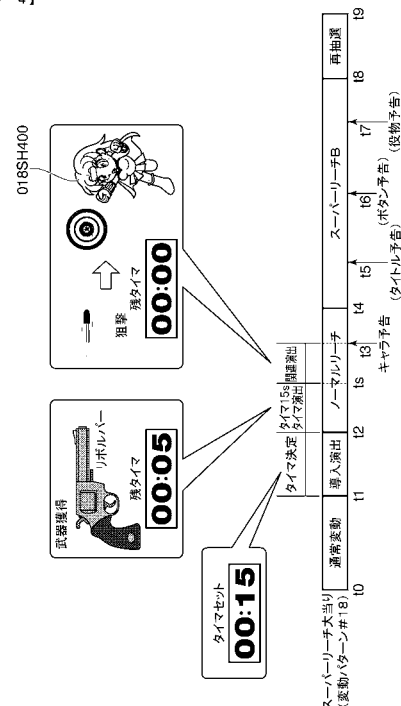




【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出を実行可能な演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、

複数種類の予告演出を実行可能であり、

前記予告演出の実行前に、複数種類のうちいずれかの特別表示を表示する事前演出を実行可能であり、

前記特別表示が表示された後に、前記特別表示の種類に対応する種類の関連演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する報知演出を実行可能であり、

いずれの種類の前記関連演出が実行されても共通の報知演出を実行可能であり、

前記関連演出の種類によって、実行される前記予告演出の種類を選択割合が異なり、

前記予告演出が実行される前に前記事前演出が実行されるときと、前記予告演出が実行される前に前記事前演出が実行されないときと、があり、

前記予告演出の実行前に前記事前演出が実行されるか否かによって、前記有利状態に制御される割合が異なる

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、遊技領域に発射された遊技球が所定の入賞口に入賞すると、識別情報を可変表示し、大当りを示す表示結果が導出表示された場合に、大当り遊技を発生させるパチンコ遊技機が知られている。

【0003】

パチンコ遊技機では、可変表示中に種々の演出が行われる。例えば、タイマ予告演出においてタイマの表示時間が「0」になると、「チャンス」等の画像を表示させる演出が知られている（例えば、特許文献1参照）。また、例えば、カードを獲得し、獲得したカードに対応した予告演出を行う遊技機が知られている（例えば、特許文献2参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献1】特開2015-085082号公報

【特許文献2】特開2016-116654号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、従来技術では、予告演出の興趣が不十分であった。

【0006】

この発明は、上記の実情に鑑みてなされたものであり、予告演出の興趣を向上させることのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機1）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）を備え、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段は、

複数種類の予告演出（例えば、図10-4～図10-7に示した、キャラ予告演出、タイトル予告演出、ボタン予告演出、役物予告演出など）を実行可能であり、

前記予告演出の実行前に、複数種類のうちいずれかの特別表示（例えば、リボルバー、手榴弾などの武器を獲得する表示）を表示する事前演出（例えば、タイマ演出）を実行可能であり、

前記特別表示が表示された後に、前記特別表示の種類に対応する種類の関連演出（例えば、図10-4のリボルバー関連演出や、図10-5の手榴弾関連演出）を実行可能であり、

前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御されることを報知する報知演出（例えば、スーパーリーチ大当りの演出）を実行可能であり、

いずれの種類の前記関連演出が実行されても共通の報知演出を実行可能であり、

前記関連演出の種類によって、実行される前記予告演出の種類の実行割合が異なり（例えば、リボルバー関連演出が行われた場合、キャラ予告演出が行われる割合が高く（例えば100%）、キャラ予告演出以外の予告演出が行われる割合が低い（例えば0%）。）

前記予告演出が実行される前に前記事前演出が実行されるときと、前記予告演出が実行される前に前記事前演出が実行されないときと、があり（例えば、図10-8（D）に示すように、大当りの場合に強役物予告演出を対象としてタイマ演出が行われる割合は30%である。）、

前記予告演出の実行前に前記事前演出が実行されるか否かによって、前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、図10-8（D）に示すように、はずれの場合に強役物予告演出を対象としてタイマ演出が行われる割合が5%であり、大当りの場合に強役物予告演出を対象としてタイマ演出が行われる割合が30%であるため、強役物予告演出を対象にタイマ演出が行われた場合は、タイマ演出が行われない場合に比べて大当りになりやすい。）

ことを特徴とする。

【0008】

このような構成によれば、事前演出が実行されずに予告演出が実行されるときと、事前演出が実行されて予告演出が実行されるときとで、大当り期待度が異なることを遊技者に示唆することができる。したがって、事前演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができ、予告演出の興趣を一層向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】特徴部027SHに係る遊技機の正面図である。

【図8-2】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8-3】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8-4】予告演出について説明する説明図である。

【図8-5】夫々の予告演出の演出例である。

【図8-6】夫々の予告演出の演出例である。

【図8-7】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8-8】アイテム画像演出について説明する説明図である。

【図8-9】夫々のアイテム画像の表示例である。

10

20

30

40

50

- 【図 8-10】 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 8-11】 各種のタイミングを説明する説明図である。
- 【図 8-12】 各種のタイミングの具体例である。
- 【図 8-13】 各種のタイミングの具体例である。
- 【図 8-14】 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 8-15】 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 8-16】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-17】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-18】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-19】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-20】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-21】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-22】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-23】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-24】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-25】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-26】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-27】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-28】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-29】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-30】 特徴部 027SH に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 8-31】 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 8-32】 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 9-1】 予告演出について説明する説明図である。
- 【図 9-2】 予告演出の演出例である。
- 【図 9-3】 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 9-4】 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 9-5】 プレゼントボックス画像等の表示例である。
- 【図 9-6】 プレゼントボックス画像等の表示例である。
- 【図 9-7】 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 9-8】 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 9-9】 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 9-10】 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 9-11】 各種のタイミングを説明する説明図である。
- 【図 9-12】 各種のタイミングの具体例である。
- 【図 9-13】 各種のタイミングの具体例である。
- 【図 9-14】 各種のタイミングの具体例である。
- 【図 9-15】 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 9-16】 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 9-17】 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 9-18】 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 9-19】特徴部 006 SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-20】特徴部 006 SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-21】特徴部 006 SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-22】特徴部 006 SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-23】特徴部 006 SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-24】特徴部 006 SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-25】特徴部 006 SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-26】特徴部 006 SH に係る演出動作例を示す図である。

【図 9-27】特徴部 006 SH に係る演出動作例を示す図である。

10

【図 10-1】予告演出パターンおよびその内容の一例を示す説明図である。

【図 10-2】予告演出の決定割合の一例を示す説明図である。

【図 10-3】予告演出の決定割合の一例を示す説明図である。

【図 10-4】キャラ予告演出を対象としたタイマ演出および関連演出を含む各演出のタイミングを示す説明図である。

【図 10-5】タイトル予告演出を対象としたタイマ演出および関連演出を含む各演出のタイミングを示す説明図である。

【図 10-6】ボタン予告演出を対象としたタイマ演出および関連演出を含む各演出のタイミングを示す説明図である。

【図 10-7】役物予告演出を対象としたタイマ演出および関連演出を含む各演出のタイミングを示す説明図である。

20

【図 10-8】タイマ演出の決定割合の一例を示す説明図である。

【図 10-9】予告演出パターンと事前演出との関係を示す説明図である。

【図 10-10】強ボタン予告演出を実行する際の武器の決定割合の一例を示す説明図である。

【図 10-11】タイマ演出におけるタイマの表示態様の決定割合の一例を示す説明図である。

【図 10-12】特徴部 018 SH の演出制御プロセス処理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 10-13】特徴部 018 SH の演出制御プロセス処理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。

30

【図 10-14】特徴部 018 SH において、スーパーリーチ B の可変表示が行われる際の演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 10-15】特徴部 018 SH において、スーパーリーチ B の可変表示が行われる際の演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 10-16】特徴部 018 SH において、スーパーリーチ B の可変表示が行われる際の演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 10-17】特徴部 018 SH において、スーパーリーチ B の可変表示が行われる際の演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【図 10-18】特徴部 018 SH において、スーパーリーチ B の可変表示が行われる際の演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

40

【図 10-19】特徴部 018 SH において、スーパーリーチ B の可変表示が行われる際の演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

(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。

【0011】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

50

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。

【0012】

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

10

【0013】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

20

【0014】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

【0015】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）や有機 EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

30

【0016】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームと同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

40

【0017】

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

【0018】

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

【0019】

50

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示し、第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【0020】

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

【0021】

入賞球装置 6 A 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。

【0022】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 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 6 A 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 6 B は、ソレノイド 8 1 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 6 B 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。

【0023】

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 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0024】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 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 8 2（図 2 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0025】

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 8 2 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 8 2 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。

【0026】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 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。

【0027】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【0028】

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 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などか

10

20

30

40

50

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「ー」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。

【0029】

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。

【0030】

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。

10

【0031】

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

【0032】

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。

20

【0033】

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。

【0034】

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。

【0035】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、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。

30

【0036】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図2参照）により検出される。

【0037】

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2参照）により検出される。

40

【0038】

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。

【0039】

（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

50

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。

【００４０】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置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）。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

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。

【００４４】

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

【００４５】

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。

【００４６】

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。

【００４７】

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

【００４８】

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。

【００４９】

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。

10

20

30

40

50

【0050】

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。

【0051】

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。

10

【0052】

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。

【0053】

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

20

【0054】

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。

30

【0055】

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。

【0056】

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。

【0057】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ9の点等／消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

40

【0058】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや

50

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。

【0059】

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

【0060】

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「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

10

20

30

40

50

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

【0066】

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

10

【0067】

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。

20

【0068】

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)。

【0069】

(基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

30

【0070】

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。

【0071】

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。

40

【0072】

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

50

【0073】

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。

【0074】

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。

10

【0075】

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

【0076】

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。

20

【0077】

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

【0078】

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。

30

【0079】

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。

【0080】

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。

40

【0081】

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。

【0082】

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

50

出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0083】

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

【0084】

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。

【0085】

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。

【0086】

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。

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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。

【0090】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0091】

（主基板11の主要な動作）

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

【0092】

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

【0093】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3；Y e s）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、C P U 103 は、R A M 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0094】

また、C P U 103 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 120 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0095】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3；N o）、R A M 102（バックアップ R A M）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 103 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 102 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 102 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 102 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4；N o）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

【0096】

R A M 102 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4；Y e s）、C P U 103 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ S 5）。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 102 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、R A M 102 のデータが正常であると判定する。

【0097】

R A M 102 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5；N o）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

【0098】

R A M 102 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5；Y e s）、C P U 103 は、主基板 11 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 6）を行う。復旧処理では、C P U 103 は、R A M 102 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0099】

そして、C P U 103 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを

10

20

30

40

50

使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0100】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

10

【0101】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

20

【0102】

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

30

【0103】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可变入賞球装置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。

【0104】

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

40

【0105】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103

50

は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【0 1 0 6】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【0 1 0 7】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ～S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ～S 1 2 0 ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【0 1 0 8】

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

20

30

【0 1 0 9】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、R O M 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが R O M 1 2 1 に格納されている。

【0 1 1 0】

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

40

【0 1 1 1】

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。

50

【0112】

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。

【0113】

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「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当たり」又は「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【0114】

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

【0115】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【0116】

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

【0117】

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

10

20

30

40

50

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。

【0118】

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。

【0119】

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。

【0120】

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。

【0121】

（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6のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用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。

【0122】

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。

【0123】

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

10

20

30

40

50

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。

【0124】

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。

10

【0125】

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

20

【0126】

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。

【0127】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

30

【0128】

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。

【0129】

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。

40

【0130】

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

50

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。

【0131】

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。

【0132】

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又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0133】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用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。

【0134】

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

【0135】

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。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当た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たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から大当たり遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

【0136】

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、例えば大当た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た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。

10

【0137】

(基本説明の変形例)

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

【0138】

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。

20

【0139】

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、「一」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「一」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0140】

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、ARRT、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。

30

【0141】

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

40

【0142】

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

50

【0143】

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

【0144】

（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。

10

【0145】

図8-1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。まず、特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1の盤面構成について説明する。図8-1において、遊技盤2は、図中の左右の中央を境にして左遊技領域と、右遊技領域とに大別される。遊技盤2の左遊技領域は、打球操作ハンドル30の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域である。また、遊技盤2の右遊技領域は、打球操作ハンドル30の操作によって左遊技領域を流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置5の上方経路を通過して流下する遊技領域である。

【0146】

また、左遊技領域には、一般入賞口10が配置されている。このため、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いる。一方、右遊技領域には、該右遊技領域の上流方から下流側にかけて、通過ゲート41、可変入賞球装置6B、一般入賞口10、特別可変入賞球装置7が配置されている。このため、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。

20

【0147】

図9-1に示すように、入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bおよ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。このため、左遊技領域を流下する遊技球は、第2始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域を流下する遊技球は、第1始動入賞口に入賞不能となっている。

30

【0148】

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。

【0149】

特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は、例えば、図8-1に示すように、画像表示装置5の近傍に役物である可動体027SH32を備える。可動体027SH32は、演出制御基板12の制御に従って、図8-6（E）～図8-6（G）に示すように、第1状態（初期状態）と第2状態（傾斜状態）との間において動作する。例えば、可動体027SH32は、第1状態→第2状態→第1状態と動作したり、第1状態→第2状態→第1状態→第2状態→第1状態と動作したり、第1状態→第1状態と第2状態との間の状態（一旦停止）→第2状態→第1状態と動作したり、第1状態→第1状態と第2状態との間の状態（一旦停止）→第1状態と動作したりしてもよい。

40

【0150】

図8-2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8-2（A）は、遊技状態が低確状態である場合の設定値（設定

50

値「1」～「6」)別の大当たり確率、小当たり確率を示している。図8-2(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」)別の大当たり確率、小当た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8-2(A)(B)に示すような大当たり確率や小当たり確率になるように大当たり判定値や小当た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、大当たりとなるか、小当たりとなるか、(はずれとなるか)を判定すればよい。

10

【0151】

図8-2(C)は、大当たりの種類を示している。図8-2(D)は、第1特別図柄用の大当たりの振り分けを示している。図8-2(E)は、第2特別図柄用の大当た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たり種別判定テーブル(夫々には、図8-2(D)(E)に示すような振り分けになるように第1大当たりに対応する判定値や第2大当たりに対応する判定値や第3大当たりに対応する判定値が割り当てられている、2種類の大当た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たりとなると判定した場合に、上述の複数種類の大当たり種別判定テーブルのうち該当する一の大当たり種別判定テーブルを用いて、大当たりの種類(大当たり種別)を判定すればよい。

20

【0152】

図8-3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8-3(A)は、変動パターン(変動時間)の種類を示す説明図である。変動パターン#10は、非リーチはずれの変動パターンである。変動パターン#11は、非リーチはずれ(短縮用)の変動パターンである。変動パターン#12は、ノーマルリーチはずれの変動パターンである。変動パターン#13は、ノーマルリーチからスーパーリーチAに発展し最終的にははずれとなる変動パターンである。変動パターン#14は、ノーマルリーチからスーパーリーチBに発展し最終的にははずれとなる変動パターンである。変動パターン#15は、小当た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たりの変動パターンである。変動パターン#17は、ノーマルリーチからスーパーリーチAに発展し最終的に大当たりとなる変動パターンである。変動パターン#18は、ノーマルリーチからスーパーリーチBに発展し最終的に大当たりとなる変動パターンである。

30

【0153】

図8-3(B)は、変動パターンの決定割合の一例である。大当たりの期待度(信頼度)は、スーパーリーチB>スーパーリーチA>ノーマルリーチである。ある演出aの大当たり期待度は、例えば、(大当たりとなるときに演出aが実行される確率)×(大当たりになる確率)÷{(大当たりとなるときに演出aが実行される確率)×(大当たりになる確率)+(大当たりとならないときに演出aが実行される確率)×(大当たりにならない確率)}によって算出される(大当たり期待度が「1」になる場合には必ず「大当たり」になる)。

40

【0154】

例えば、スーパーリーチAの信頼度は、設定値1の場合に、 $(0.3 \times 1 / 320) / \{(0.3 \times 1 / 320) + (0.009 \times 319 / 320)\} = \text{約} 9.5\%$ である。また、スーパーリーチAの信頼度は、設定値6の場合に、 $(0.3 \times 1 / 295) / \{(0.3 \times 1 / 295) + (0.009 \times 294 / 295)\} = \text{約} 10.2\%$ である。

【0155】

また、スーパーリーチBの信頼度は、設定値1の場合に、 $(0.6 \times 1 / 320) / \{(0.6 \times 1 / 320) + (0.001 \times 319 / 320)\} = \text{約} 65.3\%$ である。また、スーパーリーチBの信頼度は、設定値6の場合に、 $(0.6 \times 1 / 295) / \{(0.6 \times 1 / 295) + (0.001 \times 294 / 295)\} = \text{約} 65.3\%$ である。

50

． $6 \times 1 / 295$) + ($0.001 \times 294 / 295$) } = 約 67.1 % である。

【0156】

なお、図 8-3 (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 8-3 (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。

【0157】

図 8-4 は、予告演出について説明する説明図である。図 8-5 及び図 8-6 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 8-4 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。

【0158】

図 8-4 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 8-5 (A) に示すような、弱カットイン画像 027SHYKE-JCI を表示する。

【0159】

図 8-4 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 8-5 (B) に示すような、強カットイン画像 027SHYKE-KCI を表示する。

【0160】

図 8-4 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 8-5 (C) に示すような、群画像 027SHYKE-GN を表示する。

【0161】

図 8-4 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 8-6 (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。

【0162】

図 8-4 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 8-6 (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。

【0163】

図 8-4 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 8-6 (E) (F) (G) に示すように、可動体 027SH32 を動作させる。

10

20

30

40

50

【0164】

図8-7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8-7(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8-7(A)に示す例によれば、スーパーリーチはずれとなる場合（変動パターン#13、#14のいずれかとなる場合）には実行有を40%の割合で決定し、スーパーリーチ大当たりとなる場合（変動パターン#17、#18のいずれかとなる場合）には実行有を50%の割合で決定する。例えば、特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は、全体の40%を実行有に対応する判定値として割り当てているスーパーリーチはずれ用のカットイン予告演出実行有無決定テーブルと、全体の50%を実行有に対応する判定値として割り当てているスーパーリーチ大当たり用のカットイン予告演出実行有無決定テーブルとを記憶しておき、例えば、演出制御用CPU120は、スーパーリーチはずれとなる場合にはスーパーリーチはずれ用のカットイン予告演出実行有無決定テーブルを用いてカットイン予告演出の実行有無を決定し、スーパーリーチ大当たりとなる場合にはスーパーリーチ大当たり用のカットイン予告演出実行有無決定テーブルを用いてカットイン予告演出の実行有無を決定してもよい。他の予告演出（群予告演出、ボタン予告演出、役物予告演出）の実行有無の決定についても同様である。なお、スーパーリーチとならない場合には（変動パターン#10、#11、#12、#15、#16のいずれかとなる場合）には実行有を0%の割合で決定する（実行しないと決定する）。

10

【0165】

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8-7(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8-7(B)に示す例によれば、スーパーリーチはずれとなる場合には、予告演出パターン「YEP-A1」を80%の割合で決定し、予告演出パターン「YEP-A2」を20%の割合で決定する。また、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、予告演出パターン「YEP-A1」を20%の割合で決定し、予告演出パターン「YEP-A2」を80%の割合で決定する。例えば、特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は、全体の80%を予告演出パターン「YEP-A1」に対応する判定値として割り当てるとともに全体の20%を予告演出パターン「YEP-A2」に対応する判定値として割り当てているスーパーリーチはずれ用のカットイン予告演出パターン決定テーブルと、全体の20%を予告演出パターン「YEP-A1」に対応する判定値として割り当てるとともに全体の80%を予告演出パターン「YEP-A2」に対応する判定値として割り当てているスーパーリーチ大当たり用のカットイン予告演出パターン決定テーブルとを記憶しておき、例えば、演出制御用CPU120は、スーパーリーチはずれとなる場合にはスーパーリーチはずれ用のカットイン予告演出パターン決定テーブルを用いてカットイン予告演出の予告演出パターンを決定し、スーパーリーチ大当たりとなる場合にはスーパーリーチ大当たり用のカットイン予告演出パターン決定テーブルを用いてカットイン予告演出の予告演出パターンを決定してもよい。他の予告演出（ボタン予告演出）の予告演出パターンの決定についても同様である。

20

30

40

【0166】

図8-7(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8-7(C)に示す例によれば、スーパーリーチはずれとなる場合には実行有を20%の割合で決定し、スーパーリーチ大当たりとなる場合には実行有を50%の割合で決定する。また、群予告演出に係る予告演出パターンは1種類（予告演出パターン「YEP-B」）であるため、特徴部027SHに係るパチンコ遊技機1は、群予告演出を実行すると決定した場合、群予告演出に係る予告演出パターンとして予告演出パターン「YEP-B」を決定する。なお、スーパーリーチとならない場合には実行有を0%の割合で決定する（実行しないと決定する）。

【0167】

50

図 8-7 (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 8-7 (D) に示す例によれば、スーパーリーチはずれとなる場合には実行有を 10 % の割合で決定し、スーパーリーチ大当たりとなる場合には実行有を 50 % の割合で決定する。なお、スーパーリーチとならない場合には実行有を 0 % の割合で決定する（実行しないと決定する）。

【0168】

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 8-7 (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
10
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 8-7 (E) に示す例によれば、スーパーリーチはずれとなる場合には、予告演出パターン「YEP-C1」を 90 % の割合で決定し、予告演出パターン「YEP-C2」を 10 % の割合で決定する。また、スーパーリーチ大当たりとなる場合には、予告演出パターン「YEP-C1」を 10 % の割合で決定し、予告演出パターン「YEP-C2」を 90 % の割合で決定する。

【0169】

図 8-7 (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 8-7 (F) に示す例によれば、スーパーリーチはずれとなる場合には実行有を 5 % の割合で決定し、スーパーリーチ大当たりとなる場合には実行有を 75 % の割合で決定する。
20
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）。

【0170】

図 8-7 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。

【0171】

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、 $\{ (\text{はずれとなる確率} \times \text{はずれのときにスーパーリーチになる確率} \times \text{スーパーリーチはずれのときにカットイン予告演出が実行される確率}) + (\text{大当たりとなる確率} \times \text{大当たりのときにスーパーリーチになる確率} \times \text{スーパーリーチ大当たりのときにカットイン予告演出が実行される確率}) \} / \{ (\text{はずれとなる確率} \times \text{はずれのときにスーパーリーチになる確率}) + (\text{大当たりとなる確率} \times \text{大当たりのときにスーパーリーチになる確率}) \}$ から算出すると、設定値 1 の場合、 $\{ (319 / 320 \times 1\% \times 40\%) + (1 / 320 \times 90\% \times 50\%) \} / \{ (319 / 320 \times 1\%) + (1 / 320 \times 90\%) \} = \text{約 } 42\%$ である。
30

【0172】

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、
40
 $\{ (\text{はずれとなる確率} \times \text{はずれのときにスーパーリーチになる確率} \times \text{スーパーリーチはずれのときに群予告演出が実行される確率}) + (\text{大当たりとなる確率} \times \text{大当たりのときにスーパーリーチになる確率} \times \text{スーパーリーチ大当たりのときに群予告演出が実行される確率}) \} / \{ (\text{はずれとなる確率} \times \text{はずれのときにスーパーリーチになる確率}) + (\text{大当たりとなる確率} \times \text{大当たりのときにスーパーリーチになる確率}) \}$ から算出すると、設定値 1 の場合、 $\{ (319 / 320 \times 1\% \times 20\%) + (1 / 320 \times 90\% \times 50\%) \} / \{ (319 / 320 \times 1\%) + (1 / 320 \times 90\%) \} = \text{約 } 26\%$ である。

【0173】

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
50

される確率は、 $\{ (はずれとなる確率 \times はずれのときにスーパーリーチになる確率 \times スーパーリーチはずれのときにボタン予告演出が実行される確率) + (大当たりとなる確率 \times 大当たりのときにスーパーリーチになる確率 \times スーパーリーチ大当たりのときにボタン予告演出が実行される確率) \} / \{ (はずれとなる確率 \times はずれのときにスーパーリーチになる確率) + (大当たりとなる確率 \times 大当たりのときにスーパーリーチになる確率) \}$ から算出すると、設定値 1 の場合、 $\{ (319 / 320 \times 1\% \times 10\%) + (1 / 320 \times 90\% \times 50\%) \} / \{ (319 / 320 \times 1\%) + (1 / 320 \times 90\%) \} = \text{約 } 19\%$ である。

【0174】

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

【0175】

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

【0176】

図 8-8 (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。

【0177】

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。

【0178】

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 8-9 (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。

【0179】

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 8-9 (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。

【0180】

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 8-9 (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。

【0181】

図8-8(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。

【0182】

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。

【0183】

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8-9(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。

【0184】

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8-9(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。

【0185】

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8-9(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。

【0186】

図8-8(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。

【0187】

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。

【0188】

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8-9(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。

【0189】

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8-9(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。

【0190】

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8-9(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。

【0191】

図 8-8 (A) に示した、アイテム画像演出パターン「I G E P-D」のアイテム画像予告演出は、役物予告演出 (Y E P-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。

【0192】

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。

【0193】

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 8-9 (J) に示したアイテム画像 0 2 7 S H I G D L V 1 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。

【0194】

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 8-9 (K) に示したアイテム画像 0 2 7 S H I G D L V 2 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。

【0195】

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 8-9 (L) に示したアイテム画像 0 2 7 S H I G D L V 3 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。

【0196】

特徴部 0 2 7 S H に係るパチンコ遊技機 1 は、図 8-8 (A) に示したアイテム画像演出 A (I G E P-A)、アイテム画像演出 B (I G E P-B)、アイテム画像演出 C (I G E P-C)、アイテム画像演出 D (I G E P-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。

【0197】

また、特徴部 0 2 7 S H 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 0 2 7 S H 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 0 2 7 S H 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 0 2 7 S H 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。

【0198】

図 8-8 (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)。

【0199】

図 8-8 (B) に示した、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 1」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「I G E G P 1」は、アイテム画像演出を実行しないため、アイテム

10

20

30

40

50

画像は表示しない。

【0200】

図8-8(B)に示した、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 2」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。

【0201】

図8-8(B)に示した、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 3」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。

10

【0202】

図8-8(B)に示した、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 4」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。

【0203】

図8-8(B)に示した、アイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 5」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。

20

【0204】

従って、詳細は後述するが、例えば、アイテム画像演出A(IGE P-A)についてアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 3」が決定され、アイテム画像演出B(IGE P-B)についてアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 1」が決定され、アイテム画像演出C(IGE P-C)についてアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 2」が決定され、アイテム画像演出D(IGE P-D)についてアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 5」が決定された場合には、アイテム画像Aの表示態様を第1表示態様(レベル1)から第2表示態様(レベル2)に変化させるアイテム画像演出A(IGE P-A)と、アイテム画像Cの表示態様を第1表示態様(レベル1)のまま変化させないアイテム画像演出C(IGE P-C)と、アイテム画像Dの表示態様を第1表示態様(レベル1)から第3表示態様(レベル3)に変化させるアイテム画像演出D(IGE P-D)と、が実行されることとなる(アイテム画像演出Bは実行されないこととなる)。

30

【0205】

図8-10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8-10(A)及び図8-10(B)は、アイテム画像演出A(IGE P-A)のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。具体的には、図8-10(A)は、スーパーリーチにおいて、カットイン予告演出(YEP-A1、YEP-A2)を実行する場合におけるアイテム画像演出A(IGE P-A)のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。図8-10(B)は、スーパーリーチにおいて、カットイン予告演出(YEP-A1、YEP-A2)を実行しない場合におけるアイテム画像演出A(IGE P-A)のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。

40

【0206】

図8-10(C)及び図8-10(D)は、アイテム画像演出B(IGE P-B)のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。具体的には、図8-10(C)は、スーパーリーチにおいて、群予告演出(YEP-B)を実行する場合におけるアイテム画像演出B(IGE P-B)のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。図8-10(D)は、スーパーリーチにおいて、群予告演出(YEP-B)を実

50

行しない場合におけるアイテム画像演出 B (I G E P - B) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。

【 0 2 0 7 】

図 8 - 1 0 (E) 及び図 8 - 1 0 (F) は、アイテム画像演出 C (I G E P - C) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。具体的には、図 8 - 1 0 (E) は、スーパーリーチにおいて、ボタン予告演出 (Y E P - C 1 、 Y E P - C 2) を実行する場合におけるアイテム画像演出 C (I G E P - C) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。図 8 - 1 0 (F) は、スーパーリーチにおいて、ボタン予告演出 (Y E P - C 1 、 Y E P - C 2) を実行しない場合におけるアイテム画像演出 C (I G E P - C) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。

10

【 0 2 0 8 】

図 8 - 1 0 (G) 及び図 8 - 1 0 (H) は、アイテム画像演出 D (I G E P - D) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。具体的には、図 8 - 1 0 (G) は、スーパーリーチにおいて、役物予告演出 (Y E P - D) を実行する場合におけるアイテム画像演出 D (I G E P - D) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。図 8 - 1 0 (H) は、スーパーリーチにおいて、役物予告演出 (Y E P - D) を実行しない場合におけるアイテム画像演出 D (I G E P - D) のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合の一例である。

【 0 2 0 9 】

図 8 - 1 0 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 (Y E P - A 1 、 Y E P - A 2) 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 (Y E 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 (Y E P - C 1 、 Y E P - C 2) 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 (Y E P - D) の実行有無によって決定される。

20

30

【 0 2 1 0 】

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。

【 0 2 1 1 】

(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)

40

図 8 - 1 0 (A) 、図 8 - 1 0 (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「 I G E G P 4 」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 5 0 % の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「 I G E G P 4 」が決定され (図 8 - 1 0 (A)) 、カットイン予告演出を実行しない場合には 1 0 % の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「 I G E G P 4 」が決定される (図 8 - 1 0 (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

50

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、 $(50\% \times 42\%) / \{(50\% \times 42\%) + (10\% \times 58\%)\} = \text{約} 78\%$ である。

【0212】

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8-10(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8-10(B))。従って、スーパーリーチにおいてカットイン予告演出が実行される確率として設定値1における42%を用いた場合、スーパーリーチにおいてアイテム画像Aの最終的な表示態様が第2表示態様である場合のカットイン予告演出の信頼度は、 $(30\% \times 42\%) / \{(30\% \times 42\%) + (20\% \times 58\%)\} = \text{約} 52\%$ である。

【0213】

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8-10(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8-10(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、 $(20\% \times 42\%) / \{(20\% \times 42\%) + (60\% \times 58\%)\} = \text{約} 19\%$ である。

【0214】

(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8-10(E)、図8-10(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8-10(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8-10(F))。スーパーリーチにおいてアイテム画像Cの最終的な表示態様が第3表示態様である場合のボタン予告演出の信頼度は、例えば、 $(\text{スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行されるときに第3表示態様のアイテム画像Cが最終的に表示される確率}) \times (\text{スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行される確率}) / \{(\text{スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行されるときに第3表示態様のアイテム画像Cが最終的に表示される確率}) \times (\text{スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行される確率}) + (\text{スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行されないときに第3表示態様のアイテム画像Cが最終的に表示される確率}) \times (\text{スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行されない確率})\}$ によって算出される。スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行される確率として設定値1における19%を用いた場合、スーパーリーチにおいてアイテム画像Cの最終的な表示態様が第3表示態様である場合のボタン予告演出の信頼度は、 $(70\% \times 19\%) / \{(70\% \times 19\%) + (5\% \times 81\%)\} = \text{約} 77\%$ である。

【0215】

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

10

20

30

40

50

像演出実行態様パターン「I G E G P 3」が決定された場合である。ボタン予告演出を実行する場合には15%の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 3」が決定され(図8-10(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「I G E G P 3」が決定される(図8-10(F))。従って、スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行される確率として設定値1における19%を用いた場合、スーパーリーチにおいてアイテム画像Cの最終的な表示態様が第2表示態様である場合のボタン予告演出の信頼度は、 $(15\% \times 19\%) / \{(15\% \times 19\%) + (10\% \times 81\%)\} = \text{約} 26\%$ である。

【0216】

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「I G E G P 2」が決定された場合である。ボタン予告演出を実行する場合には10%の割合でアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 2」が決定され(図8-10(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「I G E G P 2」が決定される(図8-10(F))。従って、スーパーリーチにおいてボタン予告演出が実行される確率として設定値1における19%を用いた場合、スーパーリーチにおいてアイテム画像Cの最終的な表示態様が第1表示態様である場合のボタン予告演出の信頼度は、 $(10\% \times 19\%) / \{(10\% \times 19\%) + (65\% \times 81\%)\} = \text{約} 3.5\%$ である。

【0217】

図8-11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8-11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。

【0218】

図8-11において、T0は可変表示中の開始タイミングである。T1は、スーパーリーチに発展するタイミングである。

【0219】

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8-9(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「I G E G P 2」～「I G E G P 5」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。

【0220】

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8-9(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「I G E G P 2」～「I G E G P 5」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。

【0221】

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8-9(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「I G E G P 2」～「I G E G P 5」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。

【0222】

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8-9(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「I G E G P 2」～「I G E G P 5」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。

【0223】

T 6 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 8－9（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「I G E G P 3」又は「I G E G P 4」である場合に、当該 T 6 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「I G E G P 2」又は「I G E G P 5」である場合には、当該 T 6 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）。

【0 2 2 4】

T 7 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 8－9（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「I G E G P 3」又は「I G E G P 4」である場合に、当該 T 7 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「I G E G P 2」又は「I G E G P 5」である場合には、当該 T 7 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）。

【0 2 2 5】

T 8 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 8－9（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「I G E G P 3」又は「I G E G P 4」である場合に、当該 T 8 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「I G E G P 2」又は「I G E G P 5」である場合には、当該 T 8 においてアイテム画像演出 C の表示態様は変化しない（第 1 表示態様（レベル 1）のままとなる）。

【0 2 2 6】

T 9 は、アイテム画像演出 D が実行される場合において第 2 表示態様（レベル 2）のアイテム画像 D（図 8－9（K）参照）が表示されるタイミングである。例えば、アイテム画像演出 D のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 3」又は「I G E G P 4」である場合に、当該 T 9 においてアイテム画像演出 D の表示態様が第 1 表示態様（レベル 1）から第 2 表示態様（レベル 2）に変化する。なお、アイテム画像演出 C のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 2」又は「I G E G P 5」である場合には、当該 T 8 においてアイテム画像演出 D の表示態様は変化しない（第 1 表示態様（レベル 1）のままとなる）。

【0 2 2 7】

T 1 0 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 8－9（C）参照）が表示されるタイミングである。例えば、アイテム画像演出 A のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 4」である場合に、当該 T 1 0 においてアイテム画像演出 A の表示態様が第 2 表示態様（レベル 2）から第 3 表示態様（レベル 3）に変化し、アイテム画像演出 A のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 5」である場合に、当該 T 1 0 においてアイテム画像演出 A の表示態様が第 1 表示態様（レベル 1）から第 3 表示態様（レベル 3）に変化する。なお、アイテム画像演出 A のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 2」である場合には、当該 T 1 0 においてアイテム画像演出 A の表示態様は変化しない（第 1 表示態様（レベル 1）のままとなる）。また、アイテム画像演出 A のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 3」である場合には、当該 T 1 0 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）。

【0 2 2 8】

T 1 1 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

10

20

30

40

50

アイテム画像 B (図 8-9 (F) 参照) が表示されるタイミングである。例えば、アイテム画像演出 B のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 4」である場合に、当該 T 1 1 においてアイテム画像演出 B の表示態様が第 2 表示態様 (レベル 2) から第 3 表示態様 (レベル 3) に変化し、アイテム画像演出 B のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 5」である場合に、当該 T 1 1 においてアイテム画像演出 B の表示態様が第 1 表示態様 (レベル 1) から第 3 表示態様 (レベル 3) に変化する。なお、アイテム画像演出 B のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 2」である場合には、当該 T 1 1 においてアイテム画像演出 B の表示態様は変化しない (第 1 表示態様 (レベル 1) のままとなる)。また、アイテム画像演出 B のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 3」である場合には、当該 T 1 1 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)。

【0229】

T 1 2 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 8-9 (I) 参照) が表示されるタイミングである。例えば、アイテム画像演出 C のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 4」である場合に、当該 T 1 2 においてアイテム画像演出 C の表示態様が第 2 表示態様 (レベル 2) から第 3 表示態様 (レベル 3) に変化し、アイテム画像演出 C のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 5」である場合に、当該 T 1 2 においてアイテム画像演出 C の表示態様が第 1 表示態様 (レベル 1) から第 3 表示態様 (レベル 3) に変化する。なお、アイテム画像演出 C のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 2」である場合には、当該 T 1 2 においてアイテム画像演出 C の表示態様は変化しない (第 1 表示態様 (レベル 1) のままとなる)。また、アイテム画像演出 C のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 3」である場合には、当該 T 1 2 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)。

【0230】

T 1 3 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 8-9 (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「I G E G P 4」である場合に、当該 T 1 3 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「I G E G P 5」である場合に、当該 T 1 3 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「I G E G P 2」である場合には、当該 T 1 3 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「I G E G P 3」である場合には、当該 T 1 3 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)。

【0231】

T 1 4 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「I G E G P 2」である場合には表示中の第 1 表示態様 (レベル 1) のアイテム画像 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「I G E G P 3」である場合には表示中の第 2 表示態様 (レベル 2) のアイテム画像 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「I G E G P 4」又は「I G E G P 5」である場合には表示中の第 3 表示態様 (レベル 3) のアイテム画像 A を消去する。

【0232】

また、T 1 4 は、カットイン予告演出 (Y E P-A 1、Y E P-A 2) 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。T 1 5 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、T 1 4 ~ T 1 5 は、上記煽り演出の実行期間である。

【0233】

10

20

30

40

50

また、T 1 5 は、カットイン予告演出（Y E P - A 1、Y E P - A 2）の実行を開始するタイミングでもある。T 1 6 は、カットイン予告演出（Y E P - A 1、Y E P - A 2）の実行を終了するタイミングである。つまり、T 1 5 ～ T 1 6 は、カットイン予告演出（Y E P - A 1、Y E P - A 2）の実行期間である。

【0 2 3 4】

T 1 7 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「I G E G P 2」である場合には表示中の第 1 表示態様（レベル 1）のアイテム画像 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「I G E G P 3」である場合には表示中の第 2 表示態様（レベル 2）のアイテム画像 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「I G E G P 4」又は「I G E G P 5」である場合には表示中の第 3 表示態様（レベル 3）のアイテム画像 B を消去する。

10

【0 2 3 5】

また、T 1 7 は、群予告演出（Y E P - 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。T 1 8 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、T 1 7 ～ T 1 8 は、上記煽り演出の実行期間である。

【0 2 3 6】

また、T 1 8 は、群予告演出（Y E P - B）の実行を開始するタイミングでもある。T 1 9 は、群予告演出（Y E P - B）の実行を終了するタイミングである。つまり、T 1 8 ～ T 1 9 は、群予告演出（Y E P - B）の実行期間である。

20

【0 2 3 7】

T 2 0 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「I G E G P 2」である場合には表示中の第 1 表示態様（レベル 1）のアイテム画像 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 G E G P 3」である場合には表示中の第 2 表示態様（レベル 2）のアイテム画像 C を消去し、アイテム画像演出 C のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 4」又は「I G E G P 5」である場合には表示中の第 3 表示態様（レベル 3）のアイテム画像 C を消去する。

【0 2 3 8】

また、T 2 0 は、ボタン予告演出（Y E P - C 1、Y E P - C 2）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。T 2 1 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、T 2 0 ～ T 2 1 は、上記煽り演出の実行期間である。

30

【0 2 3 9】

また、T 2 1 は、ボタン予告演出（Y E P - C 1、Y E P - C 2）の実行を開始するタイミングでもある。T 2 2 は、ボタン予告演出（Y E P - C 1、Y E P - C 2）の実行を終了するタイミングである。つまり、T 2 1 ～ T 2 2 は、ボタン予告演出（Y E P - C 1、Y E P - C 2）の実行期間である。

【0 2 4 0】

T 2 3 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「I G E G P 2」である場合には表示中の第 1 表示態様（レベル 1）のアイテム画像 D を消去し、アイテム画像演出 D のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 3」である場合には表示中の第 2 表示態様（レベル 2）のアイテム画像 D を消去し、アイテム画像演出 D のアイテム画像演出実行態様パターンが「I G E G P 4」又は「I G E G P 5」である場合には表示中の第 3 表示態様（レベル 3）のアイテム画像 D を消去する。

40

【0 2 4 1】

また、T 2 3 は、役物予告演出（Y E P - 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。T 2 4 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、T 2 3 ～ T 2 4 は、上記煽り演出の実行期間である。

【0 2 4 2】

50

また、T 2 4 は、役物予告演出 (Y E P - D) の実行を開始するタイミングでもある。
T 2 5 は、役物予告演出 (Y E P - D) の実行を終了するタイミングである。つまり、T
2 4 ~ T 2 5 は、役物予告演出 (Y E P - D) の実行期間である。

【0 2 4 3】

図 8 - 1 2 及び図 8 - 1 3 は、各種のタイミングの具体例である。図 8 - 1 2 (A) は
、予告演出としてはカットイン予告演出 (Y E P - A 1) 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 (I G E P - A) のみがアイテム画像演出実行態様パタ
ーン「I G E G P 4」で実行される場合 (つまり、アイテム画像演出 B (I G E P - B)
、アイテム画像演出 C (I G E P - C) 及びアイテム画像演出 D (I G E P - D) はアイ
テム画像演出実行態様パターン「I G E G P 1」である場合) における、アイテム画像 A
の表示タイミング、カットイン予告演出 (Y E P - A 1) の実行タイミング等を説明する
説明図である。

10

【0 2 4 4】

図 8 - 1 2 (A) において、T 2 ~ T 6 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。T 6 ~ T 1 0 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。T 1 0 ~ T 1 4 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。T 1 4 ~ T 1 5 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。T 1 5 ~ T 1 6 は、カットイン予告演出 (Y
E P - A 1) の実行期間、すなわち、弱カットイン画像 0 2 7 S H Y K E - J C I (図 8
- 5 (A) 参照) が表示されている期間である。

20

【0 2 4 5】

図 8 - 1 2 (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 (I G E P - A)、アイテム画像演出 C (I G E P - C)、アイテム画像
演出 D (I G E P - D) の夫々がアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 2」で
実行される場合 (アイテム画像演出 B (I G E P - B) はアイテム画像演出実行態様パタ
ーン「I G E G P 1」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。

【0 2 4 6】

図 8 - 1 2 (B) において、T 2 ~ T 1 4 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。T 1 4 ~ T 1 5 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。T 4 ~ T 2 0 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。T 2 0 ~ T 2 1 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。T 5 ~ T 2 3 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。T 2 3 ~ T
2 4 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。

30

【0 2 4 7】

図 8 - 1 3 (A) は、予告演出としてはカットイン予告演出 (Y E P - A 1)、群予告
演出 (Y E P - B)、ボタン予告演出 (Y E P - C 1) 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 (I G E P - A)、アイテム画像演出 B (I G E P - B) の夫
々がアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 3」で実行され、アイテム画像演出
C (I G E P - C) がアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 4」で実行され、
アイテム画像演出 D (I G E P - D) がアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P
2」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 (Y E P - A 1)、群予告演出 (Y
E P - B)、ボタン予告演出 (Y E P - C 1) の実行タイミング等を説明する説明図であ
る。

40

【0 2 4 8】

図 8 - 1 3 (A) において、T 1 4 ~ T 1 5 は、カットイン予告演出を実行するかを煽

50

る煽り演出の実行期間である。アイテム画像AはT 1 4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。T 1 5～T 1 6は、カットイン予告演出（Y E P - A 1）の実行期間、すなわち、弱カットイン画像0 2 7 S H Y K E - J C I（図8 - 5（A）参照）が表示されている期間である。T 1 7～T 1 8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T 1 7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。T 1 8～T 1 9は、群予告演出（Y E P - B）の実行期間、すなわち、群画像0 2 7 S H Y K E - G N（図8 - 5（C）参照）が表示されている期間である。T 2 0～T 2 1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T 2 0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。T 2 1～T 2 2は、ボタン予告演出（Y E P - C 1）の実行期間、すなわち、ボタン画像0 2 7 S H Y K E - B U（図8 - 6（A）参照）が表示される（ボタン画像0 2 7 S H Y K E - B Uの表示中にプッシュボタン3 1 Bが操作された場合にはボタン画像0 2 7 S H Y K E - B Uに代えて弱カットイン画像0 2 7 S H Y K E - J C I（図8 - 6（B）参照）が表示される）期間である。T 2 3～T 2 4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T 2 3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。

10

【0 2 4 9】

図8 - 1 3（B）は、予告演出としてはボタン予告演出（Y E P - C 2）、役物予告演出（Y E P - 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（I G E P - C）のみがアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 5」で実行される場合（つまり、アイテム画像演出A（I G E P - A）、アイテム画像演出B（I G E P - B）及びアイテム画像演出D（I G E P - D）はアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 1」である場合）における、アイテム画像Cの表示タイミング、役物予告演出（Y E P - D）の実行タイミング等を説明する説明図である。

20

【0 2 5 0】

図8 - 1 3（B）において、T 4～T 1 2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。T 1 2～T 2 0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。T 2 0～T 2 1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。T 2 1～T 2 2は、ボタン予告演出（Y E P - C 2）の実行期間、すなわち、ボタン画像0 2 7 S H Y K E - B U（図8 - 6（C）参照）が表示される（ボタン画像0 2 7 S H Y K E - B Uの表示中にプッシュボタン3 1 Bが操作された場合にはボタン画像0 2 7 S H Y K E - B Uに代えて強カットイン画像0 2 7 S H Y K E - K C I（図8 - 6（D）参照）が表示される）期間である。T 2 4～T 2 5は、役物予告演出（Y E P - D）の実行期間、すなわち、可動体0 2 7 S H 3 2を動作させる期間（図8 - 6（E）～図8 - 6（G）参照）である。なお、図8 - 1 3（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（Y E P - 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「I G E G P 1」が決定された場合（図8 - 1 0（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（Y E P - D）が実行されることになる。

30

40

【0 2 5 1】

図8 - 1 4及び図8 - 1 5は、図7に示す演出制御プロセス処理におけるS 1 7 1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8 - 1 5のフローチャートは、図8 - 1 4のフローチャートの続きである。

【0 2 5 2】

図8 - 1 4に示す演出決定処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、変動パターンに

50

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8-7（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たり（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。

【0253】

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。

【0254】

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8-7（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たりであれば、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。

【0255】

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027SHS103）。

【0256】

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8-10（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。

【0257】

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8-10（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。

【0258】

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）。

【0259】

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8-7（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。

【0260】

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。

10

【0261】

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）。

【0262】

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8-10（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。

20

【0263】

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8-10（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。

30

【0264】

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）。

【0265】

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8-7（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。

40

【0266】

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

50

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。

【0267】

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8-7（E）に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチはずれであれば、予告演出パターン「YEP-C1」を90%で決定し、予告演出パターン「YEP-C2」を10%で決定する。また、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチ大当たりであれば、予告演出パターン「YEP-C1」を10%で決定し、予告演出パターン「YEP-C2」を90%で決定する。

10

【0268】

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）。

【0269】

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8-10（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。

20

【0270】

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8-10（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。

30

【0271】

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）。

【0272】

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8-7（F）に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチはずれであれば実行有を5%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチ大当たりであれば実行有を75%の割合で決定し、変動パターンが上記以外であれば実行有を0%の割合で決定する。

40

【0273】

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02

50

7 S H S 1 3 3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0 2 7 S H S 1 3 1 ; N O）、ステップ0 2 7 S H S 1 3 5に進む。

【0 2 7 4】

ステップ0 2 7 S H S 1 3 1に続いて、演出制御用C P U 1 2 0は、役物予告演出の予告演出パターン「Y E P - D」を設定する（ステップ0 2 7 S H S 1 3 3）。

【0 2 7 5】

ステップ0 2 7 S H S 1 3 3に続いて、演出制御用C P U 1 2 0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（I G E P - 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0 2 7 S H S 1 3 4）。例えば、図8 - 1 0（G）に示すように、演出制御用C P U 1 2 0は、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 1」を1 0 %、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 2」を5 %、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 3」を1 5 %、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 4」を6 0 %、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 5」を1 0 %の割合で決定する。

10

【0 2 7 6】

ステップ0 2 7 S H S 1 3 1（N O）に続いて、演出制御用C P U 1 2 0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（I G E P - 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0 2 7 S H S 1 3 5）。例えば、図8 - 1 0（H）に示すように、演出制御用C P U 1 2 0は、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 1」を2 0 %、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 2」を7 4 %、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 3」を4 %、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 4」を2 %、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 5」を0 %の割合で決定する。

20

【0 2 7 7】

ステップ0 2 7 S H S 1 3 4又はステップ0 2 7 S H S 1 3 5に続いて、演出制御用C P U 1 2 0は、ステップ0 2 7 S H S 1 3 4又はステップ0 2 7 S H S 1 3 5にて決定したアイテム画像演出B（I G E P - D）のアイテム画像演出実行態様パターンを設定する（ステップ0 2 7 S H S 1 3 6）。そして、本フローチャートは終了する。

【0 2 7 8】

図8 - 1 6～図8 - 2 0は、特徴部0 2 7 S Hに係る演出動作例を示す図である。具体的には、図8 - 1 6～図8 - 2 0は、図8 - 1 2（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8 - 1 6（A）→図8 - 1 6（B）→図8 - 1 6（C）→図8 - 1 7（A）→図8 - 1 7（B）→図8 - 1 7（C）→図8 - 1 8（A）→図8 - 1 8（B）→図8 - 1 8（C）→図8 - 1 9（A）→図8 - 1 9（B）→図8 - 1 9（C）→図8 - 2 0（A）→図8 - 2 0（B）→図8 - 2 0（C）の順に遷移する。

30

【0 2 7 9】

図8 - 1 6（A）は、可変表示においてリーチとなった場面である。図8 - 1 6（B）は、スーパーリーチに発展した場面（図8 - 1 1のT 1の場面）である。図8 - 1 6（C）は、スーパーリーチ演出の冒頭の場面（図8 - 1 1のT 1の直後の場面）である。

【0 2 8 0】

図8 - 1 7（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0 2 7 S H I G A - S H I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8 - 1 1および図8 - 1 2（A）のT 2の直前の場面）である。つまり、演出制御用C P U 1 2 0は、アイテム画像Aの表示タイミング（T 2）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0 2 7 S H I G A - S H I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C P U 1 2 0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。

40

【0 2 8 1】

図8 - 1 7（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

50

ル 1) のアイテム画像 0 2 7 S H I G A L V 1 の表示が開始) された場面 (図 8 - 1 1 および図 8 - 1 2 (A) の T 2 の場面) である。

【0 2 8 2】

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 0 2 7 S H I G A - S H I 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 0 2 7 S H I G A - S H I 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 0 2 7 S H I G A - S H I 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 0 2 7 S H I G A - S H I 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 0 2 7 S H I G A - S H I を表示した場合の方がアイテム画像表示示唆表示 0 2 7 S H I G A - S H I 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 0 2 7 S H I G A - S H I 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 0 2 7 S H I G A - S H I 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 0 2 7 S H I G B - S H I 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 0 2 7 S H I G C - S H I 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 0 2 7 S H I G D - S H I とアイテム画像 D との関係においても同様である。

【0 2 8 3】

図 8 - 1 7 (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 0 2 7 S H I G A - H E N 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 8 - 1 1 および図 8 - 1 2 (A) の T 6 の直前の場面) である。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アイテム画像 A の変化タイミング (T 6) 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 0 2 7 S H I G A - H E N 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 C P U 1 2 0 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。

【0 2 8 4】

図 8 - 1 8 (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 8 - 1 1 および図 8 - 1 2 (A) の T 6 の場面) である。

【0 2 8 5】

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 0 2 7 S H I G A - H E N 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 0 2 7 S H I G A - H E N を表示した場合において、アイテム画像 A の表示態様が変わる場合とアイテム画像 A の表示態様が変わらない場合とがあるようにしてもよい。また、アイテム画像変化示唆表示 0 2 7 S H I G A - H E N を表示した場合には常にアイテム画像 A の表示態様が変わるようにしてもよい。また、アイテム画像変化示唆表示 0 2 7 S H I G A - H E N を表示しない場合にアイテム画像 A の表示態様が変わる場合があるようにしてもよい。また、アイテム画像変化示唆表示 0 2 7 S H I G A - H E N を表示した場合の方がアイテム画像変化示唆表示 0 2 7 S H I G A - H E N を表示しない場合よりもアイテム画像 A の表示態様が変わりやすいようにしてもよい。また、アイテム画像変化示唆表示 0 2 7 S H I G A - H E N 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 0 2 7 S H I G A - H E N が表示されたかに応じてアイテム画像 A の表示態様が変わるか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 の表示態様が変わるかを示唆するアイテム画像変化示唆表示 0 2 7 S H I G B - H E N とアイテム画像 B との関係、アイテム画像 C の表示態様が変わるかを示唆するアイテム画像変化示唆表示 0 2 7 S H I G C - H E N とアイテム画像 C との関係、アイテム画像 D の表示態様が変わるかを示唆するアイテム画像変化示唆表示 0 2 7 S H I G D - H E N とアイテム画像 D

との関係においても同様である。

【0286】

図8-18(B)は、図8-17(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8-11および図8-12(A)のT10の直前の場面)である。図8-18(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8-11および図8-12(A)のT10の場面)である。

【0287】

図8-19(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8-11および図8-12(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。

【0288】

図8-19(B)~図8-20(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8-11および図8-12(A)のT14~T15の場面)である。図8-19(B)~図8-20(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。

【0289】

図8-20(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8-11および図8-12(A)のT15~T16の場面)である。

【0290】

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

10

20

30

40

50

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。

【0291】

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8-12（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、何れの種類の種類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。

【0292】

図8-21～図8-30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8-21～図8-30は、図8-13（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8-21（A）→図8-21（B）→図8-21（C）→図8-22（A）→図8-22（B）→図8-22（C）→図8-23（A）→図8-23（B）→図8-23（C）→、…、図8-29（A）→図8-29（B）→図8-29（C）→図8-30（A）→図8-30（B）→図8-30（C）の順に遷移する。

【0293】

図8-21（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8-11のT2の直前の場面）である。図8-21（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8-11のT2の場面）である。

【0294】

図8-21（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8-11のT3の直前の場面）である。図8-22（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8-11のT3の場面）である。

【0295】

図8-22（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8-11のT4の直前の場面）である。図8-22（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8-11のT4の場面）である。

【0296】

図8-23（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8-11のT5の直前の場面）である。図8-23（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8-11のT5の場面）である。

【0297】

図8-23（C）は、アイテム画像Aの表示態様が変わるかを示唆するアイテム画像変化示唆表示027SHIGA-HENを用いたアイテム画像変化示唆演出が行われている場面（図8-11のT6の直前の場面）である。図8-24（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8-11のT6の場面）である。

【0298】

図8-24（B）は、アイテム画像Bの表示態様が変わるかを示唆するアイテム画像変化示唆表示027SHIGB-HEN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8-11のT7の直前の場面）である。図8-24（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8-11のT7の場面）である。

【0299】

図8-25（A）は、アイテム画像Cの表示態様が変わるかを示唆するアイテム画像変化示唆表示027SHIGC-HEN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8-11のT8の直前の場面）である。図8-25（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8-11のT8の場面）である。

【0300】

図8-25（C）は、アイテム画像Dの表示態様が変わるかを示唆するアイテム画像変化示唆表示027SHIGD-HEN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8-11のT9の直前の場面）である。図8-26（A）は、アイテム画像演出Dが変化しなかった場面（図8-11のT9の場面）である。

【0301】

図8-26（B）は、アイテム画像Dの表示態様が変わるかを示唆するアイテム画像変化示唆表示027SHIGD-HEN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8-11のT13の直前の場面）である。図8-26（C）は、アイテム画像演出Dが変化しなかった場面（図8-11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8-11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。

【0302】

図8-27（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8-11および図8-13（A）のT14の直前の場面）である。

【0303】

図8-27（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8-11および図8-13（A）のT14～T15の場面）である。図8-27（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8-11および図8-13（A）のT15～T16の場面）である。

【0304】

図8-28（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8-11および図8-13（A）のT17の直前の場面）である。

【0305】

図8-28（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8-11および図8-13（A）のT17～T18の場面）である。図8-28（C）は、アイテム画像Bに対

10

20

30

40

50

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 8-11 および図 8-13（A）の T18～T19 の場面）である。

【0306】

図 8-29（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 8-11 および図 8-13（A）の T20 の直前の場面）である。

【0307】

図 8-29（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 8-11 および図 8-13（A）の T20～T21 の場面）である。図 8-29（C）～図 8-30（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 8-11 および図 8-13（A）の T21～T22 の場面）である。

【0308】

図 8-30（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 8-11 および図 8-13（A）の T23 の直前の場面）である。

【0309】

図 8-30（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 8-11 および図 8-13（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（図 8-13（A）参照）。

【0310】

なお、図 8-16～図 8-30 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。

【0311】

（設定値示唆）

続いて、図 8-31 及び図 8-32 を用いて設定値（図 8-2（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 8-31（A）、図 8-31（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。

【0312】

（第 1 の例）

例えば、図 8-31（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。

【0313】

(第2の例)

例えば、図8-31(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。

【0314】

(第3の例)

例えば、図8-31(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。

【0315】

(第4の例)

例えば、図8-31(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。

【0316】

(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)

【0317】

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8-32(A)にてアイテム画像演出実行態様パターン「IGEP6」として示したように、最初(図8-11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8-32(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。

【0318】

(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8-10(G)に示した決定割合に代えて、図8-32(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8-10(H)に示した決定割合に代えて、図8-32(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8-15のステップ027SHS134の処理を実行するときには、図8-32(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8-15のステップ027SHS135では図8-32(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。

【0319】

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8-32(C)参照)、第4表示態様のアイテム画像Dの表

10

20

30

40

50

示→役物予告演出（Y E P－D）の実行有（可動体 0 2 7 S H 3 2 の動作有）と推移する場合はあり（図 8－3 2（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（Y E P－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 8－3 2（B）参照）。なお、図 8－3 2（B）に示した例では、アイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 6」は、現在の設定値が設定値 1～3 の何れかである場合には 1 % の割合で決定され、現在の設定値が設定値 4～6 の何れかである場合には 1 5 % の割合で決定される。

【0 3 2 0】

図 8－3 2（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（Y E P－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 8－3 2（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（Y E P－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（Y E P－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。

【0 3 2 1】

なお、図 8－3 2（B）に示した例は、スーパーリーチ A（変動パターン # 1 3、# 1 7）となる場合であってもスーパーリーチ B（変動パターン # 1 4、# 1 8）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「I G E G P 6」は決定され得るが（設定値 1～3 の何れかである場合には 1 % の割合で決定され、設定値 4～6 の何れかである場合には 1 5 % 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「I G E G P 6」が決定され得るようにしてもよい（スーパーリーチ A となる場合において役物演出が実行される場合にはアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 6」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（Y E P－D）の実行有（可動体 0 2 7 S H 3 2 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（Y E P－D）の実行有（可動体 0 2 7 S H 3 2 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。

【0 3 2 2】

（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（Y E P－D）の実行有（可動体 0 2 7 S H 3 2 の動作有）→大当たり、と推移することには設定差はないが、第 4 表示態様のアイテム画像 D の表示→役物予告演出（Y E P－D）の実行有（可動体 0 2 7 S H 3 2 の動作有）→はずれ、と推移することには設定差があるようにしてもよい。例えば、スーパーリーチ大当たりとなる場合において役物演出が実行される場合のアイテム画像演出実行態様パターン「I G E G P 6」の決定割合を設定値 1～6 共通（例えば 2 0 %）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「I G E G P 6」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 1 0 % としてもよい）。

【0 3 2 3】

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（Y E P－D）の実行有（可動体 0 2 7 S H 3 2 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（Y E P－D）の実行有（可動体 0 2 7 S H 3 2 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。

【0324】

(第3の例の決定割合の一例)

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

10

【0325】

(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「IGE GP 6」の決定割合を設定値1～6共通(例えば5%)とする一方、スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14)において役物演出が実行されない場合のアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP 6」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)。

20

【0326】

(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。

【0327】

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。

30

【0328】

(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8-1～図8-32における変形例について説明する。

40

【0329】

(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8-11等示すように、アイテム画像A～Dの表示開始タイミングは、アイテム画像Aの表示開始タイミング(T2)→アイテム画像Bの表示開始タイミング(T3)→アイテム画像Cの表示開始タイミング(T4)→アイテム画像Dの表示開始タイミング(T5)の順であり、アイテム画像A～Dに対応する夫々の予告演出の実行開始タイミングは、アイテム画像Aに対応するカットイン予告演出の実行開始タイミング(T15)→アイテム画像Bに対応する群予告演出の実行開始タイミング(T18)→アイテム画像

50

Cに対応するボタン予告演出の実行開始タイミング(T 2 1)→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(T 2 4)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。

10

【0330】

(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8-11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。

20

【0331】

(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8-11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。

30

【0332】

(特徴部027SHの変形例4)

図8-11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、表示開示時の表示態様は、第2表示態様(レベル2)や第3表示態様(レベル3)であってもよい。アイテム画像B、アイテム画像C、アイテム画像Dについても同様である。なお、上述したように、アイテム画像Dについて第4表示態様(レベル4)となる場合があるときには、表示開示時の表示態様を第4表示態様(レベル4)としてもよい。

40

【0333】

(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8-11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。

【0334】

(特徴部027SHの変形例6)

50

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8-11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。

【0335】

（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。

【0336】

（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8-11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。

【0337】

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。

【0338】

また例えば、複数のアイテム画像（例えば、アイテム画像X、アイテム画像Y）に対しある1つの予告演出（例えば、カットイン予告演出）が対応付けられていてもよい。アイテム画像X、アイテム画像Yに対し、カットイン予告演出が対応付けられているときには、アイテム画像Xが消去されることに基づいてカットイン予告演出が実行される場合と、アイテム画像Yが消去されることに基づいてカットイン予告演出が実行される場合とがある。なお、消去されるときアイテム画像の表示態様に加え、消去されるアイテム画像の種類に応じて、予告演出が実行される割合を異ならせてもよい。上記例で言えば、消去されるときアイテム画像Xやアイテム画像Yの表示態様に加え、アイテム画像Xが消去されるのかアイテム画像Yが消去されるのかに応じて、カットイン予告演出が実行される割合を異ならせてもよい。

【0339】

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がある。なお、アイテム画像Xが消去されることに基づいてカットイン予告演出と群予告演出とが実行される場合や、アイテム画像Yが消去されることに基づいてカットイン予告演出と群予告演出とが実行される場合があるようにしてもよい。なお、消去されるときアイテム画像の表示態様に加え、消去されるアイテム画像の種類に応じて、予告演出が実行される割合や、実行されるか予告演出の種類の割合を異ならせてもよい。

【0340】

10

(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。

【0341】

20

(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。

【0342】

(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。

30

【0343】

(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。

40

【0344】

(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8-11において、アイ

50

テム画像 A を T 1 4 に代えて T 1 5 に消去し、アイテム画像 B を T 1 7 に代えて T 1 8 に消去し、アイテム画像 C を T 2 0 に代えて T 2 1 に消去し、アイテム画像 D を T 2 3 に代えて T 2 4 に消去してもよい。

【0345】

(特徴部 0 2 7 S H の変形例 1 4)

上記では、アイテム画像 A を、煽り演出の開始時 (図 8 - 1 1 の T 1 4) に消去し、煽り演出の実行期間中 (図 8 - 1 1 の T 1 4 ~ T 1 5) やカットイン予告演出の期間中 (図 8 - 1 1 の T 1 5 ~ T 1 6) に表示しない例 (上述した変形例 1 3 の場合にはカットイン予告演出の開始時 (T 1 5) に消去し、カットイン予告演出の期間中 (図 8 - 1 1 の T 1 5 ~ T 1 6) 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
10
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。

【0346】

(特徴部 0 2 7 S H の変形例 1 5)

上述した変形例 1 4 に関連し、使われたアイテム画像 A を消去しない態様とする場合には、使われたアイテム画像 A について使われた旨が認識できるようにしてもよい。例えば、仮にカットイン予告演出を煽る煽り演出を開始する直前のアイテム画像 A の表示態様が第 2 表示態様 (レベル 2) である場合 (第 1 表示態様 (レベル 1) や第 3 表示態様 (レベル 3) である場合も同様)、カットイン予告演出を煽る煽り演出の開始時に、第 2 表示態様 (レベル 2) → 煽り演出実行態様 (例えば、色彩をグレースケールやモノクロとし、文言「煽り演出中」等を表示した態様) とし、カットイン予告演出の開始時に、煽り演出実行態様 → 予告演出実行態様 (例えば、色彩をグレースケールやモノクロとし、文言「予告演出中」等を表示した態様) とし、カットイン予告演出の終了時に、予告演出実行態様 → 予告演出終了態様 (例えば、色彩をグレースケールやモノクロとし、文言「済」等を表示した態様) としてもよい。つまり、アイテム画像 A について、煽り演出の実行期間中 (T 1 4 ~ T 1 5) 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 (T 1 5 ~ T 1 6) は「予告演出実行態様」とし、カットイン予告演出の終了後 (T 1 6 ~) 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。
20
30

【0347】

なお、煽り演出後にカットイン予告演出が実行されない場合には、カットイン予告演出の実行開始タイミングにおいて、煽り演出実行態様 → 予告演出不実行態様 (例えば、色彩をグレースケールやモノクロとし、文言「予告演出不実行」等を表示した態様) としてもよい。つまり、アイテム画像 A について、煽り演出の実行期間中 (T 1 4 ~ T 1 5) は「煽り演出実行態様」とし、煽り演出の終了後 (T 1 5 ~) 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。

【0348】

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。
40

【0349】

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 8 - 9 参照) 等が認識できる範囲内で、色彩をグレースケール等したり、文言「煽り演出中」等を表示したりしてもよい。予告演出実行態様、予告演出終了態様、予告演出不実行態様についても、アイテム画像の種類によらずに共通のものであってもよい。
50

【0350】

(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。

【0351】

(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。

【0352】

(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。

【0353】

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～消去間に变化可能）して必要な予告演出を実行する、という流れである。

【0354】

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

【0355】

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。

【0356】

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。

【0357】

（特徴部 027SH の変形例 19）

上記では、可変表示開始設定処理（ステップ S171）内においてアイテム画像について決定しているが（図 7、図 8-14 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 8-10 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や変動カテゴリ指定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。

【0358】

（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 8-11 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いて上記複数の予告演出（例えば、カットイン予告演出、群予告演出）とは異なる予告演出（例えば、役物予告演出等）が実行される場合があってもよい。これにより、遊技者に意外性を与えて興趣を向上させることができる。なお、使用するアイテム画像の種類に対応する予告演出とは異なる種類の予告演出を実行する場合がある態様において、使用するアイテム画像の種類に対応する予告演出とは異なる種類の予告演出を実行する場合の方が、使用するアイテム画像の種類に対応する予告演出を実行する場合よりも

、大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【0359】

(特徴部027SHの変形例21)

図8-31及び図8-32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。

【0360】

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。

10

【0361】

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。

20

30

【0362】

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

40

【0363】

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8-5(B)等)について、通常の高カットイン画像(キャラクタA、Bの登場等)、特別の高カットイン画像(キャラクタA、Cの登場等)の2種類の強カットイン画像を用意し、強カットイン画像の種類の決定割合に設定差を設けることにより、強カットイン画像において、設定値を示唆するようにしてもよい。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

50

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（Y E P - A 2）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。

【0364】

また例えば、群画像（図8-5（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（Y E P - 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（Y E P - 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。

【0365】

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8-2参照）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。

【0366】

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。

【0367】

なお、図8-4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。

【0368】

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。

10

【0369】

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。

20

【0370】

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。

【0371】

（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。

30

【0372】

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。

40

【0373】

（特徴部027SHに係る手段の説明）

（特徴部027SHに係る手段A1）

50

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、スロット機等）であって、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 等）を備え、前記演出実行手段は、所定期間内（例えば、図 8-11 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 8-4 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 8-9（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 8-8（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 8-7（A）～（F）に示したように、大当たり期待度が異なり）、前記特定表示が表示された後に該特定表示により特定される種類の前記予告演出が実行されるときと、実行されないときと、があり（例えば、図 8-10（A）（C）（E）（G）の予告演出を実行する場合においてアイテム画像を表示するアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP2」～「IGE GP5」を決定した場合には、アイテム画像の表示後に該アイテム画像により特定される種類の予告演出が実行され、図 8-10（B）（D）（F）（H）の予告演出を実行しない場合においてアイテム画像を表示するアイテム画像演出実行態様パターン「IGE GP2」～「IGE GP5」を決定した場合には、アイテム画像の表示後に該アイテム画像により特定される種類の予告演出が実行されない）、前記特定表示の表示態様は複数あり（例えば、図 8-9（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 8-8（B）、図 8-10（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）。

【0374】

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。

【0375】

（特徴部 027SH に係る手段 A2）

上記の手段 A1 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。

【0376】

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。

【0377】

（特徴部 027SH に係る手段 A3）

上記の手段 A1、手段 A2 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。

【0378】

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。

【0379】

（特徴部027SHに係る手段A4）

上記の手段A1～手段A3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8-11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8-26（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）。

【0380】

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

【0381】

（特徴部027SHに係る手段A5）

上記の手段A2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8-11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8-11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。

【0382】

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。

【0383】

（特徴部027SHに係る手段A6）

上記の手段A1～5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8-13（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8-8（B）、図8-10（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8-7（A）～図8-7（F）に示すように大

当り期待度も異なる)のものであってもよい。

【0384】

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、興味が向上する。

【0385】

(特徴部027SHに係る手段A7)

上記の手段A1～A6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8-8参照)、前記特定表示の表示態様の变化を示唆する演出(例えば、図8-17(C)に示した、アイテム画像Aの表示態様の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。

10

【0386】

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、興味が向上する。

【0387】

(特徴部027SHに係る手段A8)

上記の手段A1～A7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。

20

【0388】

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、興味が向上する。

【0389】

(特徴部027SHに係る手段A9)

上記の手段A1～A8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8-2(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8-5(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。

30

【0390】

上記遊技機によれば、特定表示の表示後に予告演出が実行されるに加え、特定表示の表示後に表示される予告演出において設定値の示唆があるかにも注目するため、興味が向上する。

【0391】

(特徴部027SHに係る手段A10)

上記の手段A1～A9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8-2(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。

40

【0392】

上記遊技機によれば、予告演出が実行されるに加え、設定値の示唆に関しても、特定表示に注目するため、興味が更に向上する。予告演出に対応したアイテム画像を予告演出の実行前に表示するアイテム画像演出と、設定値を示唆する設定示唆演出と、の間に関連

50

性がないと興味が不十分となる虞があるが、上記遊技機では、アイテム画像演出が設定示唆演出の実行を示唆する場合があり、アイテム画像演出と設定示唆演出との間に関連性があるため、興味が向上する。

【0393】

(特徴部027SHに係る手段A11)

上記の手段A1～A9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8-2(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。

10

【0394】

上記遊技機によれば、演出が煩雑となることを防いで興味の低下を抑えることができる。予告演出に対応したアイテム画像を予告演出の実行前に表示するアイテム画像演出と、設定値を示唆する設定示唆演出と、を関連させると演出が煩雑になり却って興味が低下してしまう虞があるが、上記遊技機では、アイテム画像演出が設定示唆演出の実行を示唆するものではなく、アイテム画像演出と設定示唆演出とは夫々が独立しているため、興味の低下を抑えることができる。

【0395】

(特徴部027SHに係る手段A12)

上記の手段A1～A9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8-2(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8-31、図8-32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。

20

【0396】

上記遊技機によれば、予告演出が実行されるかに加え、設定値の示唆に関しても、特定表示に注目するため、興味が更に向上する。予告演出に対応したアイテム画像を予告演出の実行前に表示するアイテム画像演出と、設定値を示唆する設定示唆演出と、の間に関連性がないと興味が不十分となる虞があるが、上記遊技機では、アイテム画像演出が設定示唆演出でもあるため、興味が向上する。

30

【0397】

(特徴部027SHに係る手段A13)

上記の手段A1～A9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8-2(A)(B)参照)であり、前記設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であり、前記設定示唆演出は、前記予告演出とも前記特定表示とも異なるものであってもよい。例えば、スーパーリーチ演出の演出態様(例えば、背景等)によって設定値を示唆するようにしてもよいし、大当たり遊技状態の開始演出(ファンファーレ演出)によって設定値を示唆するようにしてもよい。

40

【0398】

上記遊技機によれば、演出が煩雑となることを防いで興味の低下を抑えることができる。予告演出及びアイテム画像演出と、設定示唆演出と、を関連させると演出が煩雑になり却って興味が低下してしまう虞があるが、上記遊技機では、予告演出及びアイテム画像演出と、設定示唆演出とは、独立しているため、興味の低下を抑えることができる。

【0399】

(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

50

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。

【0400】

特徴部 006 SH 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 CPU 103 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 CPU 120 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。

【0401】

特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 の正面図等は、特徴部 027 SH に係るパチンコ遊技機 1 と同様である（図 8-2 参照）。但し、説明の便宜上、特徴部 027 SH に係るパチンコ遊技機 1 が備える可動体 027 SH 32 について、特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 では、可動体 006 SH 32 と称するものとする。

【0402】

特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たり確率（低確状態）は、図 8-2（A）に示した特徴部 027 SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たり確率（低確状態）と同様である。特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たり確率（高確状態）は、図 8-2（B）に示した特徴部 027 SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たり確率（高確状態）と同様である。また、特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 は、特徴部 027 SH 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 006 SH 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。

【0403】

特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たりの種類（大当たり種別）は、図 8-2（C）に示した特徴部 027 SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たりの種類（大当たり種別）と同様である。また、特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たり種別の振り分けは、図 8-2（D）（E）に示した特徴部 027 SH に係るパチンコ遊技機 1 の大当たり種別の振り分けと同様である。

【0404】

特徴部 006 SH 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 8-3（A）に示した特徴部 027 SH 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 006 SH 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 8-3（B）に示した特徴部 027 SH 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。

【0405】

図 9-1 は、予告演出について説明する説明図である。図 9-2 は、予告演出の演出例である。特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 は、図 9-1 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。

【0406】

図 9-1 に示した、予告演出パターン「YEP-A1」の予告演出は、図 8-4 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 006 SH 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 8-5（A）に示すような弱カットイン画像 027 SH YKE-JCI（説明の便宜上、特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 の説明では弱カットイン画像 006 SH YKE-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。

【0407】

図 9-1 に示した、予告演出パターン「YEP-A2」の予告演出は、図 8-4 に示し

10

20

30

40

50

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 8-5（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。

【0408】

図 9-1 に示した、予告演出パターン「YEP-B」の予告演出は、図 8-4 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 8-5（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。

10

【0409】

図 9-1 に示した、予告演出パターン「YEP-C1」の予告演出は、図 8-4 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 8-6（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。

20

【0410】

図 9-1 に示した、予告演出パターン「YEP-C2」の予告演出は、図 8-4 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 8-6（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。

30

【0411】

図 9-1 に示した、予告演出パターン「YEP-D」の予告演出は、図 8-4 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 8-6（E）（F）（G）に示すように、可動体 027SH32（可動体 006SH32）を動作させる。

【0412】

図 9-1 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 9-2（A）（B）（C）に示すような擬似連予告演出を実行する。なお、図 9-2（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。

40

【0413】

なお、図 9-2（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 9-1 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。

【0414】

50

図 9-3 及び図 9-4 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 9-3 (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 9-3 (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たりとなる場合（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たりとなる場合（変動パターン # 17、# 18 のいずれかとなる場合）には実行有を 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。

10

【0415】

特徴部 006 SH に係るパチンコ遊技機 1 は、カットイン予告演出を実行すると決定した場合、カットイン予告演出に係る予告演出パターン（「YEP-A1」、「YEP-A2」）を決定する。図 9-3 (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 9-3 (B) に示す例によれば、ノーマルリーチはずれとなる場合には、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たりとなる場合には、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たりとなる場合には、予告演出パターン「YEP-A1」を 20 % の割合で決定し、予告演出パターン「YEP-A2」を 80 % の割合で決定する。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。

20

【0416】

図 9-3 (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 006 SH 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。

30

【0417】

図 9-3 (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 9-3 (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。

40

【0418】

図 9-4 (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 006 SH 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。

【0419】

図 9-4 (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 006 SH 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、

50

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「Y E P - E」を決定する。

【0420】

図9-5及び図9-6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9-5（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9-5（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9-3（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9-5（C）～図9-5（J）は、他の例に関するものであるため、詳細は後述する。

10

【0421】

プレゼントボックス演出パターン「PBP-A」は、図9-6（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9-6（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8-9（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。

20

【0422】

プレゼントボックス演出パターン「PBP-B」は、図9-6（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9-6（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8-9（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。

【0423】

プレゼントボックス演出パターン「PBP-C」は、図9-6（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9-6（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8-9（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。

30

【0424】

プレゼントボックス演出パターン「PBP-D」は、図9-6（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9-6（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8-9（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。

【0425】

プレゼントボックス演出パターン「PBP-E」は、図9-6（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9-6（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。

40

【0426】

なお、図9-5（A）、図9-6（A）～図9-6（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

50

かがわからないようになっている。

【0427】

図9-7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9-7(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9-7(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、大当た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)。

10

【0428】

図9-7(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たりになりやすい。すなわち、例えば、図9-7(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、大当たりとなる場合には、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たりになりやすい。

20

【0429】

図9-7(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9-7(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、大当た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)。

30

【0430】

図9-7(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たりになりやすい。

40

【0431】

図9-7(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9-7(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、大当た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)。

【0432】

50

図 9-7 (C) に示す例によれば、カットイン予告演出 (Y E P-A) とプレゼントボックス演出 (P B P-A) との関係等と同様、ボタン予告演出 (Y E P-C) の実行前にボタン予告演出 (Y E P-C) に対応するプレゼントボックス演出 (P B P-C) が実行されるときの方が、ボタン予告演出 (Y E P-C) の実行前にボタン予告演出 (Y E P-C) に対応するプレゼントボックス演出 (P B P-C) が実行されないときよりも大当たりになりやすい。

【0433】

図 9-7 (D) は、役物予告演出 (Y E P-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「P B P-D」) の実行有無の決定割合の一例である。図 9-7 (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 (P B P-D) の実行有を 5 % の割合で決定し、大当たりとなる場合にはプレゼントボックス演出 (P B P-D) の実行有を 80 % の割合で決定する。なお、役物予告演出 (Y E P-D) を実行しない場合にはプレゼントボックス演出 (P B P-D) の実行有を 0 % の割合で決定する (役物予告演出 (Y E P-D) を実行しない場合にはプレゼントボックス演出 (P B P-D) を実行しない)。

10

【0434】

図 9-7 (D) に示す例によれば、カットイン予告演出 (Y E P-A) とプレゼントボックス演出 (P B P-A) との関係等と同様、役物予告演出 (Y E P-D) の実行前に役物予告演出 (Y E P-D) に対応するプレゼントボックス演出 (P B P-D) が実行されるときの方が、役物予告演出 (Y E P-D) の実行前に役物予告演出 (Y E P-D) に対応するプレゼントボックス演出 (P B P-D) が実行されないときよりも大当たりになりやすい。

20

【0435】

図 9-7 (E) は、擬似連予告演出 (Y E P-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「P B P-E」) の実行有無の決定割合の一例である。図 9-7 (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 (P B P-E) の実行有を 25 % の割合で決定し、大当たりとなる場合にはプレゼントボックス演出 (P B P-E) の実行有を 60 % の割合で決定する。なお、擬似連予告演出 (Y E P-E) を実行しない場合にはプレゼントボックス演出 (P B P-E) の実行有を 0 % の割合で決定する (擬似連予告演出 (Y E P-E) を実行しない場合にはプレゼントボックス演出 (P B P-E) を実行しない)。

30

【0436】

図 9-7 (E) に示す例によれば、カットイン予告演出 (Y E P-A) とプレゼントボックス演出 (P B P-A) との関係等と同様、擬似連予告演出 (Y E P-E) の実行前に擬似連予告演出 (Y E P-E) に対応するプレゼントボックス演出 (P B P-E) が実行されるときの方が、擬似連予告演出 (Y E P-E) の実行前に擬似連予告演出 (Y E P-E) に対応するプレゼントボックス演出 (P B P-E) が実行されないときよりも大当たりになりやすい。

【0437】

図 9-8 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。

40

【0438】

図 9-8 (A) に示した、設定示唆演出パターン「S E P-A T U」の設定示唆演出は、例えば、図 9-8 (B) に示したような、熱文字画像 006SH S E P-A T U を表示する熱文字演出である。なお、図 9-9 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、大当たりとなる場合には設定値を示唆しない。

【0439】

図 9-8 (A) に示した、設定示唆演出パターン「S E P-E Y E 1」の設定示唆演出は、例えば、図 9-8 (C) に示したような、通常態様であるアイキャッチ画像 006SH S E P-E Y E 1 を表示する通常アイキャッチ演出である。図 9-8 (C) に示したア

50

イキャッチ画像 006 SHSEP-EYE1 では、キャラクタの浴衣が無地である。なお、図 9-10 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。

【0440】

図 9-8 (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 9-8 (D) に示したような、特別態様であるアイキャッチ画像 006 SHSEP-EYE2 を表示する特別アイキャッチ演出である。図 9-8 (D) に示したアイキャッチ画像 006 SHSEP-EYE2 では、キャラクタの浴衣が金魚柄である。なお、図 9-10 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。

【0441】

なお、アイキャッチ画像（アイキャッチ画像 006 SHSEP-EYE1、アイキャッチ画像 006 SHSEP-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。

【0442】

図 9-9 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 9-9 (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 9-9 (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たりとなる場合（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 大当たりとなる場合（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 大当たりとなる場合（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）。

【0443】

図 9-9 (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 9-9 (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たりとなる場合（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 大当たりとなる場合（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 大当たりとなる場合（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）。

【0444】

図 9-9 (A) 及び図 9-9 (B) によれば、熱文字演出は、大当た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たり期待度は、設定値が 6 であるときの熱文字演出の大当た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

）。

【0445】

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。

10

【0446】

一方、大当た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、大当たりとなる頻度は、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、大当た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。

【0447】

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、大当たりとなる場合には設定値を示唆しない。

20

【0448】

図9-10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9-10（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9-10（A）に示す例によれば、スーパーリーチAははずれとなる場合（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。

30

【0449】

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9-10（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9-10（B）に示す例によれば、スーパーリーチAは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。

40

【0450】

図9-10（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9-10（C）に示す例によれば、スーパーリーチAは

50

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。

【0451】

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。

【0452】

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。

【0453】

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

10

20

30

40

50

なく4～6であるとの推定)に自信を持ち易くなっている。

【0454】

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9-10(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。

10

20

【0455】

図9-11は、各種のタイミングを説明する説明図である。具体的には、図9-11は、スーパーリーチとなる可変表示における、各種演出の実行タイミング等を説明する説明図である。

【0456】

図9-11において、T0は可変表示中の開始タイミングである。T1は、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9-5(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。

30

【0457】

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9-5(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9-5(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。

40

【0458】

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。

【0459】

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(PB

50

P-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、T 6は、図9-5 (A) に示した開いていないプレゼントボックス画像006 SHPB-CLの1つを図9-5 (B) に示した開いたプレゼントボックス画像006 SHPB-OPに変化させるタイミングである。

【0460】

T 7は、群予告演出 (YEP-B) の実行を開始するタイミングである。T 8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、T 7~T 8は、群予告演出 (YEP-B) の実行期間である。

【0461】

T 9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、T 9は、図9-5 (A) に示した開いていないプレゼントボックス画像006 SHPB-CLの1つを図9-5 (B) に示した開いたプレゼントボックス画像006 SHPB-OPに変化させるタイミングである。

10

【0462】

T 10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。T 13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、T 10~T 13は、擬似連予告演出 (YEP-E) の実行期間である。

【0463】

T 11は、熱文字演出 (SEP-ATU) の実行を開始するタイミングである。T 12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、T 11~T 12は、熱文字演出 (SEP-ATU) の実行期間である。T 14は、スーパーリーチに発展するタイミングである。

20

【0464】

T 15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、T 15は、図9-5 (A) に示した開いていないプレゼントボックス画像006 SHPB-CLの1つを図9-5 (B) に示した開いたプレゼントボックス画像006 SHPB-OPに変化させるタイミングである。

【0465】

T 16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。T 17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、T 17~T 18は、ボタン予告演出 (YEP-C) の実行期間である。

30

【0466】

T 18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、T 18は、図9-5 (A) に示した開いていないプレゼントボックス画像006 SHPB-CLの1つを図9-5 (B) に示した開いたプレゼントボックス画像006 SHPB-OPに変化させるタイミングである。

【0467】

T 19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。T 20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、T 19~T 20は、役物予告演出 (YEP-D) の実行期間である。

40

【0468】

T a 21~T a 22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。T a 22~T a 23は、アイキャッチ演出の実行期間である。T b 21~T b 23は、大当たりとなる場合における、大当たり図柄停止表示期間である。

【0469】

図9-12~図9-14は、各種のタイミングの具体例である。図9-12 (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

50

出（Y E P－A 1）が実行され、カットイン予告演出（Y E P－A 1）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P－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。

【0470】

図9－12（A）において、T 1は、1個のプレゼントボックス画像006 SHPB－CLが表示されるタイミングである。つまり、T 1では、カットイン予告演出（Y E P－A 1）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P－A）のプレゼントボックス画像006 SHPB－CLが表示される。T 2は、リーチとなるタイミングである。

【0471】

T 3は、T 1にて表示したプレゼントボックス演出（P B P－A）のプレゼントボックス画像006 SHPB－CLをプレゼントボックス画像006 SHPB－OPに変化させるタイミングである。T 4～T 5は、カットイン予告演出（Y E P－A 1）の実行期間である。

10

【0472】

図9－12（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（Y E P－A 2）と群予告演出（Y E P－B）と擬似連予告演出（Y E P－E）とが実行され、群予告演出（Y E P－B）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P－B）と擬似連予告演出（Y E P－E）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P－E）とが実行され、熱文字演出（S E P－A T U）が実行される場合の各種のタイミングを示している。

20

【0473】

図9－12（B）において、T 1は、2個のプレゼントボックス画像006 SHPB－CLが表示されるタイミングである。つまり、T 1では、群予告演出（Y E P－B）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P－B）のプレゼントボックス画像006 SHPB－CL、擬似連予告演出（Y E P－E）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P－E）のプレゼントボックス画像006 SHPB－CLが表示される。T 2は、リーチとなるタイミングである。

【0474】

T 4～T 5は、カットイン予告演出（Y E P－A 2）の実行期間である。つまり、プレゼントボックス演出（P B P－A）は行われずに（プレゼントボックス画像006 SHPB－CLをプレゼントボックス画像006 SHPB－OPに変化させることによらずに）、カットイン予告演出（Y E P－A 2）が実行される。

30

【0475】

T 6は、T 1にて表示したプレゼントボックス演出（P B P－B）のプレゼントボックス画像006 SHPB－CLをプレゼントボックス画像006 SHPB－OPに変化させるタイミングである。T 7～T 8は、群予告演出（Y E P－B）の実行期間である。

【0476】

T 9は、T 1にて表示したプレゼントボックス演出（P B P－E）のプレゼントボックス画像006 SHPB－CLをプレゼントボックス画像006 SHPB－OPに変化させるタイミングである。T 10～T 13は、擬似連予告演出（Y E P－E）の実行期間である。T 11～T 12は、熱文字演出（S E P－A T U）の実行期間である。

40

【0477】

図9－13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（Y E P－C 1）と擬似連予告演出（Y E P－E）とが実行され、ボタン予告演出（Y E P－C 1）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P－C）と擬似連予告演出（Y E P－E）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P－E）とが実行され、熱文字演出（S E P－A T U）と特別アイキャッチ演出（S E P－E Y E 2）とが実行される場合の各種のタイミングを示している。

【0478】

図9－13において、T 1は、2個のプレゼントボックス画像006 SHPB－CLが

50

表示されるタイミングである。つまり、T 1では、ボタン予告演出（Y E P - C 1）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P - C）のプレゼントボックス画像0 0 6 S H P B - C L、擬似連予告演出（Y E P - E）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P - E）のプレゼントボックス画像0 0 6 S H P B - C Lが表示される。T 2は、リーチとなるタイミングである。

【0 4 7 9】

T 9は、T 1にて表示したプレゼントボックス演出（P B P - E）のプレゼントボックス画像0 0 6 S H P B - C Lをプレゼントボックス画像0 0 6 S H P B - O Pに変化させるタイミングである。T 1 0～T 1 3は、擬似連予告演出（Y E P - E）の実行期間である。T 1 1～T 1 2は、熱文字演出（S E P - A T U）の実行期間である。T 1 4は、スーパリーチに発展するタイミングである。

10

【0 4 8 0】

T 1 5は、T 1にて表示したプレゼントボックス演出（P B P - C）のプレゼントボックス画像0 0 6 S H P B - C Lをプレゼントボックス画像0 0 6 S H P B - O Pに変化させるタイミングである。T 1 7～T 1 8は、ボタン予告演出（Y E P - C 1）の実行期間である。T a 2 1～T a 2 2は、はずれ図柄停止表示期間である。T a 2 2～T a 2 3は、特別アイキャッチ演出の実行期間である。

【0 4 8 1】

図9-1 4は、変動パターンがスーパリーチB大当り（変動パターン# 1 8）であり、カットイン予告演出（Y E P - A 2）と群予告演出（Y E P - B）とボタン予告演出（Y E P - C 2）と役物予告演出（Y E P - D）と擬似連予告演出（Y E P - E）とが実行され、カットイン予告演出（Y E P - A 2）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P - A）と群予告演出（Y E P - B）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P - B）とボタン予告演出（Y E P - C 2）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P - C）と役物予告演出（Y E P - D）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P - D）と擬似連予告演出（Y E P - E）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P - E）とが実行され、熱文字演出（S E P - A T U）が実行される場合の各種のタイミングを示している。

20

【0 4 8 2】

図9-1 4において、T 1は、5個のプレゼントボックス画像0 0 6 S H P B - C Lが表示されるタイミングである。つまり、T 1では、カットイン予告演出（Y E P - A 2）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P - A）のプレゼントボックス画像0 0 6 S H P B - C L、群予告演出（Y E P - B）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P - B）のプレゼントボックス画像0 0 6 S H P B - C L、ボタン予告演出（Y E P - C 2）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P - C）のプレゼントボックス画像0 0 6 S H P B - C L、役物予告演出（Y E P - D）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P - D）のプレゼントボックス画像0 0 6 S H P B - C L、擬似連予告演出（Y E P - E）の実行を対象としたプレゼントボックス演出（P B P - E）のプレゼントボックス画像0 0 6 S H P B - C Lが表示される。T 2は、リーチとなるタイミングである。

30

40

【0 4 8 3】

T 3は、T 1にて表示したプレゼントボックス演出（P B P - A）のプレゼントボックス画像0 0 6 S H P B - C Lをプレゼントボックス画像0 0 6 S H P B - O Pに変化させるタイミングである。T 4～T 5は、カットイン予告演出（Y E P - A 2）の実行期間である。

【0 4 8 4】

T 6は、T 1にて表示したプレゼントボックス演出（P B P - B）のプレゼントボックス画像0 0 6 S H P B - C Lをプレゼントボックス画像0 0 6 S H P B - O Pに変化させるタイミングである。T 7～T 8は、群予告演出（Y E P - B）の実行期間である。

【0 4 8 5】

50

T 9 は、T 1 にて表示したプレゼントボックス演出 (P B P - E) のプレゼントボックス画像 0 0 6 S H P B - C L をプレゼントボックス画像 0 0 6 S H P B - O P に変化させるタイミングである。T 1 0 ~ T 1 3 は、擬似連予告演出 (Y E P - E) の実行期間である。T 1 1 ~ T 1 2 は、熱文字演出 (S E P - A T U) の実行期間である。T 1 4 は、スーパーリーチに発展するタイミングである。

【0486】

T 1 5 は、T 1 にて表示したプレゼントボックス演出 (P B P - C) のプレゼントボックス画像 0 0 6 S H P B - C L をプレゼントボックス画像 0 0 6 S H P B - O P に変化させるタイミングである。T 1 7 ~ T 1 8 は、ボタン予告演出 (Y E P - C 2) の実行期間である。

【0487】

T 1 9 は、T 1 にて表示したプレゼントボックス演出 (P B P - D) のプレゼントボックス画像 0 0 6 S H P B - C L をプレゼントボックス画像 0 0 6 S H P B - O P に変化させるタイミングである。T 1 9 ~ T 2 0 は、役物予告演出 (Y E P - D) の実行期間である。T b 2 1 ~ T b 2 2 は、大当り図柄停止表示期間である。

【0488】

(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 9 - 1 5 ~ 図 9 - 1 7 は、図 7 に示す演出制御プロセス処理における S 1 7 1 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 9 - 1 6 のフローチャートは、図 9 - 1 5 のフローチャートの続きである。図 9 - 1 7 のフローチャートは、図 9 - 1 6 のフローチャートの続きである。

【0489】

図 9 - 1 5 に示す演出決定処理 A において、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 0 6 S H S 1 0 0)。例えば、図 9 - 3 (A) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンが非リーチはずれ (変動パターン # 1 0、# 1 1 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 # 1 2) であれば実行有を 1 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 # 1 3、# 1 4 のいずれか) であれば実行有を 2 0 % 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 # 1 6) であれば実行有を 3 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 # 1 7、# 1 8 のいずれか) であれば実行有を 3 0 % の割合で決定する。

【0490】

ステップ 0 0 6 S H S 1 0 0 に続いて、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 0 6 S H S 1 0 1)。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 0 0 6 S H S 1 0 1 ; Y E S)、ステップ 0 0 6 S H S 1 0 2 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 0 0 6 S H S 1 0 1 ; N O)、ステップ 0 0 6 S H S 1 1 0 に進む。

【0491】

ステップ 0 0 6 S H S 1 0 1 (Y E S) に続いて、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 0 6 S H S 1 0 2)。例えば、図 9 - 3 (B) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 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「Y E P - A 1」を 1 0 0 % で決定し、予告演出パターン「Y E P - A 2」を 0 % で決定する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 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「Y E P - A 1」を 8 0 % で決定し、予告演出パターン「Y E P - A 2」を 2 0 % で決定する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 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「Y E P - A 1」を 5 0 % で決定し、予告演出パターン「Y E P - A 2」を 5 0 % で決定する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 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「Y E P - A 1」を 2 0 % で決定し、予

10

20

30

40

50

告演出パターン「YEP-A2」を80%で決定する。

【0492】

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）。

【0493】

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9-7（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。

10

【0494】

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。

20

【0495】

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）。

【0496】

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9-3（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。

30

【0497】

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9-16のステップ006SHS120に進む。

40

【0498】

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）。

【0499】

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9-7（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

50

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。

【0500】

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9-16のステップ006SHS120に進む。

10

【0501】

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）。

【0502】

図9-15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9-16のステップ006SHS120）。例えば、図9-3（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。

20

【0503】

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。

30

【0504】

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9-3（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。

40

【0505】

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）。

【0506】

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9-7（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

50

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。

【0507】

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。

10

【0508】

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）。

【0509】

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9-4（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。

20

【0510】

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9-17のステップ006SHS140に進む。

30

【0511】

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）。

【0512】

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9-7（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。

40

【0513】

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9-17のステップ006SHS140に進む。

【0514】

50

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「PBPE-D」を設定する (ステップ006SHS136)。

【0515】

図9-16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9-17のステップ006SHS140)。例えば、図9-4 (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たり (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たり (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。

10

【0516】

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。

20

【0517】

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「YPE-E」を設定する (ステップ006SHS143)。

【0518】

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 (PBPE) の実行有無を決定する (ステップ006SHS144)。例えば、図9-7 (E) に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンが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 (PBPE) の実行有を25%の割合で決定し、変動パターンが大当たりの変動パターンであれば、プレゼントボックス演出 (PBPE) の実行有を60%の割合で決定する。

30

【0519】

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 (PBPE) 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 (PBPE) 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 (PBPE) 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。

【0520】

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「PBPE-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。

40

【0521】

(演出決定処理B (設定示唆演出についての決定))

図9-18は、図7に示す演出制御プロセス処理におけるS171の可変表示開始設定処理において実行される演出決定処理Bの一例を示すフローチャートである。なお、図9-15～図9-17にて説明した演出決定処理Aと、図9-18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。

【0522】

50

図9-18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9-9（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たり（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大当たり（変動パターン#17）であれば実行有を60%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチB大当たり（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9-9（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たり（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大当たり（変動パターン#17）であれば実行有を60%の割合で決定し、変動パターンがスーパーリーチB大当たり（変動パターン#18）であれば実行有を70%の割合で決定する。

【0523】

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。

【0524】

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「SEPAUTU」を設定する（ステップ006SHS203）。

【0525】

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9-10（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。

【0526】

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。

【0527】

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9-10（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9-10（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。

10

【0528】

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）。

【0529】

20

図9-19～図9-22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9-19～図9-22は、図9-12（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9-19（A）→図9-19（B）→図9-19（C）→図9-20（A）→図9-20（B）→図9-20（C）→図9-21（A）→図9-21（B）→図9-21（C）→図9-22（A）→図9-22（B）→図9-22（C）の順に遷移する。なお、図9-19（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。

【0530】

30

図9-19（A）は、可変表示においてリーチとなる前の場面である。図9-19（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9-12（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（PB-P-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（PB-P-E）のプレゼントボックス画像006SHPB-CLである。図9-19（C）は、可変表示においてリーチとなった場面である。

【0531】

図9-20（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9-12（B）のT4～T5の場面）である。

40

【0532】

図9-20（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9-12（B）のT6の場面）である。図9-20（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。

【0533】

50

図 9-20 (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 9-12 (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)。

【0534】

図 9-21 (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 9-12 (B) の T9 の場面) である。図 9-21 (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。

【0535】

図 9-21 (B) ~ 図 9-22 (B) は、擬似連予告演出 (YEP-E) が行われている場面 (図 9-12 (B) の T10~T13 の場面) である。また、図 9-21 (C) は、熱文字演出 (SEPA-TU) が行われている場面 (図 9-12 (B) の T11~T12 の場面) である。図 9-22 (C) は、大当たり図柄が表示されている場面である。

【0536】

図 9-21 (B) ~ 図 9-22 (A) では仮停止図柄 006SH-REP が表示され、図 9-22 (B) では再可変表示が行われている。また、図 9-21 (C) では仮停止図柄 006SH-REP に加えて熱文字画像 006SHSEPA-TU も表示されているが、熱文字画像 006SHSEPA-TU 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 9-21 (B) ~ 図 9-22 (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。

【0537】

図 9-23 ~ 図 9-25 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 9-23 ~ 図 9-25 は、図 9-13 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 9-23 (A) → 図 9-23 (B) → 図 9-23 (C) → 図 9-24 (A) → 図 9-24 (B) → 図 9-24 (C) → 図 9-25 (A) → 図 9-25 (B) → 図 9-25 (C) の順に遷移する。

【0538】

図 9-23 (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 9-13 の T14 の直前の場面) である。なお、当該可変表示 (図 9-13 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 9-23 (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。

【0539】

図 9-23 (B) は、スーパーリーチに発展した場面 (図 9-13 の T14 の場面) である。

【0540】

図9-23 (C)は、1個のプレゼントボックス画像006 SHPB-CLがプレゼントボックス画像006 SHPB-OPに変化した場面（図9-13のT15の場面）である。図9-23 (C)の場面では、プレゼントボックス画像006 SHPB-CLがプレゼントボックス画像006 SHPB-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。

【0541】

図9-24 (A) (B)は、ボタン予告演出（YEP-C1）が行われている場面（図9-13のT16～T17の場面）である。図9-24 (A)では、ボタン画像006 SHYKE-BUが表示され、ボタン押下により、図9-24 (A)では、弱カットイン画像006 SHYKE-JCIが表示されている。

【0542】

図9-24 (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9-13のTa21の直前の場面）である。図9-25 (A) (B)は、はずれ図柄が表示された場面（図9-13のTa21～Ta22の場面）である。図9-25 (A)では、小図柄「767」が表示され、図9-25 (B)では、飾り図柄「767」が表示されている。

【0543】

図9-25 (C)は、特別アイキャッチ演出（SEP-EYE2）が行われている場面（図9-13のTa22～Ta23の場面）である。図9-25 (C)では、特別態様であるアイキャッチ画像006 SHSEP-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9-25 (C)に示すように、アイキャッチ画像006 SHSEP-EYE2の表示中（不図示のアイキャッチ画像006 SHSEP-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9-25 (C)の小図柄「767」の各数字「7」「6」「7」の四隅に図示した「 $\angle$ 」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9-25 (C)の小図柄「767」に代えて又は加えて図9-25 (A)の小図柄「767」も揺れていてもよい。

【0544】

なお、アイキャッチ画像006 SHSEP-EYE2の表示中（不図示のアイキャッチ画像006 SHSEP-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。

【0545】

なお、アイキャッチ画像006 SHSEP-EYE2の表示中（不図示のアイキャッチ画像006 SHSEP-EYE1の表示中も同様）に、アクティブ表示006 SHAH、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。

【0546】

図9-26及び図9-27は、特徴部006 SHに係る演出動作例を示す図である。具体的には、図9-26及び図9-27は、図9-14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9-26 (A)→図9-26 (B)→図9-26 (C)→図9-27 (A)→図9-27 (B)→図9-27 (C)の順に遷移する。

【0547】

図9-26 (A)は、5個のプレゼントボックス画像006 SHPB-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（PBPA-A）のプレゼントボックス画像006 SHPB-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（PBPA-B）のプレゼントボックス画像006 SHPB-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（PBPA-C）のプレゼントボックス画像006 SHPB-CL、役物予告演出（YEP-D

10

20

30

40

50

）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9-14のT1の場面）である。

【0548】

図9-26（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9-14のT18の直前の場面）である。

【0549】

図9-26（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9-14のT18の場面）である。図9-26（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。

【0550】

図9-27（A）は、役物予告演出（YEP-D）が行われている場面（図9-14のT19～T20の場面）である。図9-27（A）では、可動体006SH32が動作している。

【0551】

図9-27（B）（C）は、大当たり図柄が表示された場面（図9-14のTb21～Tb22の場面）である。図9-27（B）では、小図柄「777」が表示され、図9-27（C）では、飾り図柄「777」が表示されている。

【0552】

（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。

【0553】

（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。

【0554】

（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9-20（B）では、図9-20（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9-20（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。

【0555】

（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

10

20

30

40

50

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 006 SHPB-CL がプレゼントボックス画像 006 SHPB-OP に変化したときにアイテム画像が表示されないうきとで、大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。

【0556】

(特徴部 006 SH の変形例 4)

上記では、プレゼントボックス画像 006 SHPB-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 006 SHPB-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 006 SHPB-CL が表示されるタイミングに応じて、大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。

【0557】

(特徴部 006 SH の変形例 5)

上記では、複数個のプレゼントボックス画像 006 SHPB-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 006 SHPB-CL を表示するときは 1 つずつプレゼントボックス画像 006 SHPB-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、大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。

【0558】

(特徴部 006 SH の変形例 6)

上記では、プレゼントボックス画像 006 SHPB-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 006 SHPB-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 006 SHPB-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 006 SHPB-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 006 SHPB-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 006 SHPB-CL が表示されるときとで、大当た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 006 SHPB-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 006 SHPB-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 006 SHPB-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 006 SHPB-CL が表示されないときとがあってもよい。

【0559】

(特徴部 006 SH の変形例 7)

上記では、プレゼントボックス画像 006 SHPB-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 006 SHAHA (図 9-19 参照) の近傍(例えば、アクティブ表示 006 SHAH 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 006 SHAHA の近傍に横に並べて表示してもよい。

【0560】

(特徴部 006 SH の変形例 8)

上記では、図 9-11 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 9-11 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。

【0561】

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 9-11 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、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 9-11 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たりとなる期待度を異ならせてもよい。また、図 9-11 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

10

20

30

40

50

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)。

【0562】

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9-11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9-11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9-11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

10

【0563】

(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9-21(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。

【0564】

(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9-11参照)、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9-21(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。

20

【0565】

(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9-9参照)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9-10参照)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6であるか)を示唆する設定示唆演出を実行してもよい。

30

【0566】

(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(大当たり信頼度は演出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が実行されるときは演出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が実行されるときは演出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

40

50

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。

【0567】

（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。

【0568】

（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行わ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）。

【0569】

（特徴部006SHの変形例15）

上記では、大当た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、大当た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9-25（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。

【0570】

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9-25（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9-27（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。

【0571】

（特徴部006SHの変形例16）

上記では、大当た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、大当たりとなるときとはずれとなるときの何れでも実行され

10

20

30

40

50

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た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、可変表示中に大当たりを報知する大当たり確定報知演出を実行可能とし、大当た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。

【0572】

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たりの確定を報知し、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た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たりの確定を報知し、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た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。

【0573】

（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9-2（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9-2（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。

【0574】

（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。

【0575】

例えば、残時間が表示されたタイマ画像（例えば、図9-5（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9-5（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006SH P B-C Lが表示されるときと、タイマ画像が表示されるときとで、大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。

【0576】

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、大当たりと

10

20

30

40

50

なる期待度を異ならせてもよい。

【0577】

なお、図9-5 (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、大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。

【0578】

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9-5 (E) 参照）、並べずに個数を表示してもよい（例えば、図9-5 (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。

10

【0579】

（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。

【0580】

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）。

20

【0581】

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9-5 (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9-5 (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9-5 (G) のプレゼントボックス画像006SHPB2-CLは、図9-5 (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9-5 (H) のプレゼントボックス画像006SHPB2-OPは、図9-5 (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。

30

【0582】

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9-5 (C) (D) 参照）に加え、特別態様のタイマ画像（例えば、図9-5 (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9-5 (I) のタイマ画像は、図9-5 (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9-5 (J) のタイマ画像は、図9-5 (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。

40

【0583】

（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7、図9-16、図9-17参照）、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9-7参照）、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や変動カテゴリ指定コマンドの内容に基づいて、プレゼントボ

50

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。

【0584】

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。

10

【0585】

なお、上記説明では、変動パターンに表示結果（はずれ、大当たり）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た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9-3、図9-4、図9-7、図9-9、図9-10参照）、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。

20

【0586】

（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。

30

【0587】

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

40

50

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。

【0588】

(特徴部006SHに係る手段の説明)

(特徴部006SHに係る手段B1)

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9-1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9-5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9-8(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9-11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9-7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9-6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9-7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9-11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)。

【0589】

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。

【0590】

(特徴部006SHに係る手段B2)

上記手段B1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9-10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9-9に示した熱文字演出等)と、を実行可能である。

【0591】

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。

【0592】

(特徴部006SHに係る手段B3)

上記手段B1又は手段B2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 9-9 に示した熱文字演出、図 9-10 に示したアイキャッチ演出等）を実行可能である。

【0593】

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。

【0594】

（特徴部 006SH に係る手段 B4）

上記手段 B1～手段 B3 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）。 10

【0595】

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。

【0596】

（特徴部 006SH に係る手段 B5）

上記手段 B1～手段 B4 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 9-19（B）、図 9-25（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。 20

【0597】

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。

【0598】

（特徴部 006SH に係る手段 B6）

上記手段 B1～手段 B5 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 9-5 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。

【0599】

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。 30

【0600】

（特徴部 006SH に係る手段 B7）

上記手段 B1～手段 B6 の遊技機は、前記予告演出の実行期間（例えば、図 9-11 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 9-11 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 9-21（C）に示すように「熱」を「再」よりも手前側に表示する）。 40

【0601】

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。

【0602】

（特徴部 006SH に係る手段 B8）

上記手段 B1～手段 B7 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 9-18 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 9-15～図 9-17 参照）で決定される。

【0603】

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。

【0604】

(特徴部 006SH に係る手段 B9)

上記手段 B1～手段 B8 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。

【0605】

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。

【0606】

(特徴部 018SH に関する説明)

次に、特徴部 018SH に係る遊技機について説明する。特徴部 018SH 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、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ遊技機 1 を例にとって説明する。有利状態は、例えば、大当り遊技状態である。

【0607】

特徴部 018SH に係るパチンコ遊技機 1 は、演出実行手段と、設定手段とを備える。演出実行手段は、例えば、演出制御基板 12 の演出制御用 CPU 120 によって実現される。設定手段は、例えば、主基板 11 の CPU 103 によって実現される。

【0608】

演出実行手段は、演出を実行可能である。演出実行手段は、複数種類の予告演出を実行可能である。予告演出は、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する。なお、以下において、大当り信頼度と、大当り期待度とは同義として説明する。複数種類の予告演出は、例えば、特定のキャラクタを表示可能なキャラ予告演出、スーパーリーチのタイトルを表示可能なタイトル予告演出、プッシュボタン 31B の操作に応じてカットイン画像を表示可能なボタン予告演出、プッシュボタン 31B またはスティックコントローラ 31A の操作に応じて可動体 027SH32 (役物) を動作可能な役物予告演出、擬似連予告演出などがある。

【0609】

また、各予告演出は、それぞれ、大当り期待度に応じた複数の態様がある。キャラ予告演出を例に挙げると、キャラ予告演出には、大当り期待度が低い弱キャラ予告演出の態様や、弱キャラ予告演出よりも大当り期待度が高い強キャラ予告演出の態様がある。また、予告演出は、上述した種類の予告演出に限らず、保留表示やアクティブ表示などの先読み予告演出や、段階的に演出が発展するステップアップ予告演出や、キャラクタ群が表示可能な予告演出や、所定のランプが点灯可能な予告演出や、所定の音声が出力可能な予告演出など、他の予告演出を含む。

【0610】

演出実行手段は、予告演出の実行前に、複数種類のうちいずれかの特別表示を表示する事前演出を実行可能である。特別表示は、後述する関連演出に係り性のある演出である。例えば、特別表示は、関連演出において用いられるアイテム画像の表示や、関連演出において表示するキャラクタ画像の表示などである。本実施の形態において、特別表示は、例えば、武器画像の表示である。より具体的には、武器画像は、例えば、リボルバー (回転式けん銃) の画像、手榴弾の画像、マシンガンの画像、ロケットランチャーの画像、戦車の画像などである。

【0611】

事前演出は、その後に、関連演出が行われることを示唆する演出である。例えば、事前演出は、予告演出の実行タイミングを示唆する態様で動作する演出画像を用いた演出である。ここでいう予告演出の実行タイミングは、予告演出が開始されるタイミングでもよいし、予告演出の直前に行われる関連演出が開始されるタイミングでもよい。事前演出は、例えば、関連演出が開始されるまでの時間 (タイマ) を示唆するタイマ演出を含む。タイマ演出は、例えば、関連演出が開始されるまでの残時間を、カウントダウン (減算) する演出やカウントアップ (加算) する演出である。また、タイマ演出の表示態様は、残時間

10

20

30

40

50

を数字で表した態様でもよいし、ゲージで表した態様でもよい。

【0612】

また、演出実行手段は、特別表示が表示された後に、複数種類のうち特別表示の種類に対応する種類の関連演出を実行可能である。関連演出は、以降に行われる予告演出の種類を示唆する演出である。例えば、関連演出は、特別表示を用いた演出や、特別表示に付随する演出である。具体的には、例えば、特別表示をリボルバーとした場合には、関連演出は、例えば、リボルバーから弾かれた銃弾が、キャラクタとともに表示される的に命中可能な演出であり、銃弾が的に命中することにより、当該キャラクタによるキャラ予告演出が行われることを示唆する。なお、以下において、リボルバーを用いた関連演出を「リボルバー関連演出」という場合がある。

10

【0613】

また、演出実行手段は、有利状態に制御されることを報知する報知演出を実行可能である。報知演出は、例えば、ノーマルリーチ大当りやスーパーリーチ大当りなどのリーチ演出を含む。具体的には、報知演出は、例えば、変動パターン#16（ノーマルリーチで大当りとなる変動パターン）や、変動パターン#17（ノーマルリーチからスーパーリーチAに発展して大当りとなる変動パターン）や、変動パターン#18（ノーマルリーチからスーパーリーチBに発展して大当りとなる変動パターン）である。

【0614】

演出実行手段は、いずれの種類の関連演出が実行されても共通の報知演出を実行可能である。具体的に説明すると、本実施の形態において、変動パターンの決定と、予告演出の決定とは別々に行われる。このため、例えば、変動パターンの決定においてスーパーリーチAの演出が行われる変動パターン#17が決定された場合に、予告演出が行われるときと、予告演出が行われないときとがある。また、本実施の形態において、予告演出が行われるときに、事前演出および関連演出が行われるときと、行われないときとがある。このため、演出実行手段は、関連演出が行われるときも、関連演出が行われないときも、変動パターン#17によるスーパーリーチAの演出を実行可能である。すなわち、演出実行手段は、いずれの種類の関連演出が実行されても共通の報知演出を実行可能である。

20

【0615】

また、本実施の形態において、関連演出の種類によって、実行される予告演出の種類を選択割合が異なる。例えば、リボルバー関連演出が行われた場合、キャラ予告演出が行われる割合が高く、キャラ予告演出以外の予告演出が行われる割合が低い。本実施の形態では、リボルバー関連演出が行われた場合、キャラ予告演出が行われる割合が100%であり、キャラ予告演出以外の予告演出が行われる割合が0%である。

30

【0616】

また、本実施の形態において、事前演出の演出態様は、複数ある。具体的には、事前演出の演出態様は、例えば、タイマ演出におけるタイマの長さが異なる複数の態様である。具体的には、タイマ演出においてセットされるタイマ（態様）は、例えば、15秒、30秒、40秒、および50秒のうちのいずれかである。例えば、各態様の大当り期待度は、セットされるタイマが短いときよりも長いときの方が高い。また、例えば、15秒のタイマは、30秒のタイマの半分の期間である。これにより、設計段階における演出の変更に柔軟に対応することが可能になる。なお、同様の観点からすると、40秒のタイマを、15秒の3倍の45秒とし、50秒のタイマを、15秒の4倍の60秒としてもよい。

40

【0617】

また、本実施の形態において、事前演出の演出態様によって特別表示の種類が特定の種類となる割合が異なる。特定の種類の特別表示は、リボルバー、手榴弾、マシンガン、ロケットランチャー、戦車のうちのいずれかの特別表示である。例えば、事前演出の演出態様が15秒の場合、リボルバーの特別表示が決定されやすく、リボルバー以外の特別表示が決定されにくい。本実施の形態では、事前演出の演出態様が15秒の場合、リボルバーの特別表示が決定される割合が100%である。

【0618】

50

また、事前演出の演出態様が30秒の場合、手榴弾の特別表示が決定されやすく、手榴弾以外の特別表示が決定されにくい。本実施の形態では、事前演出の演出態様が30秒の場合、手榴弾の特別表示が決定される割合が100%である。また、事前演出の演出態様が50秒の場合、戦車の特別表示が決定されやすく、戦車以外の特別表示が決定されにくい。本実施の形態では、事前演出の演出態様が50秒の場合、戦車の特別表示が決定される割合が100%である。

【0619】

また、本実施の形態において、演出実行手段は、予告演出を実行する前に事前演出を実行するときと、予告演出を実行する前に事前演出を実行しないときと、がある。例えば、演出実行手段は、予告演出が弱予告演出の場合に事前演出が実行しやすく、予告演出が強予告演出の場合に事前演出が実行しにくい。また、本実施の形態において、予告演出の実行前に事前演出が実行されるか否かによって有利状態に制御される割合が異なる。例えば、事前演出が実行された場合は、事前演出が実行されない場合に比べて、有利状態に制御される割合が高い。

【0620】

また、本実施の形態において、事前演出は、導入演出を含む。導入演出は、事前演出の前段階に行われる、事前演出の開始を示唆する演出である。演出実行手段は、導入演出において、事前演出が行われる複数の期間のうちいずれかの期間を表示する特殊演出を実行可能である。特殊演出は、具体的には、タイマ演出における、15秒、30秒、40秒、および50秒のタイマのうちいずれかを通知する演出である。例えば、導入演出は、タイマが増加していき（カウントアップしていき）、所定のキャラクタがセットするタイマを指定する演出である。

【0621】

また、本実施の形態において、演出実行手段は、識別情報の可変表示に対応して、装飾識別情報の可変表示を実行可能である。識別情報は、例えば、特別図柄である。装飾識別情報は、例えば、飾り図柄である。演出実行手段は、装飾識別情報が特定態様で表示された後に報知演出を実行可能である。特定態様は、例えば、いわゆるリーチ態様である。リーチ態様は、例えば、複数（3つ）の飾り図柄のうち、2つの飾り図柄が同一または関連する飾り図柄が仮停止表示され、残り1つの飾り図柄が仮停止表示された図柄とは異なる可変表示が行われる態様である。

【0622】

演出実行手段は、導入演出の実行中に装飾識別情報を用いた特別演出を実行しない。特別演出は、装飾識別情報の特定態様の演出を含む。また、特別演出は、特定態様の演出のこのほかにも、擬似連予告演出における飾り図柄の仮停止や、擬似連予告演出における飾り図柄のスベリ変動などの演出を含む。このスベリ変動は、例えば、擬似連予告演出において、複数の飾り図柄を同一または関連する図柄で仮停止表示させて、残り1つの飾り図柄の可変表示を通常の可変表示よりも高速の可変表示とした後に仮停止表示させる変動である。言い換えれば、スベリ変動は、残り1つの飾り図柄があたかも滑ってきたかのように見せる変動である。

【0623】

演出実行手段は、関連演出の実行後に特別演出を実行可能である。本実施の形態において、演出実行手段は、関連演出の実行前と、関連演出の実行後とで、特別演出としてのリーチ態様の演出（スーパーリーチの演出）を行う。

【0624】

また、本実施の形態において、設定手段は、遊技者にとって有利度がそれぞれ異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能である。複数の設定値は、例えば、設定値「1」～「6」の6種類ある。

【0625】

大当りの当選確率は、設定値に応じて異なる。具体的には大当りの当選確率は、「6」が最も高く、「5」、「4」、「3」、「2」、「1」の順に、値が小さくなるにしたが

10

20

30

40

50

って低くなっている。すなわち、設定値「6」が設定されている場合には、遊技者にとっての有利度が最も高く、「5」、「4」、「3」、「2」、「1」の順に値が小さくなるにしたがって、遊技者にとっての有利度が段階的に低くなる。なお、設定値は、パチンコ遊技機1の内部に設けられる設定変更ボタンを店員が操作することによって変更される。

【0626】

演出実行手段は、有利状態に制御されないときに、設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能である。有利状態に制御されないときとは、例えば、はずれの表示結果が導出表示される可変表示であり、スーパーリーチははずれの可変表示である。設定示唆演出は、設定値そのものを示唆する演出や、設定変更の有無を示唆する演出である。本実施の形態において、設定示唆演出は、アイキャッチ演出である。アイキャッチ演出は、表示中の画像に、割り込むようにして（最も手前に見えるようにして）アイキャッチ画像を表示させる演出である。

10

【0627】

演出実行手段は、例えば、スーパーリーチに発展してはずれの飾り図柄が導出表示された後に、設定示唆演出を実行可能である。設定示唆演出は、スーパーリーチ後のはずれの飾り図柄が仮停止表示されている画像に、割り込むようにしてアイキャッチ画像が表示される演出である。このようなタイミングで設定示唆演出を行うことにより、スーパーリーチ後のはずれでも、パチンコ遊技機1に対する遊技者の関心が低下してしまうことを抑えることができる。

【0628】

また、設定示唆演出は、可変表示には直接は関係しない演出である。このため、設定示唆演出は、可変表示における一連の演出との関係性を考慮しなくてもよいタイミングで行うことが可能である。そこで、演出実行手段は、設定示唆演出に対応して事前演出を実行しない。一方で、関連演出は、予告演出の前段階に行われる演出であり、一連の演出との関係性を考慮する必要のある演出である。このため、演出実行手段は、関連演出に対応して事前演出を実行可能である。

20

【0629】

また、本実施の形態において、関連演出の演出期間は、関連演出の種類によらず、共通の演出期間である。例えば、特別表示がマシンガンまたはロケットランチャーの画像の表示の場合、事前演出であるタイマ演出におけるタイマは同じ時間（例えば40秒）である。また、特別表示がマシンガンの画像の表示の場合、関連演出は、マシンガンを用いた関連演出（以下「マシンガン関連演出」という場合がある。）である。一方で、特別表示がロケットランチャーの画像の表示の場合、関連演出は、ロケットランチャーを用いた関連演出（以下「ロケットランチャー関連演出」という場合がある。）である。マシンガン関連演出と、ロケットランチャー関連演出とは、同じ演出期間である。すなわち、マシンガン関連演出およびロケットランチャー関連演出は、関連演出の種類によらず、共通の演出期間である。

30

【0630】

また、本実施の形態において、事前演出の演出態様は、第1の要素と、第2の要素とを含む。第1の要素は、例えば、タイマ演出においてセットされる時間（タイマ）である。第2の要素は、例えば、タイマ演出の残時間を示すタイマ画像の表示態様である。本実施の形態にでは、第1の要素と第2の要素との組合せによって、有利状態に制御される期待度が異なる。例えば、タイマ（第1の要素）の種類は、15秒、30秒、40秒、および50秒の4種類である。タイマの大当たり期待度は、セットされる時間が長いほど高い。

40

【0631】

また、タイマ画像の表示態様（第2の要素）の種類は、例えば、赤色と白色の2種類である。タイマ画像の大当たり期待度は、白色よりも赤色の方が高い。第1の要素と第2の要素との組合せは、例えば、8種類（4種類×2種類）である。例えば、タイマが50秒であり、タイマ画像が赤色の場合に最も大当たり期待度が高く、タイマが15秒であり、タイマ画像が白色の場合に最も大当たり期待度が低い。

50

【0632】

(予告演出に関する説明)

図10-1は、予告演出パターンおよびその内容の一例を示す説明図である。図10-1において、「予告演出パターン」は、「YEP-A」、「YEP-B」、「YEP-C」、「YEP-D」、「YEP-E」の5つに分類される。予告演出パターン「YEP-A」の演出内容は、キャラ予告演出である。予告演出パターン「YEP-B」の演出内容は、タイトル予告演出である。予告演出パターン「YEP-C」の演出内容は、ボタン予告演出である。予告演出パターン「YEP-D」の演出内容は、役物予告演出である。予告演出パターン「YEP-E」の演出内容は、擬似連予告演出である。

【0633】

また、予告演出パターン「YEP-A」には、予告演出パターン「YEP-A1」および予告演出パターン「YEP-A2」の2種類がある。予告演出パターン「YEP-A1」の演出内容は、弱キャラ予告演出である。弱キャラ予告演出は、例えば、青色の服を着た特定のキャラクタが出現する演出である。予告演出パターン「YEP-A2」の演出内容は、強キャラ予告演出である。強キャラ予告演出は、例えば、赤色の服を着た特定のキャラクタが出現する演出である。

【0634】

また、予告演出パターン「YEP-B」には、予告演出パターン「YEP-B1」および予告演出パターン「YEP-B2」の2種類がある。予告演出パターン「YEP-B1」の演出内容は、弱タイトル予告演出である。弱タイトル予告演出は、例えば、リーチ演出のタイトルが青色で表示される演出である。予告演出パターン「YEP-B2」の演出内容は、強タイトル予告演出である。強タイトル予告演出は、例えば、リーチ演出のタイトルが赤色で表示される演出である。

【0635】

また、予告演出パターン「YEP-C」には、予告演出パターン「YEP-C1」および予告演出パターン「YEP-C2」の2種類がある。予告演出パターン「YEP-C1」の演出内容は、弱ボタン予告演出である。弱ボタン予告演出は、例えば、プッシュボタン31Bの操作に応じて青色のカットイン画像が表示される演出である。予告演出パターン「YEP-C2」の演出内容は、強ボタン予告演出である。強ボタン予告演出は、例えば、プッシュボタン31Bの操作に応じて赤色のカットイン画像が表示される演出である。

【0636】

また、予告演出パターン「YEP-D」には、予告演出パターン「YEP-D1」および予告演出パターン「YEP-D2」の2種類がある。予告演出パターン「YEP-D1」の演出内容は、弱役物予告演出である。弱役物予告演出は、例えば、ボタン画像（プッシュボタン31Bの画像）の表示後にプッシュボタン31Bの操作に応じて可動体027SH32（役物）が動作する演出である。予告演出パターン「YEP-D2」の演出内容は、強役物予告演出である。強役物予告演出は、例えば、レバー画像（スティックコントローラ31Aの画像）の表示後にスティックコントローラ31Aの操作に応じて可動体027SH32（役物）が動作する演出である。

【0637】

(予告演出の決定割合に関する説明)

図10-2および図10-3は、予告演出の決定割合の一例を示す説明図である。図10-2(A)は、キャラ予告演出の実行有無の決定割合の一例である。図10-2(A)において、「変動パターン」は、変動パターン#10~14、#16~18（図8-3参照）のいずれかを示す。「実行有の決定割合」は、キャラ予告演出が実行される割合を示す。具体的に説明すると、非リーチはずれの変動パターン#10、#11の場合、キャラ予告演出が実行される割合は0%である。また、ノーマルリーチはずれとなる変動パターン#12の場合、キャラ予告演出が実行される割合は30%である。

【0638】

スーパーリーチはずれとなる変動パターン#13、#14の場合、キャラ予告演出が実行される割合は35%である。ノーマルリーチ大当たりとなる変動パターン#16の場合、キャラ予告演出が実行される割合は40%である。スーパーリーチ大当たりとなる変動パターン#17、#18の場合、キャラ予告演出が実行される割合は45%である。このような決定割合とすることにより、大当たり期待度の高い変動パターン（例えば、変動パターン#17、#18）ほど、キャラ予告演出を実行しやすくし、大当たり期待度の低い変動パターン（例えば、変動パターン#10、#11）ほど、キャラ予告演出を実行しにくくすることができる。

【0639】

なお、キャラ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。すなわち、キャラ予告演出の実行有無の決定割合は、設定値に依存しない。このことは、キャラ予告演出の実行有無の決定割合に限らず、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。

【0640】

図10-2(B)は、キャラ予告演出を実行すると決定した場合におけるキャラ予告演出の予告演出パターンの決定割合の一例を示す説明図である。図10-2(B)において、「変動パターン」は、変動パターン#12～14、#16～18のいずれかを示す。予告演出パターン「YEP-A1」の欄は、予告演出パターン「YEP-A1」の決定割合を示す。予告演出パターン「YEP-A2」の欄は、予告演出パターン「YEP-A2」の決定割合を示す。

【0641】

例えば、ノーマルリーチはずれとなる変動パターン#12の場合、予告演出パターン「YEP-A1」に決定される割合が90%であり、予告演出パターン「YEP-A2」に決定される割合が10%である。スーパーリーチはずれとなる変動パターン#13、#14の場合、予告演出パターン「YEP-A1」に決定される割合が60%であり、予告演出パターン「YEP-A2」に決定される割合が40%である。ノーマルリーチ大当たりとなる変動パターン#16の場合、予告演出パターン「YEP-A1」に決定される割合が50%であり、予告演出パターン「YEP-A2」に決定される割合が50%である。

【0642】

スーパーリーチ大当たりとなる変動パターン#17、#18の場合、予告演出パターン「YEP-A1」に決定される割合が40%であり、予告演出パターン「YEP-A2」に決定される割合が60%である。このような決定割合とすることにより、大当たり期待度の高い変動パターン（例えば、変動パターン#17、#18）ほど、強キャラ予告演出を実行しやすくし、大当たり期待度の低い変動パターンの場合（例えば、変動パターン12）ほど、弱キャラ予告演出を実行しやすくすることができる。

【0643】

図10-2(C)は、タイトル予告演出の実行有無の決定割合の一例である。図10-2(C)において、「変動パターン」は、変動パターン#13、#14、#17、#18のいずれかを示す。なお、図10-2(C)において、変動パターン#10～12、#15は記載されていない。これについて補足すると、タイトル予告演出は、スーパーリーチのタイトルを予告する演出である。このため、変動パターン#10～12、#15の場合には、スーパーリーチに至る前に変動表示が終了する。このことから、変動パターン#10～12、#15の場合には、タイトル予告演出が実行されることはない。このような理由から、図10-2(C)において、変動パターン#10～12、#15は記載されていない。

【0644】

図10-2(C)において、「実行有の決定割合」は、タイトル予告演出が実行される割合を示す。スーパーリーチはずれとなる変動パターン#13、#14の場合、タイトル予告演出が実行される割合は25%である。スーパーリーチ大当たりとなる変動パターン#17、#18の場合、タイトル予告演出が実行される割合は50%である。このような決

定割合とすることにより、大当たり期待度の高い変動パターン（例えば、変動パターン# 17、# 18）の場合にタイトル予告演出を実行しやすくし、この変動パターンよりも大当たり期待度の低い変動パターン（例えば、変動パターン# 13、# 14）の場合にタイトル予告演出を実行しにくくすることができる。

【0645】

図10-2（D）は、タイトル予告演出を実行すると決定した場合におけるタイトル予告演出の予告演出パターンの決定割合の一例を示す説明図である。図10-2（D）において、「変動パターン」は、変動パターン# 13、# 14、# 17、# 18のいずれかを示す。予告演出パターン「Y E P-B 1」の欄は、予告演出パターン「Y E P-B 1」の決定割合を示す。予告演出パターン「Y E P-B 2」の欄は、予告演出パターン「Y E P-B 2」の決定割合を示す。

10

【0646】

例えば、スーパーリーチはずれとなる変動パターン# 13、# 14の場合、予告演出パターン「Y E P-B 1」に決定される割合が70%であり、予告演出パターン「Y E P-B 2」に決定される割合が30%である。スーパーリーチ大当たりとなる変動パターン# 17、# 18の場合、予告演出パターン「Y E P-B 1」に決定される割合が30%であり、予告演出パターン「Y E P-B 2」に決定される割合が70%である。このような決定割合とすることにより、大当たり期待度の高い変動パターン（例えば、変動パターン# 17、# 18）の場合に強タイトル予告演出を実行しやすくし、この変動パターンよりも大当たり期待度の低い変動パターンの場合（例えば、変動パターン# 13、# 14）に弱タイトル予告演出を実行しやすくすることができる。

20

【0647】

また、図10-2（A）、（B）と、図10-2（C）、（D）とを比較すると、大当たり期待度の高い変動パターン（例えば、変動パターン# 17、# 18）の場合に、強キャラ予告演出よりも、強タイトル予告演出が行われやすくなっている。このため、本実施の形態では、強キャラ予告演出よりも、強タイトル予告演出の方が大当たり期待度の高い演出となっている。

【0648】

図10-3（E）は、ボタン予告演出の実行有無の決定割合の一例である。図10-3（E）において、「変動パターン」は、変動パターン# 13、# 14、# 17、# 18のいずれかを示す。なお、図10-3（E）において、変動パターン# 10～12、# 15は記載されていない。これは、タイトル予告演出の場合と同様に、ボタン予告演出はスーパーリーチに発展した後に行われる演出であり、変動パターン# 10～12、# 15の場合には、スーパーリーチに至る前に変動表示が終了する。このため、変動パターン# 10～12、# 15の場合には、ボタン予告演出が実行されることはない。このような理由から、図10-3（E）において、変動パターン# 10～12、# 15は記載されていない。

30

【0649】

図10-3（E）において、「実行有の決定割合」は、ボタン予告演出が実行される割合を示す。スーパーリーチはずれとなる変動パターン# 13、# 14の場合、ボタン予告演出が実行される割合は20%である。スーパーリーチ大当たりとなる変動パターン# 17、# 18の場合、ボタン予告演出が実行される割合は60%である。このような決定割合とすることにより、大当たり期待度の高い変動パターン（例えば、変動パターン# 17、# 18）の場合にボタン予告演出を実行しやすくし、この変動パターンよりも大当たり期待度の低い変動パターン（例えば、変動パターン# 13、# 14）の場合にボタン予告演出を実行しにくくすることができる。

40

【0650】

図10-3（F）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の予告演出パターンの決定割合の一例を示す説明図である。図10-3（F）において、「変動パターン」は、変動パターン# 13、# 14、# 17、# 18のいずれかを示す

50

。予告演出パターン「Y E P - C 1」の欄は、予告演出パターン「Y E P - C 1」の決定割合を示す。予告演出パターン「Y E P - C 2」の欄は、予告演出パターン「Y E P - C 2」の決定割合を示す。

【0651】

例えば、スーパーリーチはずれとなる変動パターン#13、#14の場合、予告演出パターン「Y E P - C 1」に決定される割合が80%であり、予告演出パターン「Y E P - C 2」に決定される割合が20%である。スーパーリーチ大当たりとなる変動パターン#17、#18の場合、予告演出パターン「Y E P - C 1」に決定される割合が20%であり、予告演出パターン「Y E P - C 2」に決定される割合が80%である。このような決定割合とすることにより、大当たり期待度の高い変動パターン（例えば、変動パターン#17、#18）の場合に強ボタン予告演出を実行しやすくし、この変動パターンよりも大当たり期待度の低い変動パターンの場合（例えば、変動パターン#13、#14）に弱ボタン予告演出を実行しやすくすることができる。

10

【0652】

また、図10-2（C）、（D）と、図10-3（E）、（F）とを比較すると、大当たり期待度の高い変動パターン（例えば、変動パターン#17、#18）の場合に、強タイトル予告演出よりも、強ボタン予告演出が行われやすくなっている。このため、本実施の形態では、強タイトル予告演出よりも、強ボタン予告演出の方が大当たり期待度の高い演出となっている。

【0653】

20

図10-3（G）は、役物予告演出の実行有無の決定割合の一例である。図10-3（G）において、「変動パターン」は、変動パターン#13、#14、#17、#18のいずれかを示す。なお、図10-3（G）において、変動パターン#10～12、#15は記載されていない。これは、ボタン予告演出の場合と同様に、役物予告演出はスーパーリーチに発展した後に行われる演出であり、変動パターン#10～12、#15の場合には、スーパーリーチに至る前に変動表示が終了する。このため、変動パターン#10～12、#15の場合には、役物予告演出が実行されることはない。このような理由から、図10-3（G）において、変動パターン#10～12、#15は記載されていない。

【0654】

図10-3（G）において、「実行有の決定割合」は、役物予告演出が実行される割合を示す。スーパーリーチはずれとなる変動パターン#13、#14の場合、役物予告演出が実行される割合は10%である。スーパーリーチ大当たりとなる変動パターン#17、#18の場合、ボタン予告演出が実行される割合は70%である。このような決定割合とすることにより、大当たり期待度の高い変動パターン（例えば、変動パターン#17、#18）の場合に役物予告演出を実行しやすくし、この変動パターンよりも大当たり期待度の低い変動パターン（例えば、変動パターン#13、#14）の場合に役物予告演出を実行しにくくすることができる。

30

【0655】

図10-3（H）は、役物予告演出を実行すると決定した場合における役物予告演出の予告演出パターンの決定割合の一例を示す説明図である。図10-3（H）において、「変動パターン」は、変動パターン#13、#14、#17、#18のいずれかを示す。予告演出パターン「Y E P - D 1」の欄は、予告演出パターン「Y E P - D 1」の決定割合を示す。予告演出パターン「Y E P - D 2」の欄は、予告演出パターン「Y E P - D 2」の決定割合を示す。

40

【0656】

例えば、スーパーリーチはずれとなる変動パターン#13、#14の場合、予告演出パターン「Y E P - D 1」に決定される割合が90%であり、予告演出パターン「Y E P - D 2」に決定される割合が10%である。スーパーリーチ大当たりとなる変動パターン#17、#18の場合、予告演出パターン「Y E P - D 1」に決定される割合が10%であり、予告演出パターン「Y E P - D 2」に決定される割合が90%である。このような決定

50

割合とすることにより、大当り期待度の高い変動パターン（例えば、変動パターン#17、#18）の場合に強役物予告演出を実行しやすくし、この変動パターンよりも大当り期待度の低い変動パターンの場合（例えば、変動パターン#13、#14）に弱役物予告演出を実行しやすくすることができる。

【0657】

また、図10-3（E）、（F）と、図10-3（G）、（H）とを比較すると、大当り期待度の高い変動パターン（例えば、変動パターン#17、#18）の場合に、強ボタン予告演出よりも、強役物予告演出が行われやすくなっている。このため、本実施の形態では、強ボタン予告演出よりも、強役物予告演出の方が大当り期待度の高い演出となっている。

10

【0658】

図10-3（I）は、擬似連予告演出の実行有無の決定割合の一例である。図10-3（I）において、「変動パターン」は、変動パターン#10～14、#16～18のいずれかを示す。「実行有の決定割合」は、擬似連予告演出が実行される割合を示す。非リーチはずれの変動パターン#10、#11の場合、擬似連予告演出が実行される割合は0%である。また、ノーマルリーチはずれとなる変動パターン#12の場合、擬似連予告演出が実行される割合は5%である。

【0659】

スーパーリーチはずれとなる変動パターン#13、#14の場合、擬似連予告演出が実行される割合は50%である。ノーマルリーチ大当りとなる変動パターン#16の場合、擬似連予告演出が実行される割合は50%である。スーパーリーチ大当りとなる変動パターン#17、#18の場合、擬似連予告演出が実行される割合は60%である。このような決定割合とすることにより、大当り期待度の高い変動パターン（例えば、変動パターン#17、#18）ほど、擬似連予告演出を実行しやすくし、大当り期待度の低い変動パターン（例えば、変動パターン#10、#11）ほど、擬似連予告演出を実行しにくくすることができる。

20

【0660】

（予告演出が行われる一連の演出の流れに関する説明）

次に、図10-4～図10-7を用いて、予告演出が行われる一連の演出の流れについて、共通の報知演出を実行可能な変動パターン#18（スーパーリーチBに発展するスーパーリーチ大当りの可変表示）を例に挙げて、説明する。図10-4は、キャラ予告演出を対象としたタイマ演出および関連演出を含む各演出のタイミングを示す説明図である。図10-4に示すように、変動パターン#18のスーパーリーチ大当りの場合、タイミングt0において可変表示を開始する。なお、以下では、リーチ態様となる前の可変表示を「通常変動」という。タイミングt1は、導入演出が行われるタイミングである。導入演出では、以降に行われるタイマ演出におけるタイマがセットされる。例えば、キャラ予告演出が行われる場合にセットされるタイマは、15秒である。

30

【0661】

タイミングt2は、ノーマルリーチの開始タイミング、および、タイマ演出の開始タイミングである。図10-4において、タイマ演出では、15秒のカウントダウンが行われる。この15秒のカウントダウンの間に、特別表示としての武器（例えば、リボルバー）を獲得する演出画像が表示される。なお、擬似連予告演出を実行するものと決定されている場合には、タイミングt2において、ノーマルリーチに代えて、擬似連予告演出が行われる。また、擬似連予告演出は、タイミングt1よりも前、すなわち、導入演出よりも前に行われるようにしてもよい。

40

【0662】

タイミングtsは、タイマ演出における残時間が「0」となり、関連演出（リボルバー関連演出）が開始されるタイミングである。リボルバー関連演出では、タイマ演出において獲得された武器（リボルバー）を用いた狙撃を示す演出画像が表示される。そして、この狙撃後にタイミングt3になると、キャラクタ画像018SH400が用いられるキャラ

50

ラ予告演出が開始される。本実施の形態において、リボルバー関連演出の後に行われるキャラ予告演出は、強キャラ予告演出である。

【0663】

タイミングt4は、スーパーリーチBが開始されるタイミングである。タイミングt5は、タイトル予告演出が実行可能なタイミングである。タイトル予告演出を実行するものと決定されている場合には、タイミングt5においてタイトル予告演出が行われる。タイミングt6は、ボタン予告演出が実行可能なタイミングである。ボタン予告演出を実行するものと決定されている場合には、タイミングt6においてボタン予告演出が行われる。タイミングt7は、役物予告演出が実行可能なタイミングである。役物予告演出を実行するものと決定されている場合には、タイミングt7において役物予告演出が行われる。

10

【0664】

タイミングt8は、飾り図柄が同一または関連する図柄で仮停止表示して、再抽選が行われるタイミングである。再抽選では、例えば、タイミングt8で仮停止表示した図柄で停止表示する場合もあるし、通常大当りを示す図柄から確変大当りを示す図柄に昇格する、いわゆる昇格演出が行われる場合もある。タイミングt9は、図柄の停止タイミングである。

【0665】

図10-5は、タイトル予告演出を対象としたタイマ演出および関連演出を含む各演出のタイミングを示す説明図である。なお、以下において、図10-4で説明した内容と同様の内容については、同様の符号を付し、説明を省略する。図10-5において、タイミ

20

【0666】

タイミングt2で開始されるタイマ演出では、30秒のカウントダウンが行われる。この30秒のカウントダウンの間に、特別表示としての武器（例えば、手榴弾）を獲得する演出画像が表示される。キャラ予告演出を実行するものと決定されている場合には、タイミングt3においてキャラ予告演出が行われる。

【0667】

タイミングtsで開始される関連演出では、タイマ演出において獲得された武器（手榴弾）を用いた爆発を示す演出画像が表示される。なお、図10-5に示す関連演出を「手榴弾関連演出」という場合がある。そして、この爆発後のタイミングt5になると、タイ

30

【0668】

また、ボタン予告演出を実行するものと決定されている場合には、タイミングt6においてボタン予告演出が行われる。さらに、役物予告演出を実行するものと決定されている場合には、タイミングt7において役物予告演出が行われる。

【0669】

図10-6は、ボタン予告演出を対象としたタイマ演出および関連演出を含む各演出のタイミングを示す説明図である。図10-6において、タイミングt1で開始される導入演出では、40秒のタイマがセットされる。

40

【0670】

タイミングt2で開始されるタイマ演出では、40秒のカウントダウンが行われる。この40秒のカウントダウンの間に、特別表示としての武器（例えば、マシンガンまたはロケットランチャー）を獲得する演出画像が表示される。マシンガンおよびロケットランチャーのうちいずれが表示されるかは、抽選によって決定される。このため、特別表示としての武器がマシンガンまたはロケットランチャーの場合には、同じ演出期間で、事前演出や関連演出が行われる。なお、大当たり期待度は、マシンガンが獲得される場合よりも、ロケットランチャーが獲得される場合の方が高い。

【0671】

50

なお、キャラ予告演出を実行するものと決定されている場合には、タイミングt 3においてキャラ予告演出が行われる。また、タイトル予告演出を実行するものと決定されている場合には、タイミングt 5においてタイトル予告演出が行われる。

【0672】

タイミングt sで開始される関連演出（マシンガン関連演出またはロケットランチャー関連演出）では、タイマ演出において獲得された武器（マシンガンまたはロケットランチャー）を用いた、連射または砲弾を示す演出画像が表示される。図示では、マシンガン関連演出を示しており、具体的には、マシンガンの弾丸が撃ち込まれることに応じて、プッシュボタン31Bを示すボタン画像018SH402が露わになっていくことを示している。なお、タイマ演出においてロケットランチャーが獲得された場合には、ロケットランチャー関連演出が行われる。ロケットランチャー関連演出では、ロケットランチャーから発射された砲弾が撃ち込まれることによって、プッシュボタン31Bを示すボタン画像018SH402が露わになる。

10

【0673】

図10-6において、銃弾が撃ち込まれた後のタイミングt 6になると、プッシュボタン31Bの操作を遊技者から受け付けるためのボタン画像018SH402が表示され、すなわち、ボタン予告演出が開始される。本実施の形態において、マシンガン関連演出またはロケットランチャー関連演出の後に行われるボタン予告演出は、強ボタン予告演出である。また、役物予告演出を実行するものと決定されている場合には、タイミングt 7において役物予告演出が行われる。

20

【0674】

図10-7は、役物予告演出を対象としたタイマ演出および関連演出を含む各演出のタイミングを示す説明図である。図10-7において、タイミングt 1で開始される導入演出では、50秒のタイマがセットされる。

【0675】

タイミングt 2で開始されるタイマ演出では、50秒のカウントダウンが行われる。この50秒のカウントダウンの間に、特別表示としての武器（例えば、戦車）を獲得する演出画像が表示される。

【0676】

なお、キャラ予告演出を実行するものと決定されている場合には、タイミングt 3においてキャラ予告演出が行われる。また、タイトル予告演出を実行するものと決定されている場合には、タイミングt 5においてタイトル予告演出が行われる。また、ボタン予告演出を実行するものと決定されている場合には、ボタンt 6においてボタン予告演出が行われる。

30

【0677】

タイミングt sで開始される関連演出では、タイマ演出において獲得された武器（戦車）を用いた戦車砲を示す演出画像が表示される。なお、図10-7に示す関連演出を「戦車関連演出」という場合がある。戦車砲が撃ち込まれた後のタイミングt 5になると、スティックコントローラ31Aの操作を遊技者から受け付けるためのレバー画像018SH403が表示され、すなわち、役物予告演出が開始される。本実施の形態において、戦車関連演出の後に行われる役物予告演出は、強役物予告演出である。

40

【0678】

（タイマ演出の決定割合に関する説明）

図10-8は、タイマ演出の決定割合の一例を示す説明図である。なお、本実施の形態では、複数の予告演出のうち、いずれか一つの予告演出に対してタイマ演出が実行可能となっている。

【0679】

図10-8（A）は、強キャラ予告演出に対するタイマ演出（15秒）の実行有無の決定割合の一例である。図10-8（A）において、「変動パターン」は、変動パターン#12～14、#16～18（図8-3参照）のいずれかを示す。「実行有の決定割合」は

50

、タイマ演出が実行される割合を示す。ノーマルリーチはずれとなる変動パターン#12や、スーパーリーチはずれとなる変動パターン#13、#14の場合、タイマ演出が実行される割合は30%である。また、ノーマルリーチ大当たりとなる変動パターン#16の場合や、スーパーリーチ大当たりとなる変動パターン#17、#18の場合、タイマ演出が実行される割合は5%である。

【0680】

図10-8(B)は、強タイトル予告演出に対するタイマ演出(30秒)の実行有無の決定割合の一例である。図10-8(B)において、「変動パターン」は、変動パターン#13、#14、#17、#18のいずれかを示す。スーパーリーチはずれとなる変動パターン#13、#14の場合、タイマ演出が実行される割合は20%である。また、スーパーリーチ大当たりとなる変動パターン#17、#18の場合、タイマ演出が実行される割合は10%である。

10

【0681】

図10-8(C)は、強ボタン予告演出に対するタイマ演出(40秒)の実行有無の決定割合の一例である。図10-8(C)において、「変動パターン」は、変動パターン#13、#14、#17、#18のいずれかを示す。スーパーリーチはずれとなる変動パターン#13、#14の場合、タイマ演出が実行される割合は10%である。また、スーパーリーチ大当たりとなる変動パターン#17、#18の場合、タイマ演出が実行される割合は20%である。

20

【0682】

図10-8(D)は、強役物予告演出に対するタイマ演出(50秒)の実行有無の決定割合の一例である。図10-8(D)において、「変動パターン」は、変動パターン#13、#14、#17、#18のいずれかを示す。スーパーリーチはずれとなる変動パターン#13、#14の場合、タイマ演出が実行される割合は5%である。また、スーパーリーチ大当たりとなる変動パターン#17、#18の場合、タイマ演出が実行される割合は30%である。

【0683】

図10-8に示すような決定割合とすることにより、予告演出の実行前にタイマ演出が実行されるか否かによって大当たり期待度(大当たり遊技状態に制御される割合)が異なる。具体的には、大当たり期待度の高い変動パターン(例えば、変動パターン#17、#18)ほど、強役物予告演出に対するタイマ演出が実行されやすい。このため、強役物予告演出に対するタイマ演出は、他の強予告演出に対するタイマ演出に比べて、大当たり期待度の高い演出となっている。また、大当たり期待度の低い変動パターン(例えば、変動パターン#12)ほど、強キャラ予告演出に対するタイマ演出が実行されやすい。このため、強キャラ予告演出に対するタイマ演出は、他の強予告演出に対するタイマ演出に比べて、大当たり期待度の低い演出となっている。

30

【0684】

(予告演出パターンと事前演出との関係について)

図10-9は、予告演出パターンと事前演出との関係を示す説明図である。図10-9において、「変動パターン」は、強キャラ予告演出を示す「YEP-A2」、強タイトル予告演出を示す「YEP-B2」、強ボタン予告演出を示す「YEP-C2」、強役物予告演出を示す「YEP-D2」のいずれかを示す。

40

【0685】

図10-9に示すように、例えば、予告演出パターン「YEP-A2」の場合、タイマ演出において獲得される「武器」がリボルバーであり、「タイマ」が15秒に設定される。また、予告演出パターン「YEP-B2」の場合、タイマ演出において獲得される「武器」が手榴弾であり、「タイマ」が30秒に設定される。予告演出パターン「YEP-C2」の場合、タイマ演出において獲得される「武器」がマシンガンまたはロケットランチャーであり、「タイマ」が40秒に設定される。予告演出パターン「YEP-D2」の場合、タイマ演出において獲得される「武器」が戦車であり、「タイマ」が50秒に設定さ

50

れる。

【0686】

タイマ（時間）について、不等号を用いて大当たり期待度を表すと、50秒>40秒>30秒>15秒、となっている。これは、セットされるタイマと、その後に行われる強予告演出とが対応していることから、セットされるタイマの大当たり期待度が、その後に行われる強予告演出の期待度に応じた期待度となるためである。

【0687】

獲得される「武器」について、不等号を用いて大当たり期待度を表すと、「戦車」>「ロケットランチャー」>「マシンガン」>「手榴弾」>「リボルバー」となっている。これは、獲得される「武器」と、その後に行われる強予告演出とが対応していることから、獲得される「武器」の大当たり期待度が、その後に行われる強予告演出の期待度に応じた期待度となるためである。「ロケットランチャー」と「マシンガン」との期待度の大小関係について、以下に説明する。

10

【0688】

（強ボタン予告演出を実行する際の武器の決定割合について）

本実施の形態では、強ボタン予告演出の場合には、タイマ演出において、マシンガンが獲得されるときと、ロケットランチャーが獲得されるときとがある。すなわち、強ボタン予告演出の場合には、マシンガンおよびロケットランチャーのうち、いずれか一方が決定される。

【0689】

図10-10は、強ボタン予告演出を実行する際の武器の決定割合の一例を示す説明図である。図10-10において、「変動パターン」は、変動パターン#13、#14、#17、#18のいずれかを示す。「武器の決定割合」は、強ボタン予告演出に対するタイマ演出において獲得される武器の決定割合を示す。具体的に説明すると、スーパーリーチはずれとなる変動パターン#13、#14の場合、ロケットランチャーが決定される割合が25%であり、マシンガンが決定される割合が75%である。スーパーリーチ大当たりとなる変動パターン#17、#18の場合、ロケットランチャーが決定される割合が75%であり、マシンガンが決定される割合が25%である。

20

【0690】

このような決定割合とすることにより、大当たり期待度の高い変動パターン（例えば、変動パターン#17、#18）の場合に、ロケットランチャーを決定しやすくし、マシンガンを決

30

【0691】

（タイマ演出におけるタイマの表示態様の決定割合について）

図10-11は、タイマ演出におけるタイマの表示態様の決定割合の一例を示す説明図である。図10-11において、「変動パターン」は、変動パターン#12～14、#16～18のいずれかを示す。「表示色の決定割合」は、タイマの表示態様（赤色または白色）の決定割合を示す。具体的に説明すると、ノーマルリーチはずれとなる変動パターン#12の場合や、スーパーリーチはずれとなる変動パターン#13、#14の場合、赤色の表示色が決定される割合が30%であり、白色の表示色が決定される割合が70%である。また、ノーマルリーチ大当たりとなる変動パターン#16の場合や、スーパーリーチ大当たりとなる変動パターン#17、#18の場合、赤色の表示色が決定される割合が70%であり、白色の表示色が決定される割合が30%である。

40

【0692】

このような決定割合とすることにより、大当たりの場合に、赤色の表示色を決定しやすくし、白色の表示色を決定しにくくすることができる。また、はずれの場合に、赤色の表示を決定しにくくし、白色の表示色を決定しやすくすることができる。このため、タイマの

50

表示色が白色のときよりも、赤色のときの方が、大当たり期待度が高い演出となっている。

【0693】

(特徴部018SHにおける演出決定処理)

図10-12および図10-13は、特徴部018SHの演出制御プロセス処理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。この演出決定処理は、例えば、可変表示開始設定処理(ステップS171)に含まれる処理である。

【0694】

図10-12において、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいてキャラ予告演出の実行有無を決定する(ステップ018SHS1201)。ステップ018SHS1201では、図10-2(A)に示した決定割合で、キャラ予告演出の実行有無が決定される。

10

【0695】

そして、演出制御用CPU120は、キャラ予告演出を実行するか否かを判断する(ステップ018SHS1202)。キャラ予告演出を実行しない場合(ステップ018SHS1202:NO)、演出制御用CPU120は、ステップ018SHS1205へ進む。キャラ予告演出を実行する場合(ステップ018SHS1202:YES)、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいてキャラ予告演出の種類(予告演出パターン)を決定する(ステップ018SHS1203)。ステップ018SHS1203では、図10-2(B)に示した決定割合で、予告演出パターン「YEP-A1」または予告演出パターン「YEP-A2」が決定される。

20

【0696】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ018SHS1203において決定したキャラ予告演出の予告演出パターン(予告演出パターン「YEP-A1」または予告演出パターン「YEP-A2」)を設定する(ステップ018SHS1204)。

【0697】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいてタイトル予告演出の実行有無を決定する(ステップ018SHS1205)。ステップ018SHS1205では、図10-2(C)に示した決定割合で、タイトル予告演出の実行有無が決定される。

【0698】

そして、演出制御用CPU120は、タイトル予告演出を実行するか否かを判断する(ステップ018SHS1206)。タイトル予告演出を実行しない場合(ステップ018SHS1206:NO)、演出制御用CPU120は、ステップ018SHS1209へ進む。タイトル予告演出を実行する場合(ステップ018SHS1206:YES)、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいてタイトル予告演出の種類(予告演出パターン)を決定する(ステップ018SHS1207)。ステップ018SHS1207では、図10-2(D)に示した決定割合で、予告演出パターン「YEP-B1」または予告演出パターン「YEP-B2」が決定される。

30

【0699】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ018SHS1207において決定したタイトル予告演出の予告演出パターン(予告演出パターン「YEP-B1」または予告演出パターン「YEP-B2」)を設定する(ステップ018SHS1208)。

40

【0700】

次いで、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018SHS1209)。ステップ018SHS1209では、図10-3(E)に示した決定割合で、ボタン予告演出の実行有無が決定される。

【0701】

そして、演出制御用CPU120は、ボタン予告演出を実行するか否かを判断する(ステップ018SHS1210)。ボタン予告演出を実行しない場合(ステップ018SHS1210:NO)、演出制御用CPU120は、ステップ018SHS1213へ進む。ボタン予告演出を実行する場合(ステップ018SHS1210:YES)、演出制御

50

用CPU120は、変動パターンに基づいてボタン予告演出の種類（予告演出パターン）を決定する（ステップ018SHS1211）。ステップ018SHS1211では、図10-3（F）に示した決定割合で、予告演出パターン「YEP-C1」または予告演出パターン「YEP-C2」が決定される。

【0702】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ018SHS1211におい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」または予告演出パターン「YEP-C2」）を設定する（ステップ018SHS1212）。

【0703】

次いで、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018SHS1213）。ステップ018SHS1213では、図10-3（G）に示した決定割合で、役物予告演出の実行有無が決定される。

【0704】

そして、演出制御用CPU120は、役物予告演出を実行するか否かを判断する（ステップ018SHS1214）。役物予告演出を実行しない場合（ステップ018SHS1214：NO）、演出制御用CPU120は、図10-13のステップ018SHS1221へ進む。役物予告演出を実行する場合（ステップ018SHS1214：YES）、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種類（予告演出パターン）を決定する（ステップ018SHS1215）。ステップ018SHS1215では、図10-3（H）に示した決定割合で、予告演出パターン「YEP-D1」または予告演出パターン「YEP-D2」が決定される。

【0705】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ018SHS1215において決定した役物予告演出の予告演出パターン（予告演出パターン「YEP-D1」または予告演出パターン「YEP-D2」）を設定する（ステップ018SHS1216）。

【0706】

次いで、演出制御用CPU120は、図10-13に示すように、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（ステップ018SHS1221）。ステップ018SHS1221では、図10-3（I）に示した決定割合で、擬似連予告演出の実行有無が決定される。

【0707】

そして、演出制御用CPU120は、擬似連予告演出を実行するか否かを判断する（ステップ018SHS1222）。擬似連予告演出を実行しない場合（ステップ018SHS1222：NO）、演出制御用CPU120は、ステップ018SHS1224へ進む。擬似連予告演出を実行する場合（ステップ018SHS1222：YES）、演出制御用CPU120は、擬似連予告演出の予告演出パターンを設定する（ステップ018SHS1223）。擬似連予告演出は、ノーマルリーチに差し替えて行われる。

【0708】

次いで、演出制御用CPU120は、各予告演出について強予告演出を実行するか否かを判断する（ステップ018SHS1224）。強予告演出を実行しない場合（ステップ018SHS1224：NO）、演出制御用CPU120は、ステップ018SHS1230へ進む。強予告演出を実行する場合（ステップ018SHS1224：YES）、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて、タイマ演出の実行有無を決定する（ステップ018SHS1225）。ステップ018SHS1225では、図10-8（A）～（D）に示した決定割合で、タイマ演出の実行有無が決定される。なお、複数の強予告演出を実行する場合において、タイマ演出の対象となる強予告演出は、複数の強予告演出のうちの強予告演出である。

【0709】

そして、演出制御用CPU120は、タイマ演出を実行するか否かを判断する（ステップ018SHS1226）。タイマ演出を実行しない場合（ステップ018SHS122

10

20

30

40

50

6：NO)、演出制御用CPU120は、ステップ018SHS1232へ進む。タイマ演出を実行する場合(ステップ018SHS1226：YES)、演出制御用CPU120は、タイマ演出の対象となる強予告演出が強ボタン予告演出であるか否かを判断する(ステップ018SHS1227)。

【0710】

タイマ演出の対象となる強予告演出が強ボタン予告演出ではない場合(ステップ018SHS1227：NO)、演出制御用CPU120は、ステップ018SHS1229へ進む。タイマ演出の対象となる強予告演出が強ボタン予告演出である場合(ステップ018SHS1227：YES)、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいて、タイマ演出において獲得する武器を決定する(ステップ018SHS1228)。そして、演出制御用CPU120は、ステップ018SHS1228において決定した武器を獲得する演出、または、ステップ018SHS1228の処理を行わない場合には予告演出パターンに応じた武器を獲得する演出を設定する(ステップ018SHS1229)。

【0711】

そして、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいてタイマ演出におけるタイマの表示態様を決定する(ステップ018SHS1230)。ステップ018SHS1230では、図10-11に示した決定割合で、タイマ(タイマ画像)の表示態様が決定される。そして、演出制御用CPU120は、ステップ018SHS1230において決定した表示態様のタイマ演出であり、且つ、予告演出パターンに応じた時間のタイマ演出を設定する(ステップ018SHS1231)。

【0712】

そして、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018SHS1232)。ステップ018SHS1232では、図9-10(A)に示した決定割合で、アイキャッチ演出が決定される。そして、演出制御用CPU120は、アイキャッチ演出を実行するか否かを判断する(ステップ018SHS1233)。アイキャッチ演出を実行しない場合(ステップ018SHS1233：NO)、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0713】

アイキャッチ演出を実行する場合(ステップ018SHS1233：YES)、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(設定示唆演出パターン)を決定する(ステップ018SHS1234)。ステップ018SHS1234では、図9-10(B)、(C)に示した決定割合で、設定示唆演出パターンが決定される。そして、演出制御用CPU120は、ステップ018SHS1234において決定したアイキャッチ演出パターンを設定し(ステップ018SHS1235)、一連の処理を終了する。

【0714】

(特徴部018SHに係る演出画面の一例について)

次に、図10-14～図10-19を用いて、スーパーリーチBが行われる可変表示において、タイマ演出の対象を強役物予告演出とした場合の演出画面の遷移について説明する。図10-14～図10-19は、特徴部018SHにおいて、スーパーリーチBの可変表示が行われる際の演出画面の遷移の一例を示す説明図である。

【0715】

図10-14(A)は、変動開始時の演出画面を示す。図10-14(A)に示すように、画像表示装置5には、飾り図柄018SH100と、小図柄018SH101と、アクティブ表示018SH110と、保留表示018SH111とが表示されている。

【0716】

飾り図柄018SH100は、左図柄と、中図柄と、右図柄との3つの図柄を含む。飾り図柄018SH100は、大当りに至る可変表示ではリーチ態様となる。リーチ態様は、飾り図柄018SH100のうち、左図柄と、右図柄とが同一または関連する図柄で仮停止表示し、中図柄のみが他の図柄とは異なる態様で可変表示する態様である。また、飾

り図柄 018SH100 は、スーパーリーチなどの所定の演出において表示されない場合がある。図示において、飾り図柄 018SH100 は、可変表示中（スクロール中）を示す。

【0717】

小図柄 018SH101 は、リーチ態様とはならず、特別図柄に対応して可変表示または停止表示する図柄である。小図柄 018SH101 は、スーパーリーチなどの所定の演出において飾り図柄 018SH100 が表示されない場合でも、常時表示される。図示において、小図柄 018SH101 は、可変表示中（スクロール中）を示す。

【0718】

アクティブ表示 018SH110 は、可変表示に対応する表示である。保留表示 018SH111 は、保留情報を示す表示であり、図示では、第 1 保留記憶数が「2」であることを示す。アクティブ表示 018SH110 および保留表示 018SH111 は、大当たり期待度に応じて表示態様に変化する場合がある。また、本可変表示は、スーパーリーチ B が行われる可変表示であるため、すなわち、大当たり期待度の高い可変表示である。このため、アクティブ表示 018SH110 の表示態様に変化する場合や、アクティブ表示 018SH110 に至る前の保留表示 018SH111 において表示態様に変化している場合がある。

【0719】

図 10-14 (A) において、所定時間が経過すると、導入演出が開始される。導入演出が開始されるタイミングは、例えば、ノーマルリーチの開始タイミングよりも前である。

【0720】

図 10-14 (B) は、導入演出の演出画面を示す。導入演出では、タイマセット画像 018SH120 が表示される。タイマセット画像 018SH120 は、例えば、タイマ演出の実行時間を示す画像である。また、タイマ演出の実行時間が長いほど大当たり期待度は高い。図示において、その旨（図示では「時間が長いほどチャンス！」の文字）が表示されている。導入演出では、飾り図柄 018SH100 が表示されない。このため、導入演出では、飾り図柄 018SH100 がリーチ態様となることもない。

【0721】

図 10-14 (C) に示すように、タイマセット画像 018SH120 は、カウントアップされていく。最終的にセットされるタイマ（時間）は、15 秒、30 秒、40 秒、および 50 秒のうちのいずれかである。

【0722】

図 10-15 (D) は、キャラクタがタイマを指定する演出を示している。図 10-15 (D) では、例えば、導入演出において 50 秒のタイマがセットされた際の演出画面を示している。タイマがセットされると、導入演出が終了する。

【0723】

導入演出を終えると、図 10-15 (E) に示すように、ノーマルリーチおよびタイマ演出が開始される。なお、擬似連予告演出を実行するものと決定されている場合には、ノーマルリーチを実行する期間に擬似連予告演出が実行される。図 10-15 (E) において、タイマの残時間を示すタイマ画像 018SH121 が表示されており、タイマのカウントダウンが開始される。タイマ画像 018SH121 の表示態様は、赤色または白色の表示態様である。図示では、タイマ画像 018SH121 の表示態様は、赤色の表示態様である。

【0724】

そして、キャラ予告演出の開始タイミングになると、図 10-15 (F) に示すように、キャラクタ画像 018SH125 が表示される。図示において、キャラクタ画像 018SH125 は、赤色の服を着たキャラクタの画像であり、すなわち、強キャラ予告演出を示す。

【0725】

10

20

30

40

50

さらに、スーパーリーチBが開始され、タイトル予告演出の開始タイミングになると、図10-16 (G)に示すように、タイトル予告画像018SH130が表示される。図示において、タイトル予告画像018SH130は、赤色の文字画像であり、すなわち、強タイトル予告演出を示す。

【0726】

そして、ボタン予告演出の開始タイミングになると、図10-16 (H)に示すように、ボタン画像018SH140と、操作を促す旨とが表示される。

【0727】

有効期間内に遊技者がプッシュボタン31Bを押下すると、図10-16 (I)に示すように、カットイン画像018SH150が表示される。図示において、カットイン画像018SH150は、赤色の画像であり、すなわち、強ボタン予告演出を示す。なお、有効期間内に遊技者がプッシュボタン31Bを押下しない場合には、カットイン画像018SH150は表示されない。ただし、有効期間内に遊技者がプッシュボタン31Bを押下しない場合でも、有効期間の経過後の所定のタイミングでカットイン画像018SH150を表示させてもよい。

【0728】

そして、武器獲得演出の開始タイミングになると、図10-17 (J)に示すように、武器画像018SH160が表示される。図示において、武器画像018SH160は、戦車を示す画像である。

【0729】

さらに、図10-17 (K)に示すように、タイマ画像018SH121が示すタイマの残時間が「0」になると、タイマ演出が終了し、関連演出（戦車関連演出）が開始される。関連演出は、タイマ演出において獲得した武器（戦車砲）を用いた演出である。

【0730】

そして、図10-17 (L)に示すように、戦車砲による作用演出画像018SH170が表示された後に、レバー画像018SH190が徐々に露わになる。

【0731】

そして、役物予告演出の開始タイミングになると、図10-18 (M)に示すように、レバー画像018SH190と、操作を促す旨とが表示される。

【0732】

有効期間内に遊技者がスティックコントローラ31Aを操作すると、図10-18 (N)に示すように、可動体027SH32が画像表示装置5の前面に移動する動作を行う。また、可動体027SH32の動作に合わせて、画像表示装置5にはエフェクト画像018SH191が表示される。スティックコントローラ31Aの操作によって可動体027SH32が動作する演出は、強役物予告演出である。なお、有効期間内に遊技者がスティックコントローラ31Aを操作しない場合には、可動体027SH32は動作しない。ただし、遊技者がスティックコントローラ31Aを操作しない場合でも、有効期間の経過後の所定のタイミングで可動体027SH32を動作させてもよい。

【0733】

この後、大当たりとなる場合には、図10-18 (O)に示すように、飾り図柄018SH100が仮停止表示された後に、再抽選が行われ、飾り図柄018SH100が停止表示される。そして、大当たり遊技が開始される。

【0734】

また、図10-18 (N)の後、はずれとなる場合には、図10-19 (A)に示すように、飾り図柄018SH100がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0735】

そして、この後、図柄確定タイミングの直前に、図10-19 (B)に示すように、設定値を示唆する特別アイキャッチ演出（SE P-EYE2）が行われる。特別アイキャッチ演出は、金魚柄の浴衣を着たキャラクタを示すアイキャッチ画像018SH200が表示される演出である。特別アイキャッチ演出は、実行される頻度によって設定値を示唆す

10

20

30

40

50

る演出である。ただし、特別アイキャッチ演出は、キャラクタの種類や、浴衣の柄や、背景色などによって、設定値を示唆する演出としてもよい。

【0736】

図10-19(B)において、図柄確定期間が経過すると、図10-19(C)に示すように、次の可変表示が開始される。

【0737】

上述した演出画面の遷移に示したように、予告演出までに一連の関係性のある演出を行うことができる。具体的には、予告演出を行う際に、導入演出→タイマ演出→武器の獲得→関連演出→予告演出、といった一連の関係性のある演出とすることができる。これにより、予告演出が行われる前に遊技者の期待感を高めさせることができるため、予告演出の興趣を一層向上させることができる。

10

【0738】

(特徴部018SHの変形例1)

次に、特徴部018SHの変形例1について説明する。上述した特徴部018SHに係る実施の形態では、予告演出には弱予告演出と強予告演出とが含まれる構成について説明した。このような構成に加えて、または、このような構成に代えて、予告演出には、成功演出と失敗演出とのうちのいずれかが実行される示唆演出が含まれていてもよい。

【0739】

具体的に説明すると、示唆演出は、例えば、アクティブ表示の変化演出である。アクティブ表示の変化演出における成功演出は、例えば、アクティブ表示にキャラクタ等が作用してアクティブ表示の表示態様が変化する演出である。一方、アクティブ表示の変化演出における失敗演出は、例えば、アクティブ表示にキャラクタ等が作用してアクティブ表示の表示態様が変わらない演出である。

20

【0740】

また、示唆演出は、例えば、擬似連予告演出が行われることを煽る擬似連煽り演出であってもよい。擬似連煽り演出は、例えば、擬似連予告演出の開始を煽る演出である。より具体的には、擬似連煽り演出は、複数の飾り図柄が擬似連予告演出の開始を示す所定の組み合わせで仮停止表示すること、または、複数の飾り図柄のうち特定の図柄が擬似連予告演出を示す擬似連図柄（仮停止図柄）で仮停止表示する可能性があることを煽る演出である。擬似連煽り演出における成功演出は、例えば、擬似連予告演出の開始を示す図柄で飾り図柄が仮停止表示することや、擬似連図柄が仮停止表示することである。擬似連煽り演出における失敗演出は、擬似連予告演出の開始を示す図柄で飾り図柄が仮停止表示しないことや、擬似連図柄が仮停止表示しないことであり、例えば、はずれを示す図柄で飾り図柄が停止表示することである。

30

【0741】

本実施の形態において、示唆演出は、第1の割合で失敗演出が実行されるときと、第1の割合よりも低い第2の割合で失敗演出が実行されるときと、がある。例えば、通常演出中など、事前演出以外の演出の実行中は、第1の割合で失敗演出が実行される。第1の割合は0%を含まない割合である。事前演出の実行中は、第2の割合で失敗演出が実行される。第2の割合は、0%であってもよい。このため、事前演出中（導入演出中やタイマ演出中）は、失敗演出が実行されにくい。

40

【0742】

特徴部018SHの変形例1によれば、事前演出の実行中は、失敗演出を行いにくくすることができる。したがって、失敗演出が実行されることによって事前演出中に遊技者の期待感が低下してしまうことを抑えることができる。したがって、予告演出の興趣の低下を抑えることができる。

【0743】

ここで、アクティブ表示の表示態様の変化に対してタイマ演出を行う場合について詳述する。アクティブ表示の表示態様の変化に対してタイマ演出を行う場合、始動入賞時に先読み判定によって、アクティブ表示の最終的な表示態様や、保留表示およびアクティブ表

50

示の各段階における表示態様の変遷を判定しておく。先読み判定により、アクティブ表示の段階で最終的な表示態様に変化すると判定された場合に、アクティブ表示の変化に際して、タイマ演出を行うことが可能である。

【0744】

具体的には、導入演出においてタイマ（例えば20秒）をセットし、タイマ演出において武器（例えば剣）を獲得する演出を行い、獲得した剣を用いてアクティブ表示の変化をイメージさせる関連演出を行った後に、アクティブ表示を変化させる予告演出を行うことが可能である。

【0745】

このような構成によれば、アクティブ表示の表示態様を変化させる予告演出までに一連の関係性のある演出を行うことができる。具体的には、アクティブ表示の表示態様を変化させる際に、導入演出→タイマ演出→武器の獲得→関連演出→予告演出、といった一連の関係性のある演出とすることができる。これにより、アクティブ表示を変化させる予告演出が行われる前に遊技者の期待感を高めさせることができるため、アクティブ表示を変化させる予告演出の興趣を一層向上させることができる。

【0746】

（特徴部018SHの変形例2）

次に、特徴部018SHの変形例2について説明する。上述した特徴部018SHに係る実施の形態では、導入演出が行われた場合に、その後に必ず予告演出が行われる構成について説明した。このような構成に加えて、または、このような構成に代えて、導入演出が行われた場合でも、その後に予告演出が行われない、いわゆるガセ演出が行われてもよい。以下に、ガセ演出1～3について説明する。

【0747】

（ガセ演出1：導入演出で終了する演出）

ガセ演出1として、導入演出が行われた場合に、その後にタイマ演出が行われず、導入演出で終了する場合があってもよい。具体的に説明すると、例えば、変動パターン#10の非リーチはずれの可変表示が行われる場合に、ガセ演出1を行うか否かの判定を行い、ガセ演出1を行うと決定した場合に、タイマ演出を行わずに、導入演出で終了させればよい。ガセ演出1は、例えば、タイマセット画像018SH120（図10-15（D）参照）として、「00：00」や「×」などの、タイマ演出が行われない旨を示す画像を表示させる演出とすればよい。これにより、導入演出が行われた場合でも、予告演出が行われるとは限らないため、予告演出が行われたときの遊技者の期待感を一層高めることができる。

【0748】

（ガセ演出2：タイマ演出で終了する演出）

ガセ演出2として、タイマ演出が行われた場合に、その後に関連演出が行われず、タイマ演出で終了する場合があってもよい。具体的に説明すると、例えば、変動パターン#12のノーナルリーチはずれの可変表示が行われる場合であり、且つ、キャラ予告演出を行わないと決定している場合に、ガセ演出2を行うか否かの判定を行い、ガセ演出2を行うと決定した場合に、関連演出を行わずに、タイマ演出で終了させればよい。ガセ演出2は、例えば、タイマ演出中に武器を獲得できない旨を示す画像を表示させる演出とすればよい。これにより、タイマ演出が行われた場合でも、予告演出が行われるとは限らないため、予告演出が行われたときの遊技者の期待感を一層高めることができる。

【0749】

（ガセ演出3：関連演出で終了する演出）

ガセ演出3として、関連演出が行われた場合に、その後に予告演出が行われず、関連演出で終了する場合があってもよい。具体的に説明すると、例えば、変動パターン#12のノーナルリーチはずれの可変表示が行われる場合であり、且つ、キャラ予告演出を行わないと決定している場合に、ガセ演出3を行うか否かの判定を行い、ガセ演出3を行うと決定した場合に、予告演出を行わずに、関連演出で終了させればよい。ガセ演出3は、例え

ば、関連演出において、リボルバーからの弾丸が的を外す画像を表示させる演出とすればよい。これにより、関連演出が行われた場合でも、予告演出が行われるとは限らないため、予告演出が行われたときの遊技者の期待感を一層高めることができる。

【0750】

(特徴部018SHの変形例3)

次に、特徴部018SHの変形例3について説明する。上述した特徴部018SHに係る実施の形態では、複数の予告演出のうち、一の予告演出を対象として事前演出（導入演出およびタイマ演出）および関連演出を行う構成について説明した。このような構成に加えて、または、このような構成に代えて、複数の予告演出を対象として事前演出および関連演出を行う構成としてもよい。

10

【0751】

具体的に説明すると、複数の強予告演出を実行するものと決定されている場合には、例えば、図10-13のステップ018SHS1225に示した、タイマ演出の実行有無の決定において、各強予告演出ごとに、タイマ演出の実行有無を決定すればよい。複数の強予告演出に対して、タイマ演出を実行すると決定した場合には、各強予告演出に対する事前演出および関連演出を並行して行えばよい。具体的には、例えば、画像表示装置5に、実行するタイマ演出の数に応じた数の分割画面を表示し、各分割画面において、各強予告演出に対する事前演出および関連演出を行えばよい。これにより、複数の予告演出のそれぞれに対して、予告演出までに一連の関係性のある演出を行うことができる。したがって、予告演出の興趣を一層向上させることができる。

20

【0752】

(特徴部018SHの変形例4)

次に、特徴部018SHの変形例4について説明する。上述した特徴部018SHに係る実施の形態では、タイマ演出において表示する時間を実時間とする構成について説明した。このような構成に加えて、または、このような構成に代えて、タイマ演出において表示する時間を、実時間とは異なる時間としてもよい。

【0753】

具体的に説明すると、例えば、実時間で15秒のタイマ演出の表示を、例えば、15分の表示としてもよい。なお、この場合のカウントダウンは、実時間の1秒の経過に対して、1分をカウントダウンすればよい。これにより、武器を獲得する際のストーリーなどに合わせた時間の表示とすることができるため、演出効果を向上させることができる。

30

【0754】

(特徴部018SHの変形例5)

次に、特徴部018SHの変形例5について説明する。上述した特徴部018SHに係る実施の形態では、ノーマルリーチの演出や、擬似連予告演出を介して、スーパーリーチBに発展する例（図10-4等）について説明した。このような構成に加えて、または、このような構成に代えて、ノーマルリーチの演出や、擬似連予告演出を介さずに、スーパーリーチBに発展する演出が行われる場合があってもよい。

【0755】

具体的に説明すると、例えば、図10-4のタイミングt1において、所定のムービーを表示させ、タイミングt4以降に、スーパーリーチBを行うようにしてもよい。例えば、この所定のムービーは、ノーマルリーチや擬似連予告演出を介してスーパーリーチBに移行する場合よりも、大当たり期待度が高い演出である。また、所定のムービーは、スーパーリーチBが開始されるタイミングよりも、後のタイミングまで継続されてもよい。また、所定のムービーにおいて強予告演出を実行するようにしてもよく、この場合、強予告演出に対して事前演出および関連演出を行うようにしてもよい。また、所定のムービーの開始に合わせて、事前演出および関連演出を行ってもよい。変形例5によれば、演出のバリエーションを増やすことができるため、より興趣を向上させることができる。

40

【0756】

(特徴部018SHの変形例6)

50

次に、特徴部 0 1 8 S H の変形例 6 について説明する。上述した特徴部 0 1 8 S H に係る実施の形態では、タイマ演出の時間と、獲得する武器とが一意に対応している構成について説明した。具体的には、例えば、15 秒のタイマ演出の時間と、獲得するリボルバーの武器とが一意に対応している構成について説明した。このような構成に加えて、または、このような構成に代えて、タイマ演出の時間と、獲得する武器とが一意に対応していない構成としてもよい。

【0757】

具体的に説明すると、例えば、15 秒のタイマ演出を行う場合でも、手榴弾の武器が獲得される場合があってもよい。このようにするは、例えば、獲得される武器を抽選によって決定すればよい。これにより、タイマ演出の時間と、獲得する武器とを一意に対応させないようにすることができるため、演出のバリエーションを増やすことができる。また、例えば、30 秒のタイマ演出においてリボルバーが獲得された場合でも（リボルバー関連演出が行われた場合でも）、その後に、強キャラ予告演出を行わずに、それよりも大当り期待度の高い強タイトル予告演出を行うことができるため、予告演出に至るまでの興趣を向上させることができる。

10

【0758】

また、変形例 6 では、タイマ演出の時間に応じて、決定されやすい武器と、決定されにくい武器とがあるようにしてもよい。例えば、15 秒のタイマ演出を行う場合に、選択されやすい順に、リボルバー、手榴弾、マシンガン、ロケットランチャー、戦車、となっているようにしてもよい。また、15 秒のタイマ演出において手榴弾の武器が獲得される演出が行われた場合には、関連演出として、手榴弾を用いて強キャラ予告演出をイメージさせる演出を行えばよい。

20

【0759】

これにより、タイマ演出の時間に応じて、獲得しやすい武器を示唆できるため、予告演出に至るまでの興趣を向上させることができる。

【0760】

（特徴部 0 1 8 S H の変形例 7）

次に、特徴部 0 1 8 S H の変形例 7 について説明する。上述した特徴部 0 1 8 S H に係る実施の形態では、獲得する武器と、強予告演出の種類とが一意に対応している構成について説明した。具体的には、例えば、獲得するリボルバーの武器と、強キャラ予告演出とが一意に対応している構成について説明した。このような構成に加えて、または、このような構成に代えて、獲得する武器と、強予告演出の種類とが一意に対応していない構成としてもよい。

30

【0761】

具体的に説明すると、例えば、強キャラ予告演出を行う場合でも、手榴弾の武器が獲得される場合があってもよい。このようにするは、例えば、獲得される武器を抽選によって決定すればよい。これにより、強予告演出の種類と、獲得する武器とを一意に対応させないようにすることができるため、演出のバリエーションを増やすことができる。また、例えば、リボルバー関連演出が行われた場合でも、強キャラ予告演出を行わずに、それよりも大当り期待度の高い強タイトル予告演出を行うことができるため、予告演出に至るまでの興趣を向上させることができる。

40

【0762】

また、変形例 7 では、強予告演出の種類に応じて、決定されやすい武器と、決定されにくい武器とがあるようにしてもよい。例えば、強キャラ予告演出を行う場合に、選択されやすい順に、リボルバー、手榴弾、マシンガン、ロケットランチャー、戦車、となっているようにしてもよい。また、強キャラ予告演出を行う場合に手榴弾の武器が獲得される演出が行われた場合には、関連演出として、手榴弾を用いて強キャラ予告演出をイメージさせる演出を行えばよい。

【0763】

これにより、獲得される武器に応じて、その後に行われる可能性の高い強予告演出の種

50

類を示唆することができるため、予告演出に至るまでの興趣を向上させることができる。

【0764】

(特徴部018SHの変形例8)

次に、特徴部018SHの変形例8について説明する。上述した特徴部018SHに係る実施の形態では、タイマ演出の時間と、強予告演出の種類とが一意に対応している構成について説明した。具体的には、例えば、15秒のタイマ演出の時間と、強キャラ予告演出とが一意に対応している構成について説明した。このような構成に加えて、または、このような構成に代えて、タイマ演出の時間と、強予告演出の種類とが一意に対応していない構成としてもよい。

【0765】

具体的に説明すると、例えば、15秒のタイマ演出を行う場合でも、強タイトル予告演出が行われる場合があってもよい。このようにするは、例えば、タイマ演出の時間を抽選によって決定すればよい。なお、この場合、事前演出を開始するタイミングや、関連演出を行うタイミングを適宜調整すればよい。これにより、タイマ演出の時間と、強予告演出の種類とを一意に対応させないようにすることができるため、演出のバリエーションを増やすことができる。また、例えば、15秒のタイマ演出が行われた場合でも、強キャラ予告演出を行わずに、それよりも大当り期待度の高い強タイトル予告演出を行うことができるため、予告演出に至るまでの興趣を向上させることができる。

【0766】

また、変形例8では、強予告演出の種類に応じて、決定されやすいタイマ演出の時間と、決定されにくいタイマ演出の時間とがあるようにしてもよい。例えば、強キャラ予告演出を行う場合に、選択されやすい順に、15秒、30秒、40秒、50秒、となっているようにしてもよい。これにより、タイマ演出の時間に応じて、その後に行われる可能性の高い強予告演出の種類を示唆することができるため、予告演出に至るまでの興趣を向上させることができる。

【0767】

(特徴部018SHの変形例9)

次に、特徴部018SHの変形例9について説明する。上述した特徴部018SHに係る実施の形態では、事前演出(導入演出およびタイマ演出)と、関連演出との実行後に強予告演出を行う構成について説明した。このような構成に加えて、または、このような構成に代えて、事前演出と関連演出との実行後に弱予告演出を行うようにしてもよい。

【0768】

具体的に説明すると、例えば、弱キャラ予告演出を行う場合でも、15秒のタイマ演出およびリボルバー関連演出を行うようにしてもよい。このようにするは、例えば、弱予告演出を行うと決定した場合に、図10-13のステップ018SHS1225に示した、タイマ演出の実行有無の決定を行うようにすればよい。これにより、弱予告演出を行う場合でもタイマ演出や関連演出を行うことができるため、演出のバリエーションを増やすことができる。

【0769】

また、変形例9では、弱予告演出と強予告演出とで、タイマ演出の決定割合が異なるようにしてもよい。例えば、強予告演出を行う場合には、弱予告演出を行う場合に比べて、タイマ演出を行うものと決定される割合が高くなるようにしてもよい。これにより、タイマ演出が行われることにより、その後強予告演出が行われる可能性が高いことを示唆することができるため、予告演出に至るまでの興趣を向上させることができる。

【0770】

また、タイマセット画像018SH120(図10-14(B)参照)の表示態様や、タイマの残時間を示すタイマ画像018SH121(図10-15(E)参照)が、それぞれ複数の表示態様(白色または赤色)を取り得るようにしてもよい。この場合、弱予告演出が行われる場合に決定されやすい表示態様と、強予告演出が行われる場合に決定されやすい表示態様とがあってもよい。具体的には、例えば、弱予告演出が行われる場合に、

10

20

30

40

50

タイマセット画像 018SH120 やタイマ画像 018SH121 の白色の表示態様が決定されやすいようにすればよい。また、強予告演出が行われる場合に、タイマセット画像 018SH120 やタイマ画像 018SH121 の赤色の表示態様が決定されやすいようにすればよい。

【0771】

これにより、タイマセット画像 018SH120 やタイマ画像 018SH121 の表示態様により、その後に強予告演出が行われる可能性が高いことや、その後に弱予告演出が行われる可能性が高いことを示唆することができるため、予告演出に至るまでの興趣を向上させることができる。

【0772】

また、タイマ演出において獲得される武器が、複数の表示態様（白色または赤色）を取り得るようにしてもよい。この場合、弱予告演出が行われる場合に決定されやすい表示態様と、強予告演出が行われる場合に決定されやすい表示態様とがあってもよい。具体的に補足すると、例えば、弱キャラ予告演出が行われる場合に、リボルバーの武器について白色の表示態様が決定されやすいようにすればよい。また、強キャラ予告演出が行われる場合に、リボルバーの武器について赤色の表示態様が決定されやすいようにすればよい。

【0773】

これにより、タイマ演出において獲得される武器の表示態様により、その後に強予告演出が行われる可能性が高いことや、その後に弱予告演出が行われる可能性が高いことを示唆することができるため、タイマ演出の興趣を向上させることができる。

【0774】

また、関連演出が、複数の態様を取り得るようにしてもよい。例えば、リボルバー関連演出の複数の態様は、例えば、狙撃において銃弾が当たる異なる位置の態様や、複数の銃弾の表示色の態様などである。この場合、弱予告演出が行われる場合に決定されやすい態様と、強予告演出が行われる場合に決定されやすい態様とがあってもよい。具体的に補足すると、例えば、弱キャラ予告演出が行われる場合に、リボルバー関連演出としての狙撃において、的の中心から逸れた位置に銃弾が当たる態様や、白色の弾丸の表示態様が決定されやすいようにすればよい。また、強キャラ予告演出が行われる場合に、リボルバー関連演出としての狙撃において、的の中心に銃弾が当たる態様や、赤色の弾丸の表示態様が決定されやすいようにすればよい。

【0775】

これにより、関連演出の態様により、その後に強予告演出が行われる可能性が高いことや、その後に弱予告演出が行われる可能性が高いことを示唆することができるため、関連演出の興趣を向上させることができる。

【0776】

（特徴部 018SH の変形例 10）

次に、特徴部 018SH の変形例 10 について説明する。上述した特徴部 018SH に係る実施の形態では、事前演出にタイマ演出が含まれる構成について説明した。このような構成に加えて、または、このような構成に代えて、事前演出にプレゼントボックス演出（図 9-5 等参照）が含まれり構成としてもよい。

【0777】

具体的に説明すると、例えば、プレゼントボックス演出において、特別表示としての武器が獲得されるようにしてもよい。また、プレゼントボックス演出の演出態様は、表示期間の異なる複数の演出態様（例えば、15 秒と 30 秒）があればよい。ただし、プレゼントボックス演出の演出態様は、これに限らず、例えば、表示色など表示態様の異なる複数の演出態様があってもよい。また、プレゼントボックス演出において獲得された武器を用いた関連演出を行うようにすればよい。具体的には、例えば、関連演出は、プレゼントボックス演出において獲得された武器を用いて、プレゼントボックスを開封する演出であってもよい。

【0778】

また、関連演出の種類によって、実行される予告演出の種類を選択割合が異なるようにすればよい。例えば、リボルバーによってプレゼントボックスが開封される関連演出が行われた場合、キャラ予告演出が行われる割合が高く、キャラ予告演出以外の予告演出が行われる割合が低くなるようにすればよい。また、プレゼントボックス演出の演出態様によって特別表示の種類が特定の種類となる割合が異なるようにすればよい。具体的には、プレゼントボックス演出の演出態様が15秒の場合、リボルバーの特別表示が決定されやすく、リボルバー以外の特別表示が決定されにくくすればよい。また、プレゼントボックスの演出態様が15秒の場合、リボルバーの特別表示が決定される割合を100%としてもよい。

【0779】

変形例10によれば、プレゼントボックス演出を行うことにより、予告演出までに一連の関係性のある演出を行うことができる。具体的には、プレゼントボックス演出→武器の獲得→関連演出→予告演出、といった一連の関係性のある演出とすることができる。これにより、予告演出が行われる前に遊技者の期待感を高めさせることができるため、予告演出の興趣を一層向上させることができる。

【0780】

(特徴部018SHの変形例11)

次に、特徴部018SHの変形例11について説明する。上述した特徴部018SHに係る実施の形態では、導入演出中に行う特殊演出としてタイマ演出の時間をセットする演出について説明した。このような構成に加えて、または、このような構成に代えて、導入演出中に行う特殊演出として、大当りを示唆する演出や設定値を示唆する演出を行うようにしてもよい。

【0781】

具体的には、導入演出中に行う大当りを示唆する演出は、例えば、図10-15(D)に示す、キャラクタがタイマを指定する演出において、「77:77」等の特殊な時間が指定される演出とすればよい。このような演出を行うには、例えば、大当りの表示結果が導出表示される可変表示において、タイマ演出を行う場合に、特殊な時間をセットするかどうかを抽選によって決定すればよい。

【0782】

また、導入演出中に行う設定値を示唆する演出は、例えば、設定値「6」を示唆する演出として、図10-15(D)に示す、キャラクタがタイマを指定する演出において、「66:66」などの特殊な時間が指定される演出とすればよい。このような演出を行うには、例えば、大当りの表示結果が導出表示される可変表示において、タイマ演出を行う場合であり、且つ、設定値が「6」である場合に、特殊な時間をセットするかどうかを抽選によって決定すればよい。なお、「77:77」や「66:66」が指定された時間をカウントダウンする際には、例えば、実時間よりも速くカウントダウンさせるようにすればよい。

【0783】

変形例11によれば、導入演出においてセットされる時間に遊技者を注目させることができる。したがって、導入演出における興趣を向上させることができる。

【0784】

(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、複数種類の予告演出と、予告演出の実行前に、複数種類のうちいずれかの特別表示(武器画像)を表示する事前演出(タイマ演出やプレゼントボックス演出)と、特別表示が表示された後に、複数種類のうち特別表示の種類に対応する種類の関連演出と、他の状態に制御されることを報知する報知演出と、を実行可能であるようにしてもよい。また、当該スロット機において、いずれの種類の

10

20

30

40

50

関連演出が実行されても共通の報知演出を実行可能であり、関連演出の種類によって、実行される予告演出の種類の選択割合が異なり、事前演出の演出態様は、複数あり、事前演出の演出態様によって特別表示の種類が特定の種類となる割合が異なるようにしてもよい。

【0785】

あるいは、第1の有利状態（例えば、C Z、ボーナスゲーム等）において、第2の有利状態（例えば、A T状態、A R T状態等）に移行するかを高確率で抽選するスロット機において、複数種類の予告演出と、予告演出の実行前に、複数種類のうちいずれかの特別表示（武器画像）を表示する事前演出（タイマ演出やプレゼントボックス演出）と、特別表示が表示された後に、複数種類のうち特別表示の種類に対応する種類の関連演出と、第2の有利状態に制御されることを報知する報知演出と、を実行可能であるようにしてもよい。また、当該スロット機において、いずれの種類の関連演出が実行されても共通の報知演出を実行可能であり、関連演出の種類によって、実行される予告演出の種類の選択割合が異なり、事前演出の演出態様は、複数あり、事前演出の演出態様によって特別表示の種類が特定の種類となる割合が異なるようにしてもよい。

10

【0786】

（時短状態への他の移行例）

また、上述した各特徴部（特徴部006SH、特徴部018SH、および特徴部027SH）や各変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置7が作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置7を作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。

20

【0787】

なお、上述した時短図柄としては、これらの時短図柄をはずれ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【0788】

また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、はずれ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数等の他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

30

【0789】

また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やはずれ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。ただし、時短図柄に当選した場合に、さらに抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【0790】

また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とする。ただし、これら時短図柄の抽選確率は、第1特図と第2特図とで異なる確率としてもよい。

40

【0791】

また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞時のタイミングとしてよい。

【0792】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に

50

転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、例えば、特別可変入賞球装置 7 内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【0793】

なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【0794】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にはずれ図柄乱数を用いる場合は特定のはずれ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【0795】

また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングであればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時には実行されずに、低確率低ベース状態においてのみ実行される。ただし、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのいずれであっても、遊技機毎に決まっていればよい。

【0796】

また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄毎に時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【0797】

また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【0798】

また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【0799】

また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数 0 回」の抽選結果を含めることができる。

【0800】

また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、あるいは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【0801】

また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【0802】

また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。ただし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【0803】

また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（例えば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

10

20

30

40

50

【0804】

また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ST機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【0805】

また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【0806】

また、特徴部018SHに係るタイマ演出（タイマ演出→関連演出→予告演出）の実行割合は、大当り図柄が導出表示される可変表示のときと、時短図柄が導出表示される可変表示のときとで、異なってもよい。具体的には、特徴部018SHに係るタイマ演出の実行割合は、大当り図柄が導出表示される可変表示のときの方が、時短図柄が導出表示される可変表示のときよりも、高くてもよい。これにより、タイマ演出によって大当りを遊技者に期待させることができる。

【0807】

また、逆に、特徴部018SHに係るタイマ演出の実行割合は、時短図柄が導出表示される可変表示のときの方が、大当り図柄が導出表示される可変表示のときよりも、低くてもよい。これにより、タイマ演出によって時短状態に制御されることを遊技者に期待させることができる。

【0808】

また、特徴部018SHに係るタイマ演出を行って、タイマのカウントダウンが「0」になることに応じて時短図柄の示唆を行ってもよい。具体的には、時短図柄を導出表示する可変表示において、導入演出→タイマ演出→武器の獲得→関連演出→時短図柄の導出表示、といった一連の関係性のある演出を行ってもよい。これにより、時短図柄が導出表示される可変表示の興趣を向上させることができる。

【0809】

（特徴部018SHに係る手段の説明）

上述した特徴部018SHに関して、パチンコ遊技機では、可変表示中に種々の演出が行われる。例えば、タイマ予告演出においてタイマの表示時間が「0」になると、「チャンス」等の画像を表示させる演出が知られている（例えば、特開2015-085082号公報）。また、例えば、カードを獲得し、獲得したカードに対応した予告演出を行う遊技機が知られている（例えば、特開2016-116654号公報）。

【0810】

しかしながら、特開2015-085082号公報や特開2016-116654号公報に記載された遊技機では、予告演出の興趣が不十分であった。

【0811】

そこで、特徴部018SHに係る手段1の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機1）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）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10-4～図10-7に示した、キャラ予告演出、タイトル予告演出、ボタン予告演出、役物予告演出など）を実行可能であり、

前記予告演出の実行前に、複数種類のうちいずれかの特別表示（例えば、リボルバー、手榴弾などの武器を獲得する表示）を表示する事前演出（例えば、タイマ演出）を実行可能であり、

前記特別表示が表示された後に、複数種類のうち前記特別表示の種類に対応する種類の関連演出（例えば、図10-4のリボルバー関連演出や、図10-5の手榴弾関連演出

10

20

30

40

50

）を実行可能であり、

前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御されることを報知する報知演出（例えば、スーパーリーチ大当りの演出）を実行可能であり、

いずれの種類の前記関連演出が実行されても共通の報知演出を実行可能であり、

前記関連演出の種類によって、実行される前記予告演出の種類の選択割合が異なり（例えば、リボルバー関連演出が行われた場合、キャラ予告演出が行われる割合が高く（例えば100%）、キャラ予告演出以外の予告演出が行われる割合が低い（例えば0%）。）

、
前記事前演出の演出態様は、複数あり（例えば、タイマ演出の時間は、図10-4に示す15秒、図10-5に示す30秒、図10-6に示す40秒、図10-7に示す50がある）、

前記事前演出の演出態様によって前記特別表示の種類が特定の種類となる割合が異なる（例えば、事前演出の演出態様が15秒の場合、リボルバーの特別表示が決定されやすく例えば100%）、リボルバー以外の特別表示が決定されにくい（例えば0%）。）、

ことを特徴とする。

【0812】

このような構成によれば、予告演出までに一連の関係性のある演出を行うことができる。具体的には、予告演出を行う際に、事前演出の開始→事前演出中に特定表示→関連演出→予告演出、といった一連の関係性のある演出とすることができる。これにより、予告演出が行われる前に遊技者の期待感を高めさせることができるため、予告演出の興趣を一層向上させることができる。

【0813】

また、特徴部018SHに係る手段2の遊技機として、手段1に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記予告演出を実行する前に前記事前演出を実行するときと、前記予告演出を実行する前に前記事前演出を実行しないときと、があり（例えば、図10-8（D）に示すように、大当りの場合に強役物予告演出を対象としてタイマ演出が行われる割合は30%である。）、

前記予告演出の実行前に前記事前演出が実行されるか否かによって前記有利状態に制御される割合が異なるようにしてもよい（例えば、図10-8（D）に示すように、はずれの場合に強役物予告演出を対象としてタイマ演出が行われる割合が5%であり、大当りの場合に強役物予告演出を対象としてタイマ演出が行われる割合が30%であるため、強役物予告演出を対象にタイマ演出が行われた場合は、タイマ演出が行われない場合に比べて大当りになりやすい。）。)

【0814】

このような構成によれば、事前演出が実行されたときに、事前演出が実行されないときに比べて、大当り期待度の高いことを示唆することができる。したがって、事前演出が実行されるか否かということや、事前演出および関連演出がいずれの種類であるかということに遊技者を注目させることができる。したがって、予告演出が行われる前の興趣を一層向上させることができる。

【0815】

また、特徴部018SHに係る手段3の遊技機として、手段1または2に記載の遊技機において、

前記事前演出は、導入演出（例えば、図10-14（B）の導入演出）を含み、

前記演出実行手段は、

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示に対応して、装飾識別情報（例えば、図10-14（A）の飾り図柄018SH100）の可変表示を実行可能であり、

前記装飾識別情報が特定態様（例えば、図10-15（E）のリーチ態様）で表示された後に前記報知演出を実行可能であり、

前記導入演出の実行中に前記装飾識別情報を用いた特別演出（リーチ態様、擬似連図

10

20

30

40

50

柄の仮停止表示や、擬似連予告演出におけるスベリ変動)を実行せず(図10-14(B)~図10-15(D)に示すように、導入演出中は飾り図柄018SH100を表示しない)、

前記関連演出(例えば、図10-17(K)、(L)に示す戦車関連演出)の実行後に前記特別演出(例えば、図10-18(N)に示すリーチ態様)を実行可能にしてもよい。

【0816】

このような構成によれば、導入演出が行われている期間に飾り図柄を表示しないようにすることができる。これにより、予告演出の前段階に行われる一連の演出のうち最初に行われる事前演出に遊技者を注目させることができる。また、事前演出後に行われるタイム演出や関連演出にも遊技者を注目させることができる。したがって、予告演出が行われる前の興味を一層向上させることができる。

10

【0817】

また、特徴部018SHに係る手段4の遊技機として、手段1~3のいずれかに記載の遊技機において、

前記予告演出は、成功演出(例えば、アクティブ表示にキャラクタ等が作用してアクティブ表示の表示態様が変化する演出)と失敗演出(例えば、アクティブ表示にキャラクタ等が作用してアクティブ表示の表示態様が変わらない演出)とのうちのいずれかが実行される示唆演出を含み、

前記示唆演出は、

20

第1の割合で前記失敗演出が実行されるときと(例えば、通常の演出中など、事前演出以外の演出の実行中は失敗演出が行われやすい。)、前記第1の割合よりも低い第2の割合で前記失敗演出が実行されるときと、があり、

前記事前演出の実行中は、前記第2の割合で前記失敗演出が実行されてもよい(例えば、事前演出中は失敗演出が行われにくい。))。

【0818】

このような構成によれば、事前演出の実行中は、失敗演出を行いにくくすることができる。したがって、失敗演出が実行されることによって事前演出中に遊技者の期待感が低下してしまうことを抑えることができる。したがって、予告演出の興味の低下を抑えることができる。

30

【0819】

また、特徴部018SHに係る手段5の遊技機として、手段1~4のいずれかに記載の遊技機において、

遊技者にとって有利度がそれぞれ異なる複数の設定値(設定値1~6)のうちいずれかを設定可能な設定手段をさらに備え、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されないときに(例えば、スーパーリーチはずれの図柄確定タイミングの直前)、設定値を示唆する設定示唆演出(例えば、図10-19(B)に示すアイキャッチ画像018SH200)を実行可能であり、

前記設定示唆演出が実行されるときに、前記設定示唆演出に対応して前記事前演出を実行しないようにしてもよい(例えば、アイキャッチ演出を行う時にはタイム演出を行わない。))。

40

【0820】

ここで、可変表示には直接は関係しない設定示唆演出を行う場合に事前演出を行ったとすると、興味の低下を招くおそれがある。手段5では、設定示唆演出を行う場合には事前演出を行わないようにするため、事前演出の興味が低下してしまうことがないようにすることができる。

【0821】

また、特徴部018SHに係る手段6の遊技機として、手段1~5のいずれかに記載の遊技機において、

50

前記関連演出の演出期間は、前記関連演出の種類によらず、共通の演出期間であるようにしてもよい（例えば、図10-6に示すように、マシンガン関連演出が行われる場合も、ロケットランチャー関連演出が行われる場合も、演出期間は同じである。）。

【0822】

このような構成によれば、関連演出のバリエーションを簡単に増やすことができるため、関連演出の興趣を向上させることができる。特に、設計段階における演出の変更に柔軟に対応することが可能になる。具体的には、関連演出の演出期間を変更しなくても、関連演出の内容を変更することができる。したがって、パチンコ遊技機の開発を効率よく行うことができる。

【0823】

また、特徴部018SHに係る手段7の遊技機として、手段1～6のいずれかに記載の遊技機において、

前記事前演出は、前記予告演出の実行タイミングを示唆する態様（例えば、タイマのカウントダウン）で動作する演出画像を用いた演出（例えば、図10-15（E）のタイマの残時間を示すタイマ画像018SH121）であってもよい。

【0824】

このような構成によれば、予告演出の実行タイミングを示唆することができるため、予告演出に遊技者をより注目させることができる。したがって、予告演出の興趣を向上させることができる。

【0825】

また、特徴部018SHに係る手段8の遊技機として、手段1～7のいずれかに記載の遊技機において、

前記事前演出の演出態様は、第1の要素（例えば、タイマ演出においてセットされる時間）と、第2の要素（例えば、タイマ演出の残時間を示すタイマ画像018SH121の表示態様であり、赤色の表示態様と白色の表示態様がある）とを含み、

前記第1の要素と前記第2の要素との組合せによって、前記有利状態に制御される期待度が異なるようにしてもよい（タイマ演出の時間が長く且つタイマ画像018SH121の表示態様が赤色の場合に大当たり期待度が高く、タイマ演出の時間が短く且つタイマ画像018SH121の表示態様が白色の場合に大当たり期待度が低い。）。

【0826】

このような構成によれば、事前演出の演出態様に遊技者を注目させることができる。したがって、事前演出の興趣を向上させることができる。

【0827】

また、特徴部018SHに係る手段9の遊技機として、手段1～8のいずれかに記載の遊技機において、

前記事前演出は、導入演出（例えば、図10-14（B）～図10-15（D）の導入演出）を含み、

前記演出実行手段は、前記導入演出において、前記事前演出が行われる複数の期間（例えば、15秒、30秒、40秒、50秒）のうちいずれかの期間を表示する特殊演出（例えば、図10-15（D）に示す、キャラクタがタイマを指定する演出）を実行可能としてもよい。

【0828】

このような構成によれば、導入演出において、事前演出が行われる期間を示唆することができる。したがって、導入演出の興趣を向上させることができる。

【符号の説明】

【0829】

- 1 パチンコ遊技機
- 4 A 第1特別図柄表示装置
- 4 B 第2特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置

10

20

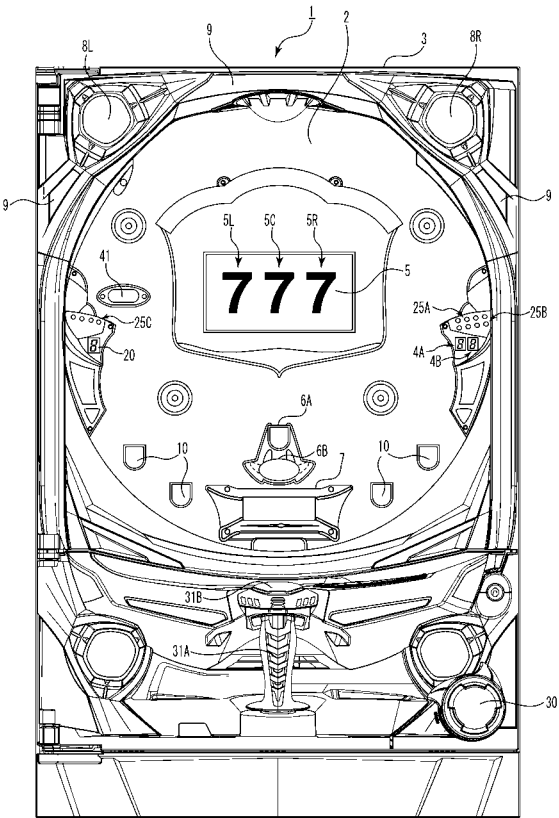
30

40

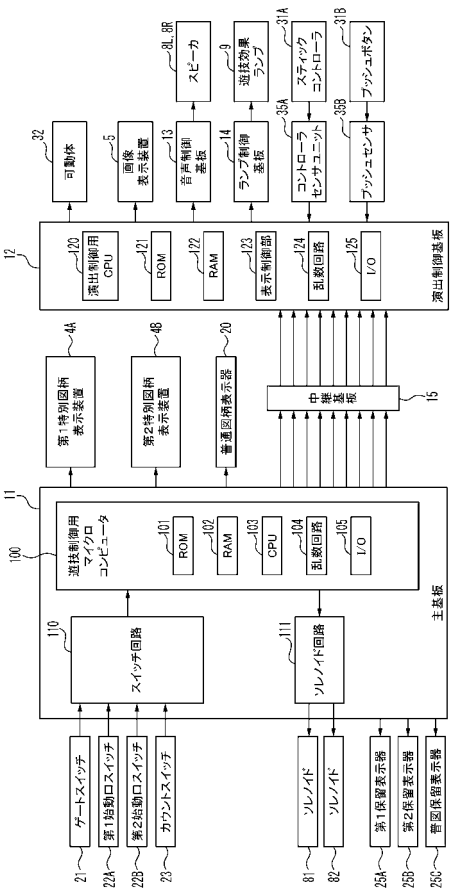
50

1 0 3 C P U
1 2 0 演出制御用 C P U

【 図 1 】
【 図 1 】

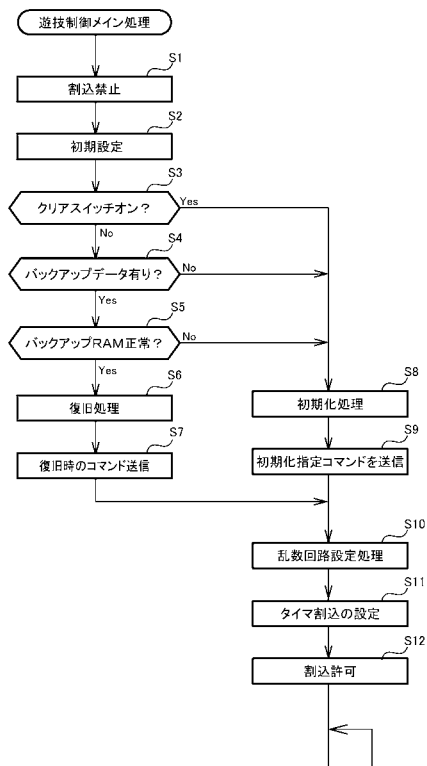


【 図 2 】
【 図 2 】



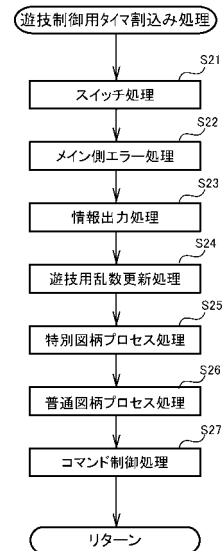
【図 3】

【図 3】



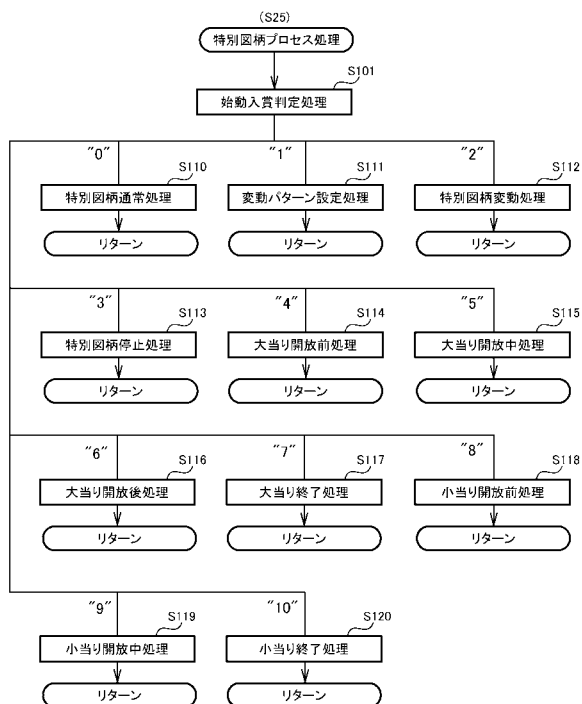
【図 4】

【図 4】



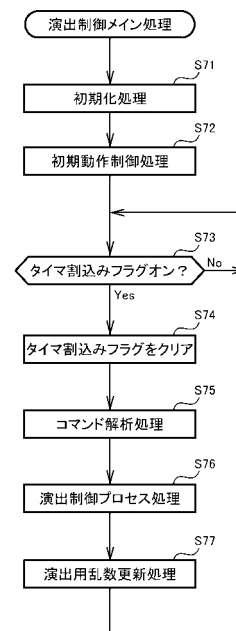
【図 5】

【図 5】



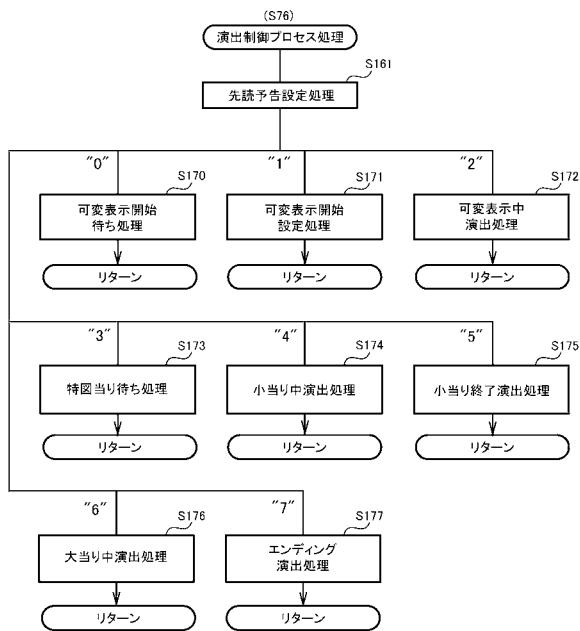
【図 6】

【図 6】



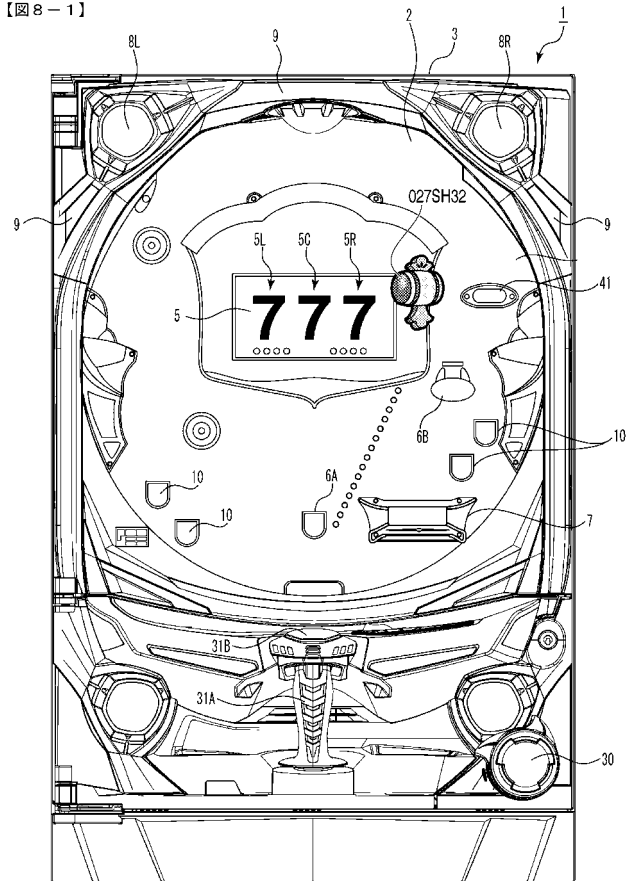
【图 7】

【図7】



【図 8-1】

【图 8-1】



【図 8-2】

【图 8-2】

(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回以内に次回大当たりとなった場合は当該次回大当たり迄

(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%

【图 8-3】

【图8-3】

(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 8 - 4】

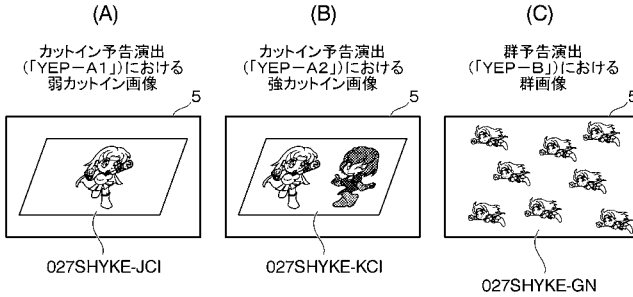
【図 8 - 4】

予告演出パターン

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)

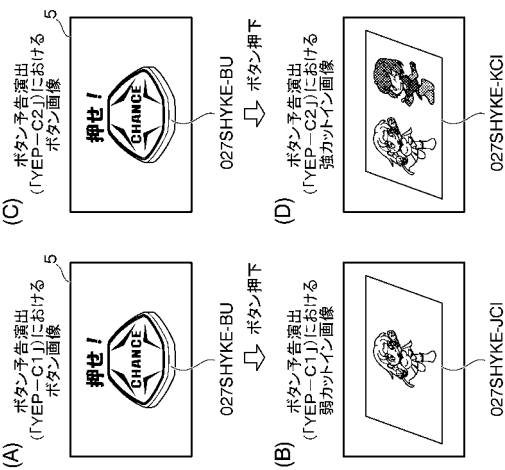
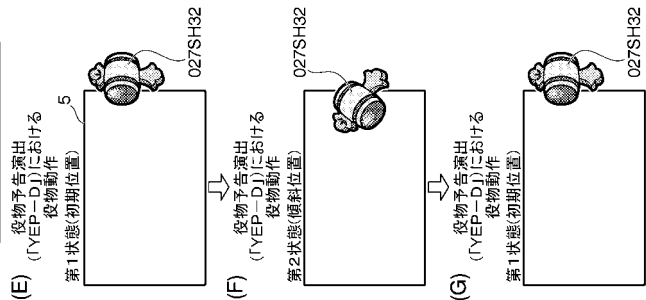
【図 8 - 5】

【図 8 - 5】



【図 8 - 6】

【図 8 - 6】



【図 8 - 7】

【図 8 - 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	実行有無の決定割合
スーパーリーチはすれ (変動パターン#13、#14)	40%
スーパーリーチ大当り (変動パターン#17、#18)	50%

(B) カットイン予告演出の予告演出パターンの決定割合

変動パターン	YEP-A1	YEP-A2
スーパーリーチはすれ (変動パターン#13、#14)	80%	20%
スーパーリーチ大当り (変動パターン#17、#18)	20%	80%

(C) 群予告演出の実行有無の決定割合

変動パターン	実行有無の決定割合
スーパーリーチはすれ (変動パターン#13、#14)	20%
スーパーリーチ大当り (変動パターン#17、#18)	50%

※実行する場合の予告演出パターンは「YEP-B」

(D) ボタン予告演出の実行有無の決定割合

変動パターン	実行有無の決定割合
スーパーリーチはすれ (変動パターン#13、#14)	10%
スーパーリーチ大当り (変動パターン#17、#18)	50%

(E) ボタン予告演出の予告演出パターンの決定割合

変動パターン	YEP-C1	YEP-C2
スーパーリーチはすれ (変動パターン#13、#14)	90%	10%
スーパーリーチ大当り (変動パターン#17、#18)	10%	90%

(F) 役物予告演出の実行有無の決定割合

変動パターン	実行有無の決定割合
スーパーリーチはすれ (変動パターン#13、#14)	5%
スーパーリーチ大当り (変動パターン#17、#18)	75%

※実行する場合の予告演出パターンは「YEP-D」

【図 8 - 8】

【図 8 - 8】

アイテム画像演出パターン	内容	第1表示態様 (レベル1)	第2表示態様 (レベル2)	第3表示態様 (レベル3)
IGEP-A	アイテム画像演出A: カットイン予告演出(YEP-A1、YEP-A2)が実行されることを示唆するアイテム画像Aを表示。 アイテム画像Aの表示態様(第1～第3表示態様)により、カットイン予告演出が実行されるかの示唆(信頼度)が異なる。	青色/弱示唆	緑色/中示唆	赤色/強示唆
IGEP-B	アイテム画像演出B: 群予告演出(YEP-B)が実行されることを示唆するアイテム画像Bを表示。 アイテム画像Bの表示態様(第1～第3表示態様)により、群予告演出が実行されるかの示唆(信頼度)が異なる。	青色/弱示唆	緑色/中示唆	赤色/強示唆
IGEP-C	アイテム画像演出C: ボタン予告演出(YEP-C1、YEP-C2)が実行されることを示唆するアイテム画像Cを表示。 アイテム画像Cの表示態様(第1～第3表示態様)により、ボタン予告演出が実行されるかの示唆(信頼度)が異なる。	青色/弱示唆	緑色/中示唆	赤色/強示唆
IGEP-D	アイテム画像演出D: 役物予告演出(YEP-D)が実行されることを示唆するアイテム画像Dを表示。 アイテム画像Dの表示態様により、役物予告演出が実行されるかの示唆(信頼度)が異なる。	青色/弱示唆	緑色/中示唆	赤色/強示唆

(B) アイテム画像演出実行態様パターン(アイテム画像演出A～アイテム画像演出D共通)の内容

アイテム画像演出実行態様パターン	内容
IGEP1	アイテム画像演出を実行しない/アイテム画像を表示しない
IGEP2	アイテム画像演出を実行する/アイテム画像の表示態様はレベル1
IGEP3	アイテム画像演出を実行する/アイテム画像の表示態様はレベル2
IGEP4	アイテム画像演出を実行する/アイテム画像の表示態様はレベル3
IGEP5	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3

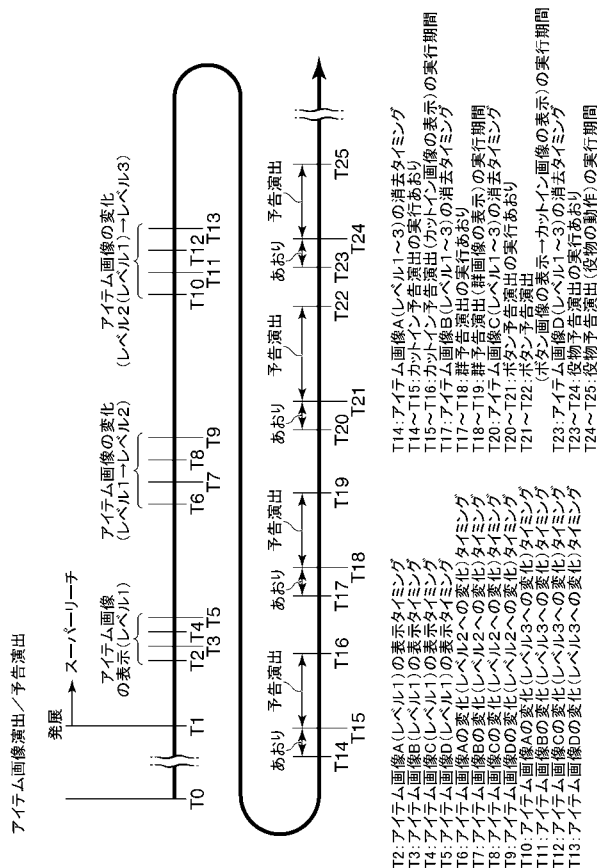
【图 8-9】

【圖 8-9】



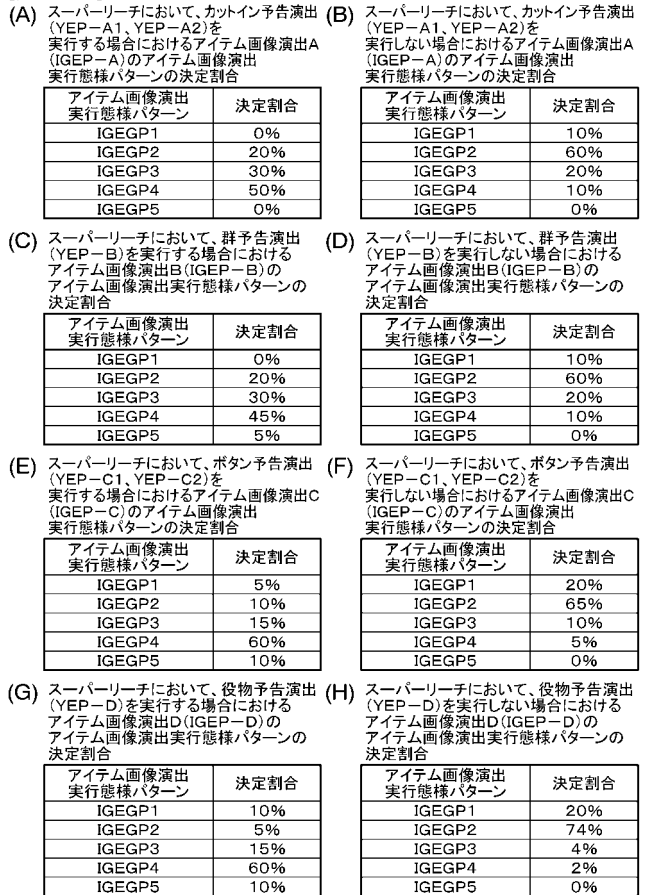
【図 8-11】

【图 8-11】



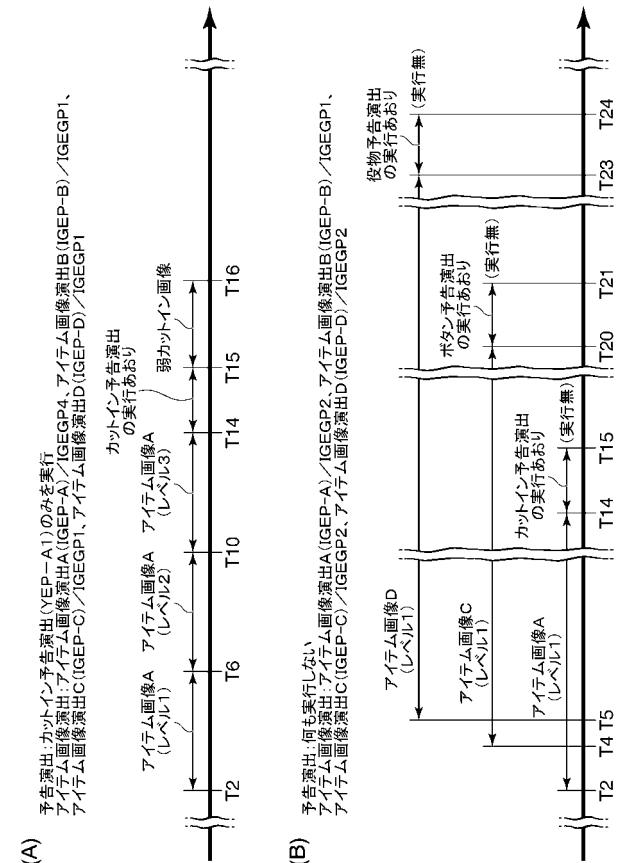
【图 8-10】

【图 8-10】



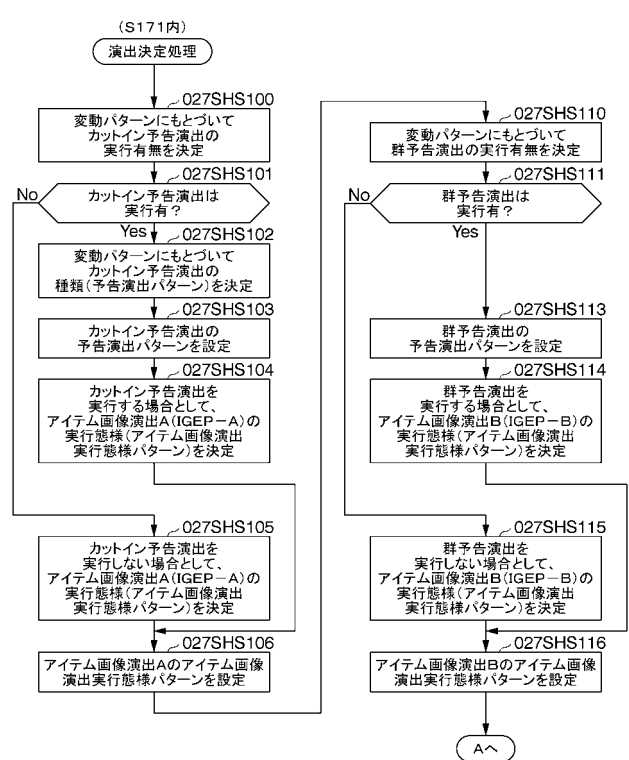
【図 8-12】

【图 8-12】



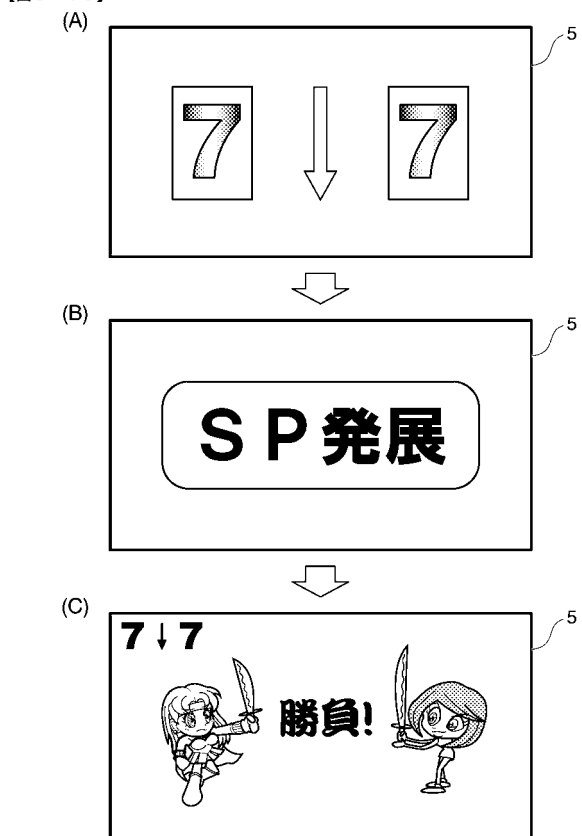
【図 8-14】

【图 8-14】



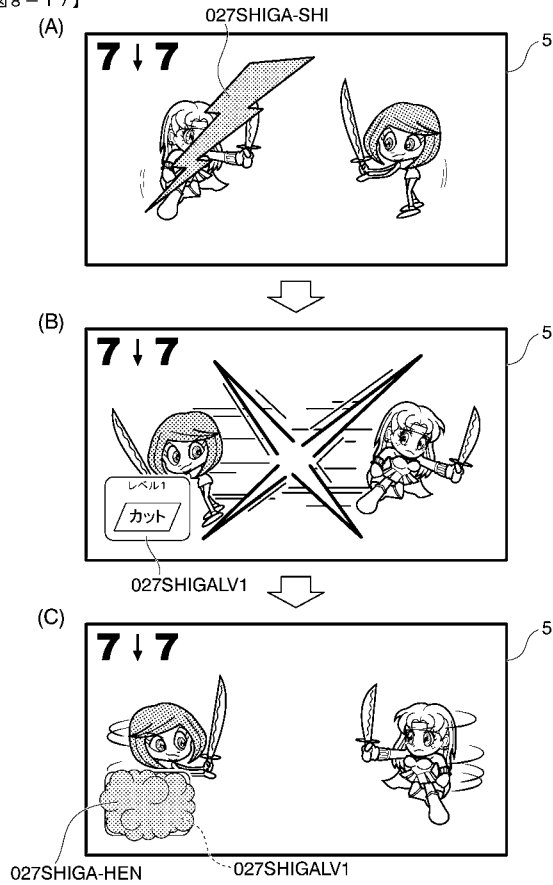
【図 8-16】

【图 8-16】



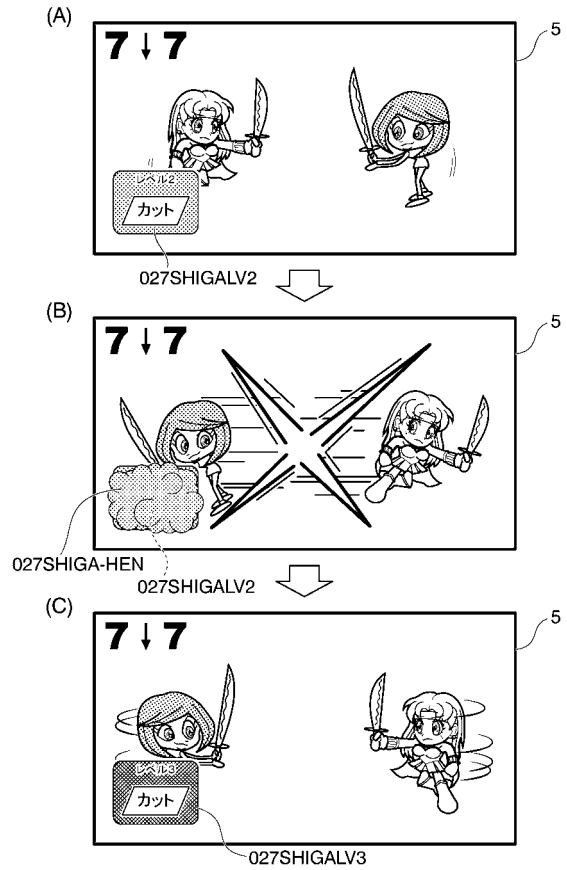
【図 8 - 1 7】

【図 8 - 1 7】



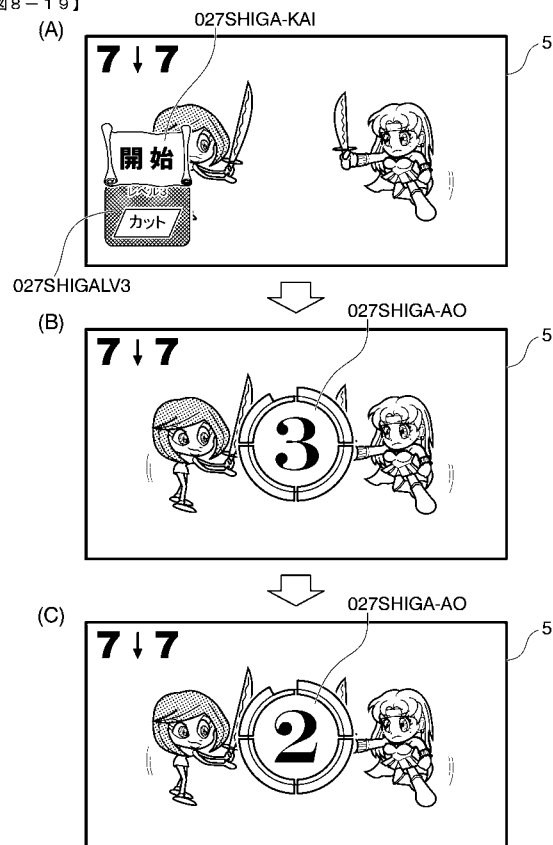
【図 8 - 1 8】

【図 8 - 1 8】



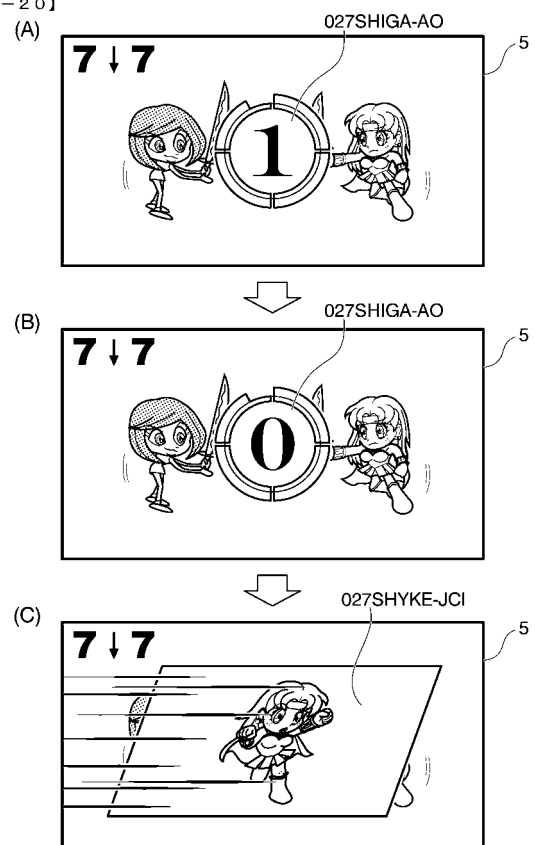
【図 8 - 1 9】

【図 8 - 1 9】



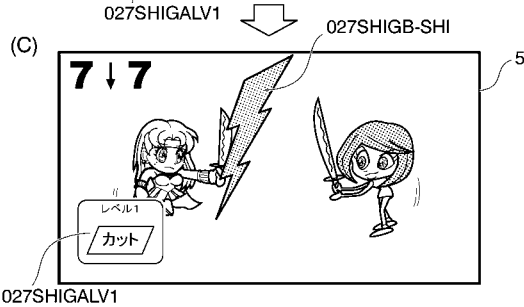
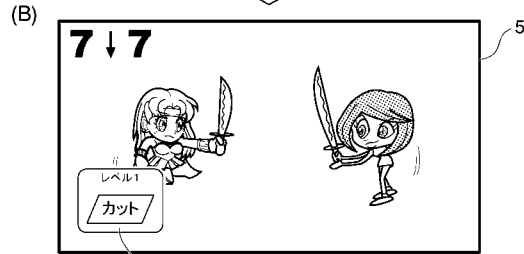
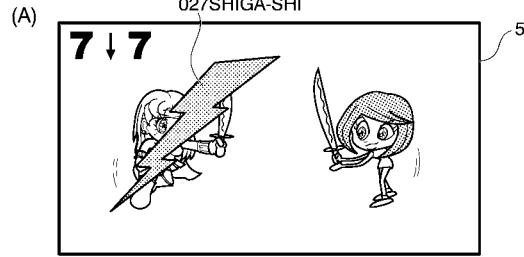
【図 8 - 2 0】

【図 8 - 2 0】



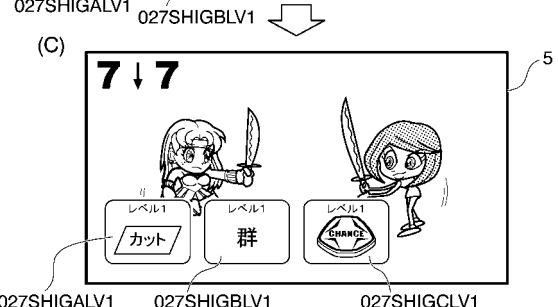
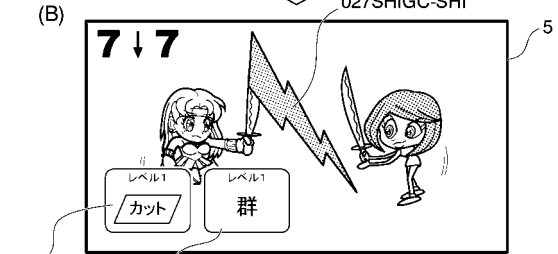
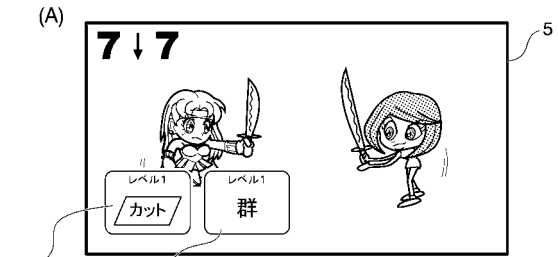
【図 8 - 2 1】

【図 8 - 2 1】



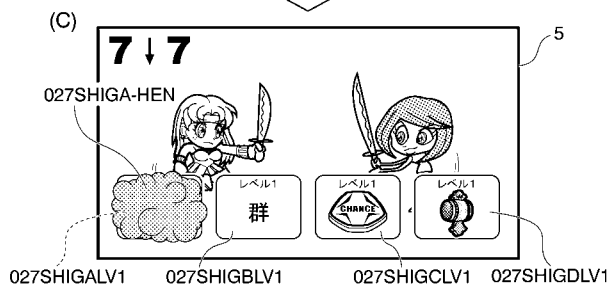
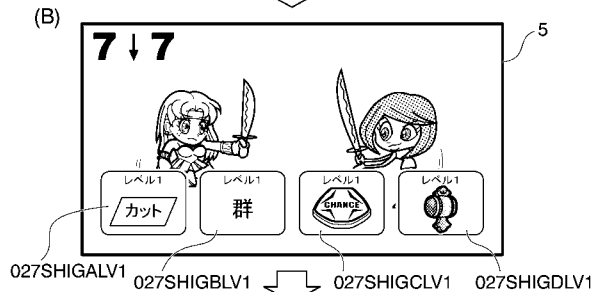
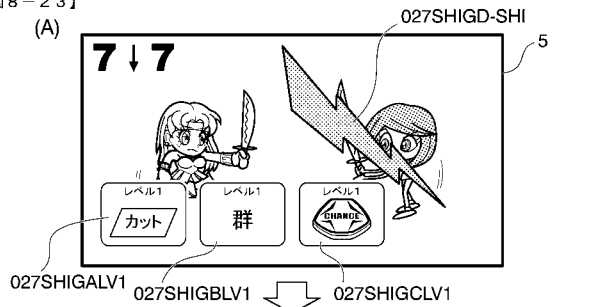
【図 8 - 2 2】

【図 8 - 2 2】



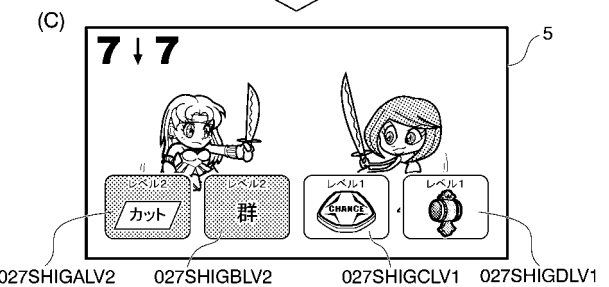
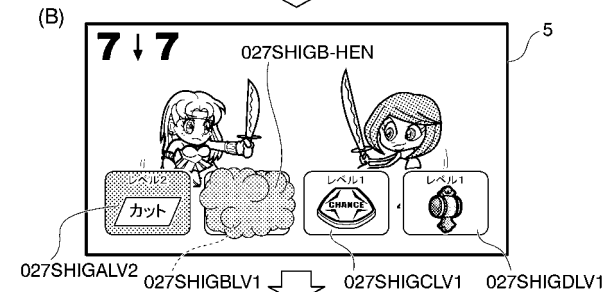
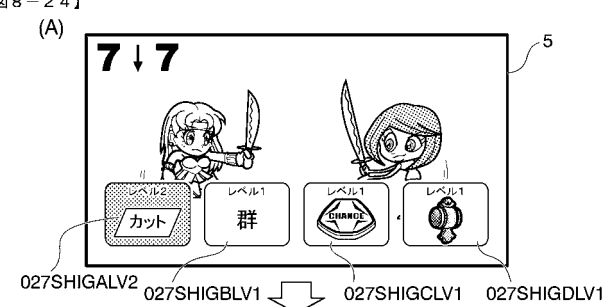
【図 8 - 2 3】

【図 8 - 2 3】



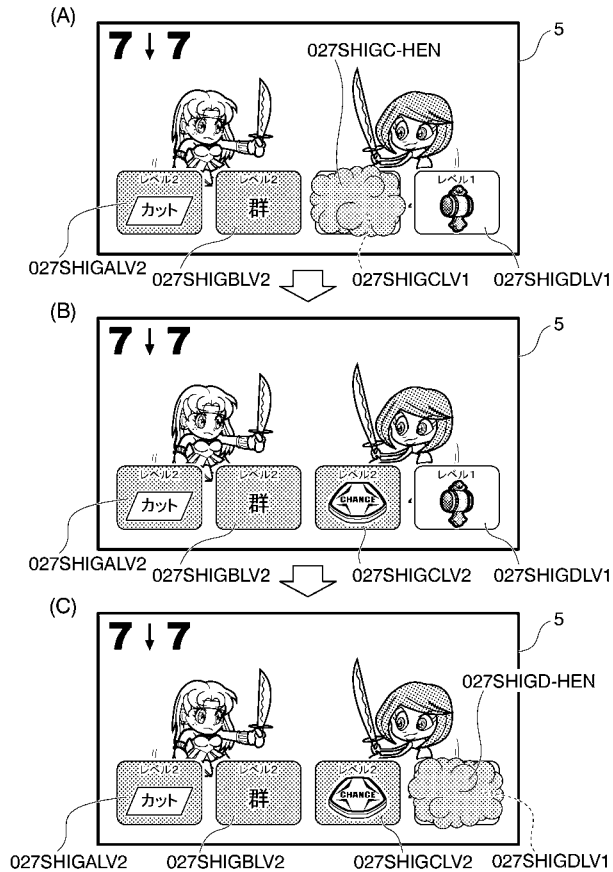
【図 8 - 2 4】

【図 8 - 2 4】



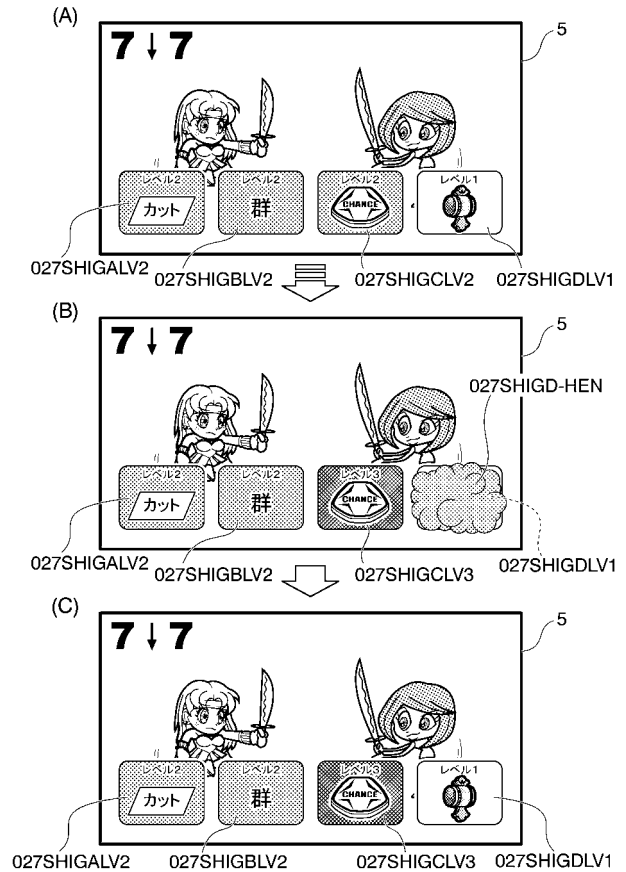
【図 8 - 2 5】

【図 8 - 2 5】



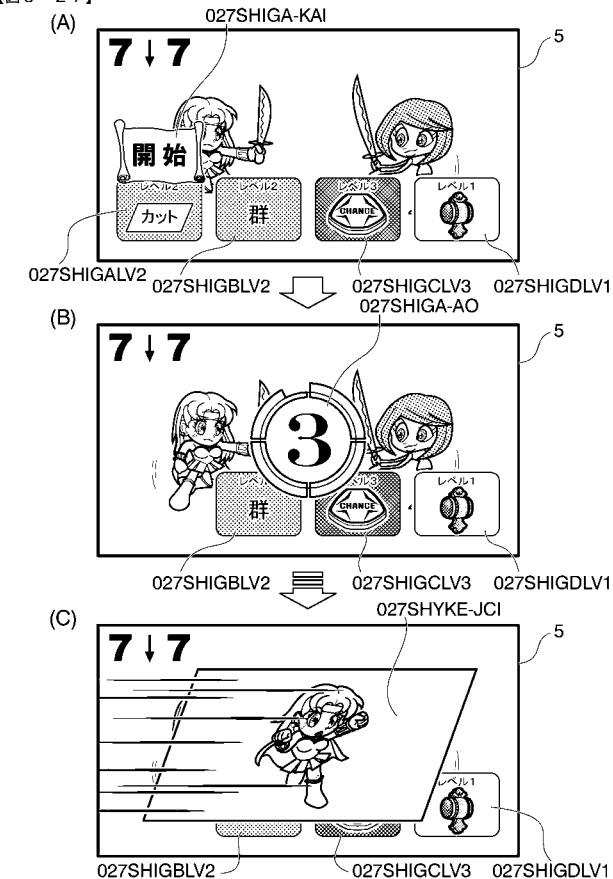
【図 8 - 2 6】

【図 8 - 2 6】



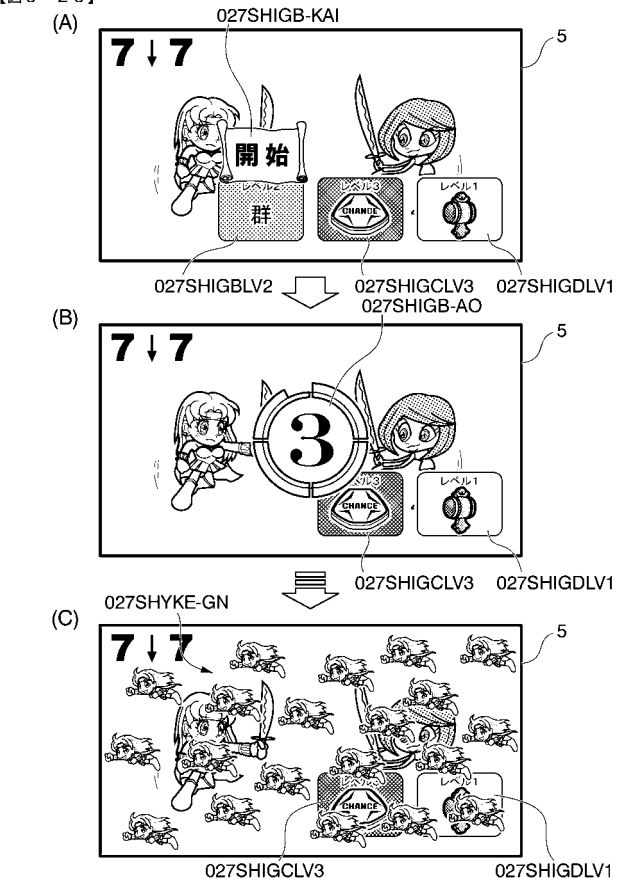
【図 8 - 2 7】

【図 8 - 2 7】



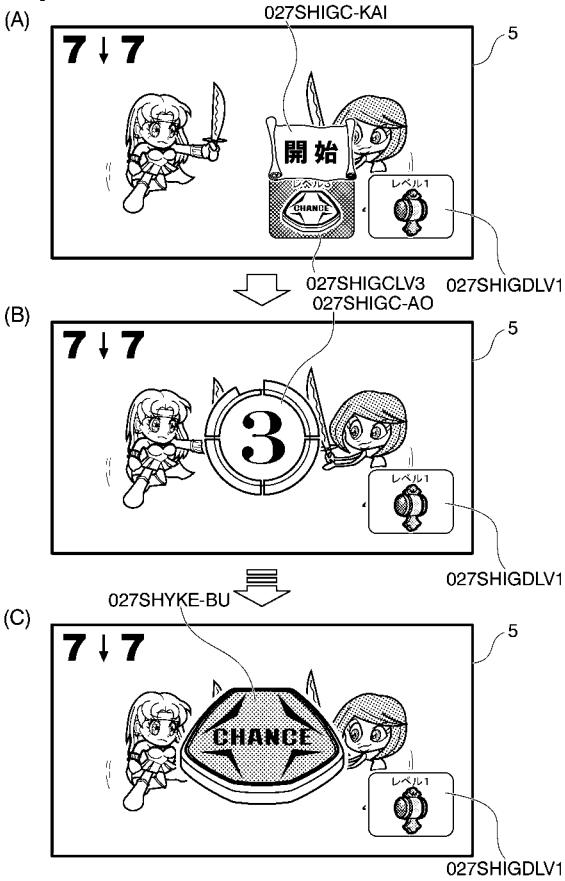
【図 8 - 2 8】

【図 8 - 2 8】



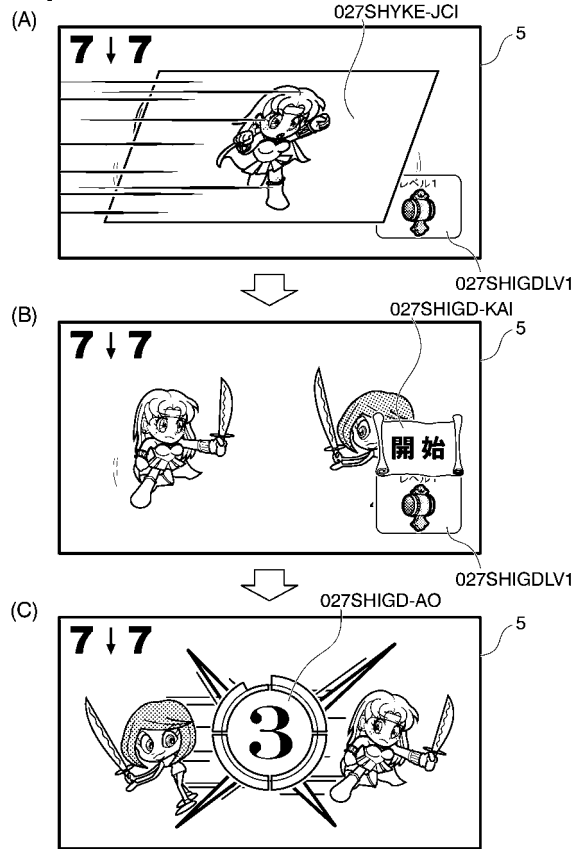
【図 8 - 2 9】

【図 8 - 2 9】



【図 8 - 3 0】

【図 8 - 3 0】

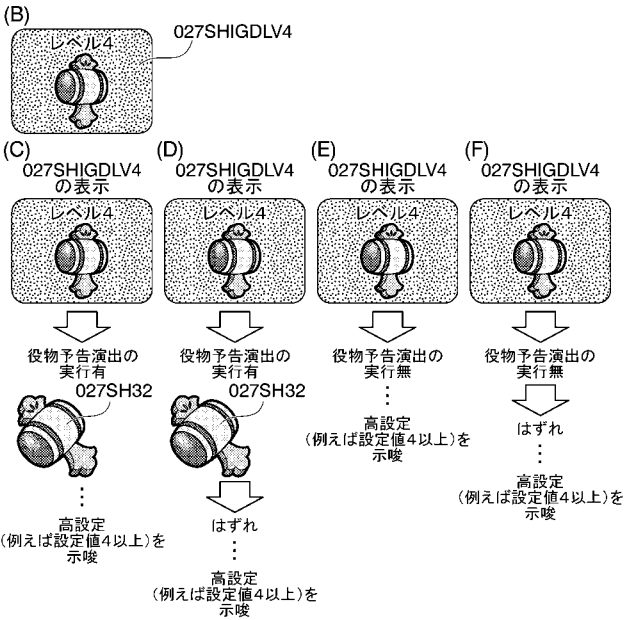


【図 8 - 3 1】

【図 8 - 3 1】

(A)

アイテム画像演出パターン	内容	第1表示態様 (レベル1)	第2表示態様 (レベル2)	第3表示態様 (レベル3)	第4表示態様 (レベル4)
IGEP-D	アイテム画像演出D: 役物予告演出(YEP-D)が実行されることを示唆するアイテム画像Dを表示。アイテム画像Dの表示態様により、役物予告演出が実行されるかの示唆の強弱(信頼度)が異なる。	青色 / 弱示唆	緑色 / 中示唆	赤色 / 強示唆	金色 / 最強示唆



【図 8 - 3 2】

【図 8 - 3 2】

(A) アイテム画像演出実行態様パターン(アイテム画像演出D専用)の内容

アイテム画像演出実行態様パターン	内容
IGEP1	アイテム画像演出を実行しない/アイテム画像を表示しない
IGEP2	アイテム画像演出を実行する/アイテム画像の表示態様はレベル1
IGEP3	アイテム画像演出を実行する/アイテム画像の表示態様はレベル1~レベル2
IGEP4	アイテム画像演出を実行する/アイテム画像の表示態様はレベル1~レベル2~レベル3
IGEP5	アイテム画像演出を実行する/表示態様はレベル1~レベル3
IGEP6	アイテム画像演出を実行する/表示態様はレベル4

(B) スーパーリーチにおいて、役物予告演出(YEP-D)を実行する場合におけるアイテム画像演出D(IGEP-D)のアイテム画像演出実行態様パターンの決定割合

アイテム画像演出実行態様パターン	決定割合 (設定値1~3の場合)	決定割合 (設定値4~6の場合)
IGEP1	10%	8%
IGEP2	5%	3%
IGEP3	15%	13%
IGEP4	59%	53%
IGEP5	10%	8%
IGEP6	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)
IGEP1	20%
IGEP2	74%
IGEP3	4%
IGEP4	2%
IGEP5	0%
IGEP6	0%

【図 9 - 1】

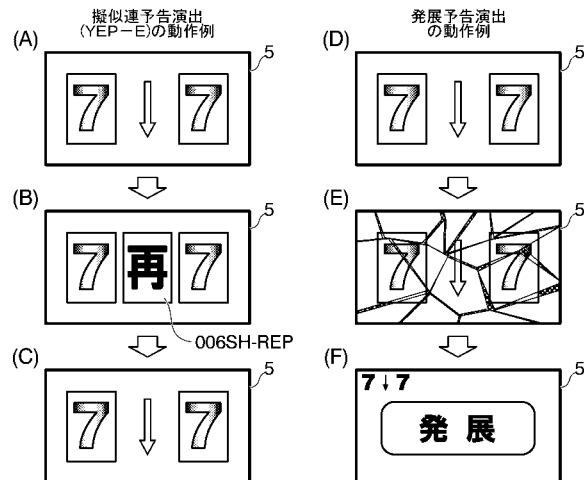
【図 9 - 1】

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 9 - 2】

【図 9 - 2】



【図 9 - 4】

【図 9 - 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たり(変動パターン#16)	0%
スーパーリーチ大当たり(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たり(変動パターン#16)	25%
スーパーリーチ大当たり(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 9 - 3】

【図 9 - 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たり(変動パターン#16)	30%
スーパーリーチ大当たり(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
ノーマルリーチはずれ(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たり(変動パターン#16)	50%	50%
スーパーリーチ大当たり(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たり(変動パターン#16)	25%
スーパーリーチ大当たり(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たり(変動パターン#16)	0%
スーパーリーチ大当たり(変動パターン#17、#18)	50%

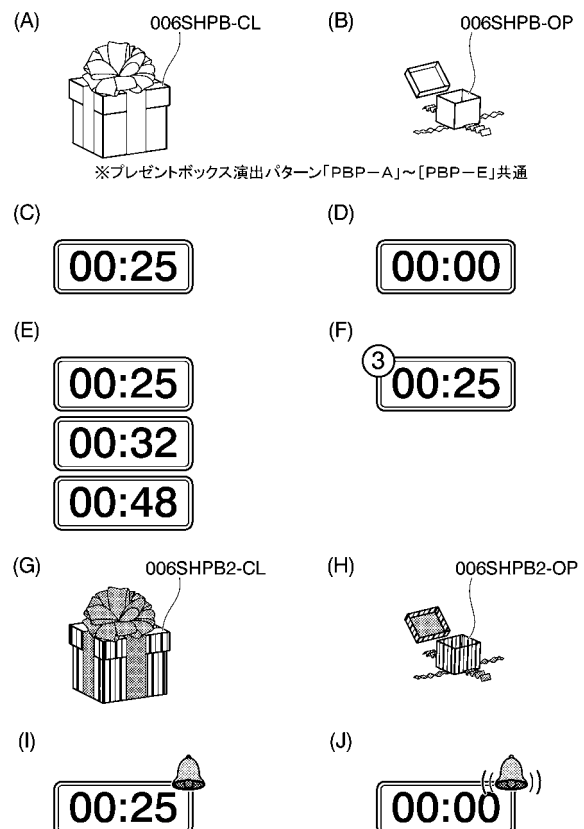
(E)

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たり(変動パターン#17、#18)	10%	90%

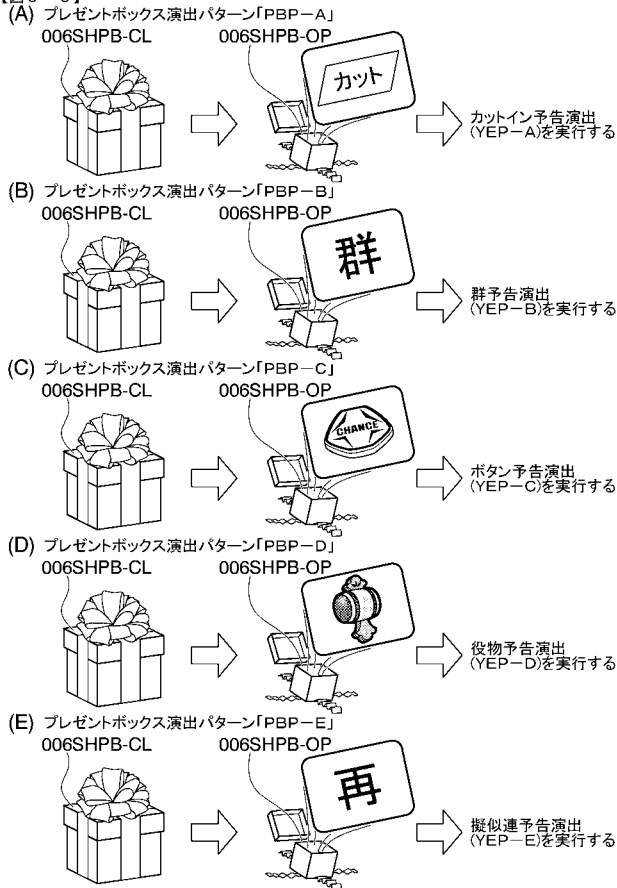
【図 9 - 5】

【図 9 - 5】



【図 9 - 6】

【図 9 - 6】

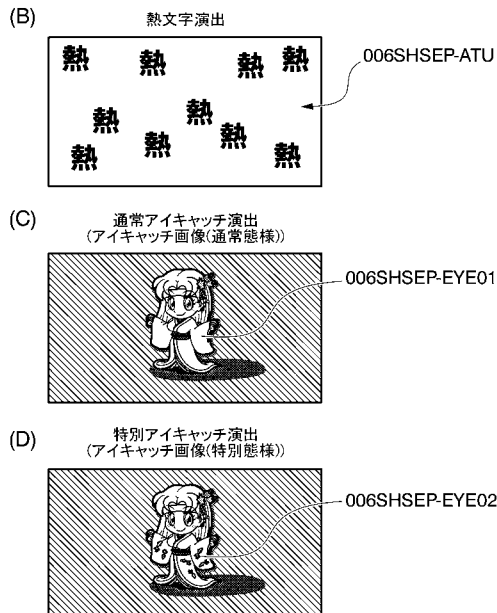


【図 9 - 8】

【図 9 - 8】

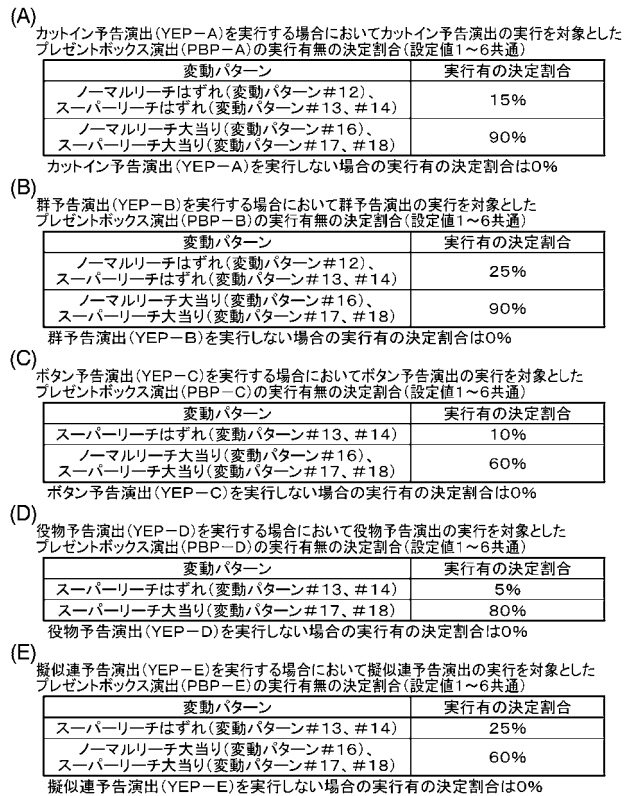
(A) 設定示唆演出パターン

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	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) ※スーパーリーチははずれのときに表示される。
	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) ※スーパーリーチははずれのときに表示される。



【図 9 - 7】

【図 9 - 7】



【図 9 - 9】

【図 9 - 9】



【図 9 - 1 0】

【図 9 - 1 0】

(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%

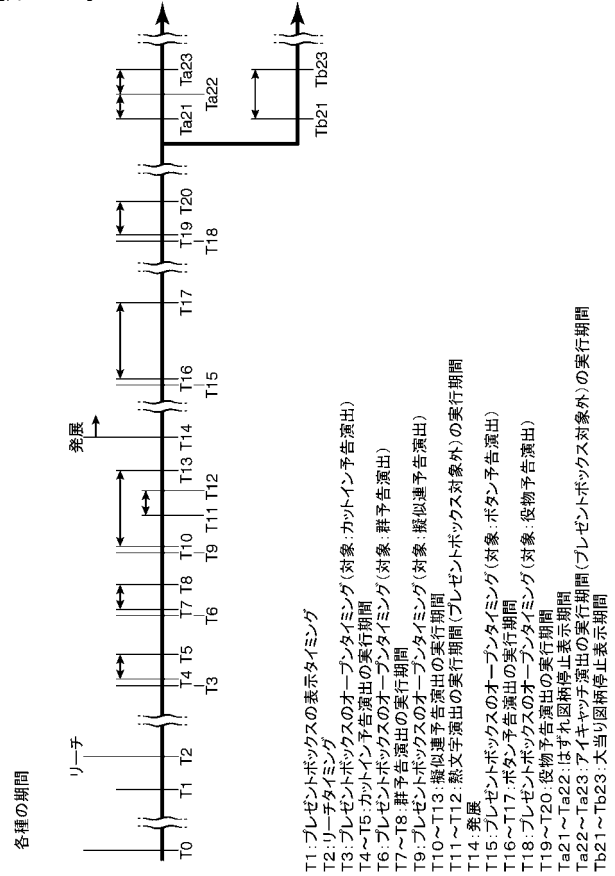
(C)

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 9 - 1 1】

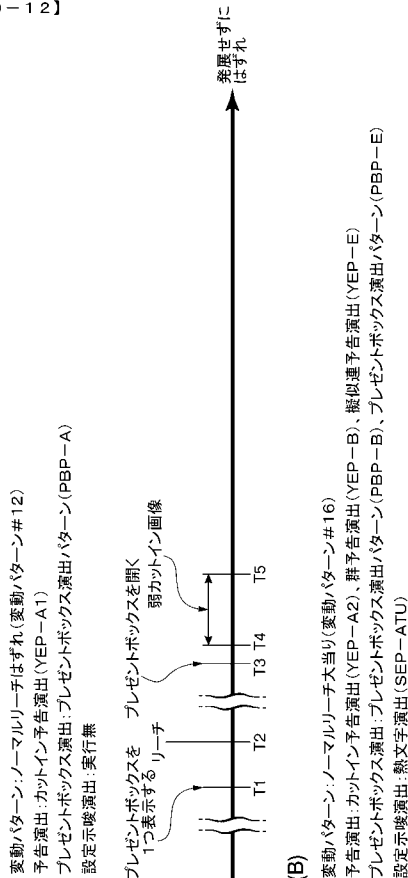
【図 9 - 1 1】



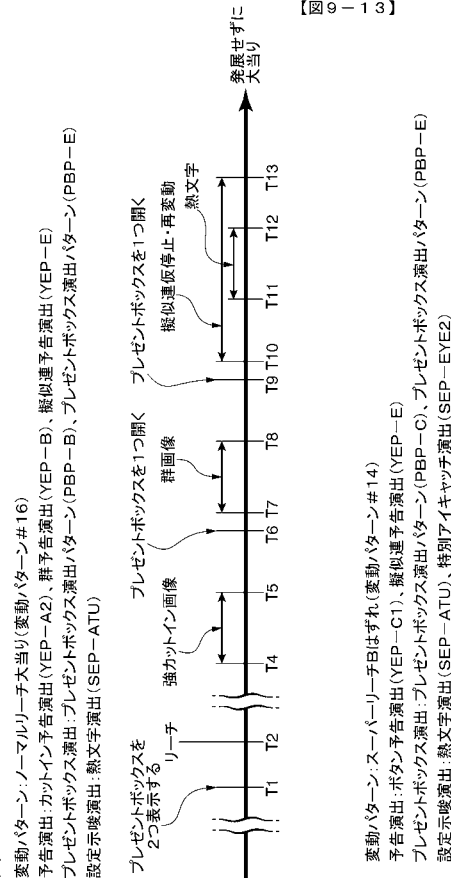
【図 9 - 1 2】

【図 9 - 1 2】

(A)

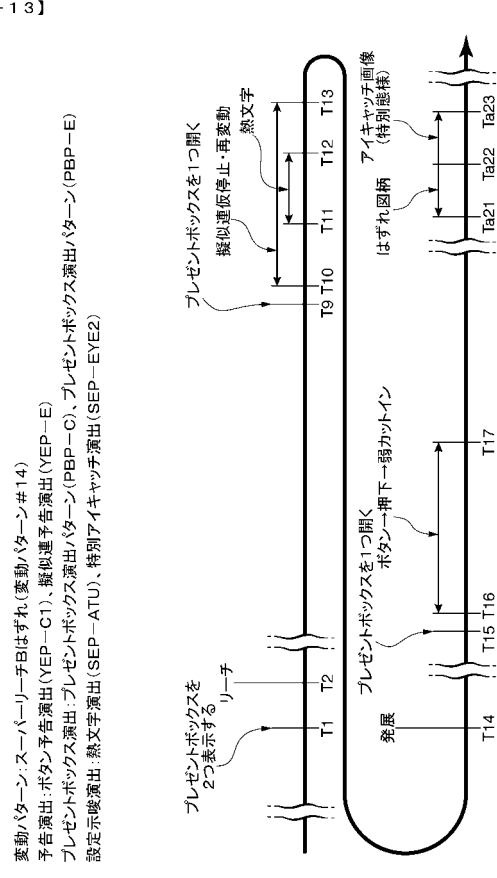


(B)



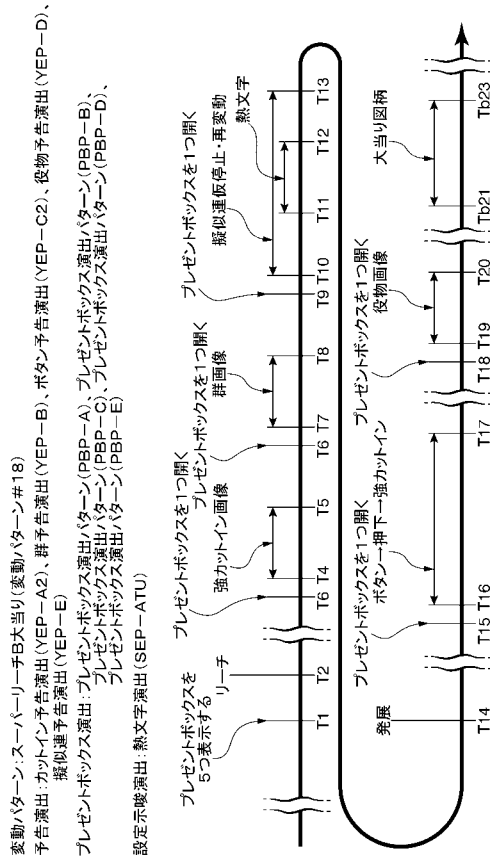
【図 9 - 1 3】

【図 9 - 1 3】



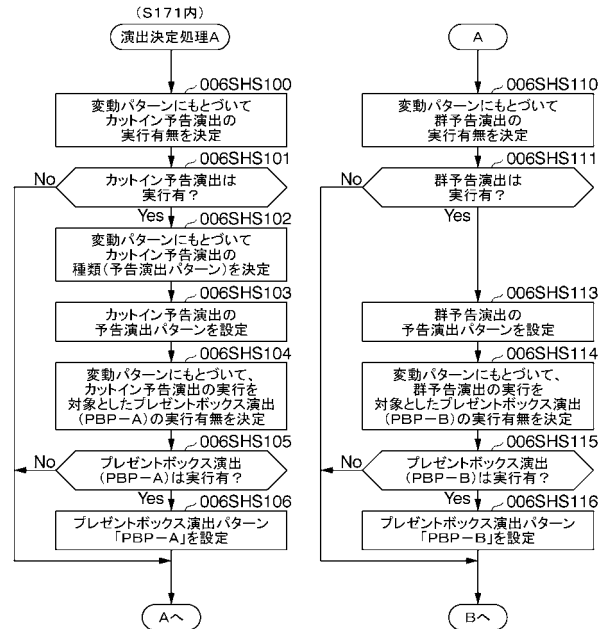
【図 9 - 1 4】

【図 9 - 1 4】



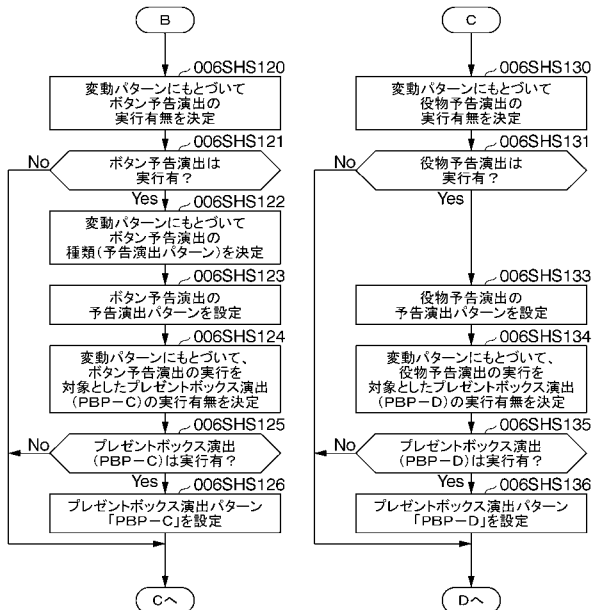
【図 9 - 1 5】

【図 9 - 1 5】



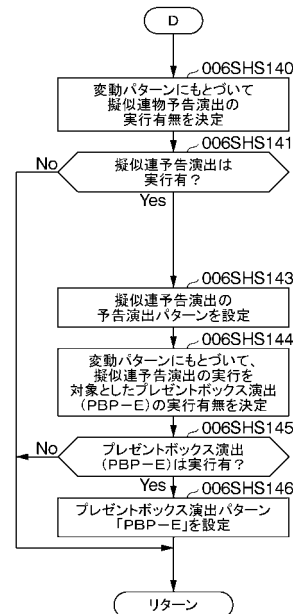
【図 9 - 1 6】

【図 9 - 1 6】



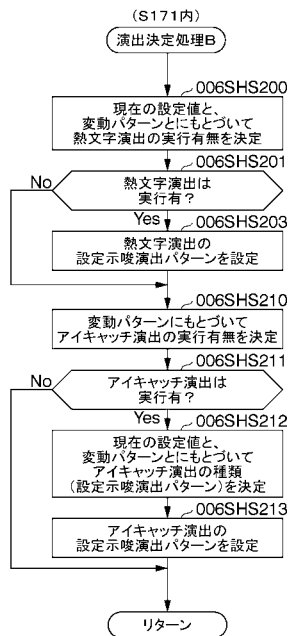
【図 9 - 1 7】

【図 9 - 1 7】



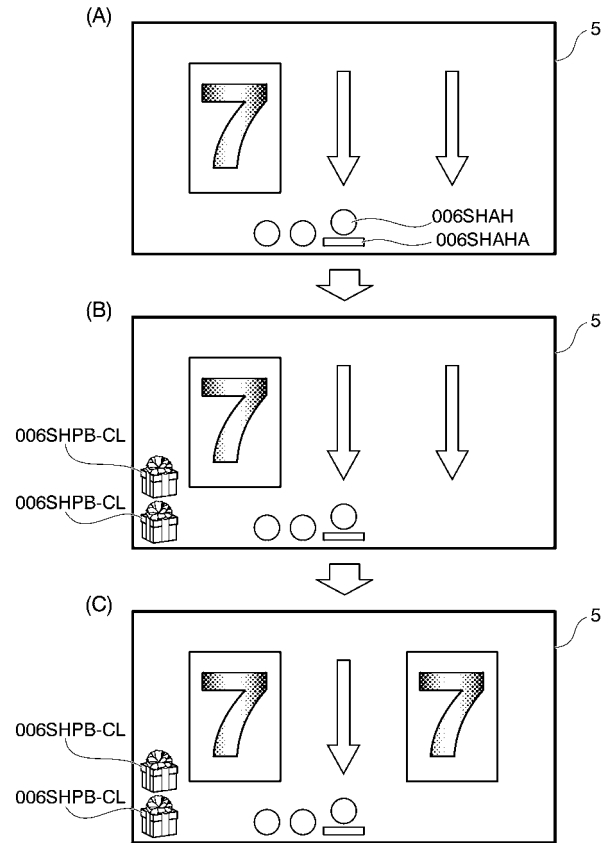
【図 9 - 18】

【図 9 - 18】



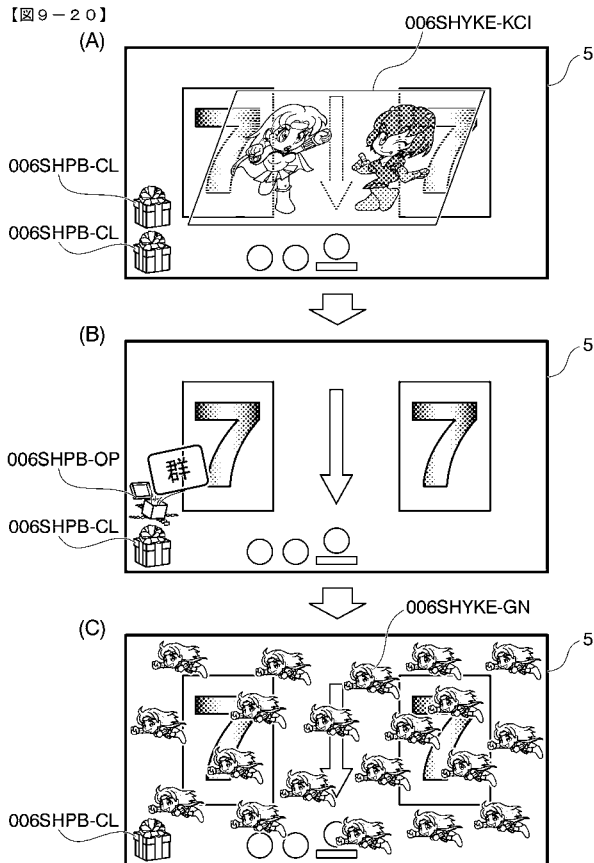
【図 9 - 19】

【図 9 - 19】



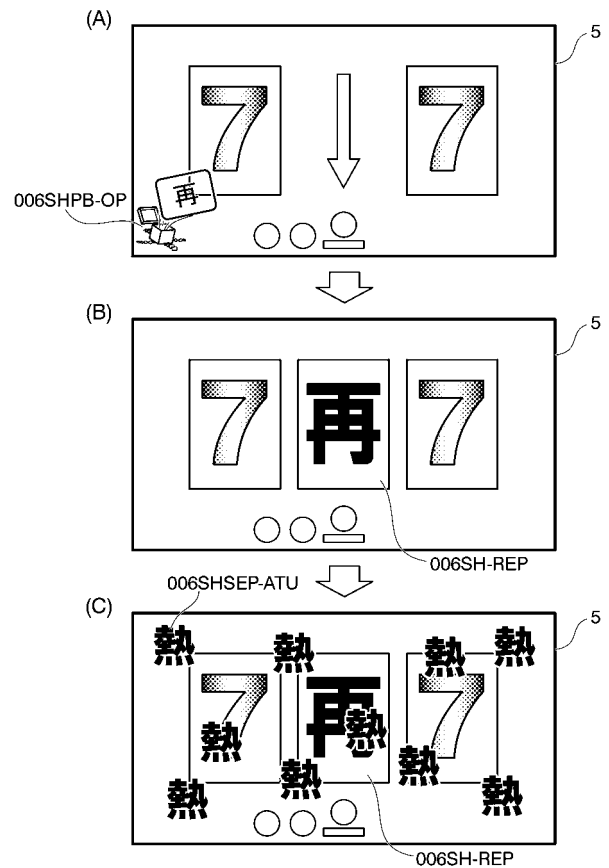
【図 9 - 20】

【図 9 - 20】



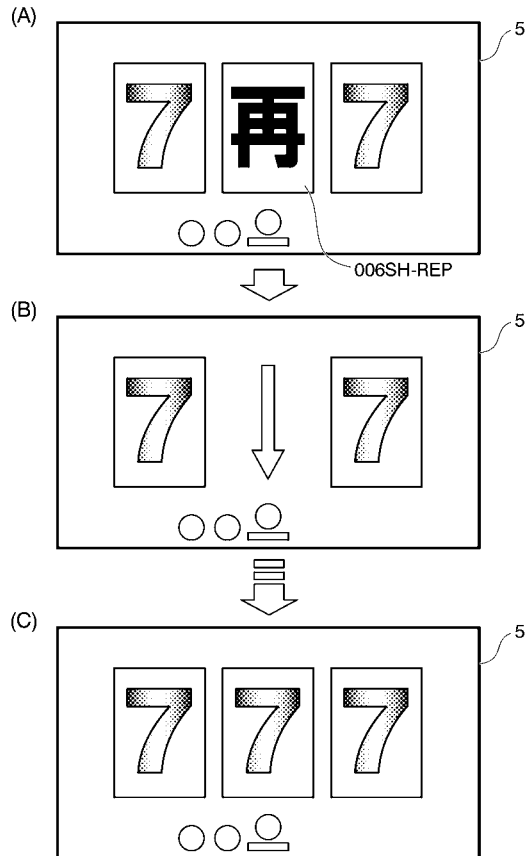
【図 9 - 21】

【図 9 - 21】



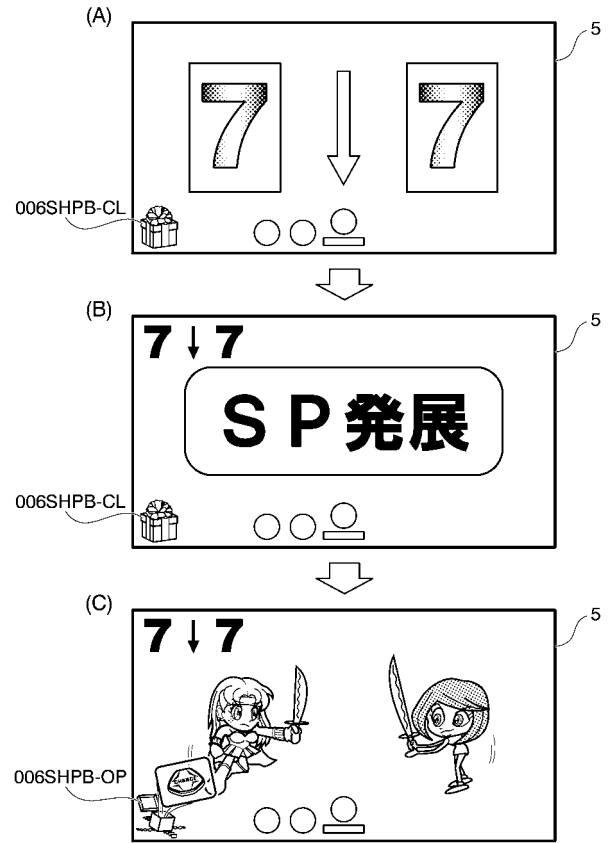
【図 9 - 2 2】

【図 9 - 2 2】



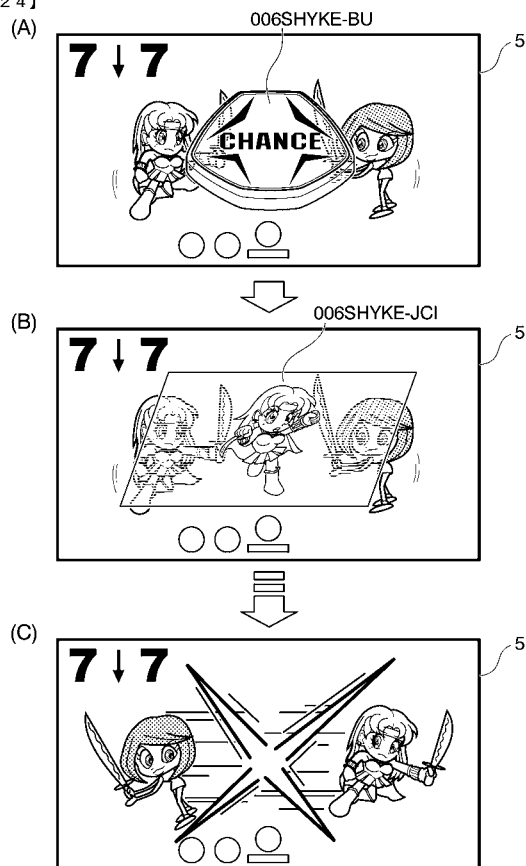
【図 9 - 2 3】

【図 9 - 2 3】



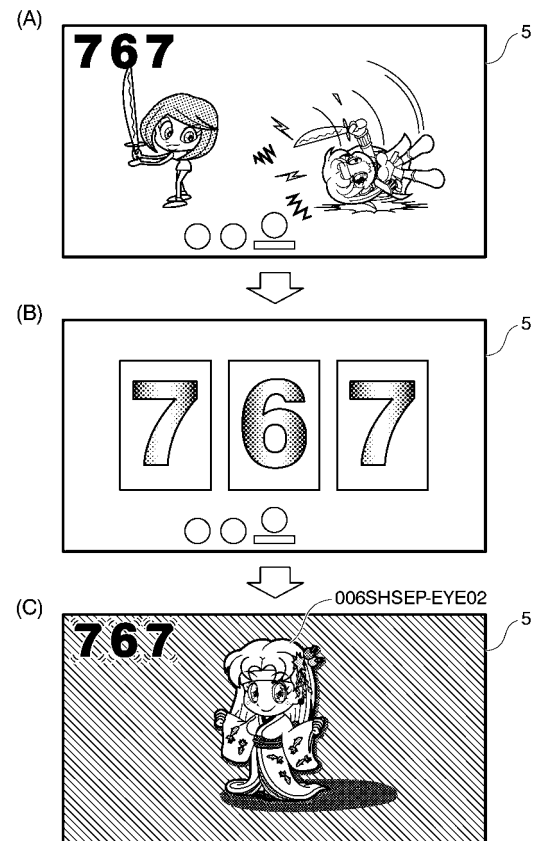
【図 9 - 2 4】

【図 9 - 2 4】



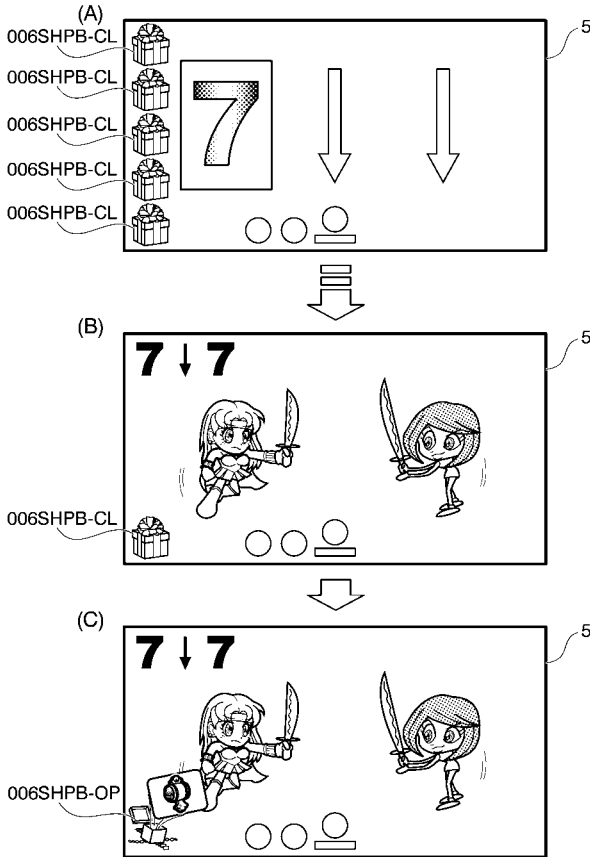
【図 9 - 2 5】

【図 9 - 2 5】



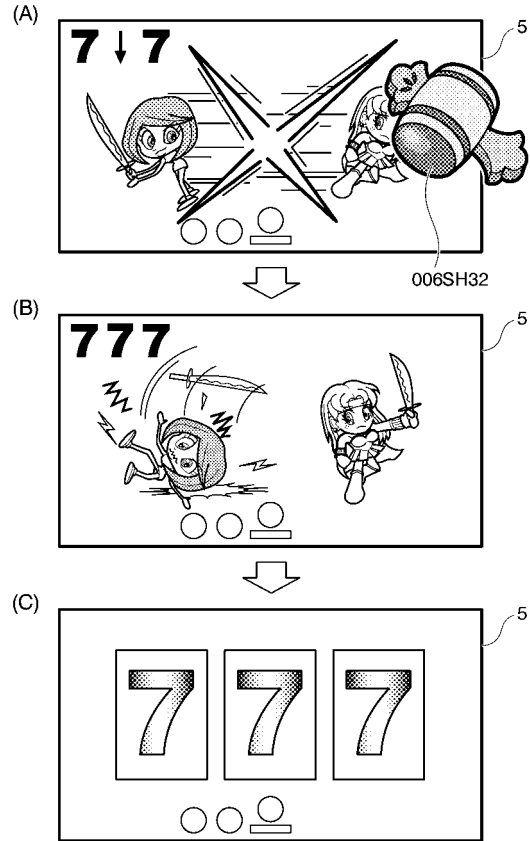
【図 9 - 2 6】

【図 9 - 2 6】



【図 9 - 2 7】

【図 9 - 2 7】



【図 1 0 - 1】

【図 1 0 - 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 弱キャラ予告演出(弱キャラクタ画像の表示)
	YEP-A2 強キャラ予告演出(強キャラクタ画像の表示)
YEP-B	YEP-B1 弱タイトル予告演出(弱タイトル画像の表示)
	YEP-B2 強タイトル予告演出(強タイトル画像の表示)
YEP-C	YEP-C1 弱ボタン予告演出(ボタン画像の表示→押下→弱カットイン画像)
	YEP-C2 強ボタン予告演出(ボタン画像の表示→押下→強カットイン画像)
YEP-D	YEP-D1 弱役物予告演出(ボタン画像の表示→ボタン操作→役物動作)
	YEP-D2 強役物予告演出(レバー画像の表示→レバー操作→役物動作)
YEP-E	擬似連予告演出

【図 1 0 - 2】

【図 1 0 - 2】

キャラ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)	30%
スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14)	35%
ノーマルリーチ大当たり(変動パターン#16)	40%
スーパーリーチ大当たり(変動パターン#17、#18)	45%

キャラ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
ノーマルリーチはずれ(変動パターン#12)	90%	10%
スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14)	60%	40%
ノーマルリーチ大当たり(変動パターン#16)	50%	50%
スーパーリーチ大当たり(変動パターン#17、#18)	40%	0%

タイトル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
スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14)	25%
スーパーリーチ大当たり(変動パターン#17、#18)	50%

タイトル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-B1	YEP-B2
スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14)	70%	30%
スーパーリーチ大当たり(変動パターン#17、#18)	30%	0%

【図 1 0 - 3】

【図 1 0 - 3】

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
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たり(変動パターン#17、#18)	60%

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)	80%	20%
スーパーリーチ大当たり(変動パターン#17、#18)	20%	80%

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
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たり(変動パターン#17、#18)	70%

役物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-D1	YEP-D2
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たり(変動パターン#17、#18)	10%	90%

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)	5%
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たり(変動パターン#16)	25%
スーパーリーチ大当たり(変動パターン#17、#18)	60%

【図 10-8】

【図 10-8】

強キャラ予告演出(YEP-A2)を実行する場合において強キャラ予告演出の実行を対象としたタイマ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
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)	30%
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)	5%

強タイトル予告演出(YEP-B2)を実行する場合において強タイトル予告演出の実行を対象としたタイマ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
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)	10%

強ボタン予告演出(YEP-C2)を実行する場合において強ボタン予告演出の実行を対象としたタイマ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
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)	20%

強役物予告演出(YEP-D2)を実行する場合において強役物予告演出の実行を対象としたタイマ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
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)	30%

【図 10-9】

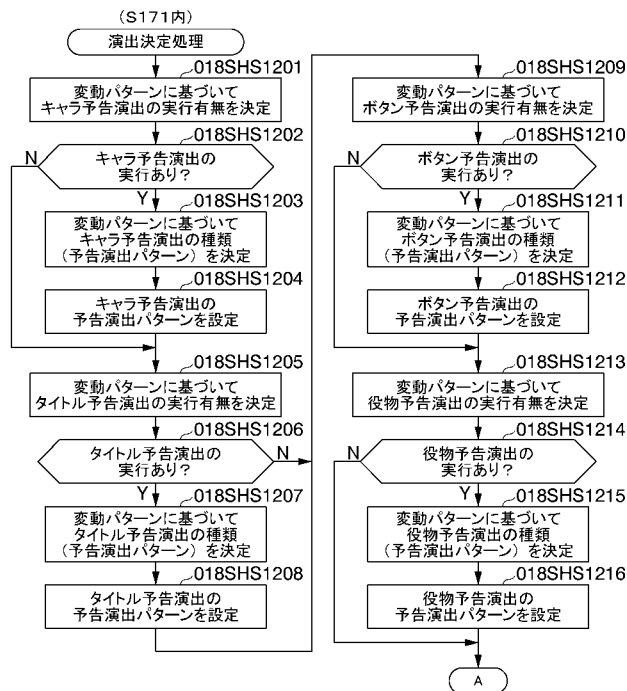
【図 10-9】

予告演出パターンと事前演出との関係

予告演出パターン	武器	タイマ	期待度
YEP-A2	リボルバー	15秒	低
YEP-B2	手榴弾	30秒	↑ ↓
YEP-C2	マシンガン	40秒	
YEP-D2	ロケットランチャー	50秒	
	戦車		高

【図 10-12】

【図 10-12】



【図 10-10】

【図 10-10】

強ボタン予告演出を実行する際の武器の決定割合(設定値1~6共通)

変動パターン	武器の決定割合	
	ロケットランチャー	マシンガン
スーパーリーチはずれ(変動パターン#13、#14)	25%	75%
スーパーリーチ大当り(変動パターン#17、#18)	75%	25%

【図 10-11】

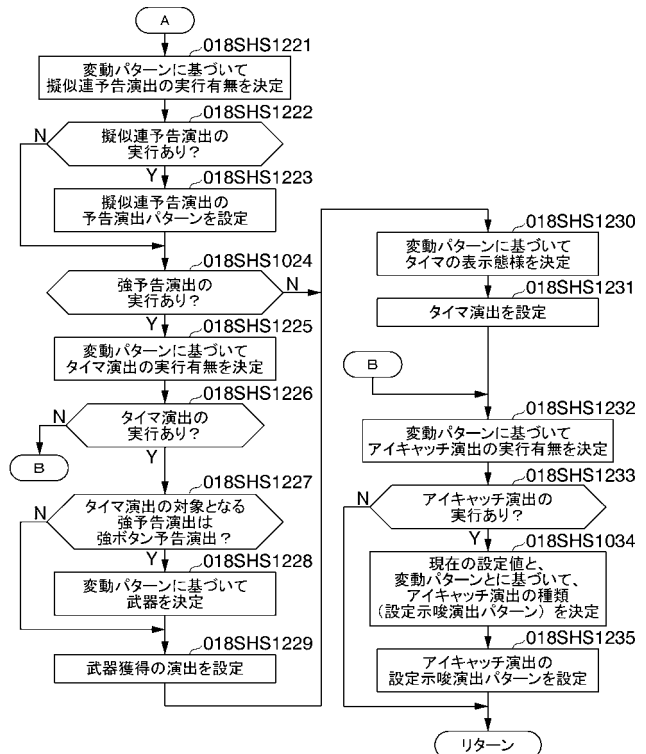
【図 10-11】

タイマ演出におけるタイマの表示態様の決定割合(設定値1~6共通)

変動パターン	赤色	白色
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)	30%	70%
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)	70%	30%

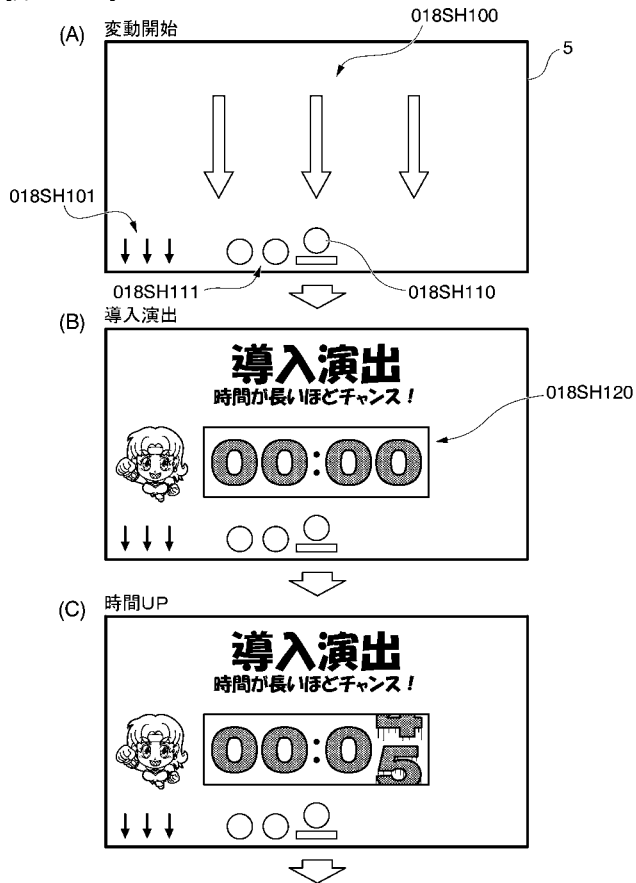
【図 10-13】

【図 10-13】



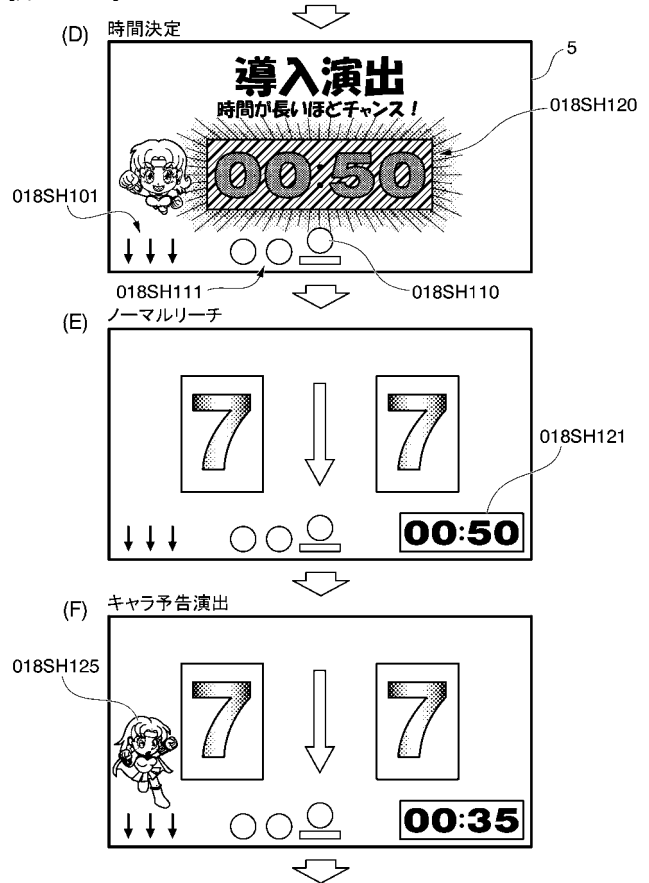
【図10-14】

【図10-14】



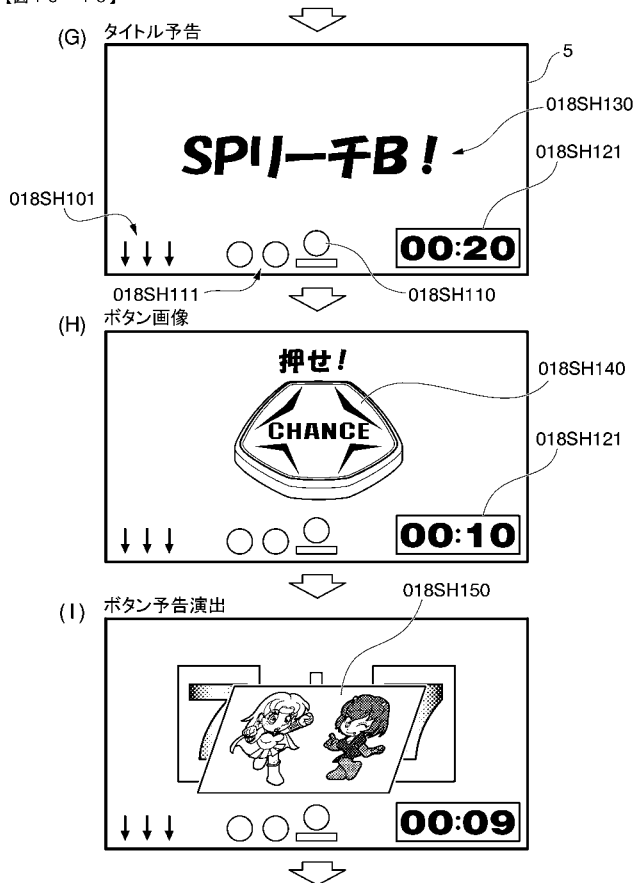
【図10-15】

【図10-15】



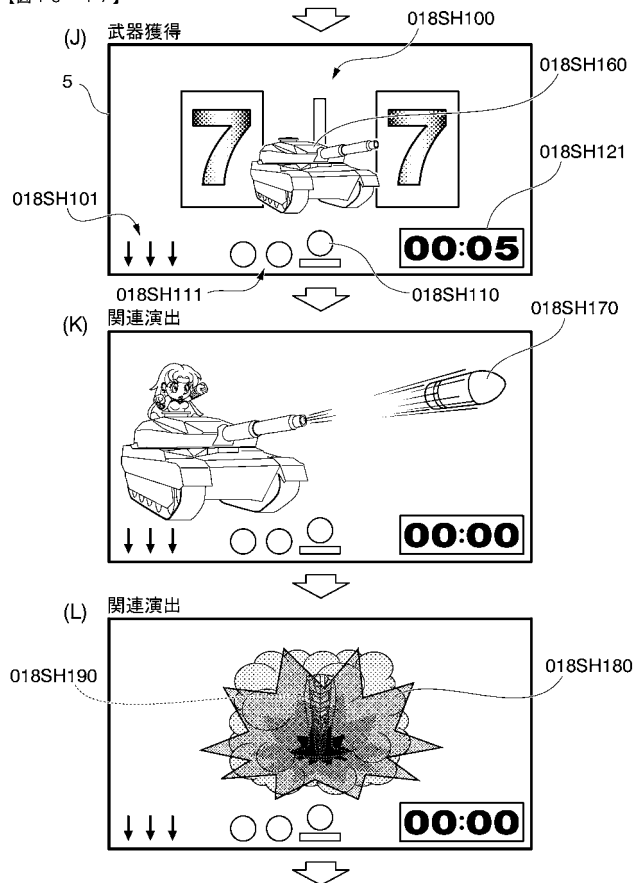
【図10-16】

【図10-16】

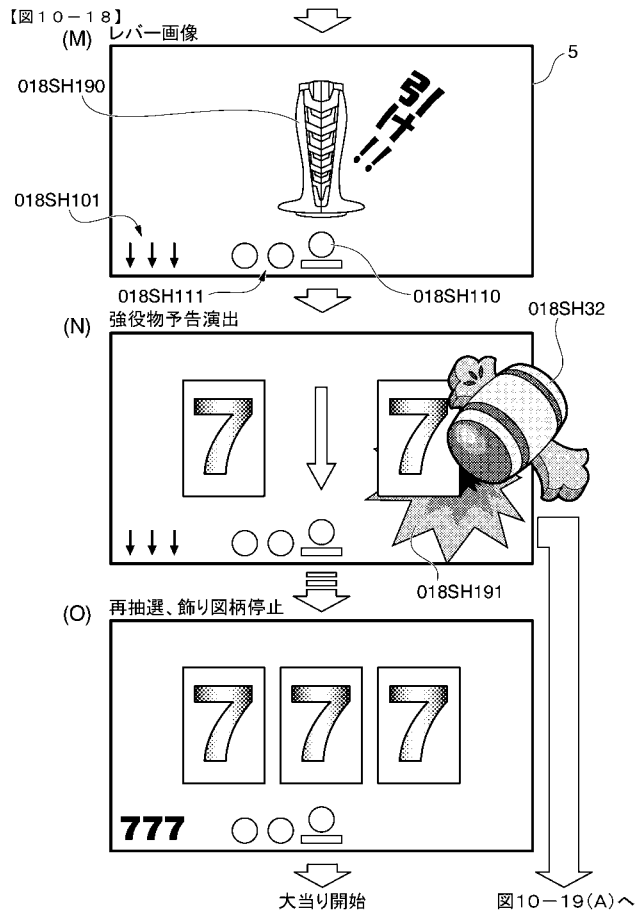


【図10-17】

【図10-17】



【図10-18】



【図10-19】

