

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6902434号
(P6902434)

(45) 発行日 令和3年7月14日 (2021.7.14)

(24) 登録日 令和3年6月23日 (2021.6.23)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 114 頁)

(21) 出願番号	特願2017-161898 (P2017-161898)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成29年8月25日 (2017.8.25)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2019-37512 (P2019-37512A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成31年3月14日 (2019.3.14)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和2年5月21日 (2020.5.21)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		審査官	小河 俊弥
		(56) 参考文献	特開2013-078423 (JP, A)
			)
			特開2016-016222 (JP, A)
			)
			特許第6694414 (JP, B2)
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

第1状態の後に移行可能な第2状態へ移行させ、第2状態の後に移行可能な第3状態へ移行させることが可能な状態移行手段と、

第1状態において、複数種類の演出態様を表示し、該複数種類の演出態様のうちから特定の演出態様により、第3状態における演出態様を示唆可能な第1示唆手段と、

第2状態において、第1状態において示唆された演出態様を視認可能としつつ、第3状態へ移行するかを示唆可能な第2示唆手段と、

第1状態において、特定演出を実行する特定演出実行手段と、
を備え、

前記第1示唆手段は、前記複数種類の演出態様のうちの演出態様として、第3状態へ移行しないことを報知し、

前記第2示唆手段は、第2状態において、第3状態へ移行しないことを報知可能であり、

第2状態において、前記第2示唆手段により第3状態へ移行しないことが報知された後に、第3状態へ移行する報知を実行することが可能である一方で、

第1状態において、前記第1示唆手段により第3状態へ移行しないことが報知された後に、第3状態へ移行する報知を実行せず、

第3状態において、第1状態において示唆された演出態様で演出を実行し、

10

20

前記特定演出は、前記第1示唆手段による示唆に係る演出とは異なるものであり、いずれの前記特定演出が実行されるかに応じて第3状態となる割合が異なる、

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】

ルーレットで発展先の示唆を行う遊技機が提案されている（例えば特許文献1参照）。 10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2016-16222号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上述のような遊技機では、ルーレットで発展先が選ばれた直後に該発展先に移行するため演出が単調であり、興趣を向上させる余地があった。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。 20

【課題を解決するための手段】

【0006】

（A）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、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）であって、

第1状態（例えばキャラ選択モード等）の後に移行可能な第2状態（例えばルーレットチャレンジモード等）へ移行させ、第2状態の後に移行可能な第3状態（例えば、ボーナスモードA、ボーナスモードB等）へ移行（図20-1参照）させることが可能な状態移行手段（例えば演出制御用CPU120）と、

第1状態において、複数種類の演出態様（図20-6（E1）の、選択肢31SHSEL1、選択肢31SHSEL2、選択肢31SHSEL3）を表示し、該複数種類の演出態様のうちから特定の演出態様（選択肢31SHSEL1）により、第3状態における演出態様（例えばボーナスモードにおいて登場するキャラクタ等。例えば図20-9（J1）の如くボーナスモードAにおいて登場するキャラAの画像31SHCharAや、図20-9（J2）の如くボーナスモードBにおいて登場するキャラBの画像31SHCharB等）を示唆（例えば、キャラ選択演出において、図20-6（E1）の如くキャラAに対応する選択肢31SHSEL1が選択されることによりボーナスモードAにおいて登場するキャラAを示唆、図20-6（E2）の如くキャラBに対応する選択肢31SHSEL2が選択されることによりボーナスモードBにおいて登場するキャラBを示唆等）可能な第1示唆手段（例えば演出制御用CPU120）と、

第2状態において、第1状態において示唆された演出態様（例えば図20-6（E1）の如くキャラ選択演出において選択されたキャラA、図20-6（E2）の如くキャラ選択演出において選択されたキャラB等）を視認可能としつつ（例えばキャラAが選択された場合には図20-6（F1）の如くキャラAに対応するアイコン31SHCAIを表示し、キャラBが選択された場合には図20-6（F2）の如くキャラBに対応するアイコン31SHCABを表示する等）、第3状態へ移行するかを示唆（例えば図20-7（G12）～図20-7（G13）や図20-8（G22）～図20-7（G23）の如く、ルーレット演出において「○」となるか「×」となるかにより、ボーナスモードAやボーナスモードBに移行するかを示唆等）可能な第2示唆手段（例えば演出制御用CPU12

10

20

30

40

50

0)と、

第1状態において、特定演出（例えば、図20-3や図20-5（B）に示したミニキャラ演出等）を実行する特定演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、
を備え、

前記第1示唆手段は、前記複数種類の演出態様のうちの演出態様（図20-6（F1）のルーレット31SHRoulの「×」）として、第3状態へ移行しないことを報知し

、
前記第2示唆手段は、第2状態において、第3状態へ移行しないことを報知可能であり

、
第2状態において、前記第2示唆手段により第3状態へ移行しないことが報知された後に、第3状態へ移行する報知を実行することが可能である一方で、

第1状態において、前記第1示唆手段により第3状態へ移行しないことが報知された後に、第3状態へ移行する報知を実行せず、

第3状態において、第1状態において示唆された演出態様で演出を実行（例えば図20-6（E1）において選択肢31SHSEL1が選択された場合には図20-9（J1）の如く選択肢31SHSEL1に対応するキャラAが登場するボーナスモードAを実行、また、図20-6（E2）において選択肢31SHSEL2が選択された場合には図20-9（J2）の如く選択肢31SHSEL2に対応するキャラBが登場するボーナスモードBを実行等）し、

前記特定演出は、前記第1示唆手段による示唆に係る演出とは異なる（例えばミニキャラ演出に登場するキャラCは、キャラ選択演出において選択されるキャラAやキャラBとは異なる。また、図20-2及び図20-3に示すように演出の決定に関しても異なる等）ものであり、いずれの前記特定演出が実行されるかに応じて第3状態となる割合が異なる（例えば図20-3（B）の如くミニキャラ弱演出が実行されるかミニキャラ強演出が実行されるかに応じて大当たりとなる割合が異なる）。

（1）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、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）であって、

第1状態（例えばキャラ選択モード等）の後に移行可能な第2状態（例えばルーレットチャレンジモード等）へ移行させ、第2状態の後に移行可能な第3状態（例えば、ボーナスモードA、ボーナスモードB等）へ移行（図20-1参照）させることが可能な状態移行手段（例えば演出制御用CPU120）と、

第1状態において、複数種類の演出態様（図20-6（E1）の、選択肢31SHSEL1、選択肢31SHSEL2、選択肢31SHSEL3）を表示し、該複数種類の演出態様のうちから特定の演出態様（選択肢31SHSEL1）により、第3状態における演出態様（例えばボーナスモードにおいて登場するキャラクタ等。例えば図20-9（J1）の如くボーナスモードAにおいて登場するキャラAの画像31SHCharAや、図20-9（J2）の如くボーナスモードBにおいて登場するキャラBの画像31SHCharB等）を示唆（例えば、キャラ選択演出において、図20-6（E1）の如くキャラAに対応する選択肢31SHSEL1が選択されることによりボーナスモードAにおいて登場するキャラAを示唆、図20-6（E2）の如くキャラBに対応する選択肢31SHSEL2が選択されることによりボーナスモードBにおいて登場するキャラBを示唆等）可能な第1示唆手段（例えば演出制御用CPU120）と、

第2状態において、第1状態において示唆された演出態様（例えば図20-6（E1）の如くキャラ選択演出において選択されたキャラA、図20-6（E2）の如くキャラ選択演出において選択されたキャラB等）を視認可能としつつ（例えばキャラAが選択された場合には図20-6（F1）の如くキャラAに対応するアイコン31SHCAIを表示し、キャラBが選択された場合には図20-6（F2）の如くキャラBに対応するアイコン31SHCABを表示する等）、第3状態へ移行するかを示唆（例えば図20-7（G12）～図20-7（G13）や図20-8（G22）～図20-7（G23）の如く、ルーレット演出において「○」となるか「×」となるかにより、ボーナスモードAやボー

10

20

30

40

50

ナスモード B に移行するかを示唆等) 可能な第 2 示唆手段 (例えば演出制御用 CPU 1 2 0) と、

を備え、

前記第 1 示唆手段は、前記複数種類の演出態様のうちの演出態様 (図 2 0 - 6 (F 1) のルーレット 3 1 S H R o u l の「×」) として、第 3 状態へ移行しないことを報知し

、

前記第 2 示唆手段は、第 2 状態において、第 3 状態へ移行しないことを報知可能であり

、

第 2 状態において、前記第 2 示唆手段により第 3 状態へ移行しないことが報知された後に、第 3 状態へ移行する報知を実行することが可能である一方で、

10

第 1 状態において、前記第 1 示唆手段により第 3 状態へ移行しないことが報知された後に、第 3 状態へ移行する報知を実行せず、

第 3 状態において、第 1 状態において示唆された演出態様で演出を実行 (例えば図 2 0 - 6 (E 1) において選択肢 3 1 S H S E L 1 が選択された場合には図 2 0 - 9 (J 1) の如く選択肢 3 1 S H S E L 1 に対応するキャラ A が登場するボーナスモード A を実行、また、図 2 0 - 6 (E 2) において選択肢 3 1 S H S E L 2 が選択された場合には図 2 0 - 9 (J 2) の如く選択肢 3 1 S H S E L 2 に対応するキャラ B が登場するボーナスモード B を実行等) する。

【0 0 0 7】

このような構成によれば、興趣が向上する。

20

【0 0 0 8】

(2) 上記 (1) の遊技機において、

前記第 2 示唆手段は、

第 2 状態において、第 1 状態において示唆された演出態様に対応する示唆態様で、第 3 状態へ移行するかを示唆 (例えば選択演出においてキャラ A が選択された場合にはキャラ A が敵キャラと対決し、選択演出においてキャラ B が選択された場合にはキャラ B が敵キャラと対決し、バトルの結果によりボーナスモード A やボーナスモード B に移行するかを示唆等) するようにしてもよい。

【0 0 0 9】

このような構成によれば、第 1 状態と第 2 状態とが関連した演出態様となるため、効果的に演出を行うことができる。

30

【0 0 1 0】

(3) 上記 (1) または上記 (2) の遊技機において、

前記第 1 示唆手段は、

第 1 状態において、第 3 状態における 1 以上の演出態様 (例えばボーナスモード A において登場するキャラ A、ボーナスモード B において登場するキャラ B 等) を候補として提示 (例えば図 2 0 - 5 (D) の如くキャラ A に対応する選択肢 3 1 S H S E L 1、キャラ B に対応する選択肢 3 1 S H S E L 2 等を表示等) した後に、第 3 状態における一の演出態様を示唆 (例えば図 2 0 - 6 (E 1) の如く選択肢 3 1 S H S E L 1 が選択されることによりボーナスモード A において登場するキャラ A を示唆、また、図 2 0 - 6 (E 2) の如く選択肢 3 1 S H S E L 2 が選択されることによりボーナスモード B において登場するキャラ B を示唆等) するようにしてもよい。

40

【0 0 1 1】

このような構成によれば、第 1 状態における示唆内容を簡便に把握することができる。

【0 0 1 2】

(4) 上記 (1) から上記 (3) のいずれかの遊技機において、

第 2 状態において、第 3 状態へ移行しないことが示唆された後に第 3 状態へ移行することが示唆される場合 (例えばルーレット演出において図 2 0 - 7 (G 1 2) の如く「×」となった後に図 2 0 - 7 (G 1 3) の如く「○」となる場合等) があり、

第 3 状態へ移行しないことが示唆された後に第 3 状態へ移行することが示唆された場合

50

には、第3状態において、第1状態において示唆された演出態様とは異なる演出態様で演出を実行（例えば図20-6（E1）において選択肢31SHSEL1が選択され、図20-7（G12）の如く「×」となった後に図20-7（G13）の如く「○」となった場合には、図20-9（J2）の如く、選択肢31SHSEL1に対応するキャラAとは異なるキャラBが登場するボーナスモードBを実行等）するようにしてもよい。

【0013】

このような構成によれば、より興味が向上する。

【0014】

（5）上記（1）から上記（4）のいずれかの遊技機において、

第3状態は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態等）であってもよい。

10

【0015】

このような構成によれば、第1状態、第2状態に対する遊技者の注意をより惹くことができる。

【0016】

（6）上記（1）から上記（5）のいずれかの遊技機において、

第1状態において、特定演出（例えば、図20-3や図20-5（B）に示したミニキャラ演出等）を実行する特定演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）を備え、

前記特定演出は、前記第1示唆手段による示唆に係る演出とは異なる（例えばミニキャラ演出に登場するキャラCは、キャラ選択演出において選択されるキャラAやキャラBとは異なる。また、図20-2及び図20-3に示すように演出の決定に関しても異なる等）ものであり、いずれの前記特定演出が実行されるかに応じて第3状態となる割合が異なる（例えば図20-3（B）の如くミニキャラ弱演出が実行されるかミニキャラ強演出が実行されるかに応じて大当たりとなる割合が異なる）ようにしてもよい。

20

【0017】

このような構成によれば、より興味が向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

30

【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】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【図9】演出動作例を示す図である。

【図10】演出動作例を示す図である。

【図11】演出動作例を示す図である。

40

【図12】演出動作例を示す図である。

【図13】演出動作例を示す図である。

【図14】演出動作例を示す図である。

【図15】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【図17】変形例の演出動作例を示す図である。

【図18】変形例の演出動作例を示す図である。

【図19】変形例の演出動作例を示す図である。

【図20-1】遷移可能なモードの一例を説明するための図である。

【図20-2】各種演出の決定割合等を説明する説明図である。

50

- 【図 20-3】各種演出の決定割合等を説明する説明図である。
- 【図 20-4】演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-5】演出動作例を示す図である。
- 【図 20-6】演出動作例を示す図である。
- 【図 20-7】演出動作例を示す図である。
- 【図 20-8】演出動作例を示す図である。
- 【図 20-9】演出動作例を示す図である。
- 【図 20-10】演出動作例を示す図である。
- 【図 20-11】先読予告設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 20-12】最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。 10
- 【図 20-13】最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 20-14】変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 20-15】変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 20-16】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 20-17】作用演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 20-18】作用演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 20-19】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 20-20】保留予告演出の演出態様の一例を示す説明図である。
- 【図 20-21】保留予告演出の演出態様の一例を示す説明図である。
- 【図 20-22】変形例 1 における保留予告演出の演出態様の例を示す説明図である。 20
- 【図 20-23】変形例 2 における保留予告演出の演出態様の例を示す説明図である。
- 【図 20-24】第 2 の実施の形態における先読予告設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 20-25】第 2 の実施の形態における最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 20-26】第 2 の実施の形態における最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 20-27】第 2 の実施の形態における変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 20-28】第 3 の実施の形態における保留表示制御処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 20-29】第 3 の実施の形態における保留表示制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 20-30】(A) は保留変化パターン決定テーブルを示す説明図であり、(B) は赤保留の選択割合を示す説明図である。
- 【図 20-31】変化タイミング決定抽選テーブルを示す説明図である。
- 【図 20-32】(A) は第 1 特殊示唆実行抽選テーブルを示す説明図であり、(B) は第 2 特殊示唆実行抽選テーブルを示す説明図であり、(C) は擬似連示唆実行抽選テーブルを示す説明図であり、(D) は S P 示唆実行抽選テーブルを示す説明図である。
- 【図 20-33】第 3 の実施の形態における可変表示中演出処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 20-34】第 3 の実施の形態における第 2 特殊示唆態様にて保留表示を表示する場合における表示例を示す説明図である。
- 【図 20-35】第 3 の実施の形態における第 2 特殊示唆態様にて保留表示を表示する場合における表示例を示す説明図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0019】
- (基本説明)
- まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。 50

【0020】

(パチンコ遊技機1の構成等)

図1は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0021】

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4A及び第2特別図柄表示装置4Bが設けられている。これらは、それぞれ、7セグメントのLEDなどからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

10

【0022】

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

【0023】

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

30

【0024】

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。

【0025】

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

40

【0026】

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。

【0027】

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

50

。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。

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0032】

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

【0033】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図2参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 20 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 20 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「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、L E D 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。

【0038】

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

【0039】

10

普通図柄表示器 20 の上方には、普図保留表示器 25 C が設けられている。普図保留表示器 25 C は、例えば 4 個の L E D 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 L E D の点灯個数により表示する。

【0040】

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。

【0041】

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

20

【0042】

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。

【0043】

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。

【0044】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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

【0045】

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

【0046】

40

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

【0047】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 31 A やプッシュボタン 31 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0048】

（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

50

技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【００４９】

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

10

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

20

【００５３】

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

【００５４】

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。

30

【００５５】

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

40

【００５６】

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。

【００５７】

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。

50

大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0058】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放状態で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放状態（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。

【0059】

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

【0060】

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。

【0061】

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。

20

【0062】

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。

【0063】

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。

30

【0064】

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。

40

【0065】

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。

【0066】

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

50

【0067】

(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。

【0068】

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

10

【0069】

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。

20

【0070】

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

【0071】

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。

30

【0072】

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。

40

【0073】

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。

50

【0074】

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

【0075】

10

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

【0076】

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。

20

【0077】

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

30

【0078】

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）。

【0079】

（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。

40

【0080】

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

【0081】

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 A

50

ccess 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。

【0082】

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

10

【0083】

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。

【0084】

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。

20

【0085】

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。

【0086】

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

30

【0087】

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。

40

【0088】

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。

【0089】

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。

【0090】

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

50

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。

【0091】

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。

【0092】

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

10

【0093】

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。

20

【0094】

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。

【0095】

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。

【0096】

30

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。

【0097】

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。

【0098】

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。

40

【0099】

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。

【0100】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0101】

50

(主基板 1 1 の主要な動作)

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0 1 0 2】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（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、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

10

【0 1 0 3】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3；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 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0 1 0 4】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

20

【0 1 0 5】

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 1 0 2（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 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4；N o）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

30

【0 1 0 6】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4；Y e s）、C P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ S 5）。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

40

【0 1 0 7】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5；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。

【0 1 0 8】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5；Y e s）、C P

50

U103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0109】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

10

【0110】

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。

20

【0111】

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

30

【0112】

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

40

【0113】

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」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

50

【0114】

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。

【0115】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。 10

【0116】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。 20

【0117】

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

【0118】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。 30 40

【0119】

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

【0120】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【0121】

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。

10

【0122】

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。

20

【0123】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

30

【0124】

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

【0125】

40

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

【0126】

ステップS116の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が

50

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。

【0127】

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

10

【0128】

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

【0129】

20

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

【0130】

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 10 ”のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当た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、小当たり遊技状態が終了するときには、小当た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。小当た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、小当たり終了処理は終了する。

30

【0131】

(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。

40

【0132】

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。

50

【0133】

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

10

【0134】

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。

20

【0135】

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。

30

【0136】

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。

【0137】

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。

40

【0138】

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。

50

【0139】

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。

【0140】

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

【0141】

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。

【0142】

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

【0143】

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。

【0144】

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。

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

(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。

【0148】

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。

【0149】

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）。

【0150】

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。

【0151】

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

10

20

30

40

50

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。

【0152】

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。

10

【0153】

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。

【0154】

（特徴部31AKに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部31AKについて説明する。図8は、本実施の形態のパチンコ遊技機1における変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。図8（A）に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターンPA1-1、PA1-2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターンPA2-1～PA2-6、PA3-1～PA3-4等、表示結果が「大当り」となる変動パターンPB2-1～PB2-6、PB3-1～PB3-4等が用意されている。

20

【0155】

また、図8（B）に示すように、本実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチA～Eといったリーチ演出が実行されるようになっている。この実施の形態では、リーチ演出は、大当り状態に制御されることを示唆する示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度（大当り信頼度）は、図8（B）の黒色の星の数で表すように、ノーマルリーチ<スーパーリーチE<スーパーリーチD<スーパーリーチC<スーパーリーチB<スーパーリーチAの順番に高くなっている。なお、大当りとなることが確定するリーチを設けてもよい。

30

【0156】

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展（昇格）する発展演出が実行される場合がある。図8（A）に示す変動パターンPA3-1～PA3-4等、変動パターンPB3-1～PB3-4等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっている。なお、図8（A）では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

40

【0157】

この実施の形態では、信頼度が最も低いノーマルリーチ以外では、リーチ成立後の所定タイミングにおいて、そのリーチのタイトルが報知されるようになっている。図8（B）に示すように、リーチの種類によってタイトルの報知態様が異なっている。具体的には、スーパーリーチの中で最も信頼度の低いスーパーリーチEは、表示のみでリーチのタイトルが報知され、それ以外のスーパーリーチは、表示及び音声によりタイトルが報知される。このように、信頼度の高いリーチの方が信頼度の低いリーチより多くの演出装置によりタイトルの報知が実行されるようになっている。これにより、遊技者の期待感を効果的に

50

煽ることができ演出効果が向上する。なお、タイトルの報知態様は、信頼度によってまたは信頼度によらず任意に変更してもよい。また、同じリーチ演出においても、実際の表示結果等に応じて報知態様を異ならせてもよい。また、リーチの種類によってタイトル文字のフォント（ゴシック体、明朝体等）や書体（行書、楷書等）を異ならせてもよい。

【0158】

リーチのタイトルの報知（タイトル報知）とは、リーチの名称といったタイトルそのものを示すものに限定されず、リーチ演出で登場するキャラクタの名称、リーチ演出の演出内容等を示すものであってもよい。

【0159】

（特徴部31AKの演出動作例）

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板11から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用CPU120が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図9、図10は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図9（A）は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図9（B）に示すように、「左」及び「右」に7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

【0160】

（スーパーリーチA）

スーパーリーチAとなる場合には、図9（C）に示すように、画像表示装置5に味方キャラであるキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出（スーパーリーチ演出ともいう）の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図9（D）に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチAのタイトル31AK002（ここでは「SPリーチA」の文字）が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「スーパーリーチA」）が出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチAのタイトル31AK002が消去され、図9（E）に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK003が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK003とが対決するスーパーリーチAのリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると大当たりとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

【0161】

なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置5にセリフを表示するときに、スピーカ8からセリフに対応する音声出力されるようにしてもよい。また、セリフは図9（E）に示すように吹き出しに表示することに限定されず、画像表示装置5の下部等に字幕で表示するようにしてもよい。

【0162】

（スーパーリーチB）

スーパーリーチBとなる場合には、図9（C）に示すように、画像表示装置5にキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチ演出の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図9（F）に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチBのタイトル31AK005（ここでは「SPリーチB」の文字）が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「スーパーリーチB」）が出力されることで、スーパーリーチBのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチBのタイトル31AK005が消去され、図9（G）に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK006が表

示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK006とが対決するスーパーリーチBのリーチ演出の後続部分が実行される。

【0163】

このように、スーパーリーチAとスーパーリーチBとでは、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過したときにリーチのタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、スーパーリーチ演出の導入部分等を遊技者に見せた後にタイトルを報知できるので、タイトル報知の演出効果を高めることができる。

【0164】

また、スーパーリーチA（図9（C）→（D）→（E）・・・）とスーパーリーチB（図9（C）→（F）→（G）・・・）とでは、タイトルが報知されるまでの導入部分においては、共通の演出態様でスーパーリーチ演出が実行されるようになっている（図9（C））。このようにすることで、スーパーリーチ演出が開始されてからいずれのスーパーリーチとなるか、いずれのタイトルが報知されるかに遊技者を注目させることができる。スーパーリーチAとスーパーリーチBとにおいて、タイトルが報知されるまでの演出態様を完全に共通にすることに限定されず、演出を注視すればいずれのスーパーリーチとなるかを判別できる等、少なくとも一部を共通の演出態様にするようにしてもよい。例えば、スーパーリーチAとスーパーリーチBとの導入部分において、その後に報知されるタイトルに関連する態様でスーパーリーチ演出（例えば敵キャラを表示したり敵キャラを示唆するような演出）を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出効果が向上し、遊技者が演出に注目するようになる。このように、いずれのスーパーリーチとなるかを特定可能にしてからタイトル報知を実行するようにしてもよい。

【0165】

（スーパーリーチD）

スーパーリーチDとなる場合には、図9（H）に示すように、画像表示装置5の中央の一部にスーパーリーチDのタイトル31AK007（ここでは「SPリーチD」の文字）が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「敵を倒せ」）が出力されることで、スーパーリーチDのタイトルが報知される。このように、スーパーリーチDでは、スーパーリーチ演出の開始時にタイトルが報知されるようになっている。また、タイトル31AK007の下には、当該リーチの期待度を示唆する期待度示唆表示31AK008が表示される。期待度は、図9（H）に示すように、黒い星の数で表される。ここで、期待度とは大当たりとなる期待度であるが、リーチの大当たり信頼度と完全に一致していなくてもよい。

【0166】

なお、スーパーリーチDの音声による報知は、タイトル名をそのまま報知するのではなく、リーチの内容を報知するようになっている。このように、この実施の形態では、リーチの種類によって音声によるタイトル報知の報知態様を異ならせている。これにより、タイトル報知の報知態様が多彩になり、興味が向上する。

【0167】

スーパーリーチDにおいてタイトルが報知された後には、図9（I）に示すように、画像表示装置5にキャラクタ31AK001が表示される。このとき、タイトル31AK007及び期待度示唆表示31AK008は、画像表示装置5の右上部分等に縮小して表示され続ける。このようにすることで、リーチ演出中にも遊技者がリーチの期待度を把握することができる。なお、図9（I）では、図9（C）（スーパーリーチA、スーパーリーチB）と共通の演出内容が示されているが、スーパーリーチD専用のスーパーリーチ演出が実行されてもよい。

【0168】

その後、図9（J）に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK009が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK009とが対決するスーパーリーチDのリーチ演出が実

行される。

【0169】

(スーパーリーチE)

スーパーリーチEとなる場合には、図10(A)に示すように、画像表示装置5の左上の一部にスーパーリーチEのタイトル31AK010(ここでは「SPリーチE」の文字)が表示されることで、スーパーリーチEのタイトルが報知される。なお、スーパーリーチEでは、音声によるタイトルの報知が行われない。また、タイトル31AK010の表示と合わせて、キャラクタ31AK001と敵キャラであるキャラクタ31AK011とが表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK011とが対決するスーパーリーチEのリーチ演出が実行される。このように、スーパーリーチEでは、リーチ演出の進行と合わせてタイトルが報知されるようになっている。スーパーリーチEでは、リーチ演出中にタイトル31AK010が表示され続ける。

10

【0170】

大当たり信頼度の低いスーパーリーチEのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うことで、遊技者に過度な期待感を与えることを防止できる。これに対して、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようになっている(図9(D)、(F)、(H))。このようにすることで、スーパーリーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDとい

20

【0171】

(タイトルの報知タイミング)

以上のように、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、スーパーリーチ演出開始後所定期間経過してからタイトルが報知され、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、この実施の形態では、大当たり信頼度の高いスーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、スーパーリーチ演出開始後所定期間経過してからタイトルが報知され、大当たり信頼度の低いスーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっていたが、大当たり信頼度の高いリーチの場合にスーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知され、大当たり信頼度の低いリーチの場合にスーパーリーチ演出後所定期間経過してからタイトルが報知されるようにしてもよい。

30

【0172】

(タイトルの表示領域)

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、画像表示装置5の画面全体(第1領域)においてタイトルが報知され、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、画像表示装置5の画面の一部(第2領域)においてタイトルが報知される。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。特に、大当たり信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも広い表示領域でタイトル報知が実行されるので効果的なタイトル報知が可能になる。なお、画像表示装置5の画面全体におけるタイトル報知とは、画面いっぱいに収まるサイズでタイトルが表示されるものであってもよいし、背景全体をタイトル報知用の背景としてそこにタイトルが表示されるもの(画面全体を使用したタイトル報知)等であってもよい。また、スーパーリーチAとスーパーリーチBとでタイトル報知を行う

40

50

表示領域を異ならせてもよいし、スーパーリーチDとスーパーリーチEとでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよい。

【0173】

リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる方法は、この実施の形態の例に限定されず、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を任意に異ならせてもよい。例えば、大当たり信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも狭い表示領域でタイトル報知が実行されてもよい。また、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる場合において、この実施の形態のように表示面積を異ならせてもよいし、表示させる場所を異ならせてもよい。

【0174】

(期待度示唆表示)

この実施の形態では、大当たり信頼度の高いスーパーリーチA及びスーパーリーチBにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示せずに、スーパーリーチA及びスーパーリーチBよりも大当たり信頼度の低いスーパーリーチDにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示するようにしていた。このようにすることで、演出がくどくなることを防止できる。また、スーパーリーチDよりも大当たり信頼度の低いスーパーリーチEにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示しないようになっていた。このようにすることで、信頼度の低いリーチにおいて信頼度が低いことを示す期待度示唆表示が表示されることで遊技者が期待感を失うことを防止できる。なお、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチEの少なくとも一部において期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。

【0175】

なお期待度示唆表示は、図9(H)等に応示するように、黒い星の数によって示すものに限定されず、メーターやゲージにより期待度を示唆するようにしてもよいし、期待度に対応した数値を表示するようにしてもよい。また、図9(H)等に応示するように、黒い星の数によって示す場合において、半個相当(半分)の黒い星を表示可能ようにして、期待度の段階数を増やしてもよい。

【0176】

(タイトルの表示終了タイミング)

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、タイトルが表示された後、タイトルが消去されてスーパーリーチ演出が実行される。これにより、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、リーチ演出に注目させることができる。また、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、タイトルが表示された後、後述の決め演出が実行されるまでタイトルが表示され続ける。これにより、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出中もリーチの種類を把握することができる。また、以上のようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、タイトルの表示終了タイミングは、いずれであっても演出効果の向上を図れるため、任意に変更してもよい。

【0177】

なお、ここではスーパーリーチCのリーチ演出の演出動作については省略するが、例えば大当たり信頼度に応じたタイトル報知や期待度示唆表示が実行されればよい。

【0178】

(決め演出)

各リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング(可変表示の終盤)になると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決め演出には、表示結果が「大当たり」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図10(B)に応示するように、画像表示装置5に画像31AK012が表示される決め演出が実行される。その後、表示結果が「大当たり」であれば、図10(C)に応示するように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK013が表示され、図10(D)に応示するように、大当たり組合せとな

10

20

30

40

50

る確定飾り図柄が導出される。なお、表示結果が「ハズレ」であれば、味方キャラが敗北したことを示す画像が表示され、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出される。

【0179】

この実施の形態では、リーチ演出中も継続してタイトルを報知する場合でも、決め演出が実行される前にタイトルの報知を終了するようになっている。これにより、決め演出に注目させることができ、また、メリハリのあるタイトル報知を実行できる。

【0180】

図9、図10に示した演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出中は画像表示装置5の右下部分で飾り図柄を縮小して可変表示を実行するようになっていたが、リーチ演出中の飾り図柄の表示のさせ方は任意でよい。例えば、リーチ演出中は飾り図柄が表示されなくてもよいし、リーチ演出の種類によって表示態様（大きさ、位置、濃淡、数等）を異ならせてもよい。

【0181】

なお、画像表示装置5に保留表示、アクティブ表示、可変表示中に常駐表示されるキャラクタ、携帯連動関連の表示を表示する場合、スーパーリーチのリーチ演出中はリーチ演出に注目させるために適宜非表示としてもよい。その際に、スーパーリーチEといった低信頼度のリーチ演出中には、これらの表示を表示したままにするようにしてもよい。このようにすることで、低信頼度のリーチ演出により遊技者を過度に期待させてしまうことを防止できるとともに、高信頼度のリーチ演出ではリーチ演出に注目させることができる。

【0182】

（発展演出）

続いて、発展演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図11（A）に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出が実行されている（スーパーリーチDのタイトル報知が実行されている）ときに発展演出が実行される場合、図11（B）に示すように、リーチ演出が中断して画面が裂けるような演出が実行される。その後、スーパーリーチAに発展する場合には、図11（C）に示すように、スーパーリーチAのタイトルが報知され、スーパーリーチAのリーチ演出が実行される。スーパーリーチBに発展する場合には、図11（D）に示すように、スーパーリーチBのタイトルが報知され、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。図11に示すように、発展先のリーチが表示及び音声によりタイトル報知を行うリーチである場合には、表示及び音声によるタイトル報知が改めて実行される。

【0183】

なお、発展演出は図11（B）に示すような例に限定されず、画面に徐々にヒビが入って割れるような演出であってもよいし、砂嵐（故障したような表示）を表示するようにしてもよい。このような演出とすることで、意外性のある演出を実行できる。なお、画面に徐々にヒビが入るがリーチが発展しない演出といった、ガセの発展演出があってもよい。

【0184】

（期待度示唆演出）

図9（H）に示す演出動作例では、期待度示唆表示31AK008が期待度を示す黒い星が最初から表示されるようになっていたが、最初に5つの白い星を表示し、段階的に黒い星となることで期待度示唆する期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。

【0185】

例えば、図12（A）に示すように、スーパーリーチDのタイトルを報知する際に、最初に5つの白い星の期待度示唆表示31AK021が表示される。そして、図12（B）に示すように、期待度示唆表示31AK021の星より大きな黒い星31AK022が表示され、図12（C）に示すように、黒い星31AK022が移動して期待度示唆表示31AK021の白い星の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ8から期待度を示す黒い星が増加したことを示す「ピン」という音声が出力される。図12（

D)、(E)に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。このときに、繰り返される毎(星の数毎)にスピーカ8から出力される音声(音量、音階、音質等)を段階的に変化させるようにしてもよい。期待度示唆表示31AK021に期待度に対応した数の黒い星が収まった段階で、図12(F)に示すように、その黒い星が光るといったように強調表示される。このようにすることで、期待度示唆演出が終了したことがわかりやすくなる。

【0186】

図12(A)～(F)に示す例では、黒い星が1つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が1段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が2つ以上表示されて期待度が2段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数(上昇する期待度の段階数)に応じて、異なる音声を出力するようにしてもよいし、同じ音声を出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと1つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。2つ半の黒い星が表示されるときと3つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。また、音声を出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示されて、期待度示唆表示の白い星に収まって、増加する期待度の段階数に応じた黒い星が増加するような演出を実行するようにしてもよい。

【0187】

(演出モード)

画像表示装置5、スピーカ8、遊技効果ランプ9といった演出装置における演出モードが複数あってもよい。異なる演出モードでは、主基板11から同じコマンド(例えば変動パターンを指定するコマンド)が送信された場合でも、当該コマンドに基づく演出が異なる演出態様で実行される。各演出モードでは、画像表示装置5に表示される背景、キャラクタ、モチーフ、スピーカ8から出力される音声等が異なっていればよい。演出モードは、可変表示の回数や遊技状態に応じて自動的に変更されるようにしてもよいし、遊技者の操作により変更可能にしてもよい。

【0188】

図12(G)～(L)は、演出モードとして通常モード及び特別モードが設けられる場合において、特別モードとなっている場合のタイトル報知及び期待度示唆演出の演出動作例である。通常モードでは、図12(A)～(F)に示すようタイトル報知及び期待度示唆演出が実行される。特別モードでは、スーパーリーチDの変動パターンに基づくリーチ演出は、スーパーリーチDのリーチ演出とは演出態様の異なるスーパーリーチD2のリーチ演出となる。従って、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合、図12(G)に示すように、スーパーリーチD2のタイトル31AK023が表示される。このとき、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声が出力されるが、通常モードとは異なる音声(例えば声色が異なる音声)が出力される。また、スーパーリーチD2における期待度示唆表示31AK024は、星型ではなく菱形となっている。

【0189】

その後、図12(H)に示すように、期待度示唆表示31AK024の星より大きな黒い菱形31AK025が表示され、図12(I)に示すように、黒い菱形31AK025が移動して期待度示唆表示31AK024の白い菱形の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ8から期待度を示す黒い菱形が増加したことを示す「ポン」という音声が出力される。図12(J)、(K)に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。期待度示唆表示31AK024に期待度に対応した数の黒菱形が収まった段階で、図12(L)に示すように、その黒い菱形が光るといったように強調表示される。このように、遊技者の選択や遊技状態等に応じて決定される演出モード(リーチ演出が実行されるときの状態)によって、タイトルの報知態様を異ならせることで演出が多彩になり演出効果が向上する。

【0190】

図12では、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合の演出動作例を示したが、演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって他のリーチ演出（タイトル報知、期待度示唆演出を含む）の演出態様を異ならせるようにしてもよい。演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、リーチのタイトルを報知するか否かやタイトル報知の実行割合を異ならせてもよい。例えば、所定の演出モードが選択された場合には、リーチのタイトルが報知されないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の好みに応じた演出を実行でき演出効果が向上する。

【0191】

なお、この実施の形態では、期待度示唆表示における黒い星の数によって期待度を示唆し、黒い星の数を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行するようになっていたが、期待度を示唆する表示の数を段階的に減少させる期待度示唆演出を実行するようになっていてもよい。そのような期待度示唆演出をこの実施の形態の期待度示唆演出に加えて実行するようになっていてもよいし、代えて実行するようになっていてもよい。

【0192】

（発展演出の他の例）

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようになっていてもよい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようにしてもよい。例えば図13（A）に示すように、スーパーリーチDのタイトルが報知され、黒い星を段階的に増加させる演出が完了した後に、図13（B）に示すように、画像表示装置5にボタン画像31AK031が表示される発展演出が実行される。ここで、プッシュボタン31Bへの操作が検出されると、図13（C）に示すように、スーパーリーチCのタイトル31AK032（ここでは「SPリーチC」の文字）が表示されることで、スーパーリーチCのタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル31AK032の下には、黒い星の数が3個である期待度示唆表示31AK033が強調表示される。なお、黒い星の数が2個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体32が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようになっていてもよい。

【0193】

（予告演出）

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様（例えばタイトルの表示色等）によって、大当たり信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっていた。例えば図14（A）に示すように、スーパーリーチAのタイトル31AK036が黒色で表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知された後、図14（B）に示すようにタイトル31AK036の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっていた。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図14に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様（表示色）が変化する場合がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

【0194】

また、タイトルの表示態様（表示色）が変化するタイトル予告が実行された場合には、タイトルの表示態様（表示色）が変化した後に、変化後の表示態様に応じた音声出力するようにしてもよい。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。また、音声によるタイトル報知は、タイトルの表示態様（表示色）が変化した後に実行されるよう

にしてもよい。この場合、変化後のタイトルの表示態様（表示色）に応じた音声出力するようにしてもよい。

【0195】

（タイトル報知の実行タイミング）

リーチ中のタイトルの報知は、予告演出や発展演出といった、大当たり有利状態に制御される期待度が向上する演出（特定演出）の実行タイミング以外で実行することが好ましい。このようにすることで、一旦タイトルが報知された場合、期待度が向上する演出が実行され得るので、遊技者の期待感を維持することができる。

【0196】

図15は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用CPU120が図7のステップS171の変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御用CPU120は、先ず、主基板11から送信されるコマンドから特定される変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ31AKS001）。

10

【0197】

スーパーリーチの変動パターンである場合には（ステップ31AKS001；Yes）、スーパーリーチのタイトルの表示色（タイトル予告の実行の有無）を決定する（ステップ31AKS002）。

【0198】

20

ステップ31AKS002では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図16（A）に示す決定割合で、スーパーリーチのタイトルの表示色を決定する。スーパーリーチのタイトルの表示色は、図16（A）に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。

【0199】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色が変わるものについては、図14に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変わるタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパーリーチの種類によって表示色が変わるタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチE）の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチAやスーパーリーチB）の場合には、変化するタイミングの数を1つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

30

40

【0200】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、通常モードでは図16（A）に示す決定割合でタイトルの表示色を決定し、特別モードでは図16（B）に示すような通常モードと異なる割合でタイトルの表示色を決定する。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。このように、演出モードによってタイトル予告の実行態様（表示色や表示色の変化タイミング）を異ならせることで、演出が多彩になり演出効果が向上する。

【0201】

50

この実施の形態では、予告演出として、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示態様（例えばセリフの表示色等）によって、大当たり信頼度を予告するセリフ予告を実行するようになっている。

【0202】

スーパーリーチのタイトルの表示色を決定した後は、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示色（セリフ予告の実行の有無）を決定する（ステップ31AKS003）。

【0203】

ステップ31AKS003では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図16（C）に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図16（C）に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変化するものについては、セリフが表示された後に表示色に変化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色に変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変化するタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。

10

【0204】

また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の組み合わせで、大当たり信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、タイトル予告とセリフ予告とで同じ演出態様（表示色）が含まれる場合、同じ演出態様となった場合には大当たり信頼度が高くなるようにしてもよい。また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の変化タイミングの組み合わせで、大当たり信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、変化タイミングが同じ場合に変化タイミングが異なる場合より大当たり信頼度が高くなるようにしたり、いずれの変化が先かで大当たり信頼度を異ならせてもよい。このようにすることで、タイトル予告とセリフ予告とのそれぞれの変化タイミングに注目させることができる。

20

【0205】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、特別モードでは通常モードと異なる割合でセリフの表示色を決定するようにしてもよい。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。

30

【0206】

なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の変化によって大当たり信頼度を予告する予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、その予告演出において、演出態様の変化タイミングを複数設けて、変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なるようにすればよい。

【0207】

リーチ演出におけるセリフの表示色を決定した後や、スーパーリーチの変動パターンでないと判定された場合（ステップAK31S001；No）、その他の予告演出に実行有無や演出態様を決定する（ステップAK31S004）。その後、31AKS002～31AKS004における決定結果をRAM122の所定領域に保存し（ステップAK31S005）、予告演出決定処理を終了する。

40

【0208】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチである場合に、タイトル予告及びセリフ予告を実行可能となっているが、特定のスーパーリーチ（例えば信頼度の低いスーパーリーチ以外）である場合に、タイトル予告及びセリフ予告のうち少なくとも一方を実行可能にしてもよい。また、タイトル予告及びセリフ予告については、図16に示す決定割合で決定されるものとして説明したが、決定割合は任意であり、例えばスーパーリーチの種類に応じて決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、リーチの種類に応じた予告演出を実行でき、演出効果が向上する。

50

【0209】

この実施の形態では、タイトル予告とセリフ予告とでは、実行可能な演出態様の数（表示可能な表示色の数）が異なっている。このようにすることで、演出が多彩になり演出効果が高まる。タイトル予告とセリフ予告とにおいて、実行可能な演出態様の数は任意に変更してもよく、実行可能な演出態様の数や種類が同じであってもよい。このようにすることで、統一感ある予告演出が実行でき、遊技者は大当り信頼度を把握しやすくなる。

【0210】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するとき、演出態様を変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも1つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様に変化しない場合があってもよい。作用演出を実行する場合、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップAK31S004の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様に変化する割合（作用演出により演出態様に変化する割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様に変化するかの割合（いずれに作用するかの割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するかの割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するか注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行の有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

【0211】

このような作用演出の他の例として、リーチ演出の演出内容（例えばキャラクターの動作やバトル演出における演出内容等）に応じて、タイトル及びセリフのいずれかのうち少なくとも1つの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はリーチ演出の演出内容に注目するようになる。

【0212】

この発明は、上記特徴部31AK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。例えば、上記実施の形態で説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。

【0213】

（サブ液晶）

画像表示装置5とは異なるサブ表示装置として、遊技盤2または遊技機用枠3にサブ液晶が設けられていてもよい。ここではサブ液晶と表現するが、サブ表示装置は、有機ELやドットマトリクスLEDにより構成されてもよい。サブ液晶装置は、例えば画像表示装置5の近傍等に固定されるものであってもよいし、可動式または収納式であってもよい。サブ液晶においては、予告演出や保留表示の表示といった各種演出を実行する。例えば、サブ液晶においてタイトル報知を実行するようにしてもよい。上記実施の形態のスーパーリーチD及びスーパーリーチEのように、タイトル報知後にも継続してタイトルを表示する場合、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。この場合、画像表示装置5においてタイトルを報知した後に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。このようにすることで、画像表示装置5におけるスーパーリーチ演出を阻害することなくタイトルや期待度示唆表示を表示することができる、タイトルや期待度示唆表示もわかりやすくなる。

【0214】

上記実施の形態では、示唆演出としてのリーチ演出のタイトルの報知について、本発明を適用した例を説明したが、他の演出に関するタイトル報知（主に文字を表示する報知）に本発明を適用してもよい。例えば、予告演出（例えば先読み予告演出）として、画像表示装置5における背景画像や演出態様がそれぞれ異なる複数のゾーン（ステージ、演出モード等）に移行させる先読みゾーン演出を実行する場合において、移行したゾーンのタイトル報知に本発明を適用してもよい。ミッション（「7でリーチをかけろ」、「スティックコントローラを使って敵を全滅させろ」等）を提示し、当該ミッションを達成したときに遊技者に有利な状態となるミッション演出を実行する場合に、ミッションのタイトル報知に本発明を適用してもよい。

10

【0215】

（特徴部31AKの変形例1）

上記実施の形態では、表示結果を導出するタイミングになると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行され、その後、表示結果が示されるようになっていた（図10（B）～（D））。このような決め演出に代えて、表示結果を導出する前の所定タイミングになると、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作を促す操作演出が実行され、操作有効期間に所定の操作が検出されるとバトル演出の勝敗が表示されたり、表示結果が仮停止される等により、表示結果が示されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の操作に応じて表示結果が示されるため、遊技者の遊技参加意欲を高めることができ、興味が向上する。

20

【0216】

図17、図18は、操作演出が実行され、その操作に応じて表示結果が示される変形例におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図17（A）に示すように、画像表示装置5においてリーチ態様となった後、例えば図17（B）に示すように、味方キャラであるキャラクタ31AK041と敵キャラであるキャラクタ31AK042とが表示され、図17（C）～（F）、図18（G）～（I）に示すように、キャラクタ31AK041とキャラクタ31AK042とが対決するリーチ演出が実行される。

【0217】

リーチ演出に伴い、図17（C）に示すように、画像表示装置5の右下に小ボタン画像31AK043と小ボタン画像31AK043に重畳する規制線31AK044とが表示される。これにより、プッシュボタン31Bを使用する操作演出が実行されるが、現状は操作の受付が規制されていることが示唆される。

30

【0218】

この変形例では、操作演出が実行されることを示す操作演出画像が複数種類用意されている。そして、いずれの操作演出画像が表示されて操作演出が実行されるかによって大当たり信頼度が異なるようになっている。また、リーチ演出中に操作演出が実行されることを示す画像がより信頼度の高い態様に変化する場合があるようになっている。

【0219】

例えば、図17（D）に示すように、祈るキャラクタ31AK045が表示され、図17（E）に示すように、祈るキャラクタ31AK045が喜ぶキャラクタ31AK046に変化するとともに、小ボタン画像31AK043が大ボタン画像31AK047に変化する。

40

【0220】

その後、図18（H）に示すように、大砲31AK048が表示され、図18（I）に示すように、大砲31AK048から弾が発射されるエフェクト31AK049が表示され、大ボタン画像31AK047に弾が命中するエフェクト31AK050が表示される。そして、大ボタン画像31AK047がスティック画像31AK051に変化する。

【0221】

このように、この変形例では、操作演出画像が変化する場合には操作演出画像が変化することを示す作用演出が実行される。なお、作用演出を伴わずに操作演出画像が変化する

50

場合があってもよい。また、作用演出が実行されたにも関わらず操作演出画像が変化しない場合があってもよい。作用演出の種類によって、操作演出画像が変化する割合が異なっている場合があってもよい。

【0222】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図18(J)に示すように、規制線31AK044が消去され、図18(K)に示すように、スティック画像31AK051が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ31Aを引く操作を促す表示がされる。また、このときスティックコントローラ31Aへの操作が有効な操作有効期間となる。

【0223】

ここで、スティックコントローラ31Aを引く操作が検出されると、図18(L)に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK052が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図18(M)に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図18(L)に示す画像が表示される。

10

【0224】

この変形例では、操作演出画像として、小ボタン画像、大ボタン画像、スティック画像とがあり、小ボタン画像<大ボタン画像<スティック画像の順でこれらの画像を用いた操作演出が実行された場合の大当たり信頼度が高くなっている。信頼度の低い操作演出画像が表示された場合であっても、リーチ演出中に信頼度の高い操作演出画像に変化する場合があるので、演出効果が向上し、また、遊技者の期待感を維持することができる。

20

【0225】

なお、図17、図18に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図17、図18に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定（操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等）は、図15のステップ31AKS004にて実行されればよい。

【0226】

（特徴部31AKの変形例2）

大当たり遊技状態等の有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示を行なうようにしてもよい。例えば、第1示唆表示を行うシャッター演出と、第2示唆表示を行うリーチタイトル演出と、実行するようにしてもよい。シャッター演出では、可変表示開始後に画面上をシャッター表示で覆う演出が実行される。また、リーチタイトル演出では、リーチ後にリーチ演出の発展先を示すリーチタイトル表示をする演出が実行される。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれを表示するときにも特定画像が含まれて表示される場合がある。リーチタイトル演出は、上記実施の形態のタイトル予告と同じであってもよいし、別の処理で決定される別の演出であってもよい。

30

【0227】

特定画像とは、画像内に複数種類の要素を含んで表示される大当たり信頼度の高い画像のことである。複数種類の要素としては、要素E1のバナナ画像、要素E2のメロン画像、要素E3のリンゴ画像、要素E4のスイカ画像、要素E5のイチゴ画像が含まれる。これら要素E1～E5を含んで構成されたフルーツ柄画像が特定画像である。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれにおいても、要素E1～E5の全てが視認可能となるように表示される。また、特定画像を構成する要素E1～E5の表示サイズは、シャッター表示とリーチタイトル表示との表示サイズの違いに応じて変更して表示される。また、要素E1～E5のすべてがシャッター表示およびリーチタイトル表示のそれぞれに収まるように表示される。

40

【0228】

可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当たり信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像で表示がされるときには、

50

フルーツ柄画像で表示がされないときよりも大当たり信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素E1～E5を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当たり信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当たり信頼度の順に白画像<青画像<赤画像<フルーツ柄画像が用意されていてもよい（たとえば、赤色のシャッターや赤文字のリーチタイトル等）。そして、可変表示の表示結果が大当たりとなるか否かにより、所定の乱数抽選でいずれか1つの画像パターンが選択されるようにしてもよい。

【0229】

シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際に、フルーツ柄が表示される際においても、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知を行なうとともに遊技効果ランプ9の発光による報知を行なう。共通音および遊技効果ランプ9の発光制御により、フルーツ柄が特別な画像であることが遊技者に示される。このような、シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際には、フルーツ柄に対する共通報知が実行される。また、リーチタイトル表示では、共通報知の後に、特定音（ボイス）がさらに出力される。なお、共通音と特定音とは、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【0230】

図19は、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されるときに表示画面図である。図19（a）に示すように、シャッター演出が実行される場合、画像表示装置5において可変表示の開始時にシャッター画像31AK061が表示される。シャッター画像31AK061には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、シャッター演出実行時には、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ9の発光による報知が実行される。閉じていたシャッターが開くと、図19（b）に示すように、飾り図柄の可変表示が開始される。下向きの矢印が左、中、右図柄の可変表示を示している。左図柄および右図柄の可変表示が仮停止すると、図19（c）に示すように、リーチ状態となる。

【0231】

次いで、図19（d）に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像31AK062が表示され、これから実行されるスーパーリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像31AK062には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像31AK062には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

【0232】

また、リーチタイトル演出実行時には、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ9の発光による報知が実行される。さらに、共通音を出力後に、キャラクタが「アツアツアツ」のような大当たり信頼度が高いことを示す特定音（ボイス）を発する演出が実行される。ここで、リーチタイトル演出ではシャッター演出に比べ表示する示唆表示のサイズが小さい。しかし、このように、リーチタイトル演出においては、特定音を出力することで、フルーツ柄画像が表示されたことを遊技者により認識させやすくすることができる。なお、共通音と特定音とは、出力期間が完全に分かれている場合を説明したが、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【0233】

その後、図19（e）に示すような、バトルリーチ演出が実行される。画面左には敵キャラクタが表示され、画面右には味方キャラクタが表示される。味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利すると、画面左上には「バトル勝利！」の文字が表示される。バトルに勝利したことで大当たりが確定したことが報知される。バトル演出が終了すると元の数字図柄による可変表示画面に戻る。図19（f）に示すように、全ての図柄が停止し、「777」の大当たり図柄が表示される。

【0234】

図19(a)、(d)に示すように、シャッター画像31AK061およびリーチタイトル画像31AK062のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素E1～E5を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像31AK061とリーチタイトル画像31AK062とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当り信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

【0235】

また、図19(a)に示すシャッター画像31AK061の表示サイズは、図19(d)に示すリーチタイトル画像31AK062の表示サイズよりも大きく表示される。よって、シャッター画像31AK061の表示サイズとリーチタイトル画像31AK062の表示サイズとの違いに注目させることができる。

10

【0236】

また、図19(a)に示すシャッター画像31AK061と図19(d)に示すリーチタイトル画像31AK062とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実行タイミングが重なることにより特定画像であるフルーツ柄画像が見えづらくなってしまうことを防止することができる。

【0237】

シャッター演出に係る決定(シャッター演出の有無や演出態様)は、図15のステップ31AKS004にて実行されればよい。その際には、図15のステップ31AKS002におけるタイトルの表示色の決定結果に基づいてシャッター演出に係る決定を行うようにしてもよい。例えば、タイトルの表示色がフルーツ柄になるものが決定されている場合は、フルーツ柄のシャッター演出が実行されやすくしてもよい。また、リーチタイトル演出の係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図15のステップ31AKS004にて実行されるようにしてもよい。

20

【0238】

(特徴部31AKに関する付記)

(1)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(例えば大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1)であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出(例えばリーチ演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である(例えば図9(D)、(F))。

30

【0239】

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0240】

(2)上記(1)の遊技機において、前記示唆演出実行手段は、複数種類の前記示唆演出を実行可能であって、複数種類の前記示唆演出において、前記所定期間内の演出の少なくとも一部は共通の態様で実行可能であるようにしてもよい(例えば図9(C))。

40

【0241】

このような構成によれば、いずれの示唆演出が実行されるかに注目させることができ、興味が向上する。

【0242】

(3)上記(1)または(2)の遊技機において、前記示唆演出実行中の複数の実行タイミングにおいて、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出(例えば発展演出や予告演出)を実行可能であり、前記所定期間中には前記特定演出の実行タイミングが設けられないようにしてもよい。

【0243】

このような構成によれば、タイトルの報知後でも遊技者の期待感を維持することができ

50

る。

【0244】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第1示唆演出(例えばスーパーリーチAやスーパーリーチBのリーチ演出)と第2示唆演出(例えばスーパーリーチDやスーパーリーチEのリーチ演出)とを実行可能であり、前記タイトル報知手段は、前記第2示唆演出では、当該第2示唆演出の開始時から当該第2示唆演出に対応したタイトルを報知するようにしてもよい。

【0245】

このような構成によれば、示唆演出に応じたタイトルの報知を実行できるので演出効果が向上する。

10

【0246】

(5) 上記(4)の遊技機において、前記第2示唆演出が実行された場合よりも前記第1示唆演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御される割合が高いようにしてもよい。

【0247】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0248】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、前記示唆演出実行手段は、前記所定期間において報知されるタイトルに関連する演出態様で前記示唆演出を実行可能であるようにしてもよい。

20

【0249】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0250】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えばスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31B)と、前記検出手段に対応した特定表示(例えば小ボタン画像31AK043、大ボタン画像31AK047、スティック画像31AK051)を行う特定表示実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、をさらに備え、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第1特定表示(例えば小ボタン画像31AK043)と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第2特定表示(例えば、大ボタン画像31AK047、スティック画像31AK051)を表示可能であり、前記検出手段による検出の有効期間において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ(例えば図17(E)、図18(I))、前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第2特定表示を用いた動作演出が実行されるようにしてもよい(例えば図18(J)、(K))。

30

【0251】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0252】

(8) 上記(1)から(7)のいずれかの遊技機において、前記有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示として、表示サイズが第1サイズである第1示唆表示(図19(a)に示すシャッター演出時に表示する第1サイズのシャッター画像31AK061による表示等)と、表示サイズが第2サイズである第2示唆表示(図19(d)に示すリーチタイトル演出時に表示する第2サイズのリーチタイトル画像31AK062等)とを表示可能な表示手段(例えば画像表示装置5、演出制御用CPU120)をさらに備え、前記表示手段は、態様の異なる複数種類の要素(図19(a)、(d)に示す要素E1(バナナ)、要素E2(メロン)、要素E3(リンゴ)、要素E4(スイカ)、要素E5(イチゴ)等)を含んで構成された特定画像(図19(a)、(d)に示すフルーツ柄等)を表示可能であり、前記特定画像を含むパターンにて前記第1示唆表示および前記第2示唆表示のいずれを表示するときにも、複数種類の要素が前記第1示唆表示および前記第2示唆

40

50

表示のいずれにも含まれるように表示する（図19（a）、（d）に示すシャッター画像31AK061、リーチタイトル画像31AK062のいずれにも要素E1～E5が含まれるように表示する等）ようにしてもよい。

【0253】

このような構成によれば、示唆表示の表示サイズに関わらず特定画像を好適に表示することができる。これにより、特定画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

【0254】

（特徴部31SHに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部31SHについて説明する。図20-1は、本実施の形態のパチンコ遊技機1において遷移可能なモードの一例を説明するための図である。本実施の形態では、キャラ選択モードやルーレットチャレンジモードは、リーチ演出の一種として実行される。つまり、本実施の形態のパチンコ遊技機1では、リーチ演出の少なくとも一部として、キャラ選択モードやルーレットチャレンジモードに遷移可能である。図20-1において、角丸4角形はモードを示し、長方形は結果等（例えば、演出結果等）を示している。また、あるモードから他のモードへの矢印は、あるモードから他のモードへ遷移（移行）する旨を示している。例えば、「通常モード」から「キャラ選択モード」への矢印は、「通常モード」から「キャラ選択モード」へ遷移する旨を示している。あるモードからある結果等への矢印は、あるモードにおいてある結果等が生じる旨を示している。例えば、「キャラ選択モード」から「キャラA選択」への矢印は、「キャラ選択モード」において「キャラA選択」という結果等が生じる旨を示している。ある結果等からあるモードへの矢印は、ある結果等を経てあるモードに遷移する旨を示している。例えば、「キャラA選択」から「ルーレットチャレンジモード」への矢印は、「キャラA選択」という結果等を経て「ルーレットチャレンジモード」に遷移する旨を示している。ある結果等から他の結果等への矢印は、ある結果等を経て他の結果等が生じる旨を示している。例えば、「ルーレットチャレンジモード」における「×」から「○」への矢印は、「×」という結果等を経て「○」という結果等が生じる旨を示している。

【0255】

（各モード）

図20-1に示すように、本実施の形態では、パチンコ遊技機1は、複数のモード（通常モード、キャラ選択モード、ルーレットチャレンジモード、ボーナスモードA、ボーナスモードB、チャンスモードA、チャンスモードB等）を有している。なお、図20-1に示したモードは、一例であって、パチンコ遊技機1は、図20-1に示したモードとは異なるモード（例えば、客待ちデモ演出が行われるデモモード等）を有してもよい。

【0256】

以下、本実施の形態において、キャラ選択モードにおいて実行されるキャラクタを選択する演出をキャラ選択演出と称する場合がある。あるいは、キャラ選択演出が行われるモードをキャラ選択モードと称する場合がある。また、ルーレットチャレンジモードにおいて実行されるルーレットを用いる演出をルーレット演出と称する場合がある。あるいは、ルーレット演出が行われるモードをルーレットチャレンジモードと称する場合がある。また、本実施の形態においては、キャラ選択演出やルーレット演出とは異なる演出（例えば、後述するミニキャラ演出等）も実行可能である。

【0257】

（各種演出の決定割合）

図20-2及び図20-3は、本実施の形態において実行可能な各種演出の決定割合等を説明する説明図である。図20-2（A）は、演出制御用CPU120による、キャラ選択演出・ルーレット演出の実行有無の決定割合の一例である。

【0258】

図20-2（A）によれば、スーパーリーチを経て大当たりとなる場合（スーパーリーチ大当たりの場合）には、「実行無」が70%の割合で決定され、「実行有」が30%の割合で決定される。また、スーパーリーチを経てハズレとなる場合（スーパーリーチハズレの

D) は、キャラ B の一例である。

【0264】

本実施の形態では、キャラ選択演出の演出結果に応じてルーレット演出が実行される。具体的には、キャラ選択演出においてキャラクタが選択された場合（キャラ A かキャラ B が選択された場合）にはルーレット演出が実行され、キャラ選択演出においてキャラクタが選択されなかった場合（キャラ A もキャラ B も選択されなかった場合）にはルーレット演出が実行されない。具体的には、キャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターンとして 7 種類（「EP1」～「EP7」）が用意されている。

【0265】

「EP1」は、キャラ選択演出においてキャラクタが選択されずに（図 20-1（B）において「…」と図示）、ルーレット演出が実行されない演出パターンである。「EP2」は、キャラ選択演出においてキャラ A が選択され（図 20-1（B）において「A」と図示）、ルーレット演出において否定的な結果（図 20-1（B）において「×」と図示）となる演出パターンである。「EP3」は、キャラ選択演出においてキャラ A が選択され、ルーレット演出において肯定的な結果（図 20-1（B）において「○」と図示）となる演出パターンである。「EP4」は、キャラ選択演出においてキャラ A が選択され、ルーレット演出において否定的な結果となった後に肯定的な結果（図 20-1（B）において「×」→「○」と図示）となる演出パターンである。「EP5」は、キャラ選択演出においてキャラ B が選択され（図 20-1（B）において「B」と図示）、ルーレット演出において否定的な結果となる演出パターンである。「EP6」は、キャラ選択演出においてキャラ B が選択され、ルーレット演出において肯定的な結果となる演出パターンである。「EP7」は、キャラ選択演出においてキャラ B が選択され、ルーレット演出において否定的な結果となった後に肯定的な結果となる演出パターンである。

【0266】

図 20-2（B）によれば、スーパーリーチを経て確変大当たりとなる場合（スーパーリーチ確変大当たりの場合）には、「EP4」が 20% の割合で決定され、「EP6」が 40% の割合で決定され、「EP7」が 40% の割合で決定される。スーパーリーチ確変大当たりの場合には、「EP1」「EP2」「EP3」「EP5」は決定されない（決定割合は 0% である）。

【0267】

スーパーリーチを経て通常大当たりとなる場合（スーパーリーチ通常大当たりの場合）には、「EP3」が 100% の割合で決定される。スーパーリーチ通常大当たりの場合には、「EP3」以外（「EP1」「EP2」「EP4」「EP5」「EP6」「EP7」）は決定されない（決定割合は 0% である）。

【0268】

スーパーリーチハズレの場合には、「EP2」が 60% の割合で決定され、「EP5」が 40% の割合で決定され。スーパーリーチハズレの場合には、「EP1」「EP3」「EP4」「EP6」「EP7」は決定されない（決定割合は 0% である）。

【0269】

ノーマルリーチハズレの場合には、「EP1」が 100% の割合で決定される。ノーマルリーチハズレの場合には、「EP1」以外（「EP2」「EP3」「EP4」「EP5」「EP6」「EP7」）は決定されない（決定割合は 0% である）。

【0270】

例えば、ROM121 は、スーパーリーチ確変大当たり用のキャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターン決定テーブル、スーパーリーチハズレ用のキャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターン決定テーブルが記憶されており、演出制御用 CPU120 は、スーパーリーチ確変大当たりとなる場合には、スーパーリーチ確変大当たり用のキャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターン決定テーブルと、演出用乱数の 1 つであるキャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターンの決定用の乱数とに基づいて、キャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターンを決定し、スーパーリーチハズレとなる場合には、スーパーリー

チハズレ用のキャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターン決定テーブルと、上記乱数とに基づいて、キャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターンを決定してもよい。演出制御用CPU120は、スーパーリーチ通常大当たりとなる場合には「EP3」を決定し、ノーマルリーチハズレとなる場合には「EP1」を決定する。

【0271】

なお、演出制御用CPU120は、確変大当たりとなるか、通常大当たりとなるか等を、演出制御コマンド（例えば、大当たりとするか否かや大当たり種別を指定する表示結果指定コマンド等）によって認識してもよい。

【0272】

また、スーパーリーチ確変大当たりとなる場合に参照される、スーパーリーチ確変大当たり用のキャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターン決定テーブルには、「EP1」：「EP2」：「EP3」：「EP4」：「EP5」：「EP6」：「EP7」が、0：0：0：20：0：40：40の割合で決定されるように、「EP1」～「EP7」の夫々に、上記乱数の乱数値と比較される数値（判定値）が割り当てられていればよい。また、スーパーリーチハズレとなる場合に参照される、スーパーリーチハズレ用のキャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターン決定テーブルには、「EP1」：「EP2」：「EP3」：「EP4」：「EP5」：「EP6」：「EP7」が、0：60：0：0：40：0：0の割合で決定されるように、「EP1」～「EP7」の夫々に、上記乱数の乱数値と比較される数値（判定値）が割り当てられていればよい。

【0273】

なお、ROM121に、スーパーリーチ通常大当たりとなる場合に参照される、スーパーリーチ通常大当たり用のキャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターン決定テーブル（「EP1」：「EP2」：「EP3」：「EP4」：「EP5」：「EP6」：「EP7」が、0：0：100：0：0：0：0の割合で決定されるように、「EP1」～「EP7」の夫々に、上記乱数の乱数値と比較される数値（判定値）が割り当てられているテーブル）を記憶し、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ通常大当たりとなる場合に、上記テーブルと上記乱数とに基づいて、キャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターン（具体的には「EP3」）を決定してもよい。また、ROM121に、ノーマルリーチハズレとなる場合に参照される、ノーマルリーチハズレ用のキャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターン決定テーブル（「EP1」：「EP2」：「EP3」：「EP4」：「EP5」：「EP6」：「EP7」が、100：0：0：0：0：0：0の割合で決定されるように、「EP1」～「EP7」の夫々に、上記乱数の乱数値と比較される数値（判定値）が割り当てられているテーブル）を記憶し、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチハズレとなる場合に、上記テーブルと上記乱数とに基づいて、キャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターン（具体的には「EP1」）を決定してもよい。

【0274】

なお、キャラ選択演出・ルーレット演出の実行有無について「実行有」と決定した場合（つまり、「EP1」～「EP7」の何れかの演出パターンを決定した場合）には、例えば、所定のタイミング（例えばキャラ選択演出を実行する直前のタイミング等）において、所定のメッセージ（例えば、図20-5（C）に示したメッセージ31SHME1等）を表示してもよい。

【0275】

図20-3（A）は、演出制御用CPU120による、ミニキャラ演出の実行有無の決定割合の一例である。

【0276】

図20-3（A）によれば、スーパーリーチとなる場合（スーパーリーチ大当たり、スーパーリーチハズレの場合）には、「実行無」が40%の割合で決定され、「実行有」が60%の割合で決定される。ノーマルリーチとなる場合（ノーマルリーチ大当たり、ノーマルリーチハズレの場合）には、「実行無」が90%の割合で決定され、「実行有」が10%の割合で決定される。他の場合（例えば、非リーチハズレの場合等）には、「実行無」が

100%の割合で決定される。

【0277】

ミニキャラ演出の実行有無の決定方法については、キャラ選択演出・ルーレット演出の実行有無の決定方法と同様であるため、説明を省略する。

【0278】

図20-3(B)は、演出制御用CPU120による、ミニキャラ演出の演出パターンの決定割合の一例である。演出制御用CPU120は、ミニキャラ演出を実行すると決定した場合には、更にミニキャラ演出の演出パターンを決定する。図20-3(C)は、ミニキャラ弱演出(キャラCによる弱演出)の一例である。図20-3(D)は、ミニキャラ強演出(キャラCによる強演出)の一例である。

10

【0279】

本実施の形態では、ミニキャラ演出の演出パターンとして2種類(「OCP1」、「OCP2」)が用意されている。「OCP1」は、図20-3(C)の如く、ミニキャラ弱演出(キャラCによる弱演出)が実行される演出パターンである。「OCP2」は、図20-3(D)の如く、ミニキャラ強演出(キャラCによる強演出)が実行される演出パターンである。

【0280】

図20-3(B)によれば、大当たりとなる場合(スーパーリーチ大当たり、ノーマルリーチ大当たりの場合)には、「OCP1」が50%の割合で決定され、「OCP2」が50%の割合で決定される。ハズレとなる場合には、「OCP1」が80%の割合で決定され、「OCP2」が20%の割合で決定される。

20

【0281】

ミニキャラ演出の演出パターンの決定方法については、キャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターンの決定方法と同様であるため、説明を省略する。

【0282】

(各種演出の決定処理)

図20-4は、各種演出の実行の有無や演出態様(演出パターン)を決定するための演出決定処理の一例を示すフローチャートである。演出決定処理は、演出制御用CPU120が図7のステップS171の可変表示開始設定処理内で実行する。演出決定処理では、演出制御用CPU120は、図20-2(A)に示した決定割合で、キャラ選択演出・ルーレット演出の実行有無を決定し(ステップ31SHS001)、決定内容(実行有無)を判定する(ステップ31SHS002)。

30

【0283】

キャラ選択演出・ルーレット演出を実行すると決定した場合(ステップ31SHS002; Yes)、演出制御用CPU120は、図20-2(B)に示した決定割合で、キャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターンを決定する(ステップ31SHS003)。続いて、演出制御用CPU120は、図20-3(A)に示した決定割合で、ミニキャラ演出の実行有無を決定し(ステップ31SHS004)、決定内容(実行有無)を判定する(ステップ31SHS005)。

【0284】

40

一方、キャラ選択演出・ルーレット演出を実行しないと決定した場合(ステップ31SHS002; No)、演出制御用CPU120は、ステップ31SHS003の処理を飛ばして(つまり、キャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターンを決定することなく)、図20-3(A)に示した決定割合で、ミニキャラ演出の実行有無を決定し(ステップ31SHS004)、決定内容(実行有無)を判定する(ステップ31SHS005)。

【0285】

ミニキャラ演出を実行すると決定した場合(ステップ31SHS005; Yes)、演出制御用CPU120は、図20-3(B)に示した決定割合で、ミニキャラ演出の演出パターンを決定し(ステップ31SHS006)、演出決定処理を終了する。

【0286】

50

一方、ミニキャラ演出を実行しないと決定した場合（ステップ31SHS005；No）、演出制御用CPU120は、ステップ31SHS006の処理を飛ばして（つまり、ミニキャラ演出の演出パターンを決定することなく）、演出決定処理を終了する。

【0287】

（演出動作例）

図20-5～図20-10は、本実施の形態における演出動作例を示す図である。具体的には、図20-5～図20-10は、図20-4に示した演出決定処理における決定結果（キャラ選択演出・ルーレット演出の実行有無、キャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターン、ミニキャラ演出の実行有無、ミニキャラ演出の演出パターン）に応じた演出動作例を示している。

10

【0288】

なお、図20-4に示した演出決定処理において、キャラ選択演出・ルーレット演出の実行有無について「実行有」が決定されているものとする。また、ミニキャラ演出の実行有無について「実行有」が決定され、ミニキャラ演出の演出パターンとして「OCP1」が決定されているものとする。なお、キャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターンの決定結果については後述する。

【0289】

図20-5（A）は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図20-5（B）に示すように、「左」及び「右」に7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。図20-5（B）では、演出パターン「OCP1」に対応するミニキャラ演出（ミニキャラ弱演出）として、キャラCによる弱演出（31SHcharCJ。図20-3（C）参照）が実行されている。なお、ミニキャラ演出の実行タイミングは、リーチ後（図20-5（B））ではなく。例えばリーチ前（図20-5（A））であってもよい。

20

【0290】

図20-5（C）は、図20-5（B）に続く場面である。図20-5（C）では、「ボーナスモードへチャレンジ！！」なる文言のメッセージ31SHME1が表示されている。キャラ選択演出・ルーレット演出の実行有無について「実行有」が決定された場合には、図20-2（B）に示すように、少なくともキャラ選択演出が実行される（具体的には、「EP2」～「EP7」の場合にはキャラ選択演出とルーレット演出が実行され、「EP1」の場合にはルーレット演出は実行されないがキャラ選択演出が実行される）。換言すれば、キャラ選択演出・ルーレット演出の実行有無について「実行有」が決定された場合には、図20-1に示すように、少なくとも通常モードからキャラ選択モードに移行する。また、図20-2（B）に示すように、キャラ選択演出の実行後にはルーレット演出が実行される場合がある（具体的には、「EP2」～「EP7」の場合にはキャラ選択演出の実行後にルーレット演出が実行され、「EP1」の場合にはキャラ選択演出の実行後にルーレット演出が実行されない）。換言すれば、キャラ選択演出・ルーレット演出の実行有無について「実行有」が決定された場合には、図20-1に示すように、通常モードからキャラ選択モードを経てルーレットチャレンジモードに移行する場合がある。そして、ルーレットチャレンジモードに移行した場合（ルーレット演出が実行される場合には、ルーレット演出の演出結果に応じて、ボーナスモード（ボーナスモードA、ボーナスモードB）に移行する場合がある。つまり、キャラ選択演出・ルーレット演出の実行有無について「実行有」が決定され、キャラ選択演出が実行される場合には、展開次第では、最終的にボーナスモードに移行する可能性がある。以上から、図20-5（C）に示すように、「ボーナスモードへチャレンジ！！」なる文言のメッセージ31SHME1を表示している。

30

40

【0291】

図20-5（D）は、図20-5（C）に続く場面である。具体的には、図20-5（D）は、キャラ選択演出が開始された場面である。図20-5（D）では、現在のモード

50

がキャラ選択モードである旨を報知する報知画像 3 1 S H M D 1、「ボーナスモードの演出を選択中!!」なる文言のメッセージ 3 1 S H M E 2 と、3つの選択肢（選択肢 3 1 S H S E L 1、選択肢 3 1 S H S E L 2、選択肢 3 1 S H S E L 3）等が表示されている。

【0292】

キャラ選択モードにおいて実行されるキャラ選択演出は、ボーナスモードにおける演出（より詳細には、仮にボーナスモードに移行したとした場合に移行したボーナスモードにおいて実行される演出の演出態様）を選択する演出であるため、「ボーナスモードの演出を選択中!!」なる文言のメッセージ 3 1 S H M E 2 を表示している。

【0293】

選択肢 3 1 S H S E L 1 は、ボーナスモードにおける演出としてキャラ A が登場する演出に対応する選択肢（より詳細には、仮にボーナスモードに移行するとしたならば、キャラ A が登場するボーナスモードに移行する旨を示唆する選択肢）である。図 20-5（D1）に示すように、選択肢 3 1 S H S E L 1 には、「キャラ A」なる名前を報知する報知情報 3 1 S H C A N、キャラ A の画像 3 1 S H C h a r A が表示されている。

10

【0294】

選択肢 3 1 S H S E L 2 は、ボーナスモードにおける演出としてキャラ B が登場する演出に対応する選択肢（より詳細には、仮にボーナスモードに移行するとしたならば、キャラ B が登場するボーナスモードに移行する旨を示唆する選択肢）である。図 20-5（D2）に示すように、選択肢 3 1 S H S E L 2 には、「キャラ B」なる名前を報知する報知情報 3 1 S H C B N、キャラ B の画像 3 1 S H C h a r B が表示されている。

20

【0295】

選択肢 3 1 S H S E L 3 は、選択肢 3 1 S H S E L 1 又は選択肢 3 1 S H S E L 2 が選択されないことに対応する選択肢（より詳細には、ボーナスモードに移行しない旨を示唆する選択肢）である。

【0296】

図 20-5（D）の場面からは、図 20-6（E1）に示した場面、図 20-6（E2）に示した場面、図 20-6（E3）に示した場面のうち、何れかの場面に遷移する。

【0297】

図 20-6（E1）は、キャラ選択演出において、選択肢 3 1 S H S E L 1 が選択された場面である。図 20-6（E1）では、選択肢 3 1 S H S E L 1 を拡大し、かつ、キャラ A の画像も変化（飛び跳ねる画像に変化）させることにより、選択結果（キャラ選択演出の演出結果）として選択肢 3 1 S H S E L 1 が選択された旨を報知している。

30

【0298】

図 20-6（E2）は、キャラ選択演出において、選択肢 3 1 S H S E L 2 が選択された場面である。図 20-6（E2）では、選択肢 3 1 S H S E L 2 を拡大し、かつ、キャラ B の画像も変化（飛び跳ねる画像に変化）させることにより、選択結果（キャラ選択演出の演出結果）として選択肢 3 1 S H S E L 2 が選択された旨を報知している。

【0299】

図 20-6（E3）は、キャラ選択演出において、選択肢 3 1 S H S E L 3 が選択された場面である。図 20-6（E3）では、選択肢 3 1 S H S E L 3 を拡大し、かつ、「残念」なる文言も変化（拡大等）させることにより、選択結果（キャラ選択演出の演出結果）として選択肢 3 1 S H S E L 3 が選択された旨を報知している。

40

【0300】

図 20-6（F1）は、図 20-6（E1）に続く場面である。具体的には、図 20-6（F1）は、ルーレット演出が開始された場面である。図 20-6（F1）では、現在のモードがルーレットチャレンジモードである旨を報知する報知画像 3 1 S H M D 2、ルーレット 3 1 S H R o u l、キャラ選択演出の演出結果（キャラ A）に対応するアイコン 3 1 S H C A I 等が表示されている。

【0301】

図 20-6（F2）は、図 20-6（E2）に続く場面である。具体的には、図 20-6

50

6 (F 2) は、ルーレット演出が開始された場面である。図 20-6 (F 2) では、現在のモードがルーレットチャレンジモードである旨を報知する報知画像 31 SHMD 2、ルーレット 31 SHRo u l、キャラ選択演出の演出結果 (キャラ B) に対応するアイコン 31 SHC B I 等が表示されている。

【0302】

図 20-6 (F 3) は、図 20-6 (E 3) に続く場面である。具体的には、図 20-6 (F 3) は、ハズレとなる確定飾り図柄が停止表示された場面である。

【0303】

図 20-6 (F 1) の場面からは、図 20-7 (G 1 1) に示した場面、又は、図 20-7 (G 1 2) に示した場面のうち、何れか一方の場面に遷移する。また、図 20-6 (F 2) の場面からは、図 20-8 (G 2 1) に示した場面、又は、図 20-8 (G 2 2) に示した場面のうち、何れか一方の場面に遷移する。また、図 20-6 (F 3) の場面からは、図 20-10 (M 3) の場面に遷移する。

【0304】

図 20-7 (G 1 1) は、図 20-6 (F 1) に示したルーレット演出において、「○」が選択された場面である。図 20-7 (H 1 1) は、図 20-7 (G 1 1) に続く場面である。具体的には、図 20-7 (H 1 1) は、大当たりとなる確定飾り図柄が停止表示された場面である。図 20-7 (H 1 1) の場面からは、図 20-9 (I 1) の場面に遷移する。

【0305】

図 20-7 (G 1 2) は、図 20-6 (F 1) に示したルーレット演出において、「×」が選択された場面である。図 20-7 (G 1 2) の場面からは、図 20-7 (H 1 2) に示した場面、又は、図 20-7 (G 1 3) に示した場面のうち、何れか一方の場面に遷移する。図 20-7 (H 1 2) は、ハズレとなる確定飾り図柄が停止表示された場面である。図 20-7 (H 1 2) の場面からは、図 20-10 (M 3) の場面に遷移する。

【0306】

図 20-7 (G 1 3) は、「×」の選択後に「○」が再選択された場面である。図 20-7 (H 1 3) は、図 20-7 (G 1 3) に続く場面である。具体的には、図 20-7 (H 1 3) は、逆転演出画像 31 SHG を表示することにより (逆転演出画像 31 SHG を作用させることにより)、大当たりとなる確定飾り図柄が停止表示された場面である。図 20-7 (H 1 3) の場面からは、図 20-9 (I 2) の場面に遷移する。

【0307】

図 20-8 (G 2 1) は、図 20-6 (F 2) に示したルーレット演出において、「○」が選択された場面である。図 20-8 (H 2 1) は、図 20-8 (G 2 1) に続く場面である。具体的には、図 20-8 (H 2 1) は、大当たりとなる確定飾り図柄が停止表示された場面である。図 20-8 (H 2 1) の場面からは、図 20-9 (I 2) の場面に遷移する。

【0308】

図 20-8 (G 2 2) は、図 20-6 (F 2) に示したルーレット演出において、「×」が選択された場面である。図 20-8 (G 2 2) の場面からは、図 20-8 (H 2 2) に示した場面、又は、図 20-8 (G 2 3) に示した場面のうち、何れか一方の場面に遷移する。図 20-8 (H 2 2) は、ハズレとなる確定飾り図柄が停止表示された場面である。図 20-8 (H 2 2) の場面からは、図 20-10 (M 3) の場面に遷移する。

【0309】

図 20-8 (G 2 3) は、「×」の選択後に「○」が再選択された場面である。図 20-8 (H 2 3) は、図 20-8 (G 2 3) に続く場面である。具体的には、図 20-8 (H 2 3) は、逆転演出画像 31 SHG を表示することにより (逆転演出画像 31 SHG を作用させることにより)、大当たりとなる確定飾り図柄が停止表示された場面である。図 20-8 (H 2 3) の場面からは、図 20-9 (I 2) の場面に遷移する。

【0310】

図20-9(I1)は、図20-7(H11)に続く場面である。具体的には、ボーナスモードAの開始を報知する画面である。図20-9(I1)では、「やったね！！ボーナスモードA 開始！！」なる文言のメッセージ31SHME3A、キャラAの画像31SHCharAが表示されている。なお、図20-9(I1)は、ラウンド遊技（ボーナスモードAに係るラウンド遊技）の開始を報知している場面である。

【0311】

図20-9(J1)は、図20-9(GI1)に続く場面である。図20-9(J1)では、現在のモードがボーナスモードAである旨を報知する報知画像31SHMD3A、キャラAの画像31SHCharAが表示されている。図20-9(K1)は、図20-9(J1)に続く場面である。なお、図20-9(J1)、図20-9(K1)は、ラウンド遊技が実行されている場面である。図20-9(L1)は、図20-9(K1)に続く場面である。図20-9(L1)では、「チャンスモードAだよ。」なる文言のメッセージ31SHME4Aが表示されている。なお、図20-9(L1)は、ラウンド遊技（ボーナスモードAに係るラウンド遊技）の終了やチャンスモードAへの移行を報知している場面である。図20-9(L1)の場面からは、図20-10(M1)の場面に遷移する。

10

【0312】

図20-9(I2)は、図20-7(H13)又は図20-8(H21)又は図20-8(H23)に続く場面である。具体的には、ボーナスモードBの開始を報知する画面である。図20-10(I2)では、「やったね！！ボーナスモードB 開始！！」なる文言のメッセージ31SHME3B、キャラBの画像31SHCharBが表示されている。なお、図20-9(I2)は、ラウンド遊技（ボーナスモードBに係るラウンド遊技）の開始を報知している場面である。

20

【0313】

図20-9(J2)は、図20-9(GI2)に続く場面である。図20-9(J2)では、現在のモードがボーナスモードBである旨を報知する報知画像31SHMD3B、キャラBの画像31SHCharBが表示されている。図20-9(K2)は、図20-9(J2)に続く場面である。なお、図20-9(J2)、図20-9(K2)は、ラウンド遊技が実行されている場面である。図20-9(L2)は、図20-9(K2)に続く場面である。図20-9(L2)では、「チャンスモードBだよ。」なる文言のメッセージ31SHME4Bが表示されている。なお、図20-9(L2)は、ラウンド遊技（ボーナスモードBに係るラウンド遊技）の終了やチャンスモードBへの移行を報知している場面である。図20-9(L2)の場面からは、図20-10(M2)の場面に遷移する。

30

【0314】

図20-10(M1)は、図20-9(L1)に続く場面である。具体的には、図20-10(M1)は、チャンスモードAにおいて最初の可変表示が開始された場面である。図20-10(M1)では、現在のモードがチャンスモードAである旨を報知する報知画像31SHMD4A、キャラAの画像31SHCharAが表示されている。図20-10(N1)は、図20-10(M1)に続く場面である。具体的には、図20-10(N1)は、ハズレとなる確定飾り図柄が停止表示された場面である。図20-10(O1)は、図20-10(N1)に続く場面である。具体的には、図20-10(O1)は、次の可変表示が開始された場面である。

40

【0315】

図20-10(M2)は、図20-9(L2)に続く場面である。具体的には、図20-10(M2)は、チャンスモードBにおいて最初の可変表示が開始された場面である。図20-10(M2)では、現在のモードがチャンスモードBである旨を報知する報知画像31SHMD4B、キャラBの画像31SHCharBが表示されている。図20-10(N2)は、図20-10(M2)に続く場面である。具体的には、図20-10(N2)は、ハズレとなる確定飾り図柄が停止表示された場面である。図20-10(O2)

50

は、図20-10(N2)に続く場面である。具体的には、図20-10(O2)は、次の可変表示が開始された場面である。

【0316】

図20-10(M3)は、図20-6(F3)又は図20-7(H12)又は図20-8(H22)に続く場面である。具体的には、図20-10(M3)は、通常モードにおいて可変表示が開始された場面である。図20-10(N3)は、図20-10(M3)に続く場面である。具体的には、図20-10(N3)は、ハズレとなる確定飾り図柄が停止表示された場面である。図20-10(O3)は、図20-10(N3)に続く場面である。具体的には、図20-10(O3)は、次の可変表示が開始された場面である。

【0317】

なお、キャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターンとしてEP1が決定されていた場合には、図20-5～図20-10の演出動作例において、図20-5(A)→図20-5(B)→図20-5(C)→図20-5(D)→図20-6(E3)→図20-6(F3)→図20-10(M3)→図20-10(N3)→図20-10(O3)と遷移する。

【0318】

キャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターンとしてEP2が決定されていた場合には、図20-5～図20-10の演出動作例において、図20-5(A)→図20-5(B)→図20-5(C)→図20-5(D)→図20-6(E1)→図20-6(F1)→図20-7(G12)→図20-7(H12)→図20-10(M3)→図20-10(N3)→図20-10(O3)と遷移する。

【0319】

キャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターンとしてEP3が決定されていた場合には、図20-5～図20-10の演出動作例において、図20-5(A)→図20-5(B)→図20-5(C)→図20-5(D)→図20-6(E1)→図20-6(F1)→図20-7(G11)→図20-7(H11)→図20-9(I1)→図20-9(J1)→図20-9(K1)→図20-9(L1)→図20-10(M1)→図20-10(N1)→図20-10(O1)と遷移する。

【0320】

キャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターンとしてEP4が決定されていた場合には、図20-5～図20-10の演出動作例において、図20-5(A)→図20-5(B)→図20-5(C)→図20-5(D)→図20-6(E1)→図20-6(F1)→図20-7(G12)→図20-7(G13)→図20-7(H13)→図20-9(I2)→図20-9(J2)→図20-9(K2)→図20-9(L2)→図20-10(M2)→図20-10(N2)→図20-10(O2)と遷移する。

【0321】

キャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターンとしてEP5が決定されていた場合には、図20-5～図20-10の演出動作例において、図20-5(A)→図20-5(B)→図20-5(C)→図20-5(D)→図20-6(E2)→図20-6(F2)→図20-8(G22)→図20-8(H22)→図20-10(M3)→図20-10(N3)→図20-10(O3)と遷移する。

【0322】

キャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターンとしてEP6が決定されていた場合には、図20-5～図20-10の演出動作例において、図20-5(A)→図20-5(B)→図20-5(C)→図20-5(D)→図20-6(E2)→図20-6(F2)→図20-8(G21)→図20-8(H21)→図20-9(I2)→図20-9(J2)→図20-9(K2)→図20-9(L2)→図20-10(M2)→図20-10(N2)→図20-10(O2)と遷移する。

【0323】

キャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターンとしてEP7が決定されていた場合に

10

20

30

40

50

は、図20-5～図20-10の演出動作例において、図20-5(A)→図20-5(B)→図20-5(C)→図20-5(D)→図20-6(E2)→図20-6(F2)→図20-8(G22)→図20-8(G23)→図20-8(H23)→図20-9(I2)→図20-9(J2)→図20-9(K2)→図20-9(L2)→図20-10(M2)→図20-10(N2)→図20-10(O2)と遷移する。

【0324】

以上、特徴部31SHについて説明したが、上記の説明に限定されず、当該特徴部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。また、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。

【0325】

10

(特徴部31SHの変形例)

例えば、キャラ選択演出・ルーレット演出の実行有無の決定割合は、図20-2(A)に示した例に限定されない。例えば、図20-2(A)では、スーパーリーチ大当りの場合の実行有無の決定割合とスーパーリーチハズレの場合の実行有無の決定割合とが異なるが、同一としてもよい。また、図20-2(A)では、スーパーリーチ確変大当りの場合の実行有無の決定割合とスーパーリーチ通常大当りの場合の実行有無の決定割合とが同一であるが、異ならせてもよい。また、疑似連の有無や回数に応じて実行有無の決定割合を異ならせてもよい。また、保留記憶数の数に応じて実行有無の決定割合を異ならせてもよい。

【0326】

20

また、ミニキャラ演出の実行有無の決定割合は、図20-3(A)に示した例に限定されない。例えば、図20-3(A)では、スーパーリーチ大当りの場合の実行有無の決定割合とスーパーリーチハズレの場合の実行有無の決定割合とが同一であるが、異ならせてもよい。また、スーパーリーチ確変大当りの場合とスーパーリーチ通常大当りの場合とで実行有無の決定割合を異ならせてもよい。また、図20-3(A)では、ノーマルリーチ大当りの場合の実行有無の決定割合とノーマルリーチハズレの場合の実行有無の決定割合とが同一であるが、異ならせてもよい。また、疑似連の有無や回数に応じて実行有無の決定割合を異ならせてもよい。また、保留記憶数の数に応じて実行有無の決定割合を異ならせてもよい。

【0327】

30

また、図20-5に示した例では、演出決定処理において、キャラ選択演出・ルーレット演出の実行有無について「実行有」と決定した場合には、所定のメッセージ(図20-5(C)のメッセージ31SHME1)を表示しているが、「実行有」と決定した場合に表示するメッセージは常に同一のものでなくてもよい。つまり、複数種類(例えば、文言、文字色等が異なる複数種類)のメッセージのうちの何れかのメッセージを表示してもよい。例えば、複数種類のメッセージのなかから一のメッセージをランダムに決定してもよいし、何れのメッセージが表示されるかによってボーナスモードへの期待感が異なるように(メッセージの種類毎にボーナスモードへの期待度を異ならせるために)、演出パターン毎に、夫々のメッセージの決定割合を異ならせてもよい。一例として、地味なメッセージAと派手なメッセージBとが存在する場合、演出決定処理において、ボーナスモードに至るEP3が決定された場合には、ボーナスモードに至らないEP1が決定された場合よりも、地味なメッセージAが決定され難く、派手なメッセージBが決定され易くなるようにしてもよい。

40

【0328】

また、図20-5に示した例では、所定のメッセージ(メッセージ31SHME1)は、キャラ選択演出を実行する直前のタイミング(図20-5(C)の場面)において表示しているが、表示タイミングは、これに限定されない。例えば、リーチ状態となったタイミング(図20-5(B)の場面)や、リーチ状態となる前のタイミング(図20-5(B)の場面よりも前の場面)において、所定のメッセージを表示してもよい。また、複数種類の表示タイミングのうちの何れかの表示タイミングにおいて、所定のメッセージを表

50

示してもよい。例えば、複数種類の表示タイミングのなかから一の表示タイミングをランダムに決定してもよいし、何れの表示タイミングであるかによってボーナスモードへの期待感が異なるように（表示タイミング毎にボーナスモードへの期待度を異ならせるために）、演出パターン毎に、夫々の表示タイミングの決定割合を異ならせてもよい。

【0329】

また、キャラ選択演出・ルーレット演出の実行有無について「実行有」と決定した場合において、所定のメッセージを表示する場合と表示しない場合とがあるようにしてもよい。つまり、所定のメッセージが表示されずに通常モードからキャラ選択モードに移行する場合があるようにしてもよい。例えば、演出決定処理において、キャラ選択演出・ルーレット演出の実行有無について「実行有」と決定した場合には、キャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターンに加えて、所定のメッセージの表示有無も決定してもよい。これにより、通常モードからキャラ選択モードへの移行に対する期待感（即ち、ボーナスモードへの期待感）を持続させることができる。なお、常に、所定のメッセージを表示しないようにしてもよい（所定のメッセージ自体を設けないようにしてもよい）。

10

【0330】

なお、図20-5（D）において、報知画像31SHMD1、メッセージ31SHME2、3つの選択肢（選択肢31SHSEL1、選択肢31SHSEL2、選択肢31SHSEL3）の夫々の表示開始タイミングや表示終了タイミングは、必ずしも一致していてもよい。例えば、報知画像31SHMD1を表示した後に、メッセージ31SHME2や3つの選択肢を表示してもよい。

20

【0331】

また、図20-6（F1）において、報知画像31SHMD2、ルーレット31SHRoul、アイコン31SHCAIの夫々の表示開始タイミングや表示終了タイミングは、必ずしも一致していてもよい。例えば、報知画像31SHMD2を表示した後に、ルーレット31SHRoulやアイコン31SHCAIを表示してもよい。図20-6（F2）についても同様である。

【0332】

また、図20-9（J1）において、報知画像31SHMD3A、キャラAの画像31SHCharAの夫々の表示開始タイミングや表示終了タイミングは、必ずしも一致していてもよい。例えば、報知画像31SHMD3Aを表示した後に、キャラAの画像31SHCharAを表示してもよい。図20-9（J2）についても同様である。

30

【0333】

また、図20-10（M1）において、報知画像31SHMD4A、キャラAの画像31SHCharAの夫々の表示開始タイミングや表示終了タイミングは、必ずしも一致していてもよい。例えば、報知画像31SHMD4Aを表示した後に、キャラAの画像31SHCharAを表示してもよい。図20-9（M2）についても同様である。

【0334】

なお、図20-5に示した例では、リーチ状態となった後にキャラ選択モードに移行しているが、キャラ選択モードへの移行タイミングは、これに限定されない。つまり、キャラ選択モードに移行した後にリーチ状態となってもよいし、リーチ状態となったときにキャラ選択モードに移行してもよい。

40

【0335】

また、図20-5～図20-10に示した例では、ある可変表示のキャラ選択演出においてあるキャラクタが選択され、当該可変表示において大当たりとなった場合には、当該大当たりとなった後のボーナスモードにおいて当該可変表示中に選択されたキャラクタが登場する。つまり、大当たり毎にボーナスモード中のキャラクタを選択するようにしている。しかしながら、必ずしも大当たり毎にボーナスモード中のキャラクタを選択しなくてもよい。例えば、連荘した場合（例えば、チャンスモードから再度大当たりとなった場合）には、連荘となる2回目以降の夫々の大当たりとなる時の可変表示ではキャラクタ選択演出を実行することなく、1回目の大当たり（いわゆる初当たり）となる時の可変表示において選択さ

50

れたキャラクタを、連荘となる2回目以降の夫々の大当りのボーナスモード中に登場させる（継続して使用する）ようにしてもよい。連荘中のチャンスモードに登場するキャラクタについても同様である。

【0336】

また、擬似連が行われる可変表示においては、擬似連（仮停止、再変動）が行われた後にリーチ状態となってもよいし、リーチ状態となった後に擬似連が行われてもよい。つまり、可変表示開始→擬似連→リーチ状態→キャラ選択モードという流れでもよいし、可変表示開始→擬似連→キャラ選択モード→リーチ状態という流れでもよいし、可変表示開始→リーチ状態→擬似連→再度リーチ状態→キャラ選択モードという流れでもよいし、可変表示開始→リーチ状態→キャラ選択モード→擬似連→再度リーチ状態という流れでもよいし、可変表示開始→キャラ選択モード→擬似連→リーチ状態という流れでもよいし、可変表示開始→キャラ選択モード→リーチ状態→擬似連→再度リーチ状態という流れでもよい。

10

【0337】

また、擬似連が複数回行われる場合には、リーチ状態となる前後において擬似連が行われてもよいし、キャラ選択モードに移行する前後において擬似連が行われてもよい。例えば、可変表示開始→擬似連→リーチ状態→擬似連→再度リーチ状態→キャラ選択モードという流れでもよいし、可変表示開始→擬似連→キャラ選択モード→擬似連→リーチ状態という流れでもよい。

【0338】

20

図20-6～図20-8に示した例では、ルーレットチャンスモード中（ルーレット演出の実行中）には、常に（ルーレットチャンスモードの全期間において）、同一の報知態様によってキャラ選択モード（キャラ選択演出）における演出の演出結果を報知しているが（例えば、ルーレット演出においてキャラAが選択された場合にはアイコン31SHCAIを常に固定の表示位置に表示し、ルーレット演出においてキャラBが選択された場合にはアイコン31SHCBIを常に固定の表示位置に表示しているが）、ルーレットチャンスモード中において、上記報知態様を変化させるようにしてもよい。例えば、ルーレット演出においてキャラAが選択された場合、ルーレットチャンスモード中において、アイコン31SHCAIの表示位置を変化させたり、表示サイズを変化させたりしてもよい。

【0339】

30

図20-6～図20-8に示した例では、ルーレットチャンスモード中（ルーレット演出の実行中）には、キャラ選択モード（キャラ選択演出）における演出結果を遊技者に認識させるため、キャラ選択演出において選択されたキャラクタに対応するアイコン（31SHCAI、31SHCBI）を表示しているが、ルーレットチャンスモード中には、上述のアイコンに代えて又は加えて、他の手段により、キャラ選択モード（キャラ選択演出）における演出結果を遊技者に認識させるようにしてもよい。例えば、ルーレットチャンスモードにおいてキャラ選択演出の演出結果を示す文言（例えば、キャラA選択、キャラB選択等）を表示してもよい。また、ルーレットチャンスモードにおいてキャラ選択演出の演出結果に対応する音声（キャラA用楽曲、キャラB用楽曲等）を出力してもよい。また、ルーレットチャンスモードの背景をキャラ選択演出の演出結果に対応する背景（キャラA用背景、キャラB用背景等）としてもよい。

40

【0340】

また、図20-7（G13）及び図20-8（G23）に示した例では、キャラCの逆転演出画像31SHGを表示しているが、逆転演出画像31SHGは、キャラCでなくてもよい。例えば、図20-7（G13）の場面でも、図20-8（G23）の場面でも、キャラBの逆転演出画像31SHGを表示してもよい。また、キャラAでもキャラBでもキャラCでもない逆転演出画像31SHGを表示してもよい。また、逆転演出画像31SHGを表示しなくてもよい（逆転演出画像31SHGを表示せずに再選択する態様としてもよい）。

【0341】

50

また、ボーナスモードAからボーナスモードBに移行する場合があってもよい。つまり、図20-5～図20-10の演出動作例において、図20-5(A)→図20-5(B)→図20-5(C)→図20-5(D)→図20-6(E1)→図20-6(F1)→図20-7(G11)→図20-7(H11)→図20-9(I1)→図20-9(J1)→図20-9(K2)→図20-9(L2)→図20-10(M2)→図20-10(N2)→図20-10(O2)と遷移するような演出パターンを用意してもよい。

【0342】

また、ボーナスモードAからチャンスモードBに移行する場合があってもよい。つまり、図20-5～図20-10の演出動作例において、図20-5(A)→図20-5(B)→図20-5(C)→図20-5(D)→図20-6(E1)→図20-6(F1)→図20-7(G11)→図20-7(H11)→図20-9(I1)→図20-9(J1)→図20-9(K1)→図20-9(L2)→図20-10(M2)→図20-10(N2)→図20-10(O2)と遷移するような演出パターンを用意してもよい。

【0343】

なお、図20-1に示すように、通常モードからチャンスモード(チャンスモードA、チャンスモードB)に至る迄には、通常モード→キャラ選択モード→ルーレットチャレンジモード→ボーナスモード(ボーナスモードA、ボーナスモードB)→チャンスモード(チャンスモードA、チャンスモードB)と遷移するが、通常モードの次のモードはキャラ選択モードでなくてもよいし、通常モードの次の次のモード(ボーナスモードの前のモード)はルーレットチャレンジモードでなくてもよい。換言すれば、通常モード→第1のモード→第2のモード→第3のモード(ボーナスモード)→第4のモード(チャンスモード)という展開であれば、第1のモードは第1演出を実行する第1演出モード、第2のモードは第2演出を実行する第2演出モードであればよい。

【0344】

例えば、第1のモードは上述した実施形態と同様のキャラ選択モードであり、第2のモードはバトル演出を実行するバトルモードであってもよい。なお、バトルモードにおいて実行されるバトル演出では、キャラ選択モードにおいて実行されたキャラ選択演出において選択されたキャラクタが味方キャラを応援する応援キャラとなり、バトルの結果により、ボーナスモードに移行してもよい。例えば、キャラAの応援により味方キャラが敵キャラに勝利した場合にはボーナスモードAに移行し、キャラBの応援により味方キャラが敵キャラに勝利した場合にはボーナスモードBに移行し、応援キャラによらずに味方キャラが敵キャラに敗北した場合にはボーナスモードに移行しないようにしてもよい(通常モードに移行してもよい)。

【0345】

また、図20-9に示した例では、ボーナスモードAのラウンド数とボーナスモードBのラウンド数は同一であるが、ボーナスモードAのラウンド数とボーナスモードBのラウンド数は異なってもよい。例えば、ボーナスモードAのラウンド数<ボーナスモードBのラウンド数であってもよい。

【0346】

(特徴部31SHに関する付記)

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、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)であって、第1状態(例えばキャラ選択モード等)に後に移行可能な第2状態(例えばルーレットチャレンジモード等)へ移行させ、第2状態に後に移行可能な第3状態(例えば、ボーナスモードA、ボーナスモードB等)へ移行(図20-1参照)させることが可能な状態移行手段(例えば演出制御用CPU120)と、第1状態において、第3状態における演出態様(例えばボーナスモードにおいて登場するキャラクタ等。例えば図20-9(J1)の如くボーナスモードAにおいて登場するキャラAの画像31SHCharAや、図20-9(J2)の如くボーナスモードBにおいて登場するキャラBの画像31SHCharB等)を示唆(例えば、キャラ選択演出において、図20-6(E1)の如くキャラAに対応する選択肢31SHSEL1が選択されるこ

10

20

30

40

50

とによりボーナスモードAにおいて登場するキャラAを示唆、図20-6(E2)の如くキャラBに対応する選択肢31SHSEL2が選択されることによりボーナスモードBにおいて登場するキャラBを示唆等)する第1示唆手段(例えば演出制御用CPU120)と、第2状態において、第1状態において示唆された演出態様(例えば図20-6(E1)の如くキャラ選択演出において選択されたキャラA、図20-6(E2)の如くキャラ選択演出において選択されたキャラB等)を視認可能としつつ(例えばキャラAが選択された場合には図20-6(F1)の如くキャラAに対応するアイコン31SHCAIを表示し、キャラBが選択された場合には図20-6(F2)の如くキャラBに対応するアイコン31SHCABを表示する等)、第3状態へ移行するかを示唆(例えば図20-7(G12)~図20-7(G13)や図20-8(G22)~図20-7(G23)の如く、ルーレット演出において「○」となるか「×」となるかにより、ボーナスモードAやボーナスモードBに移行するかを示唆等)する第2示唆手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、第3状態において、第1状態において示唆された演出態様で演出を実行(例えば図20-6(E1)において選択肢31SHSEL1が選択された場合には図20-9(J1)の如く選択肢31SHSEL1に対応するキャラAが登場するボーナスモードAを実行、また、図20-6(E2)において選択肢31SHSEL2が選択された場合には図20-9(J2)の如く選択肢31SHSEL2に対応するキャラBが登場するボーナスモードBを実行等)する。

【0347】

このような構成によれば、興味が向上する。例えば、第1状態における演出の結果が、第2状態よりも第3状態においてより強く反映されるため、演出に深みが増して興味が向上する。例えば、キャラ選択モードのキャラ選択演出においてキャラAが選択されてもキャラBが選択されても、ルーレットチャレンジモードにおいてはルーレット演出が実行され、キャラ選択演出において選択されたキャラクタはルーレット演出の傍らに比較的小さく表示されるのに対し(図20-6~図20-8参照)、ボーナスモードにおいては主要な演出として登場している(図20-9参照)。また、第2状態において上述したバトル演出を実行する場合においても、第2状態であるバトル演出では、キャラ選択演出において選択されたキャラクタは味方キャラや敵キャラよりも目立たない応援キャラとして登場するのに対し、ボーナスモードにおいては主要な演出として登場している。

更に、第1状態における演出の結果は第2状態よりも第3状態においてより強く反映されるものの、第2状態において第1状態における演出の結果を認識可能としているため、第2状態において第1状態における演出の結果を確認することができる。また、第3状態への移行に対する期待感を高めることができる。

【0348】

なお、図20-1や図20-10に示したチャンスモード(チャンスモードA、チャンスモードB)は、第3状態(例えばキャラ選択モード等)に後に移行可能な第4状態でもある。そして、第4状態において、第1状態において示唆された演出態様で演出を実行(例えば図20-6(E1)において選択肢31SHSEL1が選択された場合には図20-10(M1)の如く選択肢31SHSEL1に対応するキャラAが登場するチャンスモードAを実行、また、図20-6(E2)において選択肢31SHSEL2が選択された場合には図20-10(M2)の如く選択肢31SHSEL2に対応するキャラBが登場するチャンスモードBを実行等)している。

【0349】

なお、第3状態では、第1状態において示唆された演出態様と、示唆された内容に関わらず共通の態様(例えば、ラウンド数表示や出玉表示等。図20-9では共通の態様としてラウンド数表示を行っている)とを組み合わせることで実行可能である。これにより、第3状態に移行していることを遊技者に分かり易く示すことができる。

【0350】

また、上記実施形態では、例えば、各状態と各演出との対応関係は1対1であるが、各状態と各演出との対応関係は1対1でなくてもよいし、対応関係は固定していなくてもよ

10

20

30

40

50

い。例えば、上記実施形態では、「第1状態＝キャラ選択演出」、「第2状態＝ルーレット演出」、「第3状態＝ラウンド演出」としているが、第2状態において、ルーレット演出に代えて加えて、他の演出（キャラ選択演出又はラウンド演出のうちのいずれかと同一であってもよいし、キャラ選択演出ともラウンド演出とも異なる演出であってもよい）が実行される場合があってもよい。

【0351】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記第2示唆手段は、第2状態において、第1状態において示唆された演出態様に対応する示唆態様で、第3状態へ移行するかを示唆（例えば選択演出において選択されたキャラクタが応援キャラとなるバトル演出を実行し、バトル演出の結果によりボーナスモードAやボーナスモードBに移行するかを示唆等）する

10

【0352】

このような構成によれば、第1状態と第2状態とが関連した演出態様となるため、効果的に演出を行うことができる。

【0353】

(3) 上記(1)または上記(2)の遊技機において、前記第1示唆手段は、第1状態において、第3状態における1以上の演出態様（例えばボーナスモードAにおいて登場するキャラA、ボーナスモードBにおいて登場するキャラB等）を候補として提示（例えば図20-5(D)の如くキャラAに対応する選択肢31SHSEL1、キャラBに対応する選択肢31SHSEL2等を表示等）した後に、第3状態における一の演出態様を示唆（例えば図20-6(E1)の如く選択肢31SHSEL1が選択されることによりボーナスモードAにおいて登場するキャラAを示唆、また、図20-6(E2)の如く選択肢31SHSEL2が選択されることによりボーナスモードBにおいて登場するキャラBを示唆等）するようにしてもよい。

20

【0354】

このような構成によれば、遊技者は、第1状態における示唆内容（第1状態において実行された演出の演出結果）を簡便に把握することができる。

【0355】

(4) 上記(1)から上記(3)のいずれかの遊技機において、第2状態において、第3状態へ移行しないことが示唆された後に第3状態へ移行することが示唆される場合（例えばルーレット演出において図20-7(G12)の如く「×」となった後に図20-7(G13)の如く「○」となる場合等）があり、第3状態へ移行しないことが示唆された後に第3状態へ移行することが示唆された場合には、第3状態において、第1状態において示唆された演出態様とは異なる演出態様で演出を実行（例えば図20-6(E1)において選択肢31SHSEL1が選択され、図20-7(G12)の如く「×」となった後に図20-7(G13)の如く「○」となった場合には、図20-9(J2)の如く、選択肢31SHSEL1に対応するキャラAとは異なるキャラBが登場するボーナスモードBを実行等）するようにしてもよい。

30

【0356】

このような構成によれば、第3状態になるルートが複数存在し、また、異なる演出態様で演出が実行されるため、演出の幅が広がり、より興味が向上する。

40

【0357】

(5) 上記(1)から上記(4)のいずれかの遊技機において、第3状態は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態等）であってもよい。

【0358】

このような構成によれば、第1状態、第2状態に対する遊技者の注意をより惹くことができる。

【0359】

(6) 上記(1)から上記(5)のいずれかの遊技機において、第1状態において、特定演出（例えば、図20-3や図20-5(B)に示したミニキャラ演出等）を実行する

50

特定演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）を備え、前記特定演出は、前記第1示唆手段による示唆に係る演出とは異なる（例えばミニキャラ演出に登場するキャラCは、キャラ選択演出において選択されるキャラAやキャラBとは異なる。また、図20-2及び図20-3に示すように演出の決定に関しても異なる等）ものであり、いずれの前記特定演出が実行されるかに応じて第3状態となる割合が異なる（例えば図20-3（B）の如くミニキャラ弱演出が実行されるかミニキャラ強演出が実行されるかに応じて大当たりとなる割合が異なる）ようにしてもよい。

【0360】

このような構成によれば、第1状態において、より興趣を向上させることができる。

【0361】

なお、（1）や（5）等に示したように、「状態」は、演出上の状態、又は、遊技上の状態（遊技状態）、又は、演出上の状態及び遊技上の状態を含む概念である。遊技上の状態には、大当たり遊技状態、通常状態、時短状態、確変状態の他に、リーチ状態や、疑似連が行われている状態等を含んでいてもよい。

【0362】

（特徴部31SHと特徴部31AKとに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部31SHと特徴部31AKとについて説明する。

（1）特徴部31SHと特徴部31AKとを併せ持つ遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第1状態に後に移行可能な第2状態へ移行させ、第2状態に後に移行可能な第3状態へ移行させることが可能な状態移行手段と、第1状態において、第3状態における演出態様を示唆する第1示唆手段と、第2状態において、第1状態において示唆された演出態様を視認可能としつつ、第3状態へ移行するかを示唆する第2示唆手段と、前記第2示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段と、を備え、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり、第3状態において、第1状態において示唆された演出態様で演出を実行する、遊技機である。

【0363】

（2）特徴部31SHと特徴部31AKとを併せ持つ遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第1状態に後に移行可能な第2状態へ移行させ、第2状態に後に移行可能な第3状態へ移行させることが可能な状態移行手段と、第1状態において、第3状態における演出態様を示唆する第1示唆手段と、第2状態において、第1状態において示唆された演出態様を視認可能としつつ、第3状態へ移行するかを示唆する第2示唆手段と、前記第1示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段と、を備え、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり、第3状態において、第1状態において示唆された演出態様で演出を実行する、遊技機である。

【0364】

（3）特徴部31SHと特徴部31AKとを併せ持つ遊技機は、上記（1）又は（2）の遊技機において、第3状態は、遊技者にとって有利な有利状態であってもよい。

【0365】

（4）特徴部31SHと特徴部31AKとを併せ持つ遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、第1状態に後に移行可能な第2状態へ移行させ、第2状態に後に移行可能な第3状態へ移行させることが可能な状態移行手段と、第1状態において、第3状態における演出態様を示唆する第1示唆手段と、第2状態において、第1状態において示唆された演出態様を視認可能としつつ、第3状態へ移行するかを示唆する第2示唆手段と、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段と、を備え、第3状態において、第1状態において示唆された演出態様で演出を実行し、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である、遊技機である。

【0366】

(特徴部31SH(246IW)に関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部31SH(246IW)について説明する。

【0367】

(第1の実施の形態)

図20-11は、先読予告設定処理(ステップS161)を示すフローチャートである。先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、1セットの始動入賞時の演出制御コマンド(即ち、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド)のセット)を新たに受信したか否かを確認する(ステップ31SHS6001)10。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド)が新たに格納されているか否かを判定することによって確認できる。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。なお、変動カテゴリとは、変動パターンを種類毎にグループ化(カテゴリ化)したものであり、変動パターン種別とも称する。

【0368】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用CPU120は、確変状態フラグ(確変状態であるか否かを示すフラグ)または時短状態フラグ(時短状態であるか否かを示すフラグ)がセットされているか否かを確認する(ステップ31SHS6002)20。確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされていれば(即ち、確変状態または時短状態であれば)、そのまま処理を終了する。

【0369】

確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされていなければ(即ち、通常状態であれば)、演出制御用CPU120は、新たに受信した保留記憶数加算指定コマンド(始動入賞時コマンド格納領域に新たに格納された保留記憶数加算指定コマンド)が第1保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを確認する(ステップ31SHS6003)30。第1保留記憶数加算指定コマンドを新たに受信した場合でなければ(即ち、第2保留記憶数加算指定コマンドを新たに受信した場合であれば)、そのまま処理を終了する。

【0370】

ステップ31SHS6002、31SHS6003の処理が実行されることによって、この実施の形態では、遊技状態が通常状態に制御されているときに第1始動入賞口への始動入賞が新たに発生した場合にのみ、ステップ31SHS6004以降の処理が実行され、保留予告(先読予告の一態様)による演出(先読予告演出)の一態様である保留予告演出を実行することが可能に構成されている。

【0371】

なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、例えば、確変状態や時短状態に制御されているときに第2始動入賞口への始動入賞が発生した場合にも保留予告演出を実行可能に構成してもよい。

【0372】

また、例えば、第1始動入賞口と第2始動入賞口への入賞順に第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示(変動表示)を実行するように構成する場合には、遊技状態が通常状態、確変状態または時短状態であるか否かに関係なく、また第1始動入賞口と第2始動入賞口とのいずれに対しての始動入賞であるかに関係なく、保留予告演出を実行可能に構成してもよい。

【0373】

次いで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2以上であるか否かを確認する(ステップ31SHS6004)。なお、第1保留記憶数が2以上であるか否かは、例えば、RAM122に形成されている第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数を確認することにより判定できる。第1保留記憶数が2以上でなければ(即ち、第130

保留記憶数が1であれば)、そのまま処理を終了する。

【0374】

この実施の形態では、保留予告演出を実行する場合、始動入賞時には通常態様により保留表示の表示を開始し、その後、保留シフトのタイミングで保留表示を特殊保留や青色保留、赤色保留に変化させるのであるが、始動入賞のタイミングで第1保留記憶数が1しかないということは、その後、第1保留記憶の保留シフトが行われた場合に直ちにその保留を消化して可変表示が行われるのであるから、保留予告演出を実行する余地がない。そこで、この実施の形態では、ステップ31SHS6004で第1保留記憶数が2以上でなければ、保留予告演出を実行できないと判断して、そのまま処理を終了するように構成している。

10

【0375】

なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、例えば、始動入賞のタイミングで直ちに青色保留や赤色保留を表示して保留予告演出の実行を開始可能に構成する場合には、第1保留記憶数が1であってもステップ31SHS6005以降の処理に移行して保留予告演出を実行可能に構成してもよい。

【0376】

また、例えば、保留表示の表示態様を引き継いだ表示態様により現在実行中の可変表示に対応したアクティブ表示を表示可能に構成した遊技機である場合には、保留予告演出を実行した後にアクティブ表示の表示態様を変化させることも可能であるので、第1保留記憶数が1であってもステップ31SHS6005以降の処理に移行して保留予告演出を実行可能に構成してもよい。

20

【0377】

第1保留記憶数が2以上であれば、演出制御用CPU120は、受信した最新の変動カテゴリコマンドおよび第1保留記憶数にもとづいて、最新の保留表示の最終表示態様を決定する(ステップ31SHS6005)。ステップ31SHS6005では、演出制御用CPU120は、最新の変動カテゴリコマンドおよび第1保留記憶数にもとづいて、最新の保留表示の最終表示態様を決定するための最終表示態様決定テーブルを選択する。そして、演出制御用CPU120は、選択した最終表示態様決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、最新の保留表示の最終表示態様を決定する。

【0378】

図20-12および図20-13は、最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図20-12および図20-13に示すように、この実施の形態では、最終表示態様決定テーブルにおいて、保留表示の最終表示態様として、通常保留(特殊保留経由なし)、通常保留(特殊保留経由あり)、青色保留、および赤色保留に対して、それぞれ判定値が割り振られている。なお、このうち、「通常保留(特殊保留経由あり)」とは、始動入賞の後の保留シフトのタイミングにおいて特殊保留に一旦変化した後、さらにその後の保留シフトのタイミングで最終的に通常保留に戻るものであり、最終表示態様自体は通常保留であるが保留予告演出は実行されるものである。一方、「通常保留(特殊保留経由なし)」とは、全く特殊保留にも変化することなく、その保留が消化されて保留表示が消去されるまで通常保留のまま変化しないものであり、保留予告演出自体を実行しないものに相当する。

30

40

【0379】

なお、第1保留記憶数が2である場合には、始動入賞の後の保留シフトのタイミングで保留表示を変化させる機会は1回しかないのであるから、保留表示を特殊保留に一旦変化させる余地がない。そのため、図20-12(A)~(C)に示す第1保留記憶数「2」用の最終表示態様決定テーブルには、通常保留(特殊保留経由なし)、青色保留、および赤色保留に対してのみ、それぞれ判定値が割り振られ、通常保留(特殊保留経由あり)に対する判定値の割り振りはない。

【0380】

なお、1回の可変表示中に保留表示を複数回変化可能に構成したり、アクティブ表示を

50

表示可能に構成したりする場合には、第1保留記憶数が2である場合であっても、特殊保留を表示可能に構成してもよい。

【0381】

また、図20-12および図20-13に示すように、この実施の形態では、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが非リーチハズレ、スーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ大当りである場合に、保留予告演出を実行可能に構成されており、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがそれ以外の変動カテゴリである場合には、演出制御用CPU120は、そのまま保留表示の最終表示態様を「通常保留（特殊保留経由なし）」に決定し、保留予告演出を実行しないことに決定する。

【0382】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「2」である場合には、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが非リーチハズレを示すもの（変動カテゴリ1）であれば、図20-12（A）に示す保留2個且つ非リーチハズレ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチハズレを示すもの（変動カテゴリ7）であれば、図20-12（B）に示す保留2個且つスーパーリーチハズレ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチ大当りを示すもの（変動カテゴリ23, 26）であれば、図20-12（C）に示す保留2個且つスーパーリーチ大当り用の最終表示態様決定テーブルを選択する。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「3」または「4」である場合には、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが非リーチハズレを示すもの（変動カテゴリ1）であれば、図20-13（D）に示す保留3～4個且つ非リーチハズレ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチハズレを示すもの（変動カテゴリ7）であれば、図20-13（E）に示す保留3～4個且つスーパーリーチハズレ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチ大当りを示すもの（変動カテゴリ23, 26）であれば、図20-13（F）に示す保留3～4個且つスーパーリーチ大当り用の最終表示態様決定テーブルを選択する。そして、演出制御用CPU120は、選択した最終表示態様決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、最新の保留表示の最終表示態様を決定する。

【0383】

図20-12および図20-13に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチハズレやスーパーリーチ大当りとなる場合には、非リーチハズレとなる場合と比較して、最終的に通常保留よりも青色保留や赤色保留に変化する割合が高くなっている。従って、この実施の形態では、保留表示が最終的に青色保留や赤色保留に変化する場合には、最終的に通常保留となる場合と比較して、スーパーリーチに対する期待度（リーチ信頼度）が高くなっている。

【0384】

また、図20-12および図20-13に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチ大当りとなる場合には、非リーチハズレやスーパーリーチハズレとなる場合と比較して、最終的に通常保留よりも青色保留や赤色保留に変化する割合が高くなっている。また、図20-12および図20-13に示すように、この実施の形態では、スーパーリーチ大当りとなる場合には、非リーチハズレやスーパーリーチハズレとなる場合と比較して、最終的に青色保留よりも赤色保留に変化する割合がさらに高くなっている。従って、この実施の形態では、予告対象の保留表示が最終的に赤色保留に変化した場合が最も大当りに対する期待度（大当り信頼度）が高く、最終的に青色保留に変化した場合が次に大当りに対する期待度（大当り信頼度）が高く、最終的に通常保留であった場合が最も大当りに対する期待度（大当り信頼度）が低くなっている。

【0385】

なお、この実施の形態では、図20-12および図20-13に示すように、入賞時判

10

20

30

40

50

定結果が非リーチハズレ、スーパーリーチハズレ、およびスーパーリーチ大当たりとなる場合に保留予告演出を実行可能に構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ノーマルリーチとなることが特定可能な変動カテゴリがある場合に、入賞時判定結果がノーマルリーチハズレやノーマルリーチ大当たりとなることにもとづいて保留予告演出を実行可能に構成してもよい。

【0386】

保留予告演出を実行しないことに決定した場合（ステップ31SHS6006のN）、即ち、最終表示態様として通常保留（特殊保留経由なし）に決定した場合や、変動カテゴリがスーパーリーチハズレやスーパーリーチ大当たりを示すものでなかった場合には、そのまま処理を終了する。保留予告演出を実行することに決定した場合（ステップ31SHS6006のY）、演出制御用CPU120は、受信した最新の変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数および最終表示態様にもとづいて、予告対象の保留表示の変化パターンを決定する（ステップ31SHS6007）。ステップ31SHS6007では、演出制御用CPU120は、最新の変動カテゴリコマンド、第1保留記憶数および最終表示態様にもとづいて、予告対象の保留表示の変化パターンを決定するための変化パターン決定テーブルを選択する。そして、演出制御用CPU120は、選択した変化パターン決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、予告対象の保留表示の変化パターンを決定する。

10

【0387】

図20-14および図20-15は、変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。なお、図20-14および図20-15において、特殊△とは三角形表示の特殊保留を示しており、特殊□とは矩形表示の特殊保留を示している。

20

【0388】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「2」である場合には、ステップ31SHS6005で決定した最終表示態様が青色保留であれば、図20-14（A）に示す保留2個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルを選択し、ステップ31SHS6005で決定した最終表示態様が赤色保留であれば、図20-14（B）に示す保留2個且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【0389】

図20-14（A）に示すように、保留2個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン21が100%の確率で決定されるように判定値が割り振られている。また、図20-14（B）に示すように、保留2個且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン22が100%の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン21は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン22は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。即ち、第1保留記憶数が「2」であるということは、保留シフトのタイミングが1回しかないなので、特殊保留を経由することなく、保留シフトのタイミングでそのまま最終表示態様の青色保留や赤色保留に変化させる。

30

40

【0390】

また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「3」である場合には、ステップ31SHS6005で決定した最終表示態様が通常保留（特殊保留経由あり）であれば、図20-14（C）に示す保留3個且つ通常保留用の変化パターン決定テーブルを選択し、ステップ31SHS6005で決定した最終表示態様が青色保留であれば、図20-14（D）に示す保留3個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルを選択し、ステップ31SHS6005で決定した最終表示態様が赤色保留であれば、図20-14（E）に示す保留3個且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルを選択する。

50

【0391】

図20-14 (C) に示すように、保留3個且つ通常保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン31および変化パターン32に対して、それぞれ判定値が割り振られている。変化パターン31は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン32は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留に変化させる変化パターンである。

10

【0392】

また、図20-14 (D) に示すように、保留3個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン33および変化パターン34に対して、それぞれ判定値が割り振られている。変化パターン33は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン34は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。

20

【0393】

また、図20-14 (E) に示すように、保留3個且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン35および変化パターン36に対して、それぞれ判定値が割り振られている。変化パターン35は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン36は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。

30

【0394】

また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「4」である場合には、ステップ31SHS6005で決定した最終表示態様が通常保留（特殊保留経由あり）であれば、図20-15 (F) に示す保留4個且つ通常保留用の変化パターン決定テーブルを選択し、ステップ31SHS6005で決定した最終表示態様が青色保留であれば、図20-15 (G) に示す保留4個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルを選択する。また、ステップ31SHS6005で決定した最終表示態様が赤色保留であれば、さらに、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが非リーチハズレまたはスーパーリーチハズレを示すもの（変動カテゴリ1または変動カテゴリ7）であれば、図20-15 (H) に示す保留4個且つ非リーチハズレ／スーパーリーチハズレ且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルを選択し、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチ大当りを示すもの（変動カテゴリ23, 26）であれば、図20-15 (I) に示す保留4個且つスーパーリーチ大当り且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルを選択する。

40

【0395】

図20-15 (F) に示すように、保留4個且つ通常保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン401、変化パターン402、変化パターン403および変化パターン404に対して、それぞれ判定値が割り振られている。変化パターン401は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミ

50

ングで予告対象の保留表示を再び通常保留に変化させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま通常保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン402は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま三角形表示の特殊保留で表示させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン403は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留に変化させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま通常保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン404は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま矩形表示の特殊保留で表示させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留に変化させる変化パターンである。

10

【0396】

また、図20-15(G)に示すように、保留4個且つ青色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン405、変化パターン406、変化パターン407および変化パターン408に対して、それぞれ判定値が割り振られている。変化パターン405は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま青色保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン406は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま三角形表示の特殊保留で表示させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン407は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま青色保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン408は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま矩形表示の特殊保留で表示させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色保留に変化させる変化パターンである。

20

30

【0397】

また、図20-15(H)、(I)に示すように、保留4個且つ非リーチハズレ／スーパーリーチハズレ且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブル、および保留4個且つスーパーリーチ大当り且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルには、変化パターン409、変化パターン410、変化パターン411、変化パターン412、変化パターン413および変化パターン414に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

40

【0398】

変化パターン409は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま赤色保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン410は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま

50

三角形表示の特殊保留で表示させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン411は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を三角形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留で表示させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン412は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま赤色保留で表示させる変化パターンである。また、変化パターン413は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示をそのまま矩形表示の特殊保留で表示させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。また、変化パターン414は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常保留で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を矩形表示の特殊保留に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を再び通常保留で表示させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色保留に変化させる変化パターンである。

10

【0399】

20

図20-15に示すように、この実施の形態では、第1保留記憶数が「4」である場合には、始動入賞時には予告対象の保留表示を通常保留で表示し、1回目の保留シフトのタイミングで特殊保留に変化させ、3回目以降の保留シフトのタイミングで通常保留や青色保留、赤色保留に変化可能に構成されている。従って、この実施の形態では、第1保留表示領域31SH5aにおいて予告対象の保留表示が4つ目の位置に表示されているとき（始動入賞後の状態）と3つ目の位置に表示されているとき（1回目の保留シフト後の状態）には、予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留や青色保留、赤色保留に変化することはない。また、図20-14（C）～（E）に示すように、この実施の形態では、第1保留記憶数が「3」である場合にも、始動入賞時には予告対象の保留表示を通常保留で表示するので、第1保留表示領域31SH5aにおいて予告対象の保留表示が3つ目の位置に表示されているとき（始動入賞後の状態）には、予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留や青色保留、赤色保留に変化することはない。従って、この実施の形態では、予告対象の保留表示が4つ目および3つ目の位置に表示されている期間においては、予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留に変化しにくくなっている。そのため、予告対象の保留表示が早い段階で特殊保留から通常保留に変化して遊技者が落胆することを防止し、保留予告演出を実行する場合の演出効果の低下を防止できるものとなっている。

30

【0400】

なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、例えば、始動入賞時に直ちに特殊保留や青色保留、赤色保留を表示可能に構成したり、特殊保留を表示した後に次の保留シフトまで待つことなく直ちに後述する作用演出を実行して特殊保留から通常保留や青色保留、赤色保留に変化可能に構成したりすることにより、予告対象の保留表示が4つ目や3つ目の位置に表示されている期間であっても、予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留や青色保留、赤色保留に変化可能となるように構成してもよい。ただし、このように構成する場合であっても、予告対象の保留表示が4つ目や3つ目の位置に表示されている期間においては、少なくとも予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留に変化する割合が低くなるように構成することが好ましい。

40

【0401】

また、この実施の形態では、特殊保留が表示された後の保留シフトのタイミングで後述する作用演出が実行可能となり、作用演出が実行されても予告対象の保留表示が特殊保留のまま変化しなかったり、通常保留や青色保留、赤色保留に変化したりする場合がある。

50

例えば、図20-15(F)に示す変化パターン401, 403では、1つ目の保留シフトのタイミングで特殊保留が表示された後、2回目の保留シフトのタイミングで作用演出が実行されて特殊保留から通常保留に変化可能である。また、例えば、図20-15(F)に示す変化パターン402, 404では、1つ目の保留シフトのタイミングで特殊保留が表示された後、2回目の保留シフトのタイミングでは作用演出が実行されるものの特殊保留のまま変化せず、3回目の保留シフトのタイミングで作用演出が実行されて特殊保留から通常保留に変化可能である。そのように、この実施の形態では、1回の作用演出で特殊保留から通常保留に戻ってしまう場合だけでなく、複数の作用演出が実行されて特殊保留から通常保留に戻る場合もあるので、保留予告演出を実行する場合の演出効果を向上できるものとなっている。

10

【0402】

また、図20-14(C)～(E)および図20-15(F)～(I)に示すように、この実施の形態では、特殊保留として三角形表示の特殊保留と矩形表示の特殊保留との2種類があるのであるが、矩形表示の特殊保留が表示された場合には、三角形表示の特殊保留が表示された場合と比較して、最終表示態様として赤色保留が表示される割合が高くなっている。また、逆に、三角形表示の特殊保留が表示された場合には、矩形表示の特殊保留が表示された場合と比較して、最終表示態様として通常保留に戻る割合が高くなっている。

【0403】

また、図20-15(H), (I)に示すように、この実施の形態では、特殊保留から通常保留に戻っても最終的に赤色保留が表示される(即ち、一旦通常保留に戻ったと落胆させてから赤色保留が復活して表示されたように見える)変化パターン(変化パターン411, 414)が設けられており、スーパーリーチ大当たりとなる場合にのみ、この復活パターンの変化パターン411, 414を決定可能に判定値が割り振られている。従って、この実施の形態では、特殊保留から一旦通常保留に戻った後に最終的に赤色保留となった場合には、大当たりが確定することになり、単に特殊保留から赤色保留となった場合よりも、大当たりに対する期待度(信頼度)が高くなっている。

20

【0404】

なお、復活パターンの変化パターン411, 414となる場合に大当たりが確定するものにかぎらず、スーパーリーチハズレとなる場合であっても低い確率で復活パターンの変化パターン411, 414を決定可能に構成してもよい。少なくとも、そのように構成する場合であっても、特殊保留から一旦通常保留に戻った後に最終的に赤色保留となった場合には、単に特殊保留から赤色保留となった場合よりも、大当たりに対する期待度(信頼度)が高くなっているものであればよい。

30

【0405】

また、この実施の形態では、最終表示態様が赤色保留となる場合にのみ復活パターンの変化パターン411, 414を設ける場合を示したが、最終表示態様が青色保留となる場合にも、同様の復活パターンの変化パターンを設けるように構成してもよい。

【0406】

また、この実施の形態では、図20-15(H), (I)に示すように、保留4個且つ赤色保留に変化する場合のみ、入賞時判定結果が非リーチハズレ/スーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ大当たりであるかに応じて異なる変化パターン決定テーブルを用いる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、図20-14(A)～(E)に示す保留2個や保留3個用の変化パターン決定テーブルや、図20-15(F), (G)に示す保留4個且つ通常保留または青色保留用の変化パターン決定テーブルも、入賞時判定結果に応じて異なる変化パターン決定テーブルを用いるように構成してもよい。この場合、例えば、上記のように最終表示態様が青色保留となる場合にも復活パターンの変化パターンを設ける場合には、図20-15(H), (I)と類似の態様により非リーチハズレ/スーパーリーチハズレ用の変化パターン決定テーブルとスーパーリーチ大当たり用の変化パターン決定テーブルとを設けるように構成し、特殊保留から一旦通常保留に戻った

40

50

後に最終的に青色保留となった場合には、大当たりとなることが確定するか、大当たりに対する期待度（信頼度）が高くなるように構成してもよい。

【0407】

また、さらに細分化して、非リーチハズレ用の変化パターン決定テーブルとスーパーリーチハズレ用の変化パターン決定テーブルとを別々に設けるように構成してもよい。

【0408】

また、この実施の形態では、図20-15（H）に示すように、保留4個且つ赤色保留用の変化パターン決定テーブルとして、非リーチハズレとなる場合とスーパーリーチハズレとなる場合とで共通のテーブルを用いる場合を示したが、非リーチハズレとなる場合とスーパーリーチハズレとなる場合とで異なる変化パターン決定テーブルを用いるように構成してもよい。

10

【0409】

また、図20-14および図20-15に示した変化パターンの例を一例であり、様々な変化パターンを設けるように構成してもよい。例えば、図20-14および図20-15に示す例では、1回目の保留シフトのタイミングで通常保留から特殊保留に変化させる場合を示したが、始動入賞のタイミングから特殊保留を表示したり、2回目以降の保留シフトのタイミングで通常保留から特殊保留に変化させる変化パターンも設けるように構成してもよい。また、例えば、青色保留に変化した後さらに赤色保留に変化する変化パターンを設けるように構成してもよい。

20

【0410】

また、図20-14および図20-15では、三角形表示または矩形表示のいずれかの特殊保留が表示される変化パターンのみを設ける場合を示したが、例えば、三角形表示の特殊保留から矩形表示の特殊保留に変化したり、矩形表示の特殊保留から三角形表示の特殊保留に変化したりする変化パターンも設けるように構成してもよい。

【0411】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ31SHS6005、31SHS6007で決定した最終表示態様および変化パターンを、予告対象の保留記憶に対応付けて、RAMに設けられた保留予告演出設定情報格納領域に記憶させる（ステップ31SHS6008）。なお、この実施の形態では、第1保留表示領域31SH5aに表示されている複数の保留表示に対して並行して保留予告演出を実行可能であり、第1保留表示領域31SH5aには最大で4つの保留表示を表示可能であることから、保留予告演出設定情報格納領域には4つの格納領域が設けられており、それぞれの保留記憶に対応付けて、最終表示態様および変化パターンが格納される。

30

【0412】

図20-16は、可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ31SHS8000）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ31SHS8000で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（確定飾り図柄）を決定する（ステップ31SHS8001）。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ31SHS8001において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した確定飾り図柄を示すデータを所定の格納領域に格納する。

40

【0413】

次いで、演出制御用CPU120は、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ31SHS8002）。確変状態フラグおよび時短状態フラグのいずれもセットされていなければ（即ち、通常状態であれば）、演出制御用

50

CPU120は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ31SHS8003）。第1図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていれば（即ち、第1特別図柄の可変表示を開始する場合であれば）、ステップ31SHS8004に移行する。即ち、この実施の形態では、既に説明したように、遊技状態が通常状態である場合に第1保留記憶を対象として保留予告演出が実行されるのであるから、ステップ31SHS8002、31SHS8003の処理を実行することによって、遊技状態が通常状態である場合に第1特別図柄の可変表示を実行する場合にのみ、ステップ31SHS8004～31SHS8010の処理を実行して、予告対象の保留表示と特殊保留に変化させたり、作用演出を実行可能に構成したりしている。

【0414】

次いで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶の中に特殊保留の表示タイミングとなっているものがあるか否かを確認する（ステップ31SHS8004）。なお、特殊保留の表示タイミングとなっているものがあるか否かは、例えば、保留予告演出設定情報格納領域（ステップ31SHS6008参照）に格納されている変化パターンを確認し、今回の変動開始（保留シフト）のタイミングで通常保留→特殊△または特殊□となっているものがあるか否かを確認することにより判定できる。特殊保留の表示タイミングとなっているものがあれば、演出制御用CPU120は、第1保留表示領域31SH5aにおいて、特殊保留の表示タイミングとなっている保留表示を特殊保留に変更する（ステップ31SHS8005）。この場合、変化パターンにおいて通常保留→特殊△となっている場合には三角形表示の特殊保留に変更し、通常保留→特殊□となっている場合には矩形表示の特殊保留に変更する。

【0415】

次いで、演出制御用CPU120は、第1保留記憶の中に作用演出（保留表示に作用するような態様により実行され、保留表示の表示態様が変化することを示唆する演出）の実行可能タイミングとなっているものがあるか否かを確認する（ステップ31SHS8006）。なお、作用演出の実行可能タイミングとなっているか否かは、例えば、保留予告演出設定情報格納領域（ステップ31SHS6008参照）に格納されている変化パターンを確認し、今回の変動開始（保留シフト）のタイミングで特殊△→特殊△や、特殊△→通常保留、特殊△→青色保留、特殊△→赤色保留、特殊□→特殊□、特殊□→通常保留、特殊□→青色保留、特殊□→赤色保留となっているものがあるか否かを確認することにより判定できる。

【0416】

なお、作用演出の実行可能タイミングは、この実施の形態で示したものにかぎらず、他のタイミングでも作用演出を実行可能に構成してもよい。例えば、通常保留から特殊保留に変化する場合にも作用演出を実行可能なタイミングと判断してステップ31SHS8007以降の処理を実行して作用演出を実行可能に構成してもよい。また、例えば、通常保留から特殊保留に変化する場合の専用の作用演出を設けるように構成してもよく、この専用の作用演出が実行されても特殊保留に変化しない場合（ガセの作用演出）があるように構成してもよい。

【0417】

第1保留記憶の中に作用演出を実行可能なタイミングとなっているものがあれば、演出制御用CPU120は、作用演出の有無および種類を決定するための作用演出決定テーブルとして、保留表示の変化態様に応じたテーブルを選択する（ステップ31SHS8007）。そして、演出制御用CPU120は、選択した作用演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、作用演出の有無および種類を決定する（ステップ31SHS8008）。

【0418】

なお、この実施の形態では、第1保留表示領域31SH5aに表示される複数の保留表示について並行して保留予告演出を実行可能に構成されているので、第1保留記憶の中に作用演出を実行可能となっているものが同時に複数存在する場合も生じる。この場合には

、演出制御用CPU120は、作用演出を実行可能なタイミングとなっている第1保留記憶のうち、先に可変表示が開始されるものから優先して作用演出の有無および種類を決定するようにし、1回の可変表示中に作用演出を1回のみ実行するように制御する。例えば、第1保留表示領域31SH5aに表示されている1つ目と3つ目の保留表示が作用演出の実行可能タイミングとなっている場合には、まず1つ目の保留表示に対して作用演出の有無および種類を決定し、作用演出を実行することに決定した場合には、その1つ目の保留表示に対してのみ作用演出を実行する。

【0419】

なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、例えば、時間をずらして作用演出を実行することにより1回の可変表示中に複数回の作用演出を実行可能に構成してもよい。また、1回の可変表示中に作用演出を1回のみ実行するものの、その1回の作用演出が同時に複数の保留表示に対して作用するような態様で作用演出を実行するように構成してもよい。

10

【0420】

図20-17および図20-18は、作用演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。演出制御用CPU120は、変化パターンにもとづいて三角形表示の特殊保留から通常保留に変化するタイミングであれば、図20-17(A)に示す特殊△→通常保留用の作用演出決定テーブルを選択する。また、矩形表示の特殊保留から通常保留に変化するタイミングであれば、図20-17(B)に示す特殊□→通常保留用の作用演出決定テーブルを選択する。また、三角形表示の特殊保留からそのまま三角形表示の特殊保留のまま変化しないタイミングであれば、図20-17(C)に示す特殊△→特殊△用の作用演出決定テーブルを選択する。また、矩形表示の特殊保留からそのまま矩形表示の特殊保留のまま変化しないタイミングであれば、図20-17(D)に示す特殊□→特殊□用の作用演出決定テーブルを選択する。また、三角形表示の特殊保留から青色保留に変化するタイミングであれば、図20-18(E)に示す特殊△→青色保留用の作用演出決定テーブルを選択する。また、矩形表示の特殊保留から青色保留に変化するタイミングであれば、図20-18(F)に示す特殊□→青色保留用の作用演出決定テーブルを選択する。また、三角形表示の特殊保留から赤色保留に変化するタイミングであれば、図20-18(G)に示す特殊△→赤色保留用の作用演出決定テーブルを選択する。また、矩形表示の特殊保留から赤色保留に変化するタイミングであれば、図20-18(H)に示す特殊□→赤色保留用の作用演出決定テーブルを選択する。

20

30

【0421】

図20-17および図20-18に示すように、作用演出決定テーブルには、作用演出なし、作用演出A、作用演出Bおよび作用演出Cに対して、それぞれ判定値が割り振られている。なお、この実施の形態では、作用演出の種類として作用演出A～Cの3種類がある場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、2種類のみの作用演出を用いるように構成したり、4種類以上の作用演出を用いるように構成したりしてもよい。

【0422】

図20-17および図20-18に示すように、この実施の形態では、作用演出Aが実行された場合には、特殊保留から通常保留に変化する割合が高くなるように判定値が割り振られている。また、作用演出Bが実行された場合には、特殊保留のまま変化しない割合が高くなるように判定値が割り振られている。また、作用演出Cが実行された場合には、特殊保留から青色保留や赤色保留に変化する割合が高くなるように判定値が割り振られている。

40

【0423】

なお、図20-17(A)、(B)に示す作用演出決定テーブルは、特殊保留から通常保留に変化する場合に用いられるテーブルであり、保留表示の表示態様を期待度が低いものに成り下げるパターンを選択するためのテーブルであるといえ、特に作用演出Aの選択割合が高くなっていることから作用演出Aは保留表示の表示態様を期待度が低いものに成り下げるパターンの作用演出であるといえる(パターン1)。また、図20-17(C)

50

、(D)に示す作用演出決定テーブルは、特殊保留のまま変化しない場合に用いられるテーブルであり、保留表示の表示態様を現状維持するパターンを選択するためのテーブルであるといえ、特に作用演出Bの選択割合が高くなっていることから作用演出Bは保留表示の表示態様を現状維持するパターンの作用演出であるといえる(パターン2)。また、図20-18(E)~(H)に示す作用演出決定テーブルは、特殊保留から青色保留や赤色保留に変化する場合に用いられるテーブルであり、保留表示の表示態様を期待度が高いものに成り上げるパターンを選択するためのテーブルであるといえ、特に作用演出Cの選択割合が高くなっていることから作用演出Cは保留表示の表示態様を期待度が高いものに成り上げるパターンの作用演出であるといえる(パターン3)。

【0424】

10

そして、上記のパターン1およびパターン2は保留表示の表示態様を成り下げるか現状維持するものであるので、作用演出としては変化失敗に見せるためのパターンであり、上記のパターン3は保留表示の表示態様を成り上げるものであるので、作用演出としては変化成功に見せるためのパターンである。なお、同じ変化失敗に見せるためのパターンであっても、上記のパターン1とパターン2とで作用演出の見せ方を異ならせてもよい。例えば、上記のパターン1に応じた作用演出を実行する場合には「大失敗」などの文字表示を行うとともに、上記のパターン2に応じた作用演出を実行する場合には「失敗」などの文字表示を行って異ならせてもよい。

【0425】

また、この実施の形態では、図20-17および図20-18に示すように、今回の可変表示において保留表示がいずれの表示態様に変化するかに応じて作用演出の有無や種類の決定割合を異ならせる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、今回の可変表示の変化態様に関係なく、保留表示がいずれの最終表示態様に変化するかに応じて作用演出の有無や種類の決定割合を異ならせるように構成してもよい。

20

【0426】

また、例えば、予告対象の可変表示の表示結果(例えば、大当たりとなるか否か)や変動カテゴリ(例えば、リーチの有無や種類)に応じて作用演出の有無や種類の決定割合を異ならせるように構成してもよい。

【0427】

また、例えば、保留表示の表示態様が青色保留からさらに赤色保留に変化する場合があるように構成する場合に、今回の可変表示で青色保留のまま変化しない場合にも作用演出を実行可能に構成してもよい。

30

【0428】

また、上記のように保留表示の表示態様が青色保留からさらに赤色保留に変化する場合があるように構成する場合に、今回の可変表示で同じ特殊保留から青色保留に変化する場合であっても、最終表示態様が青色保留であるか赤色保留であるかに応じて作用演出の実行割合や種類を異ならせてもよい。例えば、最終表示態様が赤色保留である方が高い割合で作用演出を実行したり、期待度が高い作用演出(例えば、作用演出C)を実行したりするように構成してもよい。または、逆に、最終表示態様が青色保留である方が高い割合で作用演出を実行したり、期待度が高い作用演出(例えば、作用演出C)を実行したりするように構成してもよい。そのように構成すれば、今回実行される可変表示で保留表示の表示態様に変化するか否かに期待感をもたせるだけでなく、その後も保留表示の表示態様に変化する可能性があるかに対して期待感をもたせることができる。

40

【0429】

作用演出を実行することに決定した場合には(ステップ31SHS8009のY)、演出制御CPU120は、変動パターン、およびステップ31SHS8008で決定した作用演出の種類に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ31SHS8010)。そして、ステップ31SHS8012に移行する。

【0430】

一方、確変状態フラグまたは時短状態フラグがセットされていた場合(ステップ31S

50

H S 8 0 0 2 の Y) 、第 1 図柄変動指定コマンド受信フラグがセットされていなかった場合 (ステップ 3 1 S H S 8 0 0 3 の N) 、第 1 保留記憶の中に作用演出の実行可能タイミングとなっているものがなかった場合 (ステップ 3 1 S H S 8 0 0 6 の N) 、または作用演出を実行しないことに決定した場合には (ステップ 3 1 S H S 8 0 0 9 の N) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンに応じた通常のプロセステーブル (作用演出を伴わないプロセステーブル) を選択する (ステップ 3 1 S H S 8 0 1 1) 。そして、ステップ 3 1 S H S 8 0 1 2 に移行する。

【 0 4 3 1 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 3 1 S H S 8 0 1 0 、 3 1 S H S 8 0 1 1 で選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる (ステップ 3 1 S H S 8 0 1 2) 。

10

【 0 4 3 2 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1 、ランプ制御実行データ 1 、音番号データ 1) に従って演出装置 (例えば、画像表示装置 5 、遊技効果ランプ 9 、スピーカ 8 等) の制御を実行する (ステップ 3 1 S H S 8 0 1 3) 。

【 0 4 3 3 】

なお、この実施の形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンコマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる演出図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

20

【 0 4 3 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する (ステップ 3 1 S H S 8 0 1 4) 。

【 0 4 3 5 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド (図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド (第 1 保留記憶数加算指定コマンドまたは第 2 保留記憶数加算指定コマンド)) のうち、1 つ目の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンドを 1 つ削除し、始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする (ステップ 3 1 S H S 8 0 1 5) 。

30

【 0 4 3 6 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理 (ステップ S 1 7 2) に対応した値にする (ステップ 3 1 S H S 8 0 1 6) 。

【 0 4 3 7 】

図 2 0 - 1 9 は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理 (ステップ S 1 7 2) を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、プロセスタイマの値を 1 減算するとともに (ステップ 3 1 S H S 8 1 0 1) 、変動時間タイマの値を 1 減算する (ステップ 3 1 S H S 8 1 0 2) 。プロセスタイマがタイムアウトしたら (ステップ 3 1 S H S 8 1 0 3) 、プロセスデータの切替を行う。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する (ステップ 3 1 S H S 8 1 0 4) 。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する (ステップ 3 1 S H S 8 1 0 5) 。

40

【 0 4 3 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、作用演出の実行中であって作用演出の終了タイミングとなっているか否かを確認する (ステップ 3 1 S H S 8 1 0 6) 。なお、作用演出の終了タイミングとなっているか否かは、具体的には、ステップ 3 1 S H S 8 0 1 4 でセットされた変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。作用演出の終了タイミングとなっていれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留予告演出設定情報格納領域 (ステッ

50

プ 3 1 S H S 6 0 0 8 参照) に記憶されている変化パターンにもとづいて、その予告対象の保留表示が青色保留または赤色保留への変更タイミングとなっているか否かを確認する(ステップ 3 1 S H S 8 1 0 7)。青色保留または赤色保留への変更タイミングとなっていれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留表示領域 3 1 S H 5 a において、その予告対象の保留表示の表示態様を青色保留または赤色保留に変更する制御を行う(ステップ 3 1 S H S 8 1 0 8)。

【 0 4 3 9 】

青色保留または赤色保留への変更タイミングとなっていなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留予告演出設定情報格納領域(ステップ 3 1 S H S 6 0 0 8 参照) に記憶されている変化パターンにもとづいて、その予告対象の保留表示が通常保留への変更タイミングとなっているか否かを確認する(ステップ 3 1 S H S 8 1 0 9)。通常保留への変更タイミングとなっていれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留表示領域 3 1 S H 5 a において、その予告対象の保留表示の表示態様を通常保留に変更する制御を行う(ステップ 3 1 S H S 8 1 1 0)。

【 0 4 4 0 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、作用演出の終了タイミングとなっていなくても、保留予告演出設定情報格納領域(ステップ 3 1 S H S 6 0 0 8 参照) に記憶されている変化パターンにもとづいて、その他の保留記憶の中に青色保留または赤色保留への変更タイミングとなっているものがあるか否かを確認する(ステップ 3 1 S H S 8 1 1 1)。そして、青色保留または赤色保留への変更タイミングとなっているものがあれば(ステップ 3 1 S H S 8 1 1 1 の Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留表示領域 3 1 S H 5 a において、その予告対象の保留表示の表示態様を青色保留または赤色保留に変更する制御を行う(ステップ 3 1 S H S 8 1 1 2)。即ち、この実施の形態では、特殊保留から青色保留や赤色保留への変更タイミングとなっている可変表示であっても作用演出を実行しないと決定される場合があることから(ステップ 3 1 S H S 8 0 0 8, 3 1 S H S 8 0 0 9 参照)、作用演出を実行しない場合であっても、特殊保留から青色保留や赤色保留への変更タイミングとなっている保留表示について青色保留または赤色保留に変更する制御を行う。

【 0 4 4 1 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、作用演出の終了タイミングとなっていなくても、保留予告演出設定情報格納領域(ステップ 3 1 S H S 6 0 0 8 参照) に記憶されている変化パターンにもとづいて、その他の保留記憶の中に通常保留への変更タイミングとなっているものがあるか否かを確認する(ステップ 3 1 S H S 8 1 1 3)。そして、通常保留への変更タイミングとなっているものがあれば(ステップ 3 1 S H S 8 1 1 3 の Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留表示領域 3 1 S H 5 a において、その予告対象の保留表示の表示態様を通常保留に変更する制御を行う(ステップ 3 1 S H S 8 1 1 4)。即ち、この実施の形態では、特殊保留から通常保留への変更タイミングとなっている可変表示であっても作用演出を実行しないと決定される場合があることから(ステップ 3 1 S H S 8 0 0 8, 3 1 S H S 8 0 0 9 参照)、作用演出を実行しない場合であっても、特殊保留から通常保留への変更タイミングとなっている保留表示について通常保留に変更する制御を行う。

【 0 4 4 2 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば(ステップ 3 1 S H S 8 1 1 5)、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップ S 1 7 3) に応じた値に更新する(ステップ 3 1 S H S 8 1 1 6)。

【 0 4 4 3 】

次に、保留予告演出の演出態様の具体例について説明する。図 2 0 - 2 0 および図 2 0 - 2 1 は、保留予告演出の演出態様の一例を示す説明図である。このうち、図 2 0 - 2 0 は、予告対象の保留表示が最終的に赤色保留に変化する場合の保留予告演出の演出態様を示している。また、図 2 0 - 2 1 は、予告対象の保留表示が最終的に通常保留に戻る場合

の保留予告演出の演出態様を示している。なお、図20-20および図20-21において、(1)(2)(3)の順に演出画面の態様が遷移する。

【0444】

まず、図20-20を用いて、予告対象の保留表示が最終的に赤色保留に変化する場合の保留予告演出の演出態様について説明する。図20-20(1)に示すように、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の可変表示を実行しているときに新たに第1始動入賞口への始動入賞が発生したものとす。本例では、第1保留記憶数が3である状態で新たに始動入賞が発生して第1保留記憶数が4に増加したものとす、第1保留表示領域31SH5aにおいて通常保留を1つ増加させたものとす。また、本例では、新たな保留表示の最終表示態様を赤色保留に決定したものとす、変化パターンとして変化パターン410を決定したものとす。そして、変動時間が終了したことにもとづいて、図20-20(2)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を終了する。

10

【0445】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図20-20(3)に示すように、画像表示装置5において次の可変表示を開始する。図20-20(3)に示す例では、可変表示を開始するときに、変化パターン410にもとづいて、その予告対象の保留表示を通常保留から三角形表示の特殊保留に変化させる(ステップ31SHS8005参照)。そして、変動時間が終了したことにもとづいて、図20-20(4)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を終了する。

【0446】

20

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図20-20(5)に示すように、画像表示装置5において次の可変表示を開始する。図20-20(5)に示す例では、可変表示を開始するときに、変化パターン410にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Bに決定したものとす(ステップ31SHS8008参照)。また、その決定結果にもとづいて、図20-20(5)に示すように、その飾り図柄の可変表示において作用演出Bを実行する(ステップ31SHS8010, 31SHS8013, 31SHS8105参照)。図20-20(5)に示す例では、作用演出Bとして、キャラクターBが登場し、そのキャラクターBが特殊保留に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図20-20(5)に示す例では、作用演出の実行中は飾り図柄の可変表示が画像表示装置5の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図20-20(6)に示すように、作用演出Bの終了タイミングとなっても、変化パターン410にもとづいて予告対象の保留表示が特殊保留のまま変化しない。そして、変動時間が終了したことにもとづいて、図20-20(7)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を終了する。

30

【0447】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図20-20(8)に示すように、画像表示装置5において次の可変表示を開始する。図20-20(8)に示す例では、可変表示を開始するときに、変化パターン410にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Cに決定したものとす(ステップ31SHS8008参照)。また、その決定結果にもとづいて、図20-20(8)に示すように、その飾り図柄の可変表示において作用演出Cを実行する(ステップ31SHS8010, 31SHS8013, 31SHS8105参照)。図20-20(8)に示す例では、作用演出Cとして、キャラクターCが登場し、そのキャラクターCが特殊保留に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図20-20(8)に示す例では、作用演出の実行中は飾り図柄の可変表示が画像表示装置5の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図20-20(9)に示すように、作用演出Cの終了タイミングとなると、変化パターン410にもとづいて予告対象の保留表示が特殊保留から赤色保留に変化する(ステップ31SHS8107, 31SHS8108参照)。

40

50

【0448】

なお、図20-20に示す例では、特殊保留として三角形表示の特殊保留を表示する場合が示されているが、矩形表示の特殊保留を表示する変化パターンに決定されている場合には、図20-20(3)～(8)において矩形表示の特殊保留が表示される。また、図20-20に示す例では、最終表示態様として赤色保留が表示される場合が示されているが、最終表示態様として青色保留を表示する変化パターンに決定されている場合には、図20-20(9)において特殊保留から青色保留に変化する。

【0449】

次に、図20-21を用いて、予告対象の保留表示が最終的に通常保留に戻る場合の保留予告演出の演出態様について説明する。図20-21(1)に示すように、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の可変表示を実行しているときに新たに第1始動入賞口への始動入賞が発生したものとする。本例では、第1保留記憶数が3である状態で新たに始動入賞が発生して第1保留記憶数が4に増加したものとし、第1保留表示領域31SH5aにおいて通常保留を1つ増加させたものとする。また、本例では、新たな保留表示の最終表示態様を通常保留(特殊保留経由あり)に決定したものとし、変化パターンとして変化パターン402を決定したものとする。そして、変動時間が終了したことにもとづいて、図20-21(2)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を終了する。

10

【0450】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図20-21(3)に示すように、画像表示装置5において次の可変表示を開始する。図20-21(3)に示す例では、可変表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて、その予告対象の保留表示を通常保留から三角形表示の特殊保留に変化させる(ステップ31SHS8005参照)。そして、変動時間が終了したことにもとづいて、図20-21(4)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を終了する。

20

【0451】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図20-21(5)に示すように、画像表示装置5において次の可変表示を開始する。図20-21(5)に示す例では、可変表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Bに決定したものとする(ステップ31SHS8008参照)。また、その決定結果にもとづいて、図20-21(5)に示すように、その飾り図柄の可変表示において作用演出Bを実行する(ステップ31SHS8010, 31SHS8013, 31SHS8105参照)。図20-21(5)に示す例では、作用演出Bとして、キャラクタBが登場し、そのキャラクタBが特殊保留に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図20-21(5)に示す例では、作用演出の実行中は飾り図柄の可変表示が画像表示装置5の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図20-21(6)に示すように、作用演出Bの終了タイミングとなっても、変化パターン402にもとづいて予告対象の保留表示が特殊保留のまま変化しない。そして、変動時間が終了したことにもとづいて、図20-21(7)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を終了する。

30

40

【0452】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図20-21(8)に示すように、画像表示装置5において次の可変表示を開始する。図20-21(8)に示す例では、可変表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Aに決定したものとする(ステップ31SHS8008参照)。また、その決定結果にもとづいて、図20-21(8)に示すように、その飾り図柄の可変表示において作用演出Aを実行する(ステップ31SHS8010, 31SHS8013, 31SHS8105参照)。図20-21(8)に示す例では、作用演出Aとして、キ

50

キャラクタAが登場し、そのキャラクタAが特殊保留に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図20-21(8)に示す例では、作用演出の実行中は飾り図柄の可変表示が画像表示装置5の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図20-21(9)に示すように、作用演出Aの終了タイミングとなると、変化パターン402にもとづいて予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留に変化する(ステップ31SHS8109, 31SHS8110参照)。

【0453】

なお、図20-21に示す例では、特殊保留として三角形表示の特殊保留を表示する場合が示されているが、矩形表示の特殊保留を表示する変化パターンに決定されている場合には、図20-21(3)～(8)において矩形表示の特殊保留が表示される。

10

【0454】

なお、図20-20および図20-21に示した保留予告演出において、保留表示がいずれの表示態様に変化するのか(または変化しないのか)に応じて作用演出の見せ方を異ならせてもよい。例えば、保留表示が特殊保留のまま変化しない場合には「失敗」などの文字表示を行ったり、保留表示が特殊保留から通常保留に成り下がる場合には「大失敗」などの文字表示を行ったり、保留表示が特殊保留から青色保留や赤色保留に成り上がる場合には「成功」などの文字表示を行ったりしてもよい。

【0455】

また、例えば、保留表示の表示態様が青色保留からさらに赤色保留に変化する場合があるように構成する場合に、保留表示が青色保留から赤色保留に成り上がる場合には「成功」などの文字表示を行い、保留表示が特殊保留から一気に赤色保留に成り上がる場合には「大成功」などの文字表示を行ったりしてもよい。

20

【0456】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、可変表示に対応する特定表示(本例では、保留表示)を表示可能であり、第1態様(本例では、特殊保留)により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を変化させる変化演出(本例では、作用演出を伴う保留予告演出)を実行可能である。また、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を有利度が高い第2態様(本例では、青色保留や赤色保留)に変化させる演出を実行可能であるとともに、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に变化させない場合に、該特定表示の表示態様を第3態様(本例では、通常保留)に変化させる演出を実行可能である。そして、第3態様により表示される特定表示は、第1態様により表示される特定表示よりも第2態様に变化する割合が低い(本例では、図20-14および図20-15に示すように、特殊保留から通常保留に変化した後にさらに赤色保留に変化する変化パターンは、始動入賞時に第1保留記憶数が4個でスーパーリーチ大当りの場合にのみ選択可能な変化パターン411, 414しかなく、判定値の割り振りが極めて少なく、通常保留のまま変化しない変化パターン31, 32, 401～404の方が判定値の割り振りが多い。なお、特殊保留から通常保留に変化した後は赤色保留に変化する場合がないものであってもよい。)。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

30

【0457】

また、この実施の形態によれば、第3態様により表示される特定表示は、第1態様により表示される特定表示よりも有利度が低い(本例では、図20-13に示すように、特殊保留から通常保留に変化する場合(通常保留(特殊保留経由あり))の場合)には、青色保留や赤色保留の場合と比較して、スーパーリーチ大当りやスーパーリーチハズレとなる割合が低く、非リーチハズレとなる割合が高い)。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

40

【0458】

具体的には、保留予告演出において失敗態様の作用演出が実行されても第1態様(本例では、特殊保留)が継続して表示されてしまったのでは、第1態様(本例では、特殊保留)に対する期待感が低下するおそれがあるが、この実施の形態では、第1態様(本例では

50

、特殊保留)から第3態様(本例では、通常保留)に変化するので、第1態様に対する期待感を高めることができ、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

【0459】

また、この実施の形態では、「第3態様により表示される特定表示」として特殊保留から通常保留に変化した保留表示を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、「第3態様により表示される特定表示」として特殊保留を経由することなく最初から通常保留で表示されるものも含むように構成し、そのような通常保留であっても、特殊保留と比較して青色保留や赤色保留に変化する割合が低くなるように構成したり、有利度が低くなるように構成したりしてもよい。

10

【0460】

以上のように、この実施の形態では、同じ通常保留であっても、特殊保留から通常保留に変化した場合には、最初から通常保留が表示されている場合よりも期待度が低く有利度が低くなっている。

【0461】

なお、この実施の形態では、「有利度」として大当たり期待度やリーチ(スーパーリーチ)期待度が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、確変期待度が異なるように構成してもよい。

【0462】

また、この実施の形態によれば、特定表示の表示態様には、少なくとも、第1態様(本例では、特殊保留。通常保留でもよい。)と、有利度が高い第2態様(本例では、青色保留、赤色保留)とが含まれる。変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に変化させる演出を実行可能であり、実行された変化演出の実行態様に応じて、該変化演出の後に異なる割合により変化演出を実行可能である(本例では、保留予告演出において作用演出が実行されても特殊保留のまま変化しなかった場合には、その後再び作用演出が実行されて特殊保留から青色保留や赤色保留に変化可能であるが、保留予告演出において作用演出が実行されて特殊保留から青色保留や赤色保留に変化した場合には、その後は作用演出は実行されない)。そのため、先に実行される変化演出に注目させることができ、変化演出が実行される場合の興趣を向上させることができる。

20

30

【0463】

なお、この実施の形態では、保留予告演出において作用演出が実行されて特殊保留から青色保留や赤色保留に変化した場合には、その後は作用演出は実行されないように構成されている場合を示しているが、低い割合で作用演出を実行可能に構成してもよい。そのように、「実行された変化演出の実行態様に応じて、該変化演出の後に異なる割合により変化演出を実行」には、特殊保留から青色保留や赤色保留に変化した場合に、その後の作用演出の実行割合が低いものも含まれる。

【0464】

また、この実施の形態によれば、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に変化させる演出を実行可能であり、実行された変化演出の実行態様に応じて、該変化演出の後に異なる演出態様により変化演出を実行可能である(本例では、保留予告演出において作用演出が実行されても特殊保留のまま変化しなかった場合には、その後再び作用演出が実行されて特殊保留から青色保留や赤色保留に変化可能であるが、保留予告演出において作用演出が実行されて特殊保留から青色保留や赤色保留に変化した場合には、その後は作用演出は実行されない。保留予告演出において作用演出が実行されて特殊保留のまま変化しなかった場合には、その後再び作用演出が実行されて特殊保留から青色保留に変化する場合と赤色保留に変化する場合とがあり、演出態様のバリエーションが多い。)。そのため、先に実行される変化演出に注目させることができ、変化演出が実行される場合の興趣を向上させることができる。

40

【0465】

50

また、この実施の形態によれば、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に变化させる演出を実行可能であり、実行した変化演出の実行態様に応じて、該変化演出の後にいずれの特定表示を対象として変化演出を実行するか割合が異なる（本例では、複数の特殊保留が表示されているときに、保留予告演出において作用演出が実行されて1つ目の特殊保留が青色保留や赤色保留に変化した場合には、その後は2つ目以降の特殊保留に対してしか作用演出が実行されて保留表示が変化する場合はないが、1つ目の特殊保留が変化しなかった場合には、その後も1つ目の特殊保留に対しても作用演出が実行されて保留表示が変化可能である）。そのため、先に実行される変化演出に注目させることができ、変化演出が実行される場合の興趣を向上させることができる。

10

【0466】

また、この実施の形態によれば、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に变化させる演出を実行可能であるとともに、複数種類の変化演出を実行可能であり（本例では、保留予告演出において作用演出A～Cを実行可能である）、実行された変化演出の実行態様に応じて、該変化演出の後にいずれの種類の变化演出を実行するか割合が異なる（本例では、作用演出Bが実行された場合には特殊保留のまま変化しない割合が高く、特殊保留のまま変化しなかった後に作用演出が実行される場合には、通常保留や青色保留、赤色保留に変化する場合が多いことから作用演出Aや作用演出Cの割合が高くなる）。そのため、先に実行される変化演出に注目させることができ、変化演出が実行される場合の興趣を向上させることができる。

20

【0467】

なお、特殊保留から通常保留に変化した後も作用演出を実行可能に構成する場合には、「実行された変化演出の実行態様に応じて、該変化演出の後にいずれの種類の变化演出を実行するか割合が異なる」には、例えば、後に実行される作用演出では保留表示の表示態様が変化しない作用演出（ガセの作用演出）が実行されやすいものが含まれるものであってもよい。

【0468】

また、この実施の形態によれば、変化演出として、第1態様（本例では、特殊保留）により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を有利度が高い第2態様（本例では、青色保留や赤色保留）に変化させる演出を実行可能であるとともに、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に变化させない場合に、該特定表示の表示態様を第3態様（本例では、通常保留）に変化させる演出を実行可能である。そして、変化演出の実行態様に応じて、異なる割合により特定表示の表示態様を第3態様に变化させる（本例では、図20-17（A）に示すように、保留予告演出において作用演出Aが実行される場合に特殊保留から通常保留に変化する割合が高い）。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

30

【0469】

また、この実施の形態によれば、第1態様は複数種類あり（本例では、三角形表示の特殊保留と矩形表示の特殊保留）、変化演出として、第1態様（本例では、特殊保留）により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を有利度が高い第2態様（本例では、青色保留や赤色保留）に変化させる演出を実行可能であるとともに、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に变化させない場合に、該特定表示の表示態様を第3態様（本例では、通常保留）に変化させる演出を実行可能である。そして、特定表示がいずれの種類の第1態様によって表示されているかに応じて、異なる割合により特定表示の表示態様を第3態様に变化させる（本例では、図20-14（c）に示すように、三角形表示の特殊保留が表示される場合の方が、矩形表示の特殊保留が表示される場合と比較して、特殊保留から通常保留に変化する割合が高い）。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

40

【0470】

なお、この実施の形態では、複数種類の第1態様として形状が異なる2種類の特殊保留

50

(三角形表示と矩形表示)がある場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、表示色が異なる複数種類の保留表示(例えば、青色や緑色の保留表示)があるように構成してもよい。また、例えば、2種類の第1態様(通常保留や特殊保留)にかぎらず、3種類以上の第1態様(通常保留や特殊保留)があるように構成してもよい。

【0471】

また、この実施の形態によれば、変化演出として、第1態様(本例では、特殊保留)により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を有利度が高い第2態様(本例では、青色保留や赤色保留)に変化させる演出を実行可能であるとともに、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に変化させない場合に、該特定表示の表示態様を第3態様(本例では、通常保留)に変化させる演出を実行可能である。そして、所定期間において、特定表示の表示態様を第3態様に変化させる割合が低い(本例では、予告対象の保留表示が4つ目および3つ目の位置に表示されている期間においては、予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留に変化しにくくなっている。予告対象の保留表示が特殊保留から通常保留に変化する場合が全くないものでもよい。)。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

10

【0472】

また、この実施の形態によれば、第1態様として通常態様とは異なる特殊態様(本例では、特殊保留)により特定表示を表示させる。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

20

【0473】

なお、この実施の形態では、赤色保留となる場合が最も大当りに対する期待度(信頼度)が高く、青色保留となる場合が次に大当りに対する期待度(信頼度)が高いのであるが、通常保留と特殊保留とでは大当りに対する期待度(信頼度)は同じでもよいし、特殊保留の方が通常保留よりも大当りに対する期待度(信頼度)が高くなるように構成してもよい。

30

【0474】

なお、この実施の形態では、第1態様として特殊保留を表示するとともに、第3態様として通常保留を表示し、特殊保留から通常保留に変化させる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、通常保留を第1態様の位置づけで表示するようにし、第3態様として保留表示の表示態様の変化済みであることを示す済保留(例えば、「済」の文字表示を含む丸形表示)を表示するように構成してもよい。以下、済保留を表示可能に構成した変形例1について説明する。

【0475】

図20-22は、変形例1における保留予告演出の演出態様の例を示す説明図である。なお、変形例1において、演出制御用CPU120が実行する処理は、図20-11~図20-19の各処理および各決定テーブルにおいて、特殊保留を通常保留に読み替え、特殊保留から変更した後の通常保留を済保留に読み替えたものと等価である。

【0476】

なお、図20-22に示す変形例1においても、図20-15に示す変化パターン411、414を読み替えた特殊保留から済保留に変化した後に赤色保留に変化する変化パターンに対する割り振りは極めて少なく、済保留から赤色保留に変化する割合は、通常保留から赤色保留に変化する割合よりも低くなっており、済保留は通常保留よりも有利度が低くなっている。

40

【0477】

変形例1では、図20-22(1)に示すように、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の可変表示を実行しているときに新たに第1始動入賞口への始動入賞が発生したものとする。図20-22に示す例では、第1保留記憶数が3である状態で新たに始動入賞が発生して第1保留記憶数が4に増加したものとし、第1保留表示領域31SH5aにおいて通常保留を1つ増加させたものとする。また、本例では、新たな保留表示の最終表示態様を済保留に決定したものとし、変化パターンとして変化パターン402(ただし、済

50

保留などに読み替えた変化パターン)を決定したものとする。そして、変動時間が終了したことにともづいて、図20-22(2)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を終了する。

【0478】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図20-22(3)に示すように、画像表示装置5において次の可変表示を開始する。ただし、図20-22(3)に示す例では、可変表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて、その予告対象の保留表示は通常保留のまま変化しない。そして、変動時間が終了したことにともづいて、図20-22(4)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を終了する。

10

【0479】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図20-22(5)に示すように、画像表示装置5において次の可変表示を開始する。図20-22(5)に示す例では、可変表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Bに決定したものとする(ステップ31SHS8008参照)。また、その決定結果にもとづいて、図20-22(5)に示すように、その飾り図柄の可変表示において作用演出Bを実行する(ステップ31SHS8010, 31SHS8013, 31SHS8105参照)。図20-22(5)に示す例では、作用演出Bとして、キャラクタBが登場し、そのキャラクタBが予告対象の保留表示(通常保留)に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図20-22(5)に示す例では、作用演出の実行中は飾り図柄の可変表示が画像表示装置5の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図20-22(6)に示すように、作用演出Bの終了タイミングとなっても、変化パターン402にもとづいて予告対象の保留表示が通常保留のまま変化しない。そして、変動時間が終了したことにともづいて、図20-22(7)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を終了する。

20

【0480】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図20-22(8)に示すように、画像表示装置5において次の可変表示を開始する。図20-22(8)に示す例では、可変表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Aに決定したものとする(ステップ31SHS8008参照)。また、その決定結果にもとづいて、図20-22(8)に示すように、その飾り図柄の可変表示において作用演出Aを実行する(ステップ31SHS8010, 31SHS8013, 31SHS8105参照)。図20-22(8)に示す例では、作用演出Aとして、キャラクタAが登場し、そのキャラクタAが予告対象の保留表示(通常保留)に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図20-22(8)に示す例では、作用演出の実行中は飾り図柄の可変表示が画像表示装置5の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図20-22(9)に示すように、作用演出Aの終了タイミングとなると、変化パターン402にもとづいて予告対象の保留表示が通常保留から済保留に変化する(ステップ31SHS8109, 31SHS8110参照)。

30

40

【0481】

図20-22に示す変形例1によれば、第1態様として通常態様(通常保留)により特定表示を表示させる。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

【0482】

なお、この実施の形態では、通常態様(通常保留)という表現を用いているが、通常態様(通常保留)とは、例えば、保留予告演出が実行される場合に表示される保留表示の表

50

示態様のうち最も表示される頻度が高い表示態様であり、大当たりやリーチの可能性示唆しないまたは可能性が比較的低いことを示唆する表示態様である。

【0483】

また、この実施の形態では、保留表示のみを変化可能に保留予告演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、保留表示の表示態様を引き継いだ表示態様により現在実行中の可変表示に対応したアクティブ表示を表示可能に構成されている遊技機において、保留表示が消化されて予告対象の可変表示が実行中となった場合であっても、そのアクティブ表示の表示態様も変更可能に構成してもよい。即ち、特定表示として保留表示を変化可能に構成する場合にかぎらず、特定表示としてアクティブ表示も変化する可能に構成してもよい。以下、アクティブ表示の表示態様も変化する可能に構成した変形例2について説明する。

10

【0484】

図20-23は、変形例2における保留予告演出の演出態様の例を示す説明図である。なお、変形例2において、演出制御用CPU120が実行する処理は、図20-11～図20-19の各処理および各決定テーブルにおいて、アクティブ表示を表示する処理を追加し、アクティブ表示においても通常保留や特殊保留、青色保留、赤色保留と同様の表示を表示可能に構成し、アクティブ表示の表示態様を変化可能に変化パターンを構成したりすればよい。

【0485】

変形例2では、図20-23(1)に示すように、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の可変表示を実行しているときに新たに第1始動入賞口への始動入賞が発生したものとする。本例では、第1保留記憶数が2である状態で新たに始動入賞が発生して第1保留記憶数が3に増加したものとし、第1保留表示領域31SH5aにおいて通常保留を1つ増加させたものとする。また、画像表示装置5の表示画面にはアクティブ表示領域31SH5Fが設けられており、現在実行中の可変表示に対応するアクティブ表示がアクティブ表示領域31SH5Fに表示されているものとする。また、本例では、新たな保留表示の最終表示態様を通常保留(特殊保留経由あり)に決定したものとし、変化パターンとして変化パターン402(ただし、アクティブ表示も変化可能に読み替えた変化パターン)を決定したものとする。そして、変動時間が終了したことにもとづいて、図20-23(2)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を終了する。

20

30

【0486】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図20-23(3)に示すように、画像表示装置5において次の可変表示を開始する。図20-23(3)に示す例では、可変表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて、その予告対象の保留表示を通常保留から三角形表示の特殊保留に変化させる(ステップ31SHS8005参照)。そして、変動時間が終了したことにもとづいて、図20-23(4)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を終了する。

【0487】

次いで、保留記憶を1つ消化し保留表示を1つずつシフト表示して、図20-23(5)に示すように、画像表示装置5において次の可変表示を開始する。図20-23(5)に示す例では、可変表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Bに決定したものとする(ステップ31SHS8008参照)。また、その決定結果にもとづいて、図20-23(5)に示すように、その飾り図柄の可変表示において作用演出Bを実行する(ステップ31SHS8010, 31SHS8013, 31SHS8105参照)。図20-23(5)に示す例では、作用演出Bとして、キャラクタBが登場し、そのキャラクタBが特殊保留に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図20-23(5)に示す例では、作用演出の実行中は飾り図柄の可変表示が画像表示装置5の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図20-23(6)に示すように、作用演出Bの

40

50

終了タイミングとなっても、変化パターン402にもとづいて予告対象の保留表示が特殊保留のまま変化しない。そして、変動時間が終了したことにもとづいて、図20-23(7)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を終了する。

【0488】

次いで、保留記憶を1つ消化して、図20-23(8)に示すように、画像表示装置5において次の可変表示を開始する。また、予告対象の可変表示が開始されたことにもとづいて、図20-23(8)に示すように、現在実行中の予告対象の可変表示に対応して特殊保留と同様の表示態様のアクティブ表示がアクティブ表示領域31SH5Fに表示される。また、図20-23(8)に示す例では、可変表示を開始するときに、変化パターン402にもとづいて作用演出の実行可能タイミングであると判断し、作用演出を実行することに決定するとともに、作用演出の種類を作用演出Aに決定したものとする(ステップ31SHS8008参照)。また、その決定結果にもとづいて、図20-23(8)に示すように、その飾り図柄の可変表示において作用演出Aを実行する(ステップ31SHS8010, 31SHS8013, 31SHS8105参照)。図20-23(8)に示す例では、作用演出Aとして、キャラクタAが登場し、そのキャラクタAが特殊保留と同様の表示態様のアクティブ表示に向かってボールを投げるような態様の演出が実行される場合を示している。また、図20-23(8)に示す例では、作用演出の実行中は飾り図柄の可変表示が画像表示装置5の表示画面の端部に縮小表示される場合が示されている。次いで、本例では、図20-23(9)に示すように、作用演出Aの終了タイミングとなると、変化パターン402にもとづいて特殊保留と同様の表示態様のアクティブ表示が通常保留と同様の表示態様のアクティブ表示に変化する(ステップ31SHS8109, 31SHS8110参照)。

【0489】

なお、最終表示態様として青色や黄色の表示を決定した場合には、図20-23(9)において、アクティブ表示が青色保留や黄色保留と同様の表示態様のアクティブ表示に変化する場合もある。

【0490】

また、この実施の形態によれば、第1態様により表示される特定表示に作用する態様により実行される作用演出(本例では、図20-20(5)や図20-20(8)、図20-21(5)、図20-21(8)に示す態様の作用演出)を含む変化演出を実行可能である。また、1の第1態様により表示される特定表示に対して作用演出を複数回実行可能である(本例では、図20-15(F)に示す変化パターン402, 404では、1つ目の保留シフトのタイミングで特殊保留が表示された後、2回目の保留シフトのタイミングでは作用演出が実行されるものの特殊保留のまま変化せず、3回目の保留シフトのタイミングで作用演出が実行されて特殊保留から通常保留に変化可能である)。そのため、変化演出を実行する場合の演出効果を向上させることができる。

【0491】

なお、この実施の形態では、作用演出を最大で2回実行可能な変化パターンが設けられている場合を示しているが、作用演出を3回以上実行可能な変化パターンを設けるように構成してもよい。

【0492】

また、この実施の形態によれば、第3態様により表示される特定表示の表示態様が第2態様に変化する場合には、第1態様により表示される特定表示の表示態様が第2態様に変化する場合よりも有利度が高い(本例では、図20-15に示すように、特殊保留から通常保留に戻っても最終的に赤色保留が表示される変化パターン(変化パターン411, 414)が設けられており、スーパーリーチ大当たりとなる場合にのみ、変化パターン411, 414を決定可能である)。そのため、第3態様により表示される特定表示に対する期待感を高めることができる。

【0493】

なお、この実施の形態では、「第3態様により表示される特定表示の表示態様が第2態

様に変化する場合」として特殊保留から通常保留に変化した保留表示がさらに赤色保留に変化する場合を示したが、そのような内容にかぎらず、例えば、最初から通常保留で表示されている保留表示が赤色保留に変化する場合も有利度が高くなるように構成してもよい。

【0494】

また、この実施の形態では、始動入賞時に保留表示の最終表示態様および変化パターンを決定し、その後、可変表示ごとに作用演出の有無や種類を決定する場合を示したが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、変化パターンを用いずに、可変表示ごとに、毎回作用演出の有無や種類を決定するとともに、特殊保留から通常保留や青色保留、赤色保留に変化させるか否かを決定するように構成してもよい。

10

【0495】

(第2の実施の形態)

第1の実施の形態で示した遊技機において、特殊保留から通常保留に変化した場合、この通常保留に変化した保留表示が消化されるまで、他の保留表示が特殊保留から通常保留に変化することを制限するように構成してもよい。以下、特殊保留から通常保留に変化することを制限する第2の実施の形態について説明する。

【0496】

なお、この実施の形態において、第1の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第1の実施の形態と異なる部分について説明する。

20

【0497】

図20-24は、第2の実施の形態における先読予告設定処理(ステップS161)を示すフローチャートである。この実施の形態では、先読予告設定処理において、第1の実施の形態で示した処理に加えて、ステップ31SHS6009、31SHS6010の処理を実行する。ステップ31SHS6009では、演出制御用CPU120は、ステップ31SHS6007Xで決定した保留表示の変化パターンが変化パターン401~404、412、414(特殊保留から通常保留への変化を含む変化パターン)のいずれかであるか否かを確認する(ステップ31SHS6009)。変化パターン401~404、412、414のいずれかであれば、演出制御用CPU120は、特殊保留から通常保留に変化することを制限することを示す制限フラグをセットする(ステップ31SHS6010)。

30

【0498】

なお、ステップ31SHS6010でセットされた制限フラグは、特殊保留から通常保留に変化した保留表示が消化されたときに、その保留表示に対応する可変表示を開始するときや終了するときに可変表示開始設定処理や特図当たり待ち処理においてリセットされる。

【0499】

この実施の形態では、ステップ31SHS6005Xの処理において、第1の実施の形態で示したステップ31SHS6005の処理とは異なる最終表示態様決定テーブルを用いて、保留表示の最終表示態様を決定する(ステップ31SHS6005X)。

40

【0500】

図20-25および図20-26は、第2の実施の形態における最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。ただし、第1保留記憶数が2である場合には、演出制御用CPU120は、図20-12(A)~(C)と同様の最終表示態様決定テーブルを用いて、保留表示の最終表示態様を決定する。

【0501】

この実施の形態では、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「3」または「4」である場合には、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリが非リーチハズレを示すもの(動カテゴリ1)であれば、制限フラグがセットされていない場合には、図20-25(D-1)に示す保留3~4個且つ非リー

50

チハズレ且つ制限フラグオフ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、制限フラグがセットされている場合には、図20-25(D-2)に示す保留3～4個且つ非リーチハズレ且つ制限フラグオン用の最終表示態様決定テーブルを選択する。また、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチハズレを示すもの(変動カテゴリ7)であれば、制限フラグがセットされていない場合には、図20-25(E-1)に示す保留3～4個且つスーパーリーチハズレ且つ制限フラグオフ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、制限フラグがセットされている場合には、図20-25(E-2)に示す保留3～4個且つスーパーリーチハズレ且つ制限フラグオン用の最終表示態様決定テーブルを選択する。また、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチ大当りを示すもの(変動カテゴリ23, 26)であれば、制限フラグがセットされていない場合には、図20-26(F-1)に示す保留3～4個且つスーパーリーチ大当り且つ制限フラグオフ用の最終表示態様決定テーブルを選択し、制限フラグがセットされている場合には、図20-26(F-2)に示す保留3～4個且つスーパーリーチ大当り且つ制限フラグオン用の最終表示態様決定テーブルを選択する。そして、演出制御用CPU120は、選択した最終表示態様決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、最新の保留表示の最終表示態様を決定する。

10

【0502】

また、この実施の形態では、ステップ31SHS6007Xの処理において、第1の実施の形態で示したステップ31SHS6007の処理とは異なる変化パターン決定テーブルを用いて、保留表示の変化パターンを決定する(ステップ31SHS6007X)。

20

【0503】

図20-27は、第2の実施の形態における変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。ただし、演出制御用CPU120は、図20-14(A)～(E)および図20-15(F)～(H)に示した変化パターン決定テーブルについては、第1の実施の形態で示したそれらの変化パターン決定テーブルと同様のテーブルを用いて、保留表示の変化パターンを決定する。

【0504】

この実施の形態では、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「4」であり、変動カテゴリコマンドで示される変動カテゴリがスーパーリーチ大当りを示すもの(変動カテゴリ23, 26)であり、最終表示態様として赤色保留が決定されている場合には、制限フラグがセットされていない場合には、保留4個且つスーパーリーチ大当り且つ赤色保留且つ制限フラグオフ用の変化パターン決定テーブルを選択し、制限フラグがセットされている場合には、保留4個且つスーパーリーチ大当り且つ赤色保留且つ制限フラグオン用の変化パターン決定テーブルを選択する。

30

【0505】

図20-25および図20-26に示すように、この実施の形態では、制限フラグがセットされている場合(即ち、特殊保留から通常保留に変化した保留表示が表示されている場合)には、通常保留(特殊保留経由あり)を決定しないように構成している。また、図20-27に示すように、この実施の形態では、制限フラグがセットされている場合には、特殊保留から通常保留への変化を含む変化パターン411, 414を決定しないように構成している。そのような構成により、この実施の形態では、特殊保留から通常保留に変化した場合、この通常保留に変化した保留表示が消化されるまで、他の保留表示が特殊保留から通常保留に変化する場合がないように制限している。

40

【0506】

なお、この実施の形態では、制限フラグがセットされている場合(特殊保留から通常保留に変化した保留表示が表示されている場合)、他の保留表示が特殊保留から通常保留に変化する場合がないように制限する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、他の保留表示が特殊保留から通常保留に変化する割合を低くすることによって制限するように構成してもよい。

【0507】

50

以上に説明したように、この実施の形態によれば、第3態様により表示される特定表示の数を制限する（本例では、制限フラグがセットされている場合（即ち、特殊保留から通常保留に変化した保留表示が表示されている場合）には、通常保留（特殊保留経由あり）や特殊保留から通常保留への変化を含む変化パターン411, 414を決定しない）。そのため、変化演出を実行する場合の遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0508】

（第3の実施の形態）

第1の実施の形態では、通常態様よりも期待度が高い表示態様（青色保留や赤色保留）に保留表示を変化させる場合を示したが、演出内容を示唆する表示態様に保留表示を変化可能に構成してもよい。以下、演出内容を示唆する表示態様に保留表示を変化可能に構成する第3の実施の形態について説明する。

10

【0509】

なお、この実施の形態において、第1の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第1の実施の形態と異なる部分について説明する。

【0510】

また、第1の実施の形態では、第1保留表示領域31SH5aおよび第2保留表示領域31SH5bを設ける場合を示したが、この実施の形態では、これらに代えて、合計保留記憶数を表示する合計保留記憶表示領域が設けられているものとする。なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、第1保留表示領域31SH5aおよび第2保留表示領域31SH5bを備えた遊技機に、この実施の形態で示した構成を適用するようにしてもよい。

20

【0511】

また、第1の実施の形態では、大当たり種別として通常大当たり、確変大当たり、および突然確変大当たりが設けられている場合を示したが、この実施の形態では、これらに代えて、15R確変大当たり、8R確変大当たり、および突然確変大当たりが設けられているものとする。

【0512】

本実施の形態において、合計保留記憶表示領域において表示される保留表示の表示態様として、15R／8R確変大当たりとなることに対する信頼度を示す通常表示態様と、所定の演出の実行を示唆する演出示唆表示態様とが設けられている。

30

【0513】

通常表示態様には、白色で表示される「白」、赤色で表示される「赤」、および金色で表示される「金」が含まれており、15R／8R確変大当たりとなることに対する信頼度は、金>赤>白となっている。

【0514】

演出示唆表示態様には、「特殊」という文字を表示することにより特殊ゾーン演出の予告対象であることを示唆する第1特殊示唆態様と、「特殊？」という文字を表示することにより特殊ゾーン演出の予告対象であることを示唆する第2特殊示唆態様と、「NEXT」という文字を表示することにより擬似連を実行することを示唆する擬似連示唆態様と、「SP」という文字を表示することによりスーパーリーチに発展することを示唆するSP示唆態様とが含まれる。第1特殊示唆態様は、特殊ゾーン演出の予告対象である場合にのみ選択され得る表示態様である一方、第2特殊示唆態様は、特殊ゾーン演出の予告対象であるか否かにかかわらず選択され得る表示態様である。また、擬似連示唆態様は、擬似連を実行する場合にのみ選択され得る表示態様であり、SP示唆態様は、スーパーリーチに発展する場合にのみ選択され得る表示態様である。

40

【0515】

なお、特殊ゾーン演出とは、1回の変動または複数回の連続した変動にて、通常背景とは異なる特殊背景を表示する演出である。また、特殊ゾーン演出は、実行回数が多いほど15R／8R確変大当たりに対する信頼度が高い構成となっている。以下、特殊ゾーン演出の実行を開始することを「特殊ゾーンに突入する」ということがある。特殊ゾーンに突

50

入する直前には、突入成功演出が実行される。突入成功演出は、特殊ゾーンに突入することを示唆した後に、特殊ゾーンに突入することが確定した旨を示す演出（例えば、後述する図20-34（4）、（5）に示すように、「特殊ゾーンチャンス！」と表示した後に「成功！」と表示する演出）である。また、特殊ゾーンに突入しないときには、特殊ゾーンに突入することを示唆することにより遊技者に期待感を与える突入失敗演出が実行されることがある。例えば、突入成功演出と同様に特殊ゾーンに突入することを示唆した後に、特殊ゾーンに突入しない旨を示す演出（例えば、「特殊ゾーンチャンス！」と表示した後に「失敗・・・」と表示する演出）を突入失敗演出として実行可能である。以下、突入成功演出と突入失敗演出とを「突入予告演出」と総称することがある。突入予告演出は、変動開始時から3秒間に亘って行われる演出である。そして、特殊ゾーンに突入する場合 10
には、変動開始から3秒後（突入成功演出の終了時）に特殊ゾーン演出が開始されるものである。なお、突入予告演出を実行する変動の変動時間が3秒より短い場合には、変動停止の1秒前に突入予告演出を強制的に終了するものとする。その際、特殊ゾーンに突入する場合 10
には、突入成功演出を強制的に終了するとともに特殊ゾーン演出を開始するものとする。

【0516】

また、本実施の形態では、合計保留記憶表示領域において、未だ可変表示が行われていない保留記憶に対する保留表示が行われるとともに、該保留記憶に対する可変表示を開始してから終了するまでの間、該保留記憶に対する保留表示を、合計保留記憶表示領域とは異なるアクティブ表示領域31SH5Fにおいて継続して表示し続ける。即ち、該アクティ 20
ブ表示領域31SH5Fにおいて、実行中の可変表示に対応したアクティブ表示（可変表示対応画像）が表示されることとなる。アクティブ表示は、実行中の可変表示にもとづいて大当たりが発生することに対する信頼度を示す画像である。アクティブ表示の表示態様としては、上述した保留表示と同一の表示態様（通常表示態様である「白」、「赤」、「金」、演出示唆表示態様である第1特殊示唆態様および第2特殊示唆態様、擬似連示唆態様、SP示唆態様）が設けられている。

【0517】

本実施の形態では、保留表示およびアクティブ表示を表示の表示態様については、対応する保留記憶が発生したとき（始動入賞時）に決定されるようになっている。具体的に、始動入賞が発生したときに、まず、通常表示態様の変化態様（後述する保留変化パターンおよび変化タイミング）を決定し、次に、演出示唆表示態様にて表示するか否かを決定する。演出示唆表示態様にて表示しないことが決定された場合には、始動入賞時のタイミングから通常表示態様にて保留表示が開始される。また、演出示唆表示態様にて表示することが決定された場合には、始動入賞時のタイミングから演出示唆表示態様にて保留表示の表示を開始し、示唆内容の演出を実行したとき（例えば、特殊ゾーン演出を開始してから5秒後、擬似連における再変動を行ってから5秒後、スーパーリーチを開始してから5秒後） 30
、または実行しないことが確定したとき（例えば、突入失敗演出を実行したとき）に通常示唆表示態様に变化するようになっている。

【0518】

また、この実施の形態では、演出制御プロセス処理（ステップS76）において、保留表示に関する制御を行う保留表示制御処理を実行する。図20-28および図20-29は、第3の実施の形態における保留表示制御処理を示すフローチャートである。保留表示制御処理において、演出制御用CPU120は、まず、新たに発生した保留記憶に対する保留表示の保留変化パターンを決定するための保留変化パターン決定抽選を実行する（ステップ31SHS3701）。具体的には、図20-30（A）に示す保留変化パターン決定テーブルを用いて保留変化パターンを決定する。 40

【0519】

図20-30（A）は、保留変化パターン決定テーブルを示す説明図である。図20-30（A）に示す各保留変化パターン決定テーブルには入賞時判定結果（15R確変大当たりまたは8R確変大当たり、スーパーリーチハズレ、その他）に応じて保留変化パターンに 50

対応する判定値が割り当てられているが、図20-30(A)に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU120は、例えば、保留変化パターン決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0520】

例えば、入賞時判定結果が15R確変大当たりまたは8R確変大当たりである場合、10%の割合でP01が、15%の割合でP02が、20%の割合でP03が、25%の割合でP04が、30%の割合でP05が、保留変化パターンとして決定される。

【0521】

例えば、入賞時判定結果がスーパーリーチハズレである場合、70%の割合でP01が、15%の割合でP02が、7%の割合でP03が、5%の割合でP04が、3%の割合でP05が、保留変化パターンとして決定される。

【0522】

例えば、入賞時判定結果がその他である場合、100%の割合でP01が保留変化パターンとして決定される。

【0523】

このような割合にて保留変化パターンを決定することにより、15R確変大当たりまたは8R確変大当たりとなることに対する保留表示またはアクティブ表示の表示態様が有する信頼度は、白<赤<金となっている。

【0524】

また、本実施の形態における保留変化パターンは、「赤」にならない保留変化パターン（以下、「赤なし」ということがある。例えば、P01。）と、「赤」になる保留変化パターン（以下、「赤あり」ということがある。例えば、P01以外。）とに大別できる。そこで、赤ありおよび赤なしの選択割合を、図20-30(B)に示している。

【0525】

図示するように、入賞時判定結果が15R確変大当たりまたは8R確変大当たりである場合、90%の割合で赤ありを選択し、10%の割合で赤なしを選択する。入賞時判定結果がスーパーリーチハズレである場合、30%の割合で赤ありを選択し、70%の割合で赤なしを選択する。入賞時判定結果がその他である場合、100%の割合で赤なしを選択する。

【0526】

この実施の形態では、特殊ゾーン演出の実行の選択割合と、図20-30(B)に示した赤ありの選択割合とを比較すると、入賞時判定結果が15R確変大当たりまたは8R確変大当たりである場合、赤ありの選択割合の方が特殊ゾーン演出を実行する割合よりも高い一方、入賞時判定結果がスーパーリーチハズレである場合、赤ありの選択割合の方が特殊ゾーン演出を実行する割合よりも低くなっている。従って、赤ありが選択された場合の方が、特殊ゾーン演出を実行することが選択された場合よりも、15R確変大当たりまたは8R確変大当たりとなることに対する信頼度が高くなっている。即ち、本実施の形態においては、表示態様が「赤」の保留表示またはアクティブ表示が表示されることは、特殊ゾーン演出よりも信頼度が高いよう構成されている。

【0527】

なお、本実施の形態では、入賞時判定結果が15R確変大当たり、8R確変大当たりまたはスーパーリーチハズレである場合にのみP02～P05を選択可能であることとしたが、これに限るものではない。例えば、入賞時判定結果が突然確変大当たり、小当たり、ノーマルリーチハズレまたは非リーチハズレであっても、P02～P05を選択可能であることとしてもよい。

【0528】

次に、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域における格納領域（合計保留記憶数に応じた格納領域）に、ステップ31SHS3701にて決定した保留変化パターンを示すデータを格納することにより保留変化パターンを記憶する（ステップ31

10

20

30

40

50

S H S 3 7 0 2)。記憶した保留変化パターンが変化なしの保留変化パターン（P 0 1またはP 0 3）である場合、ステップ3 1 S H S 3 7 1 0へ移行する。記憶した保留変化パターンが変化ありの保留変化パターン（P 0 2, P 0 4, P 0 5のいずれか）である場合、変化タイミングを決定するための変化タイミング決定抽選を行う（ステップ3 1 S H S 3 7 0 4）。具体的には、図2 0 - 3 1（A）に示す第1変化タイミング決定抽選テーブルまたは図2 0 - 3 1（B）に示す第2変化タイミング決定抽選テーブルを用いて変化タイミングを決定する。

【0 5 2 9】

図2 0 - 3 1（A）は、第1変化タイミング決定抽選テーブルを示す説明図である。図2 0 - 3 1（B）は、第2変化タイミング決定抽選テーブルを示す説明図である。図2 0 - 3 1（A）,（B）に示す各変化タイミング決定抽選テーブルには合計保留記憶数毎に変化タイミングに対応する判定値が割り当てられているが、図2 0 - 3 1（A）,（B）に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用C P U 1 2 0は、例えば、変化タイミング決定抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

10

【0 5 3 0】

まず、図2 0 - 3 1（A）に示す第1変化タイミング決定抽選テーブルを用いて変化タイミング決定抽選を行った場合について説明する。第1変化タイミング決定抽選テーブルは、入賞時判定結果が大当たりである場合に用いられる変化タイミング決定抽選テーブルである。

20

【0 5 3 1】

例えば、合計保留記憶数が「1」である場合、6 0 %の割合でアクティブ中を、4 0 %の割合でアクティブ開始時を、変化タイミングとして決定する。

【0 5 3 2】

例えば、合計保留記憶数が「2」である場合、5 0 %の割合でアクティブ中を、3 0 %の割合でアクティブ開始時を、2 0 %の割合で1個目を、変化タイミングとして決定する。

【0 5 3 3】

例えば、合計保留記憶数が「3」である場合、4 0 %の割合でアクティブ中を、3 0 %の割合でアクティブ開始時を、2 0 %の割合で1個目を、1 0 %の割合で2個目を、変化タイミングとして決定する。

30

【0 5 3 4】

例えば、合計保留記憶数が「4」である場合、3 0 %の割合でアクティブ中を、2 5 %の割合でアクティブ開始時を、2 0 %の割合で1個目を、1 5 %の割合で2個目を、1 0 %の割合で3個目を、変化タイミングとして決定する。

【0 5 3 5】

例えば、合計保留記憶数が「5」である場合、2 2 %の割合でアクティブ中を、2 0 %の割合でアクティブ開始時を、1 8 %の割合で1個目を、1 6 %の割合で2個目を、1 4 %の割合で3個目を、1 0 %の割合で4個目を、変化タイミングとして決定する。

【0 5 3 6】

例えば、合計保留記憶数が「6」である場合、2 2 %の割合でアクティブ中を、1 8 %の割合でアクティブ開始時を、1 6 %の割合で1個目を、1 4 %の割合で2個目を、1 2 %の割合で3個目を、1 0 %の割合で4個目を、8 %の割合で5個目を、変化タイミングとして決定する。

40

【0 5 3 7】

例えば、合計保留記憶数が「7」である場合、2 0 %の割合でアクティブ中を、1 8 %の割合でアクティブ開始時を、1 6 %の割合で1個目を、1 4 %の割合で2個目を、1 2 %の割合で3個目を、1 0 %の割合で4個目を、6 %の割合で5個目を、4 %の割合で6個目を、変化タイミングとして決定する。

【0 5 3 8】

50

例えば、合計保留記憶数が「8」である場合、20%の割合でアクティブ中を、18%の割合でアクティブ開始時を、16%の割合で1個目を、14%の割合で2個目を、12%の割合で3個目を、8%の割合で4個目を、6%の割合で5個目を、4%の割合で6個目を、2%の割合で7個目を、変化タイミングとして決定する。

【0539】

次に、図20-31(B)に示す第2変化タイミング決定抽選テーブルを用いて変化タイミング決定抽選を行った場合について説明する。第2変化タイミング決定抽選テーブルは、入賞時判定結果がスーパーリーチハズレである場合に用いられる変化タイミング決定抽選テーブルである。

【0540】

10

例えば、合計保留記憶数が「1」である場合、40%の割合でアクティブ中を、60%の割合でアクティブ開始時を、変化タイミングとして決定する。

【0541】

例えば、合計保留記憶数が「2」である場合、20%の割合でアクティブ中を、30%の割合でアクティブ開始時を、50%の割合で1個目を、変化タイミングとして決定する。

【0542】

例えば、合計保留記憶数が「3」である場合、10%の割合でアクティブ中を、20%の割合でアクティブ開始時を、30%の割合で1個目を、40%の割合で2個目を、変化タイミングとして決定する。

20

【0543】

例えば、合計保留記憶数が「4」である場合、10%の割合でアクティブ中を、15%の割合でアクティブ開始時を、20%の割合で1個目を、25%の割合で2個目を、30%の割合で3個目を、変化タイミングとして決定する。

【0544】

例えば、合計保留記憶数が「5」である場合、10%の割合でアクティブ中を、14%の割合でアクティブ開始時を、16%の割合で1個目を、18%の割合で2個目を、20%の割合で3個目を、22%の割合で4個目を、変化タイミングとして決定する。

【0545】

例えば、合計保留記憶数が「6」である場合、8%の割合でアクティブ中を、10%の割合でアクティブ開始時を、12%の割合で1個目を、14%の割合で2個目を、16%の割合で3個目を、18%の割合で4個目を、22%の割合で5個目を、変化タイミングとして決定する。

30

【0546】

例えば、合計保留記憶数が「7」である場合、4%の割合でアクティブ中を、6%の割合でアクティブ開始時を、10%の割合で1個目を、12%の割合で2個目を、14%の割合で3個目を、16%の割合で4個目を、18%の割合で5個目を、20%の割合で6個目を、変化タイミングとして決定する。

【0547】

例えば、合計保留記憶数が「8」である場合、2%の割合でアクティブ中を、4%の割合でアクティブ開始時を、6%の割合で1個目を、8%の割合で2個目を、12%の割合で3個目を、14%の割合で4個目を、16%の割合で5個目を、18%の割合で6個目を、20%の割合で7個目を、変化タイミングとして決定する。

40

【0548】

このように、本実施の形態では、大当りである場合よりも、ハズレである場合の方が保留表示を開始してから早い時期を変化タイミングとして決定しやすい構成になっている。従って、保留表示またはアクティブ表示の表示態様が変化するタイミングとしては、保留表示を開始してから遅い時期であるほど大当りに対する信頼度が高い構成となっている。逆に、保留表示を開始してから早い時期であるほど大当りに対する信頼度が高い構成であってもよいし、変化タイミングは大当りに対する信頼度を示さないものであってもよい。

50

【0549】

なお、本実施の形態では、入賞時判定結果が大当たりでもスーパーリーチハズレでもない場合（その他である場合）には、保留変化パターンとしてP01のみが選択され得る構成としてあるため、その他用の変化タイミング決定抽選テーブルは設けられていないが、その他であっても表示態様が変化する保留変化パターンを選択可能な構成とするものであれば、その他用の変化タイミング決定抽選テーブルが設けられていることとしてもよい。

【0550】

その後、演出制御用CPU120は、決定した変化タイミングを始動入賞時コマンド格納領域に記憶する（ステップ31SHS3705）。そして、ステップ31SHS3702にて記憶した保留変化パターンが、変化回数が2回の保留変化パターン（即ち、P04）である場合（ステップ31SHS3706のY）、変化タイミング決定抽選を再度行い（ステップ31SHS3707）、決定された変化タイミングがステップ31SHS3705において記憶した変化タイミングと異なる場合には（ステップ31SHS3708のN）、ステップ31SHS3707にて決定した変化タイミングを始動入賞時コマンド格納領域に記憶する（ステップ31SHS3709）。ステップ31SHS3707において決定した変化タイミングが、ステップ31SHS3705において記憶した変化タイミングと同一であった場合（ステップ31SHS3708のY）、ステップ31SHS3705において記憶した変化タイミングと異なる変化タイミングが決定されるまで変化タイミング決定抽選（ステップ31SHS3707）を繰り返し実行する。これにより、2回の異なる変化タイミングを決定することとしている。なお、2つの変化タイミングの組み合わせパターンが複数設けられており、そのうちのいずれかを選択することにより、2回の変化タイミングを一括して決定することとしてもよい。

【0551】

その後、演出制御用CPU120は、演出示唆表示態様にて保留表示を表示することに関する処理（ステップ31SHS3710～31SHS3725）を実行する。該処理には、具体的に、第1特殊示唆態様にて保留表示を表示することに関する第1処理（ステップ31SHS3710～31SHS3713）と、第2特殊示唆態様にて保留表示を表示することに関する第2処理（ステップ31SHS3714～31SHS3717）と、擬似連示唆態様にて保留表示を表示することに関する第3処理（ステップ31SHS3718～31SHS3721）と、SP示唆態様にて保留表示を表示することに関する第4処理（ステップ31SHS3722～31SHS3725）とが含まれる。

【0552】

以下、第1特殊示唆態様における保留表示を「第1特殊示唆保留」、第2特殊示唆態様における保留表示を「第2特殊示唆保留」、擬似連示唆態様における保留表示を「擬似連示唆保留」、SP示唆態様における保留表示を「SP示唆保留」ということがある。

【0553】

まず、演出制御用CPU120は、新たな保留記憶が予告対象の特殊ゾーンに突入予定であるか否かを判定する（ステップ31SHS3710）。例えば、特殊ゾーンに突入することを決定したときにフラグをセットしておき、該フラグがセットされていれば、新たな保留記憶が予告対象の特殊ゾーンに突入予定であると判定するものである。

【0554】

新たな保留記憶が予告対象の特殊ゾーンに突入予定である場合（ステップ31SHS3710のY）、第1特殊示唆保留の表示を実行するか否かを決定するための第1特殊示唆実行抽選を行う（ステップ31SHS3711）。具体的には、図20-32（A）に示す第1特殊示唆実行抽選テーブルを用いて第1特殊示唆保留を実行するか否かを決定する。

【0555】

図20-32（A）は、第1特殊示唆実行抽選テーブルを示す説明図である。図20-32（A）に示す第1特殊示唆実行抽選テーブルには、入賞時判定結果および保留変化パターン毎に第1特殊示唆保留の表示の実行の有無に対応する判定値が割り当てられている

が、図20-32(A)に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU120は、例えば、第1特殊示唆実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0556】

例えば、入賞時判定結果が15R確変大当たりまたは8R確変大当たりである場合、保留変化パターンがP01であれば、40%の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行することが、60%の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、80%の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行することが、20%の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

10

【0557】

例えば、入賞時判定結果がスーパーリーチハズレである場合、保留変化パターンがP01であれば、30%の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行することが、70%の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、60%の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行することが、40%の割合で第1特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

【0558】

第1特殊示唆保留の表示を実行することが決定された場合（ステップ31SHS3712のY）、新たな保留記憶に対する保留表示として、第1特殊示唆保留の表示を開始する（ステップ31SHS3713）。

20

【0559】

新たな保留記憶が予告対象の特殊ゾーンに突入予定でない場合（ステップ31SHS3710のN）、または第1特殊示唆保留の表示を実行しないことが決定された場合（ステップ31SHS3712のN）、演出制御用CPU120は、新たな保留記憶が予告対象の突入予告演出を実行する（特殊ゾーンに移行する予定である場合（突入成功演出を実行する予定である場合）と、特殊ゾーンに移行しない予定であるものの、突入失敗演出を実行する予定である場合とを含む）か否かを判定する（ステップ31SHS3714）。例えば、特殊ゾーンに突入することを決定したときにフラグをセットしておき、該フラグがセットされていれば、新たな保留記憶が予告対象の突入成功演出を実行する予定であると判定するものである。また、例えば、突入失敗演出を実行することを決定したときにフラ

30

【0560】

突入予告演出を実行する予定である場合、第2特殊示唆保留の表示を実行するか否かを決定するための第2特殊示唆実行抽選を行う（ステップ31SHS3715）。具体的には、図20-32(B)に示す第2特殊示唆実行抽選テーブルを用いて第2特殊示唆保留の表示を実行するか否かを決定する。

【0561】

図20-32(B)は、第2特殊示唆実行抽選テーブルを示す説明図である。図20-31(B)に示す第2特殊示唆実行抽選テーブルには、入賞時判定結果および保留変化パターン毎に第2特殊示唆保留の表示の実行の有無に対応する判定値として、突入成功演出を実行する場合と突入失敗演出を実行する場合とで異なる値が割り当てられているが、図20-32(B)に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU120は、例えば、第2特殊示唆実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

40

【0562】

まず、入賞時判定結果が15R確変大当たりまたは8R確変大当たりである場合について説明する。

【0563】

例えば、突入成功演出を実行する予定である場合（特殊ゾーンに移行する予定である場

50

合)、保留変化パターンがP01であれば、40%の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行することが、60%の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、80%の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行することが、20%の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

【0564】

例えば、突入失敗演出を実行する予定である場合(特殊ゾーンに移行しない予定である場合)、保留変化パターンがP01であれば、80%の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行することが、20%の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、40%の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行することが、60%の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

10

【0565】

次に、入賞時判定結果がスーパーリーチハズレである場合について説明する。

【0566】

例えば、突入成功演出を実行する予定である場合(特殊ゾーンに移行する予定である場合)、保留変化パターンがP01であれば、30%の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行することが、70%の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、60%の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行することが、40%の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

20

【0567】

例えば、突入失敗演出を実行する予定である場合(特殊ゾーンに移行しない予定である場合)、保留変化パターンがP01であれば、60%の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行することが、40%の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、30%の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行することが、70%の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

【0568】

最後に、入賞時判定結果がその他である場合について説明する。

30

【0569】

例えば、突入失敗演出を実行する予定である場合(特殊ゾーンに移行しない予定である場合)、いずれの保留変化パターンであっても、100%の割合で第2特殊示唆保留の表示を実行しないことが決定される。なお、本実施の形態では、入賞時判定結果がその他である場合には、特殊ゾーンに突入しない構成であるため、突入成功演出を実行する場合における第2特殊示唆保留の表示の実行の有無を決定するための判定値は割り振られていない。

【0570】

このように、本実施の形態では、入賞時判定結果が15R確変大当り、8R確変大当り、またはスーパーリーチハズレである場合に限り、第2特殊示唆態様にて保留表示を表示可能であることとしたが、これに限るものではなく、入賞時判定結果が突然確変大当り、小当り、ノーマルリーチハズレ、または非リーチハズレである場合にも第2特殊示唆態様にて保留表示を表示可能であることとしてもよい。

40

【0571】

また、このように、保留変化パターンがP01以外であるとき、突入成功演出を実行する場合の方が、突入失敗演出を実行する場合よりも高い割合で第2特殊示唆保留の表示を実行するよう構成されている。即ち、第2特殊示唆保留の表示が実行されるとき、特殊ゾーンに突入した場合の方が、特殊ゾーンに突入しない場合よりも表示態様が「赤」に変化しやすい構成となっている。なお、特殊ゾーンに突入しない場合には表示態様が「赤」に変化しない構成であってもよい。

50

【0572】

ここで、図20-32(B)に示した第2特殊示唆実行抽選テーブルと、図20-30(B)に示した赤保留の選択割合とを比較する。例えば、入賞時判定結果が15R確変大当たりまたは8R確変大当たりである場合には、赤ありの選択割合は90%である一方(図20-30(B)参照)、第2特殊示唆保留の実行割合は90%未満である(図20-32(B)参照)。また、例えば、入賞時判定結果がスーパーリーチハズレである場合には、赤ありの選択割合は30%である一方(図20-30(B)参照)、第2特殊示唆保留の実行割合は30%以上である(図20-32(B)参照)。従って、15R確変大当たりまたは8R確変大当たりとなることに対する信頼度は、赤保留>第2特殊示唆保留となっている。

10

【0573】

第2特殊示唆保留の表示を実行することが決定された場合、新たな保留記憶に対する保留表示として、第2特殊示唆保留の表示を開始する(ステップ31SHS3717)。

【0574】

ステップ31SHS3714において新たな保留記憶が予告対象の突入予告演出を実行しない場合、またはステップ31SHS3716において第2特殊示唆保留の表示を実行しない場合、演出制御用CPU120は、新たな保留記憶が擬似連を伴う擬似連保留であるか否かを判定する(ステップ31SHS3718)。擬似連保留である場合、擬似連示唆保留の表示を実行するか否かを決定するための擬似連示唆実行抽選を行う(ステップ31SHS3719)。具体的には、図20-32(C)に示す擬似連示唆実行抽選テーブルを用いて擬似連示唆保留の表示を実行するか否かを決定する。

20

【0575】

図20-32(C)は、擬似連示唆実行抽選テーブルを示す説明図である。図20-32(C)に示す擬似連示唆実行抽選テーブルには、入賞時判定結果および保留変化パターン毎に擬似連示唆保留の表示の実行の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図20-32(C)に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU120は、例えば、擬似連示唆実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0576】

例えば、入賞時判定結果が大当たりである場合、保留変化パターンがP01であれば、20%の割合で擬似連示唆保留の表示を実行することが、80%の割合で擬似連示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、30%の割合で擬似連示唆保留の表示を実行することが、70%の割合で擬似連示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

30

【0577】

例えば、入賞時判定結果がハズレである場合、保留変化パターンがP01であれば、10%の割合で擬似連示唆保留の表示を実行することが、90%の割合で擬似連示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、20%の割合で擬似連示唆保留の表示を実行することが、80%の割合で擬似連示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

40

【0578】

擬似連示唆保留の表示を実行することが決定された場合、新たな保留記憶に対する保留表示として、擬似連示唆保留の表示を開始する(ステップ31SHS3721)。

【0579】

ステップ31SHS3718において新たな保留記憶が擬似連保留でない場合、またはステップ31SHS3720において擬似連示唆保留の表示を実行しない場合、演出制御用CPU120は、新たな保留記憶がスーパーリーチに発展するSPリーチ保留であるか否かを判定する(ステップ31SHS3722)。SPリーチ保留である場合、SP示唆保留の表示を実行するか否かを決定するためのSP示唆実行抽選を行う(ステップ31SHS3723)。具体的には、図20-32(D)に示すSP示唆実行抽選テーブルを用

50

いてS P示唆保留の表示を実行するか否かを決定する。

【0580】

図20-32(D)は、S P示唆実行抽選テーブルを示す説明図である。図20-32(D)に示すS P示唆実行抽選テーブルには、入賞時判定結果および保留変化パターン毎にS P示唆保留の表示を実行の有無に対応する判定値が割り当てられているが、図20-32(D)に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用CPU120は、例えば、S P示唆実行抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。

【0581】

例えば、入賞時判定結果が大当りである場合、保留変化パターンがP01であれば、30%の割合でS P示唆保留の表示を実行することが、70%の割合でS P示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、40%の割合でS P示唆保留の表示を実行することが、60%の割合でS P示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

【0582】

例えば、入賞時判定結果がハズレである場合、保留変化パターンがP01であれば、20%の割合でS P示唆保留の表示を実行することが、80%の割合でS P示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。また、保留変化パターンがP01以外であれば、30%の割合でS P示唆保留の表示を実行することが、70%の割合でS P示唆保留の表示を実行しないことが、決定される。

【0583】

S P示唆態様における保留表示を実行することが決定された場合、新たな保留記憶に対する保留表示として、S P示唆保留の表示を開始する(ステップ31SHS3725)。

【0584】

ここで、図20-32(C)に示した擬似連示唆実行抽選テーブルと、図20-32(D)に示したS P示唆実行抽選テーブルとを比較すると、保留変化パターンがP01以外である場合において、擬似連示唆保留の表示の実行割合とS P示唆保留の表示の実行割合とが異なる。即ち、演出示唆表示態様の種類にもとづいて異なる割合にて、演出示唆表示態様から「赤」に変化させる構成になっている。これにより、演出示唆表示態様の種類に注目させることができる。

【0585】

ステップ31SHS3722において新たな保留記憶がS Pリーチ保留でない場合、またはステップ31SHS3724においてS P示唆保留の表示を実行しない場合、演出制御用CPU120は、ステップ31SHS3702において記憶した保留変化パターンに応じた表示態様にて、新たな保留記憶に対する保留表示の表示を開始する(ステップ31SHS3726)。具体的に、P01、P02、P04のいずれかであれば「白」にて保留表示を開始し、P03またはP05であれば「赤」にて保留表示を開始する。

【0586】

なお、本実施の形態では、ステップ31SHS3710~31SHS3725に示したように、演出示唆態様の保留表示の表示タイミングを始動入賞時としたが、これに限るものではない。例えば、保留表示のシフト時、可変表示中、またはアクティブ表示中など、いずれのタイミングに演出示唆態様の保留表示またはアクティブ表示を表示可能であることとしてもよい。

【0587】

また、本実施の形態では、第1処理、第2処理、第3処理、第4処理の順に処理を実行することにより、実行優先度(即ち、実行頻度)が第1特殊示唆態様>第2特殊示唆態様>擬似連示唆態様>S P示唆態様となってしまうことが考えられる。そこで、例えば、第1特殊示唆態様、第2特殊示唆態様、擬似連示唆態様およびS P示唆態様のうちのいずれの演出示唆表示態様にて保留表示またはアクティブ表示を表示するかを一括して決定可能なテーブルを設けることにより、実行優先度(実行頻度)に偏りが生じるのを防ぐことが

できる。または、本実施の形態のように各演出示唆表示態様にて保留表示またはアクティブ表示を実行するか否かを順に抽選するものであっても、先に実行される抽選であるほど実行割合を低くする（後に実行される抽選であるほど実行割合を高くする）ことにより、実行優先度（実行頻度）に偏りが生じるのを防ぐことができる。

【0588】

また、本実施の形態では、複数の演出示唆表示態様のうち単一の演出示唆表示態様でのみ保留表示を表示可能であることとしたが、これに限るものではない。例えば、複数の演出示唆表示態様にて保留表示を表示可能であることとしてもよい。例えば、第1特殊示唆表示態様およびSP示唆表示態様にて保留表示を実行することが決定された場合には、「特殊」という文字と「SP」という文字とを含む保留表示を表示することとしてもよい。10
具体的には、上述した第1処理～第4処理をそれぞれ独立して実行することにより、複数の演出示唆表示態様にて保留表示を表示可能であることとしてもよい。なお、第1特殊示唆表示態様および第2特殊示唆表示態様が示唆する予告演出はいずれも特殊ゾーン演出であるため、第1特殊示唆表示態様および第2特殊示唆表示態様の両方にて保留表示を実行することはないよう構成してもよい。例えば、第1特殊示唆表示態様の保留表示の方が第2特殊示唆表示態様の保留表示よりも優先的に表示されることとすればよい。

【0589】

図20-33は、第3の実施の形態における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、アクティブ表示の変化タイミングであるか否かを判定する（ステップ31SHS4701）。具体的に、上述したアクティブ情報格納領域において、変化タイミングとしてアクティブ中が格納されており、変動開始から所定時間（例えば、13秒）が経過したときに、アクティブ表示の変化タイミングであると判定する。なお、上述したように、変化タイミングとしてアクティブ中が格納されているものの、対応する変動の変動時間が13秒より短い場合には、変動が停止する1秒前をアクティブ表示の変化タイミングとして判定するものとする。アクティブ表示の変化タイミングである場合には、アクティブ情報格納領域における保留変化パターンを参照して、アクティブ表示の表示態様を変化させる（ステップ31SHS4702）。例えば、保留変化パターンがP02であれば「赤」に変化させ、P04またはP05であれば「金」に変化させる。20

【0590】

また、第1特殊示唆態様にて保留表示またはアクティブ表示を表示している場合には、（ステップ31SHS4703のY）、突入成功演出の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップ31SHS4704）。具体的に、3秒以上の変動時間を有する変動において突入成功演出を開始した場合には、突入成功演出を開始してから3秒が経過したタイミングを突入成功演出の終了タイミングであると判定し、3秒未満の変動時間を有する変動中に突入成功演出を開始した場合には、変動停止の1秒前のタイミングを突入成功演出の終了タイミングであると判定する。突入成功演出の終了タイミングである場合、第1特殊示唆態様にて表示している保留表示またはアクティブ表示の表示態様を、5秒後に保留表示パターンに応じた表示態様に変化させる（ステップ31SHS4705）。具体的に、保留変化パターンがP01であれば「白」に、P02である場合には変化タイミング以前であれば「白」に、変化タイミング以降であれば「赤」に、保留変化パターンがP03であれば「赤」に、P04である場合には両方の変化タイミング以前であれば「白」に、一方の変化タイミング以降であるが他方の変化タイミング以前である場合には「赤」に、両方の変化タイミング以降であれば「金」に、P05である場合には変化タイミング以前であれば「赤」に、変化タイミング以降であれば「金」に、変化させる。30 40

【0591】

なお、突入成功演出を実行した変動の変動時間が8秒未満である場合（突入成功演出を実行するための期間（3秒間）と、突入成功演出を終了してから保留表示またはアクティブ表示の表示態様を変化させるまでの待機期間（5秒間）との合計期間よりも変動時間が短い場合）、変動停止の1秒前に保留表示またはアクティブ表示の表示態様を変化させる 50

こととする。

【0592】

また、第2特殊示唆態様にて保留表示またはアクティブ表示を表示している場合には、（ステップ31SHS4706のY）、突入予告演出（突入成功演出または突入失敗演出）の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップ31SHS4707）。具体的に、3秒以上の変動時間を有する変動において突入予告演出を開始した場合には、突入予告演出を開始してから3秒が経過したタイミングを突入予告演出の終了タイミングであると判定し、3秒未満の変動時間を有する変動中に突入予告演出を開始した場合には、変動停止の1秒前のタイミングを突入予告演出の終了タイミングであると判定する。突入予告演出の終了タイミングである場合、第2特殊示唆態様にて表示している保留表示またはアクティブ表示の表示態様を、5秒後に保留表示パターンに応じた表示態様に変化させる（ステップ31SHS4708）。具体的には、保留変化パターンがP01であれば「白」に、P02である場合には変化タイミング以前であれば「白」に、変化タイミング以降であれば「赤」に、保留変化パターンがP03であれば「赤」に、P04である場合には両方の変化タイミング以前であれば「白」に、一方の変化タイミング以降であるが他方の変化タイミング以前である場合には「赤」に、両方の変化タイミング以降であれば「金」に、P05である場合には変化タイミング以前であれば「赤」に、変化タイミング以降であれば「金」に、変化させる。

10

【0593】

なお、突入予告演出を実行した変動の変動時間が8秒未満である場合（突入予告演出を実行するための期間（3秒間）と、突入予告演出を終了してから保留表示またはアクティブ表示の表示態様を変化させるまでの待機期間（5秒間）との合計期間よりも変動時間が短い場合）、変動停止の1秒前に保留表示またはアクティブ表示の表示態様を変化させることとする。

20

【0594】

また、擬似連示唆態様にてアクティブ表示を表示している場合には、（ステップ31SHS4709のY）、擬似連の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ31SHS4710）。具体的に、擬似連ではチャンス目図柄が停止表示された後に再変動が開始されるものが一般的であるが、ステップ31SHS4710においては、1回目の再変動タイミングを擬似連の開始タイミングとして判定する。なお、1回目のチャンス目図柄の停止タイミングを擬似連の開始タイミングとして判定するものであってもよい。

30

【0595】

擬似連の開始タイミングである場合、擬似連示唆態様にて表示しているアクティブ表示の表示態様を、5秒後に保留表示パターンに応じた表示態様に変化させる（ステップ31SHS4711）。具体的には、保留変化パターンがP01であれば「白」に、P02である場合には変化タイミング以前であれば「白」に、変化タイミング以降であれば「赤」に、保留変化パターンがP03であれば「赤」に、P04である場合には一方の変化タイミング以降であるが他方の変化タイミング以前である場合には「赤」に、両方の変化タイミング以降であれば「金」に、P05である場合には変化タイミング以前であれば「赤」に、変化タイミング以降であれば「金」に、変化させる。

40

【0596】

なお、擬似連の開始タイミングから5秒が経過する前に変動が終了する変動パターンが設けられており、該変動パターンの変動中にアクティブ表示の表示態様を変化させる場合には、変動停止の所定時間前（例えば、1秒前）にアクティブ表示の表示態様を変化させることとしてもよい。

【0597】

また、SP示唆態様にてアクティブ表示を表示している場合には、（ステップ31SHS4712のY）、スーパーリーチ演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ31SHS4713）。具体的に、変動パターン毎に予め定められたタイミングをスーパーリーチ演出の開始タイミングとして判定する。スーパーリーチ演出の開始タイミン

50

グである場合、S P示唆態様にて表示しているアクティブ表示の表示態様を、5秒後に保留表示パターンに応じた表示態様に変化させる（ステップ31SHS4714）。具体的には、保留変化パターンがP01であれば「白」に、P02である場合には変化タイミング以前であれば「白」に、変化タイミング以降であれば「赤」に、保留変化パターンがP03であれば「赤」に、P04である場合には一方の変化タイミング以降であるが他方の変化タイミング以前である場合には「赤」に、両方の変化タイミング以降であれば「金」に、P05である場合には変化タイミング以前であれば「赤」に、変化タイミング以降であれば「金」に、変化させる。

【0598】

なお、スーパーリーチ演出の開始タイミングから5秒が経過する前に変動が終了する変動パターンが設けられており、該変動パターンの変動中にアクティブ表示の表示態様を変化させる場合には、変動停止の所定時間前（例えば、1秒前）にアクティブ表示の表示態様を変化させることとしてもよい。

【0599】

その後、演出制御用CPU120は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ31SHS8101）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ31SHS8102）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ31SHS8103）、プロセスデータの切替を行う。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ31SHS8104）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもと

【0600】

そして、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップ31SHS8115）、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ31SHS8116）。

【0601】

図20-34および図20-35は、第3の実施の形態における第2特殊示唆態様にて保留表示を表示する場合における表示例を示す説明図である。まず、（1）アクティブ表示と2個の保留表示とが表示されている変動中に、（2）新たな保留記憶が発生して該保留記憶に対応する保留表示が第2特殊示唆態様（「特殊？」）にて表示される。このとき、該保留記憶を予告対象とする特殊ゾーン演出を実行することが決定されるとともに、実行回数Kとして「3」が、残余回数Rとして「3」がセットされたこととする。また、保留変化パターンとしてP04が決定され、変化タイミングとして1個目および2個目が決定されたこととする。

【0602】

そして、（3）ハズレ目で変動が終了し、（4）次の変動が開始される。このとき、新たな変動に対応するアクティブ表示が表示されるとともに、保留表示がシフトする。そして、残余回数Rが「2」となり、残余回数Rに「1」加算した値と実行回数Kが同値となることから、突入予告演出が実行される。それから3秒が経過すると、（5）突入成功演出であったことが報知され、特殊ゾーンに突入する。それから5秒後のタイミングで、（6）第2特殊示唆態様にて表示していた保留表示の表示態様が「赤」に変化する（ステップ31SHS4708参照）。

【0603】

その後、（7）ハズレ目で変動が終了し、（8）次の変動が開始される。このとき、新たな変動に対応するアクティブ表示が表示されるとともに、保留表示がシフトする。そして、「赤」にて表示していた保留表示の保留変化パターンはP04であるとともに、変化タイミングに1個目が含まれることから、表示態様が「金」に変化する。

【0604】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、可変表示を実行可能な遊技機であって、可変表示に対応する特定表示（本例では、保留表示、アクティブ表示）を、少なくと

10

20

30

40

50

も、通常態様（本例では、「白」）と、通常態様よりも期待度の高い第1特定態様（本例では、「赤」）と、演出内容を示唆する第2特定態様（本例では、演出示唆表示態様（第1特殊示唆態様、第2特殊示唆態様、擬似連示唆態様、SP示唆態様））とを含むいずれかの表示態様にて表示可能な特定表示手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ31SHS3713, 31SHS3717, 31SHS3721, 31SHS3725, 31SHS3726, 31SHS4702, 31SHS4705, 31SHS4708, 31SHS4711, 31SHS4714を実行する部分）と、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出を実行可能な演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ31SHS8010, 31SHS8011と同様の処理において選択したプロセステーブルに応じてステップ31SHS8013, 31SHS8105と同様の処理を実行することにより、特殊ゾーン演出、擬似連、およびスーパーリーチ演出を実行可能な部分）とを備え、特定表示手段は、第2特定態様にて特定表示を表示した後、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出が実行されたとき（本例では、示唆された内容の演出が実行された5秒後）に該特定表示の表示態様を第2特定態様から第1特定態様に変化可能である（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ31SHS4702, 31SHS4705, 31SHS4708, 31SHS4711, 31SHS4714を実行することにより、保留変化パターンとしてP02~P05のいずれかが選択されていた場合には、第2表示態様である演出示唆表示態様にて表示していた保留表示またはアクティブ表示を、第1特定態様である「赤」に変化可能である）こととした。これにより、特定態様に対する期待感を高めることができる。

【0605】

なお、この実施の形態で示した構成を第1の実施の形態で示した遊技機に適用した場合、例えば、この実施の形態で示した第1特定態様または第2特定態様が第1の実施の形態で示した第2態様に相当し、第1態様（特殊保留）により特定表示を表示した後に、その第1態様（特殊保留）から第1特定態様や第2特定態様に変化するように構成することが可能である。

【0606】

また、上記に示した第1の実施の形態～第3の実施の形態で示した構成を適宜組み合わせて遊技機を構成することも可能である。即ち、上記に示した第1の実施の形態～第3の実施の形態のうちのいずれか複数の実施の形態で示した構成を適宜組み合わせたり、全ての実施の形態で示した構成を組み合わせる遊技機を構成するようにしてもよい。

【0607】

（特徴部31SH（246IW）に関する付記）

（手段1）本発明による遊技機は、可変表示を行うことが可能な遊技機であって、可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示。アクティブ表示でもよい。）を表示可能な特定表示手段（例えば、第1保留表示領域31SH5a、第2保留表示領域31SH5b）と、第1態様（例えば、特殊保留。通常保留でもよい。）により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を変化させる変化演出（例えば、作用演出を伴う保留予告演出）を実行可能な変化演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップS161, 31SHS8004~31SHS8010, 31SHS8106~31SHS8114を実行する部分）とを備え、特定表示の表示態様には、少なくとも、第1態様と、有利度が高い第2態様（例えば、青色保留、赤色保留）とが含まれ、変化演出実行手段は、変化演出として、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様に変化させる演出を実行可能であり（例えば、図20-14（D）,（E）に示す変化パターン33~36および図20-15（G）~（I）に示す変化パターン405~414にもとづいて保留予告演出を実行する場合には、特殊保留から青色保留や赤色保留に変化する）、実行された変化演出の実行態様に応じて、該変化演出の後に異なる割合により変化演出を実行可能である（例えば、保留予告演出において作用演出が実行されても特殊保留のまま変化しなかった場合には、その後再び作用演出が実行されて特殊保留から青色保留や赤色保留に変化可能であるが、保留予告演出において作用演出が実行されて特殊

保留から青色保留や赤色保留に変化した場合には、その後は作用演出は実行されない）ことを特徴とする。そのような構成によれば、変化演出が実行される場合の興趣を向上させることができる。

【0608】

（手段2）手段1において、変化演出実行手段は、変化演出として、第1態様（例えば、特殊保留）により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を第2態様（例えば、青色保留や赤色保留）に変化させない場合に、該特定表示の表示態様を第3態様（例えば、通常保留）に変化させる演出を実行可能である（例えば、図20-14（C）に示す変化パターン31、32および図20-15（F）に示す変化パターン401~404にもとづく保留予告演出を実行可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

10

【0609】

（手段3）手段2において、変化演出実行手段は、第1態様として通常態様（例えば、通常保留）により特定表示を表示させる（図20-22参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

【0610】

（手段4）手段2において、変化演出実行手段は、第1態様として通常態様とは異なる特殊態様（例えば、特殊保留）により特定表示を表示させる（例えば、図20-14（C）~（E）に示す変化パターン31~36および図20-15に示す変化パターン401~414にもとづいて保留予告演出を実行する場合には、特殊保留が一旦表示される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、変化演出を実行する場合の演出効果の低下を防止することができる。

20

【0611】

（手段5）手段2から手段4のうちのいずれかにおいて、変化演出実行手段は、第1態様により表示される特定表示に作用する態様により実行される作用演出（例えば、図20-20（5）や図20-20（8）、図20-21（5）、図20-21（8）に示す態様の作用演出）を含む変化演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ31SHS8010で選択したプロセステーブルに従ってステップ31SHS8013、31SHS8105を実行することによって、保留予告演出において作用演出を実行する）、1の第1態様により表示される特定表示に対して作用演出を複数回実行可能である（例えば、図20-15（F）に示す変化パターン402、404では、1つ目の保留シフトのタイミングで特殊保留が表示された後、2回目の保留シフトのタイミングでは作用演出が実行されるものの特殊保留のまま変化せず、3回目の保留シフトのタイミングで作用演出が実行されて特殊保留から通常保留に変化可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、変化演出を実行する場合の演出効果を向上させることができる。

30

【0612】

（手段6）手段2から手段5のうちのいずれかにおいて、第3態様により表示される特定表示の表示態様が第2態様に変化する場合には、第1態様により表示される特定表示の表示態様が第2態様に変化する場合よりも有利度が高い（例えば、図20-15に示すように、特殊保留から通常保留に戻っても最終的に赤色保留が表示される変化パターン（変化パターン411、414）が設けられており、スーパーリーチ大当たりとなる場合にのみ、変化パターン411、414を決定可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第3態様により表示される特定表示に対する期待感を高めることができる。

40

【0613】

（手段7）手段2から手段6のうちのいずれかにおいて、第3態様により表示される特定表示の数を制限する制限手段（例えば、第2の実施の形態において、演出制御用CPU120におけるステップ31SHS6005X、31SHS6007X、31SHS600

50

9, 31SHS6010を実行する部分)を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、変化演出を実行する場合の遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0614】

(手段8) 手段1から手段7のうちのいずれかにおいて、特定表示手段は、少なくとも、通常態様(例えば、「白」と、通常態様よりも期待度の高い第1特定態様(例えば、「赤」と、演出内容を示唆する第2特定態様(例えば、演出示唆表示態様(第1特殊示唆態様、第2特殊示唆態様、擬似連示唆態様、SP示唆態様))とを含むいずれかの表示態様により特定表示を表示可能であり(例えば、第3の実施の形態において、演出制御用CPU120における、ステップ31SHS3713, 31SHS3717, 31SHS3721, 31SHS3725, 31SHS3726, 31SHS4702, 31SHS4705, 31SHS4708, 31SHS4711, 31SHS4714を実行する部分)、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出を実行可能な演出実行手段(例えば、第3の実施の形態において、演出制御用CPU120における、ステップ31SHS8010, 31SHS8011と同様の処理において選択したプロセステーブルに応じてステップ31SHS8013, 31SHS8105と同様の処理を実行することにより、特殊ゾーン演出、擬似連、およびスーパーリーチ演出を実行可能な部分)を備え、特定表示手段は、第2特定態様により特定表示を表示した後、第2特定態様の特定表示により示唆された内容の演出が実行されたとき(例えば、示唆された内容の演出が実行された5秒後)に該特定表示の表示態様を第2特定態様から第1特定態様に変化可能である(例えば、第3の実施の形態において、演出制御用CPU120は、ステップ31SHS4702, 31SHS4705, 31SHS4708, 31SHS4711, 31SHS4714を実行することにより、保留変化パターンとしてP02~P05のいずれかが選択されていた場合には、第2表示態様である演出示唆表示態様にて表示していた保留表示またはアクティブ表示を、第1特定態様である「赤」に変化可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定態様に対する期待感を高めることができる。

【0615】

(特徴部31SHと特徴部31SH(246IW)とに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部31SHと特徴部31SH(246IW)とについて説明する。

(1) 特徴部31SHと特徴部31SH(246IW)とを併せ持つ遊技機は、可変表示を行うことが可能な遊技機であって、第1状態に後に移行可能な第2状態へ移行させ、第2状態に後に移行可能な第3状態へ移行させることが可能な状態移行手段と、第1状態において、第3状態における演出態様を示唆する第1示唆手段と、第2状態において、第1状態において示唆された演出態様を視認可能としつつ、第3状態へ移行するかを示唆する第2示唆手段と、可変表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段とを備え、第3状態において、第1状態において示唆された演出態様で演出を実行し、特定表示の表示態様には、少なくとも、前記第1態様と、有利度が高い第2態様とが含まれ、前記変化演出実行手段は、変化演出として、前記第1態様により特定表示を表示した後に、該特定表示の表示態様を前記第2態様に変化させる演出を実行可能であり、実行された変化演出の実行態様に応じて、該変化演出の後に異なる割合により変化演出を実行可能である、遊技機である。

【0616】

(2) 特徴部31SHと特徴部31SH(246IW)とを併せ持つ遊技機は、上記(1)の遊技機であって、第1状態において、特定表示の表示態様を前記第2態様に変化させる演出を実行するものであってもよい。

【0617】

(3) 特徴部31SHと特徴部31SH(246IW)とを併せ持つ遊技機は、上記(1)の遊技機であって、第2状態において、特定表示の表示態様を前記第2態様に変化させ

る演出を実行するものであってもよい。

【0618】

(各特徴部)

なお、上記の各特徴部の説明では、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連（1回の可変表示中に1回以上の図柄の仮停止と再変動とが実行される演出）の有無等の可変表示の表示態様を示す変動パターンを演出制御用CPU120側に通知するために、可変表示を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例が示されたが、2つ以上のコマンドで変動パターンを演出制御用CPU120側に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドで通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、1つ目のコマンドとして擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチになる前（リーチにならない場合にはいわゆる第2停止の前）の変動時間や可変表示の表示態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドとしてリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチになったとき以降（リーチにならない場合にはいわゆる第2停止以後）の変動時間や可変表示の表示態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。その場合、演出制御用CPU120は、2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて可変表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、2つのコマンドのそれぞれで変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な可変表示の表示態様については演出制御用CPU120で選択するようにしてもよい。2つのコマンドを送信する場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信するようにしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定の期間が経過してから（例えば、次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される可変表示の表示態様はそのような例に限定されず、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ以上のコマンドで変動パターンを通知することによって、可変表示の表示変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【0619】

また、上記の各特徴部の説明では、大当たり種別として確変大当たりや通常大当たりがあり、大当たり種別として確変大当たりと決定されたことにもとづいて、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される遊技機を示したが、そのような遊技機に限定されない。例えば、内部に所定の確変領域が設けられた特別可変入賞球装置（1つだけ設けられた特別可変入賞球装置内に確変領域が設けられていてもよいし、複数設けられた特別可変入賞球装置のうちの一部に確変領域が設けられていてもよい）を備え、大当たり遊技中に特別可変入賞球装置内における確変領域を遊技球が通過したことにもとづいて確変が確定し、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される遊技機に上記の各実施の形態で示した構成を適用することもできる。

【0620】

また、上記の各特徴部の説明では、遊技制御用マイクロコンピュータ100側で大当たりとなるか否かや変動パターン種別の入賞時判定（先読み判定）を行い、その入賞時判定結果を示すコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信し、演出制御用CPU120側で、その入賞時判定結果を示すコマンドにもとづいて保留予告演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、演出制御用CPU120側で入賞時判定（先読み判定）を行うように構成してもよい。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞の発生時に抽出した大当たり判定用乱数や変動パターン種別判定用乱数の値のみを指定するコマンドを送信するようにし、演出制御用CPU120側で、それらのコマンドで指定される乱数の値にもとづいて入賞時判定（先読み判定）を行うように構成してもよい。

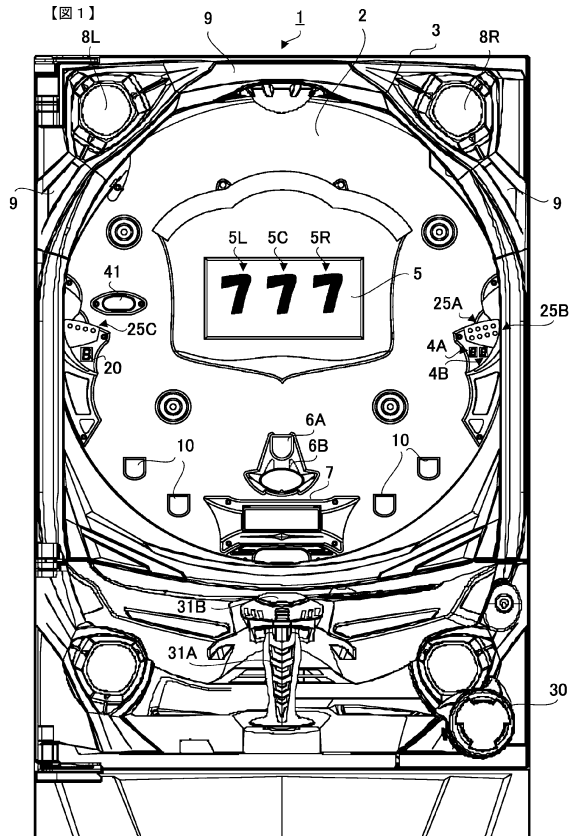
【符号の説明】

【0621】

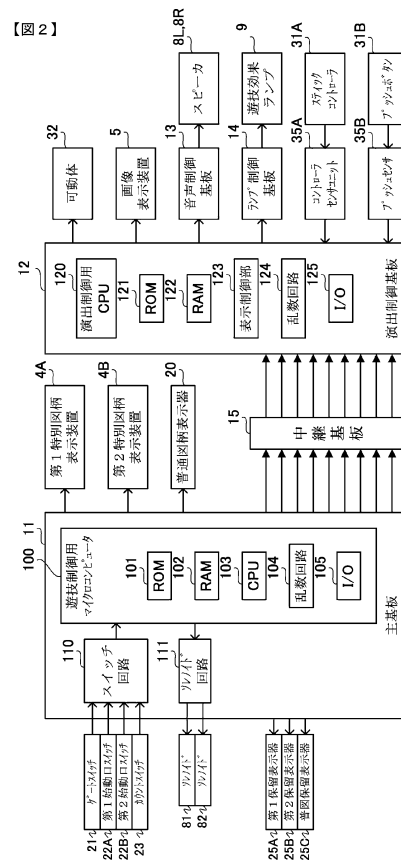
- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤

3	…	遊技機用枠	
4 A、4 B	…	特別図柄表示装置	
5	…	画像表示装置	
6 A	…	入賞球装置	
6 B	…	可変入賞球装置	
7	…	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	…	スピーカ	
9	…	遊技効果ランプ	
1 0	…	一般入賞口	
1 1	…	主基板	10
1 2	…	演出制御基板	
1 3	…	音声制御基板	
1 4	…	ランプ制御基板	
1 5	…	中継基板	
2 0	…	普通図柄表示器	
2 1	…	ゲートスイッチ	
2 2 A、2 2 B	…	始動口スイッチ	
2 3	…	カウントスイッチ	
3 0	…	打球操作ハンドル	
3 1 A	…	スティックコントローラ	20
3 1 B	…	プッシュボタン	
3 2	…	可動体	
1 0 0	…	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1	…	R O M	
1 0 2、1 2 2	…	R A M	
1 0 3	…	C P U	
1 0 4、1 2 4	…	乱数回路	
1 0 5、1 2 5	…	I / O	
1 2 0	…	演出制御用 C P U	
1 2 3	…	表示制御部	30

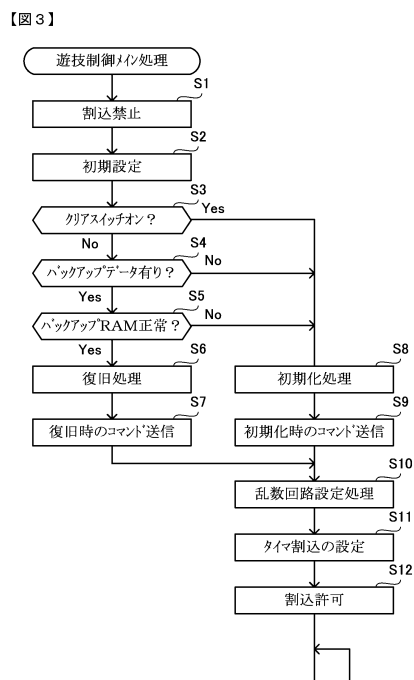
【図 1】



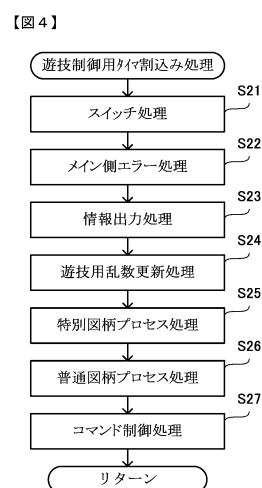
【図 2】



【図 3】

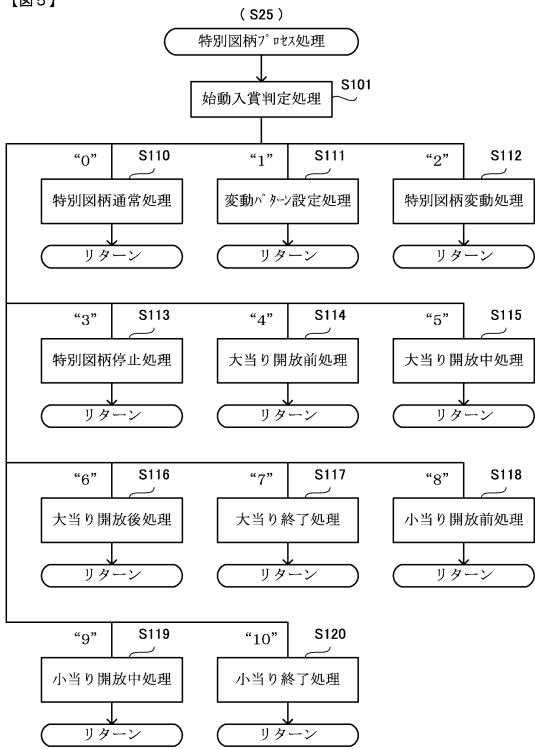


【図 4】



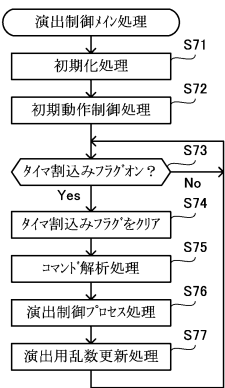
【図 5】

【図 5】



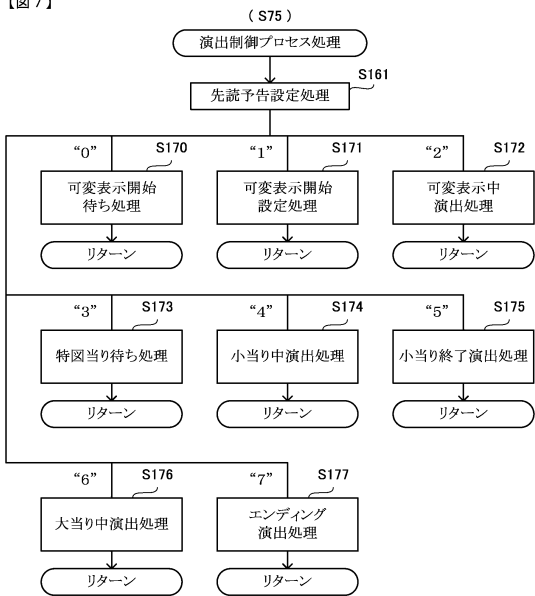
【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】



【図 8】

【図 8】

(A)

変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
⋮	⋮
PB2-1	ノーマルリーチ大当り
PB2-2	スーパーリーチE大当り
PB2-3	スーパーリーチD大当り
PB2-4	スーパーリーチC大当り
PB2-5	スーパーリーチB大当り
PB2-6	スーパーリーチA大当り
PB3-1	スーパーリーチE→D大当り
PB3-2	スーパーリーチD→C大当り
PB3-3	スーパーリーチC→B大当り
PB3-4	スーパーリーチB→A大当り
⋮	⋮

(B)

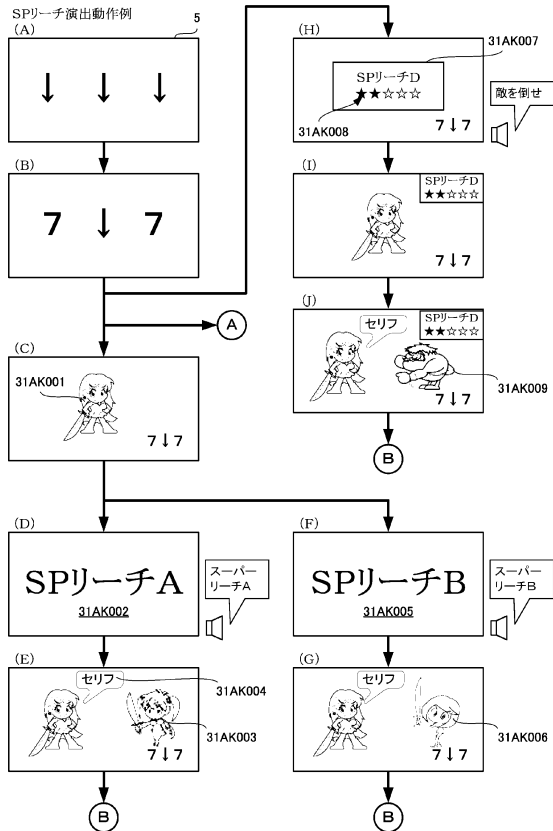
リーチ種類	信頼度	タイトル報知
ノーマルリーチ	☆☆☆☆	なし
スーパーリーチE	☆☆☆☆	表示
スーパーリーチD	★★★★	表示+音声
スーパーリーチC	★★★★	表示+音声
スーパーリーチB	★★★★	表示+音声
スーパーリーチA	★★★★	表示+音声

【図 9】

【図 9】

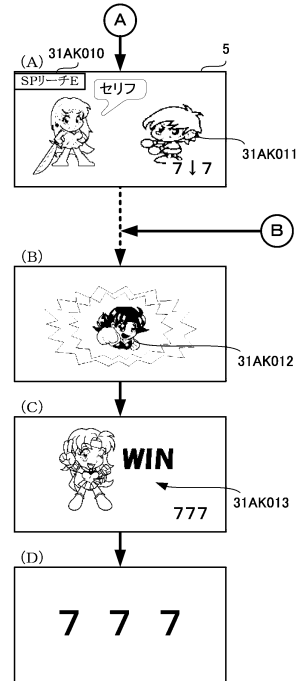
SPリ一斉演出動作例

(A)



【図 10】

【図 10】

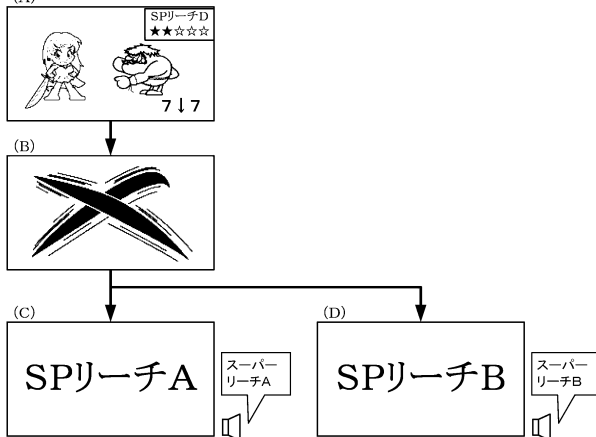


【図 1 1】

【圖 1 1】

発展演出の演出動作例

(A)

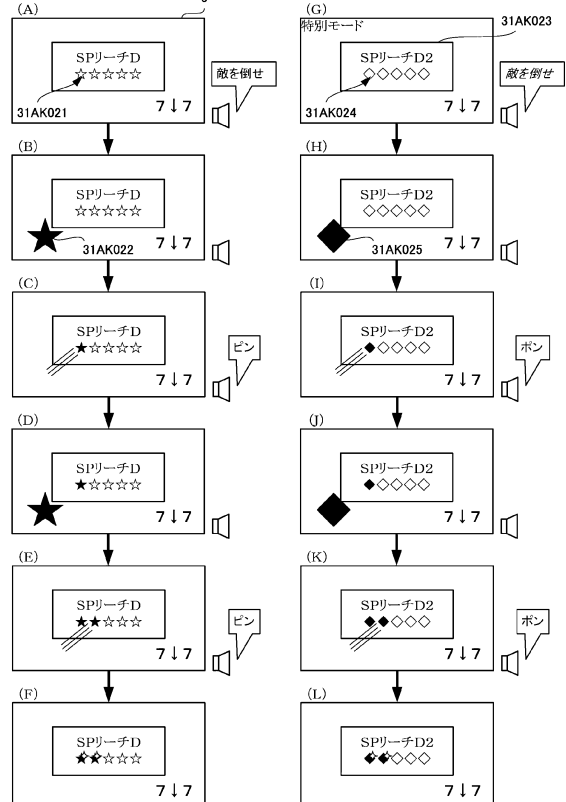


【图 1 2】

【圖 12】

期待度示唆演出の演出動作例 5

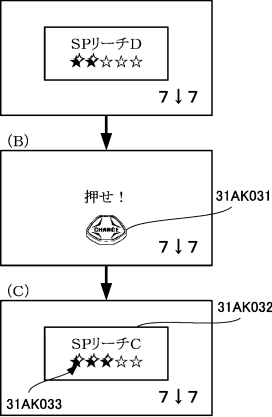
(A)



【図 1 3】

【図 1 3】

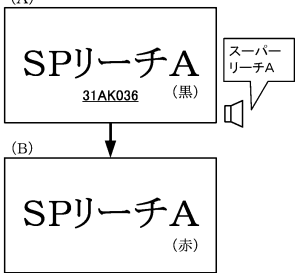
発展演出の演出動作例
(A)



【図 1 4】

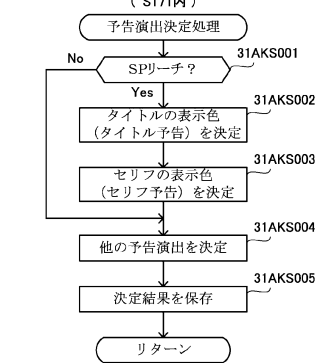
【図 1 4】

タイトル予告の演出動作例
(A)



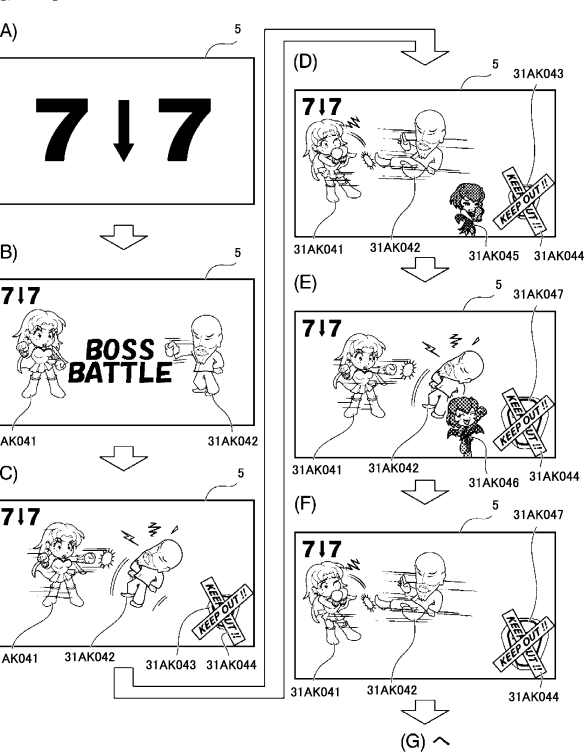
【図 1 5】

【図 1 5】



【図 1 7】

【図 1 7】



【図 1 6】

【図 1 6】

(A) 31AKS002における決定割合

タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	10%	80%	最低
赤	15%	10%	低
黒→赤	20%	9%	中
黒→フルーツ柄	35%	1%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(B) 31AKS002における決定割合 (特別モード)

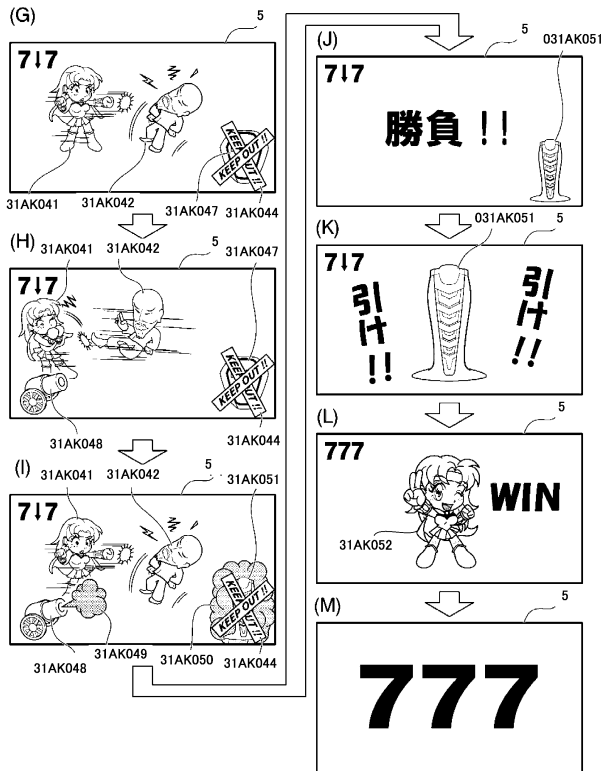
タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(C) 31AKS003における決定割合

台詞 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
白	10%	90%	低
赤	30%	9%	中
白→赤	60%	1%	高

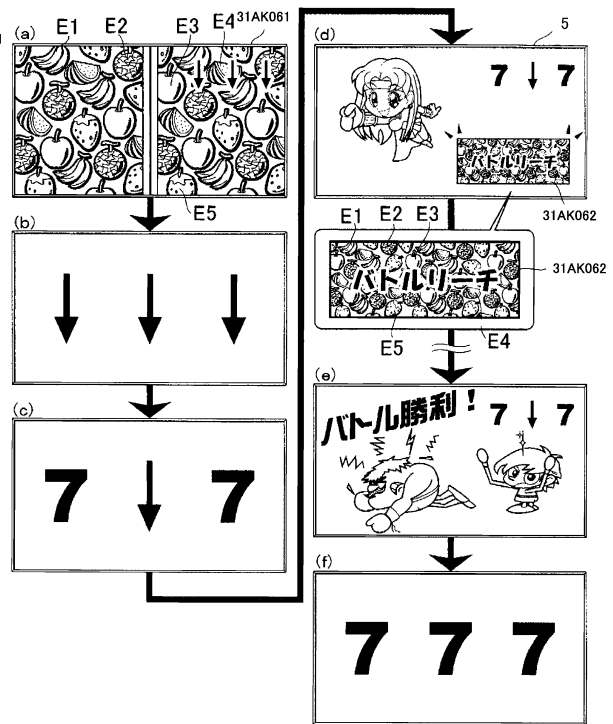
【図 18】

【図 18】



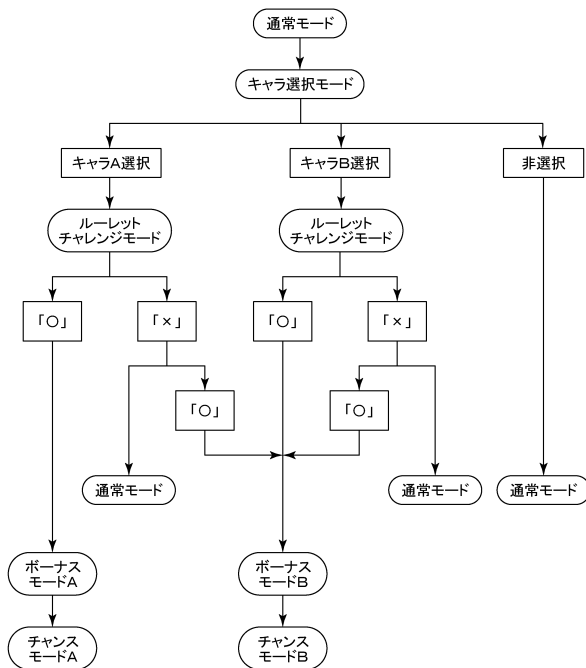
【図 19】

【図 19】



【図 20-1】

【図 20-1】



【図 20-2】

【図 20-2】

(A) キャラ選択演出・ルーレット演出の実行有無の決定割合(%)

演出	スーパーリーチ 大当たり	スーパーリーチ ハズレ	ノーマルリーチ ハズレ	左記以外の 場合
実行有無	70	80	98	100
実行有	30	20	2	0

(B) キャラ選択演出・ルーレット演出の演出パターン決定割合(%)

演出	スーパーリーチ 通常大当たり	スーパーリーチ ハズレ	ノーマルリーチ ハズレ	演出内容
EP1	0	0	100	キャラ選択演出「...」、ルーレット演出は実行無
EP2	0	0	0	キャラ選択演出「A」、ルーレット演出「×」
EP3	0	100	0	キャラ選択演出「A」、ルーレット演出「O」
EP4	20	0	0	キャラ選択演出「A」、ルーレット演出「×」
EP5	0	0	40	キャラ選択演出「B」、ルーレット演出「×」
EP6	40	0	0	キャラ選択演出「B」、ルーレット演出「O」
EP7	40	0	0	キャラ選択演出「B」、ルーレット演出「×」

(C) キャラA

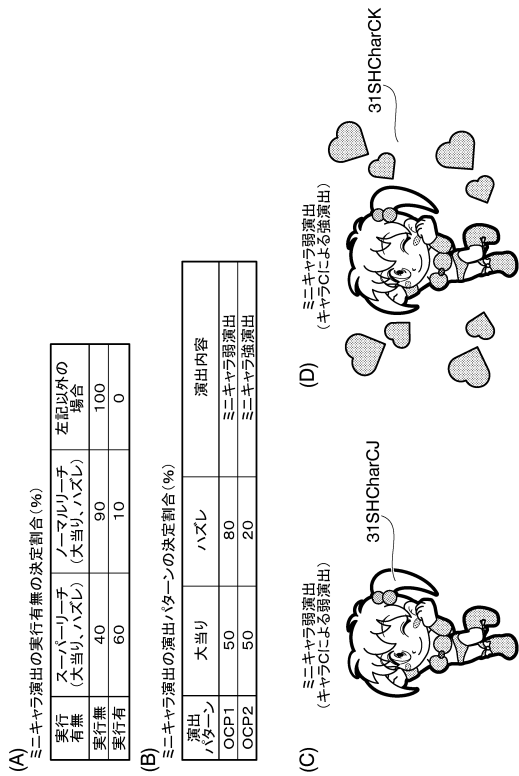
(D) キャラB

31SHCharA

31SHCharB

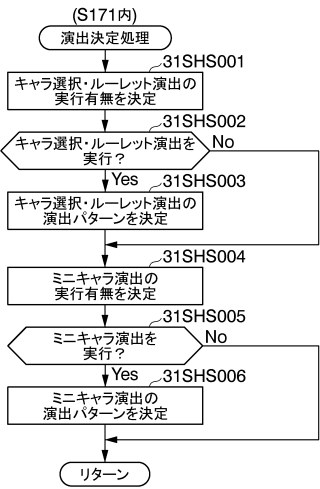
【図 20-3】

【図 20-3】



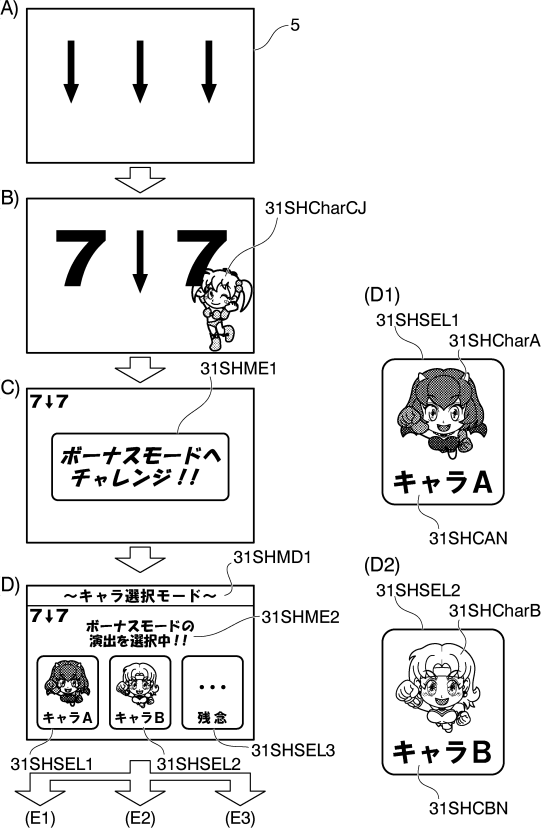
【図 20-4】

【図 20-4】



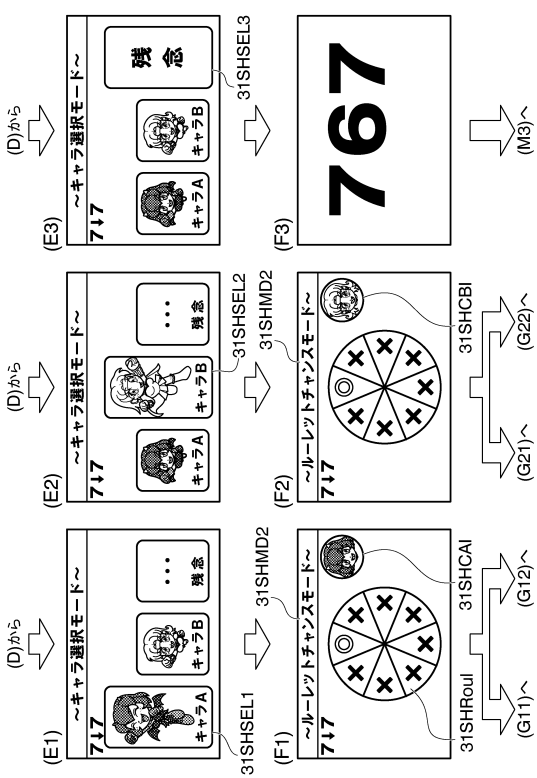
【図 20-5】

【図 20-5】



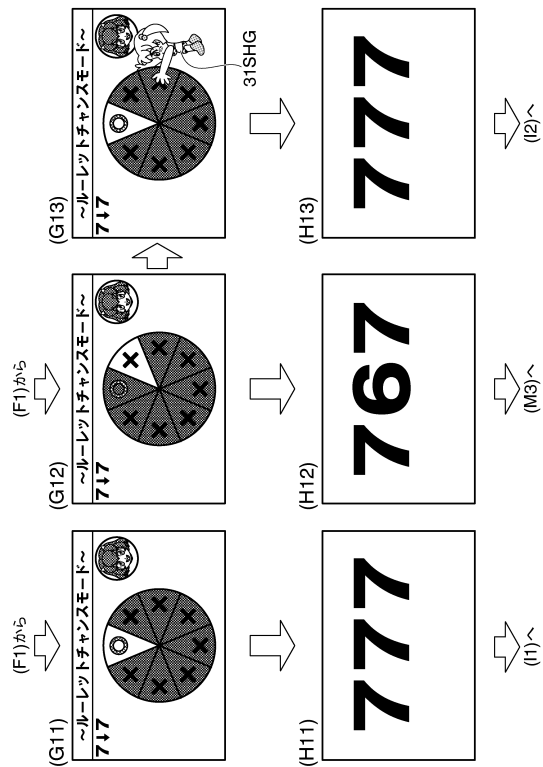
【図 20-6】

【図 20-6】



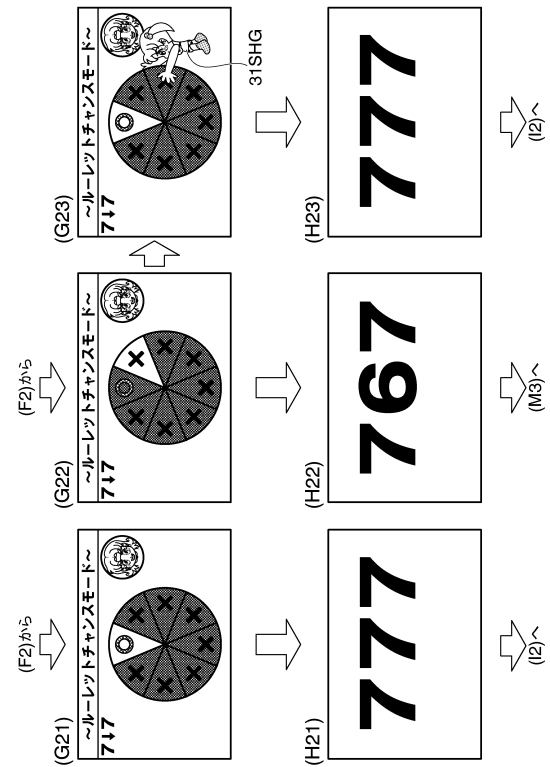
【図 20-7】

【図 20-7】



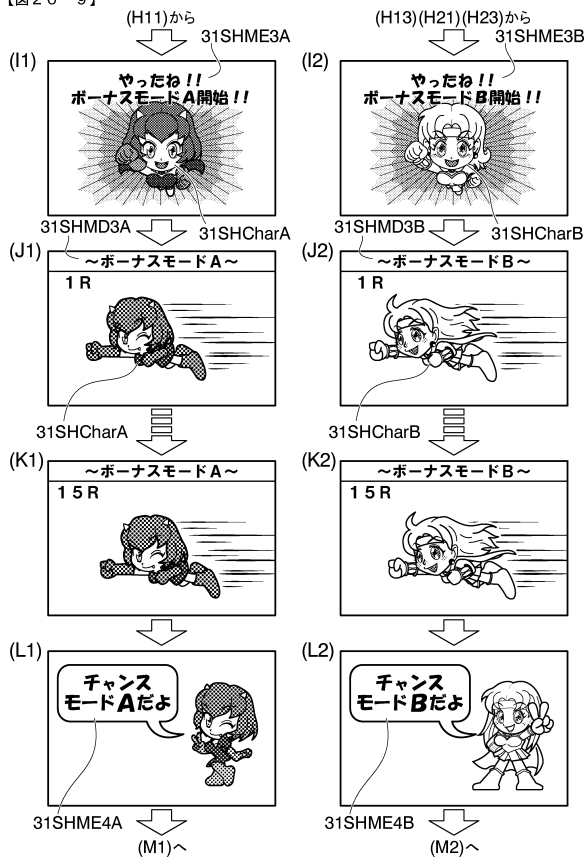
【図 20-8】

【図 20-8】



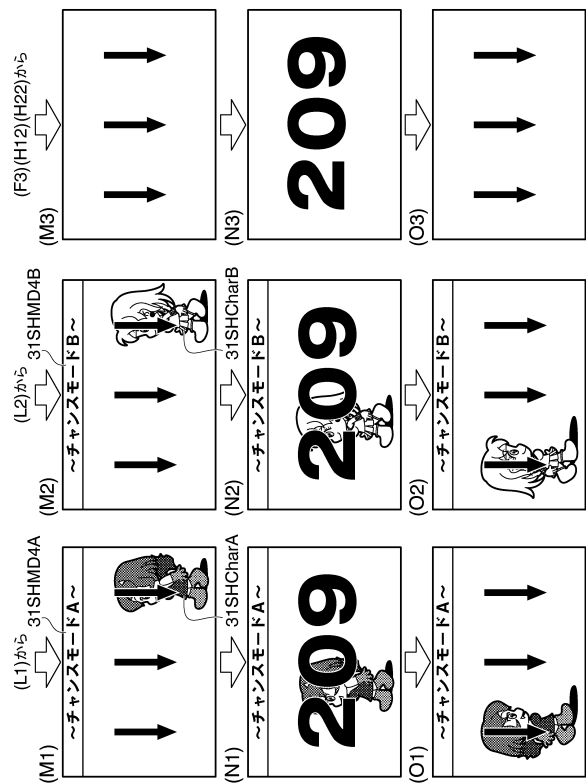
【図 20-9】

【図 20-9】



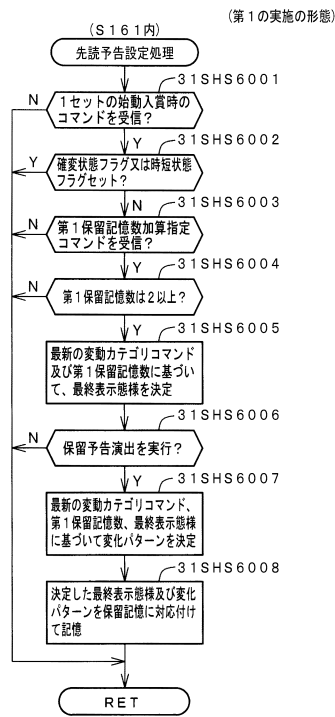
【図 20-10】

【図 20-10】



【図 20-11】

【図 20-11】



【図 20-12】

【図 20-12】

(A) 最終表示態様決定テーブル [非リーチハズレ、保留2個用]

最終表示態様	割り振り
通常保留 (特殊保留経由なし)	85%
青色保留	10%
赤色保留	5%

(B) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチハズレ、保留2個用]

最終表示態様	割り振り
通常保留 (特殊保留経由なし)	40%
青色保留	50%
赤色保留	10%

(C) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチ大当り、保留2個用]

最終表示態様	割り振り
通常保留 (特殊保留経由なし)	10%
青色保留	30%
赤色保留	60%

【図 20-13】

【図 20-13】

(D) 最終表示態様決定テーブル [非リーチハズレ、保留3〜4個用]

最終表示態様	割り振り
通常保留 (特殊保留経由なし)	50%
通常保留 (特殊保留経由あり)	35%
青色保留	10%
赤色保留	5%

(E) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチハズレ、保留3〜4個用]

最終表示態様	割り振り
通常保留 (特殊保留経由なし)	35%
通常保留 (特殊保留経由あり)	5%
青色保留	50%
赤色保留	10%

(F) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチ大当り、保留3〜4個用]

最終表示態様	割り振り
通常保留 (特殊保留経由なし)	5%
通常保留 (特殊保留経由あり)	5%
青色保留	30%
赤色保留	60%

【図 20-14】

【図 20-14】

(A) 変化パターン決定テーブル [保留2個、青色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン21	通常保留→青色保留	100%

(B) 変化パターン決定テーブル [保留2個、赤色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン22	通常保留→赤色保留	100%

(C) 変化パターン決定テーブル [保留3個、通常保留 (特殊保留経由あり) 用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン31	通常保留→特殊△→通常保留	70%
変化パターン32	通常保留→特殊□→通常保留	30%

(D) 変化パターン決定テーブル [保留3個、青色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン33	通常保留→特殊△→青色保留	50%
変化パターン34	通常保留→特殊□→青色保留	50%

(E) 変化パターン決定テーブル [保留3個、赤色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン35	通常保留→特殊△→赤色保留	30%
変化パターン36	通常保留→特殊□→赤色保留	70%

【図 20-15】

【図 20-15】

(F) 変化パターン決定テーブル [保留 4 個、通常保留 (特殊保留経由あり) 用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン 4 0 1	通常保留→特殊△→通常保留→通常保留	4 0 %
変化パターン 4 0 2	通常保留→特殊△→特殊△→通常保留	3 0 %
変化パターン 4 0 3	通常保留→特殊□→通常保留→通常保留	2 0 %
変化パターン 4 0 4	通常保留→特殊□→特殊□→通常保留	1 0 %

(G) 変化パターン決定テーブル [保留 4 個、青色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン 4 0 5	通常保留→特殊△→青色保留→青色保留	2 0 %
変化パターン 4 0 6	通常保留→特殊△→特殊△→青色保留	3 0 %
変化パターン 4 0 7	通常保留→特殊□→青色保留→青色保留	2 0 %
変化パターン 4 0 8	通常保留→特殊□→特殊□→青色保留	3 0 %

(H) 変化パターン決定テーブル [非リーチハズレ/スーパリーチハズレ、保留 4 個、赤色保留用]

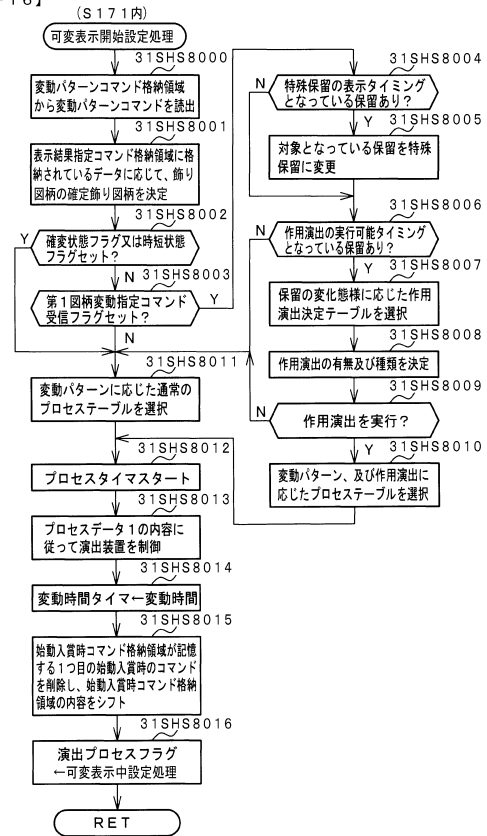
変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン 4 0 9	通常保留→特殊△→赤色保留→赤色保留	1 0 %
変化パターン 4 1 0	通常保留→特殊△→特殊△→赤色保留	2 0 %
変化パターン 4 1 1	通常保留→特殊△→通常保留→赤色保留	—
変化パターン 4 1 2	通常保留→特殊□→赤色保留→赤色保留	3 0 %
変化パターン 4 1 3	通常保留→特殊□→特殊□→赤色保留	4 0 %
変化パターン 4 1 4	通常保留→特殊□→通常保留→赤色保留	—

(I) 変化パターン決定テーブル [スーパリーチ大当たり、保留 4 個、赤色保留用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン 4 0 9	通常保留→特殊△→赤色保留→赤色保留	1 0 %
変化パターン 4 1 0	通常保留→特殊△→特殊△→赤色保留	1 5 %
変化パターン 4 1 1	通常保留→特殊△→通常保留→赤色保留	5 %
変化パターン 4 1 2	通常保留→特殊□→赤色保留→赤色保留	3 0 %
変化パターン 4 1 3	通常保留→特殊□→特殊□→赤色保留	3 5 %
変化パターン 4 1 4	通常保留→特殊□→通常保留→赤色保留	5 %

【図 20-16】

【図 20-16】



【図 20-17】

【図 20-17】

(A) 作用演出決定テーブル [特殊△→通常保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	4 0 %
作用演出 B	3 0 %
作用演出 C	2 0 %

(B) 作用演出決定テーブル [特殊□→通常保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	6 0 %
作用演出 B	2 0 %
作用演出 C	1 0 %

(C) 作用演出決定テーブル [特殊△→特殊△用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	2 0 %
作用演出 B	5 0 %
作用演出 C	2 0 %

(D) 作用演出決定テーブル [特殊□→特殊□用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	2 0 %
作用演出 B	5 0 %
作用演出 C	2 0 %

【図 20-18】

【図 20-18】

(E) 作用演出決定テーブル [特殊△→青色保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	2 0 %
作用演出 B	3 0 %
作用演出 C	4 0 %

(F) 作用演出決定テーブル [特殊□→青色保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	1 0 %
作用演出 B	2 0 %
作用演出 C	6 0 %

(G) 作用演出決定テーブル [特殊△→赤色保留用]

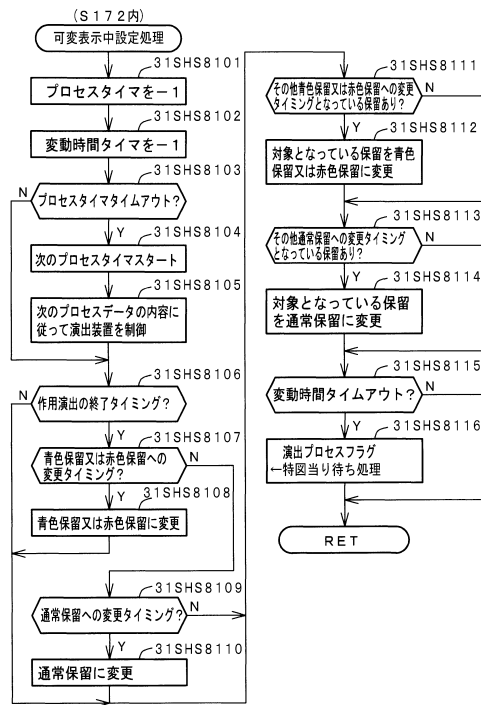
作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	1 0 %
作用演出 B	3 0 %
作用演出 C	5 0 %

(H) 作用演出決定テーブル [特殊□→赤色保留用]

作用演出の有無・種類	割り振り
作用演出なし	1 0 %
作用演出 A	5 %
作用演出 B	1 5 %
作用演出 C	7 0 %

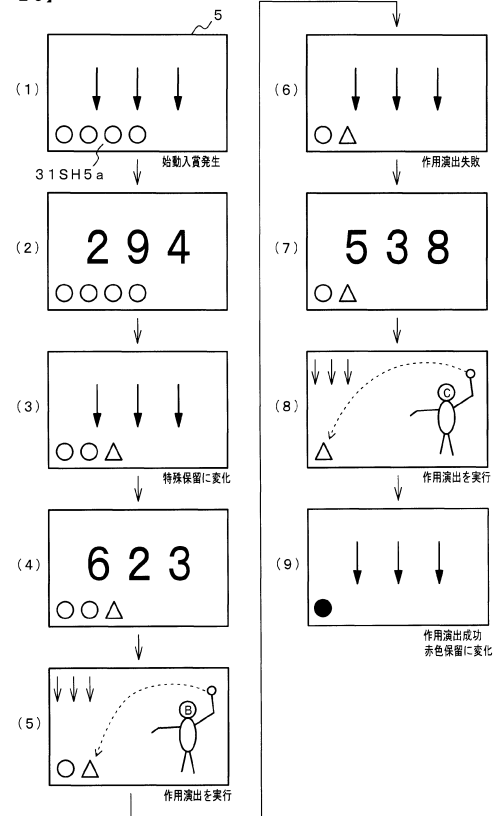
【図 20-19】

【図 20-19】



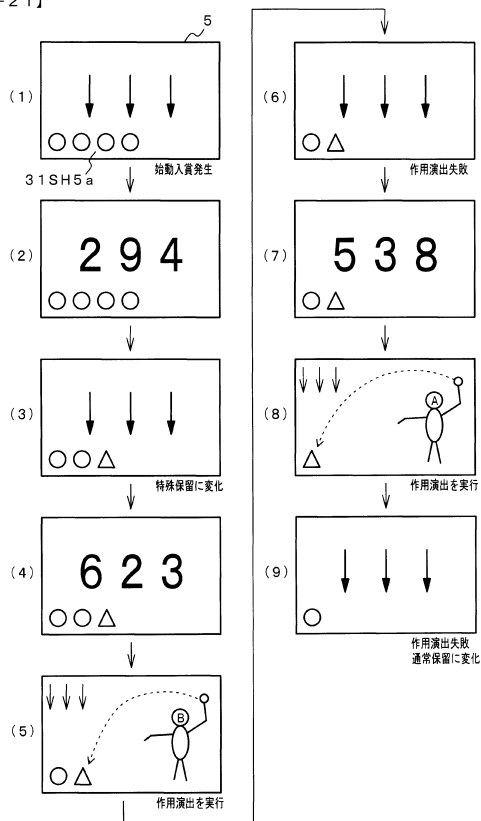
【図 20-20】

【図 20-20】



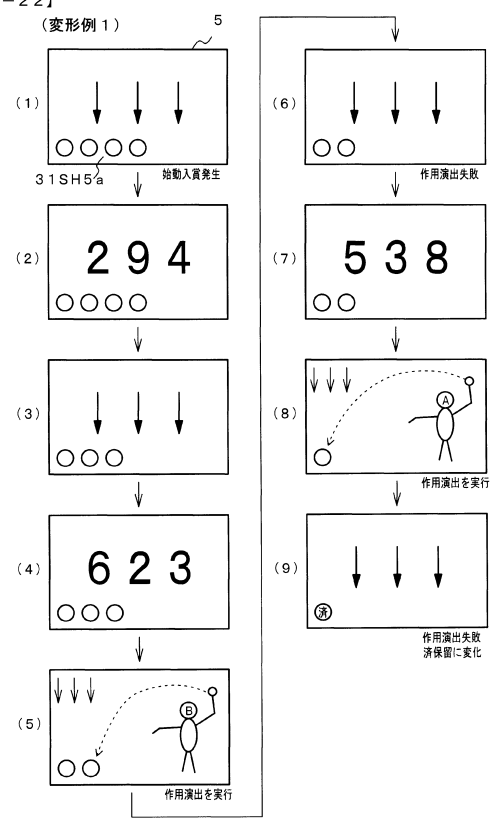
【図 20-21】

【図 20-21】



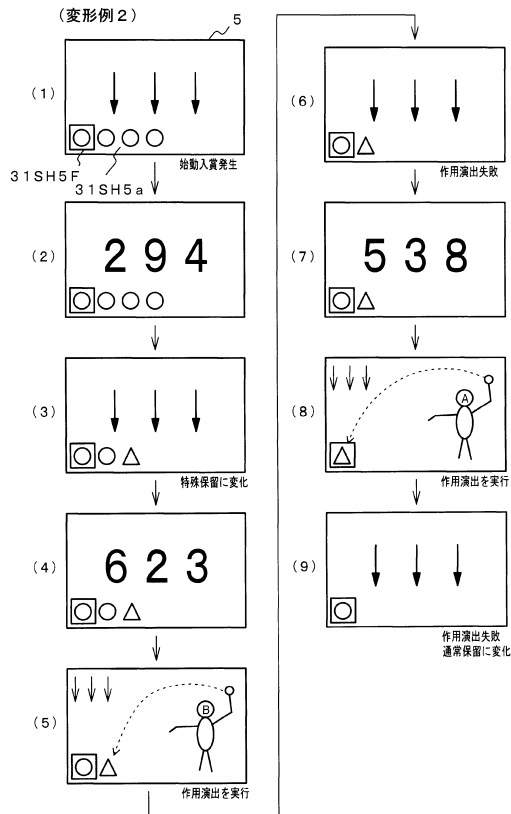
【図 20-22】

【図 20-22】



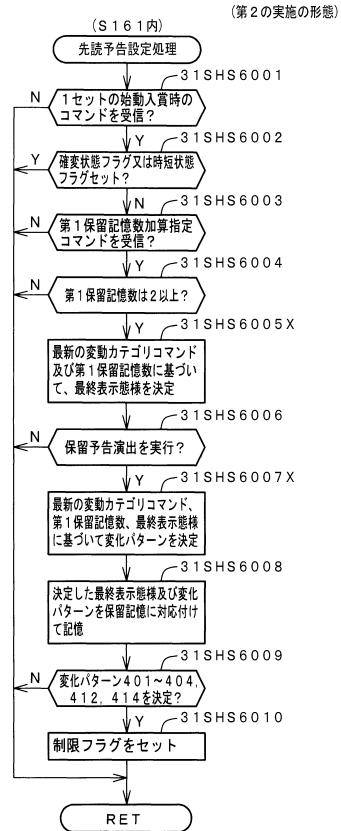
【図 20-23】

【图 20-23】



【図 20-24】

【图 20-24】



【図 20-25】

【図20-25】

(第2の実施の形態)

(D-1) 最終表示態様決定テーブル [非リーチハズレ、保留3～4個、制限フラグオフ用]

最終表示態様	割り振り
通常保留（特殊保留経由なし）	50%
通常保留（特殊保留経由あり）	35%
青色保留	10%
赤色保留	5%

(D-2) 最終表示態様決定テーブル [非リーチハズレ、保留3～4個、制限フラグオン用]

最終表示態様	割り振り
通常保留（特殊保留経由なし）	85%
通常保留（特殊保留経由あり）	——
青色保留	10%
赤色保留	5%

(E-1) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチハズレ、保留3~4個、制限フラグオフ]

最終表示態様	割り振り
通常保留（特殊保留経由なし）	35%
通常保留（特殊保留経由あり）	5%
青色保留	50%
赤色保留	10%

(E-2) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチハズレ、保留3~4個、制限フラグオン用]

最終表示態様	割り振り
通常保留（特殊保留經由なし）	40%
通常保留（特殊保留經由あり）	——
青色保留	50%
赤色保留	10%

【図 20-26】

【图 20-26】

(第2の実施の形態)

(F-1) 最終表示態様決定テーブル [スーパーリーチ大当たり、保留3~4個、制限フラグオフ用]

最終表示態様	割り振り
通常保留（特殊保留經由なし）	5 %
通常保留（特殊保留經由あり）	5 %
青色保留	3 0 %
赤色保留	6 0 %

(F-2) 最終表示態様決定テーブル【スーパーリーチ大当り、保留3～4個、制限フラグオン用】

最終表示態様	割り振り
通常保留（特殊保留經由なし）	10%
通常保留（特殊保留經由あり）	——
青色保留	30%
赤色保留	60%

【図 20-27】

【図 20-27】

(第2の実施の形態)

(1-1) 変化パターン決定テーブル [スーパーリーチ大当り、保留4個、赤色保留、制限フラグオフ用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン409	通常保留→特殊△→赤色保留→赤色保留	10%
変化パターン410	通常保留→特殊△→特殊△→赤色保留	15%
変化パターン411	通常保留→特殊△→通常保留→赤色保留	5%
変化パターン412	通常保留→特殊□→赤色保留→赤色保留	30%
変化パターン413	通常保留→特殊□→特殊□→赤色保留	35%
変化パターン414	通常保留→特殊□→通常保留→赤色保留	5%

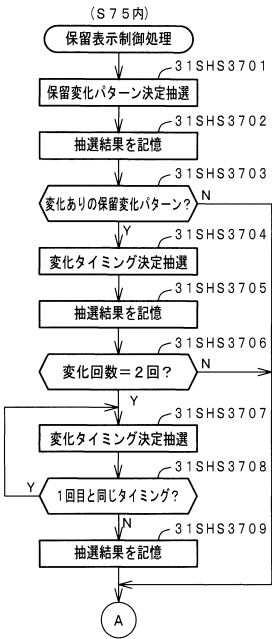
(1-2) 変化パターン決定テーブル [スーパーリーチ大当り、保留4個、赤色保留、制限フラグオン用]

変化パターン名	変化パターンの内容	割り振り
変化パターン409	通常保留→特殊△→赤色保留→赤色保留	10%
変化パターン410	通常保留→特殊△→特殊△→赤色保留	20%
変化パターン411	通常保留→特殊△→通常保留→赤色保留	——
変化パターン412	通常保留→特殊□→赤色保留→赤色保留	30%
変化パターン413	通常保留→特殊□→特殊□→赤色保留	40%
変化パターン414	通常保留→特殊□→通常保留→赤色保留	——

【図 20-28】

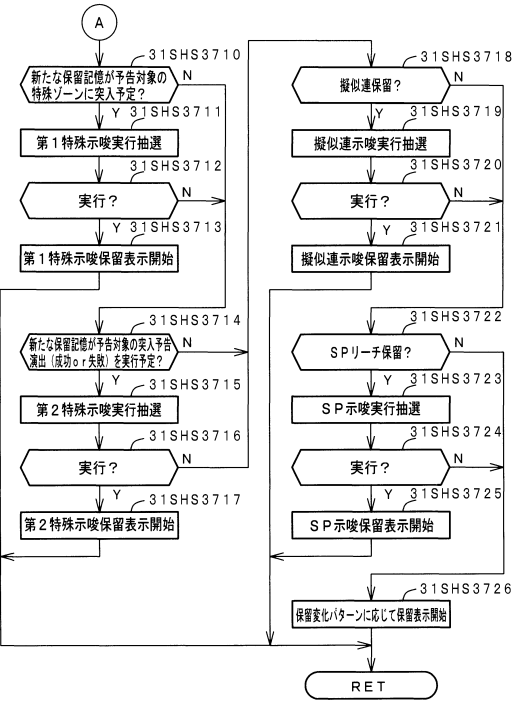
【図 20-28】

(第3の実施の形態)



【図 20-29】

【図 20-29】



【図 20-30】

【図 20-30】

(A) 保留変化パターン決定テーブル

保留変化パターン	変化態様	変化回数	選択割合		
			15R/8R大当り	SPリーチハズレ	その他
P01	白	0	10%	70%	100%
P02	白→赤	1	15%	15%	0%
P03	赤	0	20%	7%	0%
P04	白→赤→金	2	25%	5%	0%
P05	赤→金	1	30%	3%	0%

(B) 赤保留の選択割合

赤保留の有無	15R/8R大当り	SPリーチハズレ	その他
赤あり(P01以外)	90%	30%	0%
赤なし(P01)	10%	70%	100%

【図 20-31】

【図 20-31】

(A) 第1変化タイミング決定抽選テーブル(大当り用)

変化 タイミング	合計保留記憶数毎の選択割合							
	1	2	3	4	5	6	7	8
アクティブ中	60%	50%	40%	30%	22%	22%	20%	20%
アクティブ開始時	40%	30%	30%	25%	20%	18%	18%	18%
1個目	-	20%	20%	20%	18%	16%	16%	16%
2個目	-	-	10%	15%	16%	14%	14%	14%
3個目	-	-	-	10%	14%	12%	12%	12%
4個目	-	-	-	-	10%	10%	10%	8%
5個目	-	-	-	-	-	8%	6%	6%
6個目	-	-	-	-	-	-	4%	4%
7個目	-	-	-	-	-	-	-	2%

(B) 第2変化タイミング決定抽選テーブル(SPリーチハズレ用)

変化 タイミング	合計保留記憶数毎の選択割合							
	1	2	3	4	5	6	7	8
アクティブ中	40%	20%	10%	10%	10%	8%	4%	2%
アクティブ開始時	60%	30%	20%	15%	14%	10%	6%	4%
1個目	-	50%	30%	20%	16%	12%	10%	6%
2個目	-	-	40%	25%	18%	14%	12%	8%
3個目	-	-	-	30%	20%	16%	14%	12%
4個目	-	-	-	-	22%	18%	16%	14%
5個目	-	-	-	-	-	22%	18%	16%
6個目	-	-	-	-	-	-	20%	18%
7個目	-	-	-	-	-	-	-	20%

【図 20-32】

【図 20-32】

(A) 第1特殊示唆実行抽選テーブル

入賞時 判定結果	実行の 有無	保留変化パターン	
		P01	P01以外
15R/8R 大当り	する しない	40% 60%	80% 20%
SPリーチ ハズレ	する しない	30% 70%	60% 40%

(B) 第2特殊示唆実行抽選テーブル

入賞時 判定結果	実行の 有無	突入成功		突入失敗	
		P01	P01以外	P01	P01以外
15R/8R 大当り	する しない	40% 60%	80% 20%	80% 20%	40% 60%
SPリーチ ハズレ	する しない	30% 70%	60% 40%	60% 40%	30% 70%
その他	する しない	-	-	0% 100%	0% 100%

(C) 擬似連示唆実行抽選テーブル

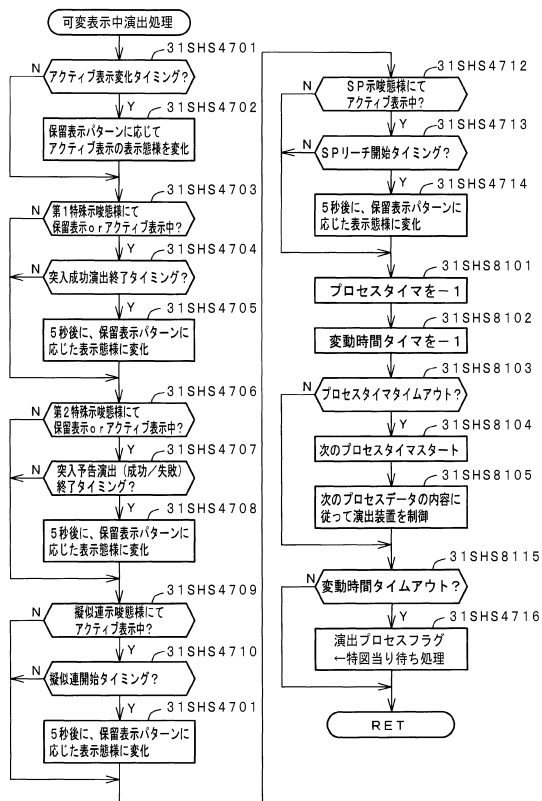
入賞時 判定結果	実行の 有無	保留変化パターン	
		P01	P01以外
大当り	する しない	20% 80%	30% 70%
ハズレ	する しない	10% 90%	20% 80%

(D) SPリーチ示唆実行抽選テーブル

入賞時 判定結果	実行の 有無	保留変化パターン	
		P01	P01以外
大当り	する しない	30% 70%	40% 60%
ハズレ	する しない	20% 80%	30% 70%

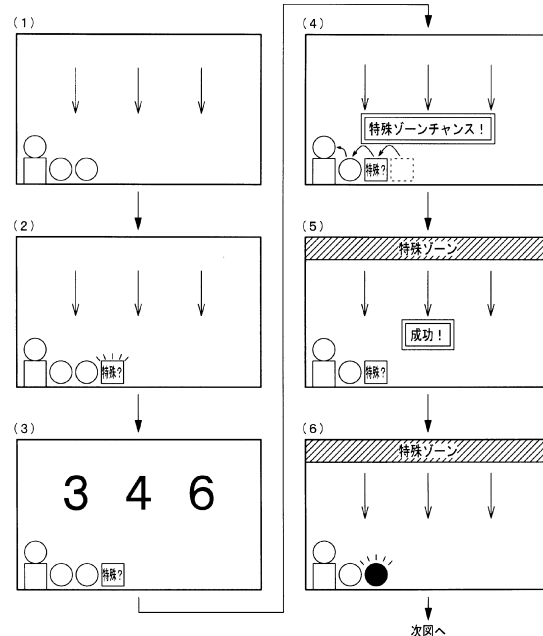
【図 20-33】

【図 20-33】



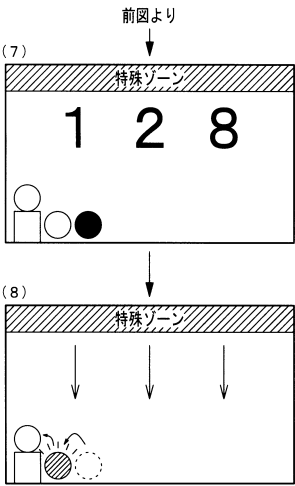
【図 20-34】

【図 20-34】



【図 20－35】

【図 20－35】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2