の第1例における低信頼度固定変動範囲について説明するための図

【図128】第7の実施形態の第1例における低信頼度固定変動範囲について説明するための図

【図129】第7の実施形態の第1例において、大当り遊技中のラウンド演出において実行される先読み予告の一例について説明するための図

【図130】第7の実施形態の第1例におけるリーチテーブルについて説明するためのリーチテーブルの例

【図131】第7の実施形態の第2例について説明するための図

【図132】第7の実施形態の第2例について説明するための図

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機1について説明する。なお、以下では、パチンコ遊技機1を、単に、遊技機1という場合がある。

【0014】

[パチンコ遊技機1の概略構成]

以下、図1～図3を参照して、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機1の概略構成について説明する。なお、図1は、本発明の一実施形態に係る遊技機1の一例を示す概略正面図である。図2は、遊技機1に設けられた表示器4の一例を示す拡大図である。図3は、遊技機1の部分平面図である。

【0015】

図1において、遊技機1は、例えば遊技者の操作により打ち出された遊技球が入賞すると賞球を払い出すように構成されたパチンコ遊技機である。この遊技機1は、遊技球が打ち出される遊技盤2と、遊技盤2を囲む枠部材5とを備えている。枠部材5は、軸支側に設けられた蝶番を中心に、遊技機1の主部に対して開閉可能に構成されている。そして、枠部材5の前面側となる所定位置（例えば、軸支側とは反対側となる端部）には錠部43が設けられており、錠部43を開錠することによって枠部材5を開くことが可能となる。

【0016】

遊技盤2は、その前面に、遊技球により遊技を行うための遊技領域20が形成されている。遊技領域20には、下方（発射装置211；図4参照）から発射された遊技球が遊技盤2の主面に沿って上昇して遊技領域20の上部位置へ向かう通路を形成するレール部材（図示せず）と、上昇した遊技球を遊技領域20の右側に案内する案内部材（図示せず）とが備えられている。

【0017】

また、遊技盤2には、遊技者により視認され易い位置に、各種演出のための画像を表示する画像表示部6が配設されている。画像表示部6は、遊技者による遊技の進行に応じて、例えば、装飾図柄を表示することによって特別図柄抽選（大当り抽選）の結果を遊技者に報知したり、キャラクタの登場やアイテムの出現等による予告演出を表示したり、特別図柄抽選が保留されている回数を示す保留画像を表示したりする。なお、画像表示部6は、液晶表示装置やEL（Electro Luminescence：電界発光）表示装置等によって構成されるが、他の任意の表示装置を利用してもよい。さらに、遊技盤2の前面には、各種の演出に用いられる可動役物7および盤ランプ8が設けられている。可動役物7は、遊技盤2に対して可動に構成され、遊技の進行に応じて又は遊技者の操作に応じて、所定の動作を行うことによって演出を行う。また、盤ランプ8は、遊技の進行に

10

20

30

40

50

じて発光することによって光による各種の演出を行う。

【0018】

遊技領域20には、遊技球の落下方向を変化させる遊技くぎ及び風車（共に図示せず）等が配設されている。また、遊技領域20には、入賞や抽選に関する種々の役物が所定の位置に配設されている。なお、図1においては、入賞や抽選に関する種々の役物の一例として、第1始動口21、第2始動口22、ゲート25、大入賞口23、および普通入賞口24が遊技盤2に配設されている。さらに、遊技領域20には、遊技領域20に打ち出された遊技球のうち何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球を、遊技領域20の外に排出する排出口26が配設されている。

【0019】

第1始動口21および第2始動口22は、それぞれ遊技球が入ると入賞して特別図柄抽選（大当たり抽選）が始動する。第1始動口21は、予め定められた特別電動役物（大入賞口23）および/または予め定められた特別図柄表示器（後述する第1特別図柄表示器4a）を作動させることとなる、遊技球の入賞に係る入賞口である。また、第2始動口22は、上記特別電動役物および/または予め定められた特別図柄表示器（後述する第2特別図柄表示器4b）を作動させることとなる、遊技球の入賞に係る入賞口である。ゲート25を遊技球が通過すると普通図柄抽選（下記の電動チューリップ27の開閉抽選）が始動する。なお、普通入賞口24に遊技球が入賞しても抽選は始動しない。

【0020】

第2始動口22は、第1始動口21の下部に設けられ、普通電動役物の一例として、遊技球の入口近傍に電動チューリップ27を備えている。電動チューリップ27は、チューリップの花を模した一对の羽根部を有しており、後述する電動チューリップ開閉部112（例えば、電動ソレノイド）の駆動によって当該一对の羽根部が左右に開閉する。電動チューリップ27は、一对の羽根部が閉じていると、第2始動口22の入口へ案内される開口幅が極めて狭いため、遊技球が第2始動口22へ入らない閉状態となる。一方、電動チューリップ27は、一对の羽根部が左右に開くと、第2始動口22の入口へ案内される開口幅が拡大するため、遊技球が第2始動口22へ入り易い開状態となる。そして、電動チューリップ27は、ゲート25を遊技球が通過して普通図柄抽選に当選すると、一对の羽根部が規定時間（例えば、0.10秒間）開き、規定回数（例えば、1回）だけ開閉する。

【0021】

大入賞口23は、第2始動口22の下側中央に位置し、特別図柄抽選の結果に応じて開放する。大入賞口23は、通常は閉状態であり遊技球が入ることがない状態となっているが、特別図柄抽選の結果に応じて遊技盤2の主面から突出傾斜して開状態となって遊技球が入り易い状態となる。例えば、大入賞口23は、所定条件（例えば、29.5秒経過または遊技球10個の入賞）を満たすまで開状態となるラウンドを、所定回数（例えば、16回）だけ繰り返す。

【0022】

また、遊技盤2の右下には、上述した特別図柄抽選や普通図柄抽選の結果や保留数に関する表示を行う表示器4が配設されている。表示器4の詳細については後述する。

【0023】

ここで、賞球の払い出しについて説明する。第1始動口21、第2始動口22、大入賞口23、および普通入賞口24に遊技球が入る（入賞する）と、遊技球が入賞した場所に応じて、1つの遊技球当たり規定個数の賞球が払い出される。例えば、第1始動口21および第2始動口22に遊技球が1個入賞すると3個の賞球、大入賞口23に遊技球が1個入賞すると13個の賞球、普通入賞口24に遊技球が1個入賞すると10個の賞球がそれぞれ払い出される。なお、ゲート25を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しは無い。

【0024】

遊技機1の前面となる枠部材5には、ハンドル31、レバー32、停止ボタン33、取

10

20

30

40

50

り出しボタン 3 4、スピーカ 3 5、枠ランプ 3 6、演出ボタン 3 7、演出キー 3 8、および皿 3 9 等が設けられている。

【 0 0 2 5 】

遊技者がハンドル 3 1 に触れてレバー 3 2 を時計回りに回転させる操作を行うと、その操作角度に応じた打球力にて所定の時間間隔（例えば、1 分間に 1 0 0 個）で、発射装置 2 1 1（図 4 参照）が遊技球を電動発射する。皿 3 9（図 3 参照）は、遊技機 1 の前方に突出して設けられ、発射装置 2 1 1 に供給される遊技球を一時的に溜めておく。また、皿 3 9 には、上述した賞球が払い出される。そして、皿 3 9 に溜められた遊技球は、遊技者のレバー 3 2 による操作と連動したタイミングで、供給装置（図示せず）によって 1 つずつ発射装置 2 1 1 に供給される。

10

【 0 0 2 6 】

停止ボタン 3 3 は、ハンドル 3 1 の下部側面に設けられ、ハンドル 3 1 に遊技者が触れてレバー 3 2 を時計回りに回転させている状態であっても、遊技者に押下されることによって遊技球の発射を一時的に停止させる。取り出しボタン 3 4 は、皿 3 9 が設けられた位置近傍の前面に設けられ、遊技者に押下されることによって皿 3 9 に溜まっている遊技球を箱（図示せず）に落下させる。

【 0 0 2 7 】

スピーカ 3 5 および枠ランプ 3 6 は、それぞれ遊技機 1 の遊技状態や状況を告知したり各種の演出を行ったりする。スピーカ 3 5 は、楽曲や音声、効果音による各種の演出を行う。また、枠ランプ 3 6 は、点灯 / 点滅によるパターンや発光色の違い等によって光による各種の演出を行う。

20

【 0 0 2 8 】

次に、図 2 を参照して、遊技機 1 に設けられる表示器 4 について説明する。図 2 において、表示器 4 は、第 1 特別図柄表示器 4 a、第 2 特別図柄表示器 4 b、第 1 特別図柄保留表示器 4 c、第 2 特別図柄保留表示器 4 d、普通図柄表示器 4 e、普通図柄保留表示器 4 f、および遊技状態表示器 4 g を備えている。

【 0 0 2 9 】

第 1 特別図柄表示器 4 a は、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入賞することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、第 1 特別図柄表示器 4 a は、7 セグ表示装置で構成され、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入賞した場合、特別図柄を変動表示した後に停止表示してその抽選結果を表示する。また、第 2 特別図柄表示器 4 b は、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入賞することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、第 2 特別図柄表示器 4 b も同様に、7 セグ表示装置で構成され、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入賞した場合、特別図柄を変動表示した後に停止表示してその抽選結果を表示する。普通図柄表示器 4 e は、ゲート 2 5 を遊技球が通過することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、普通図柄表示器 4 e は、LED 表示装置で構成され、遊技球がゲート 2 5 を通過した場合、普通図柄を変動表示した後に停止表示してその抽選結果を表示する。

30

【 0 0 3 0 】

第 1 特別図柄保留表示器 4 c は、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入賞した場合の特別図柄抽選を保留している回数を表示する。第 2 特別図柄保留表示器 4 d は、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入賞した場合の特別図柄抽選を保留している回数を表示する。普通図柄保留表示器 4 f は、普通図柄抽選を保留している回数を表示する。例えば、第 1 特別図柄保留表示器 4 c、第 2 特別図柄保留表示器 4 d、および普通図柄保留表示器 4 f は、それぞれ列設された LED 表示装置で構成され、その点灯態様によって保留回数が表示される。

40

【 0 0 3 1 】

遊技状態表示器 4 g は、遊技機 1 の電源投入時点における遊技状態（通常遊技状態、時短状態等）を表示する。

【 0 0 3 2 】

次に、図 3 を参照して、遊技機 1 に設けられる入力装置について説明する。図 3 において、遊技機 1 には、入力装置の一例として、演出ボタン 3 7 および演出キー 3 8 が設けら

50

れている。

【0033】

演出ボタン37および演出キー38は、それぞれ遊技者が演出に対する入力を行うために設けられている。演出ボタン37は、遊技機1の前方に突出した皿39の上面脇部に設けられる。演出キー38は、中央キーと略十字に配列された4つの方向キーとを有し、演出ボタン37に隣接して皿39の上面脇部に設けられる。演出ボタン37および演出キー38は、それぞれ遊技者に押下されることによって所定の演出が行われる。例えば、遊技者は、所定のタイミングで演出ボタン37を押下することによって所定の演出を楽しむことができる。また、遊技者は、演出キー38の4つの方向キーを操作することにより、画像表示部6に表示されている複数の画像のいずれかを選ぶこと等が可能である。また、遊技者は、演出キー38の中央キーを操作することにより、選んだ画像を情報として入力することが可能である。

10

【0034】

また、遊技機1の背面側には、払出用の遊技球を溜めておく球タンクや遊技球を皿39に払い出す払出装置(払出駆動部311)が設けられ、各種の基板等が取り付けられている。例えば、遊技盤2の後面には、メイン基板およびサブ基板等が配設されている。具体的には、メイン基板には、内部抽選および当選の判定等を行うメイン制御部100(図4参照)が構成されたメイン制御基板が配設されている。サブ基板には、遊技球を遊技領域20の上部へ発射する発射装置211を制御する発射制御部200(図4参照)が構成された発射制御基板、賞球の払出を制御する払出制御部300が構成された払出制御基板、演出を統括的に制御する演出制御部400が構成された演出制御基板、画像および音による演出を制御する画像音響制御部500が構成された画像制御基板、および各種のランプ(枠ランプ36、盤ランプ8)や可動役物7による演出を制御するランプ制御部600が構成されたランプ制御基板等が配設されている。また、遊技盤2の後面には、遊技機1の電源オン/オフを切り替えるとともに、遊技機1に供給された24V(ボルト)の交流電力を各種電圧の直流電力に変換して、それぞれの電圧の直流電力を上述した各種の基板等に出力するスイッチング電源が配設されている。

20

【0035】

[パチンコ遊技機1の制御装置の構成]

次に、図4を参照して、遊技機1における動作制御や信号処理を行う制御装置について説明する。なお、図4は、遊技機1に設けられた制御装置の構成の一例を示すブロック図である。

30

【0036】

図4において、遊技機1の制御装置は、メイン制御部100、発射制御部200、払出制御部300、演出制御部400、画像音響制御部500、およびランプ制御部600等を備えている。

【0037】

メイン制御部100は、CPU(Central Processing Unit; 中央処理装置)101、ROM(Read Only Memory)102、およびRAM(Random Access Memory)103を備えている。CPU101は、内部抽選および当選の判定等の払い出し賞球数に関連する各種制御を行う際の演算処理を行う。ROM102には、CPU101により実行されるプログラムや各種データ等が記憶されている。RAM103は、CPU101の作業用メモリ等として用いられる。以下、メイン制御部100の主な機能について説明する。

40

【0038】

メイン制御部100は、第1始動口21または第2始動口22に遊技球が入賞すると特別図柄抽選(大当り抽選)を行い、特別図柄抽選で当選したか否かを示す判定結果データを演出制御部400に送る。

【0039】

メイン制御部100は、電動チューリップ27の羽根部が開状態となる開時間や羽根部

50

が開閉する回数、さらには羽根部が開閉する開閉時間間隔を制御する。また、メイン制御部 100 は、遊技球が第 1 始動口 21 へ入賞したときの特別図柄抽選の実行保留回数、遊技球が第 2 始動口 22 へ入賞したときの特別図柄抽選の実行保留回数、および遊技球がゲート 25 を通過したときの普通図柄抽選の実行保留回数をそれぞれ管理し、これらの保留回数に関連するデータを演出制御部 400 に送る。

【0040】

メイン制御部 100 は、特別図柄抽選の結果に応じて、大入賞口 23 の開閉動作を制御する。例えば、メイン制御部 100 は、所定条件（例えば、29.5 秒経過または遊技球 10 個の入賞）を満たすまで、大入賞口 23 が突出傾斜して開状態となるラウンドを所定回数（例えば、16 回）だけ繰り返すように制御する。また、メイン制御部 100 は、大入賞口 23 が開閉する開閉時間間隔を制御する。

10

【0041】

メイン制御部 100 は、遊技の進行に応じて遊技状態を変化させ、又、遊技の進行に応じて、特別図柄抽選の当選確率、特別図柄抽選の実行間隔（特別図柄が表示器 4 に変動表示されて停止表示される時間と言ってもよい）、電動チューリップ 27 の開閉動作等を変化させる。

【0042】

メイン制御部 100 は、第 1 始動口 21、第 2 始動口 22、大入賞口 23、および普通入賞口 24 に遊技球が入賞すると、遊技球が入賞した場所に応じて 1 つの遊技球当たり所定数の賞球を払い出すように払出制御部 300 に対して指示する。なお、メイン制御部 100 は、ゲート 25 を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しを払出制御部 300 に指示しない。払出制御部 300 がメイン制御部 100 の指示に応じて賞球の払い出しを行った場合、払出制御部 300 から払い出した賞球の個数に関する情報がメイン制御部 100 へ送られる。そして、メイン制御部 100 は、払出制御部 300 から取得した情報に基づいて、払い出した賞球の個数を管理する。

20

【0043】

上述した機能を実現するために、メイン制御部 100 には、第 1 始動口スイッチ 111 a、第 2 始動口スイッチ 111 b、電動チューリップ開閉部 112、ゲートスイッチ 113、大入賞口スイッチ 114、大入賞口開閉部 115、普通入賞口スイッチ 116、表示器 4（第 1 特別図柄表示器 4 a、第 2 特別図柄表示器 4 b、第 1 特別図柄保留表示器 4 c、第 2 特別図柄保留表示器 4 d、普通図柄表示器 4 e、普通図柄保留表示器 4 f、および遊技状態表示器 4 g）が接続されている。

30

【0044】

第 1 始動口スイッチ 111 a は、第 1 始動口 21 へ遊技球が入賞したことを検出して、その検出信号をメイン制御部 100 へ送る。第 2 始動口スイッチ 111 b は、第 2 始動口 22 へ遊技球が入賞したことを検出して、その検出信号をメイン制御部 100 へ送る。電動チューリップ開閉部 112 は、メイン制御部 100 から送られる制御信号に応じて、電動チューリップ 27 の一對の羽根部を開閉する。ゲートスイッチ 113 は、ゲート 25 を遊技球が通過したことを検出して、その検出信号をメイン制御部 100 へ送る。大入賞口スイッチ 114 は、大入賞口 23 へ遊技球が入賞したことを検出して、その検出信号をメイン制御部 100 へ送る。大入賞口開閉部 115 は、メイン制御部 100 から送られる制御信号に応じて、大入賞口 23 を開閉する。普通入賞口スイッチ 116 は、普通入賞口 24 へ遊技球が入賞したことを検出して、その検出信号をメイン制御部 100 へ送る。

40

【0045】

また、メイン制御部 100 は、第 1 始動口 21 への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選（以下、第 1 特別図柄抽選という場合がある）の結果を、第 1 特別図柄表示器 4 a に表示する。メイン制御部 100 は、第 2 始動口 22 への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選（以下、第 2 特別図柄抽選という場合がある）の結果を、第 2 特別図柄表示器 4 b に表示する。メイン制御部 100 は、第 1 特別図柄抽選を保留している保留回数を、第 1 特別図柄保留表示器 4 c に表示する。メイン制御部 100 は、第 2 特別図柄抽選を保

50

留している保留回数を、第2特別図柄保留表示器4dに表示する。メイン制御部100は、ゲート25への遊技球の通過により始動した普通図柄抽選の結果を、普通図柄表示器4eに表示する。メイン制御部100は、普通図柄抽選を保留している保留回数を、普通図柄保留表示器4fに表示する。また、メイン制御部100は、遊技機1の電源投入時にその時点の遊技状態を遊技状態表示器4gに表示する。

【0046】

発射制御部200は、CPU201、ROM202、およびRAM203を備えている。CPU201は、発射装置211に関連する各種制御を行う際の演算処理を行う。ROM202は、CPU201にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM203は、CPU201の作業用メモリ等として用いられる。

10

【0047】

レバー32は、その位置が中立位置にある場合、信号を出力せずに発射停止状態となる。そして、レバー32は、遊技者によって時計回りに回転操作されると、その回転角度に応じた信号を打球発射指令信号として発射制御部200に出力する。発射制御部200は、打球発射指令信号に基づいて、発射装置211の発射動作を制御する。例えば、発射制御部200は、レバー32の回転角度が増すほど、遊技球が発射される速度が速くなるように、発射装置211の動作を制御する。発射制御部200は、停止ボタン33が押下された信号が出力された場合、発射装置211が遊技球を発射する動作を停止させる。

【0048】

払出制御部300は、CPU301、ROM302、およびRAM303を備えている。CPU301は、払出球の払い出しを制御する際の演算処理を行う。ROM302は、CPU301にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM303は、CPU301の作業用メモリ等として用いられる。

20

【0049】

払出制御部300は、メイン制御部100から送られたコマンドに基づいて、払出球の払い出しを制御する。具体的には、払出制御部300は、メイン制御部100から、遊技球が入賞した場所に応じた所定数の賞球を払い出すコマンドを取得する。そして、コマンドに指定された数だけの賞球を払い出すように払出駆動部311を制御する。ここで、払出駆動部311は、遊技球の貯留部(球タンク)から遊技球を送り出す駆動モータ等で構成される。

30

【0050】

演出制御部400は、CPU401、ROM402、RAM403、およびRTC(リアルタイムクロック)404を備えている。また、演出制御部400は、演出ボタン37および演出キー38が接続され、遊技者が押下する操作に応じて演出ボタン37および演出キー38からそれぞれ出力される操作データを取得する。CPU401は、演出を制御する際の演算処理を行う。ROM402は、CPU401にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM403は、CPU401の作業用メモリ等として用いられる。RTC404は、現時点の日時を計測する。

【0051】

演出制御部400は、メイン制御部100から送られる特別図柄抽選結果等を示すデータに基づいて、演出内容を設定する。また、演出制御部400は、遊技者によって演出ボタン37または演出キー38が押下操作された場合、当該操作入力や検出結果に応じて演出内容を設定する場合もある。

40

【0052】

画像音響制御部500は、CPU501、ROM502、およびRAM503を備えている。CPU501は、演出内容を表現する画像および音響を制御する際の演算処理を行う。ROM502は、CPU501にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM503は、CPU501の作業用メモリ等として用いられる。

【0053】

画像音響制御部500は、演出制御部400から送られたコマンドに基づいて、画像表

50

示部 6 に表示する画像およびスピーカ 3 5 から出力する音響を制御する。具体的には、画像音響制御部 5 0 0 の ROM 5 0 2 には、遊技者に特別図柄抽選結果を報知等するための装飾図柄画像、遊技者に予告演出や先読み予告演出を表示するためのキャラクタやアイテム等の画像、遊技者に特別図柄抽選が保留されていることを示す保留画像、および各種背景画像等を、画像表示部 6 に表示するための画像データが記憶されている。また、画像音響制御部 5 0 0 の ROM 5 0 2 には、画像表示部 6 に表示される画像と同期させて、または表示される画像とは独立に、スピーカ 3 5 から出力させる楽曲や音声等の各種音響データが記憶されている。画像音響制御部 5 0 0 の CPU 5 0 1 は、ROM 5 0 2 に記憶された画像データや音響データの中から、演出制御部 4 0 0 から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、CPU 5 0 1 は、読み出した画像データを用いて、背景画像表示、装飾図柄画像表示、およびキャラクタ/アイテム表示等のための画像処理を行って、演出制御部 4 0 0 から送られたコマンドに対応した各種演出表示を行う。そして、CPU 5 0 1 は、画像処理された画像データが示す画像を画像表示部 6 に表示する。また、CPU 5 0 1 は、読み出した音響データを用いて音声処理を行い、音声処理された音響データが示す音響をスピーカ 3 5 から出力する。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 4 】

ランプ制御部 6 0 0 は、CPU 6 0 1、ROM 6 0 2、および RAM 6 0 3 を備えている。CPU 6 0 1 は、盤ランプ 8 や枠ランプ 3 6 の発光、および可動役物 7 の動作を制御する際の演算処理を行う。ROM 6 0 2 は、CPU 6 0 1 にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM 6 0 3 は、CPU 6 0 1 の作業用メモリ等として用いられる。

【 0 0 5 5 】

ランプ制御部 6 0 0 は、演出制御部 4 0 0 から送られたコマンドに基づいて、盤ランプ 8 や枠ランプ 3 6 の点灯/点滅や発光色等を制御する。また、ランプ制御部 6 0 0 は、演出制御部 4 0 0 から送られたコマンドに基づいて、可動役物 7 の動作を制御する。具体的には、ランプ制御部 6 0 0 の ROM 6 0 2 には、演出制御部 4 0 0 により設定される演出内容に応じた盤ランプ 8 や枠ランプ 3 6 での点灯/点滅パターンデータおよび発光色パターンデータ(発光パターンデータ)が記憶されている。CPU 6 0 1 は、ROM 6 0 2 に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部 4 0 0 から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、CPU 6 0 1 は、読み出した発光パターンデータに基づいて、盤ランプ 8 や枠ランプ 3 6 の発光を制御する。また、ROM 6 0 2 には、演出制御部 4 0 0 により設定される演出内容に応じた可動役物 7 の動作パターンデータが記憶されている。CPU 6 0 1 は、ROM 6 0 2 に記憶された動作パターンデータの中から、演出制御部 4 0 0 から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、CPU 6 0 1 は、読み出した動作パターンデータに基づいて、可動役物 7 の動作を制御する。

【 0 0 5 6 】

[本実施形態における遊技状態の概要]

次に、本実施形態における遊技機 1 の遊技状態について説明する。遊技機 1 の遊技状態としては、高確状態、低確状態、電サポ状態、非電サポ状態、時短状態、非時短状態、大当たり遊技状態が少なくとも存在する。低確状態は、特別図柄抽選の当選確率が通常の低確率(例えば 1 / 3 0 0)に設定されている遊技状態であり、高確状態は、特別図柄抽選の当選確率が、低確状態よりも高確率(例えば 1 / 5 0)に設定されている遊技状態である。非電サポ状態は、普通図柄抽選の当選確率が通常の低確率(例えば 1 / 1 0)であり、かつ普通図柄抽選に当選した場合であっても電動チューリップ 2 7 が短時間(例えば 0 . 1 0 秒間を 1 回)しか開放制御されない遊技状態であり、このため、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入球し難い遊技状態である。電サポ状態は、普通図柄抽選の当選確率が非電サポ状態よりも高確率(例えば 1 0 / 1 0)であり、かつ普通図柄抽選に当選した場合に電動チューリップ 2 7 が長時間(例えば 2 . 0 0 秒間を 3 回)開放されるように制御される遊技状態であり、このため、電動チューリップ 2 7 が頻繁に長時間開放されて第 2 始動口 2 2

に遊技球が頻繁に入球（入賞）し易くなる遊技状態である。非時短状態とは、特別図柄抽選の実行時間が通常の所定時間である（例えば、保留数が4のとき4秒）遊技状態であり、時短状態とは、特別図柄抽選の実行時間が、非時短状態よりも短縮される（例えば、保留数が4のとき3秒）遊技状態である。大当り遊技状態とは、特別図柄抽選に当選して（大当りして）大入賞口23が開放される大当り遊技が実行されている遊技状態である。なお、本実施形態においては、電サポ状態と時短状態とは同時に制御されるものとするが、この遊技状態においては、第2始動口22へ遊技球が入賞し易くなることにより遊技球が殆ど減ることなく、かつ短時間で多数の特別図柄抽選を実行できることとなる。また、以下では、低確状態かつ非電サポ状態かつ非時短状態に制御される遊技状態を通常遊技状態といい、高確状態かつ電サポ状態かつ時短状態に制御される遊技状態を確変遊技状態とい

10

20

30

40

50

【0057】

[本実施形態における大当り遊技の概要]

次に、本実施形態における特別図柄抽選の大当り遊技の概要について、図5を参照して説明する。図5は、本実施形態に係る特別図柄抽選の大当り内訳の一例を説明するための図である。図5の(1)は、第1始動口21への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当り内訳を示し、図5の(2)は、第2始動口22への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当り内訳を示す。図5の(1)に示すように、第1始動口21への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当り内訳は、大当りAの当選確率が10%であり、大当りBの当選確率が40%であり、大当りCの当選確率が25%であり、大当りDの当選確率が25%である。また、図5の(2)に示すように、第2始動口22への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当り内訳は、大当りAの当選確率が70%であり、大当りBの当選確率が30%である。以下に、図5の(3)を参照して、各大当りA～Dに当選した場合の大当り遊技について説明する。

【0058】

大当りAに当選した場合に実行される大当り遊技が開始すると、所定のオープニング時間の経過後、大入賞口23が閉状態から開状態にされて1ラウンド（以下、単に「R」と記載する場合がある）のラウンド遊技が開始される。1Rにおいて、大入賞口23に遊技球が10個入賞するか開放時間が29.5秒経過すると、大入賞口23が開状態から閉状態にされて1Rのラウンド遊技が終了される。その後、ラウンドとラウンドとの間のインターバル期間（例えば2秒間）が設けられた後に、1Rと同様に大入賞口23が開放されてから2Rのラウンド遊技が開始され、大入賞口23が閉鎖されて2Rのラウンド遊技が終了する。以後同様に、インターバル期間を挟んで大入賞口23の開閉によって計16回のラウンド遊技が実行される。そして、所定のエンディング時間が経過すると、大当り遊技が終了する。したがって、遊技者は、この大当り遊技の間に約2000球の賞球総数を獲得することができる。その後、遊技状態は、大当り遊技が終了してから78回転終了するまで（つまり、特別図柄抽選が78回実行されて表示器4に特別図柄が78回変動表示されてから停止表示されるまで）の間、確変遊技状態に制御される。

【0059】

大当りBに当選した場合に実行される大当り遊技が開始すると、所定のオープニング時間の経過後、インターバル期間を挟んで大入賞口23の開閉によって計4回のラウンド遊技が実行される。そして、所定のエンディング時間が経過すると、大当り遊技が終了する。したがって、遊技者は、この大当り遊技の間に約500球の賞球総数を獲得することができる。その後、遊技状態は、大当り遊技が終了してから78回転終了するまでの間、確変遊技状態に制御される。

【0060】

大当りCに当選した場合に実行される大当り遊技が開始すると、所定のオープニング時間の経過後、大入賞口23が閉状態から開状態にされて極めて短時間（例えば0.1秒）経過すると大入賞口23が開状態から閉状態にされるラウンドが、インターバル期間を挟

んで所定回数（例えば4回）実行される。そして、所定のエンディング時間が経過すると、大当り遊技が終了する。つまり、この大当り遊技の間には、大入賞口23は瞬間的にしか開放されないため、遊技球が大入賞口23に入ることは殆どなく、遊技者は、この大当り遊技の間に実質的に賞球を得ることはできない。その後、遊技状態は、大当り遊技が終了してから78回転終了するまでの間、確変遊技状態に制御される。

【0061】

大当りDに当選した場合に実行される大当り遊技が開始すると、所定のオープニング時間の経過後、大入賞口23が閉状態から開状態にされて極めて短時間（例えば0.1秒）経過すると大入賞口23が開状態から閉状態にされるラウンドが、インターバル期間を挟んで所定回数（例えば4回）実行される。そして、所定のエンディング時間が経過すると、大当り遊技が終了する。つまり、この大当り遊技の間には、大入賞口23は瞬間的にしか開放されないため、遊技球が大入賞口23に入ることは殆どなく、遊技者は、この大当り遊技の間に実質的に賞球を得ることはできない。その後、遊技状態は、大当り遊技が終了してから78回転終了するまでの間、潜伏遊技状態に制御される。

10

【0062】

なお、本実施形態では、低確状態において時短状態は併存しないため、時短状態は、すなわち、確変遊技状態となる。また、本実施形態では、特別図柄抽選に当選しなかった場合（つまりハズレである場合）において、所定の確率（例えば1/200）で当選する「小当り」を設けている。この「小当り」に当選した場合には、小当り遊技として、大当りDに当選したかのような演出が行われ、かつ、大当りDに当選した場合と同様に大入賞口23が開閉制御される。このことによって、遊技者に対して、実際は「小当り」であっても、大当りDに当選（潜伏当り）したかもしれないという期待感を抱かせ、遊技の興趣性を向上させることができる。

20

【0063】

以下では、本実施形態においてパチンコ遊技機1が実行する処理について具体的に説明する。

【0064】

[メイン制御部の主要動作]

図6は、メイン制御部100によって行われるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図6を参照して、メイン制御部100において行われるタイマ割込み処理について説明する。メイン制御部100は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図6に示す一連の処理を一定時間（例えば4ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図6以降のフローチャートに基づいて説明するメイン制御部100で行われる処理は、ROM102に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

30

【0065】

まず、ステップS11において、メイン制御部100のCPU101は、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等の各種の乱数の更新を行う乱数更新処理を実行する。ここで、大当り乱数は、特別図柄抽選の当選又は落選を判定する（つまり、特別図柄抽選を行う）ための乱数である。図柄乱数は、特別図柄抽選に当選した場合に大当りの種類を決定するための乱数である。大当り乱数及び図柄乱数は、後に説明する図9のステップS157の処理で使用される。リーチ乱数は、リーチ演出を行うか否かを決定するための乱数である。変動パターン乱数は、特別図柄の変動時間を決定するための乱数である。ここで、特別図柄の変動時間は、この特別図柄の変動と同期して行われる報知演出の実行時間と等しい。リーチ乱数及び変動パターン乱数は、後に説明する図9のステップS158の処理で使用される。ステップS11の乱数更新処理において、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等は、それぞれ、1ずつ加算されて更新される。つまり、カウントアップされる。そして、ステップS12の始動口スイッチ（SW）処理やステップS13のゲートスイッチ（SW）処理において各乱数が取得されて、後述するステップS14の特別図柄処理やステップS15の普通図柄処理で使用される。な

40

50

お、このステップ S i 1 の処理を行うカウンタは、典型的にはループカウンタであり、設定されている乱数の最大値（例えば 2 9 9）に達した後は再び 0 に戻る。

【 0 0 6 6 】

次に、ステップ S i 2 において、CPU 1 0 1 は、第 1 始動口スイッチ 1 1 1 a 及び第 2 始動口スイッチ 1 1 1 b の状態を監視し、いずれかのスイッチが ON となった時点（第 1 始動口スイッチ 1 1 1 a 又は第 2 始動口スイッチ 1 1 1 b から遊技球の検出信号が出力された時点）で、第 1 特別図柄抽の保留数 U 1 や第 2 特別図柄抽選の保留数 U 2 に関する処理や各種乱数を取得する処理を行う始動口スイッチ処理を実行する。この始動口スイッチ処理の詳細については、図 8 を用いて後に詳述する。

【 0 0 6 7 】

次に、ステップ S i 3 において、CPU 1 0 1 は、ゲートスイッチ 1 1 3 の状態を監視し、ゲートスイッチ 1 1 3 が ON となった時点（ゲートスイッチ 1 1 3 から遊技球の検出信号が出力された時点）で普通図柄抽選の保留数が上限値（例えば 4）未満か否かを判断し、保留数が上限値未満であると判断した場合、後述するステップ S i 5 の普通図柄処理に使用される乱数を取得するゲートスイッチ処理を実行する。

【 0 0 6 8 】

次に、ステップ S i 4 において、CPU 1 0 1 は、第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選を実行し、第 1 特別図柄表示器 4 a 又は第 2 特別図柄表示器 4 b に特別図柄を変動表示させた後にこれらの抽選結果を示す停止図柄を表示させたり、演出制御部 4 0 0 へ各種コマンドを送信等するための特別図柄処理を実行する。この特別図柄処理については、図 9 を用いて後に詳述する。

【 0 0 6 9 】

次に、ステップ S i 5 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S i 3 のゲートスイッチ処理で取得された乱数が所定の当たり乱数と一致するか否かを判定する普通図柄処理を実行する。そして、CPU 1 0 1 は、普通図柄表示器 4 e に普通図柄を変動表示させた後に判定結果を示す普通図柄を停止表示させる。図 7 は、普通図柄処理に関する処理の一例について説明するための図である。図 7 に示すように、CPU 1 0 1 は、普通図柄を変動表示させた後に停止表示させる普通図柄変動時間を、通常遊技状態では 1 0 秒に設定し、電サポ状態（図 1 7 の確変遊技状態）では 0 . 5 秒に短縮する。また、CPU 1 0 1 は、普通図柄表示器 4 e に表示された普通図柄が所定の当たり図柄となる確率（つまり、普通図柄抽選の当選確率）を、通常遊技状態では低確率（1 / 1 0）に設定し、電サポ状態では高確率（1 0 / 1 0）に上昇させる。

【 0 0 7 0 】

次に、ステップ S i 6 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S i 4 の特別図柄処理で特別図柄抽選に当選したと判定された場合（大当たりした場合）等に、大入賞口開閉部 1 1 5 を制御して大入賞口 2 3 に所定の開閉動作を行わせたり、いわゆる大当たり遊技演出等に関する各種コマンドを演出制御部 4 0 0 に対して送信等するための大入賞口処理を実行する。この処理によって、大当たり遊技（特別遊技）が進行され、遊技者は賞球を獲得可能となる。また、CPU 1 0 1 は、設定した遊技状態を示すコマンドを演出制御部 4 0 0 に送信する。このことによって、演出制御部 4 0 0 は、設定中の遊技状態を認識することができる。この大入賞口処理については、図 1 5 及び図 1 6 を用いて後に詳述する。

【 0 0 7 1 】

次に、ステップ S i 7 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S i 5 の普通図柄処理によって普通図柄表示器 4 e に表示された普通図柄が所定の当たり図柄である場合（つまり、普通図柄抽選に当選した場合）に、電動チューリップ 2 7 を作動させる電動チューリップ処理を実行する。その際、CPU 1 0 1 は、図 7 に示すように、通常遊技状態では電動チューリップ 2 7 を極短期間（0 . 1 0 秒間を 1 回）開放制御し、電サポ状態では電動チューリップ 2 7 を長期間（2 . 0 0 秒間を 3 回）開放制御する。なお、電動チューリップ 2 7 が開放状態に制御されることによって第 2 始動口 2 2 に遊技球が入賞可能な状態となり、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入賞することで、第 2 特別図柄抽選が行われることとなる。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 2 】

次に、ステップ S i 8 において、CPU 1 0 1 は、遊技球の入賞個数の管理及び入賞に応じた賞球の払出しを制御する賞球処理を実行する。

【 0 0 7 3 】

次に、ステップ S i 9 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S i 2 の始動口スイッチ処理、ステップ S i 4 の特別図柄処理、ステップ S i 6 の大入賞口処理、ステップ S i 8 の賞球処理等で RAM 1 0 3 にセットされた各種コマンドや演出に必要な情報を演出制御部 4 0 0 又は払出制御部 3 0 0 へ出力する出力処理を実行する。

【 0 0 7 4 】

[始動口スイッチ処理]

10

図 8 は、図 6 のステップ S i 2 における始動口スイッチ処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図 6 のステップ S i 2 における始動口スイッチ処理について、図 8 を用いて説明する。

【 0 0 7 5 】

まず、ステップ S i 2 1 において、メイン制御部 1 0 0 の CPU 1 0 1 は、第 1 始動口スイッチ 1 1 1 a からの検出信号の有無に基づいて、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入賞して第 1 始動口スイッチ 1 1 1 a が ON になったか否かを判定する。ステップ S i 2 1 での判定が YES の場合、処理はステップ S i 2 2 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S i 2 7 に移る。

【 0 0 7 6 】

20

ステップ S i 2 2 において、CPU 1 0 1 は、ROM 1 0 2 から第 1 特別図柄抽選の保留数の上限値 U m a x 1 (本実施形態では「4」)を読み出し、RAM 1 0 3 に記憶されている第 1 特別図柄抽選の保留数 U 1 が上限値 U m a x 1 未満であるか否かを判定する。ステップ S i 2 2 での判定が YES の場合、処理はステップ S i 2 3 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S i 2 7 に移る。

【 0 0 7 7 】

ステップ S i 2 3 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に記憶されている保留数 U 1 の値を、1 加算した値に更新する。その後、処理はステップ S i 2 4 に移る。

【 0 0 7 8 】

ステップ S i 2 4 において、CPU 1 0 1 は、第 1 特別図柄抽選等に使用される乱数のセット(大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数)を取得して、取得した乱数の各セット(遊技情報;判定情報)を、時系列順で RAM 1 0 3 に格納する。なお、後述する図 9 のステップ S i 5 6 の処理によって第 1 特別図柄抽選の保留数 U 1 の値が 1 減算される度に、RAM 1 0 3 に格納された上記乱数セットは、格納時期が早いものから順に 1 セットずつ削除される。このことから、例えば第 1 特別図柄抽選の保留数 U 1 の値が「3」の場合、直近 3 回のステップ S i 2 4 の処理によって取得された直近 3 回の上記乱数セットが、時系列順で RAM 1 0 3 に格納されていることとなる。その後、処理はステップ S i 2 5 に移る。

30

【 0 0 7 9 】

ステップ S i 2 5 において、CPU 1 0 1 は、事前判定処理を行う。具体的には、CPU 1 0 1 は、直近のステップ S i 2 4 の処理で取得されて RAM 1 0 3 に格納された大当り乱数等の乱数セット(つまり、直近に格納された第 1 特別図柄抽選の大当り乱数等の乱数セット)を読み出し、この大当り乱数等が ROM 1 0 2 に記憶されている所定値等と一致するか否かに基づいて、この大当り乱数を用いる第 1 特別図柄抽選の結果が大当りであるか否かやリーチ演出を実行するか否か等を事前判定する。つまり、先読み予告演出を実行するために必要な判定を、後述する図 9 のステップ S i 5 7 及び S i 5 8 の処理に先立って事前判定する。その後、処理はステップ S i 2 6 に移る。

40

【 0 0 8 0 】

ステップ S i 2 6 において、CPU 1 0 1 は、第 1 特別図柄抽選の保留数が 1 増加したことを通知する第 1 保留数増加コマンドを RAM 1 0 3 にセットする。ここで、この第 1

50

保留数増加コマンドには、ステップ S i 2 5 の処理で行われた事前判定の結果を示す情報（以下、「事前判定情報」という）が含まれている。その後、処理はステップ S i 2 7 に移る。

【 0 0 8 1 】

ステップ S i 2 7 において、CPU 1 0 1 は、第 2 始動口スイッチ 1 1 1 b からの検出信号の有無に基づいて、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入賞して第 2 始動口スイッチ 1 1 1 b が ON になったか否かを判定する。ステップ S i 2 7 での判定が YES の場合、処理はステップ S i 2 8 に移り、この判定が NO の場合、処理は図 6 のステップ S i 3（ゲートスイッチ処理）に移る。

【 0 0 8 2 】

ステップ S i 2 8 において、CPU 1 0 1 は、ROM 1 0 2 から第 2 特別図柄抽選の保留数の上限値 U m a x 2（本実施形態では「4」）を読み出し、RAM 1 0 3 に記憶されている第 2 特別図柄抽選の保留数 U 2 が上限値 U m a x 2 未満であるか否かを判定する。ステップ S i 2 8 での判定が YES の場合、処理はステップ S i 2 9 に移り、この判定が NO の場合、処理は図 6 のステップ S i 3（ゲートスイッチ処理）に移る。

【 0 0 8 3 】

ステップ S i 2 9 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に格納されている保留数 U 2 の値を、1 加算した値に更新する。その後、処理はステップ S i 3 0 に移る。

【 0 0 8 4 】

ステップ S i 3 0 において、CPU 1 0 1 は、第 2 特別図柄抽選等に使用される乱数のセット（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）を取得して、取得した乱数の各セットを、時系列順で RAM 1 0 3 に格納する。なお、後述する図 9 のステップ S i 5 4 の処理によって第 2 特別図柄抽選の保留数 U 2 の値が 1 減算される度に、RAM 1 0 3 に格納された上記乱数セットは、格納時期が早いものから順に 1 セットずつ削除される。このことから、例えば第 2 特別図柄抽選の保留数 U 2 の値が「3」の場合、直近 3 回のステップ S i 3 0 の処理によって取得された直近 3 回の上記乱数セットが、時系列順で RAM 1 0 3 に格納されていることとなる。その後、処理はステップ S i 3 1 に移る。

【 0 0 8 5 】

ステップ S i 3 1 において、CPU 1 0 1 は、事前判定処理を行う。具体的には、CPU 1 0 1 は、直近のステップ S i 3 0 の処理で取得されて RAM 1 0 3 に格納された大当り乱数等の乱数セット（つまり、直近に格納された第 2 特別図柄抽選用の大当り乱数等の乱数セット）を読み出し、この大当り乱数等が ROM 1 0 2 に記憶されている所定値等と一致するか否かに基づいて、この大当り乱数を用いる第 2 特別図柄抽選の結果が大当りであるか否かやリーチ演出を実行するか否か等を事前判定する。つまり、先読み予告演出を実行するために必要な判定を、後述する図 9 のステップ S i 5 7 及び S i 5 8 の処理に先立って事前判定する。その後、処理はステップ S i 3 2 に移る。

【 0 0 8 6 】

ステップ S i 3 2 において、CPU 1 0 1 は、第 2 特別図柄抽選の保留数が 1 増加したことを通知する第 2 保留数増加コマンドを RAM 1 0 3 にセットする。ここで、この第 2 保留数増加コマンドには、ステップ S i 3 1 の処理で行われた事前判定の結果を示す情報（事前判定情報）が含まれている。その後、処理は図 6 のステップ S i 3（ゲートスイッチ処理）に移る。なお、ステップ S i 2 6 でセットされた第 1 保留数増加コマンド及びステップ S i 3 2 でセットされた第 2 保留数増加コマンドは、図 6 のステップ S i 9 の出力処理によって、演出制御部 4 0 0 に送信される。

【 0 0 8 7 】

[特別図柄処理]

図 9 は、図 6 のステップ S i 4 における特別図柄処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図 9 を用いて、図 6 のステップ S i 4 における特別図柄処理について説明する。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 8 】

まず、ステップ S i 5 1 において、メイン制御部 1 0 0 の C P U 1 0 1 は、 R A M 1 0 3 に記憶されている情報（典型的にはフラグによる情報）に基づいて、遊技機 1 の現在の状態が大当り遊技中（大当り遊技状態）または小当り遊技中であるか否かを判定する。つまり、特別図柄抽選に当選した場合に実行される大当り遊技（特別遊技）の実行中または小当りに当選した場合の小当り遊技中であるか否かを判定する。ステップ S i 5 1 での判定が Y E S の場合、処理は図 6 のステップ S i 5 （普通図柄処理）に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S i 5 2 に移る。

【 0 0 8 9 】

ステップ S i 5 2 において、 C P U 1 0 1 は、第 1 特別図柄表示器 4 a 又は第 2 特別図柄表示器 4 b による特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。ステップ S i 5 2 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S i 6 1 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S i 5 3 に移る。

10

【 0 0 9 0 】

ステップ S i 5 3 において、 C P U 1 0 1 は、 R A M 1 0 3 に記憶されている保留数 U 2 が 1 以上であるか否か（つまり第 2 特別図柄抽選が保留されているか否か）を判定する。ステップ S i 5 3 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S i 5 4 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S i 5 5 に移る。

【 0 0 9 1 】

ステップ S i 5 4 において、 C P U 1 0 1 は、 R A M 1 0 3 に記憶されている保留数 U 2 を、 1 減算した値に更新する。また、その際、 C P U 1 0 1 は、 R A M 1 0 3 に格納されている図 8 のステップ S i 3 0 によって取得された乱数セットのうち格納時期が最も早いものを読み出して R A M 1 0 3 から削除する。その後、処理はステップ S i 5 7 に移る。

20

【 0 0 9 2 】

一方、ステップ S i 5 5 において、 C P U 1 0 1 は、 R A M 1 0 3 に記憶されている保留数 U 1 が 1 以上であるか否か（つまり第 1 特別図柄抽選が保留されているか否か）を判定する。ステップ S i 5 5 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S i 5 6 に移り、この判定が N O の場合、実行されるべき特別図柄抽選は無いこととなるので、処理は図 6 のステップ S i 5 （普通図柄処理）に移る。

30

【 0 0 9 3 】

ステップ S i 5 6 において、 C P U 1 0 1 は、 R A M 1 0 3 に記憶されている保留数 U 1 を、 1 減算した値に更新する。また、その際、 C P U 1 0 1 は、 R A M 1 0 3 に格納されている図 8 のステップ S i 2 4 によって取得された乱数セットのうち格納時期が最も早いものを読み出して R A M 1 0 3 から削除する。その後、処理はステップ S i 5 7 に移る。

【 0 0 9 4 】

以上のステップ S i 5 3 ~ S i 5 6 の処理によって、第 2 特別図柄抽選が、第 1 特別図柄抽選よりも優先して実行されることとなる。

【 0 0 9 5 】

ステップ S i 5 7 において、 C P U 1 0 1 は、特別図柄抽選が大当りであるかハズレであるかを判定する大当り判定処理を実行する。具体的には、ステップ S i 5 4 の処理に続いてステップ S i 5 7 の処理を実行する場合、 C P U 1 0 1 は、このステップ S i 5 4 の処理で R A M 1 0 3 から読み出した大当り乱数が、 R O M 1 0 2 に記憶されている大当りの当選値と一致するか否かに基づいて、第 2 特別図柄抽選の結果が大当りであるかハズレであるかを判定する。一方、ステップ S i 5 6 の処理に続いてステップ S i 5 7 の処理を実行する場合、 C P U 1 0 1 は、このステップ S i 5 6 の処理で R A M 1 0 3 から読み出した大当り乱数が、 R O M 1 0 2 に記憶されている大当りの当選値と一致するか否かに基づいて、第 1 特別図柄抽選の結果が大当りであるかハズレであるかを判定する。そして、 C P U 1 0 1 は、特別図柄抽選の結果がハズレと判定した場合、特別図柄抽選にハズレた

40

50

ことを表すハズレ図柄を、設定情報における特別図柄の停止図柄としてRAM103にセットする。一方、CPU101は、特別図柄抽選の結果が大当たりであると判定した場合、この判定に使用した大当たり乱数と共にRAM103から読み出された図柄乱数がROM102に記憶されている所定値の何れと一致するかに基づいて、今回の大当たりの種類を判定する。確変遊技状態そして、CPU101は、大当たりしたこと及び大当たりの種類を表す大当たり図柄の情報を、設定情報における特別図柄の停止図柄の情報としてRAM103にセットする。その後、処理はステップS158に移る。

【0096】

ステップS158において、CPU101は、変動パターン選択処理を実行する。具体的には、CPU101は、通常遊技状態のときには、図10(1)を用いて後述するリーチテーブルLT1および図11を用いて後述する変動時間テーブルセットHT1を使用し、確変遊技状態確になってから(つまり大当たり遊技が終了してから)1回転から10回転まで(つまり特別図柄抽選が1~10回実行されるまで)の期間には、図10(2)を用いて後述するリーチテーブルLT2および図12を用いて後述する変動時間テーブルセットHT2を使用し、確変遊技状態になってから11回転から50回転まで(つまり特別図柄抽選が11~50回実行されるまで)の期間には、図10(3)を用いて後述するリーチテーブルLT3および図13を用いて後述する変動時間テーブルセットHT3を使用し、確変遊技状態になってから51回転から78回転まで(つまり特別図柄抽選が51~78回実行されるまで)の期間には、図10(4)を用いて後述するリーチテーブルLT4および図14を用いて後述する変動時間テーブルセットHT4を使用して、変動パターン選択処理を実行する。なお、後述するステップS164の処理によって、リーチテーブルLT1~LT4および変動時間テーブルセットHT1~HT4は、切り替えられて設定される。また、以下では、リーチテーブルLT1~LT4を、単に、LT1~LT4という場合があり、又、変動時間テーブルセットHT1~HT4、単に、HT1~HT4という場合がある。

【0097】

図10は、遊技機1で使用されるリーチテーブルの例について説明するための図である。リーチテーブルは、特別図柄抽選でハズレた場合に、この抽選結果を報知する報知演出においてリーチ演出を実行するか否かを決定するためのテーブルである。なお、本実施形態では、特別図柄抽選で大当たりした場合には、報知演出において必ずリーチ演出を行う。ここで、リーチ演出とは、報知演出において例えば複数の装飾図柄列のうち残りの1つが停止すると大当たりを報知する特定の図柄状態になる演出であり、典型的には、右側と左側の装飾図柄列が同じ図柄(例えば7)で停止しており、残りの中央の装飾図柄列が同じ図柄(例えば7)で停止するとゾロ目(例えば777)となる演出である。また、後述により明らかとなるが、本実施形態では、リーチテーブルを用いてリーチを行うと判定された場合に、報知演出においてリーチ煽りをしてからリーチ不成立としてハズレる演出(以下、リーチ煽り後リーチ不成立演出という場合がある)を行う場合がある。つまり、本実施形態において、報知演出におけるリーチ煽り後リーチ不成立演出は、リーチ演出の一種と考えることもできる。ここで、リーチ煽りとは、リーチが成立することを期待させるための演出(つまり、リーチ成立を煽る演出)であり、典型的には、左側の装飾図柄列が、既に停止した右側の装飾図柄列の装飾図柄と同じ装飾図柄で停止することを期待させるように、変動速度が遅くなってから停止(つまり、動きをゆっくりにして焦らしてから停止)するものである。

【0098】

まず、図10(1)に示すように、通常遊技状態用のLT1は、「リーチあり」に乱数0~29が割り当てられており、「リーチなし」に乱数30~299が割り当てられている。つまり、LT1は、通常遊技状態において特別図柄抽選にハズレた場合に、30/300(10%)でリーチ演出を実行し、270/300(90%)でリーチ演出を実行しないと決定するテーブルである。

【0099】

10

20

30

40

50

次に、図10(2)に示すように、確変遊技状態の1~10回転用のLT2は、「リーチあり」に乱数0~89が割り当てられており、「リーチなし」に乱数90~299が割り当てられている。つまり、LT2は、確変遊技状態の1~10回転において特別図柄抽選にハズレた場合に、90/300(30%)でリーチ演出を実行し、210/300(70%)でリーチ演出を実行しないと決定するテーブルである。

【0100】

次に、図10(3)に示すように、確変遊技状態の11~50回転用のLT3は、「リーチあり」に乱数0~59が割り当てられており、「リーチなし」に乱数60~299が割り当てられている。つまり、LT3は、確変遊技状態の11~50回転において特別図柄抽選にハズレた場合に、60/300(20%)でリーチ演出を実行し、240/300(80%)でリーチ演出を実行しないと決定するテーブルである。

10

【0101】

次に、図10(4)に示すように、確変遊技状態の51~78回転用のLT4は、「リーチあり」に乱数0~89が割り当てられており、「リーチなし」に乱数90~299が割り当てられている。つまり、LT4は、確変遊技状態の51~78回転において特別図柄抽選にハズレた場合に、90/300(30%)でリーチ演出を実行し、210/300(70%)でリーチ演出を実行しないと決定するテーブルである。

【0102】

ここで、LT1~LT4の乱数0~299は、いずれも、図8のステップSi24又はSi30の処理で取得されるリーチ乱数(0~299)に対応する。

20

【0103】

図11~図14は、遊技機1で使用される変動時間テーブルセットの例について説明するための図である。変動時間テーブルセットは、表示器4に特別図柄が変動表示されてから停止表示されるまでの時間である特別図柄変動時間を、特別図柄抽選毎に決定するために使用されるテーブルセットである。なお、この特別図柄変動時間は、報知演出の実行時間と同期しており、報知演出の実行時間と同じ時間である。

【0104】

まず、通常遊技状態用のHT1について図11を用いて説明する。図11に示すように、HT1は、大当り用変動時間テーブルと、リーチありハズレ用変動時間テーブルと、リーチなしハズレ用変動時間テーブルとから成る。

30

【0105】

HT1を構成する大当り用変動時間テーブルは、「30秒」、「60秒」および「90秒」の特別図柄変動時間から成り、特別図柄抽選に当選(大当り)して報知演出においてリーチ演出を実行した後に大当りしたことを報知する場合に使用されるテーブルである。この大当り用変動時間テーブルによって、「30秒」「60秒」「90秒」の何れかが特別図柄変動時間として決定される。なお、この決定は、図8のステップSi24又はSi30の処理で取得された変動パターン乱数(0~299のうちの何れか1つ)と、この大当り用変動時間テーブルの「30秒」「60秒」「90秒」にそれぞれ割り振られた所定の乱数値(図示なし)とを照合することによって行われる。ここで、HT1を構成する大当り用変動時間テーブルによって特別図柄変動時間が「30秒」に決定された場合に実行されることとなる報知演出のタイプは、リーチ成立した後に大当りするタイプである(以下、タイプFという)。また、HT1を構成する大当り用変動時間テーブルによって特別図柄変動時間が「60秒」に決定された場合に実行されることとなる報知演出のタイプは、リーチ成立してからSPリーチに発展した後に大当りするタイプである(以下、タイプGという)。また、HT1を構成する大当り用変動時間テーブルによって特別図柄変動時間が「90秒」に決定された場合に実行されることとなる報知演出のタイプは、リーチ成立してSPリーチに発展してからSPSPリーチに発展した後に大当りするタイプである(以下、タイプHという)。なお、SPリーチとは、一般にスーパーリーチやスペシャルリーチと呼ばれ、大当りすることを期待させる演出であり、例えば主人公のキャラクタが小判5枚をゲットする動画像の演出である。また、SPSPリーチとは、一般にスーパー

40

50

スーパーリーチやスペシャルスペシャルリーチと呼ばれ、SPリーチ演出から更に発展する演出であってSPリーチ演出よりも大当たりすることを更に期待させる演出であり、例えば主人公のキャラクタが千両箱をゲットする動画像の演出である。

【0106】

HT1を構成するリーチありハズレ用変動時間テーブルは「12秒」、「30秒」、「60秒」および「90秒」の特別図柄変動時間から成り、特別図柄抽選に落選して報知演出においてリーチ演出を実行した後にハズレたことを報知する場合に使用されるテーブルである。このリーチありハズレ用変動時間テーブルによって、「12秒」「30秒」「60秒」「90秒」の何れかが特別図柄変動時間として決定される。なお、この決定は、図8のステップSi24又はSi30の処理で取得された変動パターン乱数(0~299のうち何れか1つ)と、この大当たり用変動時間テーブルの「12秒」「30秒」「60秒」「90秒」にそれぞれ割り振られた乱数値(図示なし)とを照合することによって行われる。ここで、HT1を構成するリーチありハズレ用変動時間テーブルによって特別図柄変動時間が「12秒」に決定された場合に実行されることとなる報知演出のタイプは、リーチ煽りをしてからリーチ不成立にしてハズレるタイプである(つまり、リーチ煽り後リーチ不成立演出:以下、タイプBという)。また、HT1を構成するリーチありハズレ用変動時間テーブルによって特別図柄変動時間が「30秒」に決定された場合に実行されることとなる報知演出のタイプは、リーチ成立した後にハズレるタイプである(以下、タイプCという)。また、HT1を構成するリーチありハズレ用変動時間テーブルによって特別図柄変動時間が「60秒」に決定された場合に実行されることとなる報知演出のタイプは、リーチ成立してからSPリーチに発展した後にハズレるタイプである(以下、タイプDという)。また、HT1を構成するリーチありハズレ用変動時間テーブルによって特別図柄変動時間が「90秒」に決定された場合に実行されることとなる報知演出のタイプは、リーチ成立してSPリーチに発展してからSPSPリーチに発展した後にハズレるタイプである(以下、タイプEという)。

10

20

【0107】

HT1を構成するリーチなしハズレ用変動時間テーブルは「4秒」、「8秒」、「9秒」および「10秒」の特別図柄変動時間から成り、特別図柄抽選に落選して報知演出においてリーチ演出を実行しないでハズレたことを報知する場合に使用されるテーブルである。このリーチありハズレ用変動時間テーブルによって、「4秒」「8秒」「9秒」「10秒」の何れかが特別図柄変動時間として決定される。具体的には、第1及び第2特別図柄抽選の保留数の合計が0又は1の場合は「10秒」が特別図柄変動時間として決定され、この合計が2の場合は「9秒」が特別図柄変動時間として決定され、この合計が3の場合は「8秒」が特別図柄変動時間として決定され、この合計が4以上の場合は「4秒」が特別図柄変動時間として決定される。ここで、HT1を構成するリーチなしハズレ用変動時間テーブルによって特別図柄変動時間が「4秒」「8秒」「9秒」「10秒」の何れかに決定された場合に実行されることとなる報知演出のタイプは、リーチもリーチ煽りも行うことなく即ハズレるタイプである(以下、タイプAという)。

30

【0108】

ここで、図11に示すように、通常遊技状態用のHT1において、ハズレ時においてリーチありハズレ用変動時間テーブルが使用される確率は、図10(1)の通常遊技状態用のLT1のリーチありの確率と同じ10%であり、ハズレ時においてリーチなしハズレ用変動時間テーブルが使用される確率は、図10(1)の通常遊技状態用のLT1のリーチなしの確率と同じ90%である。また、図11に示すように、通常遊技状態用のHT1において、ハズレ時においてリーチありハズレ用変動時間テーブルが使用される確率10%の内訳は、特別図柄変動時間が「12秒」が5%であり、特別図柄変動時間が「30秒」が3%であり、特別図柄変動時間が「60秒」が2%であり、特別図柄変動時間が「90秒」が1%である。

40

【0109】

次に、確変遊技状態の1~10回転用のHT2について図12を用いて説明する。図1

50

2に示すように、HT2は、大当り用変動時間テーブルと、リーチありハズレ用変動時間テーブルと、リーチなしハズレ用変動時間テーブルとから成る。

【0110】

HT2を構成する大当り用変動時間テーブルについては、図11を用いて説明したHT1を構成する大当り用変動時間テーブルと同様であるので、説明を省略する。

【0111】

HT2を構成するリーチありハズレ用変動時間テーブルは「12秒」、「30秒」、「60秒」および「90秒」の特別図柄変動時間から成り、特別図柄抽選に落選して報知演出においてリーチ演出を実行した後にハズレたことを報知する場合に使用されるテーブルである。このリーチありハズレ用変動時間テーブルによって、「12秒」「30秒」「60秒」「90秒」の何れかが特別図柄変動時間として決定される。なお、この決定は、図8のステップSi24又はSi30の処理で取得された変動パターン乱数(0~299のうちの何れか1つ)と、この大当り用変動時間テーブルの「12秒」「30秒」「60秒」「90秒」にそれぞれ割り振られた乱数値(図示なし)とを照合することによって行われる。ここで、HT1を構成するリーチありハズレ用変動時間テーブルと同様に、HT2を構成するリーチありハズレ用変動時間テーブルの特別図柄変動時間「12秒」は報知演出のタイプBに対応し、HT2を構成するリーチありハズレ用変動時間テーブルの特別図柄変動時間「30秒」は報知演出のタイプCに対応し、HT2を構成するリーチありハズレ用変動時間テーブルの特別図柄変動時間「60秒」は報知演出のタイプDに対応し、HT2を構成するリーチありハズレ用変動時間テーブルの特別図柄変動時間「90秒」は報知演出のタイプEに対応する。

【0112】

HT2を構成するリーチなしハズレ用変動時間テーブルは「3秒」、「4秒」、「5秒」および「10秒」の特別図柄変動時間から成り、特別図柄抽選に落選して報知演出においてリーチ演出を実行しないでハズレたことを報知する場合に使用されるテーブルである。このリーチありハズレ用変動時間テーブルによって、「3秒」「4秒」「5秒」「10秒」の何れかが特別図柄変動時間として決定される。具体的には、第1及び第2特別図柄抽選の保留数の合計が0又は1の場合は「10秒」が特別図柄変動時間として決定され、この合計が2の場合は「5秒」が特別図柄変動時間として決定され、この合計が3の場合は「4秒」が特別図柄変動時間として決定され、この合計が4以上の場合は「3秒」が特別図柄変動時間として決定される。ここで、HT2を構成するリーチなしハズレ用変動時間テーブルによって特別図柄変動時間が「3秒」「4秒」「5秒」「10秒」の何れかに決定された場合に実行されることとなる報知演出のタイプは、タイプAである。

【0113】

ここで、図12に示すように、確変遊技状態の1~10回転用のHT2において、ハズレ時においてリーチありハズレ用変動時間テーブルが使用される確率は、図10(2)の確変遊技状態の1~10回転用のLT2のリーチありの確率と同じ30%であり、ハズレ時においてリーチなしハズレ用変動時間テーブルが使用される確率は、図10(2)の確変遊技状態の1~10回転用のLT2のリーチなし確率と同じ70%である。また、図12に示すように、確変遊技状態の1~10回転用のHT2において、ハズレ時においてリーチありハズレ用変動時間テーブルが使用される確率30%の内訳は、特別図柄変動時間が「12秒」が20%であり、特別図柄変動時間が「30秒」が5%であり、特別図柄変動時間が「60秒」が3%であり、特別図柄変動時間が「90秒」が2%である。

【0114】

次に、確変遊技状態の11~50回転用のHT3について図13を用いて説明する。図13に示すように、確変遊技状態の11~50回転用のHT3は、図12の確変遊技状態の1~10回転用のHT2に対して、ハズレ時に使用されるリーチありハズレ用変動時間テーブルおよびリーチなしハズレ用変動時間テーブルについての使用割合が異なる。以下では、この点について説明し、他の内容は図12の確変遊技状態の1~10回転用のHT2と同じであるため、省略する。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 5 】

図 1 3 に示すように、確変遊技状態の 1 1 ~ 5 0 回転用の H T 3 において、ハズレ時においてリーチありハズレ用変動時間テーブルが使用される確率は、図 1 0 (3) の確変遊技状態の 1 1 ~ 5 0 回転用の L T 3 のリーチありの確率と同じ 2 0 % であり、ハズレ時においてリーチなしハズレ用変動時間テーブルが使用される確率は、図 1 0 (3) の確変遊技状態の 1 1 ~ 5 0 回転用の L T 3 のリーチなしの確率と同じ 8 0 % である。また、図 1 3 に示すように、確変遊技状態の 1 1 ~ 5 0 回転用の H T 3 において、ハズレ時においてリーチありハズレ用変動時間テーブルが使用される確率 2 0 % の内訳は、特別図柄変動時間が「 1 2 秒」が 1 0 % であり、特別図柄変動時間が「 3 0 秒」が 5 % であり、特別図柄変動時間が「 6 0 秒」が 3 % であり、特別図柄変動時間が「 9 0 秒」が 2 % である。

10

【 0 1 1 6 】

次に、確変遊技状態の 5 1 ~ 7 8 回転用の H T 4 について図 1 4 を用いて説明する。図 1 4 に示すように、確変遊技状態の 5 1 ~ 7 8 回転用の H T 4 は、図 1 2 の確変遊技状態の 1 ~ 1 0 回転用の H T 2 に対して、リーチありハズレ用変動時間テーブルについての使用割合が異なる。以下では、この点について説明し、他の内容は図 1 2 の確変遊技状態の 1 ~ 1 0 回転用の H T 2 と同じであるため、省略する。

【 0 1 1 7 】

図 1 4 に示すように、確変遊技状態の 5 1 ~ 7 8 回転用の H T 4 において、リーチありハズレ用変動時間テーブルが使用される確率 3 0 % の内訳は、特別図柄変動時間が「 1 2 秒」が 1 5 % であり、特別図柄変動時間が「 3 0 秒」が 5 % であり、特別図柄変動時間が「 6 0 秒」が 5 % であり、特別図柄変動時間が「 9 0 秒」が 5 % である。

20

【 0 1 1 8 】

そして、図 9 のステップ S i 5 8 において、C P U 1 0 1 は、ステップ S i 5 7 の大当り判定処理で大当りと判定した場合、使用対象として設定されている変動時間テーブルセット (H T 1 ~ H T 4 の何れか 1 つ) に含まれる大当り用変動時間テーブルを用いて、この大当り判定処理で使用した大当り乱数と共に R A M 1 0 3 から読み出された変動パターン乱数 (0 ~ 2 9 9 のうちの何れか 1 つ) が当該大当り用変動時間テーブルの各特別図柄変動時間に割り振られた所定の乱数値の何れと一致するかに基づいて、変動パターン (特別図柄変動時間) を決定する。なお、これにより、図 1 1 ~ 図 1 4 に示したように、報知演出のタイプ F ~ H が決定されることとなる。

30

【 0 1 1 9 】

一方、C P U 1 0 1 は、ステップ S i 5 7 の大当り判定処理でハズレと判定した場合、使用対象として設定されているリーチテーブル (L T 1 ~ L T 4 の何れか 1 つ) を用いて、この大当り判定処理で使用した大当り乱数と共に R A M 1 0 3 から読み出されたリーチ乱数 (0 ~ 2 9 9 のうちの何れか 1 つ) が、当該リーチテーブルのリーチありに割り振られた乱数値又はリーチなしに割り振られた乱数値の何れと一致するかに基づいて、リーチありかリーチなしかを決定する。例えば、図 1 0 (2) の L T 2 が設定されている場合において、大当り判定処理で使用した大当り乱数と共に R A M 1 0 3 から読み出されたリーチ乱数が「 7 0 」の場合、L T 2 によってリーチありと決定される。そして、C P U 1 0 1 は、リーチありと決定した場合、使用対象として設定されている変動時間テーブルセット (H T 1 ~ H T 4 の何れか 1 つ) に含まれるリーチありハズレ用変動時間テーブルを用いて、今回の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共に R A M 1 0 3 から読み出された変動パターン乱数 (0 ~ 2 9 9 のうちの何れか 1 つ) が、当該リーチありハズレ用変動時間テーブルの各特別図柄変動時間に割り振られた所定の乱数値の何れと一致するかに基づいて、変動パターン (特別図柄変動時間) を決定する。なお、これにより、図 1 1 ~ 図 1 4 に示したように、報知演出のタイプ B ~ E が決定されることとなる。一方、C P U 1 0 1 は、リーチなしと決定した場合、使用対象として設定されている変動時間テーブルセット (H T 1 ~ H T 4 の何れか 1 つ) に含まれるリーチなしハズレ用変動時間テーブルを用いて、R A M 1 0 3 に記憶されている保留数 U 1 及び U 2 に基づいて、変動パターン (特別図柄変動時間) を決定する。これにより、図 1 1 ~ 図 1 4 に示したように、報知演出の

40

50

タイプ A が決定されることとなる。

【 0 1 2 0 】

以上のようにして決定された変動パターンの情報（つまり、報知演出の実行時間：報知演出のタイプの情報とも言える）は、設定情報として R A M 1 0 3 にセットされる。その後、処理はステップ S i 5 9 に移る。

【 0 1 2 1 】

ステップ S i 5 9 において、C P U 1 0 1 は、ステップ S i 5 7 の大当たり判定処理によってセットされた設定情報、及びステップ S i 5 8 の変動パターン選択処理によってセットされた設定情報を含む報知演出開始コマンドを生成して、R A M 1 0 3 にセットする。ここで、報知演出開始コマンドは、演出制御部 4 0 0 に対して、画像表示部 6 及びスピーカ 3 5 等による報知演出の開始を指示するコマンドである。また、報知演出開始コマンドに含まれる設定情報には、第 1 特別図柄抽選及び第 2 特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報も含まれる。この報知演出開始コマンドは、図 6 のステップ S i 9 における出力処理によって、演出制御部 4 0 0 へ送信される。その後、処理はステップ S i 6 0 に移る。

10

【 0 1 2 2 】

ステップ S i 6 0 において、C P U 1 0 1 は、ステップ S i 5 9 の処理でセットされた報知演出開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、第 1 特別図柄表示器 4 a 又は第 2 特別図柄表示器 4 b による特別図柄の変動表示を開始する。その後、処理はステップ S i 6 1 に移る。

20

【 0 1 2 3 】

ステップ S i 6 1 において、C P U 1 0 1 は、ステップ S i 6 0 における特別図柄の変動表示の開始時点から、ステップ S i 5 8 の変動パターン選択処理で設定された変動パターンが示す特別図柄変動時間が経過したか否かを判定する。ステップ S i 6 1 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S i 6 2 に移り、この判定が N O の場合、処理は図 6 のステップ S i 5 （普通図柄処理）に移る。

【 0 1 2 4 】

ステップ S i 6 2 において、C P U 1 0 1 は、画像表示部 6 等による報知演出の終了を指示する報知演出停止コマンドを R A M 1 0 3 にセットする。その後、処理はステップ S i 6 3 に移る。なお、ステップ S i 6 2 でセットされた報知演出停止コマンドは、図 6 のステップ S i 9 の出力処理によって演出制御部 4 0 0 へ送信される。

30

【 0 1 2 5 】

ステップ S i 6 3 において、C P U 1 0 1 は、ステップ S i 6 0 の処理で開始した第 1 特別図柄表示器 4 a 又は第 2 特別図柄表示器 4 b による特別図柄の変動表示を終了してその停止図柄を表示する。その後、処理はステップ S i 6 4 に移る。

【 0 1 2 6 】

ステップ S i 6 4 において、C P U 1 0 1 は停止中処理を実行する。具体的には、C P U 1 0 1 は、ステップ S i 5 7 の大当たり判定処理で大当たりしたと判定した場合、R A M 1 0 3 に記憶されている情報（典型的にはフラグによる情報）を大当たり遊技中（大当たり遊技状態）であることを示すものに変更し、大当たり遊技演出の開始を指示する大当たり遊技演出開始コマンドを R A M 1 0 3 にセットする。また、C P U 1 0 1 は、ステップ S i 5 7 の大当たり判定処理で小当たり（所定のハズレ）したと判定した場合、R A M 1 0 3 に記憶されている情報を小当たり遊技中であることを示すものに変更し、小当たり遊技演出の開始を指示する小当たり遊技演出開始コマンドを R A M 1 0 3 にセットする。この大当たり遊技演出開始コマンドまたは小当たり遊技演出開始コマンドは図 6 のステップ S i 9 の出力処理によって演出制御部 4 0 0 へ送信され、大当たり遊技演出または小当たり遊技演出が開始される。また、C P U 1 0 1 は、ステップ S i 6 0 及び S i 6 3 の処理によって特別図柄が変動して停止表示される回数（つまり、回転数）等に応じて、遊技状態等を切り替える。具体的には、C P U 1 0 1 は、ステップ S i 5 7 の大当たり判定処理で大当たりしたと判定した場合、特別図柄抽選の当選確率を低確率（1 / 3 0 0）に設定すると共に、電動チューリップ 2 7 の

40

50

開放設定を図7に示す通常遊技状態の場合と同様に設定する。また、CPU101は、大当たりA、B、Cの大当たり遊技が終了してから10回転が終了すると、後述する図16のステップSi623の遊技状態設定処理によって大当たりA、B、Cの大当たり遊技終了時に設定されたリーチテーブルLT2（図10（2）参照）および変動時間テーブルセットHT2（図12参照）を、リーチテーブルLT3（図10（3）参照）および変動時間テーブルセットHT3（図13参照）に切り替えて設定する。また、CPU101は、大当たりA、B、Cの大当たり遊技が終了してから50回転が終了すると、設定されているリーチテーブルLT3および変動時間テーブルセットHT3を、リーチテーブルLT4（図10（4）参照）および変動時間テーブルセットHT4（図14参照）に切り替えて設定する。また、CPU101は、大当たりA、B、Cの大当たり遊技が終了してから78回転が終了すると、設定されているリーチテーブルLT4および変動時間テーブルセットHT4を、リーチテーブルLT1（図10（1）参照）および変動時間テーブルセットHT1（図11参照）に切り替えて設定する。また、CPU101は、大当たりA、B、Cの大当たり遊技が終了してから78回転が終了すると、後述する図16のステップSi623の遊技状態設定処理によって大当たりA、B、Cの大当たり遊技終了時に高確率（10/300）に設定された特別図柄抽選の当選確率を低確率（1/300）に戻し、又、この遊技状態設定処理によって大当たり遊技終了時に設定された電動チューリップ27の開放設定を通常遊技状態の開放設定に戻す（つまり、通常遊技状態に設定する）。なお、大当たりD（潜伏当り）の場合には、回転数に応じて遊技状態、リーチテーブル、変動時間テーブルセットが切え替えられることはない。その後、処理は図6のステップSi5（普通図柄処理）に移る。

【0127】

[大入賞口処理]

図15及び図16は、図6のステップSi6における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図6のステップSi6における大入賞口処理について、図15及び図16を用いて説明する。

【0128】

まず、ステップSi601において、メイン制御部100のCPU101は、RAM103に格納されている情報（典型的には、フラグによる情報）に基づいて、遊技機1の状態が大当たり遊技中であるか否かを判定する。ステップSi601での判定がYESの場合、処理はステップSi602に移り、この判定がNOの場合、処理は図6のステップSi7（電動チューリップ処理）に移る。

【0129】

ステップSi602において、CPU101は、RAM103に格納されている情報に基づいて、遊技機1の状態が大当たり遊技のオープニング演出中であるか否かを判定する。ステップSi602での判定がYESの場合、処理はステップSi603に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSi609に移る。

【0130】

ステップSi603において、CPU101は、オープニング演出の実行時間を規定する設定オープニング時間が経過したか否かを判定する。ステップSi603での判定がYESの場合、処理はステップSi604に移り、この判定がNOの場合、オープニング演出は終了していないので、処理は図6のステップSi7（電動チューリップ処理）に移る。

【0131】

ステップSi604において、CPU101は、大当たり遊技の全ラウンド数Rmaxと大当たり遊技の大入賞口23の動作パターンとを設定し、その設定情報をRAM103にセットする。具体的には、CPU101は、大当たり遊技に含まれるラウンドの数量（Rmax：本実施形態では「16」または「4」）と大当たり遊技中の大入賞口23の動作パターン（長開放パターン、瞬間的開放パターン等）を設定し、その設定情報をRAM103にセットする。ステップSi604の処理によって、大当たり遊技の全ラウンド数Rmax、大当たり遊技中のラウンドとラウンドとの間のインターバル時間、大当たり遊技の最後にエン

ディング演出を行う時間である設定エンディング時間等が設定される。その後、処理はステップ S i 6 0 5 に移る。

【 0 1 3 2 】

ステップ S i 6 0 5 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に格納されている大入賞口 2 3 への遊技球の入賞数 C を「 0 」にリセットする。その後、処理はステップ S i 6 0 6 に移る。

【 0 1 3 3 】

ステップ S i 6 0 6 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に格納されている大当り遊技のラウンド数 R を、1 加算した値に書き換える。その後、処理はステップ S i 6 0 7 に移る。

【 0 1 3 4 】

ステップ S i 6 0 7 において、CPU 1 0 1 は、大入賞口開閉部 1 1 5 を制御して大入賞口 2 3 の開放制御を開始する。この処理によって、大当り遊技のラウンドが開始されて大入賞口 2 3 の開放動作（1 回の開放動作）が開始される。その後、処理はステップ S i 6 0 8 に移る。

【 0 1 3 5 】

ステップ S i 6 0 8 において、CPU 1 0 1 は、演出制御部 4 0 0 に対して大当り遊技のラウンド演出を開始することを指示するラウンド演出開始コマンドを、RAM 1 0 3 にセットする。この処理でセットされたラウンド演出開始コマンドは、図 6 のステップ S i 9（出力処理）によって演出制御部 4 0 0 へ送信される。その後、処理はステップ S i 6 1 4 に移る。

【 0 1 3 6 】

ステップ S i 6 0 9 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に格納された情報に基づいて、遊技機 1 の状態が大当り遊技のインターバル中であるか否かを判定する。ステップ S i 6 0 9 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S i 6 1 0 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S i 6 1 1 に移る。

【 0 1 3 7 】

ステップ S i 6 1 0 において、CPU 1 0 1 は、大当り遊技中の前回のラウンド終了時に大入賞口 2 3 が閉塞された時点から、ステップ S i 6 0 4 の処理で設定された大当り遊技中の設定インターバル時間が経過したか否かを判定する。ステップ S i 6 1 0 での判定が Y E S の場合、大当り遊技中の次のラウンドを開始するタイミングになっているので処理はステップ S i 6 0 5 に移り、この判定が N O の場合、大当り遊技中の次のラウンドを開始するタイミングになっていないので、処理は図 6 のステップ S i 7（電動チューリップ処理）に移る。

【 0 1 3 8 】

ステップ S i 6 1 1 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に格納された情報に基づいて、遊技機 1 の状態が大当り遊技のエンディング演出の実行中であるか否かを判定する。ステップ S i 6 1 1 での判定が Y E S の場合、処理は図 1 6 のステップ S i 6 2 1 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S i 6 1 2 に移る。

【 0 1 3 9 】

ステップ S i 6 1 2 において、CPU 1 0 1 は、遊技機 1 の状態が大当り遊技のラウンド中であると判断して、大入賞口スイッチ 1 1 4 からの検出信号の有無に基づいて、大入賞口スイッチ 1 1 4 が O N になったか否かを判定する。ステップ S i 6 1 2 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S i 6 1 3 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S i 6 1 4 に移る。

【 0 1 4 0 】

ステップ S i 6 1 3 において、CPU 1 0 1 は、大入賞口 2 3 への遊技球の入賞を検出したと判断して、RAM 1 0 3 に格納されている遊技球の入賞数 C を、1 加算した値に書き換える。ステップ S i 6 1 3 の処理が大入賞口スイッチ 1 1 4 が O N になる毎に実行されることで、1 つのラウンド中に大入賞口 2 3 に入賞した遊技球の総数（入賞数 C）が R

10

20

30

40

50

RAM 103に累積記憶されていく。その後、処理はステップS i 6 1 4に移る。

【0141】

ステップS i 6 1 4において、CPU 101は、ステップS i 6 0 7の処理で大入賞口23の開放制御が開始された時点から規定の開放制御時間が経過したか否かを判定する。具体的には、CPU 101は、図5の(3)に示す大当りAまたは大当りBに当選した場合に実行される大当り遊技の場合には、29.5秒の開放制御時間が経過したか否かを判定し、図5の(3)に示す大当りCまたは大当りDに当選した場合に実行される大当り遊技の場合は、0.1秒の開放制御時間が経過したか否かを判定する。ステップS i 6 1 4での判定がYESの場合、処理はステップS i 6 1 6に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS i 6 1 5に移る。

10

【0142】

ステップS i 6 1 5において、CPU 101は、今回のラウンドにおける遊技球の入賞数Cが、大入賞口23が閉塞されるタイミングを規定する上限遊技球数Cmax(本実施形態では「10」)となったか否かを判定する。ステップS i 6 1 5での判定がYESの場合、処理はステップS i 6 1 6に移り、この判定がNOの場合、処理は図6のステップS i 7(電動チューリップ処理)に移る。

【0143】

ステップS i 6 1 6において、CPU 101は、大入賞口開閉部115を制御して、ステップS i 6 0 7で開始した大入賞口23の開放制御を終了する。このように、CPU 101は、大当り遊技中の各ラウンドにおいて、大入賞口23を開放してから29.5秒(大当りA、Bの場合)、または0.1秒(大当りC、Dの場合)が経過するまでに大入賞口スイッチ114によって検出された遊技球の総数(入賞数C)が10個(Cmax)に達したこと、又は大入賞口23を開放してから10個の遊技球が入賞することなく29.5秒(大当りA、Bの場合)、または0.1秒(大当りC、Dの場合)が経過したことを条件として大入賞口23を閉塞する。その後、処理はステップS i 6 1 7に移る。

20

【0144】

ステップS i 6 1 7において、CPU 101は、演出制御部400に対して大当り遊技のラウンド演出を終了することを指示するラウンド演出終了コマンドを、RAM 103にセットする。この処理でセットされたラウンド演出終了コマンドは、図6のステップS i 9(出力処理)によって演出制御部400へ送信される。その後、処理はステップS i 6 1 8に移る。

30

【0145】

ステップS i 6 1 8において、CPU 101は、RAM 103に格納されている現在のラウンド数Rが、ステップS i 6 0 4の処理で設定された大当り遊技の最大ラウンド数Rmaxに達したか否かを判定する。ステップS i 6 1 8での判定がYESの場合、図16の処理はステップS i 6 1 9に移り、この判定がNOの場合、処理は図6のステップS i 7(電動チューリップ処理)に移る。

【0146】

図16のステップS i 6 1 9において、CPU 101は、RAM 103に格納されているラウンド数Rを「0」にリセットする。その後、処理はステップS i 6 2 0に移る。

40

【0147】

ステップS i 6 2 0において、CPU 101は、演出制御部400に対して大当り遊技のエンディング演出を実行して大当り遊技演出の終了を指示する大当り遊技演出終了コマンドを、RAM 103にセットする。この処理でセットされた大当り遊技演出終了コマンドは、図6のステップS i 9(出力処理)によって演出制御部400へ送信される。その後、処理はステップS i 6 2 1に移る。

【0148】

ステップS i 6 2 1において、CPU 101は、ステップS i 6 2 0で大当り遊技演出終了コマンドをRAM 103にセットした時点から図15のステップS i 6 0 4の処理で設定された設定エンディング時間が経過したか否かを判定する。ステップS i 6 2 1での

50

判定がYESの場合、処理はステップS i 6 2 2に移り、この判定がNOの場合、処理は図6のステップS i 7（電動チューリップ処理）に移る。

【0149】

ステップS i 6 2 2において、CPU 1 0 1は、実行している大当り遊技を終了する。具体的には、CPU 1 0 1は、RAM 1 0 3に格納されている大当り遊技中であることを示す設定情報（典型的には、フラグによる情報）を解除して、大当り遊技を終了する。その後、処理はステップS i 6 2 3に移る。

【0150】

ステップS i 6 2 3において、CPU 1 0 1は、遊技状態設定処理を実行する。具体的には、CPU 1 0 1は、大当りA～Dした際に図9のステップS i 6 4の停止中処理で低確率（1 / 3 0 0）に設定した特別図柄抽選の当選確率を、高確率（1 0 / 3 0 0）に設定する。また、CPU 1 0 1は、大当りA～Dした際に図9のステップS i 6 4の停止中処理で図7に示す通常遊技状態の場合と同様に設定した電動チューリップ27の開放設定（非電サボ状態）を、大当りD（潜伏当り）の場合には継続し、大当りA～Cの場合には図7に示す電サボ状態に設定にする。また、CPU 1 0 1は、大当りA～Cの場合、大当りした際に設定されていたリーチテーブルLT 1～LT 4の何れか（図10参照）、および、大当りした際に設定されていた変動時間テーブルセットHT 1～HT 4の何れか（図11～図14参照）を、リーチテーブルLT 2および変動時間テーブルセットHT 2に設定する。また、CPU 1 0 1は、大当りD（潜伏当り）の場合には、通常遊技状態用のリーチテーブルLT 1および変動時間テーブルセットHT 1に設定する。その後、処理は図6のステップS i 7（電動チューリップ処理）に移る。なお、小当り遊技が実行される場合には、上記した大入賞口処理ではないものの、大当りC、Dの場合と同様に大入賞口23を例えば0.1秒瞬間開放させる動作を4回行うことで、小当たり遊技を終了し、小当たり遊技の前後においては遊技状態を切り替えない。また、この開放態様は、総開放時間が1.8秒を超えないような態様であればどのような開放態様であってもよい。

【0151】

図17は、以上に説明したリーチテーブルLT 1～LT 4および変動時間テーブルセットHT 1～HT 4の切り替えタイミングについてまとめた図である。図17に示すように、大当りA～Cの大当り遊技が実行されている期間（つまり、大当り遊技状態の期間）には、これらの大当りした時に設定されていたリーチテーブルLTおよび変動時間テーブルセットHTがそのまま継続して設定される。大当りA～Cの大当り遊技が終了すると、確変遊技状態に制御されると共に、リーチテーブルLT 2および変動時間テーブルセットHT 2が使用対象として設定される。大当りA～Cの大当り遊技が終了してから特別図柄抽選が10回実行されてその結果が報知されると（つまり、10回転すると）、リーチテーブルLT 3および変動時間テーブルセットHT 3が使用対象として設定される。その後、大当りA～Cの大当り遊技が終了してから50回転すると、リーチテーブルLT 4および変動時間テーブルセットHT 4が使用対象として設定される。その後、大当りA～Cの大当り遊技が終了してから78回転すると、確変遊技状態から通常遊技状態に制御されると共に、リーチテーブルLT 1および変動時間テーブルセットHT 1が使用対象として設定される。以上のように、確変遊技状態の1～10回転ではリーチテーブルLT 2および変動時間テーブルセットHT 2が使用され、確変遊技状態の11～50回転ではリーチテーブルLT 3および変動時間テーブルセットHT 3が使用され、確変遊技状態の51～78回転ではリーチテーブルLT 4および変動時間テーブルセットHT 4が使用され、通常遊技状態ではリーチテーブルLT 1および変動時間テーブルセットHT 1が使用される。また、大当り遊技状態では大当り時に設定されていたリーチテーブルLTおよび変動時間テーブルセットHTがそのまま継続して設定される。

【0152】

以下では、以上に図1～図17を用いて説明したメイン制御部100側等の処理を実行する第1～第7の実施形態について、それぞれ説明する。なお、以上に説明した処理内容と異なる処理を実行する場合には、以下においてその旨を説明する。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 3 】

[第 1 の実施形態]

以下では、第 1 の実施形態について、図 1 8 ~ 図 3 3 を用いて説明する。なお、第 1 の実施形態では、信頼度を示唆する信頼度示唆演出に関する特徴的な演出の例について説明する。

【 0 1 5 4 】

[第 1 の実施形態の第 1 例]

まず、第 1 の実施形態の第 1 例について、図 1 8 ~ 図 2 2 を用いて説明する。第 1 の実施形態の第 1 例では、信頼度を示唆する信頼度示唆演出がリーチ演出（実写リーチ演出）を中断させることなく長時間継続して実行される。まず、第 1 の実施形態の第 1 例における演出制御部 4 0 0 による演出制御処理について説明する。

10

【 0 1 5 5 】

[演出制御部による演出制御処理]

図 1 8 は、演出制御部 4 0 0 によって行われる演出制御処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図 1 8 を参照して、演出制御部 4 0 0 によって行われる演出制御処理について説明する。演出制御部 4 0 0 は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図 1 8 に示す一連の処理を一定時間（例えば 4 ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図 1 8 のフローチャートに基づいて説明する演出制御部 4 0 0 で行われる処理は、ROM 4 0 2 に記憶されているプログラムに基づいて実行される。また、以下の説明では、大当り遊技演出等に関する内容については、その説明を省略している。

20

【 0 1 5 6 】

まず、図 1 8 のステップ S q 1 0 1 において、演出制御部 4 0 0 の CPU 4 0 1 は、メイン制御部 1 0 0 から保留増加コマンド（第 1 保留数増加コマンド又は第 2 保留数増加コマンド）を受信したか否かを判定する（図 8 のステップ S i 2 6 及び S i 3 2 参照）。ステップ S q 1 0 1 での判定が YES の場合、処理はステップ S q 1 0 2 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S q 1 0 6 に移る。

【 0 1 5 7 】

ステップ S q 1 0 2 において、CPU 4 0 1 は、保留数加算処理を実行する。具体的には、CPU 4 0 1 は、第 1 保留数増加コマンドを受信した場合、RAM 4 0 3 に格納されている第 1 特別図柄抽選の保留数を 1 加算し、第 2 保留数増加コマンドを受信した場合、RAM 4 0 3 に格納されている第 2 特別図柄抽選の保留数を 1 加算する。また、CPU 4 0 1 は、保留増加コマンドに含まれる事前判定情報を抽出し、保留増加コマンドの種別（第 1 保留増加コマンド又は第 2 保留増加コマンド）毎に RAM 4 0 3 に記憶する。その後、処理はステップ S q 1 0 3 に移る。

30

【 0 1 5 8 】

ステップ S q 1 0 3 において、CPU 4 0 1 は、保留表示処理を実行する。具体的には、CPU 4 0 1 は、第 1 保留数増加コマンドを受信した場合、画像音響制御部 5 0 0 に指示して画像表示部 6 に第 1 特別図柄抽選の保留数を示す保留画像（図示せず）を 1 つ増加表示させる。同様に、CPU 4 0 1 は、第 2 保留数増加コマンドを受信した場合、画像音響制御部 5 0 0 に指示して画像表示部 6 に第 2 特別図柄抽選の保留数を示す保留画像を 1 つ増加表示させる。なお、前述したように、この保留増加コマンドには、特別図柄抽選の結果を示す事前判定情報が含まれている。従って、ステップ S q 1 0 3 において、CPU 4 0 1 は、事前判定情報に基づいて、例えば、特別図柄抽選に対する当選の期待度（以下、信頼度ともいう）を示唆するように保留表示の態様を変化させる先読み保留予告演出を実行してもよい。その後、処理はステップ S q 1 0 4 に移る。

40

【 0 1 5 9 】

ステップ S q 1 0 4 において、CPU 4 0 1 は、先読み予告演出を実行するか否かを判定する。ここで、先読み予告演出とは、報知演出において、この報知演出よりも後に実行する報知演出で大当りが報知されることを示唆する（期待させる）演出である。例えば、CPU 4 0 1 は、RAM 4 0 3 に記憶されている特別図柄抽選の保留数が 1 以上であるか

50

否かを判定して1以上であると判定した場合、直近のステップS q 1 0 2の処理でR A M 4 0 3に記憶された事前判定情報に基づいて、先読み予告演出を実行するか否かを判定する。ステップS q 1 0 4での判定がY E Sの場合、処理はステップS q 1 0 5に移り、この判定がN Oの場合、処理はステップS q 1 0 6に移る。

【0160】

ステップS q 1 0 5において、C P U 4 0 1は、先読み予告演出の内容を決定する。例えば、C P U 4 0 1は、報知演出において特定のキャラクタ画像を表示する内容の先読み予告演出を決定する。その後、処理はステップS q 1 0 6に移る。

【0161】

ステップS q 1 0 6において、C P U 4 0 1は、メイン制御部1 0 0から送信された報知演出開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS q 1 0 6での判定がY E Sの場合、処理はステップS q 1 0 7に移り、この判定がN Oの場合、処理はステップS q 1 1 1に移る。

10

【0162】

ステップS q 1 0 7において、C P U 4 0 1は、ステップS q 1 0 6で受信した報知演出開始コマンドを解析する。つまり、報知演出開始コマンドに含まれる設定情報を取得する。その後、処理はステップS q 1 0 8に移る。

【0163】

ステップS q 1 0 8において、C P U 4 0 1は、ステップS q 1 0 7で解析した報知演出開始コマンドに基づいて実行されるべき報知演出が、ステップS q 1 0 5での先読み予告演出の実行対象に決定された報知演出であるか否かを判定する。つまり、今回の報知演出において先読み予告演出を実行するか否かを判定する。ステップS q 1 0 8での判定がY E Sの場合、処理はステップS q 1 0 9に移り、この判定がN Oの場合、処理はステップS q 1 1 0に移る。

20

【0164】

ステップS q 1 0 9において、C P U 4 0 1は、ステップS q 1 0 7で取得した設定情報の条件（大当りしたか否かの条件、報知演出実行時間の条件及びリーチ演出を実行するか否かの条件等）を満たす多数の報知演出の演出パターンから抽選等によって実行する演出パターンを決定し、又、先読み予告演出（特定のキャラクタ画像）を付加して、先読み予告演出を含む報知演出を画像音響制御部5 0 0等に指示して実行する。そして、一連の演出制御処理を終了する。

30

【0165】

一方、ステップS q 1 1 0において、C P U 4 0 1は、画像音響制御部5 0 0等に指示して、先読み予告演出を含まない報知演出を決定して実行する。ここで、ステップS q 1 1 0の処理で実行される報知演出においては、後述する信頼度示唆演出が実行される場合がある。なお、第1の実施形態の第1例における特徴的な報知演出については図2 0～図2 2を用いて後に詳述する。

【0166】

図1 9は、ステップS q 1 1 0の処理の詳細フローチャートの一例である。以下、図1 9を用いて、ステップS q 1 1 0の処理について詳細に説明する。

40

【0167】

まず、図1 9のステップS q 1 2 0において、C P U 4 0 1は、ステップS q 1 0 7で取得した設定情報の条件（大当りしたか否かの条件、報知演出実行時間の条件及びリーチ演出を実行するか否かの条件等）を満たす多数の報知演出の演出パターンから抽選等によって実行する演出パターンを決定する。この処理によって、例えば装飾図柄がリーチ状態になった後に、実写映像を用いたリーチ演出（実写リーチ演出）により当落結果（大当りか否か）が報知される演出パターンが決定される。その後、処理はステップS q 1 2 1に移る。

【0168】

ステップS q 1 2 1において、C P U 4 0 1は、ステップS q 1 2 0で決定された演出

50

パターンの演出が、実写リーチ演出を含む演出であるか否かを判定する。ステップ S q 1 2 1 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S q 1 2 3 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S q 1 2 2 に移る。

【 0 1 6 9 】

ステップ S q 1 2 2 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S q 1 2 0 で決定された実写リーチ演出を含まない演出パターン of the 演出を画像音響制御部 5 0 0 等に指示して実行する。そして、一連の演出制御処理を終了する。

【 0 1 7 0 】

一方、ステップ S q 1 2 3 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S q 1 2 0 で決定された演出パターンに設定されている、実写リーチ演出が開始されるタイミングにおいて、画像表示部 6 を第 1 表示領域 6 1 と第 2 表示領域 6 2 に分けして、第 1 表示領域 6 1 に実写リーチ演出を画像音響制御部 5 0 0 等に指示して実行するとともに、第 2 表示領域 6 2 を黒塗りで表示する演出を画像音響制御部 5 0 0 等に指示して実行する。なお、この演出の詳細については図 2 1、図 2 2 を用いて後述する。その後、処理はステップ S q 1 2 4 に移る。

10

【 0 1 7 1 】

ステップ S q 1 2 4 において、C P U 4 0 1 は、操作受付期間中に演出ボタン 3 7 の操作があったか否かを判定する。具体的には、実写リーチ演出を含む演出パターンには、実写リーチ演出が開始されてから所定の期間（例えば 2 0 秒後から 2 5 秒後までの期間）が予め操作受付期間として設定されており、C P U 4 0 1 は、演出ボタン 3 7 からの信号がこの操作受付期間中に出力されたか否かを判定することで、演出ボタン 3 7 が操作受付期間中に遊技者によって操作されたか否かを判定する。ステップ S q 1 2 4 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S q 1 2 5 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S q 1 2 6 に移る。

20

【 0 1 7 2 】

ステップ S q 1 2 5 において、C P U 4 0 1 は、第 2 表示領域 6 2 に信頼度示唆演出を実行する。具体的には、演出パターンは、それぞれ信頼度（特別図柄抽選に当選する信頼度）に対応付けられており、C P U 4 0 1 は、黒塗りで表示されている第 2 表示領域 6 2 において、ステップ S q 1 2 0 で決定された演出パターンに対応付けられた信頼度に応じて、当該信頼度を示唆する演出（信頼度示唆演出）を画像音響制御部 5 0 0 等に指示して実行する。その後、処理はステップ S q 1 2 6 に移る。なお、この信頼度示唆演出の詳細については図 2 1、図 2 2 を用いて後述する。

30

【 0 1 7 3 】

ステップ S q 1 2 6 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S q 1 2 0 で決定されて演出パターンに設定された実写リーチ演出が別の演出に切り替わるタイミング（画面切り替えタイミング）において、画像表示部 6 の分けを終了し、当落結果の報知演出を画像音響制御部 5 0 0 等に指示して実行する。なお、この演出の詳細については図 2 1、図 2 2 を用いて後述する。そして、一連の演出制御処理を終了する。

【 0 1 7 4 】

説明は図 1 8 に戻り、ステップ S q 1 1 1 において、C P U 4 0 1 は、メイン制御部 1 0 0 から送信された報知演出停止コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S q 1 1 1 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S q 1 1 2 に移り、この判定が N O の場合、一連の演出制御処理を終了する。

40

【 0 1 7 5 】

ステップ S q 1 1 2 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S q 1 0 9 又は S q 1 1 0 の処理で実行開始した報知演出を終了して、特別図柄抽選の結果を演出的に報知する。その後、処理はステップ S q 1 1 3 に移る。

【 0 1 7 6 】

ステップ S q 1 1 3 において、C P U 4 0 1 は、保留数減算処理を実行する。具体的には、C P U 4 0 1 は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第 1 特別図柄抽選

50

及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が、第1特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、RAM403に格納されている第1特別図柄抽選の保留数を1減算し、第2特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、RAM403に格納されている第2特別図柄抽選の保留数を1減算する。その後、処理はステップSq114に移る。

【0177】

ステップSq114において、CPU401は、保留表示処理を実行する。具体的には、CPU401は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が、第1特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、画像音響制御部500に指示して画像表示部6に最も早く表示されている第1特別図柄抽選の保留数を示す保留画像（例えば、現在特別図柄の変動表示中であることを示す保留画像）を1つ消化（削除）させる。なお、その他の保留画像が表示されている場合には、ステップSq109又はSq110で報知演出を開始する際に、それらの保留画像を順次移動させる。同様に、CPU401は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が第2特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、画像音響制御部500に指示して画像表示部6に最も早く表示されている第2特別図柄抽選の保留数を示す保留画像を1つ消化（削除）させる。なお、その他の保留画像が表示されている場合には、ステップSq109又はSq110で報知演出を開始する際に、それらの保留画像を順次移動させる。そして、一連の演出制御処理を終了する。

【0178】

[特徴的動作]

次に、以上にフローチャートを用いて説明した第1の実施形態の第1例における特徴的動作について、図20～図22を用いて具体的に説明する。図20は、第1の実施形態の第1例において用いられる演出パターンの一例について説明するための図であり、図21は、第1の実施形態の第1例における特徴的な演出の一例について説明するための図であり、図22は、図21に示す演出を時系列に説明するための図である。

【0179】

パチンコ遊技機1では、特別図柄の変動表示に伴って画像表示部6において演出を行うための演出パターンが、図柄変動時間毎に予め用意されている。具体的には、例えば通常遊技状態において、図11を用いて説明した変動時間テーブルセットHT1から特別図柄変動時間として例えば60秒が決定された場合、図20に示すように特別図柄変動時間ごとに予め用意された複数の演出パターンの中から1つの演出パターンが決定される。そして、この各演出パターンは信頼度（特別図柄抽選に当選する信頼度）に対応付けられている。

【0180】

第1の実施形態の第1例では、上記した演出パターンの1つとして実写リーチ演出（SPリーチ演出）とボタン操作を契機に信頼度示唆演出を実行する演出パターンXが信頼度に応じて複数（X1、X2、X3、…）用意されている。なお、以下では、図柄変動時間が60秒のときに、SPリーチ演出として実写リーチ演出が実行される例について説明するが、図柄変動時間が90秒のときにSPSPリーチ演出として実写リーチ演出が実行されるものとしてもよい。そして、信頼度に対応付けられた複数の演出パターンXは、それぞれ、演出ボタン37の操作に応じて、演出ボタン37の操作があった場合の演出パターンと、演出ボタン37の操作がなかった場合の演出パターンに分岐する。言い換えると、各演出パターンXは、演出ボタン37の操作により分岐し得る演出パターンの全てを含む演出パターンとして予め用意されている（図20参照）。

【0181】

次に、一例として演出パターンが図20に示す演出パターンX2に決定された場合に実行される演出について図21、図22を用いて説明する。

【0182】

演出パターンX2に基づく演出が実行されると、まず、図21の(1)に示すように、

画像表示部 6 (以下、単に表示領域ということがある)には、装飾図柄 D I (D I L、D I R、D I C)が表示される。装飾図柄 D I は、3つの装飾図柄 D I L、D I R、D I C から構成されて特別図柄の変動表示に応じて変動表示される。具体的には、左に配された左装飾図柄 D I L が最初に変動表示された後に仮停止され、次に右に配された右装飾図柄 D I R が変動表示された後に仮停止され、最後に中央に配された中装飾図柄 D I C が仮停止表示された後に、3つの装飾図柄 D I L、D I R、D I C が完全に停止表示される。なお、仮停止とは、装飾図柄 D I の変動が停止したと遊技者が認識できる態様で停止されることをいい、完全に停止しているわけではなく、例えば、上下に僅かに変動した状態で表示される。これにより、特別図柄が未だ変動中であることが示される。また、図 2 1 では、変動中または仮停止中の装飾図柄 D I を点線で表示し、完全に停止(本停止)した装飾図柄 D I を実線で表示している。また、装飾図柄 D I には、いわゆる出目と呼ばれる、3つ揃う(或いは、特定のパターンに一致する)ことで大当りを報知可能な数字図柄が描かれており、3つの装飾図柄 D I が停止表示されることで当落結果(大当たりか否か)が報知される(図 2 1 の(6)参照)。また、各装飾図柄 D I の表示領域上での表示位置は変更されてもよく、また、各装飾図柄 D I は上下方向に並んで配置されてもよいし、斜め方向に並んで配置されてもよい。また、第 1 の実施形態の第 1 例では、出目として数字図柄を用いることとしたが、数字図柄以外に、文字図柄やキャラクタ図柄などの他の図柄を用いてもよいし、このような他の図柄を交えて用いてもよい。

【0183】

なお、変動時間が 60 秒の演出パターン X 2 が選択された場合には、大当りの場合もハズレの場合もリーチ演出が実行される(例えば図 1 1 参照)ため、左装飾図柄 D I L と右装飾図柄 D I R が仮停止した時点で両装飾図柄の数字図柄が揃う状態(いわゆるリーチ状態)となる(図 2 1 の(1)参照)。このとき、最後の中装飾図柄 D I C を長時間変動させて、数字図柄が揃う(いわゆる当り目となる)ことを期待させるリーチ演出が実行される。

【0184】

次に、演出パターン X 2 に決定された場合に実行されるリーチ演出である、実写リーチ演出の概要について説明する。図 2 1 の(1)に示すように、リーチ状態になると(実写リーチ演出が開始されるタイミングになると)、図 2 1 の(2)に示すように表示領域が第 1 表示領域 6 1 と第 2 表示領域 6 2 に区分されて、第 1 表示領域 6 1 に実写リーチ演出が実行される。ここで、表示領域は、たとえば縦横比が 3 : 4 の長方形の領域であり、第 1 表示領域 6 1 は、たとえば縦横比が 9 : 16 の長方形の領域であり、第 1 表示領域 6 1 は、表示領域上で最大サイズになるように表示される。このため、表示領域から第 1 表示領域 6 1 を除いた領域として、上下に帯状の第 2 表示領域 6 2 が配される。なお、第 1 の実施形態の第 1 例では上下に第 2 表示領域 6 2 が配されるものとしたが、第 1 表示領域 6 1 の配し方に応じて、上下いずれか一方に第 2 表示領域 6 2 が配されるものとしてもよい。

【0185】

第 1 の実施形態の第 1 例では、実写リーチ演出として第 1 表示領域 6 1 上に実写(映画)の演出が実行される。この映画の演出は、縦横比が 9 : 16 の第 1 表示領域 6 1 上で表示されるので、遊技者は、さながら映画館の映画を見ているように実写リーチ演出を楽しむことができる。一方、上下に配された第 2 表示領域 6 2 は、黒塗りの帯(黒帯)として表示される。このことにより、遊技者は第 2 表示領域の黒帯を、映画の字幕部分かのように感じることができ、表示領域全体に表示される演出を、映画とその字幕部分を見ているかのように、まさに映画を見ている感覚で楽しむことができる。なお、この実写リーチ演出が実行されているときには、装飾図柄 D I は、第 1 表示領域 6 1 のたとえば右下に縮小表示されるものとしてもよいし、実写リーチ演出中には、装飾図柄 D I は表示されないものとしてもよい。

【0186】

実写リーチ演出が開始されてから既定の時間(例えば 20 秒)が経過すると、図 2 1 の

(3) に示すように、表示領域上の一部において、遊技者にボタン操作を促す演出（たとえば、ボタンの画像とともに「Push!」という文字が表示される演出）が実行される。なお、このボタン操作を促す演出（ボタン操作演出）は、表示領域上の演出に限らず、演出ボタン37を点滅させる等の他の演出であっても、他の演出を伴う演出であってもよい。

【0187】

そして、このボタン操作演出が実行されている期間内の所定期間が、前述した操作受付期間として予め設定されている。なお、第1の実施形態の第1例では操作受付期間は、ボタン操作演出の期間と一致するものとするが、これに限られるものではない。

【0188】

この操作受付期間中に遊技者による演出ボタン37の操作があった場合には、図21の(4)に示すように、第2表示領域62に信頼度を示唆する演出（信頼度示唆演出）が実行される。具体的には、選択された演出パターンX2に基づいて、信頼度（30%）を示唆するために、第2表示領域62の黒帯を、黄色に変更し、さらに「Chance!」という文字を付記した演出を表示する（図20の演出パターンX2を参照）。これにより、遊技者に特別図柄抽選に当選する信頼度が報知される。そして、第1表示領域61の実写リーチ演出と第2表示領域62の信頼度示唆演出は、後述する画面切り替えタイミングまで継続して同時に表示される。一方、操作受付期間中に遊技者による演出ボタン37の操作がなかった場合には、第2表示領域62の黒帯が継続して表示され、上記した信頼度示唆演出は実行されない（図20の演出パターンX2を参照）。

10

20

【0189】

その後、実写リーチ演出が別の演出に切り替わるタイミング（画面切り替えタイミング）が到来すると、第1表示領域61と第2表示領域62とに区別されて実行されていた演出が終了し、第1表示領域61と第2表示領域62とに区別をしない他の演出が実行される。具体的には、図21の(5)に示すように、例えば可動役物7を用いて当落結果を報知する演出が実行される。なお、画面切り替えタイミングが到来した後の当落結果の報知演出は、可動役物7を用いた演出に限られるものではなく、第1表示領域61と第2表示領域62との区別を終了させて行う他の演出であればどのようなものであってもよい。

【0190】

そして、上記した当落報知の演出が実行された後、図21の(6)に示すように、確定報知として装飾図柄DIが完全に停止表示される。

30

【0191】

図22は、図21に示す演出を時系列に表したものである。上記したように、第1の実施形態の第1例において変動時間が60秒の演出パターンX2が選択された場合には、まず、第1表示領域61と第2表示領域62に区別をしない装飾図柄DIの変動演出が実行され、実写リーチ演出が開始されるタイミング（例えば変動時間が10秒経過したタイミング）で、第1表示領域61と第2表示領域62に区別をした演出が実行される（図22の(A)、(B)参照）。そして、第1表示領域61と第2表示領域62に区別をした演出では、第1表示領域61には、実写リーチ演出が、画面切り替えタイミング（例えば変動時間が50秒経過したタイミング）まで継続して表示されると同時に、第2表示領域52には、信頼度示唆演出が、操作受付期間中に演出ボタン37が操作されたタイミングから画面切り替えタイミングまで継続して表示される（図22の(B1)、(B2b)参照）。その後、画面切り替えタイミングが到来すると、再び第1表示領域61と第2表示領域62に区別をしない演出が当落報知演出として実行される（図22の(C)参照）。なお、操作受付期間中に演出ボタン37が操作されなかった場合には、第2表示領域62の表示に変化はなく信頼度示唆演出は実行されない（図22の(B2a)参照）。

40

【0192】

以上に説明したように、第1の実施形態の第1例によれば、実写リーチ演出が第1表示領域61に表示されている際に、同時に表示されている第2表示領域62（黒帯）を用い

50

て、演出ボタン37の操作を契機に信頼度を示唆する信頼度示唆演出を表示することができる(図21の(4)、図22の(B1)、(B2b)参照)。したがって、信頼度示唆演出は、実写リーチ演出が表示されている第1表示領域61に割り込むことがないため、実写リーチ演出を中断させることがない。また、信頼度示唆演出は、実写リーチ演出を中断させることがないため、演出ボタン37の操作を促すタイミングを適宜設定することにより、演出ボタン37の操作から画面切り替えタイミングまでの長期間継続して、信頼度示唆演出をリーチ演出の表示と並行して表示させることができる。このため、遊技者は信頼度示唆演出を見逃すおそれがなく、信頼度の報知を遊技者に適切に行うことができる。したがって、第1の実施形態の第1例によれば、遊技者を惹きつける、より斬新な信頼度示唆演出を実行することができる。

10

【0193】

[第1の実施形態の第1例の変形例]

なお、上記した第1の実施形態の第1例では、第1表示領域61が、画像表示部6(表示領域)上で最大サイズになるように表示される領域として定義し、第2表示領域62は、表示領域から第1表示領域61を除いた領域として定義した。しかし、第1表示領域61と第2表示領域62の位置、大きさ、形状等は、これに限られるものではなく、表示領域において適宜設定されればよく、また、第1表示領域61と第2表示領域62を合わせた領域が表示領域に一致するものでなくてもよい。

【0194】

また、上記した第1の実施形態の第1例では、一例として演出パターンX2に決定された場合の演出について説明したが、例えば他の演出パターンX1に決定された場合には、第1表示領域61の大きさや形状等を、演出パターンX2に決定された場合の第1表示領域61の大きさや形状等と異ならせるものとしてもよい。すなわち、演出パターン(あるいは信頼度)に応じて、第1表示領域61の大きさや形状等を変えてもよい。

20

【0195】

また、上記した第1の実施形態の第1例では、図20の演出パターンに示すように、信頼度示唆演出は、信頼度に応じて色や文字により表示態様を異ならせるものとした。しかし、信頼度の表示態様は、これに限らず他の表示態様であってもよい。たとえば、信頼度に応じて第2表示領域62の大きさを異ならせるものとしてもよいし、第2表示領域62の数や位置を異ならせるものとしてもよい。

30

【0196】

また、上記した第1の実施形態の第1例では、図19のフローチャートからわかるように、実写リーチ演出が含まれる演出であると演出ボタン37の操作を契機に信頼度示唆演出が実行されるものとした。しかし、実写リーチ演出が含まれる演出であっても演出ボタン37の操作を契機に信頼度示唆演出が実行されないものとしてもよい。具体的には、例えば図19のステップSq121において、ステップSq120で決定された演出パターンの演出に、演出ボタン37の操作を契機に行われる信頼度示唆演出が含まれるか否かが判定されるものとしてもよい。この場合、実写リーチ演出を行うが信頼度示唆演出を行わないという演出パターンを設定しておくことで、実写リーチ演出が行われても信頼度示唆演出を行わないようにすることができる。また、実写ではない他のリーチ演出を第1表示領域61に表示させ、信頼度示唆演出を第2表示領域に表示させるという演出パターンを設定しておくことで、実写リーチではない他のリーチ演出が行われても信頼度示唆演出を行うようにすることもできる。

40

【0197】

また、上記した第1の実施形態の第1例では、操作受付期間中に演出ボタン37の操作がなかった場合には、第2表示領域62には信頼度示唆演出が行われないものとしたが、操作受付期間中に演出ボタン37の操作がなかった場合には、操作受付期間が経過するタイミングで第2表示領域62に信頼度示唆演出が行われるものとしてもよい。

【0198】

また、上記した第1の実施形態の第1例では、第1表示領域61と第2表示領域62は

50

、実写リーチ演出が実行されるタイミングで分けられるものとしたが、予め分けられているものとしてもよい。

【0199】

また、上記した第1の実施形態の第1例では、先読み予告演出を含まない報知演出において、信頼度示唆演出が実行される場合について説明した。しかし、本発明は、先読み予告演出を含む報知演出に応用されてもよい。たとえば、先読み予告に基づいて信頼度示唆演出を行う場合には、先読み結果に基づく信頼度を第2表示領域62に表示し、第1表示領域61には現在変動表示されている特別図柄の変動表示（当該変動）に対応する演出が行われるものとしてもよい。

【0200】

[第1の実施形態の第2例]

次に、第1の実施形態の第2例について、図23～図29を用いて説明する。なお、第1の実施形態の第2例では、第1の実施形態の第1例で説明した画像表示部6に代え、2つの異なる画像表示部（第1画像表示部6aおよび第2画像表示部6b）が配設される（図23参照）。第1画像表示部6aは、遊技者による遊技の進行に応じて、例えば、装飾図柄を表示することによって特別図柄抽選（大当り抽選）の結果を遊技者に報知したり、キャラクターの登場やアイテムの出現等による予告演出を表示したり、特別図柄抽選が保留されている回数を示す保留画像を表示したりする。第2画像表示部6bは、遊技者による遊技の進行に応じて、第1画像表示部6aで表示される演出の内容を示唆したり、第1画像表示部6aで表示される演出に対応して、キャラクターやアイテムを表示したりする。このため、以下では、第1画像表示部6aを単にメイン画面と称し、第2画像表示部6bを単にサブ画面と称することがある。なお、第1画像表示部6aおよび第2画像表示部6bは、液晶表示装置やEL（Electro Luminescence：電界発光）表示装置等によって構成されるが、他の任意の表示装置を利用してもよい。また、第1の実施形態の第2例では、遊技機1の制御装置の構成は、図4に示した画像表示部6が画像表示部6aおよび第2画像表示部6bに置き換わる構成（図24参照）となるが、第1画像表示部6aおよび第2画像表示部6bに対する表示制御は、画像表示部6に対する表示制御と同様である。第1の実施形態の第2例では、メイン画面にてリーチ演出（楽曲リーチ演出）が実行されているときに、サブ画面において信頼度示唆する信頼度示唆演出が実行される。まず、第1の実施形態の第2例における演出制御部400による演出制御処理について説明する。

【0201】

[演出制御部による演出制御処理]

第1の実施形態の第2例における演出制御処理は、図18を参照して説明した第1の実施形態の第1例における演出制御処理と対比して、ステップSq110の処理が異なる。したがって、ステップSq110の処理について、図25を参照して説明し、その他の処理については説明を割愛する。

【0202】

まず、図25のステップSr120において、CPU401は、ステップSq107で取得した設定情報の条件（大当りしたか否かの条件、報知演出実行時間の条件及びリーチ演出を実行するか否かの条件等）を満たす多数の報知演出の演出パターンから抽選等によって実行する演出パターンを決定する。この処理によって、例えば装飾図柄がリーチ状態になった後に、楽曲のPV映像を用いたリーチ演出（楽曲リーチ演出）により当落結果（大当りか否か）が報知される演出パターンが決定される。その後、処理はステップSr121に移る。

【0203】

ステップSr121において、CPU401は、ステップSr120で決定された演出パターンの演出が、特定演出（第1の実施形態の第2例では楽曲リーチ演出）を含む演出であるか否かを判定する。ステップSr121での判定がYESの場合、処理はステップSr123に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSr122に移る。

10

20

30

40

50

【0204】

ステップSr122において、CPU401は、メイン画面（第1画像表示部6a）にて、ステップSr120で決定された特定演出（楽曲リーチ演出）を含まない演出パターンの演出を画像音響制御部500等に指示して実行する。そして、一連の演出制御処理を終了する。

【0205】

一方、ステップSr123において、CPU401は、ステップSr120で決定された演出パターンに設定されている、特定演出（楽曲リーチ演出）が開始されるタイミングにおいて、メイン画面にて特定演出を画像音響制御部500等に指示して実行するとともに、サブ画面（第2画像表示部6b）にて付加演出を画像音響制御部500等に指示して実行する。ここで、付加演出とは、特定演出に対応して付加的に実行される演出であり、第1の実施形態の第2例では、楽曲リーチ演出において演奏される楽曲の情報（例えば楽曲のタイトル）が表示される演出である。なお、これらの演出の詳細については図26を用いて後述する。その後、処理はステップSr124に移る。

10

【0206】

ステップSr124において、CPU401は、操作受付期間中に演出ボタン37の操作があったか否かを判定する。具体的には、特定演出を含む演出パターンには、特定演出が開始されてから所定の期間（例えば20秒後から25秒後までの期間）が予め操作受付期間として設定されており、CPU401は、演出ボタン37からの信号がこの操作受付期間中に出力されたか否かを判定することで、演出ボタン37が操作受付期間中に遊技者によって操作されたか否かを判定する。ステップSr124での判定がYESの場合、処理はステップSr125に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSr126に移る。

20

【0207】

ステップSr125において、CPU401は、サブ画面に実行されていた付加演出を信頼度示唆演出に変更する。具体的には、演出パターンは、それぞれ信頼度（特別図柄抽選に当選する信頼度）に対応付けられており、CPU401は、ステップSr120で決定された演出パターンに対応付けられた信頼度に応じて、サブ画面にて当該信頼度を示唆する演出（信頼度示唆演出）を画像音響制御部500等に指示して実行する。その後、処理はステップSr126に移る。なお、この信頼度示唆演出の詳細については図26を用いて後述する。

30

【0208】

ステップSr126において、CPU401は、ステップSr120で決定されて演出パターンに設定された特定演出が終了するタイミングにおいて、特定演出を終了して、当落結果の報知演出を画像音響制御部500等に指示して実行する。なお、この演出の詳細については図26を用いて後述する。そして、一連の演出制御処理を終了する。

【0209】

[特徴的動作]

次に、以上にフローチャートを用いて説明した第1の実施形態の第2例における特徴的動作について、図26、図27を用いて具体的に説明する。図26は、本発明における特徴的な演出の一例について説明するための図であり、図27は、図26に示す演出を時系列に説明するための図である。

40

【0210】

前述したように、パチンコ遊技機1では、特別図柄の変動表示に伴って、メイン画面ならびにサブ画面において演出を行うための演出パターンが、特別図柄の変動時間毎に予め用意されており、各演出パターンは信頼度（特別図柄抽選に当選する信頼度）に対応付けられている。また、第1の実施形態の第2例では、この演出パターンとして、例えば図柄変動時間が60秒のときに選択され得る、SPリーチ演出として特定演出（楽曲リーチ演出）が実行される特定演出パターンが信頼度に応じて複数用意されている。なお、以下では、図柄変動時間が60秒のときに、SPリーチ演出として楽曲リーチ演出が実行される

50

例について説明するが、図柄変動時間が90秒のときにSPSPリーチ演出として楽曲リーチ演出が実行されるものとしてもよい。そして、信頼度に対応付けられた複数の特定演出パターンは、それぞれ、演出ボタン37の操作に応じて、演出ボタン37の操作があった場合の演出パターンと、演出ボタン37の操作がなかった場合の演出パターンに分岐する。言い換えると、各特定演出パターンは、演出ボタン37の操作により分岐し得る演出パターンの全てを含む演出パターンとして予め用意されている。

【0211】

次に、演出パターンとして、上記した特定演出パターンが決定された場合に実行される演出について図26、図27を用いて説明する。

【0212】

特定演出パターンに基づく演出が実行されると、まず、図26の(1)に示すように、メイン画面(第1画像表示部6a)には、装飾図柄DI(DIL、DIR、DIC)が変動表示される。そして、特定演出パターンが選択された場合には、特定演出(楽曲リーチ演出)が実行されるため、左装飾図柄DILと右装飾図柄DIRが仮停止した時点で両装飾図柄の数字図柄が揃う状態(いわゆるリーチ状態)となる(図26の(1)参照)。なお、このときサブ画面(第2画像表示部6b)には、特段の演出は実行されず、例えば初期画面が表示される。

【0213】

図26の(1)に示すように、リーチ状態になると(楽曲リーチ演出が開始されるタイミングになると)、最後の中装飾図柄DICを長時間変動させて、数字図柄が揃う(いわゆる当り目となる)ことを期待させるリーチ演出(楽曲リーチ演出が実行される。具体的には、図26の(2)に示すように、メイン画面には、楽曲リーチ演出として、楽曲のPV映像が映し出される演出が実行される。なお、この楽曲リーチ演出が実行されているときには、装飾図柄DIは、メイン画面の例えば右下に縮小表示されるものとしてもよいし、楽曲リーチ演出中には、装飾図柄DIは表示されないものとしてもよい。そして、サブ画面には、楽曲リーチ演出が開始されるタイミングになると、メイン画面において実行されている楽曲リーチ演出における楽曲の情報を表示する付加演出が実行される。具体的には、サブ画面には、楽曲のタイトルを示す画像が表示される。すなわち、サブ画面は、メイン画面において実行中のリーチ演出の内容を補足的に説明する表示媒体として機能する。

【0214】

次に、楽曲リーチ演出が開始されてから既定の時間(例えば20秒)が経過すると、図26の(3)に示すように、メイン画面の一部において、遊技者にボタン操作を促す演出(たとえば、ボタンの画像とともに「Push!」という文字が表示される演出)が実行される。なお、このボタン操作を促す演出(ボタン操作演出)は、メイン画面上の演出に限らず、サブ画面上の演出であってもよく、また、演出ボタン37を点滅させる等の他の演出であっても、他の演出を伴う演出であってもよい。

【0215】

そして、このボタン操作演出が実行されている期間内の所定期間が、前述した操作受付期間として予め設定されている。なお、第1の実施形態の第2例では操作受付期間は、ボタン操作演出の期間と一致するものとするが、これに限られるものではない。

【0216】

この操作受付期間中に遊技者による演出ボタン37の操作があった場合には、図26の(4)に示すように、サブ画面に信頼度を示唆する演出(信頼度示唆演出)が実行される。具体的には、特定演出パターンの信頼度が30%である場合には、サブ画面に、例えば「Chance!」という文字画像が表示される。すなわち、サブ画面には、付加演出に代え、信頼度示唆演出が切り替え表示される。これにより、遊技者に特別図柄抽選に当選する信頼度が報知される。なお、サブ画面における信頼度示唆演出は、メイン画面における特定演出(楽曲リーチ演出)が終了されるまで継続して表示される。一方、操作受付期間中に遊技者による演出ボタン37の操作がなかった場合には、サブ画面には、付加演出

10

20

30

40

50

が継続して表示され、上記した信頼度示唆演出は実行されない。また、信頼度示唆演出の表示態様は、上記した文字画像に限られるものではなく、例えば信頼度に応じたキャラクタ画像や背景色が表示されるものとしてもよい。

【0217】

その後、メイン画面における特定演出（楽曲リーチ演出）が終了するタイミングが到来すると、メイン画面には、図26の(5)に示すように、例えば可動役物7を用いて当落結果を報知する当落報知演出が実行される。一方、メイン画面における特定演出（楽曲リーチ演出）が終了するタイミングが到来すると、サブ画面では、信頼度示唆演出または付加演出が終了されて、特段の演出は実行されず、例えば初期画面が表示される。そして、上記した当落報知演出が実行された後、図26の(6)に示すように、メイン画面では、

10

【0218】

図27は、図26に示す演出を時系列に表したものである。上記したように、第1の実施形態の第2例において変動時間が60秒の特定演出パターンが選択された場合には、まず、メイン画面において、変動時間 $t = 0$ において、装飾図柄DIの変動演出が開始されてリーチ状態となり、変動時間 $t = t_1$ （例えば10秒）において、特定演出（楽曲リーチ演出）が開始される。一方、サブ画面においては、楽曲リーチ演出が開始される変動時間 $t = t_1$ において、付加演出が開始され、当該付加演出は、操作受付期間（変動時間 $t = t_2 \sim t_3$ ；例えば30秒～35秒）中に演出ボタン37が操作されるまで、あるいは、演出ボタン37が操作されない場合には楽曲リーチ演出が終了される変動時間 $t = t_4$

20

【0219】

以上に説明したように、第1の実施形態の第2例によれば、メイン画面において楽曲リーチ演出が実行されると、サブ画面ではメイン画面における楽曲リーチ演出に関する情報が表示される（付加演出が実行される）ため、サブ画面は、メイン画面に対する情報表示媒体として機能する。一方、サブ画面にて実行された付加演出は、演出ボタン37の操作を契機に、信頼度を示唆する信頼度示唆演出に切り替わる。このため、情報表示媒体として機能するサブ画面を用いることで信頼度示唆演出をリーチ演出（楽曲リーチ演出）の表示と並行して表示させることができる。このため、遊技者は信頼度示唆演出を見逃すおそれがなく、信頼度の報知を遊技者に適切に行うことができる。したがって、第1の実施形態の第2例によれば、遊技者を惹きつける、より斬新な信頼度示唆演出を実行することができる。

30

【0220】

[第1の実施形態の第2例の変形例]

40

なお、上記した第1の実施形態の第2例では、図27に示すように、サブ画面における信頼度示唆演出は、メイン画面における特定演出（楽曲リーチ演出）が終了される（変動時間 $t = t_4$ ）まで継続して表示されるものとした。しかし、サブ画面における信頼度示唆演出は、メイン画面における特定演出（楽曲リーチ演出）が終了される前に終了するものとしてもよい。具体的には、図28に示すように、演出ボタン37の操作を契機に、変動時間 $t = t_p$ （例えば32秒）においてサブ画面にて開始された信頼度示唆演出は、メイン画面における特定演出（楽曲リーチ演出）が終了される変動時間 $t = t_4$ （50秒）よりも前の変動時間 $t = t_a$ （例えば45秒）において終了され、その後、 $t = t_4$ まで再度付加演出が実行されるものとしてもよい。あるいは、変動時間 $t = t_a \sim t_5$ において、サブ画面では、特段の演出が実行されることなく、例えば初期画面が表示されるもの

50

としてもよい。すなわち、サブ画面における信頼度示唆演出は、メイン画面における特定演出（楽曲リーチ演出）が終了されるまで継続して表示されないものとしてもよい。

【0221】

また、上記した第1の実施形態の第2例では、図27に示すように、サブ画面における信頼度示唆演出は、操作受付期間内における演出ボタン37の操作を契機に（変動時間 $t = t_p$ において）開始されるものとした。しかし、演出ボタン37の操作に関係なく信頼度示唆演出が開始されるものとしてもよい。具体的には、図29に示すように、サブ画面では、メイン画面において特定演出（楽曲リーチ演出）が開始されると（ $t = t_1$ において）、付加演出が開始され、楽曲リーチ演出が実行されている間（ $t = t_1 \sim t_4$ ）の所定タイミング（ $t = t_b$ ；例えば30秒）において、自動的に信頼度示唆演出に切り替え表示されるものとしてもよい。なお、この場合においても、前述したように、サブ画面における信頼度示唆演出は、メイン画面における特定演出が終了されるまで継続して表示されるものとしてもよいし、メイン画面における特定演出が終了される前に終了されるものとしてもよい。

10

【0222】

また、上記した第1の実施形態の第2例では、図23に示すように、遊技機1は、第1画像表示部6a（メイン画面）と、第2画像表示部6b（サブ画面）の2つの表示部を備えるものとしたが、第1の実施形態の第1例で説明したように、遊技機1は、1つの表示部（画像表示部6）のみを備えるものとしてもよい（図1参照）。この場合には、上述のメイン画面において実行された演出は、画像表示部6の表示領域のうち、所定のメイン領域において実行されるものとし、上述のサブ画面において実行された演出は、画像表示部6の表示領域のうち、メイン領域とは異なる所定のサブ領域において実行されるものとするればよい。なお、メイン領域とサブ領域は任意に設定されればよいが、メイン領域の方がサブ領域よりも大きいことが好ましく、メイン領域およびサブ領域としては、例えば、第1の実施形態の第1例で説明した第1表示領域61および第2表示領域62が設定されるものとするればよい。

20

【0223】

また、上記した第1の実施形態の第2例では、特定演出として楽曲リーチ演出が実行され、付加演出として楽曲リーチ演出において演奏される楽曲の情報が表示されるものとした。しかし、特定演出および付加演出はこれに限られるものではなく種々の演出が実行されてよい。例えば、特定演出として主人公キャラクタが敵キャラクタと対決するバトルリーチ演出が実行されるものとしてもよく、この場合、付加演出として、バトルリーチ演出における敵キャラクタの情報が表示されるものとしてもよい。このように、特定演出としては種々の演出を採用可能であり、付加演出は、特定演出に対応して付加的に実行されるものであれば、どのようなものであってもよい。

30

【0224】

また、上記した第1の実施形態の第2例では、操作受付期間中に演出ボタン37の操作がなかった場合には、サブ画面には信頼度示唆演出が行われないものとしたが、操作受付期間中に演出ボタン37の操作がなかった場合には、操作受付期間が経過するタイミング（変動時間 $t = t_3$ ）において、サブ画面に信頼度示唆演出が行われるものとしてもよい。

40

【0225】

また、上記した第1の実施形態の第2例では、先読み予告演出を含まない報知演出において、信頼度示唆演出が実行される場合について説明した。しかし、本発明は、先読み予告演出を含む報知演出に応用されてもよい。たとえば、先読み予告に基づいて信頼度示唆演出を行う場合には、先読み結果に基づく信頼度をサブ画面に表示し、メイン画面には現在変動表示されている特別図柄の変動表示（当該変動）に対応する演出が行われるものとしてもよい。

【0226】

[第1の実施形態の第3例]

50

次に、第1の実施形態の第3例について、図30～図33を用いて説明する。第1の実施形態の第3例では、画像表示部6においてリーチ演出（楽曲リーチ演出）が実行されているときに登場するキャラクターが、リーチ演出中に継続して信頼度を示唆する。まず、第1の実施形態の第3例における演出制御部400による演出制御処理について説明する。

【0227】

[演出制御部による演出制御処理]

第1の実施形態の第3例における演出制御処理は、図18を参照して説明した第1の実施形態の第1例における演出制御処理と対比して、ステップSq110の処理が異なる。したがって、ステップSq110の処理について、図30を参照して説明し、その他の処理については説明を割愛する。

10

【0228】

まず、図30のステップSs120において、CPU401は、ステップSq107で取得した設定情報の条件（大当たりしたか否かの条件、報知演出実行時間の条件及びリーチ演出を実行するか否かの条件等）を満たす多数の報知演出の演出パターンから抽選等によって実行する演出パターンを決定する。この処理によって、例えば装飾図柄がリーチ状態になった後に、楽曲のPV映像を用いたリーチ演出（楽曲リーチ演出）により当落結果（大当たりか否か）が報知される演出パターンが決定される。その後、処理はステップSs121に移る。

【0229】

ステップSs121において、CPU401は、ステップSs120で決定された演出パターンの演出が、特定演出（第1の実施形態の第3例では楽曲リーチ演出）を含む演出であるか否かを判定する。ステップSs121での判定がYESの場合、処理はステップSs123に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSs122に移る。

20

【0230】

ステップSs122において、CPU401は、画像表示部6において、ステップSr120で決定された特定演出（楽曲リーチ演出）を含まない演出パターンの演出を画像音響制御部500等に指示して実行する。そして、一連の演出制御処理を終了する。

【0231】

一方、ステップSs123において、CPU401は、画像表示部6において、ステップSs120で決定された演出パターンに設定されている、特定演出（楽曲リーチ演出）が開始されるタイミングにおいて、特定演出を画像音響制御部500等に指示して実行するとともに、付加演出を画像音響制御部500等に指示して実行する。ここで、付加演出とは、特定演出に対応して付加的に実行される演出であり、第1の実施形態の第3例では、実行されている楽曲リーチ演出の前面にキャラクターが登場し、楽曲リーチ演出において演奏される楽曲の情報（例えば楽曲のタイトル）をキャラクターが告知する演出である。なお、これらの演出の詳細については図31を用いて後述する。その後、処理はステップSs124に移る。

30

【0232】

ステップSs124において、CPU401は、操作受付期間中に演出ボタン37の操作があったか否かを判定する。具体的には、特定演出を含む演出パターンには、特定演出が開始されてから所定の期間（例えば20秒後から25秒後までの期間）が予め操作受付期間として設定されており、CPU401は、演出ボタン37からの信号がこの操作受付期間中に出力されたか否かを判定することで、演出ボタン37が操作受付期間中に遊技者によって操作されたか否かを判定する。ステップSs124での判定がYESの場合、処理はステップSs125に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSs126に移る。

40

【0233】

ステップSs125において、CPU401は、画像表示部6において表示されていた付加演出を信頼度示唆演出に変更する。具体的には、演出パターンは、それぞれ信頼度（特別図柄抽選に当選する信頼度）に対応付けられており、CPU401は、ステップSs

50

120で決定された演出パターンに対応付けられた信頼度に応じて、当該信頼度を示唆する演出（信頼度示唆演出）を画像音響制御部500等に指示して実行する。その後、処理はステップSs126に移る。なお、付加演出から信頼度示唆演出への変更の詳細については図31を用いて後述する。

【0234】

ステップSs126において、CPU401は、画像表示部6において、ステップSs120で決定されて演出パターンに設定された特定演出が終了するタイミングにおいて、特定演出を終了して、当落結果の報知演出を画像音響制御部500等に指示して実行する。なお、この演出の詳細については図31を用いて後述する。そして、一連の演出制御処理を終了する。

【0235】

[特徴的動作]

次に、以上にフローチャートを用いて説明した第1の実施形態の第3例における特徴的動作について、図31、図32を用いて具体的に説明する。図31は、本発明における特徴的な演出の一例について説明するための図であり、図32は、図31に示す演出を時系列に説明するための図である。

【0236】

前述したように、パチンコ遊技機1では、特別図柄の変動表示に伴って、画像表示部6において演出を行うための演出パターンが、特別図柄の変動時間毎に予め用意されており、各演出パターンは信頼度（特別図柄抽選に当選する信頼度）に対応付けられている。また、第1の実施形態の第3例では、この演出パターンとして、例えば図柄変動時間が60秒のときに選択され得る、SPリーチ演出として特定演出（楽曲リーチ演出）が実行される特定演出パターンが信頼度に応じて複数用意されている。なお、以下では、図柄変動時間が60秒のときに、SPリーチ演出として楽曲リーチ演出が実行される例について説明するが、図柄変動時間が90秒のときにSPSPリーチ演出として楽曲リーチ演出が実行されるものとしてもよい。そして、信頼度に対応付けられた複数の特定演出パターンは、それぞれ、演出ボタン37の操作に応じて、演出ボタン37の操作があった場合の演出パターンと、演出ボタン37の操作がなかった場合の演出パターンに分岐する。言い換えると、各特定演出パターンは、演出ボタン37の操作により分岐し得る演出パターンの全てを含む演出パターンとして予め用意されている。

【0237】

次に、演出パターンとして、上記した特定演出パターンが決定された場合に実行される演出について図31、図32を用いて説明する。

【0238】

特定演出パターンに基づく演出が実行されると、まず、図31の(1)に示すように、画像表示部6には、装飾図柄DI(DIL、DIR、DIC)が変動表示される。そして、特定演出パターンが選択された場合には、特定演出（楽曲リーチ演出）が実行されるため、左装飾図柄DILと右装飾図柄DIRが仮停止した時点で両装飾図柄の数字図柄が揃う状態（いわゆるリーチ状態）となる（図31の(1)参照）。

【0239】

図31の(1)に示すように、リーチ状態になると（楽曲リーチ演出が開始されるタイミングになると）、最後の中装飾図柄DICを長時間変動させて、数字図柄が揃う（いわゆる当り目となる）ことを期待させるリーチ演出（楽曲リーチ演出）が実行される。具体的には、図31の(2)に示すように、画像表示部6には、楽曲リーチ演出として、楽曲のPV映像が映し出される演出が実行される。なお、この楽曲リーチ演出が実行されているときには、装飾図柄DIは、メイン画面の例えば右下に縮小表示されるものとしてもよいし、楽曲リーチ演出中には、装飾図柄DIは表示されないものとしてもよい。そして、楽曲リーチ演出が開始されるタイミングになると、楽曲リーチ演出における楽曲の情報を表示する付加演出が実行される。具体的には、例えば、キャラクタが楽曲リーチ演出の前面に登場して、当該キャラクタが楽曲の情報（例えば楽曲のタイトル）を記載した看板を掲

10

20

30

40

50

示する付加演出が実行される。なお、このキャラクターは、楽曲リーチ演出を視認し易くするために画像表示部6の隅の方で視認される程度に小さく表示されるのが好ましい。

【0240】

次に、楽曲リーチ演出が開始されてから既定の時間（例えば20秒）が経過すると、図31の(3)に示すように、画像表示部6の一部において、遊技者にボタン操作を促す演出（たとえば、ボタンの画像とともに「Push!」という文字が表示される演出）が実行される。なお、このボタン操作を促す演出（ボタン操作演出）は、画像表示部6上の演出に限らず、演出ボタン37を点滅させる等の他の演出であっても、他の演出を伴う演出であってもよい。

【0241】

そして、このボタン操作演出が実行されている期間内の所定期間が、前述した操作受付期間として予め設定されている。なお、第1の実施形態の第3例では操作受付期間は、ボタン操作演出の期間と一致するものとするが、これに限られるものではない。

【0242】

この操作受付期間中に遊技者による演出ボタン37の操作があった場合には、図31の(4)に示すように、付加演出が、信頼度を示唆する演出（信頼度示唆演出）に切り替わる。具体的には、楽曲リーチ演出の前面に登場したキャラクターが掲示していた楽曲の情報（例えば楽曲のタイトル）を記載した看板が、信頼度を示唆する看板に切り替え表示される。例えば、特定演出パターンの信頼度が30%である場合には、「Chance!」という文字が記載された看板に切り替わる。すなわち、画像表示部6には、付加演出に代え、信頼度示唆演出が切り替え表示される。これにより、遊技者に特別図柄抽選に当選する信頼度が報知される。なお、この信頼度示唆演出は、特定演出（楽曲リーチ演出）が終了されるまで継続して表示される。一方、操作受付期間中に遊技者による演出ボタン37の操作がなかった場合には、付加演出が継続して表示され、上記した信頼度示唆演出は実行されない。すなわち、キャラクターは楽曲の情報を記載した看板を表示し続ける。また、信頼度示唆演出の表示態様は、上記したキャラクター画像に限られるものではなく、例えば信頼度に応じた背景色や背景柄が表示されるものとしてもよい。

【0243】

その後、画像表示部6における特定演出（楽曲リーチ演出）が終了するタイミングが到来すると、画像表示部6には、図31の(5)に示すように、例えば可動役物7を用いて当落結果を報知する当落報知演出が実行される。なお、このとき、キャラクターの表示は終了され、すなわち、信頼度示唆演出または付加演出は終了される。そして、上記した当落報知演出が実行された後、図31の(6)に示すように、画像表示部6には、確定報知として装飾図柄DIが完全に停止表示される。

【0244】

図32は、図31に示す演出を時系列に表したものである。上記したように、第1の実施形態の第3例において変動時間が60秒の特定演出パターンが選択された場合には、まず、画像表示部6において、変動時間 $t = 0$ において、装飾図柄DIの変動演出が開始されてリーチ状態となり、変動時間 $t = t_1$ （例えば10秒）において、特定演出（楽曲リーチ演出）が開始される。一方、この変動時間 $t = t_1$ において、楽曲情報を告知するキャラクターが表示され（すなわち付加演出が開始され）、当該付加演出は、操作受付期間（変動時間 $t = t_2 \sim t_3$ ；例えば30秒～35秒）中に演出ボタン37が操作されるまで、あるいは、演出ボタン37が操作されない場合には楽曲リーチ演出が終了される変動時間 $t = t_4$ （例えば50秒）まで継続表示される。そして、楽曲リーチ演出の実行中における操作受付期間（変動時間 $t = t_2 \sim t_3$ ）中に演出ボタン37が操作されると、当該操作タイミング（変動時間 $t = t_p$ ）において、楽曲情報を告知していたキャラクターが信頼度を告知し（すなわち、付加演出が信頼度示唆演出に切り替わり）、当該信頼度示唆演出は、楽曲リーチ演出が終了される変動時間 $t = t_4$ まで継続表示される。その後、画像表示部6において、変動時間 $t = t_4$ において、当落報知演出が実行され、 $t = t_5$ （例えば60秒）において、装飾図柄DIが停止表示されて当落結果が確定報知される。

10

20

30

40

50

【0245】

以上に説明したように、第1の実施形態の第3例によれば、画像表示部6に楽曲リーチ演出が実行されると、キャラクタが登場することにより楽曲リーチ演出に関する情報が告知される（つまり、付加演出が実行される）が、演出ボタン37の操作を契機に、キャラクタが告知する情報は、信頼度を示す情報に切り替わる。すなわち、付加演出は、演出ボタン37の操作を契機に、信頼度を示唆する信頼度示唆演出に切り替わる。また、この信頼度示唆演出は、楽曲リーチ演出とは別に登場するキャラクタにより実行される（すなわち、楽曲リーチ演出とは独立して実行される）ため、楽曲リーチ演出が終了するまで継続して表示することが可能となる。このため、遊技者は信頼度示唆演出を見逃すおそれがなく、信頼度の報知を遊技者に適切に行うことができる。したがって、第1の実施形態の第3例によれば、遊技者を惹きつける、より斬新な信頼度示唆演出を実行することができる。

10

【0246】

[第1の実施形態の第3例の変形例]

なお、上記した第1の実施形態の第3例では、図32に示すように、信頼度示唆演出は、操作受付期間内における演出ボタン37の操作を契機に（変動時間 $t = t_p$ において）開始されるものとした。しかし、演出ボタン37の操作に関係なく信頼度示唆演出が開始されるものとしてもよい。具体的には、図33に示すように、画像表示部6において特定演出（楽曲リーチ演出）が開始されると（ $t = t_1$ において）、キャラクタが登場して楽曲リーチ演出に関する情報を告知し（すなわち、付加演出が開始され）、楽曲リーチ演出が実行されている間（ $t = t_1 \sim t_4$ ）の所定タイミング（ $t = t_b$ ；例えば30秒）において、自動的に、キャラクタが告知する情報が信頼度を示唆する情報に切り替わる（すなわち、信頼度示唆演出に切り替わる）ものとしてもよい。

20

【0247】

また、上記した第1の実施形態の第3例では、特定演出として楽曲リーチ演出が実行され、付加演出として楽曲リーチ演出において演奏される楽曲の情報が表示されるものとした。しかし、特定演出および付加演出はこれに限られるものではなく種々の演出が実行されてよい。例えば、特定演出として主人公キャラクタが敵キャラクタと対決するバトルリーチ演出が実行されるものとしてもよく、この場合、付加演出として、バトルリーチ演出における敵キャラクタの情報が表示されるものとしてもよい。このように、特定演出としては種々の演出を採用可能であり、付加演出は、特定演出に対応して付加的に実行されるものであれば、どのようなものであってもよい。

30

【0248】

また、上記した第1の実施形態の第3例では、付加演出の一態様として表示されるキャラクタが、信頼度示唆演出の一態様としても機能するものとし、すなわち、付加演出と信頼度示唆演出は同種の演出態様によって実現されるものとした。しかし、付加演出と信頼度示唆演出は、このように同種の演出態様に限られるものではなく、それぞれが切り替えて実行されるものであれば、その演出態様はどのようなものであってもよい。例えば、キャラクタ表示によって実現された付加演出が非表示となるとともに、信頼度示唆演出として、可動役物7が動作することにより信頼度が示唆される（例えば、可動役物7の動き度合いによって信頼度が示唆される）演出が実行されるものとしてもよい。また、信頼度示唆演出としては、画像表示部6において実行される演出態様に限らず、例えばスピーカ35から出力される効果音の種類によって信頼度が示唆されるものとしてもよい。

40

【0249】

また、上記した第1の実施形態の第3例では、操作受付期間中に演出ボタン37の操作がなかった場合には、信頼度示唆演出が行われないものとしたが、操作受付期間中に演出ボタン37の操作がなかった場合には、操作受付期間が経過するタイミング（変動時間 $t = t_3$ ）において、信頼度示唆演出が行われるものとしてもよい。

【0250】

また、上記した第1の実施形態の第3例では、先読み予告演出を含まない報知演出にお

50

いて、信頼度示唆演出が実行される場合について説明した。しかし、本発明は、先読み予告演出を含む報知演出に応用されてもよい。たとえば、先読み予告に基づいて信頼度示唆演出を行う場合には、キャラクタが先読み結果に基づく信頼度を告知し、画像表示部 6 には、現在変動表示されている特別図柄の変動表示（当該変動）に対応する演出が行われるものとしてもよい。

【0251】

[第2の実施形態]

以下では、第2の実施形態について、図34～図43を用いて説明する。なお、第2の実施形態では、事前判定に基づく先読み対象演出が行われることを示唆する特別モード演出に関する特徴的な演出の例について説明する。

10

【0252】

[第2の実施形態の第1例]

まず、第2の実施形態の第1例について、図34～図39を用いて説明する。第2の実施形態の第1例では、事前判定に基づく先読み対象演出が行われることを示唆する特別モード演出が実行され、先読み対象演出が終了してもなお、特別モード演出が継続され得る。まず、第2の実施形態の第1例における演出制御部400による演出制御処理について説明する。

【0253】

[演出制御部による演出制御処理]

図34は、演出制御部400によって行われる演出制御処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図34を参照して、演出制御部400によって行われる演出制御処理について説明する。演出制御部400は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図34に示す一連の処理を一定時間（例えば4ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図34のフローチャートに基づいて説明する演出制御部400で行われる処理は、ROM402に記憶されているプログラムに基づいて実行される。また、以下の説明では、大当り遊技演出等に関する内容については、その説明を省略している。

20

【0254】

まず、図34のステップSt101において、演出制御部400のCPU401は、メイン制御部100から保留増加コマンド（第1保留数増加コマンド又は第2保留数増加コマンド）を受信したか否かを判定する（図8のステップSi26及びSi32参照）。ステップSt101での判定がYESの場合、処理はステップSt102に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSt106に移る。

30

【0255】

ステップSt102において、CPU401は、保留数加算処理を実行する。具体的には、CPU401は、第1保留数増加コマンドを受信した場合、RAM403に格納されている第1特別図柄抽選の保留数を1加算し、第2保留数増加コマンドを受信した場合、RAM403に格納されている第2特別図柄抽選の保留数を1加算する。また、CPU401は、保留増加コマンドに含まれる事前判定情報を抽出し、保留増加コマンドの種別（第1保留増加コマンド又は第2保留増加コマンド）毎に、保留に対応付けてRAM403に記憶する。その後、処理はステップSt103に移る。

40

【0256】

ステップSt103において、CPU401は、保留表示処理を実行する。具体的には、CPU401は、第1保留数増加コマンドを受信した場合、画像音響制御部500に指示して画像表示部6に第1特別図柄抽選の保留数を示す保留画像を1つ増加表示させる。同様に、CPU401は、第2保留数増加コマンドを受信した場合、画像音響制御部500に指示して画像表示部6に第2特別図柄抽選の保留数を示す保留画像を1つ増加表示させる。なお、前述したように、この保留増加コマンドには、特別図柄抽選の結果を示す事前判定情報が含まれている。従って、ステップSt103において、CPU401は、事前判定情報に基づいて、例えば、特別図柄抽選に対する当選の期待度（信頼度）を示唆するように保留表示の態様を変化させる先読み保留予告演出を実行してもよい。その後、処

50

理はステップ S t 1 0 4 に移る。

【 0 2 5 7 】

ステップ S t 1 0 4 において、C P U 4 0 1 は、先読み対象演出を実行するか否かを判定する。ここで、先読み対象演出とは、R A M 4 0 3 に記憶されている事前判定情報に対応する保留が消化される（当該事前判定情報に基づく判定結果が報知される）際に行われる報知演出として事前に決定される演出のことをいう。例えば、C P U 4 0 1 は、R A M 4 0 3 に記憶されている特別図柄抽選の保留数が 1 以上であるか否かを判定して 1 以上であると判定した場合、直近のステップ S t 1 0 2 の処理で R A M 4 0 3 に記憶された事前判定情報（最新に記憶された事前判定情報）に基づいて、先読み対象演出を実行するか否かを判定する。なお、第 2 の実施形態の第 1 例においては、C P U 4 0 1 は、R A M 4 0 3 に既に記憶されている特別図柄抽選の保留の中に、先読み対象演出を実行すると判定された保留がある場合には、先読み対象演出を実行しないと判定し、さらに、後述する特別モード演出が実行されている場合においても、先読み対象演出を実行しないと判定するものとする。ステップ S t 1 0 4 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S t 1 0 5 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S t 1 0 6 に移る。

10

【 0 2 5 8 】

ステップ S t 1 0 5 において、C P U 4 0 1 は、特別モード対象回数を設定する。ここで、特別モード対象回数とは、図 3 7 を用いて後述する特別モード演出が実行される変動回数（特別図柄の変動回数）を示すものであり、特別モード演出とは、ステップ S t 1 0 4 で決定された先読み対象演出が行われることを示唆するために、図 3 7 を用いて後述する背景画像 B I として特別モードを示す画像が表示される演出を示す。以下、このステップ S t 1 0 5 の処理について図 3 5 を用いて具体的に説明する。

20

【 0 2 5 9 】

図 3 5 は、ステップ S t 1 0 5 の詳細フローチャートの一例である。まず、図 3 5 のステップ S t 1 2 0 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S t 1 0 4 で先読み対象演出を実行すると判定された対象保留（最新に記憶された事前判定情報に対応する保留）の報知演出において行われる演出（先読み対象演出）の内容を決定する。以下、具体例を用いて説明する。具体例として、R A M 4 0 3 には、第 1 特別図柄抽選の 1 つの保留（以下、先に消化される順に、第 1 保留、第 2 保留、... ということにする）に対応する事前判定情報が記憶されており、第 1 特別図柄抽選の保留（第 2 保留）が新たに発生し、第 2 保留に対する事前判定情報が R A M 4 0 3 に記憶されたものとする。このとき、C P U 4 0 1 は、対象保留である第 2 保留に対する演出として実行される先読み対象演出の内容（すなわち演出パターン）を決定する。その後、処理はステップ S t 1 2 1 に移る。

30

【 0 2 6 0 】

ステップ S t 1 2 1 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S t 1 2 0 で決定された先読み対象演出が図 3 8 を用いて後述する高信頼度演出であるか否かを判定する。ステップ S t 1 2 1 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S t 1 2 2 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S t 1 2 3 に移る。

【 0 2 6 1 】

ステップ S t 1 2 2 において、C P U 4 0 1 は、特別モード対象回数を対象保留までの変動回数に設定する。具体的には、C P U 4 0 1 は、特別モード対象回数として、次に消化される第 1 保留から、対象保留（第 2 保留）までの変動回数である 2 回に設定し、R A M 4 0 3 に記憶する。その後、処理は図 3 4 のステップ S t 1 0 6 に移る。

40

【 0 2 6 2 】

一方、ステップ S t 1 2 3 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S t 1 2 0 で決定された対象保留の演出が図 3 9 を用いて後述する中信頼度演出であるか否かを判定する。ステップ S t 1 2 3 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S t 1 2 4 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S t 1 2 5 に移る。

【 0 2 6 3 】

ステップ S t 1 2 4 において、C P U 4 0 1 は、特別モード対象回数を対象保留以降ま

50

での所定回数に設定する。具体的には、CPU 401は、特別モード対象回数として、次に消化される第1保留から、対象保留(第2保留)以降までの所定の変動回数として抽選により例えば5回に設定し、RAM 403に記憶する。なお、この所定の変動回数としては、どのような値が抽選されるものとしてもよいが、少なくとも最大保留数に対応させて4回以上としておくのが好ましい。その後、処理は図34のステップSt106に移る。

【0264】

ステップSt125において、CPU 401は、特別モード対象回数を設定しない。その後、処理は図34のステップSt106に移る。

【0265】

図34のステップSt106において、CPU 401は、メイン制御部100から送信された報知演出開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSt106での判定がYESの場合、処理はステップSt107に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSt114に移る。

10

【0266】

ステップSt107において、CPU 401は、ステップSt106で受信した報知演出開始コマンドを解析する。つまり、報知演出開始コマンドに含まれる設定情報を取得する。その後、処理はステップSt108に移る。

【0267】

ステップSt108において、CPU 401は、今回の特別図柄の変動がRAM 403に記憶された特別モード対象回数内の変動であるか否かを判定する。ステップSt108での判定がYESの場合、処理はステップSt109に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSt110に移る。

20

【0268】

ステップSt109において、CPU 401は、図37を用いて後述する背景画像BIとして特別モードを示す背景画像に設定する。その後、処理はステップSt111に移る。

【0269】

ステップSt110において、CPU 401は、図37を用いて後述する背景画像BIとして通常モードを示す背景画像に設定する。その後、処理はステップSt111に移る。

30

【0270】

ステップSt111において、CPU 401は、ステップSt107で解析した報知演出開始コマンドに基づいて実行されるべき報知演出が、図35に示すステップSt120での先読み対象演出の実行対象であるか否かを判定する。上記した具体例でいえば、CPU 401は、今回の特別図柄の変動が上記した第2保留(対象保留)に対する変動であるか否かを判定する。ステップSt111での判定がYESの場合、処理はステップSt112に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSt113に移る。

【0271】

ステップSt112において、CPU 401は、画像音響制御部500等に指示して、背景画像BIとして、ステップSt109で設定された特別モードを示す画像またはステップSt110で設定された通常モードを示す画像を表示する。また、CPU 401は、ステップSt120で決定した先読み対象演出の内容(すなわち、演出パターン)に基づいて、先読み対象演出の報知演出を画像音響制御部500等に指示して実行する。そして、一連の演出制御処理を終了する。

40

【0272】

ステップSt113において、CPU 401は、画像音響制御部500等に指示して、背景画像BIとして、ステップSt109で設定された特別モードを示す画像またはステップSt110で設定された通常モードを示す画像を表示する。また、ステップSt107で取得した設定情報の条件(大当たりしたか否かの条件、報知演出実行時間の条件及びリーチ演出を実行するか否かの条件等)を満たす多数の報知演出のうち、背景画像BIが示

50

すモード（通常モードまたは特別モード）に対応した演出パターンから抽選等によって実行する演出パターンを決定し、報知演出を画像音響制御部500等に指示して実行する。そして、一連の演出制御処理を終了する。

【0273】

ステップSt114において、CPU401は、メイン制御部100から送信された報知演出停止コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSt114での判定がYESの場合、処理はステップSt115に移り、この判定がNOの場合、そして、一連の演出制御処理を終了する。

【0274】

ステップSt115において、CPU401は、ステップSt112又はSt113の処理で実行開始した報知演出を終了して、特別図柄抽選の結果を演出的に報知する。その後、処理はステップSt116に移る。

10

【0275】

ステップSt116において、CPU401は、保留数減算処理を実行する。具体的には、CPU401は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が、第1特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、RAM403に格納されている第1特別図柄抽選の保留数を1減算し、第2特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、RAM403に格納されている第2特別図柄抽選の保留数を1減算する。その後、処理はステップSt117に移る。

【0276】

20

ステップSt117において、CPU401は、保留表示処理を実行する。具体的には、CPU401は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が、第1特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、画像音響制御部500に指示して画像表示部6に最も早く表示されている第1特別図柄抽選の保留数を示す保留画像（例えば、現在特別図柄の変動表示中であることを示す保留画像）を1つ消化（削除）させる。なお、その他の保留画像が表示されている場合には、ステップSt112又はSt113で報知演出を開始する際に、それらの保留画像を順次移動させる。同様に、CPU401は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が第2特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、画像音響制御部500に指示して画像表示部6に最も早く表示されている第2特別図柄抽選の保留数を示す保留画像を1つ消化（削除）させる。なお、その他の保留画像が表示されている場合には、ステップSt112又はSt113で報知演出を開始する際に、それらの保留画像を順次移動させる。そして、一連の演出制御処理を終了する。

30

【0277】

[特徴的動作]

次に、以上にフローチャートを用いて説明した第2の実施形態の第1例による特徴的動作について、図36～図39を用いて具体的に説明する。図36は、報知演出と保留表示の概要について説明するための図であり、図37は、第2の実施形態の第1例におけるモード演出について説明するための図であり、図38、図39は、画像表示部6に表示される演出の一例である、先読みに基づくモード移行演出を説明するための図であり、図38は、先読みに基づいて高信頼度演出が実行される場合のモード移行演出を表し、図39は、先読みに基づいて中信頼度演出が実行される場合のモード移行演出を表す。

40

【0278】

[第2の実施形態の第1例における報知演出と保留表示の概要]

まず、図36を用いて、パチンコ遊技機1において行われる報知演出（装飾図柄の変動表示演出）、および保留表示の概要について説明する。なお、以下では、特別図柄抽選として第1特別図柄抽選が行われて、保留画像として第1特別図柄抽選が保留されていることを示す画像が表示される場合を例に説明するが、特別図柄抽選として第2特別図柄抽選が行われる場合も同様である。

50

【0279】

図36の(1)に示すように、画像表示部6には、装飾図柄DI(DIL、DIR、DIC)、保留画像RI(RI0~RI4)、ステージST(ST0~ST4)、背景画像BIが表示される。装飾図柄DIは、3つの装飾図柄DIL、DIR、DICから構成されて特別図柄の変動表示に応じて変動表示される。具体的には、左に配された左装飾図柄DILが最初に変動表示された後に仮停止され、次に右に配された右装飾図柄DIRが変動表示された後に仮停止され、最後に中央に配された中装飾図柄DICが仮停止表示された後に、3つの装飾図柄DIL、DIR、DICが完全に停止表示される。なお、仮停止とは、装飾図柄DIの変動が停止したと遊技者が認識できる態様で停止されることをいい、完全に停止しているわけではなく、例えば、上下に僅かに変動した状態で表示される。これにより、特別図柄が未だ変動中であることが示される。また、図36~図39の図面では、変動中または仮停止中の装飾図柄DIを点線で表示し、完全に停止(本停止)した装飾図柄DIを実線で表示している。また、装飾図柄DIには、いわゆる出目と呼ばれる、3つ揃う(或いは、特定のパターンに一致する)ことで大当りを報知可能な数字図柄が描かれており、3つの装飾図柄DIが停止表示されることで当落結果(大当りか否か)が報知される(図36の(2)参照)。また、各装飾図柄DIの表示領域上での表示位置は変更されてもよく、また、各装飾図柄DIは上下方向に並んで配置されてもよいし、斜め方向に並んで配置されてもよい。また、第2の実施形態の第1例では、出目として数字図柄を用いることとしたが、数字図柄以外に、文字図柄やキャラクタ図柄などの他の図柄を用いてもよいし、このような他の図柄を交えて用いてもよい。

10

20

【0280】

保留画像RIは、遊技者に第1特別図柄抽選が保留されている数を示すための画像である。また、画像表示部6には、保留画像RIがそれぞれ表示される位置となる複数のステージSTが設けられる。図36に示した一例では、画像表示部6の表示画面下部領域に左右方向にそれぞれ列設された複数のステージST(ST0~ST4)の上方となる位置に、第1特別図柄抽選が保留されている回数それぞれに対応する保留画像RI(RI0~RI4)が表示される。なお、第2の実施形態の第1例においては、保留画像RIは、第1特別図柄抽選における特別図柄の変動が終了するまで表示される。すなわち、第1特別図柄抽選が保留されている回数に応じた数の保留画像RI1~RI4に加えて、現在特別図柄の変動表示中の保留画像RI0(以下、第0保留画像RI0ともいう)が画像表示部6

30

【0281】

一例として、図36の(1)に示すように、列設された複数のステージSTの一方の端(右端)に配置されているステージST0には、現時点において第1特別図柄抽選における特別図柄の変動中となっている第0保留画像RI0が表示される。また、ステージST0の隣(左隣)に配置されているステージST1には、第1特別図柄抽選が保留されており、次に第1特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第1保留という)に対応する保留画像RI1(以下、第1保留画像RI1ともいう)が表示される。また、ステージST1の隣(左隣)に配置されているステージST2には、現時点では第1特別図柄抽選が保留されており、上記第1保留の次に第1特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第2保留という)に対応する保留画像RI2(以下、第2保留画像RI2ともいう)が表示される。また、ステージST2の隣(左隣)に配置されているステージST3には、現時点では第1特別図柄抽選が保留されており、上記第2保留の次に第1特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第3保留という)に対応する保留画像RI3(以下、第3保留画像RI3ともいう)が表示される。また、ステージST3の隣(左隣)に配置されているステージST4には、現時点では第1特別図柄抽選が保留されており、上記第3保留の次に第1特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第4保留という)に対応する保留画像RI4(以下、第4保留画像RI4ともいう)が表示される。なお、第1特別図柄抽選を保留可能な最大回数が4回である場合、第4保留画像RI4が表示されるステージST4が、列設された複数のステージの他方の端(左

40

50

端)に配置されることになる。

【0282】

複数のステージSTにそれぞれ表示された保留画像RIは、第1特別図柄抽選が終了するごとに、順次表示位置(すなわち、ステージST)を変更する。具体的には、図36の(2)に示すように、現在の特別図柄の変動表示が終了すると(装飾図柄DIの変動表示が完全に停止すると)、図36の(3)に示すように、ステージST0に表示されていた、現在の特別図柄の変動表示に対応する保留画像RI0は、表示画面外へ移動したり、ステージST0から消滅したりすることによって、当該表示画面上から消える。そして、ステージST1に表示されていた保留画像RI1は、ステージST1からステージST0へ移動する。同様に、ステージST2~ST4に表示されていた保留画像RI2~RI4は、それぞれステージST2~ST4からステージST1~ST3へ移動する。このように、保留画像RIは、第1特別図柄抽選の保留が消化されるごとに、順次ステージSTを移動していく。

10

【0283】

ところで、前述したように、第2の実施形態の第1例では、第1特別図柄抽選の保留に対する抽選結果が、第1特別図柄抽選における図柄変動が開始されるよりも前にメイン制御部100から演出制御部400に通知される。つまり、例えば第2保留画像RI2がステージST0へ移動して第1特別図柄抽選における特別図柄の変動が開始されるよりも前に、例えば、第2保留が発生した時点で、第2保留に対する第1特別図柄抽選の抽選結果が判明する。したがって、例えば、第1特別図柄抽選において当選する信頼度が相対的に高い保留が存在することを、前もって遊技者に期待させることができる。なお、上記信頼度は、保留されている第1特別図柄抽選が当選する確率が高いことを示すものであり、第1特別図柄抽選に必ず当選することを示すものでなくてもよい。

20

【0284】

[第2の実施形態の第1例におけるモード演出の概要]

次に、第2の実施形態の第1例における背景画像BIについて説明する。背景画像BIは、上記した装飾図柄DIや保留画像RIの背景に表示される画像であり、第2の実施形態の第1例においては、モード演出の一表示態様として機能する。ここで、第2の実施形態の第1例では、モード演出として通常モード演出(図37の(A)参照)と特別モード演出(図37の(B)参照)の少なくとも2種類のモード演出が用意されており、特別モード演出が実行されている場合には、特別図柄抽選に当選する信頼度が相対的に高い保留が存在すること、または、現在特別図柄の変動表示中の保留が特別図柄抽選に当選する信頼度が相対的に高いことが示唆される。

30

【0285】

[第2の実施形態の第1例におけるモード移行演出の概要]

次に、図38、図39を用いて第2の実施形態の第1例におけるモード移行演出の概要について説明する。第2の実施形態の第1例において、例えば、第0保留画像に対する報知演出(装飾図柄の変動表示)が実行されているときに第2保留が発生し、当該保留が発生した時点で、第2保留の第1特別図柄抽選の抽選結果が判明し、その結果がメイン制御部100から演出制御部400に通知されたものとする。この場合、演出制御部400は、この事前に判定される抽選結果に基づいてこれから実行する演出を制御する。例えば、演出制御部400は、この事前に判定される抽選結果に基づいて、図38に示すような高信頼度演出を実行し、あるいは、図39に示すような中信頼度演出を実行する。なお、以下では、上記した事前の判定を先読みといい、この先読みによる抽選結果を先読み結果といい、先読み結果に基づく演出を先読み対象演出ということがある。また、図38、図39では、先読み対象演出を実行すると判定された対象保留(第2保留)を示す第2保留画像RI2を、他の保留を示す保留画像と区別するため、黒塗りで表示している。

40

【0286】

まず、図38を用いて、先読み結果に基づいて高信頼度演出が実行される場合のモード移行演出について説明する。図38の(1)に示すように、第0保留画像RI0に対する

50

特別図柄の変動表示（以下、単に変動表示ということがある）が実行されているときに、第1始動口25aに遊技球が2つ入球して第2保留、第3保留が発生し、第2保留画像RI2、第3保留画像RI3がステージST3の上に表示されたものとする。このとき、演出制御部400は、メイン制御部100から事前に第2保留、第3保留に対する第1特別図柄抽選の結果を通知され、先読み結果に基づいて先読み演出を制御する。具体的には、演出制御部400は、先読み結果に基づいて、第2保留の第1特別図柄抽選に当選する信頼度が相対的に高いことを示唆する高信頼度演出を制御する。

【0287】

このとき、先読み演出を実行すると判定された第2保留が発生したときに既に実行されている第0保留画像RI0に対する変動表示においては、図38の(2)に示すように、変更されることなくそのまま続行され、例えば、装飾図柄DIが「1」「4」「6」のハズレ図柄で停止表示される。

10

【0288】

次の変動表示である第1保留に対する変動表示においては、先読み結果に基づいて、先読み対象演出に紐づく演出が実行される。具体的には、図38の(3)に示すように、背景画像BIが、通常モードを示す背景画像から特別モードを示す背景画像に切り替えられる演出（モード移行演出）が実行される。このように、特別モード演出が実行されることにより、当該変動（第1保留に対する変動表示）以降に第1特別図柄抽選に当選する信頼度が相対的に高い保留（具体的には第2保留）が存在することが示唆される。

20

【0289】

そして、第1保留に対する変動表示では、第1特別図柄抽選に当選する信頼度が高いことを示唆する演出は実行されないので、図38の(4)に示すように、例えば、装飾図柄DIが「2」「5」「7」のハズレ図柄で停止表示される。

【0290】

次の変動表示である第2保留に対する変動表示においては、先読み対象演出として、第1特別図柄抽選に当選する信頼度が高いことを示唆する演出の1つである高信頼度演出が実行される。具体的には、図38の(5)に示すように、背景画像BIとして特別モードを示す背景画像が表示されている中、変動時間の長い（例えば90秒の）SPSPリーチ演出（例えば、アニメキャラクタが登場して、敵キャラクタと戦うバトル演出が実行された後、実写映像を用いたリーチ演出に発展し、敵を倒す（勝利する）ことで大当たりとなる演出）が実行される。

30

【0291】

そして、上記リーチ演出により大当たりか否かが演出的に示唆された後に、3つの装飾図柄DIL、DIR、DICが完全に停止し、特別図柄抽選の結果が遊技者に確定報知され、現在の特別図柄の変動表示が終了する。すなわち、リーチ演出によりハズレが示唆された（バトルに敗北した）場合には、図38の(6)に示すように、例えば、装飾図柄DIが「3」「1」「2」のハズレ図柄で停止表示される。

【0292】

次の変動表示である第3保留に対する変動表示においては、図38の(7)に示すように、背景画像BIとして表示されていた特別モードを示す背景画像が、通常モードを示す背景画像に切り替えられる演出（モード移行演出）が実行される。このように通常モード演出に戻るにより、特別モード演出は、前回の変動表示（すなわち、第2保留に対する変動表示）が、第1特別図柄抽選に当選する信頼度が高いことを示唆するものであったということが事後的に報知される。

40

【0293】

次に、図39を用いて、先読み結果に基づいて中信頼度演出が実行される場合のモード移行演出について説明する。図39の(1)に示すように、第0保留画像RI0に対する変動表示が実行されているときに、第1始動口25aに遊技球が2つ入球して第2保留、第3保留が発生し、第2保留画像RI2、第3保留画像RI3がステージST3の上に表示されたものとする。このとき、演出制御部400は、メイン制御部100から事前に第

50

2 保留、第3 保留に対する第1 特別図柄抽選の結果を通知され、先読み結果に基づいて先読み演出を制御する。ここでは、演出制御部400は、先読み結果に基づいて、第2 保留の第1 特別図柄抽選に当選する信頼度が相対的に高いが、図38を用いて説明した高信頼度演出よりは低いことを示唆する中信頼度演出を制御する。

【0294】

このとき、先読み演出を実行すると判定された第2 保留が発生したときに既に実行されている第0 保留画像R I 0に対する変動表示においては、図39の(2)に示すように、変更されることなくそのまま続行され、例えば、装飾図柄D Iが「1」「4」「6」のハズレ図柄で停止表示される。

【0295】

次の変動表示である第1 保留に対する変動表示においては、先読み結果に基づいて、先読み対象演出に紐づく演出が実行される。具体的には、図39の(3)に示すように、背景画像B Iが、通常モードを示す背景画像から特別モードを示す背景画像に切り替えられるモード移行演出が実行される。このように、特別モード演出が実行されることにより、当該変動(第1 保留に対する変動表示)以降に第1 特別図柄抽選に当選する信頼度が相対的に高い保留(具体的には第2 保留)が存在することが示唆される。

【0296】

そして、第1 保留に対する変動表示では、第1 特別図柄抽選に当選する信頼度が高いことを示唆する演出は実行されないので、図39の(4)に示すように、例えば、装飾図柄D Iが「2」「5」「7」のハズレ図柄で停止表示される。

【0297】

次の変動表示である第2 保留に対する変動表示においては、先読み対象演出として、第1 特別図柄抽選に当選する信頼度が高いが、図38を用いて前述した高信頼度演出よりは信頼度が低いことを示唆する演出の1つである中信頼度演出が実行される。具体的には、図39の(5)に示すように、背景画像B Iとして特別モードを示す背景画像が表示されている中、S P S Pリーチよりは変動時間の短い(例えば60秒の)S Pリーチ演出(例えば、アニメキャラクタが登場して、敵キャラクタと戦うバトル演出が実行され、敵キャラクタを倒す(勝利する)ことで大当たりとなる演出)が実行される。

【0298】

上記リーチ演出により大当たりか否かが演出的に示唆された後に、3つの装飾図柄D I L、D I R、D I Cが完全に停止し、特別図柄抽選の結果が遊技者に確定報知され、現在の特別図柄の変動表示が終了する。すなわち、リーチ演出によりハズレが示唆された(バトルに敗北した)場合には、図39の(6)に示すように、例えば、装飾図柄D Iが「3」「1」「2」のハズレ図柄で停止表示される。

【0299】

そして、次の変動表示である第3 保留に対する変動表示においては、図39の(7)に示すように、背景画像B Iとして表示されていた特別モードを示す背景画像は、そのまま継続して表示される演出が実行される(すなわち、特別モード演出が継続される)。このように、特別モード演出は継続されることにより、前回の変動表示(すなわち、第2 保留に対する変動表示)が、第1 特別図柄抽選に当選する信頼度が高いことを示唆するものであったのか否かが確定的に報知されない。

【0300】

なお、図38、図39では、説明を簡単にするために第3 保留が発生した以降には、保留が発生しないものとしているが、実際には発生するものとしてもよい。

【0301】

以上に説明したように、第2の実施形態の第1例によれば、先読み結果に基づいて特別モード演出へのモード移行演出が行われ、先読み対象演出が、信頼度の高い高信頼度演出である場合には、当該先読み対象演出が終了するとともに特別モード演出も終了して通常モード演出に戻る一方で、先読み対象演出が、信頼度が高信頼度演出よりも低い中信頼度演出である場合には、当該先読み対象演出が終了してもなお特別モード演出が継続される

10

20

30

40

50

。すなわち、先読み対象演出として決定される演出の信頼度に応じて、特別モード演出を継続させる回数（タイミング）が異なるものとなる。このように特別モード演出の継続回数を異なるものとしている理由について以下に説明する。

【0302】

通常モード演出が特別モード演出に移行することにより、遊技者は、特別図柄抽選に当選する信頼度が相対的に高い保留が存在すること、または、現在特別図柄の変動表示中の保留が特別図柄抽選に当選する信頼度が相対的に高いことを期待することができる。そして、特別モード演出が実行されている中、中信頼度演出が実行されて特別図柄抽選に当選しなかった場合（ハズレの場合）には、次の変動表示においてもなお特別モード演出が継続されるため、遊技者はさらに高い信頼度の演出を期待することができる。より詳細に
10
例えば、特別モード演出は、中信頼度演出の実行を示唆していたのではなく、まだ残されている保留のいずれかに対して中信頼度演出よりも信頼度の高い演出の実行を示唆しているのではないかと期待することができる。具体的に言えば、最大保留数である4つの保留が記憶されているときに特別モード演出に移行した場合には、特別モード演出に移行してから例えば2変動目に中信頼度演出が実行されても、特別モード演出が継続されていることにより、遊技者は残り2個の保留に対する変動表示において、中信頼度演出よりも信頼度の高い演出が実行されることが示唆されているのかもしれないという期待をもって、以降の変動表示を楽しむことができる。

【0303】

一方、特別モード演出が実行されている中、高信頼度演出が実行されて特別図柄抽選に当選しなかった場合（ハズレの場合）には、次の変動表示において通常モード演出に移行されるため、遊技者は、特別モード演出は、この高信頼度演出の実行を示唆していたことを事後的に容易に理解することができる。なお、高信頼度演出は、予め用意された演出において最も高い信頼度の演出、または最も高い信頼度グループの演出であることが好ましい。なぜならば、最も高い信頼度の演出が実行されてハズレに終わった場合には、遊技者が残りの保留に対する変動表示において、これ以上の高信頼度の演出を期待することは少ない。このため、最も高い信頼度の演出が実行されてハズレに終わった場合に、通常モード演出に移行させることで特別モード演出が示唆していた演出を事後報知することが好ましい。
20

【0304】

以上のことから、第2の実施形態の第1例によれば、先読み対象演出の信頼度が高信頼度演出よりも低い場合には、先読み対象演出が実行されてもなお特別モードを継続させることにより、先読み対象演出の対象となっている保留がどの保留であるかをわかり難くさせるとともに、さらに残されている保留に対して信頼度の高い演出が行われることを期待させることができる。したがって、第2の実施形態の第1例によれば、事前判定に基づいて、遊技者に飽きを覚えさせない、より斬新な演出を行うことができる。
30

【0305】

[第2の実施形態の第1例の変形例]

また、上記した第2の実施形態の第1例では、先読み対象演出を実行すると判定された保留が発生した時点の次の変動表示（第1保留に対応する変動表示）から、特別モード演出に移行するものとした（図39の（3）参照）。しかし、先読み対象演出を実行すると判定された時点で記憶されている保留数に応じて、特別モード演出への移行を開始させる保留を適宜設定するものとしてもよい。すなわち、例えば、第1保留～第3保留が記憶されているときに第4保留が記憶されて先読み対象演出を実行すると判定された場合において、特別モード演出は、第1保留～第4保留のいずれから開始されるものとしてもよい。
40

【0306】

また、上記した第2の実施形態の第1例では、先読み対象演出を実行すると判定された保留が発生した時点ですでに実行されている変動表示（第0保留画像R I 0に対する変動表示）において背景画像B Iとして表示されている画像は変化させない（すなわち、通常モード演出のままであり、特別モード演出を開始させない）ものとした。しかし、先読み
50

対象演出を実行すると判定された保留が発生した時点ですでに実行されている変動表示において、当該変動表示の途中で特別モード演出を開始させるものとしてもよい。このような制御フローとしては、特に図示をしないが、変動表示の途中で、背景画像BIとして設定され実行されていた通常モードを示す画像を、例えば上書き制御により特別モードを示す画像に変更する制御が行われるものとするればよい。

【0307】

また、上記した第2の実施形態の第1例では、高信頼度演出が実行されて特別図柄抽選に当選しなかった場合（ハズレの場合）には、次の変動表示において通常モード演出に移行されるものとした。しかし、この場合にも特別モード演出が継続されるものとしてもよい。このようにすることで、次以降の変動表示においてさらに期待できる変動表示（さらに信頼度の高い演出）があるかもしれないと遊技者に期待させることもできる。

10

【0308】

[第2の実施形態の第2例]

次に、第2の実施形態の第2例について、図40～図42を用いて説明する。第2の実施形態の第2例では、第2の実施形態の第1例とは異なり、背景画像BIとして特別モード演出が実行されているときにも先読み対象演出を実行すると判定されることがある。そして、この場合には、先読み対象演出を実行すると判定された対象保留の報知演出が実行されるまでの間に、一旦特別モード演出が終了されてから再度特別モード演出が実行される。まず、第2の実施形態の第2例における演出制御部400による演出制御処理について説明する。

20

【0309】

[演出制御部による演出制御処理]

第2の実施形態の第2例における演出制御処理は、図34を参照して説明した第2の実施形態の第1例における演出制御処理と対比して、一部の処理が異なる。したがって、図40を参照して、図34の処理と異なる処理について説明し、図34の各処理と共通する処理については、同じステップ番号を付してその説明を省略または簡略化する。

【0310】

図40のステップSt104において、CPU401は、先読み対象演出を実行するか否かを判定する。なお、第2の実施形態の第2例においては、CPU401は、RAM403に既に記憶されている特別図柄抽選の保留の中に、先読み対象演出を実行すると判定された対象保留がある場合には、先読み対象演出を実行しないと判定するものとする。ステップSt104での判定がYESの場合、処理はステップSu201に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSt106に移る。

30

【0311】

ステップSu201において、CPU401は、特別モード演出が継続中であるか否かを判定する。具体的には、CPU401は、図35のステップSt124において設定された特別モード対象回数における変動であって、対象保留以降の変動において特別モード演出が継続中であるか否かを判定する。ステップSu201での判定がYESの場合、処理はステップSu202に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSt105に移る。

40

【0312】

ステップSu202において、CPU401は、モード再設定処理を行う。以下、このステップSu202の処理について図41を用いて具体的に説明する。

【0313】

図41は、ステップSu202の詳細フローチャートの一例である。まず、図41のステップSu210において、CPU401は、RAM403に記憶された特別モード対象回数をリセットする（初期値「0」に戻す）。その後、処理はステップSu211に移る。

【0314】

ステップSu211において、CPU401は、ステップSt104で先読み対象演出

50

を実行すると判定された対象保留（最新に記憶された事前判定情報に対応する保留）の報知演出において行われる演出（先読み対象演出）の内容を決定する。以下、具体例を用いて説明する。具体例として、RAM 403には、第1特別図柄抽選の2つの保留（以下、先に消化される順に、第1保留、第2保留、...ということにする）に対応する事前判定情報が記憶されており、第1特別図柄抽選の保留（第3保留）が新たに発生し、第3保留に対する事前判定情報がRAM 403に記憶されたものとする。このとき、CPU 401は、対象保留である第3保留に対する演出として実行される先読み対象演出の内容（すなわち演出パターン）を決定する。その後、処理はステップSu 2 1 2に移る。

【0315】

ステップSu 2 1 2において、CPU 401は、ステップSu 2 1 1で決定された先読み対象演出が図38を用いて前述した高信頼度演出であるか否かを判定する。ステップSu 2 1 2での判定がYESの場合、処理はステップSu 2 1 3に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSu 2 1 4に移る。

10

【0316】

ステップSu 2 1 3において、CPU 401は、特別モード対象回数を対象保留までの変動回数に設定する。具体的には、CPU 401は、特別モード対象回数として、次に消化される第1保留から、対象保留（第3保留）までの変動回数である3回に設定し、RAM 403に記憶する。その後、処理はステップSu 2 1 7に移る。

【0317】

一方、ステップSu 2 1 4において、CPU 401は、ステップSu 2 1 1で決定された対象保留の演出が図39を用いて前述した中信頼度演出であるか否かを判定する。ステップSu 2 1 4での判定がYESの場合、処理はステップSu 2 1 5に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSu 2 1 6に移る。

20

【0318】

ステップSu 2 1 5において、CPU 401は、特別モード対象回数を対象保留以降までの所定回数に設定する。具体的には、CPU 401は、特別モード対象回数として、次に消化される第1保留から、対象保留（第3保留）以降までの所定の変動回数として抽選により例えば5回に設定し、RAM 403に記憶する。なお、この所定の変動回数としては、どのような値が抽選されるものとしてもよいが、少なくとも最大保留数に対応させて4回以上としておくのが好ましい。その後、処理はステップSu 2 1 7に移る。

30

【0319】

ステップSt 1 2 5において、CPU 401は、特別モード対象回数を設定しない。その後、処理は図40のステップSt 1 0 6に移る。

【0320】

ステップSu 2 1 7において、CPU 401は、所定の保留に対して中断フラグを設定してRAM 403に記憶する。ここで、中断フラグとは、対象保留（第3保留）よりも前に消化される保留の少なくとも1つに対して設定されるフラグであり、後述の説明により明らかとなるが、中断フラグが設定された保留（以下、中断保留という）に対する変動では特別モード演出が実行されない。例えば、CPU 401は、第1保留から対象保留（第3保留）までの3回が特別モード対象回数として設定されている場合において、第3保留よりも前に消化される第1保留および第2保留のうち第1保留に対して中断フラグを設定する。その後、処理は図40のステップSt 1 0 6に移る。なお、先読み対象演出を実行すると判定された対象保留よりも前に消化される保留が存在しない場合（例えば、第1保留が先読み対象保留である場合）には、中断フラグは設定されない。

40

【0321】

説明は図40に戻り、ステップSt 1 0 8での判定がYESの場合、処理はステップSu 2 0 3に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSt 1 1 0に移る。

【0322】

ステップSu 2 0 3において、CPU 401は、今回の特別図柄の変動がRAM 403に記憶された中断フラグが設定された保留に対する変動であるか否かを判定する。ステッ

50

ブ S u 2 0 3 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S t 1 1 0 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S t 1 0 9 に移る。すなわち、特別モード対象回数内の変動であっても（すなわち、ステップ S t 1 0 8 で Y E S と判定されても）当該変動が中断保留に対するものである場合（ステップ S u 2 0 3 で Y E S と判定された場合）には、特別モード演出は実行されず、通常モード演出が実行される（ステップ S t 1 1 0 ）。

【 0 3 2 3 】

[特徴的動作]

次に、以上にフローチャートを用いて説明した第 2 の実施形態の第 2 例による特徴的動作について、図 4 2 を用いて具体的に説明する。図 4 2 は、画像表示部 6 に表示される演出の一例である、先読みに基づくモード移行演出を説明するための図である。なお、第 2 の実施形態の第 2 例における報知演出、保留表示、およびモード演出の概要については、第 2 の実施形態の第 1 例と同様であるため、その説明は省略する。

10

【 0 3 2 4 】

[第 2 の実施形態の第 2 例におけるモード移行演出の概要]

図 4 2 を用いて第 2 の実施形態の第 2 例におけるモード移行演出の概要について説明する。第 2 の実施形態の第 2 例において、図 4 2 の (1) に示すように、例えば、第 1 保留および第 2 保留が記憶され、第 0 保留画像に対する報知演出（装飾図柄の変動表示）として、特別モード演出が実行されている場合について考える。なお、このように、特別モード演出が実行されているのは、例えば、第 0 保留画像に対する報知演出よりも前の報知演出において図 3 9 を参照して説明した中信頼度演出が実行されたため、特別モード演出が所定回数継続して実行されていることによる（図 3 9 の (7) 参照）。そして、このように特別モード演出が実行されているときに第 3 保留が発生し、当該保留が発生した時点で、第 3 保留の第 1 特別図柄抽選の抽選結果が判明し、その結果がメイン制御部 1 0 0 から演出制御部 4 0 0 に通知され、演出制御部 4 0 0 は、この事前に判定される抽選結果に基づいて、例えば、先読み対象演出（高信頼度演出）を実行することを決定する。そして、演出制御部 4 0 0 は、この高信頼度演出を実行すると決定したことに基づいて、例えば、特別モード対象回数を第 1 保留から対象保留（第 3 保留）までの変動回数（3 回）に設定する。さらに、このとき、演出制御部 4 0 0 は、現在、特別モード演出を実行中であるため、中断保留を設定する。具体的には、演出制御部 4 0 0 は、第 3 保留よりも前に消化される第 1 保留および第 2 保留のうち、例えば第 1 保留に対して中断フラグを設定する。なお、図 4 2 では、他の保留画像と区別するために、先読み対象演出を実行すると判定された対象保留（第 3 保留）を示す第 3 保留画像 R I 3 を黒塗りで表示し、中断保留（第 1 保留）を示す保留画像 R I 1 を斜線で表示している。

20

30

【 0 3 2 5 】

このとき、先読み演出を実行すると判定された対象保留（第 3 保留）が発生したときに既に実行されている第 0 保留画像 R I 0 に対する変動表示においては、図 4 2 の (2) に示すように、変更されることなくそのまま続行され、例えば、装飾図柄 D I が「 1 」「 4 」「 6 」のハズレ図柄で停止表示される。

【 0 3 2 6 】

次の変動表示である第 1 保留に対する変動表示においては、当該第 1 保留が中断保留であるという情報に基づいて、通常モード演出が実行される。具体的には、図 4 2 の (3) に示すように、背景画像 B I が、特別モードを示す背景画像から通常モードを示す背景画像に切り替えられる演出（モード移行演出）が実行される。このように、継続されていた特別モード演出が、通常モード演出に切り替わることにより、当該変動（第 1 保留に対する変動表示）以降に第 1 特別図柄抽選に当選する信頼度が相対的に高い保留が存在しないかの如く示唆される。

40

【 0 3 2 7 】

そして、第 1 保留に対する変動表示では、第 1 特別図柄抽選に当選する信頼度が高いことを示唆する演出は実行されないので、図 4 2 の (4) に示すように、例えば、装飾図柄 D I が「 2 」「 5 」「 7 」のハズレ図柄で停止表示される。

50

【0328】

次に、第2保留に対する変動表示においては、対象保留（第3保留）に対する先読み結果に基づいて設定された、第2保留が特別モード対象回数内の保留であるという情報に基づいて、特別モード演出が実行される。具体的には、図42の（5）に示すように、背景画像BIが、通常モードを示す背景画像から特別モードを示す背景画像に切り替えられる演出（モード移行演出）が実行される。このように、一旦通常モード演出に移行してから再び特別モード演出が実行されることにより、当該変動（第2保留に対する変動表示）以降に第1特別図柄抽選に当選する信頼度が相対的に高い保留が存在することが示唆される。

【0329】

そして、第2保留に対する変動表示では、第1特別図柄抽選に当選する信頼度が高いことを示唆する演出は実行されないので、図42の（6）に示すように、例えば、装飾図柄DIが「3」「1」「2」のハズレ図柄で停止表示される。

【0330】

次に、第3保留（対象保留）に対する変動表示においては、先読み対象演出として、第1特別図柄抽選に当選する信頼度が高いことを示唆する演出の1つである高信頼度演出が実行される。具体的には、図42（7）に示すように、背景画像BIとして特別モードを示す背景画像が表示されている中、変動時間の長いSPSPリーチ演出（例えば、アニメキャラクタが登場して、敵キャラクタと戦うバトル演出が実行された後、実写映像を用いたリーチ演出に発展し、敵を倒す（勝利する）ことで大当たりとなる演出）が実行される。

【0331】

そして、上記リーチ演出により大当たりか否かが演出的に示唆された後に、3つの装飾図柄DIL、DIR、DICが完全に停止し、特別図柄抽選の結果が遊技者に確定報知され、現在の特別図柄の変動表示が終了する。なお、図42の（7）以降の演出は、図38の（6）、（7）に示す演出と同様であるため、その説明は省略する。また、上記では第3保留に対する先読み演出として高信頼度演出が実行されるものとしたが、中信頼度演出が実行される場合には、図42の（7）において中信頼度演出が実行され、その後、図39の（6）、（7）に示す演出が実行される。

【0332】

以上に説明したように、第2の実施形態の第2例によれば、先読み結果に基づいて継続中の特別モード演出の実行中に、新たな先読み結果に基づいて先読み対象演出（高信頼度演出または中信頼度演出）が実行される場合には、当該先読み対象演出が実行されるまでに、一旦通常モード演出に切り替えられてから再度特別モード演出が実行される。このため、一旦通常モード演出に移行されることにより、特別図柄抽選に当選する信頼度が高い保留が存在しないであろうと落胆した遊技者に対して、再度特別モード演出が実行されることにより、特別図柄抽選に当選する信頼度が高い保留が存在するかもしれないという意外な期待感を喚起することができる。したがって、第2の実施形態の第2例によれば、事前判定に基づいて、遊技者に飽き覚えさせない、より斬新な演出を行うことができる。

【0333】

[第2の実施形態の第2例の変形例]

なお、上記した第2の実施形態の第2例では、RAM403に既に記憶されている特別図柄抽選の保留の中に、先読み対象演出を実行すると判定された対象保留がある場合には、先読み対象演出を実行しないものとした。すなわち、特別図柄抽選の保留の中に、先読み対象演出が実行される保留が複数存在しないものとした。しかし、保留内に先読み対象演出が実行される対象の保留が複数存在するものとしてもよい。なお、この場合には、図40のステップS201の処理において、単に特別モード演出が実行中であるか否かが判定されるものとすればよい。

【0334】

また、上記した第2の実施形態の第2例では、特別モード演出の実行中に新たに先読み対象演出を実行すると判定された保留が発生すると、次の変動表示（第1保留に対応する

10

20

30

40

50

変動表示)から、対象保留(第3保留)までの変動回数が特別モード対象回数として設定され、このうち、例えば第1保留が中断保留に設定されることで、対象保留の演出が実行されるまでに、一旦通常モード演出に移行するものとした。しかし、このように中断保留が設定されるのではなく、特別モード対象回数として設定される最初の保留が、次に消化される保留(第1保留)を除いて適宜設定されるものとしてもよい。すなわち、例えば、第1保留~第3保留が記憶されているときに第4保留が記憶されて先読み対象演出を実行すると判定された場合において、特別モード対象回数として設定される最初の保留を第2保留~第4保留のいずれかに設定するものとしてもよい。このようにしても、少なくとも第1保留の演出では、通常モード演出が実行されるので、対象保留の演出が実行されるまでに、一旦通常モード演出が実行されることとなる。

10

【0335】

また、上記した第2の実施形態の第2例では、先読み対象演出を実行すると判定された対象保留が次に消化される保留(第1保留)である場合には、中断フラグは設定されないものとし、すなわち、通常モード演出に移行されることがないものとした。しかし、このように、中断フラグが設定されない場合には、先読み対象演出を実行すると判定された保留(第1保留)が発生した時点ですでに実行されている変動表示において、当該変動表示の途中で通常モード演出を開始させるものとしてもよい。このような制御フローとしては、特に図示をしないが、変動表示の途中で、背景画像BIとして設定され実行されていた特別モードを示す画像を、例えば上書き制御により通常モードを示す画像に変更する制御が行われるものとするればよい。

20

【0336】

[第2の実施形態の第3例]

次に、第2の実施形態の第3例について、図43を用いて説明する。第2の実施形態の第3例では、第2の実施形態の第2例とは異なり、背景画像BIとして特別モード演出が実行されているときに先読み対象演出を実行すると判定されると、先読み対象演出を実行すると判定された対象保留の報知演出が実行されるまでの間、特別モード演出が継続して実行される。まず、第2の実施形態の第3例における演出制御部400による演出制御処理について説明する。

【0337】

[演出制御部による演出制御処理]

第2の実施形態の第3例における演出制御処理は、図40、図41を参照して説明した第2の実施形態の第2例における演出制御処理と対比して、ステップSu203およびステップSu217の処理が削除される(修正される)。つまり、第2の実施形態の第3例における修正後のフローチャートでは、図40のステップSt108での判定がYESの場合、処理はステップSt109に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSt110に移る。また、図41のステップSu213の処理の後、処理は図40のステップSt106に移り、図41のステップSu215の処理の後、処理は図40のステップSt106に移る。すなわち、特別モード演出の実行中に、高信頼度演出または中信頼度演出を実行すると判定されると、再度特別モード対象回数が設定されて、特別モード対象回数内の変動において特別モード演出が継続される。

30

40

【0338】

[特徴的動作]

次に、第2の実施形態の第3例による特徴的動作について、図43を用いて具体的に説明する。図43は、画像表示部6に表示される演出の一例である、先読みに基づくモード移行演出を説明するための図である。なお、第2の実施形態の第3例における報知演出、保留表示、およびモード演出の概要については、第2の実施形態の第1例と同様であるため、その説明は省略する。

【0339】

[第2の実施形態の第3例におけるモード移行演出の概要]

図43を用いて第2の実施形態の第3例におけるモード移行演出の概要について説明す

50

る。第2の実施形態の第3例において、図43の(1)に示すように、例えば、第1保留および第2保留が記憶され、第0保留画像に対する報知演出(装飾図柄の変動表示)として、特別モード演出が実行されている場合について考える。なお、このように、特別モード演出が実行されているのは、例えば、第0保留画像に対する報知演出よりも前の報知演出において図39を参照して説明した中信頼度演出が実行されたため、特別モード演出が所定回数継続して実行されていることによる(図39の(7)参照)。なお、このとき特別モード演出が継続される回数は残り1回(つまり、第1保留に対する報知演出まで)であったものし、当初予定されていた特別モード演出が実行される最後の保留(第1保留)を終了予定保留と称することにする。そして、このように特別モード演出が実行されているときに第3保留が発生し、当該保留が発生した時点で、第3保留の第1特別図柄抽選の抽選結果が判明し、その結果がメイン制御部100から演出制御部400に通知され、演出制御部400は、この事前に判定される抽選結果に基づいて、例えば、先読み対象演出(高信頼度演出)を実行することを決定する。そして、演出制御部400は、この高信頼度演出を実行すると決定したことに基づいて、例えば、特別モード対象回数を第1保留から対象保留(第3保留)までの変動回数(3回)に設定する。なお、図42では、他の保留画像と区別するために、先読み対象演出を実行すると判定された対象保留(第3保留)を示す第3保留画像RI3を黒塗りで表示し、終了予定保留(第1保留)を示す保留画像RI1を網掛けで表示している。

10

【0340】

このとき、先読み演出を実行すると判定された対象保留(第3保留)が発生したときに既に実行されている第0保留画像RI0に対する変動表示においては、図42の(2)に示すように、変更されることなくそのまま続行され、例えば、装飾図柄DIが「1」「4」「6」のハズレ図柄で停止表示される。

20

【0341】

次の変動表示である第1保留に対する変動表示においては、対象保留(第3保留)に対する先読み結果に基づいて設定された、第1保留が特別モード対象回数内の保留であるという情報に基づいて、特別モード演出が実行される。具体的には、図42の(3)に示すように、背景画像BIとして特別モードを示す背景画像が継続表示される。このことにより、当該変動(第1保留に対する変動表示)以降に第1特別図柄抽選に当選する信頼度が相対的に高い保留(具体的には第3保留)が存在することが示唆される。

30

【0342】

そして、第1保留に対する変動表示では、第1特別図柄抽選に当選する信頼度が高いことを示唆する演出は実行されないので、図42の(4)に示すように、例えば、装飾図柄DIが「2」「5」「7」のハズレ図柄で停止表示される。

【0343】

次の変動表示である第2保留に対する変動表示においても、対象保留(第3保留)に対する先読み結果に基づいて設定された、第2保留が特別モード対象回数内の保留であるという情報に基づいて、特別モード演出が実行される。具体的には、図42の(5)に示すように、背景画像BIとして特別モードを示す背景画像が継続表示される。すなわち、本来であれば、終了対象保留である第1保留に対する変動表示が終了すると、次の第2保留に対する変動表示では特別モード演出が実行されないところ、新たな先読み(第3保留に対する先読み)に基づいて、特別モード演出が継続されることとなる。このことにより、当該変動(第2保留に対する変動表示)以降に第1特別図柄抽選に当選する信頼度が相対的に高い保留(具体的には第3保留)が存在することが示唆される。

40

【0344】

なお、図43の(6)以降の演出は、図42の(6)以降の演出と同様であるため、その説明は省略するが、第3保留に対する先読み演出として、中信頼度演出が実行される場合には、図43の(7)において中信頼度演出が実行され、その後、図39の(6)、(7)に示す演出が実行される。

【0345】

50

以上に説明したように、第2の実施形態の第3例によれば、先読み結果に基づいて継続中の特別モード演出の実行中に、新たな先読み結果に基づいて先読み対象演出（高信頼度演出または中信頼度演出）が実行される場合には、当該先読み対象演出が実行されるまで、特別モード演出が実行される。したがって、すでに実行中の特別モード演出が仮に終了予定であったとしても、当該特別モード演出が延長して継続されることとなる。このため、先読み対象演出（中信頼度演出）が終了してもなお継続された特別モード演出は、新たな先読みによって更に継続することにより、長期間にわたって継続可能となり、遊技者に対して、特別図柄抽選に当選する信頼度が高い保留が存在するのではないかという期待を長期間にわたって持続的に抱かせることができる。したがって、第2の実施形態の第3例によれば、事前判定に基づいて、遊技者に飽きを覚えさせない、より斬新な演出を行うことができる。

10

【0346】

[第2の実施形態の第3例の変形例]

なお、上記した第2の実施形態の第3例では、RAM403に既に記憶されている特別図柄抽選の保留の中に、先読み対象演出を実行すると判定された対象保留がある場合には、先読み対象演出を実行しないものとした。すなわち、特別図柄抽選の保留の中に、先読み対象演出が実行される保留が複数存在しないものとした。しかし、保留内に先読み対象演出が実行される対象の保留が複数存在するものとしてもよい。なお、この場合には、図40のステップSu201の処理において、単に特別モード演出が実行中であるか否かが判定されるものとすればよい。

20

【0347】

また、上記した第2の実施形態の第3例では、特別モード演出の実行中に新たに先読み対象演出を実行すると判定された対象保留が発生すると、次の変動表示（第1保留に対応する変動表示）から、対象保留（第3保留）までの変動回数が新たに特別モード対象回数として設定されることにより、対象保留の演出が実行されるまで、特別モード演出が継続されるものとした。しかし、新たに特別モード対象回数として設定される最初の保留は、次に消化される保留（第1保留）に限られるものではなく、既に実行中の特別モード演出の終了予定保留に応じて適宜設定されるものとしてもよい。すなわち、例えば、第1保留～第3保留が記憶されているときに第4保留が記憶されて先読み対象演出を実行すると判定された場合において、終了予定保留が第2保留であった場合には、特別モード対象回数として設定される最初の保留を第1保留～第3保留のいずれに設定するものとしてもよい。このようにしても、終了予定保留の次に消化される第3保留において特別モード演出が継続されるので、対象保留の演出が実行されるまでに、通常モード演出が実行されない。

30

【0348】

[第2の実施形態の変形例]

なお、上記した第2の実施形態（第1例～第3例）における演出制御処理のフローは一例に過ぎず、種々の変更が可能である。例えば、上記では、メイン制御部100から通知される事前判定情報に基づいて、演出制御部400が先読み対象演出を行うか否かを判定するものとしたが、メイン制御部100が先読み対象演出を行うか否かを判定し、演出制御部400が、当該判定結果に基づいて先読み対象演出の内容（演出パターン）を決定し、当該演出パターンに基づいて、画像音響制御部500やランプ制御部600が先読み対象演出を実行するものとしてもよい。

40

【0349】

また、上記した第2の実施形態では、特別モード対象回数の設定により、特別モード演出が制御されるものとした（図34、図40のステップSt105、St108、St109、図40のステップSu202参照）が、例えば特別モードフラグの設定により特別モード演出が制御されるものとしてもよい。具体的には、先読み対象演出を実行すると判定されると、特別モードフラグがONにされ、このONにされた特別モードフラグは、先読み対象演出が高信頼度演出の場合には、高信頼度演出の実行時においてOFFにされ、

50

先読み対象演出が中信頼度演出の場合には、中信頼度演出の実行時以降に行われる抽選（たとえば背景移行抽選）に当選した場合にOFFにされるものとし、特別モードフラグがONである場合に、背景画像BIとして特別モードを示す背景画像が設定されるものとしてもよい。

【0350】

また、上記した第2の実施形態では、保留画像RIとして、現在特別図柄の変動表示中の保留画像RIも画像表示部6に表示されるものとしたが、現在特別図柄の変動表示中の保留画像RIは、表示されないものとしてもよい。さらに、上記では、ステージSTの上に保留画像RIが表示されるものとしたが、ステージSTが表示されずに、保留されている回数に応じて保留画像RIが所定の位置に表示されるものとしてもよい。

10

【0351】

また、上記した第2の実施形態では、背景画像BIを用いてモード演出を行うものとしたが、これに限られるものではない。例えば、特別モードを示すキャラクタ画像が表示されるものとしてもよいし、特別モードを示す音響による演出が実行されもよく、種々の変形が可能である。すなわち、特別モード演出は、通常モード演出とは異なるモードの演出であることが報知されるものであればよい。

【0352】

[第3の実施形態]

以下では、第3の実施形態について、図44～図49を用いて説明する。なお、第3の実施形態では、例えばリーチ後に発展する発展演出に関する特徴的な演出の例について説明する。

20

【0353】

[第3の実施形態の第1例]

まず、第3の実施形態の第1例について、図44～図56を用いて説明する。なお、第3の実施形態の第1例では、第1の実施形態の第2例で説明したように、画像表示部6に代え、2つの異なる画像表示部（第1画像表示部6aおよび第2画像表示部6b）が配設される（図23参照）。第3の実施形態の第1例では、第1画像表示部6a（メイン画面）において変動表示されるメイン図柄の仮停止表示態様によって発展演出が実行されることが期待されなくても、第2画像表示部6b（サブ画面）において変動表示されるサブ図柄の仮停止表示態様によって発展演出が実行されることが示唆される。まず、第3の実施形態の第1例における演出制御部400による演出制御処理について説明する。

30

【0354】

[演出制御部による演出制御処理]

図44は、演出制御部400によって行われる演出制御処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図44を参照して、演出制御部400によって行われる演出制御処理について説明する。演出制御部400は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図44に示す一連の処理を一定時間（例えば4ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図44のフローチャートに基づいて説明する演出制御部400で行われる処理は、ROM402に記憶されているプログラムに基づいて実行される。また、以下の説明では、大当り遊技演出等に関する内容については、その説明を省略している。

40

【0355】

まず、図44のステップSm101において、演出制御部400のCPU401は、メイン制御部100から保留増加コマンド（第1保留数増加コマンド又は第2保留数増加コマンド）を受信したか否かを判定する（図8のステップSi26及びSi32参照）。ステップSm101での判定がYESの場合、処理はステップSm102に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSm106に移る。

【0356】

ステップSm102において、CPU401は、保留数加算処理を実行する。具体的には、CPU401は、第1保留数増加コマンドを受信した場合、RAM403に格納されている第1特別図柄抽選の保留数を1加算し、第2保留数増加コマンドを受信した場合、

50

R A M 4 0 3 に格納されている第 2 特別図柄抽選の保留数を 1 加算する。また、C P U 4 0 1 は、保留増加コマンドに含まれる事前判定情報を抽出し、保留増加コマンドの種別（第 1 保留増加コマンド又は第 2 保留増加コマンド）毎に R A M 4 0 3 に記憶する。その後、処理はステップ S m 1 0 3 に移る。

【 0 3 5 7 】

ステップ S m 1 0 3 において、C P U 4 0 1 は、保留表示処理を実行する。具体的には、C P U 4 0 1 は、第 1 保留数増加コマンドを受信した場合、画像音響制御部 5 0 0 に指示して第 1 画像表示部 6 a（メイン画面）に第 1 特別図柄抽選の保留数を示す保留画像（図示せず）を 1 つ増加表示させる。同様に、C P U 4 0 1 は、第 2 保留数増加コマンドを受信した場合、画像音響制御部 5 0 0 に指示して第 1 画像表示部 6 a に第 2 特別図柄抽選の保留数を示す保留画像を 1 つ増加表示させる。なお、前述したように、この保留増加コマンドには、特別図柄抽選の結果を示す事前判定情報が含まれている。従って、ステップ S m 1 0 3 において、C P U 4 0 1 は、事前判定情報に基づいて、例えば、特別図柄抽選に対する当選の期待度（信頼度）を示唆するように保留表示の態様を変化させる先読み保留予告演出を実行してもよい。その後、処理はステップ S m 1 0 4 に移る。

10

【 0 3 5 8 】

ステップ S m 1 0 4 において、C P U 4 0 1 は、先読み予告演出を実行するか否かを判定する。ここで、先読み予告演出とは、報知演出において、この報知演出よりも後に実行する報知演出で大当りが報知されることを示唆する（期待させる）演出である。例えば、C P U 4 0 1 は、R A M 4 0 3 に記憶されている特別図柄抽選の保留数が 1 以上であるか否かを判定して 1 以上であると判定した場合、直近のステップ S m 1 0 2 の処理で R A M 4 0 3 に記憶された事前判定情報に基づいて、先読み予告演出を実行するか否かを判定する。ステップ S m 1 0 4 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S m 1 0 5 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S m 1 0 6 に移る。

20

【 0 3 5 9 】

ステップ S m 1 0 5 において、C P U 4 0 1 は、先読み予告演出の内容を決定する。例えば、C P U 4 0 1 は、報知演出において特定のキャラクタ画像を表示する内容の先読み予告演出を決定する。その後、処理はステップ S m 1 0 6 に移る。

【 0 3 6 0 】

ステップ S m 1 0 6 において、C P U 4 0 1 は、メイン制御部 1 0 0 から送信された報知演出開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S m 1 0 6 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S m 1 0 7 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S m 1 1 1 に移る。

30

【 0 3 6 1 】

ステップ S m 1 0 7 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S m 1 0 6 で受信した報知演出開始コマンドを解析する。つまり、報知演出開始コマンドに含まれる設定情報を取得する。その後、処理はステップ S m 1 0 8 に移る。

【 0 3 6 2 】

ステップ S m 1 0 8 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S m 1 0 7 で解析した報知演出開始コマンドに基づいて実行されるべき報知演出が、ステップ S m 1 0 5 での先読み予告演出の実行対象に決定された報知演出であるか否かを判定する。つまり、今回の報知演出において先読み予告演出を実行するか否かを判定する。ステップ S m 1 0 8 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S m 1 0 9 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S m 1 1 0 に移る。

40

【 0 3 6 3 】

ステップ S m 1 0 9 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S m 1 0 7 で取得した設定情報の条件（大当りしたか否かの条件、報知演出実行時間の条件及びリーチ演出を実行するか否かの条件等）を満たす多数の報知演出の演出パターンから抽選等によって実行する演出パターンを決定し、又、先読み予告演出（特定のキャラクタ画像）を付加して、先読み予告演出を含む報知演出を画像音響制御部 5 0 0 等に指示して実行する。そして、一連の

50

演出制御処理を終了する。

【0364】

一方、ステップSm110において、CPU401は、画像音響制御部500等に指示して、先読み予告演出を含まない報知演出を決定して実行する。ここで、ステップSm110の処理で実行される報知演出においては、後述するメイン図柄MIとサブ図柄SIを用いた装飾図柄演出が実行される場合がある。なお、第3の実施形態の第1例における特徴的な装飾図柄演出については図46～図56を用いて後述する。

【0365】

図45は、ステップSm110の処理の詳細フローチャートの一例である。以下、図45を用いて、ステップSm110の処理について説明する。

10

【0366】

まず、図45のステップSm120において、CPU401は、ステップSm107で取得した設定情報の条件（大当たりしたか否かの条件、報知演出実行時間の条件及びリーチ演出を実行するか否かの条件等）を満たす多数の報知演出の中から、抽選等によって実行する演出の内容を決定する。その後、処理はステップSm121に移る。

【0367】

ステップSm121において、CPU401は、ステップSm120で決定された演出の内容が、発展演出に発展する内容であるか否かを判定する。ここで、発展演出とは、第1画像表示部6aにおいて、装飾図柄（後述するメイン図柄MI）の少なくとも一部が仮停止表示されてから実行される報知演出であり、具体的には、後述するリーチ演出、チャンス目発展演出、擬似連演出等であって、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出の一種である。ステップSm121での判定がYESの場合、処理はステップSm122に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSm132に移る。

20

【0368】

ステップSm122において、CPU401は、発展演出の内容に基づいて第1画像表示部6aにおいて表示するメイン図柄MIの仮停止表示態様を決定する。例えば、CPU401は、発展演出としてリーチ演出が実行される場合には、メイン図柄MIの仮停止表示態様として、後述する図46に示す左メインリールMRLに左メイン図柄MILとして、例えば数字図柄「1」を仮停止表示させ、右メインリールMRRに右メイン図柄MIRとして、同じ数字図柄「1」（リーチ目）を仮停止表示させる仮停止表示態様を決定する（後述する図47の報知内容「リーチ」を参照）。また、例えば、CPU401は、発展演出としてチャンス目発展演出が実行される場合には、例えば左メイン図柄MIL、中メイン図柄MIC、右メイン図柄MIRとして、それぞれ数字図柄「1」、「2」、「3」のチャンス目を仮停止表示させる仮停止表示態様を決定する（後述する図47の報知内容「チャンス目発展」を参照）。なお、チャンス目とは、ハズレ目（ばらけ目）の中の特定の図柄パターン（第3の実施形態の第1例では「1」「2」「3」）を示し、メイン図柄MIとして当該チャンス目が仮停止表示されることを契機に、大当たりを期待させる演出（チャンス目発展演出）が実行される。また、例えば、CPU401は、発展演出として擬似連演出が実行される場合には、最後に仮停止表示される中メイン図柄MICとして、擬似連演出の契機となる図柄（以下、擬似目ともいう）「7」を仮停止表示させる仮停止表示態様を決定する（後述する図47の報知内容「擬似連」を参照）。その後、処理はステップSm123に移る。

30

40

【0369】

ステップSm123において、CPU401は、第2画像表示部6b（サブ画面）において装飾図柄（後述するサブ図柄SI）を用いた演出を行うか否かを判定する。具体的には、CPU401は、現在行われている演出のモード（種類）や、現在の遊技状態などの条件に基づいて、サブ図柄SIを用いた演出を行うか否かを判定する。ステップSm123での判定がYESの場合、処理はステップSm126に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSm124に移る。

【0370】

50

ステップ S m 1 2 4 において、C P U 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 等に指示して、第 1 画像表示部 6 a においてメイン図柄 M I を変動表示させる演出を実行する。その後、処理はステップ S m 1 2 5 に移る。

【 0 3 7 1 】

ステップ S m 1 2 5 において、C P U 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 等に指示して、第 1 画像表示部 6 a において変動表示されたメイン図柄 M I を、ステップ S m 1 2 2 において決定された仮停止表示態様で仮停止表示させる演出を実行する。その後、処理はステップ S m 1 3 0 に移る。

【 0 3 7 2 】

ステップ S m 1 2 6 において、C P U 4 0 1 は、発展演出の内容に基づいて第 2 画像表示部 6 b において表示するサブ図柄 S I の停止表示態様を決定し、これに伴って、ステップ S m 1 2 2 で決定されたメイン図柄 M I の仮停止表示態様を変更する。例えば、C P U 4 0 1 は、発展演出としてリーチ演出が実行される場合には、サブ図柄 S I の停止表示態様として、後述する図 4 6 に示す左サブリール S R L に左サブ図柄 S I L として、例えば文字図柄「 A 」を停止表示させ、右サブリール S R R に右サブ図柄 S I R として、同じ文字図柄「 A 」を停止表示させ、中サブリール S R C に中サブ図柄 S I C として、同じ文字図柄「 A 」を停止表示させる停止表示態様を決定する（後述する図 4 8 の示唆内容「リーチ」を参照）。そして、このとき、メイン図柄 M I の仮停止表示態様としては、リーチ目を仮停止表示させる仮停止表示態様から、左メイン図柄 M I L、中メイン図柄 M I C、右メイン図柄 M I R として、それぞれ例えば数字図柄「 1 」、「 6 」、「 4 」のハズレ目を仮停止表示させる仮停止表示態様に変更する。また、例えば、C P U 4 0 1 は、発展演出としてチャンス目発展演出が実行される場合には、左サブ図柄 S I L、中サブ図柄 S I C、右サブ図柄 S I R を例えば同一の文字図柄「 Q 」で揃えて停止表示させる停止表示態様を決定する（後述する図 4 8 の示唆内容「チャンス目発展」を参照）。そして、このとき、メイン図柄 M I の仮停止表示態様としては、チャンス目を仮停止表示させる仮停止表示態様から、左メイン図柄 M I L、中メイン図柄 M I C、右メイン図柄 M I R として、それぞれ例えば数字図柄「 1 」、「 6 」、「 4 」のハズレ目を仮停止表示させる仮停止表示態様に変更する。また、例えば、C P U 4 0 1 は、発展演出として擬似連演出が実行される場合には、左サブ図柄 S I L、中サブ図柄 S I C、右サブ図柄 S I R を例えば同一の文字図柄「 Z 」で揃えて停止表示させる停止表示態様を決定する（後述する図 4 8 の示唆内容「擬似連」を参照）。そして、このとき、メイン図柄 M I の仮停止表示態様としては、最後に仮停止される中メイン図柄 M I C として擬似目を仮停止表示させる仮停止表示態様から、中メイン図柄 M I C として、擬似目ではない別の数字図柄（例えば「 6 」）を仮停止表示させる仮停止表示態様に変更する。その後、処理はステップ S m 1 2 7 に移る。なお、ステップ S m 1 2 6 においては、サブ図柄 S I の停止表示態様として同じ文字図柄が揃わない（いわゆるバラけ目の）停止表示態様を決定し、メイン図柄 M I の仮停止表示態様をステップ S m 1 2 2 で決定された仮停止表示態様のままとして、メイン図柄 M I の仮停止表示態様に対応付けられた発展演出が実行されるものとしてもよい。

【 0 3 7 3 】

ステップ S m 1 2 7 において、C P U 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 等に指示して、第 1 画像表示部 6 a においてメイン図柄 M I を変動表示させる演出を実行し、第 2 画像表示部 6 b においてサブ図柄 S I を変動表示させる演出を実行する。その後、処理はステップ S m 1 2 8 に移る。

【 0 3 7 4 】

ステップ S m 1 2 8 において、C P U 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 等に指示して、第 1 画像表示部 6 a において変動表示されたメイン図柄 M I を、ステップ S m 1 2 6 において変更された仮停止表示態様で仮停止表示させる演出を実行する。その後、処理はステップ S m 1 2 9 に移る。

【 0 3 7 5 】

ステップ S m 1 2 9 において、C P U 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 等に指示して、

第2画像表示部6bにおいて変動表示されたサブ図柄SIを、ステップSm126において決定された停止表示態様で停止表示させる演出を実行する。その後、処理はステップSm130に移る。

【0376】

ステップSm130において、CPU401は、発展演出を画像音響制御部500等に指示して実行する。具体的には、CPU401は、ステップSm128の処理によってメイン図柄MIが仮停止表示された第1画像表示部6aにおいて、発展演出（例えば、リーチ演出、チャンス目演出、擬似連演出）を画像音響制御部500等に指示して実行する。その後、処理はステップSm131に移る。

【0377】

ステップSm131において、CPU401は、画像音響制御部500等に指示して、第1画像表示部6aにおいて、メイン図柄MIを、当落結果を報知する態様で停止表示させる演出を実行する。例えば、CPU401は、当落結果が「大当たり」である場合には、左メイン図柄MIL、中メイン図柄MIC、右メイン図柄MIRとして、それぞれ例えば同一の数字図柄「1」（当たり目）で揃えて停止表示させ、当落結果が「ハズレ」である場合には、左メイン図柄MIL、中メイン図柄MIC、右メイン図柄MIRとして、それぞれ例えば「1」、「6」、「4」のハズレ目で停止表示させる。そして、ステップSm110の処理を終了する。

【0378】

ステップSm132において、CPU401は、第2画像表示部6bにおいてサブ図柄SIを用いた演出を行うか否かを判定する。具体的には、CPU401は、現在行われている演出のモード（種類）や、現在の遊技状態などの条件に基づいて、サブ図柄SIを用いた演出を行うか否かを判定する。ステップSm132での判定がYESの場合、処理はステップSm133に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSm137に移る。

【0379】

ステップSm133において、CPU401は、ステップSm120で決定された演出の内容に基づいて第2画像表示部6bにおいて表示するサブ図柄SIの停止表示態様を決定する。例えば、「ハズレ」の演出が実行される場合には、左サブ図柄SIL、中サブ図柄SIC、右サブ図柄SIRとして、それぞれ例えば文字図柄「A」、「D」、「C」のバラけ目を停止表示させる停止表示態様を決定する。その後、処理はステップSm134

【0380】

ステップSm134において、CPU401は、画像音響制御部500等に指示して、第1画像表示部6aにおいてメイン図柄MIを変動表示させる演出を実行し、第2画像表示部6bにおいてサブ図柄SIを変動表示させる演出を実行する。その後、処理はステップSm135に移る。

【0381】

ステップSm135において、CPU401は、画像音響制御部500等に指示して、第1画像表示部6aにおいて変動表示されたメイン図柄MIを、当落結果を報知する態様で仮停止表示させる演出を実行する。例えば、CPU401は、当落結果が「ハズレ」である場合には、左メイン図柄MIL、中メイン図柄MIC、右メイン図柄MIRとして、それぞれ例えば「1」、「6」、「4」のハズレ目で仮停止表示させる。その後、処理はステップSm136に移る。

【0382】

ステップSm136において、CPU401は、画像音響制御部500等に指示して、第2画像表示部6bにおいて変動表示されたサブ図柄SIを、ステップSm133において決定された停止表示態様で停止表示させる演出を実行する。その後、処理はステップSm137に移る。

【0383】

ステップSm137において、CPU401は、画像音響制御部500等に指示して、

10

20

30

40

50

第1画像表示部6aにおいて、メイン図柄MIを停止表示させる演出を実行する。具体的には、CPU401は、ステップSm135で仮停止表示されたメイン図柄MIを、そのまま停止表示させる。そして、ステップSm110の処理を終了する。

【0384】

説明は図44に戻り、ステップSm111において、CPU401は、メイン制御部100から送信された報知演出停止コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSm111での判定がYESの場合、処理はステップSm112に移り、この判定がNOの場合、一連の演出制御処理を終了する。。

【0385】

ステップSm112において、CPU401は、ステップSm109又はSm110の処理で実行開始した報知演出を終了して、特別図柄抽選の結果を演出的に報知する。その後、処理はステップSm113に移る。

10

【0386】

ステップSm113において、CPU401は、保留数減算処理を実行する。具体的には、CPU401は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が、第1特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、RAM403に格納されている第1特別図柄抽選の保留数を1減算し、第2特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、RAM403に格納されている第2特別図柄抽選の保留数を1減算する。その後、処理はステップSm114に移る。

【0387】

ステップSm114において、CPU401は、保留表示処理を実行する。具体的には、CPU401は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が、第1特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、画像音響制御部500に指示して第1画像表示部6aに最も早く表示されている第1特別図柄抽選の保留数を示す保留画像（例えば、現在特別図柄の変動表示中であることを示す保留画像）を1つ消化（削除）させる。なお、その他の保留画像が表示されている場合には、ステップSm109又はSm110で報知演出を開始する際に、それらの保留画像を順次移動させる。同様に、CPU401は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が第2特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、画像音響制御部500に指示して第1画像表示部6aに最も早く表示されている第2特別図柄抽選の保留数を示す保留画像を1つ消化（削除）させる。なお、その他の保留画像が表示されている場合には、ステップSm109又はSm110で報知演出を開始する際に、それらの保留画像を順次移動させる。そして、一連の演出制御処理を終了する。

20

30

【0388】

[特徴的動作]

次に、以上にフローチャートを用いて説明した第3の実施形態の第1例による特徴的な装飾図柄演出の概要について、図46～図48を用いて具体的に説明する。図46は、第1画像表示部6aに表示されるメイン図柄MI、および第2画像表示部6bに表示されるサブ図柄SIを用いた装飾図柄演出を説明するための図であり、図47は、メイン図柄MIの仮停止表示態様の一例を示す図であり、図48は、サブ図柄SIの停止表示態様の一例を示す図である。

40

【0389】

図46に示すように、第1画像表示部6aには、3つのメイン図柄MI（MIL、MIC、MIR）が表示され、各メイン図柄MIは、特別図柄の変動表示に応じて各メイン図柄列（メインリールMR）において変動表示される。具体的には、まず、左メイン図柄MILが、左に配されたメイン図柄列である左メインリールMRLにおいて変動表示された後に仮停止され、次に右メイン図柄MIRが、右に配されたメイン図柄列である右メインリールMRRにおいて変動表示された後に仮停止され、最後に、中メイン図柄MICが、中央に配された領域である中メインリールMRCにおいて変動表示された後に仮停止され

50

てから、すべてのメイン図柄 M I が完全に停止表示される。これにより当落結果（大当たりかハズレ）が報知される。すなわち、メイン図柄 M I は、特別図柄抽選の抽選結果を報知するための装飾図柄として機能する。なお、仮停止とは、メイン図柄 M I の変動が停止したと遊技者が認識できる態様で停止されることをいい、完全に停止しているわけではなく、例えば、上下に僅かに変動した状態で表示される。これにより、特別図柄が未だ変動中であることが示される。また、図 4 6 以降の図面では、変動中または仮停止中のメイン図柄 M I、サブ図柄 S I を点線で表示している。

【0390】

図 4 6 に示すように、第 2 画像表示部 6 b には、3 つのサブ図柄 S I（S I L、S I C、S I R）が表示され、各サブ図柄 S I は、特別図柄の変動表示に応じて各サブ図柄列（サブルール S R）において変動表示される。具体的には、まず、左サブ図柄 S I L が、左に配されたサブ図柄列である左サブルール S R L において変動表示された後に停止され、次に右サブ図柄 S I R が、右に配されたサブ図柄列である右サブルール S R R において変動表示された後に停止され、最後に、中サブ図柄 S I C が、中央に配された領域である中サブルール S R C において変動表示された後に停止される。そして、このサブ図柄 S I の停止表示態様により、第 1 画像表示部 6 a で実行される発展演出の内容が示唆される。すなわち、サブ図柄 S I は、発展演出の内容を示唆するための装飾図柄として機能する。

10

【0391】

次に、図 4 7、図 4 8 を用いて、メイン図柄 M I の仮停止表示態様、およびサブ図柄 S I の停止表示態様について説明する。

20

【0392】

図 4 7 に示すように、メイン図柄 M I には、いわゆる出目と呼ばれる、3 つ揃うことで大当たりを報知可能な数字図柄が描かれており、2 つ揃うと、いわゆるリーチ状態となる。すなわち、例えば左メイン図柄 M I L と、右メイン図柄 M I R とが同じ数字図柄「1」で揃って仮停止表示されるとリーチ状態（リーチ目「1」が成立した状態ともいう）となり、後続の発展演出として、リーチ演出が実行されることが報知される。また、メイン図柄 M I の数字図柄が 3 つ揃わない場合には、ハズレであることが報知されるが、特定の図柄パターン（いわゆるチャンス目；第 3 の実施形態の第 1 例では「1」「2」「3」）で仮停止表示される場合には、後続の発展演出として、チャンス目発展演出が実行されることが報知される。また、メイン図柄 M I のうち、最後に仮停止表示される中メイン図柄 M I C が擬似連の契機となる特定の数字図柄（擬似目；第 3 の実施形態の第 1 例では「7」）で仮停止表示されると、後続の発展演出として、擬似連演出が実行されることが報知される。なお、ここで「リーチ演出」や「チャンス目発展演出」は、アニメーションや動画などを用いて特別図柄抽選に当選することを期待させる演出であり、擬似連演出とは、一度仮停止表示されたメイン図柄 M I を再び変動表示させる演出であり、この再変動される回数が多いほど特別図柄抽選に当選する期待度が高いことを示唆する演出である。また、第 3 の実施形態の第 1 例では、擬似連演出の後に実行されるリーチ演出（S P リーチ演出）は、擬似連演出が行われずに実行されるリーチ演出よりも特別図柄抽選に当選する期待度（信頼度）が高い。以上のように、リーチ演出、チャンス目演出、擬似連演出は、いずれも特別遊技が行われる（大当たりになる）ことを期待させる発展演出である。

30

40

【0393】

図 4 8 に示すように、サブ図柄 S I には、3 つ揃うことで第 1 画像表示部 6 a において実行される発展演出の内容を示唆可能な文字図柄が描かれている。具体的には、サブ図柄 S I として、文字図柄「A」が揃うと、発展演出としてリーチ演出が実行されることが示唆され、文字図柄「Q」が揃うと、発展演出としてチャンス目発展演出が実行されることが示唆され、文字図柄「Z」が揃うと、発展演出として擬似連演出が実行されることが示唆される。なお、文字図柄が揃わない場合には、発展演出が実行されないことが示唆される。

【0394】

次に、第 3 の実施形態の第 1 例における上記した装飾図柄演出の詳細について、図 4 9

50

～図 5 6 を用いて説明する。なお、図 5 0、図 5 2、図 5 4、図 5 6 の図面では、メイン
 リール M R およびサブリール S R の図示を省略している。

【 0 3 9 5 】

[リーチ演出へ発展する場合の装飾図柄演出の一例]

図 4 9 は、発展演出としてリーチ演出が実行される場合の装飾図柄演出を時系列に表した図であり、図 4 9 の (1) は、サブ図柄 S I を用いない装飾図柄演出を表し、図 4 9 の (2) は、サブ図柄 S I を用いた装飾図柄演出を表す。また、図 5 0 は、図 4 9 の (2) に示す装飾図柄演出の様子を図示したものである。図 4 9 の (1) に示すように、サブ図柄 S I を用いた装飾図柄演出が行われない場合には、第 1 画像表示部 6 a において、まず、左メイン図柄 M I L が仮停止表示されてから、次に、右メイン図柄 M I R が左メイン図柄 M I L と同じ数字図柄 (例えば「 1 」) で仮停止表示され (すなわち、リーチ目で仮停止表示され) 、発展演出としてリーチ演出が実行された後、当落結果を報知する数字図柄でメイン図柄 M I が停止表示される。

10

【 0 3 9 6 】

一方、図 4 9 の (2) に示すように、サブ図柄 S I を用いた装飾図柄演出が行われる場合には、第 1 画像表示部 6 a、第 2 画像表示部 6 b のそれぞれにおいて、メイン図柄 M I、サブ図柄 S I が変動表示され、第 1 画像表示部 6 a において、メイン図柄 M I は、リーチ演出を報知するリーチ目で仮停止表示されない。具体的には、左メイン図柄 M I L、右メイン図柄 M I R、中メイン図柄 M I C の順に、それぞれ例えば数字図柄「 1 」、「 4 」、「 6 」で仮停止表示される。すなわち、メイン図柄 M I はハズレを報知するハズレ目で仮停止表示される。なお、メイン図柄 M I がハズレ目で仮停止表示されたときには、サブ図柄 S I はまだ変動中である (図 5 0 の (1) 参照)。そして、メイン図柄 M I がハズレ目で仮停止表示された後に、サブ図柄 S I のうち最後に変動表示される中サブ図柄 S I C が停止表示され、サブ図柄 S I のすべてが同一の文字図柄「 A 」で揃って停止表示される (図 5 0 の (2) 参照)。そして、このサブ図柄 S I C の停止表示態様 (文字図柄「 A 」) により、第 1 画像表示部 6 a において、発展演出としてリーチ演出が実行されることが示唆され (図 4 8 参照)、第 1 画像表示部 6 a においてリーチ演出が実行される (図 5 0 の (3) 参照)。その後、第 1 画像表示部 6 a において、当落結果を報知する数字図柄 (大当たりである場合には、例えば「 1 」「 1 」「 1 」) でメイン図柄 M I が停止表示される (図 5 0 の (4) 参照)

20

30

【 0 3 9 7 】

このように、発展演出としてリーチ演出が実行される際に、サブ図柄 S I C を用いた装飾図柄演出が行われる場合には、まず、メイン図柄 M I がリーチ演出を報知しないハズレ目で仮停止表示される。このことにより、遊技者はハズレであることが報知されたと思い落胆する。しかし、その後に停止表示されるサブ図柄 S I が文字図柄「 A 」で揃うと、発展演出としてリーチ演出が実行されることが示唆される。すなわち、メイン図柄 M I は、リーチ目ではないハズレ目で仮停止表示されているにもかかわらず、リーチ演出が実行されることになる。具体的には、例えば、すでに仮停止表示されていたメイン図柄 M I が再び変動表示されて、左メイン図柄 M I L と右メイン図柄 M I R が同じ数字図柄 (リーチ目 ; 例えば「 1 」) に変更されて仮停止表示され、リーチ演出が実行される。このため、遊技者は、メイン図柄 M I の仮停止表示態様により、いったんハズレと思っていたのに、リーチ演出が実行されたことに対して意外感を覚える。また、別の観点からいえば、遊技者は、メイン図柄 M I がハズレ目で仮停止表示されても、サブ図柄 S I が同じ文字図柄「 A 」で揃うとリーチ演出に発展するということがわかるため、メイン図柄 M I がハズレ目であってもサブ図柄 S I が揃うことを期待して最後まで興味をもって演出を楽しむことができる。

40

【 0 3 9 8 】

[チャンス目発展演出へ発展する場合の装飾図柄演出の一例]

図 5 1 は、発展演出としてチャンス目発展演出が実行される場合の装飾図柄演出を時系列に表した図であり、図 5 1 の (1) は、サブ図柄 S I を用いない装飾図柄演出を表し、

50

図 5 1 の (2) は、サブ図柄 S I を用いた装飾図柄演出を表す。また、図 5 2 は、図 5 1 の (2) に示す装飾図柄演出の様子を図示したものである。図 5 1 の (1) に示すように、サブ図柄 S I を用いた装飾図柄演出が行われない場合には、第 1 画像表示部 6 a において、まず、左メイン図柄 M I L が「 1 」で仮停止表示されてから、次に、右メイン図柄 M I R が「 3 」で仮停止表示され、最後に、中メイン図柄 M I C が「 2 」で仮停止表示され（すなわち、チャンス目で仮停止表示され）、発展演出としてチャンス目発展演出が実行された後、当落結果を報知する数字図柄でメイン図柄 M I が停止表示される。

【 0 3 9 9 】

一方、図 5 1 の (2) に示すように、サブ図柄 S I を用いた装飾図柄演出が行われる場合には、第 1 画像表示部 6 a、第 2 画像表示部 6 b のそれぞれにおいて、メイン図柄 M I、サブ図柄 S I が変動表示され、第 1 画像表示部 6 a において、メイン図柄 M I は、チャンス目発展演出を報知するチャンス目で仮停止表示されない。具体的には、左メイン図柄 M I L、右メイン図柄 M I R、中メイン図柄 M I C の順に、それぞれ例えば数字図柄「 1 」、「 4 」、「 6 」で仮停止表示される。すなわち、メイン図柄 M I はハズレを報知するハズレ目で仮停止表示される。なお、メイン図柄 M I がハズレ目で仮停止表示されたときには、サブ図柄 S I はまだ変動中である（図 5 2 の (1) 参照）。そして、メイン図柄 M I がハズレ目で仮停止表示された後に、サブ図柄 S I のうち最後に変動表示される中サブ図柄 S I C が停止表示され、サブ図柄 S I のすべてが同一の文字図柄「 Q 」で揃って停止表示される（図 5 2 の (2) 参照）。そして、このサブ図柄 S I C の停止表示態様（文字図柄「 Q 」）により、第 1 画像表示部 6 a において、発展演出としてチャンス目発展演出が実行されることが示唆され（図 4 8 参照）、第 1 画像表示部 6 a においてチャンス目発展演出が実行される（図 5 2 の (3) 参照）。その後、第 1 画像表示部 6 a において、当落結果を報知する数字図柄（ハズレである場合には、例えば「 1 」、「 6 」、「 4 」）でメイン図柄 M I が停止表示される（図 5 2 の (4) 参照）

【 0 4 0 0 】

このように、発展演出としてチャンス目発展演出が実行される際に、サブ図柄 S I C を用いた装飾図柄演出が行われる場合にも、まず、メイン図柄 M I がチャンス目発展演出を報知しないハズレ目で仮停止表示されてから、サブ図柄 S I が文字図柄「 Q 」で揃うことにより、チャンス目発展演出が実行される。したがって、遊技者は、メイン図柄 M I がハズレ目で仮停止表示されても、サブ図柄 S I が同じ文字図柄「 Q 」で揃うとチャンス目発展演出に発展するということがわかるため、メイン図柄 M I がハズレ目であってもサブ図柄 S I が揃うことを期待して最後まで興味をもって演出を楽しむことができる。また、発展演出としてチャンス目発展演出が実行される場合には、例えば、左メイン図柄 M I L として「 1 」を仮停止表示させ、次に、右メイン図柄 M I R として「 3 」を仮停止表示させることで、中メイン図柄 M I C として「 2 」が仮停止表示されること（つまり、チャンス目が成立すること）を遊技者に期待させることができる。そして、最後に、中装飾図柄 M I C として「 2 」ではない別の数字図柄（例えば「 3 」）を仮停止表示させてから、サブ図柄 S I として同一の文字図柄「 Q 」を停止表示させることにより、遊技者に対して、まずチャンス目の成立を期待させてから、ハズレ目を仮停止させることでいったんは落胆させた後に、サブ図柄 S I を揃えてチャンス目発展演出に発展させることで、遊技者の期待感を再度高揚させることができる。

【 0 4 0 1 】

[擬似連演出へ発展する場合の装飾図柄演出の一例]

図 5 3 は、発展演出として擬似連演出が実行される場合の装飾図柄演出を時系列に表した図であり、図 5 3 の (1) は、サブ図柄 S I を用いない装飾図柄演出を表し、図 5 3 の (2) は、サブ図柄 S I を用いた装飾図柄演出を表す。また、図 5 4 は、図 5 3 の (2) に示す装飾図柄演出の様子を図示したものである。図 5 3 の (1) に示すように、サブ図柄 S I を用いた装飾図柄演出が行われない場合には、第 1 画像表示部 6 a において、まず、左メイン図柄 M I L が「 1 」で仮停止表示されてから、次に、右メイン図柄 M I R が「 4 」で仮停止表示され、最後に、中メイン図柄 M I C が「 7 」で仮停止表示される（すな

わち、擬似目で仮停止表示される)。そして、中メイン図柄M I Cが擬似目「7」で仮停止表示されることを契機にメイン図柄M Iが再変動される擬似連演出が実行され、この擬似連演出は、再変動された中メイン図柄M I Cが擬似目「7」で仮停止表示される度に繰り返し実行される。そして、発展演出として擬似連演出が実行されて再変動されたメイン図柄M Iがリーチ目で仮停止表示された後、大当りを期待させるS Pリーチ演出が実行されて、当落結果を報知する数字図柄でメイン図柄M Iが停止表示される。なお、擬似連演出後に実行されるS Pリーチ演出は、リーチ演出よりも大当りの信頼度が高い演出であり、また、メイン図柄M Iの再変動の回数が多い擬似連演出が実行されるほど、S Pリーチ演出の大当たりの信頼度は高くなる。

【0402】

一方、図53の(2)に示すように、サブ図柄S Iを用いた装飾図柄演出が行われる場合には、第1画像表示部6a、第2画像表示部6bのそれぞれにおいて、メイン図柄M I、サブ図柄S Iが変動表示され、第1画像表示部6aにおいて、メイン図柄M Iは、擬似連演出を報知する擬似目で仮停止表示されない。具体的には、左メイン図柄M I L、右メイン図柄M I R、中メイン図柄M I Cの順に、それぞれ例えば数字図柄「1」、「4」、「6」で仮停止表示される。すなわち、メイン図柄M Iはハズレを報知するハズレ目で仮停止表示される。なお、メイン図柄M Iがハズレ目で仮停止表示されたときには、サブ図柄S Iはまだ変動中である(図54の(1)参照)。そして、メイン図柄M Iがハズレ目で仮停止表示された後に、サブ図柄S Iのうち最後に変動表示される中サブ図柄S I Cが停止表示され、サブ図柄S Iのすべてが同一の文字図柄「Z」で揃って停止表示される(図54の(2)参照)。そして、このサブ図柄S I Cの停止表示態様(文字図柄「Z」)により、第1画像表示部6aにおいて、発展演出として擬似連演出が実行されることが示唆され(図48参照)、第1画像表示部6aにおいて擬似連演出が実行される(図52の(3)参照)。具体的には、すでに仮停止表示されていたメイン図柄M Iのうち、中メイン図柄M I Cが再変動表示(あるいは上書き表示)され、数字図柄「6」から擬似目「7」に切り替えられて仮停止表示される。そして、中メイン図柄M I Cが擬似目「7」で仮停止表示されることを契機にメイン図柄M Iが再変動される擬似連演出が実行され、この擬似連演出は、再変動された中メイン図柄M I Cが擬似目「7」で仮停止表示される度に繰り返し実行される。そして、再変動表示されたメイン図柄M Iがリーチ目で仮停止表示されてから大当りを期待させるS Pリーチ演出が実行される(図54の(4)参照)。その後、第1画像表示部6aにおいて、当落結果を報知する数字図柄でメイン図柄M Iが停止表示される。

【0403】

このように、発展演出として擬似連演出が実行される際に、サブ図柄S I Cを用いた装飾図柄演出が行われる場合にも、まず、中メイン図柄M I Cが擬似目ではない別の図柄で仮停止表示されてから、サブ図柄S Iが文字図柄「Z」で揃うことにより、擬似連演出が実行される。したがって、遊技者は、中メイン図柄M I Cが擬似目ではない図柄で仮停止表示されても、サブ図柄S Iが同じ文字図柄「Z」で揃うと擬似連演出に発展するということがわかるため、サブ図柄S Iが揃うことを期待して最後まで興味をもって演出を楽しむことができる。また、発展演出として擬似連演出が実行される場合には、一度は、擬似目ではない表示態様で仮停止表示された中メイン図柄M I Cが、サブ図柄S Iが同じ文字図柄「Z」で揃って停止表示されたことを契機に、擬似目「7」に切り替えられて仮停止表示される。このことにより、サブ図柄S Iとメイン図柄M Iの連動感を遊技者に対して感じさせることのできる、斬新な装飾図柄演出を実現することができる。

【0404】

[擬似連演出へ発展する場合の装飾図柄演出の他の例]

なお、上記したように、発展演出として擬似連演出が実行される際に、サブ図柄S Iを用いた装飾図柄演出が行われる場合には、図55、図56を用いて説明する、以下のような演出が行われてもよい。

【0405】

図55の(1)は、図53の(1)を再掲したものであり、図55の(2)は、サブ図柄S Iを用いた装飾図柄演出の別の例を表す。また、図56は、図55の(2)に示す装飾図柄演出の様子を図示したものである。図55の(2)に示すように、サブ図柄S Iを用いた装飾図柄演出が行われる場合には、第1画像表示部6 a、第2画像表示部6 bのそれぞれにおいて、メイン図柄M I、サブ図柄S Iが変動表示され、第1画像表示部6 aにおいて、メイン図柄M Iは、擬似連演出を報知する擬似目で仮停止表示されない。具体的には、まず、左メイン図柄M I Lが仮停止表示されてから、次に、右メイン図柄M I Rが左メイン図柄M I Lと同じ数字図柄(例えば「1」)で仮停止表示される(すなわち、リーチ目で仮停止表示される)。なお、メイン図柄M Iがリーチ目で仮停止表示されたときには、サブ図柄S Iはまだ変動中である(図56の(1)参照)。そして、メイン図柄M Iがリーチ目で仮停止表示されて、第1画像表示部6 aにおいてリーチ演出が開始された後に、サブ図柄S Iのうち最後に変動表示される中サブ図柄S I Cが停止表示され、サブ図柄S Iのすべてが同一の文字図柄「Z」で揃って停止表示される(図56の(2)参照)。そして、このサブ図柄S I Cの停止表示態様(文字図柄「Z」)により、第1画像表示部6 aにおいて、発展演出として擬似連演出が実行されることが示唆され(図48参照)、第1画像表示部6 aにおいて擬似連演出が実行される(図52の(3)参照)。具体的には、すでに開始されていたリーチ演出が切り替わり、中メイン図柄M I Cとして擬似目「7」が仮停止表示され、これを契機に、メイン図柄M Iが再度変動表示される擬似連演出が実行される。そして、再変動表示されたメイン図柄M Iがリーチ目で仮停止表示されてからリーチ演出よりも大当りの期待度が高いS Pリーチ演出が実行される(図56の(4)参照)。その後、第1画像表示部6 aにおいて、当落結果を報知する数字図柄でメイン図柄M Iが停止表示される。

10

20

30

40

50

【0406】

このように、発展演出として擬似連演出が実行される際に、サブ図柄S Iを用いた装飾図柄演出が行われる場合において、中メイン図柄M I Cとして、擬似目ではない別の数字図柄を仮停止表示させるのではなく、メイン図柄M Iをリーチ目で仮停止表示させるものとしてもよい。このようにすれば、まず、遊技者は、メイン図柄M Iがリーチ目で仮停止表示されることにより、発展するリーチ演出により大当たりとなることを期待することができる。ところが、メイン図柄M Iがリーチ目で仮停止表示された後に、サブ図柄S Iが文字図柄「Z」で揃うことにより、擬似連演出が実行されることが示唆され、擬似連演出が実行されてからリーチ演出よりも大当りの期待度が高いS Pリーチ演出が実行される。すなわち、遊技者は、サブ図柄S Iが文字図柄「Z」で揃うことにより、メイン図柄M Iが仮停止表示されたときよりも大きな期待感を持つことができる。このことにより、遊技者は、メイン図柄M Iの仮停止表示態様によりリーチ演出が報知されたとしても、より大当りの期待度の高い演出を示唆する態様でサブ図柄S Iが揃うことを期待して最後まで興味をもって演出を楽しむことができる。

【0407】

以上のように、発展演出を実行する際にサブ図柄S Iを用いる場合には、メイン図柄M Iの仮停止表示態様によって報知される発展演出(あるいはハズレ演出)の大当りの信頼度(ハズレ演出の場合は信頼度ゼロ)が、サブ図柄S Iの停止表示態様によって示唆される発展演出の大当たりの信頼度よりも低い場合に、サブ図柄S Iの停止表示を契機に発展演出が行われることで遊技者に対して意外感を与えることができる。このことから、サブ図柄S Iの停止表示態様によって示唆される発展演出の内容は、上記した例に限られるのではなく、どのようなものであってもよく、それぞれの場合において、メイン図柄M Iを仮停止表示させる際に、サブ図柄S Iの停止表示態様によって示唆される発展演出の内容よりも大当りの信頼度の低い演出を報知する態様とすればよい。このようにすることで、第3の実施形態の第1例によれば、遊技者に対して意外感を与え、持続的な興味を惹くことのできる、より斬新な発展演出を実行することができる。

【0408】

[第3の実施形態の第1例の変形例]

なお、上記した第3の実施形態の第1例では、サブ図柄S Iが文字図柄「A」で揃うと発展演出としてリーチ演出が実行されることが示唆されるものとしたが、さらに文字図柄の種類によってリーチ演出の信頼度が示唆されるものとしてもよい。例えば、サブ図柄S Iが文字図柄「A」で揃うとリーチ演出Aが実行されることが示唆され、サブ図柄S Iが文字図柄「B」で揃うとリーチ演出Aよりも信頼度の高いリーチ演出Bが実行されることが示唆されるものとしてもよい。このようにすることで、サブ図柄S Iの停止表示態様によって発展演出の信頼度を示唆することができる。

【0409】

また、上記した第3の実施形態の第1例では、サブ図柄S Iは、左サブ図柄S I L、右サブ図柄S I R、中サブ図柄S I Cの順に停止表示されるものとした。しかし、この停止順序は、これに限られるものではなく、さらに停止順序によってサブ図柄S Iが同一の文字図柄（例えば「A」）で揃う信頼度が示唆されるものとしてもよい。例えば、サブ図柄S Iが、右サブ図柄S I R、中サブ図柄S I C、左サブ図柄S I Lの順に停止表示されると、サブ図柄S Iが同一の文字図柄で揃う信頼度が最も高くなるものとしてもよい。

10

【0410】

また、上記した第3の実施形態の第1例では、サブ図柄S Iは、同一の文字図柄で揃うことにより、発展演出の内容を示唆するものとしたが、文字図柄に限らず、色図柄などにより発展演出の内容が示唆されるものとしてもよい。また、上記実施形態では、3つのサブ図柄S Iは、順に停止表示されるものとしたが、3つのサブ図柄S Iは、順に仮停止表示され、最後に仮停止表示されるサブ図柄S I（例えば中サブ図柄S I C）が、さらに変化演出（たとえばカードに見立てられた装飾図柄が捲れる演出）が行われて、変化した図柄の表示態様によって、発展演出の内容が示唆されるものとしてもよい。

20

【0411】

また、上記した第3の実施形態の第1例では、メイン図柄M Iが3つである場合について説明したが、必ずしも3つでなくてもよい。具体的には、複数のメイン図柄M Iのうち少なくとも一部のメイン図柄M Iが特定の図柄パターンで仮停止表示されると発展演出に発展する場合において、上記した一部のメイン図柄M Iを、この特定の図柄パターンで仮停止表示させずに、その後、サブ図柄S Iを発展演出の内容を示唆する停止表示態様で停止させてから発展演出が実行されるものとしてもよい。さらに、この際、サブ図柄S Iは、その停止表示態様により発展演出の内容を示唆するものであればよく、その図柄の数も3つに限られるものではない。

30

【0412】

また、上記した第3の実施形態の第1例では、第2画像表示部6 bにおいてサブ図柄S Iが停止表示されてから第1画像表示部6 aにおいて発展演出が実行される際には、第2画像表示部6 bにおいては、サブ図柄S Iが停止表示されたままであるものとした（例えば図50の（3）、（4）参照）。しかし、発展演出が実行される際には、第2画像表示部6 bにおいても、発展演出に連動した演出（例えば、発展演出の信頼度を表示する演出や、発展演出に関するキャラクタの情報を表示する演出）が実行されるものとしてもよい。

40

【0413】

また、上記した第3の実施形態の第1例では、発展演出として擬似連演出が実行される場合、擬似連演出の実行後、リーチ演出（SPリーチ演出）が行われるものとしたが、リーチ演出が行われなくてもよい。つまり、擬似連演出が実行されたが、そのままハズレとなるガセ演出が実行されてもよい。この場合であっても、メイン図柄M Iがハズレ目で仮停止表示されても、サブ図柄S Iが文字図柄「Z」で揃って停止表示されることにより擬似連演出が実行されるので、メイン図柄M Iのハズレ目により即座にハズレにならない意外感と、擬似連演出後にリーチ演出が行われるのではないかという期待感を煽ることができる。遊技者の持続的な興味を惹くことができる。

【0414】

また、上記した第3の実施形態の第1例では、発展演出を行う場合において、サブ図柄

50

S Iを用いた演出を行うか否かによって、メイン図柄 M Iの仮停止表示態様を変更するものとした。しかし、発展演出を行う場合において、サブ図柄 S Iを用いた演出の演出パターン Aと、サブ図柄 S Iを用いない演出の演出パターン Bが予め用意されており、サブ図柄 S Iを用いた演出を行う場合には、演出パターン Aに基づいて、第 1 画像表示部 6 aにおいてメイン図柄 M Iが変動表示される演出と第 2 画像表示部 6 bにおいてサブ図柄 S Iが変動表示される演出とが実行され、サブ図柄 S Iを用いない演出を行う場合には、演出パターン Bに基づいて、第 1 画像表示部 6 aにおいてメイン図柄 M Iが変動表示される演出が実行されるものとしてもよい。

【 0 4 1 5 】

また、上記した第 3 の実施形態の第 1 例では、メイン図柄 M Iが第 1 画像表示部 6 aにおいて変動表示され、サブ図柄 S Iが第 2 画像表示部 6 bにおいて変動表示されるものとした。しかし、同一の画像表示部において、メイン図柄 M Iが変動表示され、サブ図柄 S Iが変動表示されるものとしてもよい。

10

【 0 4 1 6 】

また、上記した第 3 の実施形態の第 1 例では、先読み予告演出を含まない報知演出において、装飾図柄を用いた演出が実行される場合について説明した。しかし、本発明は、先読み予告演出を含む報知演出に応用されてもよい。例えば、先読み予告に基づいた演出を行う場合には、現在変動表示されている特別図柄の変動表示（当該変動）に対する装飾図柄を用いた演出において、メイン図柄 M Iとしてチャンス目ではない数字図柄で仮停止表示させてから、サブ図柄 S Iとしてチャンス目を示唆する文字図柄（例えば「Q」）で揃えて停止表示させることにより、チャンス目発展演出として、先読み予告が行われていることを示唆するための演出（例えばゾーン演出）が行われるものとしてもよい。

20

【 0 4 1 7 】

[第 3 の実施形態の第 2 例]

次に、第 3 の実施形態の第 2 例について、図 5 7 ~ 図 5 9 を用いて説明する。なお、第 3 の実施形態の第 2 例では、第 3 の実施形態の第 1 例とは異なり、2 つの異なる画像表示部ではなく、1 つの画像表示部 6 が配設される（図 1 参照）。また、この画像表示部 6 に対する表示制御は、第 3 の実施形態の第 1 例における第 1 画像表示部 6 a に対する表示制御と同様である。第 3 の実施形態の第 2 例では、発展演出が実行されることを煽る演出が実行されて、煽られた結果、発展演出が実行されなかった場合でも、特別演出が実行されることにより発展演出が実行される。まず、第 3 の実施形態の第 2 例における演出制御部 4 0 0 による演出制御処理について説明する。

30

【 0 4 1 8 】

[演出制御部による演出制御処理]

第 3 の実施形態の第 2 例における演出制御処理は、図 4 4 を参照して説明した第 3 の実施形態の第 1 例における演出制御処理と対比して、ステップ S m 1 1 0 の処理が異なる。したがって、ステップ S m 1 1 0 の処理について、図 5 7 を参照して説明し、その他の処理については説明を割愛する。

【 0 4 1 9 】

まず、図 5 7 のステップ S n 2 1 0 において、CPU 4 0 1 は、ステップ S m 1 0 7 で取得した設定情報の条件（大当たりしたか否かの条件、報知演出実行時間の条件及びリーチ演出を実行するか否かの条件等）を満たす多数の報知演出の演出パターンから抽選等によって実行する演出パターンを決定する。この処理によって、例えば、装飾図柄としてチャンス目（第 3 の実施形態の第 2 例では「1」「2」「3」）が成立した後に、発展演出（チャンス目発展演出）が実行され、当落結果（大当たりか否か）が報知される演出パターンが決定される。その後、処理はステップ S n 2 1 1 に移る。

40

【 0 4 2 0 】

ステップ S n 2 1 1 において、CPU 4 0 1 は、ステップ S n 2 1 0 で決定された演出パターンの演出が、チャンス目煽り演出を含む演出であるか否かを判定する。ここで、チャンス目煽り演出とは、例えば、遊技者に演出ボタン 3 7 の操作（ボタン操作）を促して

50

、装飾図柄DI（後述する図59参照）としてチャンス目（例えば、「1」「2」「3」）が成立するか否かを煽る演出である。なお、第3の実施形態の第2例では、チャンス目煽り演出として、煽られた結果、チャンス目が成立する成功チャンス目煽り演出と、煽られた結果、チャンス目が成立しない失敗チャンス目煽り演出とが用意されている。ステップSn211での判定がYESの場合、処理はステップSn213に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSn212に移る。

【0421】

ステップSn212において、CPU401は、画像表示部6にて、ステップSn210で決定されたチャンス目煽り演出を含まない演出パターンの演出を画像音響制御部500等に指示して実行する。そして、一連の演出制御処理を終了する。

10

【0422】

ステップSn213において、CPU401は、画像表示部6にて、チャンス目煽り演出を画像音響制御部500等に指示して実行する。具体的には、CPU401は、装飾図柄DIとしてチャンス目が成立することを煽るために遊技者に演出ボタン37の操作を促す演出を実行する。なお、チャンス目煽り演出の詳細については図59を参照して後述する。その後、処理はステップSn214に移る。

【0423】

ステップSn214において、CPU401は、ステップSn213の処理において実行されたチャンス目煽り演出の種類が成功チャンス目煽り演出であるか否かを判定する。ステップSn214での判定がYESの場合、処理はステップSn215に移り、この判定がNOの場合（つまり、失敗チャンス目煽り演出である場合）、処理はステップSn216に移る。

20

【0424】

ステップSn215において、CPU401は、所定タイミングAにおいて、画像音響制御部500等に指示して、装飾図柄DIをチャンス目で仮停止表示させる。なお、この所定タイミングAとは、演出ボタン37の操作が有効となる操作受付期間内に演出ボタン37の操作が行われた場合には当該操作が行われたタイミングを示し、操作受付期間内に当該操作が行われなかった場合には操作受付期間が経過したタイミングを示す。その後、処理はステップSn220に移る。

【0425】

ステップSn216において、CPU401は、前述の所定タイミングAにおいて、画像音響制御部500等に指示して、装飾図柄DIを非チャンス目（チャンス目ではない図柄パターン）で仮停止表示させる。その後、処理はステップSn217に移る。

30

【0426】

ステップSn217において、CPU401は、ステップSn210で決定されたチャンス目煽り演出を含む演出パターンが、チャンス目発展演出を含む演出パターンであるか否かを判定する。ここでチャンス目発展演出とは、少なくとも装飾図柄DIがチャンス目で仮停止表示されることを契機に実行される発展演出であって、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出の一種であり、具体的には、特別図柄抽選に当選（大当たり）することを遊技者に期待させる演出である。ステップSn217での判定がYESの場合、処理はステップSn218に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSn219に移る。

40

【0427】

ステップSn218において、CPU401は、画像音響制御部500等に指示して特別演出を実行する。ここで、特別演出とは、仮停止表示された装飾図柄の非チャンス目を覆うように、可動役物7が動作する演出であり、この特別演出が実行されることにより、装飾図柄DIがチャンス目で仮停止表示されなくても後続のチャンス目発展演出が実行されることが示唆される。その後、処理はステップSn220に移る。

【0428】

ステップSn220において、CPU401は、画像音響制御部500等に指示してチャンス目発展演出を実行する。なお、「チャンス目発展演出」としては、アニメーション

50

や動画を用いた演出が実行され、当該演出により特別図柄抽選に当選することが期待される。その後、処理はステップ S n 2 2 1 に移る。

【 0 4 2 9 】

ステップ S n 2 2 1 において、CPU 4 0 1 は、装飾図柄による判定結果を報知する演出を画像音響制御部 5 0 0 等に指示して実行する。具体的には、ステップ S n 2 1 0 で決定された演出パターンが「ハズレ」に基づくものである場合には、装飾図柄としてハズレ目（例えば、「1」「4」「6」）を停止表示させる演出を、画像音響制御部 5 0 0 等に指示して実行し、ステップ S n 2 1 0 で決定された演出パターンが「大当り」に基づくものである場合には、装飾図柄として当り目（例えば、「1」「1」「1」）で停止表示させる演出を、画像音響制御部 5 0 0 等に指示して実行する。そして、ステップ S 1 1 0 の処理を終了する。

10

【 0 4 3 0 】

[特徴的動作]

次に、以上にフローチャートを用いて説明した第 3 の実施形態の第 2 例による特徴的動作について、図 5 8、図 5 9 を用いて具体的に説明する。図 5 8 は、チャンス目煽り演出に関する演出パターンの一例について説明するための図であり、図 5 9 は、チャンス目煽り演出の詳細を説明するための図である。

【 0 4 3 1 】

遊技機 1 では、特別図柄の変動表示に伴って画像表示部 6 において演出を行うための演出パターンが、特別図柄の変動時間毎に予め用意されている。第 3 の実施形態の第 2 例では、図 5 8 に示すように、演出パターンの一部として、チャンス目煽り演出に関する演出パターンが複数用意されている。そして、図 1 1 等を用いて説明した変動時間テーブルセットから決定された特別図柄変動時間に応じて、図 5 8 に示す複数の演出パターンの中から 1 つの演出パターンが決定されてチャンス目煽り演出が実行される。なお、図 5 8 では、一例として、通常遊技状態において、図 1 1 に示す変動時間テーブルセット H T 1 において、リーチありハズレ用変動時間テーブルの「60 秒」およびリーチありハズレ用変動時間テーブルの「12 秒」の変動時間に対応する演出パターンのうち、チャンス目煽り演出に関する演出パターンを抽出して示している。

20

【 0 4 3 2 】

図 5 8 に示すように、演出パターンは、少なくとも図柄変動時間、チャンス目煽り演出の有無 / 種類、チャンス目発展演出の有無に対応付けられている。ここで、チャンス目煽り演出の有無 / 種類は、チャンス目煽り演出が実行されるか否か、および実行される場合には成功チャンス目煽り演出と失敗チャンス目煽り演出のいずれが実行されるかを示す情報であり、チャンス目発展演出の有無は、チャンス目発展演出が実行されるか否かを示す情報である。

30

【 0 4 3 3 】

具体的には、演出パターン A 1 は、変動時間が「60 秒」で、成功チャンス目煽り演出が実行されて、チャンス目発展演出が実行される演出パターンである。演出パターン A 2 は、変動時間が「60 秒」で、失敗チャンス目煽り演出が実行されるが、チャンス目発展演出が実行される演出パターンである。演出パターン A 3 は、変動時間が「60 秒」で、チャンス目煽り演出が実行されず、チャンス目発展演出も実行されない演出パターン（例えば、SPリーチ演出が実行される演出パターン）である。一方、演出パターン B 1 は、変動時間が「12 秒」で、失敗チャンス目煽り演出が実行され、チャンス目発展演出が実行されない（そのままハズレ図柄が停止表示される）演出パターンである。なお、図 5 8 に示すように、第 3 の実施形態の第 2 例では、成功チャンス目煽り演出が実行されると、チャンス目発展演出は必ず実行される（すなわち、成功チャンス目煽り演出が行われ、かつ、チャンス目発展演出が行われない演出パターンは存在しない）が、失敗チャンス目煽り演出が実行される場合には、チャンス目発展演出が実行される場合（例えば、演出パターン A 2）と、チャンス目発展演出が実行されない場合（例えば、演出パターン B 1）とがある。

40

50

【0434】

次に、図58に示すチャンス目煽り演出に関する演出パターンが選択された場合に実行される特徴的な演出について、図59を用いて説明する。

【0435】

図59に示す例では、画像表示部6には、3つの装飾図柄DI(DIL、DIC、DIR)が表示され、各装飾図柄DIは、特別図柄の変動表示に応じて変動表示される。具体的には、まず、左装飾図柄DILが変動表示された後に仮停止され、次に右装飾図柄DIRが変動表示された後に仮停止され、最後に、中装飾図柄DICが仮停止されてから、すべての装飾図柄DIが完全に停止表示される。これにより当落結果(大当たりかハズレ)が報知される。なお、仮停止とは、装飾図柄DIの変動が停止したと遊技者が認識できる態
10
様で停止されることをいい、完全に停止しているわけではなく、例えば、上下に僅かに変動した状態で表示される。これにより、特別図柄が未だ変動中であることが示される。なお、図59では、変動中または仮停止中の装飾図柄DIを点線で表示し、完全に停止(本停止)した装飾図柄DIを実線で表示している。また、第3の実施形態の第2例では、左装飾図柄DILとして数字図柄「1」(以下、第1チャンス目という)が仮停止表示され、右装飾図柄DIRとして数字図柄「3」(以下、第2チャンス目という)が仮停止表示され、中装飾図柄DICとして数字図柄「2」(以下、第3チャンス目という)が仮停止表示されることでチャンス目が成立し、チャンス目発展演出に発展するものとする。

【0436】

まず、図59の(1)に示すように、左装飾図柄DILとして、第1チャンス目が仮停止表示されてから、右装飾図柄DIRとして、第2チャンス目が仮停止表示される。そして、変動表示されていた中装飾図柄DICの変動速度が遅くなり、第3チャンス目が仮停止表示される(すなわち、チャンス目が成立する)のではないかと遊技者に期待させるとともに、第3チャンス目で仮停止表示されそうなタイミング(実際には、仮停止表示されていないタイミング)で、遊技者に対して演出ボタン37を操作するように促す、チャンス目煽り演出が実行される。
20

【0437】

そして、このチャンス目煽り演出には、その後チャンス目が成立する成功チャンス目煽り演出(成功パターン)と、その後チャンス目が成立しない失敗チャンス目煽り演出(失敗パターン)とがある。
30

【0438】

失敗パターンのチャンス目煽り演出が実行された場合の1つの例では、前述した所定タイミングAにおいて、中装飾図柄DICとして、数字図柄「2」が仮停止表示されず(つまり、チャンス目が成立せず;図59の(2-1)参照)、その後、中装飾図柄DICとして他の数字図柄「3」が仮停止し(図59の(2-2)参照)、そのまま、3つの装飾図柄DIがハズレ目となって本停止するハズレ演出が実行される(図59の(2-3)参照)。すなわち、このような演出が実行された場合には、図58に示す演出パターンのうち、例えば演出パターンB1が選択されていたことになる。

【0439】

一方、失敗パターンのチャンス目煽り演出が実行された場合の他の例では、前述した所定タイミングAにおいて、中装飾図柄DICとして、数字図柄「2」が仮停止表示されず(つまり、チャンス目が成立せず;図59の(3-1)参照)、その後、中装飾図柄DICとして他の数字図柄「3」が仮停止表示される(図59の(3-2)参照)。しかし、3つの装飾図柄DIが本停止されずに、特別演出が実行される(図59の(3-3)参照)。具体的には、非チャンス目で仮停止表示された装飾図柄DIの一部または全部を覆うように、可動役物7が動作する特別演出が行われ、その後、チャンス目発展演出が実行される。(図59の(3-4)参照)。すなわち、このような演出が実行された場合には、図58に示す演出パターンのうち、例えば演出パターンA2が選択されていたことになる。なお、特別演出は、上記した可動役物7を用いた演出に限られるものではなく、例えば画像表示部6の画面全体がブラックアウトするような、画像表示部6上において実行され
40
50

る画像演出であってもよい。

【0440】

一方、成功パターンのチャンス目煽り演出が実行された場合には、前述した所定タイミングAにおいて、中装飾図柄DICとして、数字図柄「2」が仮停止表示され（つまり、チャンス目が成立し；図59の（4-1）参照）、その後、チャンス目発展演出が実行される（図59の（4-2）参照）。すなわち、このような演出が実行された場合には、図58に示す演出パターンのうち、例えば演出パターンA1が選択されていたことになる。

【0441】

なお、上記では、遊技者に演出ボタン37の操作（ボタン操作）が促される演出が行われるので、遊技者はボタン操作を行うことで、操作受付期間が経過するタイミングよりも前にチャンス目が成立するか否かの結果を表示させることができる。このことから、遊技者に対して、自分の操作で結果表示をさせたという遊技参加感を感じさせることができる。ただし、チャンス目煽り演出は、必ずしもボタン操作を伴う演出である必要はなく、ボタン操作を伴わず、所定のタイミングでチャンス目の成立の可否を報知する結果演出が実行されるものとしてもよい。

【0442】

以上に説明したように、第3の実施形態の第2例によれば、チャンス目発展演出は、チャンス目が成立することを契機に実行されるだけでなく、チャンス目が成立しなくても特別演出が実行されることを契機に実行される。また、チャンス目煽り演出が実行されることで期待感が高揚し、結果としてチャンス目が成立しない（失敗チャンス目煽り演出であった）ことで落胆した遊技者に対して、特別演出を実行することで期待感を再度高揚させることができる。また、遊技者は、チャンス目が成立しなくても、特別演出が実行されることによりチャンス目発展演出が実行されるのではないかと期待して、最後まで興味をもって演出を楽しむことができる。したがって、第3の実施形態の第1例によれば、遊技者に対して意外感を与え、持続的な興味を惹くことのできる、より斬新な発展演出を実行することができる。

【0443】

[第3の実施形態の第2例の変形例]

なお、上記した第3の実施形態の第2例では、3つの装飾図柄が特定の図柄（当り目とは異なるチャンス目）で仮停止表示される（つまり、チャンス目が成立する）ことを煽るチャンス目煽り演出が実行されて、その結果、発展演出の一例としてチャンス目発展演出が実行され得るものとした。しかし、発展演出はチャンス目発展演出に限られるものではなく、例えばリーチ演出であってもよい。この場合には、3つの装飾図柄のうち、左装飾図柄DILと右装飾図柄DIRとが特定の同じ数字図柄（リーチ目；例えば「1」）で仮停止表示される（つまり、リーチ目が成立する）ことを煽るリーチ煽り演出が実行されて、その結果、リーチ目が成立した場合には、リーチ演出が実行され、リーチ目が成立しなかった場合でも特別演出が実行されることでリーチ演出が実行されるものとするればよい。また、同様に、発展演出は擬似連演出（一度仮停止表示された装飾図柄DIを再び変動表示させる演出）であってもよい。この場合には、3つの装飾図柄DIのうち、最後に仮停止表示される中装飾図柄DICとして、擬似連演出の契機となる図柄（擬似目；例えば「7」）が仮停止表示される（つまり、擬似目が成立する）ことを煽る擬似煽り演出が実行されて、その結果、擬似目が成立した場合には、擬似連演出が実行され、擬似目が成立しなかった場合でも特別演出が実行されることで擬似連演出が実行されるものとするればよい。

【0444】

また、上記した第3の実施形態の第2例では、遊技機1は1つの表示部（画像表示部6）を備えるものとしたが、第3の実施形態の第1例で説明したように2つの表示部（第1画像表示部6aと第2画像表示部6b）を備えるものとしてもよい。この場合には、チャンス目煽り演出が第1画像表示部6aにおいて実行され、特別演出が第2画像表示部6bにおいて実行されるものとしてもよい。なお、この際、第2画像表示部6bにおいて実行

される特別演出はどのようなものであってもよいが、例えばチャンス目発展演出が実行されることを示唆する救済キャラクタが登場する演出とすればよい。

【0445】

また、上記した第3の実施形態の第2例では、先読み予告演出を含まない報知演出において、チャンス目煽り演出が実行される場合について説明した。しかし、本発明は、先読み予告演出を含む報知演出に応用されてもよい。例えば、先読み予告に基づいた演出を行う場合には、現在変動表示されている特別図柄の変動表示（当該変動）に対する演出において、チャンス目煽り演出が実行され、チャンス目ではない数字図柄で仮停止表示させてから、特別演出が実行されることにより、チャンス目発展演出として、先読み予告が行われていることを示唆するための演出（例えばゾーン演出）が行われるものとしてもよい。

10

【0446】

[第4の実施形態]

以下では、第4の実施形態について、図60～図72を用いて説明する。なお、第4の実施形態では、リーチ演出の種類を示唆する（期待させる）示唆演出（ボタン操作指示演出やキャラクタ示唆演出）に関する特徴的な演出の例について説明する。

【0447】

[第4の実施形態の第1例]

まず、第4の実施形態の第1例について、図60～図67を用いて説明する。第4の実施形態の第1例では、ボタン操作指示演出の種類によって、リーチ状態が成立した場合に発展する後続の演出（リーチ演出）の種類が示唆される。まず、第4の実施形態の第1例における演出制御部400による演出制御処理について説明する。

20

【0448】

[演出制御部による演出制御処理]

図60は、演出制御部400によって行われる演出制御処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図60を参照して、演出制御部400によって行われる演出制御処理について説明する。演出制御部400は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図60に示す一連の処理を一定時間（例えば4ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図60のフローチャートに基づいて説明する演出制御部400で行われる処理は、ROM402に記憶されているプログラムに基づいて実行される。また、以下の説明では、大当り遊技演出等に関する内容については、その説明を省略している。

30

【0449】

まず、図60のステップSw101において、演出制御部400のCPU401は、メイン制御部100から保留増加コマンド（第1保留数増加コマンド又は第2保留数増加コマンド）を受信したか否かを判定する（図8のステップSi26及びSi32参照）。ステップSw101での判定がYESの場合、処理はステップSw102に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSw106に移る。

【0450】

ステップSw102において、CPU401は、保留数加算処理を実行する。具体的には、CPU401は、第1保留数増加コマンドを受信した場合、RAM403に格納されている第1特別図柄抽選の保留数を1加算し、第2保留数増加コマンドを受信した場合、RAM403に格納されている第2特別図柄抽選の保留数を1加算する。また、CPU401は、保留増加コマンドに含まれる事前判定情報を抽出し、保留増加コマンドの種別（第1保留増加コマンド又は第2保留増加コマンド）毎にRAM403に記憶する。その後、処理はステップSw103に移る。

40

【0451】

ステップSw103において、CPU401は、保留表示処理を実行する。具体的には、CPU401は、第1保留数増加コマンドを受信した場合、画像音響制御部500に指示して画像表示部6に第1特別図柄抽選の保留数を示す保留画像（図示せず）を1つ増加表示させる。同様に、CPU401は、第2保留数増加コマンドを受信した場合、画像音響制御部500に指示して画像表示部6に第2特別図柄抽選の保留数を示す保留画像を1

50

つ増加表示させる。なお、前述したように、この保留増加コマンドには、特別図柄抽選の結果を示す事前判定情報が含まれている。従って、ステップ S w 1 0 3 において、C P U 4 0 1 は、事前判定情報に基づいて、例えば、特別図柄抽選に対する当選の期待度（信頼度）を示唆するように保留表示の態様を変化させる先読み保留予告演出を実行してもよい。その後、処理はステップ S w 1 0 4 に移る。

【 0 4 5 2 】

ステップ S w 1 0 4 において、C P U 4 0 1 は、先読み予告演出を実行するか否かを判定する。ここで、先読み予告演出とは、報知演出において、この報知演出よりも後に実行する報知演出で大当りが報知されることを示唆する（期待させる）演出である。例えば、C P U 4 0 1 は、R A M 4 0 3 に記憶されている特別図柄抽選の保留数が 1 以上であるか否かを判定して 1 以上であると判定した場合、直近のステップ S w 1 0 2 の処理で R A M 4 0 3 に記憶された事前判定情報に基づいて、先読み予告演出を実行するか否かを判定する。ステップ S w 1 0 4 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S w 1 0 5 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S w 1 0 6 に移る。

10

【 0 4 5 3 】

ステップ S w 1 0 5 において、C P U 4 0 1 は、先読み予告演出の内容を決定する。例えば、C P U 4 0 1 は、報知演出において特定のキャラクタ画像を表示する内容の先読み予告演出を決定する。その後、処理はステップ S w 1 0 6 に移る。

【 0 4 5 4 】

ステップ S w 1 0 6 において、C P U 4 0 1 は、メイン制御部 1 0 0 から送信された報知演出開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S w 1 0 6 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S w 1 0 7 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S w 1 1 1 に移る。

20

【 0 4 5 5 】

ステップ S w 1 0 7 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S w 1 0 6 で受信した報知演出開始コマンドを解析する。つまり、報知演出開始コマンドに含まれる設定情報を取得する。その後、処理はステップ S w 1 0 8 に移る。

【 0 4 5 6 】

ステップ S w 1 0 8 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S w 1 0 7 で解析した報知演出開始コマンドに基づいて実行されるべき報知演出が、ステップ S w 1 0 5 での先読み予告演出の実行対象に決定された報知演出であるか否かを判定する。つまり、今回の報知演出において先読み予告演出を実行するか否かを判定する。ステップ S w 1 0 8 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S w 1 0 9 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S w 1 1 0 に移る。

30

【 0 4 5 7 】

ステップ S w 1 0 9 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S w 1 0 7 で取得した設定情報の条件（大当りしたか否かの条件、報知演出実行時間の条件及びリーチ演出を実行するか否かの条件等）を満たす多数の報知演出の演出パターンから抽選等によって実行する演出パターンを決定し、又、先読み予告演出（特定のキャラクタ画像）を付加して、先読み予告演出を含む報知演出を画像音響制御部 5 0 0 等に指示して実行する。そして、一連の演出制御処理を終了する。

40

【 0 4 5 8 】

一方、ステップ S w 1 1 0 において、C P U 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 等に指示して、先読み予告演出を含まない報知演出を決定して実行する。ここで、ステップ S w 1 1 0 の処理で実行される報知演出においては、ボタン操作指示演出が実行される場合がある。ここで、ボタン操作指示演出とは、遊技者に対して演出ボタン 3 7 の操作を促す演出であるが、第 4 の実施形態の第 1 例では、ボタン操作指示演出として、複数の操作態様（操作パターン）により演出ボタン 3 7 を操作することを指示する演出が実行される。なお、第 4 の実施形態の第 1 例における特徴的なこのボタン操作指示演出の詳細については図 6 3 ~ 図 6 6 を用いて後述する。

50

【0459】

図61は、ステップSw110の処理の詳細フローチャートの一例である。以下、図61を用いて、ステップSw110の処理について説明する。

【0460】

まず、図61のステップSw120において、CPU401は、ステップSw107で取得した設定情報の条件（大当りしたか否かの条件、報知演出実行時間の条件及びリーチ演出を実行するか否かの条件等）を満たす多数の報知演出の演出パターンから抽選等によって実行する演出パターンを決定する。この処理によって、複数の演出パターンの中から、例えば図64を用いて後述するボタン操作指示演出に関する演出パターンが決定される。その後、処理はステップSw121に移る。

10

【0461】

ステップSw121において、CPU401は、ステップSw120で決定された演出パターンの演出が、ボタン操作指示演出を含む演出であるか否かを判定する。ここで、ボタン操作指示演出を含む演出とは、ボタン操作指示演出が実行された後に後述する発展演出が実行される演出、およびボタン操作指示演出が実行された後に後述する発展演出が実行されない演出のことをいう。ステップSw121での判定がYESの場合、処理はステップSw122に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSw129に移る。

【0462】

ステップSw122において、CPU401は、ボタン操作指示演出を画像音響制御部500等に指示して実行する。具体的には、CPU401は、後述する図62に示す左リールRLに変動表示される左装飾図柄DILと、右リールRRに変動表示される右装飾図柄DIRとが、同じ数字図柄（例えば「1」）で仮停止表示されること（いわゆる、リーチ目が成立すること）を期待させる装飾図柄の表示演出（リーチ煽り演出）を実行してから、遊技者に対して特定の操作態様（例えば、「一発」押し）で演出ボタン37を操作するように促すボタン操作指示演出を、画像音響制御部500等に指示して実行する。その後、処理はステップSw123に移る。

20

【0463】

ステップSw123において、CPU401は、操作受付期間内に、ステップSw122で実行されたボタン操作指示演出によって指示された特定の操作態様（後述する、「一発」押し、「連打」、「長押し」等）で演出ボタン37に対する操作があったか否かを判定する。具体的には、ボタン操作指示演出を含む演出パターンには、ボタン操作指示演出が開始されてから所定の期間（例えば3秒後から8秒後までの期間）が予め操作受付期間として設定されており、また、ステップSw122で実行されたボタン操作指示演出において指示されるボタン操作の操作態様に応じたボタン操作パターンが予め設定されている。そして、CPU401は、演出ボタン37からの信号がこの操作受付期間内に出力され、かつ、上記ボタン操作パターンに一致するか否かを判定することで、操作受付期間内に、ステップSw122で実行されたボタン操作指示演出によって指示された操作態様で演出ボタン37が操作されたか否かを判定する。ステップSw123での判定がYESの場合、処理はステップSw125に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSw124に移る。

30

40

【0464】

ステップSw124において、CPU401は、操作受付期間が経過したか否かを判定する。ステップSw124での判定がYESの場合、処理はステップSw125に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSw123に戻る。したがって、ステップSw123において、操作受付期間内に、ステップSw122で実行されたボタン操作指示演出によって指示された操作態様ではない態様で演出ボタン37が操作された場合、または操作受付期間内に演出ボタン37が操作されなかった場合には、演出ボタン37の操作受付期間が経過したときに、処理はステップSw125に移る。

【0465】

ステップSw125において、CPU401は、ステップSw120で決定されたボタ

50

ン操作指示演出を含む演出パターンが、発展演出を含む演出パターンであるか否かを判定する。ここで発展演出とは、ボタン操作指示演出により指示されるボタン操作の操作態様毎に対応付けられて予め設定されたものであり（後述する図64参照）、具体的には、特別図柄抽選に当選（大当たり）することを遊技者に期待させる演出（例えばリーチ演出）である。ステップSw125での判定がYESの場合、処理はステップSw126に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSw128に移る。

【0466】

ステップSw126において、CPU401は、装飾図柄をリーチ目で仮停止させる演出（リーチ目成立演出）を画像音響制御部500等に指示して実行する。具体的には、CPU401は、後述する図62に示す左リールRLに左装飾図柄DILとして、例えば数字図柄「1」を仮停止表示させ、右リールRRに右装飾図柄DIRとして、同じ数字図柄「1」を仮停止表示させる演出（リーチ目成立演出）を、画像音響制御部500等に指示して実行する。その後、処理はステップSw127に移る。

10

【0467】

ステップSw127において、CPU401は、発展演出を画像音響制御部500等に指示して実行する。具体的には、CPU401は、ステップSw122で実行されたボタン操作指示演出によって指示された操作態様に対応付けられた発展演出を、画像音響制御部500等に指示して実行する。その後、処理はステップSw128に移る。

【0468】

ステップSw128において、CPU401は、装飾図柄による判定結果を報知する演出を画像音響制御部500等に指示して実行する。具体的には、ステップSw125でNOの場合においてステップSw128の処理が実行される場合には、CPU401は、装飾図柄としてリーチ目を成立させず、ハズレ目（例えば、「1」「4」「6」）で停止表示させる演出を、画像音響制御部500等に指示して実行し、ステップSw125でYESの場合においてステップSw128の処理が実行される場合には、CPU401は、発展演出を実行した後に、大当たりである場合には装飾図柄として当り目（例えば、「1」「1」）で停止表示させ、ハズレである場合には装飾図柄としてリーチ後のハズレ目（例えば「1」「2」「1」）で停止表示させる演出を、画像音響制御部500等に指示して実行する。そして、ステップSw110の処理を終了する。

20

【0469】

ステップSw129において、CPU401は、ステップSw120で決定されたボタン操作指示演出を含まない演出パターンの演出を画像音響制御部500等に指示して実行する。そして、ステップSw110の処理を終了する。なお、ボタン操作指示演出を含まない演出パターンの演出の中には、例えばリーチ演出に発展する演出が含まれている。このため、ボタン操作指示演出が実行されずに、リーチ演出に発展することもある。

30

【0470】

説明は図60に戻り、ステップSw111において、CPU401は、メイン制御部100から送信された報知演出停止コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSw111での判定がYESの場合、処理はステップSw112に移り、この判定がNOの場合、一連の演出制御処理を終了する。

40

【0471】

ステップSw112において、CPU401は、ステップSw109又はS110の処理で実行開始した報知演出を終了して、特別図柄抽選の結果を演出的に報知する。その後、処理はステップSw113に移る。

【0472】

ステップSw113において、CPU401は、保留数減算処理を実行する。具体的には、CPU401は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が、第1特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、RAM403に格納されている第1特別図柄抽選の保留数を1減算し、第2特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、RAM403に格納されている第2特

50

別図柄抽選の保留数を1減算する。その後、処理はステップSw114に移る。

【0473】

ステップSw114において、CPU401は、保留表示処理を実行する。具体的には、CPU401は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が、第1特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、画像音響制御部500に指示して画像表示部6に最も早く表示されている第1特別図柄抽選の保留数を示す保留画像（例えば、現在特別図柄の変動表示中であることを示す保留画像）を1つ消化（削除）させる。なお、その他の保留画像が表示されている場合には、ステップSw109又はステップSw110で報知演出を開始する際に、それらの保留画像を順次移動させる。同様に、CPU401は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が第2特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、画像音響制御部500に指示して画像表示部6に最も早く表示されている第2特別図柄抽選の保留数を示す保留画像を1つ消化（削除）させる。なお、その他の保留画像が表示されている場合には、ステップSw109又はステップSw110で報知演出を開始する際に、それらの保留画像を順次移動させる。そして、一連の演出制御処理を終了する。

10

【0474】

[特徴的動作]

次に、以上にフローチャートを用いて説明した第4の実施形態の第1例による特徴的動作について、図62～図66を用いて具体的に説明する。図62は、画像表示部6に表示される装飾図柄DIを用いた演出を説明するための図であり、図63は、第4の実施形態の第1例におけるボタン操作指示演出の概要を説明するための図であり、図64は、ボタン操作指示演出に関する演出パターンの一例について説明するための図であり、図65、図66は、第4の実施形態の第1例におけるボタン操作指示演出の詳細を説明するための図である。

20

【0475】

まず、図62を用いて第4の実施形態の第1例に係る装飾図柄を用いた演出について説明する。図62の(1)に示すように、画像表示部6には、3つの装飾図柄DI(DIL、DIC、DIR)が表示され、各装飾図柄DIは、特別図柄の変動表示に応じて各装飾図柄列(リールR)において変動表示される。具体的には、まず、左装飾図柄DILが、左に配された装飾図柄列である左リールRLにおいて変動表示された後に仮停止され、次に右装飾図柄DIRが、右に配された装飾図柄列である右リールRRにおいて変動表示された後に仮停止され、最後に、中装飾図柄DICが、中央に配された領域である中リールRCにおいて変動表示された後に仮停止されてから、すべての装飾図柄DIが完全に停止表示される。これにより当落結果(大当たりかハズレ)が報知される。なお、仮停止とは、装飾図柄DIの変動が停止したと遊技者が認識できる態様で停止されることをいい、完全に停止しているわけではなく、例えば、上下に僅かに変動した状態で表示される。これにより、特別図柄が未だ変動中であることが示される。なお、図62、図63、図65～図67の図面では、変動中または仮停止中の装飾図柄DIを点線で表示し、完全に停止(本停止)した装飾図柄DIを実線で表示している。

30

40

【0476】

装飾図柄DIには、いわゆる出目と呼ばれる、3つ揃う(或いは、特定のパターンに一致する)ことで大当たりを報知可能な数字図柄が描かれており、2つ揃うと、いわゆるリーチ状態となる。すなわち、例えば左装飾図柄DILとして数字図柄「1」が仮停止表示され、右装飾図柄DIRとして数字図柄「1」が仮停止表示されるとリーチ状態(リーチ目「1」が成立した状態ともいう)となり、残り1つの中装飾図柄DICとして「1」が停止表示されると大当たりとなる。そして、第4の実施形態の第1例では、このリーチ状態(リーチ目)が成立することを期待させる演出としてボタン操作指示演出が実行される。

【0477】

次に、第4の実施形態の第1例における上記したボタン操作指示演出の概要について、

50

図 6 3 を用いて説明する。なお、図 6 3、図 6 5 ~ 図 6 7 では、リール R の図示を省略しているが、図 6 2 を用いて説明したように、左装飾図柄 D I L、中装飾図柄 D I C、右装飾図柄 D I R は、それぞれ左リール R L、中リール R C、右リール R R において変動表示されるものとする。

【 0 4 7 8 】

図 6 3 の (1) に示すように、左装飾図柄 D I L として、例えば数字図柄「 1 」が最初に仮停止表示されてから、変動表示されていた右装飾図柄 D I R の変動速度が遅くなり、左装飾図柄 D I L と同じ数字図柄「 1 」(つまり、リーチ目)が仮停止表示されるのではないかと遊技者に期待させる、リーチ煽り演出が実行される。そして、図 6 3 の (2) に示すように、変動表示された右装飾図柄 D I R が、左装飾図柄 D I L の数字図柄と同じ数字図柄で仮停止表示されそうなタイミング(実際には、仮停止表示されていないタイミング)で、リーチ目が成立することを期待させる演出として、遊技者に対して特定の操作態様で演出ボタン 3 7 を操作するように促すボタン操作指示演出が実行される。以下に、このボタン操作指示演出の詳細について図 6 4 ~ 図 6 6 を用いて具体的に説明する。

10

【 0 4 7 9 】

遊技機 1 では、特別図柄の変動表示に伴って画像表示部 6 において演出を行うための演出パターンが、特別図柄の変動時間毎に予め用意されている。第 4 の実施形態の第 1 例では、図 6 4 に示すように、演出パターンの一部として、ボタン操作指示演出に関する演出パターンが複数用意されている。そして、図 1 1 等を用いて説明した変動時間テーブルセットから決定された特別図柄変動時間に応じて、図 6 4 に示す複数の演出パターンの中から 1 つの演出パターンが決定されてボタン操作指示演出が実行される。なお、図 6 4 では、一例として、通常遊技状態において、図 1 1 に示す変動時間テーブルセット H T 1 において、リーチありハズレ用変動時間テーブルの「 6 0 秒」および「 1 2 秒」の変動時間に対応する演出パターンのうち、ボタン操作指示演出を含む演出パターンを抽出して示している。

20

【 0 4 8 0 】

図 6 4 に示すように、ボタン操作指示演出を含む演出パターンは、少なくとも図柄変動時間、リーチ目成立可否、発展演出の種類、ボタン操作指示演出により指示されるボタン操作の操作態様に対応付けられている。ここで、リーチ目成立可否は、リーチ目の成立を期待させるボタン操作指示演出が実行されてから、リーチ目が成立するか否かを示す情報であり、発展演出の種類は、リーチ目が成立した場合に、後続に発展する発展演出(リーチ演出;例えば S P リーチ演出)の種類を示す情報であり、大当りの信頼度に関連付けられるものである。例えば、リーチ演出 Z の信頼度が最も高く、次いでリーチ演出 Y の信頼度が高く、リーチ演出 X の信頼度が最も低い。また、ボタン操作の操作態様は、ボタン操作指示演出において、遊技者にボタン操作を促す際に、どのような操作態様での操作を促すかを示す情報である。

30

【 0 4 8 1 】

具体的には、演出パターン A 1、A 2、A 3 は、変動時間が「 6 0 秒」で、リーチ目が成立して後続の発展演出に発展する演出パターンである。より具体的には、演出パターン A 1 は、リーチ演出 X に発展する演出パターンであり、ボタン操作指示演出では、ボタン操作態様として「一発」押し(ボタンを一回だけ押すこと)を促すボタン操作指示演出が実行される。演出パターン A 2 は、リーチ演出 Y に発展する演出パターンであり、ボタン操作指示演出では、ボタン操作態様として「連打」押し(ボタンを複数回連続して押すこと)を促すボタン操作指示演出が実行される。演出パターン A 3 は、リーチ演出 Z に発展する演出パターンであり、ボタン操作指示演出では、ボタン操作態様として「長押し」(ボタンを一定期間押し続けること)を促すボタン操作指示演出が実行される。このように、各演出パターン A 1、A 2、A 3 には、発展演出の種類に対応付けられて異なるボタン操作態様のボタン操作指示演出が設定されている。

40

【 0 4 8 2 】

一方、演出パターン B 1、B 2、B 3 は、変動時間が「 3 0 秒」で、リーチ目が成立せ

50

ずに後続の発展演出に発展しない演出パターンである。より具体的には、演出パターン B 1 は、ボタン操作指示演出では、ボタン操作態様として「一発」押しを促すボタン操作指示演出が実行されるが、発展演出に発展しない演出パターンであり、演出パターン B 2 は、ボタン操作指示演出では、ボタン操作態様として「連打」押しを促すボタン操作指示演出が実行されるが、発展演出に発展しない演出パターンであり、演出パターン B 3 は、ボタン操作指示演出では、ボタン操作態様として「長押し」促すボタン操作指示演出が実行されるが、発展演出に発展しない演出パターンである。したがって、例えば、演出パターン A 1 に基づく演出が実行されると、「長押し」を促すボタン操作指示演出が実行された後、ボタン操作が成功してリーチ目が成立して、後続のリーチ演出 X に発展する演出が実行される一方で、演出パターン B 1 に基づく演出が実行されると、「長押し」を促すボタン操作指示演出が実行されるが、ボタン操作が失敗してリーチ目が成立せず、後続の発展演出には発展しない演出が実行される。このように演出パターン A 1 と演出パターン B 1 が設けられることにより、同じ「長押し」を促すボタン操作指示演出が実行されても、発展演出に発展するとは限らないため、ボタン操作指示演出およびボタン操作に対する遊技者の興味を喚起することができる。

10

20

30

40

50

【0483】

なお、図 6 4 では、ボタン操作指示演出を含む演出の演出パターンについて説明したが、ボタン操作指示演出を含まない演出の演出パターンにおいても、発展演出（リーチ演出）が実行される演出パターンが含まれる。したがって、この演出パターンの演出が実行された場合には、ボタン操作指示演出が実行されずに、リーチ演出に発展する演出が実行される。

【0484】

次に、図 6 4 に示すボタン操作指示演出に関する演出パターンが選択された場合に実行されるボタン操作指示演出について、図 6 5、図 6 6 を用いて説明する。

【0485】

ボタン操作指示演出は、図 6 4 に示すいずれの演出パターンが選択されるかによって種々のバリエーションをもった演出として実行される。図 6 5 の (1) に示すように、画像表示部 6 には、左装飾図柄 D I L として、例えば数字図柄「1」が仮停止表示され、右装飾図柄 D I R として、左装飾図柄 D I L と同一の数字図柄「1」が仮停止表示されそうなタイミングで、左装飾図柄 D I L として数字図柄「1」が仮停止表示されること（つまり、リーチ目が成立すること）を期待させるボタン操作指示演出が実行される。そして、このボタン操作指示演出には、その後リーチ目が成立する成功パターンと、その後リーチ目が成立しない失敗パターンとがある。失敗パターンのボタン操作指示演出が実行されると、このボタン操作指示演出により指示された操作態様で遊技者がボタン操作を行うと、後述する操作タイミングで、右装飾図柄 D I R として、数字図柄「1」が仮停止表示されず（つまり、リーチ目が成立せず；図 6 5 の (2) 参照）、右装飾図柄 D I R として他の数字図柄が仮停止し、3 つの装飾図柄 D I がハズレ目となって本停止するハズレ演出が実行される（図 6 5 の (3) 参照）。すなわち、このような演出が実行された場合には、図 6 4 に示す演出パターンのうち、例えば演出パターン B 1 が選択されていたことになる。

【0486】

一方、成功パターンのボタン操作指示演出が実行されると、このボタン操作指示演出により指示された操作態様で遊技者がボタン操作を行うと、後述する操作タイミングで、右装飾図柄 D I L として、数字図柄「1」が仮停止表示され（つまり、リーチ目が成立し）、リーチ目が成立したことを報知するリーチ目成立演出（図 6 5 の (4) 参照）が実行され、その後、特別図柄抽選に当選（大当たり）することを遊技者に期待させるリーチ演出（発展演出）が実行される（図 6 5 の (5) 参照）。すなわち、このような演出が実行された場合には、図 6 4 に示す演出パターンのうち、例えば演出パターン A 1 が選択されていたことになる。

【0487】

なお、上記した操作タイミングとは、例えば、「一発」押しの場合は、操作受付期間（

例えば3秒)以内に「一回」のボタン操作が検知された時点であり、「連打」の場合には、操作受付期間(3秒)以内に、所定回数(例えば5回)のボタン操作が検知された時点であり、「長押し」の場合は、操作受付期間(3秒)以内に、例えば1秒以上のボタンの長押しが検知された時点である。また、遊技者がボタン操作を行わない場合、あるいは、指示された操作態様での操作を行わなかった場合(例えば、「連打」の場合に操作受付期間に3回しか操作しなかった場合や、「長押し」の場合に操作受付期間内に0.5秒しか長押ししなかった場合)には、操作受付期間が経過したタイミングで(3秒後に)、リーチ目が成立する演出(図65の(4)参照)、またはリーチ目が成立しない演出(図65の(2)参照)が実行される。したがって、遊技者は、ボタン操作を行うことにより、操作受付期間が経過するタイミングよりも先に、リーチ目が成立するか否かの結果を表示することができる。すなわち、遊技者にボタン操作を実行させることにより、自分の操作で結果表示をさせたという遊技参加感を感じさせることができる。

10

【0488】

なお、第4の実施形態の第1例では、発展演出が実行される場合には、この発展演出は、ボタン操作指示演出により指示された操作態様に対応付けられて実行される。以下、発展演出が実行される場合における、発展演出と操作態様の対応について図66を用いて説明する。

【0489】

図66の(1)に示すように、ボタン操作指示演出により指示された操作態様が「一発」押しである場合、当該操作態様で遊技者がボタン操作を行うと、リーチ目成立演出が実行されてから、リーチ演出Xに発展する発展演出が実行される。すなわち、このような演出が実行された場合には、図64に示す演出パターンのうち、演出パターンA1が選択されていたことになる。

20

【0490】

また、図66の(2)に示すように、ボタン操作指示演出により指示された操作態様が「連打」押しである場合、当該操作態様で遊技者がボタン操作を行うと、リーチ目成立演出が実行されてから、リーチ演出Yに発展する発展演出が実行される。すなわち、このような演出が実行された場合には、図64に示す演出パターンのうち、演出パターンA2が選択されていたことになる。

【0491】

また、図66の(3)に示すように、ボタン操作指示演出により指示された操作態様が「長押し」である場合、当該操作態様で遊技者がボタン操作を行うと、リーチ目成立演出が実行されてから、リーチ演出Zに発展する発展演出が実行される。すなわち、このような演出が実行された場合には、図64に示す演出パターンのうち、演出パターンA3が選択されていたことになる。

30

【0492】

このように、第4の実施形態の第1例では、ボタン操作指示演出により指示された操作態様に応じて異なる発展演出(リーチ演出)に発展する。したがって、第4の実施形態の第1例におけるボタン操作指示演出は、リーチ状態(リーチ目)の成立を期待させる演出として機能するのみならず、リーチ状態が成立した場合に発展する後続の演出(発展演出)の種類を期待させる演出として機能する。そして、この発展演出の種類は、信頼度に対応付けられているため、例えば、リーチ演出Zの信頼度が最も高いとすると、リーチ煽り演出が実行されてから、長押しでのボタン操作を指示するボタン操作指示演出が実行されると、遊技者は、最も信頼度の高い演出(アツい演出)に発展することを期待して、リーチ状態が成立すること(つまり、ボタン操作指示演出により指示された態様でのボタン操作が成功すること)を願って、ボタン操作指示演出(つまりは、ボタン操作)を楽しむことができる。つまり、第4の実施形態の第1例によれば、ボタン操作指示演出によって、リーチ状態が成立することを遊技者に期待させると同時に、ボタン操作指示演出により指示するボタン操作の操作態様を複数設けることによって、遊技者のボタン操作のバリエーションを増やすとともに、それぞれの操作態様がリーチが成立した場合の発展先を示唆す

40

50

ることで、リーチ状態が成立する前に、遊技者に発展先を期待させることができる。したがって、第4の実施形態の第1例によれば、ボタン操作指示演出を用いて、遊技者の興味を惹く、より斬新な演出を実行することができる。

【0493】

[第4の実施形態の第1例の変形例]

なお、上記した第4の実施形態の第1例では、3つの装飾図柄のうち、2つの装飾図柄が特定の図柄（リーチ目）で仮停止表示される（つまり、リーチ目が成立する）ことを期待させる演出として、ボタン操作指示演出が実行される場合について説明した。しかし、3つの装飾図柄が特定の図柄（当り目とは異なるチャンス目）で仮停止表示される（つまり、チャンス目が成立する）ことを期待させる演出として、ボタン操作指示演出が実行されてもよい。以下、チャンス目の成立を期待させるボタン操作指示演出について図67を用いて具体的に説明する。

10

【0494】

図67に示す例では、左装飾図柄DILとして数字図柄「1」（以下、第1チャンス目という）が仮停止表示され、右装飾図柄DIRとして数字図柄「3」（以下、第2チャンス目という）が仮停止表示され、中装飾図柄DICとして数字図柄「2」（以下、第3チャンス目という）が仮停止表示されることでチャンス目が成立し、発展演出に発展するものとする。まず、図67の(1)に示すように、左装飾図柄DILとして、第1チャンス目が仮停止表示されてから、右装飾図柄DIRとして、第2チャンス目が仮停止表示される。次に、図67の(2)に示すように、変動表示されていた中装飾図柄DICの変動速度が遅くなり、第3チャンス目が仮停止表示される（すなわち、チャンス目が成立する）のではないかと遊技者に期待させる、チャンス目成立煽り演出が実行される。そして、図67の(3)に示すように、変動表示された中装飾図柄DICが、第3チャンス目で仮停止表示されそうなタイミング（実際には、仮停止表示されていないタイミング）で、チャンス目が成立することを期待させる演出として、遊技者に対して特定の操作態様で演出ボタン37を操作するように促すボタン操作指示演出が実行される。また、このチャンス目の成立を期待させるボタン操作指示演出により指示されるボタン操作の操作態様に応じて、チャンス目が成立した場合に発展する後続の演出（発展演出）が異なる。したがって、ボタン操作指示演出は、チャンス目の成立を期待させる演出として機能するのみならず、チャンス目が成立した場合に発展する後続の演出（発展演出）の種類を示唆する演出として機能する。このように、ボタン操作指示演出は、装飾図柄の一部が、特定の図柄パターン（たとえばリーチ目）に一致する態様で停止表示されることを期待させる演出として用いられるものに限らず、装飾図柄のすべてが特定の図柄パターン（たとえばチャンス目）に一致する態様で停止表示されることを期待させる演出として用いられ、ボタン操作指示演出により指示されるボタン操作の操作態様に応じて異なる発展先に発展する演出が実行されるものとしてもよい。

20

30

【0495】

また、上記した第4の実施形態の第1例では、装飾図柄が3つである場合について説明したが、必ずしも3つでなくてもよい。具体的には、複数の装飾図柄のうち少なくとも一部の装飾図柄が特定の図柄パターンで停止表示されると後続の演出に発展する場合において、上記した一部の装飾図柄がこの特定の図柄パターンで停止表示されることを期待させるために、ボタン操作指示演出が実行されて、このボタン操作指示演出により指示された操作態様に応じて異なる発展先に発展するものとしてもよい。

40

【0496】

また、上記した第4の実施形態の第1例では、ボタン操作指示演出により指示される操作態様と、発展演出の種類は1対1に対応付けられるものとした（図64参照）が、1対1に対応付けられていなくてもよい。例えば、操作態様が「長押し」の場合には、発展演出としてリーチ演出X、リーチ演出Y、リーチ演出Zが対応付けられているものとしてもよい。より具体的にいえば、リーチ演出Xに発展し、ボタン操作態様として「長押し」を促すボタン操作指示演出が実行される演出パターンA4と、リーチ演出Yに発展し、ボタ

50

ン操作態様として「長押し」を促すボタン操作指示演出が実行される演出パターンA5とが、さらに用意されていてもよい。この場合、ボタン操作態様として「長押し」を指示するボタン操作指示演出が実行されると、演出パターンA3、A4、A5のいずれかに基づく演出が実行されたことになり、いずれが実行されたかによって発展先が異なるものとなる。このようにすることで、ボタン操作態様が、特定の態様（上記例では、「長押し」）である場合には、複数の発展先のいずれかに発展するという対応付けをすることができ、より興趣性の高いボタン操作指示演出とすることができる。

【0497】

また、上記した第4の実施形態の第1例では、ボタン操作指示演出が実行されてから、指示された操作態様による適切なボタン操作が行われなかった場合には、操作受付期間が経過すると、適切なボタン操作が行われた場合と同じ演出が実行されるものとした。しかし、適切なボタン操作が行われなかった場合には、別の演出（例えば信頼度の低い演出）が実行されるものとしてもよい。すなわち、各演出パターンは、ボタン操作があった場合には、ボタン操作態様に対応付けられた演出に発展し、ボタン操作がなかった場合には、ボタン操作態様とは対応付けられていない所定の演出に発展する（つまり、分岐し得る演出を含む）演出パターンであってもよい。

10

【0498】

また、上記した第4の実施形態の第1例では、先読み予告演出を含まない報知演出において、装飾図柄を用いた演出が実行される場合について説明した。しかし、本発明は、先読み予告演出を含む報知演出に応用されてもよい。例えば、先読み予告に基づいて装飾図柄を用いた演出を行う場合には、現在変動表示されている特別図柄の変動表示（当該変動）に対する装飾図柄を用いた演出において、先読み結果に基づく信頼度に応じて、ボタン操作指示演出の操作指示態様を異ならせるものとしてもよい。

20

【0499】

[第4の実施形態の第2例]

次に、第4の実施形態の第2例について、図68～図71を用いて説明する。第4の実施形態の第2例では、リーチ演出が実行されることを期待させる示唆演出として、複数のキャラクタ示唆演出が用意されており、これらの示唆演出は、実際にはリーチ演出が実行されないとき（いわゆるガセ時）にも実行されるが、いずれの示唆演出が実行されるかに応じて、リーチ演出が行われる信頼度および行われた場合のリーチ演出の信頼度が示唆される。まず、第4の実施形態の第2例における演出制御部400による演出制御処理について説明する。

30

【0500】

[演出制御部による演出制御処理]

第4の実施形態の第2例における演出制御処理は、図60を参照して説明した第4の実施形態の第1例における演出制御処理と対比して、ステップSw110の処理が異なる。したがって、ステップSw110の処理について、図68を参照して説明し、その他の処理については説明を割愛する。

【0501】

まず、図68のステップSx120において、CPU401は、ステップSw107で取得した設定情報の条件（大当たりしたか否かの条件、報知演出実行時間の条件及びリーチ演出を実行するか否かの条件等）を満たす多数の報知演出の演出パターンから抽選等によって実行する演出パターンを決定する。この処理によって、複数の演出パターンの中から、例えば、リーチ煽り演出を含む演出パターンが決定される。なお、このリーチ煽り演出を含む演出パターンは、複数用意されており、所定の抽選割合で1つの演出パターンが決定されるが、その詳細については、図69を参照して後述する。その後、処理はステップSx121に移る。

40

【0502】

ステップSx121において、CPU401は、ステップSx120で決定された演出パターンの演出が、リーチ煽り演出を含む演出であるか否かを判定する。ステップSx1

50

21での判定がYESの場合、処理はステップS×122に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS×127に移る。

【0503】

ステップS×122において、CPU401は、リーチ煽り演出及びキャラクタ示唆演出を画像音響制御部500等に指示して実行する。具体的には、CPU401は、後述する図70に示すように、変動表示される左装飾図柄DILと、右装飾図柄DIRとが、同じ数字図柄（例えば「1」）で仮停止表示されること（いわゆる、リーチ目が成立すること）を期待させる装飾図柄の表示演出（リーチ煽り演出）を、画像音響制御部500等に指示して実行する。また、CPU401は、この際に、リーチ目が成立すること（すなわち、リーチ演出に発展すること）を期待させる示唆演出としてキャラクタPまたはキャラクタQが登場するキャラクタ示唆演出を、画像音響制御部500等に指示して実行する。なお、このキャラクタ示唆演出の詳細については、図70等を参照して後述する。その後、処理はステップS×123に移る。

10

【0504】

ステップS×123において、CPU401は、ステップS×120で決定されたリーチ煽り演出を含む演出パターンが、発展演出を含む演出パターンであるか否かを判定する。なお、発展演出とは、特別図柄抽選に当選（大当り）することを遊技者に期待させる演出（例えばSPリーチ演出やSPSPリーチ演出）であり、大当りの可能性を示す信頼度に応じて複数の演出が用意されている。ステップS×123での判定がYESの場合、処理はステップS×124に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS×126に移る。

20

【0505】

ステップS×124において、CPU401は、装飾図柄をリーチ目で仮停止させる演出（リーチ目成立演出）を画像音響制御部500等に指示して実行する。具体的には、CPU401は、後述する図70に示すように、左装飾図柄DILとして、例えば数字図柄「1」を仮停止表示させ、右装飾図柄DIRとして、同じ数字図柄「1」を仮停止表示させる演出（リーチ目成立演出）を、画像音響制御部500等に指示して実行する。その後、処理はステップS×125に移る。

【0506】

ステップS×125において、CPU401は、発展演出を画像音響制御部500等に指示して実行する。具体的には、CPU401は、ステップS×120で決定された演出パターンに対応付けられた発展演出を、画像音響制御部500等に指示して実行する。その後、処理はステップS×126に移る。

30

【0507】

ステップS×126において、CPU401は、装飾図柄による判定結果を報知する演出を画像音響制御部500等に指示して実行する。具体的には、ステップS×123でNOの場合においてステップS×126の処理が実行される場合には、CPU401は、装飾図柄としてリーチ目を成立させず、ハズレ目（例えば、「1」「4」「6」）で停止表示させる演出を、画像音響制御部500等に指示して実行し、ステップS×123でYESの場合においてステップS×126の処理が実行される場合には、CPU401は、発展演出を実行した後に、大当りである場合には装飾図柄として当り目（例えば、「1」「1」「1」）で停止表示させ、ハズレである場合には装飾図柄としてリーチ後のハズレ目（例えば「1」「2」「1」）で停止表示させる演出を、画像音響制御部500等に指示して実行する。そして、ステップSw110の処理を終了する。

40

【0508】

一方、ステップS×127において、CPU401は、ステップS×120で決定されたリーチ煽り演出を含まない演出パターンの演出を画像音響制御部500等に指示して実行する。そして、ステップSw110の処理を終了する。なお、リーチ煽り演出を含まない演出パターンの演出の中には、例えばリーチ演出に発展する演出が含まれている。このため、リーチ煽り演出が実行されずに、リーチ演出に発展することもある。

50

【0509】

[特徴的動作]

次に、以上にフローチャートを用いて説明した第4の実施形態の第2例による特徴的動作について、図69～図71を用いて具体的に説明する。図69は、リーチ煽り演出を含む演出パターンの一例について説明するための図であり、図70、図71は、リーチ煽り演出の詳細を説明するための図である。

【0510】

遊技機1では、特別図柄の変動表示に伴って画像表示部6において演出を行うための演出パターンが、特別図柄の変動時間毎に予め用意されている。第4の実施形態の第2例では、図69に示すように、演出パターンの一部として、リーチ煽り演出を含む演出パターンが複数用意されている。そして、図11等を用いて説明した変動時間テーブルセットから決定された特別図柄変動時間に応じて、まず、リーチ煽り演出を含む演出パターンとリーチ煽り演出を含まない演出パターンのいずれかが所定の抽選割合で決定され、リーチ煽り演出を含む演出パターンが決定された場合には、さらに図69に示す複数のリーチ煽り演出を含む演出パターンの中から1つの演出パターンが決定される。なお、図69では、一例として、通常遊技状態において、図11に示す変動時間テーブルセットHT1において、リーチありハズレ用変動時間テーブルの「60秒」およびリーチありハズレ用変動時間テーブルの「12秒」の変動時間に対応する演出パターンのうち、リーチ煽り演出を含む演出パターンを抽出して示している。

10

【0511】

図69に示すように、リーチ煽り演出を含む演出パターンは、少なくとも図柄変動時間、キャラクタ示唆演出の種類、発展演出の有無/種類に対応付けられている。ここで、キャラクタ示唆演出の種類とは、リーチ煽り演出の際に実行される複数のキャラクタ示唆演出のいずれが実行されるかを示す情報であり、第4の実施形態の第2例では、キャラクタ示唆演出として、2つのキャラクタ示唆演出（キャラクタPが登場する示唆演出、およびキャラクタQが登場する示唆演出）が用意されている。また、発展演出の有無/種類は、発展演出（リーチ演出）が実行されるか否か、および実行される場合には、いずれのリーチ演出が実行されるかを示す情報であり、発展演出は複数用意されていて、それぞれ特別図柄抽選に当選する信頼度に対応付けられている。なお、第4の実施形態の第2例では、発展演出として、2つのリーチ演出（リーチ演出Mおよびリーチ演出N）が用意されているものとし、リーチ演出Nの方がリーチ演出Mよりも信頼度が高いものとする。

20

30

【0512】

具体的には、演出パターンMPは、変動時間が「60秒」で、リーチ煽り演出の際に、キャラクタPが登場するキャラクタ示唆演出が実行されて、信頼度の低いリーチ演出Mが実行される演出パターンである。演出パターンMQは、変動時間が「60秒」で、リーチ煽り演出の際に、キャラクタQが登場するキャラクタ示唆演出が実行されて、信頼度の低いリーチ演出Mが実行される演出パターンである。演出パターンNPは、変動時間が「60秒」で、リーチ煽り演出の際に、キャラクタPが登場するキャラクタ示唆演出が実行されて、信頼度の高いリーチ演出Nが実行される演出パターンである。演出パターンNQは、変動時間が「60秒」で、リーチ煽り演出の際に、キャラクタQが登場するキャラクタ示唆演出が実行されて、信頼度の高いリーチ演出Nが実行される演出パターンである。一方、演出パターンGPは、変動時間が「12秒」で、リーチ煽り演出の際に、キャラクタPが登場するキャラクタ示唆演出が実行されるが、発展演出が実行されない演出パターンであり、演出パターンGQは、変動時間が「12秒」で、リーチ煽り演出の際に、キャラクタQが登場するキャラクタ示唆演出が実行されるが、発展演出が実行されない演出パターンである。

40

【0513】

次に、リーチ煽り演出を含む演出パターンの抽選割合について説明する。変動時間が「60秒」である場合に、リーチ煽り演出を含む演出パターンが決定されたときには、演出パターンMPが40%の抽選割合で決定され、演出パターンMQが10%の抽選割合で決

50

定され、演出パターンNPが10%の抽選割合で決定され、演出パターンNQが40%の抽選割合で決定される。したがって、同じリーチ演出Mが実行される演出パターンMPと演出パターンMQとを比較すると、演出パターンMPの方が演出パターンMQよりも決定され易い。つまり、発展演出として信頼度の低いリーチ演出Mが実行される際には、キャラクター示唆演出として、キャラクターPが登場する示唆演出が実行される確率が高い。一方、同じリーチ演出Nが実行される演出パターンNPと演出パターンNQとを比較すると、演出パターンNQの方が演出パターンNPよりも決定され易い。つまり、発展演出として信頼度の高いリーチ演出Nが実行される際には、キャラクター示唆演出として、キャラクターQが登場する示唆演出が実行される確率が高い。また、言い換えると、キャラクターPが登場する示唆演出が実行された場合には、リーチ演出Mが実行される確率が高く（つまり、演出パターンMPの方が演出パターンNPよりも決定され易く）、キャラクターQが登場する示唆演出が実行された場合には、リーチ演出Nが実行される確率が高い（つまり、演出パターンNQの方が演出パターンMQよりも決定され易い）。したがって、キャラクターQが登場する示唆演出は、キャラクターPが登場する示唆演出よりも、信頼度の高いリーチ演出に発展することを期待させる演出といえる。

10

20

30

40

50

【0514】

一方、変動時間が「12秒」である場合に、リーチ煽り演出を含む演出パターンが決定されたときには、演出パターンGPが80%の抽選割合で決定され、演出パターンGQが20%の抽選割合で決定される。したがって、発展演出（リーチ演出）が実行されないとき（いわゆるガセ時）には、キャラクター示唆演出として、キャラクターPが登場する示唆演出が実行される確率が高い。すなわち、ガセ時には、信頼度の低いリーチ演出に発展することを期待させるキャラクター示唆演出が実行され易い。

【0515】

次に、図69に示すリーチ煽り演出を含む演出パターンが選択された場合に実行される特徴的な演出について、図70、図71を用いて説明する。

【0516】

図70、図71に示す例では、画像表示部6には、3つの装飾図柄DI（DIL、DIC、DIR）が表示され、各装飾図柄DIは、特別図柄の変動表示に応じて変動表示される。具体的には、まず、左装飾図柄DILが変動表示された後に仮停止され、次に右装飾図柄DIRが変動表示された後に仮停止され、最後に、中装飾図柄DICが仮停止されてから、すべての装飾図柄DIが完全に停止表示される。これにより当落結果（大当たりかハズレ）が報知される。なお、仮停止とは、装飾図柄DIの変動が停止したと遊技者が認識できる態様で停止されることをいい、完全に停止しているわけではなく、例えば、上下に僅かに変動した状態で表示される。これにより、特別図柄が未だ変動中であることが示される。なお、図70、図71では、変動中または仮停止中の装飾図柄DIを点線で表示し、完全に停止（本停止）した装飾図柄DIを実線で表示している。また、第4の実施形態の第2例では、3つの装飾図柄のうち、左装飾図柄DILと右装飾図柄DIRとが特定の同じ数字図柄（リーチ目；例えば「1」）で仮停止表示される（つまり、リーチ目が成立する）と、発展演出（リーチ演出）に発展する。

【0517】

まず、図70を参照して、キャラクター示唆演出としてキャラクターPが登場する示唆演出が実行される例について説明する。まず、図70の（1）に示すように、左装飾図柄DILが仮停止表示されてから、右装飾図柄DIRが左装飾図柄DILと同じ数字図柄（例えば「1」）で仮停止表示される（つまり、リーチ目が成立する）ことを煽るリーチ煽り演出が実行される。そして、この際に、キャラクター示唆演出が実行される。具体的には、リーチ目が成立すると仮定した場合に左装飾図柄DILと右装飾図柄DIRとの間に生成されるリーチラインを支持棒に見立て、当該支持棒をキャラクターPが支えるキャラクター示唆演出が実行される。そして、キャラクターPが支持棒を支えることに成功すると、リーチラインが成立してリーチ演出に発展する一方、キャラクターPが支持棒を支えることに失敗すると（例えば、支持棒が折れると）、リーチラインが成立せずリーチ演出に発展しない。

このように、キャラクタ示唆演出は、リーチ煽り演出の際に実行されて、リーチ目が成立するか否か（すなわち、後続のリーチ演出に発展するか否か）を示唆する演出として機能する。

【0518】

図70の(1)に示すキャラクタ示唆演出において、キャラクタPが支持棒を支えることに失敗すると、図70の(2)に示すように、右装飾図柄DIRとして、数字図柄「1」が仮停止表示されず（つまり、リーチ目が成立せず）、リーチ目が成立しなかったことを報知する結果演出が実行され、図70の(3)に示すように、例えば3つの装飾図柄DIがハズレ目となって本停止するハズレ演出が実行される。すなわち、このような演出が実行された場合には、図69に示す演出パターンのうち、例えば演出パターンGPが選択されていたことになる。

10

【0519】

一方、図70の(1)に示すキャラクタ示唆演出において、キャラクタPが支持棒を支えることに成功すると、図70の(4)に示すように、右装飾図柄DIRとして、数字図柄「1」が仮停止表示され（つまり、リーチ目が成立し）、リーチ目が成立したことを報知する結果演出が実行され、その後、図70の(5)に示すように、リーチ演出Mに発展し、または、図70の(6)に示すようにリーチ演出Nに発展する。リーチ演出Mに発展した場合には、図69に示す演出パターンのうち、例えば演出パターンMPが選択されていたことになり、リーチ演出Nに発展した場合には、図69に示す演出パターンのうち、例えば演出パターンNPが選択されていたことになる。したがって、図70の(4)に示すように、キャラクタPが登場してリーチ目が成立すると、リーチ演出Mに発展する確率が、リーチ演出Nに発展する確率よりも高い。

20

【0520】

次に、図71を参照して、キャラクタ示唆演出としてキャラクタQが登場する示唆演出が実行される例について説明する。まず、図71の(1)に示すように、左装飾図柄DILが仮停止表示されてから、右装飾図柄DIRが左装飾図柄DILと同じ数字図柄（例えば「1」）で仮停止表示される（つまり、リーチ目が成立する）ことを煽るリーチ煽り演出が実行される。そして、この際に、キャラクタ示唆演出が実行されるが、キャラクタQが登場する示唆演出は、キャラクタPが登場する示唆演出と同様であり、左装飾図柄DILと右装飾図柄DIRとの間に生成されるリーチラインを支持棒に見立て、当該支持棒をキャラクタQが支えるキャラクタ示唆演出が実行される。

30

【0521】

図71の(1)に示すキャラクタ示唆演出において、キャラクタQが支持棒を支えることに失敗すると、図71の(2)に示すように、右装飾図柄DIRとして、数字図柄「1」が仮停止表示されず（つまり、リーチ目が成立せず）、リーチ目が成立しなかったことを報知する結果演出が実行され、図71の(3)に示すように、例えば3つの装飾図柄DIがハズレ目となって本停止するハズレ演出が実行される。すなわち、このような演出が実行された場合には、図69に示す演出パターンのうち、例えば演出パターンGQが選択されていたことになる。

【0522】

一方、図71の(1)に示すキャラクタ示唆演出において、キャラクタQが支持棒を支えることに成功すると、図71の(4)に示すように、右装飾図柄DIRとして、数字図柄「1」が仮停止表示され（つまり、リーチ目が成立し）、リーチ目が成立したことを報知する結果演出が実行され、その後、図71の(5)に示すように、リーチ演出Nに発展し、または、図71の(6)に示すようにリーチ演出Mに発展する。リーチ演出Nに発展した場合には、図69に示す演出パターンのうち、例えば演出パターンNQが選択されていたことになり、リーチ演出Mに発展した場合には、図69に示す演出パターンのうち、例えば演出パターンMQが選択されていたことになる。したがって、キャラクタPが登場してリーチ目が成立する（図71の(4)参照）と、リーチ演出Nに発展する確率が、リーチ演出Mに発展する確率よりも高い。

40

50

【0523】

以上のように、図70と図71を参照して、キャラクタPが登場するキャラクタ示唆演出と、キャラクタQが登場するキャラクタ示唆演出について説明したが、その示唆内容について説明する。キャラクタPが登場するキャラクタ示唆演出は、キャラクタQが登場するキャラクタ示唆演出よりもガセ時に決定されている可能性が高い（演出パターンGPの抽選割合は80%）。このため、キャラクタPが登場すると、リーチ目が成立しない可能性が高く、また、リーチ目が成立した場合には、信頼度の低いリーチ演出Mに発展する可能性が高い（図70参照）。したがって、キャラクタPが登場するキャラクタ示唆演出は、リーチ目が成立する（すなわち、リーチ演出に発展する）信頼度が低く、発展したとしても信頼度の低いリーチ演出に発展する可能性が高いことを示唆する演出であるといえる。一方、キャラクタQが登場するキャラクタ示唆演出は、キャラクタPが登場するキャラクタ示唆演出よりもガセ時に決定されている可能性が低い（演出パターンGQの抽選割合は20%）。このため、キャラクタQが登場すると、リーチ目が成立する可能性が高く、また、リーチ目が成立した場合には、信頼度の高いリーチ演出Nに発展する可能性が高い（図71参照）。したがって、キャラクタQが登場するキャラクタ示唆演出は、リーチ目が成立する（すなわち、リーチ演出に発展する）信頼度が高く、発展した場合には信頼度の高いリーチ演出に発展する可能性が高いことを示唆する演出であるといえる。

10

【0524】

以上に説明したように、第4の実施形態の第2例によれば、キャラクタ示唆演出は、リーチ状態（リーチ目）の成立を期待させる演出として機能するのみならず、リーチ状態が成立した場合に発展する後続の演出（リーチ演出）の信頼度を示唆する演出として機能する。したがって、遊技者に対して、リーチ煽り演出が実行された際に登場するキャラクタによって、リーチ状態が成立する前に、リーチ状態が成立することを期待させると同時に、その発展先の信頼度を期待させることができる。したがって、第4の実施形態の第2例によれば、キャラクタ示唆演出を用いて、遊技者の興味を惹く、より斬新な演出を実行することができる。

20

【0525】

[第4の実施形態の第2例の変形例]

なお、上記した第4の実施形態の第2例では、3つの装飾図柄のうち、2つの装飾図柄が特定の図柄（リーチ目）で仮停止表示される（つまり、リーチ目が成立する）ことを期待させる演出として、キャラクタ示唆演出が実行される場合について説明した。しかし、3つの装飾図柄が特定の図柄（当り目とは異なるチャンス目）で仮停止表示される（つまり、チャンス目が成立する）ことを期待させる演出として、キャラクタ示唆演出が実行されてもよい。この場合には、キャラクタPが登場すると、チャンス目が成立する可能性が低く、また、チャンス目が成立した場合には、信頼度の低いチャンス目発展演出に発展する可能性が高く、キャラクタQが登場すると、チャンス目が成立する可能性が高く、また、チャンス目が成立した場合には、信頼度の高いチャンス目発展演出に発展する可能性が高い。

30

【0526】

また、上記した第4の実施形態の第2例では、リーチ目が成立すること（すなわち、リーチ演出に発展すること）を期待させる演出として、複数のキャラクタ示唆演出を例に説明したが、第4の実施形態の第1例で説明した複数の操作指示演出が用いられるものとしてもよい。この場合には、例えば、「一発」押しを促すボタン操作指示演出が実行されると、リーチ目が成立しない可能性が高く、また、リーチ目が成立した場合には、信頼度の低いリーチ演出に発展する可能性が高いものとし、「長押し」を促すボタン操作指示演出が実行されると、リーチ目が成立する可能性が高く、また、リーチ目が成立した場合には、信頼度の高いリーチ演出に発展する可能性が高いものとするればよい。

40

【0527】

また、上記した第4の実施形態の第2例では、異なる信頼度のリーチ演出として2つのリーチ演出を例に説明したが、3つ以上のリーチ演出を有するものとしてもよいし、同様

50

に、3つ以上のキャラクタ示唆演出を有するものとしてもよい。

【0528】

また、上記した第4の実施形態の第2例では、装飾図柄が3つである場合について説明したが、必ずしも3つでなくてもよい。具体的には、複数の装飾図柄のうち少なくとも一部の装飾図柄が特定の図柄パターンで停止表示されると後続の演出に発展する場合において、上記した一部の装飾図柄がこの特定の図柄パターンで停止表示されることを期待させるために、キャラクタ示唆演出が実行されて、このキャラクタの種類に応じて異なる発展先に発展するものとしてもよい。

【0529】

また、上記した第4の実施形態の第2例では、先読み予告演出を含まない報知演出において、キャラクタ示唆演出が実行される場合について説明した。しかし、本発明は、先読み予告演出を含む報知演出に応用されてもよい。例えば、先読み予告に基づいてキャラクタ示唆演出を行う場合には、現在変動表示されている特別図柄の変動表示（当該変動）に対する演出において、先読み結果に基づく信頼度に応じたキャラクタを登場させ、当該キャラクタによる成功演出または失敗演出によって、先読み結果を示唆するものとしてもよい。

【0530】

[第4の実施形態の第3例]

次に、第4の実施形態の第3例について、図72を用いて説明する。第4の実施形態の第3例では、リーチ演出が実行されることを期待させる示唆演出として、複数のキャラクタ示唆演出が用意されており、これらの示唆演出は、実際にはリーチ演出が実行されないとき（いわゆるガセ時）にも実行されるが、いずれの示唆演出が実行されるかに応じて、大当りの種類に対応したリーチ演出の種類が示唆される。なお、第4の実施形態の第3例における演出制御部400の演出制御処理は、第4の実施形態の第2例における演出制御部400による演出制御処理と同様であり、図69を参照して説明したリーチ煽り演出を含む演出パターンが異なる。したがって、図72を参照して、第4の実施形態の第3例におけるリーチ煽り演出を含む演出パターンについて説明する。

【0531】

前述したように、遊技機1では、特別図柄の変動表示に伴って画像表示部6において演出を行うための演出パターンが、特別図柄の変動時間毎に予め用意されている。第4の実施形態の第3例では、図72に示すように、演出パターンの一部として、リーチ煽り演出を含む演出パターンが複数用意されている。そして、図11等を用いて説明した変動時間テーブルセットから決定された特別図柄変動時間に応じて、まず、リーチ煽り演出を含む演出パターンとリーチ煽り演出を含まない演出パターンのいずれかが所定の抽選割合で決定され、リーチ煽り演出を含む演出パターンが決定された場合には、さらに図72に示す複数のリーチ煽り演出を含む演出パターンの中から1つの演出パターンが決定される。なお、図72では、一例として、通常遊技状態において、図11に示す変動時間テーブルセットHT1において、リーチありハズレ用変動時間テーブルの「60秒」およびリーチありハズレ用変動時間テーブルの「12秒」の変動時間に対応する演出パターンのうち、リーチ煽り演出を含む演出パターンを抽出して示している。

【0532】

図72に示すように、リーチ煽り演出を含む演出パターンは、少なくとも図柄変動時間、キャラクタ示唆演出の種類、発展演出の有無/種類に対応付けられている。第4の実施形態の第3例では、第4の実施形態の第2例と同様に、キャラクタ示唆演出として、2つのキャラクタ示唆演出（キャラクタPが登場する示唆演出、およびキャラクタQが登場する示唆演出）が用意されている。また、発展演出は複数用意されていて、それぞれ、大当りした場合の大当りの種類を示唆する。具体的には、第4の実施形態の第3例では、発展演出として、2つのリーチ演出（リーチ演出RAおよびリーチ演出RB）が用意されているものとし、リーチ演出RAは、当該リーチ演出により大当りすると大当りA（図5参照）に当選することを示唆し、リーチ演出RBは、当該リーチ演出により大当りすると大当

10

20

30

40

50

り B (図 5 参照) に当選することを示唆する。したがって、リーチ演出 R A の方がリーチ演出 R B よりも、大当たりした場合の利益度合が高い (例えば、獲得賞球総数が多い) ことを示唆するリーチ演出であるといえる。

【 0 5 3 3 】

具体的には、演出パターン B P は、変動時間が「60 秒」で、リーチ煽り演出の際に、キャラクター P が登場するキャラクター示唆演出が実行されて、利益度合の低い大当たり B に当選することを期待させるリーチ演出 R B が実行される演出パターンである。演出パターン B Q は、変動時間が「60 秒」で、リーチ煽り演出の際に、キャラクター Q が登場するキャラクター示唆演出が実行されて、利益度合の低い大当たり B に当選することを期待させるリーチ演出 R B が実行される演出パターンである。演出パターン A P は、変動時間が「60 秒」で、リーチ煽り演出の際に、キャラクター P が登場するキャラクター示唆演出が実行されて、利益度合の高い大当たり A に当選することを期待させるリーチ演出 R A が実行される演出パターンである。演出パターン A Q は、変動時間が「60 秒」で、リーチ煽り演出の際に、キャラクター Q が登場するキャラクター示唆演出が実行されて、利益度合の高い大当たり A に当選することを期待させるリーチ演出 R A が実行される演出パターンである。一方、演出パターン G P、G Q は、第 4 の実施形態の第 2 例で説明した演出パターンと同様である。

10

【 0 5 3 4 】

次に、リーチ煽り演出を含む演出パターンの抽選割合について説明する。変動時間が「60 秒」である場合に、リーチ煽り演出を含む演出パターンが決定されたときには、演出パターン B P が 40 % の抽選割合で決定され、演出パターン B Q が 10 % の抽選割合で決定され、演出パターン A P が 10 % の抽選割合で決定され、演出パターン A Q が 40 % の抽選割合で決定される。したがって、同じリーチ演出 R B が実行される演出パターン B P と演出パターン B Q とを比較すると、演出パターン B P の方が演出パターン B Q よりも決定され易い。つまり、発展演出として利益度合の低い大当たり B に当選することを期待させるリーチ演出 R B が実行される際には、キャラクター示唆演出として、キャラクター P が登場する示唆演出が実行される確率が高い。一方、同じリーチ演出 R A が実行される演出パターン A P と演出パターン A Q とを比較すると、演出パターン A Q の方が演出パターン A P よりも決定され易い。つまり、発展演出として利益度合の高い大当たり A に当選することを期待させるリーチ演出 R A が実行される際には、キャラクター示唆演出として、キャラクター Q が登場する示唆演出が実行される確率が高い。また、言い換えると、キャラクター P が登場する示唆演出が実行された場合には、リーチ演出 R B が実行される確率が高く (つまり、演出パターン B P の方が演出パターン A P よりも決定され易く)、キャラクター Q が登場する示唆演出が実行された場合には、リーチ演出 R A が実行される確率が高い (つまり、演出パターン A Q の方が演出パターン B Q よりも決定され易い)。したがって、キャラクター Q が登場する示唆演出は、キャラクター P が登場する示唆演出よりも、大当たりした場合の利益度合が高いリーチ演出に発展することを期待させる演出といえる。

20

30

【 0 5 3 5 】

一方、変動時間が「12 秒」である場合に、リーチ煽り演出を含む演出パターンが決定されたときには、演出パターン G P が 80 % の抽選割合で決定され、演出パターン G Q が 20 % の抽選割合で決定される。したがって、発展演出 (リーチ演出) が実行されないとき (いわゆるガセ時) には、キャラクター示唆演出として、キャラクター P が登場する示唆演出が実行される確率が高い。すなわち、ガセ時には、大当たりした場合の利益度合が低いリーチ演出に発展することを期待させるキャラクター示唆演出が実行され易い。

40

【 0 5 3 6 】

なお、図 7 2 に示すリーチ煽り演出を含む演出パターンが選択された場合に実行される演出は、第 4 の実施形態の第 2 例において図 7 0、図 7 1 を参照して説明した演出において、リーチ演出 M の代わりにリーチ演出 R B が実行されるものとし、リーチ演出 N の代わりにリーチ演出 R A が実行されるものとし、図 7 0、図 7 1 における演出パターン M P、N P、N Q、M Q を、それぞれ演出パターン B P、A P、A Q、B Q と読み替えるものとし、その説明を省略する。

50

【0537】

第4の実施形態の第2例で説明した場合と同様に、キャラクターPが登場するキャラクター示唆演出は、キャラクターQが登場するキャラクター示唆演出よりもガセ時に決定されている可能性が高い（演出パターンGPの抽選割合は80%）。このため、キャラクターPが登場すると、リーチ目が成立しない可能性が高く、また、リーチ目が成立した場合には、大当りした場合の利益度合が低いリーチ演出RBに発展する可能性が高い。したがって、キャラクターPが登場するキャラクター示唆演出は、リーチ目が成立する（すなわち、リーチ演出に発展する）信頼度が低く、発展したとしても大当りした場合の利益度合が低いリーチ演出に発展する可能性が高いことを示唆する演出であるといえる。一方、キャラクターQが登場するキャラクター示唆演出は、キャラクターPが登場するキャラクター示唆演出よりもガセ時に決定されている可能性が低い（演出パターンGQの抽選割合は20%）。このため、キャラクターQが登場すると、リーチ目が成立する可能性が高く、また、リーチ目が成立した場合には、大当りした場合の利益度合が高いリーチ演出RAに発展する可能性が高い。したがって、キャラクターQが登場するキャラクター示唆演出は、リーチ目が成立する（すなわち、リーチ演出に発展する）信頼度が高く、発展した場合には大当りした場合の利益度合が高いリーチ演出に発展する可能性が高いことを示唆する演出であるといえる。

10

【0538】

以上に説明したように、第4の実施形態の第3例によれば、キャラクター示唆演出は、リーチ状態（リーチ目）の成立を期待させる演出として機能するのみならず、リーチ状態が成立した場合に発展するリーチ演出の種類を示唆することにより、大当りした場合の利益度合までも示唆する演出として機能する。したがって、遊技者に対して、リーチ煽り演出が実行された際に登場するキャラクターによって、リーチ状態が成立する前に、リーチ状態が成立することを期待させると同時に、大当りした場合の利益度合（大当りの種類）を期待させることができる。したがって、第4の実施形態の第3例によれば、キャラクター示唆演出を用いて、遊技者の興味を惹く、より斬新な演出を実行することができる。

20

【0539】

[第4の実施形態の第3例の変形例]

なお、第4の実施形態の第3例では、利益度合を示唆するリーチ演出の例として、大当りした場合に獲得される賞球総数を示唆するリーチ演出（リーチ演出RAおよびリーチ演出RB）について説明した。つまり、リーチ演出が示唆する利益度合の種類として、大当りした場合の獲得賞球総数を例に説明した。しかし、リーチ演出が示唆する利益度合の種類は、これに限られるものではなく、例えば、大当りした場合に大当り後に制御される時短状態の回数（いわゆる時短回数）であってもよく、また、大当りした場合に大当り後に制御される遊技状態の種類（低確状態または高確状態）であってもよい。

30

【0540】

また、上記した第4の実施形態の第3例では、キャラクター示唆演出は、異なる利益度合を示唆するリーチ演出の種類を示唆するものとし、結果的に、キャラクター示唆演出が大当りした場合の利益度合を示唆するものとした。しかし、キャラクター示唆演出が、直接的に大当りした場合の利益度合を示唆するものとしてもよい。例えば、大当りか否かを報知するリーチ演出中に、キャラクター示唆演出が実行される（すなわち、キャラクターPまたはQが登場する）ものとし、いずれのキャラクター示唆演出が実行されるかによって、大当りした場合の利益度合が示唆されるものとしてもよい。この場合、キャラクター示唆演出は、大当りした場合の利益度合を示唆する演出として機能する。

40

【0541】

また、上記した第4の実施形態の第3例では、ハズレ時におけるリーチ煽り演出を含む演出パターンが選択される例について記載したが、大当り時におけるリーチ煽り演出を含む演出パターンは、以下のように抽選されるものとする。具体的には、大当りAのときには、例えば変動時間「60秒」が決定されると、演出パターンAQまたはAPのいずれかが抽選され、その抽選確率は、演出パターンAQの方が演出パターンAPよりも高確率であるものとし、大当りBのときには、例えば変動時間「60秒」が決定されると、演

50

出パターン B P または B Q のいずれかが抽選され、その抽選確率は、演出パターン B P の方が演出パターン B Q よりも高確率であるものとするればよい。このようにすると、大当たり B のときに、大当たり A を示唆するリーチ演出 R A が実行されることはなく、大当たり A のときに、大当たり B を示唆するリーチ演出 R B が実行されることはない。また、大当たり A のときには、演出パターン A Q が選択され易いため、キャラクタ Q が登場し易く、大当たり B のときには、演出パターン B P が選択され易いため、キャラクタ P が登場し易い。このため、ハズレ時と同様に、キャラクタ Q が登場する示唆演出は、キャラクタ P が登場する示唆演出よりも、大当たりした場合の利益度合が高いリーチ演出に発展することを期待させる演出といえる。

【0542】

また、上記した第4の実施形態の第3例では、3つの装飾図柄のうち、2つの装飾図柄が特定の図柄（リーチ目）で仮停止表示される（つまり、リーチ目が成立する）ことを期待させる演出として、キャラクタ示唆演出が実行される場合について説明した。しかし、3つの装飾図柄が特定の図柄（当り目とは異なるチャンス目）で仮停止表示される（つまり、チャンス目が成立する）ことを期待させる演出として、キャラクタ示唆演出が実行されてもよい。この場合には、キャラクタ P が登場すると、チャンス目が成立する可能性が低く、また、チャンス目が成立した場合には、大当たりした場合の利益度合の低いチャンス目発展演出に発展する可能性が高く、キャラクタ Q が登場すると、チャンス目が成立する可能性が高く、また、チャンス目が成立した場合には、大当たりした場合の利益度合の高いチャンス目発展演出に発展する可能性が高い。

10

20

【0543】

また、上記した第4の実施形態の第3例では、リーチ目が成立すること（すなわち、リーチ演出に発展すること）を期待させる演出として、複数のキャラクタ示唆演出を例に説明したが、第4の実施形態の第1例で説明した複数の操作指示演出が用いられるものとしてもよい。この場合には、例えば、「一発」押しを促すボタン操作指示演出が実行されると、リーチ目が成立しない可能性が高く、また、リーチ目が成立した場合には、大当たりした場合の利益度合の低いリーチ演出に発展する可能性が高いものとし、「長押し」を促すボタン操作指示演出が実行されると、リーチ目が成立する可能性が高く、また、リーチ目が成立した場合には、大当たりした場合の利益度合の高いリーチ演出に発展する可能性が高いものとするればよい。

30

【0544】

また、上記した第4の実施形態の第3例では、異なる利益度合を示唆するリーチ演出として2つのリーチ演出を例に説明したが、3つ以上のリーチ演出を有するものとしてもよいし、同様に、3つ以上のキャラクタ示唆演出を有するものとしてもよい。

【0545】

また、上記した第4の実施形態の第3例では、装飾図柄が3つである場合について説明したが、必ずしも3つでなくてもよい。具体的には、複数の装飾図柄のうち少なくとも一部の装飾図柄が特定の図柄パターンで停止表示されると後続の演出に発展する場合において、上記した一部の装飾図柄がこの特定の図柄パターンで停止表示されることを期待させるために、キャラクタ示唆演出が実行されて、このキャラクタの種類に応じて異なる発展先に発展するものとしてもよい。

40

【0546】

また、上記した第4の実施形態の第3例では、先読み予告演出を含まない報知演出において、キャラクタ示唆演出が実行される場合について説明した。しかし、本発明は、先読み予告演出を含む報知演出に応用されてもよい。例えば、先読み予告に基づいてキャラクタ示唆演出を行う場合には、現在変動表示されている特別図柄の変動表示（当該変動）に対する演出において、先読み結果に基づく大当たりした場合の利益度合に応じたキャラクタを登場させ、当該キャラクタによる成功演出または失敗演出によって、先読み結果を示唆するものとしてもよい。

【0547】

50

[第 5 の実施形態]

以下では、第 5 の実施形態について、図 7 3 ~ 図 9 9 を用いて説明する。第 5 の実施形態は、大当たり抽選結果を報知する装飾図柄リールの表示に加えて、ドット図柄リールを表示させて報知演出の演出パターン等を示唆（予告、先読み予告）する実施形態である。

【 0 5 4 8 】

[第 5 の実施形態の第 1 例]

以下では、第 5 の実施形態の第 1 例について、図 7 3 ~ 図 8 2 を用いて説明する。第 5 の実施形態の第 1 例は、複数のドット図柄リールの停止図柄の組合せによって報知演出の演出パターンを示唆する実施例である（図 7 3 0 等参照）。

【 0 5 4 9 】

[演出制御部による演出制御処理]

図 7 3 は、演出制御部 4 0 0 によって行われる演出制御処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図 7 3 を参照して、演出制御部 4 0 0 によって行われる演出制御処理について説明する。演出制御部 4 0 0 は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図 7 3 に示す一連の処理を一定時間（例えば 4 ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図 7 3 のフローチャートに基づいて説明する演出制御部 4 0 0 で行われる処理は、ROM 4 0 2 に記憶されているプログラムに基づいて実行される。また、以下の説明では、大当たり遊技演出等に関する内容については、その説明を省略している。

【 0 5 5 0 】

まず、図 7 3 のステップ S a 1 0 1 において、演出制御部 4 0 0 の CPU 4 0 1 は、メイン制御部 1 0 0 から保留増加コマンド（第 1 保留数増加コマンド又は第 2 保留数増加コマンド）を受信したか否かを判定する。ステップ S a 1 0 1 での判定が YES の場合、処理はステップ S a 1 0 2 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S a 1 0 6 に移る。

【 0 5 5 1 】

ステップ S a 1 0 2 において、CPU 4 0 1 は、保留数加算処理を実行する。具体的には、CPU 4 0 1 は、第 1 保留数増加コマンドを受信した場合、RAM 4 0 3 に格納されている第 1 特別図柄抽選の保留数を 1 加算し、第 2 保留数増加コマンドを受信した場合、RAM 4 0 3 に格納されている第 2 特別図柄抽選の保留数を 1 加算する。また、CPU 4 0 1 は、保留増加コマンドに含まれる事前判定情報を抽出し、保留増加コマンドの種別（第 1 保留増加コマンド又は第 2 保留増加コマンド）毎に RAM 4 0 3 に記憶する。その後、処理はステップ S a 1 0 3 に移る。

【 0 5 5 2 】

ステップ S a 1 0 3 において、CPU 4 0 1 は、保留表示処理を実行する。具体的には、CPU 4 0 1 は、第 1 保留数増加コマンドを受信した場合、画像音響制御部 5 0 0 に指示して画像表示部 6 に第 1 特別図柄抽選の保留数を示す保留画像（図示なし）を 1 つ増加表示させる。同様に、CPU 4 0 1 は、第 2 保留数増加コマンドを受信した場合、画像音響制御部 5 0 0 に指示して画像表示部 6 に第 2 特別図柄抽選の保留数を示す保留画像を 1 つ増加表示させる。なお、前述したように、この保留増加コマンドには、特別図柄抽選の結果を示す事前判定情報が含まれている。従って、ステップ S a 1 0 3 において、CPU 4 0 1 は、事前判定情報に基づいて、例えば、特別図柄抽選に対する当選の期待度（信頼度）を示唆するように保留表示の態様を変化させる先読み保留予告演出を実行してもよい。その後、処理はステップ S a 1 0 4 に移る。

【 0 5 5 3 】

ステップ S a 1 0 4 において、CPU 4 0 1 は、先読み予告演出を実行するか否かを判定する。ここで、先読み予告演出とは、報知演出において、この報知演出よりも後に実行する報知演出で大当たりが報知される可能性を示唆する（期待させる）演出である。例えば、CPU 4 0 1 は、RAM 4 0 3 に記憶されている特別図柄抽選の保留数が 1 以上であるか否かを判定して 1 以上であると判定した場合、直近のステップ S a 1 0 2 の処理で RAM 4 0 3 に記憶された事前判定情報に基づいて、先読み予告演出を実行するか否かを判定

10

20

30

40

50

する。ステップ S a 1 0 4 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S a 1 0 5 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S a 1 0 6 に移る。

【 0 5 5 4 】

ステップ S a 1 0 5 において、C P U 4 0 1 は、先読み予告演出の内容を決定する。例えば、C P U 4 0 1 は、報知演出において特定のキャラクタ画像を表示する内容の先読み予告演出を決定する。その後、処理はステップ S a 1 0 6 に移る。

【 0 5 5 5 】

ステップ S a 1 0 6 において、C P U 4 0 1 は、メイン制御部 1 0 0 から送信された報知演出開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S a 1 0 6 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S a 1 0 7 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S a 1 1 1 に移る。

【 0 5 5 6 】

ステップ S a 1 0 7 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S a 1 0 6 で受信した報知演出開始コマンドを解析する。つまり、報知演出開始コマンドに含まれる設定情報を取得する。その後、処理はステップ S a 1 0 8 に移る。

【 0 5 5 7 】

ステップ S a 1 0 8 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S a 1 0 7 で解析した報知演出開始コマンドに基づいて実行されるべき報知演出が、ステップ S a 1 0 5 での先読み予告演出の実行対象に決定された報知演出であるか否かを判定する。つまり、今回の報知演出において先読み予告演出を実行するか否かを判定する。ステップ S a 1 0 8 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S a 1 0 9 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S a 1 1 0 に移る。

【 0 5 5 8 】

ステップ S a 1 0 9 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S a 1 0 7 で取得した設定情報の条件（大当たりしたか否かの条件、報知演出実行時間の条件及びリーチ演出を実行するか否かの条件等）を満たす多数の報知演出の演出パターンから抽選等によって実行する演出パターンを決定し、又、先読み予告演出（特定のキャラクタ画像）を付加して、先読み予告演出を含む報知演出を画像音響制御部 5 0 0 等に指示して実行する。その後、今回の演出制御処理は終了する。

【 0 5 5 9 】

一方、ステップ S a 1 1 0 において、C P U 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 等に指示して、先読み予告演出を含まない報知演出を決定して実行する。ここで、ステップ S a 1 1 0 の処理で実行される報知演出では、図 7 5 ~ 図 8 2 を用いて後述するドット図柄リールによる予告演出が実行される場合がある。

【 0 5 6 0 】

図 7 4 は、ステップ S a 1 1 0 の処理の詳細フローチャートの一例である。以下、図 7 4 を用いて、ステップ S a 1 1 0 の処理について詳細に説明する。

【 0 5 6 1 】

まず、図 7 4 のステップ S a 1 2 0 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S a 1 0 7 で取得した設定情報の条件（大当たりしたか否かの条件、報知演出実行時間の条件及びリーチ演出を実行するか否かの条件等）を満たす多数の報知演出の演出パターンから抽選等によって実行する演出パターンを決定する。この処理によって、例えば、装飾図柄リールがリーチ状態となって（図 7 7 参照）、その後、装飾図柄リールがハズレを示す図柄で停止表示されて大当たり抽選でハズレたことが報知される演出パターンが決定され、また、例えば、装飾図柄リールがリーチ状態となって、その後、装飾図柄リールが大当たりを示す図柄で停止表示されて大当たりしたことが報知される演出パターンが決定される。また、例えば、装飾図柄リールによって擬似連演出が実行された後にスーパーリーチ演出に発展し（図 8 1 参照）、その後、装飾図柄リールがハズレを示す図柄で停止表示されて大当たり抽選でハズレたことが報知される演出パターンが決定され、また、例えば、装飾図柄リールによって擬似連演出が実行された後にスーパーリーチ演出に発展し、その後、装飾図柄リールが

10

20

30

40

50

大当りを示す図柄で停止表示されて大当りしたことが報知される演出パターンが決定される。その後、処理はステップ S a 1 2 1 に移る。

【 0 5 6 2 】

ステップ S a 1 2 1 において、CPU 4 0 1 は、今回の報知演出において、図 7 5 ~ 図 8 2 を用いて後述するドット図柄リールによる予告演出を実行するか否かを抽選等によって決定する。ステップ S a 1 2 1 での判定が YES の場合、処理はステップ S a 1 2 2 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S a 1 2 7 に移る。

【 0 5 6 3 】

ステップ S a 1 2 2 において、CPU 4 0 1 は、ステップ S a 1 2 0 で決定した報知演出の演出パターンに基づいて、今回の報知演出において表示させるドット図柄リールの数量を抽選等によって決定する。具体的には、CPU 4 0 1 は、ステップ S a 1 2 0 で決定した演出パターンの大当り期待度（つまり、大当りが報知される可能性の高さ）が高い程、表示させるドット図柄リールの数量が多くなり易いように、数量 3 を上限として、抽選等によってその数量を決定する。これにより、ドット図柄リールの表示数量によっても大当り期待度を示唆することができる。その後、処理はステップ S a 1 2 3 に移る。

10

【 0 5 6 4 】

ステップ S a 1 2 3 において、CPU 4 0 1 は、最高期待度揃い目ドット図柄リールの表示位置を抽選等によって決定する。ここで、最高期待度揃い目ドット図柄リール（以下、「本ドット図柄リール」という場合がある）とは、今回の報知演出において表示される揃い目ドット図柄リールのうち大当り期待度が最も高いことを示唆する内容の揃い目ドット図柄リールである。ここで、図 7 6 を用いて後述するように、大当り期待度は、バナナ図柄、リーチ図柄、SP図柄、ハート図柄の順で高い。このことから、例えばバナナ図柄の揃い目ドット図柄リール及びリーチ図柄の揃い目ドット図柄リールが表示される場合（図 8 0 参照）、本ドット図柄リールとしてリーチ図柄の揃い目ドット図柄リールの表示位置が抽選等によって決定される。このことにより、本ドット図柄リールの表示位置が報知演出毎に変化するので、常に同じ位置に本ドット図柄リールが表示される構成とした場合のように遊技者が常に同じ位置を見て予告演出の大当り期待度を認識できてしまうのを回避することができる。その後、処理はステップ S a 1 2 4 に移る。

20

【 0 5 6 5 】

ステップ S a 1 2 4 において、CPU 4 0 1 は、ステップ S a 1 2 0 で決定した報知演出の演出パターンに基づいて、ステップ S a 1 2 3 で表示位置を決定した最高期待度揃い目ドット図柄リールの変動及び停止の表示内容を決定する。例えば、CPU 4 0 1 は、図 7 7 を用いて後述するように、報知演出において装飾図柄リールがリーチ状態となる演出パターンが決定された場合において、装飾図柄リールがリーチ状態となる前にリーチ図柄の揃い目で停止表示される表示内容に、本ドット図柄リールの変動及び停止の表示内容を決定する。また、例えば、CPU 4 0 1 は、図 8 0 を用いて後述するように、報知演出において装飾図柄リールで擬似連演出が実行される演出パターンが決定された場合において、装飾図柄リールがリーチ状態となる前にリーチ図柄の揃い目で停止表示される表示内容に、本ドット図柄リールの変動及び停止の表示内容を決定する。また、例えば、CPU 4 0 1 は、図 8 1 を用いて後述するように、報知演出において装飾図柄リールで擬似連演出が実行されてからスーパーリーチ演出に発展する演出パターンが決定された場合において、スーパーリーチ演出が開始される前に SP 図柄の揃い目で停止表示される表示内容に、本ドット図柄リールの変動及び停止の表示内容を決定する。なお、CPU 4 0 1 は、3 つのドット図柄列のうち 2 つを同じドット図柄で停止させて本ドット図柄リールをリーチ状態にしてから最後のドット図柄列を同じドット図柄で停止させる変動及び停止の表示内容に、本ドット図柄リールの表示内容を決定する場合もある。その後、処理はステップ S a 1 2 5 に移る。

30

40

【 0 5 6 6 】

ステップ S a 1 2 5 において、CPU 4 0 1 は、複数のドット図柄リールを表示させる場合には、ステップ S a 1 2 0 で決定した報知演出の演出パターンおよびステップ S a 1

50

24で決定した最高期待度揃い目ドット図柄リールの表示位置及び表示内容に基づいて、今回の報知演出で表示させる他のドット図柄リール（以下、「サブドット図柄リール」という場合がある）の表示位置及び変動及び停止の表示内容を決定する。例えば、CPU401は、図80を用いて後述するように、報知演出において装飾図柄リールで擬似連演出が実行される演出パターンが決定された場合において、画像表示部6の右下位置に、装飾図柄リールが再変動する前にバナナ図柄の揃い目で停止表示される表示内容でサブドット図柄リールが表示されるように決定する。また、例えば、CPU401は、図81を用いて後述するように、報知演出において装飾図柄リールで擬似連演出が実行されてからスパーリー演出に発展する演出パターンが決定された場合において、画像表示部6の右下位置に、装飾図柄リールが再変動する前にバナナ図柄の揃い目で停止表示される表示内容で一方のサブドット図柄リールが表示されるように決定し、又、装飾画像表示部6の左上位置に、飾図柄リールがリーチ状態となる前にリーチ図柄の揃い目で停止表示される表示内容で他方のサブドット図柄リールが表示されるように決定する。ここで、CPU401は、サブドット図柄リールの表示位置を抽選等によって決定する。

10

20

30

40

50

【0567】

なお、図示して説明はしていないが、CPU401は、サブドット図柄リールとして、バラケ目ドット図柄リールを決定する場合もある。また、CPU401は、3つのドット図柄列のうち2つを同じドット図柄で停止させてサブドット図柄リールをリーチ状態にしてから最後のドット図柄列を同じドット図柄で停止させる変動及び停止の表示内容に、サブドット図柄リールの表示内容を決定する場合もある。また、CPU401は、ステップSa120で決定した報知演出の演出パターンの大当り期待度が所定以下の場合には、本ドット図柄リールおよびサブドット図柄リールを合わせた2つ以上のドット図柄リールをリーチ状態にはしない。具体的には、CPU401は、ステップSa120で決定した報知演出の演出パターンがリーチ状態にもならずハズレル演出パターンの場合、ドット図柄リールを2つ以上リーチ状態にすることはない。このことにより、ドット図柄リールが2つ以上リーチ状態になって遊技者が装飾図柄リールでリーチ状態となる報知演出が実行されたと誤解することを回避できる。その後、処理はステップSa126に移る。

【0568】

ステップSa126において、CPU401は、ステップSa122～Sa125の処理によって決定した表示内容のドット図柄リールによる予告演出を含む報知演出（図75～図82参照）を、画像音響制御部500等に指示して実行する。その後、今回の演出制御処理は終了する。

【0569】

一方、ステップSa127において、CPU401は、ドット図柄リールによる予告演出を含まない報知演出を、画像音響制御部500等に指示して実行する。その後、今回の演出制御処理は終了する。

【0570】

図74を用いて説明したように、本実施形態では、報知演出において複数のドット図柄リールを表示させて報知演出の演出パターンを示唆する場合において、まず1つのドット図柄リール（本ドット図柄リール）の変動及び停止の表示内容を決定してから、他のドット図柄リール（サブドット図柄リール）の変動及び停止の表示内容を決定する。このことによって、本実施形態によれば、複数のドット図柄リールの表示内容の組合せの全てを予めROM402等に記憶しておいてRAM403等に読み出して処理する必要がなくなり、その結果として、メモリ容量の負担を効果的に軽減することができる。

【0571】

図73のステップSa111において、CPU401は、メイン制御部100から送信された報知演出停止コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSa111での判定がYESの場合、処理はステップSa112に移り、この判定がNOの場合、今回の演出制御処理は終了する。

【0572】

ステップ S a 1 1 2 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S a 1 0 9 又は S a 1 1 0 の処理で実行開始した報知演出を終了して、特別図柄抽選の結果を演出的に報知する。その後、処理はステップ S a 1 1 3 に移る。

【 0 5 7 3 】

ステップ S a 1 1 3 において、C P U 4 0 1 は、保留数減算処理を実行する。具体的には、C P U 4 0 1 は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第 1 特別図柄抽選及び第 2 特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が、第 1 特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、R A M 4 0 3 に格納されている第 1 特別図柄抽選の保留数を 1 減算し、第 2 特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、R A M 4 0 3 に格納されている第 2 特別図柄抽選の保留数を 1 減算する。その後、処理はステップ S a 1 1 4 に移る。

10

【 0 5 7 4 】

ステップ S a 1 1 4 において、C P U 4 0 1 は、保留表示処理を実行する。具体的には、C P U 4 0 1 は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第 1 特別図柄抽選及び第 2 特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が、第 1 特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、画像音響制御部 5 0 0 に指示して画像表示部 6 に最も早く表示されている第 1 特別図柄抽選の保留数を示す保留画像（例えば、現在特別図柄の変動表示中であることを示す保留画像）を 1 つ消化（削除）させる。なお、その他の保留画像が表示されている場合には、ステップ S a 1 0 9 又は S a 1 1 0 で報知演出を開始する際に、それらの保留画像を順次移動させる。同様に、C P U 4 0 1 は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第 1 特別図柄抽選及び第 2 特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が第 2 特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、画像音響制御部 5 0 0 に指示して画像表示部 6 に最も早く表示されている第 2 特別図柄抽選の保留数を示す保留画像を 1 つ消化（削除）させる。なお、その他の保留画像が表示されている場合には、ステップ S a 1 0 9 又は S a 1 1 0 で報知演出を開始する際に、それらの保留画像を順次移動させる。その後、処理はステップ S a 1 0 1 に戻る。

20

【 0 5 7 5 】

[第 5 の実施形態の第 1 例による特徴的動作]

次に、以上にフローチャートを用いて説明した第 5 の実施形態の第 1 例による特徴的動作について、図 7 5 ~ 図 8 2 を用いて具体的に説明する。

【 0 5 7 6 】

図 7 5 は、特別図柄抽選の結果を報知する報知演出において画像表示部 6 に表示される演出画像の例について説明するための図である。図 7 5 (1) ~ (3) に示すように、報知演出において、画像表示部 6 の画面（以下、単に、「画像表示部 6」という）中央には、1 つの装飾図柄リール 6 X が表示される。なお、上述した図 9 のステップ S i 5 9、S i 6 0、S i 6 2、S i 6 3 の処理、及び図 7 3 のステップ S a 1 0 6、S a 1 0 9 ~ S a 1 1 2 の処理から明らかなように、第 1 特別図柄表示器 4 a（又は第 2 特別図柄表示器 4 b）に特別図柄が変動表示されてから停止表示されるタイミングは、報知演出において画像表示部 6 に装飾図柄リール 6 X が変動表示されてから停止表示されるタイミングと同期している。装飾図柄リールの周囲には、装飾図柄リール 6 X よりも小さい 1 つ ~ 3 つのドット図柄リール（6 A、6 B、6 C）が表示される場合がある。図 7 5 (1) は画像表示部 6 の右下にドット図柄リール 6 A が表示されている例であり、図 7 5 (2) は画像表示部 6 の右下及び左上にドット図柄リール 6 A 及び 6 B がそれぞれ表示されている例であり、図 7 5 (3) は画像表示部 6 の右下、左上及び右上にドット図柄リール 6 A、6 B 及び 6 C がそれぞれ表示されている例である。ここで、装飾図柄リールは、数字の「1」~「9」を表す装飾図柄が整列して変動（循環移動）した後に停止する装飾図柄列が 3 つ列設して表示されたものであり、その停止図柄（停止態様）によって特別図柄抽選の結果を報知するものである。ドット図柄リールは、図 7 6 を用いて後述するドット図柄が整列して変動（循環移動）した後に停止するドット図柄列が 3 つ列設して表示されたものであり、その停止図柄（停止態様）によって報知演出の演出パターン（又は / 及び装飾図柄リールの変動停止表示パターン）を示唆するものである。なお、図 7 5 以後の図面では、装飾

30

40

50

図柄列及びドット図柄列が上から下に変動表示（循環移動表示）されている様子を矢印で表している。

【0577】

図76は、ドット図柄の例について説明するための図である。図76に示すように、ドット図柄は、ドットにより描かれた図柄であり、ドット図柄には、バナナ図柄とリーチ図柄とSP図柄とハート図柄とがある。バナナ図柄は、バナナ形状のドット図柄であり、ドット図柄リールにおいてバナナ図柄が3つ揃って停止表示されることによって、装飾図柄リールにおいて停止（仮停止）した装飾図柄列が再び変動するスベリ演出の実行が示唆される。リーチ図柄は、文字「リーチ」の形状のドット図柄であり、ドット図柄リールにおいてリーチ図柄が3つ揃って停止表示されることによって、装飾図柄リールがリーチ状態となるリーチ演出の実行が示唆される。ここで、リーチ状態とは、装飾図柄リールにおいて残り1つの装飾図柄列が所定の図柄で停止すると特別図柄抽選に当選したこと（大当りしたこと）を報知する所定の停止態様となる状態であって遊技者に特別図柄抽選に当選したこと期待させる演出状態である。典型的には、リーチ状態は、同じ数字の装飾図柄が2つ揃って停止しており、もう1つ同じ数字の装飾図柄で停止すると装飾図柄が3つ揃って停止する（例えば「777」で揃って停止する状態）こととなる状態である。SP図柄は、文字「SP」の形状のドット図柄であり、ドット図柄リールにおいてSP図柄が3つ揃って停止表示されることによって、装飾図柄リールが大当りを期待させるリーチ状態から発展して実行される場合がある、更に強く大当りを期待させるスーパーリーチ演出（スペシャルリーチ演出と言ってもよい）の実行が示唆される。ハート図柄は、ハート形状のドット図柄であり、ドット図柄リールにおいてハート図柄が3つ揃って停止表示されることによってスーパーリーチ演出のうち最も大当りを期待させる（つまり、最も大当り期待度の高い）恋愛スーパーリーチ演出の実行が示唆される。なお、3つ揃って停止表示された場合の大当りの可能性（大当り期待度）は、バナナ図柄、リーチ図柄、SP図柄、ハート図柄の順で高くなる。また、以下では、ドット図柄リールにおいて3つ全てのドット図柄が揃って停止表示された状態を「揃い目」という場合があり、この停止状態のドット図柄リールを「揃い目ドット図柄リール」という場合がある。また、以下では、ドット図柄リールにおいて3つのドット図柄が1つでも揃わず停止表示された状態を「バラケ目」という場合があり、この停止状態のドット図柄リールを「バラケ目ドット図柄リール」という場合がある。

10

20

30

【0578】

図77～図79は、ドット図柄リールの停止タイミングの例について説明するための図である。

【0579】

まず、図77を用いて、ドット図柄リールにおいてリーチ図柄が揃い目で停止表示される場合の停止タイミングについて説明する。図77(1)に示すように装飾図柄リール6X及びドット図柄リール6Aが変動表示されている状態において、ドット図柄リールにリーチ図柄を揃い目で停止表示させる場合には、図77(2)に示すようにドット図柄リール6Aにリーチ図柄を3つ揃えて停止表示させて装飾図柄リール6Xがリーチ状態となることを示唆した後に、図77(3)に示すように装飾図柄リール6Xをリーチ状態にする。

40

【0580】

次に、図78を用いて、ドット図柄リールにおいてSP図柄が揃い目で停止表示される場合の停止タイミングについて説明する。図78(1)に示すように装飾図柄リール6X及びドット図柄リール6Aが変動表示されている状態において、ドット図柄リール6AにSP図柄を揃い目で停止表示させる場合には、図78(2)に示すように装飾図柄リール6Xをリーチ状態にした後に、図78(3)に示すようにドット図柄リール6AにSP図柄を3つ揃えて停止表示させて報知演出においてリーチ状態（リーチ演出：特別演出）からスーパーリーチ演出に発展することを示唆する。その後、スーパーリーチ演出が実行される。

50

【0581】

次に、図79を用いて、ドット図柄リールにおいてバナナ図柄が揃い目で停止表示される場合の停止タイミングについて説明する。図79(1)に示すように装飾図柄リール6X及びドット図柄リール6Aが変動表示されている状態において、ドット図柄リール6Aにバナナ図柄を揃い目で停止表示させる場合には、図79(2)に示すようにドット図柄リール6Aにバナナ図柄を3つ揃えて停止表示させて装飾図柄リール6Xにおいてスベリ演出が実行されることを示唆した後に、図79(3)に示すように装飾図柄リール6Xで左右の装飾図柄列が停止し(より正確には右の装飾図柄列は仮停止し)、その後、図79(4)に示すように仮停止していた右の装飾図柄列が再び変動してスベリ演出が実行される。

10

【0582】

以上のように、第5の本実施形態第1例では、大当たり抽選結果を報知する報知演出において、リーチ成立前に、ドット図柄リールにリーチ図柄を3つ揃えて停止表示させて装飾図柄リールがリーチ状態となることを示唆し、リーチ成立後に、ドット図柄リールにSP図柄を3つ揃えて停止表示させてスーパーリーチ演出に発展することを示唆する。このことにより、第5の本実施形態第1例によれば、ドット図柄リールのリーチ図柄揃い目での停止によってリーチ成立前のタイミングでリーチ成立を有効に示唆でき、又、ドット図柄リールのSP図柄揃い目での停止によってリーチ成立後のタイミングでスーパーリーチ演出への発展を示唆できる。また、第5の本実施形態第1例では、報知演出において、装飾図柄リールでスベリ演出を実行する前に、ドット図柄リールにバナナ図柄を3つ揃えて停止表示させて装飾図柄リールでスベリ演出が実行されることを示唆する。このことにより、第5の本実施形態第1例によれば、ドット図柄リールのバナナ図柄揃い目での停止によってスベリ演出実行前のタイミングでスベリ演出の実行を有効に示唆できる。

20

【0583】

なお、図78(2)において、リーチ成立のタイミングでドット図柄リール6AがSP図柄の揃い目で停止してスーパーリーチ演出への発展を示唆してもよいし、リーチ成立前の早いタイミングでドット図柄リール6AがSP図柄の揃い目で停止してスーパーリーチ演出への発展を示唆してもよい。

【0584】

ここで、ドット図柄リールのハート図柄揃い目での停止についても、上記したドット図柄リールのSP図柄揃い目での停止の場合と同様である。

30

【0585】

図80~図82は、ドット図柄リール間の停止態様の組み合わせによって報知演出の演出パターン(又は/及び装飾図柄リールの変動停止表示パターン)を示唆する例について説明するための図である。

【0586】

まず、図80を用いて、大当たり抽選結果を報知する報知演出において、バナナ図柄の揃い目で停止するドット図柄リールと、リーチ図柄の揃い目で停止するドット図柄リールとの組み合わせによって、擬似連演出が実行されることを示唆する例について説明する。ここで、擬似連演出とは、装飾図柄リール6Xの3つの装飾図柄列が一旦停止(仮停止)した後に再び変動する演出(つまり、スベリ演出)を所定回数(例えば、1回~3回)実行し、又、この仮停止直前および最後のスベリ演出後のタイミングで少なくとも1回リーチ状態となる演出である。図80では、装飾図柄リール6Xの3つの装飾図柄列が一旦停止(仮停止)した後に再び変動するスベリ演出を1回行った後にリーチ状態となる擬似連演出(擬似連演出)を例に挙げて説明する。まず、装飾図柄リール6X及び2つのドット図柄リール6A及び6Bが変動表示された後に、図80(1)に示すようにドット図柄リール6Aがバナナ図柄の揃い目で停止表示されてドット図柄リール6Bがリーチ図柄の揃い目で停止表示されることによって、今回の報知演出においてスベリ演出が実行されてからリーチ演出が実行されることが示唆される。つまり、擬似連演出が実行されることが示唆される。そして、図80(2)に示すように装飾図柄リール6Xの3つの装飾図柄列が全

40

50

て停止表示（仮停止表示）された後に、図 8 0（3）に示すように 3 つの装飾図柄列が再び変動表示されてスベリ演出が実行される。その後、図 8 0（4）に示すように、装飾図柄リール 6 X がリーチ状態となってリーチ演出が実行される。以上のように、バナナ図柄の揃い目ドット図柄リール 6 A 及びリーチ図柄の揃い目ドット図柄リール 6 B の組み合わせによって、少なくとも 1 回のスベリ演出を含む擬似連演出が実行されることが示唆される。

【0587】

なお、図 8 0 の例において、例えば、バナナ図柄の揃い目ドット図柄リール 6 C を右上にもう 1 つ表示させることによって、今回の報知演出においてスベリ演出が 2 回実行されてからリーチ演出が 1 回実行される擬似連演出が実行されることが示唆されてもよい。また、図 8 0 の例において、バラケ目ドット図柄リール 6 C が右上にもう 1 つ表示されていてもよい。また、擬似連演出において実行されるスベリ演出の回数が多いほど、この擬似連演出が実行された報知演出において大当たりが報知される可能性が高い（つまり、大当たり期待度が高い）。

10

【0588】

次に、図 8 1 を用いて、大当たり抽選結果を報知する報知演出において、バナナ図柄の揃い目で停止するドット図柄リールと、リーチ図柄の揃い目で停止するドット図柄リールと、S P 図柄の揃い目で停止するドット図柄リールとの組み合わせによって、擬似連演出の後にスーパーリーチ演出に発展することを示唆する例について説明する。まず、1 つの装飾図柄リール 6 X 及び 3 つのドット図柄リール 6 A、6 B 及び 6 C が変動表示された後に、図 8 1（1）に示すようにドット図柄リール 6 A がバナナ図柄の揃い目で停止表示されて、ドット図柄リール 6 B がリーチ図柄の揃い目で停止表示されて、ドット図柄リール 6 C が S P 図柄の揃い目で停止表示することによって、今回の報知演出においてスベリ演出が実行されてリーチ演出が実行された後にスーパーリーチ演出に発展することが示唆される。つまり、擬似連演出からスーパーリーチ演出に発展することが示唆される。そして、図 8 1（2）に示すように装飾図柄リール 6 X の 3 つの装飾図柄列が全て停止表示（仮停止表示）された後に、図 8 1（3）に示すように 3 つの装飾図柄列が再び変動表示されてスベリ演出が実行される。その後、図 8 1（4）に示すように装飾図柄リール 6 X がリーチ状態となってリーチ演出が実行された後に、図 8 1（5）に示すようにスーパーリーチ演出が実行される。なお、図 8 1（5）では、一例として、スーパーリーチ演出において、主人公のキャラクタの動画像が画像表示部 6 に表示されて、装飾図柄リール 6 X が左下に小さく表示され、3 つのドット図柄リールは非表示にされている。以上のように、バナナ図柄の揃い目ドット図柄リール、リーチ図柄の揃い目ドット図柄リール、及び S P 図柄の揃い目ドット図柄リールの組み合わせによって、擬似連演出の後にスーパーリーチ演出が実行されることが示唆される。

20

30

【0589】

なお、装飾図柄リール 6 X をリーチ状態にしてから図 8 0（2）及び図 8 1（2）を用いて説明したように 3 つの装飾図柄列を仮停止状態にした後に、図 8 0（3）及び図 8 1（3）を用いて説明したように 3 つの装飾図柄列が再び変動表示されてスベリ演出が実行されてもよい。また、図 8 0（2）及び図 8 1（2）の仮停止状態において擬似連演出の実行を示唆する特定の装飾図柄（例えば、主人公のキャラクタの装飾図柄）で中央の装飾図柄列が仮停止した後に、図 8 0（3）及び図 8 1（3）に示すように 3 つの装飾図柄列が再び変動表示されてスベリ演出が実行されてもよい。この場合、装飾図柄列に、上記特定の図柄を加えておく等の構成が必要となる。

40

【0590】

次に、図 8 2 を用いて、大当たり抽選結果を報知する報知演出において、バナナ図柄の揃い目で停止するドット図柄リールと、リーチ図柄の揃い目で停止するドット図柄リールと、ハート図柄の揃い目で停止するドット図柄リールとの組み合わせによって、擬似連演出の実行後に特定のスーパーリーチ演出である恋愛スーパーリーチ演出に発展することを示唆する例について説明する。まず、1 つの装飾図柄リール 6 X 及び 3 つのドット図柄リール

50

ル 6 A、6 B 及び 6 C が変動表示された後に、図 8 2 (1) に示すように、ドット図柄リール 6 A がバナナ図柄の揃い目で停止表示されて、ドット図柄リール 6 B がリーチ図柄の揃い目で停止表示されて、ドット図柄リール 6 C がハート図柄の揃い目で停止表示することによって、今回の報知演出においてスベリ演出が実行されてリーチ演出が実行された後に恋愛スーパーリーチ演出に発展することが示唆される。つまり、擬似連演出から恋愛スーパーリーチ演出に発展することが示唆される。そして、図 8 2 (2) に示すように装飾図柄リール 6 X の 3 つの装飾図柄列が全て停止表示 (仮停止表示) された後に、図 8 2 (3) に示すように 3 つの装飾図柄列が再び変動表示されてスベリ演出が実行される。その後、図 8 2 (4) に示すように装飾図柄リール 6 X がリーチ状態となってリーチ演出が実行された後に、図 8 2 (5) に示すように恋愛スーパーリーチ演出が実行される。なお、図 8 2 (5) では、一例として、主人公のキャラクタとヒロインのキャラクタの動画像が画像表示部 6 に表示される恋愛スーパーリーチ演出を表している。以上のように、バナナ図柄の揃い目ドット図柄リール、リーチ図柄の揃い目ドット図柄リール、及びハート図柄の揃い目ドット図柄リールの組み合わせによって、擬似連演出の後に特定のスーパーリーチ演出である恋愛スーパーリーチ演出が実行されることが示唆される。

10

20

30

40

50

【 0 5 9 1 】

以上に説明したように、第 5 の本実施形態の第 1 例によれば、演出を交えて大当り抽選結果を報知するための報知演出において、大当り抽選結果を報知する装飾図柄リールの表示に加えて、報知演出の演出パターン (又は / 及び装飾図柄リールの変動停止表示パターン) を示唆するドット図柄リールを表示させる極めて斬新な予告演出を実行することができる。このことから、遊技者は、ドット図柄リールによる予告演出が実行される場合には、装飾図柄リールと、この装飾図柄リールに類似した表示態様のドット図柄リールとを注視して報知演出を楽しむこととなる。また、以上に説明したように、第 5 の本実施形態の第 1 例によれば、複数の揃い目ドット図柄リール間の組み合わせによって、報知演出の演出パターン (又は / 及び装飾図柄リールの変動停止表示パターン) を示唆する。このことから、遊技者は、複数のドット図柄リールによる予告演出が実行される場合には、複数のドット図柄リールが揃い目となるか否か、及び、複数のドット図柄リールが揃い目となった場合にはその組み合わせを注視して、今回の報知演出において大当りが報知される可能性 (大当り期待度) を知ろうとして楽しむこととなる。例えば、図 8 0 を用いて説明したようにスベリ演出が 1 回実行されてから単にリーチ状態となるよりも図 8 1 を用いて説明したようにスベリ演出が 1 回実行されてからスーパーリーチ演出となる方が大当り期待度が高いので、遊技者は、複数の揃い目ドット図柄リール間の組み合わせに注目して楽しむこととなる。また、例えば、図 8 0 の場合においてスベリ演出が 2 回実行されてから単にリーチ状態となるよりも図 8 1 の場合においてスベリ演出が 2 回実行されてからスーパーリーチ演出となる方が大当り期待度が高いので、遊技者は、複数の揃い目ドット図柄リール間の組み合わせに注目して楽しむこととなる。以上のように、本実施形態によれば、遊技者を惹きつける、非常に斬新な予告演出を行う遊技機を提供することができる。

【 0 5 9 2 】

[第 5 の本実施形態の第 1 例の変形例]

なお、上記した第 5 の本実施形態の第 1 例では、ドット図柄リールによる予告演出によって、報知演出の演出パターン (又は / 及び装飾図柄リールの変動停止表示パターン) を示唆するものとして説明した。つまり、ドット図柄リールによる予告がはずれる場合もあるものとして説明した。しかし、ドット図柄リールによる予告がはずれる場合は無いものとしてもよい。つまり、ドット図柄リールによる予告演出によって、報知演出の演出パターン (又は / 及び装飾図柄リールの変動停止表示パターン) を報知するものとしてもよい。

【 0 5 9 3 】

また、上記した第 5 の本実施形態の第 1 例では、具体的に説明していないが、複数のドット図柄リールによる予告演出において、全てバラケ目ドット図柄リールの場合があってもよい。

【 0 5 9 4 】

また、上記した第5の本実施形態の第1例では、ドット図柄リールによる演出を「予告演出」として説明した。しかし、ドット図柄リールによる演出を、更に「先読み予告演出」として実行してもよい。この場合、図73のステップS a 1 0 9の処理においてドット図柄リールによる先読み予告演出の内容が決定されて実行されることとなる。

【 0 5 9 5 】

また、上記した第5の本実施形態の第1例において、ドット図柄リールによる予告演出での1つ～3つのドット図柄リール6 A、6 B及び6 Cの変動表示タイミング、リーチタイミング、変動停止タイミング等は、同時であってもよいし、異なってもよい。

【 0 5 9 6 】

[第5の実施形態の第2例]

以下では、第5の実施形態の第2例について、図83～図88を用いて説明する。第5の実施形態の第2例は、上記した第5の実施形態の第1例に対して、ドット図柄リールを変動表示させない実施例である。また、第5の実施形態の第2例では、ドット図柄リールによるリーチ予告やS Pリーチ予告の実行タイミングの例について、より具体的に説明する。なお、以下では、上記した第5の実施形態の第1例で説明した内容については、原則として説明を省略する。

【 0 5 9 7 】

図83は、第5の実施形態の第2例におけるドット図柄リールの表示態様について説明するための図である。図83に示すように、第5の実施形態の第2例では、ドット図柄リールは変動表示されず、最初から停止表示態様で表示制御される。例えば、図83(1)に示すように報知演出が開始されて装飾図柄リール6 Xの変動表示が開始された後に、図83(2)に示すようにドット図柄リール6 Aが最初からリーチ図柄揃い目の停止態様で表示されることによって、リーチ成立することが示唆される。その後、図83(3)に示すようにリーチ成立してリーチ演出が実行される。

【 0 5 9 8 】

図84～図87は、ドット図柄リールによる予告演出の実行タイミングの例について具体的に説明するための図である。図84は、ドット図柄リールによってリーチ成立が示唆された後にリーチ成立してリーチ演出が実行される報知演出の例を示す図である。図87は、ドット図柄リールによる予告演出の実行タイミングの例を示すタイムチャートであり、図87(1)は、図84の報知演出におけるドット図柄リールによる予告演出の実行タイミングを示している。図84(1)および図87(1)に示すように報知演出が開始されて装飾図柄リール6 Xの変動表示が開始された後にドット図柄リール6 Bが最初からリーチ図柄揃い目の停止態様で表示されることによってリーチ成立することが示唆され、その後、図84(2)および図87(1)に示すようにリーチ成立してリーチ演出が実行されると共にドット図柄リール6 Bが消去された後に、装飾図柄リール6 Xの全図柄が完全に停止して特別図柄抽選結果が報知される。なお、図84では、リーチ成立前にドット図柄リール6 Aが最初からパラケ目の停止態様で表示されてからリーチ成立時に消去されている。

【 0 5 9 9 】

図85は、ドット図柄リールによってリーチ成立およびS Pリーチ発展が示唆された後にリーチ成立してリーチ演出が実行されてからS Pリーチ演出に発展する報知演出の例を示す図である。図87(2)は、図85の報知演出におけるドット図柄リールによる予告演出の実行タイミングを示している。図85(1)および図87(2)に示すように報知演出が開始されて装飾図柄リール6 Xの変動表示が開始された後にドット図柄リール6 Bが最初からリーチ図柄揃い目の停止態様で表示されることによってリーチ成立することが示唆されてからドット図柄リール6 Aが最初からS P図柄揃い目の停止態様で表示されることによってS Pリーチ演出に発展することが示唆され、その後、図85(2)および図87(2)に示すようにリーチ成立してリーチ演出が実行されると共にドット図柄リール6 Bが消去される。その後、図85(3)および図87(2)に示すようにS Pリーチ演出

10

20

30

40

50

に発展してS Pリーチ演出が実行されると共にドット図柄リール6 Aが消去されてから、装飾図柄リール6 Xの全図柄が完全に停止して特別図柄抽選結果が報知される。

【0600】

図86は、ドット図柄リールによってリーチ成立が示唆された後にリーチ成立してリーチ演出が実行されてからS Pリーチ演出に発展する報知演出の例を示す図である。図87(3)は、図86の報知演出におけるドット図柄リールによる予告演出の実行タイミングを示している。図86(1)および図87(3)に示すように報知演出が開始されて装飾図柄リール6 Xの変動表示が開始された後にドット図柄リール6 Bが最初からリーチ図柄揃い目の停止態様で表示されることによってリーチ成立することが示唆されて、その後、図86(2)および図87(3)に示すようにリーチ演出が実行されると共にドット図柄リール6 Bが消去される。その後、図86(3)および図87(3)に示すようにS Pリーチ演出に発展してS Pリーチ演出が実行されてから、装飾図柄リール6 Xの全図柄が完全に停止して特別図柄抽選結果が報知される。なお、図86では、リーチ成立前にドット図柄リール6 Aが最初からバラケ目の停止態様で表示されてからリーチ成立時に消去されている。

10

【0601】

なお、報知演出において、ドット図柄リールによる演出が行われず(又はドット図柄リールによる演出が行われても揃い目にはならず)、又、リーチ演出、S Pリーチ演出、S P S Pリーチ演出および擬似連演出等の特別な演出が行われることなく、単にハズレが報知される場合には、図88(1)および(2)に示すように、報知演出が開始してからそのままハズレを示す図柄で装飾図柄リール6 Xの全図柄が完全に停止して、ハズレが報知される。また、図88のように報知演出が開始してからそのまま特別図柄抽選の結果が報知される場合より、報知演出が開始してからリーチ演出が実行されて特別図柄抽選の結果が報知される場合(図87(1)参照)の方が大当たり期待度が高く(つまり、大当たりしている可能性が高く)、報知演出が開始してからS Pリーチ演出が実行されて特別図柄抽選の結果が報知される場合(図87(2)(3)参照)の方が更に大当たり期待度が高い。

20

【0602】

以上に説明したように、第5の実施形態の第2例では、リーチ成立前にドット図柄リールによってリーチ成立示唆が行われ、又、リーチ成立前にドット図柄リールによってS Pリーチ発展示唆が行われる(図85、図86、図87参照)。このことから、遊技者は、ドット図柄リールが表示された場合にはドット図柄リールの表示内容に注目するので、非常に効果的な予告演出を実行することができる。また、リーチ成立前にドット図柄リールによってリーチ成立が示唆されてS Pリーチ発展は示唆されていない場合であってもS Pリーチに発展する可能性がある(図86、図87参照)。このことから、遊技者は、ドット図柄リールによってリーチ成立が示唆されてS Pリーチ発展は示唆されていない場合であってもS Pリーチに発展するのではないかと期待するので、非常に効果的な予告演出を実行することができる。

30

【0603】

[第5の実施形態の第2例の変形例]

なお、上記した第5の実施形態の第2例では、図86を用いて、リーチ成立前にドット図柄リールによってリーチ成立が示唆されてS Pリーチ発展は示唆されずS Pリーチに発展する構成例を挙げた。しかし、例えば、リーチ成立前にドット図柄リールによってリーチ成立が示唆されてS Pリーチ発展は示唆されず、リーチ成立後にドット図柄リールによってS Pリーチ発展が示唆されてからS Pリーチに発展する制御があるものとしてもよい。

40

【0604】

なお、上記した第5の実施形態の第2例では、図87を用いて説明したように、リーチ成立を示唆するドット図柄リールはリーチ成立のタイミングで消去され、S Pリーチ発展を示唆するドット図柄リールはS Pリーチ発展のタイミングで消去される構成例を挙げた。しかし、例えば、リーチ成立を示唆するドット図柄リールはリーチ成立よりも前のタイ

50

ミングで消去され、S Pリーチ発展を示唆するドット図柄リールはS Pリーチ発展よりも前のタイミングで消去される制御構成としてもよい。

【0605】

なお、上記した第5の実施形態の第2例では、図87を用いて説明したように、リーチ成立を示唆するドット図柄リールおよびS Pリーチ発展を示唆するドット図柄リールは報知演出が開始された後から表示される構成例を挙げた。しかし、例えば、リーチ成立を示唆するドット図柄リールおよびS Pリーチ発展を示唆するドット図柄リールは報知演出が開始されるタイミングで表示される制御構成としてもよい。また、例えば、図87(2)の例において、S Pリーチ発展を示唆するドット図柄リールはリーチ成立のタイミングで表示されてもよいし、リーチ成立してから表示されてもよい。

10

【0606】

また、上記した第5の実施形態の第2例において、第5の実施形態の第1例と同様に、ドット図柄リールを変動表示させてから停止表示させてもよいことは言うまでもない。

【0607】

[第5の実施形態の第3例]

以下では、第5の実施形態の第3例について、図89～図92を用いて説明する。第5の実施形態の第3例は、上記した第5の実施形態の第1例に対して、上記した第5の実施形態の第2例と同様に、ドット図柄リールを変動表示させない実施例である(図83参照)。また、第5の実施形態の第3例では、ドット図柄リールによる擬似連予告やリーチ予告の実行タイミングの例について、より具体的に説明する。なお、以下では、上記した第5の実施形態の第1例で説明した内容については、原則として説明を省略する。

20

【0608】

図89～図92は、ドット図柄リールによる予告演出の実行タイミングの例について具体的に説明するための図である。図89は、ドット図柄リールよって擬似連演出(全図柄スベリ変動)が示唆された後に全図柄が仮停止(擬似停止)してから再変動して擬似連演出が実行された後にハズレる報知演出の例を示す図である。図92は、ドット図柄リールによる予告演出の実行タイミングの例を示すタイムチャートであり、図92(1)は、図89の報知演出におけるドット図柄リールによる予告演出の実行タイミングを示している。図89(1)および図92(1)に示すように報知演出が開始されて装飾図柄リール6Xの変動表示が開始された後にドット図柄リール6Aが最初からバナナ図柄揃い目の停止態様で表示されることによって擬似連演出(全図柄仮停止してから再変動する演出)が実行されることが示唆され、その後、図89(2)(3)および図92(1)に示すように擬似連演出が実行されると共にドット図柄リール6Aが消去された後に、装飾図柄リール6Xの全図柄が完全に停止して特別図柄抽選結果が報知される。図89および図92(1)では、ハズレが報知されている。なお、図89では、ドット図柄リール6Aが最初からバラケ目の停止態様で表示されてから擬似連前に消去されている。

30

【0609】

なお、図89および図92(1)では、擬似連演出が1回実行される例(つまり、全ての装飾図柄が擬似停止してから再変動する演出が1回実行される例)を挙げたが、擬似連演出は2回以上実行されてもよい(つまり、全ての装飾図柄が擬似停止してから再変動する演出が2回以上実行されてもよい)。また、擬似連演出が2回以上実行される場合、全ての擬似連演出の前に必ずドット図柄リールがバナナ図柄揃い目の停止態様で表示されて必ず擬似連実行を示唆してもよいし、一部の擬似連演出の前にドット図柄リールがバナナ図柄揃い目の停止態様で表示されて一部の擬似連の実行を示唆してもよい。

40

【0610】

図90は、ドット図柄リールよってリーチ成立および擬似連演出が示唆された後に全装飾図柄が仮停止(擬似停止)してから再変動して擬似連演出が実行され、その後、リーチ成立してリーチ演出が実行される報知演出の例を示す図である。図92(2)は、図90の報知演出におけるドット図柄リールによる予告演出の実行タイミングを示している。図90(1)および図92(2)に示すように報知演出が開始されて装飾図柄リール6Xの

50

変動表示が開始された後にドット図柄リール 6 A が最初からバナナ図柄揃い目の停止態様で表示されることによって擬似連演出が実行されることが示唆されてからドット図柄リール 6 B が最初からリーチ図柄揃い目の停止態様で表示されることによってリーチ成立することが示唆されて、その後、図 9 0 (2) (3) および図 9 2 (2) に示すように擬似連演出が実行されると共にドット図柄リール 6 A が消去された後に、図 9 0 (4) および図 9 2 (2) に示すようにリーチ演出が実行されると共にドット図柄リール 6 B が消去される。その後、装飾図柄リール 6 X の全図柄が完全に停止して特別図柄抽選結果が報知される。

【 0 6 1 1 】

図 9 1 は、ドット図柄リールによって擬似連演出が示唆された後に全装飾図柄が仮停止（擬似停止）してから再変動して擬似連演出が実行され、その後、リーチ成立してリーチ演出が実行される報知演出の例を示す図である。図 9 2 (3) は、図 9 1 の報知演出におけるドット図柄リールによる予告演出の実行タイミングを示している。図 9 1 (1) および図 9 2 (3) に示すように報知演出が開始されて装飾図柄リール 6 X の変動表示が開始された後にドット図柄リール 6 A が最初からバナナ図柄揃い目の停止態様で表示されることによって擬似連演出が実行されることが示唆されて、その後、図 9 1 (2) (3) および図 9 2 (3) に示すように擬似連演出が実行されると共にドット図柄リール 6 A が消去された後に、図 9 1 (4) および図 9 2 (3) に示すようにリーチ演出が実行される。その後、装飾図柄リール 6 X の全図柄が完全に停止して特別図柄抽選結果が報知される。なお、図 9 1 では、擬似連演出実行前にドット図柄リール 6 A が最初からバラケ目の停止態様で表示されてからリーチ擬似連演出実行前に消去されている。

【 0 6 1 2 】

なお、報知演出において、ドット図柄リールによる演出が行われず（又はドット図柄リールによる演出が行われても揃い目にはならず）、又、リーチ演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出および擬似連演出等の特別な演出が行われることなく、単にハズレが報知される場合には、上記した第 5 の実施形態の第 2 例で図 8 8 を用いて説明したように、報知演出が開始してからそのままハズレを示す図柄で装飾図柄リール 6 X の全図柄が完全に停止して、ハズレが報知される。

【 0 6 1 3 】

また、図 9 0、図 9 1 および図 9 2 (2) (3) では、擬似連演出が 1 回実行される例（つまり、全ての装飾図柄が擬似停止してから再変動する演出が 1 回実行される例）を挙げたが、擬似連演出は 2 回以上実行されてもよい（つまり、全ての装飾図柄が擬似停止してから再変動する演出が 2 回以上実行されてもよい）。また、擬似連演出が 2 回以上実行される場合、全ての擬似連演出の前に必ずドット図柄リールがバナナ図柄揃い目の停止態様で表示されて必ず擬似連実行を示唆してもよいし、一部の擬似連演出の前にドット図柄リールがバナナ図柄揃い目の停止態様で表示されて一部の擬似連の実行を示唆してもよい。また、擬似連演出が 2 回以上実行される場合においても、図 9 2 (1) ~ (3) と同様に、最初の擬似連演出が実行される前においてドット図柄リールによって擬似連実行の示唆やリーチ成立示唆を行うことが好ましい。この様にすることで、遊技者に長時間に亘って期待感を持たせることができる。

【 0 6 1 4 】

また、図 8 8 のように報知演出が開始してからそのまま特別図柄抽選の結果が報知される場合より、報知演出が開始してからリーチ演出が実行されて特別図柄抽選の結果が報知される場合（図 8 7 (1) 参照）の方が大当たり期待度が高く（つまり、大当たりしている可能性が高く）、報知演出が開始してから擬似連が実行された後にリーチ演出が実行されて特別図柄抽選の結果が報知される場合（図 9 2 (2) (3) 参照）の方が更に大当たり期待度が高い。また、擬似連の実行回数が多いほど、大当たり期待度が高い。

【 0 6 1 5 】

以上に説明したように、第 5 の実施形態の第 3 例では、擬似連実行前にドット図柄リールによって擬似連実行示唆が行われ、又、リーチ成立前にドット図柄リールによってリー

10

20

30

40

50

チ成立示唆が行われる（図 8 9 ~ 図 9 1 参照）。このことから、遊技者は、ドット図柄リールが表示された場合にはドット図柄リールの表示内容に注目するので、非常に効果的な予告演出を実行することができる。また、擬似連実行前にドット図柄リールによって擬似連実行が示唆されてリーチ成立は示唆されていない場合であってもリーチ成立する場合がある（図 9 1 参照）。このことから、遊技者は、ドット図柄リールによって擬似連実行が示唆されてリーチ成立は示唆されていない場合であってもリーチ成立するのではないかと期待するので、非常に効果的な予告演出を実行することができる。

【 0 6 1 6 】

[第 5 の実施形態の第 3 例の変形例]

なお、上記した第 5 の実施形態の第 3 例では、図 9 1 を用いて、擬似連実行前にドット図柄リールによって擬似連実行が示唆されてリーチ成立は示唆されず、その後リーチ成立する構成例を挙げた。しかし、例えば、擬似連実行前にドット図柄リールによって擬似連実行が示唆されてリーチ成立は示唆されず、擬似連実行後にドット図柄リールによってリーチ成立が示唆されてからリーチ成立する制御構成があるものとしてもよい。

10

【 0 6 1 7 】

なお、上記した第 5 の実施形態の第 3 例では、図 9 2 を用いて説明したように、リーチ成立を示唆するドット図柄リールはリーチ成立のタイミングで消去され、擬似連実行を示唆するドット図柄リールは擬似連において再変動するタイミングで消去される構成例を挙げた。しかし、例えば、リーチ成立を示唆するドット図柄リールはリーチ成立よりも前のタイミングで消去され、擬似連実行を示唆するドット図柄リールは擬似連において再変動するよりも前のタイミングで消去される構成としてもよい。

20

【 0 6 1 8 】

なお、上記した第 5 の実施形態の第 3 例では、図 9 2 を用いて説明したように、リーチ成立を示唆するドット図柄リールおよび擬似連実行を示唆するドット図柄リールは報知演出が開始された後から表示される構成例を挙げた。しかし、例えば、リーチ成立を示唆するドット図柄リールおよび擬似連実行を示唆するドット図柄リールは報知演出が開始されるタイミングで表示される制御構成としてもよい。また、例えば、図 9 2 (2) の例において、リーチ成立を示唆するドット図柄リールは擬似連において再変動するタイミングで表示されてもよいし、このタイミングよりも後から表示されてもよい。

30

【 0 6 1 9 】

また、上記した第 5 の実施形態の第 3 例において、第 5 の実施形態の第 1 例と同様に、ドット図柄リールを変動表示させてから停止表示させてもよいことは言うまでもない。

【 0 6 2 0 】

[第 5 の実施形態の第 4 例]

以下では、第 5 の実施形態の第 4 例について、図 9 3 および図 9 4 を用いて説明する。第 5 の実施形態の第 4 例は、上記した第 5 の実施形態の第 1 例に対して、上記した第 5 の実施形態の第 2 例等と同様に、ドット図柄リールを変動表示させない実施例である（図 8 3 参照）。また、第 5 の実施形態の第 4 例では、ドット図柄リールによる擬似連予告やリーチ予告の実行タイミングの例について、より具体的に説明する。なお、以下では、上記した第 5 の実施形態の第 1 例で説明した内容については、原則として説明を省略する。

40

【 0 6 2 1 】

図 9 3 および図 9 4 は、ドット図柄リールによる予告演出の実行タイミングの例について具体的に説明するための図である。図 9 3 は、1 回目の擬似連演出が実行されてから、ドット図柄リールによってリーチ成立および 2 回目の擬似連演出実行が示唆された後に全装飾図柄が仮停止（擬似停止）してから再変動して 2 回目の擬似連演出が実行され、その後、リーチ成立してリーチ演出が実行される報知演出の例を示す図である。図 9 3 (1) および図 9 4 に示すように報知演出が開始されて装飾図柄リール 6 X の変動表示が開始された後に、図 9 3 (2) (3) および図 9 4 に示すように全装飾図柄が仮停止（擬似停止）してから再変動して 1 回目の擬似連演出が実行される。そして、1 回目の擬似連演出の実行後、図 9 3 (3) および図 9 4 に示すようにドット図柄リール 6 B が最初からリーチ図

50

柄揃い目の停止態様で表示されることによってリーチ成立することが示唆されてからドット図柄リール 6 A が最初からバナナ図柄揃い目の停止態様で表示されることによって 2 回目の擬似連演出が実行されることが示唆されて、その後、図 9 3 (4) (5) および図 9 4 に示すように 2 回目の擬似連演出が実行されると共にドット図柄リール 6 A が消去された後に、図 9 3 (5) および図 9 4 に示すようにリーチ演出が実行されると共にドット図柄リール 6 B が消去される。その後、装飾図柄リール 6 X の全図柄が完全に停止して特別図柄抽選結果が報知される。

【 0 6 2 2 】

なお、報知演出において、ドット図柄リールによる演出が行われず（又はドット図柄リールによる演出が行われても揃い目にはならず）、又、リーチ演出、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出および擬似連演出等の特別な演出が行われることなく、単にハズレが報知される場合には、上記した第 5 の実施形態の第 2 例で図 8 8 を用いて説明したように、報知演出が開始してからそのままハズレを示す図柄で装飾図柄リール 6 X の全図柄が完全に停止して、ハズレが報知される。

10

【 0 6 2 3 】

また、図 9 3 および図 9 4 では、擬似連演出が 2 回実行される例（つまり、全ての装飾図柄が擬似停止してから再変動する演出が 2 回実行される例）を挙げたが、擬似連演出は 3 回以上実行されてもよい（つまり、全ての装飾図柄が擬似停止してから再変動する演出が 3 回以上実行されてもよい）。また、擬似連演出が 3 回以上実行される場合、最初の擬似連演出より後の擬似連演出の前に必ずドット図柄リールがバナナ図柄揃い目の停止態様で表示されて必ず擬似連実行を示唆してもよいし、最初の擬似連演出より後の一部の擬似連演出の前にドット図柄リールがバナナ図柄揃い目の停止態様で表示されて一部の擬似連の実行を示唆してもよい。

20

【 0 6 2 4 】

また、図 8 8 のように報知演出が開始してからそのまま特別図柄抽選の結果が報知される場合より、報知演出が開始してからリーチ演出が実行されて特別図柄抽選の結果が報知される場合（図 8 7 (1) 参照）の方が大当たり期待度が高く（つまり、大当たりしている可能性が高く）、報知演出が開始してから擬似連が実行された後にリーチ演出が実行されて特別図柄抽選の結果が報知される場合（図 9 4 参照）の方が更に大当たり期待度が高い。また、擬似連の実行回数が多いほど、大当たり期待度が高い。

30

【 0 6 2 5 】

以上に説明したように、第 5 の実施形態の第 4 例では、1 回目の擬似連演出が実行されてから、ドット図柄リールによってリーチ成立および 2 回目の擬似連演出実行が示唆（つまり、擬似連継続が示唆）された後に全装飾図柄が仮停止（擬似停止）してから再変動して 2 回目の擬似連演出が実行され、その後、リーチ成立してリーチ演出が実行される（図 9 3 および図 9 4 参照）。このことから、遊技者は、ドット図柄リールが表示された場合にはドット図柄リールの表示内容に注目するので、非常に効果的な予告演出を実行することができる。

【 0 6 2 6 】

[第 5 の実施形態の第 4 例の変形例]

なお、上記した第 5 の実施形態の第 4 例では、図 9 4 を用いて説明したように、リーチ成立を示唆するドット図柄リールはリーチ成立のタイミングで消去され、擬似連実行を示唆するドット図柄リールは擬似連において再変動するタイミングで消去される構成例を挙げた。しかし、例えば、リーチ成立を示唆するドット図柄リールはリーチ成立よりも前のタイミングで消去され、擬似連実行を示唆するドット図柄リールは擬似連において再変動するよりも前のタイミングで消去される構成としてもよい。

40

【 0 6 2 7 】

また、上記した第 5 の実施形態の第 4 例では、図 9 4 を用いて説明したように、リーチ成立を示唆するドット図柄リールおよび擬似連実行を示唆するドット図柄リールは 1 回目の擬似連演出が開始された後から表示される構成例を挙げた。しかし、例えば、リーチ成

50

立を示唆するドット図柄リールおよび擬似連実行を示唆するドット図柄リールは1回目の擬似連演出が開始されるタイミングで表示される制御構成としてもよい。また、例えば、図94の例において、リーチ成立を示唆するドット図柄リールは2回目の擬似連において再変動するタイミングで表示されてもよいし、このタイミングよりも後から表示されてもよい。また、例えば、図94の例において、リーチ成立を示唆するドット図柄リールは擬似連実行を示唆するドット図柄リールが表示された後のタイミングで表示されてもよい。

【0628】

また、上記した第5の実施形態の第4例において、第5の実施形態の第1例と同様に、ドット図柄リールを変動表示させてから停止表示させてもよいことは言うまでもない。

【0629】

10

[第5の実施形態の第5例]

以下では、第5の実施形態の第5例について、図95～図99を用いて説明する。第5の実施形態の第5例は、上記した第5の実施形態の第1例に対して、上記した第5の実施形態の第2例等と同様に、ドット図柄リールを変動表示させない実施例である(図83参照)。また、第5の実施形態の第5例では、特別図柄抽選が保留されているため後に実行される報知演出において大当たりする可能性を示唆する演出を、この報知演出よりも前に実行される1つ以上の報知演出から実行する先読み連続予告演出を実行し、この先読み連続予告演出を構成する最初の報知演出においてドット図柄リールにより先読みゾーン演出が実行されることを示唆し、次の報知演出から先読み連続予告演出を構成する最後の報知演出までに亘って先読みゾーン演出を実行する実施例である(図99参照)。ここで、先読みゾーン演出とは、先読み連続予告演出の実行中であることを示唆する演出であり、本実施形態では、一例として、報知演出の背景画像を例えば赤色の「ゾーン背景」に制御する演出である。

20

【0630】

なお、第5の実施形態の第5例では、上記した第5の実施形態の第1例に対して図73を用いて説明した演出制御処理が異なるので、以下では、異なる内容について説明し、第5の実施形態の第1例と同じ内容については原則として説明を省略する。

【0631】

[演出制御部による演出制御処理]

図95は、第5の実施形態の第5例において、演出制御部400によって行われる演出制御処理の一例を示すフローチャートである。また、図95の処理は、第5の実施形態の第1例の図73の処理に対して、ステップSa104、Sa105、Sa108およびSa109の処理を、それぞれ、ステップSe104、Se105、Se108およびSe109の処理に置き換えたものである。よって、以下では、ステップSe104、Se105、Se108およびSe109の処理について説明し、他のステップの処理の説明は省略する。

30

【0632】

ステップSe104において、CPU401は、図98および図99(2)を用いて後述する先読み連続予告演出を実行するか否かを判定する。具体的には、CPU401は、RAM403に記憶されている特別図柄抽選の保留数が2以上であるか否かを判定して2以上であると判定した場合、直近のステップSa102の処理でRAM403に記憶された事前判定情報に含まれる特別図柄変動時間(図11等参照)が特定の特別図柄実行時間(つまり、特定の報知演出実行時間であるか否かを確認して、特定の特別図柄実行時間である場合には、先読み連続予告演出を実行すると判定する。ここで、特定の特別図柄実行時間は、図11等に示した変動時間テーブルセットの大当たり用変動時間テーブルおよびリーチありハズレ用変動時間テーブルの「60秒」および「90秒」である(つまり、SPリーチ演出まで実行するタイプおよびSPSリーチ演出まで実行するタイプの報知演出である)。なお、特定の特別図柄実行時間である場合において、先読み連続予告演出を実行すると常に判定するのではなく、抽選等を行って先読み連続予告演出を実行するか否かを最終的に判定してもよい。ステップSe104での判定がYESの場合、処理はステッ

40

50

ブ S e 1 0 5 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S a 1 0 6 に移る。

【 0 6 3 3 】

ステップ S e 1 0 5 において、C P U 4 0 1 は、図 9 8 および図 9 9 を用いて後述する先読み連続予告演出の内容を決定する。具体的には、図 9 8 および図 9 9 を用いて後述するように、C P U 4 0 1 は、事前判定情報（大当りしたか否かの条件、特別図柄変動時間の条件等）に基づいて、先読み連続予告演出における、最初の報知演出でのドット図柄リールの表示態様や 2 回目以降の報知演出でゾーン背景に制御する内容等を決定する。その後、処理はステップ S a 1 0 6 に移る。

【 0 6 3 4 】

ステップ S e 1 0 8 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S a 1 0 7 で解析した報知演出開始コマンドに基づいて実行されるべき報知演出が、ステップ S e 1 0 5 で内容が決定された先読み連続予告演出を構成する報知演出であるか否かを判定する。つまり、今回の報知演出において先読み連続予告演出を構成する報知演出を実行するか否かを判定する。ステップ S e 1 0 8 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S e 1 0 9 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S a 1 1 0 に移る。

10

【 0 6 3 5 】

ステップ S e 1 0 9 において、C P U 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 等に指示して、ステップ S e 1 0 5 で内容を決定された先読み連続予告演出を構成する報知演出を実行する。その後、今回の演出制御処理は終了する。

【 0 6 3 6 】

20

[第 5 の実施形態の第 5 例による特徴的動作]

次に、以上にフローチャートを用いて説明した第 5 の実施形態の第 5 例による特徴的動作について、図 9 6 ~ 図 9 9 を用いて具体的に説明する。図 9 6 ~ 図 9 9 は、第 5 の実施形態の第 5 例に特徴的な先読み連続予告演出等について説明するための図である。

【 0 6 3 7 】

図 9 6 は、第 5 の実施形態の第 5 例におけるドット図柄について説明するための図である。図 9 6 に示すように、第 5 の実施形態の第 5 例では、第 5 の実施形態の第 1 例に対して、先読みゾーン演出の実行を示唆するための「ゾーン」図柄が追加されている。

【 0 6 3 8 】

図 9 7 および図 9 9 (1) は、図 9 5 のステップ S a 1 1 0 の処理によって、ドット図柄リールによってリーチ成立を示唆してからリーチ成立してハズレル報知演出が実行されて、次の報知演出（先読みゾーン演出が実行されない報知演出）が実行される一例について説明するための図である。また、図 9 7 および図 9 9 (1) では、先読み連続予告演出を構成しない報知演出について説明している。図 9 7 (1) および図 9 9 (1) に示すように報知演出が開始されて装飾図柄リール 6 X の変動表示が開始された後にドット図柄リール 6 B が最初からリーチ図柄揃い目の停止態様で表示されることによってリーチ成立することが示唆され、その後、図 9 7 (2) (3) および図 9 9 (1) に示すようにリーチ演出が実行されると共にドット図柄リール 6 B が消去された後に装飾図柄リール 6 X の全図柄が完全に停止して特別図柄抽選結果が報知される。なお、図 9 7 (1) (2) では、リーチ成立前にドット図柄リール 6 A が最初からバラケ目の停止態様で表示されてからリーチ成立時に消去されている。そして、図 9 7 (4) および図 9 9 (1) に示すように次の報知演出が実行される。また、図 9 7 (1) ~ (3) に示した報知演出および図 9 7 (4) に示した報知演出は、背景として、ゾーン背景ではない非ゾーン背景が表示されている。

30

40

【 0 6 3 9 】

図 9 8 および図 9 9 (2) は、図 9 5 のステップ S e 1 0 9 の処理によって、ドット図柄リールによって先読みゾーン演出実行を示唆してからハズレル報知演出が実行されて、次の報知演出において先読みゾーン演出が実行されてハズレル報知演出が実行されて、次の次の報知演出において先読みゾーン演出が実行されて最終的に先読み連続予告演出で大当りするか否かが報知される例について説明するための図である。図 9 8 (1) および図

50

99(2)に示すように報知演出が開始されて装飾図柄リール6Xの変動表示が開始された後にドット図柄リール6Bが最初からゾーン図柄揃い目の停止態様で表示されることによって次の報知演出で先読みゾーン演出が実行されることが示唆され、その後、図96(2)および図99(2)に示すように装飾図柄リール6Xの全図柄が完全に停止して特別図柄抽選結果が報知される。そして、図98(3)および図99(2)に示すように、ゾーン背景が表示される次の報知演出が実行されて先読みゾーン演出が開始される。そして、図98(4)および図99(2)に示すように、図98(3)に示した次の報知演出が終了した後に、ゾーン背景が表示される次の次の報知演出が実行されてSPリーチ演出(又はSPSPリーチ演出)が実行された後に最終的に先読み連続予告演出で大当たりするかが報知されて、先読みゾーン演出が終了する(つまり、先読み連続予告演出が終了する)。

10

【0640】

なお、報知演出において、ドット図柄リールによる図柄揃い目演出が行われず(又はドット図柄リールによる演出が行われても揃い目にはならず)、又、リーチ演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出および擬似連演出等の特別な演出が行われることなく、単にハズレが報知される場合には、上記した第5の実施形態の第2例で図88を用いて説明したように、報知演出が開始してからそのままハズレを示す図柄で装飾図柄リール6Xの全図柄が完全に停止して、ハズレが報知される。

【0641】

また、図98および図99(2)では、3つの報知演出によって先読み連続予告演出が構成される場合の例を挙げたが、先読み連続予告演出は2つ以上の報知演出で構成されればよい。

20

【0642】

以上に説明したように、第5の実施形態の第5例では、ドット図柄リールによって先読みゾーン演出に突入することを示唆する非常に斬新な演出を実行する。このことから、遊技者は、ドット図柄リールが表示された場合にはドット図柄リールの表示内容に注目するので、非常に効果的な予告演出を実行することができる。

【0643】**[第5の実施形態の第5例の変形例]**

なお、上記した第5の実施形態の第5例では、図99(2)を用いて説明したように、ドット図柄リールによって先読みゾーン演出実行を示唆した報知演出の次の報知演出から先読みゾーンに突入する構成例を挙げた。しかし、例えば、ドット図柄リールによって先読みゾーン演出実行を示唆した報知演出においてこの先読みゾーン演出実行の示唆後のタイミングで先読みゾーンに突入する構成としてもよい。

30

【0644】

また、上記した第5の実施形態の第5例では、図99を用いて説明したように、リーチ成立を示唆するドット図柄リールはリーチ成立のタイミングで消去され、先読みゾーン演出実行を示唆するドット図柄リールは報知演出終了のタイミングで消去される構成例を挙げた。しかし、例えば、リーチ成立を示唆するドット図柄リールはリーチ成立よりも前のタイミングで消去され、先読みゾーン演出実行を示唆するドット図柄リールは報知演出終了のタイミングよりも前のタイミングで消去される構成としてもよい。

40

【0645】

また、上記した第5の実施形態の第5例では、図99を用いて説明したように、リーチ成立を示唆するドット図柄リールおよび先読みゾーン演出実行を示唆するドット図柄リールは報知演出が開始された後から表示される構成例を挙げた。しかし、例えば、リーチ成立を示唆するドット図柄リールおよび先読みゾーン演出実行を示唆するドット図柄リールは報知演出が開始されるタイミングで表示される制御構成としてもよい。

【0646】

また、上記した第5の実施形態の第5例において、第5の実施形態の第1例と同様に、ドット図柄リールを変動表示させてから停止表示させてもよいことは言うまでもない。

50

【 0 6 4 7 】

[第 6 の 実 施 形 態]

以下では、第 6 の実施形態について、図 1 0 0 ~ 図 1 1 7 を用いて説明する。第 6 の実施形態は、報知演出において装飾図柄をホールドする演出に関する実施形態である。

【 0 6 4 8 】

[第 6 の 実 施 形 態 の 第 1 例]

以下では、第 6 の実施形態の第 1 例について、図 1 0 0 ~ 図 1 0 7 を用いて説明する。第 6 の実施形態の第 1 例は、先読み連続予告演出を構成する複数の報知演出において装飾図柄をホールドする演出を行い、先読み連続予告演出の最後の報知演出においてだけ、遊技者に対して演出ボタン 3 7 を押下して装飾図柄をホールドさせる操作を示唆する入力示唆演出を行う実施例である（図 1 0 7 参照）。

10

【 0 6 4 9 】

[演 出 制 御 部 に よ る 演 出 制 御 処 理]

図 1 0 0 は、第 6 の実施形態の第 1 例において、演出制御部 4 0 0 によって行われる演出制御処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図 1 0 0 を参照して、第 6 の実施形態の第 1 例において、演出制御部 4 0 0 によって行われる演出制御処理について説明する。演出制御部 4 0 0 は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図 1 0 0 に示す一連の処理を一定時間（例えば 4 ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図 1 0 0 のフローチャートに基づいて説明する演出制御部 4 0 0 で行われる処理は、ROM 4 0 2 に記憶されているプログラムに基づいて実行される。また、以下の説明では、大当り遊技演出等に関する内容については、その説明を省略している。

20

【 0 6 5 0 】

まず、図 1 0 0 のステップ S f 1 0 1 において、演出制御部 4 0 0 の CPU 4 0 1 は、メイン制御部 1 0 0 から保留増加コマンド（第 1 保留数増加コマンド又は第 2 保留数増加コマンド）を受信したか否かを判定する。ステップ S f 1 0 1 での判定が YES の場合、処理はステップ S f 1 0 2 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S f 1 0 6 に移る。

【 0 6 5 1 】

ステップ S f 1 0 2 において、CPU 4 0 1 は、保留数加算処理を実行する。具体的には、CPU 4 0 1 は、メイン制御部 1 0 0 から第 1 保留数増加コマンドを受信した場合、RAM 4 0 3 に格納されている第 1 特別図柄抽選の保留数を 1 加算し、メイン制御部 1 0 0 から第 2 保留数増加コマンドを受信した場合、RAM 4 0 3 に格納されている第 2 特別図柄抽選の保留数を 1 加算する。また、CPU 4 0 1 は、保留増加コマンドに含まれる事前判定情報を抽出し、保留増加コマンドの種別（第 1 保留増加コマンド又は第 2 保留増加コマンド）毎に RAM 4 0 3 に記憶する。その後、処理はステップ S f 1 0 3 に移る。

30

【 0 6 5 2 】

ステップ S f 1 0 3 において、CPU 4 0 1 は、保留表示処理を実行する。具体的には、CPU 4 0 1 は、メイン制御部 1 0 0 から第 1 保留数増加コマンドを受信した場合、画像音響制御部 5 0 0 に指示して画像表示部 6 に第 1 特別図柄抽選の保留数を示す保留画像（図 1 0 2 参照）を 1 つ増加表示させる。同様に、CPU 4 0 1 は、メイン制御部 1 0 0 から第 2 保留数増加コマンドを受信した場合、画像音響制御部 5 0 0 に指示して画像表示部 6 に第 2 特別図柄抽選の保留数を示す保留画像を 1 つ増加表示させる。なお、既に説明したように、この保留増加コマンドには、特別図柄抽選の結果を示す事前判定情報が含まれている。従って、ステップ S f 1 0 3 において、CPU 4 0 1 は、事前判定情報に基づいて、例えば、特別図柄抽選に対する当選の期待度（信頼度）を示唆するように保留表示の態様を変化させる先読み保留予告演出を実行してもよい。その後、処理はステップ S f 1 0 4 に移る。

40

【 0 6 5 3 】

ステップ S f 1 0 4 において、CPU 4 0 1 は、図 1 0 3 ~ 図 1 0 7 を用いて後述する先読み連続予告演出を実行するか否かを判定する。具体的には、CPU 4 0 1 は、RAM

50

403に記憶されている特別図柄抽選の保留数が3以上であるか否かを判定して3以上であると判定した場合、直近のステップSf102の処理でRAM403に記憶された事前判定情報に基づいて、先読み連続予告演出を実行するか否かを抽選等によって判定する。ステップSf104での判定がYESの場合、処理はステップSf105に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSf106に移る。

【0654】

ステップSf105において、CPU401は、図103～図107を用いて後述する先読み連続予告演出の内容を決定する。具体的には、図103～図107を用いて後述するように、CPU401は、先読み連続予告演出において、1回目の報知演出でホールドする態様、2回目の報知演出でホールドする態様、及び先読み対象報知演出でホールドする態様等を決定する。また、その際、CPU401は、事前判定情報の条件（大当りしたか否かの条件等）を満たす多数の報知演出の演出パターンから、抽選等によって、実行する先読み連続予告演出の内容を決定する。その後、処理はステップSf106に移る。

10

【0655】

ステップSf106において、CPU401は、メイン制御部100から送信された報知演出開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSf106での判定がYESの場合、処理はステップSf107に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSf111に移る。

【0656】

ステップSf107において、CPU401は、ステップSf106で受信した報知演出開始コマンドを解析する。つまり、報知演出開始コマンドに含まれる設定情報を取得する。その後、処理はステップSf108に移る。

20

【0657】

ステップSf108において、CPU401は、ステップSf107で解析した報知演出開始コマンドに基づいて実行されるべき報知演出が、ステップSf105で内容が決定された先読み連続予告演出を構成する報知演出であるか否かを判定する。つまり、今回の報知演出において先読み連続予告演出を構成する報知演出を実行するか否かを判定する。ステップSf108での判定がYESの場合、処理はステップSf109に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSf110に移る。

【0658】

ステップSf110において、CPU401は、画像音響制御部500等に指示して、先読み連続予告演出を構成しない報知演出を決定して実行する。その際、CPU401は、ステップSf107で取得した設定情報の条件（大当りしたか否かの条件、報知演出実行時間の条件及びリーチ演出を実行するか否かの条件等）を満たす多数の報知演出の演出パターンから、抽選等によって、実行する報知演出を決定する。その後、今回の演出制御処理は終了する。

30

【0659】

一方、ステップSf109において、CPU401は、画像音響制御部500等に指示して、ステップSf105で内容を決定された先読み連続予告演出を構成する報知演出を実行する。その後、今回の演出制御処理は終了する。

40

【0660】

図101は、図100のステップSf109の処理の詳細フローチャートの一例である。以下、図101を用いて、図100のステップSf109の処理について詳細に説明する。

【0661】

まず、図101のステップSf120において、CPU401は、図100のステップSf105での処理を考慮して、今回実行すべき報知演出が先読み対象報知演出の2つ前の報知演出であるか否かを判定する。ステップSf120での判定がYESの場合、処理はステップSf121に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSf122に移る。

50

【0662】

ステップS f 1 2 1において、CPU 4 0 1は、図1 0 3を用いて後述するように、左装飾図柄をホールドしてからリーチを成立させずにハズレル報知演出を実行する。その後、処理はステップS f 1 2 2に移る。

【0663】

ステップS f 1 2 2において、CPU 4 0 1は、図1 0 0のステップS f 1 0 5での処理を考慮して、今回実行すべき報知演出が先読み対象報知演出の1つ前の報知演出であるか否かを判定する。ステップS f 1 2 2での判定がYESの場合、処理はステップS f 1 2 3に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS f 1 2 4に移る。

【0664】

ステップS f 1 2 3において、CPU 4 0 1は、図1 0 4を用いて後述するように、左装飾図柄および右装飾図柄をリーチが成立するようにホールドしてからハズレル報知演出を実行する。その後、処理はステップS f 1 2 4に移る。

【0665】

ステップS f 1 2 4において、CPU 4 0 1は、図1 0 0のステップS f 1 0 5での処理を考慮して、今回実行すべき報知演出が先読み対象報知演出であるか否かを判定する。ステップS f 1 2 4での判定がYESの場合、処理はステップS f 1 2 5に移り、この判定がNOの場合、今回の演出制御処理は終了する。

【0666】

ステップS f 1 2 5において、CPU 4 0 1は、図1 0 5及び図1 0 6を用いて後述するように、左装飾図柄および右装飾図柄をリーチが成立するようにホールドしてから、演出ボタン37の押下操作によって大当たりとなる中装飾図柄がホールドされることを遊技者に期待させる入力示唆演出を含む先読み対象報知演出を実行する。その後、今回の演出制御処理は終了する。

【0667】

図1 0 0のステップS f 1 1 1において、CPU 4 0 1は、メイン制御部1 0 0から送信された報知演出停止コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS f 1 1 1での判定がYESの場合、処理はステップS f 1 1 2に移り、この判定がNOの場合、今回の演出制御処理は終了する。

【0668】

ステップS f 1 1 2において、CPU 4 0 1は、ステップS f 1 0 9又はS 1 1 0の処理で実行開始した報知演出を終了して、変動表示させていた装飾図柄を最終的に全て停止させて（確定停止させて）特別図柄抽選の結果を演出的に報知する。その後、処理はステップS f 1 1 3に移る。

【0669】

ステップS f 1 1 3において、CPU 4 0 1は、保留数減算処理を実行する。具体的には、CPU 4 0 1は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が、第1特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、RAM 4 0 3に格納されている第1特別図柄抽選の保留数を1減算し、第2特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、RAM 4 0 3に格納されている第2特別図柄抽選の保留数を1減算する。その後、処理はステップS f 1 1 4に移る。

【0670】

ステップS f 1 1 4において、CPU 4 0 1は、保留表示処理を実行する。具体的には、CPU 4 0 1は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が、第1特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、画像音響制御部5 0 0に指示して画像表示部6に最も早く表示されている第1特別図柄抽選の保留数を示す保留画像（例えば、現在特別図柄の変動表示中であることを示す保留画像）を1つ消化（削除）させる。同様に、CPU 4 0 1は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が第2特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、画像音響制御部

10

20

30

40

50

500に指示して画像表示部6に最も早く表示されている第2特別図柄抽選の保留数を示す保留画像を1つ消化(削除)させる。なお、トップSf109又はSf110で報知演出が開始されるときに保留画像(現在特別図柄の変動表示中であることを示す保留画像を除く保留画像)が表示されている場合には、それらの保留画像は順次移動(シフト)される。その後、今回の演出制御処理は終了する。

【0671】

[第6の実施形態の第1例による特徴的動作]

次に、以上にフローチャートを用いて説明した第6の実施形態の第1例による特徴的動作について、図102~図107を用いて具体的に説明する。

【0672】

まず、第6の実施形態の第1例による特徴的動作の具体的な説明の前に、図102を用いて、パチンコ遊技機1において行われる装飾図柄の変動表示、および保留表示の概要について説明する。図102は、特別図柄抽選が行われてその判定結果を報知するために、装飾図柄DIが変動表示される様子、および特別図柄抽選が保留されていることを示す保留画像RIが消化される様子を示す図である。装飾図柄DIは、特別図柄抽選の判定結果を演出的に報知するための図柄(本実施形態では数字の「1」~「9」を表す図柄)であり、本実施形態では3つの装飾図柄DI1~DI3の列を用いて上記判定結果を報知する。このように、装飾図柄DIが変動表示されてから停止表示されることによって特別図柄抽選の結果を報知する演出を、報知演出という。また、報知演出は、様々な演出画像の表示や様々な演出音声の出力等を含む場合がある。なお、以下では、特別図柄抽選として第1特別図柄抽選が行われて、保留画像として第1特別図柄抽選が保留されていることを示す画像が表示される場合を例に説明するが、特別図柄抽選として第2特別図柄抽選が行われる場合も同様である。

【0673】

まず、図102の(1)に示すように、画像表示部6には、装飾図柄DI(DI1~DI3)、保留画像RI(RI0~RI4)、ステージST(ST0~ST4)が表示される。装飾図柄DIは、3つの(3列の)装飾図柄DI1~DI3から構成されて画像表示部6の表示画面に表示される。より具体的には、左側に左装飾図柄DI1が表示され、右側に右装飾図柄DI2が表示され、中央に中装飾図柄DI3が表示される。この左右中装飾図柄DI1~DI3は、特別図柄の変動表示に応じて変動表示される。

【0674】

特別図柄の変動表示が開始すると(つまり、報知演出が開始されると)、左右中装飾図柄DI1~DI3が変動表示される。そして、特別図柄の変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、図102の(1)に示すように、左装飾図柄DI1として、例えば数字「1」が描かれた図柄が仮停止する。さらに所定時間が経過すると、図102の(2)に示すように、右装飾図柄DI2として、例えば数字「6」が描かれた図柄が仮停止する。さらに所定時間が経過すると、中装飾図柄DI3として、例えば数字「2」が描かれた図柄が仮停止した後、図102の(3)に示すように、3つの装飾図柄DI1~DI3が完全に停止する。これにより、今回の特別図柄の変動表示が終了して(つまり、今回の報知演出が終了して)、第1特別図柄抽選の結果が遊技者に報知される。すなわち、装飾図柄DIが、当り目となる特定の図柄(典型的にはゾロ目「7、7、7」等)で揃わない(ハズレ目:典型的にはバラケ目)場合、第1特別図柄抽選の結果がハズレであることが報知される。そして、図102の(4)に示すように、以降同様に次の特別図柄の変動表示に応じて装飾図柄DIの変動表示が開始される。なお、仮停止とは、装飾図柄DIの変動が停止したと遊技者が認識できる態様で停止されることをいい、完全に停止しているわけではなく、例えば、上下に僅かに変動した状態(揺れ動いている状態)で表示される。これにより、特別図柄が未だ変動中であることが示される。また、図102以降では、装飾図柄DIが上から下に変動している様子を矢印で表現し、又、変動中又は仮停止中の装飾図柄DIを点線で表示し、完全に停止(本停止)した装飾図柄DIを実線で表示している。

【0675】

10

20

30

40

50

保留画像 R I は、遊技者に第 1 特別図柄抽選が保留されている数を示すための画像である。また、画像表示部 6 には、保留画像 R I がそれぞれ表示される位置となる複数のステージ S T が表示される。図 1 0 2 に示した一例では、画像表示部 6 の表示画面下部領域に左右方向にそれぞれ列設された複数のステージ S T (S T 0 ~ S T 4) の上に、第 1 特別図柄抽選が保留されている回数それぞれに対応する保留画像 R I (R I 0 ~ R I 4) が表示される。なお、本実施形態においては、保留画像 R I は、第 1 特別図柄抽選における特別図柄の変動が終了するまで表示される。すなわち、第 1 特別図柄抽選が保留されている回数に応じた数の保留画像 R I 1 ~ R I 4 に加えて、現在特別図柄の変動表示中の(つまり、報知演出を実行中の)保留画像 R I 0 (以下、第 0 保留画像 R I 0 ともいう)が画像表示部 6 に表示されることになる。なお、保留画像 R I 0 は、正確には特別図柄抽選が保留されていることを示していないので、保留画像 R I 0 を、例えば、変動中表画像 R I 0 や変動権利画像 R I 0 等と呼んでもよい。

10

【 0 6 7 6 】

一例として、図 1 0 2 の (1) に示すように、列設された複数のステージ S T の一方の右端に配置されているステージ S T 0 には、現時点において第 1 特別図柄抽選における特別図柄の変動中となっている第 0 保留画像 R I 0 が表示される。また、ステージ S T 0 の左隣に配置されているステージ S T 1 には、第 1 特別図柄抽選が保留されており、次に第 1 特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第 1 保留という)に対応する保留画像 R I 1 (以下、第 1 保留画像 R I 1 ともいう)が表示される。また、ステージ S T 1 の左隣に配置されているステージ S T 2 には、上記第 1 保留の次に第 1 特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第 2 保留という)に対応する保留画像 R I 2 (以下、第 2 保留画像 R I 2 ともいう)が表示される。また、ステージ S T 2 の左隣に配置されているステージ S T 3 には、上記第 2 保留の次に第 1 特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第 3 保留という)に対応する保留画像 R I 3 (以下、第 3 保留画像 R I 3 ともいう)が表示される。また、ステージ S T 3 の左隣に配置されているステージ S T 4 には、上記第 3 保留の次に第 1 特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第 4 保留という)に対応する保留画像 R I 4 (以下、第 4 保留画像 R I 4 ともいう)が表示される。

20

【 0 6 7 7 】

複数のステージ S T にそれぞれ表示された保留画像 R I は、第 1 特別図柄抽選が終了するごとに、順次表示位置(すなわち、ステージ S T)を変更する。具体的には、図 1 0 2 の (3) に示すように、現在の特別図柄の変動表示が終了すると(今回の報知演出が終了すると)、図 1 0 2 の (4) に示すように、ステージ S T 0 に表示されていた、現在の特別図柄の変動表示に対応する保留画像 R I 0 は、ステージ S T 0 から消滅等することによって、当該表示画面上から消える。そして、ステージ S T 1 に表示されていた保留画像 R I 1 は、ステージ S T 1 からステージ S T 0 へ移動する。同様に、ステージ S T 2 ~ S T 4 に表示されていた保留画像 R I 2 ~ R I 4 は、それぞれ、ステージ S T 2 ~ S T 4 からステージ S T 1 ~ S T 3 へ移動する。このように、保留画像 R I は、第 1 特別図柄抽選の保留が消化されるごとに、順次ステージ S T を移動していく。

30

【 0 6 7 8 】

ここで、既に説明したように、本実施形態では、第 1 特別図柄抽選の保留に対する抽選結果が、この第 1 特別図柄抽選における図柄変動が開始される直前の通知に先立ってメイン制御部 1 0 0 から演出制御部 4 0 0 に通知される。例えば第 3 保留画像 R I 3 がステージ S T 0 へ移動して第 1 特別図柄抽選における特別図柄の変動が開始されるよりも前に、例えば第 3 保留が発生した時点で、第 3 保留に対する第 1 特別図柄抽選の結果が判明して前もって演出制御部 4 0 0 に通知される。したがって、例えば、第 1 特別図柄抽選において当選する期待度(信頼度)が相対的に高い保留が存在することを、前もって遊技者に示唆して期待させることができる。なお、上記信頼度は、保留されている第 1 特別図柄抽選で当選する確率の高さを示すものである。

40

【 0 6 7 9 】

50

以下に、第6の実施形態の第1例による特徴的動作の具体的な説明を行う。図103～図107は、第6の実施形態の第1例に特徴的な先読み連続予告演出について説明するための図である。

【0680】

ここで、図103～図106を用いた先読み連続予告演出の説明において、一例として、第2保留が発生した時点で、第2保留に対応する第1特別図柄抽選の結果が前もって判明してその結果がメイン制御部100から演出制御部400に通知されたものとする。この場合、演出制御部400は、この事前に判定される抽選結果に基づいてこれから実行する演出を制御する。なお、上記した事前判定を「先読み」といい、この先読みによる抽選結果を「先読み結果」という。また、図103～図106では、先読みの対象となった特別図柄抽選に対応する保留(第2保留)を示す第2保留画像RI2を、説明都合上、他の保留を示す保留画像と区別するため、黒塗りで表示している。また、先読みの対象となった特別図柄抽選に対応する保留を「先読み対象保留」といい、この先読み対象保留に対応する報知演出を「先読み対象報知演出」という。

10

【0681】

まず、図103(1)に示すように、第2保留画像RI2が先読み対象保留であるときに実行される第0保留画像RI0に対応する報知演出が開始されて、左右中装飾図柄DI1～DI3が全て変動表示される。その後、図103(2)に示すように、左装飾図柄DI1が仮停止表示される。その際、仮停止表示された左装飾図柄DI1は、図103(2)に示すように、鎖で縛られた表示態様で仮停止表示される。ここで、このように、装飾図柄DIが鎖で縛られた表示態様で仮停止表示されることを、装飾図柄が「ホールド」されるという。図103(2)では、左装飾図柄DI1の図柄「7」がホールドされている。その後、図103(3)に示すように、右装飾図柄DI2が、左装飾図柄DI1との関係でリーチ状態とならない図柄(典型的には左装飾図柄DI1と右装飾図柄DI2とが異なる図柄)で仮停止表示される。図103(3)では、右装飾図柄DI2は図柄「2」で仮停止している。その後、中装飾図柄DI3が仮停止された後に、図103(4)に示すように、左右中装飾図柄DI1～DI3が全て完全に停止表示されて今回の報知演出においてハズレたことが報知される。図103(4)では、中装飾図柄DI3が図柄「9」で仮停止した後に、左右中装飾図柄DI1～DI3が完全に停止表示されて、今回の報知演出においてハズレたことが報知されている。以上のように、先読み対象保留の2つ前の保留に対応する報知演出(つまり、先読み対象報知演出の2つ前の報知演出)において、左装飾図柄DI1がホールドされた後に、リーチ状態にはならないでハズレる演出が実行される。

20

30

【0682】

次に、図103を用いて説明した第0保留画像RI0に対応する報知演出に続いて、図104(1)に示すように第1保留画像RI1に対応する報知演出が開始されて、左右中装飾図柄DI1～DI3が全て変動表示される。その後、図104(2)に示すように、図103を用いて説明した第0保留画像RI0に対応する報知演出と同様に、左装飾図柄DI1が図柄「7」でホールドされる。その後、図104(3)に示すように、右装飾図柄DI2が、ホールドされている図柄「7」の左装飾図柄DI1との関係でリーチ状態になる図柄「7」でホールドされる。その後、中装飾図柄DI3が、ハズレとなる図柄で仮停止された後に、図104(4)に示すように、左右中装飾図柄DI1～DI3が全て完全に停止表示されて今回の報知演出においてハズレたことが報知される。図104(4)では、中装飾図柄DI3が図柄「1」で仮停止した後に、左右中装飾図柄DI1～DI3が完全に停止表示されて、今回の報知演出においてハズレたことが報知されている。以上のように、先読み対象保留の1つ前の保留に対応する報知演出(つまり、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出)において、左装飾図柄DI1及び右装飾図柄DI2が同じ図柄でホールドされてリーチが成立した後にハズレる演出が実行される。

40

【0683】

次に、図104を用いて説明した第1保留画像RI1に対応する報知演出に続いて、図

50

105(1)に示すように第2保留画像RI2(先読み対象保留)に対応する先読み対象報知演出が開始されて、左右中装飾図柄DI1~DI3が全て変動表示される。その後、図105(2)に示すように、図104を用いて説明した第1保留画像RI1に対応する報知演出と同様に、左装飾図柄DI1が図柄「7」でホールドされる。その後、図105(3)に示すように、図104を用いて説明した第1保留画像RI1に対応する報知演出と同様に、右装飾図柄DI2が図柄「7」でホールドされる。その後、中装飾図柄DI3の変動表示中において、図105(4)に示すように、図柄「7」が上から下に移動して近付いてくるタイミングで中装飾図柄DI3上に演出ボタン37を模したボタン画像Xが表示されて、遊技者に対して演出ボタン37を押下操作して中装飾図柄DI3を図柄「7」で停止させて大当りを獲得するように示唆する入力示唆演出が実行される。

10

【0684】

その後、入力示唆演出に応じて遊技者が所定の操作有効時間内に演出ボタン37を押下操作した場合、大当りしている場合には、図106(1)に示すように、中装飾図柄DI3を図柄「7」でホールドすることに成功する表示がなされる。その後、図106(2)に示すように、左右中装飾図柄DI1~DI3が全て完全に停止表示されて、大当りしたことが報知される。

【0685】

一方、図105(4)の状態の後に、入力示唆演出に応じて遊技者が所定の操作有効時間内に演出ボタン37を押下操作した場合、又は、大当りしていない場合には、図106(3)に示すように、中装飾図柄DI3を図柄「7」でホールドすることに失敗してハズレとなる図柄「8」で停止する表示がなされる。その後、図106(4)に示すように、左右中装飾図柄DI1~DI3が全て完全に停止表示されて、ハズレたことが報知される。

20

【0686】

なお、図105(4)の状態の後に、入力示唆演出に応じて遊技者が所定の操作有効時間内に演出ボタン37を押下操作しなかった場合、所定時間の経過後、大当りしている場合には図106(1)に示したように中装飾図柄DI3が図柄「7」でホールドされた後に図106(2)に示したように大当りしたことが報知され、一方、大当りしていない場合には図106(3)に示したように中装飾図柄DI3がハズレ図柄でホールドされた後に図106(4)に示したようにハズレたことが報知される。

30

【0687】

図107は、以上に具体的に説明した本実施形態の先読み連続予告演出について、時間経過に沿って説明するためのタイムチャートである。図107に示すように、本実施形態の先読み連続予告演出が開始されると、まず、先読み対象報知演出の2つ前の報知演出において入力示唆演出は実行されず左装飾図柄がホールドされてハズレる演出が実行され、次に、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出において入力示唆演出は実行されず左装飾図柄及び右装飾図柄がホールドされてリーチ成立してからハズレる演出が実行され、最後に、先読み対象報知演出において左装飾図柄及び右装飾図柄がホールドされてリーチ成立した後に入力示唆演出が実行される。そして、入力示唆演出に応じて演出ボタン37が押下操作されると、大当りしている場合には当該押下操作に応じて中装飾図柄が大当りとなる図柄でホールドされて大当りが報知され、大当りしていない場合には中装飾図柄がホールドされず大当りとならない図柄で停止されてハズレが報知される。

40

【0688】

以上に説明したように、第6の実施形態の第1例では、装飾図柄をホールドしていく先読み連続予告演出において、先読み対象報知演出より前に実行される報知演出においては入力示唆演出を実行せず、先読み対象報知演出においてのみ入力示唆演出を実行する。このことによって、第6の実施形態の第1例によれば、遊技者は、装飾図柄がホールドされていく複数の報知演出から成る一連の先読み連続予告演出において、大当りの期待感が最高に高まる先読み対象報知演出で、中装飾図柄DI3を大当りとなる図柄でホールドして大当りするのを期待して、演出ボタン37を押下操作することとなる。つまり、本実施形

50

態によれば、遊技者は、一連の先読み連続予告演出において、大当たりしたか否かが最終的に判明する最後の報知演出である先読み対象報知演出において「一球入魂的に」演出ボタン37を押下操作することができる。このように、本実施形態によれば、一連の先読み連続予告演出において大当たりの期待感が最も高まる先読み対象報知演出でのみ遊技者に押下操作を行わせるので、一連の先読み連続予告演出において遊技者の高揚感を効果的に高めることができる。

【0689】

[第6の実施形態の第1例の変形例]

なお、上記した第6の実施形態の第1例では、図103～図107を用いて説明したように、一連の先読み連続予告演出において、2回目の報知演出(図104参照)において1回目の報知演出(図103参照)でホールドされた左装飾図柄DI1をホールドし、先読み対象報知演出(図105参照)において1回目及び2回目の報知演出(図103及び図104参照)でホールドされた左右装飾図柄DI1～DI2をホールドする例を挙げて説明した。しかし、例えば、一連の先読み連続予告演出において、2回目の報知演出(図104参照)において1回目の報知演出(図103参照)でホールドされた左装飾図柄DI1は変動させずに最初からホールドしておき、又、先読み対象報知演出(図105参照)において1回目及び2回目の報知演出(図103及び図104参照)でホールドされた左右装飾図柄DI1～DI2は変動させずに最初からホールドしておいてもよい。

10

【0690】

また、上記した第6の実施形態の第1例では、図103～図107を用いて説明したように、全ての先読み連続予告演出において先読み対象報知演出のみで入力示唆演出を実行する構成を例に挙げて説明した。しかし、例えば、先読み連続予告演出において全ての報知演出で入力示唆演出を実行する場合と、図103～図107を用いて説明したように先読み連続予告演出において先読み対象報知演出のみで入力示唆演出を実行する場合とを設けてもよい。また、例えば、先読み連続予告演出において原則として全ての報知演出で入力示唆演出を実行し、抽選で当選した場合等に例外として、先読み連続予告演出における先読み対象報知演出ではない報知演出(図103、図104参照)において入力示唆演出の実行を禁止する構成としてもよい。このように構成することによって、先読み連続予告演出に変化を持たせることができる。

20

【0691】

また、上記した第6の実施形態の第1例では、図103～図107を用いて説明したように、一連の先読み連続予告演出において、2回目の報知演出(図104参照)において1回目の報知演出(図103参照)でホールドされた左装飾図柄DI1は必ずホールドされ、先読み対象報知演出(図105参照)において1回目及び2回目の報知演出(図103及び図104参照)でホールドされた左右装飾図柄DI1～DI2は必ずホールドされる例を挙げて説明した。しかし、例えば、一連の先読み連続予告演出において、2回目の報知演出(図104参照)において1回目の報知演出(図103参照)でホールドされた左装飾図柄DI1は必ずしもホールドされなくてもよく、先読み対象報知演出(図105参照)において1回目及び2回目の報知演出(図103及び図104参照)でホールドされた左右装飾図柄DI1～DI2は必ずしもホールドされなくてもよい。

30

40

【0692】

また、上記した第6の実施形態の第1例では、入力示唆演出(図105(4)参照)に応じて遊技者によって為される演出ボタン37の操作として、極短時間で1回押される一般的な押下操作を想定して説明した。しかし、入力示唆演出に応じて遊技者によって為される演出ボタン37の操作は、これには限定されず、例えば、所定時間(例えば2秒間)押し続ける長押し操作であってもよく、又、所定時間内に所定回数以上押下する(例えば2秒間に5回以上押下する)連打操作であってもよい。

【0693】

また、上記した第6の実施形態の第1例では、3つの報知演出から成る先読み連続予告演出を一例に挙げて説明した(図107参照)。しかし、本実施形態の先読み連続予告演

50

出は、2つ以上の報知演出から成るものであればよいことは言うまでもない。例えば、先読み連続予告演出が2つの報知演出から成るものである場合、図107に示す先読み連続予告演出において、1回目又は2回目の報知演出が無い構成となる。

【0694】

[第6の実施形態の第2例]

以下では、第6の実施形態の第2例について、図108～図112を用いて説明する。第6の実施形態の第2例は、先読み連続予告演出を構成する複数の報知演出において装飾図柄をホールドする演出を行い、先読み連続予告演出の最後の報知演出において全ての装飾図柄をホールドすることによって、大当たりが報知される実施例である(図112参照)。

10

【0695】

なお、第6の実施形態の第2例では、上記した第6の実施形態の第1例に対して図100を用いて説明した演出制御処理が異なるので、以下では、異なる内容について説明し、第6の実施形態の第1例と同じ内容については原則として説明を省略する。

【0696】

[演出制御部による演出制御処理]

図108は、第6の実施形態の第2例において、演出制御部400によって行われる演出制御処理の一例を示すフローチャートである。また、図108の処理は、第6の実施形態の第1例の図100の処理に対して、ステップSf104、Sf105およびSf109の処理を、それぞれ、ステップSg104、Sg105およびSg109の処理に置き換えたものである。よって、以下では、ステップSg104、Sg105およびSg109の処理について説明し、他のステップの処理の説明は省略する。

20

【0697】

ステップSg104において、CPU401は、図110～図112を用いて後述する先読み連続予告演出を実行するか否かを判定する。具体的には、CPU401は、RAM403に記憶されている特別図柄抽選の保留数が3以上であるか否かを判定して3以上であると判定した場合、直近のステップSf102の処理でRAM403に記憶された事前判定情報に含まれる特別図柄変動時間(図11等参照)が特定の特別図柄実行時間(つまり、特定の報知演出実行時間)であるか否かを確認して、特定の特別図柄実行時間である場合には、先読み連続予告演出を実行すると判定する。ここで、特定の特別図柄実行時間は、図11等にした変動時間テーブルセットの大当たり用変動時間テーブルおよびリーチありハズレ用変動時間テーブルの例には記載していないが、例えば35秒の特別図柄変動時間である。なお、特定の特別図柄実行時間である場合において、先読み連続予告演出を実行すると常に判定するのではなく、抽選等を行って先読み連続予告演出を実行するか否かを最終的に判定してもよい。ステップSg104での判定がYESの場合、処理はステップSg105に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSf106に移る。

30

【0698】

ステップSg105において、CPU401は、図110～図112を用いて後述する先読み連続予告演出の内容を決定する。具体的には、図110～図112を用いて後述するように、CPU401は、事前判定情報(大当たりしたか否かの条件等)に基づいて、先読み連続予告演出において、1回目の報知演出でホールド煽り後にホールド等する態様、2回目の報知演出でホールド煽り後にホールド等する態様、及び先読み対象報知演出でホールド煽り後にホールド等する態様等を決定する。その後、処理はステップSf106に移る。

40

【0699】

ステップSg109において、CPU401は、画像音響制御部500等に指示して、ステップSg105で内容を決定された先読み連続予告演出を構成する報知演出を実行する。その後、今回の演出制御処理は終了する。

【0700】

図109は、図108のステップSg109の処理の詳細フローチャートの一例である

50

。以下、図109を用いて、図108のステップSg109の処理について詳細に説明する。

【0701】

まず、図109のステップSg120において、CPU401は、図108のステップSg105での処理を考慮して、今回実行すべき報知演出が先読み対象報知演出の2つ前の報知演出であるか否かを判定する。ステップSg120での判定がYESの場合、処理はステップSg121に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSg124に移る。

【0702】

ステップSg121において、CPU401は、先読み対象報知演出の2つ前の報知演出である今回実行する報知演出において、左装飾図柄をホールドするか否かを判定する。ここで、先読み対象報知演出の2つ前の報知演出で左装飾図柄をホールドするか否かは、図108のステップSg105の処理で決定されている。具体的には、ステップSg105において、事前判定情報が先読み対象報知演出で大当たりすることを示す場合には、先読み対象報知演出の2つ前の報知演出で左装飾図柄をホールドすると決定されており、事前判定情報が先読み対象報知演出でハズレることを示す場合には、先読み対象報知演出の2つ前の報知演出で左装飾図柄をホールドするか否かが抽選等によって決定されている。このことから、ステップSg121での判定は、この決定に基づいて行われる。ステップSg121での判定がYESの場合、処理はステップSg122に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSg123に移る。

10

20

【0703】

ステップSg122において、CPU401は、画像音響制御部500に指示して、図110(1)(2)(3)~(5)を用いて後述するように、先読み対象報知演出の2つ前の報知演出である今回実行する報知演出として、左装飾図柄をホールド煽りしてからホールドし、他の装飾図柄はホールド煽りもホールドもせず、リーチ演出なしでハズレる報知演出を実行する。その後、処理はステップSg124に移る。

【0704】

ステップSg123において、CPU401は、画像音響制御部500に指示して、図110(1)(2)(6)~(8)を用いて後述するように、先読み対象報知演出の2つ前の報知演出である今回実行する報知演出として、左装飾図柄をホールド煽りしてからホールドせず、他の装飾図柄はホールド煽りもホールドもせず、リーチ演出なしでハズレる報知演出を実行する。その後、処理はステップSg124に移る。

30

【0705】

のステップSg124において、CPU401は、図108のステップSg105での処理を考慮して、今回実行すべき報知演出が先読み対象報知演出の1つ前の報知演出であるか否かを判定する。ステップSg124での判定がYESの場合、処理はステップSg125に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSg130に移る。

【0706】

ステップSg125において、CPU401は、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出である今回実行する報知演出の直前の報知演出(つまり、先読み対象報知演出の2つ前の報知演出)において、装飾図柄(つまり、左装飾図柄)をホールドしたか否かを判定する。ステップSg125での判定がYESの場合、処理はステップSg127に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSg126に移る。

40

【0707】

ステップSg126において、CPU401は、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出である今回実行する報知演出として、左右中の装飾図柄をホールド煽りもホールドもせず、リーチ演出なしでハズレる報知演出(図示なし)を実行する。その後、今回の演出制御処理は終了する。

【0708】

ステップSg127において、CPU401は、先読み対象報知演出の1つ前の報知演

50

出である今回実行する報知演出において、右装飾図柄をホールドするか否かを判定する。ここで、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出で右装飾図柄をホールドするか否かは、図108のステップSg105の処理で決定されている。具体的には、ステップSg105において、事前判定情報が先読み対象報知演出で大当りすることを示す場合には、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出で右装飾図柄をホールドすると決定されており、事前判定情報が先読み対象報知演出でハズレることを示す場合には、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出で右装飾図柄をホールドするか否かが抽選等によって決定されている。このことから、ステップSg127での判定は、この決定に基づいて行われる。ステップSg127での判定がYESの場合、処理はステップSg128に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSg129に移る。

10

【0709】

ステップSg128において、CPU401は、画像音響制御部500に指示して、図111(1)~(4)を用いて後述するように、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出である今回実行する報知演出として、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出でホールドされた左装飾図柄と同じ図柄で最初から左装飾図柄をホールドさせた状態としておき、右装飾図柄をホールド煽りしてからリーチ成立する図柄でホールドし、中装飾図柄はホールド煽りもホールドもせず、ハズレる報知演出を実行する。その後、処理はステップSg130に移る。

【0710】

ステップSg129において、CPU401は、画像音響制御部500に指示して、図111(1)(2)(5)(6)を用いて後述するように、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出である今回実行する報知演出として、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出でホールドされた左装飾図柄と同じ図柄で最初から左装飾図柄をホールドさせた状態としておき、右装飾図柄をホールド煽りしてからリーチ成立しない図柄でホールドせず停止(仮停止)し、中装飾図柄はホールド煽りもホールドもせず、ハズレる報知演出を実行する。その後、処理はステップSg130に移る。

20

【0711】

のステップSg130において、CPU401は、図108のステップSg105での処理を考慮して、今回実行すべき報知演出が先読み対象報知演出であるか否かを判定する。ステップSg130での判定がYESの場合、処理はステップSg131に移り、この判定がNOの場合、今回の演出制御処理は終了する。

30

【0712】

ステップSg131において、CPU401は、今回実行する先読み対象報知演出の直前の報知演出(つまり、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出)において、装飾図柄(つまり、右装飾図柄)をホールドしたか否かを判定する。ステップSg131での判定がYESの場合、処理はステップSg133に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSg132に移る。

【0713】

ステップSg132において、CPU401は、今回実行する先読み対象報知演出として、左右中の装飾図柄をホールド煽りもホールドもせず、リーチ演出なしでハズレる報知演出(図示なし)を実行する。その後、今回の演出制御処理は終了する。

40

【0714】

ステップSg133において、CPU401は、今回実行する先読み対象報知演出において、中装飾図柄をホールドするか否かを判定する。ここで、先読み対象報知演出で中装飾図柄をホールドするか否かは、図108のステップSg105の処理で決定されている。具体的には、ステップSg105において、事前判定情報が先読み対象報知演出で大当りすることを示す場合には、先読み対象報知演出で中装飾図柄をホールドすると決定されており、事前判定情報が先読み対象報知演出でハズレることを示す場合には、先読み対象報知演出で中装飾図柄をホールドしないと決定されている。このことから、ステップSg133での判定は、この決定に基づいて行われる。ステップSg133での判定がYES

50

の場合、処理はステップ S g 1 3 4 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S g 1 3 5 に移る。

【 0 7 1 5 】

ステップ S g 1 3 4 において、CPU 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 に指示して、図 1 1 2 (1) ~ (4) を用いて後述するように、先読み対象報知演出である今回実行する報知演出として、2 つ前の報知演出でホールドされた左装飾図柄と同じ図柄で最初から左装飾図柄をホールドさせると共に 1 つ前の報知演出でホールドされた右装飾図柄と同じ図柄で最初から右装飾図柄をホールドさせた状態（つまり、左右装飾図柄ホールドのリーチ状態）としておき、中装飾図柄をホールド煽りしてからホールドしてから大当り報知される報知演出を実行する。その後、今回の演出制御処理は終了する。

10

【 0 7 1 6 】

ステップ S g 1 3 5 において、CPU 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 に指示して、図 1 1 2 (1) (2) (5) (6) を用いて後述するように、先読み対象報知演出である今回実行する報知演出として、2 つ前の報知演出でホールドされた左装飾図柄と同じ図柄で最初から左装飾図柄をホールドさせると共に 1 つ前の報知演出でホールドされた右装飾図柄と同じ図柄で最初から右装飾図柄をホールドさせた状態（つまり、左右装飾図柄ホールドのリーチ状態）としておき、中装飾図柄をホールド煽りしてからホールドせず、ハズレる報知演出を実行する。その後、今回の演出制御処理は終了する。

【 0 7 1 7 】

[第 6 の実施形態の第 2 例による特徴的動作]

20

次に、以上にフローチャートを用いて説明した第 6 の実施形態の第 2 例による特徴的動作について、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 を用いて具体的に説明する。図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 は、第 6 の実施形態の第 2 例に特徴的な先読み連続予告演出について説明するための図である。

【 0 7 1 8 】

ここで、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 を用いた先読み連続予告演出の説明において、一例として、第 2 保留が発生した時点で、第 2 保留に対応する第 1 特別図柄抽選の結果が前もって判明してその結果がメイン制御部 1 0 0 から演出制御部 4 0 0 に通知されたものとする。この場合、演出制御部 4 0 0 は、この事前に判定される抽選結果に基づいてこれから実行する演出を制御する。なお、上記した事前判定を「先読み」といい、この先読みによる抽選結果を「先読み結果」という。また、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 では、先読みの対象となった特別図柄抽選に対応する保留（第 2 保留）を示す第 2 保留画像 R I 2 を、説明都合上、他の保留を示す保留画像と区別するため、黒塗りで表示している。また、先読みの対象となった特別図柄抽選に対応する保留を「先読み対象保留」といい、この先読み対象保留に対応する報知演出を「先読み対象報知演出」という。

30

【 0 7 1 9 】

まず、図 1 1 0 (1) に示すように、第 2 保留画像 R I 2 が先読み対象保留であるときに実行される第 0 保留画像 R I 0 に対応する報知演出が開始されて、左右中装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が全て変動表示される。その後、図 1 1 0 (2) に示すように、上から下に変動表示されている左装飾図柄 D I 1 がホールドされた表示態様（ホールド表示態様）で仮停止されることを煽る（期待感を煽る）表示態様の演出（ホールド煽り演出）が実行される。なお、図 1 1 0 (2) のホールド煽り演出は、一例として、ホールド表示態様となった装飾図柄が降下スピードをゆっくりにしてジワジワ降下してくるホールド煽り演出である。その後、先読み対象報知演出で大当りすることが先読みされている場合、および、先読み対象報知演出でハズレることが先読みされている場合の一部において、図 1 1 0 (3) に示すように、左装飾図柄 D I 1 がホールド表示態様で仮停止される（つまり、ホールドされる）。図 1 1 0 (3) では、左装飾図柄 D I 1 はホールド表示態様の図柄「7」で仮停止している。その後、図 1 1 0 (4) に示すように、右装飾図柄 D I 2 が、左装飾図柄 D I 1 との関係でリーチ状態とならない図柄（典型的には左装飾図柄 D I 1 と右装飾図柄 D I 2 とが異なる図柄）で仮停止表示される。図 1 1 0 (4) では、右装飾図柄 D I 2 は図柄「2」で仮停止している。その後、中装飾図柄 D I 3 が仮停止された後に、図 1 1

40

50

0 (5) に示すように、左右中装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が全て完全に停止表示されて今回の報知演出においてハズレたことが報知される。図 1 1 0 (5) では、中装飾図柄 D I 3 が図柄「 9 」で仮停止した後に、左右中装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が完全に停止表示されて、今回の報知演出においてハズレたことが報知されている。

【 0 7 2 0 】

以上に図 1 1 0 (1) ~ (5) を用いて説明したように、先読み対象報知演出で大当たりすることが先読みされている場合、および、先読み対象報知演出でハズレることが先読みされている場合の一部 (例えば 7 0 %) において、先読み対象報知演出の 2 つ前の報知演出において、左装飾図柄 D I 1 がホールド煽り演出の後にホールドされてリーチ状態にはならないでハズレる演出が実行される (図 1 0 9 の S g 1 2 2 参照) 。

10

【 0 7 2 1 】

一方、先読み対象報知演出でハズレることが先読みされている場合の一部 (例えば 3 0 %) においては、図 1 1 0 (1) および (2) を用いて説明した動作の後に、図 1 1 0 (6) に示すように、左装飾図柄 D I 1 がホールドされず仮停止される。図 1 1 0 (6) では、左装飾図柄 D I 1 はホールド表示態様の図柄「 7 」が通り過ぎてしまい通常表示態様の図柄「 8 」で仮停止している。その後、図 1 1 0 (7) に示すように、右装飾図柄 D I 2 が、左装飾図柄 D I 1 との関係でリーチ状態とならない図柄 (典型的には左装飾図柄 D I 1 と右装飾図柄 D I 2 とが異なる図柄) で仮停止表示される。図 1 1 0 (7) では、右装飾図柄 D I 2 は図柄「 2 」で仮停止している。その後、中装飾図柄 D I 3 が仮停止された後に、図 1 1 0 (8) に示すように、左右中装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が全て完全に停止表示されて今回の報知演出においてハズレたことが報知される。図 1 1 0 (8) では、中装飾図柄 D I 3 が図柄「 9 」で仮停止した後に、左右中装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が完全に停止表示されて、今回の報知演出においてハズレたことが報知されている。

20

【 0 7 2 2 】

以上に図 1 1 0 (1) (2) (6) ~ (8) を用いて説明したように、先読み対象報知演出でハズレることが先読みされている場合の一部 (例えば 3 0 %) において、先読み対象報知演出の 2 つ前の報知演出において、左装飾図柄 D I 1 がホールド煽り演出の後にホールドされずリーチ状態にはならないでハズレる演出が実行される (図 1 0 9 の S g 1 2 3 参照) 。

【 0 7 2 3 】

次に、図 1 1 0 (1) ~ (5) を用いて説明した第 0 保留画像 R I 0 に対応する左装飾図柄 D I 1 をホールドする報知演出に続いて、図 1 1 1 (1) に示すように、第 1 保留画像 R I 1 に対応する報知演出が開始される。ここで、図 1 1 1 (1) に示すように、左装飾図柄 D I 1 は、図 1 1 0 を用いて説明した第 0 保留画像 R I 0 に対応する報知演出 (つまり、直前の報知演出) でホールドされた図柄「 7 」が最初からホールドされた状態である。なお、図 1 1 0 (1) (2) (6) ~ (8) を用いて説明した第 0 保留画像 R I 0 に対応する左装飾図柄 D I 1 をホールドしない報知演出が実行された場合には、第 1 保留画像 R I 1 に対応する報知演出として、左右中の装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 をホールド煽り演出もホールドもせずハズレる報知演出を実行する (図示なし ; 図 1 0 9 の S g 1 2 6 参照) 。その後、図 1 1 1 (2) に示すように、変動表示されている右装飾図柄 D I 2 がリーチ成立するホールド表示態様の図柄「 7 」で仮停止されることを煽るホールド煽り演出が実行される。その後、先読み対象報知演出で大当たりすることが先読みされている場合、および、先読み対象報知演出でハズレることが先読みされている場合の一部 (例えば 7 0 %) において、図 1 1 1 (3) に示すように、右装飾図柄 D I 1 がホールド表示態様の図柄 (リーチ成立する図柄) で仮停止される (つまり、ホールドされると共にリーチ成立する) 。図 1 1 1 (3) では、右装飾図柄 D I 1 はホールド表示態様の図柄「 7 」で仮停止している。その後、中装飾図柄 D I 3 が仮停止された後に、図 1 1 1 (4) に示すように、左右中装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が全て完全に停止表示されて今回の報知演出においてリーチ成立後ハズレたことが報知される。図 1 1 1 (4) では、中装飾図柄 D I 3 が図柄「 1 」で仮停止した後に、左右中装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が完全に停止表示されて、今回の報

30

40

50

知演出においてリーチ成立後ハズレたことが報知されている。

【0724】

以上に図111(1)~(4)を用いて説明したように、先読み対象報知演出で大当たりすることが先読みされている場合、および、先読み対象報知演出でハズレることが先読みされている場合の一部(例えば70%)において、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出において、右装飾図柄DI1がホールド煽り演出の後にホールドされてリーチ成立してハズレる演出が実行される(図109のSg128参照)。

【0725】

一方、先読み対象報知演出でハズレることが先読みされている場合の一部(例えば30%)においては、図111(1)および(2)を用いて説明した動作の後に、図111(5)に示すように、右装飾図柄DI2がホールドされずリーチ不成立で仮停止される。図111(5)では、右装飾図柄DI2はホールド表示態様の図柄「7」が通り過ぎてしまいリーチ成立しない通常の表示態様の図柄「8」で仮停止している。その後、中装飾図柄DI3が仮停止された後に、図111(6)に示すように、左右中装飾図柄DI1~DI3が全て完全に停止表示されて今回の報知演出においてハズレたことが報知される。図111(6)では、中装飾図柄DI3が図柄「1」で仮停止した後に、左右中装飾図柄DI1~DI3が完全に停止表示されて、今回の報知演出においてハズレたことが報知されている。

10

【0726】

以上に図111(1)(2)(5)(6)を用いて説明したように、先読み対象報知演出でハズレることが先読みされている場合の一部(例えば30%)において、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出において、右装飾図柄DI2がホールド煽り演出の後にホールドされずリーチ状態にはならないでハズレる演出が実行される(図109のSg129参照)。

20

【0727】

次に、図111(1)~(4)を用いて説明した第1保留画像RI1に対応する右装飾図柄DI2をホールドする報知演出に続いて、図112(1)に示すように、第2保留画像RI2(先読み対象保留)に対応する先読み対象報知演出が開始される。ここで、図112(1)に示すように、左装飾図柄DI1および右装飾図柄DI2は、図111を用いて説明した第1保留画像RI1に対応する報知演出(つまり、直前の報知演出)でホールドされた図柄「7」が最初からホールドされたリーチ状態である。なお、図111(1)(2)(5)(6)を用いて説明した第1保留画像RI1に対応する右装飾図柄DI2をホールドしない報知演出が実行された場合には、第2保留画像RI2に対応する先読み対象報知演出として、左右中の装飾図柄DI1~DI3をホールド煽り演出もホールドもせずハズレる報知演出を実行する(図示なし;図109のSg132参照)。その後、図112(2)に示すように、変動表示されている中装飾図柄DI3がホールド表示態様の図柄「3」で仮停止されることを煽るホールド煽り演出が実行される。その後、先読み対象報知演出で大当たりする場合(つまり、大当たりが先読みされている場合)、図112(3)に示すように、中装飾図柄DI3がホールド表示態様の図柄で仮停止される。図112(3)では、中装飾図柄DI3はホールド表示態様の図柄「3」で仮停止している。その後、中装飾図柄DI3がホールド表示態様で仮停止された後に(つまり、左右中の装飾図柄DI1~DI3の全てがホールドされた後に)、左右中の装飾図柄DI1~DI3が再変動して、図112(4)に示すように、左右中の装飾図柄DI1~DI3が全て大当たりを示す同一図柄で完全に停止表示されて今回の報知演出において大当たりしたことが報知される。図112(4)では、中装飾図柄DI3がハズレとなる図柄「3」でホールドして仮停止した後に、左右中装飾図柄DI1~DI3が再変動して全て図柄「7」で完全に停止表示されて、今回の報知演出において大当たりしたことが報知されている。

30

40

【0728】

以上に図112(1)~(4)を用いて説明したように、先読み対象報知演出で大当たりする場合、先読み対象報知演出において、左装飾図柄DI1および右装飾図柄DI2がホ

50

ールドされたリーチ状態で、中装飾図柄 D I 3 がホールド煽り演出の後にホールドされ、大当たりが報知される演出が実行される（図 1 0 9 の S g 1 3 4 参照）。

【 0 7 2 9 】

一方、先読み対象報知演出でハズれる場合（つまり、ハズレが先読みされている場合）、図 1 1 2（1）および（2）を用いて説明した動作の後に、図 1 1 2（5）に示すように、中装飾図柄 D I 3 がホールドされず仮停止される。図 1 1 2（5）では、中装飾図柄 D I 3 はホールド表示態様の図柄「3」が通り過ぎてしまい通常の表示態様の図柄「4」で仮停止している。その後、中装飾図柄 D I 3 が仮停止された後に、図 1 1 2（6）に示すように、左右中装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が全て完全に停止表示されて今回の報知演出においてハズれたことが報知される。

10

【 0 7 3 0 】

以上に図 1 1 2（1）（2）（5）（6）を用いて説明したように、先読み対象報知演出でハズれる場合、先読み対象報知演出において、中装飾図柄 D I 3 がホールド煽り演出の後にホールドされずハズれる演出が実行される（図 1 0 9 の S g 1 3 5 参照）。

【 0 7 3 1 】

以上に説明したように、第 6 の実施形態の第 2 例では、装飾図柄をホールドしていく先読み連続予告演出において、先読み対象報知演出より前に実行される報知演出で左装飾図柄 D I 1 および右装飾図柄 D I 2 を順番にホールドし、先読み対象報知演出で残りの中装飾図柄 D I 3 をホールドすることで全ての装飾図柄をホールドして、最終的に大当たり報知を行っている（図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 参照）。このことによって、第 6 の実施形態の第 2 例によれば、複数の報知演出から成る一連の先読み連続予告演出において、段階的にホールドされる装飾図柄が増えていき、最終的に全ての装飾図柄がホールドされて大当たりが報知されるので、遊技者に対して、先読み連続予告演出における大当たりする期待感を効果的に高めることができる。

20

【 0 7 3 2 】

また、以上に説明したように、第 6 の実施形態の第 2 例では、ホールド煽り演出を行っているため、上記した先読み連続予告演出における大当たりする期待感を非常に効果的に高めることができる。

【 0 7 3 3 】

また、以上に説明したように、第 6 の実施形態の第 2 例では、先読み連続予告演出において、前の報知演出でホールドしなかった場合には、後の報知演出ではホールド煽り演出もホールドも実行されない（図 1 0 9 の S g 1 2 6、S g 1 3 2 参照）。つまり、先読み連続予告演出の途中の報知演出でホールド失敗したら、その後の報知演出ではホールド煽り演出もホールドも実行されず、先読み対象報知演出で大当たりしていないことが示唆されることとなる。このことから、遊技者は、先読み連続予告演出の報知演出において、ホールドが成功することを期待するので、ホールド煽り演出によるスリルを効果的に高めることができる。

30

【 0 7 3 4 】

[第 6 の実施形態の第 2 例の変形例]

なお、上記した第 6 の実施形態の第 2 例では、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 を用いて説明したように、一連の先読み連続予告演出において、2 回目の報知演出（図 1 1 1 参照）において 1 回目の報知演出（図 1 1 0 参照）でホールドされた左装飾図柄 D I 1 を変動させず最初からホールドした状態とし、先読み対象報知演出（図 1 1 2 参照）において 1 回目及び 2 回目の報知演出でホールドされた左右装飾図柄 D I 1 ~ D I 2 を変動させず最初からホールドした状態とする例を挙げて説明した。しかし、例えば、一連の先読み連続予告演出において、第 6 の実施形態の第 1 例の図 1 0 3 ~ 図 1 0 5 を用いて説明したように、2 回目の報知演出（図 1 1 1 参照）において 1 回目の報知演出（図 1 1 0 参照）でホールドされた左装飾図柄 D I 1 を変動させてからホールドし、又、先読み対象報知演出（図 1 1 2 参照）において 1 回目及び 2 回目の報知演出でホールドされた左右装飾図柄 D I 1 ~ D I 2 を変動させてからホールドする構成としてもよい。

40

50

【 0 7 3 5 】

また、上記した第 6 の実施形態の第 2 例では、複数の報知演出から成る先読み連続予告演出において、装飾図柄を順番にホールドして行き、最終的に全ての装飾図柄がホールドされることによって大当たりする構成例を挙げた（図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 参照）。しかし、例えば、1 つの報知演出において、擬似連続変動演出（いわゆる擬似連）を実行することで複数回の装飾図柄の変動が実行されたように見せる構成において、装飾図柄を当該 1 つの報知演出中に実行される複数の擬似変動で順番にホールドして行き、最後の擬似変動（つまり、最終的に大当たりか否かを報知する擬似変動）において全ての装飾図柄がホールドされることによって、大当たりする構成としてもよい。

【 0 7 3 6 】

また、例えば、擬似連続変動演出が実行されない 1 つの報知演出において、左右中の装飾図柄を D I 1 ~ D I 3 を順番に仮停止させる際に、これらを順番にホールドして行き、全ての装飾図柄がホールドされることによって、大当たりする構成としてもよい。

10

【 0 7 3 7 】

また、上記した第 6 の実施形態の第 2 例では、3 つの報知演出から成る先読み連続予告演出を一例に挙げて説明した。しかし、本実施形態の先読み連続予告演出は、2 つ以上の報知演出から成るものであればよいことは言うまでもない。

【 0 7 3 8 】

[第 6 の実施形態の第 3 例]

以下では、第 6 の実施形態の第 3 例について、図 1 1 3 ~ 図 1 1 7 を用いて説明する。第 6 の実施形態の第 3 例は、先読み連続予告演出を構成する複数の報知演出において装飾図柄をホールドする演出を行い、先読み連続予告演出の最後の報知演出において全ての装飾図柄をホールドすることによって、リーチ演出に発展する実施例である（図 1 1 7 参照）。

20

【 0 7 3 9 】

なお、第 6 の実施形態の第 3 例では、上記した第 6 の実施形態の第 1 例に対して図 1 0 0 を用いて説明した演出制御処理が異なるので、以下では、異なる内容について説明し、第 6 の実施形態の第 1 例と同じ内容については原則として説明を省略する。

【 0 7 4 0 】

[演出制御部による演出制御処理]

図 1 1 3 は、第 6 の実施形態の第 3 例において、演出制御部 4 0 0 によって行われる演出制御処理の一例を示すフローチャートである。また、図 1 1 3 の処理は、第 6 の実施形態の第 1 例の図 1 0 0 の処理に対して、ステップ S f 1 0 4、S f 1 0 5 および S f 1 0 9 の処理を、それぞれ、ステップ S h 1 0 4、S h 1 0 5 および S h 1 0 9 の処理に置き換えたものである。よって、以下では、ステップ S h 1 0 4、S h 1 0 5 および S g 1 0 9 の処理について説明し、他のステップの処理の説明は省略する。

30

【 0 7 4 1 】

ステップ S h 1 0 4 において、C P U 4 0 1 は、図 1 1 5 ~ 図 1 1 7 を用いて後述する先読み連続予告演出を実行するか否かを判定する。具体的には、C P U 4 0 1 は、R A M 4 0 3 に記憶されている特別図柄抽選の保留数が 3 以上であるか否かを判定して 3 以上であると判定した場合、直近のステップ S f 1 0 2 の処理で R A M 4 0 3 に記憶された事前判定情報に含まれる特別図柄変動時間（図 1 1 等参照）がリーチ演出を実行するタイプの特別図柄実行時間であるか否かを確認して、リーチ演出を実行するタイプの特別図柄実行時間である場合には、先読み連続予告演出を実行すると判定する。なお、リーチ演出を実行するタイプの特別図柄実行時間である場合において、先読み連続予告演出を実行すると常に判定するのではなく、抽選等を行って先読み連続予告演出を実行するか否かを最終的に判定してもよい。ステップ S h 1 0 4 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S h 1 0 5 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S f 1 0 6 に移る。

40

【 0 7 4 2 】

ステップ S h 1 0 5 において、C P U 4 0 1 は、図 1 1 5 ~ 図 1 1 7 を用いて後述する

50

先読み連続予告演出の内容を決定する。具体的には、図115～図117を用いて後述するように、CPU401は、事前判定情報（大当りしたか否かの条件等）に基づいて、先読み連続予告演出において、1回目の報知演出でホールド煽り後にホールド等する態様、2回目の報知演出でホールド煽り後にホールド等する態様、及び先読み対象報知演出でホールド煽り後にホールド等する態様等を決定する。その後、処理はステップSf106に移る。

【0743】

ステップSh109において、CPU401は、画像音響制御部500等に指示して、ステップSh105で内容が決定された先読み連続予告演出を構成する報知演出を実行する。その後、今回の演出制御処理は終了する。

10

【0744】

図114は、図113のステップSh109の処理の詳細フローチャートの一例である。以下、図114を用いて、図113のステップSh109の処理について詳細に説明する。

【0745】

まず、図114のステップSh120において、CPU401は、図113のステップSh105での処理を考慮して、今回実行すべき報知演出が先読み対象報知演出の2つ前の報知演出であるか否かを判定する。ステップSh120での判定がYESの場合、処理はステップSh121に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSh124に移る。

20

【0746】

ステップSh121において、CPU401は、先読み対象報知演出の2つ前の報知演出である今回実行する報知演出において、左装飾図柄をホールドするか否かを判定する。ここで、先読み対象報知演出の2つ前の報知演出で左装飾図柄をホールドするか否かは、図113のステップSh105の処理で決定されている。具体的には、ステップSh105において、事前判定情報（特別図柄変動時間；図11等参照）が先読み対象報知演出でリーチ演出を実行することを示す場合には、先読み対象報知演出の2つ前の報知演出で左装飾図柄をホールドすると決定されており、事前判定情報が先読み対象報知演出でリーチ演出を実行しないことを示す場合には、先読み対象報知演出の2つ前の報知演出で左装飾図柄をホールドするか否かが抽選等によって決定されている。このことから、ステップSh121での判定は、この決定に基づいて行われる。ステップSh121での判定がYESの場合、処理はステップSh122に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSh123に移る。

30

【0747】

ステップSh122において、CPU401は、画像音響制御部500に指示して、図115(1)～(5)を用いて後述するように、先読み対象報知演出の2つ前の報知演出である今回実行する報知演出として、左装飾図柄をホールド煽りしてからホールドし、他の装飾図柄はホールド煽りもホールドもせず、リーチ演出なしでハズレル報知演出を実行する。その後、処理はステップSh124に移る。

【0748】

ステップSh123において、CPU401は、画像音響制御部500に指示して、図115(1)(2)(6)～(8)を用いて後述するように、先読み対象報知演出の2つ前の報知演出である今回実行する報知演出として、左装飾図柄をホールド煽りしてからホールドせず、他の装飾図柄はホールド煽りもホールドもせず、リーチ演出なしでハズレル報知演出を実行する。その後、処理はステップSh124に移る。

40

【0749】

ステップSh124において、CPU401は、図113のステップSh105での処理を考慮して、今回実行すべき報知演出が先読み対象報知演出の1つ前の報知演出であるか否かを判定する。ステップSh124での判定がYESの場合、処理はステップSh125に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSh130に移る。

50

【0750】

ステップSh125において、CPU401は、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出である今回実行する報知演出の直前の報知演出（つまり、先読み対象報知演出の2つ前の報知演出）において、装飾図柄（つまり、左装飾図柄）をホールドしたか否かを判定する。ステップSh125での判定がYESの場合、処理はステップSh127に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSh126に移る。

【0751】

ステップSh126において、CPU401は、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出である今回実行する報知演出として、左右中の装飾図柄をホールド煽りもホールドもせず、リーチ演出なしでハズレル報知演出（図示なし）を実行する。その後、今回の演出制御処理は終了する。

10

【0752】

ステップSh127において、CPU401は、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出である今回実行する報知演出において、右装飾図柄をホールドするか否かを判定する。ここで、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出で右装飾図柄をホールドするか否かは、図113のステップSh105の処理で決定されている。具体的には、ステップSh105において、事前判定情報（特別図柄変動時間；図11等参照）が先読み対象報知演出でリーチ演出を実行することを示す場合には、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出で右装飾図柄をホールドすると決定されており、事前判定情報が先読み対象報知演出でハズレルことを示す場合には、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出で右装飾図柄をホールド

20

【0753】

ステップSh128において、CPU401は、画像音響制御部500に指示して、図116(1)～(4)を用いて後述するように、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出である今回実行する報知演出として、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出でホールドされた左装飾図柄と同じ図柄で最初から左装飾図柄をホールドさせた状態としておき、右装飾図柄をホールド煽りしてからリーチ成立しない図柄でホールドし、中装飾図柄はホールド煽りもホールドもせず、ハズレル報知演出を実行する。その後、処理はステップSh130に移る。

30

【0754】

ステップSh129において、CPU401は、画像音響制御部500に指示して、図116(1)(2)(5)(6)を用いて後述するように、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出である今回実行する報知演出として、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出でホールドされた左装飾図柄と同じ図柄で最初から左装飾図柄をホールドさせた状態としておき、右装飾図柄をホールド煽りしてからリーチ成立しない図柄でホールドせず停止（仮停止）し、中装飾図柄はホールド煽りもホールドもせず、ハズレル報知演出を実行する。その後、処理はステップSh130に移る。

40

【0755】

のステップSg130において、CPU401は、図113のステップSh105での処理を考慮して、今回実行すべき報知演出が先読み対象報知演出であるか否かを判定する。ステップSh130での判定がYESの場合、処理はステップSh131に移り、この判定がNOの場合、今回の演出制御処理は終了する。

【0756】

ステップSh131において、CPU401は、今回実行する先読み対象報知演出の直前の報知演出（つまり、先読み対象報知演出の1つ前の報知演出）において、装飾図柄（つまり、右装飾図柄）をホールドしたか否かを判定する。ステップSh131での判定がYESの場合、処理はステップSh133に移り、この判定がNOの場合、処理はステッ

50

ブ Sh 1 3 2 に移る。

【 0 7 5 7 】

ステップ Sh 1 3 2 において、CPU 4 0 1 は、今回実行する先読み対象報知演出として、左右中の装飾図柄をホールド煽りもホールドもせず、リーチ演出なしでハズレル報知演出（図示なし）を実行する。その後、今回の演出制御処理は終了する。

【 0 7 5 8 】

ステップ Sh 1 3 3 において、CPU 4 0 1 は、今回実行する先読み対象報知演出において、中装飾図柄をホールドするか否かを判定する。ここで、先読み対象報知演出で中装飾図柄をホールドするか否かは、図 1 1 3 のステップ Sg 1 0 5 の処理で決定されている。具体的には、ステップ Sh 1 0 5 において、事前判定情報（特別図柄変動時間；図 1 1 10
等参照）が先読み対象報知演出でリーチ演出を実行することを示す場合には、先読み対象報知演出で中装飾図柄をホールドすると決定されており、事前判定情報が先読み対象報知演出でリーチ演出を実行しないことを示す場合には、先読み対象報知演出で中装飾図柄をホールドしないと決定されている。このことから、ステップ Sh 1 3 3 での判定は、この決定に基づいて行われる。ステップ Sh 1 3 3 での判定が YES の場合、処理はステップ Sh 1 3 4 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ Sh 1 3 5 に移る。

【 0 7 5 9 】

ステップ Sh 1 3 4 において、CPU 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 に指示して、図 1 1 7 (1) ~ (4) を用いて後述するように、先読み対象報知演出である今回実行する報知演出として、2 つ前の報知演出でホールドされた左装飾図柄と同じ図柄で最初から左装飾図柄をホールドさせると共に 1 つ前の報知演出でホールドされた右装飾図柄と同じ図柄で最初から右装飾図柄をホールドさせた状態（つまり、左右装飾図柄ホールドのリーチ不成立状態）としておき、中装飾図柄をホールド煽りしてからホールドした後に、左右中の装飾図柄を再変動させてから左右の装飾図柄をリーチ成立する図柄で停止（仮停止）させてリーチ演出を実行し、その後、最終的に大当り又はハズレが報知される報知演出を実行する。その後、今回の演出制御処理は終了する。

【 0 7 6 0 】

ステップ Sh 1 3 5 において、CPU 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 に指示して、図 1 1 7 (1) (2) (5) (6) を用いて後述するように、先読み対象報知演出である今回実行する報知演出として、2 つ前の報知演出でホールドされた左装飾図柄と同じ図柄で最初から左装飾図柄をホールドさせると共に 1 つ前の報知演出でホールドされた右装飾図柄と同じ図柄で最初から右装飾図柄をホールドさせた状態（つまり、左右装飾図柄ホールドのリーチ不成立状態）としておき、中装飾図柄をホールド煽りしてからホールドせず、リーチ演出なしでハズレル報知演出を実行する。その後、今回の演出制御処理は終了する。

【 0 7 6 1 】

[第 6 の実施形態の第 3 例による特徴的動作]

次に、以上にフローチャートを用いて説明した第 6 の実施形態の第 3 例による特徴的動作について、図 1 1 5 ~ 図 1 1 7 を用いて具体的に説明する。図 1 1 5 ~ 図 1 1 7 は、第 6 の実施形態の第 3 例に特徴的な先読み連続予告演出について説明するための図である。

【 0 7 6 2 】

ここで、図 1 1 5 ~ 図 1 1 7 を用いた先読み連続予告演出の説明において、一例として、第 2 保留が発生した時点で、第 2 保留に対応する第 1 特別図柄抽選の結果が前もって判明してその結果がメイン制御部 1 0 0 から演出制御部 4 0 0 に通知されたものとする。この場合、演出制御部 4 0 0 は、この事前に判定される抽選結果に基づいてこれから実行する演出を制御する。なお、上記した事前判定を「先読み」といい、この先読みによる抽選結果を「先読み結果」という。また、図 1 1 5 ~ 図 1 1 7 では、先読みの対象となった特別図柄抽選に対応する保留（第 2 保留）を示す第 2 保留画像 RI 2 を、説明都合上、他の保留を示す保留画像と区別するため、黒塗りで表示している。また、先読みの対象となった特別図柄抽選に対応する保留を「先読み対象保留」といい、この先読み対象保留に対応

する報知演出を「先読み対象報知演出」という。

【0763】

まず、図115(1)に示すように、第2保留画像RI2が先読み対象保留であるときに実行される第0保留画像RI0に対応する報知演出が開始されて、左右中装飾図柄DI1~DI3が全て変動表示される。その後、図115(2)に示すように、上から下に変動表示されている左装飾図柄DI1がホールドされた表示態様(ホールド表示態様)で仮停止されることを煽る(期待感を煽る)表示態様の演出(ホールド煽り演出)が実行される。なお、図115(2)のホールド煽り演出は、一例として、ホールド表示態様となった装飾図柄が降下スピードをゆっくりにしてジワジワ降下してくるホールド煽り演出である。その後、先読み対象報知演出でリーチ演出が実行されることが先読みされている場合、および、先読み対象報知演出でリーチ演出が実行されないことが先読みされている場合の一部(例えば70%)において、図115(3)に示すように、左装飾図柄DI1がホールド表示態様で仮停止される(つまり、ホールドされる)。図115(3)では、左装飾図柄DI1はホールド表示態様の図柄「7」で仮停止している。その後、図115(4)に示すように、右装飾図柄DI2が、左装飾図柄DI1との関係でリーチ状態とならない図柄(典型的には左装飾図柄DI1と右装飾図柄DI2とが異なる図柄)で仮停止表示される。図115(4)では、右装飾図柄DI2は図柄「2」で仮停止している。その後、中装飾図柄DI3が仮停止された後に、図115(5)に示すように、左右中装飾図柄DI1~DI3が全て完全に停止表示されて今回の報知演出においてハズレたことが報知される。図115(5)では、中装飾図柄DI3が図柄「9」で仮停止した後に、左右中装飾図柄DI1~DI3が完全に停止表示されて、今回の報知演出においてハズレたことが報知されている。

10

20

【0764】

以上に図115(1)~(5)を用いて説明したように、先読み対象報知演出でリーチ演出を実行することが先読みされている場合、および、先読み対象報知演出でリーチ演出が実行されないことが先読みされている場合の一部(例えば70%)において、先読み対象報知演出の2つ前の報知演出において、左装飾図柄DI1がホールド煽り演出の後にホールドされてリーチ状態にはならないでハズレる演出が実行される(図114のSh122参照)。

【0765】

一方、先読み対象報知演出でリーチ演出が実行されないことが先読みされている場合の一部(例えば30%)においては、図115(1)および(2)を用いて説明した動作の後に、図115(6)に示すように、左装飾図柄DI1がホールドされず仮停止される。図115(6)では、左装飾図柄DI1はホールド表示態様の図柄「7」が通り過ぎてしまい通常の表示態様の図柄「8」で仮停止している。その後、図115(7)に示すように、右装飾図柄DI2が、左装飾図柄DI1との関係でリーチ状態とならない図柄(典型的には左装飾図柄DI1と右装飾図柄DI2とが異なる図柄)で仮停止表示される。図115(7)では、右装飾図柄DI2は図柄「2」で仮停止している。その後、中装飾図柄DI3が仮停止された後に、図115(8)に示すように、左右中装飾図柄DI1~DI3が全て完全に停止表示されて今回の報知演出においてハズレたことが報知される。図115(8)では、中装飾図柄DI3が図柄「9」で仮停止した後に、左右中装飾図柄DI1~DI3が完全に停止表示されて、今回の報知演出においてハズレたことが報知されている。

30

40

【0766】

以上に図115(1)(2)(6)~(8)を用いて説明したように、先読み対象報知演出でリーチ演出が実行されないことが先読みされている場合の一部(例えば30%)において、先読み対象報知演出の2つ前の報知演出において、左装飾図柄DI1がホールド煽り演出の後にホールドされずリーチ状態にはならないでハズレる演出が実行される(図114のSh123参照)。

【0767】

50

次に、図 1 1 5 (1) ~ (5) を用いて説明した第 0 保留画像 R I 0 に対応する左装飾図柄 D I 1 をホールドする報知演出に続いて、図 1 1 6 (1) に示すように、第 1 保留画像 R I 1 に対応する報知演出が開始される。ここで、図 1 1 6 (1) に示すように、左装飾図柄 D I 1 は、図 1 1 5 を用いて説明した第 0 保留画像 R I 0 に対応する報知演出（つまり、直前の報知演出）でホールドされた図柄「 7 」が最初からホールドされた状態である。なお、図 1 1 5 (1) (2) (6) ~ (8) を用いて説明した第 0 保留画像 R I 0 に対応する左装飾図柄 D I 1 をホールドしない報知演出が実行された場合には、第 1 保留画像 R I 1 に対応する報知演出として、左右中の装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 をホールド煽り演出もホールドもせずハズレル報知演出を実行する（図示なし；図 1 1 4 の S h 1 2 6 参照）。その後、図 1 1 6 (2) に示すように、変動表示されている右装飾図柄 D I 2 がリーチが成立しないホールド表示態様の図柄「 2 」で仮停止されることを煽るホールド煽り演出が実行される。その後、先読み対象報知演出でリーチ演出が実行されることが先読みされている場合、および、先読み対象報知演出でリーチ演出が実行されないことが先読みされている場合の一部（例えば 7 0 % ）において、図 1 1 6 (3) に示すように、右装飾図柄 D I 1 がホールド表示態様の図柄（リーチ成立しない図柄）で仮停止される（つまり、ホールドされる）。図 1 1 6 (3) では、右装飾図柄 D I 1 はホールド表示態様の図柄「 2 」で仮停止している。その後、中装飾図柄 D I 3 が仮停止された後に、図 1 1 6 (4) に示すように、左右中装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が全て完全に停止表示されて今回の報知演出においてリーチ成立せずハズレたことが報知される。図 1 1 6 (4) では、中装飾図柄 D I 3 が図柄「 1 」で仮停止した後に、左右中装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が完全に停止表示されて、今回の報知演出においてリーチ成立後ハズレたことが報知されている。

10

20

【 0 7 6 8 】

以上に図 1 1 6 (1) ~ (4) を用いて説明したように、先読み対象報知演出でリーチ演出を実行することが先読みされている場合、および、先読み対象報知演出でリーチ演出を実行しないことが先読みされている場合の一部（例えば 7 0 % ）において、先読み対象報知演出の 1 つ前の報知演出において、右装飾図柄 D I 1 がホールド煽り演出の後にホールドされてリーチ成立してハズレル演出が実行される（図 1 1 4 の S h 1 2 8 参照）。

【 0 7 6 9 】

一方、先読み対象報知演出でリーチ演出を実行しないことが先読みされている場合の一部（例えば 3 0 % ）においては、図 1 1 6 (1) および (2) を用いて説明した動作の後に、図 1 1 6 (5) に示すように、右装飾図柄 D I 2 がホールドされずリーチ不成立で仮停止される。図 1 1 6 (5) では、右装飾図柄 D I 2 はホールド表示態様の図柄「 2 」が通り過ぎてしまいリーチ成立しない通常の表示態様の図柄「 3 」で仮停止している。その後、中装飾図柄 D I 3 が仮停止された後に、図 1 1 6 (6) に示すように、左右中装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が全て完全に停止表示されて今回の報知演出においてハズレたことが報知される。図 1 1 6 (6) では、中装飾図柄 D I 3 が図柄「 1 」で仮停止した後に、左右中装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が完全に停止表示されて、今回の報知演出においてハズレたことが報知されている。

30

【 0 7 7 0 】

以上に図 1 1 6 (1) (2) (5) (6) を用いて説明したように、先読み対象報知演出でリーチ演出を実行しないことが先読みされている場合の一部（例えば 3 0 % ）において、先読み対象報知演出の 1 つ前の報知演出において、右装飾図柄 D I 2 がホールド煽り演出の後にホールドされずリーチ状態にはならないでハズレル演出が実行される（図 1 1 4 の S h 1 2 9 参照）。

40

【 0 7 7 1 】

次に、図 1 1 6 (1) ~ (4) を用いて説明した第 1 保留画像 R I 1 に対応する右装飾図柄 D I 2 をホールドする報知演出に続いて、図 1 1 7 (1) に示すように、第 2 保留画像 R I 2 （先読み対象保留）に対応する先読み対象報知演出が開始される。ここで、図 1 1 7 (1) に示すように、左装飾図柄 D I 1 および右装飾図柄 D I 2 は、図 1 1 6 を用いて説明した第 1 保留画像 R I 1 に対応する報知演出（つまり、直前の報知演出）でホールド

50

ドされていた図柄「7」および「2」が最初からホールドされた状態である。なお、図116(1)(2)(5)(6)を用いて説明した第1保留画像R I 1に対応する右装飾図柄D I 2をホールドしない報知演出が実行された場合には、第2保留画像R I 2に対応する先読み対象報知演出として、左右中の装飾図柄D I 1～D I 3をホールド煽り演出もホールドもせずハズレル報知演出を実行する(図示なし;図114のSh132参照)。その後、図117(2)に示すように、変動表示されている中装飾図柄D I 3がホールド表示態様の図柄「3」で仮停止されることを煽るホールド煽り演出が実行される。その後、先読み対象報知演出でリーチ演出を実行する場合(つまり、リーチ演出の実行が先読みされている場合)、図117(3)に示すように、中装飾図柄D I 3がホールド表示態様の図柄で仮停止される。図117(3)では、中装飾図柄D I 3はホールド表示態様の図柄「3」で仮停止している。その後、中装飾図柄D I 3がホールド表示態様で仮停止された後に(つまり、左右中の装飾図柄D I 1～D I 3の全てがホールドされた後に)、左右中の装飾図柄D I 1～D I 3が再変動して、図117(4)に示すように、左装飾図柄D I 1および右装飾図柄D I 2がリーチ成立する図柄で仮停止して、リーチ演出が実行される。図117(4)では、中装飾図柄D I 3が図柄「3」でホールドして仮停止した後に、左右中装飾図柄D I 1～D I 3が再変動して図柄「7」でのリーチ演出が実行されてる。そして、リーチ演出の後に、中装飾図柄D I 2が仮停止した後に全ての装飾図柄が完全に停止表示されて、今回の報知演出において大当たり又はハズレたことが報知される。

【0772】

以上に図117(1)～(4)を用いて説明したように、先読み対象報知演出でリーチ演出を実行する場合、先読み対象報知演出において、左装飾図柄D I 1および右装飾図柄D I 2がホールドされた状態で、中装飾図柄D I 3がホールド煽り演出の後にホールドされて(つまり、全ての装飾図柄がホールドされて)、リーチ演出が実行される(図114のSh134参照)。

【0773】

一方、先読み対象報知演出でリーチ演出が実行されない場合(つまり、リーチ演出が実行されないことが先読みされている場合)、図117(1)および(2)を用いて説明した動作の後に、図117(5)に示すように、中装飾図柄D I 3がホールドされず仮停止される。図117(5)では、中装飾図柄D I 3はホールド表示態様の図柄「3」が通り過ぎてしまい通常の表示態様の図柄「4」で仮停止している。その後、中装飾図柄D I 3が仮停止された後に、リーチ演出は実行されず、図117(6)に示すように、左右中装飾図柄D I 1～D I 3が全て完全に停止表示されて今回の報知演出においてハズレたことが報知される。

【0774】

以上に図117(1)(2)(5)(6)を用いて説明したように、先読み対象報知演出でリーチ演出を実行しない場合、先読み対象報知演出において、中装飾図柄D I 3がホールド煽り演出の後にホールドされずハズレル演出が実行される(図114のSh135参照)。

【0775】

以上に説明したように、第6の実施形態の第3例では、装飾図柄をホールドしていく先読み連続予告演出において、先読み対象報知演出より前に実行される報知演出で左装飾図柄D I 1および右装飾図柄D I 2を順番にホールドし、先読み対象報知演出で残りの中装飾図柄D I 3をホールドすることで全ての装飾図柄をホールドすることでリーチ演出(特別演出)の実行を示唆してからリーチ演出を実行している(図115～図117参照)。このことによって、第6の実施形態の第3例によれば、複数の報知演出から成る一連の先読み連続予告演出において、段階的にホールドされる装飾図柄が増えていき、最終的に全ての装飾図柄がホールドされて大当たりを期待させるリーチ演出が実行されるので、遊技者に対して、先読み連続予告演出における大当たりする期待感を効果的に高めることができる。

【0776】

また、以上に説明したように、第6の実施形態の第3例では、ホールド煽り演出を行っているため、上記した先読み連続予告演出における大当たりする期待感を非常に効果的に高めることができる。なお、このホールド煽り演出、実行される場合と実行されない場合があってもよい。

【0777】

また、以上に説明したように、第6の実施形態の第3例では、先読み連続予告演出において、前の報知演出でホールドしなかった場合には、後の報知演出ではホールド煽り演出もホールドも実行されない(図114のSh126、Sh132参照)。つまり、先読み連続予告演出の途中の報知演出でホールド失敗したら、その後の報知演出ではホールド煽り演出もホールドも実行されず、先読み対象報知演出でリーチ演出が実行されないことが示唆されることとなる。このことから、遊技者は、先読み連続予告演出の報知演出において、ホールドが成功することを期待するので、ホールド煽り演出によるスリルを効果的に高めることができる。

10

【0778】

[第6の実施形態の第3例の変形例]

なお、上記した第6の実施形態の第3例では、図115～図117を用いて説明したように、一連の先読み連続予告演出において、2回目の報知演出(図116参照)において1回目の報知演出(図115参照)でホールドされた左装飾図柄DI1を変動させず最初からホールドした状態とし、先読み対象報知演出(図117参照)において1回目及び2回目の報知演出でホールドされた左右装飾図柄DI1～DI2を変動させず最初からホールドした状態とする例を挙げて説明した。しかし、例えば、一連の先読み連続予告演出において、第6の実施形態の第1例の図103～図105を用いて説明したように、2回目の報知演出(図116参照)において1回目の報知演出(図115参照)でホールドされた左装飾図柄DI1を変動させてからホールドし、又、先読み対象報知演出(図117参照)において1回目及び2回目の報知演出でホールドされた左右装飾図柄DI1～DI2を変動させてからホールドする構成としてもよい。

20

【0779】

また、上記した第6の実施形態の第3例では、複数の報知演出から成る先読み連続予告演出において、装飾図柄を順番にホールドして行き、最終的に全ての装飾図柄がホールドされることによって大当たりする構成例を挙げた(図115～図117参照)。しかし、例えば、1つの報知演出において、擬似連続変動演出(いわゆる擬似連)を実行することで複数回の装飾図柄の変動が実行されたように見せる構成において、装飾図柄を当該1つの報知演出中に実行される複数の擬似変動で順番にホールドして行き、最後の擬似変動(つまり、最終的に大当たりか否かを報知する擬似変動)において全ての装飾図柄がホールドされることによって、リーチ演出の実行を示唆する構成としてもよい。

30

【0780】

また、例えば、擬似連続変動演出が実行されない1つの報知演出において、左右中の装飾図柄をDI1～DI3を順番に仮停止させる際に、これらを順番にホールドして行き、全ての装飾図柄がホールドされることによって、リーチ演出の実行を示唆する構成としてもよい。

40

【0781】

また、上記した第6の実施形態の第3例では、3つの報知演出から成る先読み連続予告演出を一例に挙げて説明した。しかし、本実施形態の先読み連続予告演出は、2つ以上の報知演出から成るものであればよいことは言うまでもない。

【0782】

[第7の実施形態]

以下では、第7の実施形態について、図118～図132を用いて説明する。第7の実施形態は、保留画像の表示態様によって大当たり信頼度を示唆する先読み保留予告表示、および、大当たり遊技中に存在する特別図柄抽選の保留の大当たり信頼度を大当たり遊技中に先読み予告する演出に関する実施形態である。

50

【0783】

[第7の実施形態の第1例]

以下では、第7の実施形態の第1例について、図118～図130を用いて説明する。第7の実施形態の第1例は、先読み保留予告表示をする場合において低信頼度固定変動範囲を設けて高信頼度の先読み保留予告表示が実行されたにも関わらず即ハズレとなること防止する実施例（図120～図128参照）、および、大当り遊技中に存在する特別図柄抽選の保留の大当り信頼度を大当り遊技中に先読み予告する演出において高信頼度の先読み予告が実行されたにも関わらず即ハズレとなること防止する実施例（図10～図14、図17参照）である。

【0784】

10

[演出制御部による演出制御処理]

図118及び図119は、演出制御部400によって行われる演出制御処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図118及び図119を参照して、演出制御部400によって行われる演出制御処理について説明する。演出制御部400は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図118及び図119に示す一連の処理を一定時間（例えば4ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図118及び図119のフローチャートに基づいて説明する演出制御部400で行われる処理は、ROM402に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

【0785】

20

まず、図118のステップSi101において、演出制御部400のCPU401は、メイン制御部100から保留増加コマンド（第1保留数増加コマンド又は第2保留数増加コマンド）を受信したか否かを判定する（図8のステップSi26及びSi32参照）。ステップSi101での判定がYESの場合、処理はステップSi102に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSi106に移る。

【0786】

30

ステップSi102において、CPU401は、保留数加算処理を実行する。具体的には、CPU401は、第1保留数増加コマンドを受信した場合、RAM403に格納されている第1特別図柄抽選の保留数を1加算し、第2保留数増加コマンドを受信した場合、RAM403に格納されている第2特別図柄抽選の保留数を1加算する。また、CPU401は、保留増加コマンドに含まれる事前判定情報を抽出し、保留増加コマンドの種別（第1保留増加コマンド又は第2保留増加コマンド）毎にRAM403に記憶する。その後、処理はステップSi103に移る。

【0787】

40

ステップSi103において、CPU401は、直近のステップSi102の処理でRAM403に記憶された事前判定情報に基づいて、先読み保留予告表示を実行するか否かを抽選等によって判定する。具体的には、CPU401は、上記事前判定情報が大当りしたことを示す場合には50%の確率で先読み保留予告表示を実行すると判定し、上記事前判定情報がハズレたことを示す場合には2%の確率で先読み保留予告表示を実行すると判定する。ステップSi103での判定がYESの場合、処理はステップSi104に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSi105に移る。

【0788】

ステップSi104において、CPU401は、先読み保留予告表示の色（つまり、大当りの可能性を示唆する大当り信頼度（期待度））を決定する。その後、処理はステップSi105に移る。

【0789】

図120は、図118のステップSi104の処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図120を用いて、図118のステップSi104の処理について具体的に説明する。

【0790】

50

まず、図120のステップSi130において、CPU401は、事前判定情報に基づ

いて、先読み保留予告表示の色を抽選等により一旦決定する。なお、図121等を用いて後述するが通常の保留表示の色は白色であり、先読み保留予告表示の色は青色又は赤色である。青色の先読み保留予告表示は大当り信頼度（期待度）が低く（5%）、赤色の先読み保留予告表示は大当り信頼度が高い（20%）。具体的には、ステップSi130において、CPU401は、直近のステップSi102の処理でRAM403に記憶された事前判定情報に含まれる大当りしたか否かを示す情報とリーチありか否かを示す情報と特別図柄変動時間の情報に基づいて、先読み予告保留表示の色を抽選により一旦決定する。より具体的には、CPU401は、事前判定情報が大当りしたことを示す場合、特別図柄変動時間（図11～図14のHT1～HT4の大当り用変動時間テーブル参照）が長いほど赤色（つまり、高信頼度）を決定し易い割り振りの抽選によって、先読み保留予告表示の色を一旦決定する。また、CPU401は、事前判定情報が大当りしたことを示しリーチありを示す場合、特別図柄変動時間（図11～図14のリーチありハズレ用変動時間テーブル参照）が長いほど赤色を決定し易い割り振りの抽選によって、先読み保留予告表示の色を一旦決定する。また、CPU401は、事前判定情報が大当りしたことを示しリーチなしを示す場合、特別図柄変動時間（図11～図14のリーチなしハズレ用変動時間テーブル参照）に関わらず、先読み予告保留表示の色を青色に一旦決定する。ここで、以上の事前判定情報に対応する事前判定（図8のSi25及びSi31参照）では、この事前判定した時点で設定されているリーチテーブルLT（図10参照）および変動時間テーブルセットHT（図11～図14参照）を用いて、図9のステップ58の変動パターン選択処理と同様の処理を行って、事前判定情報におけるリーチありか否かおよび特別図柄変動時間を決定している。その後、処理はステップSi131に移る。

10

20

【0791】

ステップSi131において、CPU401は、ステップSi130の処理で先読み保留予告表示の色が赤色（高信頼度）に一旦決定されたか否かを判定する。ステップSi131での判定がYESの場合、処理はステップSi132に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSi133に移る。

【0792】

ステップSi132において、CPU401は、ステップSi130の処理で赤色（高信頼度）と一旦決定された先読み保留予告表示に対応する変動範囲（回転数の範囲）が、青色（低信頼度）の先読み保留予告表示に固定すべき変動範囲（以下、低信頼度固定変動範囲という場合がある）であるか否かを判定する。この低信頼度固定変動範囲については、図121～図128を用いて後に説明する。ステップSi132での判定がYESの場合、処理はステップSi133に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSi134に移る。

30

【0793】

ステップSi133において、CPU401は、先読み保留予告表示の色を青色（低信頼度）に決定する。その後、処理は図118のステップSi105に移る。

【0794】

一方、ステップSi134において、CPU401は、先読み保留予告表示の色を赤色（高信頼度）に決定する。その後、処理は図118のステップSi105に移る。

40

【0795】

以上に説明したように、ステップSi104の処理において、事前判定情報に基づいて先読み保留予告表示の色が一旦赤色（高信頼度）に決定された場合でも、この先読み予告保留表示が低信頼度固定変動範囲内に対応する場合には、青色（低信頼度）にされる。つまり、低信頼度固定変動範囲では、先読み予告保留表示は青色（低信頼度）に固定される。

【0796】

図118のステップSi105において、CPU401は、保留表示処理を実行する。具体的には、CPU401は、第1保留数増加コマンドを受信した場合、画像音響制御部500に指示して画像表示部6に第1特別図柄抽選の保留数を示す保留画像（図121参

50

照)を1つ増加表示させる。同様に、CPU401は、第2保留数増加コマンドを受信した場合、画像音響制御部500に指示して画像表示部6に第2特別図柄抽選の保留数を示す保留画像を1つ増加表示させる。また、CPU401は、保留画像を1つ増加表示させる際に、ステップSi103で先読み保留予告表示を実行すると決定された場合、ステップSi104で決定された色(青色又は赤色)で保留画像(先読み保留予告表示)を1つ増加表示させる。その後、処理はステップSi106に移る。

【0797】

ステップSi106において、CPU401は、メイン制御部100から送信された報知演出開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSi106での判定がYESの場合、処理はステップSi107に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSi109に移る。

10

【0798】

ステップSi107において、CPU401は、ステップSi106で受信した報知演出開始コマンドを解析する。つまり、報知演出開始コマンドに含まれる設定情報を取得する。その後、処理はステップSi108に移る。

【0799】

ステップSi108において、CPU401は、ステップSi107で解析した報知演出開始コマンドに基づいて、報知演出を実行する。具体的には、CPU401は、画像音響制御部500等に指示して、ステップSi107で取得した設定情報の条件(大当りしたか否かの条件、リーチありか否かの条件、特別図柄変動時間の条件)に基づいて、多数の報知演出の演出パターンから、抽選等によって、実行する報知演出を決定する。以下、より具体的に説明する。まず、設定情報が大当りしたことを示す場合、CPU401は、設定情報が示す特別図柄変動時間(図11~図14の大当り用変動時間テーブル参照)に対応したタイプ(タイプF~Hの何れか)の多数の報知演出の演出パターンから、抽選等によって、実行する報知演出を決定する。また、設定情報がハズレたことを示しリーチありを示す場合、CPU401は、特別図柄変動時間(図11~図14のリーチありハズレ用変動時間テーブル参照)に対応したタイプ(タイプB~Eの何れか)の多数の報知演出の演出パターンから、抽選等によって、実行する報知演出を決定する。また、設定情報がハズレたことを示しリーチなしを示す場合、CPU401は、特別図柄変動時間(図11~図14のリーチなしハズレ用変動時間テーブル参照)に対応したタイプA(即ハズレ)の報知演出を、実行する報知演出として決定する。ここで、図9のステップSi58の変動パターン選択処理では、既に説明したように、この変動パターン選択処理を実行した時点で設定されているリーチテーブルLT(図10参照)および変動時間テーブルセットHT(図11~図14参照)を用いて、設定情報におけるリーチありか否かおよび特別図柄変動時間を決定している。その後、処理は図119のステップSi113に移る。

20

30

【0800】

一方、ステップSi109において、CPU401は、図9のステップSi62の処理でセットされた報知演出停止コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSi109での判定がYESの場合、処理はステップSi110に移り、この判定がNOの場合、処理は図119のステップSi113に移る。

40

【0801】

ステップSi110において、CPU401は、ステップSi108の処理で開始した報知演出を終了して、変動表示させていた装飾図柄を最終的に全て停止させて特別図柄抽選の結果を演出的に報知する。その後、処理はステップSi111に移る。

【0802】

ステップSi111において、CPU401は、保留数減算処理を実行する。具体的には、CPU401は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が、第1特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、RAM403に格納されている第1特別図柄抽選の保留数を1減算し、第2特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、RAM403に格納されている第2特

50

別図柄抽選の保留数を1減算する。その後、処理はステップS i 1 1 2に移る。

【0803】

ステップS i 1 1 2において、CPU 4 0 1は、保留表示処理を実行する。具体的には、CPU 4 0 1は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が、第1特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、画像音響制御部5 0 0に指示して画像表示部6に最も早く表示されている第1特別図柄抽選に対応する保留画像（現在特別図柄の変動表示中であることを示す保留画像：図1 2 1（1）のR I 0参照）を1つ消化（削除）させる。なお、その他の保留画像が表示されている場合には（図1 2 1（1）のR I 1～R I 4参照）、ステップS i 1 0 8で報知演出を開始する際に、それらの保留画像を順次移動させる。同様に、CPU 4 0 1は、報知演出開始コマンドの設定情報に含まれている第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報が第2特別図柄抽選が実行されたことを示す場合、画像音響制御部5 0 0に指示して画像表示部6に最も早く表示されている第2特別図柄抽選に対応する保留画像（現在特別図柄の変動表示中であることを示す保留画像）を1つ消化（削除）させる。なお、その他の保留画像が表示されている場合には、ステップS i 1 0 8で報知演出を開始する際に、それらの保留画像を順次移動させる。保留画像の表示については、図1 2 1を用いて具体的に後述する。その後、処理は図1 1 9のステップS i 1 1 3に移る。

10

【0804】

ここで、ステップS i 1 0 4の処理に含まれる図1 2 0のステップS i 1 3 2の処理における「低信頼度固定変動範囲」については、図1 2 1～図1 2 8を用いて後に説明する。

20

【0805】

まず、図1 2 1を用いて、遊技機1において行われる装飾図柄の変動表示、および保留表示の概要について説明する。図1 2 1は、特別図柄抽選が行われてその判定結果を報知するために、装飾図柄D Iが変動表示される様子、および特別図柄抽選が保留されていることを示す保留画像R Iが消化される様子を示す図である。装飾図柄D Iは、特別図柄抽選の判定結果を演出的に報知するための図柄（本実施形態では数字の「1」～「9」を表す図柄）であり、本実施形態では3つの装飾図柄D I 1～D I 3の列を用いて上記判定結果を報知する。このように、装飾図柄D Iが変動表示されてから停止表示されることによって特別図柄抽選の結果を報知する演出を、報知演出という。また、報知演出は、様々な演出画像の表示や様々な演出音声の出力等を含む場合がある。なお、以下では、大当り遊技終了後の確変遊技状態（図1 7参照）において（つまり、原則として第2特別図柄抽選だけが実行される時短状態（電サボ状態）において）、第2特別図柄抽選が行われて、保留画像として第2特別図柄抽選が保留されていることを示す画像が表示される場合を例に説明するが、第1特別図柄抽選が行われる場合も同様である。

30

【0806】

まず、図1 2 1の（1）に示すように、画像表示部6には、装飾図柄D I（D I 1～D I 3）、保留画像R I（R I 0～R I 4）、ステージS T（S T 0～S T 4）が表示される。装飾図柄D Iは、3つの（3列の）装飾図柄D I 1～D I 3から構成されて画像表示部6の画面に表示される。より具体的には、左側に左装飾図柄D I 1が表示され、右側に右装飾図柄D I 2が表示され、中央に中装飾図柄D I 3が表示される。この左右中装飾図柄D I 1～D I 3は、特別図柄の変動表示に応じて変動表示される。

40

【0807】

特別図柄の変動表示が開始すると（つまり、報知演出が開始されると）、左右中装飾図柄D I 1～D I 3が変動表示される。そして、特別図柄の変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、図1 2 1の（1）に示すように、左装飾図柄D I 1として、例えば数字「1」が描かれた図柄が仮停止する。さらに所定時間が経過すると、図1 2 1の（2）に示すように、右装飾図柄D I 2として、例えば数字「6」が描かれた図柄が仮停止する。さらに所定時間が経過すると、中装飾図柄D I 3として、例えば数字「2」が描かれた図

50

柄が仮停止した後、図121の(3)に示すように、3つの装飾図柄DI1～DI3が完全に停止する。これにより、今回の特別図柄の変動表示が終了して(つまり、今回の報知演出が終了して)、第2特別図柄抽選の結果が遊技者に報知される。すなわち、装飾図柄DIが、当り目となる特定の図柄(典型的にはゾロ目「777」等)で揃わない(ハズレ目:典型的にはバラケ目)場合、第1特別図柄抽選の結果がハズレであることが報知される。そして、図121の(4)に示すように、以降同様に次の特別図柄の変動表示に応じて装飾図柄DIの変動表示が開始される。

【0808】

保留画像RIは、遊技者に第2特別図柄抽選が保留されている数を示すための画像である。また、画像表示部6の画面には、保留画像RIがそれぞれ表示される位置となる複数のステージSTが表示される。図121に示した一例では、画像表示部6の画面下部領域に左右方向にそれぞれ列設された複数のステージST(ST0～ST4)の上に、第2特別図柄抽選が保留されている回数それぞれに対応する保留画像RI(RI0～RI4)が表示される。なお、本実施形態においては、保留画像RIは、第2特別図柄抽選における特別図柄の変動が終了するまで表示される。すなわち、第2特別図柄抽選が保留されている回数に応じた数の保留画像RI1～RI4に加えて、現在特別図柄の変動表示中の(つまり、報知演出を実行中の)保留画像RI0が画像表示部6に表示されることになる。なお、保留画像RI0は、正確には特別図柄抽選が保留されていることを示していないので、保留画像RI0を、例えば、変動中表画像RI0や変動権利画像RI0等と呼んでもよい。

10

20

【0809】

一例として、図121の(1)に示すように、列設された複数のステージSTの一方の左端に配置されているステージST0には、現時点において第2特別図柄抽選における特別図柄の変動中となっている保留画像RI0が表示される。また、ステージST0の右隣に配置されているステージST1には、第2特別図柄抽選が保留されており、次に第2特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第1保留という)に対応する保留画像RI1が表示される。また、ステージST1の右隣に配置されているステージST2には、上記第1保留の次に第2特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第2保留という)に対応する保留画像RI2が表示される。また、ステージST2の右隣に配置されているステージST3には、上記第2保留の次に第2特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第3保留という)に対応する保留画像RI3が表示される。また、ステージST3の右隣に配置されているステージST4には、上記第3保留の次に第2特別図柄抽選が行われる予定となっている保留(以下、第4保留という)に対応する保留画像RI4が表示される。

30

【0810】

複数のステージSTにそれぞれ表示された保留画像RIは、第2特別図柄抽選が終了するごとに、順次表示位置(すなわち、ステージST)を変更する。具体的には、図121の(3)に示すように、現在の特別図柄の変動表示が終了すると(今回の報知演出が終了すると)、図121の(4)に示すように、ステージST0に表示されていた、現在の特別図柄の変動表示に対応する保留画像RI0は、ステージST0から消滅等することによって、当該表示画面上から消える。そして、ステージST1に表示されていた保留画像RI1は、ステージST1からステージST0へ移動する。同様に、ステージST2～ST4に表示されていた保留画像RI2～RI4は、それぞれ、ステージST2～ST4からステージST1～ST3へ移動する。このように、保留画像RIは、第1特別図柄抽選の保留が消化されるごとに、順次ステージSTを移動していく。

40

【0811】

図122～図128は、青色(低信頼度)の先読み予告保留表示に固定すべき変動範囲(低信頼度固定変動範囲)について説明するための図であり、図17の確変遊技状態における6回転目～15回転目に対応している。

【0812】

50

まず、図122(1)に示すように、確変遊技状態の6回転目の報知演出実行中(特別図柄の変動中)に、第2特別図柄抽選の上限保留(4個目の保留)である10回転目が保留されて、当該10回転目の保留に対応する保留画像が赤色(高期待度)の先読み予告保留表示として表示される場合を考える。ここで、図17を用いて説明したように、確変遊技状態において、10回転目が終了するまではリーチテーブルLT2(図10(2)参照)および変動時間テーブルセットHT2(図12参照)が使用対象として設定されており、10回転目が終了した時点でリーチテーブルLT3(図10(3)参照)および変動時間テーブルセットHT3(図13参照)が使用対象として設定される。よって、図122(1)に示す場合は、6回転目の変動中の時点において、現在設定されているLT2及びHT2に基づいて10回転目についてリーチありか否か及び特別図柄変動時間が図8のステップSi31の事前判定処理によって事前判定(先読み)され、当該事前判定の結果に基づいて10回転目の保留が赤色(高期待度)の先読み予告保留表示として表示されている。以下に、より具体的に説明する。

10

【0813】

まず、確変遊技状態の6回転目の変動中において第2始動口22に遊技球が入賞して、図8のステップSi30の処理で10回転目に対応する乱数のセット(大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数および変動パターン乱数)が取得される。ここで、リーチ乱数は「70」が取得されたものとする。また、図8のステップSi31の事前判定処理において、取得された大当り乱数により特別図柄抽選にハズレたと事前判定されたものとする。この場合、この事前判定処理において、取得されたリーチ乱数「70」と、現在設定されているLT2(図10(2)の乱数範囲「0~89」を参照)とが参照されて、10回転目に対して「リーチあり」と事前決定される。10回転目に対して「リーチあり」と決定されると(つまり、リーチありハズレと決定されると)、この事前判定処理において、取得された変動パターン乱数と、現在設定されているHT2(図12のリーチありハズレ用変動時間テーブルを参照)とが参照されて、10回転目に対して特別図柄変動時間が事前決定される。このようにリーチありハズレの場合には、図12のリーチありハズレ用変動時間テーブルが特別図柄変動時間の事前決定に使用され、又、このリーチありハズレ用変動時間テーブルに示したように先読み予告保留表示として青色(低信頼度)又は赤色(高信頼度)が実行される場合があり、図122(1)では赤色(高信頼度)が実行されている。

20

【0814】

次に、7回転目~9回転目が消化されて、図122(2)に示すように、赤色(高信頼度)の先読み保留予告表示が行われた10回転目に対応する報知演出(特別図柄の変動)が開始される場合を考える。この場合、図9のステップSi58の変動パターン選択処理において、取得されたリーチ乱数「70」と、現在設定されているLT2(図10(2)の乱数範囲「0~89」を参照)とが参照されて、10回転目の報知演出に対して「リーチあり」と決定される。つまり、10回転目の報知演出に対して、先読み保留予告表示を行った図122(1)の時点で使用したLT2を同様に使用して、同様に「リーチあり」と決定される。10回転目の報知演出に対して「リーチあり」と決定されると(つまり、リーチありハズレと決定されると)、取得された変動パターン乱数と、現在設定されているHT2(図12のリーチありハズレ用変動時間テーブルを参照)とが参照されて、10回転目の報知演出に対して特別図柄変動時間が決定される。このようにリーチありハズレの場合には、図12のリーチありハズレ用変動時間テーブルが特別図柄変動時間の決定に使用され、又、このリーチありハズレ用変動時間テーブルに示したようにタイプB以上の報知演出が10回転目において実行される。つまり、10回転目の報知演出において、タイプA(即ハズレ)の報知演出が実行されることは無い。

30

40

【0815】

なお、図122(1)の事前判定(先読み)した際に10回転目で大当りと事前判定して赤色(高信頼度)の先読み保留予告表示を行った場合には、図12の大当り用変動時間テーブルから分かるように、図122(2)の10回転目の報知演出においてタイプF~Hの演出が実行されるため、10回転目の報知演出において、タイプA(即ハズレ)の報

50

知演出が実行されることは無い。

【0816】

以上のように、図122の場合には、赤色（高信頼度）の先読み保留予告表示を行ったにも関わらず、この先読み保留予告表示に対応する報知演出においてリーチ煽り演出もなく即ハズレ（タイプA）となることは無い。

【0817】

次に、図123を用いて、確変遊技状態の7回転目の報知演出実行中（特別図柄の変動中）に、11回転目の保留に対応する保留画像が赤色（高期待度）の先読み予告保留表示として表示される場合を考える。ここで、図123を用いて説明する内容は、本実施形態において特徴的である低信頼度固定変動範囲を設けなかった場合についてのものである。

10

【0818】

図123(1)に示すように、確変遊技状態の7回転目の報知演出実行中（特別図柄の変動中）に、第2特別図柄抽選の上限保留（4個目の保留）である11回転目が保留されて、当該11回転目の保留に対応する保留画像が赤色（高期待度）の先読み予告保留表示として表示されている。つまり、図123(1)に示す場合は、7回転目の変動中の時点において、現在設定されているLT2及びHT2に基づいて11回転目についてリーチありか否か及び特別図柄変動時間が図8のステップSi31の事前判定処理によって事前判定（先読み）され、当該事前判定の結果に基づいて11回転目の保留が赤色（高期待度）の先読み予告保留表示として表示されている。以下に、より具体的に説明する。

【0819】

まず、確変遊技状態の7回転目の変動中において第2始動口22に遊技球が入賞して、図8のステップSi30の処理で11回転目に対応する乱数のセット（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数および変動パターン乱数）が取得される。ここで、図122(1)の場合と同様に、リーチ乱数は「70」が取得されたものとする。また、図8のステップSi31の事前判定処理において、図122(1)の場合と同様に、取得された大当り乱数により特別図柄抽選にハズレたと事前判定されたものとする。この場合、この事前判定処理において、取得されたリーチ乱数「70」と、現在設定されているLT2（図10(2)の乱数範囲「0～89」を参照）とが参照されて、11回転目に対して「リーチあり」と事前決定される。11回転目に対して「リーチあり」と決定されると（つまり、リーチありハズレと決定されると）、この事前判定処理において、取得された変動パターン乱数と、現在設定されているHT2（図12のリーチありハズレ用変動時間テーブルを参照）とが参照されて、11回転目に対して特別図柄変動時間が事前決定される。このようにリーチありハズレの場合には、図12のリーチありハズレ用変動時間テーブルが特別図柄変動時間の事前決定に使用され、又、このリーチありハズレ用変動時間テーブルに示したように先読み保留予告表示として青色（低信頼度）又は赤色（高信頼度）が実行される場合があり、図123(1)では、図122(1)の場合と同様に、赤色（高信頼度）が実行されている。

20

30

【0820】

次に、8回転目～10回転目が消化されて、図123(2)に示すように、赤色（高信頼度）の先読み保留予告表示が行われた11回転目に対応する報知演出（特別図柄の変動）が開始される場合を考える。この場合、図9のステップSi58の変動パターン選択処理において、取得されたリーチ乱数「70」と、現在設定されているLT3（図10(3)の乱数範囲「0～59」を参照）とが参照されて、11回転目の報知演出に対して「リーチなし」と決定されてしまう。つまり、11回転目の報知演出に対して、先読み保留予告表示を行った図123(1)の時点で使用したLT2とは異なるLT3が使用されて、「リーチあり」ではなく「リーチなし」と決定されてしまう。11回転目の報知演出に対して「リーチなし」と決定されると（つまり、リーチなしハズレと決定されると）、取得された変動パターン乱数と、現在設定されているHT3（図13のリーチなしハズレ用変動時間テーブルを参照）とが参照されて、11回転目の報知演出に対して特別図柄変動時間が決定される。このようにリーチなしハズレの場合には、図13のリーチなしハズレ用

40

50

変動時間テーブルが特別図柄変動時間の決定に使用されてしまうので、11回転目の報知演出において、タイプA（即ハズレ）の報知演出が実行されることになってしまう。

【0821】

以上のように、図123の場合には、赤色（高信頼度）の先読み保留予告表示を行ったにも関わらず、この先読み保留予告表示に対応する報知演出においてリーチ煽り演出もなく即ハズレ（タイプA）になってしまう。この場合、遊技者は、赤色（高信頼度）の先読み保留予告表示によって大当りを強く期待をしていたにも関わらず、この先読み保留予告表示に対応する報知演出においてリーチ煽り演出もなく即ハズレになってしまうので、不快感を覚えてしまう場合がある。

【0822】

次に、上記した図123の場合と同じ理由で、確変遊技状態の8回転目～10回転目の報知演出実行中（特別図柄の変動中）に、12回転目～14回転目の保留に対応する保留画像を赤色（高期待度）の先読み予告保留表示として表示する場合も、上記した図123の場合と同様の問題が生じてしまう。なお、図124は、確変遊技状態の10回転目の報知演出実行中（特別図柄の変動中）に、14回転目の保留に対応する保留画像を赤色（高期待度）の先読み予告保留表示として表示する場合について示している。また、図124は、図123と同様に、本実施形態において特徴的である低信頼度固定変動範囲を設けなかった場合についてのものである。

10

【0823】

次に、図125を用いて、確変遊技状態の11回転目の報知演出実行中（特別図柄の変動中）に、15回転目の保留に対応する保留画像が赤色（高期待度）の先読み予告保留表示として表示される場合を考える。

20

【0824】

図125（1）に示すように、確変遊技状態の11回転目の報知演出実行中（特別図柄の変動中）に、第2特別図柄抽選の上限保留（4個目の保留）である15回転目が保留されて、当該15回転目の保留に対応する保留画像が赤色（高期待度）の先読み予告保留表示として表示されている。つまり、図125（1）に示す場合は、11回転目の変動中の時点において、現在設定されているLT3及びHT3に基づいて15回転目についてリーチありか否か及び特別図柄変動時間が図8のステップSi31の事前判定処理によって事前判定（先読み）され、当該事前判定の結果に基づいて15回転目の保留が赤色（高期待度）の先読み予告保留表示として表示されている。以下に、より具体的に説明する。

30

【0825】

まず、確変遊技状態の11回転目の変動中において第2始動口22に遊技球が入賞して、図8のステップSi30の処理で15回転目に対応する乱数のセット（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数および変動パターン乱数）が取得される。ここで、図122（1）の場合と同様に、リーチ乱数は「70」が取得されたものとする。また、図8のステップSi31の事前判定処理において、図122（1）の場合と同様に、取得された大当り乱数により特別図柄抽選にハズレたと事前判定されたものとする。この場合、この事前判定処理において、取得されたリーチ乱数「70」と、現在設定されているLT3（図10（3）の乱数範囲「0～59」を参照）とが参照されて、15回転目に対して「リーチあり」と事前決定される。15回転目に対して「リーチあり」と決定されると（つまり、リーチありハズレと決定されると）、この事前判定処理において、取得された変動パターン乱数と、現在設定されているHT3（図13のリーチありハズレ用変動時間テーブルを参照）とが参照されて、15回転目に対して特別図柄変動時間が事前決定される。このようにリーチありハズレの場合には、図13のリーチありハズレ用変動時間テーブルが特別図柄変動時間の事前決定に使用され、又、このリーチありハズレ用変動時間テーブルに示したように先読み保留予告表示として青色（低信頼度）又は赤色（高信頼度）が実行される場合があり、図125（1）では、図122（1）の場合と同様に、赤色（高信頼度）が実行されている。

40

【0826】

50

次に、12回転目～14回転目が消化されて、図125(2)に示すように、赤色(高信頼度)の先読み保留予告表示が行われた15回転目に対応する報知演出(特別図柄の変動)が開始される場合を考える。この場合、図9のステップS158の変動パターン選択処理において、取得されたリーチ乱数「70」と、現在設定されているLT3(図10(3)の乱数範囲「0～59」を参照)とが参照されて、15回転目の報知演出に対して「リーチあり」と決定される。つまり、15回転目の報知演出に対して、先読み保留予告表示を行った図125(1)の時点で使用したLT3を同様に使用して、同様に「リーチあり」と決定される。15回転目の報知演出に対して「リーチあり」と決定されると(つまり、リーチありハズレと決定されると)、取得された変動パターン乱数と、現在設定されているHT3(図13のリーチありハズレ用変動時間テーブルを参照)とが参照されて、15回転目の報知演出に対して特別図柄変動時間が決定される。このようにリーチありハズレの場合には、図13のリーチありハズレ用変動時間テーブルが特別図柄変動時間の決定に使用され、又、このリーチありハズレ用変動時間テーブルに示したようにタイプB以上の報知演出が15回転目において実行される。つまり、15回転目の報知演出において、タイプA(即ハズレ)の報知演出が実行されることは無い。

10

20

30

40

50

【0827】

なお、図125(1)の事前判定(先読み)した際に15回転目で大当たりと事前判定して赤色(高信頼度)の先読み保留予告表示を行った場合には、図13の大当たり用変動時間テーブルから分かるように、図125(2)の15回転目の報知演出においてタイプF～Hの演出が実行されるため、15回転目の報知演出において、タイプA(即ハズレ)の報知演出が実行されることは無い。

【0828】

以上のように、図125の場合には、図122の場合と同様に、赤色(高信頼度)の先読み保留予告表示を行ったにも関わらず、この先読み保留予告表示に対応する報知演出においてリーチ煽り演出もなく即ハズレ(タイプA)となることは無い。

【0829】

以上に図122～図125を用いて説明したように、赤色(高信頼度)の先読み保留予告表示を行ったにも関わらずこの先読み保留予告表示に対応する報知演出においてリーチ煽り演出もなく即ハズレ(タイプA)となってしまう問題が生じるのは、確変遊技状態の11回転目～14回転目の保留画像を赤色(高期待度)の先読み予告保留表示として表示する場合である(図123及び図124参照)。

【0830】

図126は、問題の生じる図123の場合に対して、本実施形態における特徴的な処理として、11回転目の保留を青色(低期待度)の先読み予告保留表示に固定した場合について説明するための図である。図126(1)に示すように、確変遊技状態の7回転目の報知演出実行中(特別図柄の変動中)において11回転目の保留を青色(低期待度)の先読み予告保留表示に固定することによって、11回転目の報知演出において図123(2)の場合と同様の理由でリーチ煽り演出もなく即ハズレ(タイプA)となってしまう場合においても(図126(2)参照)、図123の場合のように赤色(高信頼度)の先読み保留予告表示を行ったにも関わらずこの先読み保留予告表示に対応する報知演出においてリーチ煽り演出もなく即ハズレ(タイプA)となってしまうことを回避できる。つまり、青色(低期待度)の先読み予告保留表示に固定したことによって、青色(低期待度)の先読み保留予告表示を行った後にこの先読み保留予告表示に対応する報知演出において即ハズレ(タイプA)となる程度にとどめることができる。

【0831】

次に、上記した図126の場合と同じ理由で、12回転目～14回転目の保留に対応する保留画像を青色(低期待度)の先読み予告保留表示に固定することによって、上記した図126の場合と同様の効果を奏することができる。なお、図127は、問題の生じる図124の場合に対して、本実施形態における特徴的な処理として、14回転目の保留を青色(低期待度)の先読み予告保留表示に固定した場合について示している。

【0832】

以上、図122～図127を用いて説明したように、青色（低信頼度）の先読み予告保留表示に固定すべき変動範囲（低信頼度固定変動範囲：図120のSi132参照）は、図128に示すように、11回転目から14回転目までの変動範囲となる。つまり、リーチテーブル及び変動時間テーブルセットを、LT2及びHT2からLT3及びHT3に切り替えた直後の所定回転（4回転）を、低信頼度固定変動範囲として設定することによって、図123等を用いて説明した問題を解消できる。

【0833】

以上で、ステップSi104の処理に含まれる図120のステップSi132の処理における「低信頼度固定変動範囲」についての説明は終わり、図118及び図119の演出制御処理の説明に戻る。

10

【0834】

図119のステップSi113において、CPU401は、メイン制御部100から送信された大当り演出開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSi113での判定がYESの場合、処理はステップSi114に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSi115に移る。

【0835】

ステップSi114において、CPU401は、画像音響制御部500及びランプ制御部600に指示して、画像表示部6等を用いてオープニング演出を実行して大当り遊技演出を開始させる。その後、処理はステップSi115に移る。

20

【0836】

ステップSi115において、CPU401は、メイン制御部100から送信されたラウンド演出開始コマンドを受信したか否かを判定する。つまり、大当り遊技において大入賞口23が開放されるラウンド（ラウンド遊技）が開始されたか否かを判定する。ステップSi115での判定がYESの場合、処理はステップSi116に移り、この判定がNOの場合、処理はステップSi119に移る。

【0837】

ステップSi116において、CPU401は、画像音響制御部500及びランプ制御部600に指示して、画像表示部6等を用いてラウンド演出を開始する。なお、ラウンド演出は、例えば、主人公のキャラクターが敵のキャラクターと戦う演出である。その後、処理はステップSi117に移る。

30

【0838】

ステップSi117において、CPU401は、ステップSi116で開始したラウンド演出が、先読み予告を行うラウンド演出であるか否かを判定する。ここで、大当りAの大当り遊技には、ラウンドが1～16ラウンドあり、先読み予告を行うラウンドは、大当りAの大当り遊技の10ラウンド（10ラウンドのラウンド演出）である。なお、大当りB～Dには10ラウンドは無い（図5参照）。図129は、10ラウンドのラウンド演出において実行される先読み予告の一例について説明するための図である。図129（1）は、先読み予告に使用されるキャラクターA～Cの画像である。図129（1）に示すように、キャラクターAは大当り信頼度5%（低信頼度）であり、キャラクターBは大当り信頼度20%（中信頼度）であり、キャラクターCは大当り信頼度40%（高信頼度）である。図129（2）に示すように、先読み予告を行う10ラウンドのラウンド演出が開始されると、画像表示部6に、キャラクターA～Cの順に整列した列が上から下の方向に循環移動する画像と、遊技者に演出ボタン37の押下操作を示唆する画像が表示される。これに応じて所定の押下操作時間内に演出ボタン37が押下操作されると（又は所定の押下操作時間が経過すると）、図129（3）に示すように、何れかのキャラクターが停止表示されて、大当り遊技終了後の報知演出で大当りする信頼度を示唆する先読み予告が実行される。なお、いずれのキャラクターも停止表示されず、大当り信頼度が非常に低いことが示唆される場合もある。図129（3）では、キャラクターBが停止表示されて大当り信頼度20%（中信頼度）が示唆されている。ステップSi117での判定がYESの場合、処理はステ

40

50

ップ S i 1 1 8 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S i 1 1 9 に移る。

【 0 8 3 9 】

ステップ S i 1 1 8 において、C P U 4 0 1 は、事前判定情報に基づいて、保留されている特別図柄抽選に対する先読み予告の内容（つまり、大当り信頼度）を決定する。具体的には、ステップ S i 1 1 8 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S i 1 0 2 の処理で R A M 4 0 3 に現在記憶されている事前判定情報に含まれる大当りしたか否かを示す情報とリーチありか否かを示す情報と特別図柄変動時間の情報に基づいて、現在の保留に対する先読み予告における大当り信頼度を決定する。より具体的には、C P U 4 0 1 は、事前判定情報に大当りを示す情報が含まれる場合、特別図柄変動時間（図 1 1 ~ 図 1 4 の大当り用変動時間テーブル参照）が長いほど、より高い信頼度を決定し易い割り振りの抽選によって、先読み予告の大当り信頼度を決定する。また、C P U 4 0 1 は、事前判定情報に大当りを示す情報がなくリーチありを示す情報がある場合、特別図柄変動時間（図 1 1 ~ 図 1 4 のリーチありハズレ用変動時間テーブル参照）が長いほど、より高い信頼度を決定し易い割り振りの抽選によって、先読み予告の大当り信頼度を決定する。また、C P U 4 0 1 は、事前判定情報に大当りを示す情報もリーチありを示す情報もない場合、特別図柄変動時間（図 1 1 ~ 図 1 4 のリーチなしハズレ用変動時間テーブル参照）に関わらず、先読み予告の大当り信頼度を低信頼度 5 % に決定する。ここで、以上の事前判定情報に対応する事前判定（図 8 の S i 2 5 及び S i 3 1 参照）では、この事前判定した時点で設定されているリーチテーブル L T （図 1 0 参照）および変動時間テーブルセット H T （図 1 1 ~ 図 1 4 参照）を用いて、図 9 のステップ 5 8 の変動パターン選択処理と同様の処理を行って、事前判定情報におけるリーチありか否かおよび特別図柄変動時間を決定している。その後、処理はステップ S i 1 1 9 に移る。

10

20

【 0 8 4 0 】

ステップ S i 1 1 9 において、C P U 4 0 1 は、先読み予告を行うラウンド演出の実行中であるか否かを判定する。ステップ S i 1 1 9 の判定が Y E S の場合、処理はステップ S i 1 2 0 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S i 1 2 1 に移る。

【 0 8 4 1 】

ステップ S i 1 2 0 において、C P U 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 及びランプ制御部 6 0 0 に指示して、画像表示部 6 等を用いて、ステップ S i 1 1 8 で内容を決定した先読み予告を実行する。その後、処理はステップ S i 1 2 1 に移る。

30

【 0 8 4 2 】

ステップ S i 1 2 1 において、C P U 4 0 1 は、メイン制御部 1 0 0 から送信された大当り遊技演出終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S i 1 2 1 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S i 1 2 2 に移り、この判定が N O の場合、今回の演出制御処理は終了する。

【 0 8 4 3 】

ステップ S i 1 2 2 において、C P U 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 及びランプ制御部 6 0 0 に指示してエンディング演出を実行することによって、ステップ S i 1 1 4 で開始した大当り遊技演出を終了させる。その後、今回の演出制御処理は終了する。

【 0 8 4 4 】

ここで、一例として、図 1 7 に示した確変遊技状態における L T 3 及び H T 3 （図 1 0 （ 3 ）及び図 1 3 参照）が設定されている 4 0 回転目において大当り A に当選して大当り遊技が開始した場合を考える。また、この大当りした時点で第 2 特別図柄抽選の保留が 1 つあるものとする。この場合、図 1 1 9 のステップ S i 1 1 8 の処理で決定される、この保留（以下、先読み対象保留という）に対する先読み予告の大当り信頼度は、L T 3 及び H T 3 を用いた事前判定処理（図 8 のステップ S i 3 1 参照）に基づいている。ここで、先読み対象保留の発生時（つまり、遊技球入賞時）に取得された乱数のセット（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数および変動パターン乱数：図 8 のステップ S i 3 0 参照）のリーチ乱数は「 5 0 」であるものとする。また、この事前判定処理において、先読み対象保留の発生時に取得された大当り乱数により特別図柄抽選にハズレたと事前判定されたもの

40

50

とする。この場合、この事前判定処理において、取得されたリーチ乱数「50」と、現在設定されているLT3（図10（3）の乱数範囲「0～59」を参照）とが参照されて、先読み対象保留に対して「リーチあり」と事前決定される。先読み対象保留に対して「リーチあり」と決定されると（つまり、リーチありハズレと決定されると）、この事前判定処理において、取得された変動パターン乱数と、現在設定されているHT3（図13のリーチありハズレ用変動時間テーブルを参照）とが参照されて、先読み対象保留に対して特別図柄変動時間が事前決定される。このようにリーチありハズレの場合には、図13のリーチありハズレ用変動時間テーブルが特別図柄変動時間の事前決定に使用され、又、このリーチありハズレ用変動時間テーブルに示したように、大当り遊技中の先読み予告として、キャラクタA（低信頼度5%）、キャラクタB（中信頼度20%）又はキャラクタC（高信頼度40%）を停止表示させる先読み予告（図129参照）が実行される場合がある。

10

【0845】

その後、大当り遊技が終了して、図17に示したように確変遊技状態においてLT2及びHT2（図10（2）及び図12参照）が設定された状態で、先読み対象保留に対応する報知演出が開始される場合を考える。この場合、図9のステップS158の変動パターン選択処理において、取得されたリーチ乱数「50」と、現在設定されているLT2（図10（2）の乱数範囲「0～89」を参照）とが参照されて、先読み対象保留の報知演出に対して、先読み予告の際（事前判定の際）と同様に、「リーチあり」と決定される。先読み対象保留の報知演出に対して「リーチあり」と決定されると（つまり、リーチありハズレと決定されると）、取得された変動パターン乱数と、現在設定されているHT2（図12のリーチありハズレ用変動時間テーブルを参照）とが参照されて、先読み対象保留の報知演出に対して特別図柄変動時間が決定される。このように、先読み対象保留の報知演出の実行の際にも、先読み予告の際（事前判定の際）と同様に、リーチありハズレ用変動時間テーブルが使用される（図12及び図13参照）。このことから、大当り遊技中の先読み予告において中信頼度20%又は高信頼度40%の予告が実行されて遊技者が大当りする期待感を強く抱いた後に、大当り遊技終了後の先読み対象保留の報知演出において、タイプA（即ハズレ）の報知演出が実行されることは無い。

20

【0846】

次に、以上に説明した一例（図17に示した確変遊技状態におけるLT3及びHT3（図10（3）及び図13参照）が設定されている40回転目において大当りAに当選して大当り遊技が開始した場合）において、図10（2）のリーチテーブルLT2の代わりに、図130のリーチテーブルLT5が使用された場合を仮定して考える。図130のTL5は、図10（2）のLT2に対して、「リーチあり」の乱数範囲が0～44に減少され、「リーチなし」の乱数範囲が45～299に増加されたものである。つまり、リーチありの割合が減少したものである。

30

【0847】

この場合、大当り遊技終了後の確変遊技状態においてLT5が設定された状態で、先読み対象保留に対応する報知演出が開始される。そして、図9のステップS158の変動パターン選択処理において、取得されたリーチ乱数「50」と、現在設定されているLT5（図130の乱数範囲「45～299」を参照）とが参照されて、先読み対象保留の報知演出に対して、先読み予告の際（事前判定の際）とは異なり、「リーチなし」と決定されてしまう。先読み対象保留の報知演出に対して「リーチなし」と決定されると（つまり、リーチなしハズレと決定されると）、取得された変動パターン乱数と、現在設定されているHTのリーチなしハズレ用変動時間テーブル（例えば図12参照）とが参照されてしまう。このように、先読み対象保留の報知演出の実行の際に、先読み予告の際（事前判定の際）とは異なり、リーチなしハズレ用変動時間テーブルが使用されてしまうので、大当り遊技中の先読み予告において中信頼度20%又は高信頼度40%の予告が実行されて遊技者が大当りする期待感を強く抱いた後に、大当り遊技終了後の先読み対象保留の報知演出において、タイプA（即ハズレ）の報知演出が実行されてしまう。この場合、遊技者は、大

40

50

当り遊技中の先読み予告によって大当りを強く期待をしていたにも関わらず、この先読み予告に対応する報知演出においてリーチ煽り演出もなく即ハズレとなってしまうので、不快感を覚えてしまう場合がある。

【0848】

第7の実施形態の第1例では、LT2における「リーチあり」の割合を、LT3における「リーチあり」の割合以上としている。より正確には、LT2における「リーチあり」の乱数範囲が、LT3における「リーチあり」の乱数範囲と同一又はこれを含むものとしている。このことによって、本実施形態では、上記のような問題を解消している。なお、以上では、LT2とLT3との関係を一例に挙げて説明したが、LT2とLT4との関係およびLT2とLT1との関係も同様である。

10

【0849】

以上に、図120～図128等を用いて説明したように、第7の実施形態の第1例によれば、先読み保留予告表示をする場合において、低信頼度固定変動範囲を設けているので、高信頼度（赤色）の先読み保留予告表示を行ったにも関わらず、この先読み保留予告表示に対応する報知演出においてリーチ煽り演出もなく即ハズレ（タイプA）となってしまう、遊技者に不快感を与えてしまうことを、効果的に回避できる。

【0850】

また、第7の実施形態の第1例によれば、図17を用いて説明したように、大当りA～Cの大当り遊技終了後の確変遊技状態の期間（特別期間：1～78回転）において、1～10回転にはタイプB以上の報知演出の実行確率が30%となるLT2及びHT2を使用し、11～50回転にはタイプB以上の報知演出の実行確率が20%となるLT2及びHT2を使用し、51～78回転にはタイプB以上の報知演出の実行確率が30%となるLT2及びHT2を使用している。つまり、確変遊技状態の期間の前期間（1～10回転）および後期間（51～78回転）には、中期間（11～50回転）よりもタイプB以上の報知演出の実行割合を高くしている。本実施形態によれば、このように後期間（51～78回転）においてタイプB以上の報知演出の実行割合を高くすることによって、確変遊技状態の期間の終盤において大当りする期待感を効果的に遊技者に与えることができる。また、本実施形態によれば、大当りAの大当り遊技中において先読み予告を実行しているので（図119及び図129参照）、このように前期間（1～10回転）においてタイプB以上の報知演出の実行割合を高くすることによって、大当り遊技中に保留されていた特別図柄抽選で大当りする期待感を、非常に効果的に、遊技者に与えることができる。また、本実施形態によれば、LT2における「リーチあり」の割合（つまり、タイプB以上の報知演出の実行割合）を、LT3及びLT4における「リーチあり」の割合以上としている（図10～図14参照）。このことによって、大当り遊技中の先読み予告によって遊技者が大当りを強く期待をしていたにも関わらず、この先読み予告に対応する報知演出においてリーチ煽り演出もなく即ハズレとなってしまう、遊技者が不快感を覚えてしまうことを、効果的に回避できる。

20

30

【0851】

[第7の実施形態の第1例の変形例]

なお、上記した第7の実施形態の第1例では、図128を用いて説明したように、テーブル切り替え時点から所定回転後までの期間を低信頼度固定変動範囲に設定した。ここで、現在の遊技機は、非常に複雑なプログラムを用いて処理を行っているため、プログラムの不整合（いわゆるバグ）等によって、テーブル切り替えるタイミングが、本来切り替えられるべきタイミングから数変動（数回転）前後することが起こりうる。そこで、上記した第7の実施形態の第1例において、低信頼度固定変動範囲を余裕を持った広さに設定してもよい。例えば、テーブル切り替え時点を跨ぐ前後所定回転（例えば、前後5回転）の範囲を、低信頼度固定変動範囲に設定してもよい。

40

【0852】

また、上記した第7の実施形態の第1例では、図17等を用いて、確変遊技状態の期間において低期待度固定変動範囲を設定する例について説明した。しかし、これには限定さ

50

れず、他の期間（例えば通常遊技状態の期間）において、低期待度固定変動範囲を設定して、当該他の期間においてリーチテーブル等（図10～図14参照）が切り替えられることによる問題を解消してもよい。

【0853】

また、上記した第7の実施形態の第1例では、第2特別図柄抽選に関して説明を行ったが、第1特別図柄抽選についても同様に考えられることは言うまでもない。

【0854】

また、上記した第7の実施形態の第1例では、図17を用いて、大当り遊技中において大当りした時点のLT及びHTが継続して設定されるものとして説明した。しかし、例えば、大当り遊技中には、通常遊技状態で使用されるLT及びHTが設定されてもよい。

10

【0855】

[第7の実施形態の第2例]

以下では、第7の実施形態の第2例について、図131および図132を用いて説明する。第7の実施形態の第2例は、大当り遊技中に存在する特別図柄抽選の保留の消化時に実行される報知演出のタイプが大当り信頼度の比較的高いSPリーチ演出等であることが先読みされた場合に、大当り遊技中に存在する特別図柄抽選の保留の大当り信頼度を大当り遊技中に先読み予告する演出を行う実施例である。

【0856】

ここで、第7の実施形態の第2例は、上記した第7の実施形態の第1例に対して、図118および図119を用いて説明した演出制御処理のステップSi118およびステップSi120の処理内容が異なる。また、図131を用いて後述するが、第7の実施形態の第2例は、上記した第7の実施形態の第1例に対して、図10(4)を用いて説明したリーチテーブルLT4および図14を用いて説明した変動時間テーブルセットHT4を使用する代わりに、図10(3)を用いて説明したリーチテーブルLT3および図13を用いて説明した変動時間テーブルセットHT3を継続して使用する点で異なる。また、図131を用いて後述するが、第7の実施形態の第2例は、上記した第7の実施形態の第1例に対して、大当りA～Cの大当り遊技中において、図10(2)を用いて説明したリーチテーブルLT2および図12を用いて説明した変動時間テーブルセットHT2を使用する点で異なる。そこで、以下では、上記した第7の実施形態の第1例に対して、異なる内容について説明し、同じ内容については原則として説明を省略する。

20

30

【0857】

図131は、第7の実施形態の第2例でのリーチテーブルLT1～LT3および変動時間テーブルセットHT1～HT3の切り替えタイミングについて説明するための図である。図131に示すように、第7の実施形態の第2例では、上記した第7の実施形態の第1例において図17を用いて説明した切り替えタイミングに対して、大当り遊技が終了して確変遊技状態に制御されてから11回転目から確変遊技状態が終了する78回転が終了するまで、リーチテーブルLT3および変動時間テーブルセットHT3が使用される。また、図131に示すように、第7の実施形態の第2例では、上記した第7の実施形態の第1例に対して、大当りA～Cの大当り遊技中において、図10を用いて説明したリーチテーブルLT2および図12を用いて説明した変動時間テーブルセットHT2を使用する点で異なる。

40

【0858】

図132は、第7の実施形態の第2例における演出制御処理の一例について説明するための図である。第7の実施形態の第2例における演出制御処理は、図118および図119を用いて説明した第7の実施形態の第1例における演出制御処理のステップSi118およびSi120の処理をステップSj118およびSj120の処理に置き換えたものである。そこで、以下では、ステップSj118およびSj120の処理について説明する。なお、第7の実施形態の第2例では、第7の実施形態の第1例の図118に対応する図面は省略している。

【0859】

50

ステップS j 1 1 8において、CPU 4 0 1は、事前判定情報に基づいて、保留されている特別図柄抽選に対する先読み予告を実行するか否かを決定する。具体的には、ステップS j 1 1 8において、CPU 4 0 1は、ステップS i 1 0 2の処理でRAM 4 0 3に現在記憶されている事前判定情報に含まれる特別図柄変動時間の情報に基づいて、現在存在する保留に対する先読み予告を実行するか否かを決定する。より具体的には、CPU 4 0 1は、現在記憶されている事前判定情報に含まれる特別図柄変動時間の情報が、SPリーチ演出を実行するタイプD又はGの報知演出を実行するための特別図柄変動時間「60秒」又はSPSPリーチ演出を実行するタイプE又はFの報知演出を実行するための特別図柄変動時間「90秒」を示す場合には、現在存在する保留に対する先読み予告を実行すると決定し、「60秒」および「90秒」の何れも示さない場合には、現在存在する保留に対する先読み予告を実行すると決定する(図12等参照)。ここで、以上の事前判定情報に対応する事前判定(図8のS i 2 5及びS i 3 1参照)では、この事前判定した時点で設定されているリーチテーブルLT(図10参照)および変動時間テーブルセットHT(図11~図14参照)を用いて、図9のステップ58の変動パターン選択処理と同様の処理を行って、事前判定情報におけるリーチありか否かやおよび特別図柄変動時間を決定している。その後、処理はステップS i 1 1 9に移る。

【0860】

ステップS j 1 2 0において、CPU 4 0 1は、上記したステップS j 1 1 8の処理により先読み予告を実行すると決定されている場合には、画像音響制御部500及びランプ制御部600に指示して、画像表示部6等を用いて、図129を用いて説明した、大当り遊技後に大当り遊技中の保留が消化されて大当りする可能性を示唆する先読み予告の演出を実行し、先読み予告を実行すると決定されていない場合には、先読み予告の演出を実行しない。なお、この先読み予告の演出を実行する際に、CPU 4 0 1は、上記したステップS j 1 1 8の処理において保留に特別図柄変動時間「90秒」があった場合の方が、保留に特別図柄変動時間「90秒」が無かった場合(つまり、保留に特別図柄変動時間「60秒」だけあった場合)よりも高確率で、より信頼度が高いことを示す先読み予告の演出を実行する。つまり、SPリーチ演出が実行されることが先読みされた場合よりも、大当り信頼度がより高いSPSPリーチ演出が実行されることが先読みされた場合の方が、先読み予告の演出において、より高信頼度の示唆を実行し易い。その後、処理はステップS i 1 2 1に移る。

【0861】

以上に説明したように、第7の実施形態の第2例では、大当りA~Cの大当り遊技後の確変遊技状態10回転まではタイプB以上の大当り信頼度の演出(図12等参照)の実行確率を上昇させ、大当り遊技中においてSPリーチ演出やSPSPリーチ演出の実行が先読みされた場合に、次の大当りを期待させる先読み予告演出を大当り遊技中において実行する。このように、第7の実施形態の第2例によれば、大当りA~Cの大当り遊技後の確変遊技状態10回転まではタイプB以上の大当り信頼度の演出(図12等参照)の実行確率を上昇させているので、大当り遊技中の先読み予告演出を実行する機会が増加して、遊技者が大当りする期待感を感じる機会を有効に増やすことができる。また、第7の実施形態の第2例によれば、SPリーチ演出等が実行されることを先読みして大当り遊技中の先読み予告演出を実行するので、先読み予告演出が実行された場合には必ずSPリーチ演出等が実行されることになり、先読み予告演出が実行されたにも関わらずSPリーチ演出に発展しない単なるリーチ演出しか実行されない等の演出が実行されて遊技者が落胆することを有効に回避できる。

【0862】

[第7の実施形態の第2例の変形例]

なお、上記した第7の実施形態の第2例では、大当りA~Cの大当り遊技後の確変遊技状態10回転まではタイプB以上の大当り信頼度の演出(図12等参照)の実行確率を上昇させる構成例を挙げた。しかし、例えば、大当りA~Cの大当り遊技後の確変遊技状態8回転まではタイプB以上の大当り信頼度の演出(図12等参照)の実行確率を上昇させ

る構成としてもよい。このように、第1特別図柄抽選の最大保留数4および第2特別図柄抽選の最大保留数4の合計である「8回転まで」とすることによって、大当り遊技中に先読み可能な最大数8までに対して先読み予告の演出を実行可能になる。

【0863】

[上述の全ての実施形態に対する変形例]

なお、上記した実施形態では、図5を用いて説明したように、大当りDの場合には、大当り遊技が終了してから78回転終了するまでの間、遊技状態は潜伏遊技状態に制御されるものとした。しかし、この潜伏遊技状態において再び大当りDに当選した場合には、大当り遊技が終了してから78回転終了するまでの間、遊技状態は、確変遊技状態に制御されるものとしてもよい。

【0864】

また、上記した実施形態では、特別図柄抽選に当選(大当り)した場合には、その後に特別図柄抽選が所定回数(例えば78回)実行されるまでは高確状態に設定され、その後に低確状態に設定されるいわゆるST機のゲーム構成を一例に挙げて説明した。しかし、これには限られず、例えば特別図柄抽選に当選(大当り)した場合には、次に大当りするまで高確状態に設定されるゲーム構成(いわゆるループ機)であってもよい。

【0865】

また、以上に説明した各実施形態では、パチンコ遊技機を一例に挙げて本発明の説明を行った。しかし、本発明は、パチンコ遊技機に限られず、例えば、適用可能な範囲において、スロットマシン(回胴式遊技機、パチスロ)に適用されてもよい。この場合、スロットマシンにメダルが投入された状態でレバーがオン操作されることによって、当たりを判定するための遊技情報(乱数;判定情報)が取得されることとなる(つまり、遊技情報が取得されるための条件が成立することとなる)。また、この場合、上記した各実施形態での「報知演出」は、スロットマシンにおけるレバーのオン操作によってリールが変動してから停止するまでの演出に対応することとなる。

【0866】

また、以上に各実施形態の特徴や各実施形態の変形例の特徴等について説明したが、これらの特徴を適切に組み合わせてもよいことは言うまでもない。

【0867】

また、上述したパチンコ遊技機1に設けられている各構成要素の形状、数、および設置位置等は、単なる一例に過ぎず他の形状、数、および設置位置であっても、本発明の範囲を逸脱しなければ本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述した処理で用いられている数値等は、単なる一例に過ぎず他の数値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。

【0868】

以上、本発明を実施形態を用いて詳細に説明してきたが、前述の説明はあらゆる点において本発明の例示にすぎず、その範囲を限定しようとするものではない。本発明の範囲を逸脱することなく種々の改良や変形を行うことができることは言うまでもない。また、本明細書において使用される用語は、特に言及しない限り、当該分野で通常用いられる意味で用いられることが理解されるべきである。したがって、他に定義されない限り、本明細書中で使用される全ての専門用語および技術用語は、本発明の属する分野の当業者によって一般的に理解されるのと同じ意味を有する。矛盾する場合、本明細書(定義も含めて)が優先する。

【符号の説明】

【0869】

- 1 ... 遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 4 ... 表示器
- 5 ... 枠部材
- 6 ... 画像表示部

10

20

30

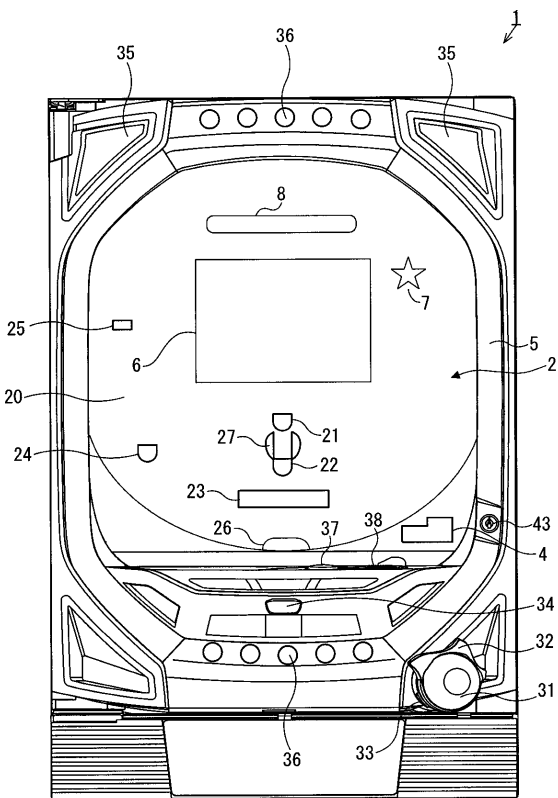
40

50

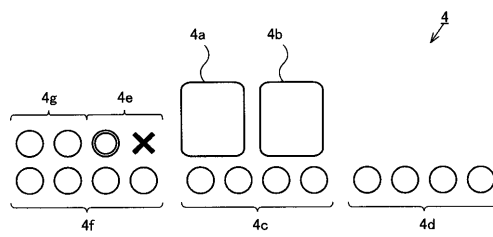
6 a ... 第 1 画像表示部	
6 b ... 第 2 画像表示部	
7 ... 可動役物	
8 ... 盤ランプ	
2 0 ... 遊技領域	
2 1 ... 第 1 始動口	
2 2 ... 第 2 始動口	
2 3 ... 大入賞口	
2 4 ... 普通入賞口	
2 5 ... ゲート	10
2 6 ... 排出口	
2 7 ... 電動チューリップ	
3 1 ... ハンドル	
3 2 ... レバー	
3 3 ... 停止ボタン	
3 4 ... 取り出しボタン	
3 5 ... スピーカ	
3 6 ... 枠ランプ	
3 7 ... 演出ボタン	
3 8 ... 演出キー	20
3 9 ... 皿	
4 3 ... 錠部	
6 1 ... 第 1 表示領域	
6 2 ... 第 2 表示領域	
1 0 0 ... メイン制御部	
1 0 1、2 0 1、3 0 1、4 0 1、5 0 1、6 0 1 ... C P U	
1 0 2、2 0 2、3 0 2、4 0 2、5 0 2、6 0 2 ... R O M	
1 0 3、2 0 3、3 0 3、4 0 3、5 0 3、6 0 3 ... R A M	
1 1 1 a ... 第 1 始動口スイッチ	
1 1 1 b ... 第 2 始動口スイッチ	30
1 1 2 ... 電動チューリップ開閉部	
1 1 3 ... ゲートスイッチ	
1 1 4 ... 大入賞口スイッチ	
1 1 5 ... 大入賞口開閉部	
1 1 6 ... 普通入賞口スイッチ	
2 0 0 ... 発射制御部	
2 1 1 ... 発射装置	
3 0 0 ... 払出制御部	
3 1 1 ... 払出駆動部	
4 0 0 ... 演出制御部	40
4 0 4 ... R T C	
5 0 0 ... 画像音響制御部	
6 0 0 ... ランプ制御部	
B I ... 背景画像	
D I ... 装飾図柄	
H T ... 変動時間テーブルセット	
L T ... リーチテーブル	
M I L ... 左メイン図柄	
M I C ... 中メイン図柄	
M I R ... 右メイン図柄	50

- M L ... 左メインリール
- M C ... 中メインリール
- M R ... 右メインリール
- R L ... 左リール
- R C ... 中リール
- R R ... 右リール
- R I ... 保留画像
- S I L ... 左サブ図柄
- S I C ... 中サブ図柄
- S I R ... 右サブ図柄
- S L ... 左サブリール
- S C ... 中サブリール
- S R ... 右サブリール
- S T ... ステージ
- X ... ボタン画像

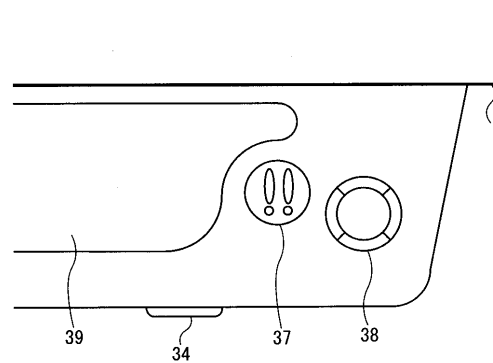
【 図 1 】



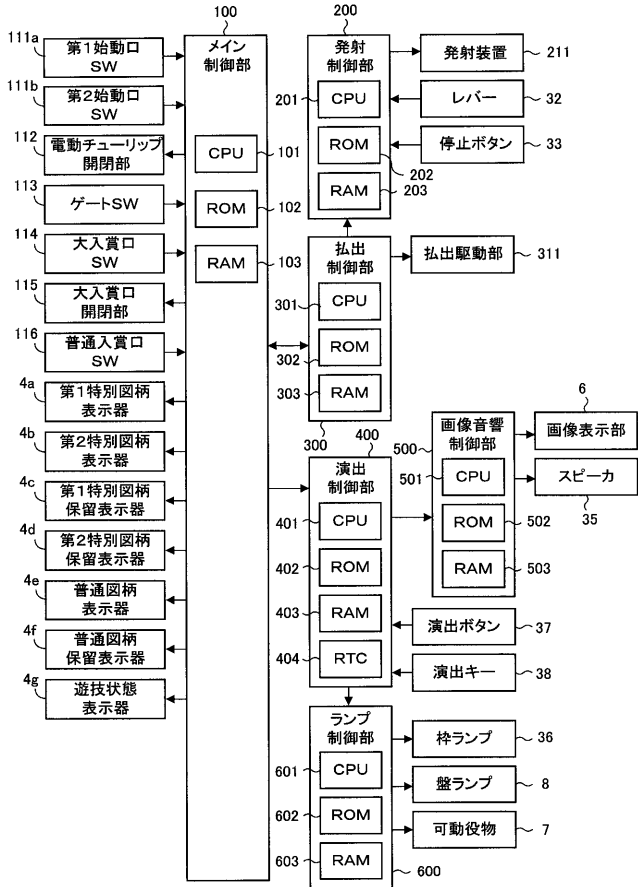
【 図 2 】



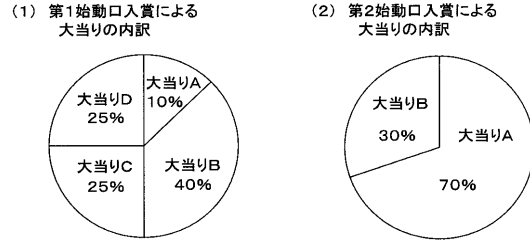
【 図 3 】



【図4】



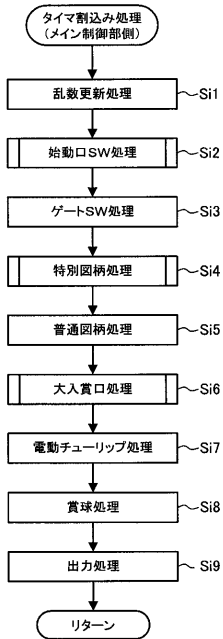
【図5】



(3) 大当り種別

大当り種別	獲得可能な賞球総数	大当り後の遊技状態	時短
大当りA	約2000球	高確(78回)	78回
大当りB	約500球	高確(78回)	78回
大当りC	約0球	高確(78回)	78回
大当りD	約0球	高確(78回)	0回

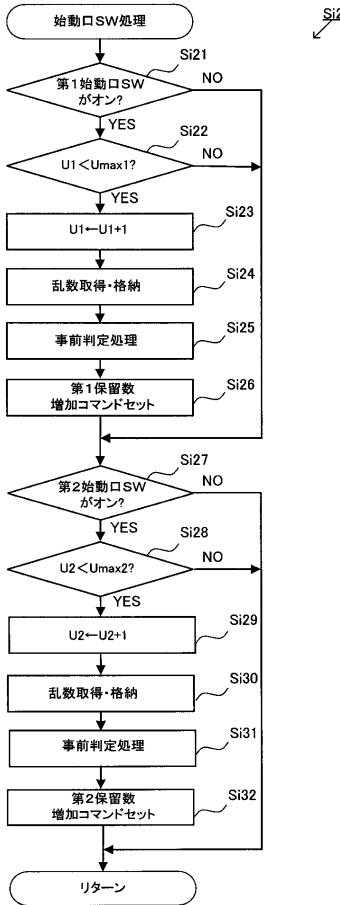
【図6】



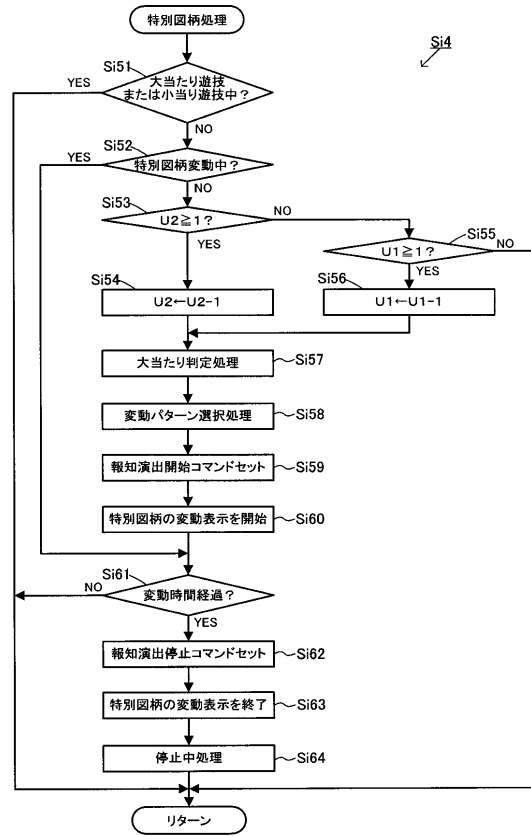
【図7】

遊技状態	普通図柄変動時間	当選確率	電動チューリップ開放時間
通常遊技状態	10.0秒	1/10	0.10秒×1回
電サボ状態 (確変遊技状態)	0.5秒	10/10	2.00秒×3回

【図8】



【図9】



【図10】

割合	割合	割合
割合	割合	割合
乱数範囲	乱数範囲	乱数範囲
リーチあり	リーチあり	リーチあり
リーチなし	リーチなし	リーチなし

(1) リーチテーブル LT1 (通常遊技状態)

割合	割合	割合
割合	割合	割合
乱数範囲	乱数範囲	乱数範囲
リーチあり	リーチあり	リーチあり
リーチなし	リーチなし	リーチなし

(2) リーチテーブル LT2 (確変遊技状態 1~10回転用)

割合	割合	割合
割合	割合	割合
乱数範囲	乱数範囲	乱数範囲
リーチあり	リーチあり	リーチあり
リーチなし	リーチなし	リーチなし

(3) リーチテーブル LT3 (確変遊技状態 11~50回転用)

割合	割合	割合
割合	割合	割合
乱数範囲	乱数範囲	乱数範囲
リーチあり	リーチあり	リーチあり
リーチなし	リーチなし	リーチなし

(4) リーチテーブル LT4 (確変遊技状態 51~78回転用)

割合	割合	割合
割合	割合	割合
乱数範囲	乱数範囲	乱数範囲
リーチあり	リーチあり	リーチあり
リーチなし	リーチなし	リーチなし

【図11】

変動時間テーブルセット HT1 (通常遊技状態用)

変動時間テーブル	割合	特別図柄変動時間 (報知演出実行時間)	実行される報知演出のタイプ	先読み保留予告表示の色	大当り遊技中の先読み予告での停止キャラ
大当り時	大当り用変動時間テーブル (リーチあり)	90秒	タイプH: SPSPリーチ→大当り	赤 (高信頼度20%) 又は 青 (低信頼度5%)	C (高信頼度40%) 又は B (中信頼度20%) 又は A (低信頼度5%)
		60秒	タイプG: SPリーチ→大当り		
		30秒	タイプF: リーチ→大当り		
ハズレ時	リーチありハズレ用変動時間テーブル	90秒	タイプE: SPSPリーチ→ハズレ	赤 (高信頼度20%) 又は 青 (低信頼度5%)	C (高信頼度40%) 又は B (中信頼度20%) 又は A (低信頼度5%)
		60秒	タイプD: SPリーチ→ハズレ		
		30秒	タイプC: リーチ→ハズレ		
		12秒	タイプB: リーチ振り後リーチ不成立→ハズレ		
	リーチなしハズレ用変動時間テーブル	90%	(合計保留0, 1) 10秒 (合計保留2) 9秒 (合計保留3) 8秒 (合計保留4以上) 4秒	タイプA: 即ハズレ	青 (低信頼度5%)

【 図 1 2 】

変動時間テーブルセット HT2 (確変遊技状態:1~10回転用)

変動時間テーブル	割合	特別図柄変動時間(報知演出実行時間)	実行される報知演出のタイプ	先読み保留予告表示の色	大当り遊技中の先読み予告での停止キャラ
大当り時		90秒	タイプH:SPSPリーチ大当り	赤(高信頼度20%) 又は 青(低信頼度5%)	C(高信頼度40%) 又は B(中信頼度20%) 又は A(低信頼度5%)
		60秒	タイプG:SPリーチ大当り		
		30秒	タイプF:リーチ大当り		
ハズレ時	30%	2%	タイプE:SPSPリーチハズレ	赤(高信頼度20%) 又は 青(低信頼度5%)	C(高信頼度40%) 又は B(中信頼度20%) 又は A(低信頼度5%)
		3%	タイプD:SPリーチハズレ		
		5%	タイプC:リーチハズレ		
		20%	タイプB: リーチ燃り後リーチ不成立ハズレ		
リーチなしハズレ用変動時間テーブル	70%	(合計保留0,1) 10秒	タイプA:即ハズレ	青(低信頼度5%)	A(低信頼度5%)
		(合計保留2) 5秒			
		(合計保留3) 4秒			
		(合計保留4以上) 3秒			

【 図 1 3 】

変動時間テーブルセット HT3 (確変遊技状態:11~50回転用)

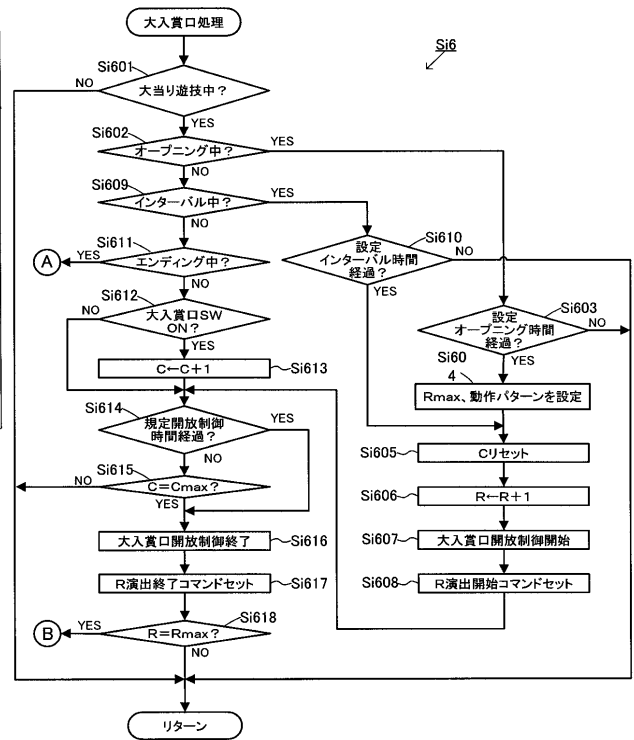
変動時間テーブル	割合	特別図柄変動時間(報知演出実行時間)	実行される報知演出のタイプ	先読み保留予告表示の色	大当り遊技中の先読み予告での停止キャラ
大当り時		90秒	タイプH:SPSPリーチ大当り	赤(高信頼度20%) 又は 青(低信頼度5%)	C(高信頼度40%) 又は B(中信頼度20%) 又は A(低信頼度5%)
		60秒	タイプG:SPリーチ大当り		
		30秒	タイプF:リーチ大当り		
ハズレ時	20%	2%	タイプE:SPSPリーチハズレ	赤(高信頼度20%) 又は 青(低信頼度5%)	C(高信頼度40%) 又は B(中信頼度20%) 又は A(低信頼度5%)
		3%	タイプD:SPリーチハズレ		
		5%	タイプC:リーチハズレ		
		10%	タイプB: リーチ燃り後リーチ不成立ハズレ		
リーチなしハズレ用変動時間テーブル	80%	(合計保留0,1) 10秒	タイプA:即ハズレ	青(低信頼度5%)	A(低信頼度5%)
		(合計保留2) 5秒			
		(合計保留3) 4秒			
		(合計保留4以上) 3秒			

【 図 1 4 】

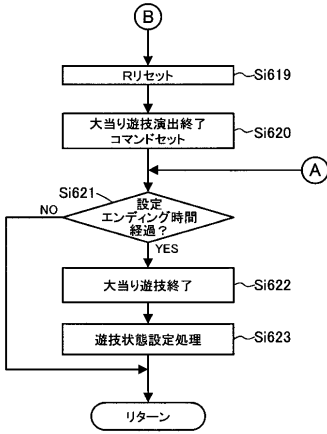
変動時間テーブルセット HT4 (確変遊技状態:51~78回転用)

変動時間テーブル	割合	特別図柄変動時間(報知演出実行時間)	実行される報知演出のタイプ	先読み保留予告表示の色	大当り遊技中の先読み予告での停止キャラ
大当り時		90秒	タイプH:SPSPリーチ大当り	赤(高信頼度20%) 又は 青(低信頼度5%)	C(高信頼度40%) 又は B(中信頼度20%) 又は A(低信頼度5%)
		60秒	タイプG:SPリーチ大当り		
		30秒	タイプF:リーチ大当り		
ハズレ時	30%	5%	タイプE:SPSPリーチハズレ	赤(高信頼度20%) 又は 青(低信頼度5%)	C(高信頼度40%) 又は B(中信頼度20%) 又は A(低信頼度5%)
		5%	タイプD:SPリーチハズレ		
		5%	タイプC:リーチハズレ		
		15%	タイプB: リーチ燃り後リーチ不成立ハズレ		
リーチなしハズレ用変動時間テーブル	70%	(合計保留0,1) 10秒	タイプA:即ハズレ	青(低信頼度5%)	A(低信頼度5%)
		(合計保留2) 5秒			
		(合計保留3) 4秒			
		(合計保留4以上) 3秒			

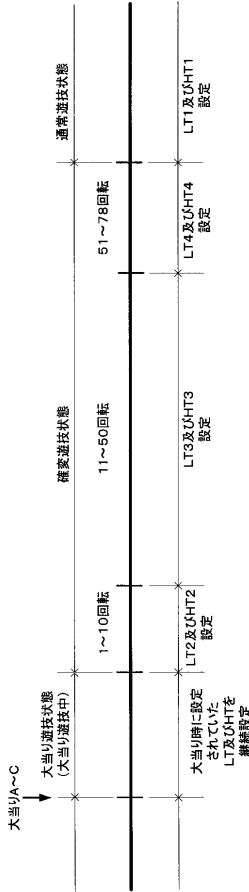
【 図 1 5 】



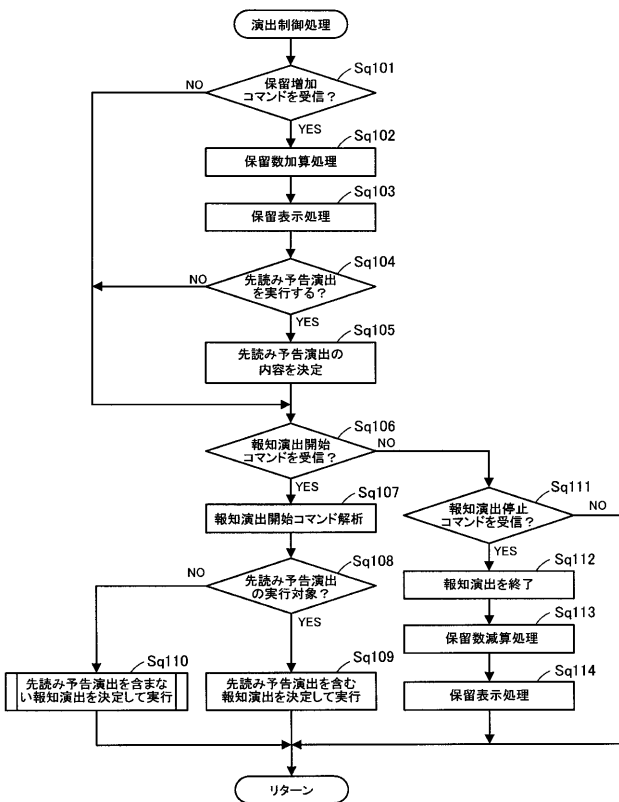
【 図 1 6 】



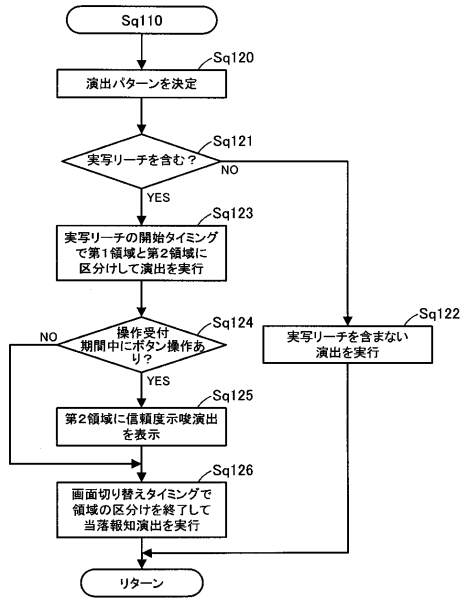
【 図 1 7 】



【 図 1 8 】



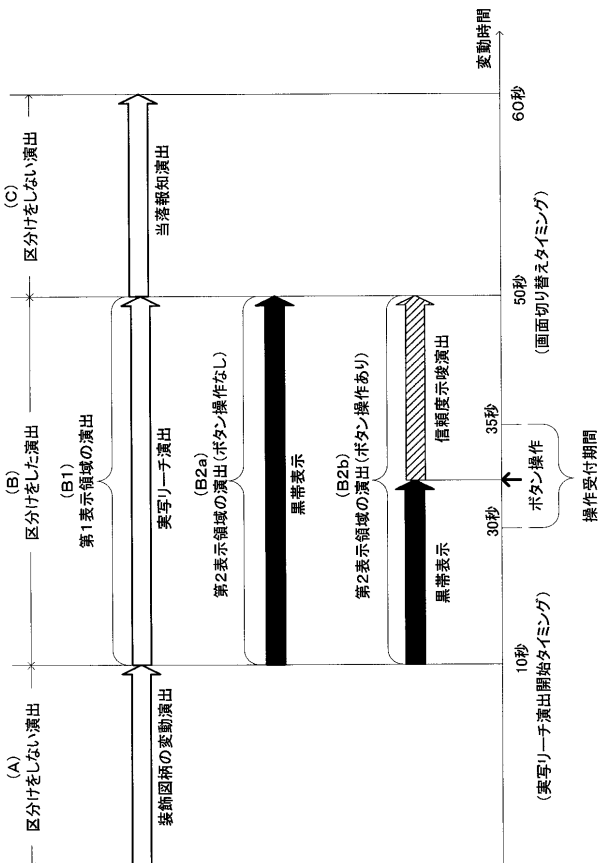
【 図 1 9 】



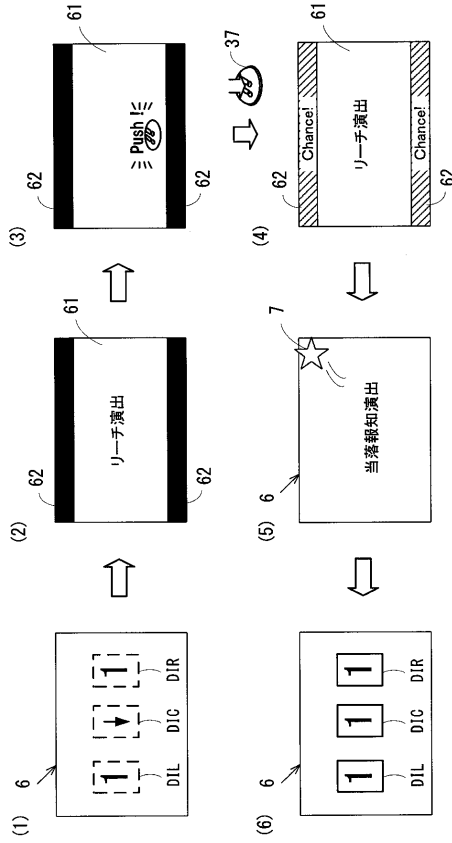
【図 2 0】

変動時間	演出パターン	信頼度	実写リーチ	ボタン操作	第2領域の演出
60秒	X1	15%	あり	あり	白色表示にする
	X2	30%		なし	黒帯表示を継続
	X3	50%		あり	黄色表示にして「Chance」表示 黒帯表示を継続
30秒	Y1	...	なし	なし	黒帯表示にして「Excellent」表示 黒帯表示を継続
	あり	あり	...
	なし	なし	...

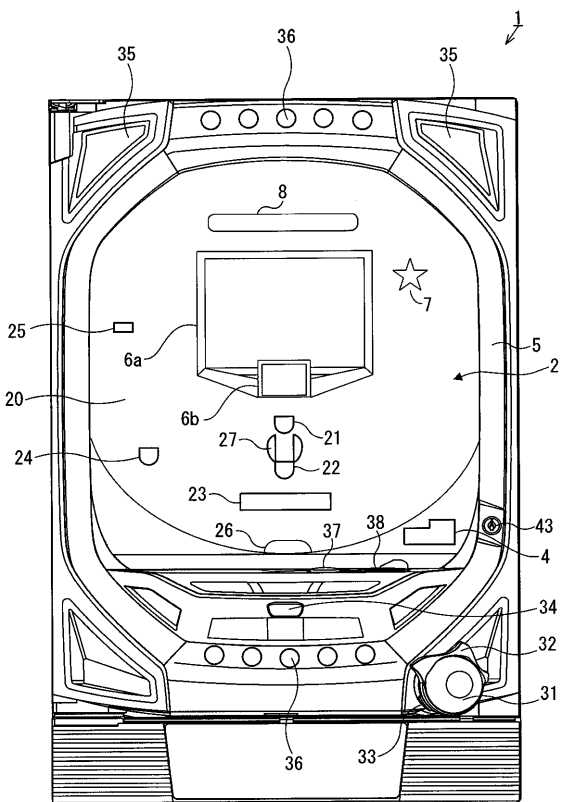
【図 2 2】



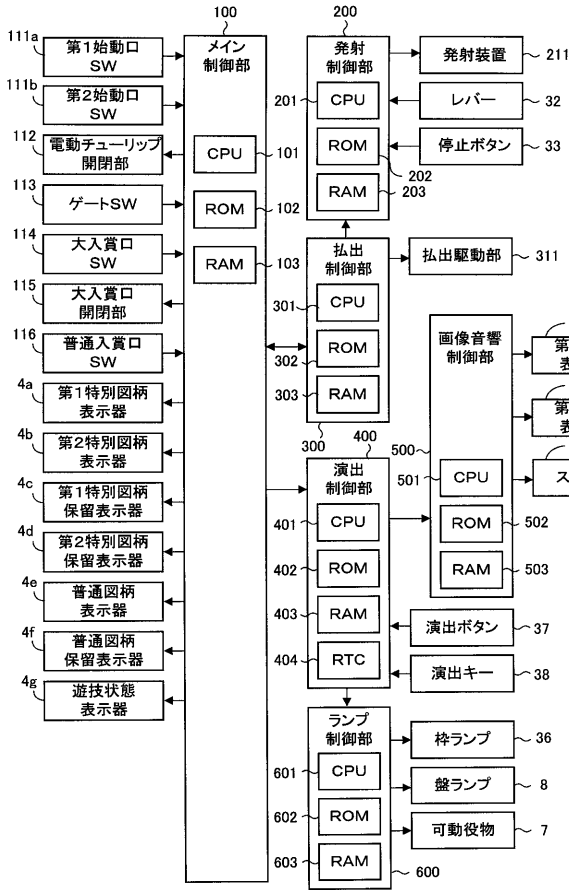
【図 2 1】



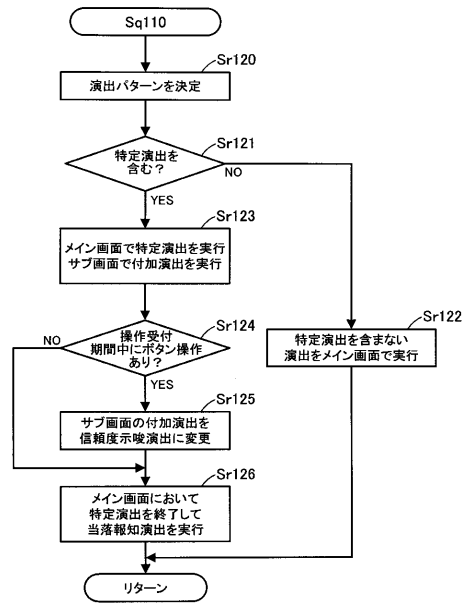
【図 2 3】



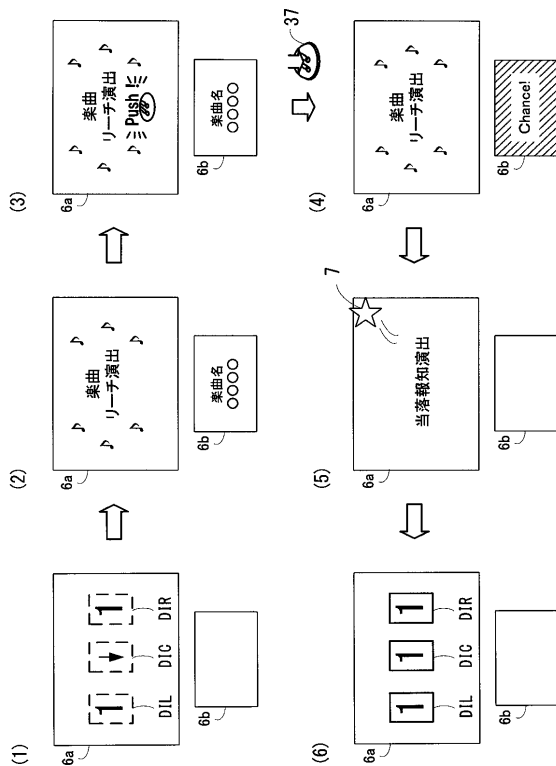
【図 2 4】



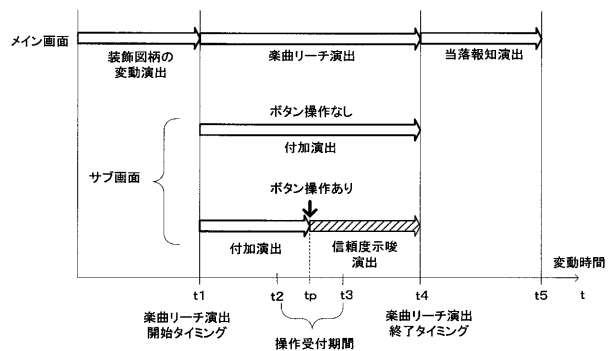
【図 2 5】



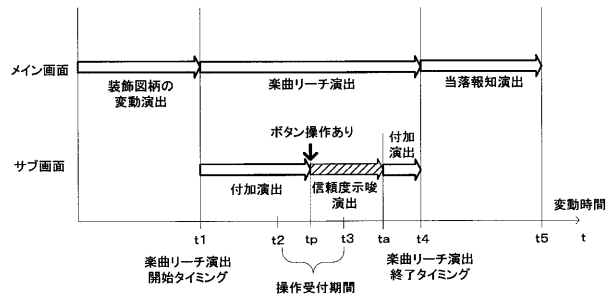
【図 2 6】



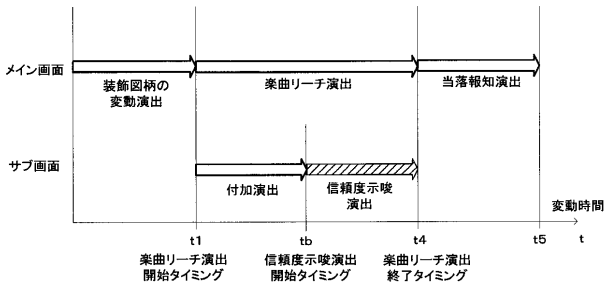
【図 2 7】



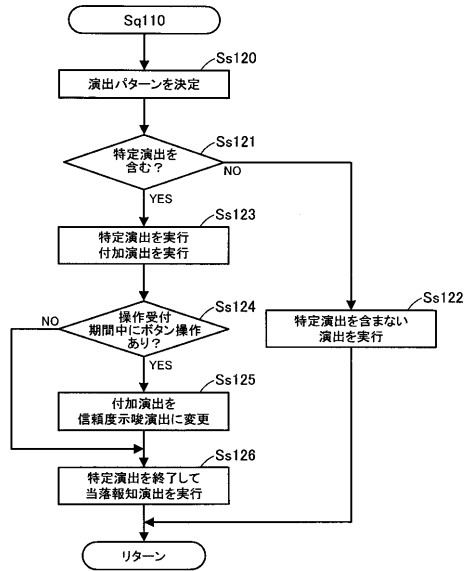
【図 2 8】



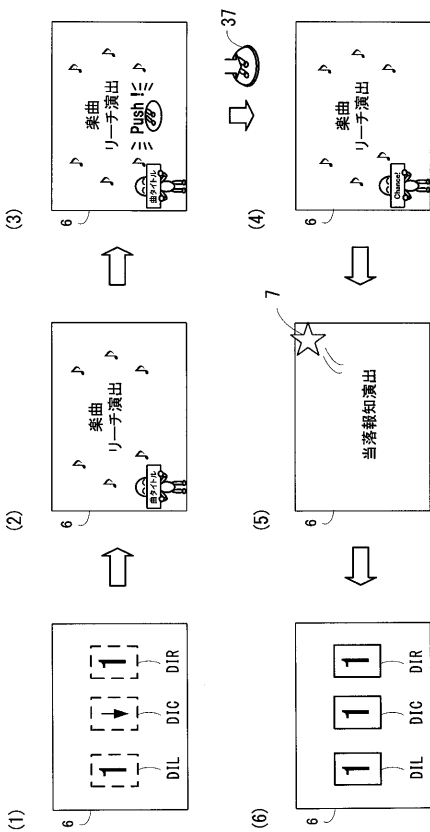
【 図 2 9 】



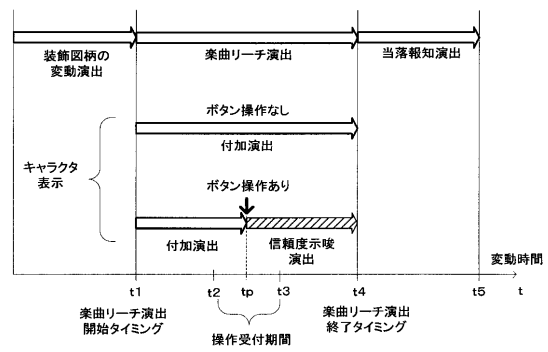
【 図 3 0 】



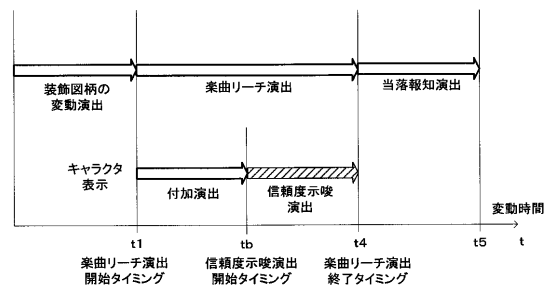
【 図 3 1 】



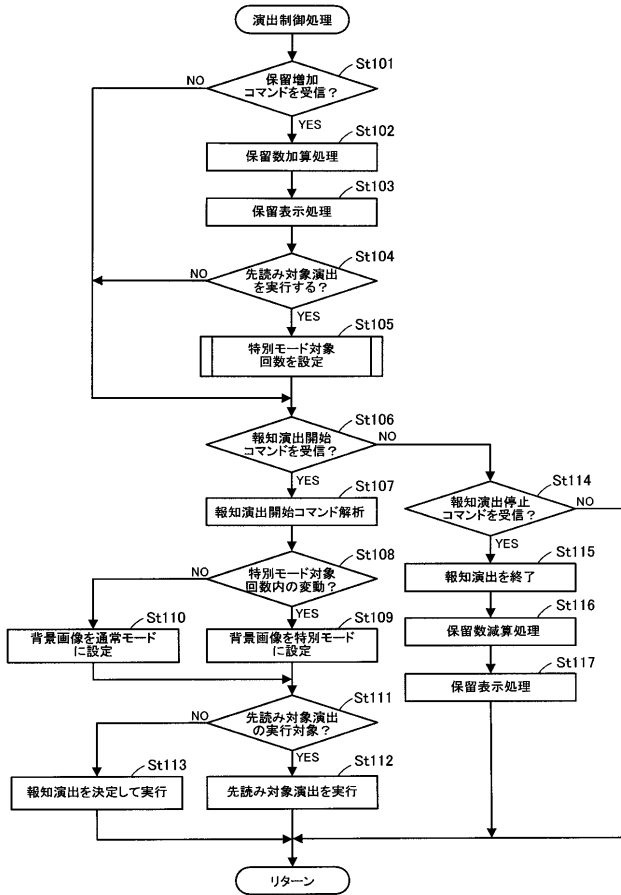
【 図 3 2 】



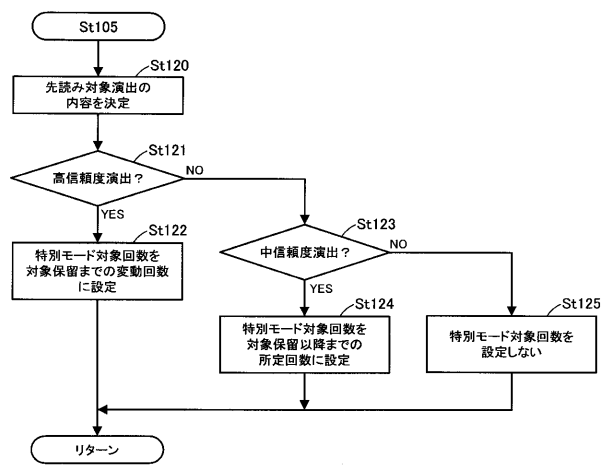
【 図 3 3 】



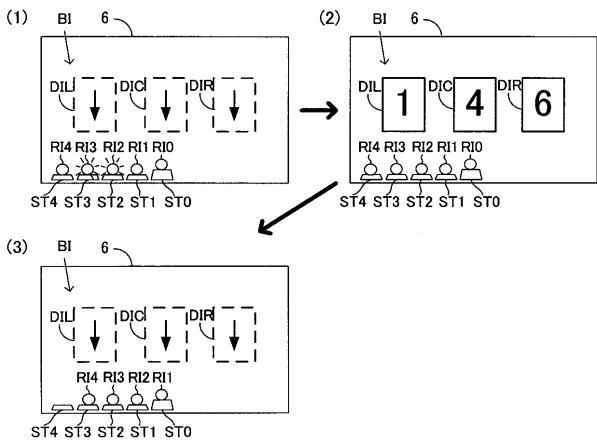
【図34】



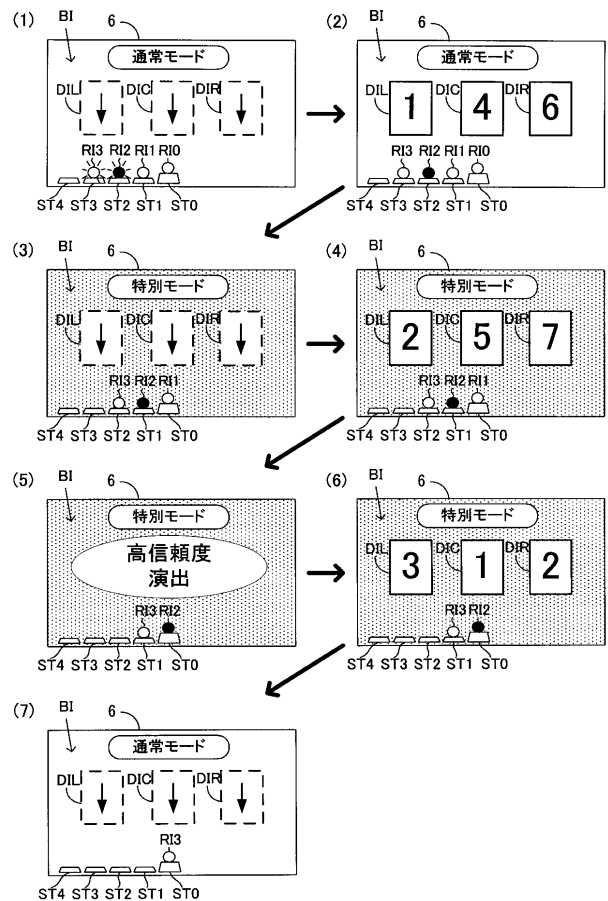
【図35】



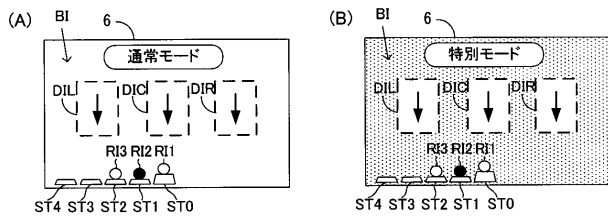
【図36】



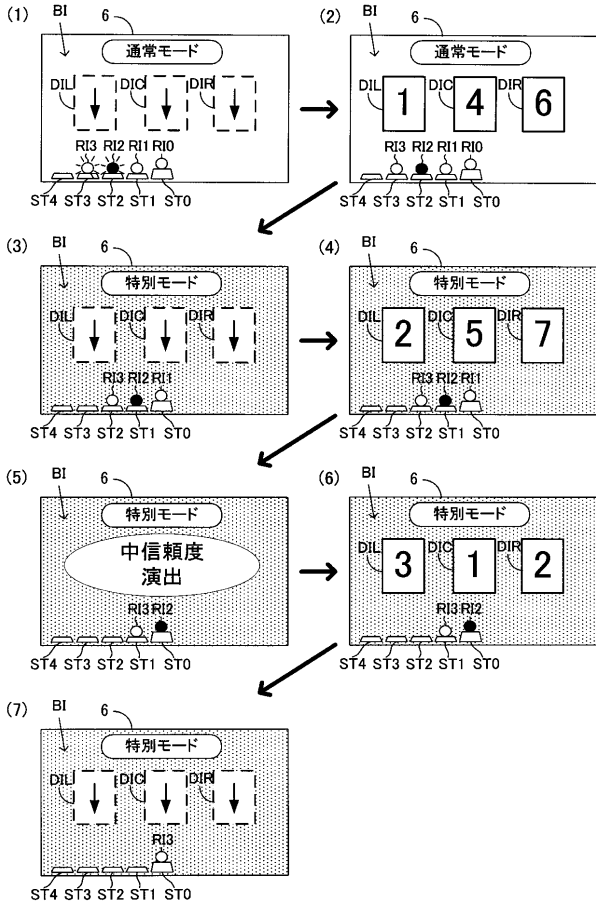
【図38】



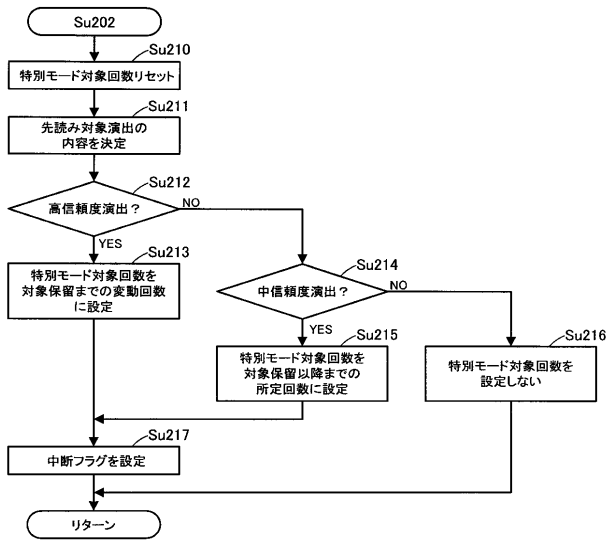
【図37】



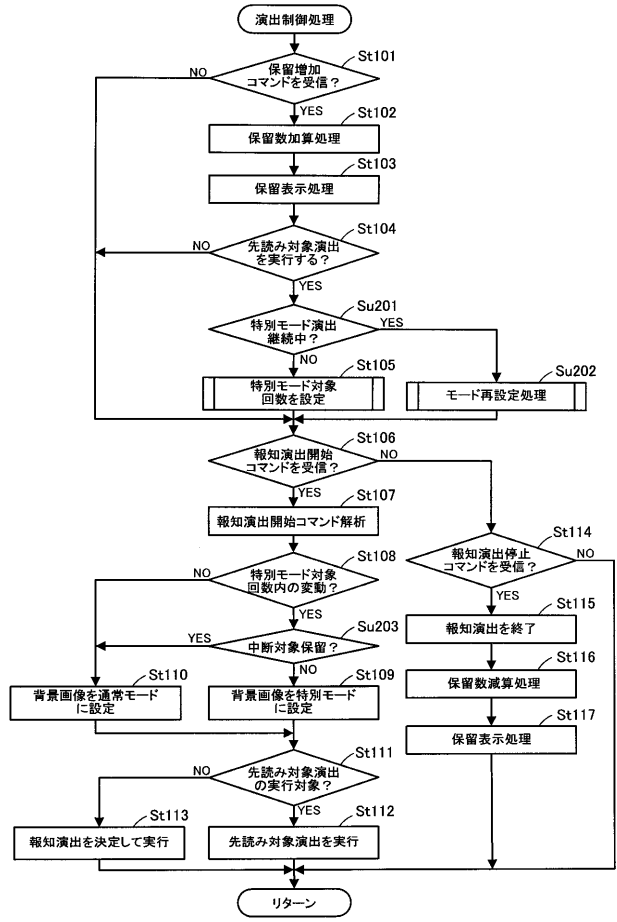
【図39】



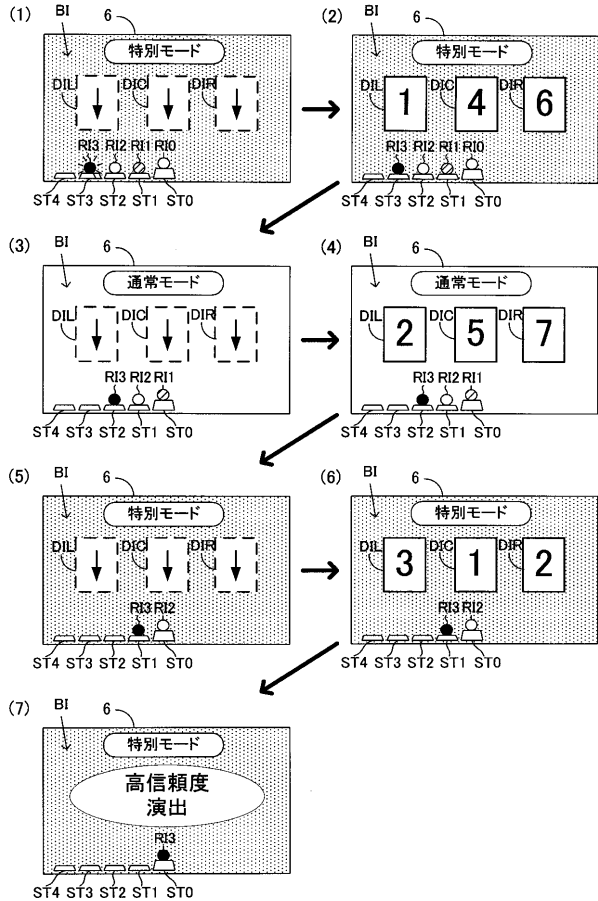
【図41】



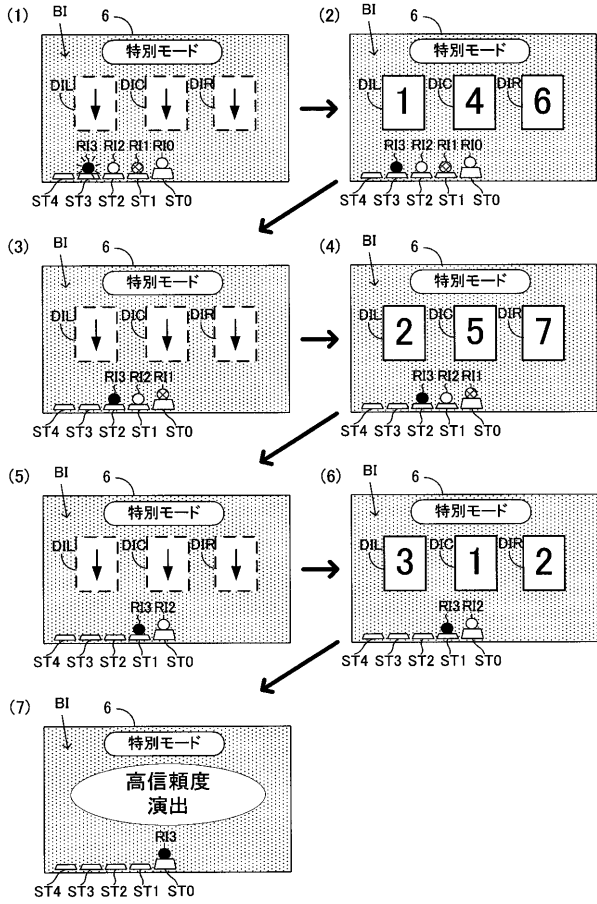
【図40】



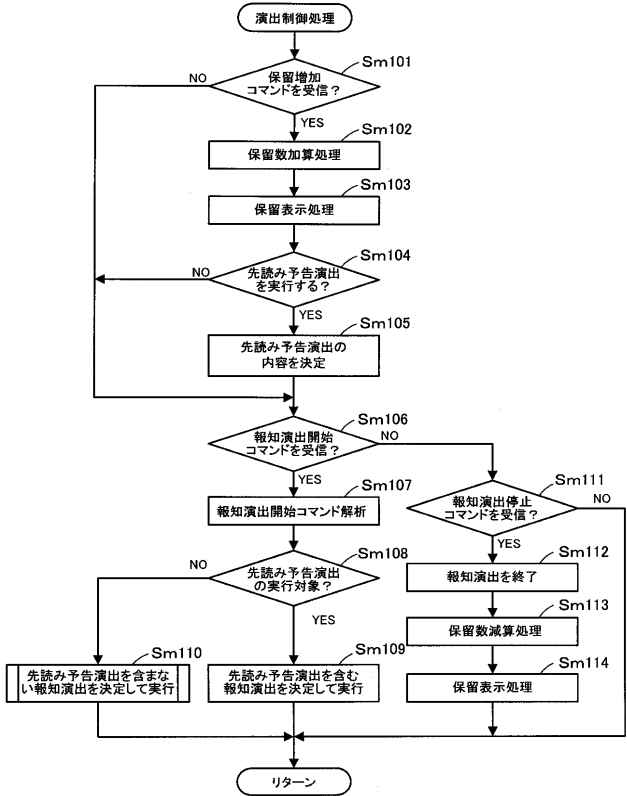
【図42】



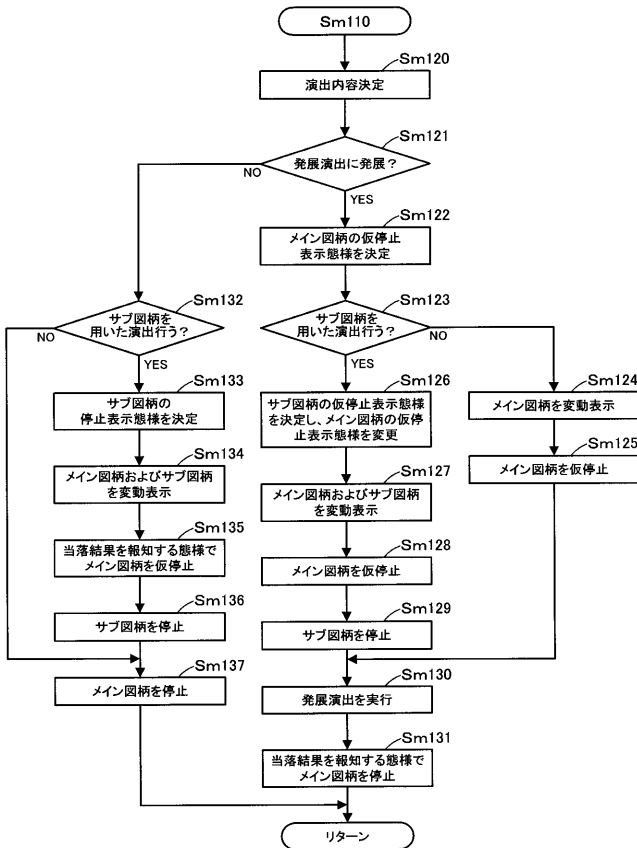
【 図 4 3 】



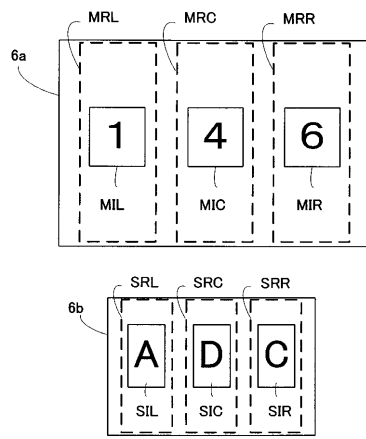
【 図 4 4 】



【 図 4 5 】



【 図 4 6 】



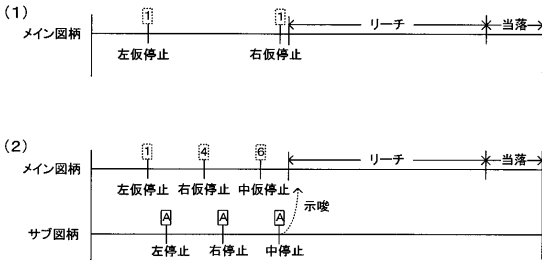
【 図 4 7 】

左メイン図柄	中メイン図柄	右メイン図柄	報知内容
1	↓	1	リーチ
1	2	3	チャンス目 発展
1	7	4	擬似連

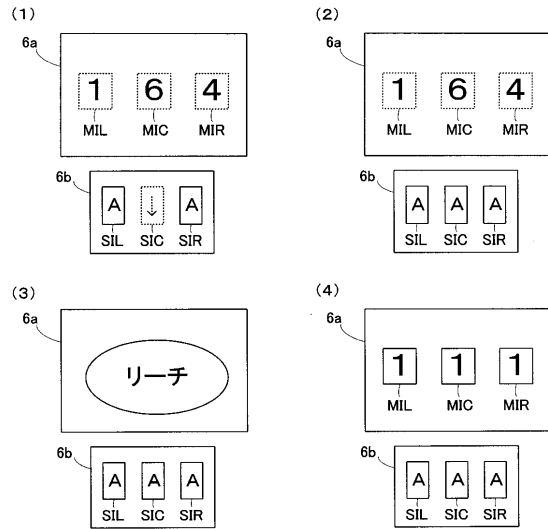
【 図 4 8 】

左サブ 図柄	中サブ 図柄	右サブ 図柄	示唆内容
A	A	A	リーチ
Q	Q	Q	チャンス目 発展
Z	Z	Z	擬似連

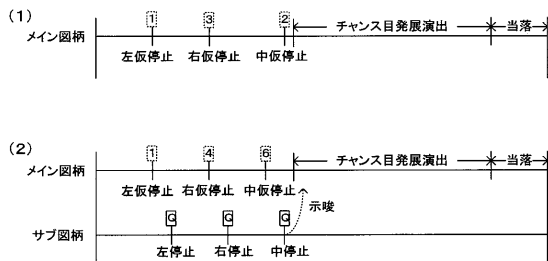
【 図 4 9 】



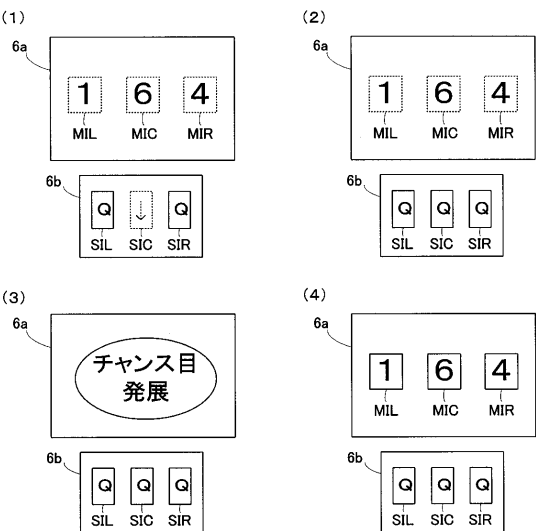
【 図 5 0 】



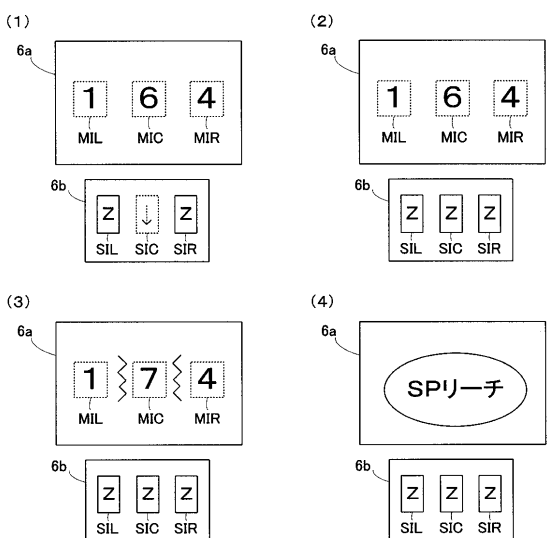
【 図 5 1 】



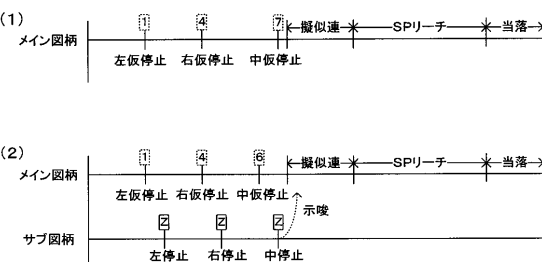
【 図 5 2 】



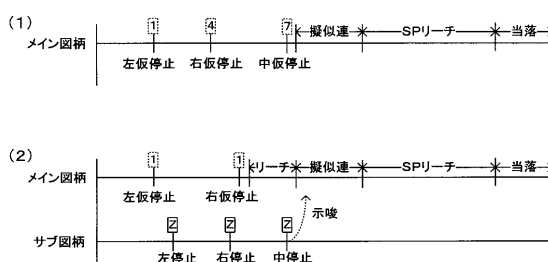
【 図 5 4 】



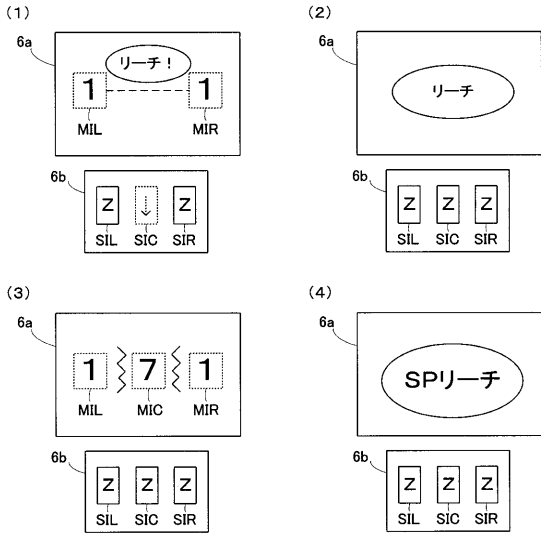
【 図 5 3 】



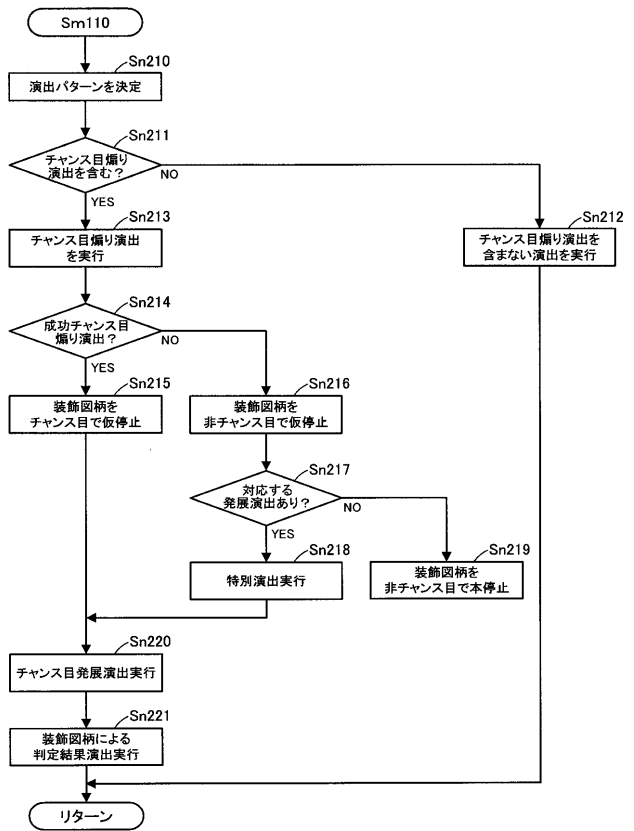
【 図 5 5 】



【図56】



【図57】

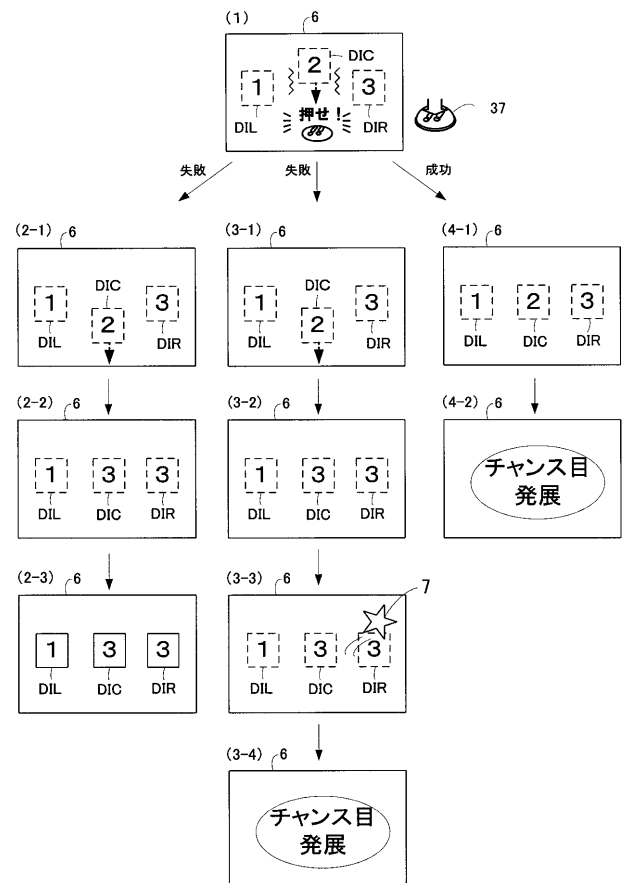


【図58】

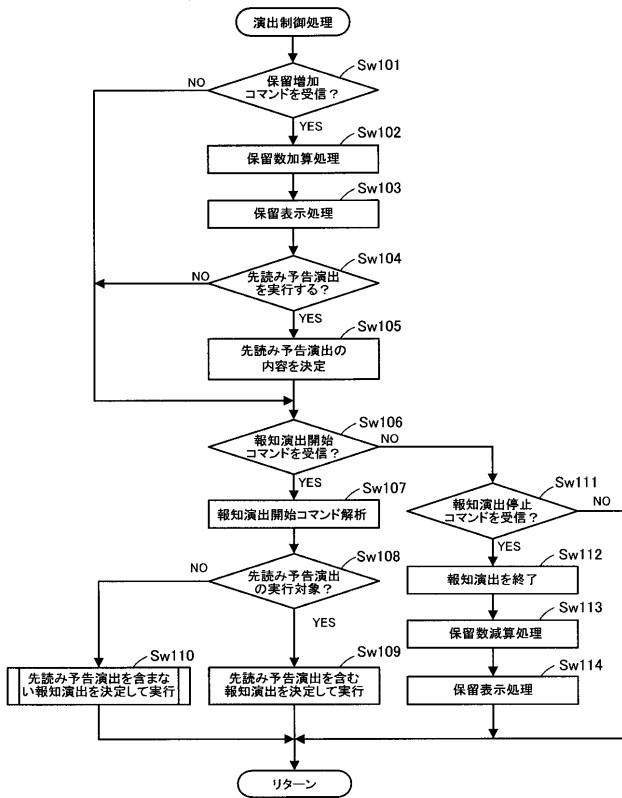
変動時間	演出パターン	チャンス目振り演出の有無/種類	チャンス目発展演出の有無
60秒	A1	成功チャンス目振り演出	有り
	A2	失敗チャンス目振り演出	有り
	A3	無し	無し

12秒	B1	失敗チャンス目振り演出	無し

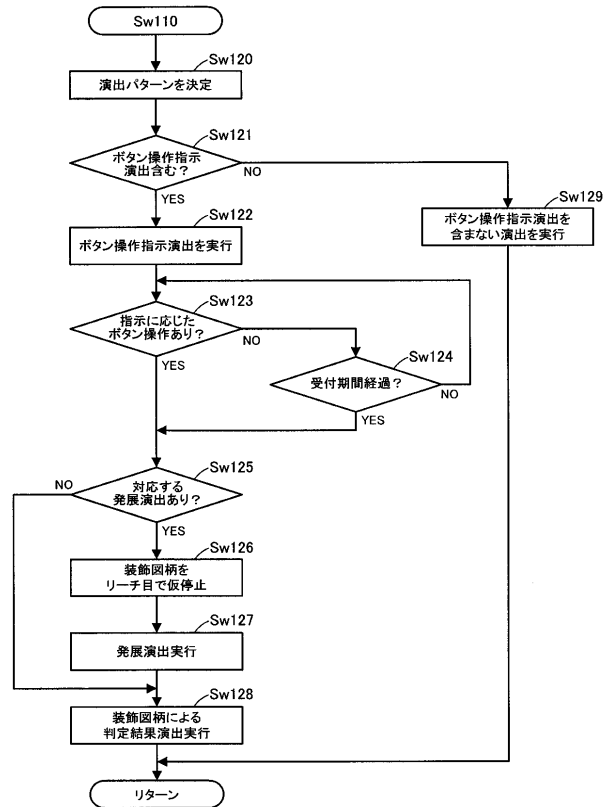
【図59】



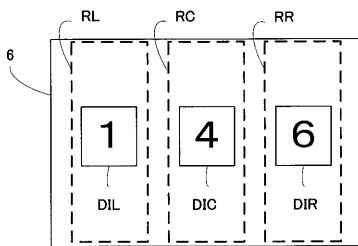
【図60】



【図61】



【図62】

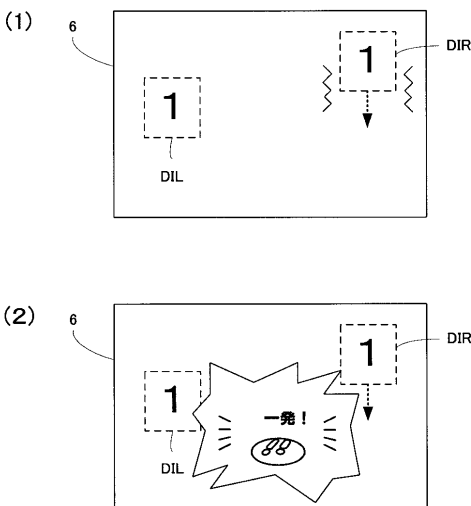


【図64】

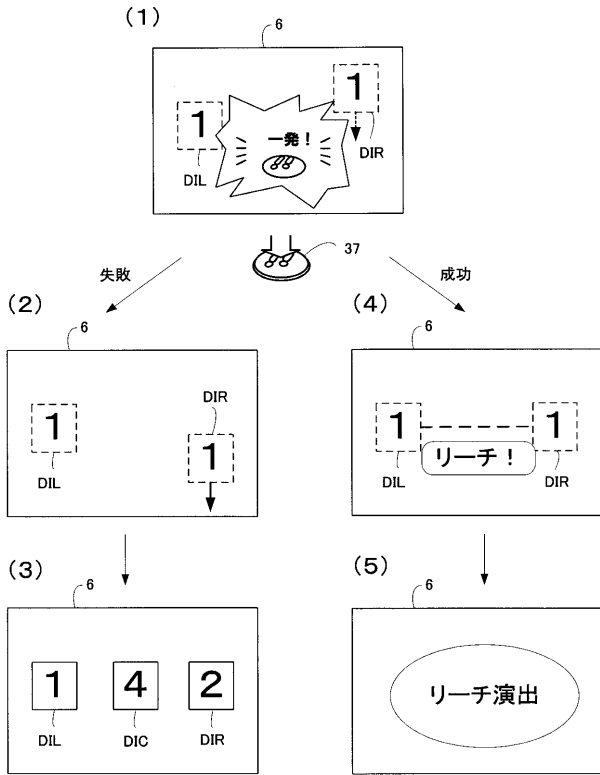
変動時間	演出パターン	リーチ目 成立可否	発展演出	ボタン 操作態様
60秒	A1	可	演出X	一発
	A2		演出Y	連打
	A3		演出Z	長押し

12秒	B1	否	なし	一発
	B2			連打
	B3			長押し

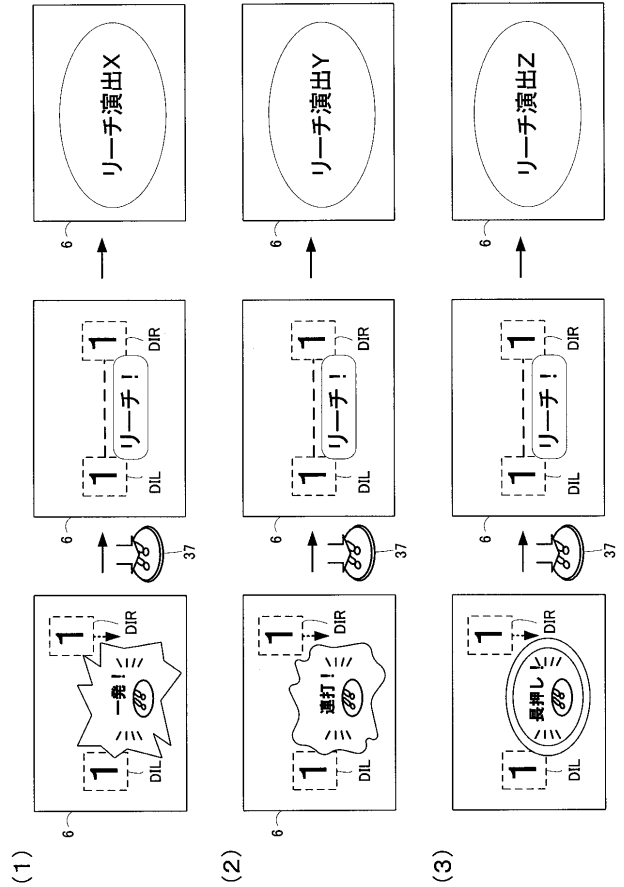
【図63】



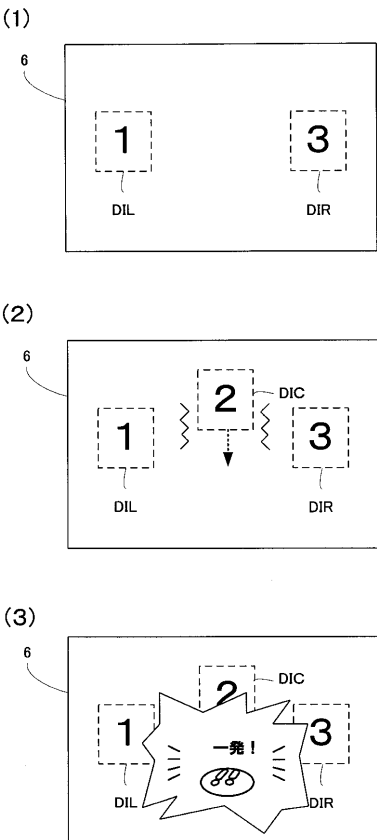
【図65】



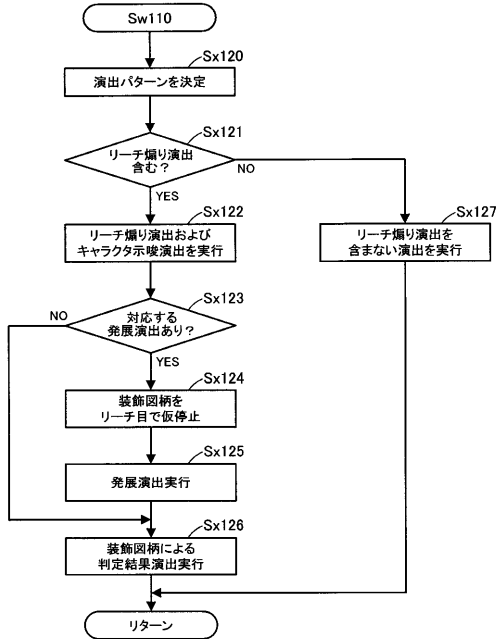
【図66】



【図67】



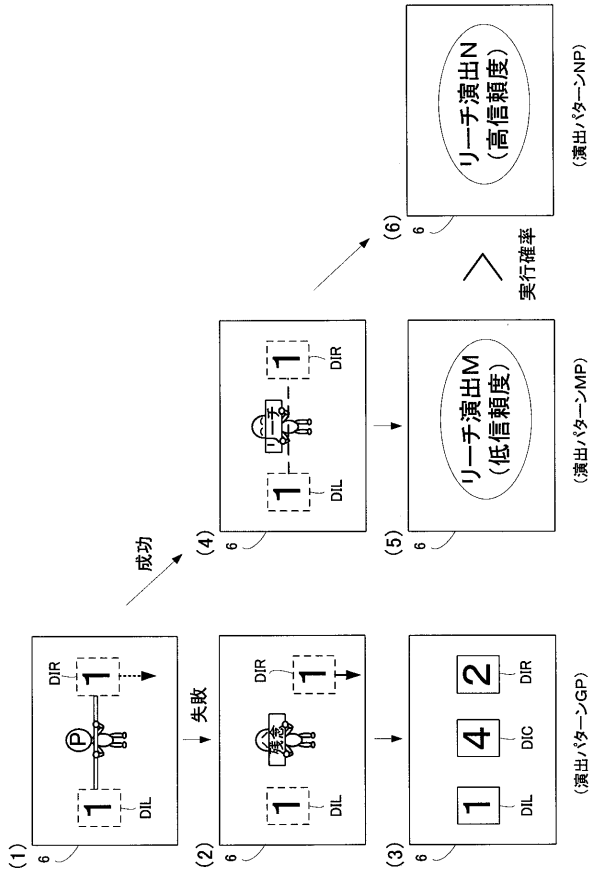
【図68】



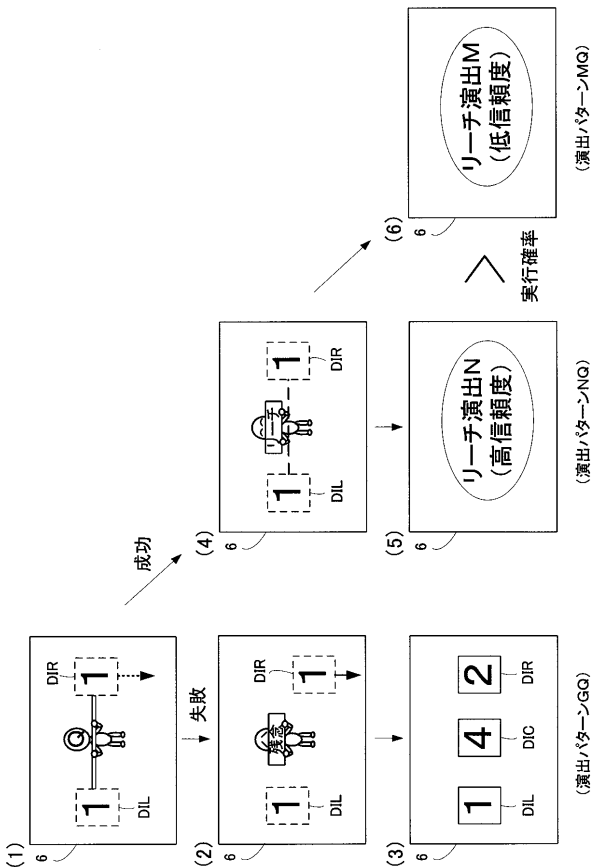
【図 69】

変動時間	抽選割合	リーチ煽り演出を含む演出パターン	キャラクタ示唆演出の種類	発展演出の有無/種類	信頼度
60秒	40%	演出パターンMP	キャラクタP	リーチ演出M	低
	10%	演出パターンMQ	キャラクタQ	リーチ演出M	低
	10%	演出パターンNP	キャラクタP	リーチ演出N	高
	40%	演出パターンNQ	キャラクタQ	リーチ演出N	高
12秒	80%	演出パターンGP	キャラクタP	/	/
	20%	演出パターンGQ	キャラクタQ	/	/

【図 70】



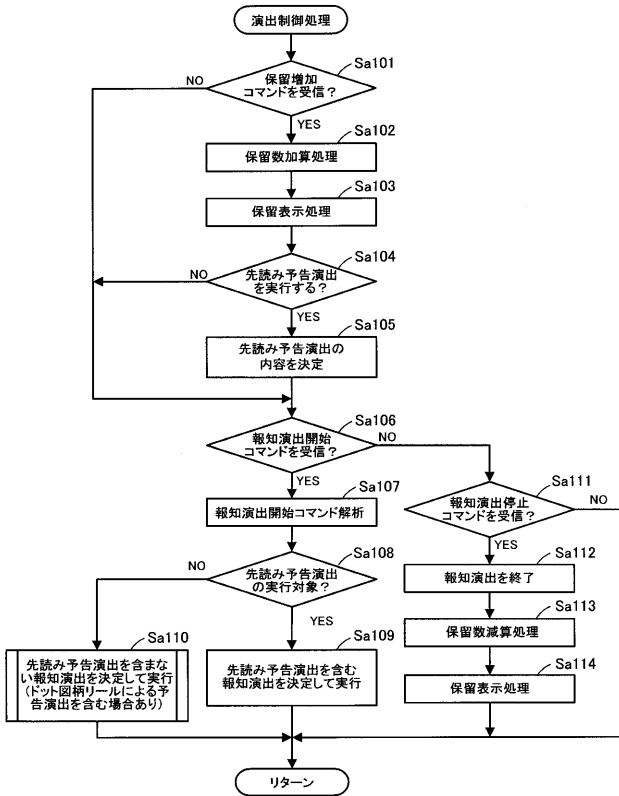
【図 71】



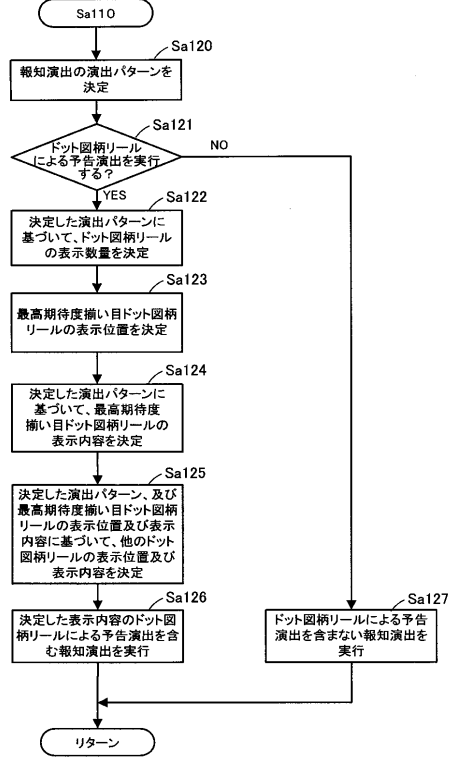
【図 72】

変動時間	抽選割合	リーチ煽り演出を含む演出パターン	キャラクタ示唆演出の種類	発展演出の有無/種類	示唆内容
60秒	40%	演出パターンBP	キャラクタP	リーチ演出RB	当れば大当りB
	10%	演出パターンBQ	キャラクタQ	リーチ演出RB	当れば大当りB
	10%	演出パターンAP	キャラクタP	リーチ演出RA	当れば大当りA
	40%	演出パターンAQ	キャラクタQ	リーチ演出RA	当れば大当りA
12秒	80%	演出パターンGP	キャラクタP	/	/
	20%	演出パターンGQ	キャラクタQ	/	/

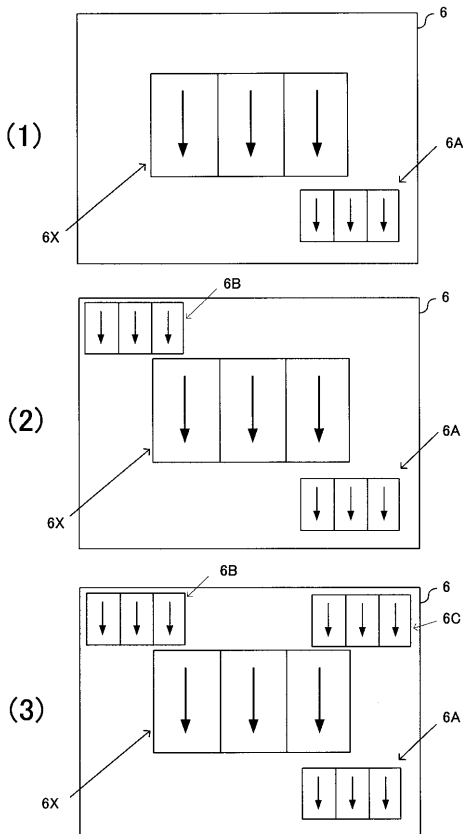
【図73】



【図74】



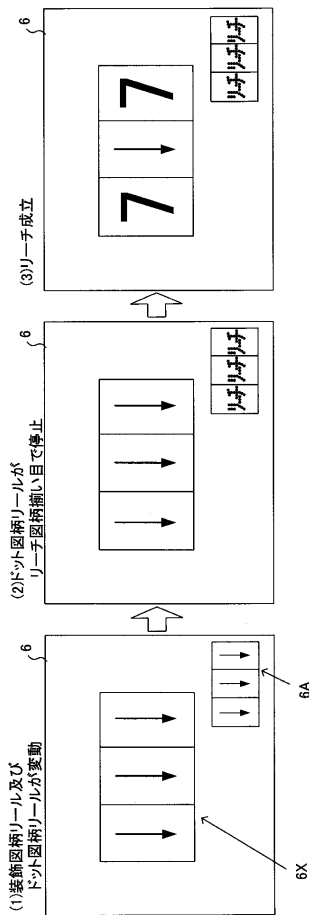
【図75】



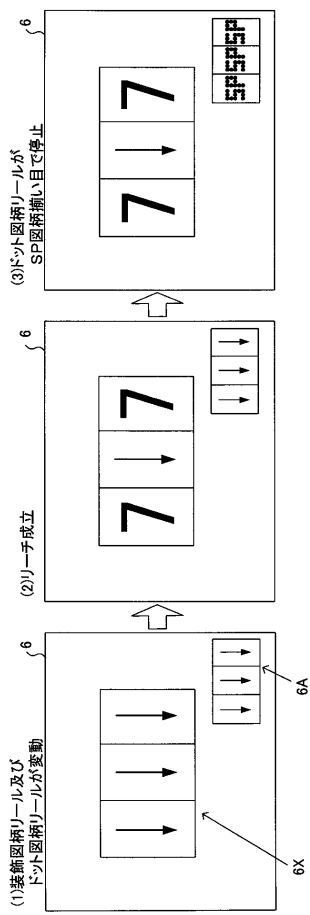
【図76】

名称	図柄	3つ揃った場合の示唆内容
バナナ図柄		装飾図柄のスベリ演出の実行
リーチ図柄		リーチ演出の実行
SP図柄		スーパーリーチ演出の実行
ハート図柄		恋愛スーパーリーチ演出の実行

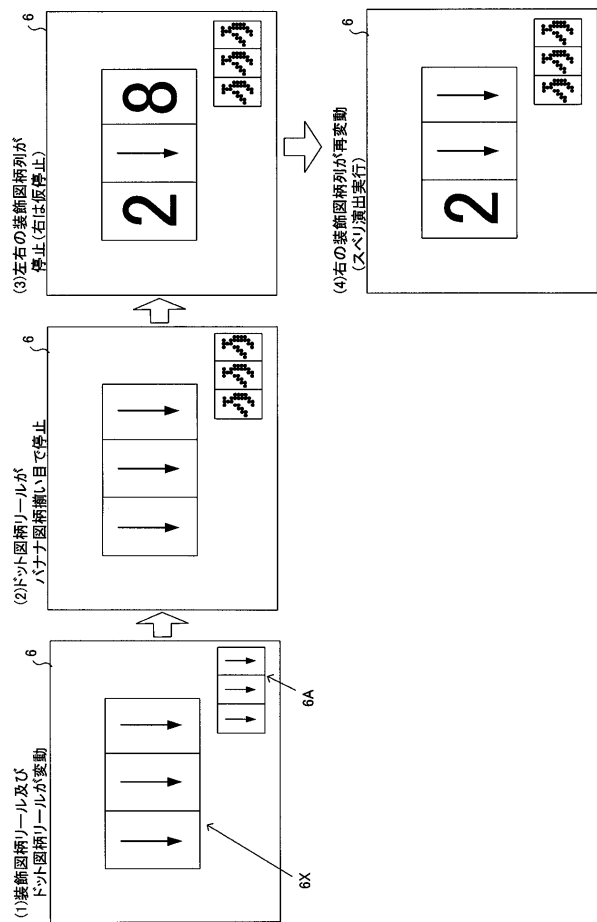
【 図 7 7 】



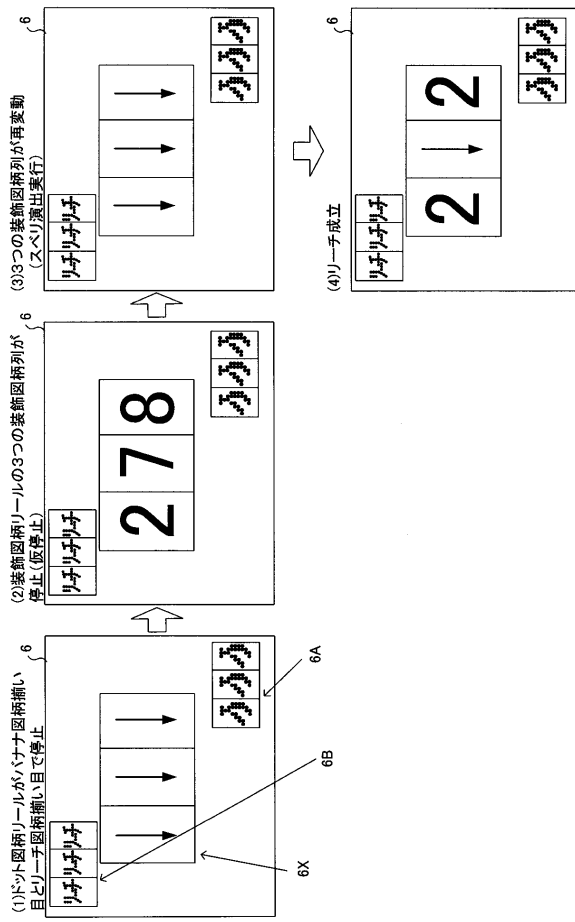
【 図 7 8 】



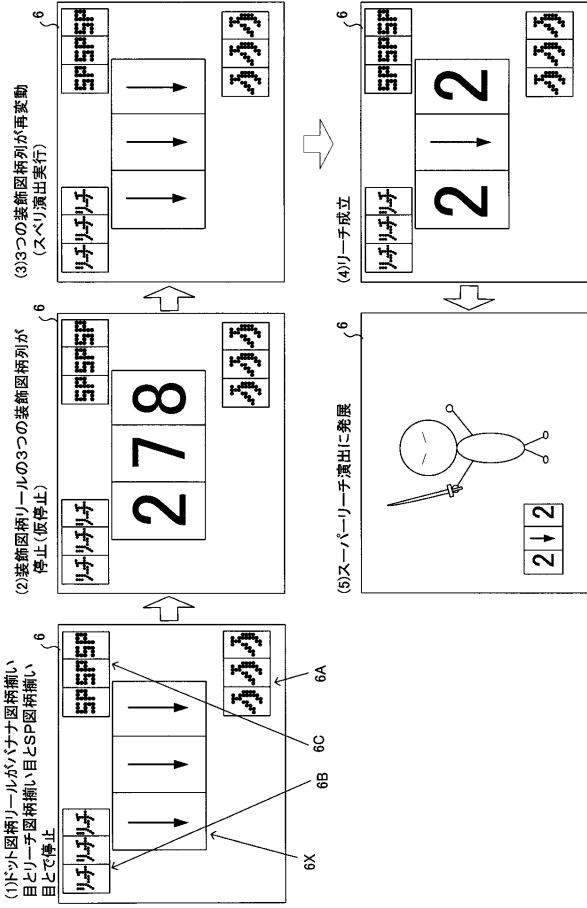
【 図 7 9 】



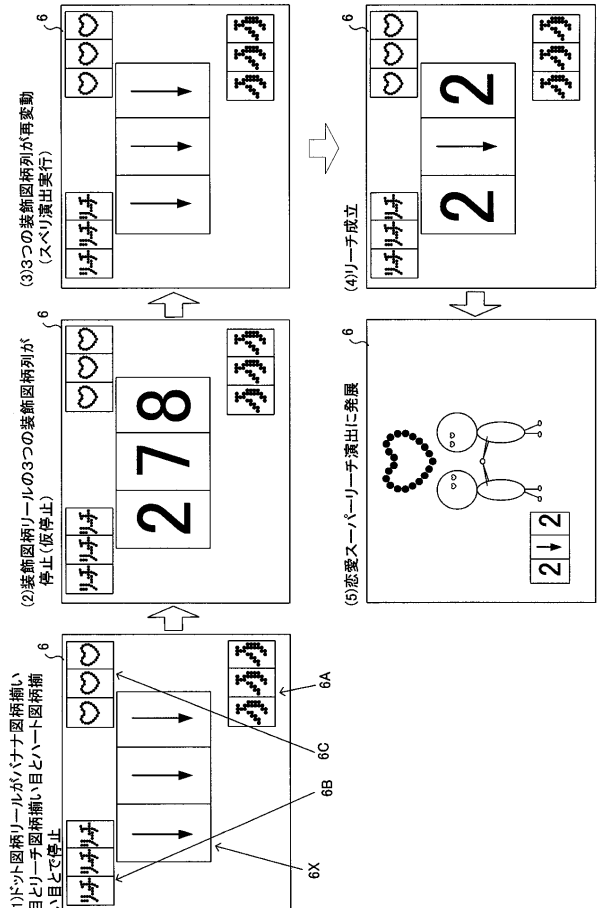
【 図 8 0 】



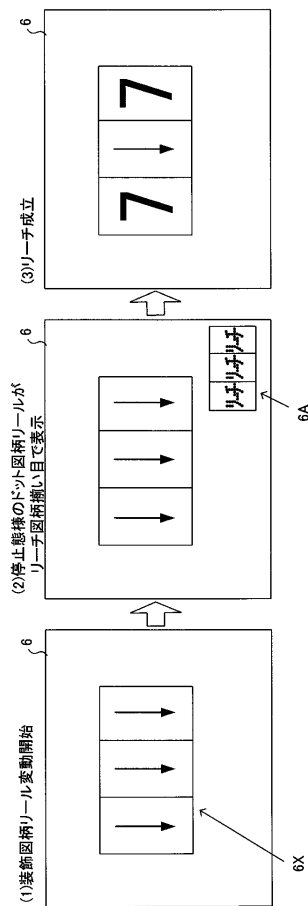
【図 8 1】



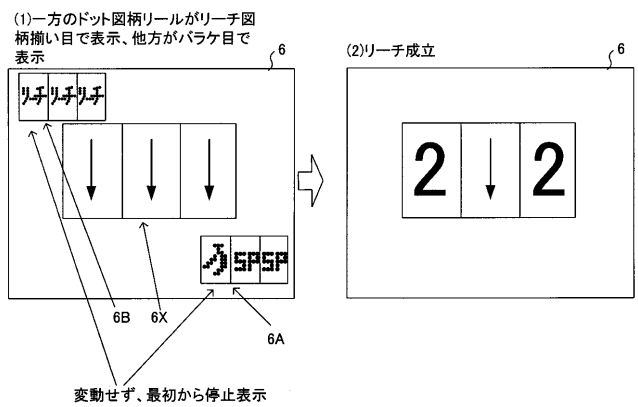
【図 8 2】



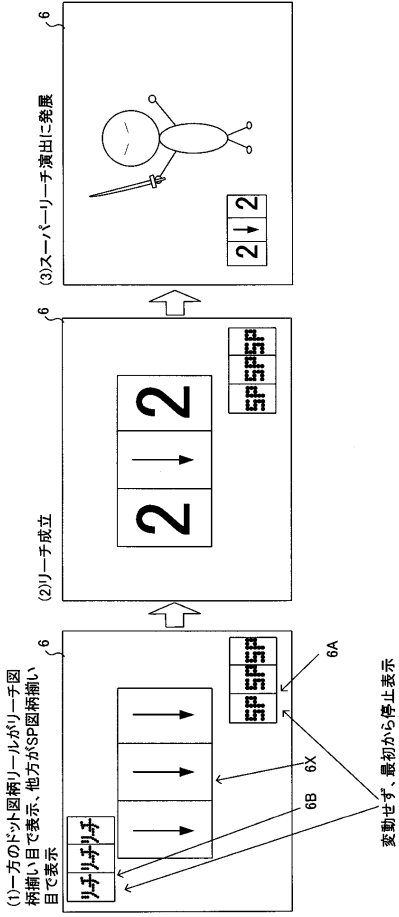
【図 8 3】



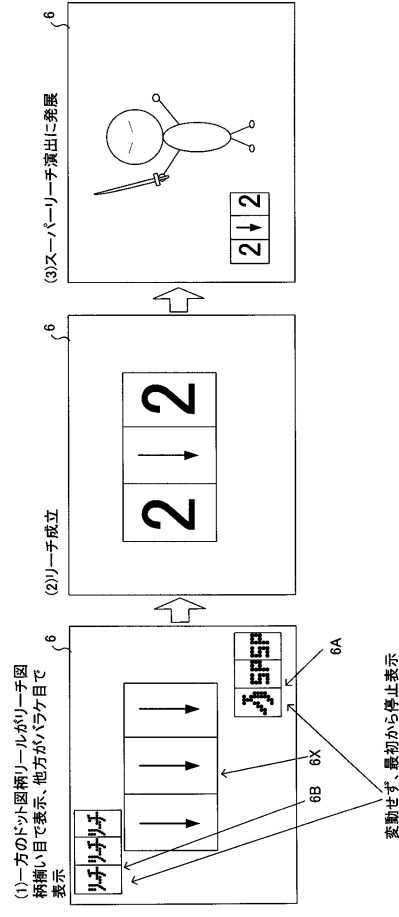
【図 8 4】



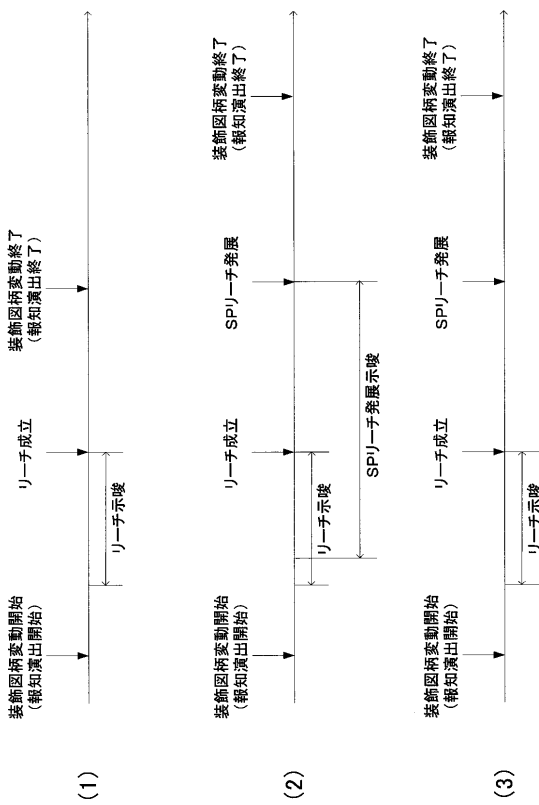
【 図 8 5 】



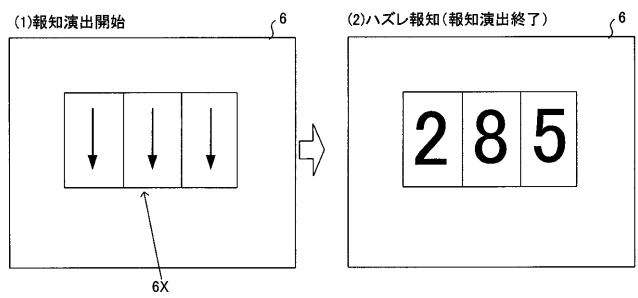
【 図 8 6 】



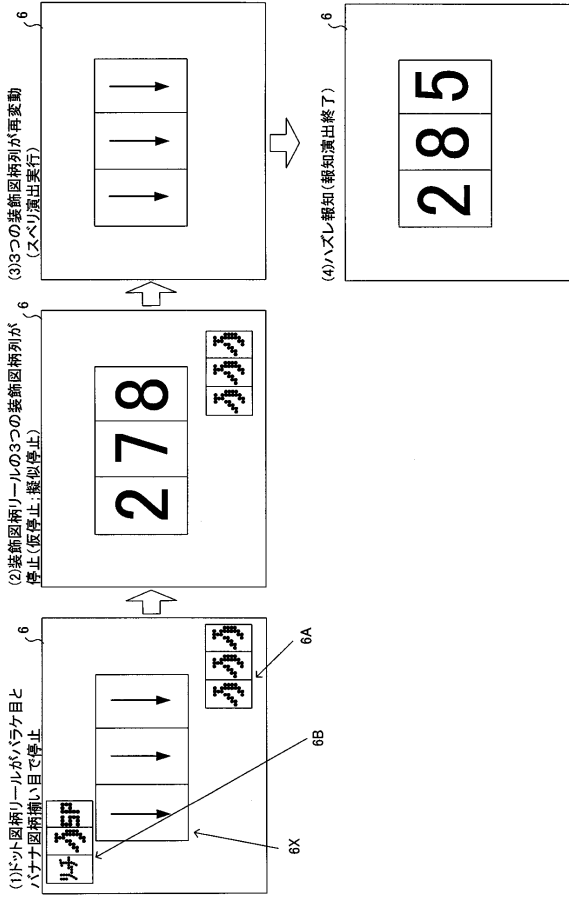
【 図 8 7 】



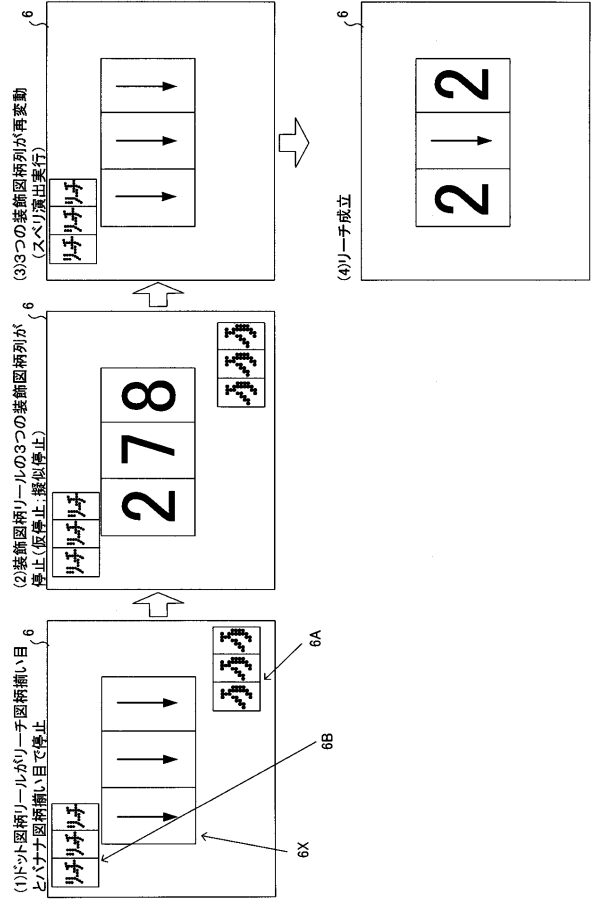
【 図 8 8 】



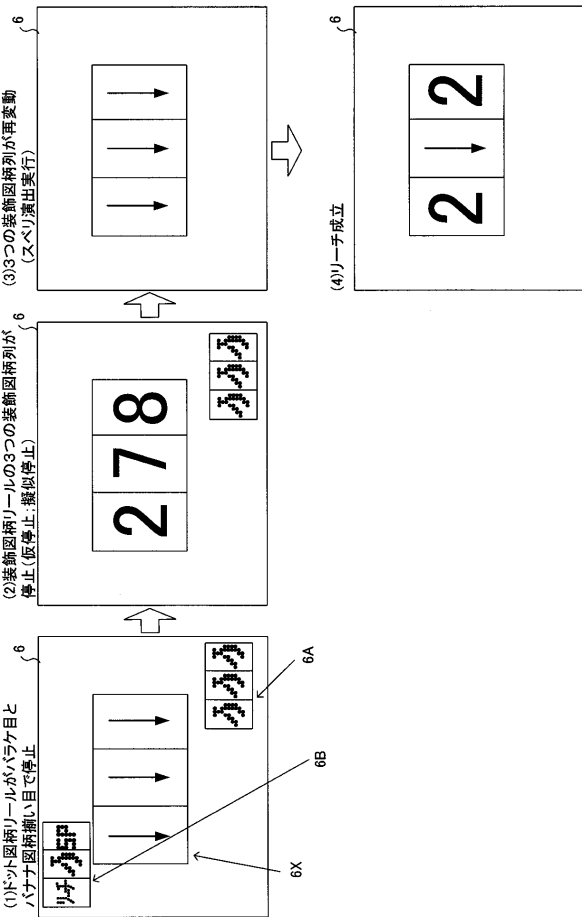
【 図 8 9 】



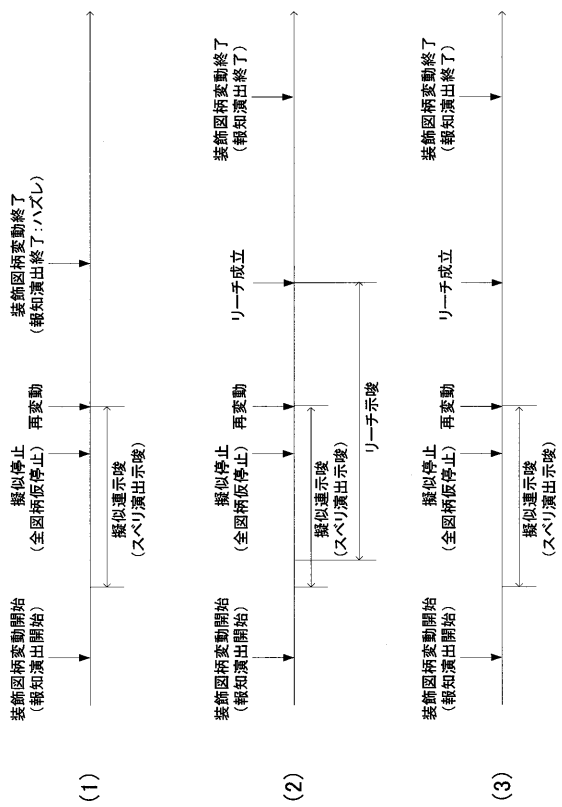
【 図 9 0 】



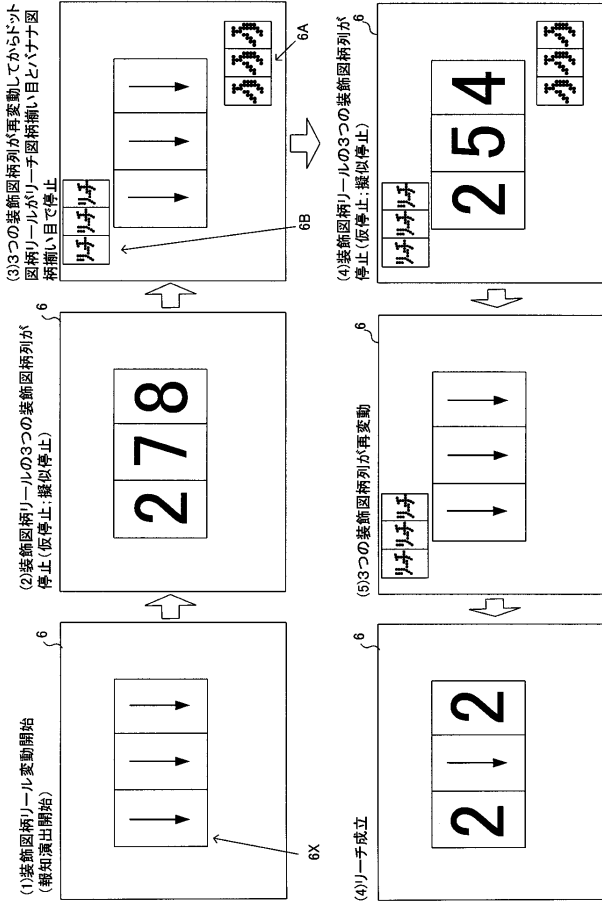
【 図 9 1 】



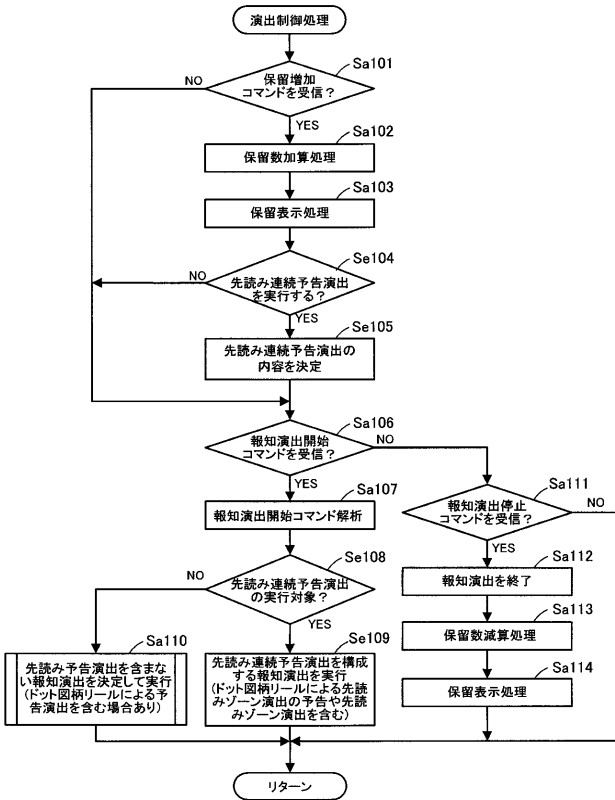
【 図 9 2 】



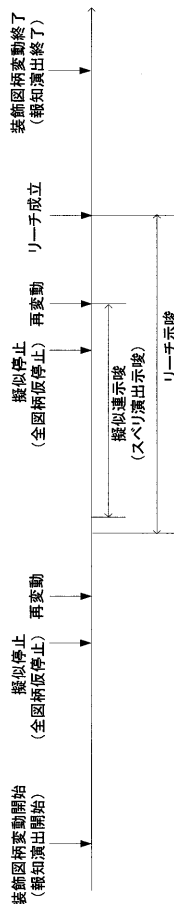
【 図 9 3 】



【 図 9 5 】



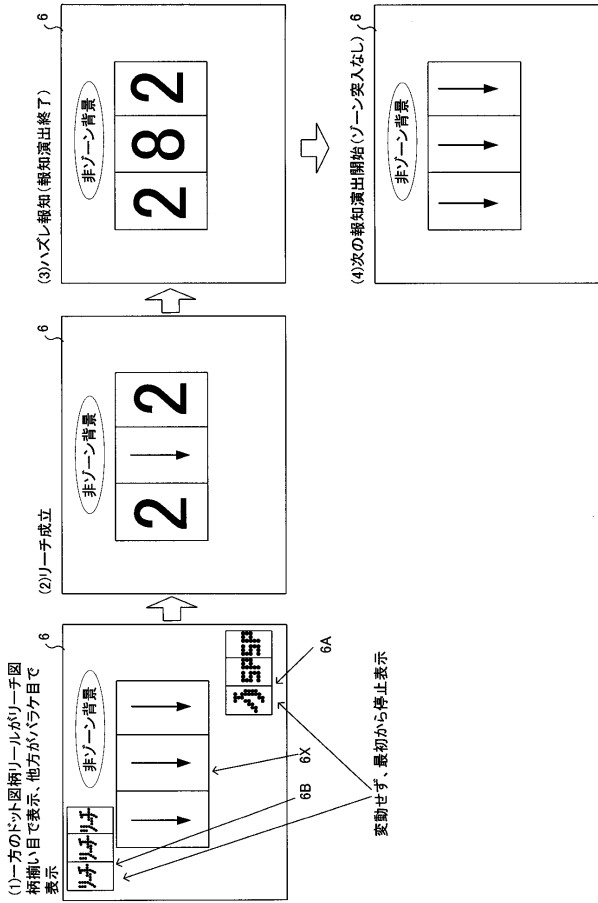
【 図 9 4 】



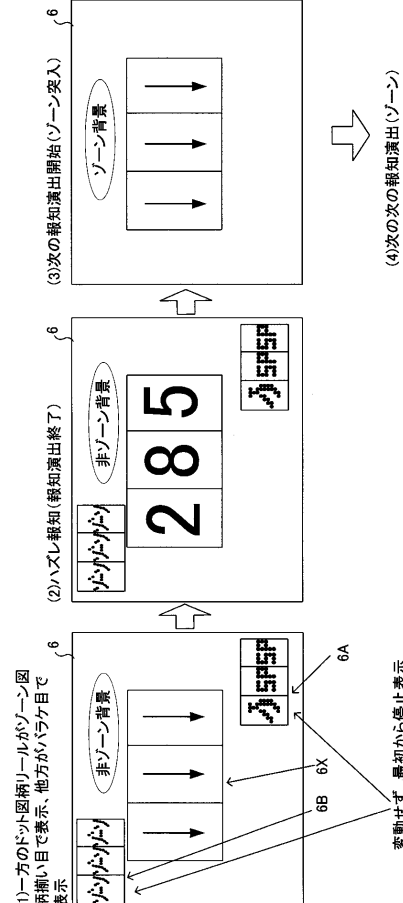
【 図 9 6 】

名称	図柄	3つ揃った場合の示唆内容
バナナ図柄		装飾図柄のスベリ演出の実行
リーチ図柄		リーチ演出の実行
SP図柄		スーパーリーチ演出の実行
ハート図柄		恋愛スーパーリーチ演出の実行
ゾーン図柄		先読みゾーン演出の実行

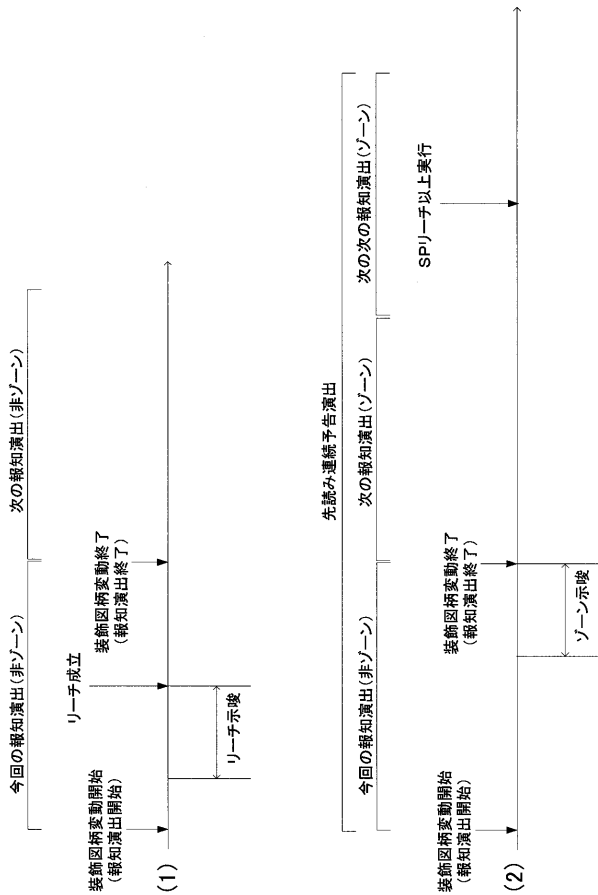
【図 97】



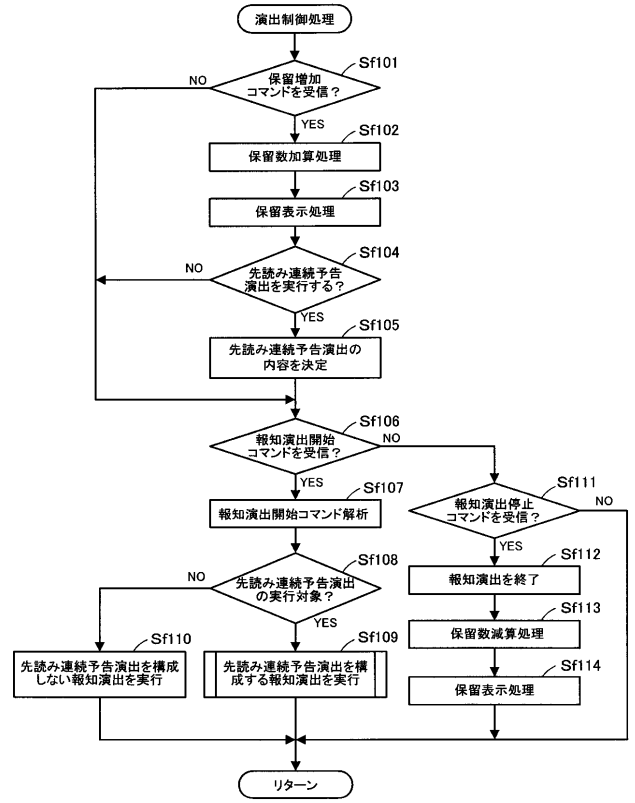
【図 98】



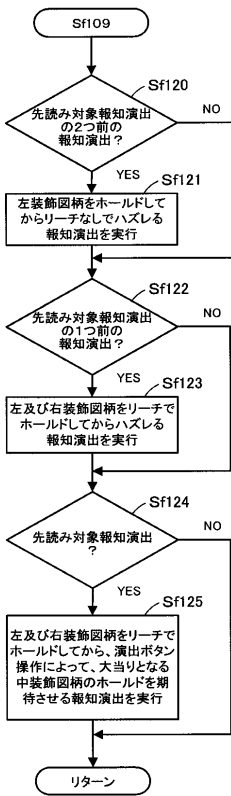
【図 99】



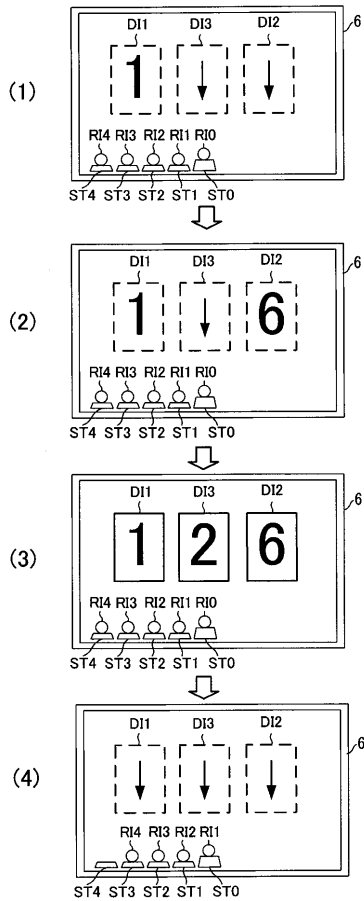
【図 100】



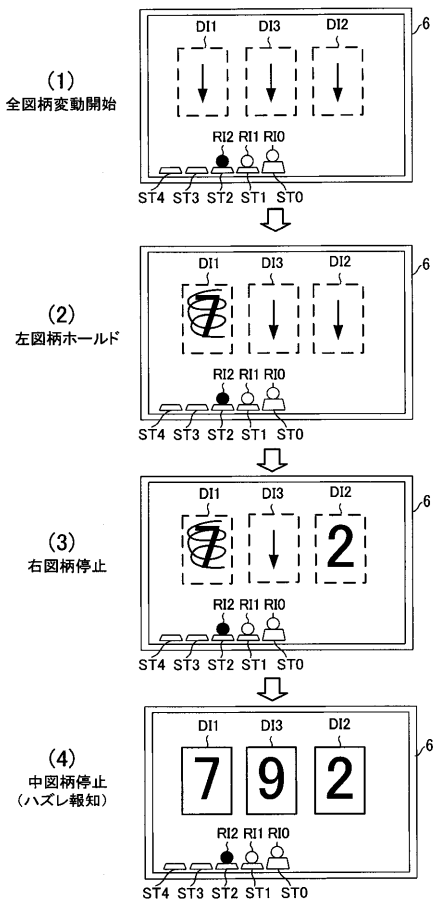
【図101】



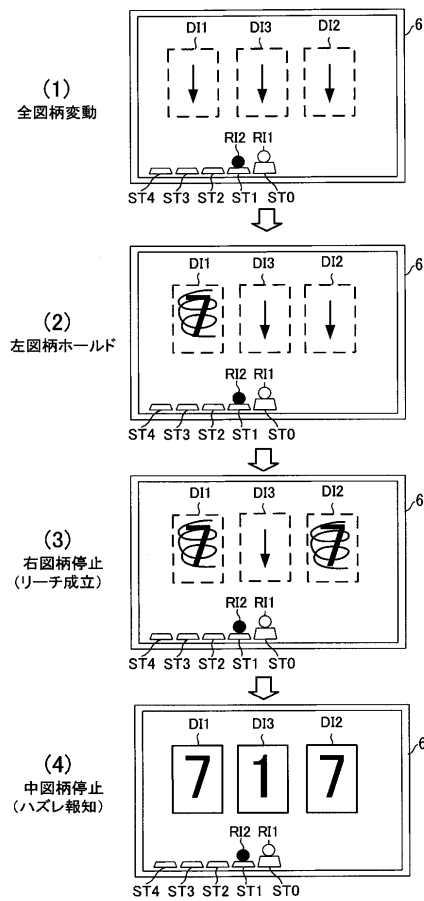
【図102】



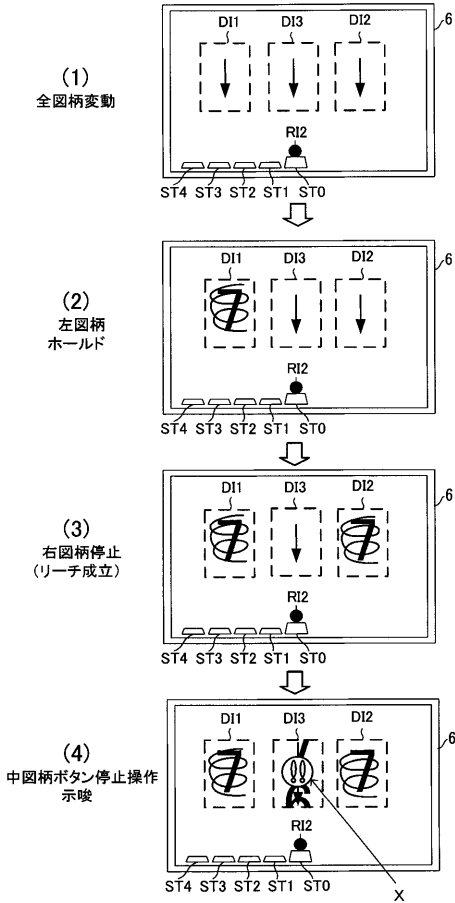
【図103】



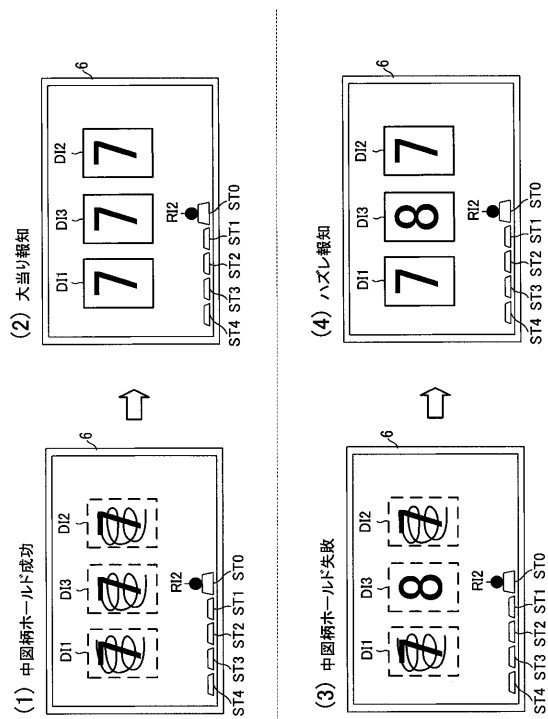
【図104】



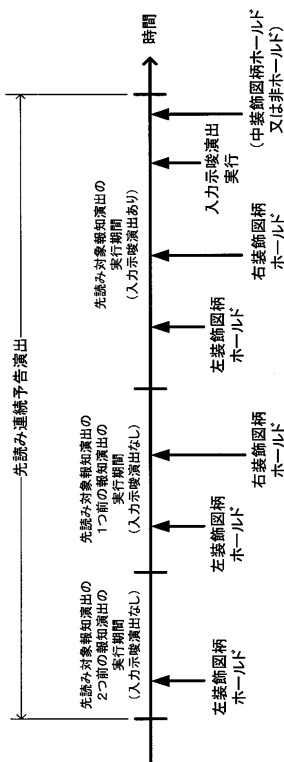
【図105】



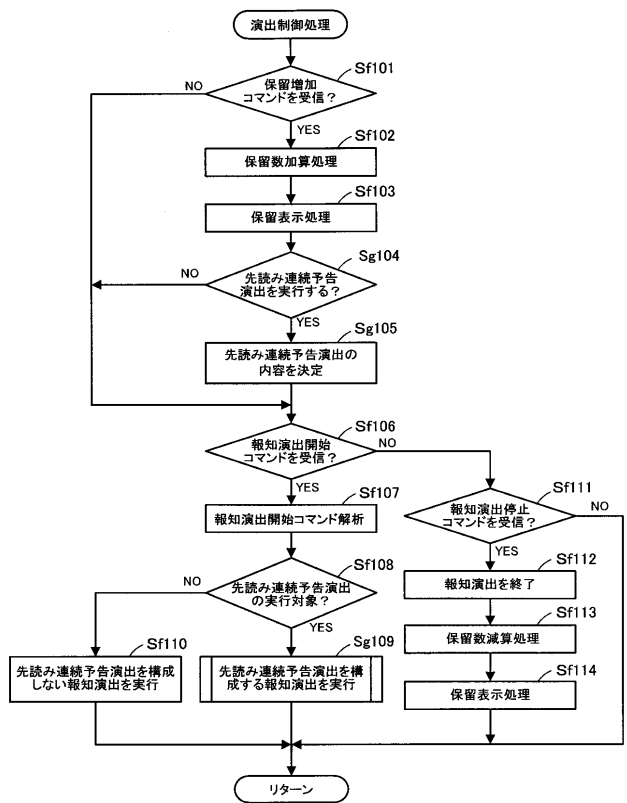
【図106】



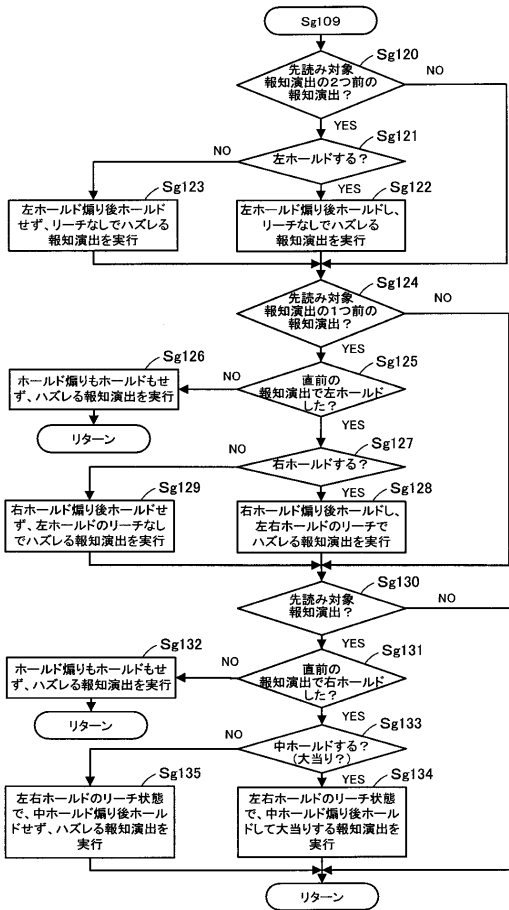
【図107】



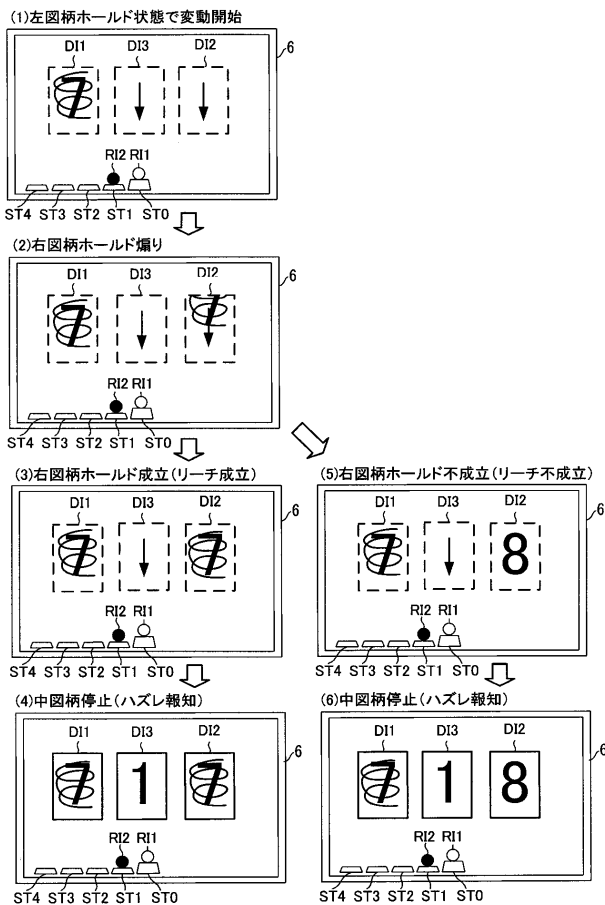
【図108】



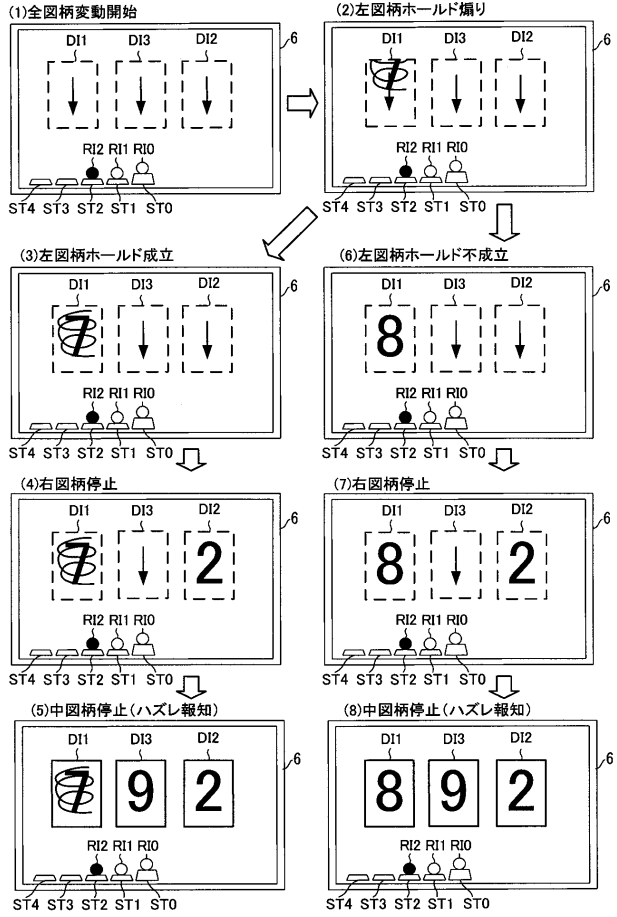
【図109】



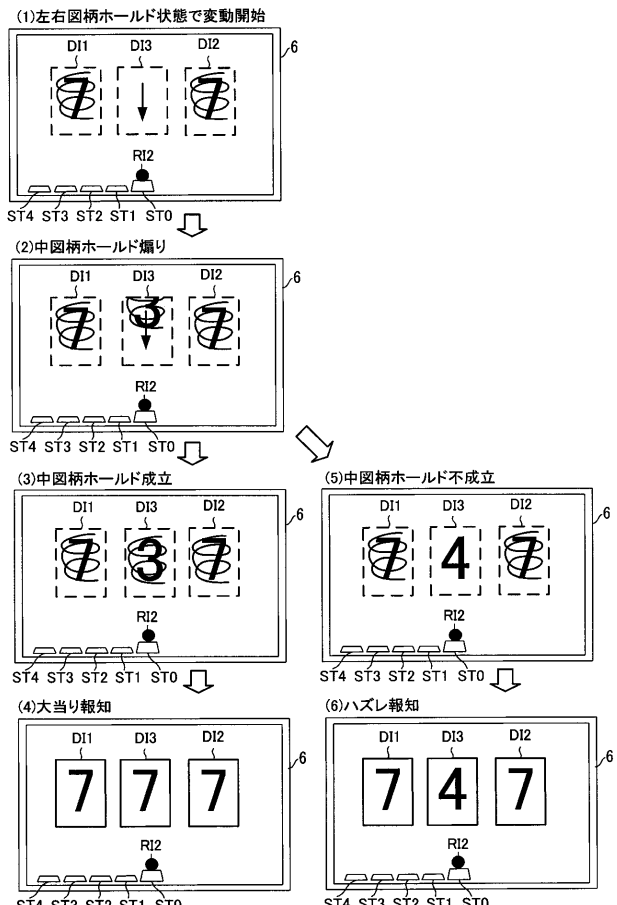
【図111】



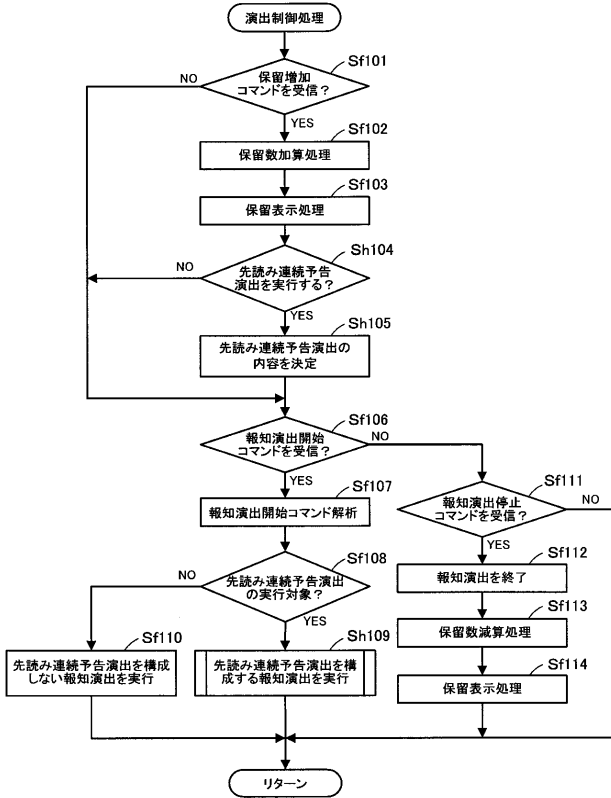
【図110】



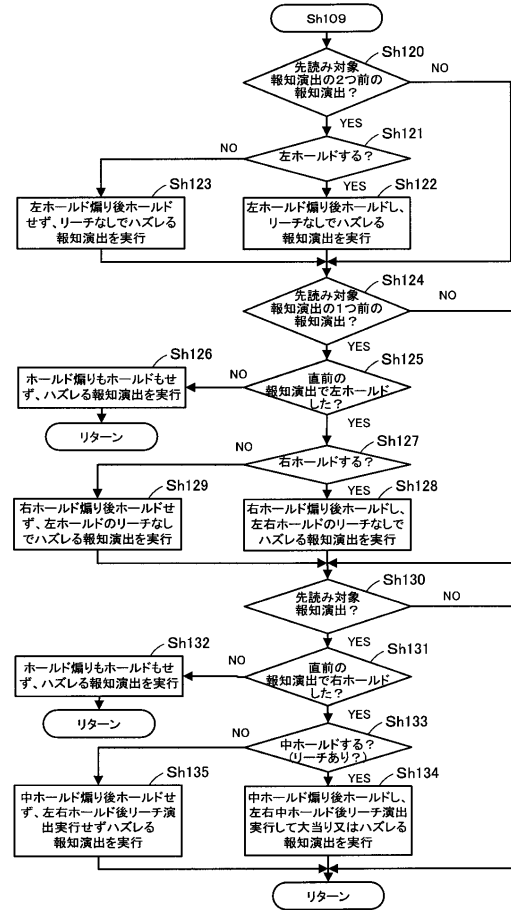
【図112】



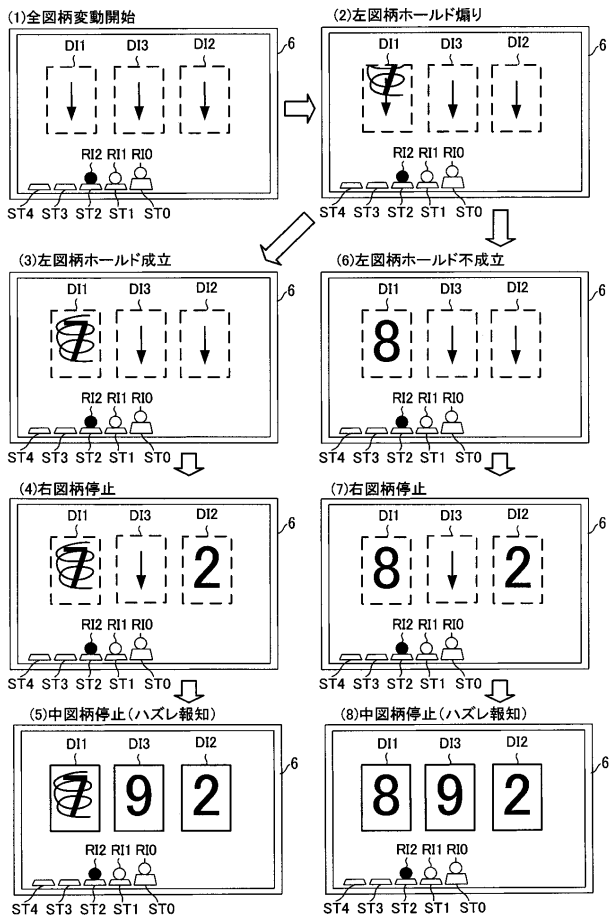
【図113】



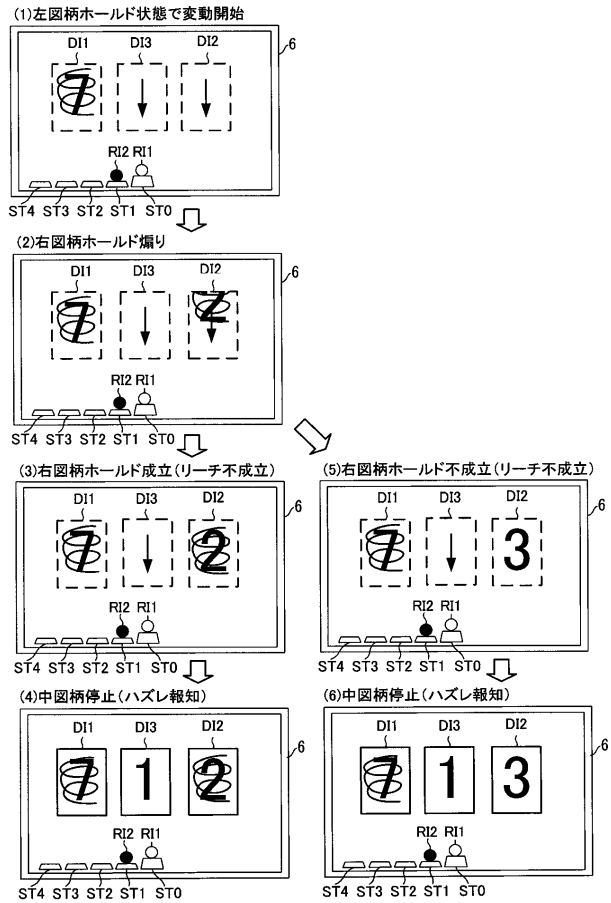
【図114】



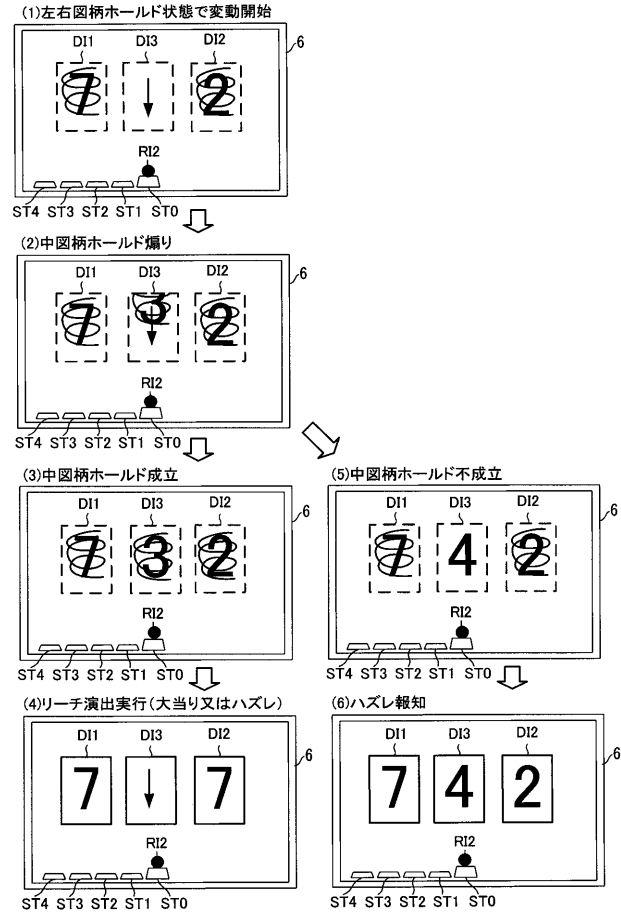
【図115】



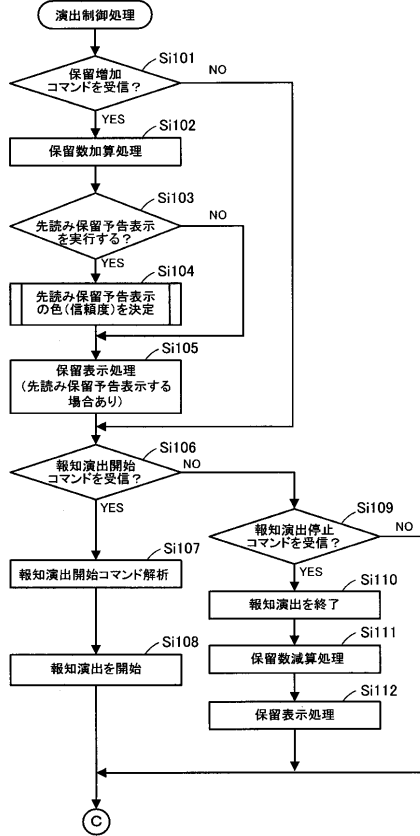
【図116】



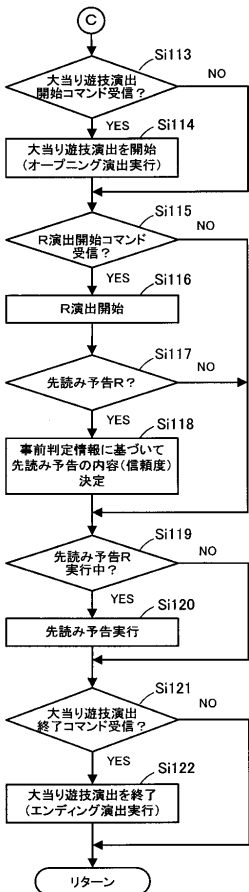
【図117】



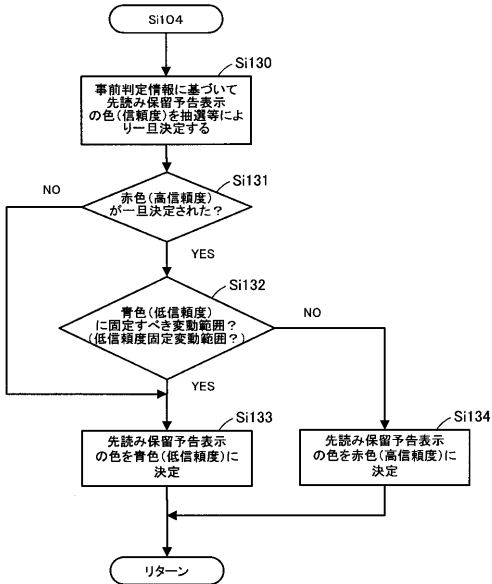
【図118】



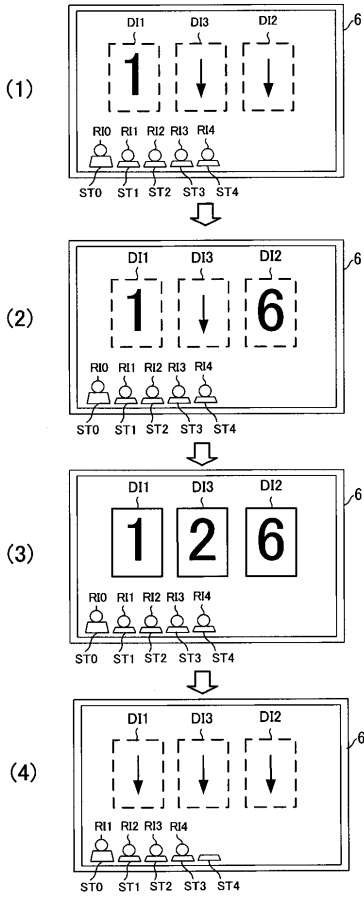
【図119】



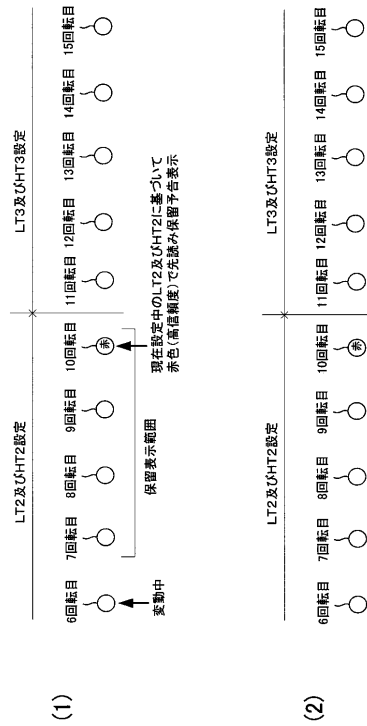
【図120】



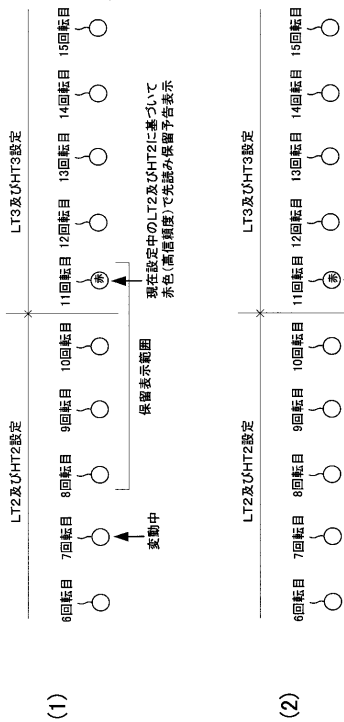
【 図 1 2 1 】



【 図 1 2 2 】

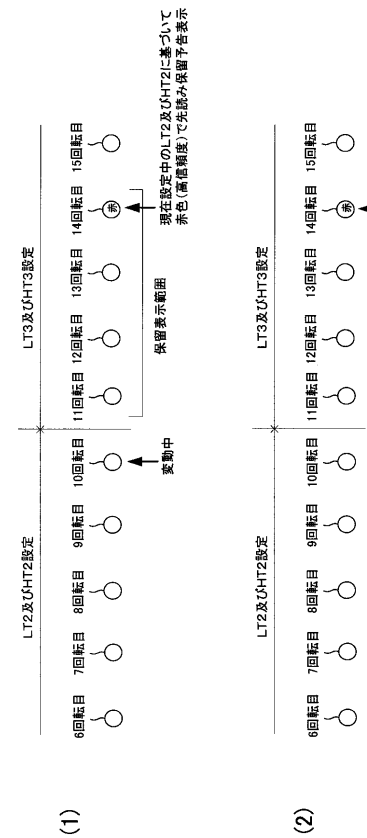


【 図 1 2 3 】



(現在設定中のLT3及びHT3に基づいて報知演出を実行:タイプA(即ハズレ)の報知演出を実行する場合あり)

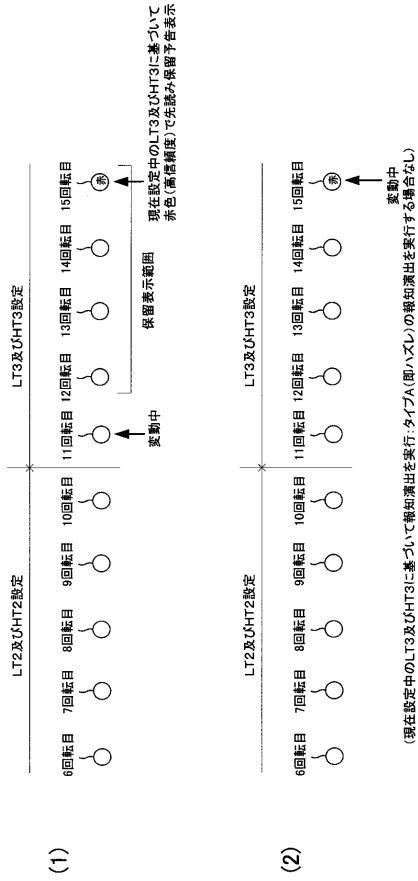
【 図 1 2 4 】



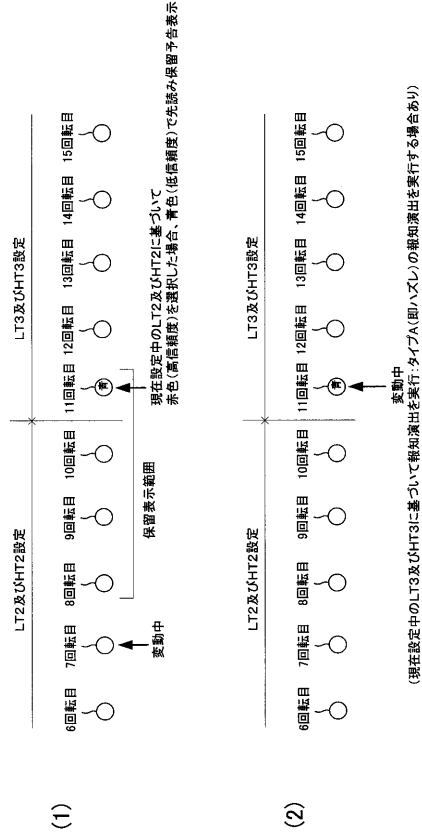
(現在設定中のLT3及びHT3に基づいて報知演出を実行:タイプA(即ハズレ)の報知演出を実行する場合あり)

(現在設定中のLT2及びHT2に基づいて報知演出を実行:タイプA(即ハズレ)の報知演出を実行する場合なし)

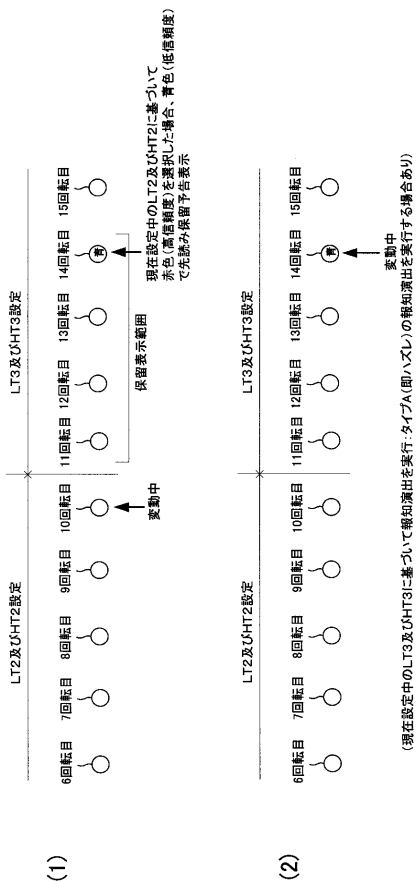
【 図 1 2 5 】



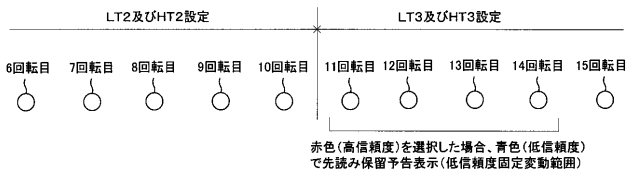
【 図 1 2 6 】



【 図 1 2 7 】

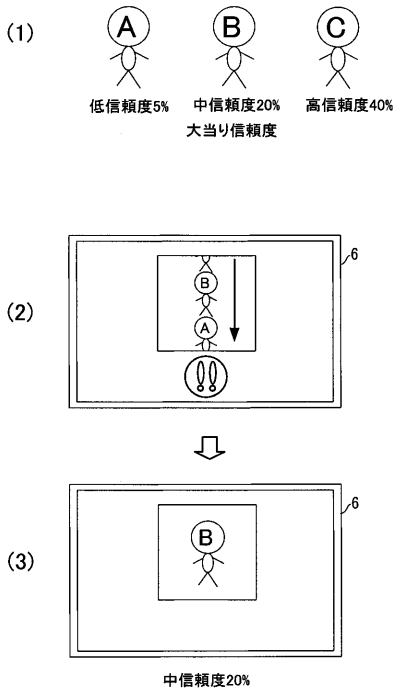


【 図 1 2 8 】



【図 1 2 9】

大当り信頼度を示唆するキャラクタ

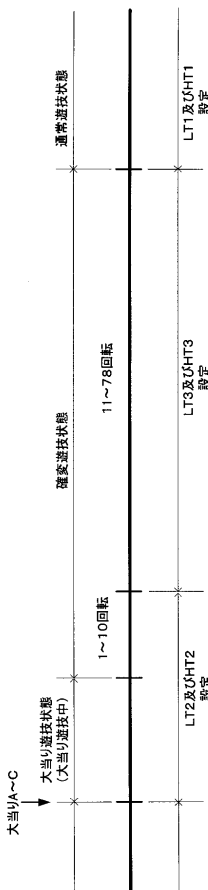


【図 1 3 0】

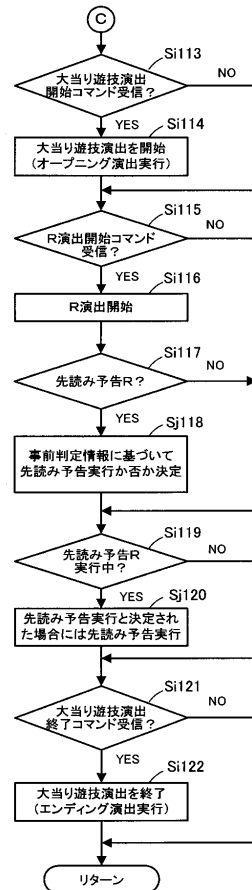
リーチテーブル LT5
(確変遊技状態
1~10回転用)

	乱数範囲	割合
リーチあり	0~44	45/300 (15%)
リーチなし	45~299	255/300 (85%)

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】



【手続補正書】

【提出日】平成27年5月29日(2015.5.29)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

始動条件の成立により取得された判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、表示手段を含む所定の演出手段に演出を行わせる演出制御手段とを備え、

前記演出制御手段は、

前記表示手段の所定表示領域において、変動表示可能な演出図柄を用いた第1の演出を行わせた後に、前記特別遊技が行われる可能性が高いことを示唆する第2の演出を行わせる第1特定演出制御手段と、

前記所定表示領域において、前記第1の演出を複数回繰り返して行わせた後に、前記特別遊技が行われないことを示すハズレ演出を行わせる特殊ハズレ演出制御手段と、

前記所定表示領域において、前記第1の演出を複数回繰り返して行わせた後に、前記第2の演出を行わせる第2特定演出制御手段と、

前記特殊ハズレ演出制御手段または前記第2特定演出制御手段により複数回のうち最終回より前の前記第1の演出が行われているときに、前記表示手段の第1表示領域および第2表示領域のそれぞれにおいて、前記演出図柄とは異なる図柄であって変動表示可能な示唆図柄を用いた示唆図柄演出を行わせる示唆図柄演出制御手段とを有し、

前記示唆図柄演出制御手段は、

前記示唆図柄演出において、前記第1表示領域および前記第2表示領域のうち、少なくとも一方の表示領域に、前記第1の演出が繰り返し行われることを示唆する第1表示態様で前記示唆図柄を停止表示させるときと、前記第2の演出が行われることを示唆する第2表示態様で前記示唆図柄を停止表示させるときとがあり、

前記特殊ハズレ演出制御手段により前記最終回より前の前記第1の演出が行われているとき、前記示唆図柄演出において、前記第1表示領域および前記第2表示領域のうち、一方の表示領域に前記第1表示態様で前記示唆図柄を停止表示させると共に、他方の表示領域に前記第2表示態様にならないように前記示唆図柄を停止表示させるときがあり、

前記第2特定演出制御手段により前記最終回より前の前記第1の演出が行われているとき、前記示唆図柄演出において、前記第1表示領域および前記第2表示領域のうち、一方の表示領域に前記第1表示態様で前記示唆図柄を停止表示させると共に、他方の表示領域に前記第2表示態様で前記示唆図柄を停止表示させるときがある、遊技機。

【請求項2】

前記示唆図柄演出制御手段は、

前記第2特定演出制御手段により前記最終回より前の前記第1の演出が行われているとき、前記示唆図柄演出において、前記第1表示領域および前記第2表示領域のうち、一方の表示領域に前記第1表示態様で前記示唆図柄を停止表示させると共に、他方の表示領域に前記第2表示態様にならないように前記示唆図柄を停止表示させるときがある、請求項1に記載の遊技機。