(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7319128号
(P7319128)

(45)発行日　令和5年8月1日(2023.8.1)

(24)登録日　令和5年7月24日(2023.7.24)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全195頁）

(21)出願番号　特願2019-137667(P2019-137667)
(22)出願日　令和1年7月26日(2019.7.26)
(65)公開番号　特開2021-19789(P2021-19789A)
(43)公開日　令和3年2月18日(2021.2.18)
審査請求日　令和4年6月3日(2022.6.3)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内
審査官　中村 祐一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、

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

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

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

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

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

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

前記示唆演出に関連して前記第２特定演出を実行する場合、前記第１示唆演出に関連して前記第２特定演出を実行する第１示唆パターンと、前記第２示唆演出に関連して前記第２特定演出を実行する第２示唆パターンと、で実行可能であり、
前記第２特定演出を複数回実行する場合において、
前記第１示唆パターンを含み、前記第２示唆パターンを含まない第１パターンと、
前記第１示唆パターンと、前記第２示唆パターンと、を含む第２パターンと、で実行可能であり、
前記第１パターンで実行された場合の方が、前記第２パターンで実行された場合よりも、前記第１特定演出が実行される割合が高い、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、ある演出の実行を示唆するものを示唆画像（ストック）として表示する遊技機が知られている（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１８－５０９８０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、特許文献１の遊技機は、示唆対象の演出と示唆画像の表示態様が１対１の関係にあるため、共通の表示態様とするものよりも示唆画像のバリエーションが多く単調にはならないものの、期待度の低い演出に対応する示唆画像を表示した場合、興趣を低下させることになった。
【０００５】
この発明は、上記の実情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
（α）　有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、
前記特定演出が実行されるよりも前に、前記特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、
複数種類の前記特定演出は、第１特定演出と、前記第１特定演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第２特定演出と、を含み、
前記示唆演出は、少なくとも第１タイミングと第２タイミングと第３タイミングとを含む複数のタイミングのいずれかにおいて実行を開始することが可能であり、前記示唆演出の種類に応じて、いずれのタイミングにおいて前記示唆演出の実行を開始するかの割合が異なり、
前記示唆演出が前記第１タイミングまたは、可変表示の開始タイミングである前記第３タイミングにおいて開始されたときに、開始された前記示唆演出に関連して前記第１特定演出を実行可能であり、
前記示唆演出が前記第１タイミングよりも前の前記第２タイミングにおいて開始されたときに、開始された前記示唆演出に関連して前記第２特定演出を実行可能であり、
前記示唆演出は、所定期間に亘り所定位置に示唆表示を表示する第１演出を実行してか

ら該示唆表示を用いた第２演出を実行する第１示唆演出と、前記第１演出を実行することなく前記第２演出を実行する第２示唆演出と、を含み、
　前記示唆演出に関連して前記第２特定演出を実行する場合、前記第１示唆演出に関連して前記第２特定演出を実行する第１示唆パターンと、前記第２示唆演出に関連して前記第２特定演出を実行する第２示唆パターンと、で実行可能であり、
　前記第２特定演出を複数回実行する場合において、
　　前記第１示唆パターンを含み、前記第２示唆パターンを含まない第１パターンと、
　　前記第１示唆パターンと、前記第２示唆パターンと、を含む第２パターンと、で実行可能であり、
　　前記第１パターンで実行された場合の方が、前記第２パターンで実行された場合よりも、前記第１特定演出が実行される割合が高い、
　ことを特徴とする。
さらに、（Ａ）上記目的を達成するために、本願発明に係る遊技機は、有利状態に制御可能な遊技機であって、
　前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、
　前記特定演出が実行されるよりも前に、前記特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、
　複数種類の前記特定演出は、第１特定演出と、前記第１特定演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第２特定演出と、を含み、
　前記示唆演出は、複数のタイミングのいずれかにおいて実行を開始することが可能であり、前記示唆演出の種類に応じて、いずれのタイミングにおいて前記示唆演出の実行を開始する割合が異なり、
　前記示唆演出が第１タイミングまたは、可変表示の開始タイミングである第３タイミングにおいて実行されているときに、前記示唆演出に関連して前記第１特定演出を実行可能であり、
　前記示唆演出が前記第１タイミングよりも前の第２タイミングにおいて実行されているときに、前記示唆演出に関連して前記第２特定演出を実行可能であり、
　前記示唆演出は、所定期間に亘り所定位置に示唆表示を表示する第１演出を実行してから該示唆表示を用いた第２演出を実行する第１示唆演出と、前記第１演出を実行することなく前記第２演出を実行する第２示唆演出と、を含み、
　前記示唆演出に関連して前記第２特定演出を実行する場合、前記第１示唆演出に関連して前記第２特定演出を実行する第１示唆パターンと、前記第２示唆演出に関連して前記第２特定演出を実行する第２示唆パターンと、で実行可能であり、
　前記第２特定演出を複数回実行する場合において、
　　前記第１示唆パターンを含み、前記第２示唆パターンを含まない第１パターンと、
　　前記第１示唆パターンと、前記第２示唆パターンと、を含む第２パターンと、で実行可能であり、
　　前記第１パターンで実行された場合の方が、前記第２パターンで実行された場合よりも、前記第１特定演出が実行される割合が高い、
　ことを特徴とする。
　さらに、（１）上記目的を達成するために、本願発明に係る遊技機は、有利状態（大当り遊技状態、ボーナスゲーム等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１、スロット機等）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、前記特定演出が実行されるよりも前に、前記特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、複数種類の前記特定演出は、第１特定演出（例えば、図１３－１２等に示した救済演出等）と、前記第１特定演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第２特定演出（例えば、図１３－１０、図１３－１１等に示したバトル成り上がりの演出等）と、を含み、前記示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）が第１タイミング（例えば、「ＬＯＳＥ画像０１１ＳＨＫＨ１」が表示されている場面等）において実行されているときに、前記示唆演出に関連して前記第１特

定演出（例えば、救済演出等）を実行可能であり、前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）が前記第１タイミングよりも前の第２タイミング（例えば、バトル演出のタイトルが表示されている場面等）において実行されているときに、前記示唆演出に関連して前記第２特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）を実行可能であり、前記第２特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）を、前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）に関連して１回実行する第１パターン（例えば、ストックされたカードを使用しバトル成り上がり１回実行するパターン等。図１３－１４参照）と、前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）に関連して複数回実行する第２パターン（例えば、ストックされたカードを使用しバトル成り上がり２回実行するパターン等。図１３－１４参照）と、で実行可能であり、前記第２特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）が前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）に関連して前記第１パターン（例えば、ストックされたカードを１枚ずつ使用しバトル成り上がり１回実行するパターン。ここでは、ストックされた２枚のカードを使用しバトル成り上がり２回実行するパターン等、つまり、１回目の成り上がりも２回目の成り上がりもストックを使用して実行するパターン等）で実行された場合の方が、前記第２特定演出が前記示唆演出に関連して前記第２パターンで実行された場合（例えば、ストックされた１枚のカードを使用しバトル成り上がり２回実行するパターン等。つまり、２回目の成り上がりはストックを使用しないで実行するパターン等）よりも、前記第１特定演出（例えば、救済演出等）が実行される割合が高い。例えば、図１３－１４（Ｃ）及び図１３－１４（Ｄ）に示した成り上がり２回の場合において、「救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合（図１３－１４（Ｄ））」には、「救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合（図１３－１４（Ｃ））」よりも、１回目の成り上がりも２回目の成り上がりもストックを使用して実行する頻度（つまり、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，２枚」又は「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，２枚」が決定される割合）が高く、２回目の成り上がりはストックを使用しないで実行する頻度（つまり、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」又は「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」が決定される割合）が低い。従って、１回目の成り上がりも２回目の成り上がりもストックを使用して実行される場合には、２回目の成り上がりがストックを使用しないで実行される場合よりも、救済演出が実行されやすい。なお、図１３－１４（Ａ）及び図１３－１４（Ｂ）に示すように、成り上がり１回の場合にも、ストックを使用して成り上がりが実行される場合の方が、ストックを使用しないで成り上がりが実行される場合よりも救済演出が実行されやすい。換言すれば、ストックを使用しないで成り上がりが実行されると救済演出が実行されにくくなる。

【０００７】

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

【０００８】

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

【０００９】

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【００１０】

（３）上記（１）（２）の遊技機において、前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）は、前記第２タイミング（例えば、バトル演出のタイトルが表示されている場面等）よりも前の第３タイミング（例えば、リーチ直後の場面等）と、前記第３タイミングよりも前の第４タイミング（例えば、変動開始直後の場面等）と、において実行を開始することが可能（アップカードやキャンセルカードは、変動開始直後の

場面やリーチ直後の場面等において表示（ストック）可能）であり、前記第３タイミング（例えば、リーチ直後の場面等）と、前記第４タイミング（例えば、変動開始直後の場面等）とのいずれのタイミングにおいて実行を開始するかに応じて、前記第２特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）が、前記第１パターンと前記第２パターンとのいずれのパターンで実行されるかの割合が異なる（例えば、図１３－１４参照）。

【００１１】

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

【００１２】

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

【００１３】

このような構成によれば、興趣を向上させることができる。

【００１４】

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

【００１５】

このような構成によれば、興趣を向上させることができる。

【００１６】

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

【００１７】

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

【図面の簡単な説明】

【００１８】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図８】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図９】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０－１】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０－２】停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０－３】設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示す図である。
【図１０－４】設定示唆パターンに関する構成例や設定例を示す図である。
【図１０－５】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－６】設定示唆演出の実行例を示す図である。
【図１１－１】特徴部０２７ＳＨに係る遊技機の正面図である。
【図１１－２】特徴部０２７ＳＨに係る遊技機の当り確率等を説明する説明図である。
【図１１－３】特徴部０２７ＳＨに係る遊技機の変動パターンを例示する図である。
【図１１－４】予告演出について説明する説明図である。
【図１１－５】夫々の予告演出の演出例である。
【図１１－６】夫々の予告演出の演出例である。
【図１１－７】予告演出の決定割合等について説明する説明図である。
【図１１－８】アイテム画像演出について説明する説明図である。
【図１１－９】夫々のアイテム画像の表示例である。
【図１１－１０】アイテム画像演出の決定割合等について説明する説明図である。
【図１１－１１】各種のタイミングを説明する説明図である。
【図１１－１２】各種のタイミングの具体例である。
【図１１－１３】各種のタイミングの具体例である。
【図１１－１４】特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機における、演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１５】特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機における、演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１６】特徴部０２７ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１１－１７】特徴部０２７ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１１－１８】特徴部０２７ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１１－１９】特徴部０２７ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１１－２０】特徴部０２７ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１１－２１】特徴部０２７ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１１－２２】特徴部０２７ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１１－２３】特徴部０２７ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１１－２４】特徴部０２７ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１１－２５】特徴部０２７ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１１－２６】特徴部０２７ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１１－２７】特徴部０２７ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１１－２８】特徴部０２７ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１１－２９】特徴部０２７ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１１－３０】特徴部０２７ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１１－３１】特徴部０２７ＳＨに係る遊技機における設定値示唆について説明する説明図である。
【図１１－３２】特徴部０２７ＳＨに係る遊技機における設定値示唆について説明する説明図である。
【図１２－１】予告演出について説明する説明図である。
【図１２－２】予告演出の演出例である。
【図１２－３】予告演出の決定割合等について説明する説明図である。
【図１２－４】予告演出の決定割合等について説明する説明図である。
【図１２－５】プレゼントボックス画像等の表示例である。
【図１２－６】プレゼントボックス画像等の表示例である。
【図１２－７】プレゼントボックスの実行有無の決定割合について説明する説明図である。
【図１２－８】設定示唆演出（熱文字演出、アイキャッチ演出）について説明する説明図である。
【図１２－９】熱文字演出の実行有無の決定割合について説明する説明図である。

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

の一例を示すフローチャートである。
【図１３－２３】特徴部０１１ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１３－２４】特徴部０１１ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１３－２５】特徴部０１１ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１３－２６】特徴部０１１ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１３－２７】特徴部０１１ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１３－２８】特徴部０１１ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１３－２９】特徴部０１１ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１３－３０】特徴部０１１ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１３－３１】特徴部０１１ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【図１３－３２】特徴部０１１ＳＨに係る演出動作例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１９】
（基本説明）
まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。
【００２０】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【００２１】
なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【００２２】
なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【００２３】
遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構
成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。
【００２４】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可

変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図３参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【００３１】

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

【００３２】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図３参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【００３３】

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

のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図３参照）により検出される。
【００４６】
パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。
【００４７】
図２は、パチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、例えば電源基板１７の所定位置といった、主基板１１の外部に取り付けられてもよい。
【００４８】
主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３０が配置されている。表示モニタ２９は、例えば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３０は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。
【００４９】
表示モニタ２９は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ２９は、パチンコ遊技機１における設定値を表示可能である。表示モニタ２９は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。
【００５０】
設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、遊技機用枠３を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機１の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠３には、ガラス窓を有するガラス扉枠３ａが回動可能に設けられ、ガラス扉枠３ａにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠３ａを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。
【００５１】
パチンコ遊技機１において、縦長の方形枠状に形成された外枠１ａの右端部には、セキュリティカバー５００Ａが取り付けられている。セキュリティカバー５００Ａは、遊技機用枠３を閉鎖したときに、設定キー５１や設定切替スイッチ５２を含む基板ケース２０１の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー５００Ａは、短片５００Ａａおよび長片５００Ａｂを含む略Ｌ字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。
【００５２】
（遊技の進行の概略）
パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に

基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「１　３　５」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【００７８】

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

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

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

（基板構成）

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

【００８４】

パチンコ遊技機１では、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７により主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【００８５】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行

（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、ソレノイド回路１１１などを有する。

【００８６】

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

【００８７】

ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【００８８】

乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【００８９】

Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

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

【００９８】

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

【００９９】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ラ

ンプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【０１０３】

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

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０１０８】

（主基板１１の主要な動作）

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

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したとき

の遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ８）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【０１２２】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図５のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図５に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０１２３】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【０１２４】

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

より行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】
ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“２”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。
【０１３２】
変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。
【０１３３】
ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。
【０１３４】
ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“８”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「小当り」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。
【０１３５】
ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。
【０１３６】
ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。
【０１３７】
ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実

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

【０１３８】

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

【０１３９】

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

【０１４０】

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

【０１４１】

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

【０１４２】

パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は１～６の６段階からなり、６が最も大当りの当選確率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機１において設定されている設定値は、主基板１１の側から演出制御基板１２の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【０１４３】

図７は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図７（Ａ）は、変動特図が第１

特図である場合に用いられる第１特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図７（Ｂ）は、変動特図が第２特図である場合に用いられる第２特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値ＭＲ１は、表示結果決定用の乱数値であり、０～６５５３５の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

第１特図用表示結果判定テーブルおよび第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち１０２０から１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が１の場合は、１０２０から１２３７までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値２～設定値６の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【０１４７】

第１特図用表示結果判定テーブルおよび第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち１０２０から１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が１の場合は、１０２０から１３４６までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値２～設定値６の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４６から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

【０１４８】

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

【０１４９】

第１特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち３２７６７から３３０９

４までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

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

【０１５３】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマ

ルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【０１５４】

（演出制御基板１２の主要な動作）

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

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【０１５８】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ

９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０１５９】

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを

受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

（基本説明の変形例）

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

【０１７１】

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

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

（設定示唆演出に関する特徴部の説明）

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

【０１７８】

図１０－１は、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップＳ１７１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理では、停止図柄決定処理が実行される（ステップＳ２０１）。停止図柄決定処理では、飾り図柄の可変表示における最終停止図柄といった、飾り図柄の可変表示において停止表示される飾り図柄の組合せが決定される。停止図柄決定処理に続いて、予告演出決定処理が実行される（ステップＳ２０２）。予告演出決定処理は、有利示唆演出に含まれる予告演出を決定可能とする。

【０１７９】
予告演出決定処理が実行された後には、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップＳ２０３）。演出制御パターンは、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターン、その他、各種の演出実行を制御するための制御パターンなどを含んでいればよい。例えば変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップＳ２０２の予告演出決定処理による決定結果に対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターンとして、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した１の演出制御パターンをセットするものであってもよい。
【０１８０】
ステップＳ２０３により演出制御パターンが決定されると、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、ＲＡＭ１２２の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップＳ２０４）。また、画像表示装置５の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ２０５）。このときには、ステップＳ２０３にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部１２３のＶＤＰに対して伝送させることなどにより、画像表示装置５の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動を開始させればよい。
【０１８１】
続いて、可変表示開始時の保留表示更新設定を行う（ステップＳ２０６）。例えば、画像表示装置５の画面上に設けられた保留表示エリアにおいて、保留番号「１」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「２」～「４」などに対応した表示部位にある保留表示を１つずつ左方向に移動（シフト）させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。画像表示装置５の画面上に設けられたアクティブ表示部では、保留表示エリアにおいて消去（消化）した保留表示に対応したアクティブ表示が行われるようにすればよい。なお、保留記憶数が「０」であるときに、第１始動入賞や第２始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリアにおけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップＳ２０７）、可変表示開始設定処理を終了する。
【０１８２】
図１０－２は、停止図柄決定処理として、可変表示開始設定処理のステップＳ２０１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。停止図柄決定処理では、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かを判定する（ステップＳ２２１）。スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かは、例えば主基板１１から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンに基づいて判定可能である。
【０１８３】
スーパーリーチのリーチ演出が実行されない場合には（ステップＳ２２１；Ｎｏ）、非リーチ時やノーマルリーチ時の最終停止図柄を決定して（ステップＳ２２２）、停止図柄決定処理を終了する。非リーチ時には、可変表示結果が「ハズレ」になる。ノーマルリーチ時には、可変表示結果が「大当り」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならない非リーチ時には、最終停止図柄として、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。非リーチ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒで異なる（不一致の）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「ハズレ」になるノーマルリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。リーチハズレ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エ

リア５Ｌ、５Ｒで同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「大当り」になるノーマルリーチ時には、大当り時の最終停止図柄として、大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される。大当り時の最終停止図柄は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。

【０１８４】

スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には（ステップＳ２２１；Ｙｅｓ）、スーパーリーチ時の最終停止図柄を決定する（ステップＳ２２３）。スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当り」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。可変表示結果が「ハズレ」になるスーパーリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。可変表示結果が「大当り」になる大当り時には、大当り時の最終停止図柄として、大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される。

【０１８５】

スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当り」になるか「ハズレ」になるかにかかわらず、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒで同一の（一致する）飾り図柄が、確定飾り図柄として停止表示される。このようなリーチハズレ組合せや大当り組合せを構成する左右の飾り図柄は、リーチ図柄ともいう。リーチ図柄として決定可能な飾り図柄は、例えば１～７の数字に対応する７種類の飾り図柄といった、複数種類の飾り図柄を含んでいればよい。数字に対応する飾り図柄は、数字を示す演出画像のみであってもよいし、数字に加えて各種のキャラクタを示す演出画像であってもよい。リーチ図柄は、リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ＲＯＭ１２１に予め記憶されて用意されたリーチ図柄決定テーブルを参照することなどにより、複数の飾り図柄のいずれかに決定されるようにすればよい。リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データは、ＲＡＭ１２２に設けられたランダムカウンタや乱数回路１２４の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【０１８６】

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

【０１８７】

ステップＳ２２３に続いて、決定されたリーチ図柄は７の数字に対応する飾り図柄であるか否かを判定する（ステップＳ２２４）。このとき、リーチ図柄が７以外の数字に対応

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

【０１８８】

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

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

図１０－４（Ａ）は、設定示唆パターンの構成例を示している。この実施例では、複数の設定示唆パターンとして、４つのパターンＲＥ－０～パターンＲＥ３が設けられている。これらの設定示唆パターンは、図柄表示色を変化させるか否かや、変化させる場合の表示色に応じて、示唆内容が異なっている。図柄表示色は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色であり、通常表示色となる赤色の他に、銅色、銀色、金色を含む示唆表示色に変化可能である。パターンＲＥ－０は、図柄表示色を変化させず、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。パターンＲＥ－１は、図柄表示色を銅色に変化させ、設定値が２以上であることの確定を示唆する。パターンＲＥ－２は、図

柄表示色を銀色に変化させ、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。パターンＲＥ－３は、図柄表示色を金色に変化させ、最高の設定値となる６であることの確定を示唆する。このように、リーチ図柄を用いた設定示唆演出では、図柄表示色が変化したか否かや、変化後の図柄表示色に応じて、パチンコ遊技機１における設定値に関する示唆を行うことができる。

【０１９２】

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

【０１９３】

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

【０１９４】

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

【０１９５】

設定示唆演出は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色である図柄表示色を変更するものに代えて、あるいは、図柄表示色を変更するものに加えて、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の形状や模様といった、リーチ態様における任意の態様を変更するものであってもよい。あるいは、背景画像や外枠画像その他の任意の演出画像の表示、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる音声の出力、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤといった装飾発光体の点灯、演出用可動部材の動作、これらの一部または全部の組合せといった、任意の演出装置による演出態様を変更するものであってもよい。設定示唆演出その他のパチンコ遊技機１における任意の演出は、演出制御に関連する任意のデータ、演出制御に関連しない任意のデータ、あるいは、これらを組み合わせたデータが、演出実行用として予め

定められた単一または複数の条件式を満足する場合に、実行可能であればよい。図柄表示色を変更する演出は、変更演出ともいう。

【０１９６】

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

【０１９７】

図１０－５は、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップＳ１７２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示中演出処理では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ２４１）。可変表示時間が経過していないと判定された場合には（ステップＳ２４１；Ｎｏ）、可変表示の進行に伴い各種演出を実行するための制御が行われる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理のステップ６６ＡＫＳ０１３にて決定された演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、各種指令を作成する。この指令を、表示制御部１２３や音声制御基板１３、ランプ制御基板１４などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置５の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤを点灯や消灯や点滅させること、可動体３２などの演出用可動部材を動作させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて各種演出を実行できればよい。

【０１９８】

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

【０１９９】

リーチ演出期間ではない場合や（ステップＳ２４４；Ｎｏ）、ステップＳ２４５の制御を行った後には、変更演出期間であるか否かを判定する（ステップＳ２４６）。変更演出期間は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、図柄表示色を変更する演出の実行期間として、予め定められていればよい。変更演出期間である場合には（ステップＳ２４６；Ｙｅｓ）、変更演出を実行する制御が行われる（ステップＳ２４７）。変更演出期間ではない場合や（ステップＳ２４６；Ｎｏ）、ステップＳ２４７の制御を行った後には、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行ってから（ステップＳ２４８）、可変表示中演出処理を終了する。

【０２００】

変更演出期間は、変更演出の演出態様に応じて、異なる時間長に設定されてもよい。例えばパターンＲＥ－０の場合には変更演出期間が最も短い第１期間に設定され、パターンＲＥ－１の場合には変更演出期間が第１期間よりも長い第２期間に設定され、パターンＲ

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

【０２０１】

可変表示時間が経過した場合には（ステップＳ２４１；Ｙｅｓ）、主基板１１から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップＳ２４９）。図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップＳ２４９；Ｎｏ）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップＳ２４９；Ｙｅｓ）、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップＳ２５０）。続いて、大当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップＳ２５１）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“３”に更新してから（ステップＳ２５２）、可変表示中演出処理を終了する。

【０２０２】

図１０－６は、設定示唆演出の実行例を示している。図１０－６（Ａ）は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる演出実行例ＨＤ１０１を示している。「左」と「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒには７の数字に対応する飾り図柄が停止表示されることで、リーチ成立となりノーマルリーチのリーチ演出が実行される。図１０－６（Ｂ）は、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパーリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる演出実行例ＨＤ１０２を示している。画像表示装置５の表示画面では飾り図柄が縮小表示され、スーパーリーチのリーチ演出における演出画像の表示が行われる。図１０－６（Ｃ）は、設定示唆演出となる変更演出が実行される演出実行例ＨＤ１０３を示している。停止表示されているリーチ図柄に重畳して、変更演出に対応する演出表示が表示される。また、「図柄表示色変更！！」といったメッセージを報知する演出画像が表示されることで、図柄表示色を変更する示唆が行われる。

【０２０３】

図１０－６（Ｄ１）は、パターンＲＥ－０により図柄表示色が変化しない演出実行例ＨＤ１１１を示している。図１０－６（Ｄ２）は、パターンＲＥ－１により図柄表示色が銅色に変化する演出実行例ＨＤ１１２を示している。図１０－６（Ｄ３）は、パターンＲＥ－２により図柄表示色が銀色に変化する演出実行例ＨＤ１１３を示している。図１０－６（Ｄ４）は、パターンＲＥ－３により図柄表示色が金色に変化する演出実行例ＨＤ１１３を示している。演出実行例ＨＤ１１１では、パターンＲＥ－０によりリーチ図柄の表示色

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

【０２０４】

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

【０２０５】

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

【０２０６】

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

【０２０７】

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

【０２０８】

（特徴部０２７ＳＨに関する説明）

次に、特徴部０２７ＳＨに係る遊技機について説明する。特徴部０２７ＳＨに係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機である。この実施の形態では、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機１を例にとって説明する。

【０２０９】

特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、遊技制御手段と、演出実行手段と、を備える。遊技制御手段は、例えば、主基板１１のＣＰＵ１０３によって実現される。演出実

行手段は、例えば、演出制御基板１２の演出制御用ＣＰＵ１２０によって実現される。演出実行手段は、種々の演出（例えば、後述する、各種の予告演出、アイテム画像演出等）を実行可能である。

【０２１０】

図１１－１は、本実施の形態の特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１の正面図である。特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、図１１－１に示すように、遊技盤２の左遊技領域には、一般入賞口１０が配置されており、右遊技領域には、通過ゲート４１、可変入賞球装置６Ｂ、一般入賞口１０、特別可変入賞球装置７が配置されている。また、画像表示装置５の下部には、入賞球装置６Ａが配置されている。また、入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂ及び特別可変入賞球装置７の間には、複数の障害釘が配設されている。つまり、左遊技領域を流下する遊技球は、一般入賞口１０と入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域を流下する遊技球は、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、一般入賞口１０及び特別可変入賞球装置７が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート４１を通過可能となっている。

【０２１１】

また、特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、例えば、図１１－１に示すように、画像表示装置５の近傍に役物である可動体０２７ＳＨ３２を備える。なお、特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１の遊技盤２における他の構成は、図１に示したパチンコ遊技機１の遊技盤２における構成と同様であるため、図示及び説明を省略する。例えば、図１１－１では、第１保留表示器２５Ａ等を省略している。

【０２１２】

図１１－２は、特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１の当り確率等を説明する説明図である。具体的には、図１１－２（Ａ）は、遊技状態が低確状態である場合の設定値（設定値「1」～「６」）別の大当り確率、小当り確率を示している。図１１－２（Ｂ）は、遊技状態が高確状態である場合の設定値（設定値「1」～「６」）別の大当り確率、小当り確率を示している。例えば、特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、遊技状態の別（低確状態であるのか高確状態であるのか別）、設定値の別（設定値「1」～「６」の別）に、夫々に対応する複数種類の特図用表示結果判定テーブル（夫々には、図１１－２（Ａ）（Ｂ）に示すような大当り確率や小当り確率になるように大当り判定値や小当り判定値が割り当てられている、１２種類の特図用表示結果判定テーブル）を記憶しておき、例えば、ＣＰＵ１０３は、入賞時乱数値判定処理において、上述の複数種類の特図用表示結果判定テーブルのうち該当する一の特図用表示結果判定テーブルを用いて、大当りとなるか、小当りとなるか、（はずれとなるか）を判定すればよい。

【０２１３】

図１１－２（Ｃ）は、大当りの種類を示している。図１１－２（Ｄ）は、第1特別図柄用の大当りの振り分けを示している。図１１－２（Ｅ）は、第２特別図柄用の大当りの振り分けを示している。例えば、特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、特別図柄の別（第1特別図柄であるのか第２特別図柄であるのか別）の夫々に対応する複数種類の大当り種別判定テーブル（夫々には、図１１－２（Ｄ）（Ｅ）に示すような振り分けになるように第1大当りに対応する判定値や第２大当りに対応する判定値や第３大当りに対応する判定値が割り当てられている、２種類の大当り種別判定テーブル）を記憶しておき、例えば、ＣＰＵ１０３は、入賞時乱数値判定処理において、特図用表示結果判定テーブルに基づいて大当りとなると判定した場合に、上述の複数種類の大当り種別判定テーブルのうち該当する一の大当り種別判定テーブルを用いて、大当りの種類（大当り種別）を判定すればよい。

【０２１４】

図１１－３は、特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１の変動パターンを例示する図である。図１１－３（Ａ）は、変動パターン（変動時間）の種類を示す説明図である。変動パターン＃１０は、非リーチはずれの変動パターンである。変動パターン＃１１は、非リーチはずれ（短縮用）の変動パターンである。変動パターン＃１２は、ノーマルリーチ

はずれの変動パターンである。変動パターン＃１３は、ノーマルリーチからスーパーリーチＡに発展し最終的にはずれとなる変動パターンである。変動パターン＃１４は、ノーマルリーチからスーパーリーチＢに発展し最終的にはずれとなる変動パターンである。変動パターン＃１５は、小当りの変動パターンである。変動パターン＃１６は、ノーマルリーチ大当りの変動パターンである。変動パターン＃１７は、ノーマルリーチからスーパーリーチＡに発展し最終的に大当りとなる変動パターンである。変動パターン＃１８は、ノーマルリーチからスーパーリーチＢに発展し最終的に大当りとなる変動パターンである。

【０２１５】

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

【０２１６】

例えば、スーパーリーチＡの信頼度は、設定値１の場合に、（０．３×１／３２０）／｛（０．３×１／３２０）＋（０．００９×３１９／３２０）｝＝約９．５％である。また、スーパーリーチＡの信頼度は、設定値６の場合に、（０．３×１／２９５）／｛（０．３×１／２９５）＋（０．００９×２９４／２９５）｝＝約１０．２％である。

【０２１７】

また、スーパーリーチＢの信頼度は、設定値１の場合に、（０．６×１／３２０）／｛（０．６×１／３２０）＋（０．００１×３１９／３２０）｝＝約６５．３％である。また、スーパーリーチＢの信頼度は、設定値６の場合に、（０．６×１／２９５）／｛（０．６×１／２９５）＋（０．００１×２９４／２９５）｝＝約６７．１％である。

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

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

【０２２１】

図１１－４に示した、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ２」の予告演出は、カットイン予告演出（強カットイン画像の表示）である。特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ２」の予告演出（カットイン予告演出／強カットイン画像の表示）として、例えば、図１１－５（Ｂ）に示すような、強カットイン画像０２７ＳＨＹＫＥ－ＫＣＩを表示する。

【０２２２】

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

ＹＥＰ－Ｂ」の予告演出（群予告演出）として、例えば、図１１－５（Ｃ）に示すような、群画像０２７ＳＨＹＫＥ－ＧＮを表示する。

【０２２３】

図１１－４に示した、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｃ１」の予告演出は、ボタン予告演出（ボタン画像の表示→押下→弱カットイン画像）である。特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｃ１」の予告演出（ボタン予告演出／弱カットイン画像の表示）として、例えば、図１１－６（Ａ）（Ｂ）に示すような、ボタン画像０２７ＳＨＹＫＥ－ＢＵ、弱カットイン画像０２７ＳＨＹＫＥ－ＪＣＩを表示する。なお、ボタン予告演出において表示する弱カットイン画像は、カットイン予告演出において表示する弱カットイン画像と異なるものであってもよい。

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

図１１－７は、予告演出の決定割合等について説明する説明図である。図１１－７（Ａ）は、カットイン予告演出（弱カットイン画像の表示、または、強カットイン画像の表示）の実行有無の決定割合の一例である。図１１－７（Ａ）に示す例によれば、スーパーリーチはずれとなる場合（変動パターン＃１３、＃１４のいずれかとなる場合）には実行有を４０％の割合で決定し、スーパーリーチ大当りとなる場合（変動パターン＃１７、＃１８のいずれかとなる場合）には実行有を５０％の割合で決定する。例えば、特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、全体の４０％を実行有に対応する判定値として割り当てているスーパーリーチはずれ用のカットイン予告演出実行有無決定テーブルと、全体の５０％を実行有に対応する判定値として割り当てているスーパーリーチ大当り用のカットイン予告演出実行有無決定テーブルとを記憶しておき、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチはずれとなる場合にはスーパーリーチはずれ用のカットイン予告演出実行有無決定テーブルを用いてカットイン予告演出の実行有無を決定し、スーパーリーチ大当りとなる場合にはスーパーリーチ大当り用のカットイン予告演出実行有無決定テーブルを用いてカットイン予告演出の実行有無を決定してもよい。他の予告演出（群予告演出、ボタン予告演出、役物予告演出）の実行有無の決定についても同様である。なお、スーパーリーチとならない場合には（変動パターン＃１０、＃１１、＃１２、＃１５、＃１６のいずれかとなる場合）には実行有を０％の割合で決定する（実行しないと決定する）。

【０２２７】

特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、カットイン予告演出を実行すると決定した場合、カットイン予告演出に係る予告演出パターン（「ＹＥＰ－Ａ１」、「ＹＥＰ－Ａ２」）を決定する。図１１－７（Ｂ）は、カットイン予告演出を実行すると決定した場合におけるカットイン予告演出の予告演出パターン（「ＹＥＰ－Ａ１」、「ＹＥＰ－Ａ２」）の決定割合の一例である。図１１－７（Ｂ）に示す例によれば、スーパーリーチはずれとなる場合には、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ１」を８０％の割合で決定し、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ２」を２０％の割合で決定する。また、スーパーリーチ大当りとなる場合には、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ１」を２０％の割合で決定し、予告演出パタ

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

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

【０２３１】

図１１－７（Ｆ）は、役物予告演出（役物の動作）の実行有無の決定割合の一例である。図１１－７（Ｆ）に示す例によれば、スーパーリーチはずれとなる場合には実行有を５％の割合で決定し、スーパーリーチ大当りとなる場合には実行有を７５％の割合で決定する。また、役物予告演出に係る予告演出パターンは１種類（予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｄ」）であるため、特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、役物予告演出を実行すると決定した場合、役物予告演出に係る予告演出パターンとして予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｄ」を決定する。なお、スーパーリーチとならない場合には実行有を０％の割合で決定する（実行しないと決定する）。

【０２３２】

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

れる。

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

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

【０２３７】

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

【０２３８】

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

【０２３９】

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

【０２４０】

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

【０２４１】

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

【０２４２】

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

【０２４３】

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

【０２４４】

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

【０２４５】

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

【０２４６】

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

【０２４７】

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

【０２４８】

図１１－８（Ａ）に示した、アイテム画像演出パターン「ＩＧＥＰ－Ｃ」のアイテム画像予告演出は、ボタン予告演出（ＹＥＰ－Ｃ１またはＹＥＰ－Ｃ２）が実行されることを

示唆するアイテム画像Ｃを表示するアイテム画像演出Ｃである。換言すれば、アイテム画像演出Ｃにおいて表示されるアイテム画像Ｃは、実行される予告演出の種類（具体的にはボタン予告演出）を特定可能である。

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

第３表示態様（レベル３）のアイテム画像Ｄは、役物予告演出が実行されることを強く示唆する強示唆である。つまり、第３表示態様のアイテム画像Ｄは、役物予告演出が実行されるかを強い信頼度で示唆する。図１１－９（Ｌ）に示したアイテム画像０２７ＳＨＩＧＤＬＶ３は、アイテム画像Ｄの第３表示態様（レベル３）の一例である。

【０２５８】

特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、図１１－８（Ａ）に示したアイテム画像演出Ａ（ＩＧＥＰ－Ａ）、アイテム画像演出Ｂ（ＩＧＥＰ－Ｂ）、アイテム画像演出Ｃ（ＩＧＥＰ－Ｃ）、アイテム画像演出Ｄ（ＩＧＥＰ－Ｄ）の４種類のアイテム画像演出につ

いて、４種類のうちの１種類も実行しない場合もあるし、４種類のうちの１種類のみを実行する場合もあるし、４種類のうちの２種類を実行する場合もあるし、４種類のうちの３種類を実行する場合もあるし、４種類の全てを実行する場合もある。

【０２５９】

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

【０２６０】

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

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

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

【０２６４】

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

【０２６５】

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

【０２６６】

従って、詳細は後述するが、例えば、アイテム画像演出Ａ（ＩＧＥＰ－Ａ）についてアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ３」が決定され、アイテム画像演出Ｂ（ＩＧＥＰ－Ｂ）についてアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ１」が決定され、アイテム画像演出Ｃ（ＩＧＥＰ－Ｃ）についてアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧ

ＥＧＰ２」が決定され、アイテム画像演出Ｄ（ＩＧＥＰ－Ｄ）についてアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ５」が決定された場合には、アイテム画像Ａの表示態様を第１表示態様（レベル１）から第２表示態様（レベル２）に変化させるアイテム画像演出Ａ（ＩＧＥＰ－Ａ）と、アイテム画像Ｃの表示態様を第１表示態様（レベル１）のまま変化させないアイテム画像演出Ｃ（ＩＧＥＰ－Ｃ）と、アイテム画像Ｄの表示態様を第１表示態様（レベル１）から第３表示態様（レベル３）に変化させるアイテム画像演出Ｄ（ＩＧＥＰ－Ｄ）と、が実行されることとなる（アイテム画像演出Ｂは実行されないこととなる）。

【０２６７】

図１１－１０は、アイテム画像演出の決定割合等について説明する説明図である。図１１－１０（Ａ）及び図１１－１０（Ｂ）は、アイテム画像演出Ａ（ＩＧＥＰ－Ａ）のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。具体的には、図１１－１０（Ａ）は、スーパーリーチにおいて、カットイン予告演出（ＹＥＰ－Ａ１、ＹＥＰ－Ａ２）を実行する場合におけるアイテム画像演出Ａ（ＩＧＥＰ－Ａ）のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。図１１－１０（Ｂ）は、スーパーリーチにおいて、カットイン予告演出（ＹＥＰ－Ａ１、ＹＥＰ－Ａ２）を実行しない場合におけるアイテム画像演出Ａ（ＩＧＥＰ－Ａ）のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。

【０２６８】

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

【０２６９】

図１１－１０（Ｅ）及び図１１－１０（Ｆ）は、アイテム画像演出Ｃ（ＩＧＥＰ－Ｃ）のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。具体的には、図１１－１０（Ｅ）は、スーパーリーチにおいて、ボタン予告演出（ＹＥＰ－Ｃ１、ＹＥＰ－Ｃ２）を実行する場合におけるアイテム画像演出Ｃ（ＩＧＥＰ－Ｃ）のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。図１１－１０（Ｆ）は、スーパーリーチにおいて、ボタン予告演出（ＹＥＰ－Ｃ１、ＹＥＰ－Ｃ２）を実行しない場合におけるアイテム画像演出Ｃ（ＩＧＥＰ－Ｃ）のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。

【０２７０】

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

【０２７１】

図１１－１０によれば、アイテム画像Ａを表示してカットイン予告演出の実行を示唆するアイテム画像演出Ａのアイテム画像演出実行態様パターン（つまり、アイテム画像演出Ａが実行されるかや、アイテム画像演出Ａが実行される場合のアイテム画像Ａの表示態様）は、カットイン予告演出（ＹＥＰ－Ａ１、ＹＥＰ－Ａ２）の実行有無によって決定される。また、アイテム画像Ｂを表示して群予告演出の実行を示唆するアイテム画像演出Ｂのアイテム画像演出実行態様パターン（つまり、アイテム画像演出Ｂが実行されるかや、アイテム画像演出Ｂが実行される場合のアイテム画像Ｂの表示態様）は、群予告演出（ＹＥ

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

【０２７２】

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

【０２７３】

（アイテム画像Ａの表示態様別のカットイン予告演出の示唆の信頼度）

図１１－１０（Ａ）、図１１－１０（Ｂ）によれば、アイテム画像Ａの最終的な表示態様が第３表示態様（レベル３）となるのはアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ４」が決定された場合である。カットイン予告演出を実行する場合には５０％の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ４」が決定され（図１１－１０（Ａ））、カットイン予告演出を実行しない場合には１０％の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ４」が決定される（図１１－１０（Ｂ））。スーパーリーチにおいてアイテム画像Ａの最終的な表示態様が第３表示態様である場合のカットイン予告演出の信頼度は、例えば、（スーパーリーチにおいてカットイン予告演出が実行されるときに第３表示態様のアイテム画像Ａが最終的に表示される確率）×（スーパーリーチにおいてカットイン予告演出が実行される確率）／｛スーパーリーチにおいてカットイン予告演出が実行されるときに第３表示態様のアイテム画像Ａが最終的に表示される確率）×（スーパーリーチにおいてカットイン予告演出が実行される確率）＋（スーパーリーチにおいてカットイン予告演出が実行されないときに第３表示態様のアイテム画像Ａが最終的に表示される確率）×（スーパーリーチにおいてカットイン予告演出が実行されない確率）｝によって算出される。スーパーリーチにおいてカットイン予告演出が実行される確率として設定値１における４２％を用いた場合、スーパーリーチにおいてアイテム画像Ａの最終的な表示態様が第３表示態様である場合のカットイン予告演出の信頼度は、（５０％×４２％）／｛（５０％×４２％）＋（１０％×５８％）｝＝約７８％である。

【０２７４】

アイテム画像Ａの最終的な表示態様が第２表示態様（レベル２）となるのはアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ３」が決定された場合である。カットイン予告演出を実行する場合には３０％の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ３」が決定され（図１１－１０（Ａ））、カットイン予告演出を実行しない場合には２０％の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ３」が決定される（図１１－１０（Ｂ））。従って、スーパーリーチにおいてカットイン予告演出が実行される確率として設定値１における４２％を用いた場合、スーパーリーチにおいてアイテム画像Ａの最終的な表示態様が第２表示態様である場合のカットイン予告演出の信頼度は、（３０％×４２％）／｛（３０％×４２％）＋（２０％×５８％）｝＝約５２％である。

【０２７５】

アイテム画像Ａの最終的な表示態様が第１表示態様（レベル１）となるのはアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ２」が決定された場合である。カットイン予告演出を実行する場合には２０％の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ２」が決定され（図１１－１０（Ａ））、カットイン予告演出を実行しない場合には６０％の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ２」が決定される（図１１－１０（Ｂ））。従って、スーパーリーチにおいてカットイン予告演出が実行される確率として設定値１における４２％を用いた場合、スーパーリーチにおいてアイテム画像Ａの最終的

な表示態様が第１表示態様である場合のカットイン予告演出の信頼度は、（２０％×４２％）／｛（２０％×４２％）＋（６０％×５８％）｝＝約１９％である。

【０２７６】

（アイテム画像Ｃの表示態様別のボタン予告演出の示唆の信頼度）

図１１－１０（Ｅ）、図１１－１０（Ｆ）によれば、アイテム画像Ｃの最終的な表示態様が第３表示態様（レベル３）となるのはアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ４」又は「ＩＧＥＧＰ５」が決定された場合である。ボタン予告演出を実行する場合には合計７０％の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ４」又は「ＩＧＥＧＰ５」が決定され（図１１－１０（Ｅ））、ボタン予告演出を実行しない場合には５％の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ４」が決定される（図１１－１０（Ｆ））。スーパーリーチにおいてアイテム画像Ｃの最終的な表示態様が第３表示態様である場合のボタン予告演出の信頼度は、例えば、（スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行されるときに第３表示態様のアイテム画像Ｃが最終的に表示される確率）×（スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行される確率）／｛スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行されるときに第３表示態様のアイテム画像Ｃが最終的に表示される確率）×（スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行される確率）＋（スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行されないときに第３表示態様のアイテム画像Ｃが最終的に表示される確率）×（スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行されない確率）｝によって算出される。スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行される確率として設定値１における１９％を用いた場合、スーパーリーチにおいてアイテム画像Ｃの最終的な表示態様が第３表示態様である場合のボタン予告演出の信頼度は、（７０％×１９％）／｛（７０％×１９％）＋（５％×８１％）｝＝約７７％である。

【０２７７】

アイテム画像Ｃの最終的な表示態様が第２表示態様（レベル２）となるのはアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ３」が決定された場合である。ボタン予告演出を実行する場合には１５％の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ３」が決定され（図１１－１０（Ｅ））、ボタン予告演出を実行しない場合には１０％の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ３」が決定される（図１１－１０（Ｆ））。従って、スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行される確率として設定値１における１９％を用いた場合、スーパーリーチにおいてアイテム画像Ｃの最終的な表示態様が第２表示態様である場合のボタン予告演出の信頼度は、（１５％×１９％）／｛（１５％×１９％）＋（１０％×８１％）｝＝約２６％である。

【０２７８】

アイテム画像Ｃの最終的な表示態様が第１表示態様（レベル１）となるのはアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ２」が決定された場合である。ボタン予告演出を実行する場合には１０％の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ２」が決定され（図１１－１０（Ｅ））、ボタン予告演出を実行しない場合には６５％の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ２」が決定される（図１１－１０（Ｆ））。従って、スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行される確率として設定値１における１９％を用いた場合、スーパーリーチにおいてアイテム画像Ｃの最終的な表示態様が第１表示態様である場合のボタン予告演出の信頼度は、（１０％×１９％）／｛（１０％×１９％）＋（６５％×８１％）｝＝約３．５％である。

【０２７９】

図１１－１１は、各種のタイミングを説明する説明図である。具体的には、図１１－１１は、スーパーリーチとなる可変表示における、各種アイテム画像の表示タイミング、各種予告演出の実行タイミング等を説明する説明図である。

【０２８０】

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

【０２８１】

Ｔ２は、アイテム画像演出Ａが実行される場合において第１表示態様（レベル１）のアイテム画像Ａ（図１１－９（Ａ）参照）が表示されるタイミングである。アイテム画像演出Ａのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ２」～「ＩＧＥＧＰ５」のいずれかである場合には、当該Ｔ２においてアイテム画像Ａが第１表示態様（レベル１）にて表示される。

【０２８２】

Ｔ３は、アイテム画像演出Ｂが実行される場合において第１表示態様（レベル１）のアイテム画像Ｂ（図１１－９（Ｄ）参照）が表示されるタイミングである。アイテム画像演出Ｂのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ２」～「ＩＧＥＧＰ５」のいずれかである場合には、当該Ｔ３においてアイテム画像Ｂが第１表示態様（レベル１）にて表示される。

【０２８３】

Ｔ４は、アイテム画像演出Ｃが実行される場合において第１表示態様（レベル１）のアイテム画像Ｃ（図１１－９（Ｇ）参照）が表示されるタイミングである。アイテム画像演出Ｃのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ２」～「ＩＧＥＧＰ５」のいずれかである場合には、当該Ｔ４においてアイテム画像Ｃが第１表示態様（レベル１）にて表示される。

【０２８４】

Ｔ５は、アイテム画像演出Ｄが実行される場合において第１表示態様（レベル１）のアイテム画像Ｄ（図１１－９（Ｊ）参照）が表示されるタイミングである。アイテム画像演出Ｄのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ２」～「ＩＧＥＧＰ５」のいずれかである場合には、当該Ｔ５においてアイテム画像Ｄが第１表示態様（レベル１）にて表示される。

【０２８５】

Ｔ６は、アイテム画像演出Ａが実行される場合において第２表示態様（レベル２）のアイテム画像Ａ（図１１－９（Ｂ）参照）が表示されるタイミングである。例えば、アイテム画像演出Ａのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ３」又は「ＩＧＥＧＰ４」である場合に、当該Ｔ６においてアイテム画像演出Ａの表示態様が第１表示態様（レベル１）から第２表示態様（レベル２）に変化する。なお、アイテム画像演出Ａのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ２」又は「ＩＧＥＧＰ５」である場合には、当該Ｔ６においてアイテム画像演出Ａの表示態様は変化しない（第１表示態様（レベル１）のままとなる）。

【０２８６】

Ｔ７は、アイテム画像演出Ｂが実行される場合において第２表示態様（レベル２）のアイテム画像Ｂ（図１１－９（Ｅ）参照）が表示されるタイミングである。例えば、アイテム画像演出Ｂのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ３」又は「ＩＧＥＧＰ４」である場合に、当該Ｔ７においてアイテム画像演出Ｂの表示態様が第１表示態様（レベル１）から第２表示態様（レベル２）に変化する。なお、アイテム画像演出Ｂのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ２」又は「ＩＧＥＧＰ５」である場合には、当該Ｔ７においてアイテム画像演出Ｂの表示態様は変化しない（第１表示態様（レベル１）のままとなる）。

【０２８７】

Ｔ８は、アイテム画像演出Ｃが実行される場合において第２表示態様（レベル２）のアイテム画像Ｃ（図１１－９（Ｈ）参照）が表示されるタイミングである。例えば、アイテム画像演出Ｃのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ３」又は「ＩＧＥＧＰ４」である場合に、当該Ｔ８においてアイテム画像演出Ｃの表示態様が第１表示態様（レベル１）から第２表示態様（レベル２）に変化する。なお、アイテム画像演出Ｃのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ２」又は「ＩＧＥＧＰ５」である場合には、当該Ｔ８においてアイテム画像演出Ｃの表示態様は変化しない（第１表示態様（レベル１）のままとなる）。

【０２８８】
Ｔ９は、アイテム画像演出Ｄが実行される場合において第２表示態様（レベル２）のアイテム画像Ｄ（図１１－９（Ｋ）参照）が表示されるタイミングである。例えば、アイテム画像演出Ｄのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ３」又は「ＩＧＥＧＰ４」である場合に、当該Ｔ９においてアイテム画像演出Ｄの表示態様が第１表示態様（レベル１）から第２表示態様（レベル２）に変化する。なお、アイテム画像演出Ｃのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ２」又は「ＩＧＥＧＰ５」である場合には、当該Ｔ８においてアイテム画像演出Ｄの表示態様は変化しない（第１表示態様（レベル１）のままとなる）。
【０２８９】
Ｔ１０は、アイテム画像演出Ａが実行される場合において第３表示態様（レベル３）のアイテム画像Ａ（図１１－９（Ｃ）参照）が表示されるタイミングである。例えば、アイテム画像演出Ａのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ４」である場合に、当該Ｔ１０においてアイテム画像演出Ａの表示態様が第２表示態様（レベル２）から第３表示態様（レベル３）に変化し、アイテム画像演出Ａのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ５」である場合に、当該Ｔ１０においてアイテム画像演出Ａの表示態様が第１表示態様（レベル１）から第３表示態様（レベル３）に変化する。なお、アイテム画像演出Ａのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ２」である場合には、当該Ｔ１０においてアイテム画像演出Ａの表示態様は変化しない（第１表示態様（レベル１）のままとなる）。また、アイテム画像演出Ａのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ３」である場合には、当該Ｔ１０においてアイテム画像演出Ａの表示態様は変化しない（第２表示態様（レベル２）のままとなる）。
【０２９０】
Ｔ１１は、アイテム画像演出Ｂが実行される場合において第３表示態様（レベル３）のアイテム画像Ｂ（図１１－９（Ｆ）参照）が表示されるタイミングである。例えば、アイテム画像演出Ｂのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ４」である場合に、当該Ｔ１１においてアイテム画像演出Ｂの表示態様が第２表示態様（レベル２）から第３表示態様（レベル３）に変化し、アイテム画像演出Ｂのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ５」である場合に、当該Ｔ１１においてアイテム画像演出Ｂの表示態様が第１表示態様（レベル１）から第３表示態様（レベル３）に変化する。なお、アイテム画像演出Ｂのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ２」である場合には、当該Ｔ１１においてアイテム画像演出Ｂの表示態様は変化しない（第１表示態様（レベル１）のままとなる）。また、アイテム画像演出Ｂのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ３」である場合には、当該Ｔ１１においてアイテム画像演出Ｂの表示態様は変化しない（第２表示態様（レベル２）のままとなる）。
【０２９１】
Ｔ１２は、アイテム画像演出Ｃが実行される場合において第３表示態様（レベル３）のアイテム画像Ｃ（図１１－９（Ｉ）参照）が表示されるタイミングである。例えば、アイテム画像演出Ｃのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ４」である場合に、当該Ｔ１２においてアイテム画像演出Ｃの表示態様が第２表示態様（レベル２）から第３表示態様（レベル３）に変化し、アイテム画像演出Ｃのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ５」である場合に、当該Ｔ１２においてアイテム画像演出Ｃの表示態様が第１表示態様（レベル１）から第３表示態様（レベル３）に変化する。なお、アイテム画像演出Ｃのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ２」である場合には、当該Ｔ１２においてアイテム画像演出Ｃの表示態様は変化しない（第１表示態様（レベル１）のままとなる）。また、アイテム画像演出Ｃのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ３」である場合には、当該Ｔ１２においてアイテム画像演出Ｃの表示態様は変化しない（第２表示態様（レベル２）のままとなる）。
【０２９２】
Ｔ１３は、アイテム画像演出Ｄが実行される場合において第３表示態様（レベル３）の

アイテム画像Ｄ（図１１－９（Ｌ）参照）が表示されるタイミングである。例えば、アイテム画像演出Ｄのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ４」である場合に、当該Ｔ１３においてアイテム画像演出Ｄの表示態様が第２表示態様（レベル２）から第３表示態様（レベル３）に変化し、アイテム画像演出Ｄのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ５」である場合に、当該Ｔ１３においてアイテム画像演出Ｄの表示態様が第１表示態様（レベル１）から第３表示態様（レベル３）に変化する。なお、アイテム画像演出Ｄのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ２」である場合には、当該Ｔ１３においてアイテム画像演出Ｄの表示態様は変化しない（第１表示態様（レベル１）のままとなる）。また、アイテム画像演出Ｄのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ３」である場合には、当該Ｔ１３においてアイテム画像演出Ｄの表示態様は変化しない（第２表示態様（レベル２）のままとなる）。

【０２９３】

Ｔ１４は、アイテム画像Ａの消去タイミング（アイテムとして使われるタイミング）である。つまり、アイテム画像演出Ａのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ２」である場合には表示中の第１表示態様（レベル１）のアイテム画像Ａを消去し、アイテム画像演出Ａのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ３」である場合には表示中の第２表示態様（レベル２）のアイテム画像Ａを消去し、アイテム画像演出Ａのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ４」又は「ＩＧＥＧＰ５」である場合には表示中の第３表示態様（レベル３）のアイテム画像Ａを消去する。

【０２９４】

また、Ｔ１４は、カットイン予告演出（ＹＥＰ－Ａ１、ＹＥＰ－Ａ２）を実行するかを煽る煽り演出の実行を開始するタイミングでもある。Ｔ１５は、上記煽り演出の実行を終了するタイミングである。つまり、Ｔ１４～Ｔ１５は、上記煽り演出の実行期間である。

【０２９５】

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

【０２９６】

Ｔ１７は、アイテム画像Ｂの消去タイミングである。つまり、アイテム画像演出Ｂのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ２」である場合には表示中の第１表示態様（レベル１）のアイテム画像Ｂを消去し、アイテム画像演出Ｂのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ３」である場合には表示中の第２表示態様（レベル２）のアイテム画像Ｂを消去し、アイテム画像演出Ｂのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ４」又は「ＩＧＥＧＰ５」である場合には表示中の第３表示態様（レベル３）のアイテム画像Ｂを消去する。

【０２９７】

また、Ｔ１７は、群予告演出（ＹＥＰ－Ｂ）を実行するかを煽る煽り演出の実行を開始するタイミングでもある。Ｔ１８は、上記煽り演出の実行を終了するタイミングである。つまり、Ｔ１７～Ｔ１８は、上記煽り演出の実行期間である。

【０２９８】

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

【０２９９】

Ｔ２０は、アイテム画像Ｃの消去タイミングである。つまり、アイテム画像演出Ｃのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ２」である場合には表示中の第１表示態様（レベル１）のアイテム画像Ｃを消去し、アイテム画像演出Ｃのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ３」である場合には表示中の第２表示態様（レベル２）のアイテム画像Ｃを消去し、アイテム画像演出Ｃのアイテム画像演出実行態様パターンが「Ｉ

ＧＥＧＰ４」又は「ＩＧＥＧＰ５」である場合には表示中の第３表示態様（レベル３）のアイテム画像Ｃを消去する。

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

Ｔ２３は、アイテム画像Ｄの消去タイミングである。つまり、アイテム画像演出Ｄのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ２」である場合には表示中の第１表示態様（レベル１）のアイテム画像Ｄを消去し、アイテム画像演出Ｄのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ３」である場合には表示中の第２表示態様（レベル２）のアイテム画像Ｄを消去し、アイテム画像演出Ｄのアイテム画像演出実行態様パターンが「ＩＧＥＧＰ４」又は「ＩＧＥＧＰ５」である場合には表示中の第３表示態様（レベル３）のアイテム画像Ｄを消去する。

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

図１１－１２及び図１１－１３は、各種のタイミングの具体例である。図１１－１２（Ａ）は、予告演出としてはカットイン予告演出（ＹＥＰ－Ａ１）のみが実行され、アイテム画像演出としてはアイテム画像演出Ａ（ＩＧＥＰ－Ａ）のみがアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ４」で実行される場合（つまり、アイテム画像演出Ｂ（ＩＧＥＰ－Ｂ）、アイテム画像演出Ｃ（ＩＧＥＰ－Ｃ）及びアイテム画像演出Ｄ（ＩＧＥＰ－Ｄ）はアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ１」である場合）における、アイテム画像Ａの表示タイミング、カットイン予告演出（ＹＥＰ－Ａ１）の実行タイミング等を説明する説明図である。

【０３０６】

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

【０３０７】

図１１－１２（Ｂ）は、予告演出としては何も実行せず、アイテム画像演出としてはアイテム画像演出Ａ（ＩＧＥＰ－Ａ）、アイテム画像演出Ｃ（ＩＧＥＰ－Ｃ）、アイテム画像演出Ｄ（ＩＧＥＰ－Ｄ）の夫々がアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ２」で実行される場合（アイテム画像演出Ｂ（ＩＧＥＰ－Ｂ）はアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ１」である場合）における、アイテム画像Ａ、アイテム画像Ｃ、アイ

テム画像Ｄの表示タイミング等を説明する説明図である。

【０３０８】

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

【０３０９】

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

【０３１０】

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

【０３１１】

図１１－１３（Ｂ）は、予告演出としてはボタン予告演出（ＹＥＰ－Ｃ２）、役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）が実行され、アイテム画像演出としてはアイテム画像演出Ｃ（ＩＧＥＰ－Ｃ）のみがアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ５」で実行される場合（つまり、アイテム画像演出Ａ（ＩＧＥＰ－Ａ）、アイテム画像演出Ｂ（ＩＧＥＰ－Ｂ）及びアイテム画像演出Ｄ（ＩＧＥＰ－Ｄ）はアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ１」である場合）における、アイテム画像Ｃの表示タイミング、役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行タイミング等を説明する説明図である。

【０３１２】
図１１－１３（Ｂ）において、Ｔ４～Ｔ１２は、第１表示態様（レベル１）のアイテム画像Ｃが表示されている期間である。Ｔ１２～Ｔ２０は、第３表示態様（レベル３）のアイテム画像Ｃが表示されている期間である。Ｔ２０～Ｔ２１は、ボタン予告演出を実行するかを煽る煽り演出の実行期間である。Ｔ２１～Ｔ２２は、ボタン予告演出（ＹＥＰ－Ｃ２）の実行期間、すなわち、ボタン画像０２７ＳＨＹＫＥ－ＢＵ（図１１－６（Ｃ）参照）が表示される（ボタン画像０２７ＳＨＹＫＥ－ＢＵの表示中にプッシュボタン３１Ｂが操作された場合にはボタン画像０２７ＳＨＹＫＥ－ＢＵに代えて強カットイン画像０２７ＳＨＹＫＥ－ＫＣＩ（図１１－６（Ｄ）参照）が表示される）期間である。Ｔ２４～Ｔ２５は、役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行期間、すなわち、可動体０２７ＳＨ３２を動作させる期間（図１１－６（Ｅ）～図１１－６（Ｇ）参照）である。なお、図１１－１３（Ｂ）の例では、役物予告演出が実行されるかを示唆するアイテム画像Ｄの表示も、役物予告演出を実行するかを煽る煽り演出の実行もなく、役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）が実行されている。具体的には、役物予告演出が実行される場合においてアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ１」が決定された場合（図１１－１０（Ｇ）参照）、役物予告演出が実行されるかを示唆するアイテム画像Ｄの表示も、役物予告演出を実行するかを煽る煽り演出の実行もなく、役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）が実行されることになる。
【０３１３】
図１１－１４及び図１１－１５は、図９に示す演出制御プロセス処理におけるＳ１７１の可変表示開始設定処理において実行される演出決定処理（予告演出、アイテム画像演出等を決定する演出決定処理）の一例を示すフローチャートである。なお、図１１－１５のフローチャートは、図１１－１４のフローチャートの続きである。
【０３１４】
図１１－１４に示す演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに基づいてカットイン予告演出の実行有無を決定する（ステップ０２７ＳＨＳ１００）。例えば、図１１－７（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがスーパーリーチはずれ（変動パターン＃１３、＃１４のいずれか）であれば実行有を４０％の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチ大当り（変動パターン＃１７、＃１８のいずれか）であれば実行有を５０％の割合で決定し、変動パターンが上記以外（変動パターン＃１０、＃１１、＃１２、＃１５、＃１６のいずれか）であれば実行有を０％の割合で決定する。
【０３１５】
ステップ０２７ＳＨＳ１００に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン予告演出について実行有と決定したか否かを判定する（ステップ０２７ＳＨＳ１０１）。カットイン予告演出について実行有と決定した場合（ステップ０２７ＳＨＳ１０１；ＹＥＳ）、ステップ０２７ＳＨＳ１０２に進む。カットイン予告演出について実行有と決定しなかった場合（ステップ０２７ＳＨＳ１０１；ＮＯ）、ステップ０２７ＳＨＳ１０５に進む。
【０３１６】
ステップ０２７ＳＨＳ１０１（ＹＥＳ）に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに基づいてカットイン予告演出の種類（つまり予告演出パターン）を決定する（ステップ０２７ＳＨＳ１０２）。例えば、図１１－７（Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがスーパーリーチはずれであれば、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ１」を８０％で決定し、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ２」を２０％で決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがスーパーリーチ大当りであれば、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ１」を２０％で決定し、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ２」を８０％で決定する。
【０３１７】
ステップ０２７ＳＨＳ１０２に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０２７ＳＨＳ１０２にて決定したカットイン予告演出の予告演出パターン（予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ１」又は予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ２」）を設定する（ステップ０２７ＳＨ

Ｓ１０３）。
【０３１８】
　ステップ０２７ＳＨＳ１０３に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン予告演出を実行する場合として、アイテム画像演出Ａ（ＩＧＥＰ－Ａ）の実行態様（アイテム画像演出実行態様パターン）を決定する（ステップ０２７ＳＨＳ１０４）。例えば、図１１－１０（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ１」を０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ２」を２０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ３」を３０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ４」を５０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ５」を０％の割合で決定する。
【０３１９】
　ステップ０２７ＳＨＳ１０１（ＮＯ）に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン予告演出を実行しない場合として、アイテム画像演出Ａ（ＩＧＥＰ－Ａ）の実行態様（アイテム画像演出実行態様パターン）を決定する（ステップ０２７ＳＨＳ１０５）。例えば、図１１－１０（Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ１」を１０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ２」を６０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ３」を２０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ４」を１０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ５」を０％の割合で決定する。
【０３２０】
　ステップ０２７ＳＨＳ１０４又はステップ０２７ＳＨＳ１０５に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０２７ＳＨＳ１０４又はステップ０２７ＳＨＳ１０５にて決定したアイテム画像演出Ａ（ＩＧＥＰ－Ａ）のアイテム画像演出実行態様パターンを設定する（ステップ０２７ＳＨＳ１０６）。
【０３２１】
　ステップ０２７ＳＨＳ１０６に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに基づいて群予告演出の実行有無を決定する（ステップ０２７ＳＨＳ１１０）。例えば、図１１－７（Ｃ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがスーパーリーチはずれであれば実行有を２０％の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチ大当りであれば実行有を５０％の割合で決定し、変動パターンが上記以外であれば実行有を０％の割合で決定する。
【０３２２】
　ステップ０２７ＳＨＳ１１０に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告演出について実行有と決定したか否かを判定する（ステップ０２７ＳＨＳ１１１）。群予告演出について実行有と決定した場合（ステップ０２７ＳＨＳ１１１；ＹＥＳ）、ステップ０２７ＳＨＳ１１３に進む。カットイン予告演出について実行有と決定しなかった場合（ステップ０２７ＳＨＳ１１１；ＮＯ）、ステップ０２７ＳＨＳ１１５に進む。
【０３２３】
　ステップ０２７ＳＨＳ１１１に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告演出の予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｂ」を設定する（ステップ０２７ＳＨＳ１１３）。
【０３２４】
　ステップ０２７ＳＨＳ１１３に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告演出を実行する場合として、アイテム画像演出Ｂ（ＩＧＥＰ－Ｂ）の実行態様（アイテム画像演出実行態様パターン）を決定する（ステップ０２７ＳＨＳ１１４）。例えば、図１１－１０（Ｃ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ１」を０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ２」を２０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ３」を３０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ４」を４５％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ５」を５％の割合で決定する。
【０３２５】

ステップ０２７ＳＨＳ１１１（ＮＯ）に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告演出を実行しない場合として、アイテム画像演出Ｂ（ＩＧＥＰ－Ｂ）の実行態様（アイテム画像演出実行態様パターン）を決定する（ステップ０２７ＳＨＳ１１５）。例えば、図１１－１０（Ｄ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ１」を１０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ２」を６０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ３」を２０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ４」を１０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ５」を０％の割合で決定する。

【０３２６】

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

【０３２７】

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

【０３２８】

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

【０３２９】

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

【０３３０】

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

【０３３１】

ステップ０２７ＳＨＳ１２３に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ボタン予告演出を実行する場合として、アイテム画像演出Ｃ（ＩＧＥＰ－Ｃ）の実行態様（アイテム画像演出実行態様パターン）を決定する（ステップ０２７ＳＨＳ１２４）。例えば、図１１－１０（Ｅ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ１」を５％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ２」を１０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ３」を１５％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ４」を６０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ５」を１０％の割合で決定する。

【０３３２】

ステップ０２７ＳＨＳ１２１（ＮＯ）に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ボタン予告演出を実行しない場合として、アイテム画像演出Ｃ（ＩＧＥＰ－Ｃ）の実行態様（アイテム画像演出実行態様パターン）を決定する（ステップ０２７ＳＨＳ１２５）。例えば、図１１－１０（Ｆ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ１」を２０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ２」を６５％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ３」を１０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ４」を５％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ５」を０％の割合で決定する。

【０３３３】

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

【０３３４】

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

【０３３５】

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

【０３３６】

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

【０３３７】

ステップ０２７ＳＨＳ１３３に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、役物予告演出を実行する場合として、アイテム画像演出Ｄ（ＩＧＥＰ－Ｄ）の実行態様（アイテム画像演出実行態様パターン）を決定する（ステップ０２７ＳＨＳ１３４）。例えば、図１１－１０（Ｇ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ１」を１０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ２」を５％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ３」を１５％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ４」を６０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ５」を１０％の割合で決定する。

【０３３８】

ステップ０２７ＳＨＳ１３１（ＮＯ）に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、役物予告演出を実行しない場合として、アイテム画像演出Ｄ（ＩＧＥＰ－Ｄ）の実行態様（アイテム画像演出実行態様パターン）を決定する（ステップ０２７ＳＨＳ１３５）。例えば、図１１－１０（Ｈ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ１」を２０％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ２」を７４％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ３」を４％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ４」を２％、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ５」を０％の割合で決定する。

【０３３９】

ステップ０２７ＳＨＳ１３４又はステップ０２７ＳＨＳ１３５に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０２７ＳＨＳ１３４又はステップ０２７ＳＨＳ１３５にて決定し

たアイテム画像演出Ｂ（ＩＧＥＰ－Ｄ）のアイテム画像演出実行態様パターンを設定する（ステップ０２７ＳＨＳ１３６）。そして、本フローチャートは終了する。

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

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

【０３４５】

図１１－１７（Ｃ）は、アイテム画像Ａの表示態様が変化するかを示唆するアイテム画像変化示唆表示０２７ＳＨＩＧＡ－ＨＥＮを用いたアイテム画像変化示唆演出が行われている場面（図１１－１１および図１１－１２（Ａ）のＴ６の直前の場面）である。つまり

、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アイテム画像Ａの変化タイミング（Ｔ６）の直前に、アイテム画像Ａの表示態様が変化するかを示唆するアイテム画像変化示唆表示０２７ＳＨＩＧＡ－ＨＥＮを用いたアイテム画像変化示唆演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アイテム画像Ｂ等の他のアイテム画像の変化タイミングの直前においても同様に、夫々のアイテム画像の表示態様が変化するかを示唆するアイテム画像変化示唆演出を実行する。

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

図１１－１８（Ｂ）は、図１１－１７（Ｃ）の場面と同様、アイテム画像Ａの表示態様が変化するかを示唆するアイテム画像変化示唆表示０２７ＳＨＩＧＡ－ＨＥＮを用いたアイテム画像変化示唆演出が行われている場面（図１１－１１および図１１－１２（Ａ）のＴ１０の直前の場面）である。図１１－１８（Ｃ）は、アイテム画像演出Ａが第３表示態様（レベル３）に変化した場面（図１１－１１および図１１－１２（Ａ）のＴ１０の場面）である。

【０３４９】

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

【０３５０】

図１１－１９（Ｂ）～図１１－２０（Ｂ）は、アイテム画像Ａに対応する予告演出であるカットイン予告演出を実行するかを煽る煽り演出０２７ＳＨＩＧＡ－ＡＯが行われている場面（図１１－１１および図１１－１２（Ａ）のＴ１４～Ｔ１５の場面）である。図１１－１９（Ｂ）～図１１－２０（Ｂ）の例では、カットイン予告演出の実行開始タイミン

グ（Ｔ１４）迄をカウントダウンするカウントダウン煽り表示０２７ＳＨＩＧＡ－ＡＯによる煽り演出が行われている。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン予告演出の実行開始タイミング（Ｔ１４）の直前に、カットイン予告演出を実行するかを煽る煽り演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、群予告演出等の他の予告演出の実行開始タイミングの直前においても同様に、夫々の予告演出を実行するかを煽る煽り演出を実行する。

【０３５１】

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

【０３５２】

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

【０３５３】

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

【０３５４】
図１１－２１～図１１－３０は、特徴部０２７ＳＨに係る演出動作例を示す図である。具体的には、図１１－２１～図１１－３０は、図１１－１３（Ａ）に示した例における、主要な場面を一例として示したものであり、図１１－２１（Ａ）→図１１－２１（Ｂ）→図１１－２１（Ｃ）→図１１－２２（Ａ）→図１１－２２（Ｂ）→図１１－２２（Ｃ）→図１１－２３（Ａ）→図１１－２３（Ｂ）→図１１－２３（Ｃ）→、…、図１１－２９（Ａ）→図１１－２９（Ｂ）→図１１－２９（Ｃ）→図１１－３０（Ａ）→図１１－３０（Ｂ）→図１１－３０（Ｃ）の順に遷移する。

【０３５５】
図１１－２１（Ａ）は、アイテム画像Ａが表示されるかを示唆するアイテム画像表示示唆表示０２７ＳＨＩＧＡ－ＳＨＩを用いたアイテム画像表示示唆演出が行われている場面（図１１－１１のＴ２の直前の場面）である。図１１－２１（Ｂ）は、アイテム画像演出Ａの実行が開始（つまり、第１表示態様（レベル１）のアイテム画像０２７ＳＨＩＧＡＬＶ１の表示が開始）された場面（図１１－１１のＴ２の場面）である。

【０３５６】
図１１－２１（Ｃ）は、アイテム画像Ｂが表示されるかを示唆するアイテム画像表示示唆表示０２７ＳＨＩＧＢ－ＳＨＩを用いたアイテム画像表示示唆演出が行われている場面（図１１－１１のＴ３の直前の場面）である。図１１－２２（Ａ）は、アイテム画像演出Ｂの実行が開始（つまり、第１表示態様（レベル１）のアイテム画像０２７ＳＨＩＧＢＬＶ１の表示が開始）された場面（図１１－１１のＴ３の場面）である。

【０３５７】
図１１－２２（Ｂ）は、アイテム画像Ｃが表示されるかを示唆するアイテム画像表示示唆表示０２７ＳＨＩＧＣ－ＳＨＩを用いたアイテム画像表示示唆演出が行われている場面（図１１－１１のＴ４の直前の場面）である。図１１－２２（Ｃ）は、アイテム画像演出Ｃの実行が開始（つまり、第１表示態様（レベル１）のアイテム画像０２７ＳＨＩＧＣＬＶ１の表示が開始）された場面（図１１－１１のＴ４の場面）である。

【０３５８】
図１１－２３（Ａ）は、アイテム画像Ｄが表示されるかを示唆するアイテム画像表示示唆表示０２７ＳＨＩＧＤ－ＳＨＩを用いたアイテム画像表示示唆演出が行われている場面（図１１－１１のＴ５の直前の場面）である。図１１－２３（Ｂ）は、アイテム画像演出Ｄの実行が開始（つまり、第１表示態様（レベル１）のアイテム画像０２７ＳＨＩＧＤＬＶ１の表示が開始）された場面（図１１－１１のＴ５の場面）である。

【０３５９】
図１１－２３（Ｃ）は、アイテム画像Ａの表示態様が変化するかを示唆するアイテム画像変化示唆表示０２７ＳＨＩＧＡ－ＨＥＮを用いたアイテム画像変化示唆演出が行われている場面（図１１－１１のＴ６の直前の場面）である。図１１－２４（Ａ）は、アイテム画像演出Ａが第２表示態様（レベル２）に変化した場面（図１１－１１のＴ６の場面）である。

【０３６０】
図１１－２４（Ｂ）は、アイテム画像Ｂの表示態様が変化するかを示唆するアイテム画像変化示唆表示０２７ＳＨＩＧＢ－ＨＥＮを用いたアイテム画像変化示唆演出が行われている場面（図１１－１１のＴ７の直前の場面）である。図１１－２４（Ｃ）は、アイテム画像演出Ｂが第２表示態様（レベル２）に変化した場面（図１１－１１のＴ７の場面）である。

【０３６１】
図１１－２５（Ａ）は、アイテム画像Ｃの表示態様が変化するかを示唆するアイテム画像変化示唆表示０２７ＳＨＩＧＣ－ＨＥＮを用いたアイテム画像変化示唆演出が行われている場面（図１１－１１のＴ８の直前の場面）である。図１１－２５（Ｂ）は、アイテム画像演出Ｃが第２表示態様（レベル２）に変化した場面（図１１－１１のＴ８の場面）である。

【０３６２】
図１１－２５（Ｃ）は、アイテム画像Ｄの表示態様が変化するかを示唆するアイテム画像変化示唆表示０２７ＳＨＩＧＤ－ＨＥＮを用いたアイテム画像変化示唆演出が行われている場面（図１１－１１のＴ９の直前の場面）である。図１１－２６（Ａ）は、アイテム画像演出Ｄが変化しなかった場面（図１１－１１のＴ９の場面）である。
【０３６３】
図１１－２６（Ｂ）は、アイテム画像Ｄの表示態様が変化するかを示唆するアイテム画像変化示唆表示０２７ＳＨＩＧＤ－ＨＥＮを用いたアイテム画像変化示唆演出が行われている場面（図１１－１１のＴ１３の直前の場面）である。図１１－２６（Ｃ）は、アイテム画像演出Ｄが変化しなかった場面（図１１－１１のＴ１３の場面）である。なお、アイテム画像演出Ｃは、９－２６（Ｃ）の場面よりも前の場面（図１１－１１のＴ１２の場面）において、第３表示態様（レベル３）に変化している。
【０３６４】
図１１－２７（Ａ）は、アイテム画像Ａに対応する予告演出であるカットイン予告演出（ＹＥＰ－Ａ１、ＹＥＰ－Ａ２）を実行するかを煽る煽り演出が実行（開始）されることを示す煽り演出開始表示０２７ＳＨＩＧＡ－ＫＡＩを表示している場面（図１１－１１および図１１－１３（Ａ）のＴ１４の直前の場面）である。
【０３６５】
図１１－２７（Ｂ）は、アイテム画像Ａに対応する予告演出であるカットイン予告演出を実行するかを煽る煽り演出０２７ＳＨＩＧＡ－ＡＯが行われている場面（図１１－１１および図１１－１３（Ａ）のＴ１４～Ｔ１５の場面）である。図１１－２７（Ｃ）は、アイテム画像Ａに対応する予告演出であるカットイン予告演出（ＹＥＰ－Ａ１）が行われている場面、つまり、弱カットイン画像０２７ＳＨＹＫＥ－ＪＣＩが表示されている場面（図１１－１１および図１１－１３（Ａ）のＴ１５～Ｔ１６の場面）である。
【０３６６】
図１１－２８（Ａ）は、アイテム画像Ｂに対応する予告演出である群予告演出（ＹＥＰ－Ｂ）を実行するかを煽る煽り演出が実行（開始）されることを示す煽り演出開始表示０２７ＳＨＩＧＢ－ＫＡＩを表示している場面（図１１－１１および図１１－１３（Ａ）のＴ１７の直前の場面）である。
【０３６７】
図１１－２８（Ｂ）は、アイテム画像Ｂに対応する予告演出である群予告演出を実行するかを煽る煽り演出０２７ＳＨＩＧＢ－ＡＯが行われている場面（図１１－１１および図１１－１３（Ａ）のＴ１７～Ｔ１８の場面）である。図１１－２８（Ｃ）は、アイテム画像Ｂに対応する予告演出である群予告演出が行われている場面、つまり、群画像０２７ＳＨＹＫＥ－ＧＮが表示されている場面（図１１－１１および図１１－１３（Ａ）のＴ１８～Ｔ１９の場面）である。
【０３６８】
図１１－２９（Ａ）は、アイテム画像Ｃに対応する予告演出であるボタン予告演出（ＹＥＰ－Ｃ１、ＹＥＰ－Ｃ２）を実行するかを煽る煽り演出が実行（開始）されることを示す煽り演出開始表示０２７ＳＨＩＧＣ－ＫＡＩを表示している場面（図１１－１１および図１１－１３（Ａ）のＴ２０の直前の場面）である。
【０３６９】
図１１－２９（Ｂ）は、アイテム画像Ｃに対応する予告演出であるボタン予告演出を実行するかを煽る煽り演出０２７ＳＨＩＧＣ－ＡＯが行われている場面（図１１－１１および図１１－１３（Ａ）のＴ２０～Ｔ２１の場面）である。図１１－２９（Ｃ）～図１１－３０（Ａ）は、アイテム画像Ｃに対応する予告演出であるボタン予告演出（ＹＥＰ－Ｃ１）が行われている場面、つまり、ボタン画像０２７ＳＨＹＫＥ－ＢＵが表示され、プッシュボタン３１Ｂの操作後の例として弱カットイン画像０２７ＳＨＹＫＥ－ＪＣＩが表示されている場面（図１１－１１および図１１－１３（Ａ）のＴ２１～Ｔ２２の場面）である。

【０３７０】
図１１－３０（Ｂ）は、アイテム画像Ｄに対応する予告演出である役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）を実行するかを煽る煽り演出が実行（開始）されることを示す煽り演出開始表示０２７ＳＨＩＧＤ－ＫＡＩを表示している場面（図１１－１１および図１１－１３（Ａ）のＴ２３の直前の場面）である。
【０３７１】
図１１－３０（Ｃ）は、アイテム画像Ｄに対応する予告演出である役物予告演出を実行するかを煽る煽り演出０２７ＳＨＩＧＤ－ＡＯが行われている場面（図１１－１１および図１１－１３（Ａ）のＴ２３～Ｔ２４の場面）である。なお、当該煽り演出の後には、アイテム画像Ｄに対応する予告演出である役物予告演出は行われない（図１１－１３（Ａ）参照）。
【０３７２】
なお、図１１－１６～図１１－３０の例では、各アイテム画像の表示を示唆する夫々のアイテム画像表示示唆表示（０２７ＳＨＩＧＡ－ＳＨＩ、０２７ＳＨＩＧＢ－ＳＨＩ、０２７ＳＨＩＧＣ－ＳＨＩ、０２７ＳＨＩＧＤ－ＳＨＩ）は共通しているが、アイテム画像毎に異ならせてもよい。また、各予告演出を煽る夫々の煽り演出（０２７ＳＨＩＧＡ－ＡＯ、０２７ＳＨＩＧＢ－ＡＯ、０２７ＳＨＩＧＣ－ＡＯ、０２７ＳＨＩＧＤ－ＡＯ）は共通しているが、予告演出毎に（つまりアイテム画像毎に）、異ならせてもよい。各予告演出に対応する夫々の煽り演出の開始を示す煽り演出開始表示（０２７ＳＨＩＧＡ－ＫＡＩ、０２７ＳＨＩＧＢ－ＫＡＩ、０２７ＳＨＩＧＣ－ＫＡＩ、０２７ＳＨＩＧＤ－ＫＡＩ）は共通しているが、何れの予告演出の煽り演出を開始するのかに応じて（つまりアイテム画像毎に）、異ならせてもよい。
【０３７３】
（設定値示唆）
続いて、図１１－３１及び図１１－３２を用いて設定値（図１１－２（Ａ）（Ｂ）参照）の示唆について説明する。特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、アイテム画像演出を用いて（例えば、アイテム画像を用いて）、現在設定されている設定値を示唆する。例えば、特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、図１１－３１（Ａ）、図１１－３１（Ｂ）に示すように、アイテム画像演出Ｄにおけるアイテム画像Ｄの表示態様として第４表示態様（レベル４）の表示態様を設け、第４表示態様のアイテム画像Ｄが表示されることに関連し、現在設定されている設定値を示唆するようにしてもよい。
【０３７４】
（第１の例）
例えば、図１１－３１（Ｃ）に示すように、第４表示態様のアイテム画像Ｄの表示→役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行有（可動体０２７ＳＨ３２の動作有）、と推移した場合に（当りはずれの結果はとわず）、現在設定されている設定値について高設定（例えば設定値４以上）であることを示唆するようにしてもよい。
【０３７５】
（第２の例）
例えば、図１１－３１（Ｄ）に示すように、第４表示態様のアイテム画像Ｄの表示→役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行有→はずれ、と推移した場合に、現在設定されている設定値について高設定（例えば設定値４以上）であることを示唆するようにしてもよい。
【０３７６】
（第３の例）
例えば、図１１－３１（Ｅ）に示すように、第４表示態様のアイテム画像Ｄの表示→役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行無（可動体０２７ＳＨ３２の動作無）と推移した場合に（当りはずれの結果はとわず）、現在設定されている設定値について高設定（例えば設定値４以上）であることを示唆するようにしてもよい。
【０３７７】
（第４の例）

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

【０３７８】

（第５の例）

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

（第４表示態様（レベル４）の表示タイミング）

【０３７９】

第１の例（第２～第４の各例も同様であってもよい）において、第４表示態様のアイテム画像Ｄの表示タイミングは特に限定しないが（つまり、最初から表示されるものであってもよいし、他の表示態様から変化して表示されるものであってもよいが）、一例として、遊技者に認識され易いように表示期間を長くしてもよい。具体的には、図１１－３２（Ａ）にてアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ６」として示したように、最初（図１１－１１のＴ５）から第４表示態様のアイテム画像Ｄを表示してもよい。なお、図１１－３２（Ａ）では、第４表示態様を一般的に当りが確定又は濃厚であることを遊技者に認識させる金色としているが、第４表示態様のアイテム画像Ｄの表示後にはずれとなる可能性がゼロではない場合（例えば、第２の例等の場合）には、第４表示態様は金色とは異なる色や図柄にしてもよい。

【０３８０】

（第１の例の決定割合の一例）

第１の例とする場合には、役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）を実行する場合におけるアイテム画像演出Ｄ（ＩＧＥＰ－Ｄ）のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合として、図１１－１０（Ｇ）に示した決定割合に代えて、図１１－３２（Ｂ）に示すような決定割合を用いるとともに、役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）を実行しない場合におけるアイテム画像演出Ｄ（ＩＧＥＰ－Ｄ）のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合として、図１１－１０（Ｈ）に示した決定割合に代えて、図１１－３２（Ｃ）に示すような決定割合を用いるようにしてもよい。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１５のステップ０２７ＳＨＳ１３４の処理を実行するときには、図１１－３２（Ｂ）に示した割合でアイテム画像演出実行態様パターンを決定し、図１１－１５のステップ０２７ＳＨＳ１３５では図１１－３２（Ｃ）に示した割合でアイテム画像演出実行態様パターンを決定するようにしてもよい。

【０３８１】

つまり、第４表示態様のアイテム画像Ｄの表示→役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行無と推移する場合はないが（図１１－３２（Ｃ）参照）、第４表示態様のアイテム画像Ｄの表示→役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行有（可動体０２７ＳＨ３２の動作有）と推移する場合はあり（図１１－３２（Ｂ）参照）、また、第４表示態様のアイテム画像Ｄの表示→役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行有と推移することに設定差があるようにしている（図１１－３２（Ｂ）参照）。なお、図１１－３２（Ｂ）に示した例では、アイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ６」は、現在の設定値が設定値１～３の何れかである場合には１％の割合で決定され、現在の設定値が設定値４～６の何れかである場合には１５％の割合で決定される。

【０３８２】

図１１－３２（Ｂ）に示した例によれば、第４表示態様のアイテム画像Ｄの表示→役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行有となるのは、設定値１－３の場合よりも設定値４－６の場合の方が多い。つまり、図１１－３２（Ｂ）に示した例によれば、低設定（例えば設定値３以下）であるときに比べ、高設定（例えば設定値４以上）であるときの方が、第４表示態様のアイテム画像Ｄの表示→役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行有、と推移する頻度は多くなる。従って、第４表示態様のアイテム画像Ｄの表示→役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ

）の実行有、と推移すること（あるいは推移する頻度が多いこと）は、現在設定されている設定値について高設定（例えば設定値４以上）であることを示唆していることになる。

【０３８３】

なお、図１１－３２（Ｂ）に示した例は、スーパーリーチＡ（変動パターン＃１３、＃１７）となる場合であってもスーパーリーチＢ（変動パターン＃１４、＃１８）となる場合であっても、役物演出が実行される場合にはアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ６」は決定され得るが（設定値１～３の何れかである場合には１％の割合で決定され、設定値４～６の何れかである場合には１５％の割合で決定されるが）、スーパーリーチＢとなる場合において役物演出が実行される場合に限りアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ６」が決定され得るようにしてもよい（スーパーリーチＡとなる場合において役物演出が実行される場合にはアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ６」は決定されないようにしてもよい）。つまり、スーパーリーチＢとなる場合において、第４表示態様のアイテム画像Ｄの表示→役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行有（可動体０２７ＳＨ３２の動作有）と推移することには設定差があるようにする一方、スーパーリーチＡとなる場合において、第４表示態様のアイテム画像Ｄの表示→役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行有（可動体０２７ＳＨ３２の動作有）と推移することには設定差がないようにしてもよい。

【０３８４】

（第２の例の決定割合の一例）

第２の例とする場合には、例えば、第４表示態様のアイテム画像Ｄの表示→役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行有（可動体０２７ＳＨ３２の動作有）→大当り、と推移することには設定差はないが、第４表示態様のアイテム画像Ｄの表示→役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行有（可動体０２７ＳＨ３２の動作有）→はずれ、と推移することには設定差があるようにしてもよい。例えば、スーパーリーチ大当りとなる場合において役物演出が実行される場合のアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ６」の決定割合を設定値１～６共通（例えば２０％）とする一方、スーパーリーチはずれとなる場合において役物演出が実行される場合のアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ６」の決定割合を設定値１～３の場合と設定値４～６の場合とで異ならせてもよい（例えば、設定値１～３の何れかである場合には１％、設定値４～６の何れかである場合には１０％としてもよい）。

【０３８５】

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

【０３８６】

（第３の例の決定割合の一例）

第３の例とする場合には、例えば、第４表示態様のアイテム画像Ｄの表示→役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行有、と推移することには設定差はないが、第４表示態様のアイテム画像Ｄの表示→役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行無、と推移することに設定差があるようにしてもよい。例えば、役物演出が実行される場合のアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ６」の決定割合を設定値１～６共通（例えば１０％）とする一方、役物演出が実行されない場合のアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ６」の決定割合を設定値１～３の場合と設定値４～６の場合とで異ならせてもよい（例えば、設定値１～３の何れかである場合には０．５％、設定値４～６の何れかである場合には３％としてもよい）。

【０３８７】

（第４の例の決定割合の一例）

第４の例とする場合には、例えば、第４表示態様のアイテム画像Ｄの表示→役物予告演

出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行無→大当り、と推移することには設定差はないが、第４表示態様のアイテム画像Ｄの表示→役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行無→はずれ、と推移することには設定差があるようにしてもよい。例えば、スーパーリーチ大当り（変動パターン＃１７、＃１８）において役物演出が実行されない場合のアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ６」の決定割合を設定値１～６共通（例えば５％）とする一方、スーパーリーチはずれ（変動パターン＃１３、＃１４）において役物演出が実行されない場合のアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ６」の決定割合を設定値１～３の場合と設定値４～６の場合とで異ならせてもよい（例えば、設定値１～３の何れかである場合には０．５％、設定値４～６の何れかである場合には３％としてもよい）。

【０３８８】

（第５の例の決定割合の一例）

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

【０３８９】

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

【０３９０】

（特徴部０２７ＳＨに係る遊技機に関する変形例について）

続いて、図１１－１～図１１－３２における変形例について説明する。

【０３９１】

（特徴部０２７ＳＨの変形例１）

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

【０３９２】

（特徴部０２７ＳＨの変形例２）

上記では、夫々のアイテム画像の表示開始タイミングが個々に異なる例を説明した。具体的には、図１１－１１等に示すように、アイテム画像ＡはＴ１、アイテム画像ＢはＴ２

、アイテム画像ＣはＴ３、アイテム画像ＤはＴ４である。しかしながら、夫々のアイテム画像の表示開始タイミングは個々に異ならなくてもよい。例えば、アイテム画像Ａ～Ｄの４種類のアイテム画像のうちの２種類の表示開始タイミングが同時であってもよいし、４種類のアイテム画像のうちの３種類の表示開始タイミングが同時であってもよいし、４種類のアイテム画像の全部の表示開始タイミングが同時であってもよい。

【０３９３】

（特徴部０２７ＳＨの変形例３）

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

【０３９４】

（特徴部０２７ＳＨの変形例４）

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

【０３９５】

（特徴部０２７ＳＨの変形例５）

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

【０３９６】

（特徴部０２７ＳＨの変形例６）

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

【０３９７】

（特徴部０２７ＳＨの変形例７）

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

ング→他の予告演出の実行終了タイミングとなる場合があるようにしてもよい。
【０３９８】
（特徴部０２７ＳＨの変形例８）
上記では、アイテム画像Ａとカットイン予告演出、アイテム画像Ｂと群予告演出、アイテム画像Ｃとボタン予告演出、アイテム画像Ｄと役物予告演出というように、アイテム画像と予告演出とは一対一の対応関係にある例を説明した。つまり、図１１－１１に示したように、アイテム画像Ａが消去される（アイテムとして使われる）ことに基づいて実行され得るのはカットイン予告演出であり、アイテム画像Ｂが消去されることに基づいて実行され得るのは群予告演出であり、アイテム画像Ｃが消去されることに基づいて実行され得るのはボタン予告演出であり、アイテム画像Ｄが消去されることに基づいて実行され得るのは役物予告演出であると説明した。しかしながら、アイテム画像と予告演出とは必ずしも一対一の対応関係ではなくてもよい。
【０３９９】
例えば、ある１つのアイテム画像（例えば、アイテム画像Ｘ）に対し複数の予告演出（例えば、カットイン予告演出、群予告演出）が対応付けられていてもよい。アイテム画像Ｘに対し、カットイン予告演出と群予告演出の２つが対応付けられているときには、アイテム画像Ｘが消去されることに基づいてカットイン予告演出のみが実行される場合と、アイテム画像Ｘが消去されることに基づいて群予告演出のみが実行される場合とがある。なお、アイテム画像Ｘが消去されることに基づいてカットイン予告演出と群予告演出とが実行される場合があるようにしてもよい。
【０４００】
また例えば、複数のアイテム画像（例えば、アイテム画像Ｘ、アイテム画像Ｙ）に対しある１つの予告演出（例えば、カットイン予告演出）が対応付けられていてもよい。アイテム画像Ｘ、アイテム画像Ｙに対し、カットイン予告演出が対応付けられているときには、アイテム画像Ｘが消去されることに基づいてカットイン予告演出が実行される場合と、アイテム画像Ｙが消去されることに基づいてカットイン予告演出が実行される場合とがある。なお、消去されるときのアイテム画像の表示態様に加え、消去されるアイテム画像の種類に応じて、予告演出が実行される割合を異ならせてもよい。上記例で言えば、消去されるときのアイテム画像Ｘやアイテム画像Ｙの表示態様に加え、アイテム画像Ｘが消去されるのかアイテム画像Ｙが消去されるのかに応じて、カットイン予告演出が実行される割合を異ならせてもよい。
【０４０１】
また例えば、複数のアイテム画像（例えば、アイテム画像Ｘ、アイテム画像Ｙ）に対し複数の予告演出（例えば、カットイン予告演出、群予告演出）が対応付けられていてもよい。アイテム画像Ｘ、アイテム画像Ｙに対し、カットイン予告演出と群予告演出の２つが対応付けられているときには、アイテム画像Ｘが消去されることに基づいてカットイン予告演出のみが実行される場合と、アイテム画像Ｘが消去されることに基づいて群予告演出のみが実行される場合と、アイテム画像Ｙが消去されることに基づいてカットイン予告演出のみが実行される場合と、アイテム画像Ｙが消去されることに基づいて群予告演出のみが実行される場合とがある。なお、アイテム画像Ｘが消去されることに基づいてカットイン予告演出と群予告演出とが実行される場合や、アイテム画像Ｙが消去されることに基づいてカットイン予告演出と群予告演出とが実行される場合があるようにしてもよい。なお、消去されるときのアイテム画像の表示態様に加え、消去されるアイテム画像の種類に応じて、予告演出が実行される割合や、実行されるか予告演出の種類の割合を異ならせてもよい。
【０４０２】
（特徴部０２７ＳＨの変形例９）
上記説明では、アイテム画像は表示開始の時点において対応関係にある予告演出を特定可能であるが、アイテム画像は表示開始の時点において対応関係にある予告演出を特定できなくてもよい。例えば、カットイン予告演出に対応するアイテム画像Ａを、表示開始タ

イミングにおいて、対応関係にある予告演出を特定不可能な表示態様（例えば無地）で表示し、変化タイミングにおいて、対応関係にある予告演出を特定不可能な表示態様（例えば無地）から対応関係にある予告演出を特定可能な表示態様（第１表示態様や第２表示態様等）に変化させるようにしてもよい。

【０４０３】

（特徴部０２７ＳＨの変形例１０）

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

【０４０４】

（特徴部０２７ＳＨの変形例１１）

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

【０４０５】

（特徴部０２７ＳＨの変形例１２）

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

【０４０６】

（特徴部０２７ＳＨの変形例１３）

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

【０４０７】

（特徴部０２７ＳＨの変形例１４）

上記では、アイテム画像Ａを、煽り演出の開始時（図１１－１１のＴ１４）に消去し、煽り演出の実行期間中（図１１－１１のＴ１４～Ｔ１５）やカットイン予告演出の期間中（図１１－１１のＴ１５～Ｔ１６）に表示しない例（上述した変形例１３の場合にはカットイン予告演出の開始時（Ｔ１５）に消去し、カットイン予告演出の期間中（図１１－１１のＴ１５～Ｔ１６）に表示しない例）を説明した。つまり、アイテム画像Ａは、遅くともカットイン予告演出の開始時迄に消去し、カットイン予告演出の期間中には表示しない例を説明した。しかしながら、アイテム画像Ａを消去せずにカットイン予告演出の期間中に表示してもよい。つまり、アイテム画像Ａは使われても消去しないようにしてもよい。他のアイテム画像（アイテム画像Ｂ、アイテム画像Ｃ、アイテム画像Ｄ）についても同様

である。
【０４０８】
（特徴部０２７ＳＨの変形例１５）
上述した変形例１４に関連し、使われたアイテム画像Ａを消去しない態様とする場合には、使われたアイテム画像Ａについて使われた旨が認識できるようにしてもよい。例えば、仮にカットイン予告演出を煽る煽り演出を開始する直前のアイテム画像Ａの表示態様が第２表示態様（レベル２）である場合（第１表示態様（レベル１）や第３表示態様（レベル３）である場合も同様）、カットイン予告演出を煽る煽り演出の開始時に、第２表示態様（レベル２）→煽り演出実行態様（例えば、色彩をグレーダウンやモノクロとし、文言「煽り演出中」等を表示した態様）とし、カットイン予告演出の開始時に、煽り演出実行態様→予告演出実行態様（例えば、色彩をグレーダウンやモノクロとし、文言「予告演出中」等を表示した態様）とし、カットイン予告演出の終了時に、予告演出実行態様→予告演出終了態様（例えば、色彩をグレーダウンやモノクロとし、文言「済」等を表示した態様）としてもよい。つまり、アイテム画像Ａについて、煽り演出の実行期間中（Ｔ１４～Ｔ１５）は「煽り演出実行態様」とし、カットイン予告演出の実行期間中（Ｔ１５～Ｔ１６）は「予告演出実行態様」とし、カットイン予告演出の終了後（Ｔ１６～）は「予告演出終了態様」としてもよい。他のアイテム画像（アイテム画像Ｂ、アイテム画像Ｃ、アイテム画像Ｄ）についても同様である。
【０４０９】
なお、煽り演出後にカットイン予告演出が実行されない場合には、カットイン予告演出の実行開始タイミングにおいて、煽り演出実行態様→予告演出不実行態様（例えば、色彩をグレーダウンやモノクロとし、文言「予告演出不実行」等を表示した態様）としてもよい。つまり、アイテム画像Ａについて、煽り演出の実行期間中（Ｔ１４～Ｔ１５）は「煽り演出実行態様」とし、煽り演出の終了後（Ｔ１５～）は「予告演出不実行態様」としてもよい。他のアイテム画像（アイテム画像Ｂ、アイテム画像Ｃ、アイテム画像Ｄ）についても同様である。
【０４１０】
上述した、煽り演出実行態様は、アイテム画像の種類によらずに共通のものであってもよい。例えば、無地、文言「煽り演出中」等を表示したものとしてもよい。予告演出実行態様、予告演出終了態様、予告演出不実行態様についても、アイテム画像の種類によらずに共通のものであってもよい。
【０４１１】
なお、上記に代えて、煽り演出実行態様は、アイテム画像の種類に応じたものであってもよい。例えば、アイテム画像の種類に応じた絵柄（図１１－９参照）等が認識できる範囲内で、色彩をグレーダウン等したり、文言「煽り演出中」等を表示したりしてもよい。予告演出実行態様、予告演出終了態様、予告演出不実行態様についても、アイテム画像の種類によらずに共通のものであってもよい。
【０４１２】
（特徴部０２７ＳＨの変形例１６）
上記では、煽り演出の実行後に予告演出を実行する例（予告演出の実行前に煽り演出を実行する例）を説明したが、煽り演出の実行後に予告演出を実行しなくてもよい（予告演出の実行前に煽り演出を実行しなくてもよい）。つまり、アイテム画像が使われた後に煽り演出を実行することなく予告演出を実行してもよい。
【０４１３】
（特徴部０２７ＳＨの変形例１７）
上記では、スーパーリーチ演出中に、アイテム画像演出（アイテム画像の表示）や予告演出を実行しているが、他の期間に、アイテム画像演出や予告演出を実行してもよい。例えば、可変表示開始→アイテム画像Ａの表示開始→リーチ→アイテム画像Ａの消去→カットイン予告演出の実行という流れでもよいし、可変表示開始→アイテム画像Ａの表示開始→リーチ→スーパーリーチに発展→アイテム画像Ａの消去→カットイン予告演出の実行と

いう流れでもよいし、可変表示開始→リーチ→アイテム画像Ａの表示開始→アイテム画像Ａの消去→カットイン予告演出の実行という流れでもよいし、可変表示開始→リーチ→アイテム画像Ａの表示開始→スーパーリーチに発展→アイテム画像Ａの消去→カットイン予告演出の実行という流れでもよい。

【０４１４】

（特徴部０２７ＳＨの変形例１８）

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

【０４１５】

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

【０４１６】

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

【０４１７】

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

【０４１８】

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

）して必要な予告演出（カットイン予告演出）を実行し、３変動目にアイテム画像Ｂを消去（アイテム画像Ｂは表示開始～消去間に変化可能）して必要な予告演出（群予告演出）を実行するという流れや、例えば、１変動目にアイテム画像Ａを表示開始→２変動目にアイテム画像Ｂを表示開始→３変動目にアイテム画像Ａを消去（アイテム画像Ａは表示開始～消去間に変化可能）して必要な予告演出（カットイン予告演出）を実行し、４変動目にアイテム画像Ｂを消去（アイテム画像Ｂは表示開始～消去間に変化可能）して必要な予告演出（群予告演出）を実行するという流れである。

【０４１９】

（特徴部０２７ＳＨの変形例１９）

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

【０４２０】

（特徴部０２７ＳＨの変形例２０）

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

【０４２１】

（特徴部０２７ＳＨの変形例２１）

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

【０４２２】

例えば、上述した変形例１に関連し、夫々のアイテム画像の表示開始タイミングの順と夫々のアイテム画像に対応する夫々の予告演出の実行開始タイミングの順とを一致させるかさせないかの決定割合に設定差を設け、アイテム画像の表示開始タイミングの順と予告演出の実行開始タイミングの順とが一致するかに関連し、設定値を示唆するようにしてもよい。一例として、アイテム画像の表示開始タイミングの順と予告演出の実行開始タイミ

ングの順とを一致させる割合を、低設定（例えば、３以下）である場合には９５％とし、高設定（例えば、４以上）である場合には８５％とし、アイテム画像の表示開始タイミングの順と予告演出の実行開始タイミングの順とを一致しないこと（あるいは一致しない頻度が多いこと）が、高設定（例えば設定値４以上）であることを示唆するようにしてもよい。つまり、上記順序に関する法則（原則は順序が一致）が崩れる頻度は高設定の方が高いため（低設定では５％、高設定では１５％）、法則崩れ（法則崩れの頻度）によって高設定を示唆するようにしてもよい。

【０４２３】

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

【０４２４】

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

【０４２５】

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

【０４２６】

また例えば、群画像（図１１－５（Ｃ）等）について、通常の群画像（キャラクタＡの群）、特別の群画像（キャラクタＢの群）の２種類の群画像を用意し、群画像の種類の決定割合に設定差を設けることにより、群画像において、設定値を示唆するようにしてもよ

い。具体的には例えば、群予告演出（ＹＥＰ－Ｂ）を実行すると決定した後に、低設定（例えば、３以下）である場合には、「通常の群画像」を９５％、「特別の群画像」を５％の割合で決定し、高設定（例えば、４以上）である場合には、「通常の群画像」を８０％、「特別の群画像」を２０％の割合で決定してもよい。つまり、群画像を表示する群予告演出（ＹＥＰ－Ｂ）において、「特別の群画像」が表示されること（あるいは、「特別の群画像」が表示される頻度が多いこと）が、高設定（例えば設定値４以上）であることを示唆するようにしてもよい。

【０４２７】

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

【０４２８】

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

【０４２９】

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

【０４３０】

また、後に設定値の示唆が行われることをアイテム画像以外によって示唆するようにしてもよい。換言すれば、アイテム画像では、後に設定値の示唆が行われることを示唆しないようにしてもよい。例えば、予告演出において設定値の示唆が行われることを当該予告演出の煽り演出によって示唆するようにしてもよい。一例として、設定値の示唆が行われる「特別の強カットイン画像」を表示することを決定している場合に、カットイン予告演出が行われた場合に当該カットイン予告演出において設定値の示唆が行われることを示唆する態様（例えば、カウントダウンする数字の近傍に「設定示唆付予告？」等の文言を表示した態様）の煽り演出を実行してもよい。つまり、上記の態様の煽り演出は、カットイン予告演出が行われるかどうかは不確定であるが仮にカットイン予告演出が行われたならば当該カットイン予告演出において「特別の強カットイン画像」を表示することを示唆するものである。他の例として、設定値の示唆が行われる「特別の強カットイン画像」を表

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

【０４３１】

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

【０４３２】

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

【０４３３】

（他の機器への適用）

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

【０４３４】

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

【０４３５】

（特徴部０２７ＳＨに係る手段の説明）

（特徴部０２７ＳＨに係る手段１）

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１、スロット機等）であって、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０等）を備え、前記演出実行手段は、所定期間内（例えば、図１１－１１に示したＴ１５～Ｔ１６、Ｔ１８～Ｔ１９、Ｔ２１～Ｔ２２、Ｔ２４～Ｔ２５、高確率に抽選が行われる期間よりも前の期間等）に複数種類の予告演出（例えば、図１１－４に示した複数種類の予告演出等）を実行可能であるとともに、実行される前記予告演出の種類を特定可能な特定表示（例えば、図１１－９（Ａ）～（Ｌ）に示した複数種類のアイテム画像等）を前記所定期間よりも前に表示する特定演出（例えば、図１１－８（Ａ）に示したアイテム画像演出等）を実行可能であり、前記所定期間内に実行される前記予告演出の種類によって遊技者にとって有利な内容が報知される割合が異なり（例えば、図１１－７（Ａ）～（Ｆ）に示したように、大当り期待度が異なり）、前記特定表示が表示された後に該特定表示により特定される種類の

前記予告演出が実行されるときと、実行されないときと、があり（例えば、図１１－１０（Ａ）（Ｃ）（Ｅ）（Ｇ）の予告演出を実行する場合においてアイテム画像を表示するアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ２」～「ＩＧＥＧＰ５」を決定した場合には、アイテム画像の表示後に該アイテム画像により特定される種類の予告演出が実行され、図１１－１０（Ｂ）（Ｄ）（Ｆ）（Ｈ）の予告演出を実行しない場合においてアイテム画像を表示するアイテム画像演出実行態様パターン「ＩＧＥＧＰ２」～「ＩＧＥＧＰ５」を決定した場合には、アイテム画像の表示後に該アイテム画像により特定される種類の予告演出が実行されない）、前記特定表示の表示態様は複数あり（例えば、図１１－９（Ａ）～（Ｌ）を参照）、前記特定表示の表示態様によって該特定表示が表示された後に該特定表示に対応する前記予告演出が実行される割合が異なる（例えば、図１１－８（Ｂ）、図１１－１０（Ａ）～（Ｈ）に示すように、アイテム画像の表示態様によって該アイテム画像が表示された後に該アイテム画像に対応する予告演出が実行される割合が異なる。具体的には、予告演出が実行される割合は、該予告演出に対応するアイテム画像の表示態様が第３表示態様（レベル３）＞該予告演出に対応するアイテム画像の表示態様が第２表示態様（レベル２）＞該予告演出に対応するアイテム画像の表示態様が第１表示態様（レベル１）となる）。

【０４３６】

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

【０４３７】

（特徴部０２７ＳＨに係る手段２）

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

【０４３８】

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

【０４３９】

（特徴部０２７ＳＨに係る手段３）

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

【０４４０】

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

【０４４１】

（特徴部０２７ＳＨに係る手段４）

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

面では、アイテム画像Ａが第２表示態様（レベル２）により表示され、アイテム画像Ｂが第２表示態様（レベル２）により表示され、アイテム画像Ｃが第３表示態様（レベル３）により表示され、アイテム画像Ｄが第１表示態様（レベル１）により表示されている）。

【０４４２】

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

【０４４３】

（特徴部０２７ＳＨに係る手段５）

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

【０４４４】

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

【０４４５】

（特徴部０２７ＳＨに係る手段６）

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

【０４４６】

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

【０４４７】

（特徴部０２７ＳＨに係る手段７）

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

出等）を実行可能であってもよい。
【０４４８】
上記遊技機によれば、特定表示が変化するかに注目するため、興趣が向上する。
【０４４９】
（特徴部０２７ＳＨに係る手段８）
上記の手段１～７の遊技機は、識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な内容が報知されるかを先読み判定する先読み判定手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０による先読予告設定処理（ステップＳ１６１）等）を備え、前記所定期間は、複数の可変表示に対応した期間であり、前記特定表示は、前記先読み判定にもとづいて表示されるようにしてもよい。例えば、１つの可変表示に対し複数のアイテム画像を対応付けてもよいし、１つひとつの可変表示に対し１つずつアイテム画像を対応付けてもよい。
【０４５０】
上記遊技機によれば、後に実行される変動に対する注目度合いが高まり、興趣が向上する。
【０４５１】
（特徴部０２７ＳＨに係る手段９）
上記の手段１～８の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、不利設定値と該不利設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能（例えば、図１１－２（Ａ）（Ｂ）参照）であり、複数種類のうちの少なくとも一部の前記予告演出において、前記設定値について示唆してもよい。例えば、強カットイン画像（図１１－５（Ｂ）等）について、通常の強カットイン画像（キャラクタＡ、Ｂの登場等）、特別の強カットイン画像（キャラクタＡ、Ｃの登場等）の２種類の強カットイン画像を用意し、強カットイン画像の種類の決定割合に設定差を設けることにより、強カットイン画像において、設定値を示唆するようにしてもよい。
【０４５２】
上記遊技機によれば、特定表示の表示後に予告演出が実行されるかに加え、特定表示の表示後に表示される予告演出において設定値の示唆があるかにも注目するため、興趣が向上する。
【０４５３】
（特徴部０２７ＳＨに係る手段１０）
上記の手段１～９の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、不利設定値と該不利設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能（例えば、図１１－２（Ａ）（Ｂ）参照）であり、前記設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であり、前記特定表示は、実行される前記設定示唆演出に対応して表示される場合があるようにしてもよい。
【０４５４】
上記遊技機によれば、予告演出が実行されるかに加え、設定値の示唆に関しても、特定表示に注目するため、興趣が更に向上する。予告演出に対応したアイテム画像を予告演出の実行前に表示するアイテム画像演出と、設定値を示唆する設定示唆演出と、の間に関連性がないと興趣が不十分となる虞があるが、上記遊技機では、アイテム画像演出が設定示唆演出の実行を示唆する場合があり、アイテム画像演出と設定示唆演出との間に関連性があるため、興趣が向上する。
【０４５５】
（特徴部０２７ＳＨに係る手段１１）
上記の手段１～９の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、不利設定値と該不利設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能（例えば、図１１－２（Ａ）（Ｂ）参照）であり、前記設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であり、前記特定表示は、実行される前記予告演出に対応して表示される場合がある一方、実行される前記設定示唆演出に対

応して表示されないようにしてもよい。
【０４５６】
上記遊技機によれば、演出が煩雑となることを防いで興趣の低下を抑えることができる。予告演出に対応したアイテム画像を予告演出の実行前に表示するアイテム画像演出と、設定値を示唆する設定示唆演出と、を関連させると演出が煩雑になり却って興趣が低下してしまう虞があるが、上記遊技機では、アイテム画像演出が設定示唆演出の実行を示唆するものではなく、アイテム画像演出と設定示唆演出とは夫々が独立しているため、興趣の低下を抑えることができる。
【０４５７】
（特徴部０２７ＳＨに係る手段１２）
上記の手段１～９の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、不利設定値と該不利設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能（例えば、図１１－２（Ａ）（Ｂ）参照）であり、前記設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であり、前記特定表示として前記設定示唆演出を実行してもよい。例えば、図１１－３１、図１１－３２に示したように、アイテム画像Ｄ（レベル４）を用いて設定値を示唆するようにしてもよい。
【０４５８】
上記遊技機によれば、予告演出が実行されるかに加え、設定値の示唆に関しても、特定表示に注目するため、興趣が更に向上する。予告演出に対応したアイテム画像を予告演出の実行前に表示するアイテム画像演出と、設定値を示唆する設定示唆演出と、の間に関連性がないと興趣が不十分となる虞があるが、上記遊技機では、アイテム画像演出が設定示唆演出でもあるため、興趣が向上する。
【０４５９】
（特徴部０２７ＳＨに係る手段１３）
上記の手段１～９の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、不利設定値と該不利設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能（例えば、図１１－２（Ａ）（Ｂ）参照）であり、前記設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であり、前記設定示唆演出は、前記予告演出とも前記特定表示とも異なるものであってもよい。例えば、スーパーリーチ演出の演出態様（例えば、背景等）によって設定値を示唆するようにしてもよいし、大当り遊技状態の開始演出（ファンファーレ演出）によって設定値を示唆するようにしてもよい。
【０４６０】
上記遊技機によれば、演出が煩雑となることを防いで興趣の低下を抑えることができる。予告演出及びアイテム画像演出と、設定示唆演出と、を関連させると演出が煩雑になり却って興趣が低下してしまう虞があるが、上記遊技機では、予告演出及びアイテム画像演出と、設定示唆演出とは、独立しているため、興趣の低下を抑えることができる。
【０４６１】
（特徴部００６ＳＨに関する説明）
次に、特徴部００６ＳＨに係る遊技機について説明する。特徴部００６ＳＨに係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機である。この実施の形態では、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機１を例にとって説明する。
【０４６２】
特徴部００６ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、遊技制御手段と、演出実行手段と、を備える。遊技制御手段は、例えば、主基板１１のＣＰＵ１０３によって実現される。演出実行手段は、例えば、演出制御基板１２の演出制御用ＣＰＵ１２０によって実現される。演出実行手段は、種々の演出（例えば、後述する、各種の予告演出、プレゼント予告演出、設定示唆演出等）を実行可能である。
【０４６３】
特徴部００６ＳＨに係るパチンコ遊技機１の正面図等は、特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１と同様である（図１１－１参照）。但し、説明の便宜上、特徴部０２７ＳＨ

に係るパチンコ遊技機１が備える可動体０２７ＳＨ３２について、特徴部００６ＳＨに係るパチンコ遊技機１では、可動体００６ＳＨ３２と称するものとする。

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

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

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

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

【０４７０】

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

【０４７１】
図１２－１に示した、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｃ１」の予告演出は、図１１－４に示したボタン予告演出（ボタン画像の表示→押下→弱カットイン画像）である。つまり、特徴部００６ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｃ１」の予告演出として、図１１－６（Ａ）（Ｂ）に示すような、ボタン画像０２７ＳＨＹＫＥ－ＢＵ（説明の便宜上、特徴部００６ＳＨに係るパチンコ遊技機１の説明ではボタン画像００６ＳＨＹＫＥ－ＢＵと称する）、弱カットイン画像０２７ＳＨＹＫＥ－ＪＣＩ（弱カットイン画像００６ＳＨＹＫＥ－ＪＣＩ）を表示する。なお、ボタン予告演出において表示する弱カットイン画像は、カットイン予告演出において表示する弱カットイン画像と異なるものであってもよい。なお、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｃ１」と、後述する予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｃ２」とを区別しない場合（あるいは纏めて）、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｃ」と称する。
【０４７２】
図１２－１に示した、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｃ２」の予告演出は、図１１－４に示したボタン予告演出（ボタン画像の表示→押下→強カットイン画像）である。つまり、特徴部００６ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｃ２」の予告演出として、図１１－６（Ｃ）（Ｄ）に示すような、ボタン画像０２７ＳＨＹＫＥ－ＢＵ（ボタン画像００６ＳＨＹＫＥ－ＢＵ）、強カットイン画像０２７ＳＨＹＫＥ－ＫＣＩ（強カットイン画像００６ＳＨＹＫＥ－ＫＣＩ）を表示する。なお、ボタン予告演出において表示する強カットイン画像は、カットイン予告演出において表示する強カットイン画像と異なるものであってもよい。
【０４７３】
図１２－１に示した、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｄ」の予告演出は、図１１－４に示した役物予告演出（役物の動作）である。つまり、特徴部００６ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｄ」の予告演出として、図１１－６（Ｅ）（Ｆ）（Ｇ）に示すように、可動体０２７ＳＨ３２（可動体００６ＳＨ３２）を動作させる。
【０４７４】
図１２－１に示した、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｅ」の予告演出は、擬似連予告演出である。特徴部００６ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｅ」の予告演出として、例えば、図１２－２（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）に示すような擬似連予告演出を実行する。なお、図１２－２（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）に示した例では、中図柄（図柄表示エリア５Ｃに対応する図柄）として仮停止図柄００６ＳＨ－ＲＥＰが停止（仮停止）した後に、再度、中図柄の再可変表示が行われている。
【０４７５】
なお、図１２－２（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）は、他の予告演出（発展予告演出）に関するものであるが、詳細は後述する。以下の説明では、特徴部００６ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、予告演出として、図１２－１に示した予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ」～「ＹＥＰ－Ｅ」の予告演出を実行可能であるものとして説明する。
【０４７６】
図１２－３及び図１２－４は、予告演出の決定割合等について説明する説明図である。図１２－３（Ａ）は、カットイン予告演出（弱カットイン画像の表示、または、強カットイン画像の表示）の実行有無の決定割合の一例である。図１２－３（Ａ）に示す例によれば、ノーマルリーチはずれとなる場合（変動パターン＃１２となる場合）には実行有を１０％の割合で決定し、スーパーリーチはずれとなる場合（変動パターン＃１３、＃１４のいずれかとなる場合）には実行有を２０％の割合で決定し、ノーマルリーチ大当りとなる場合（変動パターン＃１６となる場合）には実行有を３０％の割合で決定し、スーパーリーチ大当りとなる場合（変動パターン＃１７、＃１８のいずれかとなる場合）には実行有を３０％の割合で決定する。なお、リーチとならない場合には（変動パターン＃１０、＃１１のいずれかとなる場合）には実行有を０％の割合で決定する（実行しないと決定する）。なお、カットイン予告演出の実行有無の決定割合は、設定値１～６共通である（設定

値に依存しない）。他の予告演出の実行有無の決定割合についても同様である。
【０４７７】
特徴部００６ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、カットイン予告演出を実行すると決定した場合、カットイン予告演出に係る予告演出パターン（「ＹＥＰ－Ａ１」、「ＹＥＰ－Ａ２」）を決定する。図１２－３（Ｂ）は、カットイン予告演出を実行すると決定した場合におけるカットイン予告演出の予告演出パターン（「ＹＥＰ－Ａ１」、「ＹＥＰ－Ａ２」）の決定割合の一例である。図１２－３（Ｂ）に示す例によれば、ノーマルリーチハズレとなる場合には、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ１」を１００％の割合で決定し、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ２」を０％の割合で決定する。スーパーリーチはずれとなる場合には、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ１」を８０％の割合で決定し、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ２」を２０％の割合で決定する。ノーマルリーチ大当りとなる場合には、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ１」を５０％の割合で決定し、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ２」を５０％の割合で決定する。スーパーリーチ大当りとなる場合には、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ１」を２０％の割合で決定し、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ２」を８０％の割合で決定する。なお、カットイン予告演出の予告演出パターンの決定割合は、設定値１～６共通である（設定値に依存しない）。他の予告演出の予告演出パターンの決定割合についても同様である。
【０４７８】
図１２－３（Ｃ）は、群予告演出（群画像の表示）の実行有無の決定割合の一例である。群予告演出に係る予告演出パターンは１種類（予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｂ」）であるため、特徴部００６ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、群予告演出を実行すると決定した場合、群予告演出に係る予告演出パターンとして予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｂ」を決定する。
【０４７９】
図１２－３（Ｄ）は、ボタン予告演出（ボタン画像の表示→押下→弱カットイン画像の表示、または、ボタン画像の表示→押下→強カットイン画像の表示）の実行有無の決定割合の一例である。図１２－３（Ｅ）は、ボタン予告演出を実行すると決定した場合におけるボタン予告演出に係る予告演出パターン（「ＹＥＰ－Ｃ１」、「ＹＥＰ－Ｃ２」）の決定割合の一例である。
【０４８０】
図１２－４（Ａ）は、役物予告演出（役物の動作）の実行有無の決定割合の一例である。役物予告演出に係る予告演出パターンは１種類（予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｄ」）であるため、特徴部００６ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、役物予告演出を実行すると決定した場合、役物予告演出に係る予告演出パターンとして予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｄ」を決定する。
【０４８１】
図１２－４（Ｂ）は、擬似連予告演出の実行有無の決定割合の一例である。擬似連予告演出に係る予告演出パターンは１種類（予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｅ」）であるため、特徴部００６ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、擬似連予告演出を実行すると決定した場合、擬似連予告演出に係る予告演出パターンとして予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｅ」を決定する。
【０４８２】
図１２－５及び図１２－６は、プレゼントボックス演出等について説明する説明図である。プレゼントボックス演出は、開いていないプレゼントボックス画像（例えば、図１２－５（Ａ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬ）を表示した後に、開いたプレゼントボックス画像（例えば、図１２－５（Ｂ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＯＰ）を表示する（つまり、プレゼントボックスを開く）演出である。この実施の形態では、プレゼントボックスが開くと（開いたプレゼントボックス画像が表示されると）、図１２－３（Ｅ）に示した何れかの予告演出が実行される。プレゼントボックス演出には、プレゼントボックスが開いて実行される予告演出の種類に応じた複数種類のプレゼ

ントボックス演出パターンがある（つまり、何れの予告演出が実行されるかはプレゼントボックス演出パターンによって特定可能である）。なお、図１２－５（Ｃ）～図１２－５（Ｊ）は、他の例に関するものであるため、詳細は後述する。

【０４８３】

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

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

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

【０４８８】

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

【０４８９】

図１２－７は、プレゼントボックス演出の実行有無の決定割合について説明する説明図である。図１２－７（Ａ）は、カットイン予告演出（ＹＥＰ－Ａ）を実行する場合においてカットイン予告演出の実行を対象（ターゲット）としたプレゼントボックス演出（プレゼントボックス演出パターン「ＰＢＰ－Ａ」）の実行有無の決定割合の一例である。図１２－７（Ａ）によれば、はずれとなる場合にはプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ａ）の実行有を１５％の割合で決定し、大当りとなる場合にはプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ａ）の実行有を９０％の割合で決定する。なお、カットイン予告演出（ＹＥＰ－Ａ）を実行しない場合にはプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ａ）の実行有を０％の割合で決定する（カットイン予告演出（ＹＥＰ－Ａ）を実行しない場合にはプレゼントボックス演出

（ＰＢＰ－Ａ）を実行しない）。

【０４９０】

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

【０４９１】

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

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

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

【０４９５】

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

りとなる場合にはプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｄ）の実行有を８０％の割合で決定する。なお、役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）を実行しない場合にはプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｄ）の実行有を０％の割合で決定する（役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）を実行しない場合にはプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｄ）を実行しない）。

【０４９６】

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

【０４９７】

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

【０４９８】

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

【０４９９】

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

【０５００】

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

【０５０１】

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

【０５０２】

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

を示唆する。なお、ＳＥＰ－ＥＹＥ１（通常アイキャッチ演出）と、ＳＥＰ－ＥＹＥ２（特別アイキャッチ演出）とを区別しない場合（あるいは纏めて）、ＳＥＰ－ＥＹＥ（アイキャッチ演出）と称する。

【０５０３】

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

【０５０４】

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

【０５０５】

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

【０５０６】

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

【０５０７】

はずれとなる場合における熱文字演出の実行有の決定割合は、設定値が１～５であるときの方が、設定値が６であるときよりも低いため（つまり、設定値が６であるときの方が、設定値が１～５であるときよりも高いため）、熱文字演出が実行され、かつ、はずれとなる頻度は、設定値が６であるときの方が、設定値が１～５であるときよりも高い（具体的には、同種のリーチに着目した場合、設定値が６であるときの方が、設定値が１～５であるときよりも５倍高い）。従って、遊技者は、熱文字演出が実行され、かつ、はずれとなった頻度によって、設定値が１～５であるか、設定値が６であるかを推測することができる。例えば、遊技者は、熱文字演出が実行され、かつ、スーパーリーチに発展したが、

結果的にはずれとなった頻度が、普段（普段は設定値が１～５のうちのいずれかであるものとする）よりも多いと感じた場合には、設定値が６であると推測することが可能になる。

【０５０８】

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

【０５０９】

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

【０５１０】

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

【０５１１】

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

【０５１２】

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

【０５１３】

スーパーリーチＡはずれとなるときの特別アイキャッチ演出（設定示唆演出パターン「ＳＥＰ-ＥＹＥ２」）の決定割合は、設定値が４～６であるときの方が、設定値が１～３であるときよりも高いため、スーパーリーチＡはずれとなり、かつ、特別アイキャッチ演

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

【０５１４】

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

【０５１５】

なお、設定値が１～３であるか設定値が４～６であるかによる特別アイキャッチ演出が実行される頻度の差は、スーパーリーチＡはずれとなり、かつ、特別アイキャッチ演出が実行される場合よりも、スーパーリーチＢはずれとなり、かつ、特別アイキャッチ演出が実行される場合の方が大きいため（前者は４倍の差、後者は８倍の差）、遊技者は、スーパーリーチＡはずれとなり、かつ、特別アイキャッチ演出が実行された頻度からよりも、スーパーリーチＢはずれとなり、かつ、特別アイキャッチ演出が実行された頻度からによる方が、自身による設定値の推定に自信を持ち易くなっている。一例として、スーパーリーチＡに発展して結果的にはずれとなった変動が合計２回あり２回とも特別アイキャッチ演出であったケースを考えると、当該ケースは設定値が１～３であるときの１％（１０％×１０％。分母はスーパーリーチＡに発展して結果的にはずれとなった変動数）の割合で生じるのに対し、スーパーリーチＢに発展して結果的にはずれとなった変動が合計２回あり２回とも特別アイキャッチ演出であったケースを考えると、当該ケースは設定値が１～３であるときの０．２５％（５％×５％。分母はスーパーリーチＡに発展して結果的にはずれとなった変動数）の割合でしか生じないため（つまり、スーパーリーチＡに発展して結果的にはずれとなった変動が合計２回あり２回とも特別アイキャッチ演出であったケースよりも、スーパーリーチＢに発展して結果的にはずれとなった変動が合計２回あり２回とも特別アイキャッチ演出であったケースの方が、設定値が１～３であることを否定しやすいため）、スーパーリーチＢに発展して結果的にはずれとなった変動が合計２回あり２回とも特別アイキャッチ演出であったケースの方が、設定値の推定（設定値は１～３ではなく４～６であるとの推定）に自信を持ち易くなっている。

【０５１６】

なお、スーパーリーチはずれにおいて特別アイキャッチ演出が実行されない場合には通常アイキャッチ演出が実行されるため（図１２－１０（Ｂ）（Ｃ）参照）、スーパーリーチはずれにおける通常アイキャッチ演出の実行は、スーパーリーチはずれにおける特別アイキャッチ演出の不実行と同義である。従って、特別アイキャッチ演出による示唆ほどではないが、通常アイキャッチ演出によっても設定値は示唆されることになる。一例として、スーパーリーチＡに発展して結果的にはずれとなった変動が合計２回あり２回とも通常アイキャッチ演出であったケースを考えると、当該ケースは、設定値が１～３であるときの８１％（９０％×９０％。分母はスーパーリーチＡに発展して結果的にはずれとなった

変動数）の割合で生じ、設定値が４～６であるときの３６％（６０％×６０％。分母はスーパーリーチＡに発展して結果的にはずれとなった変動数）の割合で生じるため、設定値の推定を行ったとしても割と不確実な推定のように思える。一方、スーパーリーチＡに発展して結果的にはずれとなった変動が合計２回あり２回とも特別アイキャッチ演出であったケースを考えると、当該ケースは、設定値が１～３であるときの１％（１０％×１０％。分母はスーパーリーチＡに発展して結果的にはずれとなった変動数）の割合で生じ、設定値が４～６であるときの２４％（４０％×４０％。分母はスーパーリーチＡに発展して結果的にはずれとなった変動数）の割合で生じるため、設定値は１～３ではなく４～６であるとの推定を行ったとしても割と妥当な推定のように思える。つまり、スーパーリーチＡに発展して結果的にはずれとなった変動が合計２回あり２回とも通常アイキャッチ演出であったケースよりも、スーパーリーチＡに発展して結果的にはずれとなった変動が合計２回あり２回とも特別アイキャッチ演出であったケースの方が、設定値を推定し易くなっている。

【０５１７】

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

【０５１８】

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

【０５１９】

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

【０５２０】

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

【０５２１】

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

【０５２２】

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

【０５２３】

Ｔ９は、擬似連予告演出（ＹＥＰ－Ｅ）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（

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

【０５２４】

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

【０５２５】

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

【０５２６】

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

【０５２７】

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

【０５２８】

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

【０５２９】

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

【０５３０】

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

【０５３１】

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

【０５３２】

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

【０５３３】

Ｔ３は、Ｔ１にて表示したプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ａ）のプレゼントボック

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

【０５３４】

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

【０５３５】

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

【０５３６】

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

【０５３７】

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

【０５３８】

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

【０５３９】

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

【０５４０】

図１２－１３において、Ｔ１は、２個のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬが表示されるタイミングである。つまり、Ｔ１では、ボタン予告演出（ＹＥＰ－Ｃ１）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｃ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬ、擬似連予告演出（ＹＥＰ－Ｅ）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｅ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬが表示される。Ｔ２は、リーチとなるタイミングである。

【０５４１】

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

ーパーリーチに発展するタイミングである。
【０５４２】
Ｔ１５は、Ｔ１にて表示したプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｃ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬをプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＯＰに変化させるタイミングである。Ｔ１７～Ｔ１８は、ボタン予告演出（ＹＥＰ－Ｃ１）の実行期間である。Ｔａ２１～Ｔａ２２は、はずれ図柄停止表示期間である。Ｔａ２２～Ｔａ２３は、特別アイキャッチ演出の実行期間である。
【０５４３】
図１２－１４は、変動パターンがスーパーリーチＢ大当り（変動パターン＃１８）であり、カットイン予告演出（ＹＥＰ－Ａ２）と群予告演出（ＹＥＰ－Ｂ）とボタン予告演出（ＹＥＰ－Ｃ２）と役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）と擬似連予告演出（ＹＥＰ－Ｅ）とが実行され、カットイン予告演出（ＹＥＰ－Ａ２）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ａ）と群予告演出（ＹＥＰ－Ｂ）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｂ）とボタン予告演出（ＹＥＰ－Ｃ２）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｃ）と役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｄ）と擬似連予告演出（ＹＥＰ－Ｅ）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｅ）とが実行され、熱文字演出（ＳＥＰ－ＡＴＵ）が実行される場合の各種のタイミングを示している。
【０５４４】
図１２－１４において、Ｔ１は、５個のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬが表示されるタイミングである。つまり、Ｔ１では、カットイン予告演出（ＹＥＰ－Ａ２）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ａ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬ、群予告演出（ＹＥＰ－Ｂ）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｂ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬ、ボタン予告演出（ＹＥＰ－Ｃ２）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｃ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬ、役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｄ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬ、擬似連予告演出（ＹＥＰ－Ｅ）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｅ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬが表示される。Ｔ２は、リーチとなるタイミングである。
【０５４５】
Ｔ３は、Ｔ１にて表示したプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ａ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬをプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＯＰに変化させるタイミングである。Ｔ４～Ｔ５は、カットイン予告演出（ＹＥＰ－Ａ２）の実行期間である。
【０５４６】
Ｔ６は、Ｔ１にて表示したプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｂ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬをプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＯＰに変化させるタイミングである。Ｔ７～Ｔ８は、群予告演出（ＹＥＰ－Ｂ）の実行期間である。
【０５４７】
Ｔ９は、Ｔ１にて表示したプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｅ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬをプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＯＰに変化させるタイミングである。Ｔ１０～Ｔ１３は、擬似連予告演出（ＹＥＰ－Ｅ）の実行期間である。Ｔ１１～Ｔ１２は、熱文字演出（ＳＥＰ-ＡＴＵ）の実行期間である。Ｔ１４は、スーパーリーチに発展するタイミングである。
【０５４８】
Ｔ１５は、Ｔ１にて表示したプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｃ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬをプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＯＰに変化させるタイミングである。Ｔ１７～Ｔ１８は、ボタン予告演出（ＹＥＰ－Ｃ２）の実行期間である。

【０５４９】
Ｔ１９は、Ｔ１にて表示したプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｄ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬをプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＯＰに変化させるタイミングである。Ｔ１９～Ｔ２０は、役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行期間である。Ｔｂ２１～Ｔｂ２２は、大当り図柄停止表示期間である。
【０５５０】
（演出決定処理Ａ（予告演出、プレゼントボックス演出についての決定）
図１２－１５～図１２－１７は、図９に示す演出制御プロセス処理におけるＳ１７１の可変表示開始設定処理において実行される演出決定処理Ａの一例を示すフローチャートである。なお、図１２－１６のフローチャートは、図１２－１５のフローチャートの続きである。図１２－１７のフローチャートは、図１２－１６のフローチャートの続きである。
【０５５１】
図１２－１５に示す演出決定処理Ａにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに基づいてカットイン予告演出の実行有無を決定する（ステップ００６ＳＨＳ１００）。例えば、図１２－３（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンが非リーチはずれ（変動パターン＃１０、＃１１のいずれか）であれば実行有を０％の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチはずれ（変動パターン＃１２）であれば実行有を１０％の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチはずれ（変動パターン＃１３、＃１４のいずれか）であれば実行有を２０％の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチ大当り（変動パターン＃１６）であれば実行有を３０％の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチ大当り（変動パターン＃１７、＃１８のいずれか）であれば実行有を３０％の割合で決定する。
【０５５２】
ステップ００６ＳＨＳ１００に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン予告演出について実行有と決定したか否かを判定する（ステップ００６ＳＨＳ１０１）。カットイン予告演出について実行有と決定した場合（ステップ００６ＳＨＳ１０１；ＹＥＳ）、ステップ００６ＳＨＳ１０２に進む。カットイン予告演出について実行有と決定しなかった場合（ステップ００６ＳＨＳ１０１；ＮＯ）、ステップ００６ＳＨＳ１１０に進む。
【０５５３】
ステップ００６ＳＨＳ１０１（ＹＥＳ）に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに基づいてカットイン予告演出の種類（つまり予告演出パターン）を決定する（ステップ００６ＳＨＳ１０２）。例えば、図１２－３（Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがノーマルリーチはずれであれば、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ１」を１００％で決定し、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ２」を０％で決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがスーパーリーチはずれであれば、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ１」を８０％で決定し、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ２」を２０％で決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがノーマルリーチ大当りであれば、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ１」を５０％で決定し、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ２」を５０％で決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがスーパーリーチ大当りであれば、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ１」を２０％で決定し、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ２」を８０％で決定する。
【０５５４】
ステップ００６ＳＨＳ１０２に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００６ＳＨＳ１０２にて決定したカットイン予告演出の予告演出パターン（予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ１」又は予告演出パターン「ＹＥＰ－Ａ２」）を設定する（ステップ００６ＳＨＳ１０３）。
【０５５５】
ステップ００６ＳＨＳ１０３に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに基づいて、カットイン予告演出の実行を対象（ターゲット）としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ａ）の実行有無を決定する（ステップ００６ＳＨＳ１０４）。例えば、図１２

－７（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがはずれの変動パターンであれば、プレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ａ）の実行有を１５％の割合で決定し、変動パターンが大当りの変動パターンであれば、プレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ａ）の実行有を９０％の割合で決定する。

【０５５６】

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

【０５５７】

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

【０５５８】

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

【０５５９】

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

【０５６０】

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

【０５６１】

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

【０５６２】

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

【０５６３】
ステップ００６ＳＨＳ１１５（ＹＥＳ）に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プレゼントボックス演出パターン「ＰＢＰ－Ｂ」を設定する（ステップ００６ＳＨＳ１１６）。
【０５６４】
図１２－１５のステップ００６ＳＨＳ１０１（ＮＯ）、ステップ００６ＳＨＳ１０５（ＮＯ）、又は、ステップ００６ＳＨＳ１０６に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに基づいてボタン予告演出の実行有無を決定する（図１２－１６のステップ００６ＳＨＳ１２０）。例えば、図１２－３（Ｄ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンが非リーチはずれ（変動パターン＃１０、＃１１のいずれか）であれば実行有を０％の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチはずれ（変動パターン＃１２）であれば実行有を０％の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチはずれ（変動パターン＃１３、＃１４のいずれか）であれば実行有を２５％の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチ大当り（変動パターン＃１６）であれば実行有を０％の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチ大当り（変動パターン＃１７、＃１８のいずれか）であれば実行有を５０％の割合で決定する。
【０５６５】
ステップ００６ＳＨＳ１２０に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ボタン予告演出について実行有と決定したか否かを判定する（ステップ００６ＳＨＳ１２１）。ボタン予告演出について実行有と決定した場合（ステップ００６ＳＨＳ１２１；ＹＥＳ）、ステップ００６ＳＨＳ１２２に進む。ボタン予告演出について実行有と決定しなかった場合（ステップ００６ＳＨＳ１２１；ＮＯ）、ステップ００６ＳＨＳ１３０に進む。
【０５６６】
ステップ００６ＳＨＳ１２１（ＹＥＳ）に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに基づいてボタン予告演出の種類（つまり予告演出パターン）を決定する（ステップ００６ＳＨＳ１２２）。例えば、図１２－３（Ｅ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがスーパーリーチはずれであれば、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｃ１」を９０％で決定し、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｃ２」を１０％で決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがスーパーリーチ大当りであれば、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｃ１」を１０％で決定し、予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｃ２」を９０％で決定する。
【０５６７】
ステップ００６ＳＨＳ１２２に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００６ＳＨＳ１２２にて決定したボタン予告演出の予告演出パターン（予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｃ１」又は予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｃ２」）を設定する（ステップ００６ＳＨＳ１２３）。
【０５６８】
ステップ００６ＳＨＳ１２３に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに基づいて、ボタン予告演出の実行を対象（ターゲット）としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｃ）の実行有無を決定する（ステップ００６ＳＨＳ１２４）。例えば、図１２－７（Ｃ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがはずれの変動パターンであれば、プレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｃ）の実行有を１０％の割合で決定し、変動パターンが大当りの変動パターンであれば、プレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｃ）の実行有を６０％の割合で決定する。
【０５６９】
ステップ００６ＳＨＳ１２４に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｃ）について実行有と決定したか否かを判定する（ステップ００６ＳＨＳ１２５）。プレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｃ）について実行有と決定した場合（ステップ００６ＳＨＳ１２５；ＹＥＳ）、ステップ００６ＳＨＳ１２６に進む。プレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｃ）について実行有と決定しなかった場合（ステップ００６ＳＨＳ１２５；ＮＯ）、ステップ００６ＳＨＳ１３０に進む。

【０５７０】
ステップ００６ＳＨＳ１２５（ＹＥＳ）に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プレゼントボックス演出パターン「ＰＢＰ－Ｃ」を設定する（ステップ００６ＳＨＳ１２６）。
【０５７１】
ステップ００６ＳＨＳ１２１（ＮＯ）、ステップ００６ＳＨＳ１２５（ＮＯ）、又は、ステップ００６ＳＨＳ１２６に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに基づいて役物予告演出の実行有無を決定する（ステップ００６ＳＨＳ１３０）。例えば、図１２－４（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンが非リーチはずれ（変動パターン＃１０、＃１１のいずれか）であれば実行有を０％の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチはずれ（変動パターン＃１２）であれば実行有を０％の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチはずれ（変動パターン＃１３、＃１４のいずれか）であれば実行有を５％の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチ大当り（変動パターン＃１６）であれば実行有を０％の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチ大当り（変動パターン＃１７、＃１８のいずれか）であれば実行有を７５％の割合で決定する。
【０５７２】
ステップ００６ＳＨＳ１３０に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、役物予告演出について実行有と決定したか否かを判定する（ステップ００６ＳＨＳ１３１）。役物予告演出について実行有と決定した場合（ステップ００６ＳＨＳ１３１；ＹＥＳ）、ステップ００６ＳＨＳ１３３に進む。役物予告演出について実行有と決定しなかった場合（ステップ００６ＳＨＳ１３１；ＮＯ）、図１２－１７のステップ００６ＳＨＳ１４０に進む。
【０５７３】
ステップ００６ＳＨＳ１３１（ＹＥＳ）に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、役物予告演出の予告演出パターン「ＹＥＰ－Ｃ」を設定する（ステップ００６ＳＨＳ１３３）。
【０５７４】
ステップ００６ＳＨＳ１３３に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに基づいて、役物予告演出の実行を対象（ターゲット）としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｄ）の実行有無を決定する（ステップ００６ＳＨＳ１３４）。例えば、図１２－７（Ｄ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがはずれの変動パターンであれば、プレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｄ）の実行有を５％の割合で決定し、変動パターンが大当りの変動パターンであれば、プレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｄ）の実行有を８０％の割合で決定する。
【０５７５】
ステップ００６ＳＨＳ１３４に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｄ）について実行有と決定したか否かを判定する（ステップ００６ＳＨＳ１３５）。プレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｄ）について実行有と決定した場合（ステップ００６ＳＨＳ１３５；ＹＥＳ）、ステップ００６ＳＨＳ１３６に進む。プレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｄ）について実行有と決定しなかった場合（ステップ００６ＳＨＳ１３５；ＮＯ）、図１２－１７のステップ００６ＳＨＳ１４０に進む。
【０５７６】
ステップ００６ＳＨＳ１３５（ＹＥＳ）に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プレゼントボックス演出パターン「ＰＢＰ－Ｄ」を設定する（ステップ００６ＳＨＳ１３６）。
【０５７７】
図１２－１６のステップ００６ＳＨＳ１３１（ＮＯ）、ステップ００６ＳＨＳ１３５（ＮＯ）、又は、ステップ００６ＳＨＳ１３６に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに基づいて擬似連予告演出の実行有無を決定する（図１２－１７のステップ００６ＳＨＳ１４０）。例えば、図１２－４（Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンが非リーチはずれ（変動パターン＃１０、＃１１のいずれか）であれば実行有を０％の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチはずれ（変動パターン＃１２）であれば実行有を０％の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチはずれ（変動パ

ターン＃１３、＃１４のいずれか）であれば実行有を５０％の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチ大当り（変動パターン＃１６）であれば実行有を２５％の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチ大当り（変動パターン＃１７、＃１８のいずれか）であれば実行有を６０％の割合で決定する。

【０５７８】

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

【０５７９】

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

【０５８０】

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

【０５８１】

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

【０５８２】

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

【０５８３】

（演出決定処理Ｂ（設定示唆演出についての決定）

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

【０５８４】

図１２－１８に示す演出決定処理Ｂにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在の設定値と、変動パターンとに基づいて熱文字演出の実行有無を決定する（ステップ００６ＳＨＳ２００）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在の設定値が１～５のいずれかである場合には、図１２－９（Ａ）に示すように、変動パターンが非リーチはずれ（変動パターン＃１０、＃１１のいずれか）であれば実行有を０％の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチはずれ（変動パターン＃１２）であれば実行有を１％の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチＡはずれ（変動パターン＃１３）であれば実行有を２％の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチＢはずれ（変動パターン＃１４）であれば実行有を２％の割合で決定し、変動パターンがノーマルリーチ大当り（変動パターン＃１６

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

【０５８５】

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

【０５８６】

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

【０５８７】

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

【０５８８】

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

【０５８９】

ステップ００６ＳＨＳ２１１（ＹＥＳ）に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在の設定値と、変動パターンとに基づいてアイキャッチ演出の種類（つまり設定示唆演出パターン）を決定する（ステップ００６ＳＨＳ２１２）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在の設定値が１～３のいずれかである場合には、図１２－１０（Ｂ）に示すように、変動パターンがスーパーリーチＡはずれ（変動パターン＃１３）であれば、設定示唆演出パターン「ＳＥＰ－ＥＹＥ１（通常アイキャッチ演出）」を９０％の割合で決定し、設定示唆演出パターン「ＳＥＰ－ＥＹＥ２（特別アイキャッチ演出）」を１０％の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチＢはずれ（変動パターン＃１４）であれば、設定示唆演出パターン「ＳＥＰ－ＥＹＥ１（通常アイキャッチ演出）」を９５％の割合で決定し、設定示唆演出パターン「ＳＥＰ－ＥＹＥ２（特別アイキャッチ演出）」を５％の割合で決定する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在の設定値が４～６のいずれかである場合には、図１２－１０（Ｃ）に示すように、変動パターンがスーパーリーチＡはずれ（変動パターン＃１３）であれば、設定示唆演出パターン「ＳＥＰ－ＥＹＥ１（通常アイキャッ

チ演出）」を６０％の割合で決定し、設定示唆演出パターン「ＳＥＰ－ＥＹＥ２（特別アイキャッチ演出）」を４０％の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチＢはずれ（変動パターン＃１４）であれば、設定示唆演出パターン「ＳＥＰ－ＥＹＥ１（通常アイキャッチ演出）」を６０％の割合で決定し、設定示唆演出パターン「ＳＥＰ－ＥＹＥ２（特別アイキャッチ演出）」を４０％の割合で決定する。

【０５９０】

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

【０５９１】

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

【０５９２】

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

【０５９３】

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

【０５９４】

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

【０５９５】

図１２－２０（Ｃ）は、群予告演出（ＹＥＰ－Ｂ）が行われている場面、つまり、群画像００６ＳＨＹＫＥ－ＧＮが表示されている場面（図１２－１２（Ｂ）のＴ７～Ｔ８の場面）である。なお、プレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＯＰ（群予告演出に対応するアイテム画像も同様）は、群予告演出（ＹＥＰ－Ｂ）の実行前（例えば、Ｔ７の直前）に消去される。また、ある予告演出の実行に際し消去する、プレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＯＰ、アイテム画像の消去タイミングは、当該予告演出の実行前でなくてもよい（例えば、当該予告演出の実行開始タイミング、当該予告演出の実行中の何れかのタイミング、当該予告演出の実行終了タイミングなどであってもよい）。

【０５９６】

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

【０５９７】

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

【０５９８】

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

【０５９９】

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

【０６００】

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

【０６０１】

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

【０６０２】

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

【０６０３】
図１２－２４（Ａ）（Ｂ）は、ボタン予告演出（ＹＥＰ－Ｃ１）が行われている場面（図１２－１３のＴ１６～Ｔ１７の場面）である。図１２－２４（Ａ）では、ボタン画像００６ＳＨＹＫＥ－ＢＵが表示され、ボタン押下により、図１２－２４（Ａ）では、弱カットイン画像００６ＳＨＹＫＥ－ＪＣＩが表示されている。
【０６０４】
図１２－２４（Ｃ）は、スーパーリーチ（スーパーリーチＢ）において、はずれ図柄が表示される直前の場面（図１２－１３のＴａ２１の直前の場面）である。図１２－２５（Ａ）（Ｂ）は、はずれ図柄が表示された場面（図１２－１３のＴａ２１～Ｔａ２２の場面）である。図１２－２５（Ａ）では、小図柄「７６７」が表示され、図１２－２５（Ｂ）では、飾り図柄「７６７」が表示されている。
【０６０５】
図１２－２５（Ｃ）は、特別アイキャッチ演出（ＳＥＰ－ＥＹＥ２）が行われている場面（図１２－１３のＴａ２２～Ｔａ２３の場面）である。図１２－２５（Ｃ）では、特別態様であるアイキャッチ画像００６ＳＨＳＥＰ－ＥＹＥ２（金魚柄の浴衣のキャラクタ画像）が表示されている。また、図１２－２５（Ｃ）に示すように、アイキャッチ画像００６ＳＨＳＥＰ－ＥＹＥ２の表示中（不図示のアイキャッチ画像００６ＳＨＳＥＰ－ＥＹＥ１の表示中も同様）は、小図柄「７６７」が視認可能となっている。なお、図１２－２５（Ｃ）の小図柄「７６７」の各数字「7」「6」「7」の四隅に図示した「“」は、当該小図柄「７６７」が揺れている旨を表したものである。なお、図１２－２５（Ｃ）の小図柄「７６７」に代えて又は加えて図１２－２５（Ａ）の小図柄「７６７」も揺れていてもよい。
【０６０６】
なお、アイキャッチ画像００６ＳＨＳＥＰ－ＥＹＥ２の表示中（不図示のアイキャッチ画像００６ＳＨＳＥＰ－ＥＹＥ１の表示中も同様）には、リーチ対応の小図柄（上記の揺れている小図柄「７６７」等）を非表示とし、常時小図柄（図柄確定コマンドで停止表示される小図柄）を視認可能としてもよい。
【０６０７】
なお、アイキャッチ画像００６ＳＨＳＥＰ－ＥＹＥ２の表示中（不図示のアイキャッチ画像００６ＳＨＳＥＰ－ＥＹＥ１の表示中も同様）に、アクティブ表示００６ＳＨＡＨ、保留表示、保留数表示（第１特図ゲームに対応する第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する第２保留記憶数の夫々を数字等で示したもの）などを表示してもよい。
【０６０８】
図１２－２６及び図１２－２７は、特徴部００６ＳＨに係る演出動作例を示す図である。具体的には、図１２－２６及び図１２－２７は、図１２－１４に示した例における、一部の場面を一例として示したものであり、図１２－２６（Ａ）→図１２－２６（Ｂ）→図１２－２６（Ｃ）→図１２－２７（Ａ）→図１２－２７（Ｂ）→図１２－２７（Ｃ）の順に遷移する。
【０６０９】
図１２－２６（Ａ）は、５個のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬ（カットイン予告演出（ＹＥＰ－Ａ）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ａ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬ、群予告演出（ＹＥＰ－Ｂ）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｂ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬ、ボタン予告演出（ＹＥＰ－Ｃ）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｃ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬ、役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｄ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬ、擬似連予告演出（ＹＥＰ－Ｅ）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ｅ）のプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬ）が表示された場面（図１２－１４のＴ１の場面）である。
【０６１０】

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

【０６１１】

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

【０６１２】

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

【０６１３】

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

【０６１４】

（特徴部００６ＳＨに係る遊技機に関する変形例について）

続いて、特徴部００６ＳＨに係る遊技機に関する変形例について説明する。

【０６１５】

（特徴部００６ＳＨの変形例１）

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

【０６１６】

（特徴部００６ＳＨの変形例２）

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

【０６１７】

（特徴部００６ＳＨの変形例３）

上記説明では、プレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬがプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＯＰに変化したときにアイテム画像が表示される例を説明したが、プレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬがプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＯＰに変化したときにアイテム画像を表示しなくてもよい。なお、プレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬがプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＯＰに変化したときにアイテム画像が表示されると、プレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬがプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＯＰに変化したときにアイテム画像が表示されないときとで、大当りとなる期待度を異ならせてもよい。

【０６１８】

（特徴部００６ＳＨの変形例４）

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

【０６１９】

（特徴部００６ＳＨの変形例５）

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

【０６２０】

（特徴部００６ＳＨの変形例６）

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

【０６２１】

（特徴部００６ＳＨの変形例７）

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

【０６２２】

（特徴部００６ＳＨの変形例８）

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

【０６２３】

予告演出の一例として、カットイン予告演出について説明するが、図１２－１１の例ではカットイン予告演出の実行開始タイミングは群予告演出の実行開始タイミングよりも早いが、カットイン予告演出の実行開始タイミングは群予告演出の実行開始タイミングよりも遅くてもよい。また、図１２－１１の例ではカットイン予告演出の実行開始タイミングは発展前であるが、カットイン予告演出の実行開始タイミングは発展後であってもよい。また、カットイン予告演出は、複数のうちの何れかのタイミングで実行されるものであってもよい。実行開始タイミングに応じて大当りとなる期待度を異ならせてもよい。また、図１２－１１の例ではカットイン予告演出は高々１回しか実行され得ないが（実行開始タイミングは１箇所のみであるが）、２回以上実行され得るようにしてもよい（実行開始タイミングが２箇所以上あってもよい）。

【０６２４】

設定示唆演出の一例として、熱文字演出について説明するが、図１２－１１の例では熱文字演出の実行開始タイミングは群予告演出の実行開始タイミングよりも遅いが、熱文字

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

【０６２５】

（特徴部００６ＳＨの変形例９）

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

【０６２６】

（特徴部００６ＳＨの変形例１０）

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

【０６２７】

（特徴部００６ＳＨの変形例１１）

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

【０６２８】

（特徴部００６ＳＨの変形例１２）

上記では、示唆対象（熱文字演出：「１～５」又は「６」、アイキャッチ演出：「１～３」又は「４～６」）が互いに異なる設定示唆演出を説明したが、示唆対象が同一の異なる設定示唆演出を実行してもよい。例えば、ある変動（例えば、スーパーリーチＢ（変動パターン＃１４、＃１８）において、演出Ａのみが実行される場合と演出Ｂ（大当り信頼度は演出Ａと同一）のみが実行される場合と演出Ａも演出Ｂも実行されない場合とがあり、演出Ａが実行されるときの演出Ａの演出態様として、設定値１の場合には通常態様の演出Ａが７５％（特別態様の演出Ａが２５％）の割合で実行され、設定値６の場合には通常態様の演出Ａが２５％（特別態様の演出Ａが７５％）の割合で実行されるようにし、演出Ｂが実行されるときの演出Ｂの演出態様として、設定値１の場合には通常態様の演出Ａが９９％（特別態様の演出Ａが０.１％）の割合で実行され、設定値６の場合には通常態様の演出Ａが１％（特別態様の演出Ａが９９.９％）の割合で実行されるようにしてもよい。上記によれば、演出Ａも演出Ｂも共に示唆対象が同一（「１～５」又は「６」）の設定示唆演出であるが、演出Ａと演出Ｂとでは設定値示唆（例えば設定値「６」であるとの示唆）の信頼度は異なる。つまり、通常態様の演出Ａが実行されたときも特別態様の演出Ａ

が実行されたときも通常態様の演出Ｂが実行されたときも特別態様の演出Ｂが実行されたときも大当りの信頼度は同じであるが、特別態様の演出Ｂが実行されたときには特別態様の演出Ａが実行されたときよりも設定値が６であるとの信頼度（示唆の精度）が高い。

【０６２９】

（特徴部００６ＳＨの変形例１３）

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

【０６３０】

（特徴部００６ＳＨの変形例１４）

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

【０６３１】

（特徴部００６ＳＨの変形例１５）

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

【０６３２】

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

【０６３３】

（特徴部００６ＳＨの変形例１６）

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

【０６３４】
一例として、可変表示中に遊技効果ランプ９を虹色に発光させる確定報知演出を実行可能とし、通常の発光態様（例えば、通常速度の点滅）であるときには大当りの確定を報知し、特別の発光態様（例えば、特別速度の点滅）であるときには大当りの確定を報知するとともに設定値（又は、設定変更）を示唆するようにしてもよい。他の例として、可変表示中に数字揃いの状態で飾り図柄を回転させる確定報知演出（全回転演出）を実行可能とし、通常の演出態様（例えば、上から下への順方向の全回転）であるときには大当りの確定を報知し、特別の演出態様（例えば、下から上への逆方向の全回転）であるときには大当りの確定を報知するとともに設定値（又は、設定変更）を示唆するようにしてもよい。
【０６３５】
（特徴部００６ＳＨの変形例１７）
上記では、予告演出として、カットイン予告演出（ＹＥＰ－Ａ１、ＹＥＰ－Ａ２）、群予告演出（ＹＥＰ－Ｂ）、ボタン予告演出（ＹＥＰ－Ｃ１、ＹＥＰ－Ｃ２）、役物予告演出（ＹＥＰ－Ｄ）、擬似連予告演出（ＹＥＰ－Ｅ）を実行する例を説明したが、予告演出はこれに限定されない。例えば、図１２－２（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）に示すような発展予告演出を実行してもよい。なお、図１２－２（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）に示した例では、リーチ中に、背景画像があたかもガラスのように割れる演出が行われ、スーパーリーチに発展する。
【０６３６】
（特徴部００６ＳＨの変形例１８）
上記では、例えば、カットイン予告演出（ＹＥＰ－Ａ）を実行する場合においてカットイン予告演出の実行を対象（ターゲット）としたプレゼントボックス演出（ＰＢＰ－Ａ）するなど、予告演出を実行する場合において該予告演出の実行を対象としてプレゼントボックス演出を実行する例を説明したが、予告演出を実行する場合において該予告演出の実行を対象として他の演出を実行してもよい。例えば、予告演出を実行する場合において該予告演出の実行を対象として、プレゼントボックス演出に代えて又は加えて、タイマ演出を実行してもよい。
【０６３７】
例えば、残時間が表示されたタイマ画像（例えば、図１２－５（Ｃ）参照）を表示し、残時間を徐々に減少させ、残時間がゼロのタイマ画像（例えば、図１２－５（Ｄ）参照）を表示した後に、アイテム画像を表示し（又はアイテム画像を表示せずに）、何れかの予告演出が実行されるようにしてもよい。プレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬが表示されるときと、タイマ画像が表示さえるときとで、大当りとなる期待度を異ならせてもよい。
【０６３８】
また、プレゼントボックス画像とタイマ画像とが同時に表示される場合があってもよい。例えば、カットイン予告演出（ＹＥＰ－Ａ）と群予告演出（ＹＥＰ）とを実行する場合に、２個のプレゼントボックス画像が表示される場合（カットイン予告演出に対応するプレゼントボックス画像と群予告演出に対応するプレゼントボックス画像とが表示される場合）や、２個のタイマ画像が表示される場合（カットイン予告演出に対応するタイマ画像と群予告演出に対応するタイマ画像とが表示される場合）の他、１個のプレゼントボックス画像と１個のタイマ画像が表示される場合（カットイン予告演出に対応するプレゼントボックス画像と群予告演出に対応するタイマ画像とが表示される場合や、カットイン予告演出に対応するタイマ画像と群予告演出に対応するプレゼントボックス画像とが表示される場合）があってもよい。複数の予告演出を実行する場合において、プレゼントボックス画像とタイマ画像とが同時に表示されるときと、同時に表示されないときとで、大当りとなる期待度を異ならせてもよい。
【０６３９】
なお、図１２－５（Ｃ）（Ｄ）に示したタイマ画像のタイマはデジタル型のタイマ（数値によって残時間を表示するタイマ）であるが、針型（針の位置等によって残時間を表示するタイマ）のタイマであってもよい。また、残時間を示すものであればタイマではなく

てもよい（例えば、砂時計等であってもよい）。何れの種類のもの（デジタル型のタイマ、針型のタイマ、砂時計等）が表示されるかで、大当りとなる期待度を異ならせてもよい。

【０６４０】

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

【０６４１】

（特徴部００６ＳＨの変形例１９）

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

【０６４２】

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

【０６４３】

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

【０６４４】

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

【０６４５】

（特徴部００６ＳＨの変形例２０）

上記では、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）内においてプレゼントボックス画像（プレゼントボックス演出）について決定しているが（図９、図１２－１６、図１２－１７参照）、先読予告設定処理（ステップＳ１６１）内においてプレゼントボックス画像について決定してもよい。可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）内においてプレゼントボックス画像について決定する態様では、予告演出の実行有無と変動パターンとに基づいてプレゼントボックス画像について決定しているが（図１２－７参照）、先読予告設定処理（ステップＳ１６１）内においてプレゼントボックス画像について決定する場合には、受信した図柄指定コマンド（可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す演出制御コマンド））や変動カテゴリ指定コマンド（判定した変動パターンのカテゴリ（種類）を示す演出制御コマンド）の内容に基づいて、プレゼントボックス画像について決定してもよい。なお、一の始動入賞時におけ

る先読予告設定処理において複数のプレゼントボックス画像について纏めて決定してもよいし、夫々の始動入賞時における先読予告設定処理において１つのプレゼントボックス画像について決定してもよい。つまり、１つの変動に対し複数のプレゼントボックス画像を対応付けてもよいし、１つひとつの変動に対し１つずつプレゼントボックス画像を対応付けてもよい。

【０６４６】

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

【０６４７】

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

【０６４８】

（他の機器への適用）

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

【０６４９】

あるいは、第１の有利状態（例えば、ＣＺ、ボーナスゲーム等）において、第２の有利状態（例えば、ＡＴ状態、ＡＲＴ状態等）に移行するかを高確率で抽選するスロット機において、第１の有利状態において、第２の有利状態に移行するかの期待度が異なる複数種類の予告演出と、予告演出に対応して特定表示（プレゼントボックス画像、タイマ画像等）を表示する特定演出を実行可能とし、設定示唆演出を第２の有利状態に制御されないときに実行可能であり、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示を表示するときと、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示を表示しないときと、があり、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示を表示するときには、予告演出の実行前に特定表示の表示態様を特別態様に変化させ、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示が表示されるときの方が、予告演出の実行前に該予告演出に対応する特定表示が表示されないときよりも第２の有利状態に制御される割合が高く、設定示唆演出が実行さ

れるときに、該設定示唆演出に対応して特定表示が表示されないようにしてもよい。
【０６５０】
（特徴部００６ＳＨに係る手段の説明）
（特徴部００６ＳＨに係る手段１）
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態、ボーナスゲーム等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１、スロット機等）であって、不利設定値と該不利設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い有利設定値とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０等）と、を備え、前記演出実行手段は、複数種類の予告演出（例えば、図１２－１に示したカットイン予告演出、群予告演出等）と、前記予告演出に対応して特定表示（例えば、図１２－５に示したプレゼントボックス画像、タイマ画像等）を表示する特定演出と、を実行可能であり、前記設定手段に関する設定示唆演出（例えば、図１２－８（Ａ）に示した特別アイキャッチ演出等）を前記有利状態に制御されないときに実行可能であり（例えば、図１２－１１に示すようにＴａ２２～Ｔａ２３に実行可能であり）、前記予告演出の実行前に該予告演出に対応する前記特定表示を表示するときと、前記予告演出の実行前に該予告演出に対応する前記特定表示を表示しないときと、があり（例えば、図１２－７に示したプレゼントボックス演出の実行有無の決定割合を参照）、前記予告演出の実行前に該予告演出に対応する前記特定表示を表示するときには、前記予告演出の実行前に前記特定表示の表示態様を特別態様に変化させ（例えば、図１２－６に示すように、プレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＣＬをプレゼントボックス画像００６ＳＨＰＢ－ＯＰに変化させ）、前記予告演出の実行前に該予告演出に対応する前記特定表示が表示されるときの方が、前記予告演出の実行前に該予告演出に対応する前記特定表示が表示されないときよりも前記有利状態に制御される割合が高く（例えば、図１２－７に示したプレゼントボックス演出の実行有無の決定割合を参照）、 前記設定示唆演出が実行されるときに、該設定示唆演出に対応して前記特定表示が表示されない（例えば、図１２－１１に示すように、カットイン予告演出、群予告演出、擬似連予告演出、ボタン予告演出、役物予告演出についてはプレゼントボックスの対象であるが、熱文字演出、アイキャッチ演出についてはプレゼントボックスの対象ではない）。
【０６５１】
上記遊技機によれば、遊技の興趣の低下を抑制することができる。つまり、特定表示の対象として設定示唆演出が含まれていると、当該設定示唆演出によって有利状態に制御されないことが遊技者に推測されてしまい、遊技者の期待感が減退して遊技の興趣が低下してしまうが、上記遊技機では、特定表示の対象として設定示唆演出が含まれることはないため、遊技の興趣の低下を抑制することができる。
【０６５２】
（特徴部００６ＳＨに係る手段２）
上記手段１の遊技機は、前記有利状態に制御されるときに実行されずに前記有利状態に制御されないときに実行可能な第１設定示唆演出（例えば、図１２－１０に示したアイキャッチ演出等）と、前記有利状態に制御されるときと前記有利状態に制御されないときのいずれでも実行可能な第２設定示唆演出（例えば、図１２－９に示した熱文字演出等）と、を実行可能である。
【０６５３】
上記遊技機によれば、実行可能な場面が異なる複数種類の設定示唆演出が実行可能であるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、上記手段１の遊技機は、前記有利状態に制御されないときに実行されずに前記有利状態に制御されるときに実行可能な第３設定示唆演出（例えば、変形例にて例示した確定報知演出等）を実行可能であってもよい。
【０６５４】
（特徴部００６ＳＨに係る手段３）
上記手段１又は手段２の遊技機は、前記設定手段に関する示唆の精度が異なる複数種類

の前記設定示唆演出（例えば、図１２－９に示した熱文字演出、図１２－１０に示したアイキャッチ演出等）を実行可能である。
【０６５５】
上記遊技機によれば、示唆の精度が異なる複数種類の設定示唆演出が実行可能であるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【０６５６】
（特徴部００６ＳＨに係る手段４）
上記手段１～手段３の遊技機は、識別情報の可変表示を実行可能であり、前記有利状態に制御されるかを先読み判定する先読み判定手段を備え、前記特定表示は、前記先読み判定にもとづいて表示されるものであってもよい（例えば、先読予告設定処理（ステップＳ１６１）内においてプレゼントボックス画像の表示について決定してもよい）。
【０６５７】
上記遊技機によれば、先読み判定にもとづいて、例えば、当該変動の開始前に特定表示を表示することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【０６５８】
（特徴部００６ＳＨに係る手段５）
上記手段１～手段４の遊技機は、前記特定表示を複数表示可能であり（例えば、図１２－１９（Ｂ）、図１２－２５（Ａ）参照）、前記特定表示の表示数が複数の方が単数よりも前記有利状態に制御されやすい。
【０６５９】
上記遊技機によれば、特定表示の表示数に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０６６０】
（特徴部００６ＳＨに係る手段６）
上記手段１～手段５の遊技機は、前記特定表示の表示態様は複数種類（例えば、図１２－５参照）あり、前記特定表示の表示態様によって前記設定手段に関する示唆を行うようにしてもよい。
【０６６１】
上記遊技機によれば、特定表示の表示態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０６６２】
（特徴部００６ＳＨに係る手段７）
上記手段１～手段６の遊技機は、前記予告演出の実行期間（例えば、図１２－１１の擬似連予告演出の実行期間等）と、前記設定示唆演出の実行期間（例えば、図１２－１１の熱文字演出の実行期間等）とが、重なるときは、前記予告演出よりも前記設定示唆演出を優先的に実行する（例えば、図１２－２１（Ｃ）に示すように「熱」を「再」よりも手前側に表示する）。
【０６６３】
上記遊技機によれば、示唆を見落とすことによる不利益が生じるのを防止することができる。
【０６６４】
（特徴部００６ＳＨに係る手段８）
上記手段１～手段７の遊技機は、前記設定示唆演出を実行するかの決定と、前記予告演出を実行するかの決定とが、それぞれ独立して行われる。例えば、設定示唆演出の実行有無等は演出決定処理Ｂ（図１２－１８参照）で決定され、予告演出の実行有無等は演出決定処理Ａ（図１２－１５～図１２－１７参照）で決定される。
【０６６５】
上記遊技機によれば、設定示唆演出と、予告演出とを、好適に実行することができる。また、設計が容易になる。
【０６６６】

（特徴部００６ＳＨに係る手段９）
上記手段１～手段８の遊技機は、識別情報の可変表示を実行可能であり、識別情報の可変表示期間内の複数のタイミングで前記設定示唆演出を実行可能であってもよい。
【０６６７】
上記遊技機によれば、複数のタイミングに注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。また、複数のタイミングで実行可能であるため、設定示唆演出が実行されるかの期待感を持続させることができる。
【０６６８】
（特徴部０１１ＳＨに関する説明）
次に、特徴部０１１ＳＨに係る遊技機について説明する。特徴部０１１ＳＨに係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機である。この実施の形態では、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機１を例にとって説明する。
【０６６９】
特徴部０１１ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、遊技制御手段と、演出実行手段と、を備える。遊技制御手段は、例えば、主基板１１のＣＰＵ１０３によって実現される。演出実行手段は、例えば、演出制御基板１２の演出制御用ＣＰＵ１２０によって実現される。
【０６７０】
特徴部０１１ＳＨに係るパチンコ遊技機１の正面図等は、特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１と同様である（図１１－１参照）。但し、説明の便宜上、特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１が備える可動体０２７ＳＨ３２について、特徴部０１１ＳＨに係るパチンコ遊技機１では、可動体０１１ＳＨ３２と称するものとする。
【０６７１】
特徴部０１１ＳＨに係るパチンコ遊技機１の大当り確率（低確状態）は、図１１－２（Ａ）に示した特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１の大当り確率（低確状態）と同様である。特徴部０１１ＳＨに係るパチンコ遊技機１の大当り確率（高確状態）は、図１１－２（Ｂ）に示した特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１の大当り確率（高確状態）と同様である。
【０６７２】
特徴部０１１ＳＨに係るパチンコ遊技機１の大当りの種類（大当り種別）は、図１１－２（Ｃ）に示した特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１の大当りの種類（大当り種別）と同様である。また、特徴部０１１ＳＨに係るパチンコ遊技機１の大当り種別の振り分けは、図１１－２（Ｄ）（Ｅ）に示した特徴部０２７ＳＨに係るパチンコ遊技機１の大当り種別の振り分けと同様である。
【０６７３】
図１３－１は、特徴部０１１ＳＨに係るパチンコ遊技機１の変動パターンを例示する図である。図１３－１（Ａ）は、変動パターン（変動時間）の種類を示す説明図である。変動パターン＃１０は、非リーチはずれの変動パターンである。変動パターン＃１１は、非リーチはずれ（短縮用）の変動パターンである。変動パターン＃１２は、ノーマルリーチはずれの変動パターンである。変動パターン＃１３は、ノーマルリーチからスーパーリーチ（弱バトル）に発展し最終的にはずれとなる変動パターンである。変動パターン＃１４は、ノーマルリーチからスーパーリーチ（中バトル）に発展し最終的にはずれとなる変動パターンである。変動パターン＃１５は、ノーマルリーチからスーパーリーチ（強バトル）に発展し最終的にはずれとなる変動パターンである。変動パターン＃１６は、小当りの変動パターンである。変動パターン＃１７は、ノーマルリーチ大当りの変動パターンである。変動パターン＃１８は、ノーマルリーチからスーパーリーチ（弱バトル）に発展し最終的に大当りとなる変動パターンである。変動パターン＃１９は、ノーマルリーチからスーパーリーチ（中バトル）に発展し最終的に大当りとなる変動パターンである。変動パターン＃２０は、ノーマルリーチからスーパーリーチ（強バトル）に発展し最終的に大当りとなる変動パターンである。
【０６７４】

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

【０６７５】

例えば、スーパーリーチ（弱バトル）の信頼度（設定値１の場合）は、低ベース状態において、（０．１×１／３２０）／｛（０．１×１／３２０）＋（０．００８×３１９／３２０）｝＝約３．８％である。また、スーパーリーチ（弱バトル）の信頼度（設定値１の場合）は、高ベース状態において、（０．１×１／３２０）／｛（０．１×１／３２０）＋（０．００４×３１９／３２０）｝＝約７．３％である。

【０６７６】

スーパーリーチ（中バトル）の信頼度（設定値１の場合）は、低ベース状態において、（０．２５×１／３２０）／｛（０．２５×１／３２０）＋（０．００１×３１９／３２０）｝＝約４４％である。また、スーパーリーチ（中バトル）の信頼度（設定値１の場合）は、高ベース状態において、（０．２５×１／３２０）／｛（０．２５×１／３２０）＋（０．００４×３１９／３２０）｝＝約１６％である。

【０６７７】

スーパーリーチ（強バトル）の信頼度（設定値１の場合）は、低ベース状態において、（０．６×１／３２０）／｛（０．６×１／３２０）＋（０．００１×３１９／３２０）｝＝約６５％である。また、スーパーリーチ（強バトル）の信頼度（設定値１の場合）は、高ベース状態において、（０．６×１／３２０）／｛（０．６×１／３２０）＋（０．００２×３１９／３２０）｝＝約４８％である。

【０６７８】

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

【０６７９】

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

【０６８０】

図１３－２は、擬似連予告演出（擬似連演出）の決定割合の一例である。この実施の形態では、変動パターンを決定した後に決定した変動パターンに基づいて擬似連予告演出について決定（擬似連無、擬似連有（１回、２回、３回）のうちの何れのとするかを決定）している。具体的には、図１３－２に示すように、非リーチ（つまり変動パターン＃１０，＃１１）の場合には擬似連無を１００％の割合で決定する。小当り（つまり変動パターン＃１６）の場合には擬似連無を１００％の割合で決定する。ノーマルリーチ（つまり変動パターン＃１２，＃１７）の場合には擬似連無を８０％の割合で決定し、擬似連有（擬似連１回）を２０％の割合で決定する。スーパーリーチ（弱バトル）（つまり変動パターン＃１３，＃１８）の場合には擬似連無を３０％の割合で決定し、擬似連有（擬似連１回）を４０％の割合で決定し、擬似連有（擬似連２回）を３０％の割合で決定する。スーパーリーチ（中バトル）（つまり変動パターン＃１４，＃１９）の場合には擬似連無を２０

％の割合で決定し、擬似連有（擬似連１回）を３０％の割合で決定し、擬似連有（擬似連２回）を３０％の割合で決定し、擬似連有（擬似連３回）を２０％の割合で決定する。スーパーリーチ（強バトル）（つまり変動パターン＃１５，＃２０）の場合には擬似連無を１０％の割合で決定し、擬似連有（擬似連１回）を２０％の割合で決定し、擬似連有（擬似連２回）を３０％の割合で決定し、擬似連有（擬似連３回）を４０％の割合で決定する。

【０６８１】

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

【０６８２】

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

【０６８３】

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

【０６８４】

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

【０６８５】

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

【０６８６】

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

【０６８７】

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

【０６８８】

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

【０６８９】

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

【０６９０】

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

【０６９１】

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

【０６９２】

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

【０６９３】

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

【０６９４】

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

【０６９５】

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

【０６９６】

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

【０６９７】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｌ２」のバトル演出は、図１３－３（Ａ）に示すように、弱タイトル→弱バトル開始→バトル（敗）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｌ１」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｌ２」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｌ１」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｌ２」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われない点が異なる。

【０６９８】

また、スーパーリーチ（弱バトル）はずれ（変動パターン＃１３）では、バトル演出パ

ターン「ＢＰ－Ｊ－Ｌ１」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｌ２」のバトル演出を実行すると説明したが、具体的には、例えば、図１３－６（Ａ）に示すように、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｌ１」を２０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｌ２」を８０％の割合で決定し、決定したいずれかを実行する。

【０６９９】

図１３－３（Ｂ）は、スーパーリーチ（弱バトル）大当り（つまり変動パターン＃１８）におけるバトル演出の内容を示している。スーパーリーチ（弱バトル）大当りでは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ１」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ２」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ３」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ４」のバトル演出を実行する。

【０７００】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ１」のバトル演出は、図１３－３（Ｂ）に示すように、弱タイトル→弱バトル開始→役物動作有→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ１」のバトル演出では、弱バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図１３－５（Ａ）の弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴが表示）され、続いて、弱バトルの開始が報知（例えば、図１３－５（Ｄ）の弱バトル開始画像０１１ＳＨＪＢＳが表示）され、弱バトル中に図１３－５（Ｇ）に示すように可動体０１１ＳＨ３２の動作があり、バトル結果として勝利が報知（図１３－５（Ｉ）のＷＩＮ画像０１１ＳＨＫＨ２が表示）される。

【０７０１】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ２」のバトル演出は、図１３－３（Ｂ）に示すように、弱タイトル→弱バトル開始→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ１」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ２」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ１」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ２」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われない点が異なる。

【０７０２】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ３」のバトル演出は、図１３－３（Ｂ）に示すように、弱タイトル→弱バトル開始→役物動作有→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ３」のバトル演出では、弱バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図１３－５（Ａ）の弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴが表示）され、続いて、弱バトルの開始が報知（例えば、図１３－５（Ｄ）の弱バトル開始画像０１１ＳＨＪＢＳが表示）され、弱バトル中に図１３－５（Ｇ）に示すように可動体０１１ＳＨ３２の動作があり、バトル結果として敗北が報知（例えば、図１３－５（Ｈ）のＬＯＳＥ画像０１１ＳＨＫＨ１が表示）され、続いて、図１３－５（Ｊ）に示すように救済演出が実行される。

【０７０３】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ４」のバトル演出は、図１３－３（Ｂ）に示すように、弱タイトル→弱バトル開始→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ３」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ４」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ３」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ４」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われない点が異なる。

【０７０４】

また、スーパーリーチ（弱バトル）大当り（変動パターン＃１８）では、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ１」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ２」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ３」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ４」のバトル演出を実行すると説明したが、具体的には、例えば、図１３－６（Ａ）に示すように、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ１」を４０

％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ２」を３０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ３」を２０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ４」を１０％の割合で決定し、決定したいずれかを実行する。

【０７０５】

図１３－３（Ｃ）は、スーパーリーチ（中バトル）はずれ（つまり変動パターン＃１４）におけるバトル演出の内容を示している。スーパーリーチ（中バトル）はずれでは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ１」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ２」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ３」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ４」のバトル演出を実行する。

【０７０６】

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

【０７０７】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ２」のバトル演出は、図１３－３（Ｃ）に示すように、中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル（敗）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ１」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ２」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ１」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ２」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われない点が異なる。

【０７０８】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ３」のバトル演出は、図１３－３（Ｃ）に示すように、弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→バトル（敗）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ１」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ３」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ１」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ３」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われない点が異なる。

【０７０９】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ４」のバトル演出は、図１３－３（Ｃ）に示すように、中タイトル→中バトル開始→バトル（敗）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ２」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ４」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ２」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ４」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われない点が異なる。

【０７１０】

また、スーパーリーチ（中バトル）はずれ（変動パターン＃１４）では、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ１」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ２」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ３」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ４」のバトル演出を実行すると説明したが、具体的には、例えば、図１３－６（Ｂ）に示すように、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ１」を１０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ２」を２０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ３」を３０％の割合で決定し、バトル演出パターン「Ｂ

Ｐ－Ｔ－Ｌ４」を４０％の割合で決定し、決定したいずれかを実行する。
【０７１１】
図１３－３（Ｄ）は、スーパーリーチ（中バトル）大当り（つまり変動パターン＃１９）におけるバトル演出の内容を示している。スーパーリーチ（中バトル）大当りでは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ１」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ２」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ３」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ４」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ５」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ６」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ７」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ８」のバトル演出を実行する。
【０７１２】
バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ１」のバトル演出は、図１３－３（Ｄ）に示すように、弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ１」のバトル演出では、弱バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図１３－５（Ａ）の弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴが表示）され、続いて、中バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図１３－５（Ｂ）の中タイトル画像０１１ＳＨＴＴが表示）され、中バトル中に図１３－５（Ｇ）に示すように可動体０１１ＳＨ３２の動作があり、バトル結果として勝利が報知（図１３－５（Ｉ）のＷＩＮ画像０１１ＳＨＫＨ２が表示）される。
【０７１３】
バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ２」のバトル演出は、図１３－３（Ｄ）に示すように、中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ１」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ２」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ１」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ２」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われない点が異なる。
【０７１４】
バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ３」のバトル演出は、図１３－３（Ｄ）に示すように、弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ１」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ３」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ１」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ３」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われない点が異なる。
【０７１５】
バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ４」のバトル演出は、図１３－３（Ｄ）に示すように、中タイトル→中バトル開始→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ２」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ４」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ２」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ４」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われない点が異なる。
【０７１６】
バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ５」のバトル演出は、図１３－３（Ｄ）に示すように、弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ５」のバトル演出では、弱バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図１３－５（Ａ）の弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴが表示）され、続いて、中バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図１３－５（Ｂ）の中タイトル画像０１１ＳＨＴＴが表示）され、中バトル中に図１３－５（Ｇ）に示すように可動体０１１ＳＨ３２の動作があり、バトル結果として敗北が報知（例えば、図１３－５（Ｈ）のＬＯＳＥ画像０１１ＳＨＫＨ１が表

示）され、続いて、図１３－５（Ｊ）に示すように救済演出が実行される。
【０７１７】
　バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ６」のバトル演出は、図１３－３（Ｄ）に示すように、中タイトル→中バトル開始→役物動作有→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ５」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ６」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ５」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ６」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われない点が異なる。
【０７１８】
　バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ７」のバトル演出は、図１３－３（Ｄ）に示すように、弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ５」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ７」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ５」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ７」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われない点が異なる。
【０７１９】
　バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ８」のバトル演出は、図１３－３（Ｄ）に示すように、中タイトル→中バトル開始→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ６」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ８」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ６」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ８」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われない点が異なる。
【０７２０】
　また、スーパーリーチ（中バトル）大当り（変動パターン＃１９）では、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ１」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ２」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ３」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ４」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ５」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ６」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ７」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ８」のバトル演出を実行すると説明したが、具体的には、例えば、図１３－６（Ｂ）に示すように、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ１」を２０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ２」を２０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ３」を１５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ４」を１５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ５」を１０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ６」を１０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ７」を５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ８」を５％の割合で決定し、決定したいずれかを実行する。
【０７２１】
　図１３－４（Ａ）は、スーパーリーチ（強バトル）はずれ（つまり変動パターン＃１５）におけるバトル演出の内容を示している。スーパーリーチ（強バトル）はずれでは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ１」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ２」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ３」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ４」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ５」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ６」のバトル演出を実行する。
【０７２２】
　バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ１」のバトル演出は、図１３－４（Ａ）に示すように、弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（敗）と

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

【０７２３】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ２」のバトル演出は、図１３－４（Ａ）に示すように、中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（敗）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ１」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ２」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ１」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ２」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われない点が異なる。

【０７２４】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ３」のバトル演出は、図１３－４（Ａ）に示すように、強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（敗）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ２」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ３」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ２」のバトル演出では中タイトルの表示が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ３」のバトル演出では中タイトルの表示が行われない点が異なる。

【０７２５】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ４」のバトル演出は、図１３－４（Ａ）に示すように、弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル（敗）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ１」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ４」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ１」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ４」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われない点が異なる。

【０７２６】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ５」のバトル演出は、図１３－４（Ａ）に示すように、中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル（敗）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ２」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ５」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ２」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ５」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われない点が異なる。

【０７２７】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ６」のバトル演出は、図１３－４（Ａ）に示すように、強タイトル→強バトル開始→バトル（敗）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ３」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ６」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ３」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ６」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われない点が異なる。

【０７２８】

また、スーパーリーチ（強バトル）はずれ（変動パターン＃１５）では、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ１」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ２」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ３」のバトル演出、又は、バト

ル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ４」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ５」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ６」のバトル演出を実行すると説明したが、具体的には、例えば、図１３－６（Ｃ）に示すように、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ１」を５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ２」を１０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ３」を１５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ４」を１５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ５」を２５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ６」を３０％の割合で決定し、決定したいずれかを実行する。

【０７２９】

図１３－４（Ｂ）は、スーパーリーチ（強バトル）大当り（つまり変動パターン＃２０）におけるバトル演出の内容を示している。スーパーリーチ（強バトル）大当りでは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ２」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ３」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ４」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ５」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ６」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ７」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ８」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ９」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１０」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１１」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１２」のバトル演出を実行する。

【０７３０】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１」のバトル演出は、図１３－４（Ｂ）に示すように、弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１」のバトル演出では、弱バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図１３－５（Ａ）の弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴを表示）され、続いて、中バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図１３－５（Ｂ）の中タイトル画像０１１ＳＨＴＴが表示）され、続いて、強バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図１３－５（Ｃ）の強タイトル画像０１１ＳＨＫＴが表示）され、強バトル中に図１３－５（Ｇ）に示すように可動体０１１ＳＨ３２の動作があり、バトル結果として勝利が報知（図１３－５（Ｉ）のＷＩＮ画像０１１ＳＨＫＨ２が表示）される。

【０７３１】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ２」のバトル演出は、図１３－４（Ｂ）に示すように、中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ２」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ２」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われない点が異なる。

【０７３２】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ３」のバトル演出は、図１３－４（Ｂ）に示すように、強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ２」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ３」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ２」のバトル演出では中タイトルの表示が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ３」のバトル演出では中タイトルの表示が行われない点が異なる。

【０７３３】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ４」のバトル演出は、図１３－４（Ｂ）に示すように、弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ４」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ

－Ｋ－Ｗ１」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ４」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われない点が異なる。

【０７３４】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ５」のバトル演出は、図１３－４（Ｂ）に示すように、中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ２」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ５」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ２」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ５」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われない点が異なる。

【０７３５】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ６」のバトル演出は、図１３－４（Ｂ）に示すように、強タイトル→強バトル開始→バトル（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ３」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ６」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ３」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ６」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われない点が異なる。

【０７３６】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ７」のバトル演出は、図１３－４（Ｂ）に示すように、弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ７」のバトル演出では、弱バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図１３－５（Ａ）の弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴが表示）され、続いて、中バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図１３－５（Ｂ）の中タイトル画像０１１ＳＨＴＴが表示）され、続いて、強バトルの開始を示唆するタイトルが表示（例えば、図１３－５（Ｃ）の強タイトル画像０１１ＳＨＫＴが表示）され、強バトル中に図１３－５（Ｇ）に示すように可動体０１１ＳＨ３２の動作があり、バトル結果として敗北が報知（例えば、図１３－５（Ｈ）のＬＯＳＥ画像０１１ＳＨＫＨ１が表示）され、続いて、図１３－５（Ｊ）に示すように救済演出が実行される。

【０７３７】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ８」のバトル演出は、図１３－４（Ｂ）に示すように、中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ７」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ８」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ７」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ８」のバトル演出では弱タイトルの表示が行われない点が異なる。

【０７３８】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ９」のバトル演出は、図１３－４（Ｂ）に示すように、強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ８」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ９」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ８」のバトル演出では中タイトルの表示が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ９」のバトル演出では中タイトルの表示が行われない点が異なる。

【０７３９】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１０」のバトル演出は、図１３－４（Ｂ）に示すように、弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ７」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１０」のバトル演出とは、バトル演

出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ７」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１０」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われない点が異なる。

【０７４０】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１１」のバトル演出は、図１３－４（Ｂ）に示すように、中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ８」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１１」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ８」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１１」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われない点が異なる。

【０７４１】

バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１２」のバトル演出は、図１３－４（Ｂ）に示すように、強タイトル→強バトル開始→バトル（敗）→救済（勝）といった演出態様のバトル演出である。つまり、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ９」のバトル演出と、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１２」のバトル演出とは、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ９」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われるのに対し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１２」のバトル演出では可動体０１１ＳＨ３２の動作が行われない点が異なる。

【０７４２】

また、スーパーリーチ（強バトル）大当り（変動パターン＃２０）では、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ２」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ３」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ４」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ５」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ６」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ７」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ８」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ９」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１０」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１１」のバトル演出、又は、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１２」のバトル演出を実行すると説明したが、具体的には、例えば、図１３－６（Ｃ）に示すように、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１」を１５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ２」を１５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ３」を１５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ４」を９％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ５」を８％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ６」を８％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ７」を６％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ８」を６％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ９」を６％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１０」を４％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１１」を４％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１２」を４％の割合で決定し、決定したいずれかを実行する。

【０７４３】

図１３－６（Ａ）によれば、スーパーリーチ（弱バトル）はずれ（変動パターン＃１３）では、「役物動作有」を含まないバトル演出（「ＢＰ－Ｊ－Ｌ２」）の方が、「役物動作有」を含むバトル演出（「ＢＰ－Ｊ－Ｌ１」）よりも高い割合で決定される。一方、スーパーリーチ（弱バトル）大当り（変動パターン＃１８）では、「役物動作有」を含むバトル演出（「ＢＰ－Ｊ－Ｗ１」、「ＢＰ－Ｊ－Ｗ３」）の方が、「役物動作有」を含まないバトル演出（「ＢＰ－Ｊ－Ｗ２」、「ＢＰ－Ｊ－Ｗ４」）よりも高い割合で決定される。従って、弱バトル中に可動体０１１ＳＨ３２の動作がある場合の方が、弱バトル中に可動体０１１ＳＨ３２の動作がない場合よりも、勝利期待度（大当りとなる期待度）が高い。

【０７４４】
同様に、図１３－６（Ｂ）によれば、中バトル中に可動体０１１ＳＨ３２の動作がある場合の方が中バトル中に可動体０１１ＳＨ３２の動作がない場合よりも勝利期待度（大当りとなる期待度）が高い。また、図１３－６（Ｃ）によれば、強バトル中に可動体０１１ＳＨ３２の動作がある場合の方が強バトル中に可動体０１１ＳＨ３２の動作がない場合よりも勝利期待度（大当りとなる期待度）が高い。
【０７４５】
また、図１３－６（Ｂ）によれば、スーパーリーチ（中バトル）はずれ（変動パターン＃１４）では、「弱タイトル」を含まないバトル演出（ＢＰ－Ｔ－Ｌ２、ＢＰ－Ｔ－Ｌ４）の方が、「弱タイトル」を含むバトル演出（ＢＰ－Ｔ－Ｌ１、ＢＰ－Ｔ－Ｌ３）よりも高い割合で決定される。一方、スーパーリーチ（中バトル）大当り（変動パターン＃１９）では、「弱タイトル」を含むバトル演出（ＢＰ－Ｔ－Ｗ１、ＢＰ－Ｔ－Ｗ３、ＢＰ－Ｔ－Ｗ５、ＢＰ－Ｔ－Ｗ７）と、「弱タイトル」を含まないバトル演出（ＢＰ－Ｔ－Ｗ２、ＢＰ－Ｔ－Ｗ４、ＢＰ－Ｔ－Ｗ６、ＢＰ－Ｔ－Ｗ８）とでは決定割合は異ならない。従って、弱バトルの開始が示唆された後に中バトルの開始が示唆されて中バトルが開始される場合（いわゆる、弱バトルから中バトルに成り上がった場合）の方が、初めから中バトルの開始が示唆されて中バトルが開始される場合よりも、勝利期待度（大当りとなる期待度）が高い。
【０７４６】
同様に、図１３－６（Ｃ）によれば、弱バトルの開始が示唆された後に中バトルの開始が示唆され、更に強バトルの開始が示唆されて強バトルが開始される場合（弱バトル、中バトル、強バトルと成り上がった場合）の方が、中バトルの開始が示唆された後に強バトルの開始が示唆されて強バトルが開始される場合（中バトル、強バトルと成り上がった場合）よりも、勝利期待度（大当りとなる期待度）が高い。また、中バトルの開始が示唆された後に強バトルの開始が示唆されて強バトルが開始される場合（中バトル、強バトルと成り上がった場合）の方が、初めから強バトルの開始が示唆されて強バトルが開始される場合よりも、勝利期待度（大当りとなる期待度）が高い。
【０７４７】
また、図１３－６（Ａ）によれば、スーパーリーチ（弱バトル）大当り（変動パターン＃１８）では、「救済（勝）」を含まないバトル演出（「ＢＰ－Ｊ－Ｗ１」、「ＢＰ－Ｊ－Ｗ２」）の方が、「救済（勝）」を含むバトル演出（「ＢＰ－Ｊ－Ｗ３」、「ＢＰ－Ｊ－Ｗ４」）よりも高い割合で決定される。従って、弱バトルにおいて勝利する場合には、救済を経ずに勝利する頻度の方が救済を経て勝利する頻度よりも多い。
【０７４８】
同様に、図１３－６（Ｂ）によれば、中バトルにおいて勝利する場合には、救済を経ずに勝利する頻度の方が救済を経て勝利する頻度よりも多い。また、図１３－６（Ｃ）によれば、強バトルにおいて勝利する場合には、救済を経ずに勝利する頻度の方が救済を経て勝利する頻度よりも多い。
【０７４９】
図１３－７は、アイテム画像演出について説明する説明図である。特徴部０１１ＳＨに係るパチンコ遊技機１は、アイテム画像を表示するアイテム画像演出を実行可能である。
【０７５０】
アイテム画像演出において表示されるアイテム画像として、図１３－７（Ａ）に示すようなアップカード画像０１１ＳＨＵＰＣと、図１３－７（Ｂ）に示すようなキャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣとを用意している。
【０７５１】
アップカード（キャンセルカードも同様）は、常に取得（入手）されるのではなく、変動毎に、取得される場合と取得されない場合とがある。取得されたアップカード（キャンセルカードも同様）は、画面上に表示（ストックして表示）され、後に使用される。
【０７５２】

図１３－７（Ｃ）に示すように、アップカードの取得タイミング（つまりストックされるタイミング）は、変動開始直後やリーチ直後である。アップカードの使用場面は、擬似連有の場合の再変動時や、バトル成り上がり有の場合の成り上がり時である。

【０７５３】

アップカードが擬似連有の場合の再変動時に使用される場合における、アップカードの使用時の動きは、アップカードが仮停止図柄に作用（停止図柄を擬似連図柄（再変動図柄）にＵＰ（変更））し、結果として再変動させるといったものである（図１３－９（Ｈ４）～図１３－９（Ｌ４）参照）。アップカードがバトル成り上がり有の場合の成り上がり時に使用される場合における、アップカードの使用時の動きは、アップカードがタイトル（「弱タイトル」や「中タイトル」）に作用（タイトルを上位のバトルのものにＵＰ（変更））し、結果としてバトル演出が成り上がるといったものである（図１３－１１（Ｃ３）～図１３－１１（Ｆ３）参照）。なお、アップカードの取得の有無、取得タイミング、使用場面等の決定方法については後述する。

【０７５４】

図１３－７（Ｃ）に示すように、キャンセルカードの取得タイミング（つまりストックされるタイミング）は、変動開始直後やリーチ直後である。キャンセルカードの使用場面は、擬似連有の場合の再変動時や、バトル成り上がり有の場合の成り上がり時や、救済有の場合の救済時である。

【０７５５】

キャンセルカードが擬似連有の場合の再変動時に使用される場合における、キャンセルカードの使用時の動きは、キャンセルカードが仮停止図柄に作用（図柄の停止をキャンセル）し、結果として再変動させるといったものである（図１３－９（Ｈ５）～図１３－９（Ｌ５）参照）。キャンセルカードがバトル成り上がり有の場合の成り上がり時に使用される場合における、キャンセルカードの使用時の動きは、キャンセルカードがタイトル（「弱タイトル」や「中タイトル」）に作用（当該タイトルをキャンセル）し、結果としてバトル演出が成り上がるといったものである（図１３－１１（Ｃ４）～図１３－１１（Ｆ４）参照）。キャンセルカードが救済有の場合の救済時に使用される場合における、キャンセルカードの使用時の動きは、キャンセルカードがバトルの結果に作用（敗北の結果をキャンセル）し、結果として救済演出が実行されるといったものである（図１３－１２（Ｃ２）～図１３－１２（Ｇ２）参照）。なお、キャンセルカードの取得の有無、取得タイミング、使用場面等の決定方法については後述する。

【０７５６】

図１３－８は、擬似連予告演出に関係する演出動作例である。図１３－８では、３通りの流れについて演出動作例を説明している。１つ目として、図１３－８（Ａ）→図１３－８（Ｂ）→図１３－８（Ｃ）→図１３－８（Ｄ）→図１３－８（Ｅ１）→図１３－８（Ｆ１）の流れは、擬似連図柄の停止煽りが行われたが、擬似連図柄が停止せずに、はずれとなる場合の演出動作例である。２つ目として、図１３－８（Ａ）→図１３－８（Ｂ）→図１３－８（Ｃ）→図１３－８（Ｄ）→図１３－８（Ｅ２）→図１３－８（Ｆ２）の流れは、擬似連図柄の停止煽りが行われたが、擬似連図柄が停止せずに、スーパーリーチに発展する場合の演出動作例である。３つ目として、図１３－８（Ａ）→図１３－８（Ｂ）→図１３－８（Ｃ）→図１３－８（Ｄ）→図１３－８（Ｅ３）→図１３－８（Ｆ３）の流れは、擬似連図柄の停止煽りが行われ、擬似連図柄が停止する場合の演出動作例である。

【０７５７】

図１３－８（Ａ）は、図柄「７」のリーチとなる直前の場面である。図１３－８（Ｂ）は、図柄「７」のリーチとなった場面である。図１３－８（Ｃ）は、中図柄に擬似連図柄「再」が停止するかの擬似連図柄の停止煽りが行われる直前の場面である。図１３－８（Ｄ）は、中図柄に擬似連図柄「再」が停止するかの擬似連図柄の停止煽りが行われている場面である。

【０７５８】

図１３－８（Ｅ１）は、図１３－８（Ｄ）に続く一場面であり、中図柄として図柄「６

」が停止する直前の場面である。図１３－８（Ｆ１）は、中図柄として図柄「６」が停止した場面である。つまり、ノーマルリーチはずれとなった場面である。但し、図１３－８（Ｆ１）の場面は、ノーマルリーチはずれとなる場面だけではなく、後述するように、アイテムが使用される場面においても一旦登場する（図１３－９参照））。

【０７５９】

図１３－８（Ｅ２）は、図１３－８（Ｄ）に続く他の一場面であり、中図柄として擬似連図柄「再」の停止が否定（図柄「６」の停止も否定）された場面である。図１３－８（Ｆ２）は、中図柄が高速変動し、スーパーリーチに発展する場面である。

【０７６０】

図１３－８（Ｅ３）は、図１３－８（Ｄ）に続く他の一場面であり、中図柄として擬似連図柄「再」が停止する直前の場面である。図１３－８（Ｆ３）は、中図柄として擬似連図柄「再」が停止した場面である。つまり、図示は省略したが、図１３－８（Ｆ３）に続いて、再可変表示が行われる。

【０７６１】

図１３－９は、擬似連予告演出に関係する演出動作例である。図１３－９では、図１３－８（Ｆ１）に続く場面として、２通りの流れについて演出動作例を説明している。１つ目として、図１３－８（Ｆ１）に続く、図１３－９（Ｇ４）→図１３－９（Ｈ４）→図１３－９（Ｉ４）→図１３－９（Ｊ４）→図１３－９（Ｋ４）→図１３－９（Ｌ４）の流れは、アップカードが使用され再変動となる場合の演出動作例である。２つ目として、図１３－８（Ｆ１）に続く、図１３－９（Ｇ５）→図１３－９（Ｈ５）→図１３－９（Ｉ５）→図１３－９（Ｊ５）→図１３－９（Ｋ５）→図１３－９（Ｌ５）の流れは、キャンセルカードが使用され再変動となる場合の演出動作例である。

【０７６２】

図１３－９（Ｇ４）は、図１３－８（Ｆ１）に続く一場面であり、アップカードが発動（使用）されることを示唆する発動画像０１１ＳＨＨＤ１が表示された場面である。なお、図１３－９（Ｇ４）に続かない場合（ノーマルリーチはずれとなる場合）の図１３－８（Ｆ１）における中図柄「６」は確定的に停止するが、図１３－９（Ｇ４）に続く場合（後にアップカードが使用される場合）の図１３－８（Ｆ１）における中図柄「６」は確定的に停止しない（例えば、僅かに揺れている等）。つまり、図１３－９（Ｇ４）に続く場合の図１３－８（Ｆ１）における中図柄「６」は仮停止図柄である。

【０７６３】

図１３－９（Ｈ４）は、アップカードが使用される旨を報知した場面である。具体的には、アップカード画像０１１ＳＨＵＰＣを画面中央に大きく表示している。なお、詳細は後述するが、アップカードは取得（ストック）された後に使用される場合（つまりストックされたアップカードが使用される場合）もあるし、取得（ストック）していないのに使用される場合（アップカードのストックがないのに使用される場合）もある。

【０７６４】

図１３－９（Ｉ４）は、アップカードが仮停止図柄である図柄「６」に作用した場面である。具体的には、仮停止図柄である図柄「６」の上に、アップカード画像０１１ＳＨＵＰＣを重ねて表示している。図１３－９（Ｊ４）は、アップカードが作用した図柄「６」が動き出した場面である。図１３－９（Ｋ４）は、擬似連図柄「再」が停止する直前の場面である。図１３－９（Ｌ４）は、擬似連図柄「再」が停止した場面である。つまり、図１３－９（Ｈ４）～図１３－９（Ｌ４）は、アップカードが仮停止図柄「６」に作用した場面（停止図柄「６」を擬似連図柄「再」にＵＰした場面）である。なお、図示は省略したが、図１３－９（Ｌ４）に続いて、再可変表示が行われる。

【０７６５】

図１３－９（Ｇ５）は、図１３－８（Ｆ１）に続く他の一場面であり、キャンセルカードが発動（使用）されることを示唆する発動画像０１１ＳＨＨＤ２が表示された場面である。なお、図１３－９（Ｇ５）に続かない場合（ノーマルリーチはずれとなる場合）の図１３－８（Ｆ１）における中図柄「６」は確定的に停止するが、図１３－９（Ｇ５）に続

く場合（後にキャンセルカードが使用される場合）の図１３－８（Ｆ１）における中図柄「６」は確定的に停止しない（例えば、僅かに揺れている等）。つまり、図１３－９（Ｇ５）に続く場合の図１３－８（Ｆ１）における中図柄「６」は仮停止図柄である。

【０７６６】

図１３－９（Ｈ５）は、キャンセルカードが使用される旨を報知した場面である。具体的には、キャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣを画面中央に大きく表示している。なお、詳細は後述するが、キャンセルカードは取得（ストック）された後に使用される場合（つまりストックされたキャンセルカードが使用される場合）もあるし、取得（ストック）していないのに使用される場合（キャンセルカードのストックがないのに使用される場合）もある。

【０７６７】

図１３－９（Ｉ５）は、キャンセルカードが仮停止図柄である図柄「６」に作用した場面である。具体的には、仮停止図柄である図柄「６」の上に、キャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣを重ねて表示している。図１３－９（Ｊ５）は、キャンセルカードが作用した図柄「６」がキャンセル（破壊等）される直前の場面である。図１３－９（Ｋ５）は、図柄「６」がキャンセル（破壊等）された場面である。図１３－９（Ｌ５）は、キャンセル（破壊等）された図柄「６」に代わって擬似連図柄「再」が表示された場面である。つまり、図１３－９（Ｈ５）～図１３－９（Ｌ５）は、キャンセルカードが仮停止図柄「６」に作用した場面（図柄「６」の停止をキャンセルし、擬似連図柄「再」に代えた場面）である。なお、図示は省略したが、図１３－９（Ｌ５）に続いて、再可変表示が行われる。

【０７６８】

なお、擬似連煽り演出の実行態様は、特に限定しないが、本例では、リーチ図柄（図１３－８及び図１３－９の例では図柄「７」）とリーチ図柄の１つ手前の図柄（図１３－８及び図１３－９の例では図柄「６」）の間に擬似連図柄「再」を挿入し、擬似連煽り演出を実行している。従って、例えばリーチ図柄が「３」の場合には、リーチ図柄「３」とリーチ図柄の１つ手前の図柄「２」の間に擬似連図柄「再」を挿入し、擬似連煽り演出（例えば、図１３－８（Ｄ）の場面は、中図柄が擬似連図柄「再」となるか図柄「２」となるかを煽る演出）を実行する。

【０７６９】

図１３－１０は、バトル演出のタイトル表示に関係する演出動作例である。図１３－１０では、２通りの流れについて演出動作例を説明している。１つ目として、図１３－１０（Ａ）→図１３－１０（Ｂ１）の流れは、弱バトルが開始される場合の演出動作例である。２つ目として、図１３－１０（Ａ）→図１３－１０（Ｂ２）→図１３－１０（Ｃ２）の流れは、中バトルが開始される場合の演出動作例である。

【０７７０】

図１３－１０（Ａ）は、弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴが表示された場面である。図１３－１０（Ｂ１）は、図１３－１０（Ａ）に続く一場面であり、弱バトル開始画像０１１ＳＨＪＢＳが表示された場面である。なお、図示は省略したが、図１３－１０（Ｂ１）に続いて、キャラＡとの弱バトルが行われる。

【０７７１】

図１３－１０（Ｂ２）は、図１３－１０（Ａ）に続く他の場面であり、中タイトル画像０１１ＳＨＴＴが表示された場面である。図１３－１０（Ｃ２）は、中バトル開始画像０１１ＳＨＴＢＳが表示された場面である。なお、図示は省略したが、図１３－１０（Ｃ２）に続いて、キャラＢとの中バトルが行われる。つまり、図１３－１０（Ａ）→図１３－１０（Ｂ２）→図１３－１０（Ｃ２）の流れは、弱バトルから中バトルに成り上がる場面を表している。

【０７７２】

図１３－１１は、バトル演出のタイトル表示に関係する演出動作例である。図１３－１１では、図１３－１０（Ａ）に続く場面として、２通りの流れについて演出動作例を説明

している。１つ目として、図１３－１０（Ａ）に続く、図１３－１１（Ｂ３）→図１３－１１（Ｃ３）→図１３－１１（Ｄ３）→図１３－１１（Ｅ３）→図１３－１１（Ｆ３）→図１３－１１（Ｇ３）の流れは、アップカードが使用され、弱バトルから中バトルに成り上がる場合の演出動作例である。２つ目として、図１３－１０（Ａ）に続く、図１３－１１（Ｂ４）→図１３－１１（Ｃ４）→図１３－１１（Ｄ４）→図１３－１１（Ｅ４）→図１３－１１（Ｆ４）→図１３－１１（Ｇ４）の流れは、キャンセルカードが使用され、弱バトルから中バトルに成り上がる場合の演出動作例である。

【０７７３】

図１３－１１（Ｂ３）は、図１３－１０（Ａ）に続く他の一場面であり、アップカードが発動（使用）されることを示唆する発動画像０１１ＳＨＨＤ１が表示された場面である。図１３－１１（Ｃ３）は、アップカードが使用される旨を報知した場面である。具体的には、アップカード画像０１１ＳＨＵＰＣを画面中央に大きく表示している。

【０７７４】

図１３－１１（Ｄ３）は、アップカードが弱タイトルに作用した場面である。具体的には、弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴの上に、アップカード画像０１１ＳＨＵＰＣを重ねて表示している。

【０７７５】

図１３－１１（Ｅ３）は、アップカードが作用した弱タイトルが変化した場面である。具体的には、弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴに代えて、弱中タイトル画像０１１ＳＨＪＴＴを表示している。弱中タイトル画像０１１ＳＨＪＴＴは、弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴと中タイトル画像０１１ＳＨＴＴの中間（弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴから中タイトル画像０１１ＳＨＴＴに代わる途中）のタイトル画像である。すなわち、弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴは、バトルの対戦相手がキャラＡである旨、勝利期待度が星１つである旨を表示し、中タイトル画像０１１ＳＨＴＴは、バトルの対戦相手がキャラＢである旨、勝利期待度が星２つである旨を表示するが、弱中タイトル画像０１１ＳＨＪＴＴは、バトルの対戦相手がキャラＡである旨、勝利期待度が星２つである旨を表示する。

【０７７６】

なお、図１３－１１（Ｅ３）は、弱タイトルにアップカードが作用した場合に、弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴと中タイトル画像０１１ＳＨＴＴの中間の弱中タイトル画像０１１ＳＨＪＴＴが表示される例を示しているが、中タイトルにアップカードが作用した場合には、中タイトル画像０１１ＳＨＴＴと強タイトル画像０１１ＳＨＫＴの中間の中強タイトル画像０１１ＳＨＴＫＴ（図１３－３０（Ｆ）参照）が表示される。すなわち、中タイトル画像０１１ＳＨＴＴは、バトルの対戦相手がキャラＢである旨、勝利期待度が星２つである旨を表示し、強タイトル画像０１１ＳＨＫＴは、バトルの対戦相手がキャラＣである旨、勝利期待度が星３つである旨を表示するが、中強タイトル画像０１１ＳＨＴＫＴは、バトルの対戦相手がキャラＢである旨、勝利期待度が星３つである旨を表示する。

【０７７７】

図１３－１１（Ｆ３）は、中タイトルが表示された場面である。具体的には、弱中タイトル画像０１１ＳＨＪＴＴに代えて、中タイトル画像０１１ＳＨＴＴを表示している。図１３－１１（Ｇ３）は、中バトル開始画像０１１ＳＨＴＢＳが表示された場面である。なお、図示は省略したが、図１３－１１（Ｇ３）に続いて、キャラＢとの中バトルが行われる。つまり、図１３－１０（Ａ）→図１３－１１（Ｂ３）→図１３－１１（Ｃ３）→図１３－１１（Ｄ３）→図１３－１１（Ｅ３）→図１３－１１（Ｆ３）→図１３－１１（Ｇ３）の流れは、アップカードが使用され、弱バトルから中バトルに成り上がる場面を表している。

【０７７８】

図１３－１１（Ｂ４）は、図１３－１０（Ａ）に続く一場面であり、キャンセルカードが発動（使用）されることを示唆する発動画像０１１ＳＨＨＤ２が表示された場面である。図１３－１１（Ｃ４）は、キャンセルカードが使用される旨を報知した場面である。具体的には、キャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣを画面中央に大きく表示している。

【０７７９】
図１３－１１（Ｄ４）は、キャンセルカードが弱タイトルに作用した場面である。具体的には、弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴの上に、キャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣを重ねて表示している。
【０７８０】
図１３－１１（Ｅ４）は、キャンセルカードが作用した弱タイトルがキャンセルされた場面である。具体的には、弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴが破壊等されている場面である。図１３－１１（Ｆ４）は、中タイトルが表示された場面である。具体的には、破壊等された弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴＴに代えて、中タイトル画像０１１ＳＨＴＴを表示している。図１３－１１（Ｇ４）は、中バトル開始画像０１１ＳＨＴＢＳが表示された場面である。なお、図示は省略したが、図１３－１１（Ｇ４）に続いて、キャラＢとの中バトルが行われる。つまり、図１３－１０（Ａ）→図１３－１１（Ｂ４）→図１３－１１（Ｃ４）→図１３－１１（Ｄ４）→図１３－１１（Ｅ４）→図１３－１１（Ｆ４）→図１３－１１（Ｇ４）の流れは、キャンセルカードが使用され、弱バトルから中バトルに成り上がる場面を表している。
【０７８１】
図１３－１２は、救済演出に関係する演出動作例である。図１３－１２では、２通りの流れについて演出動作例を説明している。１つ目として、図１３－１２（Ａ）→図１３－１２（Ｂ１）→図１３－１２（Ｃ１）→図１３－１２（Ｄ１）→図１３－１２（Ｅ１）→図１３－１２（Ｆ１）の流れは、キャンセルカードが使用されずに（かつアップカードも使用されずに）、救済演出が実行される場合の演出動作例である。２つ目として、図１３－１２（Ａ）→図１３－１２（Ｂ２）→図１３－１２（Ｃ２）→図１３－１２（Ｄ２）→図１３－１２（Ｅ２）→図１３－１２（Ｆ２）→図１３－１２（Ｇ２）の流れは、キャンセルカードが使用され、救済演出が実行される場合の演出動作例である。
【０７８２】
図１３－１２（Ａ）は、ＬＯＳＥ画像０１１ＳＨＫＨ１が表示された場面である。図１３－１２（Ｂ１）は、図１３－１２（Ａ）に続く一場面であり、ＬＯＳＥ画像０１１ＳＨＫＨ１が破壊等されている場面である。図１３－１２（Ｃ１）は、味方キャラクタが立ち上がる場面である。図１３－１２（Ｄ１）は、味方キャラクタが反撃している場面である。図１３－１２（Ｅ１）は、味方キャラクタが最後の一撃を加えた後の場面である。図１３－１２（Ｆ１）は、ＷＩＮ画像０１１ＳＨＫＨ２が表示された場面である。
【０７８３】
図１３－１２（Ｂ２）は、図１３－１２（Ａ）に続く他の一場面であり、キャンセルカードが発動（使用）されることを示唆する発動画像０１１ＳＨＨＤ２が表示された場面である。図１３－１２（Ｃ２）は、キャンセルカードが使用される旨を報知した場面である。具体的には、キャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣを画面中央に大きく表示している。
【０７８４】
図１３－１２（Ｄ２）は、キャンセルカードがＬＯＳＥ画像０１１ＳＨＫＨ１に作用した場面である。具体的には、ＬＯＳＥ画像０１１ＳＨＫＨ１の上に、キャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣを重ねて表示している。図１３－１２（Ｅ２）は、ＬＯＳＥ画像０１１ＳＨＫＨ１が破壊等されている場面である。図１３－１２（Ｆ２）は、味方キャラクタが最後の一撃を加えた後の場面である。図１３－１１（Ｇ２）は、ＷＩＮ画像０１１ＳＨＫＨ２が表示された場面である。
【０７８５】
図１３－１３は、救済をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合の一例である。上述したように、スーパーリーチとなる場合（変動パターン＃１３～＃１５、＃１８～＃２０）にはバトル演出が行われる（図１３－１参照）、バトル演出の態様（バトル演出パターン）は、変動パターン毎に決定される（図１３－３、図１３－４、図１３－６参照）。「救済（勝）」を含むバトル演出パターンは、図１３－３（Ｂ）のスーパーリーチ（弱

バトル）大当り（変動パターン＃１８）における「ＢＰ－Ｊ－Ｗ３」、「ＢＰ－Ｊ－Ｗ４」の２つと、図１３－３（Ｄ）のスーパーリーチ（中バトル）大当り（変動パターン＃１９）における「ＢＰ－Ｔ－Ｗ５」～「ＢＰ－Ｔ－Ｗ８」の４つと、図１３－４（Ｂ）のスーパーリーチ（強バトル）大当り（変動パターン＃２０）における「ＢＰ－Ｋ－Ｗ７」～「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１２」の６つである。これらのバトル演出パターンが決定された場合には救済演出が実行される。図１３－１３は、救済演出が実行される場合（つまり、「ＢＰ－Ｊ－Ｗ３」、「ＢＰ－Ｊ－Ｗ４」、「ＢＰ－Ｔ－Ｗ５」～「ＢＰ－Ｔ－Ｗ８」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ７」～「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１２」のいずれかが決定された場合）における、アイテムの有無等の決定割合（一例）を示している。

【０７８６】

図１３－１３において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング，取得数」欄の「使用の有無」は、救済演出実行におけるアイテム（アップカード、キャンセルカード）の使用の有無である。決定内容の欄における「使用無」は、救済演出の実行に際しアイテムを使用しない旨を示し、決定内容の欄における「使用有」は、救済演出の実行に際しアイテムを使用する旨を示している。

【０７８７】

図１３－１３において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング，取得数」欄の「取得の有無」は、救済演出の実行に際しアイテムを使用する場合の該アイテムの取得（ストック）の有無である。決定内容の欄における「取得無」は、使用の有無が「使用有」の場合において、使用するアイテムを取得（ストック）しない旨を示し、決定内容の欄における「取得有」は、使用の有無が「使用有」の場合において、使用するアイテムを取得（ストック）する旨を示している。

【０７８８】

図１３－１３において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング，取得数」欄の「種類」は、救済演出の実行に際し使用するアイテムを取得する場合の該アイテムの種類である。決定内容の欄における「アップカード」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、アップカードを取得する旨を示し、決定内容の欄における「キャンセルカード」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、キャンセルカードを取得する旨を示している。

【０７８９】

図１３－１３において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング，取得数」欄の「取得のタイミング」は、救済演出の実行に際し使用するアイテムを取得する場合の該取得のタイミングである。決定内容の欄における「変動開始直後」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、変動開始直後に取得する旨を示し、決定内容の欄における「リーチ直後」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、リーチ直後に取得する旨を示している。

【０７９０】

図１３－１３において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング，取得数」欄の「取得数」は、救済演出の実行に際し使用するアイテムを取得する場合の該取得の数量である。決定内容の欄における「１枚」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、１枚のカード（アップカード又はキャンセルカード）を取得する旨を示している。

【０７９１】

つまり、決定内容の欄の決定項目（「使用無」、「使用有，取得無」、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」）のうち、「使用無」は、救済演出実行に際し、アップカードもキャンセルカードも使用しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）することもなく、また、救済演出実行に際しアイテムを使用することもなく、単に救済演出実行を実行する旨を示している。な

お、図１３－１２（Ａ）→図１３－１２（Ｂ１）→図１３－１２（Ｃ１）→図１３－１２（Ｄ１）→図１３－１２（Ｅ１）→図１３－１２（Ｆ１）の流れは、単に救済演出が実行される場合の演出動作例である。

【０７９２】

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

【０７９３】

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

【０７９４】

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

【０７９５】

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

【０７９６】

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

【０７９７】

図１３－１３に示す例によれば、「使用無」を１％の割合で決定し、「使用有，取得無」を９％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を０％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を０％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を７５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を１５％の割合で決定する。

【０７９８】

図１３－１３に示す例によれば、救済演出を実行する際にキャンセルカードが使用される場合はあるが、アップカードが使用される場合はない。また、救済演出を実行する際にアップカードもキャンセルカードも使用されない場合もある。救済演出を実行する場合において、救済演出の実行に際し、キャンセルカードが使用される割合は９９％、アップカードが使用される割合は０％、アップカードもキャンセルカードも使用されない割合は１％である。つまり、救済演出が実行されるときには、救済演出の実行に際し、非常に高い頻度（９９％）で、キャンセルカードが使用される。

【０７９９】

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

【０８００】

また、救済演出を実行する際に使用するアイテム（キャンセルカード）を取得する場合において、該アイテム（キャンセルカード）を、変動開始直後に取得する場合も、リーチ

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

【０８０１】

図１３－１４は、バトル成り上がりをターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合の一例である。上述したように、スーパーリーチとなる場合（変動パターン＃１３～＃１５、＃１８～＃２０）にはバトル演出が行われる（図１３－１参照）、バトル演出の態様（バトル演出パターン）は、変動パターン毎に決定される（図１３－３、図１３－４、図１３－６参照）。「弱タイトル→中タイトル」又は「中タイトル→強タイトル」を含むバトル演出パターンは、図１３－３（Ｃ）のスーパーリーチ（中バトル）はずれ（変動パターン＃１４）における「ＢＰ－Ｔ－Ｌ１」、「ＢＰ－Ｔ－Ｌ３」の２つと、図１３-３（Ｄ）のスーパーリーチ（中バトル）大当り（変動パターン＃１９）における「ＢＰ－Ｔ－Ｗ１」、「ＢＰ－Ｔ－Ｗ３」、「ＢＰ－Ｔ－Ｗ５」、「ＢＰ－Ｔ－Ｗ７」の４つと、図１３－４（Ａ）のスーパーリーチ（強バトル）はずれ（変動パターン＃１５）における「ＢＰ－Ｋ－Ｌ１」、「ＢＰ－Ｋ－Ｌ２」、「ＢＰ－Ｋ－Ｌ４」、「ＢＰ－Ｋ－Ｌ５」の４つと、図１３－４（Ｂ）のスーパーリーチ（強バトル）大当り（変動パターン＃２０）における「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ２」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ４」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ５」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ７」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ８」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１０」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１１」の８つである。これらのバトル演出パターンが決定された場合にはバトル成り上がりが実行される。図１３－１４は、バトル成り上がりが実行される場合における、アイテムの有無等の決定割合（一例）を示している。

【０８０２】

図１３－１４（Ａ）は、バトル成り上がり回数１回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図１３－１４（Ｂ）は、バトル成り上がり回数１回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図１３－１４（Ｃ）は、バトル成り上がり回数２回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図１３－１４（Ｄ）は、バトル成り上がり回数２回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。

【０８０３】

バトル成り上がり回数１回に該当するのは、中バトルであるが最初に弱タイトルが表示される場合と、強バトルであるが最初に中タイトルが表示される場合と、である。具体的には、図１３－３（Ｃ）のスーパーリーチ（中バトル）はずれ（変動パターン＃１４）における「ＢＰ－Ｔ－Ｌ１」、「ＢＰ－Ｔ－Ｌ３」の２つと、図１３-３（Ｄ）のスーパーリーチ（中バトル）大当り（変動パターン＃１９）における「ＢＰ－Ｔ－Ｗ１」、「ＢＰ－Ｔ－Ｗ３」、「ＢＰ－Ｔ－Ｗ５」、「ＢＰ－Ｔ－Ｗ７」の４つと、図１３－４（Ａ）のスーパーリーチ（強バトル）はずれ（変動パターン＃１５）における「ＢＰ－Ｋ－Ｌ２」、「ＢＰ－Ｋ－Ｌ５」の２つと、図１３－４（Ｂ）のスーパーリーチ（強バトル）大当り（変動パターン＃２０）における「ＢＰ－Ｋ－Ｗ２」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ５」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ８」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１１」の４つである。

【０８０４】

バトル成り上がり回数２回に該当するのは、強バトルであるが最初に弱タイトルが表示される場合である。具体的には、図１３－４（Ａ）のスーパーリーチ（強バトル）はずれ（変動パターン＃１５）における「ＢＰ－Ｋ－Ｌ１」、「ＢＰ－Ｋ－Ｌ４」の２つと、図１３－４（Ｂ）のスーパーリーチ（強バトル）大当り（変動パターン＃２０）における「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ４」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ７」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１０」の４つである。

【０８０５】
救済をターゲットとしたアイテムの取得無に該当するのは、救済を行わない場合、及び、救済を行うが救済をターゲットとしてアイテムを取得（ストック）しない場合である。救済を行うが救済をターゲットとしてアイテムをストックしない場合とは、具体的には、図１３－１３の決定項目（「使用無」、「使用有，取得無」、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」）のうち、「使用無」、「使用有，取得無」が決定された場合である。
【０８０６】
救済をターゲットとしたアイテムの取得有に該当するのは、救済用のアイテムをストックする場合である。具体的には、図１３－１３の決定項目（「使用無」、「使用有，取得無」、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」）のうち、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」が決定された場合である。但し、上述のように、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」及び「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」の決定割合は、共に０％としている。
【０８０７】
図１３－１４において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング，取得数」欄の「使用の有無」は、バトル成り上がりにおけるアイテム（アップカード、キャンセルカード）の使用の有無である。決定内容の欄における「使用無」は、バトル成り上がりに際しアイテムを使用しない旨を示し、決定内容の欄における「使用有」は、バトル成り上がりに際しアイテムを使用する旨を示している。
【０８０８】
図１３－１４において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング，取得数」欄の「取得の有無」は、バトル成り上がりに際しアイテムを使用する場合の該アイテムの取得（ストック）の有無である。決定内容の欄における「取得無」は、使用の有無が「使用有」の場合において、使用するアイテムを取得（ストック）しない旨を示し、決定内容の欄における「取得有」は、使用の有無が「使用有」の場合において、使用するアイテムを取得（ストック）する旨を示している。
【０８０９】
図１３－１４において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング，取得数」欄の「種類」は、バトル成り上がりに際し使用するアイテムを取得する場合の該アイテムの種類である。決定内容の欄における「アップカード」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、アップカードを取得する旨を示し、決定内容の欄における「キャンセルカード」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、キャンセルカードを取得する旨を示している。
【０８１０】
図１３－１４において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング，取得数」欄の「取得のタイミング」は、バトル成り上がりに際し使用するアイテムを取得する場合の該取得のタイミングである。決定内容の欄における「変動開始直後」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、変動開始直後に取得する旨を示し、決定内容の欄における「リーチ直後」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、リーチ直後に取得する旨を示している。
【０８１１】
図１３－１４において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング，取得数」欄の「取得数」は、バトル成り上がりに際し使用するアイテムを取得する場合の該取得

の数量である。決定内容の欄における「１枚」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、１枚のカード（アップカード又はキャンセルカード）を取得する旨を示し、決定内容の欄における「２枚」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、２枚のカード（２枚のアップカード又は２枚のキャンセルカード）を取得する旨を示している。

【０８１２】

つまり、図１３－１４（Ａ）（図１３－１４（Ｂ）も同様）における、決定内容の欄の決定項目（「使用無」、「使用有，取得無」、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」）のうち、「使用無」は、１回のバトル成り上がりに際し、アップカードもキャンセルカードも使用しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）することもなく、また、１回のバトル成り上がりに際しアイテムを使用することもなく、単に１回のバトル成り上がりを実行する旨を示している。なお、図１３－１０（Ａ）→図１３－１０（Ｂ２）→図１３－１０（Ｃ２）の流れは、単に１回のバトル成り上がり実行される場合の演出動作例である。

【０８１３】

「使用有，取得無」は、１回のバトル成り上がりに際し、アイテムは使用するが、使用するアイテムは取得（ストック）しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）せずに、１回のバトル成り上がりに際し、アイテムを使用する旨を示している。なお、使用するアイテムは、アップカードである。

【０８１４】

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

【０８１５】

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

【０８１６】

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

【０８１７】

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

【０８１８】

また、図１３－１４（Ｃ）（図１３－１４（Ｄ）も同様）における、決定内容の欄の決定項目（「使用無」、「使用有，取得無」、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，２枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，２枚」）のうち、「使用無」は、２回のバトル成り上がりに際し、アップカードもキャンセルカードも使用しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）することもなく、また、１回目及び２回目のバトル成り上がりに際しアイテムを使用することもなく、単に１回目及び２回目のバトル成り上がりを実行する旨を示している。

【０８１９】

「使用有，取得無」は、２回のバトル成り上がりに際し、アイテムは使用するが、使用

するアイテムは取得（ストック）しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）せずに、１回目及び２回目のバトル成り上がりに際し、アイテムを使用する旨を示している。なお、使用するアイテムは、１回目も２回目もアップカードである。

【０８２０】

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

【０８２１】

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

【０８２２】

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

【０８２３】

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

【０８２４】

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

【０８２５】

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

は、リーチ直後に、１回目のバトル成り上がりに際し使用するキャンセルカード１枚と、２回目のバトル成り上がりに際し使用するキャンセルカード１枚と、の合計２枚をストックする。従って、１回目のバトル成り上がりでも２回目のバトル成り上がりでも、ストックされているキャンセルカードが使用される。

【０８２６】

図１３－１４（Ａ）に示す例によれば、バトル成り上がり回数１回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合には、「使用無」を５％の割合で決定し、「使用有，取得無」を４０％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を１０％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を３０％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を１０％の割合で決定する。

【０８２７】

図１３－１４（Ｂ）に示す例によれば、バトル成り上がり回数１回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合には、「使用無」を５％の割合で決定し、「使用有，取得無」を２０％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を１０％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を４０％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を２０％の割合で決定する。

【０８２８】

図１３－１４（Ｃ）に示す例によれば、バトル成り上がり回数２回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合には、「使用無」を５％の割合で決定し、「使用有，取得無」を２０％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を１０％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を２５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，２枚」を５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を２５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，２枚」を５％の割合で決定する。

【０８２９】

図１３－１４（Ｄ）に示す例によれば、バトル成り上がり回数２回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合には、「使用無」を５％の割合で決定し、「使用有，取得無」を２０％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を１０％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，２枚」を２５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，２枚」を２５％の割合で決定する。

【０８３０】

図１３－１４に示す例によれば、バトル成り上がりを実行する際にアップカードが使用される場合もキャンセルカードが使用される場合もある。また、バトル成り上がりを実行する際にアップカードもキャンセルカードも使用されない場合もある。一例として、図１３－１４（Ａ）に示す例の場合（バトル成り上がり回数１回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合）には、バトル成り上がりを実行する場合において、バトル成り上がりの実行に際し、アップカードが使用される割合は５５％、キャンセルカードが使用される割合は４０％、アップカードもキャンセルカードも使用されない割合は５％である。

【０８３１】

また、バトル成り上がりを実行する際に使用するアイテム（アップカード、キャンセルカード）を、取得（ストック）する場合も、取得しない場合（取得しないで使用する場合）もある。一例として、図１３－１４（Ａ）に示す例の場合（バトル成り上がり回数１回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合）には、バトル成り上がりを実行する際にアイテム（アップカード、キャンセルカード）を使用する場合において、該アイテムを取得する割合は約５８％（５５／９５）、該アイテムを取得しない割合は約４２％（４０／９５）である。

【０８３２】

また、バトル成り上がりを実行する際に使用するアイテム（アップカード、キャンセルカード）を取得する場合において、該アイテム（アップカード、キャンセルカード）を、変動開始直後に取得する場合も、リーチ直後に取得する場合もある。一例として、図１３－１４（Ａ）に示す例の場合（バトル成り上がり回数１回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合）には、バトル成り上がりを実行する際に使用するアイテム（アップカード、キャンセルカード）を取得する場合において、変動開始直後に取得する割合は約７３％（４０／５５）、リーチ直後に取得する割合は約２７％（１５／５５）である。

【０８３３】

図１３－１５及び図１３－１６は、擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合の一例である。上述したように、変動パターンに応じて、擬似連の有無、回数が決定される（図１３－２参照）。図１３－１５及び図１３－１６は、擬似連有（擬似連１回又は擬似連２回又は擬似連３回）と決定された場合における、アイテムの有無等の決定割合（一例）を示している。

【０８３４】

図１３－１５（Ａ）は、ノーマルリーチ（はずれ）、擬似連有の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図１３－１５（Ｂ）は、ノーマルリーチ（大当り）、擬似連有の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図１３－１６（Ａ）は、スーパーリーチ（はずれ）、擬似連有の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図１３－１６（Ｂ）は、スーパーリーチ（大当り）、擬似連有、かつ、キャンセルカードの取得枚数が０～２枚の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。図１３－１６（Ｃ）は、スーパーリーチ（大当り）、擬似連有、かつ、キャンセルカードの取得枚数が３枚の場合における、アイテムの有無等の決定割合の一例である。

【０８３５】

図１３－１６（Ｂ）及び図１３－１６（Ｃ）における「キャンセルカードの取得枚数」とは、バトル成り上がりをターゲットとしたキャンセルカードの取得枚数と、救済をターゲットとしたキャンセルカードの取得枚数と、を合わせたキャンセルカードの取得枚数である。つまり、擬似連以外をターゲットとして取得されるキャンセルカードの取得枚数である。スーパーリーチ（大当り）におけるバトル演出では、バトル成り上がりも、救済演出も実行される場合がある。バトル成り上がりターゲットとしたキャンセルカードの取得枚数は０～２枚（図１３－１４参照）であり、救済をターゲットとしたキャンセルカードの取得枚数は０～１枚である（図１３－１３参照）。つまり、スーパーリーチ（大当り）の場合には、擬似連以外をターゲットとして取得されるキャンセルカードは０～３枚である。仮に、擬似連以外をターゲットとしてキャンセルカードを３枚取得し、かつ、擬似連をターゲットとしてキャンセルカードを１枚取得した場合、キャンセルカードの取得枚数は合計４枚となるが、４枚のキャンセルカードを取得したということは、救済をターゲットとしたキャンセルカードを取得したことになり、救済演出が実行されることが比較的早い段階において先バレする。この先バレを防止するため、図１３－１６（Ｂ）の如く「キャンセルカードの取得枚数が０～２枚の場合」にはキャンセルカードの取得を許容する一方、図１３－１６（Ｃ）の如く「キャンセルカードの取得枚数が３枚の場合」にはキャンセルカードの取得を制限（０％）にしている。

【０８３６】
なお、スーパーリーチ（はずれ）におけるバトル演出では、救済演出は実行されないため、擬似連以外をターゲットとして取得されるキャンセルカードは０～２枚である。従って、先バレは生じないため、制限を行っていない。また、ノーマルリーチ（はずれ、大当り）では、バトル演出自体が行われないため、制限を行っていない。
【０８３７】
図１３－１５及び図１３－１６において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング，取得数」欄の「使用の有無」は、擬似連におけるアイテム（アップカード、キャンセルカード）の使用の有無である。決定内容の欄における「使用無」は、擬似連の実行に際しアイテムを使用しない旨を示し、決定内容の欄における「使用有」は、擬似連の実行に際しアイテムを使用する旨を示している。
【０８３８】
図１３－１５及び図１３－１６において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング，取得数」欄の「取得の有無」は、擬似連の実行に際しアイテムを使用する場合の該アイテムの取得（ストック）の有無である。決定内容の欄における「取得無」は、使用の有無が「使用有」の場合において、使用するアイテムを取得（ストック）しない旨を示し、決定内容の欄における「取得有」は、使用の有無が「使用有」の場合において、使用するアイテムを取得（ストック）する旨を示している。
【０８３９】
図１３－１５及び図１３－１６において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング，取得数」欄の「種類」は、擬似連の実行に際し使用するアイテムを取得する場合の該アイテムの種類である。決定内容の欄における「アップカード」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、アップカードを取得する旨を示し、決定内容の欄における「キャンセルカード」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、キャンセルカードを取得する旨を示している。
【０８４０】
図１３－１５及び図１３－１６において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング，取得数」欄の「取得のタイミング」は、擬似連の実行に際し使用するアイテムを取得する場合の該取得のタイミングである。決定内容の欄における「変動開始直後」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、変動開始直後に取得する旨を示し、決定内容の欄における「リーチ直後」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、リーチ直後に取得する旨を示している。
【０８４１】
図１３－１５及び図１３－１６において、「使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング，取得数」欄の「取得数」は、擬似連の実行に際し使用するアイテムを取得する場合の該取得の数量である。決定内容の欄における「１枚」は、使用の有無が「使用有」、取得の有無が「取得有」の場合において、１枚のカード（アップカード又はキャンセルカード）を取得する旨を示している。
【０８４２】
つまり、図１３－１５（Ａ）（図１３－１５（Ｂ）、図１３－１６（Ａ）～図１３－１６（Ｃ）も同様）における、決定内容の欄の決定項目（「使用無」、「使用有，取得無」、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」）のうち、「使用無」は、擬似連の実行に際し、アップカードもキャンセルカードも使用しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）することもなく、また、擬似連の実行に際しアイテムを使用することもなく、単に擬似連の実行する旨を示している。なお、図１３－８（Ａ）→図１３－８（Ｂ）→図１３－８（Ｃ）→図１３－８（Ｄ）→図１３－８（Ｅ３）→図１３－８（Ｆ３）の流れは、単に擬似連が実行される場合の演出動作例である。

【０８４３】
なお、スーパーリーチ（図１３－１６（Ａ）～図１３－１６（Ｃ））では、擬似連２回や擬似連３回となる場合があるが（図１３－２参照）、擬似連２回の場合には、１回目も２回目もアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。擬似連３回の場合には、１回目も２回目も３回目もアイテムを使用せずに単に擬似連の実行する。
【０８４４】
「使用有，取得無」は、擬似連の実行に際し、アイテムは使用するが、使用するアイテムは取得（ストック）しない旨を示している。つまり、変動開始直後やリーチ直後にアイテムを取得（ストック）せずに、擬似連の実行に際し、アイテムを使用する旨を示している。なお、使用するアイテムは、アップカードである。
【０８４５】
なお、スーパーリーチ（図１３－１６（Ａ）～図１３－１６（Ｃ））では、擬似連２回や擬似連３回となる場合があるが（図１３－２参照）、擬似連２回の場合には、１回目はアイテム（アップカード）を使用して擬似連を実行し、２回目はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。擬似連３回の場合には、１回目はアイテム（アップカード）を使用して擬似連を実行し、２回目と３回目はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。
【０８４６】
「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」は、擬似連の実行に関連し、変動開始直後に１枚のアップカードを取得（ストック）し、擬似連の実行に際し、該アップカードを使用する旨を示している。
【０８４７】
なお、スーパーリーチ（図１３－１６（Ａ）～図１３－１６（Ｃ））では、擬似連２回や擬似連３回となる場合があるが（図１３－２参照）、擬似連２回の場合には、１回目はストックしているアップカードを使用して擬似連を実行し、２回目はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。擬似連３回の場合には、１回目はストックしているアップカードを使用して擬似連を実行し、２回目と３回目はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。
【０８４８】
「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」は、擬似連の実行に関連し、リーチ直後に１枚のアップカードを取得（ストック）し、擬似連の実行に際し、該アップカードを使用する旨を示している。
【０８４９】
なお、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」の場合も、上記「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」の場合と同様、擬似連２回、３回の場合には、１回目はストックしているアップカードを使用して擬似連を実行し、以降はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。
【０８５０】
「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」は、擬似連の実行に関連し、変動開始直後に１枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、擬似連の実行に際し、該キャンセルカードを使用する旨を示している。
【０８５１】
なお、スーパーリーチ（図１３－１６（Ａ）～図１３－１６（Ｃ））では、擬似連２回や擬似連３回となる場合があるが（図１３－２参照）、擬似連２回の場合には、１回目はストックしているキャンセルカードを使用して擬似連を実行し、２回目はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。擬似連３回の場合には、１回目はストックしているキャンセルカードを使用して擬似連を実行し、２回目と３回目はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。
【０８５２】
「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」は、擬似連の実行に関連し、リーチ直後に１枚のキャンセルカードを取得（ストック）し、擬似連の実行に際し、該

キャンセルカードを使用する旨を示している。
【０８５３】
なお、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」の場合も、上記「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」の場合と同様、擬似連２回、３回の場合には、１回目はストックしているキャンセルカードを使用して擬似連を実行し、以降はアイテムを使用せずに単に擬似連を実行する。
【０８５４】
図１３－１５（Ａ）に示す例によれば、ノーマルリーチ（はずれ）、擬似連有の場合には、「使用無」を５％の割合で決定し、「使用有，取得無」を１２％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を２６％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を４７％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を２％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を８％の割合で決定する。
【０８５５】
図１３－１５（Ｂ）に示す例によれば、ノーマルリーチ（大当り）、擬似連有の場合には、「使用無」を５％の割合で決定し、「使用有，取得無」を１５％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を２５％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を４５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を２％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を８％の割合で決定する。
【０８５６】
図１３－１６（Ａ）に示す例によれば、スーパーリーチ（はずれ）、擬似連有の場合には、「使用無」を６％の割合で決定し、「使用有，取得無」を１１％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を２６％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を４７％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を２％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を８％の割合で決定する。
【０８５７】
図１３－１６（Ｂ）に示す例によれば、スーパーリーチ（大当り）、擬似連有、かつ、キャンセルカードの取得枚数が０～２枚の場合には、「使用無」を６％の割合で決定し、「使用有，取得無」を１４％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を２５％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を４５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を２％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を８％の割合で決定する。
【０８５８】
図１３－１６（Ｃ）に示す例によれば、スーパーリーチ（大当り）、擬似連有、かつ、キャンセルカードの取得枚数が３枚の場合には、「使用無」を６％の割合で決定し、「使用有，取得無」を１４％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を２５％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を５５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を０％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を０％の割合で決定する。
【０８５９】
図１３－１５、１６に示す例によれば、擬似連を実行する際にアップカードが使用される場合もキャンセルカードが使用される場合もある。また、擬似連を実行する際にアップカードもキャンセルカードも使用されない場合もある。一例として、図１３－１５（Ａ）に示す例の場合（ノーマルリーチ（はずれ）の場合）には、擬似連を実行する場合において、擬似連の実行に際し、アップカードが使用される割合は８５％、キャンセルカードが使用される割合は１０％、アップカードもキャンセルカードも使用されない割合は５％で

ある。
【０８６０】
　また、擬似連を実行する際に使用するアイテム（アップカード、キャンセルカード）を、取得（ストック）する場合も、取得しない場合（取得しないで使用する場合）もある。一例として、図１３－１５（Ａ）に示す例の場合（ノーマルリーチ（はずれ）の場合）には、擬似連を実行する際にアイテム（アップカード、キャンセルカード）を使用する場合において、該アイテムを取得する割合は約８７％（８３／９５）、該アイテムを取得しない割合は約１３％（１２／９５）である。
【０８６１】
　また、擬似連を実行する際に使用するアイテム（アップカード、キャンセルカード）を取得する場合において、該アイテム（アップカード、キャンセルカード）を、変動開始直後に取得する場合も、リーチ直後に取得する場合もある。一例として、図１３－１５（Ａ）に示す例の場合（ノーマルリーチ（はずれ）の場合）には、擬似連を実行する際に使用するアイテム（アップカード、キャンセルカード）を取得する場合において、変動開始直後に取得する割合は約３４％（２８／８３）、リーチ直後に取得する割合は約６６％（５５／８３）である。
【０８６２】
　図１３－１７及び図１３－１８は、各種のタイミングを説明する説明図である。具体的には、図１３－１７（Ａ）及び図１３－１７（Ｂ）は、スーパーリーチ（はずれ）となる可変表示における、各種演出の実行タイミング等を説明する説明図である。図１３－１７（Ｂ）は図１３－１７（Ａ）の続きである。
【０８６３】
　図１３－１７（Ａ）において、Ｔ０は、可変表示の開始タイミングである。Ｔ１は、アイテム（アップカード、キャンセルカード）を「変動開始直後（図１３－１３～図１３－１６参照）」に取得する場合（ストック）における、該アイテムの取得のタイミングである。取得したアイテムは表示されるため、Ｔ１は、アイテムを「変動開始直後」に取得する場合における、該アイテムの表示のタイミングでもある。Ｔ２は、リーチとなるタイミングである。Ｔ３は、アイテムを「リーチ直後（図１３－１３～図１３－１６参照）」に取得する場合（ストック）における、該アイテムの取得のタイミングである。取得したアイテムは表示されるため、Ｔ３は、アイテムを「リーチ直後」に取得する場合における、該アイテムの表示のタイミングでもある。
【０８６４】
　Ｔ４は、アイテムを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、擬似連図柄以外の図柄（通常の図柄、非擬似連図柄）が仮停止するタイミングである。アイテムを使用した擬似連予告演出を行う場合には、アイテムの使用によって擬似連図柄を仮停止させるため、アイテムを使用する前の段階では通常の図柄を停止させる（図１３－８（Ｆ１）、図１３－９参照）。
【０８６５】
　Ｔ５～Ｔ６は、アイテムを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、アイテムが発動（使用）されることを示唆する発動演出（発動画像０１１ＳＨＨＤ１や発動画像０１１ＳＨＨＤ２を表示する演出。図１３－９（Ｇ４）、図１３－９（Ｇ５）参照）の実行期間である。アイテムを使用した擬似連予告演出を行う場合には、アイテムの使用前に発動演出を実行する。なお、図１３－９（Ｇ４）は、アップカードを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、発動演出の実行期間における表示例である。図１３－９（Ｇ５）は、キャンセルカードを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、発動演出の実行期間における表示例である。
【０８６６】
　Ｔ７～Ｔ８は、アイテムを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、アイテムの使用期間である。なお、図１３－９（Ｈ４）及び図１３－９（Ｉ４）は、アップカードを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、アップカードの使用期間における表

示例である。また、図１３－９（Ｈ５）及び図１３－９（Ｉ５）は、キャンセルカードを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、キャンセルカードの使用期間における表示例である。

【０８６７】

Ｔ９は、アイテムを使用した擬似連予告演出が行われる場合における、擬似連図柄以外の図柄の変化（移動、破壊等）が開始するタイミングである。つまり、Ｔ７～Ｔ８にて使用されたアイテムが、Ｔ４にて仮停止表示させた擬似連図柄以外の図柄に作用し、該図柄の変化（移動、破壊等）が開始するタイミングである。なお、図１３－９（Ｊ４）は、アップカードが、擬似連図柄以外の図柄「６」に作用し、該図柄「６」が移動しているときの表示例である。図１３－９（Ｊ５）は、キャンセルカードが、擬似連図柄以外の図柄「６」に作用し、該図柄「６」が破壊されているときの表示例である。

【０８６８】

Ｔ１０は、擬似連予告演出が行われる場合における、擬似連図柄が仮停止するタイミングである。つまり、擬似連有（擬似連１回、擬似連２回、擬似連３回）における１回目の擬似連図柄が仮停止するタイミングである。なお、図１３－９（Ｌ４）は、アップカードの作用によって擬似連図柄以外の図柄である図柄「６」が移動し、擬似連図柄が仮停止したときの表示例である。図１３－９（Ｌ５）は、キャンセルカードの作用によって擬似連図柄以外の図柄である図柄「６」が破壊され、擬似連図柄が仮停止したときの表示例である。

【０８６９】

Ｔ１１は、擬似連予告演出が行われる場合における、再可変表示が開始するタイミングである。つまり、擬似連有（擬似連１回、擬似連２回、擬似連３回）における擬似連図柄の１回目の仮停止後に再可変表示するタイミングである。

【０８７０】

Ｔ１２は、擬似連予告演出が行われる場合における、擬似連図柄が仮停止するタイミングである。つまり、擬似連有（擬似連２回、擬似連３回）における２回目の擬似連図柄が仮停止するタイミングである。Ｔ１３は、擬似連予告演出が行われる場合における、再可変表示が開始するタイミングである。つまり、擬似連有（擬似連２回、擬似連３回）における擬似連図柄の２回目の仮停止後に再可変表示するタイミングである。

【０８７１】

Ｔ１４は、擬似連予告演出が行われる場合における、擬似連図柄が仮停止するタイミングである。つまり、擬似連有（擬似連３回）における３回目の擬似連図柄が仮停止するタイミングである。Ｔ１５は、擬似連予告演出が行われる場合における、再可変表示が開始するタイミングである。つまり、擬似連有（擬似連３回）における擬似連図柄の３回目の仮停止後に再可変表示するタイミングである。Ｔ１６は、スーパーリーチに発展するタイミングである。

【０８７２】

Ｔ１７は、弱バトルのタイトル（弱タイトル）の表示を開始するタイミングである。つまり、Ｔ１７は、弱バトルが実行される場合、又は、中バトル又は強バトルが実行される場合であって弱タイトルを表示する場合において、弱タイトルの表示を開始するタイミングである。

【０８７３】

Ｔ１８～Ｔ１９は、アイテムを使用したバトル成り上がり（弱バトル→中バトル）が行われる場合における、アイテムが発動（使用）されることを示唆する発動演出（発動画像０１１ＳＨＨＤ１や発動画像０１１ＳＨＨＤ２を表示する演出。図１３－１１（Ｂ３）、図１３－１１（Ｂ４）参照）の実行期間である。アイテムを使用したバトル成り上がり（弱バトル→中バトル）を行う場合には、アイテムの使用前に発動演出を実行する。なお、図１３－１１（Ｂ３）は、アップカードを使用したバトル成り上がりが行われる場合における、発動演出の実行期間における表示例である。図１３－１１（Ｂ４）は、キャンセルカードを使用したバトル成り上がりが行われる場合における、発動演出の実行期間におけ

る表示例である。
【０８７４】
　Ｔ２０～Ｔ２１は、アイテムを使用したバトル成り上がり（弱バトル→中バトル）が行われる場合における、アイテムの使用期間である。なお、図１３－１１（Ｃ３）及び図１３－１１（Ｄ３）は、アップカードを使用したバトル成り上がり（弱バトル→中バトル）が行われる場合における、アップカードの使用期間における表示例である。また、図１３－１１（Ｃ４）及び図１３－１１（Ｄ４）は、キャンセルカードを使用したバトル成り上がり（弱バトル→中バトル）が行われる場合における、キャンセルカードの使用期間における表示例である。
【０８７５】
　Ｔ２２は、アイテムを使用したバトル成り上がり（弱バトル→中バトル）が行われる場合における、弱タイトルの変化が開始するタイミングである。つまり、Ｔ２０～Ｔ２１にて使用されたアイテムが、Ｔ１７にて表示させた弱タイトルに作用し、該弱タイトルの変化が開始するタイミングである。なお、図１３－１１（Ｅ３）は、アップカードが、弱タイトルに作用し、該弱タイトルが弱中タイトルに変化したときの表示例である。図１３－１１（Ｅ４）は、キャンセルカードが、弱タイトルに作用し、該弱タイトルが破壊されているときの表示例である。
【０８７６】
　Ｔ２３は、中バトルのタイトル（中タイトル）の表示を開始するタイミングである。つまり、Ｔ２３は、中バトルが実行される場合、又は、強バトルが実行される場合であって中タイトルを表示する場合において、中タイトルの表示を開始するタイミングである。
【０８７７】
　Ｔ２４～Ｔ２５は、アイテムを使用したバトル成り上がり（中バトル→強バトル）が行われる場合における、アイテムが発動（使用）されることを示唆する発動演出の実行期間である。アイテムを使用したバトル成り上がり（中バトル→強バトル）を行う場合には、アイテムの使用前に発動演出を実行する。
【０８７８】
　Ｔ２６～Ｔ２７は、アイテムを使用したバトル成り上がり（中バトル→強バトル）が行われる場合における、アイテムの使用期間である。
【０８７９】
　Ｔ２８は、アイテムを使用したバトル成り上がり（中バトル→強バトル）が行われる場合における、中タイトルの変化が開始するタイミングである。つまり、Ｔ２６～Ｔ２７にて使用されたアイテムが、Ｔ２３にて表示させた中タイトルに作用し、該中タイトルの変化が開始するタイミングである。
【０８８０】
　Ｔ２９は、強バトルのタイトル（強タイトル）の表示を開始するタイミングである。つまり、Ｔ２９は、強バトルが実行される場合において、強タイトルの表示を開始するタイミングである。
【０８８１】
　Ｔ３０は、バトル演出の実行を開始するタイミングである。Ｔ３１～Ｔ３２は、役物（可動体０１１ＳＨ３２）の動作期間である。Ｔ４１は、バトル演出の結果表示（敗北）の表示を開始するタイミングである。Ｔ４２は、バトル演出の実行を終了するタイミングである。Ｔ４３は、可変表示の終了タイミングである。
【０８８２】
　図１３－１７（Ａ）及び図１３－１８（Ａ）は、スーパーリーチ（大当り）となる可変表示（救済演出無）における、各種演出の実行タイミング等を説明する説明図である。図１３－１８（Ａ）は図１３－１７（Ａ）の続きである。
【０８８３】
　図１３－１７（Ｂ）と、図１３－１８（Ａ）とに示すように、スーパーリーチ（はずれ）となる可変表示と、スーパーリーチ（大当り）となる可変表示（救済演出無）となる可

変表示とは、スーパーリーチ（はずれ）となる可変表示ではバトル演出の結果表示として敗北が表示され、はずれ図柄が表示されるのに対し（図１３－１７（Ｂ）のＴ４１、Ｔ４２）、スーパーリーチ（大当り）となる可変表示（救済演出無）ではバトル演出の結果表示として勝利が表示され、大当り図柄が表示される（図１３－１８（Ａ）のＴ４１、Ｔ４２）点が異なる。

【０８８４】

図１３－１７（Ａ）及び図１３－１８（Ｂ）は、スーパーリーチ（大当り）となる可変表示（救済演出有）における、各種演出の実行タイミング等を説明する説明図である。図１３－１８（Ｂ）は図１３－１７（Ａ）の続きである。

【０８８５】

図１３－１８（Ａ）と、図１３－１８（Ｂ）とに示すように、スーパーリーチ（大当り）となる可変表示（救済演出無）となる可変表示と、スーパーリーチ（大当り）となる可変表示（救済演出有）となる可変表示とは、Ｔ３３～Ｔ４０における表示、演出等の有無が異なる。

【０８８６】

図１３－１８（Ｂ）において、Ｔ３３は、アイテム（具体的にはキャンセルカード）を使用した救済が行われる場合における、バトル演出の結果表示（敗北）の表示を開始するタイミングである。

【０８８７】

Ｔ３４～Ｔ３５は、アイテムを使用した救済が行われる場合における、アイテムが発動（使用）されることを示唆する発動演出（発動画像０１１ＳＨＨＤ２を表示する演出。図１３－１２（Ｂ２）参照）の実行期間である。なお、図１３－１２（Ｂ２）は、キャンセルカードを使用した救済が行われる場合における、発動演出の実行期間における表示例である。

【０８８８】

Ｔ３６～Ｔ３７は、アイテムを使用した救済が行われる場合における、アイテムの使用期間である。なお、図１３－１２（Ｃ２）及び図１３－１２（Ｄ２）は、キャンセルカードを使用した救済が行われる場合における、キャンセルカードの使用期間における表示例である。

【０８８９】

Ｔ３８は、アイテムを使用した救済が行われる場合における、バトル演出の結果表示（敗北）の変化が開始するタイミングである。つまり、Ｔ３６～Ｔ３７にて使用されたアイテムが、Ｔ３３にて表示させた表示結果（敗北）に作用し、該表示結果（敗北）の変化が開始するタイミングである。なお、図１３－１２（Ｅ２）は、キャンセルカードが、表示結果（敗北）に作用し、該表示結果（敗北）が破壊されているときの表示例である。

【０８９０】

Ｔ３９～Ｔ４０は、アイテムを使用した救済が行われる場合における、救済演出の実行期間である。なお、図１３－１２（Ｆ２）は、キャンセルカードを使用した救済が行われる場合における、救済演出の実行期間における表示例である。

【０８９１】

なお、図１３－１７（Ｂ）のＴ４１における結果表示（敗北）と、図１３－１８（Ｂ）のＴ３３における結果表示（敗北）とが、少なくともアイテム以外では、遊技者が容易に区別できないようにすることが好ましい。つまり、バトル演出の結果表示（敗北）を表示したときに、当該結果表示（敗北）について遊技者が、スーパーリーチ（はずれ）となる可変表示における結果表示（敗北）であるか、スーパーリーチ（大当り）となる可変表示（救済演出有）となる可変表示における結果表示（敗北）であるかを、アイテムの有無等によって判別するのなら兎も角、アイテム以外のものによって判別できてしまうと、興趣が低下するため、容易に区別できないようにすることが好ましい。

【０８９２】

例えば、スーパーリーチ（はずれ）となる可変表示における結果表示（敗北）迄の時間

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

【０８９３】

図１３－１９及び図１３－２０は、各種のタイミングの具体例である。図１３－１９は、変動パターンとして「変動パターン＃１４」を決定し（図１３－１（Ｂ）参照）、擬似連について擬似連有（擬似連１回）を決定し（図１３－２参照）、バトル演出パターンとしては「ＢＰ－Ｔ－Ｌ３（弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→バトル（敗））」を決定し（図１３－３（Ｃ）、図１３－６（Ｂ）参照）、バトル成り上がりをターゲットとしたアイテム等として「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を決定し（図１３－１４（Ａ）参照）、擬似連をターゲットとしたアイテム等として「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を決定した場合（図１３－１６（Ａ）参照）の各種のタイミングを示している。なお、図１３－１９（Ａ）→図１３－１９（Ｂ）である。また、図１３－１９の説明において、図１３－１７及び図１３－１８において説明した内容については一部又は全部を省略する。

【０８９４】

図１３－１９（Ａ）において、Ｔ１は、擬似連をターゲットとしたアップカード１枚と、バトル成り上がりをターゲットとしたキャンセルカード１枚とが、取得（表示）されるタイミングである。

【０８９５】

図１３－１９（Ａ）において、Ｔ５～Ｔ６は、アップカードが発動（使用）されることを示唆する発動演出の実行期間である。Ｔ７～Ｔ８は、アップカードの使用期間である。Ｔ９は、アップカードが、擬似連図柄以外の図柄に作用し、該図柄の変化（移動）が開始するタイミングである。

【０８９６】

図１３－１９（Ｂ）において、Ｔ１８～Ｔ１９は、キャンセルカードが発動（使用）されることを示唆する発動演出の実行期間である。Ｔ２０～Ｔ２１は、キャンセルカードの使用期間である。Ｔ２２は、キャンセルカードが、弱タイトルに作用し、該弱タイトルの変化（破壊）が開始するタイミングである。

【０８９７】

図１３－２０は、変動パターンとして「変動パターン＃２０」を決定し（図１３－１（Ｂ）参照）、擬似連について擬似連有（擬似連３回）を決定し（図１３－２参照）、バトル演出パターンとしては「ＢＰ－Ｋ－Ｗ８（中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（敗）→救済（勝））」を決定し（図１３－４（Ｂ）、図１３－６（Ｃ）参照）、救済をターゲットとしたアイテム等として「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を決定し（図１３－１３参照）、バトル成り上がりをターゲッ

トとしたアイテム等として「使用有，取得無」を決定し（図１３－１４（Ｂ）参照）、擬似連をターゲットとしたアイテム等として「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を決定した場合（図１３－１６（Ｂ）参照）の各種のタイミングを示している。なお、図１３－２０（Ａ）→図１３－２０（Ｂ）である。また、図１３－２０の説明において、図１３－１７及び図１３－１８において説明した内容については一部又は全部を省略する。

【０８９８】

図１３－２０（Ａ）において、Ｔ１は、救済をターゲットとしたキャンセルカード１枚が取得（表示）されるタイミングである。Ｔ３は、擬似連をターゲットとしたアップカード１枚が取得（表示）されるタイミングである。

【０８９９】

図１３－２０（Ａ）において、Ｔ５～Ｔ６は、アップカードが発動（使用）されることを示唆する発動演出の実行期間である。Ｔ７～Ｔ８は、アップカードの使用期間である。Ｔ９は、アップカードが、擬似連図柄以外の図柄に作用し、該図柄の変化（移動）が開始するタイミングである。

【０９００】

図１３－２０（Ｂ）において、Ｔ２４～Ｔ２５は、アップカードが発動（使用）されることを示唆する発動演出の実行期間である。Ｔ２６～Ｔ２７は、アップカードの使用期間である。なお、当該アップカードはストックされていないものである。

【０９０１】

図１３－２０（Ｂ）において、Ｔ３４～Ｔ３５は、キャンセルカードが発動（使用）されることを示唆する発動演出の実行期間である。Ｔ３６～Ｔ３７は、キャンセルカードの使用期間である。Ｔ３８は、キャンセルカードが、結果表示（はずれ）に作用し、該結果表示（はずれ）の変化（破壊）が開始するタイミングである。

【０９０２】

図１３－２１及び図１３－２２は、図９に示す演出制御プロセス処理におけるＳ１７１の可変表示開始設定処理において実行される演出決定処理の一例を示すフローチャートである。なお、図１３－２２のフローチャートは、図１３－２１のフローチャートの続きである。

【０９０３】

図１３－２１に示す演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンが非リーチ（変動パターン＃１０，＃１１）又は小当り（変動パターン＃１６）であるか否かを判定する（ステップ０１１ＳＨＳ１００）。変動パターンが非リーチ又は小当りであると判定した場合（ステップ０１１ＳＨＳ１００；ＹＥＳ）、本フローチャートは終了する。非リーチ又は小当りでないと判定した場合（ステップ０１１ＳＨＳ１００；ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがスーパーリーチ（変動パターン＃１３～＃１５，＃１８～＃２０）であるか否かを判定する（ステップ０１１ＳＨ１０１）。

【０９０４】

ステップ０１１ＳＨ１０１において、変動パターンがスーパーリーチでないと判定した場合（ステップ０１１ＳＨＳ１０１；ＮＯ）、つまり変動パターンがノーマルリーチ（変動パターン＃１２，＃１７）であると判定した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似連の有無、擬似連回数を決定する（ステップ０１１ＳＨＳ１０２）。具体的には、図１３－２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似連無を８０％の割合で決定し、擬似連有（擬似連１回）を２０％の割合で決定する。続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定内容（擬似連有無、擬似連回数）を設定する（ステップ０１１ＳＨＳ１０３）。

【０９０５】

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

了する。
【０９０６】
ステップ０１１ＳＨ１０４において、擬似連ありであると判定した場合（ステップ０１１ＳＨＳ１０４；ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに基づいて、擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等を決定する（ステップ０１１ＳＨＳ１０５）。具体的には、変動パターンがノーマルリーチ（はずれ）（変動パターン＃１２）である場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１５（Ａ）に示すように、「使用無」を５％の割合で決定し、「使用有，取得無」を１２％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を２６％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を４７％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を２％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を８％の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチ（大当り）（変動パターン＃１７）である場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１５（Ｂ）に示すように、「使用無」を５％の割合で決定し、「使用有，取得無」を１５％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を２５％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を４５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を２％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を８％の割合で決定する。続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定内容（擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等）を設定する（ステップ０１１ＳＨＳ１０６）。そして、本フローチャートは終了する。
【０９０７】
ステップ０１１ＳＨ１０１において、変動パターンがスーパーリーチであると判定した場合（ステップ０１１ＳＨＳ１０１；ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに基づいて、擬似連の有無、擬似連回数を決定する（図１３－２２のステップ０１１ＳＨＳ１１０）。具体的には、図１３－２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがスーパーリーチ(弱バトル）（変動パターン＃１３，＃１８）である場合には、擬似連無を３０％の割合で決定し、擬似連有（擬似連１回）を４０％の割合で決定し、擬似連有（擬似連２回）を３０％の割合で決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがスーパーリーチ(中バトル）（変動パターン＃１４，＃１９）である場合には、擬似連無を２０％の割合で決定し、擬似連有（擬似連１回）を３０％の割合で決定し、擬似連有（擬似連２回）を３０％の割合で決定し、擬似連有（擬似連３回）を２０％の割合で決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがスーパーリーチ(強バトル）（変動パターン＃１５，＃２０）である場合には、擬似連無を１０％の割合で決定し、擬似連有（擬似連１回）を２０％の割合で決定し、擬似連有（擬似連２回）を３０％の割合で決定し、擬似連有（擬似連３回）を４０％の割合で決定する。続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定内容（擬似連有無、擬似連回数）を設定する（ステップ０１１ＳＨＳ１１１）。
【０９０８】
ステップ０１１ＳＨＳ１１１に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに基づいて、バトル演出パターン（図１３－３、図１３－４参照）を決定する（ステップ０１１ＳＨＳ１１２）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがスーパーリーチ(弱バトル）はずれ（変動パターン＃１３）である場合には、図１３－６（Ａ）に示すように、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｌ１」を２０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｌ２」を８０％の割合で決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがスーパーリーチ(弱バトル）大当り（変動パターン＃１８）である場合には、図１３－６（Ａ）に示すように、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ１」を４０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ２」を３０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ３」を２０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ４」を１０％の割合で決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パタ

ーンがスーパーリーチ(中バトル）はずれ（変動パターン＃１４）である場合には、図１３－６（Ｂ）に示すように、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ１」を１０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ２」を２０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ３」を３０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ４」を４０％の割合で決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがスーパーリーチ(中バトル）大当り（変動パターン＃１９）である場合には、図１３－６（Ｂ）に示すように、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ１」を２０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ２」を２０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ３」を１５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ４」を１５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ５」を１０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ６」を１０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ７」を５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ８」を５％の割合で決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがスーパーリーチ(強バトル）はずれ（変動パターン＃１５）である場合には、図１３－６（Ｃ）に示すように、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ１」を５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ２」を１０％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ３」を１５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ４」を１５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ５」を２５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ６」を３０％の割合で決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがスーパーリーチ(強バトル）大当り（変動パターン＃２０）である場合には、図１３－６（Ｃ）に示すように、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１」を１５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ２」を１５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ３」を１５％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ４」を９％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ５」を８％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ６」を８％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ７」を６％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ８」を６％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ９」を６％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１０」を４％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１１」を４％の割合で決定し、バトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１２」を４％の割合で決定する。

【０９０９】

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

【０９１０】

ステップ０１１ＳＨＳ１１３に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０１１ＳＨＳ１１２において決定したバトル演出パターンが、救済を含むバトル演出パターン（図１３－３、図１３－４の「救済（勝）」を含むバトル演出パターン）であるか否かを判定する（ステップ０１１ＳＨＳ１１４）。換言すれば、ステップ０１１ＳＨＳ１１２において、救済演出を実行するバトル演出パターンを決定したか否かを判定する。なお、図１３－３及び図１３－４に示したバトル演出パターンのうち、図１３－３（Ｂ）のバトル演出パターン「ＢＰ－Ｊ－Ｗ３」、「ＢＰ－Ｊ－Ｗ４」の２つ、図１３－３（Ｄ）のバトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ５」～「ＢＰ－Ｔ－Ｗ８」の４つ、図１３－４（Ｂ）のバトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ７」～「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１２」の６つが、救済を含むバトル演出パターンである。

【０９１１】

ステップ０１１ＳＨＳ１１４において、救済を含むバトル演出パターンであると判定した場合（ステップ０１１ＳＨＳ１１４；ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、救済をターゲットとしたアイテムの有無等を決定する（ステップ０１１ＳＨＳ１１５）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１３に示すように、「使用無」を１％の割合で決定し、「使用有，取得無」を９％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，

変動開始直後，１枚」を０％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を０％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を７５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を１５％の割合で決定する。続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定内容（救済をターゲットとしたアイテムの有無等）を設定する（ステップ０１１ＳＨＳ１１６）。

【０９１２】

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

【０９１３】

ステップ０１１ＳＨＳ１１４（ＮＯ）又はステップ０１１ＳＨＳ１１６に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０１１ＳＨＳ１１２において決定したバトル演出パターンが、バトル成り上がりを含むバトル演出パターン（図１３－３、図１３－４の「弱タイトル→中タイトル」、「中タイトル→強タイトル」の少なくとも一方を含むバトル演出パターン）であるか否かを判定する（ステップ０１１ＳＨＳ１１７）。換言すれば、ステップ０１１ＳＨＳ１１２において、バトル成り上がりを実行するバトル演出パターンを決定したか否かを判定する。なお、図１３－３及び図１３－４に示したバトル演出パターンのうち、図１３－３（Ｃ）のバトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ１」、「ＢＰ－Ｔ－Ｌ３」の２つ、図１３－３（Ｄ）のバトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ１」、「ＢＰ－Ｔ－Ｗ３」、「ＢＰ－Ｔ－Ｗ５」、「ＢＰ－Ｔ－Ｗ７」の４つ、図１３－４（Ａ）のバトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ１」、「ＢＰ－Ｋ－Ｌ２」、「ＢＰ－Ｋ－Ｌ４」、「ＢＰ－Ｋ－Ｌ５」の４つ、図１３－４（Ｂ）のバトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ２」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ４」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ５」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ７」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ８」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１０」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１１」の８つが、バトル成り上がりを含むバトル演出パターンである。また、図１３－３及び図１３－４に示したバトル演出パターンのうち、バトル成り上がり回数１回のバトル演出パターンは、図１３－３（Ｃ）のバトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｌ１」、「ＢＰ－Ｔ－Ｌ３」の２つ、図１３－３（Ｄ）のバトル演出パターン「ＢＰ－Ｔ－Ｗ１」、「ＢＰ－Ｔ－Ｗ３」、「ＢＰ－Ｔ－Ｗ５」、「ＢＰ－Ｔ－Ｗ７」の４つ、図１３－４（Ａ）のバトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ２」、「ＢＰ－Ｋ－Ｌ５」の２つ、図１３－４（Ｂ）のバトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ２」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ５」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ８」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１１」の４つである。また、バトル成り上がり回数２回のバトル演出パターンは、図１３－４（Ａ）のバトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｌ１」、「ＢＰ－Ｋ－Ｌ４」の２つ、図１３－４（Ｂ）のバトル演出パターン「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ４」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ７」、「ＢＰ－Ｋ－Ｗ１０」の４つである。

【０９１４】

ステップ０１１ＳＨＳ１１７において、バトル成り上がりを含むバトル演出パターンであると判定した場合（ステップ０１１ＳＨＳ１１７；ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、バトル演出パターン（バトル成り上がり回数）と、救済をターゲットとしたアイテム（キャンセルカードの有無）と、に基づいて、バトル成り上がりをターゲットとしたアイテムの有無等を決定する（ステップ０１１ＳＨＳ１１８）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、バトル成り上がり回数１回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無である場合には、図１３－１４（Ａ）に示すように、「使用無」を５％の割合で決定し、「使用有，取得無」を４０％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を１０％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を３０％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を１０％の割合で決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、バトル成り上がり回数１回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有である場合には、図１３－１４（Ｂ）に示すように、「使用無」を５％の割合で決定し、「使用有，取得無」を２０％

の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を１０％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を４０％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を２０％の割合で決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、バトル成り上がり回数２回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得無である場合には、図１３－１４（Ｃ）に示すように、「使用無」を５％の割合で決定し、「使用有，取得無」を２０％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を１０％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を２５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，２枚」を５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を２５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，２枚」を５％の割合で決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、バトル成り上がり回数２回、かつ、救済をターゲットとしたアイテムの取得有である場合には、図１３－１４（Ｄ）に示すように、使用無」を５％の割合で決定し、「使用有，取得無」を２０％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を１０％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，２枚」を２５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，２枚」を２５％の割合で決定する。続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定内容（バトル成り上がりをターゲットとしたアイテムの有無等）を設定する（ステップ０１１ＳＨＳ１１９）。

【０９１５】

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

【０９１６】

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

【０９１７】

ステップ０１１ＳＨ１２４において、擬似連ありであると判定した場合（ステップ０１１ＳＨＳ１２４；ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンと、キャンセルカードの取得枚数（ステップ０１１ＳＨＳ１１５の救済をターゲットとしたアイテム有無等の決定におけるキャンセルカードの取得枚数と、ステップ０１１ＳＨＳ１１８のバトル成り上がりをターゲットとしたアイテム有無等の決定におけるキャンセルカードの取得枚数の合計）とに基づいて、擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等を決定する（ステップ０１１ＳＨＳ１２５）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ（はずれ）の場合（変動パターン＃１３，＃１４,＃１５）には、図１３－１６（Ａ）に示すように、キャンセルカードの取得枚数に関わらず、「使用無」を６％の割合で決定し、「使用有，取得無」を１１％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を２６％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を４７％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を２％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を８％の割合で決定する。なお、スーパーリーチ（はずれ）の場合には、救済はないため、キャンセルカードの取得枚数は３枚になることはないため、スーパーリーチ（大当り

）のように、キャンセルカードの取得枚数が０～２枚の場合と、キャンセルカードの取得枚数が３枚の場合とを分けていない。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ（大当り）の場合（変動パターン＃１８，＃１９,＃２０）、かつ、キャンセルカードの取得枚数が０～２枚の場合には、図１３－１６（Ｂ）に示すように、「使用無」を６％の割合で決定し、「使用有，取得無」を１４％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を２５％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を４５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を２％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を８％の割合で決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ（大当り）の場合（変動パターン＃１８，＃１９,＃２０）、かつ、キャンセルカードの取得枚数が３枚の場合には、図１３－１６（Ｃ）に示すように、「使用無」を６％の割合で決定し、「使用有，取得無」を１４％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を２５％の割合で決定し、「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を５５％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を０％の割合で決定し、「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」を０％の割合で決定する。続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定内容（擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等）を設定する（ステップ０１１ＳＨＳ１２６）。そして、本フローチャートは終了する。

【０９１８】

図１３－２３～図１３－２６は、特徴部０１１ＳＨに係る演出動作例を示す図である。具体的には、図１３－２３～図１３－２６は、図１３－１９（Ａ）及び図１３－１９（Ｂ）に示した例における、主要な場面を一例として示したものである。つまり、変動パターンは「変動パターン＃１４（スーパーリーチ(中バトル）はずれ）」であり、演出決定処理（図１３－２１、図１３－２２）において、擬似連について擬似連有（擬似連１回）を決定し、バトル演出パターンについて「ＢＰ－Ｔ－Ｌ３（弱タイトル→中タイトル→中バトル開始→バトル（敗））」を決定し、バトル成り上がりをターゲットとしたアイテム等について「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を決定し、擬似連をターゲットとしたアイテム等について「使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，１枚」を決定した場合における、主要な場面を一例として示したものである。

【０９１９】

なお、図１３－２３～図１３－２６において、図１３－２３（Ａ）→図１３－２３（Ｂ）→図１３－２３（Ｃ）→図１３－２３（Ｄ）→図１３－２３（Ｅ）→、…、図１３－２３（Ｈ）→図１３－２４（Ａ）→図１３－２４（Ｂ）→図１３－２４（Ｃ）→図１３－２４（Ｄ）→図１３－２４（Ｅ）→、…、図１３－２４（Ｈ）→図１３－２５（Ａ）→図１３－２５（Ｂ）→図１３－２５（Ｃ）→図１３－２５（Ｄ）→図１３－２５（Ｅ）→、…、図１３－２５（Ｈ）→図１３－２６（Ａ）→図１３－２６（Ｂ）→図１３－２６（Ｃ）→図１３－２６（Ｄ）→図１３－２６（Ｅ）の順に遷移する。また、図１３－２３（Ａ）（他図も同様。他図では符号省略）には、アクティブ表示の表示領域であるアクティブ表示領域０１１ＳＨＡＨＡと、アクティブ表示領域０１１ＳＨＡＨＡに表示されたアクティブ表示０１１ＳＨＡＨと、が表示されている。

【０９２０】

図１３－２３（Ａ）は、可変表示が開始された場面（図１３－１９（Ａ）のＴ０の場面）である。図１３－２３（Ｂ）は、１つのアップカード画像０１１ＳＨＵＰＣ（１枚のアップカード）と、１つのキャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣ（１枚のキャンセルカード）とが表示（ストック）された場面（図１３－１９（Ａ）のＴ１の場面）である。図１３－２３（Ｃ）は、リーチとなった場面（図１３－１９（Ａ）のＴ２の場面）である。

【０９２１】

図１３－２３（Ｄ）～図１３－２３（Ｆ）は、擬似連の煽り演出が行われ、擬似連図柄「再」とは異なる非擬似連図柄（通常図柄）「６」が停止表示した場面（図１３－１９（Ａ）のＴ４直前～Ｔ４の場面）である。

【０９２２】
図１３－２３（Ｇ）～図１３－２３（Ｈ）は、アップカードが発動（使用）されることを示唆する発動演出が行われている場面（図１３－１９（Ａ）のＴ５～Ｔ６の場面）である。具体的には、図１３－２３（Ｇ）は、アップカードが発動されることを示唆する発動画像０１１ＳＨＨＤ１が表示されるかを煽る場面である。図１３－２３（Ｈ）は、発動画像０１１ＳＨＨＤ１が表示された場面（図１３－１９（Ａ）のＴ６の場面）である。なお、図１３－２３（Ｇ）では、例えば、発動画像０１１ＳＨＨＤ１をぼんやりと表示（例えば、焦点をぼかして表示、半透明に表示、モノクロ色で表示等）している。図１３－２７（Ｈ）等においても同様である。また、キャンセルカードが発動されることを示唆する発動画像０１１ＳＨＨＤ２が表示されるかを煽る場面（図１３－２５（Ｂ）等）においても同様である。
【０９２３】
図１３－２４（Ａ）～図１３－２４（Ｃ）は、アップカードが使用されている場面（図１３－１９（Ａ）のＴ７～Ｔ８の場面）である。具体的には、図１３－２４（Ａ）は、ストックされているアップカード画像０１１ＳＨＵＰＣの表示態様が、通常態様からストックが解かれる旨を予告する予告態様に変化した場面である。図１３－２４（Ｂ）は、アップカードが使用される旨の報知としてアップカード画像０１１ＳＨＵＰＣを画面中央に大きく表示した場面である。なお、図１３－２４（Ａ）から図１３－２４（Ｂ）への変化について、例えば、図１３－２４（Ａ）の位置のアップカード画像０１１ＳＨＵＰＣを一旦消去し、消去と同時に（又は消去後に）、図１３－２４（Ｂ）の位置にアップカード画像０１１ＳＨＵＰＣを表示してもよいし、図１３－２４（Ａ）の位置から図１３－２４（Ｂ）の位置にアップカード画像０１１ＳＨＵＰＣを拡大しつつ移動させてもよい。図１３－２４（Ｃ）は、アップカード画像０１１ＳＨＵＰＣが仮停止図柄である図柄「６」に作用した場面である。なお、図１３－２４（Ｂ）から図１３－２４（Ｃ）への変化について、例えば、図１３－２４（Ｂ）の位置のアップカード画像０１１ＳＨＵＰＣを一旦消去し、消去と同時に（又は消去後に）、図１３－２４（Ｃ）の位置にアップカード画像０１１ＳＨＵＰＣを表示してもよいし、図１３－２４（Ｂ）の位置から図１３－２４（Ｃ）の位置にアップカード画像０１１ＳＨＵＰＣを縮小させつつ移動させてもよい。
【０９２４】
図１３－２４（Ｄ）～図１３－２４（Ｆ）は、アップカードが使用され、中図柄が１図柄分更新（ＵＰ）されて擬似連図柄「再」が仮停止する迄の場面（図１３－１９（Ａ）のＴ９～Ｔ１０の場面）である。具体的には、図１３－２４（Ｄ）は、アップカード画像０１１ＳＨＵＰＣが作用した図柄「６」が動き出した場面である。図１３－２４（Ｅ）は、擬似連図柄「再」が停止する直前の場面である。図１３－２４（Ｆ）は、擬似連図柄「再」が停止した場面である。
【０９２５】
図１３－２４（Ｇ）は、再可変表示が開始された場面（図１３－１９（Ａ）のＴ１１の場面）である。図１３－２４（Ｈ）は、スーパーリーチに発展した場面（図１３－１９（Ａ）のＴ１６の場面）である。
【０９２６】
図１３－２５（Ａ）は、弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴが表示された場面（図１３－１９（Ｂ）のＴ１７の場面）である。
【０９２７】
図１３－２５（Ｂ）～図１３－２５（Ｃ）は、キャンセルカードが発動（使用）されることを示唆する発動演出が行われている場面（図１３－１９（Ｂ）のＴ１８～Ｔ１９の場面）である。具体的には、図１３－２５（Ｂ）は、キャンセルカードが発動されることを示唆する発動画像０１１ＳＨＨＤ２が表示されるかを煽る場面である。図１３－２５（Ｃ）は、発動画像０１１ＳＨＨＤ２が表示された場面（図１３－１９（Ｂ）のＴ１９の場面）である。
【０９２８】

図１３－２５（Ｄ）～図１３－２５（Ｆ）は、キャンセルカードが使用されている場面（図１３－１９（Ｂ）のＴ２０～Ｔ２１の場面）である。具体的には、図１３－２５（Ｄ）は、ストックされているキャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣの表示態様が、通常態様からストックが解かれる旨を予告する予告態様に変化した場面である。図１３－２５（Ｅ）は、キャンセルカードが使用される旨の報知としてキャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣを画面中央に大きく表示した場面である。なお、図１３－２５（Ｄ）から図１３－２５（Ｅ）への変化について、例えば、図１３－２５（Ｄ）の位置のキャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣを一旦消去し、消去と同時に（又は消去後に）、図１３－２５（Ｅ）の位置にキャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣを表示してもよいし、図１３－２５（Ｄ）の位置から図１３－２５（Ｅ）の位置にキャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣを拡大しつつ移動させてもよい。図１３－２５（Ｆ）は、キャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣが弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴに作用した場面である。なお、図１３－２５（Ｅ）から図１３－２５（Ｆ）への変化について、例えば、図１３－２５（Ｅ）の位置のキャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣを一旦消去し、消去と同時に（又は消去後に）、図１３－２５（Ｆ）の位置にキャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣを表示してもよいし、図１３－２５（Ｅ）の位置から図１３－２５（Ｆ）の位置にキャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣを縮小させつつ移動させてもよい。

【０９２９】

図１３－２５（Ｇ）～図１３－２５（Ｈ）は、キャンセルカードが使用され、弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴが取り消されて中タイトル画像０１１ＳＨＴＴが表示される迄の場面（図１３－１９（Ｂ）のＴ２２～Ｔ２３の場面）である。具体的には、図１３－２５（Ｇ）は、キャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣが作用した弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴが破壊されている場面である。図１３－２５（Ｈ）は、破壊されれた弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴに代えて中タイトル画像０１１ＳＨＴＴが表示された場面である。

【０９３０】

図１３－２６（Ａ）は、中バトルの開始を報知する中バトル開始画像０１１ＳＨＴＢＳが表示された場面（図１３－１９（Ｂ）のＴ３０の場面）である。図１３－２６（Ｂ）は、味方キャラとキャラＢとの攻防の場面である。図１３－２６（Ｃ）は、味方キャラが敗北した場面である。図１３－２６（Ｄ）は、敗北を報知するＬＯＳＥ画像０１１ＳＨＫＨ１が表示された場面（図１３－１９（Ｂ）のＴ４１の場面）である。図１３－２６（Ｅ）は、はずれ図柄が表示された場面（図１３－１９（Ｂ）のＴ４２の場面）である。

【０９３１】

図１３－２７～図１３－３２は、特徴部０１１ＳＨに係る演出動作例を示す図である。具体的には、図１３－２７～図１３－３２は、図１３－２０（Ａ）及び図１３－２０（Ｂ）に示した例における、主要な場面を一例として示したものである。つまり、変動パターンは「変動パターン＃２０（スーパーリーチ(強バトル）大当り）」であり、演出決定処理（図１３－２１、図１３－２２）において、擬似連について擬似連有（擬似連３回）を決定し、バトル演出パターンについて「ＢＰ－Ｋ－Ｗ８（中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（敗）→救済（勝））」を決定し、救済をターゲットとしたアイテム等について「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」を決定し、バトル成り上がりをターゲットとしたアイテム等について「使用有，取得無」を決定し、擬似連をターゲットとしたアイテム等について「使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，１枚」を決定した場合における、主要な場面を一例として示したものである。

【０９３２】

なお、図１３－２７～図１３－３２において、図１３－２７（Ａ）→、…、図１３－２７（Ｈ）→図１３－２８（Ａ）→、…、図１３－２８（Ｈ）→図１３－２９（Ａ）→、…、図１３－２９（Ｈ）→図１３－３０（Ａ）→、…、図１３－３０（Ｈ）→図１３－３１（Ａ）→、…、図１３－３１（Ｈ）→図１３－３２（Ａ）→、…、図１３－３２（Ｆ）の順に遷移する。

【０９３３】
なお、図１３－２７～図１３－３２の場面において、図１３－２３～図１３－２６の場面と共通する場面については、説明の一部又は全部を省略する。
【０９３４】
図１３－２７（Ａ）は、可変表示が開始された場面（図１３－２０（Ａ）のＴ０の場面）である。図１３－２７（Ｂ）は、１つのキャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣ（１枚のキャンセルカード）が表示（ストック）された場面（図１３－２０（Ａ）のＴ１の場面）である。図１３－２７（Ｃ）は、リーチとなった場面（図１３－２０（Ａ）のＴ２の場面）である。図１３－２７（Ｄ）は、１つのアップカード画像０１１ＳＨＵＰＣ（１枚のアップカード）が表示（ストック）された場面（図１３－２０（Ａ）のＴ３の場面）である。
【０９３５】
図１３－２７（Ｅ）～図１３－２７（Ｇ）は、擬似連の煽り演出が行われ、擬似連図柄「再」とは異なる非擬似連図柄（通常図柄）「６」が停止表示した場面（図１３－２０（Ａ）のＴ４直前～Ｔ４の場面）である。
【０９３６】
図１３－２７（Ｈ）～図１３－２８（Ａ）は、アップカードが発動（使用）されることを示唆する発動演出が行われている場面（図１３－２０（Ａ）のＴ５～Ｔ６の場面）である。
【０９３７】
図１３－２８（Ｂ）～図１３－２８（Ｄ）は、アップカードが使用されている場面（図１３－２０（Ａ）のＴ７～Ｔ８の場面）である。
【０９３８】
図１３－２８（Ｅ）～図１３－２８（Ｇ）は、アップカードが使用され、中図柄が１図柄分更新（ＵＰ）されて擬似連図柄「再」が仮停止する迄の場面（図１３－２０（Ａ）のＴ９～Ｔ１０の場面）である。
【０９３９】
図１３－２８（Ｈ）は、再可変表示が開始された場面（図１３－２０（Ａ）のＴ１１の場面）である。
【０９４０】
図１３－２９（Ａ）～図１３－２９（Ｂ）は、擬似連の煽り演出が行われ、擬似連図柄「再」が停止表示した場面（図１３－２０（Ａ）のＴ１１～Ｔ１２の場面）である。図１３－２９（Ｃ）は、再可変表示が開始された場面（図１３－２０（Ａ）のＴ１３の場面）である。図１３－２９（Ｄ）～図１３－２９（Ｅ）は、擬似連の煽り演出が行われ、擬似連図柄「再」が停止表示した場面（図１３－２０（Ａ）のＴ１３～Ｔ１４の場面）である。図１３－２９（Ｆ）は、再可変表示が開始された場面（図１３－２０（Ａ）のＴ１５の場面）である。図１３－２９（Ｇ）は、スーパーリーチに発展した場面（図１３－２０（Ａ）のＴ１６の場面）である。
【０９４１】
図１３－２９（Ｈ）は、中タイトル画像０１１ＳＨＴＴが表示された場面（図１３－２０（Ｂ）のＴ２３の場面）である。
【０９４２】
図１３－３０（Ａ）～図１３－３０（Ｂ）は、アップカードが発動（使用）されることを示唆する発動演出が行われている場面（図１３－２０（Ｂ）のＴ２４～Ｔ２５の場面）である。具体的には、図１３－３０（Ａ）は、アップカードが発動されることを示唆する発動画像０１１ＳＨＨＤ１が表示されるかを煽る場面である。図１３－３０（Ｂ）は、発動画像０１１ＳＨＨＤ１が表示された場面（図１３－２０（Ｂ）のＴ２５の場面）である。
【０９４３】
図１３－３０（Ｃ）～図１３－３０（Ｅ）は、アップカード（非ストック）が使用され

ている場面（図１３－２０（Ｂ）のＴ２６～Ｔ２７の場面）である。具体的には、図１３－３０（Ｃ）は、ストックされていないアップカードが特別（緊急）に使用（発動）される旨を予告する緊急発動メッセージ０１１ＳＨＥＭＡが表示された場面である。図１３－３０（Ｄ）は、アップカードが使用される旨の報知としてアップカード画像０１１ＳＨＵＰＣを画面中央に大きく表示した場面である。図１３－３０（Ｅ）は、アップカード画像０１１ＳＨＵＰＣが中タイトル画像０１１ＳＨＴＴに作用した場面である。

【０９４４】

図１３－３０（Ｆ）～図１３－３０（Ｇ）は、アップカードが使用され、中タイトル画像０１１ＳＨＴＴが１段階更新（ＵＰ）されて強タイトル画像０１１ＳＨＫＴが表示される迄の場面（図１３－２０（Ｂ）のＴ２８～Ｔ２９の場面）である。具体的には、図１３－３０（Ｆ）は、中強タイトル画像０１１ＳＨＴＫＴ（中タイトル画像０１１ＳＨＴＴと強タイトル画像０１１ＳＨＫＴの中間の画像）が表示された場面である。なお、中タイトル画像０１１ＳＨＴＴから中強タイトル画像０１１ＳＨＴＫＴへの変化について、例えば、中タイトル画像０１１ＳＨＴＴを一旦消去し、消去と同時に（又は消去後に）、中強タイトル画像０１１ＳＨＴＫＴを表示してもよいし、星が２個から３個に増える様子（過程）を、例えば３個目の星を一定時間点滅等させることによって認識し易く表示してもよい。図１３－３０（Ｇ）は、強タイトル画像０１１ＳＨＴＫＴが表示された場面である。なお、中強タイトル画像０１１ＳＨＴＫＴから強タイトル画像０１１ＳＨＴＫＴへの変化について、例えば、中強タイトル画像０１１ＳＨＴＫＴを一旦消去し、消去と同時に（又は消去後に）、強タイトル画像０１１ＳＨＫＴを表示してもよいし、敵キャラ名が変わる様子（過程）を、例えば変更後の敵キャラ名を一定時間点滅等させることによって認識し易く表示してもよい。

【０９４５】

図１３－３０（Ｈ）は、強バトルの開始を報知する強バトル開始画像０１１ＳＨＫＢＳが表示された場面（図１３－２０（Ｂ）のＴ３０の場面）である。図１３－３１（Ａ）は、味方キャラとキャラＣとの攻防の場面である。図１３－３１（Ｂ）は、可動体０１１ＳＨ３２が動作している場面（図１３－２０（Ｂ）のＴ３１～Ｔ３２の場面）である。図１３－３１（Ｃ）は、味方キャラが敗北した場面である。図１３－３１（Ｄ）は、敗北を報知するＬＯＳＥ画像０１１ＳＨＫＨ１が表示された場面（図１３－２０（Ｂ）のＴ３３の場面）である。

【０９４６】

図１３－３１（Ｅ）～図１３－３１（Ｆ）は、キャンセルカードが発動（使用）されることを示唆する発動演出が行われている場面（図１３－２０（Ｂ）のＴ３４～Ｔ３５の場面）である。具体的には、図１３－３１（Ｅ）は、キャンセルカードが発動されることを示唆する発動画像０１１ＳＨＨＤ２が表示されるかを煽る場面である。図１３－３１（Ｆ）は、発動画像０１１ＳＨＨＤ２が表示された場面（図１３－２０（Ｂ）のＴ３５の場面）である。

【０９４７】

図１３－３１（Ｇ）～図１３－３２（Ａ）は、キャンセルカードが使用されている場面（図１３－２０（Ｂ）のＴ３６～Ｔ３７の場面）である。具体的には、図１３－３１（Ｇ）は、ストックされているキャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣの表示態様が、通常態様からストックが解かれる旨を予告する予告態様に変化した場面である。図１３－３１（Ｈ）は、キャンセルカードが使用される旨の報知としてキャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣを画面中央に大きく表示した場面である。図１３－３２（Ａ）は、キャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣがＬＯＳＥ画像０１１ＳＨＫＨ１に作用した場面である。

【０９４８】

図１３－３２（Ｂ）は、キャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣが作用したＬＯＳＥ画像０１１ＳＨＫＨが破壊されている場面（図１３－２０（Ｂ）のＴ３８～Ｔ３９の場面）である。図１３－３２（Ｃ）は、味方キャラがキャラＣに反撃する場面である。図１３－３２（Ｄ）は、味方キャラが勝利した場面である。図１３－３２（Ｅ）は、勝利を報知

するＷＩＮ画像０１１ＳＨＫＨ２が表示された場面（図１３－２０（Ｂ）のＴ４１の場面）である。図１３－３２（Ｆ）は、大当り図柄が表示された場面（図１３－２０（Ｂ）のＴ４２の場面）である。

【０９４９】

なお、図１３－３０（Ａ）～図１３－３０（Ｅ）に示す例は、ストック無で使用されるアイテム（図１３－１４における「使用有，取得無」にて使用されるアップカード）と、ストック中のアイテム（キャンセルカード）とは、異なる種類のアイテムであるため、当然、ストック中のアイテム（キャンセルカード）には変化はない。図示等は省略したが、仮に、ストック無で使用されるアイテムと、ストック中のアイテムとが、同一種類（アップカード）であった場合でも、同様に、ストック中のアイテム（アップカード）には変化はない。つまり、ストック中のアップカードが消費されずにアップカードが使用された格好になる。図１３－３０（Ｃ）～図１３－３０（Ｅ）の緊急発動メッセージ０１１ＳＨＥＭＡは、ストック無で使用されるアイテムの使用を報知するものであるが、ストック無で使用されるアイテムと、ストック中のアイテムとが、同一種類（アップカード）であるときには、ストック中のアイテム（アップカード）の非消費を報知するものでもある。

【０９５０】

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

【０９５１】

（特徴部０１１ＳＨに係る遊技機に関する変形例について）

続いて、特徴部０１１ＳＨに係る遊技機に関する変形例について説明する。

【０９５２】

（特徴部０１１ＳＨの変形例１）

上記では、「擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合」において、ノーマルリーチ（はずれ）の場合もノーマルリーチ（大当り）の場合も「使用無」の決定割合が同一（５％）である例を説明しているが（図１３－１５）、ノーマルリーチ（大当り）の場合の方がノーマルリーチ（はずれ）の場合よりも「使用無」の決定割合を高くしてもよい。同様に、上記では、スーパーリーチ（はずれ）の場合もスーパーリーチ（大当り）の場合も「使用無」の決定割合は同一（６％）である例を説明しているが（図１３－１６）、スーパーリーチ（大当り）の場合の方がスーパーリーチ（はずれ）の場合よりも「使用無」の決定割合を高くしてもよい。

【０９５３】

（特徴部０１１ＳＨの変形例２）

上記では、「擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合」において、ノーマルリーチ（大当り）の場合の方がノーマルリーチ（はずれ）の場合よりも「使用有，取得無」の決定割合が高い例を説明しているが（図１３－１５）、ノーマルリーチ（はずれ）の場合もノーマルリーチ（大当り）の場合も「使用無」の決定割合を同一にしてもよい。同様に、上記では、スーパーリーチ（大当り）の場合の方がスーパーリーチ（はずれ）の場合よりも「使用有，取得無」の決定割合が高い例を説明しているが（図１３－１６）、スーパーリーチ（はずれ）の場合もスーパーリーチ（大当り）の場合も「使用有，取得無」の決定割合を同一にしてもよい。

【０９５４】

（特徴部０１１ＳＨの変形例３）

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

【０９５５】
（特徴部０１１ＳＨの変形例４）
上記では、アップカードが発動されることを示唆する発動画像０１１ＳＨＨＤ１が表示されるかを煽った場合には常に発動画像０１１ＳＨＨＤ１が表示される例を説明したが（図１３－２３（Ｇ）→図１３－２３（Ｈ）、図１３－２７（Ｈ）→図１３－２８（Ａ）、図１３－３０（Ａ）→図１３－３０（Ｂ））、発動画像０１１ＳＨＨＤ１が表示されるかを煽った後に発動画像０１１ＳＨＨＤ１が表示されない場合（ガセの煽り）があってもよい。つまり、発動画像０１１ＳＨＨＤ１が表示されない場合（ガセの場合）にも、発動画像０１１ＳＨＨＤ１が表示されるかを煽るようにしてもよい。同様に、上記では、キャンセルカードが発動されることを示唆する発動画像０１１ＳＨＨＤ２が表示されるかを煽った場合には常に発動画像０１１ＳＨＨＤ２が表示される例を説明したが（図１３－２５（Ｂ）→図１３－２５（Ｃ）、図１３－３１（Ｅ）→図１３－３１（Ｆ））、発動画像０１１ＳＨＨＤ２が表示されるかを煽った後に発動画像０１１ＳＨＨＤ２が表示されない場合（ガセの煽り）があってもよい。つまり、発動画像０１１ＳＨＨＤ２が表示されない場合（ガセの場合）にも、発動画像０１１ＳＨＨＤ２が表示されるかを煽るようにしてもよい。

【０９５６】
（特徴部０１１ＳＨの変形例５）
上記では、取得（ストック）していないアイテムを使用する場合であっても発動演出を実行する例を説明したが（図１３－２０（Ｂ）のＴ２４～Ｔ２７、図１３－３０（Ａ）～図１３－３０（Ｅ）参照）、取得（ストック）していないアイテムを使用する場合には発動演出を実行しないようにしてもよい。

【０９５７】
（特徴部０１１ＳＨの変形例６）
上記では、擬似連有（擬似連１回）～擬似連有（擬似連３回）のいずれをターゲットとする場合であっても、ターゲットとして使用されるアイテムとしてアップカードもキャンセルカードも取得され得る例を説明したが、擬似連の回数に応じて取得され得るアイテムを異ならせてもよい。例えば、擬似連有（擬似連１回）をターゲットとする場合にはアップカードのみが取得され得るようにし、擬似連有（擬似連２回）又は擬似連有（擬似連３回）をターゲットとする場合にはアップカードもキャンセルカードも取得されるようにしてもよい（つまり、擬似連をターゲットとしてキャンセルカードが使用された場合には擬似連２回以上が確定するようにしてもよい）。

【０９５８】
（特徴部０１１ＳＨの変形例７）
上記では、擬似連をターゲットとしてアップカードを使用する場合には該アップカードを取得（ストック）する場合も取得しない場合もある一方、擬似連をターゲットとしてキャンセルカードを使用する場合には該キャンセルカードは常に取得（ストック）される例（つまり、擬似連をターゲットとしてストック無で使用されるアイテムは常にアップカードである例）を説明したが（図１３－１５、図１３－１６参照）、アップカードに代えて又は加えてキャンセルカードが、擬似連をターゲットとしてストック無で使用されるようにしてもよい。また、擬似連をターゲットとしてストック無でアップカードが使用される場合と、擬似連をターゲットとしてストック無でキャンセルカードが使用される場合とで、大当りの信頼度が異なるようにしてもよい。

【０９５９】
（特徴部０１１ＳＨの変形例８）
上記では、擬似連をターゲットとしてアイテムを使用する場合には、擬似連有（擬似連２回）であっても擬似連有（擬似連３回）であっても、擬似連有（擬似連１回）であるときと同様、擬似連１回目において（１回目の擬似連図柄「再」が停止する際に）アイテムを使用する例を説明したが（例えば、図１３－１７（Ａ）参照）、アイテムを使用するタイミングは擬似連１回目でなくてもよい。例えば、擬似連有（擬似連２回）の場合には、

擬似連１回目にはアイテムを使用せずに擬似連２回目にアイテムを使用してもよい。また、擬似連有（擬似連３回）の場合には、擬似連１回目にはアイテムを使用せずに擬似連２回目（又は擬似連３回目）にアイテムを使用してもよい。また、何れのタイミングにおいてアイテムが使用されたかに応じて大当りの信頼度が異なるようにしてもよい。

【０９６０】

（特徴部０１１ＳＨの変形例９）

上記では、擬似連をターゲットとしてアイテムを使用する場合には、擬似連有（擬似連１回）～擬似連有（擬似連３回）のいずれであっても、アイテムを１回使用する例を説明したが（図１３－１７（Ａ）参照）、擬似連有（擬似連２回）の場合にはアイテムを２回（擬似連１回目、擬似連２回目の２回）使用してもよい。また、擬似連有（擬似連３回）の場合には、アイテムを３回（擬似連１回目～擬似連３回目の３回）使用してもよいし、２回（擬似連１回目～擬似連３回目のうちの２回）使用してもよい。また、何回アイテムが使用されたかに応じて大当りの信頼度が異なるようにしてもよい。

してもよい。

【０９６１】

（特徴部０１１ＳＨの変形例１０）

上記では、バトル成り上がりをターゲットとしてアップカードを使用する場合には該アップカードを取得（ストック）する場合も取得しない場合もある一方、バトル成り上がりをターゲットとしてキャンセルカードを使用する場合には該キャンセルカードは常に取得（ストック）される例（つまり、バトル成り上がりをターゲットとしてストック無で使用されるアイテムは常にアップカードである例）を説明したが（図１３－１４参照）、アップカードに代えて又は加えてキャンセルカードが、バトル成り上がりをターゲットとしてストック無で使用されるようにしてもよい。また、バトル成り上がりをターゲットとしてストック無でアップカードが使用される場合と、バトル成り上がりをターゲットとしてストック無でキャンセルカードが使用される場合とで、大当りの信頼度が異なるようにしてもよい。

【０９６２】

（特徴部０１１ＳＨの変形例１１）

上記では、バトル成り上がりをターゲットとしてアップカードが１枚使用された場合も、バトル成り上がりをターゲットとしてキャンセルカードが１枚使用された場合も、成り上がる程度は共に同一（共に「弱タイトル→中タイトル」又は「中タイトル→強タイトル」の１段階）である例を説明したが（図１３－１７（Ｂ）参照）、アップカードが使用された場合とキャンセルカードが使用された場合とで成り上がる程度を異ならせてもよい。例えば、強バトルのバトル演出パターンとして、１段階の「弱タイトル→中タイトル」や「中タイトル→強タイトル」を含むバトル演出パターンに加え、２段階の「弱タイトル→強タイトル」を含むバトル演出パターンを用意し、例えば、弱タイトルが表示されているときにアップカードが使用された場合には常に弱タイトルから中タイトルに成り上がる一方、弱タイトルが表示されているときにキャンセルカードが使用された場合には弱タイトルから中タイトルに成り上がる場合と弱タイトルから強タイトルに成り上がる場合とがあるようにしてもよい（なお、弱タイトルが表示されているときにキャンセルカードが使用された場合には常に弱タイトルから強タイトルに成り上がるようにしてもよい）。

【０９６３】

（特徴部０１１ＳＨの変形例１２）

上記では、バトル成り上がりをバトル開始前に実行する例（バトルのタイトルを更新する例）を説明したが（例えば、図１３－１７（Ａ）参照）、バトル開始前に代えて又は加えて、バトル成り上がりをバトル開始後に実行してもよい。例えば、弱バトルの途中において中バトルに成り上がるようにしてもよい。例えば、キャラＡとの弱バトルの途中において対戦相手が中バトルのキャラＢに変わるようにしてもよい。

【０９６４】

（特徴部０１１ＳＨの変形例１３）

上記では、キャンセルカードの取得数（ストック数）に制限を設けているが、制限を設けないようにしてもよい。つまり、救済をターゲットとしてキャンセルカード（１枚）を取得し、かつ、バトル成り上がりをターゲットとしてキャンセルカード（２枚）を取得する場合には、４枚目となる擬似連をターゲットとしてキャンセルカード（１枚）の取得を制限しているが（図１３－１６（Ｃ）参照）、当該制限を設けないようにしてもよい。なお、キャンセルカードの取得数に制限を設けないとしても、救済演出の実行割合、擬似連をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合などによれば、キャンセルカードの取得数が４枚になる頻度は多くはない。

【０９６５】

（特徴部０１１ＳＨの変形例１４）

上記では、アイテムの使用によって生じる作用（動き）は、アイテムの使用による固有の作用（アイテムの使用による専用の作用）ではない例（アイテムの使用によって擬似連予告演出やバトル成り上がりや救済演出が行われるが、擬似連予告演出やバトル成り上がりや救済演出はアイテムを使用しない場合にも行われる点（図１３－８、図１３－１０、図１３－１２参照））を説明したが、アイテムの使用による専用の作用があるようにしてもよい。一例として、救済演出は、アイテムの使用による専用の作用であってもよい。具体的には、救済をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合（図１３－１３）において「使用無」の決定割合を０％としてもよい。あるいは、アイテムの取得（ストック）→使用による専用の作用があるようにしてもよい。一例として、救済演出は、アイテムの取得、使用による専用の作用であってもよい。具体的には、救済をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合（図１３－１３）において「使用無」及び「使用有，取得無」の決定割合を共に０％としてもよい。

【０９６６】

（特徴部０１１ＳＨの変形例１５）

上記では、アイテムの取得（ストック）する場合、変動開始直後やリーチ直後に単に表示する例を説明したが（例えば、図１３－２３（Ｂ）、図１３－２７（Ｂ）、図１３－２７（Ｄ）参照）、アイテムを取得する際に演出（アイテム取得演出）を実行してもよい。アイテム取得演出としては、例えば、「アップカード×１」「アップカード×２」「アップカード×１、キャンセルカード×１」、「…（はずれ）」等の選択肢（表示内容はアイテム取得の判定結果に応じて適宜変更）を有するルーレットを用いたルーレット演出や、「アップカード×１」→「キャンセルカード×１」→「アップカード×１、キャンセルカード×１」等と描かれた壁（表示内容はアイテム取得の判定結果に応じて適宜変更）を破壊してゆくボタン連打などであってもよい。複数種類のアイテム取得演出のうちのいずれかのアイテム取得演出を実行可能とし、実行されるアイテム取得演出の種類に応じて期待度（１以上のアイテムを取得し得る割合、特定のアイテム（例えばキャンセルカード）を取得し得る割合））を異ならせてもよい。

【０９６７】

（特徴部０１１ＳＨの変形例１６）

上記では、アイテムの取得（ストック）タイミングが、変動開始直後及びリーチ直後である例を説明したが（例えば、図１３－１７（Ａ）参照）、他のタイミングでアイテムを取得してもよい。取得タイミングは、１箇所であってもよいし、３箇所以上であってもよい。アイテムの種類によって取得のタイミングを異ならせてもよい。また、アイテムが使用（発動）される迄の残時間をタイマによって報知する場合があってもよい。

【０９６８】

（特徴部０１１ＳＨの変形例１７）

上記では、１つ場面（タイミング）に対し１つのアイテムが使用される例を説明したが、１つ場面に対し２つ以上のアイテムが使用される場合があってもよい。一例として、１つ場面に対し同一種類の２つ以上のアイテムが使用される場合があるようにしてもよい。あるアイテムが１つ使用される場合と、あるアイテムが２つ以上使用される場合とで、使用によって生じる作用（動き）を異ならせてもよい。具体的には、例えば、「弱タイトル

」が表示されている場面において２枚のアップカード（又は２枚のキャンセルカード）が使用される場合があるようにしてもよい。「弱タイトル」が表示されている場面において、２枚のアップカード（又は２枚のキャンセルカード）が使用された場合には、「弱タイトル」から一気に（「中タイトル」を経ることなく）「強タイトル」に成り上がるようにしてもよい。また他の例として、１つ場面に対し異なる種類の２つ以上のアイテムが使用される場合があるようにしてもよい。具体的には、例えば、「弱タイトル」が表示されている場面においてアップカード（１枚）とキャンセルカード（１枚）が使用される場合があるようにしてもよい。「弱タイトル」が表示されている場面において、アップカード（１枚）とキャンセルカード（１枚）が使用された場合には、「弱タイトル」から一気に「強タイトル」に成り上がるようにしてもよい。上記のようにアップカードとキャンセルカードが使用される場合には、特別な演出を実行してもよい。例えば、「弱タイトル」に対しアップカードが使用された場合（弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴの上にアップカード画像０１１ＳＨＵＰＣを重ねて表示させた場合（図１３－１１（Ｄ３）参照）には、弱中タイトル画像０１１ＳＨＪＴＴを表示した後に（図１３－１１（Ｅ３）参照）、中タイトル画像０１１ＳＨＴＴを表示し（図１３－１１（Ｆ３）参照）、「弱タイトル」に対しキャンセルカードが使用された場合（弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴの上にキャンセルカード画像０１１ＳＨＣＸＬＣを重ねて表示させた場合（図１３－１１（Ｄ４）参照）には、弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴを破壊した後に（図１３－１１（Ｅ４）参照）、中タイトル画像０１１ＳＨＴＴを表示しているが（図１３－１１（Ｆ４）参照）、「弱タイトル」に対しアップカードとキャンセルカードが使用された場合には、弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴに稲妻が直撃し、稲妻の直撃によって弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴが光り（ホワイトアウトし）、光が鎮まると（ホワイトアウトから回復すると）、弱タイトル画像０１１ＳＨＪＴに代わって強タイトル画像０１１ＳＨＫＴが表示されているようにしてもよい。

【０９６９】

（特徴部０１１ＳＨの変形例１８）

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

【０９７０】

（特徴部０１１ＳＨの変形例１９）

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

【０９７１】

（特徴部０１１ＳＨの変形例２０）

上記では、アイテムの表示開始（ストック開始）時点において該アイテムの種類（アップカード、キャンセルカード）が識別できる例を説明したが、アイテムの表示開始時点では該アイテムの種類が識別できないようにしてもよい。例えば、表示される一部又は全部のカードについて、表示開始時点では種類が識別できないようにし、使用される迄の何れかのタイミングにおいて種類が識別できるようにしてもよい。例えば、表示開始のタイミ

ングでは、カードの種類が識別不能な共通図柄の裏面を表示し、発動演出の実行後のタイミングにおいて、カードの種類が識別可能な表面（図１３－７（Ａ）（Ｂ）参照）を表示してもよい。なお、アップカードやキャンセルカードを裏面の表示することに加えて、ガセのカード（表面の表示態様は「…」等であるが、裏面の表示態様はアップカードやキャンセルカードと同様の共通図柄のカード）を裏面で表示してもよい。ガセのカードは、ガセのカードであると識別可能となった場合（表面が表示された後）に消去してもよい。また、ガセのカードは裏面のまま変動が終了（変動終了時に消去）される場合があってもよい。

【０９７２】

（特徴部０１１ＳＨの変形例２１）

上記では、アイテム（アップカード、キャンセルカード）を画像表示装置５の表示領域の右上に表示する例を説明したが、他の位置に表示してもよい。例えば、アクティブ表示領域０１１ＳＨＡＨＡ（図１３－２３参照）の近傍（例えば、アクティブ表示０１１ＳＨＡＨの上部等）に表示してもよい。アイテムの種類や取得（ストック）個数に応じて表示位置を異ならせてもよい。

【０９７３】

（特徴部０１１ＳＨの変形例２２）

上記では、アイテム（アップカード、キャンセルカード）の使用場面が、擬似連演出やバトル成り上がりや救済演出である例を説明したが（図１３－７（Ｃ）参照）、上記の場面に代えて又は加えて他の場面にアイテムを使用するようにしてもよい。つまり、上記では、擬似連やバトル成り上がりや救済をターゲットとしてアイテムを使用、取得する例を説明したが（図１３－１３～図１３－１６）、他の事象をターゲットとしてアイテムを使用、取得するようにしてもよい。例えば、アクティブ表示や保留表示の変化をターゲットとしてアイテムを使用、取得するようにしてもよい。つまり、アップカード等の使用によってアクティブ表示等が変化するようにしてもよい。なお、使用されるアイテムをアクティブ表示等に直接的に作用させて（例えば、アップカード等を縮小してアクティブ表示等に重ねて表示させる演出を実行し）、アクティブ表示等の表示態様を変化させてもよいし、使用されるアイテムをアクティブ表示等に間接的に作用させて（例えば、アップカード等の使用によって矢が出現し、該矢がアクティブ表示等に刺さる演出を実行し）、アクティブ表示等の表示態様を変化させてもよい。後者の態様（間接的に作用させる態様）は、アクティブ表示や保留表示を変化させる作用演出の実行をターゲットとしてアイテムを使用、取得するものであるとも言える。また例えば、大当り期待度を示唆する色（バトル演出中の背景の全体や周縁の色、遊技効果ランプ９の等。白系→青系→緑系→赤系→虹色系の順に大当り期待度が高い等）の変化をターゲットとしてアイテムを使用、取得するようにしてもよい。つまり、アップカード等の使用によって上記の色の変化が行われるようにしてもよい。また例えば、操作手段（各種のボタン類、操作竿、銃、剣等も含む）による操作（操作有効期間）をターゲットとしてアイテムを使用、取得するようにしてもよい。つまり、アップカード等の使用によって操作手段による操作を含む演出が実行されるようにしてもよい。また、可変表示の終了後にアイテムが使用されてもよい。例えば、昇格演出（ラウンド昇格演出、確変昇格演出）をターゲットとしてアイテムを使用、取得するようにしてもよい。

【０９７４】

（特徴部０１１ＳＨの変形例２３）

上記では説明を省略したが、設定値示唆に関連してアイテムを使用、取得するようにしてもよい。一例として、アイテムの使用や取得の頻度に基づいて設定値が示唆されるようにしてもよい。例えば、設定値に応じて（例えば、設定値「１」であるか設定値「２」以上であるかに応じて、設定値「３」以下であるか設定値「４」以上であるかに応じて、設定値が偶数であるか奇数であるかに応じて等）、アイテムが使用される割合（例えば、図１３－１３～図１３－１６の一部又は全部における「使用有」「使用無」の決定割合等）、又は、アイテムが表示（ストック）される割合（例えば、図１３－１３～図１３－１６

の一部又は全部における「取得有」「取得無」の決定割合等）を異ならせてもよい。他の例として、アイテムが使用された結果に基づいて設定値が示唆されるようにしてもよい。例えば、上記では、バトル演出において敗北が報知された後にキャンセルカードを使用すれば救済演出が常に実行される例（勝利し大当りとなる例）を説明したが、バトル演出において敗北が報知された後にキャンセルカードを使用しても救済演出が実行されない場合（敗北のままはずれとなる場合）があり、バトル演出において敗北が報知された後にキャンセルカードを使用しても救済演出が実行されない場合には現在の設定値を示唆（例えば、設定値を示唆する画像等を表示）するようにしてもよい。なお、設定値を示唆する設定値示唆演出の実行をターゲットとして使用、取得されるアイテム（設定示唆カード）を用意してもよい。例えば、アイキャッチ画像（設定値共通の通常表示態様のアイキャッチ画像）が表示されているときに（スーパーリーチがはずれとなったことを確定的に報知しているときに）、当該設定示唆カードが発動し（使用され）、表示中のアイキャッチ画像の表示態様（設定値共通の通常表示態様）を、特別表示態様（設定値を示唆する示唆表示態様）に変化させてもよい。

【０９７５】

（特徴部０１１ＳＨの変形例２４）

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

【０９７６】

（特徴部０１１ＳＨの変形例２５）

上記では、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）内においてアイテム等について決定しているが（図９、図１３－２１、図１３－２２参照）、先読予告設定処理（ステップＳ１６１）内においてアイテム等について決定してもよい。先読予告設定処理（ステップＳ１６１）内においてアイテム等について決定する場合には、変動パターンに代えて、図柄指定コマンド（可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す演出制御コマンド）や変動カテゴリ指定コマンド（判定した変動パターンのカテゴリ（種類）を示す演出制御コマンド）の内容に基づいて、アイテム等について決定してもよい。なお、一の始動入賞時における先読予告設定処理において複数のアイテムについて纏めて決定してもよいし、夫々の始動入賞時における先読予告設定処理において１つのアイテムについて決定してもよい。つまり、１つの変動に対し複数のアイテムを対応付けてもよいし、１つひとつの変動に対し１つずつアイテムを対応付けてもよい。

【０９７７】

（他の機器への適用）

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

【０９７８】

（０１１ＳＨのスロット機）

例えば、有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、特定演出が実行されるよりも前に、特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、複数種類の特定演出は、所定タイミング（例えば、固定ゲーム数内の各ゲームであって最終決戦が選択される以前の各ゲーム等）で実行可能な第１特定演出（例えば、経験値を取得可能な経験値取得演出等。勝利する割合が異なるいずれかの最終決戦が経験値に応じて選択される。経験値が多い程、有利な最終決戦が選択され易い）と、所定タイミングよりも後のタイミング（例えば、最終決戦が選択される１以上の各ゲ

ーム等）で実行可能な第２特定演出（一旦選択された最終決戦をより有利な最終決戦に変更可能な成り上がり演出）と、所定タイミングよりも後のタイミング（例えば、最終決戦の最後のゲーム等）で実行可能な第３特定演出（敗北から勝利を導く救済演出）と、を含み、複数種類の示唆演出は、第１示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）と、第１示唆演出よりも有利状態に制御される期待度が高い第２示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）と、を含み、第１示唆演出が所定タイミングまで継続して実行されたときに、第１示唆演出に関連して第１特定演出を実行可能であると共に、前記第１示唆演出が所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されたときに、第１示唆演出に関連して第２特定演出を実行可能であり、第２示唆演出が所定タイミングまで継続して実行されたときに、第２示唆演出に関連して第１特定演出を実行可能であると共に、前記第２示唆演出が所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されたときに、第２示唆演出に関連して第３特定演出を実行可能であり、所定タイミングにおいて第１示唆演出と第２示唆演出とが実行されている場合に、少なくとも、所定タイミングで第１示唆演出に関連して第１特定演出を実行すると共に、所定タイミングよりも後のタイミングで第２示唆演出に関連して第２特定演出を実行する第１パターン（例えば、固定ゲーム数内の各ゲームであって最終決戦が選択される以前の各ゲームにおいてアップカードとキャンセルカードがストックされている場合、当該各ゲームではアップカードを使用して経験値取得演出を実行し、最終決戦が選択されるゲームではキャンセルカードを使用して成り上がり演出を実行するパターン）と、所定タイミングで第１示唆演出に関連して第１特定演出を実行すると共に、所定タイミングよりも後のタイミングで第２示唆演出に関連して第３特定演出を実行する第２パターン（例えば、固定ゲーム数内の各ゲームであって最終決戦が選択される以前の各ゲームにおいてアップカードとキャンセルカードがストックされている場合、当該各ゲームではアップカードを使用して経験値取得演出を実行し、最終決戦の最後のゲームではキャンセルカードを使用して救済演出を実行するパターン）と、で特定演出を実行可能であり、第３特定演出（救済演出）が実行されるタイミングは、第２特定演出（成り上がり演出）が実行されるタイミングよりも後のタイミングであればよい。なお、パチンコ機１のバトル演出には信頼度の異なる「弱バトル」、「中バトル」、「強バトル」等の複数種類が存在するが（図１３－１、図１３－３～図１３－４参照）、上記のスロット機における最終決戦にも信頼度の異なる複数種類が存在するものとし、第２特定演出は、より信頼度の高い最終決戦に成り上がる演出であるものとする。最終決戦に勝利した場合には、有利状態に制御される。

【０９７９】

（０１２ＳＨのスロット機）

例えば、有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、特定演出が実行されるよりも前に、特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、複数種類の特定演出は、第１特定演出（例えば、最終決戦において敗北から勝利を導く救済演出救済等）と、第１特定演出よりも有利状態に制御される期待度が低い第２特定演出（一旦選択された最終決戦をより有利な最終決戦に変更可能な成り上がり演出等）と、を含み、示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）が第１タイミング（例えば、最終決戦の最後のゲーム等）において実行されているときに、示唆演出に関連して第１特定演出を実行可能であり、示唆演出（例えば、キャンセルカードやアップカードによる演出等）が第１タイミングよりも前の第２タイミング（例えば、最終決戦が選択される１以上の各ゲーム等）において実行されているときに、示唆演出に関連して第２特定演出を実行可能であり、第２特定演出を、示唆演出（例えば、キャンセルカードやアップカードによる演出等）に関連して１回実行する第１パターン（成り上がりが１回のパターン）と、示唆演出（例えば、キャンセルカードやアップカードによる演出等）に関連して複数回実行する第２パターン（成り上がりが２回のパターン）と、で実行可能であり、第２パターンで第２特定演出が実行された場合の方が、第１パターンで第２特定演出が実行された場合よりも、有利状態に制御される期待度が高いものであればよい（最終決戦が２回成り上がった場合には「強バトル」に相当する最終決戦となるため期待

度が高い）。なお、パチンコ機１のバトル演出には信頼度の異なる「弱バトル」、「中バトル」、「強バトル」等の複数種類が存在するが（図１３－１、図１３－３～図１３－４参照）、上記のスロット機における最終決戦にも信頼度の異なる複数種類が存在するものとし、第２特定演出は、より信頼度の高い最終決戦に成り上がる演出であるものとする。最終決戦に勝利した場合には、有利状態に制御される。

【０９８０】

（特徴部０１１ＳＨに係る手段の説明）

（特徴部０１１ＳＨに係る手段１）

有利状態（大当り遊技状態、ボーナスゲーム等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１、スロット機等）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、前記特定演出が実行されるよりも前に、前記特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、複数種類の前記特定演出は、所定タイミングで実行可能な第１特定演出（例えば、図１３－８、図１３－９等に示した擬似連予告演出等）と、所定タイミングよりも後のタイミングで実行可能な第２特定演出（例えば、図１３－１０、図１３－１１等に示したバトル成り上がりの演出等）と、所定タイミングよりも後のタイミングで実行可能な第３特定演出（例えば、図１３－１２等に示した救済演出等）と、を含み、複数種類の前記示唆演出は、第１示唆演出（例えば、図１３－７（Ａ）に示したアップカードによる演出等）と、前記第１示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第２示唆演出（例えば、図１３－７（Ｂ）に示したキャンセルカードによる演出等）と、を含み、前記第１示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）が所定タイミングまで継続して実行されたときに、前記第１示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）に関連して前記第１特定演出（例えば、擬似連予告演出等）を実行可能であると共に、前記第１示唆演出が所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されたときに、前記第１示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）に関連して前記第２特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）を実行可能であり（例えば、図１３－７（Ｃ）、図１３－９（Ｇ４）～図１３－９（Ｌ４）、図１３－１１（Ｂ３）～図１３－１１（Ｇ３）、図１３－１４、図１３－１５、図１３－１６、図１３－１７、図１３－２２等）、前記第２示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）が所定タイミングまで継続して実行されたときに、前記第２示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）に関連して前記第１特定演出（例えば、擬似連予告演出等）を実行可能であると共に、前記第２示唆演出が所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されたときに、前記第２示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）に関連して前記第３特定演出（例えば、救済演出等）を実行可能であり（例えば、図１３－７（Ｃ）、図１３－９（Ｇ５）～図１３－９（Ｌ５）、図１３－１２（Ｂ２）～図１３－１２（Ｇ２）、図１３－１３、図１３－１５、図１３－１６、図１３－１７、図１３－２２等）、所定タイミングにおいて前記第１示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）と前記第２示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）とが実行されている場合に、少なくとも、所定タイミングで前記第１示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）に関連して前記第１特定演出（例えば、擬似連予告演出等）を実行すると共に、所定タイミングよりも後のタイミングで前記第２示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）に関連して前記第２特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）を実行する第１パターン（例えば、擬似連演出、バトル成り上がりを含むバトル演出パターンにおいて、擬似連演出をターゲットとしてアップカードを決定し、バトル成り上がりをターゲットとしてキャンセルカードを決定した場合（図１３－１４、図１３－１６参照）のパターン等）と、所定タイミングで前記第１示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）に関連して前記第１特定演出（例えば、擬似連予告演出等）を実行すると共に、所定タイミングよりも後のタイミングで前記第２示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）に関連して前記第３特定演出（例えば、救済演出等）を実行する第２パターン（例えば、擬似連演出、救済演出を含むバトル演出パターンにおいて、擬似連演出をターゲットとしてアップカードを決定し、救済演出をターゲットとしてキャンセルカードを決

定した場合（図１３－１３、図１３－１６）のパターン等）と、で前記特定演出を実行可能であり、前記第３特定演出（例えば、救済演出等）が実行されるタイミングは、前記第２特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）が実行されるタイミングよりも後のタイミングである（図１３－１７等）。

【０９８１】

上記遊技機によれば、遊技興趣を向上させることができる。つまり、異なる種類の示唆画像の夫々において、個別の特定演出（第１特定演出、第２特定演出）と、共通の特定演出（第３特定演出）とを実行するため、示唆画像を表示できる場面を過度に限定することなく、演出のバリエーションを増やすことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０９８２】

（特徴部０１１ＳＨに係る手段２）

上記の手段１の遊技機は、前記第１示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）に関連して前記第１特定演出（例えば、擬似連予告演出等）を実行する場合と、前記第２示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）に関連して前記第１特定演出（例えば、擬似連予告演出等）を実行する場合とで、異なる態様により前記第１特定演出（例えば、擬似連予告演出等）を実行する（図１３－９）。

【０９８３】

上記遊技機によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【０９８４】

（特徴部０１１ＳＨに係る手段３）

上記の手段１、手段２の遊技機は、所定タイミングにおいて前記第１示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）と前記第２示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）とが実行されている場合と、所定タイミングにおいて前記第２示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）のみが実行されている場合と、で前記第２示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）が所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されるかの割合が異なる（図１３－１３～図１３－１６）。例えば、擬似連演出の開始前の時点で、アップカードとキャンセルカードとがストックされている場合と、キャンセルカードのみがストックされている場合とで、擬似連演出の終了後において、キャンセルカードがストックされている割合は同一にならない（図１３－１３～図１３－１６の決定割合は、意図的に同一になるようにしていない）。あるいは、アップカードはバトル成り上がりをターゲットとして決定されにくく、キャンセルカードは擬似連演出をターゲットとして決定されにくくため、擬似連演出の開始前の時点でアップカードとキャンセルカードとがストックされている場合には、アップカードが擬似連演出のターゲットとなっている可能性が高く、擬似連演出の終了時点ではキャンセルカードがストックされている可能性が高い。一方、擬似連演出の開始前の時点でキャンセルカードしかストックされていないない場合には、擬似連演出の方がバトル成り上がりより発生頻度が高いため（擬似連演出はノーマルリーチでも実行されるため）、キャンセルカードが擬似連演出のターゲットとなっている可能性は比較的高く、擬似連演出の終了時点においてキャンセルカードがストックされている可能性が高くない。

【０９８５】

上記遊技機によれば、第１特定演出が実行される場合の示唆演出の種類に注目させることができる。

【０９８６】

（特徴部０１１ＳＨに係る手段４）

上記の手段１～手段３の遊技機は、前記第１特定演出（例えば、擬似連予告演出等）を実行する場合に、前記第１示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）に関連して実行する割合と、前記第２示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）に関連して実行する割合とが異なる（図１３－１５、図１３－１６）。

【０９８７】

上記遊技機によれば、遊技者の心理に合わせて、第１示唆演出又は第２示唆演出に関連

して第１特定演出を実行することができる。
【０９８８】
（特徴部０１１ＳＨに係る手段５）
上記の手段１～手段４の遊技機は、前記示唆演出に関連して前記特定演出が実行されることを報知する報知演出（例えば、図１３－１７に示した発動演出等）を実行可能であり（例えば、図１３－２３（Ｈ）～図１３－２４（Ｆ）に示すように、アップカードがストックされていることに関連して（つまり、ストックされているアップカードが使用されることに関連して）擬似連演出が実行されることを報知する発動画像０１１ＳＨＨＤ１を表示可能である。また、図１３－２５（Ｃ）～図１３－２５（Ｈ）に示すように、キャンセルカードがストックされていることに関連して（つまり、ストックされているキャンセルカードが使用されることに関連し）バトル成り上がりが実行されることを報知する発動画像０１１ＳＨＨＤ２を表示可能である。また、図１３－２８（Ａ）～図１３－２３（Ｇ）に示すように、アップカードがストックされていることに関連して（つまり、ストックされているアップカードが使用されることに関連して）擬似連演出が実行されることを報知する発動画像０１１ＳＨＨＤ１を表示可能である。また、図１３－３１（Ｆ）～図１３－３２（Ｅ）に示すように、キャンセルカードがストックされていることに関連して（つまり、ストックされているキャンセルカードが使用されることに関連し）救済演出が実行されることを報知する発動画像０１１ＳＨＨＤ２を表示可能である）、前記示唆演出が実行されていない場合であっても前記報知演出を実行可能であり（例えば、図１３－３０（Ｂ）～図１３－３０（Ｇ）に示すように、アップカードがストックされていない場合（つまり、緊急発動としてアップカードが使用される場合）であっても発動画像０１１ＳＨＨＤ１を表示可能である）、前記示唆演出が実行されていないときに前記報知演出が実行された場合には、所定期待値以上の前記特定演出を実行する。なお、例えば、図１３－１５に示した例では、アップカードをストックせずに擬似連演出のターゲットとする旨の決定割合は、ノーマルリーチ（はずれ）では１２％、ノーマルリーチ（大当り）では１５％であり、アップカードをストックして擬似連演出のターゲットとする旨の決定割合は、ノーマルリーチ（はずれ）では７３％（２６％＋４７％）、ノーマルリーチ（大当り）では７０％（２５％＋４５％）である。従って、ストックしていないアップカードが使用され擬似連演出が実行されたときの当該擬似連演出の信頼度は、ストックしていないアップカードが使用され擬似連演出が実行されたときの当該擬似連演出の信頼度よりも高い。換言すれば、ストックしていないアップカードが使用され擬似連演出が実行されたときの当該擬似連演出による大当りの信頼度は、所定値期待値（ストックしているアップカードが使用され擬似連演出が実行されたときの当該擬似連演出による大当りの信頼度）以上となる。
【０９８９】
上記遊技機によれば、興趣の低下を防止することができる。例えば、ストックしていないカードが使用され、特定演出が実行される場合があり（サプライズ的に特定演出が実行され）、特定演出（サプライズ的に発生した特定演出）が、所定期待値以上であるため、ストックがされていないことによる興趣の低下を防止することができる。
【０９９０】
（特徴部０１１ＳＨに係る手段６）
上記の手段１～手段５の遊技機において、前記示唆演出は、複数種類のタイミングにおいて実行を開始することが可能であり、前記示唆演出の種類に応じて、いずれのタイミングにおいて実行を開始するのかの割合が異なる（例えば、図１３－１３～図１３－１６の通り、カードの種類に応じて表示（ストック）されるタイミングの決定割合が異なる。また、カードの種類に応じて、使用されるタイミング（つまりターゲット）の決定割合は異なる）。
【０９９１】
上記遊技機によれば、遊技中の様々なタイミングにおいて示唆演出が実行されるため、様々なタイミングにおいて期待感を持たせることができる。
【０９９２】

（特徴部０１２ＳＨに係る手段の説明）
（特徴部０１２ＳＨに係る手段１）
有利状態（大当り遊技状態、ボーナスゲーム等）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１、スロット機等）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、前記特定演出が実行されるよりも前に、前記特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、複数種類の前記特定演出は、第１特定演出（例えば、図１３－１２等に示した救済演出等）と、前記第１特定演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第２特定演出（例えば、図１３－１０、図１３－１１等に示したバトル成り上がりの演出等）と、を含み、前記示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）が第１タイミング（例えば、「ＬＯＳＥ画像０１１ＳＨＫＨ１」が表示されている場面等）において実行されているときに、前記示唆演出に関連して前記第１特定演出（例えば、救済演出等）を実行可能であり、前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）が前記第１タイミングよりも前の第２タイミング（例えば、バトル演出のタイトルが表示されている場面等）において実行されているときに、前記示唆演出に関連して前記第２特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）を実行可能であり、前記第２特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）を、前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）に関連して１回実行する第１パターン（例えば、ストックされたカードを使用しバトル成り上がり１回実行するパターン等。図１３－１４参照）と、前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）に関連して複数回実行する第２パターン（例えば、ストックされたカードを使用しバトル成り上がり２回実行するパターン等。図１３－１４参照）と、で実行可能であり、前記第２パターンで前記第２特定演出が実行された場合の方が、前記第１パターンで前記第２特定演出が実行された場合よりも、前記有利状態に制御される期待度が高い（２回のバトル成り上がりは、強バトルであるため、有利状態に制御される期待度が高い（図１３－１、図１３－３、図１３－４）。
【０９９３】
上記遊技機によれば、遊技の興趣を向上させることができる。つまり、第１特定演出よりも期待度の低い第２特定演出が実行された場合には繰り返し実行することにより１回実行されるよりも期待度が高められるため、遊技者の期待感を高め、あるいは持続させ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０９９４】
（特徴部０１２ＳＨに係る手段２）
上記の手段１の遊技機は、前記第２特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）が前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）に関連して前記第１パターン（例えば、ストックされたカードを１枚ずつ使用しバトル成り上がり１回実行するパターン。ここでは、ストックされた２枚のカードを使用しバトル成り上がり２回実行するパターン等、つまり、１回目の成り上がりも２回目の成り上がりもストックを使用して実行するパターン等）で実行された場合の方が、前記第２特定演出が前記示唆演出に関連して前記第２パターンで実行された場合（例えば、ストックされた１枚のカードを使用しバトル成り上がり２回実行するパターン等。つまり、２回目の成り上がりはストックを使用しないで実行するパターン等）よりも、前記第１特定演出（例えば、救済演出等）が実行されやすい。例えば、図１３－１４（Ｃ）及び図１３－１４（Ｄ）に示した成り上がり２回の場合において、「救済をターゲットとしたアイテムの取得有の場合（図１３－１４（Ｄ））」には、「救済をターゲットとしたアイテムの取得無の場合（図１３－１４（Ｃ））」よりも、１回目の成り上がりも２回目の成り上がりもストックを使用して実行する頻度（つまり、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，２枚」又は「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，２枚」が決定される割合）が高く、２回目の成り上がりはストックを使用しないで実行する頻度（つまり、「使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，１枚」又は「使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，１枚」が決定される割合）が低い。従って、１回目の成り上がりも２回目の

成り上がりもストックを使用して実行される場合には、２回目の成り上がりがストックを使用しないで実行される場合よりも、救済演出が実行されやすい。なお、図１３－１４（Ａ）及び図１３－１４（Ｂ）に示すように、成り上がり１回の場合にも、ストックを使用して成り上がりが実行される場合の方が、ストックを使用しないで成り上がりが実行される場合よりも救済演出が実行されやすい。換言すれば、ストックを使用しないで成り上がりが実行されると救済演出が実行されにくくなる。

【０９９５】

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

【０９９６】

（特徴部０１２ＳＨに係る手段３）

上記の手段１、手段２の遊技機において、前記示唆演出（例えば、アップカードやキャンセルカードによる演出等）は、前記第２タイミング（例えば、バトル演出のタイトルが表示されている場面等）よりも前の第３タイミング（例えば、リーチ直後の場面等）と、前記第３タイミングよりも前の第４タイミング（例えば、変動開始直後の場面等）と、において実行を開始することが可能（アップカードやキャンセルカードは、変動開始直後の場面やリーチ直後の場面等において表示（ストック）可能）であり、前記第３タイミング（例えば、リーチ直後の場面等）と、前記第４タイミング（例えば、変動開始直後の場面等）とのいずれのタイミングにおいて実行を開始するかに応じて、前記第２特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）が、前記第１パターンと前記第２パターンとのいずれのパターンで実行されるかの割合が異なる（例えば、図１３－１４参照）。

【０９９７】

上記遊技機によれば、示唆演出の実行を開始するタイミングに注目させることができる。

【０９９８】

（特徴部０１２ＳＨに係る手段４）

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

【０９９９】

上記遊技機によれば、興趣を向上させることができる。

【１０００】

（特徴部０１２ＳＨに係る手段５）

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

【１００１】

上記遊技機によれば、興趣を向上させることができる。つまり、ストック無の状態でカードが使用されるため、サプライズ感が際立って、興趣を向上させることができる。

【１００２】

（特徴部０１２ＳＨに係る手段６）

上記の手段１～手段５の遊技機において、前記示唆演出は、複数種類のタイミングにおいて実行を開始することが可能であり、前記示唆演出の種類に応じて、いずれのタイミン

グにおいて実行を開始するのかの割合が異なる（例えば、図１３－１３～図１３－１６の通り、カードの種類に応じて表示（ストック）されるタイミングの決定割合が異なる。また、カードの種類に応じて、使用されるタイミング（つまりターゲット）の決定割合は異なる）。

【１００３】

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

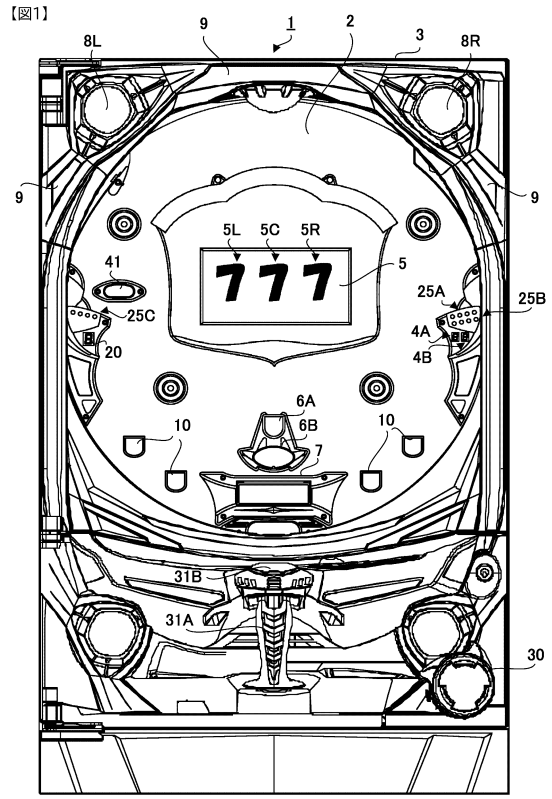
【符号の説明】

【１００４】

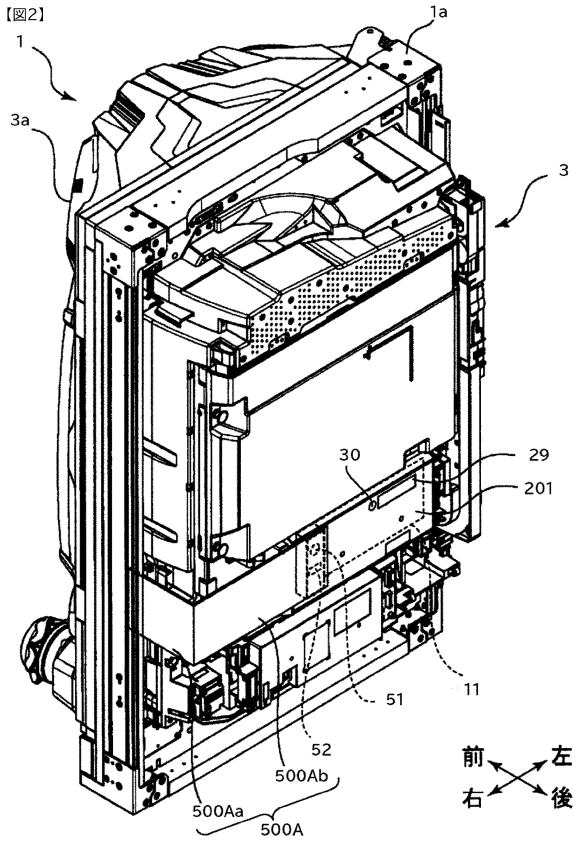
１　　パチンコ遊技機
４Ａ　　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　　第２特別図柄表示装置
５　　画像表示装置
１０３　　ＣＰＵ
１２０　　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

【図１】

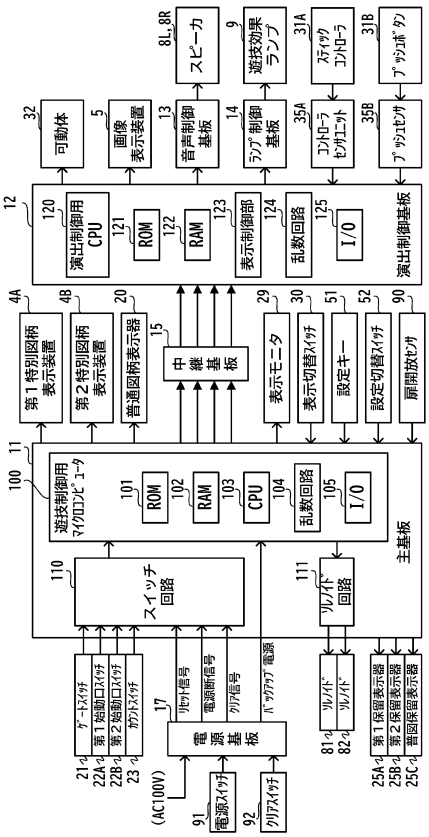

【図1】
8L
9
1
2
3
8R
9
9
5L 5C 5R
777
5
41
25C
20
25A
25B
4A
4B
6A
6B
7
10
10
31B
31A
30

【図２】


【図2】
1
1a
3a
3
30
29
201
51
11
52
500Ab
500Aa
500A
前
左
右
後

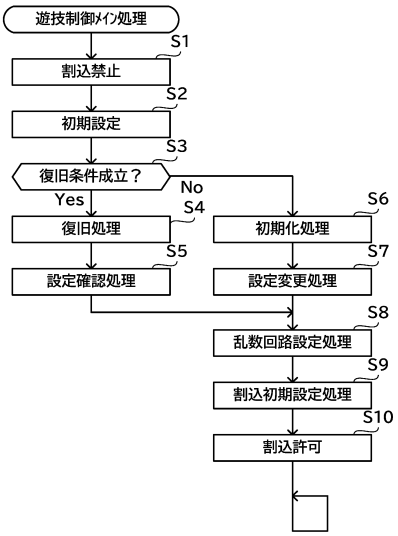
【図３】

【図3】



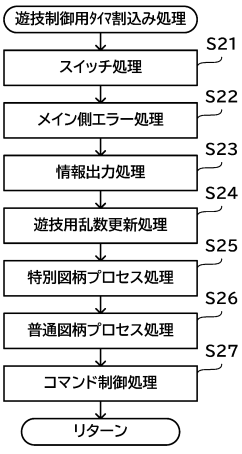
【図４】

【図4】



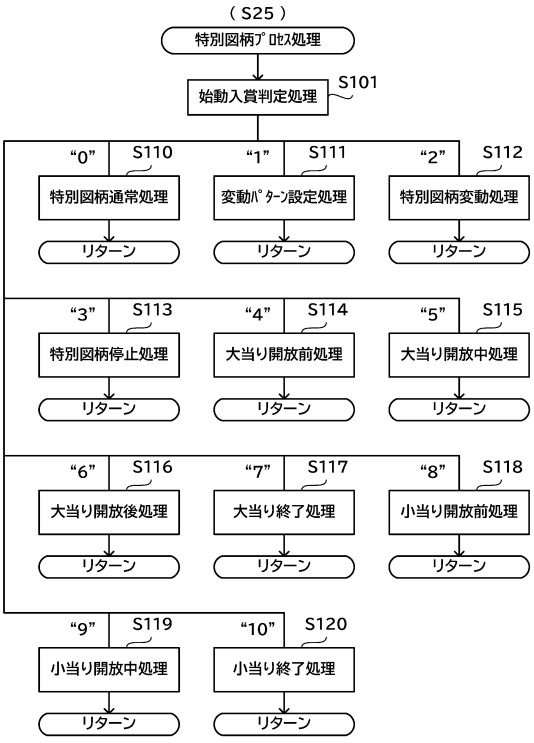
【図５】

【図5】



【図６】

【図6】



【図７】

【図7】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

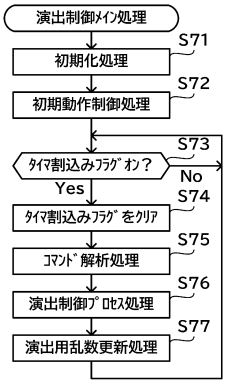
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	小当り	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	小当り	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B)第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	小当り	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	小当り	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

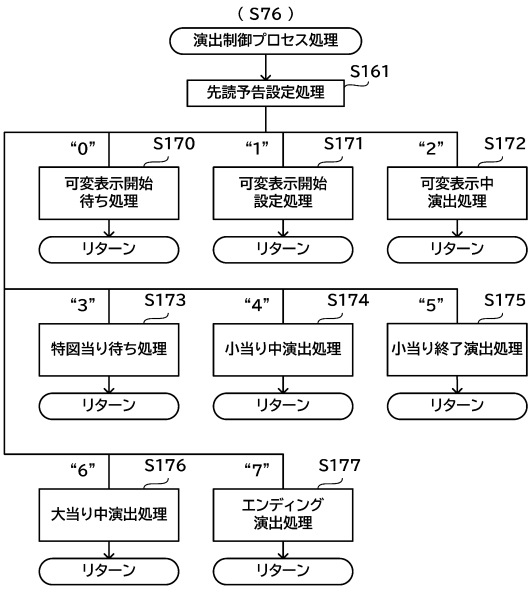
【図８】

【図8】



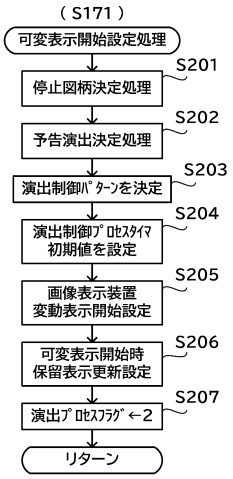
【図９】

【図9】



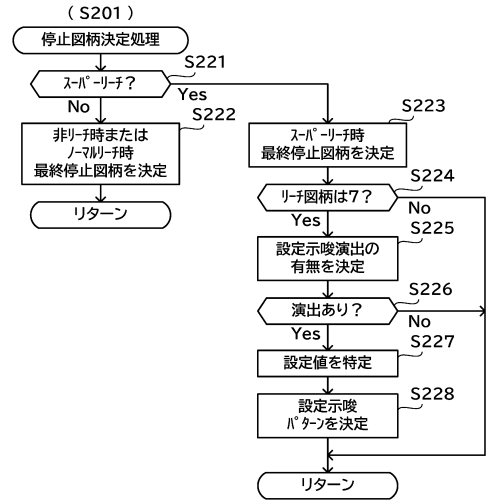
【図１０－１】

【図10－1】



【図１０－２】

【図10－2】



【図１０－３】

【図10－3】

TA01

可変表示結果	設定示唆演出	判定値(個数)
ハズレ	演出なし	80
	演出あり	20
大当り	演出なし	40
	演出あり	60

【図１０－４】

【図10－4】

(A)

設定示唆パターン	図柄表示色	示唆内容
ﾊﾟﾀｰﾝRE-0	変化なし	期待度低(カセ)
ﾊﾟﾀｰﾝRE-1	銅色	設定値が2以上確定
ﾊﾟﾀｰﾝRE-2	銀色	高設定の期待度高
ﾊﾟﾀｰﾝRE-3	金色	最高設定値が確定

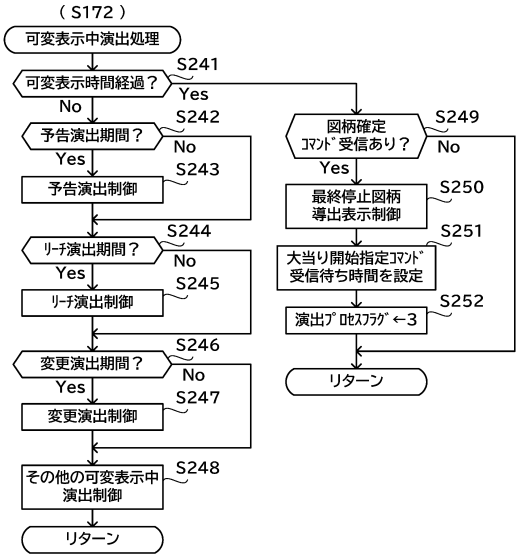
(B)

TA11

設定値	設定示唆ﾊﾟﾀｰﾝ	判定値(個数)
1	ﾊﾟﾀｰﾝRE-0	95
	ﾊﾟﾀｰﾝRE-1	0
	ﾊﾟﾀｰﾝRE-2	5
	ﾊﾟﾀｰﾝRE-3	0
2	ﾊﾟﾀｰﾝRE-0	65
	ﾊﾟﾀｰﾝRE-1	30
	ﾊﾟﾀｰﾝRE-2	5
	ﾊﾟﾀｰﾝRE-3	0
3	ﾊﾟﾀｰﾝRE-0	65
	ﾊﾟﾀｰﾝRE-1	30
	ﾊﾟﾀｰﾝRE-2	5
	ﾊﾟﾀｰﾝRE-3	0
4	ﾊﾟﾀｰﾝRE-0	40
	ﾊﾟﾀｰﾝRE-1	30
	ﾊﾟﾀｰﾝRE-2	30
	ﾊﾟﾀｰﾝRE-3	0
5	ﾊﾟﾀｰﾝRE-0	40
	ﾊﾟﾀｰﾝRE-1	30
	ﾊﾟﾀｰﾝRE-2	30
	ﾊﾟﾀｰﾝRE-3	0
6	ﾊﾟﾀｰﾝRE-0	35
	ﾊﾟﾀｰﾝRE-1	30
	ﾊﾟﾀｰﾝRE-2	30
	ﾊﾟﾀｰﾝRE-3	5

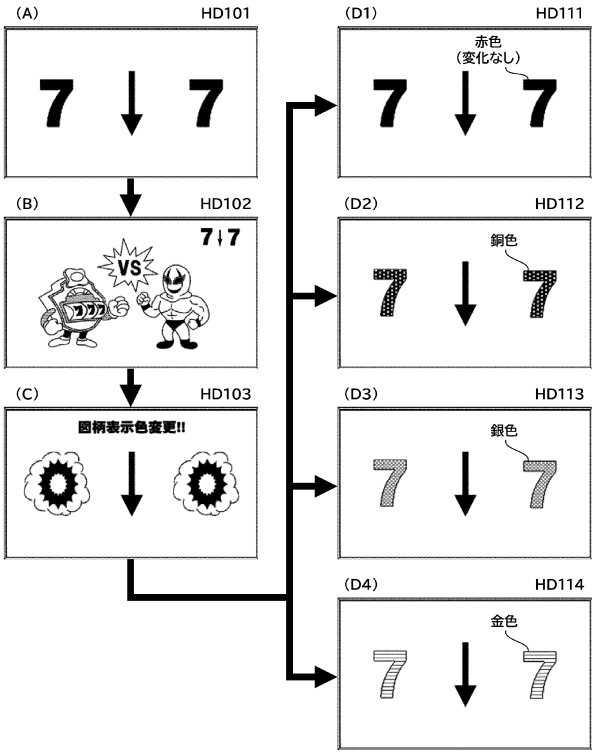
【図１０－５】

【図10－5】



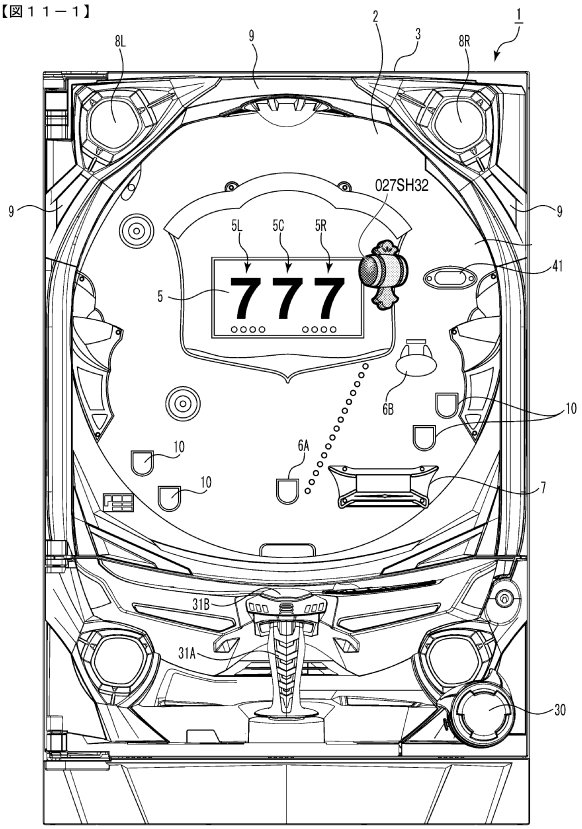
【図１０－６】

【図10－6】



【図１１－１】

【図１１－１】



【図１１－２】

【図１１－２】

(A)
当り確率（低確状態）

	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
大当り	約1／320	約1／315	約1／310	約1／305	約1／300	約1／295
小当り	約1／100	約1／100	約1／100	約1／100	約1／100	約1／100

(B)
当り確率（高確状態）

	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
大当り	約1／128	約1／126	約1／124	約1／122	約1／120	約1／118
小当り	約1／100	約1／100	約1／100	約1／100	約1／100	約1／100

(C)
大当りの種類（大当り種別）

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
第1大当り	無し	100回（※）	5
第2大当り	次回大当り迄	次回大当り迄	5
第3大当り	次回大当り迄	次回大当り迄	10

※100回以内に次回大当りとなった場合は当該次回大当り迄

(D)
大当り種別の振り分け（第1特別図柄用）

第1大当り	約50%
第2大当り	約45%
第3大当り	約5%

(E)
大当り種別の振り分け（第2特別図柄用）

第1大当り	約35%
第2大当り	約15%
第3大当り	約50%

【図１１－３】

【図１１－３】

(A)
変動パターンの内容

変動パターン	特図変動時間	内容
変動パターン＃10	15秒	非リーチ はずれ
変動パターン＃11	10秒	非リーチ はずれ（短縮用）
変動パターン＃12	30秒	ノーマルリーチ はずれ
変動パターン＃13	60秒	ノーマルリーチ → スーパーリーチA はずれ
変動パターン＃14	70秒	ノーマルリーチ → スーパーリーチB はずれ
変動パターン＃15	15秒	小当り
変動パターン＃16	30秒	ノーマルリーチ 大当り
変動パターン＃17	60秒	ノーマルリーチ → スーパーリーチA 大当り
変動パターン＃18	70秒	ノーマルリーチ → スーパーリーチB 大当り

(B)
変動パターンの決定割合（%）

変動パターン	大当り	小当り	はずれ（低ベース）	はずれ（高ベース）
変動パターン＃10	0	0	95	0
変動パターン＃11	0	0	0	95
変動パターン＃12	0	0	4	4
変動パターン＃13	0	0	0.9	0.9
変動パターン＃14	0	0	0.1	0.1
変動パターン＃15	0	100	0	0
変動パターン＃16	10	0	0	0
変動パターン＃17	30	0	0	0
変動パターン＃18	60	0	0	0

【図１１－４】

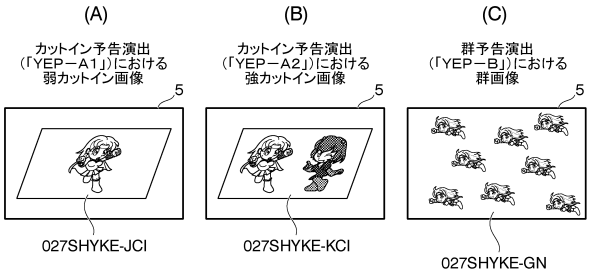
【図１１－４】

予告演出パターンの内容

予告演出パターン	内容
YEP-A1	カットイン予告演出（弱カットイン画像の表示）
YEP-A2	カットイン予告演出（強カットイン画像の表示）
YEP-B	群予告演出（群画像の表示）
YEP-C1	ボタン予告演出（ボタン画像の表示→押下→弱カットイン画像の表示）
YEP-C2	ボタン予告演出（ボタン画像の表示→押下→強カットイン画像の表示）
YEP-D	役物予告演出（役物の動作）

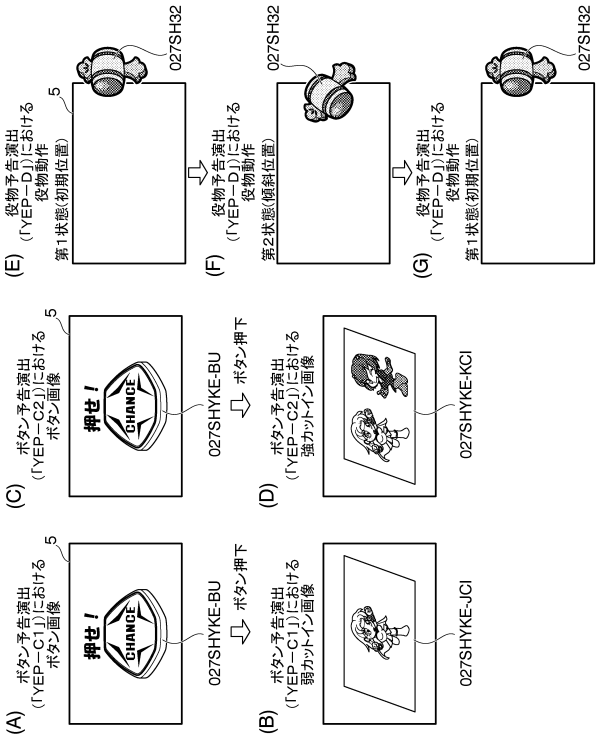
【図１１－５】

【図１１－５】



【図１１－６】

【図１１－６】



【図１１－７】

【図１１－７】

(A) カットイン予告演出の実行有無の決定割合

変動パターン	実行有の決定割合
スーパーリーチはずれ（変動パターン＃13、＃14）	40%
スーパーリーチ大当り（変動パターン＃17、＃18）	50%

(B) カットイン予告演出の予告演出パターンの決定割合

変動パターン	YEP－A1	YEP－A2
スーパーリーチはずれ（変動パターン＃13、＃14）	80%	20%
スーパーリーチ大当り（変動パターン＃17、＃18）	20%	80%

(C) 群予告演出の実行有無の決定割合

変動パターン	実行有の決定割合
スーパーリーチはずれ（変動パターン＃13、＃14）	20%
スーパーリーチ大当り（変動パターン＃17、＃18）	50%

※実行する場合の予告演出パターンは「YEP－B」

(D) ボタン予告演出の実行有無の決定割合

変動パターン	実行有の決定割合
スーパーリーチはずれ（変動パターン＃13、＃14）	10%
スーパーリーチ大当り（変動パターン＃17、＃18）	50%

(E) ボタン予告演出の予告演出パターンの決定割合

変動パターン	YEP－C1	YEP－C2
スーパーリーチはずれ（変動パターン＃13、＃14）	90%	10%
スーパーリーチ大当り（変動パターン＃17、＃18）	10%	90%

(F) 役物予告演出の実行有無の決定割合

変動パターン	実行有の決定割合
スーパーリーチはずれ（変動パターン＃13、＃14）	5%
スーパーリーチ大当り（変動パターン＃17、＃18）	75%

※実行する場合の予告演出パターンは「YEP－D」

【図１１－８】

【図１１－８】

(A)
アイテム画像演出パターンの内容

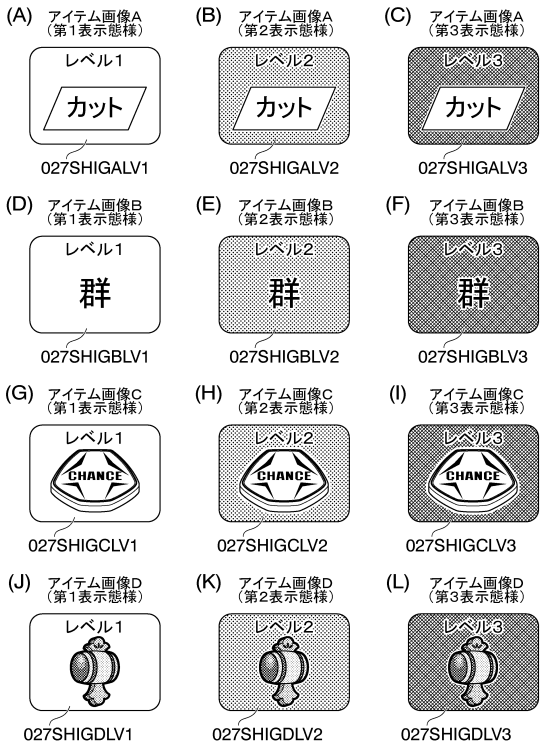
アイテム画像演出パターン	内容	第1表示態様（レベル1）	第2表示態様（レベル2）	第3表示態様（レベル3）
IGEP-A	アイテム画像演出A：カットイン予告演出（YEP－A1、YEP－A2）が実行されることを示唆するアイテム画像Aを表示。 アイテム画像Aの表示態様（第1～第3表示態様）により、カットイン予告演出が実行されるかの示唆の強弱（信頼度）が異なる。	青色／弱示唆	緑色／中示唆	赤色／強示唆
IGEP-B	アイテム画像演出B：群予告演出（YEP－B）が実行されることを示唆するアイテム画像Bを表示。 アイテム画像Bの表示態様（第1～第3表示態様）により、群予告演出が実行されるかの示唆の強弱（信頼度）が異なる。	青色／弱示唆	緑色／中示唆	赤色／強示唆
IGEP-C	アイテム画像演出C：ボタン予告演出（YEP－C1、YEP－C2）が実行されることを示唆するアイテム画像Cを表示。 アイテム画像Cの表示態様（第1～第3表示態様）により、ボタン予告演出が実行されるかの示唆の強弱（信頼度）が異なる。	青色／弱示唆	緑色／中示唆	赤色／強示唆
IGEP-D	アイテム画像演出D：役物予告演出（YEP－D）が実行されることを示唆するアイテム画像Dを表示。 アイテム画像Dの表示態様により、役物予告演出が実行されるかの示唆の強弱（信頼度）が異なる。	青色／弱示唆	緑色／中示唆	赤色／強示唆

(B)
アイテム画像演出実行態様パターン（アイテム画像演出A～アイテム画像演出D共通）の内容

アイテム画像演出実行態様パターン	内容
IGEGP1	アイテム画像演出を実行しない／アイテム画像を表示しない
IGEGP2	アイテム画像演出を実行する／アイテム画像の表示態様はレベル1
IGEGP3	アイテム画像演出を実行する／アイテム画像の表示態様はレベル1～レベル2
IGEGP4	アイテム画像演出を実行する／アイテム画像の表示態様はレベル1～レベル2～レベル3
IGEGP5	アイテム画像演出を実行する／表示態様はレベル1～レベル3

【図１１－９】

【図１１－９】



【図１１－１０】

【図１１－１０】

(A) スーパーリーチにおいて、カットイン予告演出（YEP－A1、YEP－A2）を実行する場合におけるアイテム画像演出A（IGEP－A）のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合

アイテム画像演出実行態様パターン	決定割合
IGEGP1	0%
IGEGP2	20%
IGEGP3	30%
IGEGP4	50%
IGEGP5	0%

(B) スーパーリーチにおいて、カットイン予告演出（YEP－A1、YEP－A2）を実行しない場合におけるアイテム画像演出A（IGEP－A）のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合

アイテム画像演出実行態様パターン	決定割合
IGEGP1	10%
IGEGP2	60%
IGEGP3	20%
IGEGP4	10%
IGEGP5	0%

(C) スーパーリーチにおいて、群予告演出（YEP－B）を実行する場合におけるアイテム画像演出B（IGEP－B）のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合

アイテム画像演出実行態様パターン	決定割合
IGEGP1	0%
IGEGP2	20%
IGEGP3	30%
IGEGP4	45%
IGEGP5	5%

(D) スーパーリーチにおいて、群予告演出（YEP－B）を実行しない場合におけるアイテム画像演出B（IGEP－B）のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合

アイテム画像演出実行態様パターン	決定割合
IGEGP1	10%
IGEGP2	60%
IGEGP3	20%
IGEGP4	10%
IGEGP5	0%

(E) スーパーリーチにおいて、ボタン予告演出（YEP－C1、YEP－C2）を実行する場合におけるアイテム画像演出C（IGEP－C）のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合

アイテム画像演出実行態様パターン	決定割合
IGEGP1	5%
IGEGP2	10%
IGEGP3	15%
IGEGP4	60%
IGEGP5	10%

(F) スーパーリーチにおいて、ボタン予告演出（YEP－C1、YEP－C2）を実行しない場合におけるアイテム画像演出C（IGEP－C）のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合

アイテム画像演出実行態様パターン	決定割合
IGEGP1	20%
IGEGP2	65%
IGEGP3	10%
IGEGP4	5%
IGEGP5	0%

(G) スーパーリーチにおいて、役物予告演出（YEP－D）を実行する場合におけるアイテム画像演出D（IGEP－D）のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合

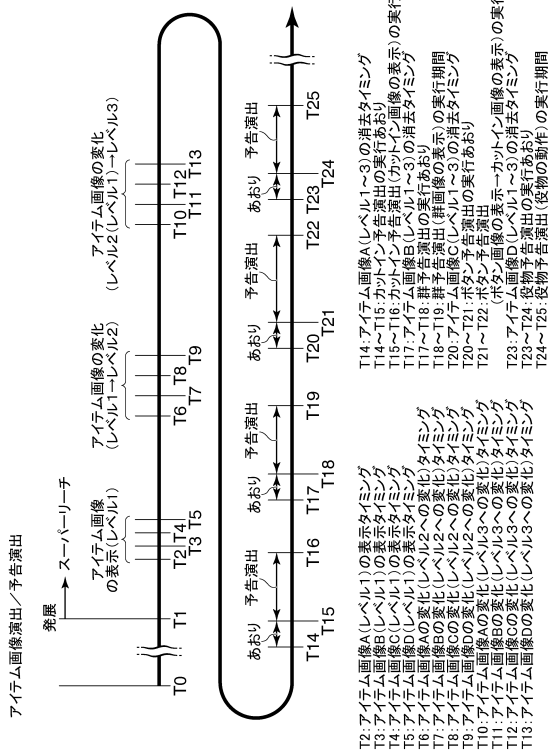
アイテム画像演出実行態様パターン	決定割合
IGEGP1	10%
IGEGP2	5%
IGEGP3	15%
IGEGP4	60%
IGEGP5	10%

(H) スーパーリーチにおいて、役物予告演出（YEP－D）を実行しない場合におけるアイテム画像演出D（IGEP－D）のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合

アイテム画像演出実行態様パターン	決定割合
IGEGP1	20%
IGEGP2	74%
IGEGP3	4%
IGEGP4	2%
IGEGP5	0%

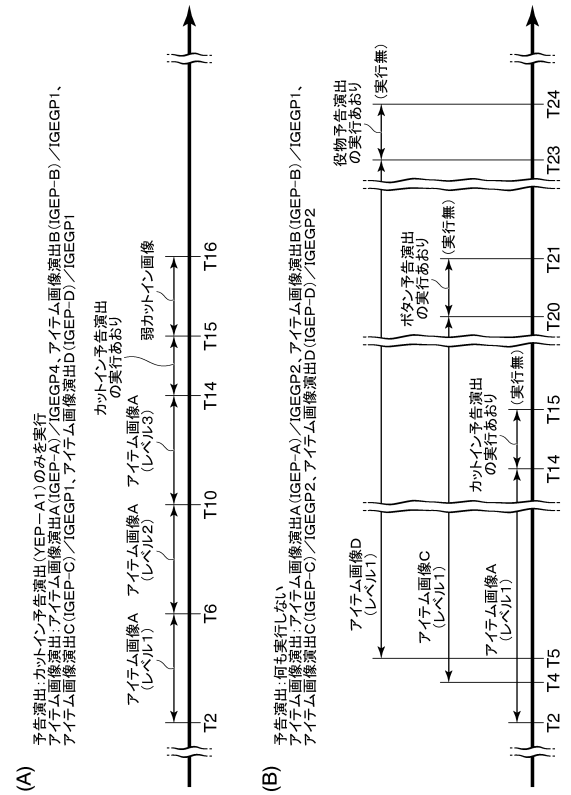
【図１１－１１】

【図１１－１１】



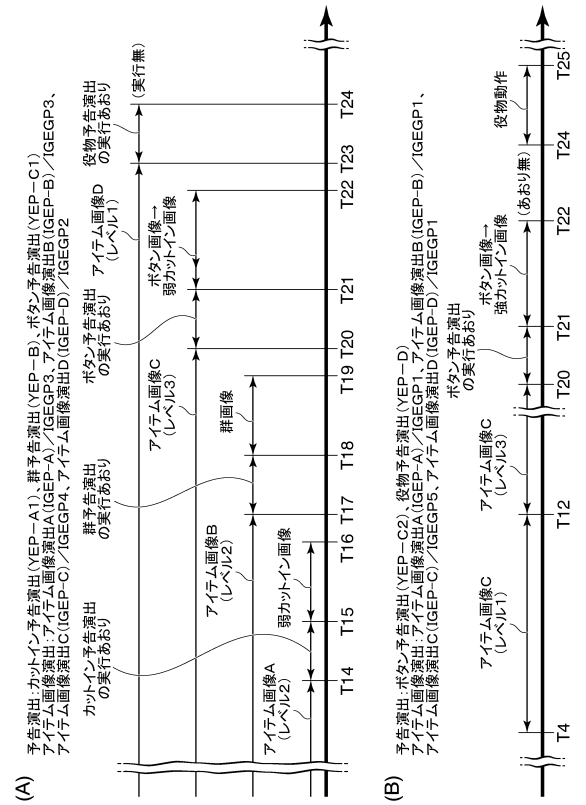
【図１１－１２】

【図１１－１２】



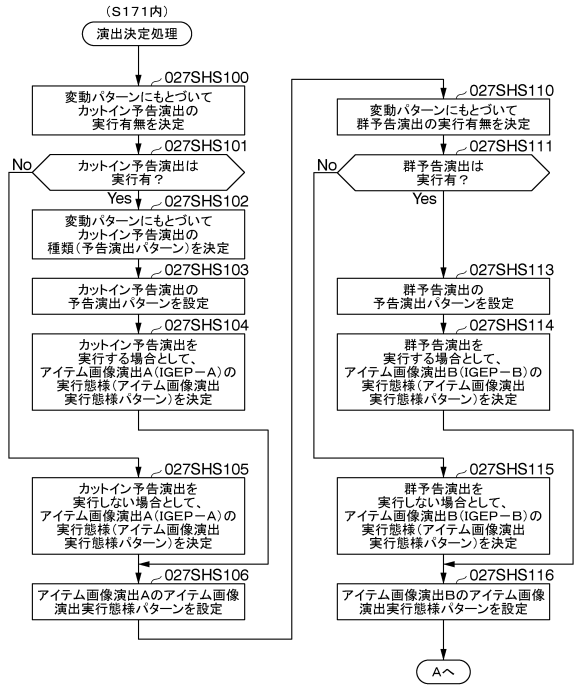
【図１１－１３】

【図１１－１３】



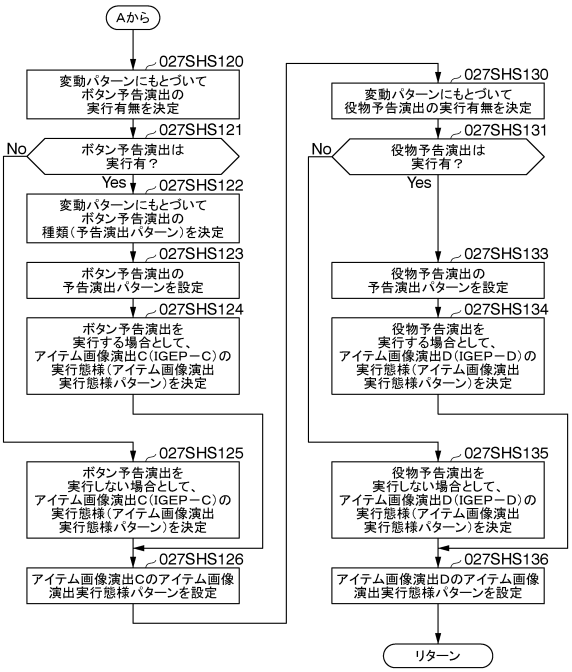
【図１１－１４】

【図１１－１４】

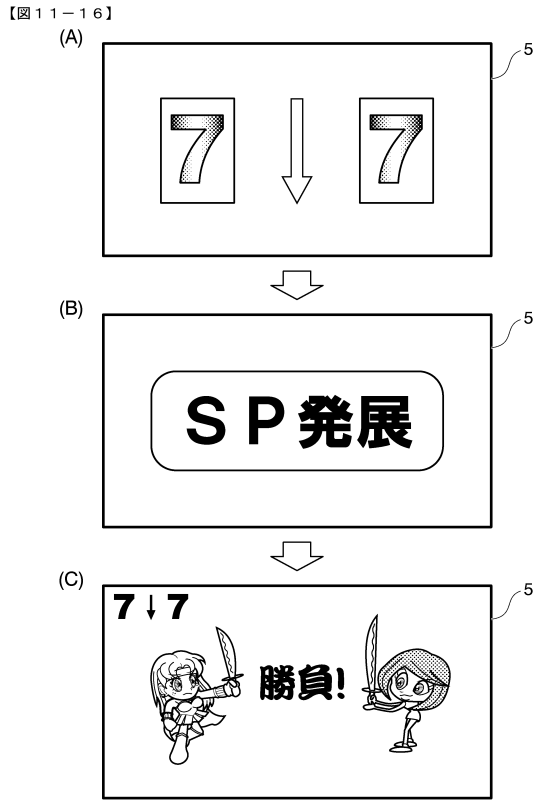


【図１１－１５】

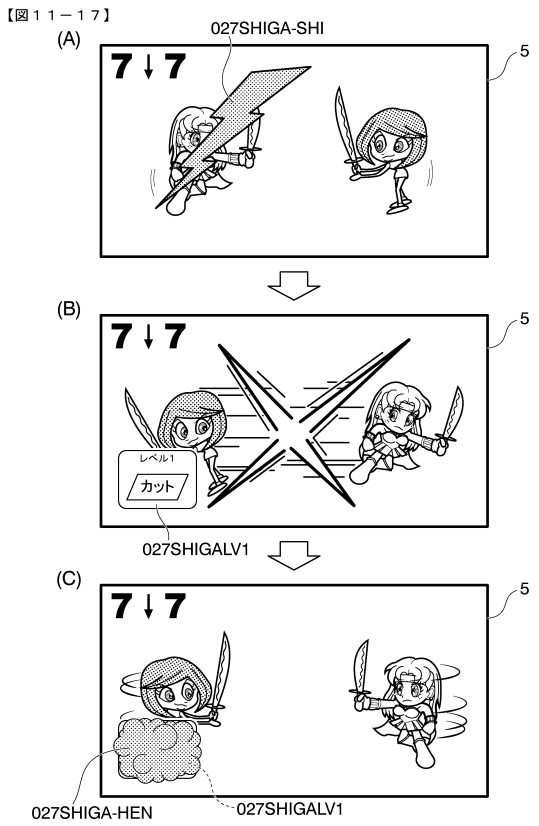
【図１１－１５】



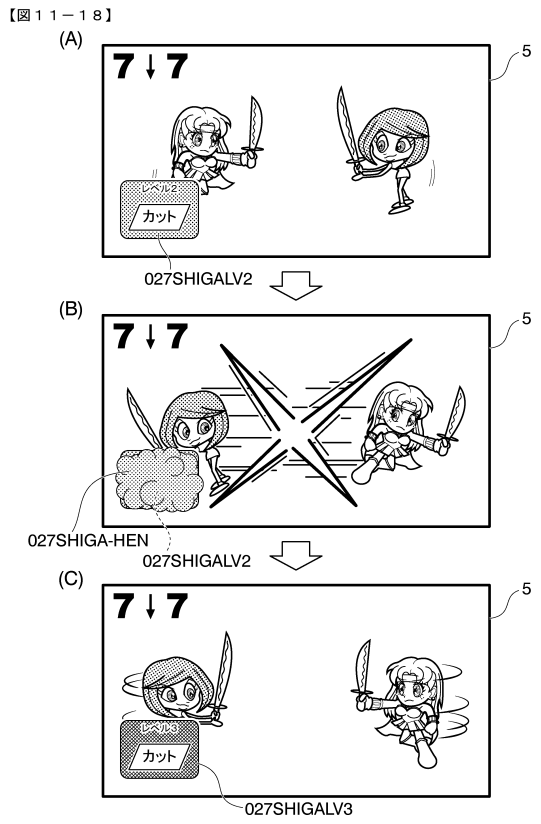
【図１１－１６】



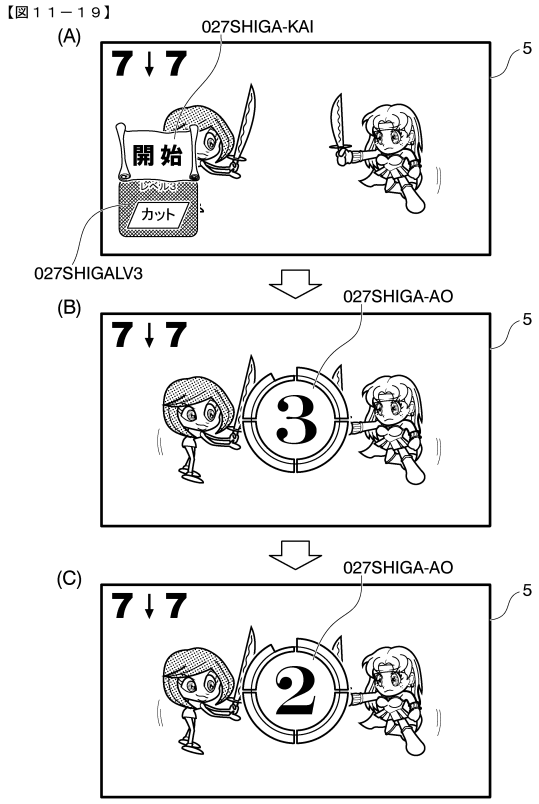
【図１１－１７】



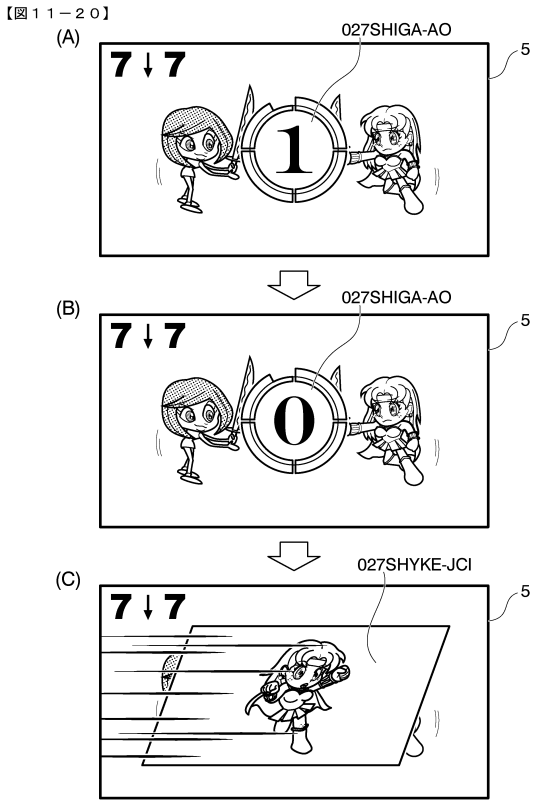
【図１１－１８】



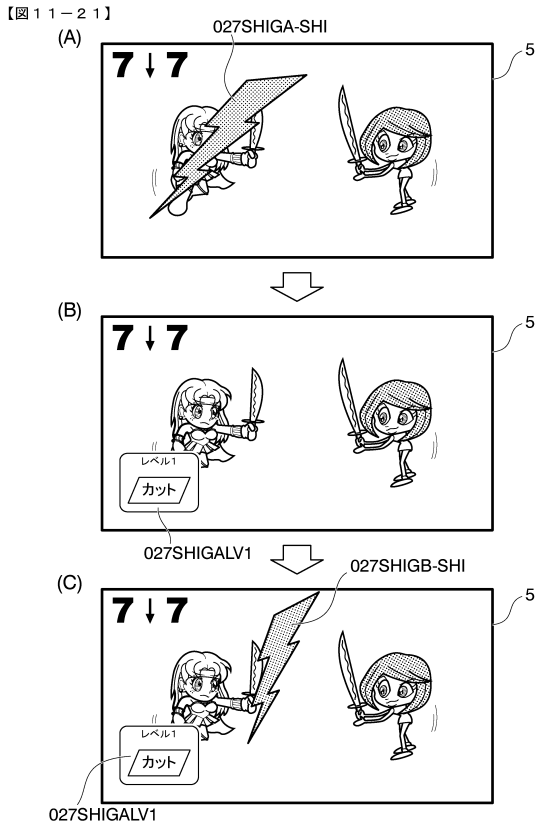
【図１１－１９】



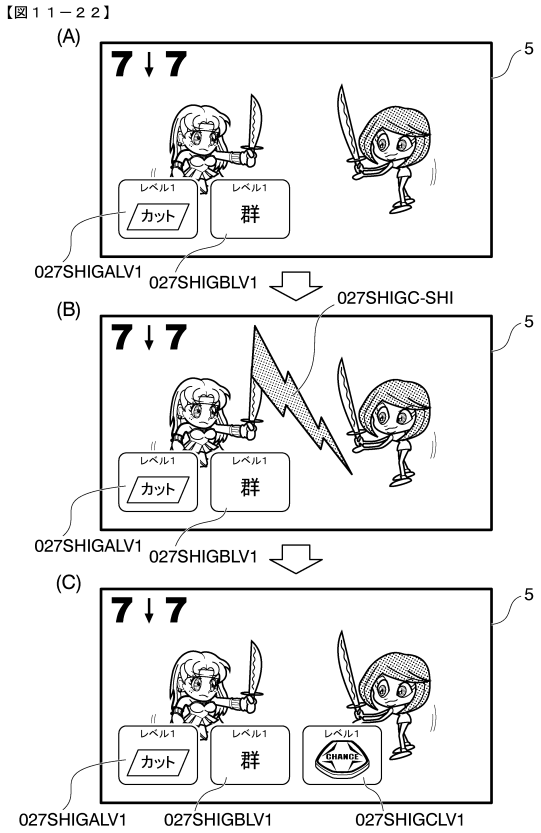
【図１１－２０】



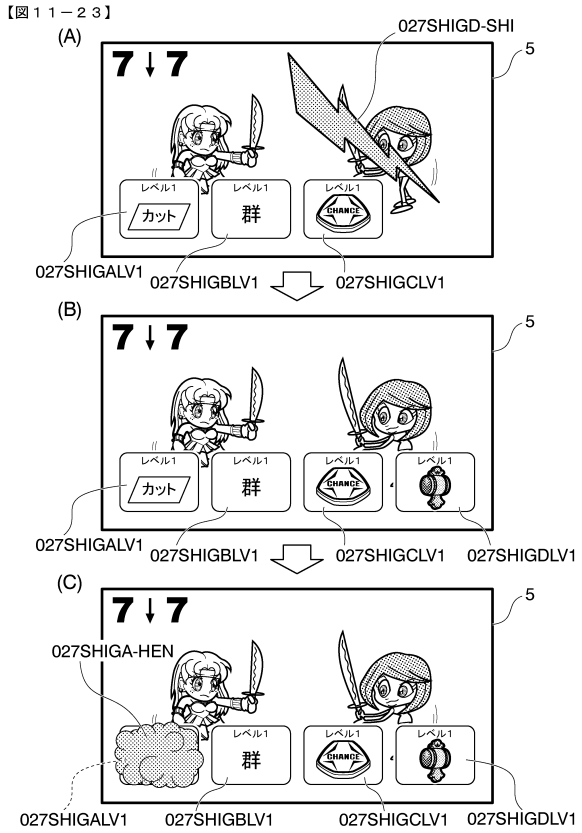
【図１１－２１】



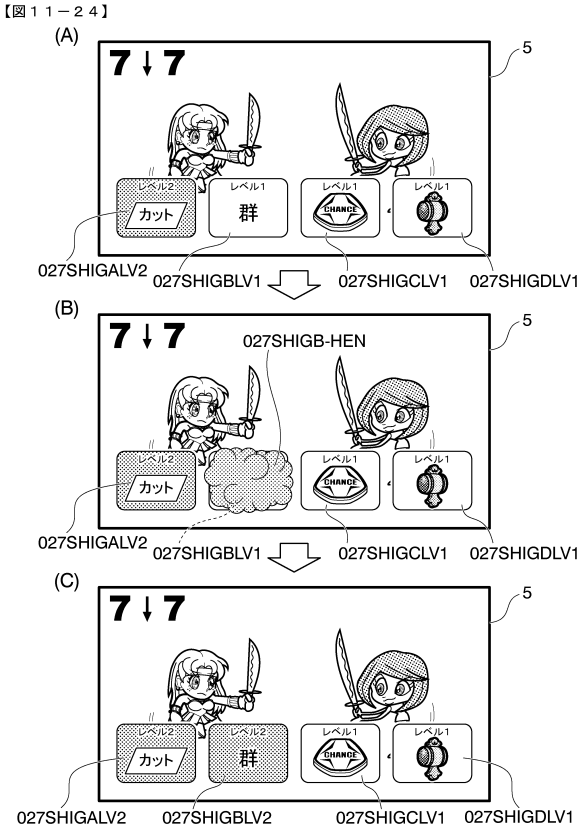
【図１１－２２】



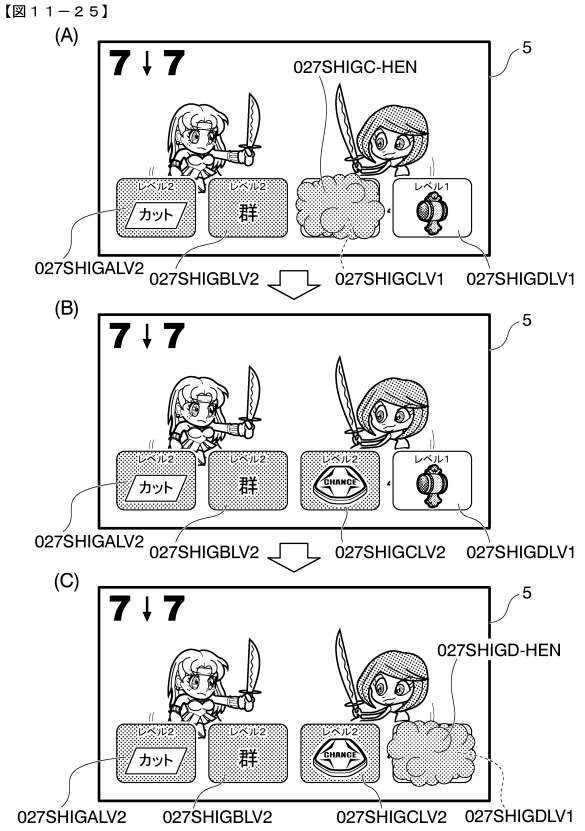
【図１１－２３】



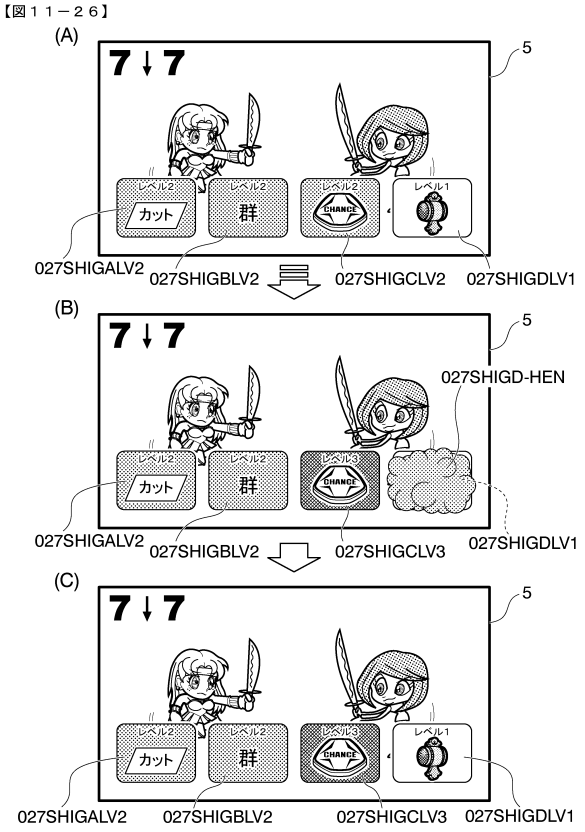
【図１１－２４】



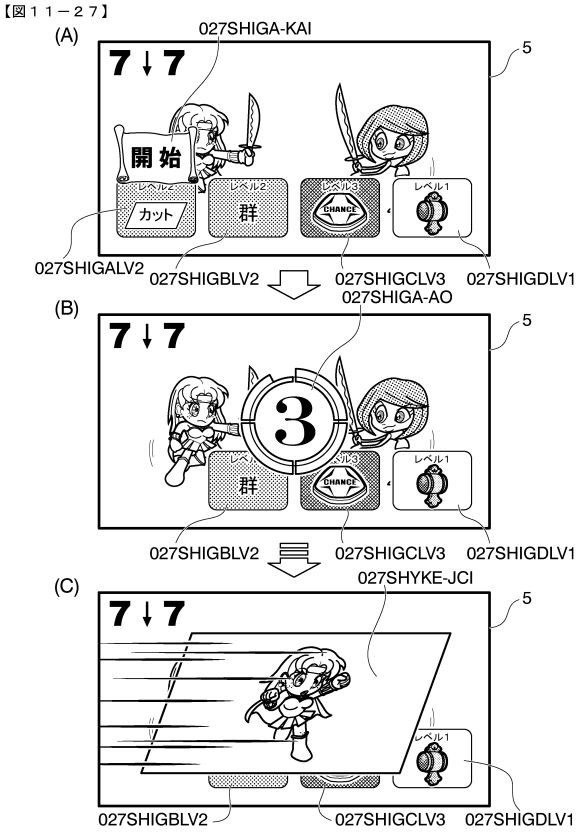
【図１１－２５】



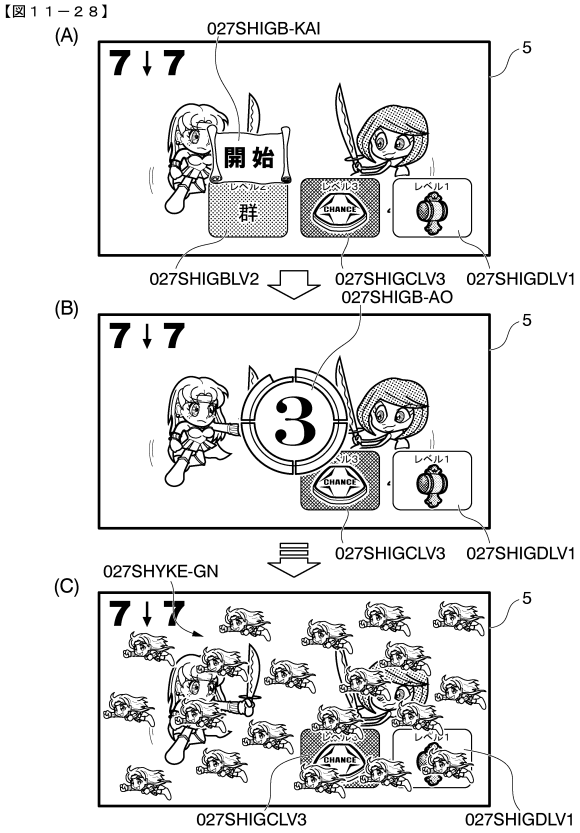
【図１１－２６】



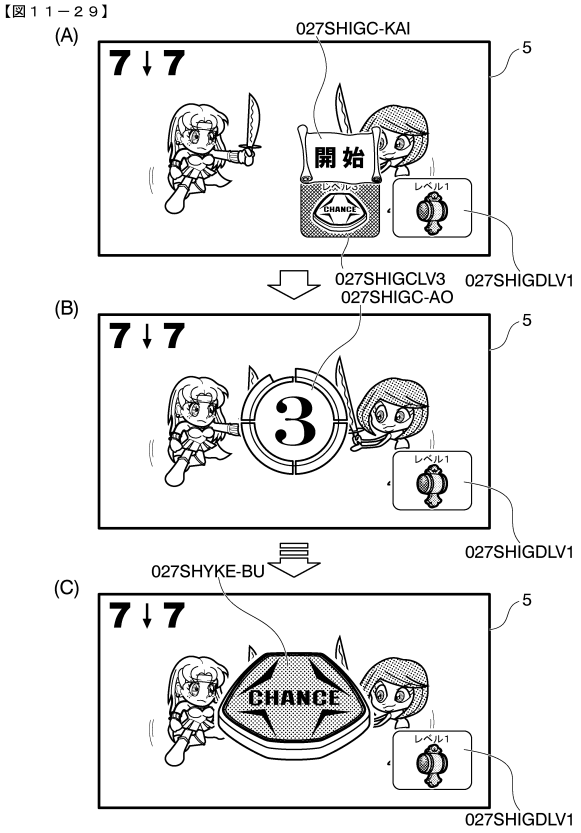
【図１１－２７】



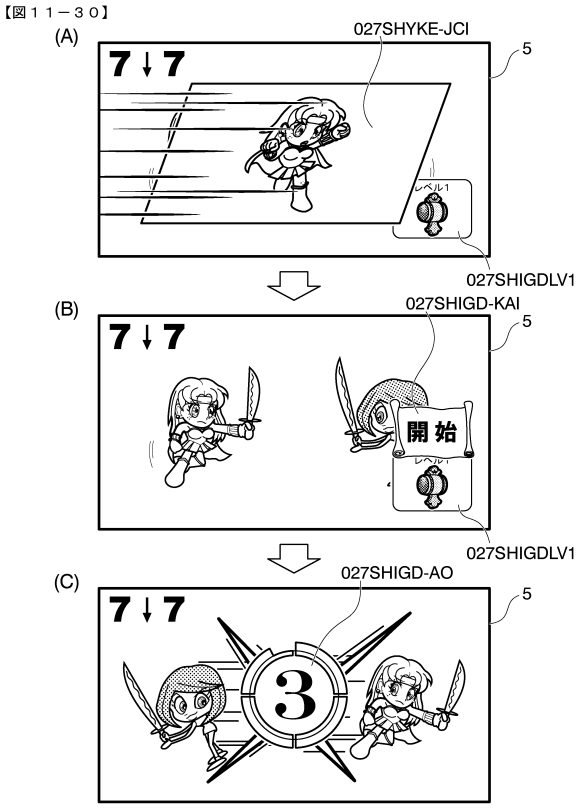
【図１１－２８】



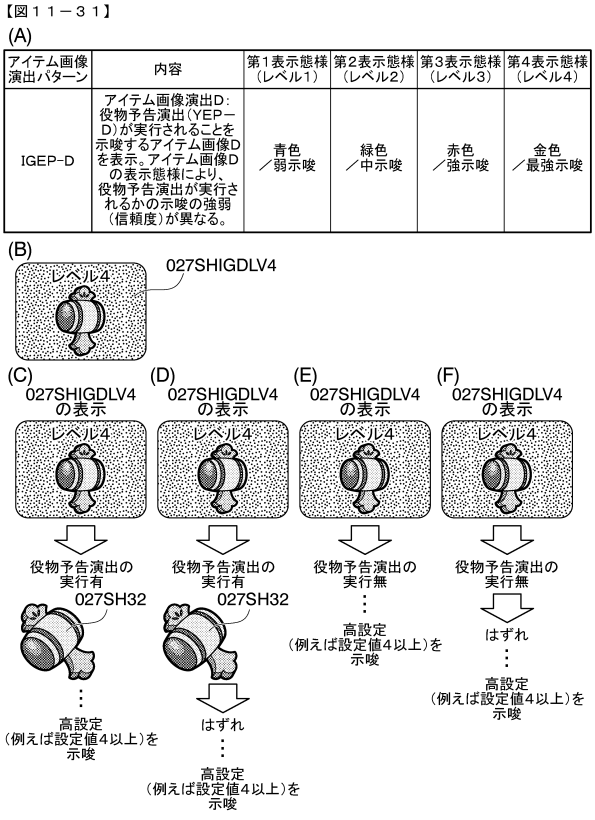
【図１１－２９】



【図１１－３０】



【図１１－３１】



アイテム画像演出パターン	内容	第1表示態様（レベル1）	第2表示態様（レベル2）	第3表示態様（レベル3）	第4表示態様（レベル4）
IGEP-D	アイテム画像演出D：役物予告演出（YEP－D）が実行されることを示唆するアイテム画像Dを表示。アイテム画像Dの表示態様により、役物予告演出が実行されるかの示唆の強弱（信頼度）が異なる。	青色／弱示唆	緑色／中示唆	赤色／強示唆	金色／最強示唆

【図１１－３２】

【図１１－３２】

(A) アイテム画像演出実行態様パターン（アイテム画像演出D専用）の内容

アイテム画像演出実行態様パターン	内容
IGEGP1	アイテム画像演出を実行しない／アイテム画像を表示しない
IGEGP2	アイテム画像演出を実行する／アイテム画像の表示態様はレベル1
IGEGP3	アイテム画像演出を実行する／アイテム画像の表示態様はレベル1→レベル2
IGEGP4	アイテム画像演出を実行する／アイテム画像の表示態様はレベル1→レベル2→レベル3
IGEGP5	アイテム画像演出を実行する／表示態様はレベル1→レベル3
IGEGP6	アイテム画像を表示する／表示態様はレベル4

(B) スーパーリーチにおいて、役物予告演出（YEP－D）を実行する場合におけるアイテム画像演出D（IGEP－D）のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合

アイテム画像演出実行態様パターン	決定割合（設定値1～3の場合）	決定割合（設定値4～6の場合）
IGEGP1	10%	8%
IGEGP2	5%	3%
IGEGP3	15%	13%
IGEGP4	59%	53%
IGEGP5	10%	8%
IGEGP6	1%	15%

(C) スーパーリーチにおいて、役物予告演出（YEP－D）を実行しない場合におけるアイテム画像演出D（IGEP－D）のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合

アイテム画像演出実行態様パターン	決定割合（設定値1～6共通）
IGEGP1	20%
IGEGP2	74%
IGEGP3	4%
IGEGP4	2%
IGEGP5	0%
IGEGP6	0%

【図１２－１】

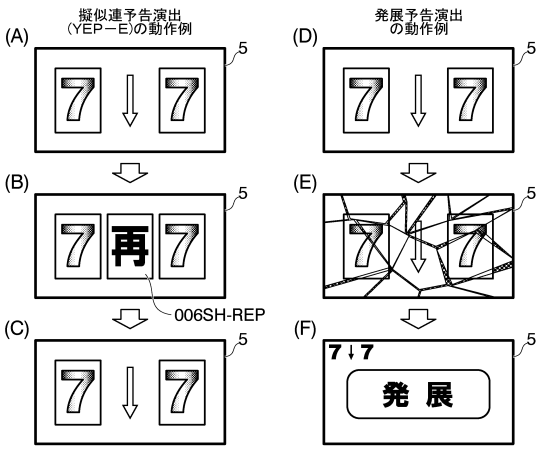
【図１２－１】

予告演出パターンの内容

予告演出パターン		内容
YEP－A	YEP－A1	カットイン予告演出（弱カットイン画像の表示）
	YEP－A2	カットイン予告演出（強カットイン画像の表示）
YEP－B		群予告演出（群画像の表示）
YEP－C	YEP－C1	ボタン予告演出（ボタン画像の表示→押下→弱カットイン画像）
	YEP－C2	ボタン予告演出（ボタン画像の表示→押下→強カットイン画像）
YEP－D		役物予告演出（役物の動作）
YEP－E		擬似連予告演出

【図１２－２】

【図１２－２】



【図１２－３】

【図１２－３】

(A) カットイン予告演出の実行有無の決定割合（設定値1～6共通）

変動パターン	実行有の決定割合
非リーチはずれ（変動パターン＃10、＃11）	0%
ノーマルリーチはずれ（変動パターン＃12）	10%
スーパーリーチはずれ（変動パターン＃13、＃14）	20%
ノーマルリーチ大当り（変動パターン＃16）	30%
スーパーリーチ大当り（変動パターン＃17、＃18）	30%

(B) カットイン予告演出の予告演出パターンの決定割合（設定値1～6共通）

変動パターン	YEP－A1	YEP－A2
ノーマルリーチハズレ（変動パターン＃12）	100%	0%
スーパーリーチはずれ（変動パターン＃13、＃14）	80%	20%
ノーマルリーチ大当り（変動パターン＃16）	50%	50%
スーパーリーチ大当り（変動パターン＃17、＃18）	20%	80%

(C) 群予告演出の実行有無の決定割合（設定値1～6共通）

変動パターン	実行有の決定割合
非リーチはずれ（変動パターン＃10、＃11）	0%
ノーマルリーチはずれ（変動パターン＃12）	2%
スーパーリーチはずれ（変動パターン＃13、＃14）	30%
ノーマルリーチ大当り（変動パターン＃16）	25%
スーパーリーチ大当り（変動パターン＃17、＃18）	50%

※実行する場合の予告演出パターンは「YEP－B」

(D) ボタン予告演出の実行有無の決定割合（設定値1～6共通）

変動パターン	実行有の決定割合
非リーチはずれ（変動パターン＃10、＃11）	0%
ノーマルリーチはずれ（変動パターン＃12）	0%
スーパーリーチはずれ（変動パターン＃13、＃14）	25%
ノーマルリーチ大当り（変動パターン＃16）	0%
スーパーリーチ大当り（変動パターン＃17、＃18）	50%

(E) ボタン予告演出の予告演出パターンの決定割合（設定値1～6共通）

変動パターン	YEP－C1	YEP－C2
スーパーリーチはずれ（変動パターン＃13、＃14）	90%	10%
スーパーリーチ大当り（変動パターン＃17、＃18）	10%	90%

【図１２－４】

【図１２－４】

(A)
役物予告演出の実行有無の決定割合（設定値1～6共通）

変動パターン	実行有の決定割合
非リーチはずれ（変動パターン＃10、＃11）	0%
ノーマルリーチはずれ（変動パターン＃12）	0%
スーパーリーチはずれ（変動パターン＃13、＃14）	5%
ノーマルリーチ大当り（変動パターン＃16）	0%
スーパーリーチ大当り（変動パターン＃17、＃18）	75%

※実行する場合の予告演出パターンは「YEP－D」

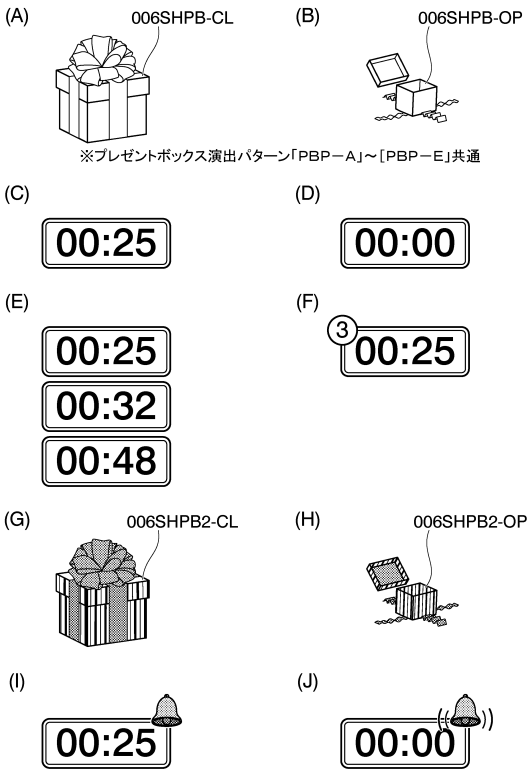
(B)
擬似連予告演出の実行有無の決定割合（設定値1～6共通）

変動パターン	実行有の決定割合
非リーチはずれ（変動パターン＃10、＃11）	0%
ノーマルリーチはずれ（変動パターン＃12）	0%
スーパーリーチはずれ（変動パターン＃13、＃14）	50%
ノーマルリーチ大当り（変動パターン＃16）	25%
スーパーリーチ大当り（変動パターン＃17、＃18）	60%

※実行する場合の予告演出パターンは「YEP－E」

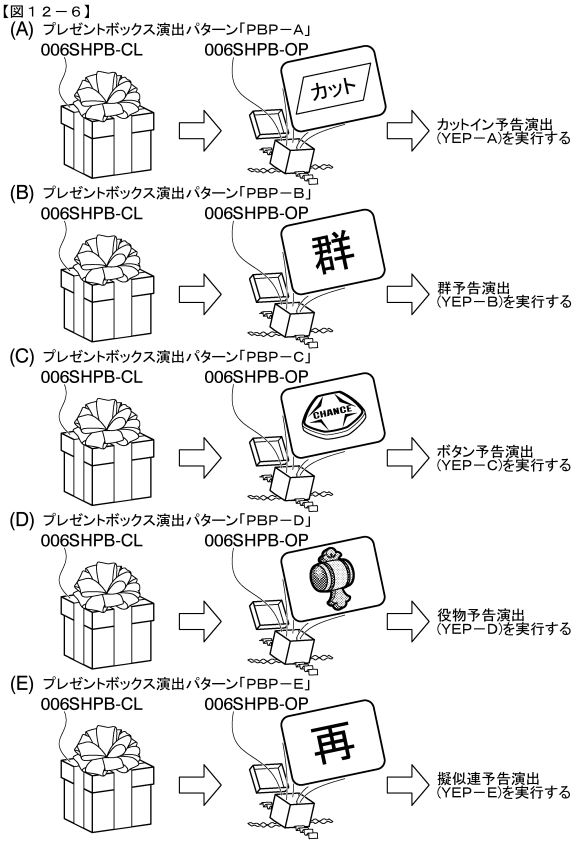
【図１２－５】

【図１２－５】



【図１２－６】

【図１２－６】



【図１２－７】

【図１２－７】

(A)
カットイン予告演出（YEP－A）を実行する場合においてカットイン予告演出の実行を対象とした
プレゼントボックス演出（PBP－A）の実行有無の決定割合（設定値1～6共通）

変動パターン	実行有の決定割合
ノーマルリーチはずれ（変動パターン＃12）、 スーパーリーチはずれ（変動パターン＃13、＃14）	15%
ノーマルリーチ大当り（変動パターン＃16）、 スーパーリーチ大当り（変動パターン＃17、＃18）	90%

カットイン予告演出（YEP－A）を実行しない場合の実行有の決定割合は0%

(B)
群予告演出（YEP－B）を実行する場合において群予告演出の実行を対象とした
プレゼントボックス演出（PBP－B）の実行有無の決定割合（設定値1～6共通）

変動パターン	実行有の決定割合
ノーマルリーチはずれ（変動パターン＃12）、 スーパーリーチはずれ（変動パターン＃13、＃14）	25%
ノーマルリーチ大当り（変動パターン＃16）、 スーパーリーチ大当り（変動パターン＃17、＃18）	90%

群予告演出（YEP－B）を実行しない場合の実行有の決定割合は0%

(C)
ボタン予告演出（YEP－C）を実行する場合においてボタン予告演出の実行を対象とした
プレゼントボックス演出（PBP－C）の実行有無の決定割合（設定値1～6共通）

変動パターン	実行有の決定割合
スーパーリーチはずれ（変動パターン＃13、＃14）	10%
ノーマルリーチ大当り（変動パターン＃16）、 スーパーリーチ大当り（変動パターン＃17、＃18）	60%

ボタン予告演出（YEP－C）を実行しない場合の実行有の決定割合は0%

(D)
役物予告演出（YEP－D）を実行する場合において役物予告演出の実行を対象とした
プレゼントボックス演出（PBP－D）の実行有無の決定割合（設定値1～6共通）

変動パターン	実行有の決定割合
スーパーリーチはずれ（変動パターン＃13、＃14）	5%
スーパーリーチ大当り（変動パターン＃17、＃18）	80%

役物予告演出（YEP－D）を実行しない場合の実行有の決定割合は0%

(E)
擬似連予告演出（YEP－E）を実行する場合において擬似連予告演出の実行を対象とした
プレゼントボックス演出（PBP－E）の実行有無の決定割合（設定値1～6共通）

変動パターン	実行有の決定割合
スーパーリーチはずれ（変動パターン＃13、＃14）	25%
ノーマルリーチ大当り（変動パターン＃16）、 スーパーリーチ大当り（変動パターン＃17、＃18）	60%

擬似連予告演出（YEP－E）を実行しない場合の実行有の決定割合は0%

【図１２－８】

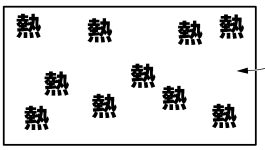
【図１２－８】

(A)

設定示唆演出パターンの内容

設定示唆演出パターン		内容
SEP-ATU		熱文字演出（文字「熱」の熱文字画像の表示） ※大当りの場合は設定値を示唆しない。 ※はずれの場合は設定値を示唆する。
SEP-EYE	SEP-EYE1	通常アイキャッチ演出（アイキャッチ画像（通常態様）の表示） ※スーパーリーチはずれのときに表示される。
	SEP-EYE2	特別アイキャッチ演出（アイキャッチ画像（特別態様）の表示） ※スーパーリーチはずれのときに表示される。

(B) 熱文字演出



(C) 通常アイキャッチ演出
（アイキャッチ画像（通常態様））

(D) 特別アイキャッチ演出
（アイキャッチ画像（特別態様））

【図１２－９】

【図１２－９】

(A)

熱文字演出の実行有無の決定割合（設定値1～5）

変動パターン	実行有の決定割合
非リーチはずれ（変動パターン＃10）	0%
非リーチはずれ（短縮用）変動パターン＃11）	0%
ノーマルリーチはずれ（変動パターン＃12）	1%
スーパーリーチAはずれ（変動パターン＃13）	2%
スーパーリーチBはずれ（変動パターン＃14）	2%
ノーマルリーチ大当り（変動パターン＃16）	40%
スーパーリーチA大当り（変動パターン＃17）	60%
スーパーリーチB大当り（変動パターン＃18）	70%

※実行する場合の設定示唆演出パターンは「SEP－ATU」

(B)

熱文字演出の実行有無の決定割合（設定値6）

変動パターン	実行有の決定割合
非リーチはずれ（変動パターン＃10）	0%
非リーチはずれ（短縮用）変動パターン＃11）	0%
ノーマルリーチはずれ（変動パターン＃12）	5%
スーパーリーチAはずれ（変動パターン＃13）	10%
スーパーリーチBはずれ（変動パターン＃14）	10%
ノーマルリーチ大当り（変動パターン＃16）	40%
スーパーリーチA大当り（変動パターン＃17）	60%
スーパーリーチB大当り（変動パターン＃18）	70%

※実行する場合の設定示唆演出パターンは「SEP－ATU」

【図１２－１０】

【図１２－１０】

(A)

アイキャッチ演出（通常アイキャッチ演出、
特別アイキャッチ演出）の実行有無の決定割合（設定値1～6共通）

変動パターン	実行有の決定割合
非リーチはずれ（変動パターン＃10）	0%
非リーチはずれ（短縮用）変動パターン＃11）	0%
ノーマルリーチはずれ（変動パターン＃12）	0%
スーパーリーチAはずれ（変動パターン＃13）	100%
スーパーリーチBはずれ（変動パターン＃14）	100%
ノーマルリーチ大当り（変動パターン＃16）	0%
スーパーリーチA大当り（変動パターン＃17）	0%
スーパーリーチB大当り（変動パターン＃18）	0%

(B)

アイキャッチ演出の設定示唆演出パターンの決定割合（設定値1～3）

変動パターン	設定示唆演出パターンの決定割合	
	SEP-EYE1（通常アイキャッチ演出）	SEP-EYE2（特別アイキャッチ演出）
スーパーリーチAはずれ（変動パターン＃13）	90%	10%
スーパーリーチBはずれ（変動パターン＃14）	95%	5%

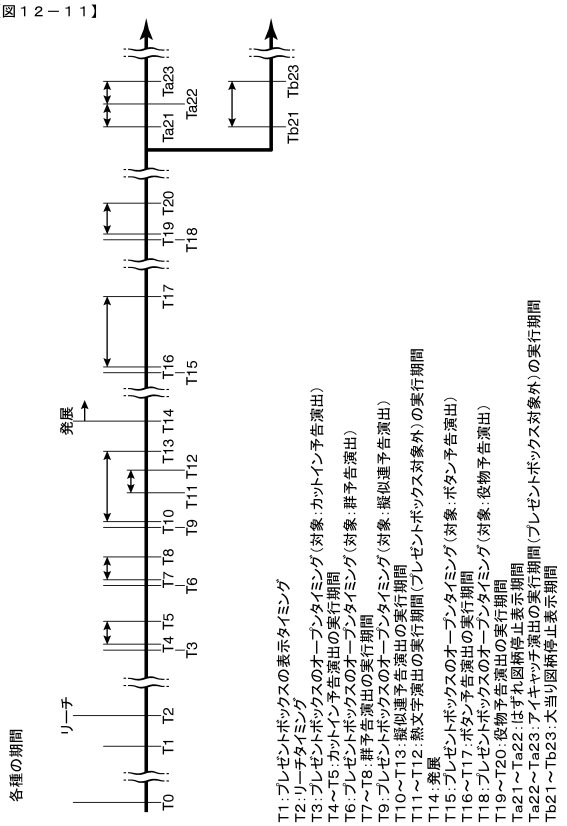
(C)

アイキャッチ演出の設定示唆演出パターンの決定割合（設定値4～6）

変動パターン	設定示唆演出パターンの決定割合	
	SEP-EYE1（通常アイキャッチ演出）	SEP-EYE2（特別アイキャッチ演出）
スーパーリーチAはずれ（変動パターン＃13）	60%	40%
スーパーリーチBはずれ（変動パターン＃14）	60%	40%

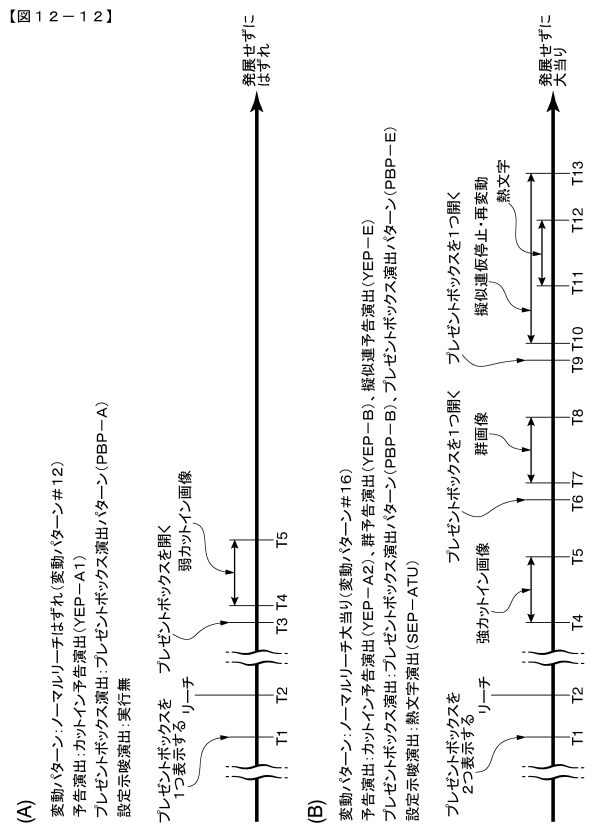
【図１２－１１】

【図１２－１１】



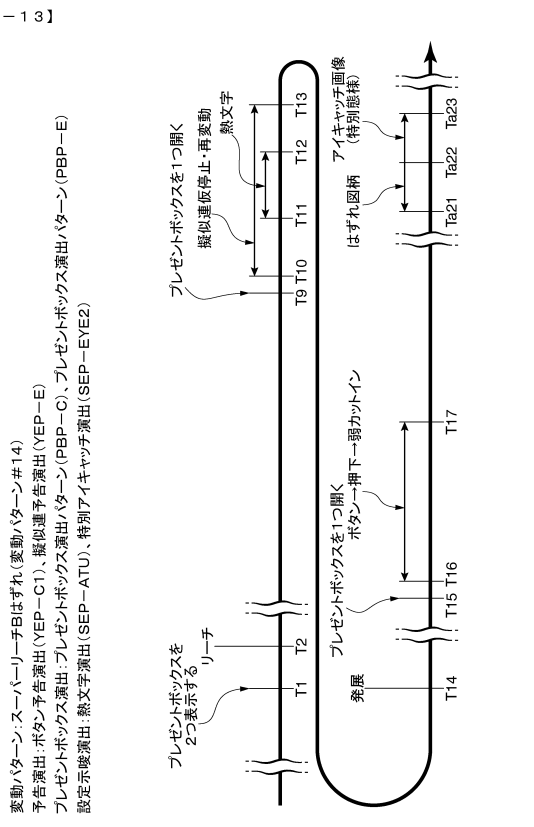
【図１２－１２】

【図１２－１２】



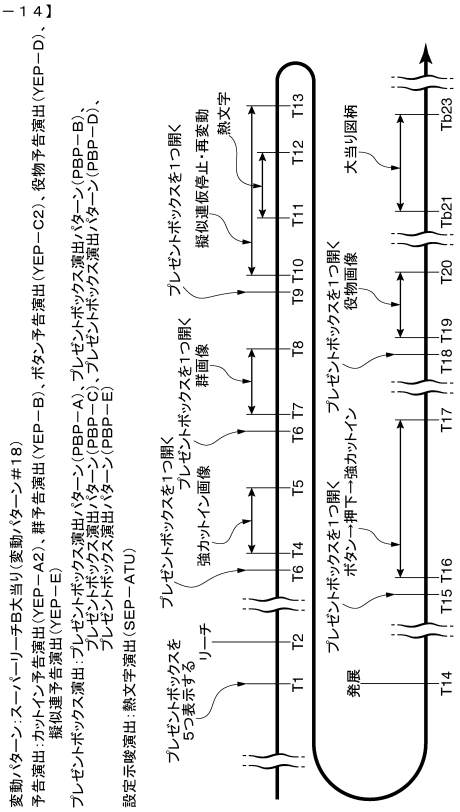
【図１２－１３】

【図１２－１３】



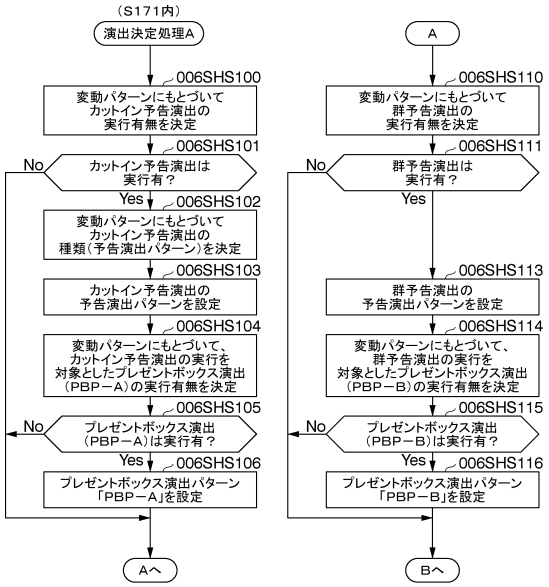
【図１２－１４】

【図１２－１４】



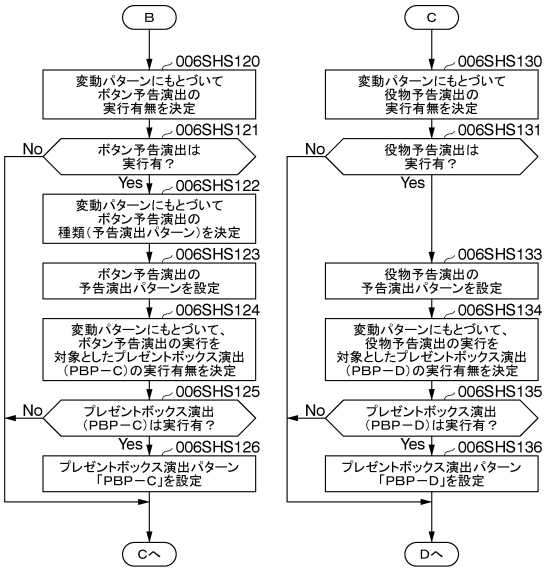
【図１２－１５】

【図１２－１５】



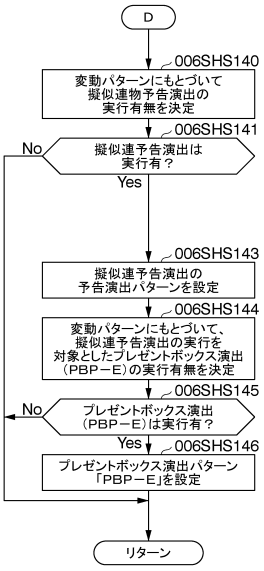
【図１２－１６】

【図１２－１６】



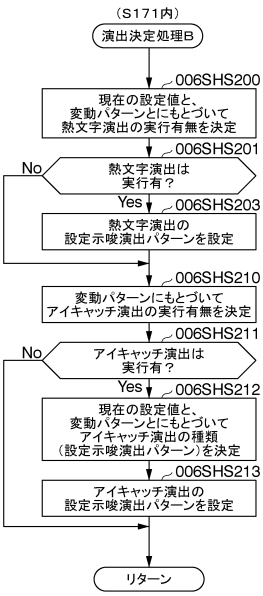
【図１２－１７】

【図１２－１７】



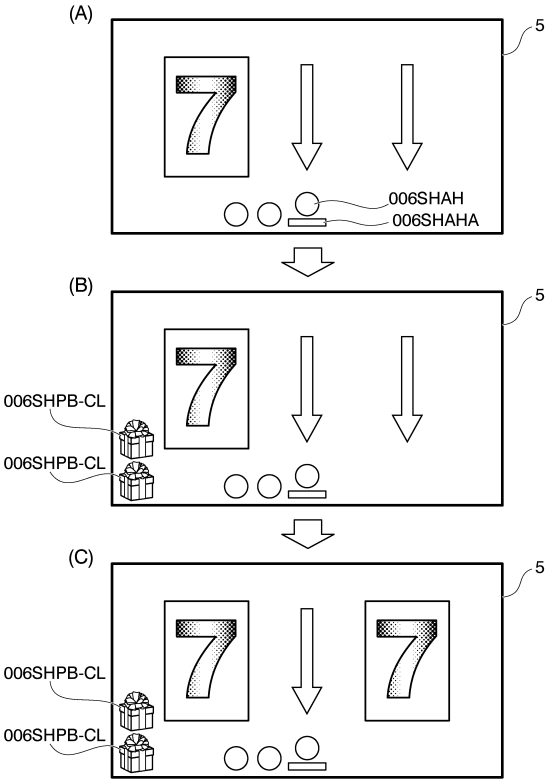
【図１２－１８】

【図１２－１８】

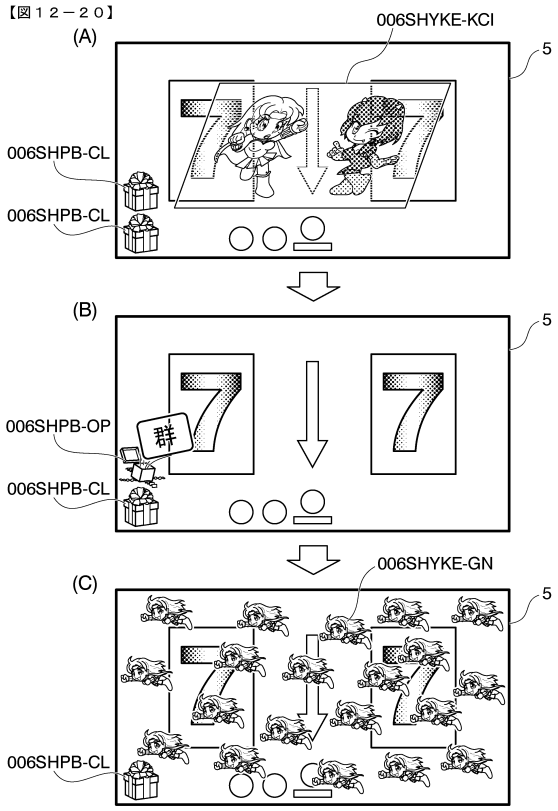


【図１２－１９】

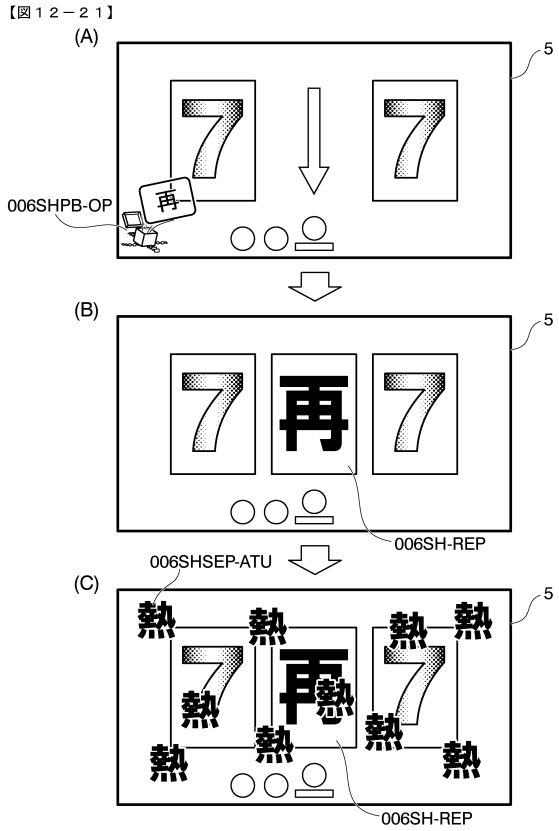
【図１２－１９】



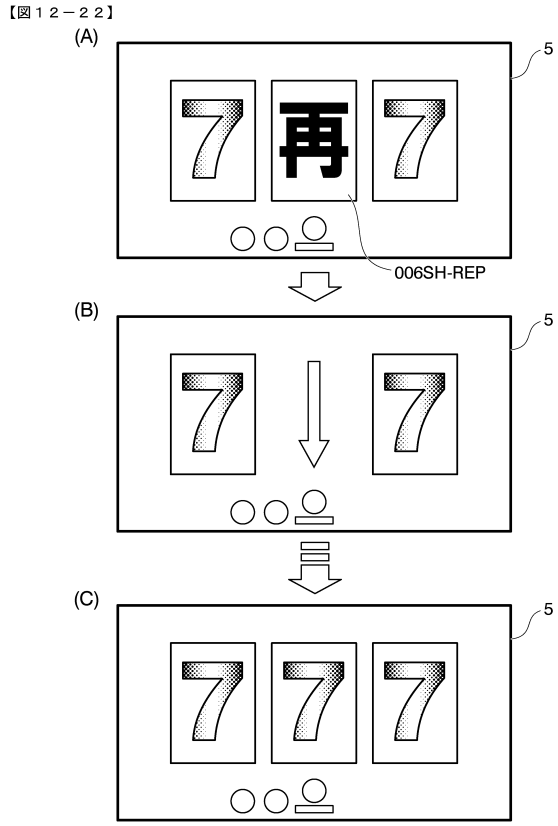
【図１２－２０】



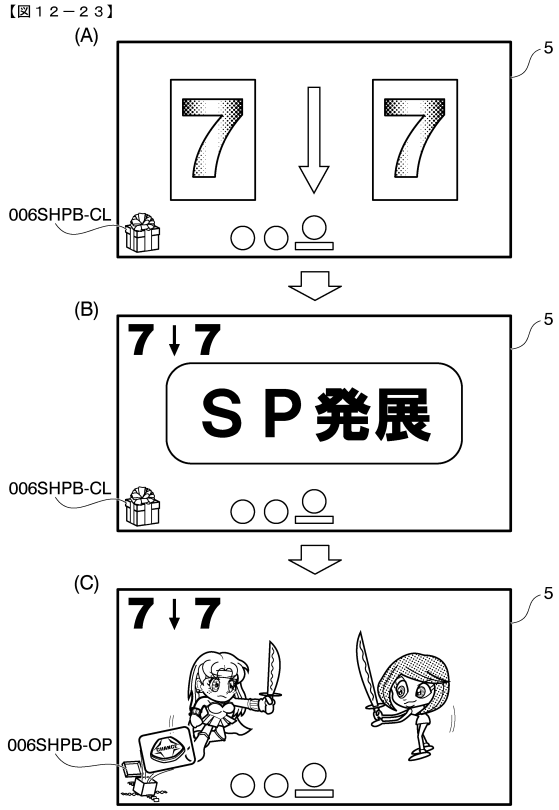
【図１２－２１】



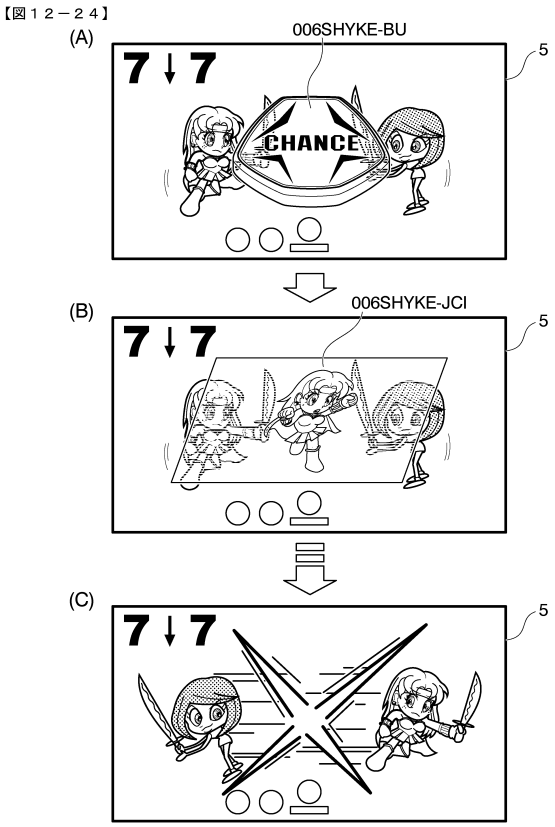
【図１２－２２】



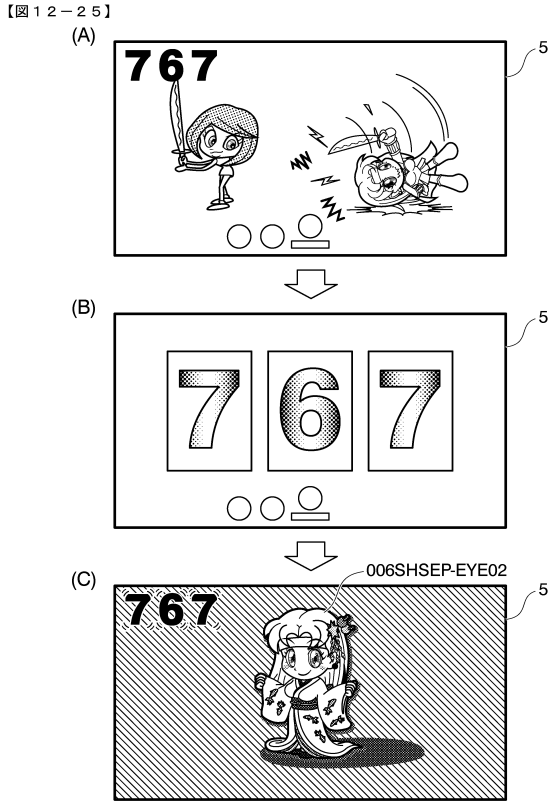
【図１２－２３】



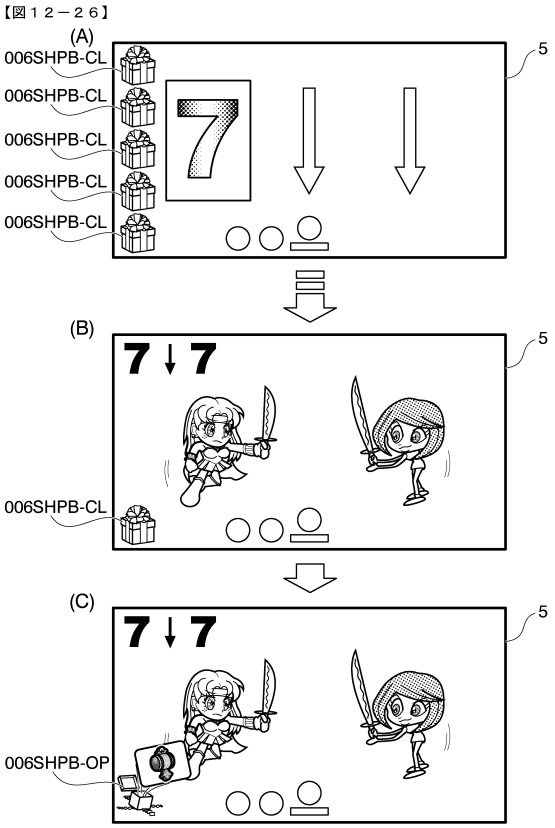
【図１２－２４】



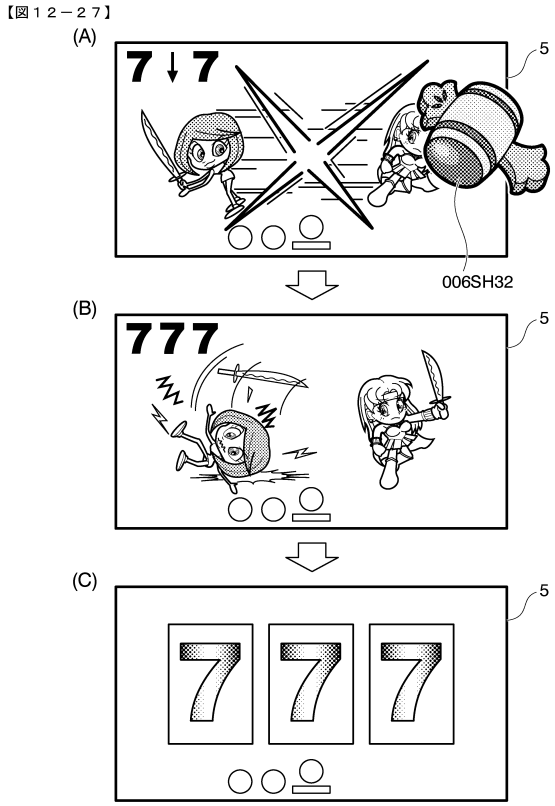
【図１２－２５】



【図１２－２６】



【図１２－２７】



【図１３－１】

【図１３－１】

(A)

変動パターンの内容

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

(B)

変動パターンの決定割合（%）

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

【図１３－２】

【図１３－２】

擬似連予告演出の決定割合（%）

変動パターン	擬似連無	擬似連有		
		擬似連1回	擬似連2回	擬似連3回
非リーチ／変動パターン＃10，＃11	100	0	0	0
小当り／変動パターン＃16	100	0	0	0
ノーマルリーチ／変動パターン＃12，＃17	80	20	0	0
スーパーリーチ（弱バトル）／変動パターン＃13，＃18	30	40	30	0
スーパーリーチ（中バトル）／変動パターン＃14，＃19	20	30	30	20
スーパーリーチ（強バトル）／変動パターン＃15，＃20	10	20	30	40

【図１３－３】

【図１３－３】

(A)

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

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

(B)

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

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

(C)

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

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

(D)

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

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

【図１３－４】

【図１３－４】

(A)

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

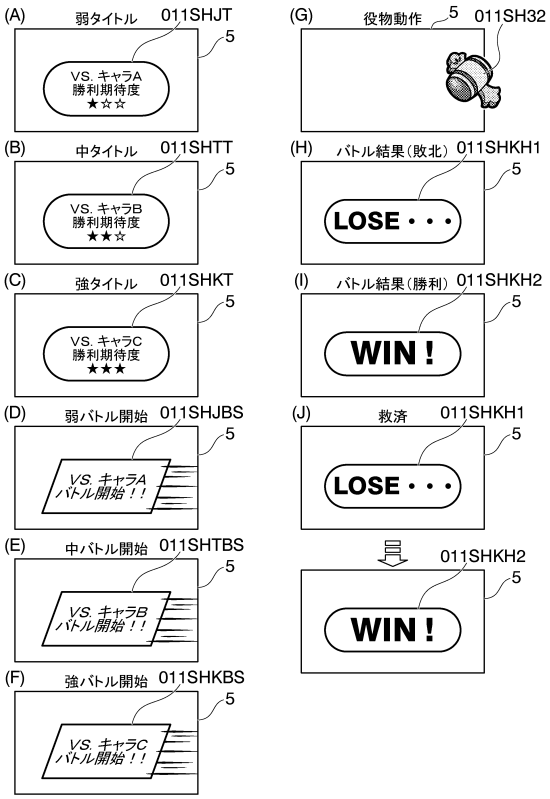
バトル演出パターン	内容
BP－K－L1	弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（敗）
BP－K－L2	中タイトル→強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（敗）
BP－K－L3	強タイトル→強バトル開始→役物動作有→バトル（敗）
BP－K－L4	弱タイトル→中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル（敗）
BP－K－L5	中タイトル→強タイトル→強バトル開始→バトル（敗）
BP－K－L6	強タイトル→強バトル開始→バトル（敗）

(B)

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

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

【図１３－５】



【図１３－６】

(A) スーパーリーチ（弱バトル）のバトル演出パターンの決定割合（%）

バトル演出パターン	はずれ（変動パターン＃13）	大当り（変動パターン＃18）
BP−J−L1	20	0
BP−J−L2	80	0
BP−J−W1	0	40
BP−J−W2	0	30
BP−J−W3	0	20
BP−J−W4	0	10

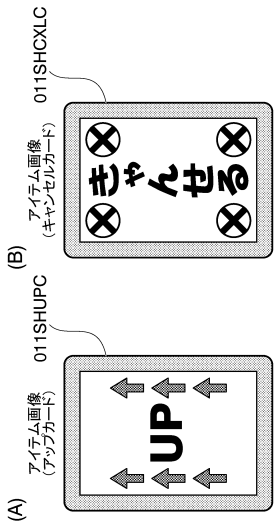
(B) スーパーリーチ（中バトル）のバトル演出パターンの決定割合（%）

バトル演出パターン	はずれ（変動パターン＃14）	大当り（変動パターン＃19）
BP−T−L1	10	0
BP−T−L2	20	0
BP−T−L3	30	0
BP−T−L4	40	0
BP−T−W1	0	20
BP−T−W2	0	20
BP−T−W3	0	15
BP−T−W4	0	15
BP−T−W5	0	10
BP−T−W6	0	10
BP−T−W7	0	5
BP−T−W8	0	5

(C) スーパーリーチ（強バトル）のバトル演出パターンの決定割合（%）

バトル演出パターン	はずれ（変動パターン＃15）	大当り（変動パターン＃20）
BP−K−L1	5	0
BP−K−L2	10	0
BP−K−L3	15	0
BP−K−L4	15	0
BP−K−L5	25	0
BP−K−L6	30	0
BP−K−W1	0	15
BP−K−W2	0	15
BP−K−W3	0	15
BP−K−W4	0	9
BP−K−W5	0	8
BP−K−W6	0	8
BP−K−W7	0	6
BP−K−W8	0	6
BP−K−W9	0	6
BP−K−W10	0	4
BP−K−W11	0	4
BP−K−W12	0	4

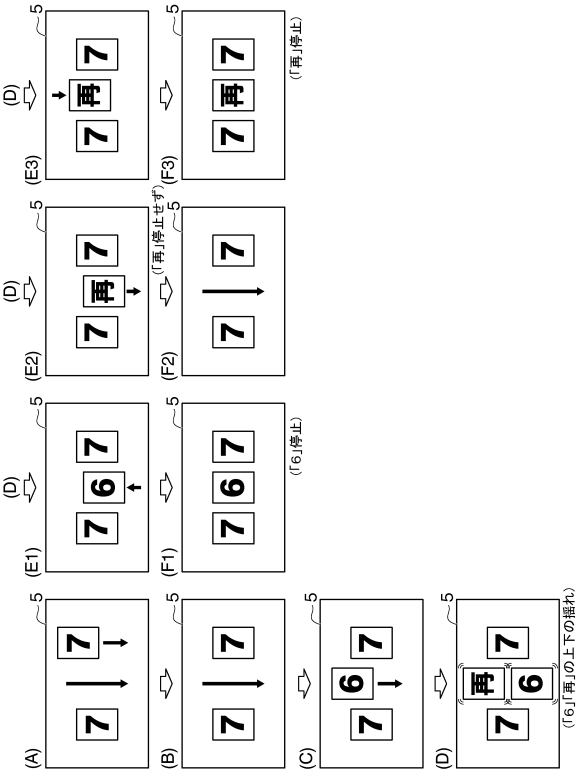
【図１３－７】



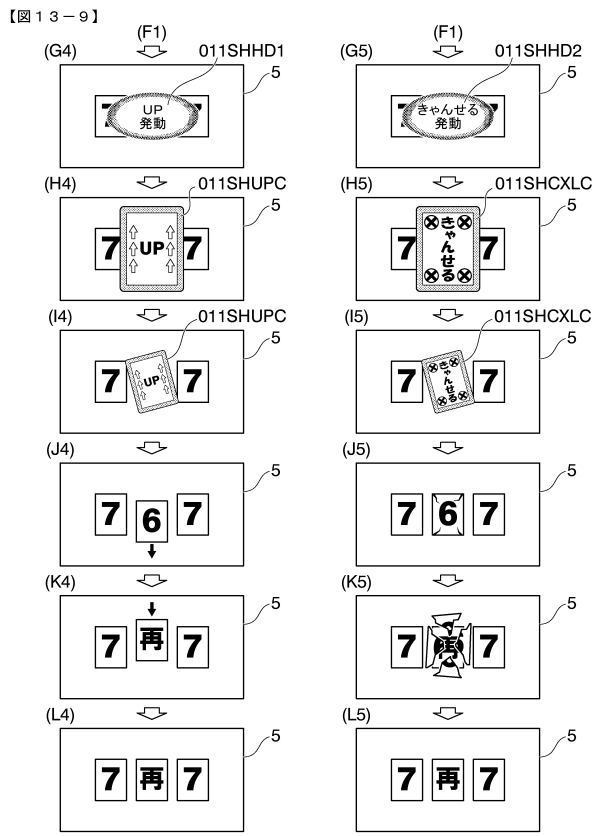
(C) アイテム画像演出の内容

アイテム画像の種類	アイテム画像の取得タイミング	アイテム画像の使用場面	アイテム画像の使用時の動き
アップカード	変動開始直後／リーチ直後	擬似連ありの場合の再変動時	仮停止図柄に作用（停止図柄を擬似連図柄にUP（変更））する。結果として再変動となる。
		バトル成り上がりありの場合の成り上がり時	タイトルに作用（タイトルを上位のバトルのものにUP（変更））する。結果としてバトル演出が成り上がる。
キャンセルカード	変動開始直後／リーチ直後	擬似連ありの場合の再変動時	仮停止図柄に作用（図柄の停止をキャンセル）する。結果として再変動となる。
		バトル成り上がりありの場合の成り上がり時	タイトルに作用（当該タイトルをキャンセル）する。結果としてバトル演出が成り上がる。
		救済ありの場合の救済時	バトルの結果に作用（敗北の結果をキャンセル）する。結果として救済演出が実行される。

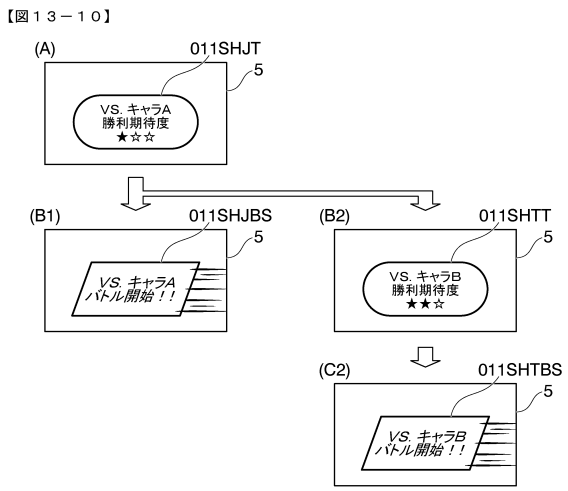
【図１３－８】



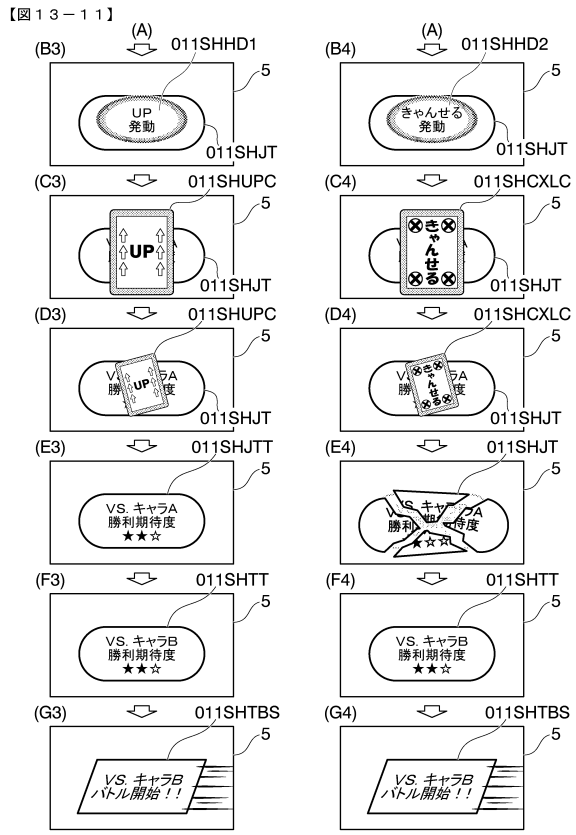
【図１３－９】



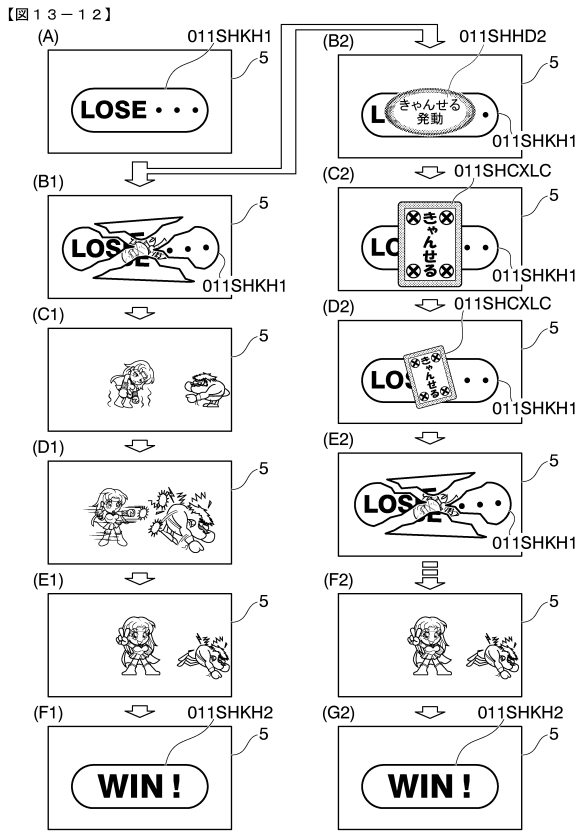
【図１３－１０】



【図１３－１１】



【図１３－１２】



【図１３－１３】

【図１３－１３】

救済をターゲットとしたアイテムの有無等の決定割合（%）

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

【図１３－１４】

【図１３－１４】

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

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

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

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

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

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

※1枚の場合には、2回目はストック無で同一アイテムを使用して成り上がり。

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

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

※1枚の場合には、2回目はストック無で同一アイテムを使用して成り上がり。

【図１３－１５】

【図１３－１５】

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

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

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

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

【図１３－１６】

【図１３－１６】

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

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

※擬似2以上は、「使用有」でも擬似1回目のみアイテムを使用

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

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

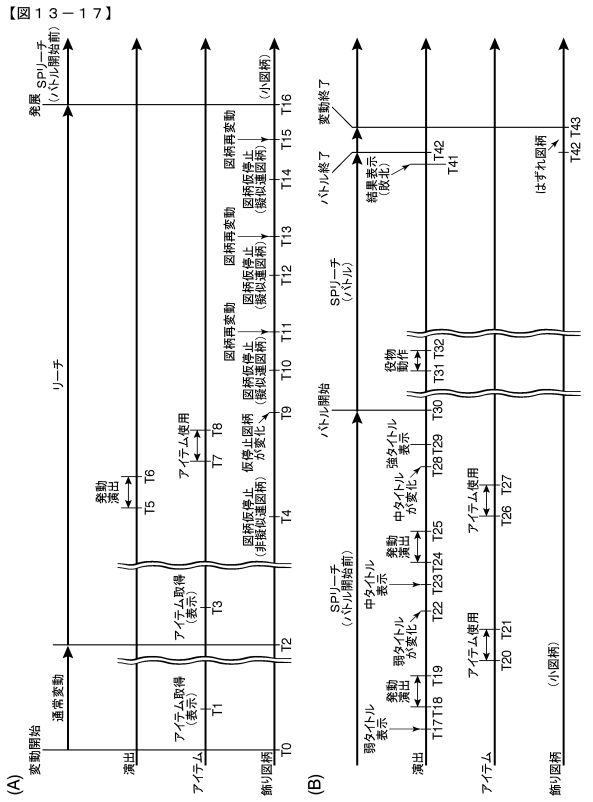
※擬似2以上は、「使用有」でも擬似1回目のみアイテムを使用

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

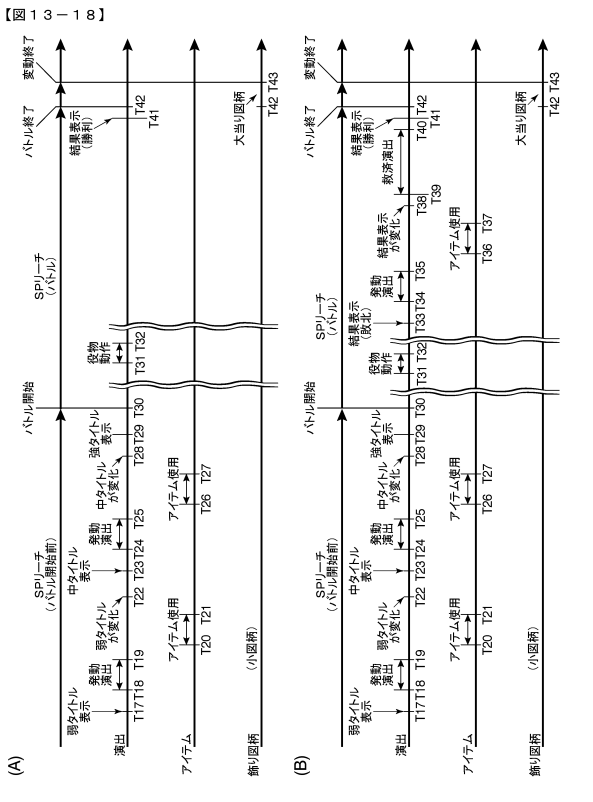
使用の有無、取得の有無、種類、取得のタイミング，取得数	決定割合
使用無※アイテムを使用せずに擬似連	6
使用有，取得無※ストック無しのアップカードを使用し疑似連	14
使用有，取得有，アップカード，変動開始直後，1枚	25
使用有，取得有，アップカード，リーチ直後，1枚	55
使用有，取得有，キャンセルカード，変動開始直後，1枚	0
使用有，取得有，キャンセルカード，リーチ直後，1枚	0

※擬似2以上は、「使用有」でも擬似1回目のみアイテムを使用

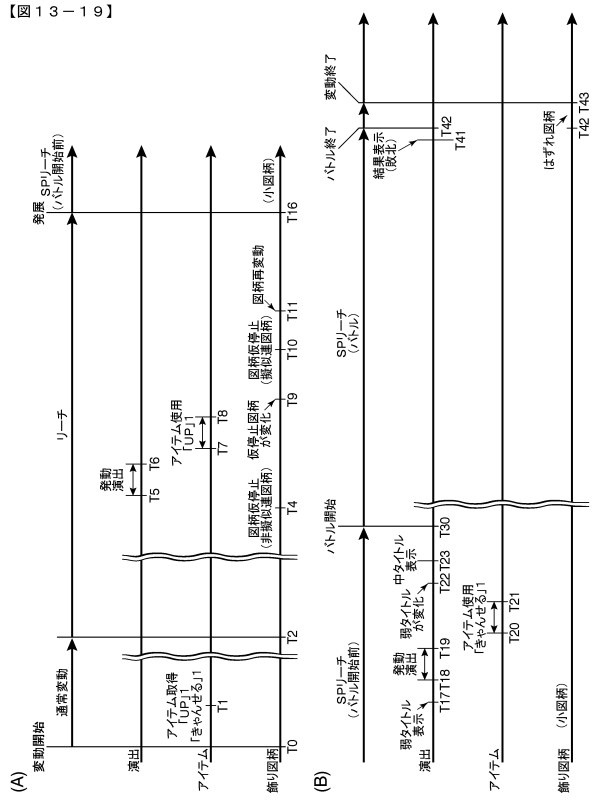
【図１３－１７】



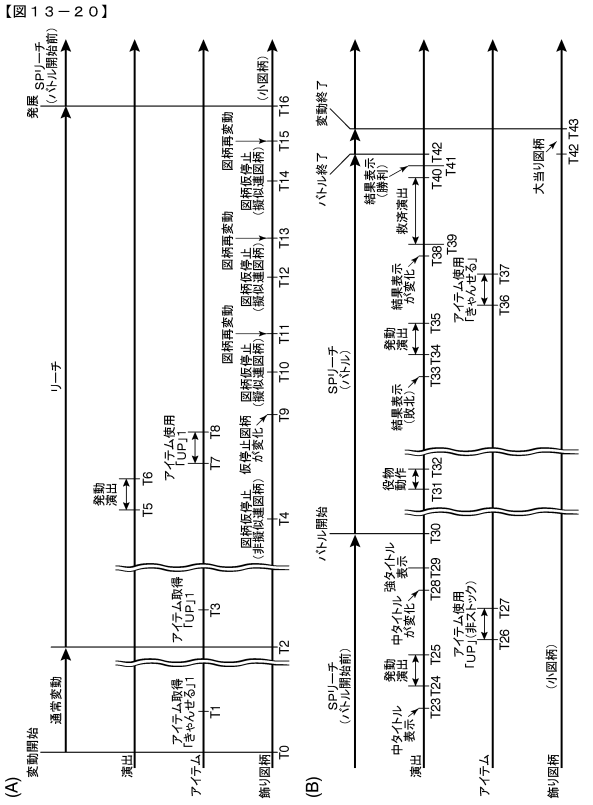
【図１３－１８】



【図１３－１９】

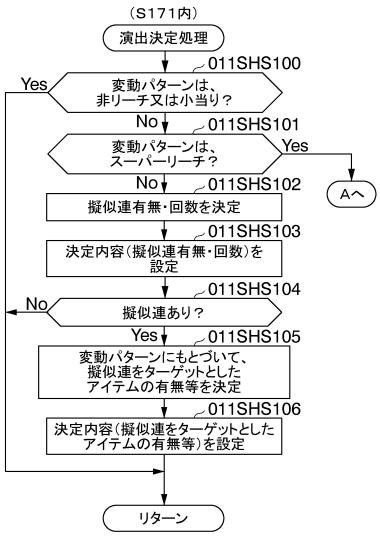


【図１３－２０】



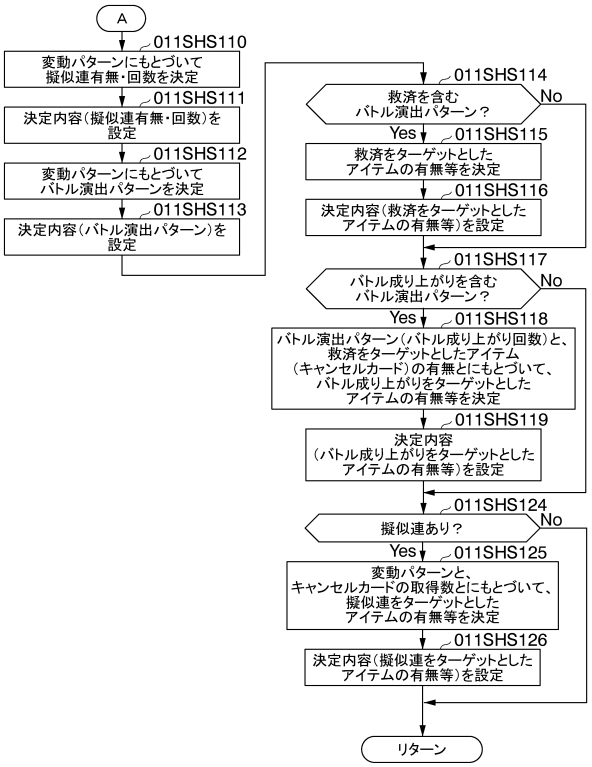
【図１３－２１】

【図１３－２１】



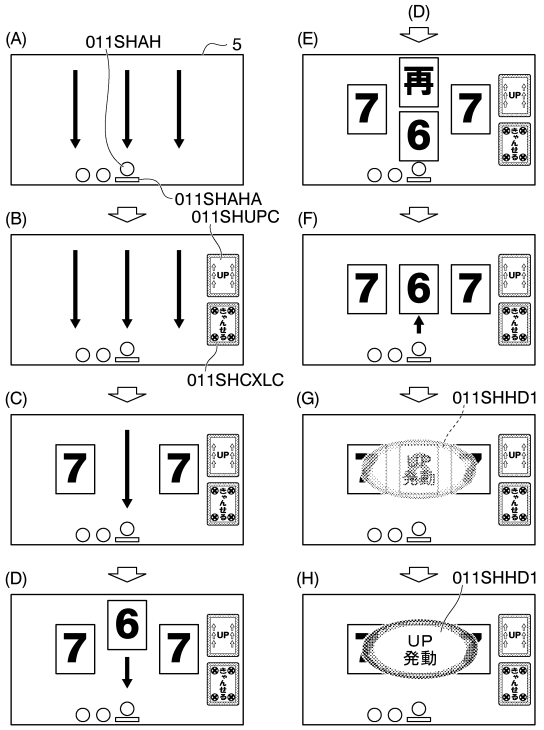
【図１３－２２】

【図１３－２２】



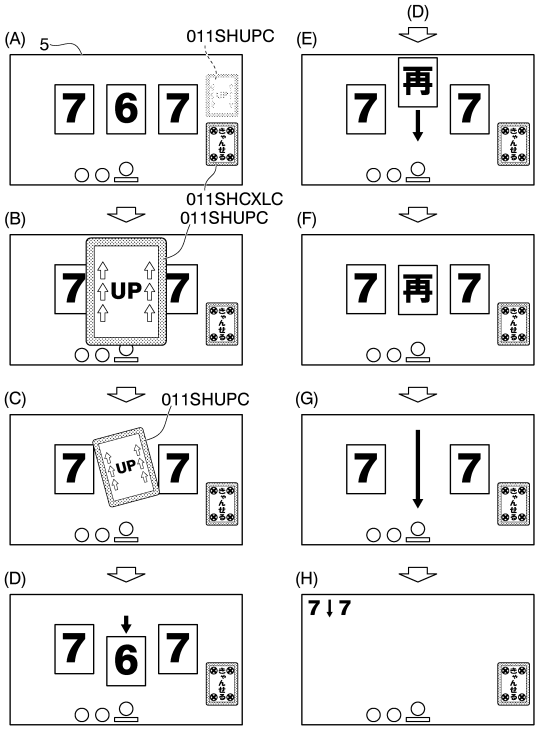
【図１３－２３】

【図１３－２３】



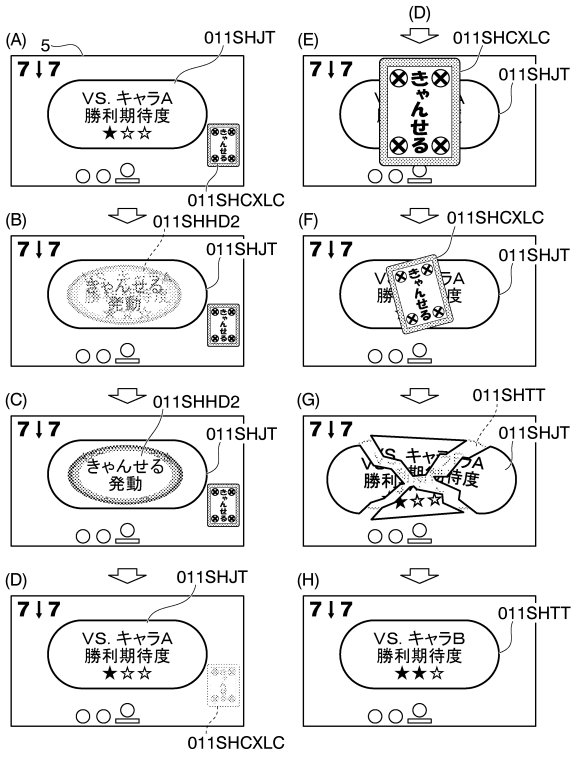
【図１３－２４】

【図１３－２４】



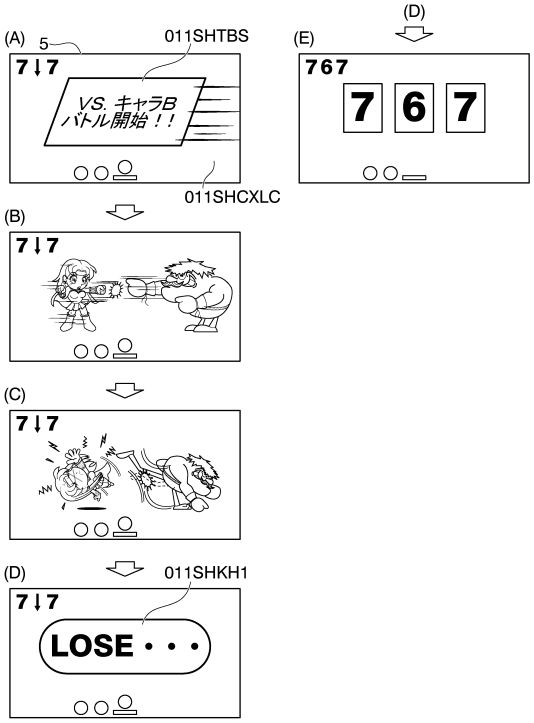
【図１３－２５】

【図１３－２５】



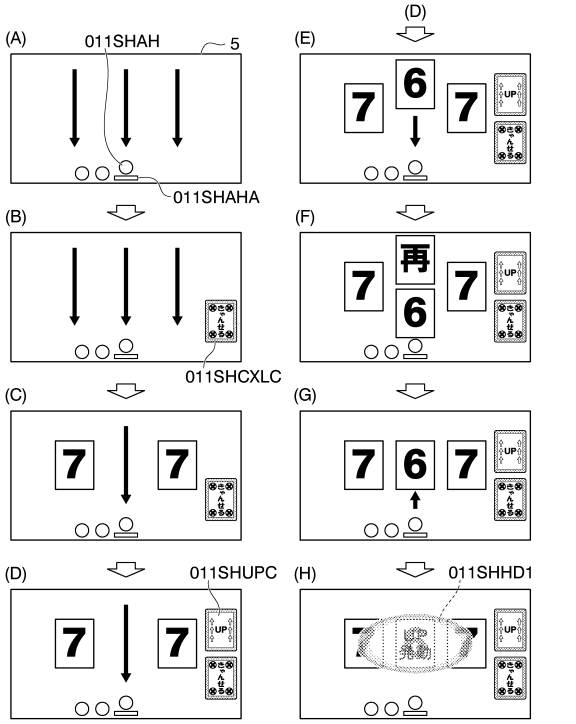
【図１３－２６】

【図１３－２６】



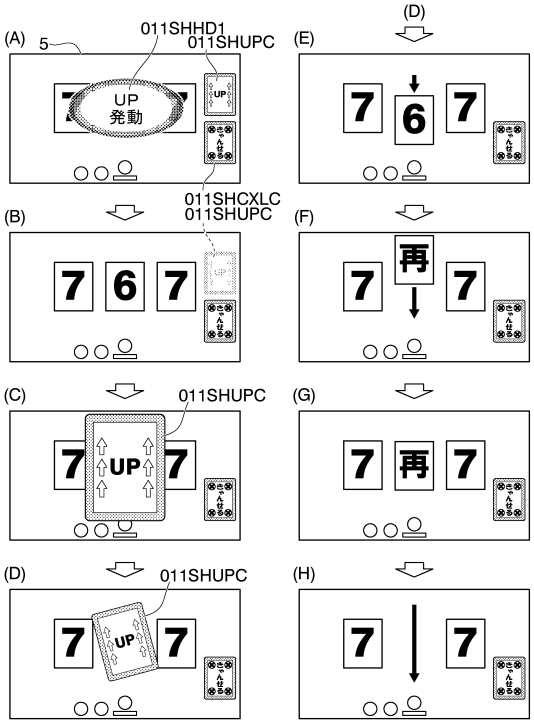
【図１３－２７】

【図１３－２７】

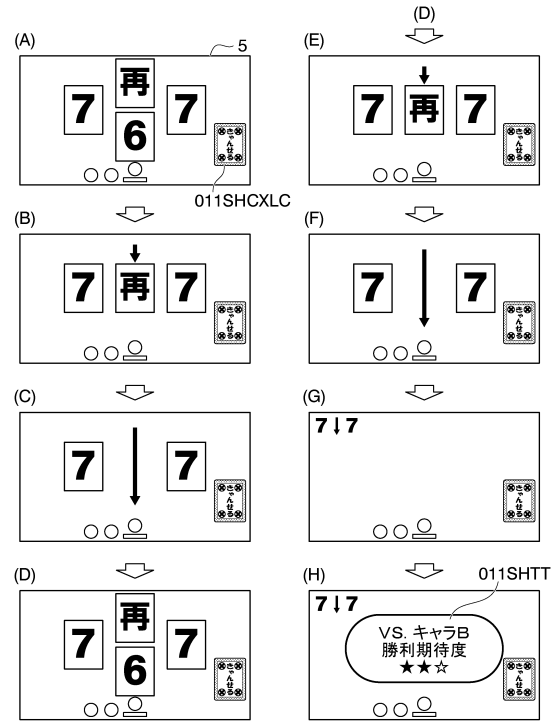


【図１３－２８】

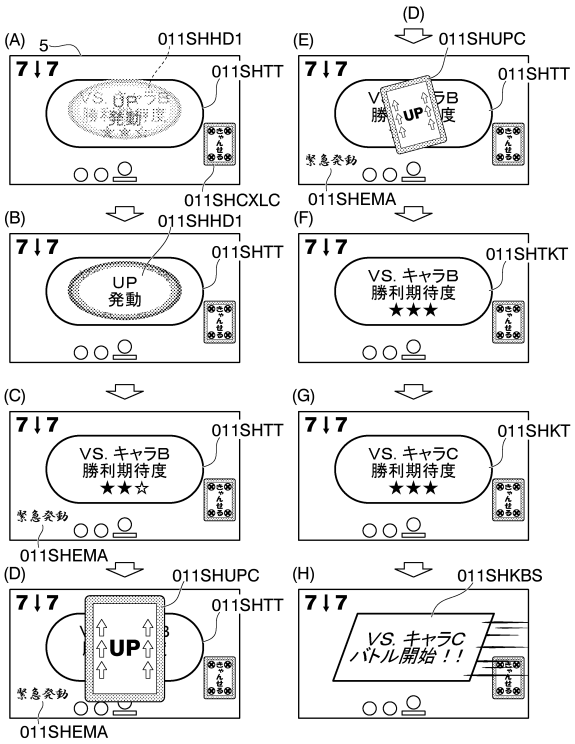
【図１３－２８】



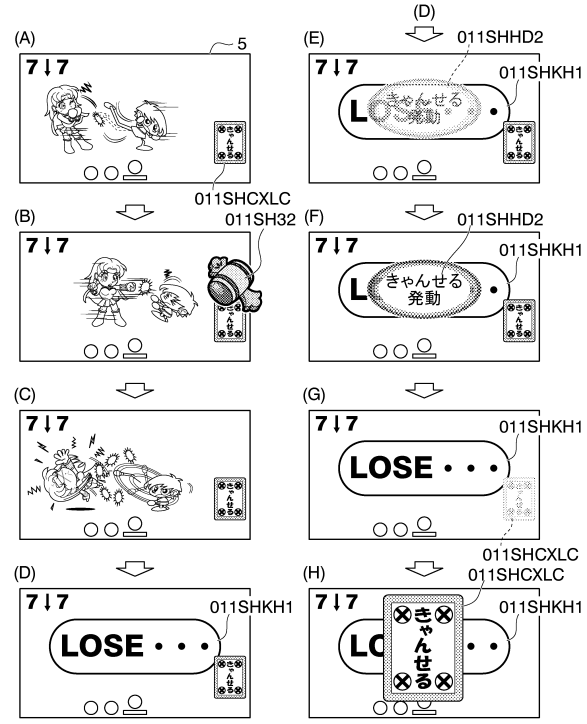
【図１３－２９】



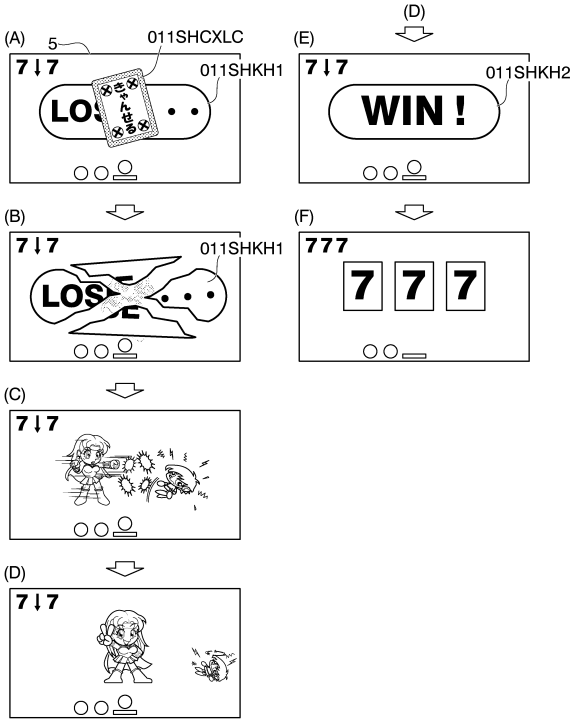
【図１３－３０】



【図１３－３１】



【図１３－３２】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１３－０６６６２３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１１７３８３（ＪＰ，Ａ）
特許第７２１８２５５（ＪＰ，Ｂ２）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２
Ａ６３Ｆ　５／０４