

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7662365号
(P7662365)

(45)発行日 令和7年4月15日(2025.4.15)

(24)登録日 令和7年4月7日(2025.4.7)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全189頁)

(21)出願番号	特願2021-48661(P2021-48661)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年3月23日(2021.3.23)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2022-147425(P2022-147425 A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和4年10月6日(2022.10.6)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和5年10月19日(2023.10.19)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	荒井 誠

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第1示唆演出と、第2示唆演出と、第3示唆演出と、第4示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第1発展演出を実行可能であるとともに、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第1発展演出とは異なる第2発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、
前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、
演出態様に依じて期待度が異なる予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、
特殊画像を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、
表示されている前記特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている前記予告演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、
前記示唆演出実行手段は、
前記第1発展演出が実行された後において前記第3示唆演出を実行可能であり、
前記第2発展演出が実行された後において前記第4示唆演出を実行可能であり、
前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第3示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第1示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第4示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第2示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことを報知した後に、前記有利状態に制御されることを報知する復活態様の演出を実行可能であり、

前記第2発展演出が実行された後に前記第4示唆演出が実行されるときに、該第4示唆演出において復活態様の演出を実行せず、

前記第1発展演出は、情報を表示することにより前記有利状態に制御されることを示唆する情報表示演出を含み、

前記情報表示演出は、第1数の情報から構成される第1情報を表示する第1情報表示演出と、前記第1情報表示演出の後に実行可能であり、第2数の情報から構成される第2情報を表示する第2情報表示演出と、を含み、

前記第1情報表示演出において前記第1情報を複数の情報に分けて順次表示可能であるとともに、前記第2情報表示演出において前記第2情報を複数の情報に分けて順次表示可能であり、

前記第1情報表示演出において前記第1情報の表示を終了するときに該第1情報を消去する際の消去態様と、前記第2情報表示演出において前記第2情報の表示を終了するときに該第2情報を消去する際の消去態様と、が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。また、特許文献3に示す様に、画像表示装置において表示態様がレベル1からレベル4まで変化可能なメータを表示しており、該メータの表示態様がレベル4となったことにもとづいて複数のスーパーリーチのリーチ演出のうちのいずれかが実行されるものがある。

【0003】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そ

10

20

30

40

50

して、各開放期間において、所定個（例えば、１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、１５ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、２９秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【０００５】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

10

【０００６】

そのような遊技機において、有利状態に制御されることを示唆するとともに演出態様に応じて期待度が異なる複数種類の示唆演出を実行可能とし、表示されている特殊画像を用いて示唆演出を期待度が高い演出態様に変化させるものがある。例えば、特許文献１には、同じ態様のプレゼントボックスを開封して表示されたプレゼント画像によって、擬似連予告演出、発展先予告演出またはアクティブ保留予告演出が実行されることが記載されている。また例えば、特許文献２には、画面に役物ストックという情報が表示されることにより、強予告演出として、可動体が落下する演出がこの後に実行されることが遊技者に伝達されることが記載されている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００７】

【文献】特開２０１５－１３４０９７号公報

【文献】特開２０１８－５０９８０号公報

30

【文献】特開２０１５－２２１１２１号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００８】

しかし、特許文献１～３の機能や構成を有する遊技機において商品性を高める余地があった。

【０００９】

この発明は、上記の実情を鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

40

【００１０】

本発明による遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第１示唆演出と、第２示唆演出と、第３示唆演出と、第４示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第１示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第１発展演出を実行可能であるとともに、前記第２示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第１発展演出とは異なる第２発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、

前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なる

50

チャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、

演出態様に応じて期待度が異なる予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、

特殊画像を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、

表示されている前記特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている前記予告演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第1発展演出が実行された後において前記第3示唆演出を実行可能であり、

前記第2発展演出が実行された後において前記第4示唆演出を実行可能であり、

前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第3示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第1示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第4示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第2示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことを報知した後に、前記有利状態に制御されることを報知する復活態様の演出を実行可能であり、

前記第2発展演出が実行された後に前記第4示唆演出が実行されるときに、該第4示唆演出において復活態様の演出を実行せず、

前記第1発展演出は、情報を表示することにより前記有利状態に制御されることを示唆する情報表示演出を含み、

前記情報表示演出は、第1数の情報から構成される第1情報を表示する第1情報表示演出と、前記第1情報表示演出の後に実行可能であり、第2数の情報から構成される第2情報を表示する第2情報表示演出と、を含み、

前記第1情報表示演出において前記第1情報を複数の情報に分けて順次表示可能であるとともに、前記第2情報表示演出において前記第2情報を複数の情報に分けて順次表示可能であり、

前記第1情報表示演出において前記第1情報の表示を終了するとき該第1情報を消去する際の消去態様と、前記第2情報表示演出において前記第2情報の表示を終了するとき該第2情報を消去する際の消去態様と、が異なる、

ことを特徴とする。

そのような構成によれば、商品性を高めることができる。

他の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出I）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第1示唆演出（例えば、リーチ演出A）、第2示唆演出（例えば、リーチ演出B）、第3示唆演出（例えば、リーチ演出F）、第4示唆演出（例えば、リーチ演出E）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図18に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第1発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図19-8に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第2発展パターンとして実行可能（例えば、図19-8に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出E発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば

10

20

30

40

50

、演出制御用CPU120が図18に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

有利状態に制御されることを予告するとともに、演出態様に応じて期待度が異なる複数種類の予告演出(例えば、所定の態様によりタイトル表示を表示する演出や、所定の態様によりアクティブ表示を表示する演出、所定の態様によりセリフ表示を表示するセリフ演出、所定の態様により飾り図柄を表示する飾り図柄演出など)を実行可能な予告演出実行手段と、特殊画像(例えば、ミニ鍵画像030IWG10や鍵画像030IWG12)を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、表示されている特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている予告演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に变化させる特別演出(例えば、アクティブ表示の表示色を通常色(白)から青色に変化させるチャンスアップ演出)を実行可能な特別演出実行手段と、

10

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第1発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第1示唆演出よりも前記期待度の高い前記第3示唆演出を実行可能であり(例えば、図19-8に示すように、スーパーリーチηの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Fが実行される部分)、

前記発展演出実行手段によって前記第2発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第4示唆演出を実行可能であり(例えば、図19-8に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果(はずれ)が一旦報知された後にリーチ演出E発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Eが実行される部分)、

20

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く(例えば、図19-8及び図19-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7はリーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6bよりも長い部分)、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第1次演出(例えば、図19-10及び図19-55に示すブラックアウト演出)と、該第1次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第2次演出(例えば、図19-10及び図19-55に示す前段演出)と、該第2次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第3次演出(例えば、図19-10及び図19-55に示す後段演出)と、を含み、

30

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短く(例えば、図19-8及び図19-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さL13と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミングまでの期間の長さL12とは、リーチ演出E発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さL11よりも長く設定されている部分)、

特別演出実行手段は、予告演出が実行されているときに特殊対応画像(例えば、鍵穴(実体)画像030IWG11)を表示し、該特殊対応画像に対して特殊画像が作用する態様にて特別演出を実行する(例えば、アクティブ表示AHや飾り図柄に対応する鍵穴(実体)画像030IWG11を表示し、鍵穴(実体)画像030IWG11に鍵画像030IWG12が刺さって回る態様にてチャンスアップ演出を実行する。図8-15(9)~(15)、図8-17(9)~図8-18(17)等参照)ことを特徴とする。

40

そのような構成によれば、特殊画像を用いる特別演出が実行される際に、特殊画像に係るストーリー性を持たせて演出効果を高めることができ、興趣を向上させることができる。さらに、特殊発展演出の実行後において第4示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を

50

特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上でき商品性を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】特徴部030IWにおける大当たり判定テーブルおよび変動パターンテーブルの例を示す説明図である。

【図8-2】変動パターンの構成と変動時間の内訳の一例を示す説明図である。

【図8-3】スーパーリーチ中の各演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【図8-4】スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける各演出の実行時間を示す説明図である。

【図8-5】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図8-6】ストック演出パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図8-7】チャンスアップ演出パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図8-8】タイトル表示変化パターン決定テーブル、アクティブ表示変化パターン決定テーブル、セリフ表示変化パターン決定テーブルおよび飾り図柄変化パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図8-9】ストック演出の具体例を示す説明図である。

【図8-10】ストック演出の具体例を示す説明図である。

【図8-11】ストック演出の他の具体例を示す説明図である。

【図8-12】スーパーリーチ前半パートおよび後半パートの概要を示す説明図である。

【図8-13】スーパーリーチ前半パートおよび後半パートの概要を示す説明図である。

【図8-14】アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図8-15】アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図8-16】飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図8-17】飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図8-18】飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図8-19】チャンスアップ煽り演出（偽）の具体例を示す説明図である。

【図8-20】チャンスアップ演出の対象となる演出ごとの鍵穴（示唆）画像および鍵穴（実体）画像の具体例を示す説明図である。

【図9】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図10】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図11】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12】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13】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14】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15】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図16】通常状態または時短状態での第1特図の可変表示における大当たりの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図17】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18】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。

10

20

30

40

50

- 【図19-1】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図19-2】各乱数を示す説明図である。
- 【図19-3】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図19-4】(A)は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、各種大当りの内容を示す図である。
- 【図19-5】変動パターンを例示する図である。
- 【図19-6】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
- 【図19-7】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。
- 【図19-8】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。
- 【図19-9】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。
- 【図19-10】(A)は高期待度リーチ演出発展報知演出を実行する場合の演出の詳細を示す図であり、(B)は前段演出と後段演出との比較を示す図である。
- 【図19-11】画像表示装置を示す説明図である。
- 【図19-12】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
- 【図19-13】(A)は演出制御用データ保持エリアの説明図であり、(B)は始動入賞時受信コマンドバッファの説明図である。
- 【図19-14】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図19-15】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図19-16】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図19-17】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図19-18】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図19-19】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図19-20】先読み予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図19-21】先読み予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。
- 【図19-22】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図19-23】メータ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図19-24】(A)はメータ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は各演出パターンの説明図である。
- 【図19-25】各変動パターンにおける第1タイミング～第5タイミングを示すタイミングチャートである。
- 【図19-26】リーチ演出E発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図19-27】分岐先示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図19-28】(A)は分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は分岐先示唆演出の演出パターンの説明図である。
- 【図19-29】リーチ演出G発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図19-30】(A)は大当り時のリーチ演出決定割合を示す図であり、(B)ははずれ時のリーチ演出決定割合を示す図であり、(C)はリーチ演出Cとリーチ演出Dの比較を示す図であり、(D)は大当り時のスーパーリーチθの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターンにおけるリーチ演出Cとリーチ演出Dの決定割合の差の説明図であり、(E)ははずれ時のスーパーリーチθの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターンにおけるリーチ演出Cとリーチ演出Dの決定割合の差の説明図である。
- 【図19-31】チャンスアップ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図19-32】各リーチ演出中におけるチャンスアップ演出の実行可能期間の説明図である。
- 【図19-33】チャンスアップ演出として実行可能な演出の説明図である。
- 【図19-34】(A)～(D)は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンを示す図であり、(E)、(F)は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の演出パターンの説明図である。
- 【図19-35】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図19-36】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 19-37】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-38】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-39】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-40】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-41】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-42】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-43】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-44】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-45】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-46】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-47】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-48】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-49】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-50】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-51】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-52】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-53】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-54】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-55】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-56】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図 19-57】変形例における画像表示装置を示す図である。
【図 19-58】変形例におけるアクティブ表示の表示態様の变化割合を示す図である。
【図 19-59】変形例におけるスーパーリーチ κ の変動パターンの可変表示において分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。
【図 19-60】変形例におけるスーパーリーチ κ の変動パターンの可変表示においてチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。
【図 19-61】変形例における復活演出の長さの説明図である。
【発明を実施するための形態】

【0012】

(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。

【0013】

(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。

【0014】

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

【0015】

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

10

20

30

40

50

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。

【0016】

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。

10

【0017】

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。

【0018】

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。

20

【0019】

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。

【0020】

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

30

【0021】

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。

【0022】

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。

40

【0023】

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。

【0024】

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、一對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

50

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。

【0025】

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。

【0026】

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。

【0027】

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。

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

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

【0031】

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。

【0032】

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

【0033】

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。

【0034】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8R

10

20

30

40

50

が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

【0035】

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。

【0036】

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。

【0037】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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。

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

（遊技の進行の概略）

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

【0042】

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）。

【0043】

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。

【0044】

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。

【0045】

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

10

20

30

40

50

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。

【００４６】

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。

【００４７】

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。

【００４８】

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。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。

【００４９】

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。

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【0055】

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。

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

（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。

【0061】

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

【0062】

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

10

20

30

40

50

る態様などのことである。

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように

10

20

30

40

50

見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0070】

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

10

【0071】

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

【0072】

（基板構成）

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

20

【0073】

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

【0074】

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

30

【0075】

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

40

【0076】

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。

【0077】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）

50

する信号、ソレノイド駆動信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0078】

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。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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。

【0082】

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。

【0083】

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

【0084】

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。

【0085】

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。

【0086】

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

10

20

30

40

50

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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。

【0090】

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。

【0091】

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。

【0092】

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。

【0093】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0094】

（主基板11の主要な動作）

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

【0095】

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

【0096】

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

【0097】

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

10

20

30

40

50

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

【００９８】

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

10

【００９９】

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

20

【０１００】

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

【０１０１】

ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（ステップＳ５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップＳ６）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

30

【０１０２】

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、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

40

【０１０３】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板１２に演出制御コマンドを送信した後には、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１０）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定

50

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

【0104】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（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 S 2 3）。

【0105】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当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）。

【0106】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基く）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当たり」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0107】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0108】

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【0109】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御

10

20

30

40

50

コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップ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。

【0110】

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。

【0111】

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「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【0112】

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。

【0113】

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。

【0114】

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。

【0115】

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。

【0116】

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

10

20

30

40

50

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

【0117】

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

【0118】

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

【0119】

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

【0120】

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。

【0121】

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。

【0122】

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

10

20

30

40

50

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

【0123】

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

10

【0124】

(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。

20

【0125】

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。

【0126】

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、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。

30

40

【0127】

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

50

うに、読み出された演出制御コマンドをRAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0128】

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

10

【0129】

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。

【0130】

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

20

【0131】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM 122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0132】

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

30

【0133】

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

40

【0134】

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

50

基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

10

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【 0 1 3 6 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

30

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

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

40

【 0 1 3 9 】

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

50

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

【 0 1 4 0 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

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

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

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

【 0 1 4 6 】

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。

【 0 1 4 7 】

(特徴部 030IW に関する説明)

次に、この実施の形態の特徴部 030IW について説明する。

【 0 1 4 8 】

(大当たり判定テーブル)

図 8-1 は、大当たり判定テーブルおよび変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。このうち、図 8-1 (A) は、本特徴部 030IW で用いられる大当たり判定テーブルの一例である。図 8-1 (A) に示すように、本例では、大当たり判定用乱数にもとづいて、

低確率状態においては約 $1/300$ の確率で大当たりとすることに決定され、高確率状態においては約 $1/30$ の確率で大当たりとすることに決定される。

【0149】

なお、図8-1(A)に示す構成に限らず、例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合と第2特別図柄の変動表示を実行する場合とのいずれであるかに応じて、大当たり確率が異なるようにしてもよい。

【0150】

また、例えば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成され、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能とする場合には、

10

いずれの設定値に設定されているかに応じて大当たり確率が異なるようにしてもよい。

【0151】

また、複数の大当たり種別を設け、それぞれ有利度が異なるようにしてもよい。具体的には、大当たり種別に応じて、大当たり遊技におけるラウンド数や大当たり遊技後の遊技状態が異なるようにしてもよい。この場合には、当り判定用乱数にもとづいて大当たりとすることに決定したときに、種別判定用の乱数にもとづいて大当たりの種別を決定する。

【0152】

(変動パターンテーブル)

図8-1(B)，(C)は、特徴部030IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図8-1(B)は、はずれ用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図8-1(C)は、大当たり用の変動パターンテーブルの具体例を示している。なお、図8-1(B)，(C)に示す変動パターンテーブルは、いずれも低確率状態において用いられるものである。高確率状態や高ベース状態においては判定値の割合が異なる変動パターンテーブル(図示略)が用いられるようにしてもよい。

20

【0153】

本例では、図8-1(B)に示すように、はずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-1(通常変動)、変動パターンPA1-2(短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパーリーチA)、変動パターンPA2-3(スーパーリーチB)、変動パターンPA2-4(スーパーリーチA(チャンスアップ有))および変動パターンPA2-5(スーパーリーチB(チャンスアップ有))のいずれかに決定される。

30

【0154】

また本例では、図8-1(C)に示すように、大当たりとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPB2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPB2-2(スーパーリーチA)、変動パターンPB2-3(スーパーリーチB)、変動パターンPB2-4(スーパーリーチA(チャンスアップ有))および変動パターンPB2-5(スーパーリーチB(チャンスアップ有))のいずれかに決定される。

【0155】

本例では、リーチ成立後のスーパーリーチ中に、アイテム(本例では鍵)をストックするストック演出と、ストックしたアイテム(鍵)を用いて他の演出の演出態様を変化させる(すなわち他の演出により示唆される大当たり期待度を高める)チャンスアップ演出とを実行可能に構成されている。このような構成により、スーパーリーチ中の興趣を向上させることができる。以下、ストックしたアイテム(鍵)を用いてチャンスアップ演出を実行することを、ストックしたアイテム(鍵)を開放するともいう。

40

【0156】

本例では、スーパーリーチは、リーチ成立後に繰り広げられる一連の演出である。チャンスアップ演出(およびストック演出)が実行されない変動パターンPA2-2，PA2-3，PB2-2，PB2-3にもとづいて演出制御が行われる場合には、スーパーリーチ中に、バトル演出の前哨となる前哨演出が実行されるスーパーリーチ前半パートAと、

50

バトル演出が実行されるスーパーリーチ後半パートという2つのパートが存在する。また、チャンスアップ演出（およびストック演出）が実行される変動パターンPA2-4, PA2-5, PB2-4, PB2-5にもとづいて演出制御が行われる場合には、スーパーリーチ中に、ストック演出が実行されるスーパーリーチ導入パートと、前哨演出とともにチャンスアップ演出が実行されるスーパーリーチ前半パートBと、バトル演出が実行されるスーパーリーチ後半パートという3つのパートが存在する。このような構成により、スーパーリーチの盛り上がりが最高潮となるバトル演出が開始される前の期間において、ストック演出およびチャンスアップ演出が実行されるため、演出を徐々に盛り上げて演出効果を高めることができる。

【0157】

本例では、図8-1(B), (C)に示すように、チャンスアップ演出（およびストック演出）が実行されるスーパーリーチの方が、チャンスアップ演出（およびストック演出）が実行されないスーパーリーチよりも大当たり期待度が高く、さらにスーパーリーチBの方がスーパーリーチAよりも大当たり期待度が高くなるように構成されている。このような構成により、チャンスアップ演出（およびストック演出）が実行されることや、いずれのスーパーリーチで実行されるかに対して期待を持たせることができる。

【0158】

なお、図8-1に示す例に限らず、例えば、スーパーリーチの前に擬似連演出が1回または複数回実行される変動パターンを設け、擬似連演出の回数に応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【0159】

次に、各変動パターンの構成について説明する。図8-2は、変動パターンの構成と変動時間の内訳の一例を示す説明図である。本例では、図8-2に示すように、変動パターンを構成する要素（当該変動パターンで実行される演出ともいえる）として、通常の態様で変動表示を行う「通常変動」と、通常変動よりも短縮された態様で変動表示を行う「短縮変動」と、リーチ演出としてノーマルリーチを行う「ノーマルリーチ」と、リーチ演出としてスーパーリーチ導入パートでストック演出を行う「スーパーリーチ導入（ストック演出）」と、スーパーリーチ前半パートAで前哨演出を行う「スーパーリーチ前半A（チャンスアップ演出なし）」と、スーパーリーチ前半パートBで前哨演出とともにチャンスアップ演出を行う「スーパーリーチ前半B（チャンスアップ演出あり）」と、スーパーリーチ後半パートでバトル演出を行う「スーパーリーチ後半（バトル演出）」と、大当たりとなったことを祝福する当り時祝福演出を行う「当り時祝福演出」とがある。なお、図8-2に示す例に限らず、例えば、擬似連演出を行う要素など他の要素が設けられていてもよい。

【0160】

図8-2に示すように、変動パターンPA1-1は、通常変動ではずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「通常変動」（15秒）を含み、トータルの変動時間は15秒である。また、変動パターンPA1-2は、短縮変動ではずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「短縮変動」（5秒）を含み、トータルの変動時間は5秒である。

【0161】

また、変動パターンPA2-1は、ノーマルリーチを経てはずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「ノーマルリーチ」（20秒）を含み、トータルの変動時間は20秒である。

【0162】

また、変動パターンPA2-2, PA2-3は、チャンスアップ演出が実行されないスーパーリーチ前半パートAと、スーパーリーチ後半パートとを経て、はずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ前半A（チャンスアップ演出なし）」（30秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（40秒）とを含み、トータルの変動時間は70秒である。

【0163】

また、変動パターンPA2-4, PA2-5は、スーパーリーチ導入パートと、チャンスアップ演出が実行されるスーパーリーチ前半パートBと、スーパーリーチ後半パートとを経て、はずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ導入（ストック演出）」（30秒）と、「スーパーリーチ前半B（チャンスアップ演出あり）」（40秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（40秒）とを含み、トータルの変動時間は110秒である。

【0164】

また、変動パターンPB2-1は、ノーマルリーチから大当たりとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「ノーマルリーチ」（20秒）と「当り時祝福演出」（20秒）とを含み、トータルの変動時間は40秒である。

10

【0165】

また、変動パターンPB2-2, PB2-3は、チャンスアップ演出が実行されないスーパーリーチ前半パートAと、スーパーリーチ後半パートとを経て、大当たりとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ前半A（チャンスアップ演出なし）」（30秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（40秒）と、「当り時祝福演出」（20秒）とを含み、トータルの変動時間は90秒である。

【0166】

また、変動パターンPB2-4, PB2-5は、スーパーリーチ導入パートと、チャンスアップ演出が実行されるスーパーリーチ前半パートBと、スーパーリーチ後半パートとを経て、大当たりとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ導入（ストック演出）」（30秒）と、「スーパーリーチ前半B（チャンスアップ演出あり）」（40秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（40秒）と、「当り時祝福演出」（20秒）とを含み、トータルの変動時間は130秒である。

20

【0167】

なお、図8-2に示す例では、スーパーリーチAとスーパーリーチBとで、スーパーリーチ前半パートおよびスーパーリーチ後半パートの演出時間が共通であるが、このような構成に限らず、スーパーリーチの種類に応じて演出時間が異なるようにしてもよい。

【0168】

（スーパーリーチ中の各演出の実行タイミング）

30

次に、ストック演出およびチャンスアップ演出の実行タイミングについて説明する。図8-3は、各演出の実行タイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【0169】

本例では、主基板11側で決定される変動パターンにより変動時間（すなわち総演出実行時間ともいえる）が決定され、演出制御基板12側で変動パターンにもとづいてストック演出やチャンスアップ演出の実行タイミングや、演出実行時間が決定される。ただし、詳細については後述するが、演出の種類によっては、変動パターンに対応して実行タイミングが予め定められているものもある。なお、本例の構成に限らず、ストック演出やチャンスアップ演出の実行タイミングや演出実行時間が予め定められた変動パターンを設けておき、主基板11側でいずれかの変動パターンに決定するようにしてもよい。

40

【0170】

図8-3（A）には、チャンスアップなしのスーパーリーチが実行される場合が示されている。この場合には、図8-3（A）に示すように、スーパーリーチ前半パートAにおいて前哨演出が実行され、スーパーリーチ後半パートにおいてバトル演出が実行される。

【0171】

図8-3（B）には、チャンスアップありのスーパーリーチが実行される場合が示されている。この場合には、まずスーパーリーチ導入パートにおいてストック演出が実行される。そして、スーパーリーチ前半パートBにおいて前哨演出とともにチャンスアップ演出が実行される。そして、スーパーリーチ後半パートにおいてバトル演出が実行される。

【0172】

50

図8-3(B)に示すように、本例では、ストック演出中のタイミングA~C(図8-3(B)に示す(A)~(C)のタイミング)の最大3つのタイミングにおいてアイテム(鍵)をストックする機会が設けられている。なお本例では、ストック演出においてアイテム(鍵)をストックする機会として、最大3つのタイミングが設けられているが、このような構成に限らず、最大2以下であってもよいし、4以上であってもよい。

【0173】

また本例では、スーパーリーチ前半パートにおけるタイトル表示(タイトル表示を表示する演出)と、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)と、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)と、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)とは、それぞれ演出態様によって示唆する大当たり期待度が異なり、対応するチャンスアップ演出が実行されると演出態様が変化する(すなわち示唆する大当たり期待度が高くなる)ように構成されている。

【0174】

具体的には、ストック演出においてアイテム(鍵)が1つストックされた場合には、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)のいずれかを対象とするチャンスアップ演出が1回実行され、ストック演出においてアイテム(鍵)が2つストックされた場合には、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)のうちの2つを対象としてチャンスアップ演出がそれぞれ1回実行され、ストック演出においてアイテム(鍵)が3つストックされた場合には、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)のうちの3つを対象としてチャンスアップ演出がそれぞれ1回実行される。なお本例の構成に限らず、一の演出を対象としてチャンスアップ演出が複数回実行されるようにしてもよい。この場合には、チャンスアップ演出が実行されるごとに、ストックされたアイテム(鍵)が開放される。

【0175】

図8-3(B)に示すように、本例では、スーパーリーチ前半パートにおいてチャンスアップ演出を実行可能なタイミングとして、第1~第5タイミング(図8-3(B)に示す(1)~(5)のタイミング)が設けられている。なお本例では、スーパーリーチ前半パートにおける第1~第5タイミングは、変動パターンごと(またはスーパーリーチの種類ごと)にそれぞれ定められているが、いずれの変動パターン(またはスーパーリーチの種類)でも共通のタイミングであってもよい。

【0176】

また本例では、図8-3(C)に示すように、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第1タイミングにおいて実行可能であり、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第2タイミングまたは第4タイミングにおいて実行可能であり、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第3タイミングにおいて実行可能であり、飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)を対象とするチャンスアップ演出は、第5タイミングにおいて実行可能であるように構成されている。

【0177】

アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出が第2タイミングと第4タイミングとのいずれにおいて実行されるかは、抽選により決定される。一方で、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)または飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行されるタイミングは、変動パターンごとに固定的に定められている。なお、このような構成に限らず、アクティブ表示(アクティブ表示を表示する演

出)を対象とするチャンスアップ演出が実行されるタイミングが、固定的に定められているようにしてもよいし、タイトル表示(タイトル表示を表示する演出)、セリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)または飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行されるタイミングが、複数のタイミングのうちのいずれかに抽選により決定されるようにしてもよい。

【0178】

なお、チャンスアップ演出の対象となる演出の実行順序は、図8-3に示す例に限らず、他の順序であってもよい。ただし、チャンスアップ演出の対象となる順序が後になるほど、チャンスアップ演出により大当たり期待度が向上しやすい(例えば、大当たり期待度が高い演出態様に変化しやすい)ようにすることが望ましい。そのような構成により、いずれのタイミングでチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができるとともに、変化するタイミングに期待を持った(例えば、スーパーリーチ前半パートが進むにつれて期待が高まった)遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

【0179】

また本例では、スーパーリーチ中にチャンスアップ演出が実行される場合には、必ずストック演出も実行されるように構成されているが、このような構成に限らず、ストック演出が実行されることなくチャンスアップ演出が実行されるパターンも存在するようにしてもよい。このように構成する場合には、例えば、ストック演出とチャンスアップ演出とを含む変動パターンと、ストック演出を含まずチャンスアップ演出を含む変動パターンとを予め設けておき、主基板11側で前者の変動パターンに決定したときには、決定された変動パターンにもとづいて演出制御基板12側で後述する図8-5～図8-8に示す態様によりストック演出およびチャンスアップ演出の演出内容を決定し、主基板11側で後者の変動パターンに決定したときには、決定された変動パターンにもとづいて演出制御基板12側でチャンスアップ演出の実行の有無と、実行するチャンスアップ演出の種類を決定する。このように、ストック演出が実行されることなくチャンスアップ演出が実行されるパターンも設けることにより、チャンスアップ演出の存在感が増し、チャンスアップ演出が将来的に実行されることが可視化されている状況において遊技者が優越感を持ちながら演出を楽しむことができる。さらにこのような場合に、ストック演出が事前に実行される方が、実行されない場合よりも数多くのチャンスアップ演出が実行される割合が高くなるように構成し(すなわちチャンスアップ演出により大当たり期待度が高くなりやすいように構成し)、ストック演出が実行されることを優位に位置づけ、ストック演出が実行されることに期待させることができるようにしてもよい。

【0180】

また本例では、スーパーリーチにおいて、常にスーパーリーチ前半パートとスーパーリーチ後半パートとが存在するが、このような構成に限らず、例えば、ストック演出が実行される場合には、スーパーリーチ前半パートを省略して、スーパーリーチ導入パートの次はスーパーリーチ後半パートとなるようにし、後半パートの中でチャンスアップ演出を行うようにしてもよい。このような構成により、期待度が高いリーチの総演出実行時間が長くなりすぎないようにすることができる。

【0181】

なお、スーパーリーチ前半パートが省略される例外パターンを設ける場合には、前提となる省略されない基本パターンでは、スーパーリーチ前半からスーパーリーチ後半へ発展する際に、前半と後半の境目でスーパーリーチに係る演出画像を全て覆う態様で他の演出画像が表示されたり、前半と後半とで演出内容がはっきり分けられたりしていることが望ましい。例えば、前半と後半の境目で、後述する図8-15(13)に示すチャンスアップ演出に係るエフェクト画像やキャラクタ、「保留ランクアップ」の文字表示のような画像を、スーパーリーチに係る演出画像を全て覆う態様で表示するようにしてもよい。また例えば、前半パートでは前哨演出が実行され、後半パートではバトル演出が実行されるようにして演出内容を分けてもよいし、前半パートでは戦闘シーンが表示され、後半パートではキャラクタが必殺技を繰り出すなどの決着シーンが表示されるようにして演出内容を

分けてもよい。このようにすることにより、スーパーリーチ前半パートが省略されるときにも、演出の流れに違和感がないようにすることができる。

【0182】

また、図8-3に示す例では、便宜上ストックするタイミングや、チャンスアップ演出が実行されるタイミングについて、間隔が均一になっているが、均一でなくてもよく、それぞれ期間内の任意のタイミングでよい。

【0183】

(スーパーリーチにおける各演出の実行時間)

次に、スーパーリーチにおける各演出の実行時間について説明する。図8-4は、スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける各演出の実行時間を示す説明図である。

【0184】

図8-4に示す例のうち、図8-4(A)には、スーパーリーチ前半パートの第1タイミング(図8-4に示す(1)のタイミング)でタイトル表示(タイトル表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行され、第3タイミング(図8-4に示す(3)のタイミング)でセリフ表示(セリフ表示を表示するセリフ演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行され、第5タイミング(図8-4に示す(5)のタイミング)で飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行される例(後述するチャンスアップ演出の第8演出パターンに相当する)が示されている。

【0185】

また、図8-4(B)には、スーパーリーチ前半パートの第1タイミングでタイトル表示(タイトル表示を表示する演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行され、第5タイミングで飾り図柄(飾り図柄を表示する飾り図柄演出)を対象とするチャンスアップ演出が実行される例(後述するチャンスアップ演出の第7演出パターンに相当する)が示されている。

【0186】

また、図8-4に示す例では、スーパーリーチ後半パートにおいて、変動終了前に(例えば、大当りに制御されることを報知する際に)可動体32が動作する可動体演出が実行される。

【0187】

本例では、図8-4(A)に示すチャンスアップ演出を伴わないセリフ演出が実行される場合と、図8-4(B)に示すチャンスアップ演出を伴うセリフ演出が実行される場合とに示されるように、チャンスアップ演出の対象となる演出は、チャンスアップ演出により演出態様が変化するときには、チャンスアップ演出により演出態様が変わらないときよりも、実行時間が長くなるように構成されている。具体的には、図8-4(A)に示すセリフ演出の演出実行時間T11の方が、図8-4(B)に示すセリフ演出の演出実行時間T12よりも長い。このような構成により、チャンスアップ演出が実行されるときに、チャンスアップ演出およびその対象となる演出を実行する期間(例えば、変化したことや、変化後の演出態様を報知する期間)を確保することができる。

【0188】

なお、演出の演出実行時間がチャンスアップ演出の有無により変化する構成とすると、他の演出の実行タイミングに影響を及ぼすことから、演出制御に係るデータ量が増大したり、処理が複雑化したりするおそれがある。また変動時間(すなわち総演出実行時間)は変動パターンごとに予め固定的に定められていることから、演出が時間内に収まらない、または時間が余ってしまうというおそれがある。そこで本例では、可動体演出の実行期間をチャンスアップ演出の有無に応じて異ならせることで、他の演出への影響を抑えとともに、全ての演出が違和感なく時間内に収まるようにしている。

【0189】

すなわち本例では、図8-4(A)に示すセリフ演出の演出実行時間T11の方が、図8-4(B)に示すセリフ演出の演出実行時間T12よりも長い一方で、図8-4(A)に示す可動体演出の演出実行時間T21の方が、図8-4(B)に示す可動体演出の演出

10

20

30

40

50

実行時間 T 1 2 よりも短い。そして、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）を対象とするチャンスアップ演出の演出実行時間は共通である。

【0190】

可動体演出として、例えば、可動体 3 2 を初期位置から画像表示装置 5 の表示領域前面の演出位置に移動させて当該演出位置に所定期間位置するように制御するとともに、当該所定期間に画像表示装置 5 において可動体演出を強調するようにエフェクト画像などを表示する制御を行い（この際、可動体 3 2 自体が演出位置で動作するようにしてもよい）、その後、可動体 3 2 が演出位置から初期位置に移動するという制御を行う場合には、可動体 3 2 が演出位置に位置する期間を長くする、または短くすることで可動体演出の演出実行時間を調整することができる。このように可動体演出の演出実行時間を調整することで、チャンスアップの有無による演出時間の細かな変化に対応することができる。このような構成により、演出の演出実行時間がチャンスアップ演出の有無により変化する構成としながら、演出制御に係るデータ量が増大したり処理が複雑化したりすることを防ぐとともに、全ての演出を違和感なく時間内に収めることができる。

10

【0191】

なお演出時間の調整については、例えば、可動体演出以外の演出で行うようにしてもよい。例えば、可変表示結果がはずれであって変動終了前に可動体演出が実行されない場合には、変動終了前にスーパーリーチに係る演出画像から通常的背景画像に復帰させた後、はずれを示す飾り図柄の仮停止表示を行う時間を長くする、または短くすることで調整するようにしてもよい。

20

【0192】

また本例では、チャンスアップ演出を複数回実行可能であり、実行されるチャンスアップ演出に応じて、実行時間を異ならせるように構成されている。具体的には、図 8-4 (A) に示すように、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、タイトル表示やセリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも演出実行時間が長い。詳細については後述するが、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、タイトル表示やセリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高いため、演出実行時間を長くすることで、演出効果を高めることができる。このような構成により、各種のチャンスアップ演出を好適な実行時間で実行することができ、演出効果を高めることができる。

【0193】

また本例では、一の演出を対象とする一のチャンスアップ演出を実行しているときに、他の演出を対象とする他のチャンスアップ演出を実行しない。例えば、図 8-4 に示すように、対象が異なるチャンスアップ演出は所定期間経過した後に実行される。このような構成により、実行中のチャンスアップ演出に注目させることができる。

30

【0194】

（可変表示開始設定処理）

図 8-5 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）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 CPU 1 2 0 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 0 3 0 I W S 8 0 1）。次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 0 3 0 I W S 8 0 1 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（すなわち、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（停止図柄）を決定する（ステップ 0 3 0 I W S 8 0 2）。すなわち、演出制御用 CPU 1 2 0 によってステップ 0 3 0 I W S 8 0 2 の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。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 CPU 1 2 0 は、ステップ 0 3 0 I W S 8 0 2 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、「2 2 3」や「4 4 5」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や、図柄の組み合わせのうち中図

40

50

柄が擬似連専用の特殊図柄（「NEXT」などの文字が記載され、数字が記載されておらず大当りの組み合わせを構成し得ないもの）となるものも決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ030IWS802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0195】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。なお、時短種別に応じて異なる特殊図柄（例えば、ハート型図柄や菱形図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。

10

【0196】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0197】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ（チャンスアップ有）を含む変動パターンであるか否かを確認する（ステップ030IWS803）。そして、スーパーリーチ（チャンスアップ有）を含む変動パターンではない場合には、ステップ030IWS811に移行する。

20

【0198】

スーパーリーチ（チャンスアップ有）を含む変動パターンである場合には、演出制御用CPU120は、ストック演出の演出パターンを決定する（ステップ030IWS804）。次いで、演出制御用CPU120は、チャンスアップ演出の演出パターンを決定する（ステップ030IWS805）。次いで、演出制御用CPU120は、チャンスアップ演出の対象となる演出の変化後の演出態様を決定する（ステップ030IWS806）。その後、ステップ030IWS811に移行する。なお、ステップ030IWS804、S805、S806の詳細については後述する。

30

【0199】

ステップ030IWS811では、演出制御用CPU120は、変動パターンおよび決定した演出の内容に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ030IWS811）。

【0200】

次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ030IWS812）。

【0201】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセステータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセステータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と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の組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プ

40

50

ロセステابلは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0202】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステابلには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステابلに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0203】

また、演出制御用CPU120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（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ030IWS813）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0204】

ステップ030IWS813の処理が実行されることにより、変動パターンおよび実行決定した内容に応じた演出が実現される。

【0205】

次いで、演出制御用CPU120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030IWS814）。

【0206】

そして、演出制御用CPU120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S172）に対応した値にする（ステップ030IWS815）。

【0207】

次に、可変表示開始設定処理においてストック演出の演出パターンを決定する処理（ステップ030IWS804）の詳細について説明する。

【0208】

ステップ030IWS804では、例えば、図8-6（A）～（B）に示すストック演出パターン決定テーブルを参照して、ストック演出の演出パターンを決定する。

【0209】

具体的には、変動パターンがスーパーリーチA（チャンスアップ有）の変動パターンPA2-4、PB2-4のときには、図8-6（A）示す第1ストック演出パターン決定テーブル（スーパーリーチA）を参照して、演出結果としてアイテム（鍵）を1つストックする第1演出パターン、演出結果としてアイテム（鍵）を2つストックする第2～第3演出パターンのいずれかに決定する。

【0210】

また、変動パターンがスーパーリーチB（チャンスアップ有）の変動パターンPA2-5、PB2-5のときには、図8-6（B）示す第2ストック演出パターン決定テーブル（スーパーリーチB）を参照して、演出結果としてアイテム（鍵）を1つストックする第1演出パターン、演出結果としてアイテム（鍵）を2つストックする第2～第3演出パターン、演出結果としてアイテム（鍵）を3つストックする第4～第5演出パターンのいずれかに決定する。

【0211】

本例では、図8-3、図8-6に示すように、ストック演出中のタイミングA、タイミングBおよびタイミングCにおいてアイテム（鍵）をストックする機会があり、例えば、第1演出パターンでは、タイミングAにおいてアイテム（鍵）を1つストックし、タイミングBおよびタイミングCにおいてはアイテム（鍵）をストックしない。また例えば、第

10

20

30

40

50

5 演出パターンでは、タイミング A においてアイテム（鍵）を 1 つストックし、タイミング B においてはアイテム（鍵）をストックせず、タイミング C においてアイテム（鍵）を 2 つストックする。このように本例では、各タイミングにおいて 1 つまたは複数のアイテム（鍵）をストックする機会が設けられている。

【0212】

また本例では、図 8-6 (A) ~ (B) に示すように、ストック演出の各演出パターンは大当たり時に決定される割合が異なるように構成されている。すなわち、ストックされるアイテム（鍵）の数、ストックされるタイミングに応じて、大当たり期待度が異なるように構成されている。このような構成により、ストック演出の演出パターンに注目させることができる。

10

【0213】

また本例では、図 8-6 (A) ~ (B) に示すように、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B とで、決定され得るストック演出の演出パターンが異なるように構成されている。具体的には、スーパーリーチ A のときには最大 2 つのアイテム（鍵）をストック可能であり、スーパーリーチ B のときには最大 3 つのアイテム（鍵）をストック可能である。このような構成により、いずれの種類のスーパーリーチにおいてストック演出が実行されるかに注目させることができる。

【0214】

また本例では、図 8-6 (A) ~ (B) に示すように、いずれの演出パターンであっても、タイミング A でアイテム（鍵）がストックされる（換言すれば、ストック演出が実行されると少なくとも 1 つアイテム（鍵）がストックされる）ように構成されている。このような構成により、ストック演出が実行されてもアイテムがストックされないケースにより遊技者がストック演出に対して期待感を一切持たなくなってしまうことや、ストック演出に注目しなくなってしまうことを防止することができる。

20

【0215】

本例では、ストック演出が実行されたとき方が実行されないときよりも大当たり期待度が高くなるため、遊技者としてはストック演出の発生に期待する展開となる。そのため、例えば、スーパーリーチが開始される前のノーマルリーチ（画像表示装置 5 において左右図柄がテンパイして中図柄が変動している状態）において、ストック演出が実行されることを示唆する演出や、実行されるか否かを煽る演出を実行するようにしてもよい。例えば、ストック演出が実行される場合には、ノーマルリーチ状態において、中図柄として「キーストックタイム図柄」などの特殊図柄を停止させてストック演出に移行させるようにしてもよい。また例えば、ストック演出が実行される場合には、ノーマルリーチ状態において、中図柄の高速変動を開始し、スーパーリーチへの画面転換（ホワイトアウトなどさせて画像表示装置 5 の表示領域を覆う）後にスーパーリーチ前半パート（前哨演出）ではなく、ストック演出に移行させるようにしてもよい。

30

【0216】

次に、可変表示開始設定処理においてチャンスアップ演出の演出パターンを決定する処理（ステップ 030 IWS 805）の詳細について説明する。

【0217】

ステップ 030 IWS 805 では、例えば、図 8-7 (A) ~ (E) に示すチャンスアップ演出パターン決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出の演出パターンを決定する。

40

【0218】

具体的には、変動パターンがスーパーリーチ A（チャンスアップ有）の変動パターン P A 2-4, P B 2-4 のいずれかであって、ステップ 030 IWS 804 で決定されたアイテムのストック数が 1 の場合には、図 8-7 (A) 示す第 1 チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチ A：チャンスアップ 1 回）を参照して、チャンスアップ演出を 1 回行う第 1 ~ 第 3 演出パターンのいずれかに決定する。

【0219】

50

また、変動パターンがスーパーリーチA（チャンスアップ有）の変動パターンPA2-4、PB2-4のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が2の場合には、図8-7（B）示す第2チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチA：チャンスアップ2回）を参照して、チャンスアップ演出を2回行う第5～第6演出パターンのいずれかに決定する。

【0220】

また、変動パターンがスーパーリーチB（チャンスアップ有）の変動パターンPA2-5、PB2-5のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が1の場合には、図8-7（C）示す第3チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチB：チャンスアップ1回）を参照して、チャンスアップ演出を1回行う第1～第4演出パターンのいずれかに決定する。

10

【0221】

また、変動パターンがスーパーリーチB（チャンスアップ有）の変動パターンPA2-5、PB2-5のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が2の場合には、図8-7（D）示す第4チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチB：チャンスアップ2回）を参照して、チャンスアップ演出を2回行う第5～第7演出パターンのいずれかに決定する。

【0222】

また、変動パターンがスーパーリーチB（チャンスアップ有）の変動パターンPA2-5、PB2-5のいずれかであって、ステップ030IWS804で決定されたアイテムのストック数が3の場合には、図8-7（E）示す第5チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチB：チャンスアップ3回）を参照して、チャンスアップ演出を3回行う第8演出パターンに決定する。

20

【0223】

例えば、チャンスアップ演出の第1演出パターンでは、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出が1回実行される。また例えば、チャンスアップ演出の第8演出パターンでは、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出と、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出と、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出とがそれぞれ実行される。

30

【0224】

なお本例では、チャンスアップ演出が実行される前に、チャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るチャンスアップ煽り演出が実行される。チャンスアップ煽り演出には、演出後にチャンスアップ演出が実行されるものと、実行されないものとがあり、両者を区別するときには、前者をチャンスアップ煽り演出（真）、後者をチャンスアップ煽り演出（偽）ともいう。

【0225】

チャンスアップ煽り演出（真）では、ストックされたアイテム（鍵）に対応する鍵穴を示唆する画像（例えば、鍵穴（示唆）画像030IWG13）が表示された後に、鍵穴を示す画像（例えば、鍵穴（実体）画像030IWG11）が表示される。一方、チャンスアップ煽り演出（偽）では、ストックされたアイテム（鍵）に対応する鍵穴を示唆する画像（例えば、鍵穴（示唆）画像030IWG13）が表示された後に、鍵穴を示す画像（例えば、鍵穴（実体）画像030IWG11）が表示されることなく、鍵穴を示唆する画像（例えば、鍵穴（示唆）画像030IWG13）が消去される。

40

【0226】

本例では、チャンスアップ演出が実行される前に必ずチャンスアップ煽り演出（真）が実行される。そして、図8-7に示すように、例えば、チャンスアップ演出の第4演出パターンおよび第7演出パターンでは、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るが、結果的に実行されないチャ

50

ンスアップ煽り演出（偽）が実行される。このような構成とすることにより、いずれの演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができる。なお、図 8-7 に示す例に限らず、チャンスアップ演出が実行されないタイミングであって、ストックされているアイテム（鍵）が残存する状態であるときには、チャンスアップ煽り演出（偽）が実行されるようにしてもよい。

【0227】

本例では、図 8-7（A）～（E）に示すように、チャンスアップ演出の各演出パターンは大当たり時に決定される割合が異なる（すなわち大当たり期待度が異なる）ように構成されている。このような構成により、チャンスアップ演出の演出パターンに注目させることができる。また特に、チャンスアップ演出の対象となって変化するタイミングが後になるほど（つまり飾り図柄変化＞セリフ表示変化＞タイトル表示変化の順に）、大当たり期待度が高くなるように構成されている。このような構成により、いずれのタイミングでいずれの演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができる。

【0228】

また本例では、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出は、スーパーリーチ A のときには実行されず、スーパーリーチ B のときにのみ実行可能に構成されている。このような構成により、いずれの種類のスーパーリーチにおいてチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができる。

【0229】

なお、図 8-7 に示す例に限らず、いずれの種類のスーパーリーチのときにも飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出が実行可能に構成されていてもよい。また本例では、最大 3 回のチャンスアップ演出が実行されるように構成されているが、このような構成に限らず、対象となり得る全ての演出に対応して最大 4 回のチャンスアップ演出が実行されるようにしてもよいし、さらにアクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出を第 2 タイミングと第 4 タイミングとの両方で実行可能として、最大 5 回のチャンスアップ演出が実行されるようにしてもよい。

【0230】

次に、可変表示開始設定処理においてチャンスアップ演出の対象となる演出の変化後の演出態様を決定する処理（ステップ 030 IWS 806）の詳細について説明する。

【0231】

ステップ 030 IWS 806 では、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図 8-8（A）に示すタイトル表示変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。また、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図 8-8（B）に示すアクティブ表示変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。また、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図 8-8（C）に示すセリフ表示変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。また、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図 8-8（D）に示す飾り図柄変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。

【0232】

本例では、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）および飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）において、演出に係る演出画像の色調により大当たり期待度が示唆されるように構成されている。例えば、金色＞赤色＞緑色＞青色＞通常色（白色）の順に大当たり期待度が高いことが示唆されるように構成されている。

【0233】

タイトル表示の変化パターンが第 1 変化パターンに決定された場合には、タイトル表示

10

20

30

40

50

が通常色（白色）から青色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、タイトル表示が通常色（白色）から緑色に変化する。

【0234】

また、アクティブ表示の変化パターンが第1変化パターンに決定された場合には、スーパーリーチ前半パートの第1タイミングでアクティブ表示が通常色（白色）から青色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、第1タイミングでアクティブ表示が通常色（白色）から緑色に変化し、第3変化パターンに決定された場合には、第3タイミングでアクティブ表示が通常色（白色）から緑色に変化し、第4変化パターンに決定された場合には、第3タイミングでアクティブ表示が通常色（白色）から赤色に変化する。

【0235】

なお、保留表示（およびアクティブ表示）を変化させる先読み予告演出を実行可能とする場合には、始動入賞時に先読み予告演出として決定された演出パターン（例えば変化タイミングと変化後の表示態様が定められている）に従って、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出を実行するようにしてもよい。

【0236】

セリフ表示の変化パターンが第1変化パターンに決定された場合には、セリフ表示が通常色（白色）から青色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、セリフ表示が通常色（白色）から緑色に変化し、第3変化パターンに決定された場合には、セリフ表示が通常色（白色）から赤色に変化する。

【0237】

また、飾り図柄の変化パターンが第1変化パターンに決定された場合には、飾り図柄が通常色（白色）から緑色に変化し、第2変化パターンに決定された場合には、飾り図柄が通常色（白色）から赤色に変化し、第3変化パターンに決定された場合には、飾り図柄が通常色（白色）から金色に変化する。

【0238】

本例では、チャンスアップ演出により対象となる演出の演出態様に変化する場合、変化するタイミングに応じて変化後の演出態様の傾向が異なるように構成されている。具体的には、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出は、第1タイミングよりも後の第3タイミングの方が、期待度が高い演出態様に変化しやすいように構成されている。また、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも、実行されるタイミングが遅く、かつ期待度が高い演出態様に変化しやすいように構成されている。このような構成により、いずれのタイミングでチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができるとともに、変化するタイミングに期待を持った（例えば、スーパーリーチ前半パートが進むにつれて期待が高まった）遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

【0239】

なお、先のタイミングで変化後に表示される色の方が、後のタイミングで変化後に表示される色よりも期待度が高いことを示唆するものである場合には、後のタイミングで変化後に表示される演出態様（色）を、期待度の成り下がりが発生しないように再決定するようにしてもよい。

【0240】

（演出例）

次に、ストック演出およびチャンスアップ演出を含むスーパーリーチの演出態様の具体例について説明する。図8-9～図8-10は、ストック演出の具体例を示す説明図である。なお、図8-9～図8-10において、（1）（2）（3）の順に演出画面が遷移する。

【0241】

（ストック演出（第5演出パターン））

図8-9～図8-10には、タイミングAにおいてアイテム（鍵）を1つストックし、タイミングBにおいてはアイテム（鍵）をストックせず、タイミングCにおいてアイテム

10

20

30

40

50

(鍵)を2つストックする第5演出パターン of ストック演出が示されている。

【0242】

具体的には、変動表示が開始されてリーチが成立すると、画像表示装置5の左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとにおいて、「6」を示す飾り図柄が表示される。そして、ストック演出の開始タイミングになると、図8-9(1)に示すように、画像表示装置5において「キーストック」「TIME」というストック演出のタイトル表示が表示される。なお、タイトル表示の表示態様により、この後に開始されるストック演出においてストックされるアイテム(鍵)の数や、多くのアイテム(鍵)がストックされることが示唆されるようにしてもよい。例えば、タイトル表示は原則として通常色(白)で表示されるが、赤色で表示されるときには通常色(白)で表示されるときよりもストックされるアイテム(鍵)の数が多いことが示唆されるようにしてもよい。

10

【0243】

なお本例では、図8-9(1)に示すように、特殊な演出中等を除き、アクティブ表示としてアクティブ表示AHが画像表示装置5の表示領域の下部左側に表示され、特別図柄に対応する小図柄KZと、保留記憶数を示す保留記憶数HSとが画像表示装置5の表示領域の中央右側に表示されている。

【0244】

次いで、ストック演出が開始されると、図8-9(2)に示すように、ストック演出の残り時間を示すタイマ画像030IWG01と、ストック演出中であることを示す「キーストックTIME」表示030IWG02とが表示される。また、ストック演出のタイミ

20

【0245】

第5演出パターン of ストック演出では、タイミングAにおいて鍵が1つストックされるため、操作有効期間中にプッシュボタン31Bの押下操作が検出されると(または操作有効期間が経過すると)、図8-9(3)に示すように、アイテムとして鍵を1つストックしたことを示す「ストック×1」の文字表示と、鍵を模した画像と、それらを強調するエフェクト画像とが背景画像を覆う態様で表示される。

【0246】

次いで、図8-9(4)に示すように、1つの鍵が画像表示装置の画面左上から画面右下に移動してストックされる演出表示(例えば、画面左奥側から鍵が飛んできて画面右手前側でストックされるように見える態様の表示)が行われる。

30

【0247】

鍵がストックされる演出表示が終了すると、図8-9(5)に示すように、ストック演出が進行する演出表示が表示される。具体的には、画像表示装置5の表示領域中央でキャラクタAがブランコに乗る演出表示が行われるとともに、タイマ画像030IWG01に示される残り時間が減少していく表示が行われる。またこのとき、現時点でストックされている鍵の数を示すストック鍵画像030G03が表示される。

【0248】

次いで、ストック演出のタイミングBとなると、図8-9(6)に示すように、プッシュボタン31Bの押下操作を促すキャラクタAと、操作有効期間およびプッシュボタン31Bを模した画像とが表示される。なお本例では、ストック演出のタイミングA、タイミングBおよびタイミングCにおいてプッシュボタン31Bの押下操作を促す演出表示が行われるが、それぞれキャラクタAのポーズが異なるように構成されている。そのため、押下操作を促す演出を複数回行う構成でも、遊技者を飽きさせることなく各タイミングの興趣を向上させることができる。

40

【0249】

第5演出パターン of ストック演出では、タイミングBにおいて鍵がストックされないため、操作有効期間中にプッシュボタン31Bの押下操作が検出されると(または操作有効期間が経過すると)、図8-9(7)に示すように、キャラクタAの顔がアップされた画

50

像と、「!？」の文字表示と、それらを強調するエフェクト画像とが背景画像を覆う態様で表示され、鍵がストックされることを示す画像は表示されない。

【0250】

このように、鍵がストックされないときにキャラクタ画像を代わりに表示するといった演出を実行することによって、鍵がストックされなかった残念感を薄れさせることができる。また本例のストック演出では、1つしか鍵がストックされない場合であっても3つ鍵がストックされる場合と同等の演出実行時間である。そのため、ボタンを押しても鍵がストックされない期間が続くと演出が冗長となり、興味が低下してしまうおそれがある。そこで、このように鍵がストックされないときにキャラクタ画像を代わりに表示して演出を盛り上げることによって、少ないストック数であってもストック演出が盛り下がらないようにしている。なお、ストックされない場合に表示されるキャラクタ画像は1種類ではなく、実行されるスーパーリーチの種類などに応じて異ならせるようにしてもよい。そうすることにより、表示されるキャラクタ画像によって先々の展開を予想することができ、該キャラクタ画像に演出的な意味を持たせることができる。

【0251】

図8-9(7)に示す演出表示は、鍵がストックされないときに行われる(すなわち鍵がストックされないことを示す)ものであるため、図8-9(7)に示す演出表示で表示された画像が消去された後に、図8-9(8)に示すストック演出が進行する演出表示が表示されるが、ストック鍵画像030G03により示されるストックされている鍵の数は増加していない。なお、図8-9(3)に示すアイテムがストックされる場合の演出表示と、図8-9(7)に示すアイテムがストックされない場合の演出表示とでは、後者の方が前者よりも表示期間が短く設定されている。このような構成により、ストック数が増加するという効果もなく好ましいものではない演出を長く表示することによって遊技者に煩わしく感じさせてしまうことや、興気を低下させてしまうことを防止することができる。

【0252】

次いで、図8-10(9)に示すように、ストック演出が進行する演出表示が表示され、ストック演出のタイミングCとなると、図8-10(10)に示すように、プッシュボタン31Bの押下操作を促すキャラクタAと、操作有効期間およびプッシュボタン31Bを模した画像とが表示される。

【0253】

第5演出パターンのストック演出では、タイミングCにおいて鍵が2つストックされるため、操作有効期間中にプッシュボタン31Bの押下操作が検出されると(または操作有効期間が経過すると)、図8-10(11)に示すように、アイテムとして鍵を2つストックしたことを示す「ストック×2」の文字表示と、鍵を模した画像と、それらを強調するエフェクト画像とが背景画像を覆う態様で表示される。

【0254】

次いで、図8-10(12)に示すように、2つの鍵が画像表示装置の画面左上から画面右下に移動してストックされる演出表示(例えば、画面左奥側から鍵が飛んできて画面右手前側でストックされるように見える態様の表示)が行われる。

【0255】

鍵がストックされる演出表示が終了すると、図8-10(13)に示すように、ストック演出が進行する演出表示が表示される。そして、図8-10(14)に示すように、タイム画像030IWG01に示される残り時間が0になると、図8-10(15)に示すように、プッシュボタン31Bの押下操作を促す表示が行われる。

【0256】

そして、操作有効期間中にプッシュボタン31Bの押下操作が検出されると(または操作有効期間が経過すると)、図8-10(16)に示すように、バトル演出における対戦カードを示す「キャラクタA VS 敵キャラクタB」の文字表示と、キャラクタAおよび敵キャラクタBとが表示され、ストック演出が終了する。

【0257】

本例では、チャンスアップ有のスーパーリーチを実行する場合には、まずスーパーリーチ導入パートにおいて、ストック演出が実行される。そして、スーパーリーチ前半パートにおいて、キャラクタAと敵キャラクタBとが対峙して会話するセリフ演出等の前哨演出が主として実行され、チャンスアップ演出が付带的に実行される。その後、スーパーリーチ後半パートにおいて、キャラクタAと敵キャラクタBとが剣を交えるバトル演出が実行される。なお、チャンスアップなしのスーパーリーチを実行する場合には、スーパーリーチ前半パートにおいて、キャラクタAと敵キャラクタBとが対峙して会話するセリフ演出等の前哨演出が実行され、スーパーリーチ後半パートにおいて、キャラクタAと敵キャラクタBとが剣を交えるバトル演出が実行される。

【0258】

図8-10(16)に示す例では、バトル演出の対戦カードが「キャラクタA VS 敵キャラクタB」であるが、実際には複数種類の対戦カード（味方側のキャラクタや敵側のキャラクタの種類が異なる）が設けられおり、スーパーリーチの種類に応じて対戦カードが決定される。すなわち、プッシュボタン31Bの押下操作を契機として、バトル演出の対戦カードが表示されることによりスーパーリーチの種類が報知される。このような構成により、図8-10(15)に示すタイミングにおいてプッシュボタン31Bの押下操作を行うときの期待感や緊張感を高めることができる。なお例えば、スーパーリーチの種類に加えて、または代えて大当たり期待度に応じて味方側のキャラクタや敵側のキャラクタの種類が異なるようにしてもよい。また例えば、変動回数等の遊技期間や遊技状態に応じて演出ステージが遷移するように構成されている場合には、予め演出ステージに対応付けられたキャラクタが、いずれかの敵キャラクタ（予め演出ステージに対応付けられた複数の敵キャラクタのいずれかであってもよいし、抽選により決定された敵キャラクタであってもよい）と対戦するようにしてもよい。

【0259】

（ストック演出（第1演出パターン））

次に、タイミングAにおいてアイテム（鍵）を1つストックし、タイミングBおよびタイミングCにおいてはアイテム（鍵）をストックせず、結果的に鍵を1つストックする第1演出パターンのストック演出について説明する。

【0260】

第1演出パターンのストック演出が実行されるときには、図8-9(1)～(8)の画面遷移の後に、図8-11(9)に示すように、鍵のストック数が1つであることを示すストック鍵画像030G03が表示され、ストック演出が進行する演出表示が表示される。そして、図8-11(10)に示すように、タイマ画像030IWG01に示される残り時間が0になると、図8-11(11)に示すように、プッシュボタン31Bの押下操作を促す表示が行われる。

【0261】

そして、操作有効期間中にプッシュボタン31Bの押下操作が検出されると（または操作有効期間が経過すると）、図8-11(12)に示すように、バトル演出における対戦カードを示す「キャラクタA VS 敵キャラクタB」の文字表示と、キャラクタAおよび敵キャラクタBとが表示され、ストック演出が終了する。

【0262】

（スーパーリーチ前半パートおよび後半パートの概要）

次に、スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける演出の概要について説明する。図8-12～図8-13は、スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける演出の概要を示す説明図である。なお、図8-12～図8-13において、(1)(2)(3)の順に演出画面が遷移する。

【0263】

スーパーリーチ導入パート（ストック演出）が終了して、スーパーリーチ前半パートとなると、図8-12(1)に示すように、「二人の死闘」と記されたスーパーリーチBのタイトル表示が表示される。

【0264】

また、図8-12(1)に示すように、画像表示装置5の表示領域右下において、ミニキャラクタA画像030IWC10と、ストック演出でストックされた数のミニ鍵画像030IWG10とが表示される。本例では、事前にストック演出で3つの鍵がストックされたものとし、その3つの鍵がミニキャラクタAの周囲を回るように移動する態様で表示される。なお本例では、スーパーリーチ導入パートのストック演出でストックされた鍵は、スーパーリーチ前半パートにおいてミニ鍵画像030IWG10または鍵画像030IWG12で表示される。

【0265】

また、画像表示装置5の左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとにおいて「6」を示す飾り図柄が表示され、アクティブ表示としてアクティブ表示AHが画像表示装置5の表示領域の下部左側に表示され、特別図柄に対応する小図柄KZと、保留記憶数を示す保留記憶数HSとが画像表示装置5の表示領域の中央右側に表示されている。

10

【0266】

次いで、前哨演出として、図8-12(2)に示すようにキャラクタA画像030IWC01と敵キャラクタA画像030IWC02とが対峙した状態で「勝負だ」のセリフ画像030IWG20が表示された後に、図8-12(3)に示すように「振り返ちにしてやる」のセリフ画像030IWG20が表示される。

【0267】

次いで、図8-12(4)に示すようにキャラクタA画像030IWC01が単独で表示されるとともに「手加減しないぞ」のセリフ画像030IWG20が表示される。

20

【0268】

なお、図8-12(2)～(4)に示すように、前哨演出の実行中、チャンスアップ演出が実行されていないときには、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10が画像表示装置5の表示領域端部を移動する演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10がミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回るように移動する演出表示が行われる。

【0269】

ここで、セリフ演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されると、図8-12(5)に示すように、鍵穴を模した鍵穴(実体)画像030IWG11が、セリフ画像030IWG20に重なる態様で表示される。またこのとき、鍵穴(実体)画像030IWG11の傍らにおいて、鍵を1つ持ったミニキャラクタA画像030IWC10が表示される。このような演出表示により、チャンスアップ演出の対象がセリフ演出であることが示される。

30

【0270】

次いで、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図8-12(6)に示すように鍵画像030IWG12と鍵穴(実体)画像030IWG11とが表示され、その後、鍵が鍵穴で回る(すなわち鍵が開けられる)演出表示として、図8-12(7)に示すように鍵穴(実体)画像030IWG11で回転した鍵画像030IWG12が表示される。

【0271】

40

鍵が鍵穴で回る(すなわち鍵が開けられる)演出表示が行われると、図8-12(8)に示すように、セリフ画像030IWG20が通常色(白)から青色に変化する。このような演出表示により、チャンスアップ演出の結果としてセリフ演出の演出態様が変化する。

【0272】

その後、スーパーリーチ前半パート(前哨演出およびチャンスアップ演出)が終了して、スーパーリーチ後半パートとなると、図8-13(9)に示すように、キャラクタA画像030IWC01と敵キャラクタA画像030IWC02とが剣を交えるバトル演出が開始される。

【0273】

そして、キャラクタAが敵キャラクタAに勝利すると、図8-13(10)に示すよう

50

に「勝利」の文字表示が行われ、その後、図 8-13 (11) に示すように大当り図柄となる「6 6 6」の飾り図柄の組み合わせが表示される。

【0274】

(チャンスアップ演出)

次に、図 8-12 において概要を示したチャンスアップ演出について、図 8-14 ~ 図 8-18 を参照して詳細に説明する。図 8-14 ~ 図 8-18 には、チャンスアップ演出について、図 8-12 では図示が省略されている部分も示されている。

【0275】

図 8-14 ~ 図 8-15 は、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。なお、図 8-14 ~ 図 8-15 において、(1) (2) (3) の順に演出画面が遷移する。

【0276】

スーパーリーチ前半パートでは、図 8-14 (1) に示すように、キャラクタ A 画像 030IWC01 と敵キャラクタ A 画像 030IWC02 とが対峙する前哨演出が実行される。また、図 8-14 (1) に示すように、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 が画像表示装置 5 の表示領域端部を移動する演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像 030IWG10 がミニキャラクタ A 画像 030IWC10 の周囲を回るように移動する演出表示が行われる。

【0277】

なお、前哨演出に係る演出画像 (例えば、キャラクタ A 画像 030IWC01 や敵キャラクタ A 画像 030IWC02 など) は、図 8-14 (1) 以降も表示されるが、簡単のため図示を省略する。本例では、前哨演出に係る演出画像は、チャンスアップ演出に係る演出画像 (例えば、鍵画像や鍵穴画像、ミニキャラクタ画像など) や、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像 (例えば、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄) よりも表示優先度が低く、それらの画像よりも下位レイヤに表示される。また詳細については後述するが、前哨演出に係る演出画像は、図 8-15 (13) ~ (14) のタイミングではチャンスアップ演出に係る演出画像に覆い隠される。

【0278】

次いで、チャンスアップ煽り演出 (真) が実行されると、図 8-14 (2) に示すように、鍵穴が出現することを示唆する鍵穴 (示唆) 画像 030IWG13 が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 は画像表示装置 5 の表示領域端部を移動する動作を停止するとともに、ミニ鍵画像 030IWG10 はミニキャラクタ A 画像 030IWC10 の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 の傍らにおいて、鍵穴 (示唆) 画像 030IWG13 の存在を示す「!」表示が行われる。

【0279】

次いで、図 8-14 (3) に示すように、鍵穴 (示唆) 画像 030IWG13 が徐々に縮小する演出表示が開始される。そして、図 8-14 (4) に示すように、徐々に縮小する鍵穴 (示唆) 画像 030IWG13 がチャンスアップ演出の対象となるアクティブ表示 AH に接近し、やがて図 8-14 (5) に示すように、鍵穴 (示唆) 画像 030IWG13 がアクティブ表示 AH に重なる演出表示が行われる。このとき、鍵穴 (示唆) 画像 030IWG13 の周囲には縮小されていることを示す三角形のマークが表示されている。

【0280】

また、図 8-14 (2) ~ (5) に示すように、ミニ鍵画像 030IWG10 およびミニキャラクタ A 画像 030IWC10 は、アクティブ表示 AH に接近する鍵穴 (示唆) 画像 030IWG13 に追従するように移動する。このような構成により、チャンスアップ煽り演出と、チャンスアップ演出の対象となる演出とに注目させることができる。

【0281】

次いで、図 8-14 (6) に示すように、鍵穴 (示唆) 画像 030IWG13 がアクティブ表示 AH 上でシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表

10

20

30

40

50

示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10がシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示も行われる。

【0282】

次いで、図8-14(7)に示すように、アクティブ表示AH上に鍵穴を模した鍵穴(実体)画像030IWG11が表示される。このような演出表示により、実行中のチャンスアップ煽り演出がチャンスアップ煽り演出(真)であることが判明するとともに、チャンスアップ演出の対象がアクティブ表示であることが判明することになる。

【0283】

次いで、図8-14(8)に示すように、画面手前側に位置するキャラクタAが、画面奥側に位置する鍵穴(実体)画像030IWG11に向かって鍵を投げ込む動作を行う演出表示が行われる。すると、図8-15(9)に示すように、鍵画像030IWG12が、画面手前側から奥側の鍵穴(実体)画像030IWG11に向かって移動するように見える演出表示が行われる。そのため、鍵画像030IWG12は、図8-15(9)に示すように当初は鍵穴(実体)画像030IWG11よりも大きい表示サイズにて表示され、その後、図8-15(10)に示すように縮小しながら(遠ざかっていくことの表現として徐々に小さくなりながら)鍵穴(実体)画像030IWG11に向かって移動するように表示される。このような構成により、鍵穴(実体)画像030IWG11に作用する鍵画像030IWG12に注目させることができ、チャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

【0284】

そして、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図8-15(11)に示すように鍵画像030IWG12と鍵穴(実体)画像030IWG11とが表示され、鍵が鍵穴で回る(すなわち鍵が開けられる)演出表示として、図8-15(12)に示すように鍵穴(実体)画像030IWG11で回転した鍵画像030IWG12が表示される。

【0285】

鍵が鍵穴で回る(すなわち鍵が開けられる)演出表示が行われると、図8-15(13)に示すように、前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタAと「保留ランクアップ」の文字表示とが表示される。本例では、図8-15(13)に示すように、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタAをアップで表示することにより、前哨演出の途中でチャンスアップ演出が実行されることの違和感を低減している。

【0286】

そして、図8-15(14)に示すように、前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像が表示されたままキャラクタAと「保留ランクアップ」の文字表示とが消去され、アクティブ表示AHがシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10が再び表示されるとともに、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示も行われる。

【0287】

本例では、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行されるときに、図8-15(14)に示すように、画像表示装置5において、飾り図柄>ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10>前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像>アクティブ表示AH>前哨演出に係る画像の順に、上位のレイヤに表示される。

【0288】

その後、図8-15(15)に示すように、前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像が消去され、通常色(白)から青色に変化したアクティブ表示AHが表示される。また、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出によりストックの1つが開放されてアイテム(鍵)が消費されたため、ミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回るよう

に移動するミニ鍵画像 030IWG10 の数が 1 つ少なくなっている。

【0289】

本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出が実行されているときに鍵穴（実体）画像 030IWG11 を表示し、鍵穴（実体）画像 030IWG11 に対して鍵画像 030IWG12 が作用する態様にてチャンスアップ演出を実行する。具体的には、図 8-14～図 8-15 に示すように、アクティブ表示 AH に対応する鍵穴（実体）画像 030IWG11 を表示し、鍵穴（実体）画像 030IWG11 に鍵画像 030IWG12 が刺さって回る態様にてチャンスアップ演出を実行する。このような構成により、鍵画像 030IWG12 を用いるチャンスアップ演出が実行される際に、鍵画像 030IWG12 が鍵穴（実体）画像 030IWG11 に刺しこまれて回る（すなわち鍵が開けられる）というストーリー性を持たせて演出効果を高めることができ、興味を向上させることができる。

10

【0290】

また本例では、鍵穴（実体）画像 030IWG11 は、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像の略中央位置に表示され（例えば、図 8-14（7）参照）、鍵穴（実体）画像 030IWG11 が表示されるタイミングでは、他の演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されない。例えば、アクティブ表示 AH に対応する鍵穴（実体）画像 030IWG11 が表示されるタイミングでは、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出は実行されない。このような構成により、チャンスアップ演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができるとともに、どのタイミングで鍵穴（実体）画像 030IWG11 が表示されるかに注目させることができる。

20

【0291】

また本例では、図 8-14（1）～（8）に示すように、ストックされた鍵画像とキャラクタ画像（すなわちミニ鍵画像 030IWG10 とミニキャラクタ A 画像 030IWC10）が移動表示され、チャンスアップ演出が実行されるときには、キャラクタが鍵穴に向かって鍵を投げ込む動作を行う演出表示が行われる。このような構成により、鍵画像に注目させることができるとともに、チャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

【0292】

また本例では、図 8-14（1）～（6）に示すように、ミニ鍵画像 030IWG10 は、ミニキャラクタ A 画像 030IWC10 の周囲を回る態様で動作し、チャンスアップ演出が実行されるときに、その動作を停止する。このような構成により、鍵画像に注目させることができるとともに、チャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

30

【0293】

また本例では、鍵がストックされるときと、鍵が用いられるときとで、鍵の見た目が異なるように構成されている。例えば、図 8-9（8）に示すように、ストック演出において表示領域右下に鍵画像が表示されるときと、図 8-12（1）に示すように、前哨演出においてキャラクタの周りを移動するように鍵画像が表示されるときとでは、後者の方が鍵画像の表示サイズが小さい。このような構成により、鍵がメインとなるストック演出においては鍵画像を視認しやすくし、前哨演出がメインであるときには鍵が目立ちすぎないようにすることができる。なお例えば、ストック演出において鍵をストックしたときと、チャンスアップ演出においてキャラクタが鍵穴に向かって鍵を投げ込むとき（当初の最も拡大された状態）とで、後者の方が鍵画像の表示サイズが大きくなるようにしてもよい。このような構成により、鍵をストックしたときよりも、ストックを開放する際にインパクトを持たせることができる。またインパクトを持たせることによって、例えばチャンスアップ演出の対象となる演出が期待度の低いものであっても、好ましい演出であると遊技者に印象付けることができる。

40

【0294】

次に、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例について説明する。図 8-16～図 8-18 は、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。なお、図 8-16～図 8-18 において、（1）（2）（3）の順に演出画面が遷移する。

50

【0295】

スーパーリーチ前半パートでは、図8-16(1)に示すように、キャラクタA画像030IWC01と敵キャラクタA画像030IWC02とが対峙する前哨演出が実行される。また、図8-16(1)に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10が画像表示装置5の表示領域端部を移動する演出表示が行われる。このとき、ミニ鍵画像030IWG10はミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回るように移動する。

【0296】

また、図8-16(1)に示すように、可動体32は、画像表示装置5の表示領域上部の一部を覆う初期位置に位置している。

【0297】

なお、前哨演出に係る演出画像(例えば、キャラクタA画像030IWC01や敵キャラクタA画像030IWC02など)は、図8-16(1)以降も表示されるが、簡単のため図示を省略する。本例では、前哨演出に係る演出画像は、チャンスアップ演出に係る演出画像(例えば、鍵画像や鍵穴画像、ミニキャラクタ画像など)や、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像(例えば、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄)よりも表示優先度が低く、それらの画像よりも下位レイヤに表示される。

【0298】

次いで、チャンスアップ煽り演出(真)が実行されると、図8-16(2)に示すように、鍵穴が出現することを示唆する鍵穴(示唆)画像030IWG13が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は画像表示装置5の表示領域端部を移動する動作を停止するとともに、ミニ鍵画像030IWG10はミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10の傍らにおいて、鍵穴(示唆)画像030IWG13の存在を示す「!」表示が行われる。なおチャンスアップ煽り演出において表示される鍵穴(示唆)画像030IWG13は、本例では図8-16等に示すように点線で表現されているが、実際には下位レイヤの演出画像(例えば前哨演出に係る演出画像)を視認可能な透過性を有しており、チャンスアップ煽り演出が実行されている間もスーパーリーチの内容(すなわち前哨演出)を極力妨げないようにになっている。

【0299】

次いで、図8-16(3)に示すように、鍵穴(示唆)画像030IWG13が徐々に縮小する演出表示が開始される。そして、図8-16(4)に示すように、徐々に縮小する鍵穴(示唆)画像030IWG13がチャンスアップ演出の対象となる飾り図柄表示エリアに接近し、やがて図8-16(5)に示すように、鍵穴(示唆)画像030IWG13が、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置(中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置)付近に到達する演出表示が行われる。このとき、鍵穴(示唆)画像030IWG13の周囲には縮小されていることを示す三角形のマークが表示されている。またミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、アクティブ表示AHに接近する鍵穴(示唆)画像030IWG13に追従するように移動する演出表示が行われる。

【0300】

次いで、図8-16(6)に示すように、鍵穴(示唆)画像030IWG13がシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10がシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示も行われる。本例では、図8-16(5)~図8-16(6)に示すように、ミニキャラクタAのポーズを変化させる際には、一旦シルエット状態の画像を表示して、シルエット状態の画像から変化後のポーズのミニキャラクタA画像を表示している。このように、ミニキャラクタが動作してポーズを変更するような素材データを用いず、シルエット状態の画像を挟んで画像を

10

20

30

40

50

切り替えることによって、素材データを簡素化して製作にかかる工数やコストを削減することができる。

【0301】

次いで、図8-16(7)に示すように、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置(中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置)付近に鍵穴(実体)画像030IWG11が表示される。このような演出表示により、実行中のチャンスアップ煽り演出がチャンスアップ煽り演出(真)であることが判明するとともに、チャンスアップ演出の対象が飾り図柄であることが判明することになる。

【0302】

なお本例では、セリフ演出を対象とするチャンスアップ演出を実行するときには、図8-12(5)に示すようにセリフ画像030IWG20の略中央位置に鍵穴(実体)画像030IWG11を表示する一方、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出を実行するときには、図8-16(7)に示すように左飾り図柄表示エリア5Lと、右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置(中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置)から表示領域中央方向にずれた位置に鍵穴(実体)画像030IWG11を表示する。このような構成により、可動体32に覆われて鍵穴(実体)画像030IWG11が視認しづらくなることを避けることができ、対象となる演出の特徴に応じて好適に鍵穴(実体)画像030IWG11を表示することができる。

【0303】

次いで、図8-16(8)に示すように、画面手前側に位置するキャラクタAが、画面奥側に位置する鍵穴(実体)画像030IWG11に向かって鍵を投げ込む動作を行う演出表示が行われる。すると、図8-17(9)に示すように、鍵画像030IWG12が、画面手前側から奥側の鍵穴(実体)画像030IWG11に向かって移動するように見える演出表示が行われる。このため、鍵画像030IWG12は、図8-17(9)に示すように当初は鍵穴(実体)画像030IWG11よりも大きい表示サイズにて表示され、その後、図8-17(10)に示すように縮小しながら(遠ざかっていくことの表現として徐々に小さくなりながら)鍵穴(実体)画像030IWG11に向かって移動するように表示される。

【0304】

そして、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図8-17(11)に示すように鍵画像030IWG12と鍵穴(実体)画像030IWG11とが表示され、鍵が鍵穴で回る(すなわち鍵が開けられる)演出表示として、図8-17(12)に示すように鍵穴(実体)画像030IWG11で回転した鍵画像030IWG12が表示される。

【0305】

鍵が鍵穴で回る(すなわち鍵が開けられる)演出表示が行われると、図8-17(13)に示すように、キャラクタAと「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される。そして、図8-17(14)に示すように、キャラクタAと「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示されたまま、左飾り図柄表示エリア5Lで左飾り図柄が回転を開始し、右飾り図柄表示エリア5Rで右飾り図柄が回転を開始する演出表示が行われる。本例では、図8-17(13)～(14)に示すように、キャラクタAをアップで表示することにより、前哨演出に係る演出画像を覆い隠し、前哨演出の途中でチャンスアップ演出が実行されることの違和感を低減している。

【0306】

次いで、図8-17(15)に示すように、画像表示装置5の表示領域中央付近でキャラクタAとキャラクタBとが並んで立つ画像が表示され、その画像に重畳する位置に回転する左飾り図柄と右飾り図柄とが移動する演出表示が行われる。そして、図8-17(16)に示すように、回転する左飾り図柄と右飾り図柄との周りに光るエフェクト画像が表示される。

【0307】

次いで、図8-17(17)に示すように、左飾り図柄と右飾り図柄との周りの光るエ

10

20

30

40

50

フェクト画像が消去されると、通常色（白）から金色に変化するとともに「GOLD」の文字表示が付された左飾り図柄と右飾り図柄とが表示され、左飾り図柄と右飾り図柄との回転が停止する演出表示が行われる。

【0308】

その後、図8-17（18）に示すように、金色の右飾り図柄と左飾り図柄とが、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rとにそれぞれ表示され、残りの前哨演出が実行される。飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出が実行されたことにより、ストックされた鍵は全て用いられたため、以降はミニキャラクタA画像030IWC10およびミニ鍵画像030IWG10が表示されないが、表示されないことを示すような特別な演出は実行されない。このような構成により、もはや用いられることのないミニ鍵画像030IWG10が目立ってしまうことを抑制することができる。

10

【0309】

本例では、鍵穴（実体）画像030IWG11がいずれの位置に表示されるかに関わらず（すなわちいずれの演出がチャンスアップ演出の対象となるかに関わらず）、チャンスアップ煽り演出の少なくとも一部が共通の態様により実行される。具体的には、図8-14（2）～（5）、図8-16（2）～（5）に示すように、チャンスアップ演出の対象となる演出が異なる場合にも、鍵穴（示唆）画像030IWG13は、当初画面全体にアップで表示され、縮小されていくという共通の態様で表示される。このような構成により、鍵穴（実体）画像030IWG11が表示されるか否か、すなわちチャンスアップ演出が実行されるか否かに注目させることができるとともに、いずれの演出がチャンスアップ演出の対象となるかに注目させることができる。

20

【0310】

また本例では、チャンスアップ演出において、鍵穴（実体）画像030IWG11を表示する位置に関わらず（すなわち対象となる演出の種類に関わらず）、共通の表示位置に画像を表示して対象となる演出の演出態様が変化することを報知する。具体的には、図8-15（13）、図8-17（13）に示すように、キャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とを表示して、演出態様が変化することを報知する。このような構成により、チャンスアップ演出により対象となる演出の演出態様が変化することを認識しやすくすることができる。

【0311】

また本例では、鍵穴（実体）画像030IWG11は、チャンスアップ演出において対象となる演出の演出態様が変化するタイミングで表示されない。具体的には、図8-15（13）～（15）、図8-17（13）～図8-18（17）に示すように、鍵穴（実体）画像030IWG11は、アクティブ表示や飾り図柄の態様が変化するタイミングでは表示されない。このような構成により、チャンスアップ演出により対象となる演出の演出態様が変化することに注目させることができる。

30

【0312】

また本例では、チャンスアップ演出の対象となる複数種類の演出のうちの少なくとも一部の演出に係る演出画像は、鍵画像が鍵穴画像に作用する際においても、鍵画像よりも表示優先度が高い。具体的には、飾り図柄は、鍵画像が鍵穴画像に作用する際においても、鍵画像よりも表示優先度が高い。このような構成により、一部の演出については、どのような状況においても視認性を確保することができる。また、一部以外の演出に係る演出画像（例えば、セリフ表示やタイトル表示のような遊技の進行に係る情報でないもの）については、鍵画像が鍵穴画像に作用する際に鍵画像よりも表示優先度が低くなるようにすることで、リアリティのある演出を実現することができ、演出効果を高めることができる。

40

【0313】

また本例では、図8-15（13）、図8-17（13）に示すように、チャンスアップ演出を実行するときに、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像やキャラクタ、「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示などの報知画像を表示可能である。そして、それらの報知画像を表示しているときにチャンスアップ演出の対象となる演

50

出の演出態様を変化させる演出パターン（例えば、図 8-17（13）～図 8-18（17）に示すように、キャラクタや「図柄ランクアップ」の文字表示が残った状態で飾り図柄の態様に変化するパターン）と、報知画像を表示しているときとは異なるときに対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターン（例えば、図 8-15（13）～（15）に示すように、エフェクト画像やキャラクタ、「保留ランクアップ」の文字表示が消去された後にアクティブ表示の態様に変化するパターン）と、によりチャンスアップ演出を実行可能である。このような構成により、報知画像を表示することにより対象となる演出の演出態様を変化することを遊技者に認識させることができるとともに、対象となる演出に応じた演出パターンにより好適にチャンスアップ演出を実行することができる。特に前者については、報知画像が表示されているときにシームレスにチャンスアップ（すなわち対象となる演出の演出態様の変化）を行うことで、演出を派手にすることができ、後者については、報知画像が消去された後にチャンスアップ（すなわち対象となる演出の演出態様の変化）を行うことで、演出制御に係るデータ量が増大することを抑止することができる。

【0314】

また本例では、報知画像を表示しているときにチャンスアップ演出の対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターンの方が、報知画像を表示しているときとは異なるときに対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターンよりも大当り期待度が高い。具体的には、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも大当り期待度が高い（図 8-7 参照）。このような構成により、演出パターンの派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【0315】

また本例では、報知画像は、いずれの演出の演出態様に変化したかを特定可能であって、該演出に係る演出画像とは異なる画像が用いられる。例えば、図 8-15（13）、図 8-17（13）に示すように、「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示が表示される。そのような構成により、いずれの演出の演出態様に変化したかを認識しやすくすることができる。

【0316】

また本例では、チャンスアップ演出の実行中に表示される報知画像は、スーパーリーチ（前哨演出）に係る演出画像を覆う態様で表示されるが、チャンスアップ演出の対象となる演出は、係る演出画像が報知画像によって覆い隠されるものと、覆い隠されないものがあり、後者の方が前者よりも大当り期待度が高い。具体的には、図 8-15（13）、図 8-17（13）に示すように、報知画像として、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示されるが、この報知画像は、アクティブ表示 AH を覆い隠す一方、飾り図柄は覆い隠さない。そして、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも大当り期待度が高い（図 8-7 参照）。このような構成により、チャンスアップ演出の派手さに応じて期待度を異ならせることができる。

【0317】

また本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出は、係る演出画像が報知画像によって覆い隠されるものと、覆い隠されないものがあり、後者の方が前者よりも一の可変表示期間内の後のタイミングで実行される割合が高い。具体的には、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも実行されるタイミングが遅い（図 8-3 参照）。このような構成により、遊技者の期待が高まる時期に応じたチャンスアップ演出を実行することができる。

【0318】

また本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出は、係る演出画像が報知画像によって覆い隠されるものと、覆い隠されないものがあり、後者の場合には、一の報知画像を他の報知画像に切り替えて表示する。具体的には、飾り図柄を対象とするチャンスアッ

10

20

30

40

50

ブ演出が実行されるときには、図 8-17 (13) ~ (14) に示すようにキャラクタ A 画像が表示された後に、図 8-17 (15) ~ 図 8-18 (17) に示すようにキャラクタ A とキャラクタ B とが並んで立つ画像が表示される。このような構成により、期待度が高いチャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

【0319】

次に、チャンスアップ煽り演出（偽）の具体例について説明する。図 8-19 は、チャンスアップ煽り演出（偽）の具体例を示す説明図である。なお、図 8-19 において、(1) (2) (3) の順に演出画面が遷移する。

【0320】

図 8-19 (1) には、スーパーリーチ前半パートにおける前哨演出が開始され、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行された直後の状態が示されている。本例では、図 8-19 (1) に示すように、ミニ鍵画像 030 IWG 10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC 10 は、チャンスアップ演出が実行された後に、画像表示装置 5 の表示領域右下の初期位置に表示しなおされる。

【0321】

そして、図 8-19 (2) に示すように、ミニ鍵画像 030 IWG 10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC 10 は、チャンスアップ演出の対象となる演出（例えば、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄）の表示位置を通過するように、画像表示装置 5 の表示領域端部を移動する。例えば、図 8-19 (1)、(2) に示す例では、セリフ演出が開始される前に、セリフ画像 030 IWG 20 の表示される位置（または表示が予定される位置）を通過するように、ミニ鍵画像 030 IWG 10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC 10 が移動するような演出表示が行われている。このような構成により、ミニ鍵画像 030 IWG 10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC 10 が移動する態様にて表示されているときに、表示されている位置の演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されて欲しいなどの遊技者の期待感を高めることができ興趣を向上させることができる。

【0322】

本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出は、画像表示装置 5 の表示領域の上部や下部、右下部など様々な位置で表示され、ミニ鍵画像 030 IWG 10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC 10 は、それらの位置を通過するように移動する。このような構成により、ミニ鍵画像 030 IWG 10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC 10 が移動して表示されている位置や、その位置で表示されている演出がチャンスアップ演出の対象となるかに注目させることができる。

【0323】

また本例では、一の演出を対象とする一のチャンスアップ演出を実行した後に、他の演出を対象とする他のチャンスアップ演出を実行するときには、一のチャンスアップ演出が実行され所定期間経過した後に他のチャンスアップ演出が実行される（図 8-4 参照）。このような構成により、一のチャンスアップ演出と他のチャンスアップ演出との間隔を空けて、各々を際立たせることができるとともに、図 8-19 (1) ~ (2) に示すように、ミニ鍵画像 030 IWG 10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC 10 が移動する態様の表示を行う期間を確保することができる。

【0324】

また、図 8-19 (2) に示すように、ミニ鍵画像 030 IWG 10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC 10 が画像表示装置 5 の表示領域端部を移動しているときには、ミニ鍵画像 030 IWG 10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC 10 は、チャンスアップ演出の対象となり得る演出に係る演出画像（例えば、アクティブ表示やセリフ表示、飾り図柄など）よりも表示優先度が低く、それらよりも下位レイヤに表示される。このような構成により、チャンスアップ演出の対象となり得る演出に注目させることができる。なお、このような構成に限らず、ミニ鍵画像 030 IWG 10 およびミニキャラクタ A 画像 030 IWC 10 は、画像表示装置 5 の表示領域端部を移動しているときに、チャン

スアッパ演出の対象となり得る演出のうちの一部の演出に係る演出画像（例えば飾り図柄）よりも下位レイヤに表示され、他の演出の演出に係る演出画像（例えば、アクティブ表示やセリフ表示）よりも上位レイヤに表示されるようにしてもよい。

【0325】

また、図8-19（2）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、スーパーリーチの実行中に表示され、スーパーリーチに係る演出画像（例えば、前哨演出に係るキャラクタ画像）よりも高い表示優先度にて表示されるが、チャンスアッパ演出が実行されていないときには、少なくともスーパーリーチに係る演出画像の中央部分の視認を妨げないように表示される。具体的には、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域中央を移動せず、表示領域端部を移動するように表示され、前哨演出に係るキャラクタ画像の顔部分等には重畳して表示されない。このような構成により、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10を表示しながらも、スーパーリーチ（前哨演出）の妨げとなってしまうことを防止することができる。

【0326】

次いで、チャンスアッパ煽り演出（偽）が実行されると、図8-19（3）に示すように、鍵穴が出現することを示唆する鍵穴（示唆）画像030IWG13が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は画像表示装置5の表示領域端部を移動する動作を停止するとともに、ミニ鍵画像030IWG10はミニキャラクタA画像030IWC10の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10の傍らにおいて、鍵穴（示唆）画像030IWG13の存在を示す「！」表示が行われる。

【0327】

また、図8-19（3）に示すように、鍵穴（示唆）画像030IWG13が表示されると、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、鍵穴（示唆）画像030IWG13に接近するように移動する。

【0328】

本例では、図8-19（2）、（3）に示すように、ミニキャラクタA画像030IWC10およびミニ鍵画像030IWG10の移動速度は、用いられる対象となる演出が特定されていないとき（またはチャンスアッパ煽り演出が実行されていないとき）には低速移動であり、特定されているとき（またはチャンスアッパ煽り演出が実行されているとき）には高速移動である。このような構成により、チャンスアッパ煽り演出やチャンスアッパ演出の対象となる演出に注目させることができる。

【0329】

次いで、鍵穴（示唆）画像030IWG13が徐々に縮小する演出表示が開始されるが、図8-19（4）に示すように、鍵穴（実体）画像030IWG11が表示されることなく、鍵穴（示唆）画像030IWG13が消去される。またこのとき、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10の傍らにおいて、鍵穴（示唆）画像030IWG13が消去されたことを示す「？」表示が行われる。このような構成により、実行されたチャンスアッパ煽り演出がチャンスアッパ煽り演出（偽）であることが判明することになる。

【0330】

チャンスアッパ煽り演出（偽）が終了すると、図8-19（5）に示すように、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域右下の初期位置に表示しなおされる。本例では、図8-19（1）に示すようにチャンスアッパ演出が実行された後と、図8-19（5）に示すようにチャンスアッパ煽り演出（偽）が実行された後とで、共通の初期位置に表示される。このような構成により、チャンスアッパ煽り演出（偽）が終了したことを分かりやすくすることができ、仕切り直しの意味合いを表現することができる。また初期位置に表示しなおすようにすることで演出制御に係るデータ量が増大することを抑止することができる。

【0331】

本例では、鍵穴（示唆）画像030IWG13および鍵穴（実体）画像030IWG11は、同一の演出に対応して一度のみ表示され得る。例えば、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るチャンスアップ煽り演出（またはチャンスアップ煽り演出（偽））が一度実行された場合には、その後にセリフ表示が表示されていても再びセリフ表示を対象とするチャンスアップ煽り演出は実行されない。このような構成により、チャンスアップ演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができる。

【0332】

なお、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域端部を移動しているときに、一部が表示領域外にはみ出る（すなわち一部が表示されない）ようにしてもよい。このような構成により、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10を、他の演出に係る演出画像等に応じて柔軟に移動表示させることができる。

【0333】

また例えば、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10は、画像表示装置5の表示領域端部を移動しているときには、チャンスアップ演出の対象とならない演出は実行されないようにしてもよい。このような構成により、ミニ鍵画像030IWG10およびミニキャラクタA画像030IWC10が画像表示装置5の表示領域端部を移動しているときに実行される演出に注目を集めることができる。

【0334】

また本例では、チャンスアップ演出が複数回実行可能であるため、実行された回数を認識できるようにしてもよい。例えば、1回目のチャンスアップ演出が実行されると、画像表示装置5の表示領域端部において、青色の炎を模したエフェクト画像が表示され、2回目のチャンスアップ演出が実行されると、当該エフェクト画像が緑色に変化し、3回目のチャンスアップ演出が実行されると、当該エフェクト画像が赤色に変化するようにしてもよい。このような構成により、チャンスアップ演出が終了し、係る演出画像が消去された後でも、チャンスアップが行われたことを認識することができる。

【0335】

次に、チャンスアップ演出の対象となる演出ごとの鍵穴（示唆）画像および鍵穴（実体）画像について説明する。図8-20は、チャンスアップ演出の対象となる演出ごとの鍵穴（実体）画像の具体例を示す説明図である。

【0336】

図8-20に示すように、本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出が複数種類あり、それぞれ演出に係る演出画像の表示サイズが異なる。具体的には、図8-20（1）、（3）に示すように、セリフ表示は、タイトル表示よりも表示サイズが小さい。そして本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出が表示される位置に鍵穴（実体）画像を表示する態様にてチャンスアップ演出が実行する。そのため、図8-20に示すように、対象となる演出に応じて鍵穴（実体）画像の表示サイズを異ならせるように構成されている。

【0337】

例えば、図8-20（3）に示すセリフ画像030IWG20の位置に表示される鍵穴（実体）画像030IWG11は、図8-20（1）に示すタイトル画像030IWG21の位置に表示される鍵穴（実体）画像030IWG11よりも表示サイズが小さい。このような構成により、鍵穴（実体）画像030IWG11が表示される位置からチャンスアップ演出の対象となる演出を遊技者が予測できるようにすることで興趣を向上させることができるとともに、対象となる演出に適した表示サイズにて鍵穴（実体）画像030IWG11を表示することで違和感のない演出とすることができる。

【0338】

一方で、図8-20に示すように、鍵穴画像が実体化されるときには、チャンスアップ演出の対象となる演出の種類に関わらず共通のサイズで鍵穴（示唆）画像030IWG1

10

20

30

40

50

3のシルエットが表示される。そして、その後にチャンスアップ演出の対象となる演出の種に応じた表示サイズで鍵穴（実体）画像030IWG11が表示される。このような構成にすることにより、鍵穴が実体化されるまでのアニメーションを共通化することができ、演出制御に係るデータ量が増大することを抑制することができる。

【0339】

以上に説明したように、本特徴部030IWには、以下に示す手段1～手段29に示す遊技機の構成が開示されている。

【0340】

（手段1）遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御されることを示唆するとともに、演出態様に依拠して期待度が異なる複数種類の示唆演出（例えば、所定の態様によりタイトル表示を表示する演出、所定の態様によりアクティブ表示を表示する演出、所定の態様によりセリフ表示を表示するセリフ演出、所定の態様により飾り図柄を表示する飾り図柄演出など）を実行可能な示唆演出実行手段と、特殊画像（例えば、ミニ鍵画像030IWG10や鍵画像030IWG12）を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、表示されている特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に变化させる特別演出（例えば、アクティブ表示の表示色を通常色（白）から青色に変化させるチャンスアップ演出）を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、特別演出実行手段は、示唆演出が実行されているときに特殊対応画像（例えば、鍵穴（実体）画像030IWG11）を表示し、該特殊対応画像に対して特殊画像が作用する態様にて特別演出を実行する（例えば、アクティブ表示AHや飾り図柄に対応する鍵穴（実体）画像030IWG11を表示し、鍵穴（実体）画像030IWG11に鍵画像030IWG12が刺さって回る態様にてチャンスアップ演出を実行する。図8-15（9）～（15）、図8-17（9）～図8-18（17）等参照）。そのような構成によれば、特殊画像を用いる特別演出が実行される際に、特殊画像に係るストーリー性を持たせて演出効果を高めることができ、興趣を向上させることができる。

【0341】

（手段2）特殊対応画像は、実行されている示唆演出に係る演出画像の略中央位置に表示され（例えば、図8-12（5）、図8-14（7）参照）、特殊対応画像が表示されるタイミングでは、該特殊対応画像に対応する示唆演出以外の示唆演出を対象とする特別演出が実行されない（例えば、アクティブ表示AHに対応する鍵穴（実体）画像030IWG11が表示されるタイミングでは、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出は実行されない）。そのような構成により、特別演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができるとともに、どのタイミングで特殊対応画像が表示されるかに注目させることができる。

【0342】

（手段3）特殊対応画像は、同一の示唆演出に対応して一度のみ表示され得る（例えば、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るチャンスアップ煽り演出（またはチャンスアップ煽り演出（偽））が一度実行された場合には、その後にセリフ表示が表示されていても再びセリフ表示を対象とするチャンスアップ煽り演出は実行されない）。そのような構成により、特別演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができる。

【0343】

（手段4）特別演出により示唆演出の演出態様が変化する場合、変化するタイミングに依拠して変化後の演出態様が異なる（例えば、チャンスアップ演出が実行されるタイミングが後の方が有利度の高い演出態様に变化しやすい。図8-3、図8-8参照）。そのような構成により、いずれのタイミングで特別演出が実行されるかに注目させることができるとともに、変化するタイミングに期待を持った遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

【0344】

(手段5) 特殊対応画像が表示されるか否かを煽る表示煽り演出(例えば、チャンスアップ煽り演出)を実行可能な表示煽り演出実行手段を備え、表示煽り演出実行手段は、特殊対応画像がいずれの位置に表示されるかに関わらず、共通の態様により表示煽り演出を実行可能である(例えば、図8-14(2)~(5)、図8-16(2)~(5)に示すように、対象となる演出が異なる場合にも、鍵穴(示唆)画像030IWG13は、当初画面全体にアップで表示され、縮小されていくという共通の態様で表示される)。そのような構成により、特殊対応画像が表示されるか否か、すなわち特別演出が実行されるか否かに注目させることができるとともに、いずれの示唆演出がチャンスアップ演出の対象となるかに注目させることができる。

【0345】

(手段6) 特殊画像は、特別演出において用いられる場合、特殊対応画像よりも大きい表示サイズにて表示された後に縮小しながら該特殊対応画像に作用するように表示される(例えば、図8-15(9)~(12)、図8-17(9)~(12)に示すように、鍵画像030IWG12は、画面手前側から奥側の鍵穴(実体)画像030IWG11に向かって移動するように表示されるため、当初は鍵穴(実体)画像030IWG11よりも大きい表示サイズにて表示され、その後に縮小しながら(遠ざかっていくことの表現として徐々に小さくなりながら)鍵穴(実体)画像030IWG11に刺さって回転するように表示される)。そのような構成により、特殊対応画像に作用する特殊画像に注目させることができ、特別演出の演出効果を高めることができる。

【0346】

(手段7) 特別演出実行手段は、特別演出を複数回実行可能であり、実行される特別演出に応じて、実行時間を異ならせることが可能である(例えば、図8-4(A)に示すように、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、セリフ表示やセリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも演出実行時間が長い。そのような構成により、各種の特別演出を好適な実行時間で実行することができ、演出効果を高めることができる。

【0347】

(手段8) 示唆演出は、特別演出により演出態様が変化するときには、特別演出により演出態様が変化しないときよりも、実行時間が長い(例えば、図8-4(A)、(B)に示すように、チャンスアップ演出により演出態様が変化するセリフ演出の演出実行時間T11は、チャンスアップ演出により演出態様が変化しないセリフ演出の演出実行時間T12よりも長い)。そのような構成により、特別演出が実行されるときに、特別演出およびその対象となる示唆演出を実行する期間を確保することができる。

【0348】

(手段9) 示唆演出実行手段は、第1示唆演出(例えば、タイトル表示を表示する演出)と、該第1示唆演出よりも表示サイズが小さい第2示唆演出(例えば、セリフ表示を表示する演出)と、を実行可能であり、特別演出実行手段は、示唆演出が実行されているときに、該示唆演出に係る演出画像が表示される位置に特殊対応画像を表示する態様にて特別演出を実行可能であり(例えば、タイトル画像030IWG21が表示される位置や、セリフ画像030IWG20が表示される位置に鍵穴(実体)画像030IWG11が表示される)、特別演出の対象となる示唆演出が第1示唆演出であるときは特殊対応画像を第1示唆演出の表示サイズに対応する第1表示サイズにて表示し、第2示唆演出であるときは特殊対応画像を第2示唆演出の表示サイズに対応する第2表示サイズにて表示し、第2表示サイズは、第1表示サイズよりも小さい(例えば、図8-20(3)に示すセリフ画像030IWG20の位置に表示される鍵穴(実体)画像030IWG11は、図8-20(1)に示すタイトル画像030IWG21の位置に表示される鍵穴(実体)画像030IWG11よりも表示サイズが小さい)。そのような構成により、特殊対応画像が表示される位置から対象となる示唆演出を遊技者が予測できるようにすることで興趣を向上させることができるとともに、対象となる演出に適した表示サイズにて特殊対応画像を表示することで違和感のない演出とすることができる。

【0349】

(手段10) 示唆演出実行手段は、第1位置に演出画像を表示する特定示唆演出(例えば、セリフ表示を表示する演出)と、該第1位置よりも表示手段の表示領域端に近い第2位置(例えば、画像表示装置5の表示領域上端に近い位置)に演出画像を表示する特別示唆演出(例えば、飾り図柄を表示する演出)と、を実行可能であり、特別演出実行手段は、特定示唆演出が実行されるときに、第1位置に表示された演出画像の略中央位置に特殊対応画像を表示する一方(例えば、図8-12(5)に示すようにセリフ画像030IWG20の略中央位置に鍵穴(実体)画像030IWG11を表示する)、特別示唆演出が実行されるときに、第2位置に表示された演出画像の中央位置から表示手段の表示領域中央方向にずれた位置に特殊対応画像を表示する(例えば、図8-16(7)に示すように左飾り図柄表示エリア5Lと、右飾り図柄表示エリア5Rとの中央位置(中飾り図柄表示エリア5Cに相当する位置)から表示領域中央方向にずれた位置に鍵穴(実体)画像030IWG11を表示する)。そのような構成により、対象となる示唆演出の特徴に応じて好適に特殊対応画像を表示することができる。

10

【0350】

(手段11) 特別演出は、特殊対応画像を表示する位置に関わらず共通の表示位置に特別画像を表示して対象となる示唆演出の演出態様が変化することを報知する報知演出を含む(例えば、図8-15(13)、図8-17(13)に示すように、キャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される)。そのような構成により、特別演出により対象となる示唆演出の演出態様が変化することを認識しやすくなることができる。

20

【0351】

(手段12) 特殊対応画像は、特別演出において対象となる示唆演出の演出態様が変化するタイミングで表示されない(例えば、図8-15(13)~(15)、図8-17(13)~図8-18(17)に示すように、鍵穴(実体)画像030IWG11は、アクティブ表示や飾り図柄の態様が変化するタイミングでは表示されない)。そのような構成により、示唆演出の演出態様が変化することに注目させることができる。

【0352】

(手段13) 特殊画像表示手段は、特別演出が実行されるよりも前の期間において、該特別演出の対象となる示唆演出の表示位置を通過するように移動する態様にて特殊画像を表示する(例えば、図8-12(1)~(4)、図8-19(1)~(2)に示すように、セリフ演出を対象とするチャンスアップ演出が実行される前に期間において、セリフ演出に係るセリフ画像が表示される位置(または表示が予定されている位置)を通過するようにミニキャラクタA画像030IWC10およびミニ鍵画像030IWG10が移動する)。そのような構成により、特殊画像が移動する態様にて表示されているときに、特殊画像が表示されている位置の示唆演出を対象とする特別演出が実行されて欲しいなどの遊技者の期待感を高めることができ興趣を向上させることができる。

30

【0353】

(手段14) 特殊画像表示手段は、特殊画像が用いられるときに、対象となる示唆演出の表示位置に該特殊画像を移動表示させる(例えば、図8-14(5)、図8-16(5)に示すように、ミニキャラクタA画像030IWC10およびミニ鍵画像030IWG10がチャンスアップ演出の対象となるアクティブ表示AHの表示位置や飾り図柄表示エリアに移動する)。そのような構成により、特別演出とその対象となる示唆演出とに注目させることができる。

40

【0354】

(手段15) 特殊画像は、特別演出の対象となる示唆演出に係る演出画像よりも表示優先度が低い(例えば、図8-15(14)、図8-19(2)に示すように、ミニキャラクタA画像030IWC10およびミニ鍵画像030IWG10は、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄よりも表示優先度が低く、それらよりも下位レイヤに表示される)。そのような構成により、示唆演出に注目させることができる。

【0355】

50

（手段１６）特別演出実行手段は、一の示唆演出を対象とする一の特別演出を実行した後、他の示唆演出を対象とする他の特別演出を実行可能であり、他の特別演出は、一の特別演出が実行され所定期間経過した後に実行される（例えば、図８－４に示すように、対象が異なるチャンスアップ演出は所定期間経過した後に実行される）。そのような構成により、一の特別演出と他の特別演出との間隔を空けて、各々を際立たせることができる。とともに、特殊画像が移動する態様の表示を行う期間を確保することができる。

【０３５６】

（手段１７）特殊画像が移動表示される速度は、用いられる対象となる示唆演出が特定されていないときよりも、用いられる対象となる示唆演出が特定されているときの方が早い（例えば、図８－１９（２）、（３）に示すように、ミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０およびミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０の移動速度は、用いられる対象となる演出が特定されていないときには低速移動であり、特定されているときには高速移動である）。そのような構成により、対象となる示唆演出に注目させることができる。

【０３５７】

（手段１８）特殊画像が移動表示されるときに付加画像が付加されるとともに、該付加画像も移動表示され、特別演出が実行されるときに付加画像が動作する（例えば、図８－１４（１）～（８）、図８－１６（１）～（８）、図８－１９（２）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０とともにミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０が移動表示され、チャンスアップ演出が実行されるときには、キャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０が鍵画像０３０ＩＷＧ１２を鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に投げ込む動作を行う）。そのような構成により、特殊画像に注目させることができるとともに、特別演出の演出効果を高めることができる。

【０３５８】

（手段１９）特殊画像は、付加画像の周囲を動作する態様にて表示され、特別演出が実行されるときに動作が停止される（例えば、図８－１４（１）～（６）、図８－１６（１）～（６）、図８－１９（２）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０は、ミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０の周囲を回る態様で動作し、チャンスアップ演出が実行されるときに、その動作を停止する）。そのような構成により、特殊画像に注目させることができる。とともに、特別演出の演出効果を高めることができる。

【０３５９】

（手段２０）特殊画像および付加画像は、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチ）の実行中に表示され、特定演出に係る演出画像よりも高い表示優先度にて表示され（例えば、図８－１２（１）～（４）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、スーパーリーチ前半パートの前哨演出に係るキャラクタ画像よりも高い表示優先度にて表示される）、特定演出の実行中であって特別演出が実行されていないときに、少なくとも特定演出に係る演出画像の中央部分の視認を妨げないように表示される（例えば、図８－１２（１）～（４）、図８－１９（２）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、画像表示装置５の表示領域中央を移動せず、表示領域端部を移動するように表示され、前哨演出に係るキャラクタ画像の顔部分等には重畳して表示されない）。そのような構成により、特殊画像および付加画像を表示しながらも、特定演出の妨げとなってしまうことを防止することができる。

【０３６０】

（手段２１）特別演出が実行されることを示唆し、演出後に特別演出が実行される第１特別示唆演出（例えば、チャンスアップ煽り演出（真））と、特別演出が実行されることを示唆し、演出後に特別演出が実行されない第２特別示唆演出（例えば、チャンスアップ煽り演出（偽））とを実行可能な特別示唆演出実行手段を備え、特殊画像は、第２特別示唆演出が実行された後、初期位置に表示しなおされる（例えば、図８－１９（１）に示すようにチャンスアップ演出が実行された後と、図８－１９（５）に示すようにチャンスアップ煽り演出（偽）が実行された後とで、共通の初期位置に表示される）。そのような構

成により、第2特別示唆演出が終了したことを分かりやすくすることができ、仕切り直しの意味合いを表現することができる。また初期位置に表示しなおすようにすることで演出制御に係るデータ量が増大することを抑止することができる。

【0361】

(手段22) 特別演出実行手段は、特別演出を複数回実行可能であり、一の示唆演出を対象とする一の特別演出を実行しているときに、他の示唆演出を対象とする他の特別演出を実行しない(例えば、図8-4に示すように、対象が異なるチャンスアップ演出は所定期間経過した後に実行される)。そのような構成により、実行中の特別演出に注目させることができる。

【0362】

(手段23) 複数種類の示唆演出のうちの少なくとも一部の示唆演出に係る演出画像(例えば、飾り図柄)は、特殊画像が特殊対応画像に作用する際においても、該特殊画像よりも表示優先度が高い(例えば、図8-15(9)参照)。そのような構成により、一部の示唆演出については、どのような状況においても視認性を確保することができる。また、一部以外の示唆演出に係る演出画像(例えば、セリフ表示やタイトル表示のような遊技の進行に係る情報でないもの)については、特殊画像が特殊対応画像に作用する際に該特殊画像よりも表示優先度が低くなるようにすることで、リアリティのある演出を実現することができ、演出効果を高めることができる。

【0363】

(手段24) 特別演出実行手段は、特別演出を実行するときに、特定画像を表示可能であり(例えば、図8-15(13)、図8-17(13)に示すように、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される)、特定画像を表示しているときに対象となる示唆演出の演出態様を変化させる第1演出パターン(例えば、図8-17(13)~図8-18(17)に示すように、キャラクタや「図柄ランクアップ」の表示が残った状態で飾り図柄の態様に変化するパターン)と、特定画像を表示しているときとは異なるときに対象となる示唆演出の演出態様を変化させる第2演出パターン(例えば、図8-15(13)~(15)に示すように、キャラクタと「保留ランクアップ」の表示が消去された後にアクティブ表示の態様に変化するパターン)と、により特別演出を実行可能である。そのような構成により、特定画像を表示することにより示唆演出の演出態様を変化することを遊技者に認識させることができるとともに、対象となる示唆演出に応じた演出パターンにより好適に特別演出を実行することができる。

【0364】

(手段25) 第2演出パターンにより特別演出が実行されたときよりも第1演出パターンにより特別演出が実行されたときの方が有利状態に制御される期待度が高い(例えば、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高い。図8-7参照)。そのような構成により、演出パターンの派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【0365】

(手段26) 特定画像として、いずれの示唆演出の演出態様に変化したかを特定可能であって、該示唆演出に係る演出画像とは異なる画像が表示される(例えば、図8-15(13)、図8-17(13)に示すように、「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示が表示される)。そのような構成により、いずれの示唆演出の演出態様に変化したかを認識しやすくなることができる。

【0366】

(手段27) 特別演出は、有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出(例えば、スーパーリーチ)の実行中に実行され、特別演出の実行中に表示される特定画像は、特定演出に係る演出画像を覆う態様で表示され(例えば、図8-15(13)、図8-17(13)に示すように、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタ

10

20

30

40

50

と「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される)、示唆演出は、特定画像によって覆い隠される示唆演出と、特定画像によって覆い隠されない示唆演出と、を含み(例えば、図8-15(13)に示すようにアクティブ表示AHは覆い隠される一方、図8-17(13)に示すように飾り図柄は覆い隠されない)、特定画像によって覆い隠されない示唆演出の方が、特定画像によって覆い隠される示唆演出よりも有利状態に制御される期待度が高い(例えば、飾り図柄の態様が変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様が変化するチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高い。図8-7参照)。そのような構成により、特別演出の派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【0367】

(手段28)第2演出パターンの特別演出よりも、第1演出パターンの特別演出の方が、一の可変表示期間内の後のタイミングで実行される割合が高い(例えば、飾り図柄の態様が変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様が変化するチャンスアップ演出よりも実行されるタイミングが遅い。図8-3参照)。そのような構成により、遊技者の期待が高まる時期に応じた特別演出を実行することができる。

【0368】

(手段29)第1演出パターンにより特別演出が実行されているときに、一の特定画像を他の特定画像に切り替えて表示する(例えば、図8-17(13)~(14)に示すようにキャラクタA画像が表示された後に、図8-17(15)~図8-18(17)に示すようにキャラクタAとキャラクタBとが並んで立つ画像が表示される)。そのような構成により、期待度が高い特別演出の演出効果を高めることができる。

【0369】

また、示唆演出や特別演出といった様々な予告演出を実行するだけでなく、有利状態に制御されることを示唆する特別演出や発展演出を実行することが好ましい。特別演出や発展演出の実行態様や制御方法について以下に実機制御を詳しく説明していく。

【0370】

(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。

【0371】

(パチンコ遊技機1の構成等)

図9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。

【0372】

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

【0373】

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

10

20

30

40

50

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。

【0374】

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

【0375】

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

10

【0376】

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

【0377】

20

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

【0378】

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

【0379】

画像表示装置5の下方には入賞球装置6Aが設けられており、該入賞球装置6Aの右側方には、可変入賞球装置6Bが設けられている。

30

【0380】

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。

【0381】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図11参照）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。

40

【0382】

遊技盤2の所定位置（図9に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1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

50

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

【 0 3 8 3 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 1 1 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。

【 0 3 8 4 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口10
に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 3 8 5 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【 0 3 8 6 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。20

【 0 3 8 7 】

遊技盤 2 の所定位置（図 9 に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、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。

【 0 3 8 8 】

画像表示装置 5 の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。30

【 0 3 8 9 】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 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。

【 0 3 9 0 】

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

【 0 3 9 1 】

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 が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ 9 b が設けられている。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられている。40

【 0 3 9 2 】

遊技盤 2 の所定位置（図 9 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、L E D を含んで構成されてい50

る。

【0393】

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。

【0394】

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。尚、遊技機用枠3には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

10

【0395】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図11参照）により検出される。

【0396】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図11参照）により検出される。

20

【0397】

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

【0398】

図10は、パチンコ遊技機1の背面斜視図である。パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース201に収納された主基板11が搭載されている。主基板11には、設定キー51や設定切替スイッチ52が設けられている。設定キー51は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ52は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー51や設定切替スイッチ52は、例えば電源基板17の所定位置といった、主基板11の外部に取り付けられてもよい。

30

【0399】

主基板11の背面中央には、表示モニタ29が配置され、表示モニタ29の側方には表示切替スイッチ31が配置されている。表示モニタ29は、例えば7セグメントのLED表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ29および表示切替スイッチ31は、遊技機用枠3を開放した状態で遊技盤2の裏面側を視認した場合に、主基板11を視認する際の正面に配置されている。

【0400】

表示モニタ29は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ29は、パチンコ遊技機1における設定値を表示可能である。表示モニタ29は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

40

【0401】

設定キー51や設定切替スイッチ52は、遊技機用枠3を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機1の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠3には、ガラス窓

50

を有するガラス扉枠 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3 a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【0402】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 A が取り付けられている。セキュリティカバー 5 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 A は、短片 5 0 A a および長片 5 0 A b を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

10

【0403】

(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 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 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 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 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。

【0404】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B 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）。

20

【0405】

入賞球装置 6 A 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 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0406】

可変入賞球装置 6 B 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 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

30

【0407】

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。

【0408】

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特別図柄（はずれ図柄、例えば「ー」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機 1 における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

40

【0409】

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。

【0410】

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 2 9 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

50

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。

【0411】

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。

【0412】

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

【0413】

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。

【0414】

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。

【0415】

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。

【0416】

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。

【0417】

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

【0418】

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。

【0419】

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

10

20

30

40

50

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。

(演出の進行など)

【0420】

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出(遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出)が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

10

【0421】

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

【0422】

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

20

【0423】

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

30

【0424】

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

【0425】

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

40

【0426】

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

50

り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【0427】

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

10

【0428】

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。

【0429】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【0430】

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）。

20

【0431】

（基板構成）

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

30

【0432】

電源基板17には、電源スイッチ91が接続されており、該電源スイッチ91を操作する（ON状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17から主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流12Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【0433】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、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。

40

【0434】

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

【0435】

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、ROM10

50

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

【0436】

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。

【0437】

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。

【0438】

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

【0439】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機1において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチ92に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【0440】

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。

【0441】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ31、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、ガラス扉枠3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

【0442】

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。

【0443】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 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 3 2 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。

【0 4 4 4】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

【0 4 4 5】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 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、ROM 1 2 1 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、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

10

【0 4 4 6】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B 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 1 2 3 に指示することもある。

【0 4 4 7】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

20

【0 4 4 8】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 2 3 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 1 3 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 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0 4 4 9】

30

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R 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 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【0 4 5 0】

ランプ制御基板 1 4 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 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0 4 5 1】

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 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

40

【0 4 5 2】

乱数回路 1 2 4 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 CPU 1 2 0 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。

【0 4 5 3】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 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

50

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。

【0454】

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。

【0455】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0456】

(主基板11の主要な動作)

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図12は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0457】

図12に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(ステップS901)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップS902)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0458】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する(ステップS903)。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【0459】

復旧条件が成立した場合には(ステップS903; Yes)、復旧処理(ステップS904)を実行した後に、設定確認処理(ステップS905)を実行する。ステップS4の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【0460】

復旧条件が成立しなかった場合には(ステップS903; No)、初期化处理(ステップS906)を実行した後に、設定変更処理(ステップS907)を実行する。ステップS906の初期化处理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0461】

ステップS905の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。ステップS905の設定確認処理が実行されるのは、ステップS903において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

10

20

30

40

50

【0462】

ステップS905の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を表示モニタ29の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【0463】

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

【0464】

ステップS907の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでもよい。

【0465】

ステップS907の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ29に設定値が表示され、設定切替スイッチ52の操作を検出するごとに表示モニタ29に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー51が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ29に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ29を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【0466】

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

【0467】

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

【0468】

クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオンであるとともに設定キー51がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS906の初期化処理とともにステップS907の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップS904の復旧処理とともにステップS905の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオフである場合、または設定キー51がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS906の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッ

チがオフであればステップ S 9 0 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【 0 4 6 9 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 9 0 8）。そして、所定時間（例えば 2 m s）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 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9 0 9）、割込みを許可する（ステップ S 9 0 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

10

【 0 4 7 0 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 1 3 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 1 3 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウンタスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

20

【 0 4 7 1 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【 0 4 7 2 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

30

【 0 4 7 3 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

40

【 0 4 7 4 】

図 1 4 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 3 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【 0 4 7 5 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報

50

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判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読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 1 2 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【0476】

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

【0477】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」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、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 1 0 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【0478】

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

【0479】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」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。

【0480】

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。

【0481】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変

10

20

30

40

50

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。

【 0 4 8 2 】

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

10

【 0 4 8 3 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

20

【 0 4 8 4 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 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 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 4 8 5 】

30

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

【 0 4 8 6 】

ステップ S 1 1 7 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。

40

【 0 4 8 7 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当たりの当選確率

50

が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0488】

図15は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図15(A)は、変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図15(B)は、変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0489】

図15(A)に示すように、変動特図が第1特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65535までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第1特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図15(A)に示す通りである。

【0490】

図15(B)に示すように、変動特図が第2特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65425までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第2特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図15(B)に示す通りである。

【0491】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図16に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0492】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、

10

20

30

40

50

設定値 2～設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 2 3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 2 3 8～1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8～1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8～1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8～1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8～1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

【0 4 9 3】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0～6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0～1 2 3 7）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 2 3 8 を基準として増加していく。

10

【0 4 9 4】

このため、大当り確率は、1 0 2 0 を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0 4 9 5】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 6 5 3 1 7～6 5 5 3 5 までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0～1 3 4 6 まだが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前期設定値 6 の大当り判定値の範囲（1 0 2 0～1 3 4 6）とは異なる数値範囲において、6 5 3 1 7 を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、6 5 3 1 7～6 5 5 3 5 の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【0 4 9 6】

また、遊技状態が確変状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0～1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

30

【0 4 9 7】

設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1 0 2 0～1 3 4 6 まだが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値 2～設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 7 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 3 4 7～1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7～1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7～1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7～1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7～1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。

40

【0 4 9 8】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0～6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0～1 3 4 6）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 3 4 7 を基準として増加していく。

【0 4 9 9】

このため、大当り確率は、1 0 2 0 を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、

50

設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0500】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0501】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

【0502】

つまり、本パチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～6535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0503】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0504】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65425までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65425の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0505】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第2特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第1特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【0506】

以上のように、本パチンコ遊技機1においては、変動特図が第1特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65535の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65425の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場

合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である65317から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するCPU103の処理負荷を低減することができるようになっている。

【0507】

尚、本パチンコ遊技機1では、設定可能な設定値を1～6までの6個としているが、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

10

【0508】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

20

【0509】

(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17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17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。

30

【0510】

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。

【0511】

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

40

50

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。

【0512】

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

10

【0513】

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

20

【0514】

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。

【0515】

図18は、演出制御プロセス処理として、図17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18に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

30

【0516】

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～S90175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0517】

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

40

【0518】

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

50

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。

【０５１９】

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。

【０５２０】

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、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【０５２１】

ステップＳ９０１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“５”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【０５２２】

ステップＳ９０１７５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。

【０５２３】

（基本説明の変形例）

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

【０５２４】

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。

【0525】

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

【0526】

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

【0527】

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

【0528】

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

【0529】

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

【0530】

（本発明の実施の形態における特徴部 029SG に関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部 029SG について説明する。本特徴部 029SG には、発明 029SG と発明 033SG とが含まれている。

【0531】

発明 029SG の形態 1 の遊技機は、

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

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出 I）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第 1 示唆演出（例えば、リーチ演出 A）、第 2 示唆演出（例えば、リーチ演出 B）、第 3 示唆演出（例えば、リーチ演出 F）、第 4 示唆演出（例えば、リーチ演出 E）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 18 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第1発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図19-8に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第2発展パターンとして実行可能（例えば、図19-8に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出E発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図18に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第1発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第1示唆演出よりも前記期待度の高い前記第3示唆演出を実行可能であり（例えば、図19-8に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Fが実行される部分）、

前記発展演出実行手段によって前記第2発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第4示唆演出を実行可能であり（例えば、図19-8に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出E発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Eが実行される部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図19-8及び図19-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7はリーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6bよりも長い部分）、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第1次演出（例えば、図19-10及び図19-55に示すブラックアウト演出）と、該第1次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第2次演出（例えば、図19-10及び図19-55に示す前段演出）と、該第2次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第3次演出（例えば、図19-10及び図19-55に示す後段演出）と、を含み、

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短い（例えば、図19-8及び図19-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さL13と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミングまでの期間の長さL12とは、リーチ演出E発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さL11よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊発展演出の実行後において第4示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0532】

発明029SGの形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記第2示唆演出の演出期間は、前記第1示唆演出の演出期間よりも長い（例えば、図19-7に示すように、リーチ演出Bの実行期間の長さL2は、リーチ演出Aの実行期間の長さL1よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、第1示唆演出よりも長期間にわたって第2示唆演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、第2示唆演出は、第1示唆演出とは異なり演出結果が報知されるよりも前から発展演出が実行されることがないので、特殊発展演出が実行されない場合であっても、該第2示唆演出の演出結果として有利状態に制御されることが報知されるか否かに対して遊技者を確実に注目させることができる。

【0533】

発明029SGの形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出G発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図19-23に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図19-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理においてリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したり、図19-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理においてリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定した後に、図18に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記発展示唆演出実行手段は、

前記発展示唆演出として、前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出を、前記第1示唆演出の実行期間中と前記第2示唆演出の実行期間中とのいずれにおいても実行可能である（例えば、図19-7及び図19-8に示すように、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチηの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Aの実行中とリーチ演出Bの実行中にメータ演出を実行可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出の実行期間中と第2示唆演出の実行期間中とにおいて、特別発展示唆演出により遊技者の特別発展演出が実行されることに対する期待感を喚起することができる。

【0534】

発明029SGの形態4の遊技機は、形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記第1示唆演出及び前記第2示唆演出が実行されずに前記特別示唆演出が実行される場合に、該特別示唆演出が実行される前において前記特別発展演出を第3発展パターンとして実行可能である（例えば、図19-9及び図19-25に示すように、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示では、リーチ演出Aやリーチ演出Bの実行を経由せずに第2タイミングで一気にメータ029SG005Mが5段階目まで増加して高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出や第2示唆演出が実行されない場合であっても特別発展演出が実行されて期待度が高い特別示唆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0535】

発明029SGの形態5の遊技機は、形態4に記載の遊技機であって、

前記特別発展演出が実行されてから前記特別示唆演出が実行されて前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間は、前記特別発展演出が実行されてから前記第3示唆演出が実行されて前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも長い（例えば、図19-8及び図19-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さL13は、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミングまでの期間の長さL12よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度が高い特別発展演出が実行されたときの報知までの期間を長くすることで、有利状態に制御される期待感を効果的に高めることができる。

【0536】

発明029SGの形態6の遊技機は、形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機であって、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出G発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図19-23に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図19-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理においてリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したり、図19-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理においてリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定した後に、図18に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

10

前記発展示唆演出実行手段は、演出態様が段階的に変化することで前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出（例えば、メータ演出）と、演出態様が段階的に変化することで前記特殊発展演出の実行を示唆する特殊発展示唆演出（例えば、リーチ演出E発展示唆演出）とを実行可能であり、

前記特別発展示唆演出において演出態様が特定段数に変化する割合は、前記特殊発展示唆演出において演出態様が前記特定段数に変化する割合よりも高い（例えば、図19-24及び図19-54に示すように、メータ演出はメータ029SG005Mの表示態様が5段階変化（メータ演出非実行の状態を入れれば6段階）するのに対して、リーチ演出E発展示唆演出はリーチ演出E発展示唆画像の表示態様が2段階変化する部分）、

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、特別発展示唆演出が実行される第1示唆演出と特殊発展示唆演出が実行される第2示唆演出に遊技者を注目させることができるとともに、特別発展示唆演出においては特殊発展示唆演出よりも特定段数に変化し易くなるため、特定段数に変化する可否かに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0537】

発明029SGの形態7の遊技機は、形態6に記載の遊技機であって、

前記特別発展示唆演出が実行される期間は、前記特殊発展示唆演出が実行される期間よりも長い（例えば、図19-7～図19-9に示すように、スーパーリーチδやスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示では、メータ演出実行可能期間の長さL5がリーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されている部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別発展演出が実行された後に第1示唆演出よりも期待度の高い第3示唆演出が実行されることを、特殊発展演出の実行が示唆された後に第4示唆演出が実行されることよりも長期間にわたって示唆することができるので、特別発展示唆演出の演出興趣を向上できる。

【0538】

発明029SGの形態8の遊技機は、形態6または形態7に記載の遊技機であって、

前記発展示唆演出実行手段は、前記第2示唆演出が実行される場合にあっては、該第2示唆演出の演出結果が報知されるまでは前記特殊発展示唆演出を実行しない（例えば、リーチ演出E発展示唆演出は、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に実行可能となっている部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2示唆演出の実行中に特殊発展示唆演出が実行されることによって遊技者が該第2示唆演出の演出結果として有利状態に制御されないことが報知されると認識することによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0539】

発明029SGの形態9の遊技機は、形態1～形態8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出の実行中に該示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する有利結果示唆演出（例えば、チャンスアップ演出）であって、該有利結果示唆

50

演出を構成する構成演出の実行回数によって前記示唆を行う有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図19-31に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図18に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記第3示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数は、前記第1示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数よりも多く（例えば、図19-34に示すように、リーチ演出Fの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、操作促進画像としてスティックコントローラ31Aの画像の表示の計3個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンS、パターンT、パターンUにて実行可能）であるのに対して、リーチ演出Aの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作の計2個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンP、パターンQにて実行可能）である部分）、

10

前記第4示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数は、前記第2示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数以下である（例えば、図19-34に示すように、リーチ演出Eの実行中はチャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作の計2個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンS、パターンQにて実行可能であるのに対して、リーチ演出Bの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像029SG200の表示の計3個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンP、パターンQ、パターンRにて実行可能）である部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出が実行されて更に第3示唆演出が実行される場合については、第1示唆演出が実行されているときよりも第3示唆演出が実行されているときの方が、構成演出の実行回数が増加することによって、第3示唆演出の演出結果に対して遊技者を好適に注目させることができ、第2示唆演出の演出結果として有利状態に制御されないことが報知された後に特殊発展演出が実行されて更に第4示唆演出が実行される場合について、第4示唆演出が実行されているときの構成演出の実行回数は、第2示唆演出が実行されているときの構成演出の実行回数以下であることによって、第4示唆演出の演出結果に対して遊技者を過度に注目させることを防止できるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0540】

発明029SGの形態10の遊技機は、形態9に記載の遊技機であって、

前記有利結果示唆演出実行手段は、共通の態様を含む複数の態様にて前記有利結果示唆演出（例えば、チャンスアップ演出）を実行可能であり、

前記共通の態様の有利結果示唆演出が実行されても、該有利結果示唆演出が実行された前記示唆演出の種類によって前記期待度が異なる（例えば、変形例029SG-12に示すように、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との共通の演出がリーチ演出A～リーチ演出Fのいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当たり期待度が異なる部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利結果示唆演出の態様数の増加を抑えつつ、共通の態様の有利結果示唆演出がいずれの示唆演出の実行中に実行されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0541】

発明029SGの形態11の遊技機は、形態9または形態10に記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出を実行する際に該示唆演出の前記期待度に対応する期待度対応画像を表示可能であるとともに、該期待度対応画像を前記有利結果示唆演出が実行されるときに異なる期待度対応画像に変化可能である（例えば、変形例029SG-5に示すように、チャンスアップ演出としてリーチタイトル画像の文字を途中から赤

50

色に変化させる場合は、リーチタイトル画像と共に表示されている大当たり期待度を示す期待度画像の表示態様を変化させる（期待度画像として表示されている星の数を増加させる）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利結果示唆演出の実行に伴って期待度対応画像が変化するため、期待度対応画像への注目を高めることが可能となるので、示唆演出の期待度を遊技者に的確に認識させることができる。

【0542】

発明029SGの形態12の遊技機は、形態1～形態11に記載の遊技機であって、

前記示唆演出とは異なる演出であって、前記示唆演出中において表示される特定画像（例えば、アクティブ表示）の表示態様によって前記有利状態に制御されることを示唆する特定画像示唆演出（例えば、変形例029SG-1に示すアクティブ表示演出）を実行可能な特定画像示唆演出実行手段（例えば、変形例029SG-1として図19-57に示すように、画像表示装置5の表示領域に設けられたアクティブ表示エリア029SG005Fにてアクティブ表示を複数の表示態様のいずれで表示し、該アクティブ表示がいずれの表示態様で表示されたかに応じて大当たり期待度を異ならせる部分）を備え、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像示唆演出として、異なる種類の前記示唆演出のいずれにおいても共通して共通特定画像示唆演出を実行可能であり（例えば、アクティブ表示を白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形で表示可能な部分）、

前記第1発展パターンにおいて前記特別発展演出の前に実行される前記第1示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合は、前記特別発展演出が実行された後に実行される前記第3示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合よりも低く（例えば、変形例029SG-1として図19-58に示すように、リーチ演出Aの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され更にリーチ演出Fが実行されるスーパーリーチ η の変動パターンの可変表示において、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P2が、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P3よりも低い部分）、

前記第1発展パターンにおいて前記特別発展演出が実行された後に実行される前記第3示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合は、前記第2発展パターンにおいて前記特殊発展演出が実行された後に実行される前記第4示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合よりも高い（例えば、変形例029SG-1として図19-58に示すように、スーパーリーチ η の変動パターンの可変表示におけるリーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P3が、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出E発展報知演出が実行され更にリーチ演出Eが実行されるスーパーリーチ ζ の変動パターンの可変表示においてリーチ演出Eの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P1よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出が実行されて第3示唆演出が実行される場合は、特別発展演出の開始前から特定画像示唆演出が実行されることにより第3示唆演出が実行されることが遊技者に予め認識されてしまう虞を低減でき、第3示唆演出と第4示唆演出とでは、期待度に応じて適切に共通特定画像示唆演出が実行されるので、遊技興趣を向上できる。

【0543】

発明029SGの形態13の遊技機は、形態12に記載の遊技機であって、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像の表示態様を第1態様（例えば、白色の丸形や青色の丸形）から該第1態様よりも前記期待度の高い第2態様（例えば、赤色の丸形）を含む複数の態様のいずれかに変化可能であり、

前記発展演出の前に前記特定画像の表示態様が前記第2態様に変化する割合は、前記発

展演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第2態様に変化する割合よりも低い（例えば、変形例029SG-2に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P3を、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P2よりも高く設定するとともに、スーパーリーチζの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Eの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P1を、リーチ演出Bの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合よりも高く設定する部分）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定画像の表示態様によって有利状態に制御される期待度を遊技者に認識させ易くできるとともに、特定画像の表示態様が発展演出の前に第2態様に変化することによって遊技者に予め期待度が高いと認識されてしまうことによる遊技興趣の低下の虞を低減できる。

【0544】

発明029SGの形態14の遊技機は、形態12または形態13に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記第1示唆演出及び前記第2示唆演出が実行されずに前記特別示唆演出が実行される場合に、該特別示唆演出が実行される前において前記特別発展演出を第3発展パターンとして実行可能であり（例えば、図19-9に示すように、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Aやリーチ演出Bが実行されていないリーチ前のタイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、

20

前記第3発展パターンにおいて前記特別示唆演出の前に前記特定画像の表示態様が前記第2態様に変化する割合は、前記第3発展パターンにおいて前記特別示唆演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第2態様に変化する割合よりも高い（例えば、変形例029SG-3に示すように、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示においては、リーチ演出Iの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P5を、リーチ演出Iの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P6よりも高く設定する部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別示唆演出の前に特定画像の表示態様が第2態様に変化することによって、特別示唆演出が実行されることを遊技者に認識し易くできる。

【0545】

発明029SGの形態15の遊技機は、形態12～形態14のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU103が図19-14に示す始動入賞判定処理を実行する部分）と、

可変表示を開始するときに、前記発展演出が実行されることを決定可能な決定手段（例えば、CPU103が図19-17に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、

40

前記保留記憶に対応する可変表示について、前記決定手段の決定前に前記発展演出が実行されることを判定可能な判定手段（例えば、変形例029SG-4の入賞時乱数値判定処理において、CPU103が変動パターン（変動カテゴリ）をスーパーリーチと判定したとき、更にスーパーリーチα～スーパーリーチλのいずれのスーパーリーチの変動パターンであるか（可変表示中にリーチ演出A～リーチ演出Iのいずれを実行するのかを判定する部分）と、

を備え、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像示唆演出として、前記判定手段の判定結果にもとづいて、前記特別発展演出が実行されることを示唆する演出と、前記特殊発展

50

演出が実行されることを示唆する演出と、を実行可能である（例えば、変形例 0 2 9 S G - 4 において、保留記憶表表示の表示態様として丸形の他に三角形や四角形、星形等を設け、保留記憶表示がいずれの形状で表示されるかに応じてリーチ演出 E、リーチ演出 F、リーチ演出 G、リーチ演出 H、リーチ演出 I のいずれのリーチ演出に発展するかを示唆可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の開始前から特定画像示唆演出に対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 5 4 6 】

また、発明 0 3 3 S G の形態 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、大当り遊技状態）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として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出 I）と、該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第 1 示唆演出（例えば、リーチ演出 C）、第 2 示唆演出（例えば、リーチ演出 D）、特殊示唆演出（例えば、リーチ演出 G）と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 8 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第 1 発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図 1 9 - 9 に示すように、スーパーリーチ κ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 C やリーチ演出 D の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出が実行されて演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第 2 発展パターンとして実行可能（例えば、図 1 9 - 8 に示すように、スーパーリーチ θ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出 G 発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 8 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第 1 発展パターンにおいて、前記特別発展演出が実行される前に所定演出（例えば、図 1 9 - 9 に示す前兆演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 8 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記第 1 示唆演出と前記第 2 示唆演出とは前記期待度が異なり（例えば、図 1 9 - 3 0 （C）に示すように、リーチ演出 D はリーチ演出 C よりも大当り期待度が高い部分）、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第 1 発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記特別示唆演出を実行可能であり（例えば、図 1 9 - 9 に示すように、スーパーリーチ κ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 I が実行される部分）、

前記発展演出実行手段によって前記第 2 発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において、前記特殊示唆演出を実行可能であり（例えば、図 1 9 - 8 に示すように、スーパーリーチ θ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出 G 発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 G が実行される部分）、

前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されないときは、前記特別示唆演出と前記特殊示唆演出とは異なる特定示唆演出を実行可能であり（例えば、図 1 9 - 9 に示すように、スーパーリーチ ι の変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出 H 発展報知演出が実行されて更にリーチ演出 H が実行される部分）、

前記有利状態に制御されるときは、前記特殊発展演出が実行される割合よりも前記特別

10

20

30

40

50

発展演出が実行される割合の方が高く（例えば、図19-6に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合、つまり、大当たり変動パターン判定テーブルの選択時には、可変表示中に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるスーパーリーチκ大当たりの変動パターン（PB1-9）の決定割合が、可変表示中にリーチ演出G発展報知演出が実行されるスーパーリーチθ大当たりの変動パターン（PB1-7）の決定割合よりも高い部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7はリーチ演出G発展報知演出の実行期間の長さL8よりも長く設定されている部分）、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第1次演出（例えば、図19-10及び図19-55に示すブラックアウト演出）と、該第1次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第2次演出（例えば、図19-10及び図19-55に示す前段演出）と、該第2次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第3次演出（例えば、図19-10及び図19-55に示す後段演出）と、を含み、

前記第1示唆演出において前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行される割合と、前記第2示唆演出において前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行される割合とが異なる（例えば、図19-30（A）～図19-30（C）に示すように、リーチ演出Cが実行された場合に前兆演出の後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合は、リーチ演出Dが実行された場合に前兆演出の後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出の種類と発展演出の種類との組み合わせによって演出を多様化できるとともに、示唆演出と発展演出とに所定の関係性を持たせることができるので、示唆演出と発展演出の演出興趣を向上できる。

【0547】

発明033SGの形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図19-9に示すように、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出が実行される部分）、

前記特別発展演出または前記特定発展演出が実行されるよりも前に発展事前演出を実行可能な発展事前演出実行手段を備え（例えば、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示においてリーチ演出H発展報知演出よりも前のタイミングから事前演出が実行される部分と、スーパーリーチκの変動パターンでの可変表示において高期待度リーチ演出発展報知演出よりも前のタイミングから事前演出が実行される部分）、

前記発展事前演出実行手段は、前記特別発展演出が実行される場合と前記特定発展演出が実行される場合とにおいて共通の前記発展事前演出を実行可能である（例えば図19-51に示すように、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示とスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示とでは共通の態様の事前演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発展事前演出が実行されることで発展演出への注目を高めつつ、発展演出として特別発展演出と特定発展演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0548】

発明033SGの形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図19-9に示すように、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出が実行

10

20

30

40

50

される部分)、

前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出(例えば、画像表示装置5において分岐先示唆画像029SG005Zを表示するパターンZの分岐先示唆演出)と、前記特定発展演出の実行を示唆する特定発展示唆演出(例えば、画像表示装置5において分岐先示唆画像029SG005Yを表示するパターンYの分岐先示唆演出)と、前記特別発展演出と前記特定発展演出のどちらの実行も示唆する共通発展示唆演出(例えば、画像表示装置5において分岐先示唆画像029SG005Xを表示するパターンXの分岐先示唆演出)と、を実行可能な発展示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図19-27に示す分岐先演出決定処理において分岐先示唆演出の実行を決定した後に図18に示す可変表示中演出処理を実行する部分)を備える、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発展示唆演出として特別発展示唆演出と特定発展示唆演出と共通発展示唆演出とのいずれの演出が実行されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0549】

発明033SGの形態4の遊技機は、形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1発展パターンにて前記第1示唆演出が実行される割合と前記第1発展パターンにて前記第2示唆演出が実行される割合との差である第1差分よりも、前記第2発展パターンにて前記第1示唆演出が実行される割合と前記第2発展パターンにて前記第2示唆演出が実行される割合との差である第2差分の方が小さい(例えば、11-30(D)に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして演出結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチκの変動パターンと、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして演出結果が報知された後にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチθの変動パターンとについて、可変表示結果が大当たりとなるときには、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が60%であるのに対して、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が40%である部分)、

20

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、第1示唆演出と第2示唆演出のいずれが実行されるかによって、特別発展演出が実行される第1発展パターンであるのか、特殊発展演出が実行される第2発展パターンであるのかが推測できるようになるため、第1示唆演出と第2示唆演出のいずれが実行されるかに注目させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【0550】

発明033SGの形態5の遊技機は、形態4に記載の遊技機であって、

前記第2発展パターンにて前記第1示唆演出が実行される割合と前記第2発展パターンにて前記第2示唆演出が実行される割合とが同一または略同一である(例えば、変形例029SG-10に示すように、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とを同一とする部分)、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出が実行される場合と第2示唆演出が実行される場合のいずれの場合であっても、特殊発展演出が実行される第2発展パターンであることを期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【0551】

発明033SGの形態6の遊技機は、形態4または形態5に記載の遊技機であって、

前記第2発展パターンにて前記第1示唆演出が実行される場合の前記期待度は、前記第2発展パターンにて前記第2示唆演出が実行される場合の前記期待度と同一または略同一である(例えば、変形例029SG-11に示すように、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度とリー

50

チ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度とが同一である部分)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出が実行される場合と第2示唆演出が実行される場合のいずれの場合であっても、特殊発展演出が実行されたときには、有利状態になることを同様に期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【0552】

発明033SGの形態7の遊技機は、形態1～形態6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1示唆演出の実行中に該第1示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第1有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）と、前記第2示唆演出の実行中に該第2示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第2有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）とを実行可能な有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図19-31に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図18に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出G発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図19-23に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図19-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理においてリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したり、図19-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理においてリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定した後に、図18に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記第1発展パターンにて前記第1示唆演出が実行されるときに前記発展示唆演出が実行される割合は、前記第1発展パターンにて前記第2示唆演出が実行されるときに前記発展示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例029SG-6に示すように、スーパーリーチκの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無を決定可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出と第2示唆演出とにおいて、特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出の実行割合が異なるようになるため、発展示唆演出が実行されることの示唆を好適に行うことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0553】

発明033SGの形態8の遊技機は、形態1～形態7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1示唆演出の実行中に該第1示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第1有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）と、前記第2示唆演出の実行中に該第2示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第2有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）とを実行可能な有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図19-31に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図18に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出G発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図19-23に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図19-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理においてリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したり、図19-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理においてリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定した後に、図18に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記第1発展パターンにて前記第1示唆演出が実行される場合に該第1示唆演出の実行中に前記第1有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第1発展パターンにて前記第2示唆演出が実行される場合に該第2示唆演出の実行中に前記第2有利結果示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例029SG-13として図19-60に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチの変動パターンについては、リーチ演出Cの実行が決定されている場合とリーチ演出Dの実行が決定されている場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無を決定可能な部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出と第2示唆演出とにおいて、演出結果が有利な結果となることを示唆する第1有利結果示唆演出や第2有利結果示唆演出の実行割合が異なるようになるため、演出結果の示唆を好適に行うことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0554】

発明033SGの形態9の遊技機は、形態7または形態8に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図19-9に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出が実行される部分）、

20

前記第1有利結果示唆演出と前記第2有利結果示唆演出による示唆との関係度合は、該第1有利結果示唆演出または該第2有利結果示唆演出の実行後に前記特定発展演出または前記特殊発展演出が実行されることについての関係の方が、前記特定発展演出または前記特殊発展演出の実行後に実行される前記示唆演出の演出結果についての関係よりも高い（例えば、図19-28（A）に示すように、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンに応じて決定割合が異なっており、可変表示結果に応じて決定割合が異なっているわけではない。つまり、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dが実行された後にリーチ演出G～リーチ演出Iのいずれかに発展するか否かと、これらリーチ演出G～リーチ演出Iのいずれに発展するかに応じて決定されるようになっている部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別発展演出と第2特別発展演出による示唆が、該第1特別発展演出または該第2特別発展演出の実行時期に近い特定発展演出または特殊発展演出が実行されることに大きく関係するので、第1特別発展演出と第2特別発展演出の実行によって特定発展演出または特殊発展演出への注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【0555】

発明033SGの形態10の遊技機は、形態7～形態9のいずれかに記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図19-9に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出が実行される部分）、

40

前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合は、前記特定発展演出または前記特殊発展演出の実行前と実行後とで異なる（例えば、変形例029SG-12に示すように、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との共通の演出がリーチ演出A～リーチ演出Fのいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当り期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、好適に第1有利結果示唆演出または第2有利結果示唆演出を実行することで、第1発展パターンと第2発展パターンのいずれとなるのかへの注目度を高めることができる。

【0556】

発明033SGの形態11の遊技機は、形態7～形態10のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1示唆演出と前記第2示唆演出における演出結果の報知態様としては、前記有利状態に制御されないことが単に報知される第1報知態様（例えば、図19-7に示すように、スーパーリーチγの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が報知されて可変表示が終了する部分）と、前記有利状態に制御されないことが一旦報知された後に前記有利状態に制御されることが報知される第2報知態様（例えば、変形例029SG-7に示す、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知した後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知する第2報知態様（所謂復活態様））とを有し、

前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第1報知態様で報知される場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第2報知態様で報知される場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合と同一である（例えば、変形例029SG-7に示すように、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が同一である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出と第2示唆演出が第2報知態様にて報知されることによって遊技者に意外感を与えることができるとともに、第1示唆演出または第2示唆演出の演出結果が第1報知態様で報知される場合と第1示唆演出または第2示唆演出の演出結果が第2報知態様で報知される場合とで、第1有利結果示唆演出または第2有利結果示唆演出の実行を決定する処理を共通化できるので、該処理にかかるデータ量を抑えることができる。

【0557】

発明033SGの形態12の遊技機は、形態7～形態11のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1示唆演出と前記第2示唆演出における演出結果の報知態様としては、前記有利状態に制御されないことが単に報知される第1報知態様（例えば、図19-7に示すように、スーパーリーチγの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が報知されて可変表示が終了する部分）と、前記有利状態に制御されないことが一旦報知された後に前記有利状態に制御されることが報知される第2報知態様（例えば、変形例029SG-7に示す、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知した後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知する第2報知態様（所謂復活態様））とを有し、

前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第1報知態様で報知された後に前記特殊発展演出が実行されたときに、該前記特殊発展演出後に実行される前記示唆演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第2報知態様で報知された場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例029SG-8に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行され、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果がはずれであることが報知された後にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行され、該リーチ演出Gの演出

結果として可変表示結果が大当たりであることが報知される場合（スーパーリーチθ大当りの変動パターン（PB1-7）にて可変表示が実行される場合）について、該スーパーリーチθ大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様に報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出または第2示唆演出が実行される場合において有利状態に制御されることが報知されるまでに特殊発展演出が実行されるか否かによって第1有利結果示唆演出または第2有利結果示唆演出が実行される割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0558】

発明033SGの形態13の遊技機は、形態7～形態12のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利結果示唆演出実行手段は、前記第1有利結果示唆演出と前記第2有利結果示唆演出とを含む複数の有利結果示唆演出（例えば、パターンX、パターンY、パターンZの分岐先示唆演出）を実行可能であり、

いずれの前記有利結果示唆演出が実行されるかに応じて前記特別発展演出の実行割合が異なり（例えば、図19-28に示すように、分岐先示唆演出がパターンX、パターンY、パターンZのいずれで実行されるかに応じて高期待度リーチ演出発展報知演出の実行割合が異なる部分）、

前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の実行中に、最も前記特別発展演出の実行割合が高い特別有利結果示唆演出または前記特別示唆演出が実行されたときに前記特別発展演出が実行されなかった場合は、実行中の前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記有利状態に制御されることを報知する演出結果となる（例えば、変形例029SG-9に示すように、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたにもかかわらず高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されない場合や、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されなかったにもかかわらずリーチ演出Iが実行される場合には、可変表示結果が大当たりとなることが報知される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者に意外感を与えることができるとともに、特別有利結果示唆演出または特別示唆演出が実行された場合に特別発展演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0559】

図19-1(A)は、本特徴部029SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図19-1(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0560】

図19-1(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数で

10

20

30

40

50

あることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

【0561】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 19-1 (B) に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

10

【0562】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 19-1 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

20

【0563】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われないう遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われないう遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H を確変制御が行われる一方で時短制御は行われないう遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 3 H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第 4 遊技状態指定コマンドとする。

30

【0564】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

40

【0565】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにし

50

てもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当たり状態や高速開放大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0566】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基つき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基つき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

10

【0567】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことにもとづいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことにもとづいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

20

【0568】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

30

【0569】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当たり」となるか否か及び大当たり種別（確変や非確変）を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【0570】

尚、図19-1（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

40

【0571】

図19-2は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図19-2に示すように、本特徴部029SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウ

50

ント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0572】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば、遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0573】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当たり種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」、「非確変大当たり」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0574】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

【0575】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当たり」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【0576】

図19-3は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部029SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0577】

特図表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【0578】

本特徴部029SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0579】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部029SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部029SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状

10

20

30

40

50

態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部 029SG では約 $1/30$ ）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0580】

図 19-4 (A) は、ROM 101 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 029SG における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 MR2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置お 4A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 MR2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0581】

ここで、本特徴部 029SG における大当り種別について、図 19-4 (B) を用いて説明すると、本特徴部 029SG では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当り A」や「確変大当り B」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当り C」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0582】

「確変大当り A」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 10 回（いわゆる 10 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当り B」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。「確変大当り C」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 2 回（いわゆる 2 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 10 回（いわゆる 10 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当り A」を 10 ラウンド（10R）確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド（5R）確変大当りと呼称し、「確変大当り C」を 2 ラウンド（2R）確変大当りと呼称する場合がある。

【0583】

確変大当り A～確変大当り C の大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A～確変大当り C のいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【0584】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部 029SG では 100 回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0585】

図 19-4 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「

10

20

30

40

50

確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」や「確変大当り C」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

【0586】

尚、図 19-4 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

20

【0587】

よって、前述したように、「確変大当り B」や「確変大当り C」に対する判定値の割り当てが、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当り A」に対する判定値の割り当ても第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当り A」については、第 2 特図の特図ゲームである場合の方が第 1 特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【0588】

尚、第 2 特図の特図ゲームである場合にも、第 1 特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第 2 特図の特図ゲームである場合には、第 1 特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

30

【0589】

図 19-5 は、本特徴部 029 SG における変動パターンを示している。本特徴部 029 SG では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

40

【0590】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行さ

50

れるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部 029SG では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2 種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本特徴部 029SG では、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、スーパーリーチ γ 、スーパーリーチ δ 、スーパーリーチ ε 、スーパーリーチ ζ 、スーパーリーチ η 、スーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ 、スーパーリーチ λ の 11 種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを 12 種類以上或いは 10 種類以下のみ設けてもよい。

【0591】

尚、本特徴部 029SG におけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチ α の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン (PB1-2) とはずれとなる変動パターン (PA2-2)、スーパーリーチ β の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン (PB1-3) とはずれとなる変動パターン (PA2-3) と、スーパーリーチ γ の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン (PB1-4) とはずれとなる変動パターン (PA2-4) と、スーパーリーチ δ の変動パターンとして可変表示結果がはずれとなる変動パターン (PA2-5) と、スーパーリーチ ε の変動パターンとして可変表示結果がはずれとなる変動パターン (PA2-6) と、スーパーリーチ ζ の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン (PB1-5) とはずれとなる変動パターン (PA2-7) と、スーパーリーチ η の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン (PB1-6) とはずれとなる変動パターン (PA2-8) と、スーパーリーチ θ の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン (PB1-7) とはずれとなる変動パターン (PA2-9) と、スーパーリーチ ι の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン (PB1-8) とはずれとなる変動パターン (PA2-10) と、スーパーリーチ κ の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン (PB1-9) とはずれとなる変動パターン (PA2-11) と、スーパーリーチ λ の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン (PB1-10) とはずれとなる変動パターン (PA2-12) と、が設けられている。

【0592】

図 19-5 に示すように、本特徴部 029SG におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0593】

尚、本特徴部 029SG では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては一部の例外を除き特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0594】

特に、スーパーリーチ β 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ α 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ γ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ β 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ δ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ γ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ ε 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ δ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ ζ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ ε 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ η 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ ζ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ θ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ η 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ ι 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ θ 変動パターン

の特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ κ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ ι 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されている。

【0595】

尚、これらスーパーリーチ α 変動パターン～スーパーリーチ κ 変動パターンのうち、スーパーリーチ δ 変動パターンとスーパーリーチ ε 変動パターンについては可変表示結果が大当たりとなる変動パターンが設けられていない。つまり、これらスーパーリーチ α 変動パターン～スーパーリーチ κ 変動パターンについては、スーパーリーチ δ 変動パターンとスーパーリーチ ε 変動パターンとを除外した変動パターンについて、スーパーリーチ α 変動パターンが最も特図変動時間が短く且つ大当たり期待度が低く設定されているとともに、特図変動時間が長くなるにつれて大当たり期待度が高まるように設定されている。

10

【0596】

更に、本特徴部029SGにおいては、スーパーリーチ κ 変動パターンよりも大当たり期待度が高いスーパーリーチ変動パターンとして、スーパーリーチ λ 変動パターンが設けられている。該スーパーリーチ λ 変動パターンは、例外的に特図変動時間がスーパーリーチ ζ 変動パターンよりも長く且つスーパーリーチ η 変動パターンよりも短く設定されている。

【0597】

また、本特徴部029SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

20

【0598】

尚、図19-5及び図19-7(A)に示すように、スーパーリーチ α 変動パターン(PA2-2、PB1-2)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがL1のリーチ演出Aを実行し、該リーチ演出Aの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。図19-5及び図19-7(B)に示すように、スーパーリーチ β 変動パターン(PA2-3、PB1-3)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがL2(L2>L1)のリーチ演出Bを実行し、該リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。

30

【0599】

図19-7(A)及び図19-7(B)に示すように、スーパーリーチ α 変動パターンとスーパーリーチ β 変動パターンとは、可変表示開始タイミングからリーチ演出の終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)に亘って、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆するメータ演出を実行可能な変動パターンでもある。尚、前述したようにリーチ演出Bの実行期間の長さL2はリーチ演出Aの実行期間の長さL1よりも長期間に設定されているため、スーパーリーチ β 変動パターンにおけるメータ演出実行可能期間の長さL5は、スーパーリーチ α 変動パターンにおけるメータ演出実行可能期間の長さL4よりも長期間に設定されている(L5>L4)。

【0600】

40

図19-5及び図19-7(C)に示すように、スーパーリーチ γ 変動パターン(PA2-4、PB1-4)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dを実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。尚、リーチ演出Cとリーチ演出Dとはどちらも実行期間が長さL3に設定されている。また、スーパーリーチ γ 変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が報知された後に更にリーチ演出Hが実行されることを報知するリーチ演出H発展報知演出と、リーチ演出Fとリーチ演出Iとのどちらかが実行されることを報知する高期待度リーチ演出発展報知演出と、のどちらが実行されるか(どちらの報知演出に分岐するか)を示唆する分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

50

【0601】

図19-5及び図19-7(D)に示すように、スーパーリーチ δ 変動パターン(PA2-5)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがL2のリーチ演出Bを実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出Eへの発展を示唆するリーチ演出E発展示唆演出を実行可能(リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さ:L6a)であり、最終的にリーチ演出Eに発展せずはずれを報知する変動パターンである。尚、スーパーリーチ δ 変動パターンは、スーパーリーチ β 変動パターンと同じく、可変表示の開始タイミングからリーチ演出の終了タイミングに亘ってメータ演出を実行可能(メータ演出実行可能期間の長さ:L5)な変動パターンでもあり、メータ演出実行可能期間の長さL5は、リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されている。

10

【0602】

図19-5及び図19-8(E)に示すように、スーパーリーチ ϵ 変動パターン(PA2-6)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出D(いずれのリーチ演出の実行期間の長さもL3)を実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出Gへの発展を示唆するリーチ演出G発展示唆演出を実行可能であり、最終的にリーチ演出Gに発展せずにはずれを報知する変動パターンである。また、スーパーリーチ ϵ 変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

20

【0603】

図19-5及び図19-8(F)に示すように、スーパーリーチ ζ 変動パターン(PA2-7、PB1-5)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがL2のリーチ演出Bを実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出E発展示唆演出を実行可能であり、更にリーチ演出Eに発展することを報知するリーチ演出E発展報知演出(リーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さ:L6b)を実行した後にリーチ演出Eを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチ ζ 変動パターンは、可変表示の開始タイミングからリーチ演出Bの終了タイミングに亘って、メータ演出を実行可能(メータ演出実行可能期間の長さ:L5)な変動パターンでもある。メータ演出実行可能期間の長さL5は、リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されている。尚、リーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6bは、メータ演出実行可能期間の長さL5よりも短く設定されている。また、スーパーリーチ ζ 変動パターンは、リーチ演出E発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さがL11に設定されている。

30

【0604】

図19-5及び図19-8(G)に示すように、スーパーリーチ η 変動パターン(PA2-8、PB1-6)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Aを実行し、該リーチ演出Aの途中から該リーチ演出Aに替えて大当たり期待度が高いリーチ演出(本特徴部であれば後述するリーチ演出Fまたはリーチ演出I)に発展することを報知する高期待度リーチ演出発展報知演出をリーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6bよりも長期間であるL7($L7 > L6b$)に亘って実行し、更にリーチ演出Fを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチ η 変動パターンは、可変表示の開始タイミングからリーチ演出Aが高期待度リーチ演出発展報知演出に切り替わるタイミングに亘って、メータ演出を実行可能(リーチ演出Aが途中で高期待度リーチ演出発展報知演出に切替わるので、メータ演出実行可能期間の長さはL4よりも短いL4')な変動パターンでもある。また、スーパーリーチ η 変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さは、スーパーリーチ ζ 変動パターンにおけるリーチ演出E発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミングまでの期間の長さL11よりも長いL12($L12 > L11$)に設定されている。

40

50

【0605】

図19-5及び図19-8(H)に示すように、スーパーリーチθ変動パターン(PA2-9、PB1-7)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出D(いずれのリーチ演出の実行期間の長さもL3)を実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dにて可変表示結果がはずれであることを報知した後、リーチ演出G発展示唆演出を実行可能であり、更にリーチ演出Gに発展することを報知するリーチ演出G発展報知演出を高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7よりも短期間であるL8($L7 > L8$)に亘って実行し、更にリーチ演出Gを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチθ変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

10

【0606】

図19-5及び図19-9(I)に示すように、スーパーリーチι変動パターン(PA2-10、PB1-8)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dを実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの途中からリーチ演出Cまたはリーチ演出Dに替えて事前演出及び前兆演出を実行し、更にリーチ演出Hに発展することを報知するリーチ演出H発展報知演出を実行してリーチ演出Hを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチι変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【0607】

図19-5及び図19-9(J)に示すように、スーパーリーチκ変動パターン(PA2-11、PB1-9)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dを実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの途中からリーチ演出Cまたはリーチ演出Dに替えて事前演出及び前兆演出を実行し、更に実行期間の長さがL7である高期待度リーチ演出発展報知演出を実行してリーチ演出Iを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチκ変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。また、スーパーリーチκ変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さは、スーパーリーチη変動パターンにおける高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミングまでの期間の長さL12よりも長いL13($L13 > L12 > L11$)に設定されている。

20

30

【0608】

スーパーリーチλ変動パターン(PA2-12、PB1-10)は、可変表示中において他のスーパーリーチの変動パターンにおけるリーチよりも前のタイミングから実行期間の長さがL7である高期待度リーチ演出発展報知演出を実行してリーチ演出Iを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチλ変動パターンは、可変表示の開始タイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングに亘って、メータ演出を実行可能(リーチよりも前のタイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるので、メータ演出実行可能期間の長さはL4'よりも更に短いL4''; $L4 > L4' > L4''$)な変動パターンでもある。また、スーパーリーチλ変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さは、スーパーリーチκと同じくL13($L13 > L12 > L11$)に設定されている。

40

【0609】

特に、図19-10(A)及び図19-10(B)に示すように、本特徴部029SGにおける高期待度リーチ演出発展報知演出としては、画像表示装置5の表示領域を暗転させることで該画像表示装置5に表示されている演出画像を視認困難とするブラックアウト演出と、該ブラックアウト演出の後に画像表示装置5において前セリフを表示する前段演出と、該前段演出の後の切替演出と、該切替演出の後に画像表示装置5において後セリフを表示する後段演出と、該後段演出の後に可動体32を画像表示装置5の上方である原点

50

位置から画像表示装置 5 の表示領域の前面略中央位置に重複する演出位置まで落下（動作）させる可動体演出と、が実行されるようになっている。

【0610】

前段演出は、図 19-10（B）及び図 19-55 に示すように、画像表示装置 5 に表示されたキャラクタが喋るセリフ内容を、文字画像 029SG007 として画像表示装置 5 の表示領域に表示するとともに、スピーカ 8L、8R から音声情報として出力する演出である。

【0611】

後段演出は、図 19-10（B）及び図 19-55 に示すように、前段演出に続けて、キャラクタが喋るセリフ内容を、文字画像 029SG008 として画像表示装置 5 の表示領域に表示するとともに、スピーカ 8L、8R から音声情報として出力する演出である。

10

【0612】

図 19-10（B）に示すように、前段演出のセリフは「1人じゃない…みんなの力を見せてやる!」とされ、後段演出のセリフは、「ミラクルアタック!」とされている。

【0613】

より具体的には、前段演出は、第 1 期間と第 2 期間とから構成されており、第 1 期間においては、「1人じゃない…」のセリフがスピーカ 8L、8R から出力されるとともに、画像表示装置 5 の表示領域において該「1人じゃない…」の 7 文字が表示される。そして、第 2 期間においては、「みんなの力を見せてやる!」のセリフがスピーカ 8L、8R から出力されるとともに、画像表示装置 5 の表示領域において該「みんなの力を見せてやる!」の 12 文字が「1人じゃない…」の文字の下方に表示される。また、後段演出も、第 1 期間と第 2 期間とから構成されており、第 1 期間においては、「ミラクル」のセリフがスピーカ 8L、8R から出力されるとともに、画像表示装置 5 の表示領域において該「ミラクル」の 4 文字が表示される。そして、第 2 期間においては、「アタック!」のセリフがスピーカ 8L、8R から出力されるとともに、画像表示装置 5 の表示領域において該「アタック!」の 5 文字が「ミラクル」の文字の下方に表示される。

20

【0614】

つまり、本特徴部 029SG における前段演出と後段演出とにおいては、前段演出の第 1 期間にて表示される文字数は、後段演出の第 1 期間にて表示される文字数よりも多く、前段演出の第 2 期間にて表示される文字数は、後段演出の第 2 期間にて表示される文字数よりも多い。

30

【0615】

また、図 19-10（B）に示すように、前段演出におけるセリフの表示態様と、後段演出におけるセリフの表示態様とは異っており、特に、後段演出におけるセリフは、前段演出におけるセリフの表示態様よりも強調度合いが高い表示態様にて表示されるようになっている。

【0616】

例えば、前段演出では、画像表示装置 5 の背景画面及びキャラクタ画像が暗い態様で表示されるとともに、複数文字（例えば、「1人じゃない…」）からなる文字画像 029SG007 は、第 1 期間において漸次大きく、かつ、明るくなる態様（フェードイン）にて表示され、次いで、複数文字（例えば、「みんなの力を見せてやる!」）からなる文字画像 029SG007 は、第 2 期間において漸次大きく、かつ、明るくなる態様（フェードイン）にて表示される。また、文字画像 029SG007（例えば、「1人じゃない…みんなの力を見せてやる!」）が最も大きく、かつ、明るく表示された後は、漸次小さく、かつ、暗くなる態様（フェードアウト）にて表示され、最終的には消えていく。尚、文字画像 029SG007 はフェードインまたはフェードアウトしながら移動するようにしてもよい。

40

【0617】

一方、後段演出では、画像表示装置 5 の背景画面が前段演出よりも明るい態様で表示されるとともに、1 文字からなる複数の文字画像 029SG008（例えば、「ミ」「ラ」

50

「ク」「ル」)は、第1期間において表示画面の右辺から順次中央に向けて自転しながら移動していくように(フレームイン)表示(動的表示)され、1文字からなる複数の文字画像029SG008(例えば、「ア」「タ」「ッ」「ク」「!」)は、第2期間において表示画面の下辺から中央に向けて自転しながら移動していくように(フレームイン)表示(動的表示)される。また、これら文字画像029SG008(例えば、「ミラクルアタック!」)が最も大きく、かつ、明るく表示された後は、周囲に向けて放射状に広がるように移動した後、最終的には表示画面外へ消えていく態様(フレームアウト)にて表示される。

【0618】

図19-10(B)に示すように、前段演出の文字画像029SG007は、小さく、平面状(2次元)で、動き(フェードインによる表示態様の変化速度)は遅く、低い明度で表示される。一方、後段演出の文字画像029SG008は、前段演出の文字画像029SG007よりも、大きく、立体状(3次元)で、動き(フレームインによる表示態様の変化速度(移動速度))は速く、高い明度で表示される(図19-55参照)。

【0619】

尚、前段演出における文字画像029SG007の最大の大きさと明度よりも、後段演出における文字画像029SG008の最大の大きさと明度の方が大きく、明るくなっていれば、フェードインやフレームインの際の文字画像の一部の大きさや明度が逆の関係になっていてもよい。また、前段演出と後段演出とでセリフ内容は異なっているが、少なくとも一部の内容が共通であってもよい。

【0620】

このように、セリフを構成する文字画像の大きさは小さいものより大きい方が強調度合いが高く、形態は平面的より立体的の方が強調度合いが高く、動きは遅いより速い方が強調度合いが高く、明度は低いより高い方が強調度合いが高いと言える。尚、上記では、文字画像の大きさ、形態、動き、明度について後段演出の方が前段演出よりも強調度合いが高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後段演出の文字画像の大きさ、形態、動き、明度のうち少なくとも一の要素の強調度合いが前段演出の文字画像よりも高ければよい。また、上記以外にも、例えば、強調度合いは、文字の太さについては、細いものよりも太い方が高く、色については、彩度や明度が低いより高い方が高いもの等を含んでいてもよい。さらに、文字画像自体の表示態様だけでなく、文字画像の周囲にエフェクト画像などの特殊画像を表示することにより強調度合いを高めるようにしてもよい。

【0621】

図19-6は、本特徴部029SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部029SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0622】

具体的には、図19-6に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)、PB1-2(スーパーリーチα大当たりの変動パターン)、PB1-3(スーパーリーチβ大当たりの変動パターン)、PB1-4(スーパーリーチγ大当たりの変動パターン)、PB1-5(スーパーリーチζ大当たりの変動パターン)、PB1-6(スーパーリーチη大当たりの変動パターン)、PB1-7(スーパーリーチθ大当たりの変動パターン)、PB1-8(スーパーリーチι大当たりの変動パターン)、PB1-9(スーパーリーチκ大当たりの変動パターン)、PB1-10(スーパーリーチλ大当たりの変動パターン)とから決定する。

【0623】

尚、大当たり用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する場合は、PB1-1(ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)の決定割合を最も低く設定し、PB1-2(スーパーリーチα大当たりの変動パターン)、PB1-3(スーパーリーチβ大当たりの

変動パターン)、PB1-4(スーパーリーチγ大当りの変動パターン)、PB1-5(スーパーリーチζ大当りの変動パターン)、PB1-6(スーパーリーチη大当りの変動パターン)、PB1-7(スーパーリーチθ大当りの変動パターン)、PB1-8(スーパーリーチι大当りの変動パターン)、PB1-9(スーパーリーチκ大当りの変動パターン)、PB1-10(スーパーリーチλ大当りの変動パターン)の順に決定割合を高めるように設定すればよい(大当り変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチ変動パターンの決定割合:PB1-2<PB1-3<PB1-4<PB1-5<PB1-6<PB1-7<PB1-8<PB1-9<PB1-10)。

【0624】

尚、本特徴部029SGでは、可変表示結果が大当りであれば大当り種別にかかわらず同一の大当り用変動パターン判定テーブルを使用して変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、PB1-1、PB1-2、PB1-3のうちいずれかの決定割合が異なる大当り用変動パターン判定テーブルを複数設け、少なくとも2以上の大当り変動パターンの決定割合が異なる大当り用変動パターン判定テーブルを複数設け、大当り種別に応じて異なる大当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。このようにすることで、大当り種別毎に決定され易い変動パターンを作り出すことができるので、いずれの変動パターンの可変表示にて可変表示結果が大当りとなったかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0625】

また、通常遊技状態(低ベース状態)において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1(非リーチはずれの変動パターン)、PA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)、PA2-2(スーパーリーチαはずれの変動パターン)、PA2-3(スーパーリーチβはずれの変動パターン)、PA2-4(スーパーリーチγはずれの変動パターン)、PA2-5(スーパーリーチδはずれの変動パターン)、PA2-6(スーパーリーチεはずれの変動パターン)、PA2-7(スーパーリーチζはずれの変動パターン)、PA2-8(スーパーリーチηはずれの変動パターン)、PA2-9(スーパーリーチθはずれの変動パターン)、PA2-10(スーパーリーチιはずれの変動パターン)、PA2-11(スーパーリーチκはずれの変動パターン)、PA2-12(スーパーリーチλはずれの変動パターン)とから決定する。

【0626】

また、通常遊技状態(低ベース状態)において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2(非リーチはずれの短縮変動パターン)、PA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)、PA2-2(スーパーリーチαはずれの変動パターン)、PA2-3(スーパーリーチβはずれの変動パターン)、PA2-4(スーパーリーチγはずれの変動パターン)、PA2-5(スーパーリーチδはずれの変動パターン)、PA2-6(スーパーリーチεはずれの変動パターン)、PA2-7(スーパーリーチζはずれの変動パターン)、PA2-8(スーパーリーチηはずれの変動パターン)、PA2-9(スーパーリーチθはずれの変動パターン)、PA2-10(スーパーリーチιはずれの変動パターン)、PA2-11(スーパーリーチκはずれの変動パターン)、PA2-12(スーパーリーチλはずれの変動パターン)とから決定する。

【0627】

また、通常遊技状態(低ベース状態)において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3(非リーチはずれの短縮変動パターン)、PA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)、PA2-2(スーパーリーチαはずれの変動パターン)、PA2-3(スーパーリーチβ

はずれの変動パターン)、PA2-4(スーパーリーチγはずれの変動パターン)、PA2-5(スーパーリーチδはずれの変動パターン)、PA2-6(スーパーリーチεはずれの変動パターン)、PA2-7(スーパーリーチζはずれの変動パターン)、PA2-8(スーパーリーチηはずれの変動パターン)、PA2-9(スーパーリーチθはずれの変動パターン)、PA2-10(スーパーリーチιはずれの変動パターン)、PA2-11(スーパーリーチκはずれの変動パターン)、PA2-12(スーパーリーチλはずれの変動パターン)とから決定する。

【0628】

また、時短状態(高ベース状態)において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4(非リーチはずれの時短用短縮変動パターン)、PA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)、PA2-2(スーパーリーチαはずれの変動パターン)、PA2-3(スーパーリーチβはずれの変動パターン)、PA2-4(スーパーリーチγはずれの変動パターン)、PA2-5(スーパーリーチδはずれの変動パターン)、PA2-6(スーパーリーチεはずれの変動パターン)、PA2-7(スーパーリーチζはずれの変動パターン)、PA2-8(スーパーリーチηはずれの変動パターン)、PA2-9(スーパーリーチθはずれの変動パターン)、PA2-10(スーパーリーチιはずれの変動パターン)、PA2-11(スーパーリーチκはずれの変動パターン)、PA2-12(スーパーリーチλはずれの変動パターン)とから決定する。

【0629】

つまり、本特徴部029SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図変動時間が通常の非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)よりも短い短縮用の変動パターン(PA1-2、PA1-3、PA1-4)により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【0630】

尚、はずれ用変動パターン判定テーブルA~Dを用いて変動パターンを決定する場合は、非リーチはずれの変動パターン(はずれ用変動パターン判定テーブルAであればPA1-1、はずれ用変動パターン判定テーブルBであればPA1-2、はずれ用変動パターン判定テーブルCであればPA1-3、はずれ用変動パターン判定テーブルDであればPA1-4)の決定割合を最も高く設定し、PA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)、PA2-2(スーパーリーチαはずれの変動パターン)、PA2-3(スーパーリーチβはずれの変動パターン)、PA2-4(スーパーリーチγはずれの変動パターン)、PA2-5(スーパーリーチδはずれの変動パターン)、PA2-6(スーパーリーチεはずれの変動パターン)、PA2-7(スーパーリーチζはずれの変動パターン)、PA2-8(スーパーリーチηはずれの変動パターン)、PA2-9(スーパーリーチθはずれの変動パターン)、PA2-10(スーパーリーチιはずれの変動パターン)、PA2-11(スーパーリーチκはずれの変動パターン)、PA2-12(スーパーリーチλはずれの変動パターン)の順に決定割合を低めるように設定すればよい(はずれ変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチ変動パターンの決定割合: PA2-12<PA2-11<PA2-10<PA2-9<PA2-8<PA2-7<PA2-6<PA2-5<PA2-4<PA2-3<PA2-2)。

【0631】

以上のように各変動パターン判定テーブルにおける各変動パターンの決定割合を設定することによって、スーパーリーチ変動パターンについては、スーパーリーチα変動パターンの大当たり期待度が最も低く設定されており、スーパーリーチβ変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチα変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチγ変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチβ変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチζ変動パターンの大当たり期待度がスーパーリ

10

20

30

40

50

ーチ γ 変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ η 変動パターンの大当り期待度がスーパーリーチ ζ 変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ θ 変動パターンの大当り期待度がスーパーリーチ η 変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ ι 変動パターンの大当り期待度がスーパーリーチ θ 変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ κ 変動パターンの大当り期待度がスーパーリーチ ι 変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ λ 変動パターンの大当り期待度がスーパーリーチ κ 変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されている。尚、スーパーリーチ δ 変動パターンとスーパーリーチ ε 変動パターンについては、前述したように可変表示結果はずれとなる場合の変動パターンしか設けられていないので、大当り期待度は0となっている。

10

【0632】

次に本特徴部029SGにおける画像表示装置5について説明する。画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L, 5C, 5Rが配置されている。また、画像表示装置5の表示領域の下部の左右2箇所には、第1保留記憶表示エリア029SG005D、第2保留記憶表示エリア029SG005Uが設定されている。第1保留記憶表示エリア029SG005D、第2保留記憶表示エリア029SG005Uでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示の表示が行われる。本特徴部029SGでは、これら保留表示を複数の表示態様にて表示可能となっており、いずれの表示態様で保留記憶表示が表示されるかに応じて該保留記憶表示に対応する可変表示において大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を異ならせる先読み予告演出（保留表示予告演出ともいう）を実行可能となっている。

20

【0633】

更に、本特徴部029SGにおける画像表示装置5の右部では、前述したメータ演出として表示態様を5段階（メータ演出非実行の状態を入れれば6段階）に変化可能なメータ029SG005Mが表示されている。

【0634】

本特徴部029SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図19-12に示すような遊技制御用データ保持エリア029SG150が設けられている。図19-12に示す遊技制御用データ保持エリア029SG150は、第1特図保留記憶部029SG151Aと、第2特図保留記憶部029SG151Bと、普図保留記憶部029SG151Cと、遊技制御フラグ設定部029SG152と、遊技制御タイマ設定部029SG153と、遊技制御カウンタ設定部029SG154と、遊技制御バッファ設定部029SG155とを備えている。

30

【0635】

第1特図保留記憶部029SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部029SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部029SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

40

【0636】

50

第2特図保留記憶部029SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部029SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部029SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【0637】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【0638】

20

普図保留記憶部029SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部029SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0639】

遊技制御フラグ設定部029SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部029SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

30

【0640】

遊技制御タイマ設定部029SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部029SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0641】

遊技制御カウンタ設定部029SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部029SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部029SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

40

【0642】

遊技制御カウンタ設定部029SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104にお

50

ける数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【0643】

遊技制御バッファ設定部 029SG155 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 029SG155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0644】

図 11 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 19-13 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 029SG190 が設けられている。図 19-13 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 029SG190 は、演出制御フラグ設定部 029SG191 と、演出制御タイマ設定部 029SG192 と、演出制御カウンタ設定部 029SG193 と、演出制御バッファ設定部 029SG194 とを備えている。

【0645】

演出制御フラグ設定部 029SG191 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 029SG191 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0646】

演出制御タイマ設定部 029SG192 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 029SG192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0647】

演出制御カウンタ設定部 029SG193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 029SG193 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0648】

演出制御バッファ設定部 029SG194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 029SG194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0649】

本特徴部 029SG では、図 19-13 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 029SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 029SG194 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 029SG194A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 029SG194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4

10

20

30

40

50

つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0650】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つつつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【0651】

更に、本特徴部029SGの始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aには、先読予告設定処理（図19-20）において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、を第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【0652】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が画像表示装置5の下部に設けられている第1保留記憶表示エリア029SG5D、第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、青色の○や赤色の○）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（青色の○）または「2」（赤色の○）がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア029SG5D、第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

【0653】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0654】

図19-13（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されて

いるものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図19-13(B)に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域(エントリ)となる。

【0655】

次に、図14のステップS101において実行される本特徴部029SGの始動入賞判定処理について、図19-14にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する(ステップ029SGS101a)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば(ステップ029SGS101a; Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップ029SGS102)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ029SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップ029SGS102; N)、例えば遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップ029SGS103)。

【0656】

ステップ029SGS101aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップ029SGS101a; N)、ステップ029SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップ029SGS102; Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する(ステップ029SGS101b)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば(ステップ029SGS101b; Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップ029SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ029SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップ029SGS105; N)、例えば遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップ029SGS106)。

【0657】

ステップ029SGS103、ステップ029SGS106の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(ステップ029SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(ステップ029SGS10

10

20

30

40

50

8)。例えば、遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【0658】

ステップ029SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部029SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ029SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ029SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部029SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部029SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

10

【0659】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ029SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

20

【0660】

ステップ029SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ029SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図13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。

30

【0661】

ステップ029SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ029SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ029SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図13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。

40

【0662】

ステップ029SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ029SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ029SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ029SGS115）、ステップ029SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ029SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期

50

化してから（ステップ029SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。
【0663】

図19-15（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図19-14のステップ029SGS112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。本特徴部029SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図14のステップS22、図19-16）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図14のステップS23、図19-17）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ029SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【0664】

図19-15（A）に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部029SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップ029SGS121）。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0665】

ステップ029SGS121の処理に続いて、図19-3に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ029SGS122）。その後、図19-14のステップ029SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ029SGS123）。大当り判定範囲には、ステップ029SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【0666】

ステップ029SGS123にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合（ステップ029SGS123；N）、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ029SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ029SGS129

）。時短フラグがオフである場合は（ステップ029SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ029SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ029SGS131）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【0667】

また、ステップ029SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ029SGS123；Y）、図19-15（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ029SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0668】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ029SGS133）、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ029SGS135）、ステップ029SGS138に進む。

【0669】

ステップ029SGS130、ステップ029SGS131、ステップ029SGS135の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ029SGS138）。本特徴部029SGでは、図19-15（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0670】

その後、ステップ029SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ029SGS139）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0671】

図19-16は、特別図柄通常処理として、図14のS110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19-16に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ029SGS141）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ029SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部029SG154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0672】

ステップ029SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ029SGS141；N）、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記

10

20

30

40

50

憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ029SGS142）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0673】

ステップ029SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ029SGS143）。

10

【0674】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ029SGS144）、ステップ029SGS149に移行する。

【0675】

一方、ステップ029SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ029SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ029SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ029SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部029SG154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ029SGS145の処理は、ステップ029SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

20

【0676】

尚、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ものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

30

【0677】

ステップ029SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ029SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ029SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0678】

40

ステップ029SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ029SGS147）。

【0679】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後（ステップ029SGS148）、ステップ029SGS149に移行する。

【0680】

50

ステップ029SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図19-3に示す特図表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ029SGS150a）。尚、このステップ029SGS150aにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

10

【0681】

このように、ステップ029SGS149で選択される特図表示結果判定テーブル1においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ029SGS150aの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定（決定）される。

20

【0682】

ステップ029SGS150aにて「大当たり」とであると判定された場合には（ステップ029SGS150a；Y）、遊技制御フラグ設定部029SG152に大当たりフラグをオン状態とする（ステップ029SGS152）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図19-4（A）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ029SGS153）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ029SGS154）。

30

【0683】

ステップ029SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ029SGS155）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当たりCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

40

【0684】

ステップ029SGS155の終了後、または、ステップ029SGS150aにて「大当たり」ではないと判定された場合（ステップ029SGS150a；N）は、大当たり遊技状態に制御するか否か（大当たりフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ029SGS150aにて特図表示結果が「大当たり」とであると判定された場合には、

50

ステップ029SGS154における大当り種別が「確変大当りA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りC」である場合には、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【0685】

ステップ029SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ029SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

【0686】

尚、ステップ029SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ029SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ029SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0687】

図19-17は、変動パターン設定処理として、図14のステップS111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19-17に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ029SGS161）。そして、大当りフラグがオン状態にされていれば（ステップ029SGS161；Y）、大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ029SGS164）。

【0688】

ステップ029SGS161における判定において、大当りフラグがオン状態にされていなければ（ステップ029SGS161；N）、遊技制御フラグ設定部に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ029SGS168）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ029SGS168；Y）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ029SGS169）。

【0689】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには（ステップ029SGS168；N）、例えば遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が1または2であるか否かを判定する（ステップ029SGS170）。

【0690】

特定した変動特図の保留記憶数が1または2である場合（ステップ029SGS170；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットする（ステップ029SGS171）。

【0691】

また、特定した変動特図の保留記憶数が1または2ではない場合には（ステップ029

10

20

30

40

50

SGS170;N)、特定した変動特図の保留記憶数が3であるか否かを更に判定する(ステップ029SGS172)。

【0692】

特定した変動特図の保留記憶数が3である場合(ステップ029SGS172;Y)には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする(ステップ029SGS173)。

【0693】

また、特定した変動特図の保留記憶数が3ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が4である場合(ステップ029SGS172;N)には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択してセットして(ステップ029SGS174)、ステップ029SGS175に進む。

【0694】

ステップ029SGS164、ステップ029SGS169、ステップ029SGS171、ステップ029SGS173、ステップ029SGS174の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択(セット)された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルA~Dのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップ029SGS175)。

【0695】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ029SGS175の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ029SGS170の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【0696】

ステップ029SGS175にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップ029SGS176)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0697】

ステップ029SGS176の処理に続いて、特別図柄の変動開始時となる各種コマンドを送信するための設定を行う(ステップ029SGS177)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス(先頭アドレス)を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定された

10

20

30

40

50

バッファ領域に格納する。

【0698】

ステップ029SGS177の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ029SGS178）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ029SGS179）、変動パターン設定処理を終了する。

【0699】

ステップ029SGS177でのコマンド送信設定にもとづいて、変動パターン設定処理が終了してから図13に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【0700】

図19-18は、特別図柄停止処理として、図14のステップS113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。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS112の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ029SGS180）。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ029SGS181）。

【0701】

そして、大当たりフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ029SGS182）。大当たりフラグがオン状態にされている場合（ステップ029SGS182；Y）にCPU103は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ029SGS184）、演出制御基板12に、記憶されている大当たりの種別に応じて当り開始1指定コマンド（確変大当たりA）、当り開始2指定コマンド（確変大当たりB）、当り開始3指定コマンド（確変大当たりC）、当り開始4指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ029SGS185）。

【0702】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ029SGS186）。

【0703】

そして、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ029SGS187）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当たりや確変大当たりAの場合には10回、確変大当たりBの場合には5回、確変大当たりCの場合には2回）をセットする（ステップ029SGS188）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理（ステップS114）に対応した値である“4”に更新し（ステップ029SGS189）、当該特別図柄停止処理を終了する。

【0704】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ029SGS182；N）、ステップ029SGS190においてCPU103は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ029SGS190；Y）には、ステップ029SGS196に進む。

【0705】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ029SGS190；N）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する（ステップ029SGS191）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ029SGS193）、「0」でない場合（ステップ029SGS193；N）にはステップ029SGS196に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ029SGS193；Y）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ029SGS194）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース状態）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ029SGS195）、ステップ029SGS196に進む。

【0706】

ステップ029SGS196では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

【0707】

図19-19は、大当り終了処理として、図14のS117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。

【0708】

大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ029SGS201）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ029SGS201；N）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ029SGS202）、処理を終了する。

【0709】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ029SGS201；Y）には、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ029SGS203）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ029SGS204）。経過していなければ処理を終了する。

【0710】

大当り終了表示時間が経過していれば（ステップ029SGS204；Y）、CPU103は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ029SGS205）。

【0711】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ029SGS205；N）には、確変フラグをオン状態にし（ステップ029SGS207）、時短フラグをオン状態にし（ステップ029SGS208）、時短回数カウンタに「0」をセットした後（ステップ029SGS209）、ステップ029SGS213に進む。

【0712】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ029SGS205；Y）には、ステップ029SGS211とステップ029SGS212を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「100」をセットした後、ステップ029SGS213に進む。

【0713】

ステップ029SGS213では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ029SGS214）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ029SGS215）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップ029SGS216）。

【0714】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図19-20は、先読予告設定処理として、図14のステップS161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19-20に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aをチェックし（ステップ029SGS241）、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、保留表示フラグの値がセットされていないエントリが有るか否かにより判定する（ステップ029SGS242）。

【0715】

保留表示フラグの値がセットされていないエントリが無い場合は（ステップ029SGS242；N）、先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグの値がセットされていないエントリが有る場合は（ステップ029SGS242；Y）、さらに、該エントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ029SGS243）。図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンド以外である場合、つまり、大当りを示す図柄指定コマンドである場合には（ステップ029SGS243；N）、可変表示結果が大当りであることに基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ029SGS245）。

【0716】

ステップ029SGS245においては、例えば、図19-21（A）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が青色の丸形で第1保留記憶表示エリア029SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が赤色の丸形で第1保留記憶表示エリア029SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示される。

【0717】

ステップ029SGS245では、図19-21（A）に示すように、例えば、先読み予告演出の非実行を5%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を30%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を65%の割合で決定すればよい。

【0718】

また、ステップ029SGS243において、保留表示フラグの値がセットされていないエントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示す図柄指定コマンドである場合は（ステップ029SGS243；Y）、当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ029SGS247）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがC600Hであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C601Hであれば、「スーパーリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C602Hであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

【0719】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部029SG193のランダム

10

20

30

40

50

カウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ029SGS247において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ029SGS248）。

【0720】

ステップ029SGS248においては、例えば、図19-21（B）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図19-21（B）に示す決定割合の設定例では、ステップ029SGS247の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

10

【0721】

ステップ029SGS247では、図19-21（B）に示すように、例えば、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、先読み予告演出の非実行を95%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を5%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「その他」である場合は、先読み予告演出の非実行を75%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を20%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を5%の割合で決定する。そして、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「スーパーリーチ」である場合は、先読み予告演出の非実行を65%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を25%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を10%の割合で決定する。

20

【0722】

このような設定により、先読み予告演出の実行が決定された場合は、先読み予告演出の非実行が決定された場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高いため、先読み予告演出の対象である可変表示に遊技者を注目させることが可能となる。更に、先読み予告演出が実行されるときについては、該先読み予告演出が表示パターンβで実行される場合の方が表示パターンαで実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高いため、先読み予告演出の対象となっている保留記憶表示がいずれの表示パターンにて表示されるかに遊技者を注目させることが可能となっている。

30

【0723】

尚、本特徴部029SGでは、可変表示結果が大当たりであれば大当たり種別にかかわらず同一割合で先読み予告演出の実行の有無と表示パターンとを決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり種別に応じて先読み予告演出の実行の有無や表示パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、先読み予告演出が実行されるか否かやいずれの表示パターンにて保留記憶表示が表示されるかによっていずれの大当たり種別の大当たり遊技状態に制御されるかに遊技者を注目させることが可能となる。

【0724】

ステップ029SGS248の実行後、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS247において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ029SGS249）。

40

【0725】

ステップ029SGS245の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ029SGS249；Y）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ029SGS246）。具体的には、ステップ029SGS245またはステップ029SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を青色の丸形で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、ステップ029SGS245また

50

はステップ029SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を赤色の丸形で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットした後、ステップ029SGS252に進む。

【0726】

また、ステップ029SGS249において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ029SGS249；N）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の丸形を示す「0」をセットした後（ステップ029SGS250）、ステップ029SGS252に進む。

【0727】

尚、ステップ029SGS246またはステップ029SGS250実行後、演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ029SGS252）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「0」、「1」、「2」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。

【0728】

図19-22は、可変表示開始設定処理として、図18のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図19-22に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、まず、第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ029SGS271）。第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ029SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ029SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0729】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0730】

また、ステップ029SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ029SGS271；N）、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ029SGS273）。第2変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ029SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ029SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ029SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0731】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフ

トし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0732】

ステップ029SGS272またはステップ029SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ029SGS275）。

【0733】

次いで、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（停止図柄）を決定する（ステップ029SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0734】

尚、本特徴部029SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合や、確変大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、停止図柄として左右図柄が同一であるが中図柄が異なるリーチはずれの組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【0735】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【0736】

次いで、演出制御用CPU120は、メータ演出の実行の有無と演出パターンを決定するメータ演出決定処理を実行し（ステップ029SGS277）、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS278）。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かは、ステップ029SGS275の処理で読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターンであるか否かにより判定すればよい。

【0737】

当該可変表示の変動パターンが非リーチやノーマルリーチの変動パターンである場合（ステップ029SGS278；N）はステップ029SGS283に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ029SGS278；Y）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンであ

10

20

30

40

50

るか否かを判定する（ステップ029SGS280）。

【0738】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、スーパーリーチ δ 、スーパーリーチ ζ 、スーパーリーチ η 、スーパーリーチ λ のいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS280；N）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ δ またはスーパーリーチ ζ の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS281）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ δ またはスーパーリーチ ζ の変動パターンである場合（ステップ029SGS281；Y）はリーチ演出E発展示唆演出の実行の有無を決定するリーチ演出E発展示唆演出決定処理を実行してステップ029SGS283に進み（ステップ029SGS282）、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、スーパーリーチ η 、スーパーリーチ λ のいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS281；N）は、リーチ演出E発展報知演出決定処理を実行せずにステップ029SGS283に進む。

10

【0739】

尚、ステップ029SGS283の処理において演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択してステップ029SGS289に進む。

【0740】

そして、ステップ029SGS280において、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ γ 、スーパーリーチ ε 、スーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ のいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS280；Y）は、分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンを決定する分岐先示唆演出決定処理を実行する（ステップ029SGS284）。そして、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ ε またはスーパーリーチ θ の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS285）。

20

【0741】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ γ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ のいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS285；N）はステップ029SGS289に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ ε またはスーパーリーチ θ の変動パターンである場合（ステップ029SGS285；Y）は、リーチ演出G発展示唆演出の実行の有無を決定するリーチ演出G発展示唆演出決定処理を実行する（ステップ029SGS286）。そして、演出制御用CPU120は、可変表示結果と変動パターンとに応じて、可変表示中に実行するスーパーリーチのリーチ演出をリーチ演出Cとリーチ演出Dとから決定し（ステップ029SGS287）、該決定したリーチ演出と変動パターンとに応じたプロセステーブルを選択してステップ029SGS289に進む（ステップ029SGS288）。

30

【0742】

ステップ029SGS287の処理では、可変表示結果が大当たりである場合は、図19-30（A）に示すように、変動パターンがスーパーリーチ γ （PB1-4）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を50%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を50%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ θ （PB1-7）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を30%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を70%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ ι （PB1-8）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を0%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を100%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ κ （PB1-9）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を20%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を80%の割合で決定する。

40

【0743】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図19-30（B）に示すように、変動パターンがスーパーリーチ γ （PA2-4）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を90%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を10%の割合で決定する。また、変動

50

パターンがスーパーリーチε（PA2-6）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を80%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を20%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチθ（PA2-9）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を70%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を30%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチι（PA2-10）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を0%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を100%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチκ（PA2-11）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を60%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を40%の割合で決定する。

【0744】

図19-30（A）及び図19-30（B）に示すように可変表示結果が大当たりである場合とはずれである場合とで変動パターンに応じてリーチ演出Cとリーチ演出Dとの実行を異なる割合で決定することによって、図19-30（C）に示すように、全体的な大当たり期待度としては、リーチ演出Dの方がリーチ演出Cよりも高く設定されている。

【0745】

また、可変表示結果にかかわらず、スーパーリーチιの変動パターン（事前演出及び前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出及びリーチ演出Hが実行される変動パターン）にて可変表示が実行される場合については、必ずリーチ演出Dの実行が決定されるようになっている。一方で、スーパーリーチκの変動パターン（事前演出及び前兆演出の実行後に高期待度リーチ演出発展報知演出及びリーチ演出Iが実行される変動パターン）にて可変表示が実行される場合については、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Dが実行される場合とがある。

【0746】

つまり、本特徴部029SGにおいて、可変表示中に事前演出及び前兆演出が実行される変動パターン（スーパーリーチιの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターン）について、事前演出及び前兆演出の実行後に本特徴部029において高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合（最も大当たり期待度の高いリーチ演出Iが実行される割合）は、リーチ演出Cの実行が決定される場合の方がリーチ演出Dの実行が決定される場合よりも高く設定されている。このため、本特徴部029SGにおいては、可変表示中にリーチ演出Dよりも大当たり期待度が低いリーチ演出Cが実行される場合であっても、該リーチ演出Cの後に事前演出と前兆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるので、リーチ演出Cが実行された時点で大当たり期待度が低いと遊技者に認識されてしまい該リーチ演出Cの実行中に遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0747】

更には、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして可変表示結果が一旦報知された後にリーチ演出G発展報知演出が実行されるスーパーリーチθの変動パターンと、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行中からこれらリーチ演出Cやリーチ演出Dに替えて事前演出と前兆演出及び高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるスーパーリーチκの変動パターンと、を比較すると、図19-30（D）に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合については、スーパーリーチθの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は40%であるのに対して、スーパーリーチκの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は60%に設定されている。また、図19-30（E）に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合については、スーパーリーチθの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は40%であるのに対して、スーパーリーチκの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は20%に設定されている。

【0748】

このため、可変表示結果が大当たりとなる時、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示とスーパーリーチκの変動パターンの可変表示とについては、リーチ演出Cとリーチ演出Dのどちらが実行されるかによって、該可変表示がリーチ演出Cやリーチ演出Dの実

10

20

30

40

50

行中から事前演出と前兆演出及び高期待度リーチ演出報知演出が実行されるスーパーリーチ κ の可変表示であるか、リーチ演出Cやリーチ演出Dとして一旦可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出G発展報知演出が実行されるスーパーリーチ θ の可変表示であるかが推測することが可能となるので、リーチ演出Cとリーチ演出Dとのどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上可能となっている。

【0749】

図19-22に戻り、ステップ029SGS289において演出制御用CPU120は、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が上昇したことを示唆するチャンスアップ演出の実行の有無及び該チャンスアップ演出の演出パターンを決定するチャンスアップ演出決定処理を実行する（ステップ029SGS289）。

【0750】

チャンスアップ演出決定処理を実行した演出制御用CPU120は、次に、ステップ029SGS283またはステップ029SGS288の処理で選択したプロセスタイマに応じたプロセスタイマをスタートさせる（ステップ029SGS290）。

【0751】

尚、各プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n （1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0752】

次いで、演出制御用CPU120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、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ213SGS288）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する（ステップ029SGS290）。

【0753】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ029SGS292）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ029SGS293）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、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S172）に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する（ステップ213SGS291）。

【0754】

尚、可変表示中演出処理において演出制御用CPU120は、該可変表示中演出処理を実行する毎にプロセスタイマの値を-1していき、該プロセスタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。そして、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスタイマをスタートさせるとともに次のプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行すればよい。このようにすることで、本特徴部029SGにおける飾り図柄の可変表示が実行される。

10

20

30

40

50

【0755】

図19-23は、メータ演出決定処理として、図19-22のステップS029SGS277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19-23に示すメータ演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS301）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS301；Y）はメータ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが非リーチ、短縮非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS301；N）は、当該可変表示の変動パターンが短縮非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029SGS302）。

10

【0756】

当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチの変動パターンである場合（ステップ029SGS302；Y）はメータ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS302；N）、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じてメータ演出の実行の有無と演出パターンとを決定する（ステップ029SGS303）。

20

【0757】

具体的には、図19-24（A）に示すように、変動パターンが非リーチ（短縮なし非リーチ）の変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を90%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を10%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を20%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を25%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を50%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。

30

【0758】

また、変動パターンがスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζのいずれかの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を10%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を15%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を40%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を30%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。

40

【0759】

また、変動パターンがスーパーリーチηの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を95%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。

50

【0760】

また、変動パターンがスーパーリーチ入の変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を100%の割合で決定する。

【0761】

尚、図19-24(B)及び図19-25に示すように、メータ演出におけるパターンAは、可変表示開始からリーチまでの期間（短縮なしの非リーチの変動パターンであれば可変表示開始から可変表示結果報知までの期間）中の第1タイミングにおいてメータ029SG005Mが1段階増加する演出パターンであり、パターンBは、第1タイミングと可変表示開始からリーチまでの期間（短縮なしの非リーチの変動パターンであれば可変表示開始から可変表示結果報知までの期間）中における該第1タイミングよりも後の第2タイミングとでメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する（合計2段階増加する）演出パターンであり、パターンCは、第1タイミングと第2タイミング、そして、リーチからスーパーリーチのリーチ演出が開始されるまでの期間（ノーマルリーチの変動パターンであればリーチから可変表示結果報知までの期間）中における第3タイミングでメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する（合計3段階増加する）演出パターンである。

【0762】

また、パターンDは、第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、そして、リーチ演出Aまたはリーチ演出Bの実行中である第4タイミングでメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する（合計4段階増加する）演出パターンである。また、パターンEは、第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミング、そして、リーチ演出Aの実行中であり第4タイミングよりも後の第5タイミング（高期待度リーチ演出発停報知演出の開始タイミングよりも前のタイミング）でメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する（合計5段階増加する）演出パターンである。パターンFは、第2タイミングでメータ029SG005Mが5段階増加する演出パターンである。

【0763】

図19-23に戻り、演出制御用CPU120は、029SGS303の処理を実行した後、メータ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS304）。メータ演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS304；N）はメータ演出決定処理を終了し、メータ演出の実行を決定した場合（ステップ029SGS304；Y）は、決定したメータ演出の演出パターンを記憶し（ステップ029SGS305）、変動パターンに応じたメータ演出開始待ちタイマをセットしてメータ演出決定処理を終了する（ステップ029SGS306）。

【0764】

尚、メータ演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にメータ演出開始待ちタイマの値を-1し、メータ演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、メータ演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、決定したメータ演出の演出パターンに応じたメータ演出用プロセステーブルを選択するとともに、メータ演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にメータ演出用プロセスタイマの値を-1していき、メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該メータ演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてメータ演出を実行することができる。

【0765】

以上のように、本特徴部 029SG では、可変表示中にメータ演出を実行することによって、メータ 029SG005M が 5 段階まで増加するか否か及び該メータ 029SG005M が 5 段階まで増加することにより高期待度リーチ演出発展演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることが可能となっている。

【0766】

図 19-26 は、リーチ演出 E 発展示唆演出決定処理として、図 19-22 のステップ S029SGS282 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 19-26 に示すリーチ演出 E 発展示唆演出決定処理において、演出制御用 CPU120 は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ演出 E 発展示唆演出の実行の有無を決定する（ステップ 029SGS311）。例えば、図 19-26（B）に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ δ の変動パターンである場合は、リーチ演出 E 発展示唆演出の非実行を 50% の割合で決定し、リーチ演出 E 発展示唆演出の実行を 50% の割合で決定する。一方で、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ ζ の変動パターンである場合は、リーチ演出 E 発展示唆演出の非実行を 20% の割合で決定し、リーチ演出 E 発展示唆演出の実行を 80% の割合で決定する。

【0767】

そして、演出制御用 CPU120 は、ステップ 029SGS311 の処理でリーチ演出 E 発展示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ 029SGS312）。リーチ演出 E 発展示唆演出の実行を決定していない場合（ステップ 029SGS312；N）はリーチ演出 E 発展示唆演出決定処理を終了し、リーチ演出 E 発展示唆演出の実行を決定している場合（ステップ 029SGS312；Y）は、リーチ演出 E 発展示唆演出開始待ちタイマをセットしてリーチ演出 E 発展示唆演出決定処理を終了する（ステップ 029SGS313）。

【0768】

尚、リーチ演出 E 発展示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用 CPU120 は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出 E 発展示唆演出開始待ちタイマの値を－1し、リーチ演出 E 発展示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、リーチ演出 E 発展示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、リーチ演出 E 発展示唆演出用のプロセステーブルを選択するとともに、リーチ演出 E 発展示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出 E 発展示唆演出用プロセスタイマの値を－1していき、リーチ演出 E 発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。リーチ演出 E 発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該リーチ演出 E 発展示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、リーチ演出 E 発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてリーチ演出 E 発展示唆演出を実行することができる。

【0769】

特に本特徴部 029SG では、リーチ演出 E 発展報知演出が実行されないスーパーリーチ δ の変動パターンでの可変表示よりも、リーチ演出 E 発展報知演出が実行されるスーパーリーチ ζ の変動パターンでの可変表示の方が高い割合でリーチ演出 E 発展示唆演出が実行されるようになっているので、これらスーパーリーチ δ やスーパーリーチ ζ の変動パターンでの可変表示においては、リーチ演出 B の実行後にリーチ演出 E 発展示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させ、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0770】

図 19-27 は、分岐先示唆演出決定処理として、図 19-22 のステップ S029SGS284 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 19-27 に示す分岐先示唆演出決定処理において、演出制御用 CPU120 は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じて分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンとを決定する（ステップ 029SGS321）。

【0771】

具体的には、図19-28(A)に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を90%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を10%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を0%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を0%の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチεの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を70%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を30%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を0%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を0%の割合で決定する。

【0772】

また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチθの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を50%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を30%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を15%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を5%の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチιの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を10%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を10%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を70%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を10%の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチκの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を10%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を30%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を20%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を40%の割合で決定する。

【0773】

尚、図19-28(B)に示すように、分岐先示唆演出のパターンXは、画像表示装置5において、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行期間中にリーチ演出H発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆する分岐先示唆画像Xを表示する演出パターンであり、分岐先示唆演出のパターンYは、画像表示装置5において、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行期間中にリーチ演出H発展報知演出の実行を示唆する分岐先示唆画像Yを表示する演出パターンであり、分岐先示唆演出のパターンZは、画像表示装置5において、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行期間中に高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する分岐先示唆画像Zを表示する演出パターンである。

【0774】

尚、本特徴部029SGにおいて、パターンX～パターンZのうち、パターンZは、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される場合に、パターンXやパターンYよりも高い割合で実行が決定される、つまり、パターンZはパターンXやパターンYよりも高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期待度が高い演出パターンである（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期待度：パターンZ>パターンY、パターンZ>パターンX）。また、パターンYは、リーチ演出H発展報知演出が実行される場合に、パターンXやパターンXよりも高い割合で実行が決定される、つまり、パターンYはパターンXやパターンZよりもリーチ演出H発展報知演出の実行期待度が高い演出パターンである（リーチ演出H発展報知演出の実行期待度：パターンY>パターンZ、パターンY>パターンX）。

【0775】

尚、図19-28(A)に示すように、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンに応じて決定割合が異なっており、可変表示結果に応じて決定割合が異なっているわけではない。つまり、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dが実行された後にリーチ演出G～リーチ演出Iのいずれかに発展するか否かと、これらリーチ演出G～リーチ演出Iのいずれに発展するかに応じて決定されるようになってはいるが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンと可変表示結果の両方に応じて決定割合が異なってもよいし、可変表示結果のみに応じて決定割合が異

10

20

30

40

50

なっているもよい。

【0776】

図19-27に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS321の処理で分岐先示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS232）。分岐先示唆演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS232；N）は分岐先示唆演出決定処理を終了し、分岐先示唆演出の実行を決定した場合（ステップ029SGS232；Y）は、決定した分岐先示唆演出の演出パターンを記憶し（ステップ029SGS323）、分岐先示唆演出開始待ちタイマをセットして分岐先示唆演出決定処理を終了する（ステップ029SGS324）。

【0777】

尚、分岐先示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎に分岐先示唆演出開始待ちタイマの値を-1し、分岐先示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、分岐先示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、決定した分岐先示唆演出の演出パターンに応じた分岐先示唆演出用プロセステーブルを選択するとともに、分岐先示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎に分岐先示唆演出用プロセスタイマの値を-1していき、分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該分岐先示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中において分岐先示唆演出を実行することができる。

【0778】

特に本特徴部029SGでは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において画像表示装置5において分岐先示唆画像X、分岐先示唆画像Y、分岐先示唆画像Zのいずれかが表示されることによって、リーチ演出Cやリーチ演出Dとして可変表示結果が報知されることなく事前演出に切替わることに對して遊技者を注目させることが可能となっている。更には、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において画像表示装置5において分岐先示唆画像X、分岐先示唆画像Y、分岐先示唆画像Zのいずれが表示されるかに応じて、事前演出及び前兆演出の後にリーチ演出H発展報知演出が実行される割合と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合とが異なっているため、画像表示装置5に分岐先示唆画像X、分岐先示唆画像Y、分岐先示唆画像Zのいずれが表示されるかにも遊技者を注目させることができ、遊技興趣が向上できるようになっている。

【0779】

図19-29は、リーチ演出G発展示唆演出決定処理として、図19-22のステップS029SGS286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19-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ演出G発展示唆演出の実行の有無を決定する。

【0780】

具体的には、図19-29（B）に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチεの変動パターンである場合には、リーチ演出G発展示唆演出の非実行を50%の割合で決定し、リーチ演出G発展示唆演出の実行を50%の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチθの変動パターンである場合には、リーチ演出G発展示唆演出の非実行を20%の割合で決定し、リーチ演出G発展示唆演出の実行を80%の割合で決定する。

【0781】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS331の処理でリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS332）。リーチ演出G発展示唆演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS332；N

)はリーチ演出G発展し唆演出決定処理を終了し、リーチ演出G展示唆演出の実行を決定している場合(ステップ029SGS332;Y)は、リーチ演出G展示唆演出開始待ちタイマをセットしてリーチ演出G展示唆演出決定処理を終了する(ステップ029SGS333)。

【0782】

尚、リーチ演出G展示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出G展示唆演出開始待ちタイマの値を-1し、リーチ演出G展示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、リーチ演出G展示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、リーチ演出G展示唆演出用のプロセステーブルを選択するとともに、リーチ演出G展示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出G展示唆演出用プロセスタイマの値を-1していき、リーチ演出G展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。リーチ演出G展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該リーチ演出G展示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、リーチ演出G展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてリーチ演出G展示唆演出を実行することができる。

【0783】

特に本特徴部029SGでは、リーチ演出G展報知演出が実行されないスーパーリーチε変動パターンでの可変表示よりも、リーチ演出G報知演出が実行されるスーパーリーチθ変動パターンでの可変表示の方が高い割合でリーチ演出E発展し唆演出が実行されるようになっているので、これらスーパーリーチεやスーパーリーチθ変動パターンでの可変表示においては、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行後にリーチ演出G発展し唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させ、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0784】

図19-31は、チャンスアップ演出決定処理として、図19-22のステップS029SGS289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19-31に示すチャンスアップ演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンが非リーチまたはノーマル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029SGS340)。当該可変表示の変動パターンが非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンである場合(ステップ029SGS340;Y)はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチλの変動パターンであるか否かを判定する(ステップ029SGS341)。

【0785】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチλの変動パターンである場合(ステップ029SGS341;Y)はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチλの変動パターンではない場合(ステップ029SGS341;N)は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンであるか否かを判定する(ステップ029SGS342)。

【0786】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合(ステップ029SGS342;N)は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチαまたはスーパーリーチηの変動パターンであるか否かを判定する(ステップ029SGS343)。当該可変表示変動パターンがスーパーリーチαまたはスーパーリーチηの変動パターンである場合(ステップ029SGS343;Y)、演出制御用CPU120は、可変表示結果に応じてリーチ演出A実行中におけるチャンスアップ演出

の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ029SGS344）。

【0787】

ここで、本特徴部029SGにおけるリーチ演出A～リーチ演出Iにおける演出内容について図19-32（A）～図19-32（E）にもとづいて説明する。図19-32（A）～図19-32（I）に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Iは、いずれも画像表示装置5において各リーチ演出のタイトルを表示するリーチタイトル表示期間と、その後の画像表示装置5において味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出を表示するバトル演出実行期間と、から構成されている。

【0788】

これら各リーチ演出A～リーチ演出Iのリーチタイトル表示期間においては、チャンスアップ演出の一部として、リーチタイトルを赤色表示可能となっている（図19-33（A）参照）。

【0789】

また、リーチ演出A～リーチ演出Dのバトル演出実行期間については、該バトル演出実行期間の前半部分において可動体32を動作可能な可動体動作可能期間と画像表示装置5においてカットイン画像を表示可能なカットイン画像表示可能期間とが設けられており、チャンスアップ演出の一部として可動体動作可能期間における可動体32の動作とカットイン画像表示可能期間におけるカットイン画像の表示とを実行可能となっている（図19-33（A）参照）。

【0790】

尚、リーチ演出Cとリーチ演出Dのバトル演出実行期間については、これら可動体動作可能期間とカットイン画像表示可能期間との後に分岐先示唆演出実行可能期間が設けられている。

【0791】

また、リーチ演出Eとリーチ演出Fのバトル実行期間については、該バトル演出実行期間の前半部分には可動体動作可能期間が設けられており、該バトル演出実行期間の後半部分（バトル演出の終了タイミングの近傍）には、画像表示装置5においてプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作に応じて可変表示結果を報知するために遊技者に対してこれらプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を促す操作促進画像を表示する操作促進画像表示期間が設けられている。尚、操作促進画像表示期間は、通常はプッシュボタン31Bの画像が表示される期間である。

【0792】

本特徴部029SGでは、リーチ演出Eとリーチ演出Fのバトル実行期間においては、チャンスアップ演出の一部として可動体動作可能期間における可動体の動作と、操作促進画像表示期間におけるスティックコントローラ31Aの画像の表示とを実行可能となっている（図19-33（B）参照）。

【0793】

尚、リーチ演出G、リーチ演出H、リーチ演出Iについては、可動体動作可能期間、カットイン画像表示期間、操作促進画像表示期間が設けられていない。つまり、リーチ演出G、リーチ演出H、リーチ演出Iは、チャンスアップ演出が実行されることがないリーチ演出となっている。

【0794】

図19-31のステップ029SGS344に戻り、演出制御用CPU120は、図19-34（A）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0%の割合で

10

20

30

40

50

決定する。

【0795】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出A実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS345）。リーチ演出A実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS345；N）はステップ029SGS347に進み、リーチ演出A実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合（ステップ029SGS345；Y）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出A用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてステップ029SGS347に進む（ステップ029SGS346）。

【0796】

ステップ029SGS347において演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ η の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS347）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ α の変動パターンである場合（ステップ029SGS347；N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ η の変動パターンである場合（ステップ029SGS347；Y）は、可変表示結果に応じてリーチ演出F実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ029SGS348）。

【0797】

具体的には、図19-34（B）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を40％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を30％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を20％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を10％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を10％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を20％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を30％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を40％の割合で決定する。

【0798】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出F実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS349）。リーチ演出F実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS349；N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出F実行中のチャンスアップ演出の実行を決定している場合（ステップ029SGS349；Y）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出F用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する（ステップ029SGS350）。

【0799】

また、ステップ029SGS343において当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ β 、スーパーリーチ δ 、スーパーリーチ ζ のいずれかである場合（ステップ029SGS343；N）、演出制御用CPU120は、可変表示結果に応じてリーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ029SGS351）。

【0800】

具体的には、図19-34（C）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を40％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を30％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を20％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を10％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を10％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を20％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を30％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を40％の割合で決定する。

【0801】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS352）。リーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS352；N）はステップ029SGS354に進み、リーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合（ステップ029SGS352；Y）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出B用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてステップ029SGS354に進む（ステップ029SGS353）。

【0802】

ステップ029SGS354において演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ ζ の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS354）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ β またはスーパーリーチ δ の変動パターンである場合（ステップ029SGS354；N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ ζ の変動パターンである場合（ステップ029SGS354；Y）は、可変表示結果に応じてリーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ029SGS355）。

【0803】

具体的には、図19-34（D）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を0%の割合で決定する。

【0804】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS356）。リーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS356；N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行を決定している場合（ステップ029SGS356；Y）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出E用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する（ステップ029SGS357）。

【0805】

また、ステップ029SGS342の処理において当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ γ 、スーパーリーチ ϵ 、スーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ の変動パターンのいずれかである場合（ステップ029SGS342；Y）、演出制御用CPU120は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ γ とスーパーリーチ ϵ の変動パターンのいずれかであるか否かを判定する（ステップ029SGS358）。

【0806】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ の変動パターンのいずれかである場合（ステップ029SGS358；N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ γ またはスーパーリーチ ϵ の変動パターンである場合（ステップ029SGS358；Y）、演出制御用CPU120は、可変表示結果に応じてリーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ029SGS359）。

【0807】

具体的には、図19-34（A）に示すように、実行するリーチ演出がリーチ演出Cで

10

20

30

40

50

あるとき、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0%の割合で決定する。

【0808】

一方で、図19-34(C)に示すように、実行するリーチ演出がリーチ演出Dであるとき、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を40%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を10%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を10%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を40%の割合で決定する。

【0809】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ029SGS360)。リーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合(ステップ029SGS360;N)はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合(ステップ029SGS360;Y)は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出Cまたはリーチ演出D用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する(ステップ029SGS361)。

【0810】

尚、チャンスアップ演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にチャンスアップ演出開始待ちタイマの値を-1し、チャンスアップ演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、チャンスアップ演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、チャンスアップ演出用のプロセステーブルを選択するとともに、チャンスアップ演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にチャンスアップ演出用プロセスタイマの値を-1していき、チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該チャンスアップ演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてチャンスアップ演出を実行することができる。

【0811】

特に本特徴部029SGでは、チャンスアップ演出が実行されるか否かや、リーチ演出の実行期間中におけるチャンスアップ演出の実行回数に応じて大当たり期待度が異なるので、チャンスアップ演出が実行されるか否かにチャンスアップ演出の実行回数に対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0812】

更に、リーチ演出A～リーチ演出D等の比較的大当たり期待度の低いリーチ演出においては最大で3回のチャンスアップ演出が実行されるので、リーチ演出A～リーチ演出Dの実行中においてチャンスアップ演出の実行回数に応じて効果的に可変表示結果が大当たりとなることを遊技者に対して示唆することができる。

【0813】

一方で、リーチ演出G～リーチ演出I等の大当たり期待度の高いリーチ演出においては、

リーチ演出中に実行可能なチャンスアップ演出が1回のみとなっているので、徒にチャンスアップ演出が複数回実行されることによって大当たり期待度の高いリーチ演出の演出興趣が低下してしまうことが防止されている。

【0814】

尚、図19-34(E)に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出の演出パターンのうち、パターンPは、リーチタイトルの赤色表示を実行するが可動体32の動作とカットイン画像の表示は実行しない演出パターンであり、パターンQは、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作を実行するがカットイン画像を表示しない演出パターンであり、パターンRは、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像の表示の全てを実行する演出パターンである。

10

【0815】

更に、図19-34(F)に示すように、リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出の演出パターンのうち、パターンSは、リーチタイトルの赤色表示を実行するが可動体32の動作とスティックコントローラ31Aの画像の表示は実行しない演出パターンであり、パターンQは、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作を実行するがスティックコントローラ31Aの画像を表示しない演出パターンであり、パターンRは、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、スティックコントローラ31Aの画像の表示の全てを実行する演出パターンである。

【0816】

以上、本特徴部029SGのチャンスアップ演出としては、図19-34(A)～図19-34(D)に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出全体としては、チャンスアップ演出が非実行である場合が最も大当たり期待度が低く設定されており、チャンスアップ演出がパターンPで実行される場合はチャンスアップ演出が非実行である場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。チャンスアップ演出がパターンQで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンPで実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。そして、チャンスアップ演出がパターンRで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンQで実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている(リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出の大当たり期待度：パターンR>パターンQ>パターンP>非実行)。

20

【0817】

また、リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出全体としては、チャンスアップ演出が非実行である場合が最も大当たり期待度が低く設定されており、チャンスアップ演出がパターンSで実行される場合はチャンスアップ演出が非実行である場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。チャンスアップ演出がパターンTで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンSで実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。そして、チャンスアップ演出がパターンR Uで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンTで実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている(リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出の大当たり期待度：パターンU>パターンT>パターンS>非実行)。

30

【0818】

ここで、リーチ演出A～リーチ演出Dが実行される場合とリーチ演出Eまたはリーチ演出Fが実行される場合とで比較すると、リーチ演出A～リーチ演出Dでは、パターンPとパターンQとが共通で実行可能な演出パターンとして設定されている一方で、パターンRは、リーチ演出Bまたはリーチ演出Dが実行される場合でのみ実行可能となっている。つまり、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作は、リーチ演出A～リーチ演出Dのいずれでも実行され得る演出である一方で、カットイン画像029SG200の表示はリーチ演出Bとリーチ演出Dでのみ実行され得る演出である。

40

【0819】

また、リーチ演出Eが実行される場合とリーチ演出Fが実行される場合とで比較すると、リーチ演出Eとリーチ演出Fでは、パターンSとパターンTとが共通で実行可能な演出

50

パターンとして設定されている一方で、パターンUは、リーチ演出Fが実行される場合でのみ実行可能となっている。つまり、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作は、リーチ演出Eとリーチ演出Fのいずれでも実行され得る演出である一方で、操作促進画像としてのスティックコントローラ31Aの画像の表示はリーチ演出Fでのみ実行され得る演出である。

【0820】

次に、本特徴部029SGにおけるスーパーリーチの可変表示の演出態様について、図19-35～図19-56に基づいて説明する。まず、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Aが実行される場合について説明する。尚、可変表示の開始タイミングにおけるメータ029SG005Mは、1段階も増加していない状態として表示されている。図19-35(A)～図19-35(D)に示すように、可変表示の開始時にメータ演出の実行が決定(本特徴部029SGではパターンDまたはパターンEでの実行が決定された場合を開示)されると、リーチ前のタイミングである第1タイミング、第2タイミングとリーチ後の第3タイミングにてメータ029SG005Mがそれぞれ1段階ずつ増加する。

【0821】

図19-35(E)及び図19-35(F)に示すように、リーチ演出Aが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Aのタイトル画像と該リーチ演出Aの大当り期待度を示す期待度画像029SG251が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Aのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG161Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Aのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG161Bが表示される。

【0822】

そして、リーチ演出Aのタイトル画像の表示が終了すると、図19-35(G)に示すように、味方キャラクタAと敵キャラクタAとによるバトル演出が開始される。尚、図19-36(H)に示すように、バトル演出中においても、第4タイミングにおいてメータ029SG005Mが更に一段階増加する。

【0823】

また、該バトル演出中は、パターンQまたはパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図19-36(I)に示すように、可動体32の原点位置から演出位置に向けての動作が実行される。尚、チャンスアップ演出としての可動体32の動作は、原点位置から演出位置に向けての移動であるが、該可動体32の移動は、原点位置と演出位置との中間位置で終了する。その後、可動体32は、中間位置から原点位置に戻る。

【0824】

更にパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図19-36(J)及び図19-36(K)に示すように、画像表示装置5においてカットイン画像029SG200の表示が実行される。

【0825】

そして、当該可変表示がスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)の可変表示である場合は、図19-36(L)及び図19-36(M)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタAが敵キャラクタAに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出A)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0826】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)の可変表示である場合は、図19-36(N)及び図19-36(O)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタAが敵キャラクタAに勝利することにより可変表示結

果が大当たりであることが報知され、バトル演出（リーチ演出 A）の終了後に飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示される。

【0827】

また、当該可変表示がスーパーリーチ η の可変表示である場合は、図 19-37（P）及び図 19-37（Q）に示すように、カットイン画像表示可能期間終了後の第 5 タイミングにおいてメータ 029SG005M が更に 1 段階増加（5 段階まで増加）して満タンになる。そして、画像表示装置 5 の表示領域の下部においてメータ 029SG005M が 5 段階まで増加した（満タンになった）旨と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを報知するテロップ画像 029SG005T が表示される。

【0828】

次いで、図 19-37（R）に示すように、バトル演出が途中で中断され、該バトル演出に替えて高期待度リーチ演出発展報知演出として画像表示装置 5 において高期待度リーチ演出発展報知画像 029SG180 の表示が実行される。そして、リーチ演出 F が開始される。尚、高期待度リーチ演出発展報知演出の詳細については、図 19-55 にて後述する。

【0829】

図 19-37（S）及び図 19-37（T）に示すように、リーチ演出 F が開始されると、先ず画像表示装置 5 において該リーチ演出 F のタイトル画像と該リーチ演出 A の大当たり期待度を示す期待度画像 029SG256 が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出 F のタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像 029SG166A が表示される一方で、パターン S、パターン T、パターン U のいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出 F のタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像 029SG166B が表示される。

【0830】

そして、リーチ演出 F のタイトル画像の表示が終了すると、図 19-37（U）に示すように、味方キャラクタ B と敵キャラクタ B とによるバトル演出が開始される。該バトル演出中は、パターン T またはパターン U の演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図 19-36（V）及び図 19-36（W）に示すように、可動体 32 の原点位置から中間位置に向けての動作（移動）が実行される。その後、可動体 32 は、中間位置から原点位置に戻る。

【0831】

バトル演出が進行すると、図 19-38（X）、図 19-38（Y）、図 19-38（Z）に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の中央部において遊技者に対してプッシュボタン 31B やスティックコントローラ 31A の操作を促す操作促進画像が表示される。尚、このとき、パターン U の演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、操作促進画像としてプッシュボタン 31B の画像が表示される一方で、パターン U の演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、操作促進画像としてスティックコントローラ 31A の画像が表示される。

【0832】

画像表示装置 5 にて操作促進画像が表示された後は、遊技者がプッシュボタン 31B またはスティックコントローラ 31A 等の操作手段を操作する、または、これら操作手段の操作受付期間が終了すると、バトル演出の演出結果として可変表示結果が報知される。

【0833】

具体的には、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ η はずれの変動パターン（PA2-8）である場合は、図 19-39（a）及び図 19-39（b）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ B が敵キャラクタ B に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出 F）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0834】

10

20

30

40

50

一方で、当該可変表示がスーパーリーチη大当りの変動パターン（PB1-6）の可変表示である場合は、図19-39（c）及び図19-39（d）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタBが敵キャラクタBに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出F）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【0835】

次に、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Bが実行される場合について説明する。尚、可変表示の開始タイミングにおけるメータ029SG005Mは、1段階も増加していない状態として表示されている。図19-40（A）～図19-40（D）に示すように、可変表示の開始時にメータ演出の実行が決定（本特徴部029SGではパターンDまたはパターンEでの実行が決定された場合を開示）されると、リーチ前のタイミングである第1タイミング、第2タイミングとリーチ後の第3タイミングにてメータ029SG005Mがそれぞれ1段階ずつ増加する。

【0836】

図19-40（E）及び図19-40（F）に示すように、リーチ演出Bが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Bのタイトル画像と該リーチ演出Bの大当り期待度を示す期待度画像029SG252が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Bのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG162Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Bのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG162Bが表示される。

【0837】

そして、リーチ演出Bのタイトル画像の表示が終了すると、図19-40（G）に示すように、味方キャラクタBと敵キャラクタAとによるバトル演出が開始される。尚、図19-41（H）に示すように、バトル演出中においても、第4タイミングにおいてメータ029SG005Mが更に1段階増加する。

【0838】

また、該バトル演出中は、パターンQまたはパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図19-41（I）に示すように、可動体32の原点位置から中間位置への動作（移動）が実行される。その後、可動体32は、中間位置から原点位置に戻る。

【0839】

更にパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図19-41（J）及び図19-41（K）に示すように、画像表示装置5においてカットイン画像029SG200の表示が実行される。

【0840】

そして、当該可変表示がスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）の可変表示である場合は、図19-41（L）及び図19-41（M）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタBが敵キャラクタAに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出B）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0841】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）の可変表示である場合は、図19-41（N）及び図19-41（O）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタBが敵キャラクタAに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出B）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【0842】

また、当該可変表示がスーパーリーチδまたはスーパーリーチζの可変表示である場合

10

20

30

40

50

は、図19-42(P)及び図19-42(Q)に示すように、カットイン画像表示可能期間の終了後において味方キャラクタBが敵キャラクタAに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが一旦報知される。

【0843】

そして、バトル演出(リーチ演出B)の終了後は、飾り図柄のはずれを示す組み合わせでの揺動表示が行われる。このとき、リーチ演出E発展示唆演出の実行が決定されている場合は、図19-42(R)に示すように、リーチ演出E発展示唆演出として、画像表示装置5の表示領域において飾り図柄と表示位置が重複するようにリーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示が行われる。

【0844】

尚、当該可変表示がスーパーリーチδの変動パターンの可変表示である場合は、図19-42(S)に示すように、リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の後に、飾り図柄の揺動が停止して改めて可変表示がはずれであることが報知される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチζの変動パターンの可変表示である場合は、図19-42(T)に示すように、リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の後に、リーチ演出E発展報知演出としてリーチ演出E発展報知画像029SG181の表示が行われる。そして、リーチ演出Eが開始される。

【0845】

図19-42(U)及び図19-42(V)に示すように、リーチ演出Eが開始されると、まず画像表示装置5において該リーチ演出Eのタイトル画像と該リーチ演出Eの大当り期待度を示す期待度画像029SG255が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Eのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG165Aが表示される一方で、パターンS、パターンT、パターンUのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Eのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG165Bが表示される。

【0846】

そして、リーチ演出Eのタイトル画像の表示が終了すると、図19-42(W)に示すように、味方キャラクタAと敵キャラクタBとによるバトル演出が開始される。該バトル演出中は、パターンTまたはパターンUの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図19-43(X)及び図19-43(Y)に示すように、可動体32の原点位置から中間位置に向けての動作(移動)が実行される。その後、可動体32は、中間位置から原点位置に戻る。

【0847】

バトル演出が進行すると、図19-43(Z)、図19-43(a)、図19-43(b)に示すように、画像表示装置5の表示領域の中央部において遊技者に対してプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を促す操作促進画像が表示される。尚、このとき、パターンUの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、操作促進画像としてプッシュボタン31Bの画像が表示される一方で、パターンUの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、操作促進画像としてスティックコントローラ31Aの画像が表示される。

【0848】

画像表示装置5にて操作促進画像が表示された後は、遊技者がプッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31A等の操作手段を操作する、または、これら操作手段の操作受付期間が終了すると、バトル演出の演出結果として可変表示結果が報知される。

【0849】

具体的には、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチζはずれの変動パターン(PA2-7)である場合は、図19-44(c)及び図19-44(d)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタAが敵キャラクタBに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出E)の終了後に飾り

10

20

30

40

50

図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0850】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチゝ大当りの変動パターン（PB1-5）の可変表示である場合は、図19-44（e）及び図19-44（f）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタAが敵キャラクタBに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出E）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【0851】

ここで、図19-42（Q）～図19-42（T）にかけてのリーチ演出E発展示唆演出の演出態様についてより詳細に説明する。

【0852】

まず、図19-45（A）～図19-45（B）に示すように、リーチ演出E発展示唆演出の実行が決定されている場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで揺動表示されている状態において、リーチ演出E発展示唆演出として、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄と重複するようにリーチ演出E発展示唆画像029SG170の1段階目の表示が行われる。尚、該1段階目のリーチ演出E発展示唆画像029SG170は、飾り図柄等の表示領域に表示されている他の画像よりも明度が低い、表示色が少ない等の遊技者からの視認性が低い画像であればよい。

【0853】

そして、リーチ演出E発展示唆画像029SG170の1段階目の表示期間が終了した後は、図19-45（C）～図19-45（D）に示すように、一旦リーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示を終了した後、飾り図柄と重複するように再度リーチ演出E発展示唆画像029SG170の2段階目の表示が行われる。尚、該2段階目のリーチ演出E発展示唆画像029SG170は、1段階目のリーチ演出E発展示唆画像029SG170よりも明度が高い、表示色が多い等の1段階目のリーチ演出E発展示唆画像029SG170よりも遊技者からの視認性が高い画像であればよい。

【0854】

そして、当該可変表示がスーパーリーチδの変動パターンによる可変表示である場合は、図19-45（E）に示すように、リーチ演出E発展報知演出として画像表示装置5におけるリーチ演出E発展報知画像029SG181の表示が実行されることなく、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチゝの変動パターンによる可変表示である場合は、図19-45（F）に示すように、リーチ演出E発展報知演出として画像表示装置5においてリーチ演出E発展報知画像029SG181が表示されてリーチ演出Eが実行される。

【0855】

次に、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行される場合について説明する。尚、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行される場合は、メータ演出が実行されることが無いので、可変表示開始からリーチまでの期間の説明は省略する。

【0856】

リーチ演出Cが実行される場合については、図19-46（A）～図19-46（C）に示すように、リーチ演出Cが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Cのタイトル画像と該リーチ演出Cの大当り期待度を示す期待度画像029SG253が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Cのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG163Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Cのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG163Bが表示される。

【0857】

そして、リーチ演出Cのタイトル画像の表示が終了すると、図19-46（C）に示す

10

20

30

40

50

ように、味方キャラクタCと敵キャラクタAとによるバトル演出が開始される。

【0858】

一方で、リーチ演出Dが実行される場合については、図19-46(D)～図19-46(F)に示すように、リーチ演出Dが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Dのタイトル画像と該リーチ演出Dの大当り期待度を示す期待度画像029SG254が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Dのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG164Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Dのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG164Bが表示される。

10

【0859】

そして、リーチ演出Dのタイトル画像の表示が終了すると、図19-46(F)に示すように、味方キャラクタDと敵キャラクタAとによるバトル演出が開始される。

【0860】

また、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dのバトル演出中は、パターンQまたはパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図19-47(G)及び図19-47(H)に示すように、可動体32の原点位置から中間位置への動作(移動)が実行される。その後、可動体32は、中間位置から原点位置に戻る。

【0861】

更にパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図19-47(I)及び図19-47(J)に示すように、画像表示装置5においてカットイン画像029SG200の表示が実行される。

20

【0862】

また、図19-47(K)～図19-47(M)に示すように、分岐先示唆演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dのバトル演出中のカットイン画像表示可能期間の後に、分岐先示唆演出として画像表示装置5にリーチ演出H発展報知演出(リーチ演出H)が実行されることと高期待度リーチ演出発展報知演出(リーチ演出I)が実行されることの両方を示唆する分岐先示唆画像X(分岐先示唆画像029SG005X)、リーチ演出H発展報知演出(リーチ演出H)が実行されることを示唆する分岐先示唆画像Y(分岐先示唆画像029SG005Y)、高期待度リーチ演出発展報知演出(リーチ演出I)が実行されることを示唆する分岐先示唆画像Z(分岐先示唆画像029SG005Z)のいずれかが表示される。

30

【0863】

分岐先示唆演出実行可能期間の後は、当該可変表示がスーパーリーチγはずれの変動パターン(PA2-4)での可変表示である場合は、図19-48(N)～図19-48(P)に示すように、リーチ演出Cの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクタCが敵キャラクタAに敗北することにより可変表示がはずれであることが報知され、リーチ演出Dの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクタDが敵キャラクタAに敗北することにより可変表示がはずれであることが報知される。そして、バトル演出(リーチ演出Cまたはリーチ演出D)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

40

【0864】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチγ大当りの変動パターン(PB1-4)での可変表示である場合は、図19-48(Q)～図19-48(S)に示すように、リーチ演出Cの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクタCが敵キャラクタAに勝利することにより可変表示が大当りであることが報知され、リーチ演出Dの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクタDが敵キャラクタAに勝利することにより可変表示が大当りであることが報知される。そして、バトル演出(リーチ演出Cまたはリーチ演出D)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0865】

50

また、当該可変表示がスーパーリーチεまたはスーパーリーチθの可変表示である場合は、図19-49(T)～図19-49(V)に示すように、分岐先示唆演出実行可能期間の終了後において味方キャラクタCまたは味方キャラクタDが敵キャラクタAに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが一旦報知される。

【0866】

そして、バトル演出(リーチ演出Cまたはリーチ演出D)の終了後は、飾り図柄のはずれを示す組み合わせでの揺動表示が行われる。このとき、リーチ演出G発展示唆演出の実行が決定されている場合は、図19-49(W)に示すように、リーチ演出G発展示唆演出として、画像表示装置5の表示領域において飾り図柄と表示位置が重複するようにリーチ演出G発展示唆画像029SG171の表示が行われる。

10

【0867】

尚、当該可変表示がスーパーリーチεの変動パターンの可変表示である場合は、図19-49(X)に示すように、リーチ演出G発展示唆演出実行可能期間の後に、飾り図柄の揺動が停止して改めて可変表示がはずれであることが報知される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチθの変動パターンの可変表示である場合は、図19-49(Y)に示すように、リーチ演出G発展示唆演出実行可能期間の後に、リーチ演出G発展報知演出としてリーチ演出G発展報知画像029SG182の表示が行われる。そして、リーチ演出Gが開始される。

【0868】

図19-50(Z)に示すように、リーチ演出Gが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Gのタイトル画像029SG167と該リーチ演出Gの大当り期待度を示す期待度画像029SG257が表示される。

20

【0869】

そして、リーチ演出Gのタイトル画像029SG167の表示が終了すると、図19-50(a)及び図19-50(b)に示すように、味方キャラクタCと敵キャラクタBとによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチθはずれの変動パターン(PA2-9)である場合は、図19-50(c)及び図19-50(d)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタCが敵キャラクタBに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出G)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

30

【0870】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチθ大当りの変動パターン(PB1-7)の可変表示である場合は、図19-50(e)及び図19-50(f)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタCが敵キャラクタBに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出(リーチ演出G)の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【0871】

ここで、図19-49(V)～図19-49(Y)にかけてのリーチ演出G発展示唆演出の演出態様についてより詳細に説明する。

【0872】

40

先ず、図19-54(A)～図19-54(B)に示すように、リーチ演出G発展示唆演出の実行が決定されている場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで揺動表示されている状態において、リーチ演出G発展示唆演出として、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄と重複するようにリーチ演出G発展示唆画像029SG171の1段階目の表示が行われる。尚、該1段階目のリーチ演出G発展示唆画像029SG171は、飾り図柄等の表示領域に表示されている他の画像よりも明度が低い、表示色が少ない等の遊技者からの視認性が低い画像であればよい。

【0873】

そして、リーチ演出G発展示唆画像029SG171の1段階目の表示期間が終了した後は、図19-54(C)～図19-54(D)に示すように、一旦リーチ演出G発展示

50

唆画像029SG171の表示を終了した後、飾り図柄と重複するように再度リーチ演出G発展唆画像029SG171の2段階目の表示が行われる。尚、該2段階目のリーチ演出G発展唆画像029SG171は、1段階目のリーチ演出G発展唆画像029SG171よりも明度が高い、表示色が多い等の1段階目のリーチ演出G発展唆画像029SG171よりも遊技者からの視認性が高い画像であればよい。

【0874】

そして、当該可変表示がスーパーリーチεの変動パターンによる可変表示である場合は、図19-45(E)に示すように、リーチ演出G発展報知演出として画像表示装置5におけるリーチ演出G発展報知画像029SG182の表示が実行されることなく、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチθの変動パターンによる可変表示である場合は、図19-54(F)に示すように、リーチ演出G発展報知演出として画像表示装置5においてリーチ演出G発展報知画像029SG182が表示されてリーチ演出Gが実行される。

【0875】

また、当該可変表示がスーパーリーチιの変動パターンまたはスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示である場合は、図19-51(g)～図19-51(h)に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行中における分岐先唆演出実行可能期間後において、事前演出として画像表示装置5の表示領域にてシャッタ画像029SG006が表示され(表示領域の左右から該表示領域の中央部に向けてシャッタ画像029SG006の移動表示が行われて)、画像表示装置5に表示されていた演出画像が該シャッタ画像029SG006によって一時的に視認不能な状態となる。

【0876】

そして、所定期間が経過したことにもとづいて事前演出の実行期間が終了すると、前兆演出としてシャッタ画像029SG006が画像表示装置5の表示領域の中央部から左右側方に向けて退避していくとともに、該シャッタ画像029SG006の退避に応じて画像表示装置5の表示領域にてキャラクタCの画像の遊技者から視認可能となる。

【0877】

そして、当該可変表示がスーパーリーチιの変動パターンでの可変表示である場合は、図19-51(i)に示すように、リーチ演出H発展報知演出として画像表示装置5においてリーチ演出H発展報知画像029SG183が表示された後にリーチ演出Hが実行される。また、当該可変表示がスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示である場合は、図19-51(j)に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出として画像表示装置5において高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180が表示された後リーチ演出Iが実行される。尚、高期待度リーチ演出発展報知演出の詳細については、図19-55にて後述する。

【0878】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチιの変動パターンでの可変表示である場合は、図19-52(k)に示すように、リーチ演出Hが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Hのタイトル画像029SG168と該リーチ演出Hの大当り期待度を示す期待度画像029SG258が表示される。

【0879】

そして、リーチ演出Hのタイトル画像029SG168の表示が終了すると、図19-52(l)及び図19-52(m)に示すように、味方キャラクタDと敵キャラクタCとによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチιはずれの変動パターン(PA2-10)である場合は、図19-52(n)及び図19-52(o)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタDが敵キャラクタCに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出H)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0880】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチι大当りの変動パターン(PB1-8)の可変

10

20

30

40

50

表示である場合は、図19-52(p)及び図19-52(q)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタDが敵キャラクタCに勝利することにより可変表示結果が大当たりであることが報知され、バトル演出(リーチ演出H)の終了後に飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示される。

【0881】

また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示である場合は、図19-53(r)～図19-53(s)に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出時にリーチ演出Iが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Iのタイトル画像029SG169と該リーチ演出Iの大当たり期待度を示す期待度画像029SG259が表示される。このとき、画像表示装置5には、リーチ演出Iのタイトル画像029SG169と期待度画像029SG259の後方においてキャラクタA～キャラクタCの画像が共に表示されることによって、当該リーチ演出Iが他のスーパーリーチのリーチ演出よりも大当たり期待度が高いことによる特別感を演出する。

10

【0882】

そして、リーチ演出Iのタイトル画像029SG169の表示が終了すると、図19-53(t)及び図19-53(u)に示すように、味方キャラクタA～味方キャラクタDと敵キャラクタCとによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチκはずれの変動パターン(PA2-11)である場合は、図19-53(v)及び図19-53(w)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタA～味方キャラクタDが敵キャラクタCに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出H)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

20

【0883】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチκ大当たりの変動パターン(PB1-9)の可変表示である場合は、図19-53(x)及び図19-53(y)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタA～味方キャラクタDが敵キャラクタCに勝利することにより可変表示結果が大当たりであることが報知され、バトル演出(リーチ演出H)の終了後に飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示される。

【0884】

ここで、図19-37(R)～図19-37(T)、図19-53(r)～図19-53(s)にかけての高期待度リーチ演出発展報知演出についてより詳細に説明する。

30

【0885】

先ず、図19-55(A)～図19-55(B)に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されると、画像表示装置5の表示領域においてリーチ演出Fまたはリーチ演出Iが実行されることを報知する高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180が表示される。更に、高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180が表示された後は、画像表示装置5の表示領域を暗転させることで該画像表示装置5に表示されている演出画像を視認困難とするブラックアウト演出が実行される。

【0886】

尚、ブラックアウト演出においては、画像表示装置5に暗転した画像が表示されることによって他の演出画像(飾り図柄の可変表示画像やキャラクタの画像等)の視認を困難とし、且つ、表示画面自体の輝度を低下させるとともに、スピーカ8L、8Rから出力されていた演出音の音量が高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前よりも低下する。更に、遊技領域、可動体32、ガラス扉枠や遊技機用枠3に設けられている各種発光手段(例えば、LEDなど)の演出光の光量を、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前よりも低下させることで、他の演出画像(飾り図柄の可変表示画像やキャラクタの画像等)の視認をより一層困難とする。

40

【0887】

そして、ブラックアウト演出の実行後は、図19-55(C)に示すように、前段演出として、キャラクタCの画像が表示される。前段演出では更に、該キャラクタCが喋るセ

50

リフ内容が、文字画像 029SG007 として画像表示装置 5 の表示領域に表示されるとともに、該セリフがスピーカ 8L, 8R から音声情報として出力される。

【0888】

図 19-55 (D) 及び図 19-55 (E) に示すように、前段演出の終了後は切替演出が実行され、該切替演出の終了後に後段演出が実行される。切替演出としては、前段演出において表示されたキャラクタ C の画像とは異なる画像が表示される。尚、本特徴部 029SG では、切替演出として表示される画像を 1 つのみとする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、切替演出として複数の画像のいずれかを表示可能としてもよい。尚、このように切替演出として複数の画像のいずれかを表示可能とする場合は、いずれの画像が表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。

10

【0889】

後段演出では、前述したようにキャラクタの喋るセリフが文字画像 029SG008 として画像表示装置 5 の表示領域に表示されるとともに、該セリフがスピーカ 8L, 8R から音声情報として出力される。このとき表示される文字画像 029SG008 は、前段演出時に表示された文字画像 029SG007 よりも文字数が少ない一方で、一文字あたりの大きさは文字画像 029SG007 よりも大きく且つ明度の高い (図 19-10 参照)。

【0890】

図 19-55 (F) に示すように、後段演出の終了後は、可動体演出が実行される。該可動体演出としては、可動体 32 が画像表示装置 5 の上方位置である原点位置から画像表示装置 5 の表示領域の前面側略中央位置に重複する演出位置まで落下する。尚、演出位置まで落下した可動体 32 は、図示しない駆動モータの駆動等により原点位置まで移動する。

20

【0891】

そして可動体演出が終了した後は、図 19-55 (G) に示すように、各変動パターンに応じたリーチ演出 (該可変表示がスーパーリーチ η の変動パターンでの可変表示であればリーチ演出 F、該可変表示がスーパーリーチ κ の変動パターンでの可変表示であればリーチ演出 I) が実行される。

【0892】

次に、スーパーリーチ λ の変動パターンでの可変表示について説明する。図 19-56 (A) ~ 図 19-56 (D) に示すように、該スーパーリーチ λ の変動パターンでの可変表示では、先ず、可変表示が開始されると、リーチ前の第 2 タイミングにおいてメータ 029SG005M が一気に 5 段階目まで増加して満タンになる。次に、画像表示装置 5 の表示領域の下部においてメータ 029SG005M が 5 段階まで増加した (満タンになった) 旨と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを報知するテロップ画像 029SG005T が表示される。

30

【0893】

そして、リーチとなったりリーチ演出 A ~ リーチ演出 D のいずれかが実行されることなく高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される。尚、該高期待度リーチ演出発展報知演出の演出態様は、図 19-55 にて前述した演出態様と同一である。高期待度リーチ演出発展報知演出の実行後は、図 19-53 に示すように、リーチ演出 I が実行されて最終的に可変表示結果がはずれまたは大当りであることが報知される。

40

【0894】

以上、本特徴部 029SG におけるパチンコ遊技機 1 においては、図 19-8 及び図 19-9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さ L7 は、リーチ演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ L6b よりも長く設定されているとともに、リーチ演出 E 発展報知演出が開始されてからリーチ演出 E が実行されて該リーチ演出 E の演出結果として可変表示結果が大当りであると報知されるまでの期間の長さ L11 は、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出 F が実行されて該リーチ演出 F の演出結果として可変表示結果が大当りと報知されるまでの期間の長さ L12 と、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出 I が実行されて該リーチ演出 I の演出

50

結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さ L_{13} と、よりも短く設定されているので、リーチ演出E発展示唆演出の実行後においてリーチ演出Eが実行される場合については、可変表示結果が大当たりとなることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができる。また、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行後においてリーチ演出Iが実行される場合については、可変表示結果が大当たりであると報知されるまでに好適に遊技者を該リーチ演出Iに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0895】

また、図19-7に示すように、リーチ演出Bの実行期間の長さ L_2 は、 r -値演出Aの実行期間の長さ L_1 よりも長く設定されているので、リーチ演出Aよりも長期間に亘ってリーチ演出Bに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。また、リーチ演出Bは、図19-7～図19-9に示すように、リーチ演出Aとは異なり演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前から発展報知演出が実行されることがないので、リーチ演出E発展報知演出が実行されない場合であっても該リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果が大当たりであることが報知されるか否かに対して遊技者を確実に注目させることが可能となっている。

【0896】

また、図19-7～図19-9に示すように、リーチ演出Aやリーチ演出Bの実行中は、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出としてメータ演出が実行される場合があるので、該メータ演出の実行によって高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることに対する遊技者の期待感を喚起することができる。

【0897】

また、本特徴部029SGでは、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出としてメータ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該メータ演出に替えて、或いは加えて、スピーカ8L、8Rからの音の出力態様、遊技効果ランプ9の発光態様等によって高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆してもよい。

【0898】

また、本特徴部029SGでは、リーチ演出Aやリーチ演出Bを実行する場合のみメータ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cやリーチ演出Dを実行する場合においてもメータ演出を実行可能としてもよい。特にリーチ演出Cやリーチ演出Dの途中から事前演出と前兆演出が実行された後に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iとが実行されるスーパーリーチ k の変動パターンでの可変表示においては、事前演出や前兆演出を契機としてメータ029SG005Mが5段階目まで増加する（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を報知する表示態様に変化する）場合を設けてもよい。このようにすることで、スーパーリーチ i の変動パターンの可変表示とスーパーリーチ k の変動パターンの可変表示とで、事前演出や前兆演出の実行中にメータ029SG005Mが5段階目まで増加するか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0899】

また、図19-9及び図19-25に示すように、スーパーリーチ l の変動パターンの可変表示では、リーチ演出Aの実行を経由せずに第2タイミングで一気にメータ029SG005Mが5段階目まで増加して高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるので、リーチ演出Aが実行されない場合であっても高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Iが実行されることに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0900】

尚、本特徴部029SGでは、図19-7～図19-9に示すように、リーチ演出Bが実行される場合は、高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Iが実行されることがない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出B

の実行後に高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Ⅰが実行される場合を設けてもよい。このようにすることで、リーチ演出Ⅱが実行される場合においても高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Ⅰが実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0901】

また、本特徴部029SGでは、メータ演出としてメータ029SG005Mが第1タイミング～第5タイミングで1段階ずつ増加する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなくメータ029SG005Mが、いずれかのタイミングで2段階以上増加する場合を設けてもよい。更に、このように第1タイミング～第5タイミングのいずれかで2段階以上メータ029SG005Mが増加するタイミングを設けるときは、リーチ演出Aやリーチ演出Bが開始されるよりも前のタイミングでメータ029SG005Mが5段階目まで増加した場合とリーチ演出Aやリーチ演出Bが開始された後のタイミングでメータ029SG005Mが5段階目まで増加した場合とで、リーチ演出Ⅰに発展する割合が異なってもよい。また、本特徴部029SGではメータ演出としてメータ029SG005Mの表示態様を5段階目まで変化可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ演出としては、メータ029SG005Mの表示態様を4段階以下または6段階以上変化可能としてもよい。

【0902】

また、図19-8及び図19-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Ⅰが実行されて該リーチ演出Ⅰの演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さL13は、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Ⅱが実行されて該リーチ演出Ⅱの演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さL12よりも長く設定されているので、より大当たり期待度の高いリーチ演出Ⅰが実行されたときの演出結果が報知されるまでの期間を長くすることで、大当たり遊技状態に制御される期待感を効果的に高めることができる。

【0903】

また、図19-23～図19-25に示すように、本特徴部029SGにおいて高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆するメータ演出は、可変表示の第1タイミング～第5タイミングにかけて最大で5段階（メータ演出非実行の状態を入れれば6段階）にかけて段階的に表示態様に変化していく演出である。一方で、図19-45に示すように、本特徴部029SGにおいてリーチ演出Ⅲの実行を示唆するリーチ演出Ⅲ発展示唆演出は、2段階に亘ってリーチ演出Ⅲ発展示唆画像029SG170の表示態様に変化していく演出である。つまり、本特徴部029SGでは、メータ演出としては、メータ029SG005Mの表示態様が5段階まで変化可能であるが、リーチ演出Ⅲ発展示唆演出としては、リーチ演出Ⅲ発展示唆画像029SG170の表示態様は2段階までしか変化することがない。このため、メータ演出においてはリーチ演出Ⅲ発展示唆演出よりも演出対象の画像（メータ029SG005M）が5段階目まで変化し易いため、メータ029SG005Mが5段階目まで増加するか否に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0904】

尚、本特徴部029SGでは、メータ演出としてメータ029SG005Mの表示態様を5段階目まで変化可能とする一方で、リーチ演出Ⅲ発展示唆演出としてリーチ演出Ⅲ発展示唆画像029SG170の表示態様を2段階目までしか変化できない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ⅲ発展示唆演出としてリーチ演出Ⅲ発展示唆画像029SG170の表示態様を5段階目まで変化可能としてもよい。尚、このように、リーチ演出Ⅲ発展示唆演出としてリーチ演出Ⅲ発展示唆画像029SG170の表示態様を5段階目まで変化可能とする場合は、リーチ演出Ⅲ発展示唆画像029SG170の表示態様が5段階目まで変化する割合をメータ029SG005Mの表示態様が5段階目まで変化する割合よりも低く設定すればよい。

【0905】

また、図19-7～図19-9に示すように、スーパーリーチδやスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示では、メータ演出実行可能期間の長さL5がリーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されているので、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行された後にリーチ演出Aよりも大当り期待度の高いリーチ演出Fが実行されることを、リーチ演出E発展報知演出の実行が示唆された後にリーチ演出Eが実行されることよりも長期間に亘って示唆することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0906】

尚、本特徴部029SGでは、メータ演出実行可能期間の長さL5がリーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ演出実行可能期間の長さL5がリーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも短く設定されていてもよい。

10

【0907】

また、本特徴部029SGでは、メータ029SG005Mをメータ演出の実行が決定された場合以外においても画像表示装置5に表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ029SG005Mはメータ演出の実行が決定された場合のみ画像表示装置5に表示するようにしてもよい。更には、メータ029SG005Mは、1段階目の増加タイミングで初めて画像表示装置5に表示されるようにしてもよい。

【0908】

更に、リーチ演出E発展示唆演出は、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に実行可能となっている演出であるので、リーチ演出Bの実行中にリーチ演出E発展示唆演出が実行されることによって、遊技者がリーチ演出Bの演出結果として可変表示結果が大当りであると報知されないと認識することによる遊技興趣の低下を防止できる。

20

【0909】

尚、本特徴部029SGでは、リーチ演出Bからリーチ演出Eに発展するパターンとしては、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果が報知された後にリーチ演出E発展報知演出とリーチ演出Eとが実行されるパターン（図1-8（F）参照）のみが開示されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Bからリーチ演出Eに発展するパターンとしては、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前にリーチ演出E発展報知演出とリーチ演出Eとが実行される場合を設けてもよい。このように、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前にリーチ演出E発展報知演出とリーチ演出Eとが実行される場合を設けるときは、リーチ演出Bの実行中にリーチ演出E発展示唆演出を実行可能としてもよい。

30

【0910】

また、図19-31～図19-34に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Fの実行中は、チャンスアップ演出を実行可能であり、いずれの演出パターンにてチャンスアップ演出が実行されるかに応じて大当り期待度が異なっている。

【0911】

特にリーチ演出Aの後にリーチ演出Fを実行するスーパーリーチηの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Aの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との計2回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出Fの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作及び操作促進画像としてのスティックコントローラ31Aの画像表示の計3回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能となっている。このため、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Aの実行中よりもリーチ演出Fの実行中の方がチャンスアップ演出を構成する演出の実行回数が増加することによって、リーチ演出Fの演出結果に対して遊技者を好適に注目させることができる。

40

【0912】

更には、リーチ演出Bの実行後にリーチ演出Eを実行するスーパーリーチζの変動パタ

50

ーンでの可変表示については、リーチ演出Bの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作とカットイン画像029SG200の表示との計3回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出Eの実行中には、チャンスアップ演出としてリーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との計2回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能となっている。このため、スーパーリーチγの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Bの実行中よりもリーチ演出Eの実行中の方がチャンスアップ演出を構成する演出の実行回数が少ないことによって、リーチ演出Eの演出結果に対して遊技者を過度に注目させることが防止できるので、遊技興趣を向上できる。

【0913】

尚、本特徴部029SGでは、リーチ演出Bの実行後にリーチ演出Eを実行するスーパーリーチγの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Bの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作とカットイン画像029SG200の表示との計3回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出Eの実行中には、チャンスアップ演出としてリーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との計2回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Bの実行後にリーチ演出Eを実行するスーパーリーチγの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Bの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出をリーチ演出Eの実行中と同数実行可能としてもよい。

【0914】

尚、本特徴部029SGでは、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像029SG200の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ31Aの画像の表示を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技効果ランプ9の特定パターンでの発光、スピーカ8L、8Rからの特定音の出力、導光板の発光、画像表示装置5での導光板（擬似導光板）の表示、画像表示装置5自体の動作等を、チャンスアップ演出を構成する演出に含んでもよい。

【0915】

また、本特徴部029SGでは、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像029SG200の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ31Aの画像の表示等のいずれも遊技者の操作にかかわらず実行される演出（能動的演出）を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出を構成する演出としては、遊技者がプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31A等の操作手段を操作することによって遊技効果ランプ9の発光色が変わる（所謂裏ボタン）等の遊技者による操作が行われることではじめて実行される演出（能動的演出）を含んでいてもよい。

【0916】

また、図19-7～図19-9、図19-30に示すように、スーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出をリーチ演出Cと該リーチ演出Cよりも大当たり期待度の高いリーチ演出Dとから決定可能となっている。そして、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に事前演出と前兆演出とが実行され且つ高期待度リーチ演出発展報知演出が実行された場合はリーチ演出Iが実行され、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出G発展報知演出が実行された場合はリーチ演出Iよりも大当たり期待度の低いリーチ演出Gが実行される。

【0917】

更に、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に事前演出と前兆演出とが実行され且つリーチ演出H発展報知演出が実行された場合は

10

20

30

40

50

リーチ演出Iよりも大当たり期待度が低いリーチ演出Hが実行されるようになっているので、リーチ演出の種類と発展報知演出との組み合わせによって演出を多様化することができる。

【0918】

特に、スーパーリーチ γ 、スーパーリーチ ε 、スーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ の変動パターンの可変表示については、図19-30(A)及び図19-30(B)に示す割合にてリーチ演出Cとリーチ演出Dとのどちらを実行するかを決定することによって、リーチ演出Cの実行が決定された場合の方がリーチ演出Dの実行が決定された場合よりも前兆演出が実行された後にリーチ演出I（高期待度リーチ演出発展報知演出）が実行される割合を高く設定されているので、実行されるリーチ演出と高期待度リーチ演出発展報知演出とに所定の関係を持たせることができ、リーチ演出と発展報知演出の演出興趣を向上できる。

10

【0919】

また、本特徴部029SGでは、スーパーリーチ γ 、スーパーリーチ ε 、スーパーリーチ θ 、スーパーリーチ ι 、スーパーリーチ κ の変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出をリーチ演出Cとリーチ演出Dとから決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中にリーチ演出Cを実行する変動パターンと、可変表示中にリーチ演出Dを実行する変動パターンと、を個別に設けてもよい。

【0920】

また、前記特徴部029SGでは、図19-34に示すように、チャンスアップ演出の実行の有無や演出パターンを可変表示結果に応じて異なる割合にて決定する、つまり、チャンスアップ演出は、リーチ演出の演出結果として可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出として実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出期間中に実行可能なチャンスアップ演出については、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかが実行されること（リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展すること）を示唆する演出として実行可能としてもよい。

20

【0921】

更には、チャンスアップ演出としては、可変表示結果が大当たりとなることやリーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかが実行されることの他に、可変表示結果が大当たりとなった場合の大当たり遊技のラウンド数が10ラウンドであること、大当たり遊技終了後に確変状態に制御されること等を示唆可能としてもよい。

30

【0922】

また、図19-9に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行された後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される場合と、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行された後にリーチ演出H発展報知演出が実行される場合とでは、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dと発展報知演出との間の期間にて共通の事前演出を実行可能であることにより、事前演出が実行されることで発展報知演出への遊技者の注目を高めつつ、発展報知演出として高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出H発展報知演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0923】

40

また、図19-7～図19-9及び図19-27～図19-28に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行期間中においては、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行後にリーチ演出H発展報知演出と高期待度リーチ演出発展報知演出のうちどちらが実行されるかの示唆、及びリーチ演出H発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆可能な分岐先示唆演出を実行可能となっているので、発展先示唆演出が実行されることで発展報知演出が実行されることへの遊技者の注目を高めつつ、リーチ演出H発展報知演出と高期待度リーチ演出発展報知演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0924】

また、本特徴部029SGでは、発展先示唆演出として、リーチ演出H発展報知演出が

50

実行されることと、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを示唆可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発展先示唆演出としては、リーチ演出G発展報知演出が実行されることを示唆可能としてもよい。

【0925】

また、本特徴部029SGでは、リーチ演出Cまたはリーチ演出Cを実行する変動パターンの可変表示にて発展先示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Aを実行する変動パターンの可変表示やリーチ演出Bを実行する変動パターンの可変表示においても発展先示唆演出を実行可能としてもよい。

【0926】

また、図19-30(D)に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして演出結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチκの変動パターンと、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして演出結果が報知された後にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチθの変動パターンとについて、可変表示結果が大当たりとなるときには、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が60%であるのに対して、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が40%であるので、リーチ演出Cとリーチ演出Dのどちらが実行されるかによって、リーチ演出Iが実行されるスーパーリーチκの変動パターンの可変表示であるのか、リーチ演出Hが実行されるスーパーリーチθの変動パターンの可変表示であるのかが推測できるようになるので、リーチ演出Cとリーチ演出Dのどちらが実行されるかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0927】

尚、本特徴部029SGでは、スーパーリーチκの変動パターンと、スーパーリーチθの変動パターンとについて、可変表示結果が大当たりとなる場合は、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差よりも小さく設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれとなる場合について、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差よりも小さく設定されていてもよい。

【0928】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0929】

例えば、前記特徴部029SGでは、画像表示装置5の表示領域の下部に保留記憶表示を表示可能な、第1保留記憶表示エリア029SG005Dと第2保留記憶表示エリア029SG005Uとを設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-1として図19-57に示すように、画像表示装置5の表示領域の所定位置（例えば、画像表示装置5の表示領域の下部の中央）に、実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示可能なアクティブ表示エリア029SG005Fを設けてもよい。

【0930】

また、このようにアクティブ表示を表示可能とする場合は、前述した先読み予告演出と同様に、アクティブ表示の表示態様を複数設け、いずれの表示態様でアクティブ表示が表示されているかに応じて大当たり期待度が異なるアクティブ表示演出を実行可能としてもよい。例えば、アクティブ表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の3

種類を設け、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形で表示されている場合が最も大当たり期待度が高く、白色の丸形で表示されている場合が最も大当たり期待度が低く設定されていればよい（アクティブ表示の表示態様の大当たり期待度：赤色＞青色＞白色）。

【0931】

更に、アクティブ表示の表示態様を可変表示中に白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化可能とし、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形の変化したことによって実行中の可変表示の大当たり期待度が上昇したことを示唆可能としてもよい。

【0932】

このようにアクティブ表示の表示態様を可変表示中に変化可能とする場合は、図19-58（A）及び図19-58（B）に示すように、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Eが実行されるスーパーリーチζの変動パターンの可変表示について、リーチ演出Eの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合をP1する。

【0933】

また、リーチ演出Aの実行中に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されて更にリーチ演出Fが実行されるスーパーリーチηの変動パターンでの可変表示について、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合をP2、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合をP3とする。

【0934】

このとき、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合であるP3を、リーチ演出Eの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合であるP1や、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合であるP2よりも高く設定してもよい。

【0935】

このようにすることで、スーパーリーチηの変動パターンにて可変表示が実行される場合（リーチ演出Aが実行されてリーチ演出Fが実行される場合）は、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始前からアクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化することによりリーチ演出Fが実行されることが遊技者に予め認識されてしまう虞を低減できる。また、リーチ演出Eが実行される場合とリーチ演出Fが実行される場合とでは、リーチ演出Eよりも大当たり期待度が高いリーチ演出Fにおいてより高い割合でアクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化することで、大当たり期待度に応じて適切にアクティブ表示の表示態様を赤色の丸形に変化させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0936】

また、前記変形例029SG-1では、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P3が、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P2よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-2として、前記変形例029SG-1と同じくスーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P3を、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P2よりも高く設定するとともに、スーパーリーチζの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Eの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P1を、リーチ演出Bの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合よりも高く設定してもよい。

【0937】

このように、アクティブの表示態様として複数の態様を設け、いずれの表示態様でアク

タイプ表示が表示されるかに応じて大当り期待度が異なることにより、大当り期待度を遊技者に認識させ易くできるとともに、アクティブ表示の表示態様がリーチ演出E発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前に赤色の丸形に変化することによって遊技者に予め大当り期待度が高いと認識されてしまうことによる遊技興趣の低下の虞を低減することができる。

【0938】

また、前記特徴部029SGでは、リーチ演出Aやリーチ演出B等のリーチ演出を経由せずに高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されてリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチ入の変動パターンが設けられているが、変形例029SG-3として、該スーパーリーチ入の変動パターンの可変表示においては、リーチ演出Iの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P5を、リーチ演出Iの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P6よりも高く設定してもよい。このようにリーチ演出Iの実行前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化することによって予め遊技者にリーチ演出Iが実行されることを認識させ易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【0939】

尚、本変形例029SG-3では、スーパーリーチ入の変動パターンの可変表示において、リーチ演出Iの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P5を、リーチ演出Iの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P6よりも高く設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ入の変動パターンの可変表示において、リーチ演出Iの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P5を、リーチ演出Iの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P6よりも低く設定してもよい。このようにすることで、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化していないにも関わらず他のリーチ演出を経由せずにリーチ演出Iが実行される状況を作り出すことができるので、遊技に意外性を付与することができ、遊技興趣を向上できる。

【0940】

また、前記特徴部029SGや変形例029SG-1～変形例029SG-3では、保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の3種類を設け、保留記憶表示やアクティブ表示がいずれの表示態様で表示されるかに応じて大当り期待度を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様の数としては、2種類のみや4種類以上であってもよい。

【0941】

更に、前記変形例029SG-1～変形例029SG-3では、リーチ演出の実行中にアクティブ表示の表示態様が変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、アクティブ表示態様の変化タイミングはリーチ演出の実行中以外のタイミング、例えば、発展示唆演出や発展報知演出の実行中、可変表示の開始タイミング等を含んでいてもよい。更に、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示とを含む擬似連演出を実行可能とする場合は、仮停止や再可変表示のタイミングでアクティブ表示の表示態様を変化可能としてもよい。

【0942】

また、前記特徴部029SGでは、保留記憶表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の3種類を設け、保留記憶表示がいずれの表示態様で表示されるかに応じて大当り期待度を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-4として、保留記憶表示の表示態様として丸形の他に三角形や四角形、星形等を設け、保留記憶表示がいずれの形状で表示されるかに応じてリーチ演出E、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出H、リーチ演出Iのいずれのリーチ演出に発展するかを示唆可能としてもよい。尚この場合、CPU103は、入賞時乱数値判定処

10

20

30

40

50

理を実行して変動パターン（変動カテゴリ）をスーパーリーチと判定したとき、更にスーパーリーチ α ～スーパーリーチ λ のいずれのスーパーリーチの変動パターンであるか（可変表示中にリーチ演出A～リーチ演出Iのいずれを実行するのか）を判定し、該判定に応じたスーパーリーチの変動カテゴリコマンド（いずれのスーパーリーチの変動パターンを実行するかの情報を含む変動カテゴリコマンド）を演出制御基板12に対して送信すればよい。このようにすることで、演出制御用CPU120は、CPU103から受信したスーパーリーチの変動カテゴリコマンドに基づいて保留記憶表表示の表示態様を丸形、三角形、四角形、星形等をから決定すればよい。また、可変表示の開始前から保留記憶表示の形状に遊技者を注目させることが可能となるので、遊技興趣を向上できる。

【0943】

また、本変形例029SG-4では、保留記憶表示の形状によって発展するリーチ演出を示唆可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、保留記憶表示の色によって大当たり期待度を示唆するとともに、該保留記憶表示の形状によって発展先のリーチ演出を更に示唆可能としてもよい。このようにすることで、保留記憶表示の色と形状の両方に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0944】

また、本変形例029SG-4では、保留記憶表示の形状によって発展先のリーチ演出を示唆可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶表示の形状によって発展先を示唆可能なリーチ演出はリーチ演出E、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出H、リーチ演出Iの一部のみ（例えば、リーチ演出Eとリーチ演出Iのみ）であってもよい。

【0945】

また、前記特徴部029SGでは、チャンスアップ演出として、リーチ演出A～リーチ演出Fの開始時にリーチタイトル画像の文字を赤色で表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-5として、チャンスアップ演出としては、黒色で表示されているリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化可能としてもよい。特に、このようにチャンスアップ演出としてリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化させる場合は、リーチタイトル画像と共に表示されている大当たり期待度を示す期待度画像の表示態様を変化可能とする（例えば、期待度画像として表示されている星の数を増加させる等）ようにしてもよい。このようにすることで、リーチタイトル画像の文字の色の黒色から赤色への変化に伴って期待度画像の表示態様が変化するため、期待度画像への注目を高めることができるので、実行するリーチ演出の期待度を遊技者に的確に認識させることができる。

【0946】

また、前記特徴部029SGでは、図19-28に示すように、スーパーリーチ κ の変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで同一割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ κ の変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能としてもよい。

【0947】

具体的には、変形例029SG-6として図19-59に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行中にこれらリーチ演出Cやリーチ演出Dとして可変表示結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出が実行されるスーパーリーチ κ の変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出がリーチ演出Cに決定されている場合は、分岐先示唆演出の非実行を15%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を30%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を20%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を35%の割合で決定する。また、スーパーリーチ κ の

10

20

30

40

50

変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出がリーチ演出Dに決定されている場合は、分岐先示唆演出の非実行を10%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を30%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を20%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を40%の割合で決定する。

【0948】

特に、本変形例029SG-6では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が高く設定されている（分岐先示唆演出の非実行の決定割合が低く設定されている）ので、可変表示の実行中においてリーチ演出H発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出等の発展報知演出が実行されることの示唆を好適に行うことができ、遊技興趣を向上できる。

10

【0949】

尚、本変形例029SG-6では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が高く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が低く設定されていてもよい。

20

【0950】

加えて、本変形例029SG-6では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンZ（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出パターン）での実行決定割合が高く設定されているので、可変表示の実行中においてリーチ演出H発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出等の発展報知演出が実行されることの示唆をより一層好適に行うことができ、遊技興趣を向上できる。

【0951】

尚、変形例029SG-6では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンZでの実行決定割合が高く設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンZでの実行決定割合が低く設定されていてもよい。

30

【0952】

また、本変形例029SG-6では、図19-59に示すように、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチθ、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示についても、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能としてもよい。

40

【0953】

また、本変形例029SG-6では、リーチ演出Cの実行中に実行可能な分岐先示唆演出（発明033SGにおける第1有利結果示唆演出）とリーチ演出Dの実行中に実行可能な分岐先示唆演出（発明033SGにおける第2有利結果示唆演出）とを同一の演出態様

50

の演出として実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cの実行中に実行可能な分岐先示唆演出とリーチ演出Dの実行中に実行可能な分岐先示唆演出とは、異なる演出態様の演出として実行可能としてもよい。

【0954】

また、前記特徴部029SGでは、図19-5～図19-9に示すように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、単にこれらリーチ演出A～リーチ演出Dのいずれかが実行されて可変表示結果が報知される報知態様（第1報知態様）が例示されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-7として、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、前記第1報知態様に加えて、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知される第2報知態様（所謂復活態様）を設けてもよい。

【0955】

尚、このように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第1報知態様と第2報知態様とを設けるときは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が同一であってもよい。

【0956】

このように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第2報知態様を設けることで、一旦可変表示結果がはずれと報知されたにもかかわらず改めて可変表示結果が大当たりであると報知されることによって遊技者に意外感を与えることができる。更に、リーチ演出Cとリーチ演出Dを実行する場合の演出結果（可変表示結果）が第1報知態様で報知される場合と第2報知態様で報知される場合とで、分岐先示唆演出の実行を決定する処理を共通化することができるので、該処理に要するデータ量を抑えることができる。

【0957】

尚、本変形例029SG-7では、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第1報知態様と第2報知態様とを設けるときは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第1報知態様と第2報知態様とを設けるときは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が異なってもよい。

【0958】

また、前記変形例029SG-7では、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、単にこれらリーチ演出A～リーチ演出Dのい

ずれかが実行されて可変表示結果が報知される第1報知態様と、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知される第2報知態様と、を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-8として、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行され、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果がはずれであることが報知された後にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行され、該リーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりであることが報知される場合（スーパーリーチθ大当たりの変動パターン（PB1-7）にて可変表示が実行される場合）について、該スーパーリーチθ大当たりの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なってもよい。このようにすることで、リーチ演出Cやリーチ演出Dが実行される場合において可変表示結果が大当たりであると報知されるまでにリーチ演出Gが実行されるか否かによってチャンスアップ演出の実行割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0959】

更に、本変形例では、スーパーリーチθ大当たりの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチθ大当たりの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合は、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と同一であってもよい。

【0960】

また、前記特徴部029SGでは、図19-27に示すように、複数の演出パターンにおいて分岐先示唆演出を実行可能であり、いずれの演出パターンにて分岐先示唆演出が実行されるかに応じて高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合が異なる形態を例示した。特に前記特徴部029SGでは、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行された場合が最も高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合が高い形態として例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたときは、極めて高い割合（例えば、99%の割合）で高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるようにしてもよい。

【0961】

特に、このように、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたときに極めて高い割合で高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるようにする場合については、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたにもかかわらず高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されない場合や、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されなかったにもかかわらずリーチ演出Iが実行される場合（所謂演出矛盾のパターン）を設けてもよい。尚、このような演出矛盾のパターンを設ける場合は、可変表示結果が大当たりであると報知される場合においてのみ該演出矛盾のパターンにて演出パターンZでの分岐先示唆演出やリーチ演出Iを実行することによって、遊技者に意外感を与えることができるとともに、パターンZにて分岐先示唆演出が実行された場合やリーチ演出Iが実行された場合に、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0962】

また、前記特徴部029SGでは、図19-30に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に更にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-

10として、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とを同一としてもよい。このようにすることで、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Dが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知された後にリーチ演出発展報知演出が実行されることに対して遊技者が期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【0963】

尚、本変形例029SG-10では、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示について、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とを同一とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Dが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知された後にリーチ演出発展報知演出が実行されることに対して遊技者が期待できるといった効果を奏することが可能であれば、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが小さい差（例えば、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合の差が1%～5%程度、つまり、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが略同一）で異なってもよい。

【0964】

また、前記特徴部029SGでは、図19-30に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に更にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度がリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度よりも小さい形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-11として、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度とリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度は同一であってもよい。このようにすることで、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Gが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出G発展報知演出が実行されたときにはリーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりとなることが報知されることに対して遊技者が期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【0965】

尚、本変形例029SG-11では、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度とリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度とが同一となる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Gが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出G発展報知演出が実行されたときにはリーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりとなることが報知されることに対して遊技者が期待できるといった効果を奏することが可能であれば、リーチ演出Cの大当たり期待度とリーチ演出Dの大当たり期待度とが小さい差（例えば、リーチ演出Cの大当たり期待度とリーチ演出Dの大当たり期待度の差が1%～5%程度、つまり、リーチ演出Cの大当たり期待度とリーチ演出Dの大当たり期待度とが略同一）で異なってもよい。

【0966】

また、前記特徴部029SGでは、図19-34に示すように、チャンスアップ演出を構成する演出としてリーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像029SG200の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ31Aの画像の表示を実行可能とし、リーチ演出E発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の前で実行されるリーチ演出A～リーチ演出Dと、リーチ演出E発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の前で実行されるリーチ演出E及びリーチ演出Fでリーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作とを共通の演出として実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-12として、これらリーチタイトルの

10

20

30

40

50

赤色表示と可動体32の動作との共通の演出がリーチ演出A～リーチ演出Fのいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、チャンスアップ演出として実行可能な演出数（チャンスアップ演出の演出パターン数）の増加を抑えつつ、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作とがいずれのリーチ演出の実行中にじっこうされるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0967】

また、前記特徴部029SGでは、図19-34に示すように、可変表示結果が大当たりである場合とはずれである場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無と該チャンスアップ演出の演出パターンを決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定

10

【0968】

特に、変形例029SG-13として図19-60に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチκの変動パターンについては、リーチ演出Cの実行が決定されている場合とリーチ演出Dの実行が決定されている場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無を決定可能としてもよい。特にスーパーリーチκの変動パターンの可変表示では、リーチ演出Dの実行が決定されている場合はリーチ演出Cの実行が決定されている場合よりも高い割合でチャンスアップ演出の実行が決定されるので、リーチ演出Dの実行が決定された場合は大当たり期待度が高いことを遊技者に対して分かり易く示唆することができ、遊技興趣を向上できる。

20

【0969】

また、前記変形例029SG-7では、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知される第2報知態様（所謂復活態様）を設ける形態を例示したが、該第2報知態様としては、変形例029SG-14として図19-61（A）に示すように、一旦可変表示結果がはずれであると報知されてから可変表示の停止タイミングとの間において可変表示結果が大当たりであることを報知する復活演出を実行してもよい。

30

【0970】

特に、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される場合（スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγのいずれかの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）については、図19-61（A）～図19-61（C）に示すように、復活演出の演出期間の長さL21を、リーチ演出Bの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後にリーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出E発展報知演出、リーチ演出Eが実行される場合（スーパーリーチζの変動パターンにて可変表示が実行される場合）のリーチ演出E発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミング（可変表示結果報知タイミング）までの期間の長さL22や、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後にリーチ演出G発展示唆演出、リーチ演出G発展報知演出、リーチ演出Gが実行される場合（スーパーリーチθの変動パターンにて可変表示が実行される場合）のリーチ演出G発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出Gの終了タイミング（可変表示結果報知タイミング）までの期間の長さL23よりも短く設定することで、演出が冗長になってしまうことによる遊技興趣の低下を防止できるようにしてもよい（ $L22 > L21$ 、 $L23 > L21$ ）。

40

【0971】

更には、図19-61（A）～図19-61（C）に示すように、復活演出の演出期間の長さL21を、リーチ演出E発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出E発展報知演出の終了タイミングまでの期間の長さL32や、リーチ演出G発展示唆演出の開始タイ

50

ミングからリーチ演出 G 発展報知演出の終了タイミングまでの期間の長さ L 3 3 よりも短く設定することで、可変表示結果がはずれであると報知したことに対して意外性を付与することができる。

【0972】

また、本変形例 0 2 9 S G - 1 4 では、リーチ演出 A ~ リーチ演出 D の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される形態について例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出 A の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出、リーチ演出 F が実行される場合（スーパーリーチ η の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）、リーチ演出 C やリーチ演出 D の実行中から事前演出、前兆演出、リーチ演出 H 発展報知演出、リーチ演出 H が実行される場合（スーパーリーチ ι の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）、リーチ演出 C やリーチ演出 D の実行中から事前演出、前兆演出、高期待度リーチ演出発展報知演出、リーチ演出 I が実行される場合（スーパーリーチ κ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）についても、復活演出が実行される場合を設けてもよい。

【0973】

尚、前記特徴部 0 2 9 S G に示したように、リーチ演出 A ~ リーチ演出 D が実行されて大当たりとなる割合（大当たり期待度）は、リーチ演出 F、リーチ演出 G、リーチ演出 I が実行されて大当たりとなる割合（大当たり期待度）よりも低く設定されているので、可変表示結果が大当たりとなる場合については、リーチ演出 A ~ リーチ演出 D の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される割合を、リーチ演出 F、リーチ演出 G、リーチ演出 I が実行されて大当たりとなる割合よりも高く設定することによって、リーチ演出 A ~ リーチ演出 D が実行されて可変表示結果がはずれであると報知された場合であっても復活演出が実行されることに対して遊技者を注目させることができるようにしてもよい。

【0974】

尚、リーチ演出 B がリーチ演出 B の演出結果として可変表示結果がはずれであると一旦報知された後にリーチ演出 E 発展示唆演出、リーチ演出 E 発展報知演出、リーチ演出 E が実行されて大当たりとなる場合（スーパーリーチ ζ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）や、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果がはずれであると一旦報知された後にリーチ演出 G 発展示唆演出、リーチ演出 G 発展報知演出、リーチ演出 G が実行されて大当たりとなる場合（スーパーリーチ θ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）についても復活演出が実行される場合を設けてもよいが、これらスーパーリーチ ζ やスーパーリーチ θ の変動パターンにて可変表示が実行される場合については、復活演出前に一度可変表示結果がはずれとなることが報知されるので、リーチ演出の演出結果として可変表示結果がはずれとなることが 2 回以上報知されることにより演出が冗長となってしまう遊技興趣の低下を招いてしまう虞を抑えるためにも、スーパーリーチ ζ やスーパーリーチ θ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合については、復活演出を実行しない、あるいは、スーパーリーチ α ~ スーパーリーチ γ、スーパーリーチ η、スーパーリーチ ι スーパーリーチ κ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合よりも引く割合で復活演出が実行されるようにしてもよい。

【0975】

また、前記特徴部 0 2 9 S G では、大当たり遊技終了後に時短状態に制御可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示の実行回数が特定回数（例えば、900 回等）に達したことに応じて時短状態に制御可能としてもよいし、また、可変表示結果がはずれとなる場合について、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御可能としてもよい。

【0976】

特に、このように、可変表示の実行回数が特定回数に達したことに応じて時短状態に制御する場合や、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御する場合につ

いては、前記特徴部 029SG に示した高期待度リーチ演出発展報知演出や、前記変形例 029SG-14 に示した復活演出を実行した後に時短状態に制御される旨を報知する演出を実行してもよい。このようにすることで、可変表示の実行回数が特定回数に達したことに応じて時短状態に制御する場合や、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御する場合について、高期待度リーチ演出発展報知演出や復活演出を実行することで時短状態に制御されるのか、可変表示結果が大当たりであることが報知されるのか、リーチ演出 I 等の期待度の高いリーチ演出が実行されるのかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0977】

また、前記特徴部 029SG としては、発明 029SG と発明 033SG との両方を実施する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発明 029SG と発明 033SG のいずれか一方のみを実施するようにしてもよい。

10

【0978】

また、前記特徴部 029SG では、本発明をパチンコ遊技機 1 に適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はスロットマシンに適用してもよい。

【符号の説明】

【0979】

- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4A、4B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6A … 入賞球装置
- 6B … 可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8L、8R … スピーカ
- 9 … 遊技効果ランプ
- 10 … 一般入賞口
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板
- 14 … ランプ制御基板
- 15 … 中継基板
- 20 … 普通図柄表示器
- 21 … ゲートスイッチ
- 22A、22B … 始動口スイッチ
- 23 … カウントスイッチ
- 30 … 打球操作ハンドル
- 31A … スティックコントローラ
- 31B … プッシュボタン
- 32 … 可動体
- 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 … ROM
- 102、122 … RAM
- 103 … CPU
- 104、124 … 乱数回路
- 105、125 … I/O
- 120 … 演出制御用 CPU
- 123 … 表示制御部

20

30

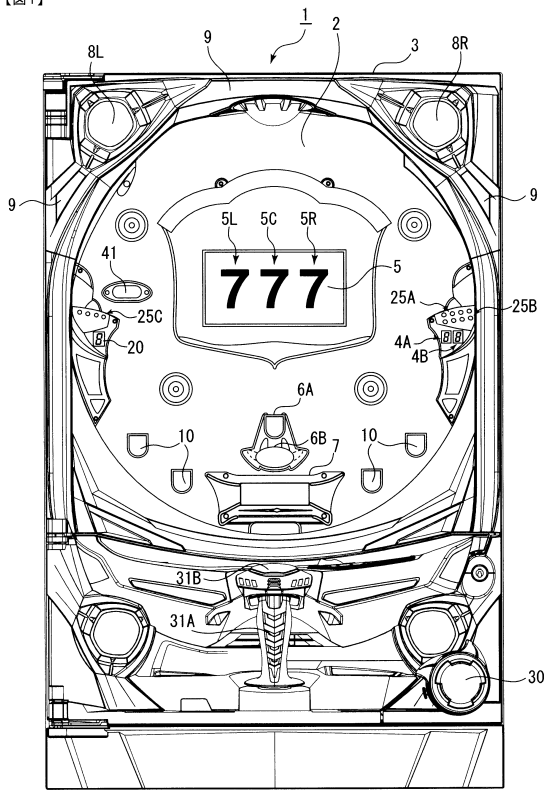
40

50

【図面】

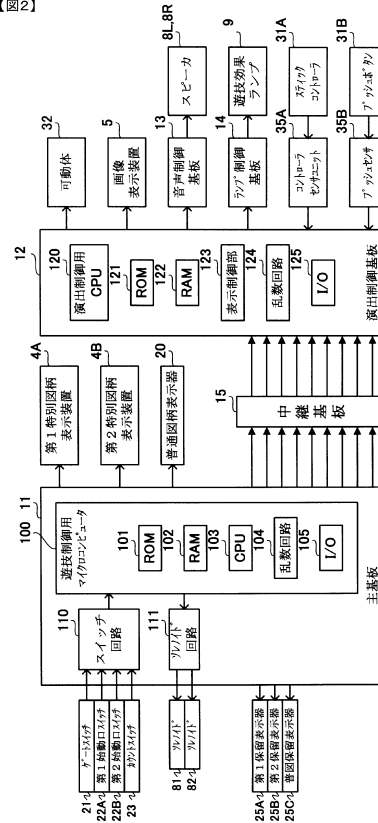
【図 1】

【図1】



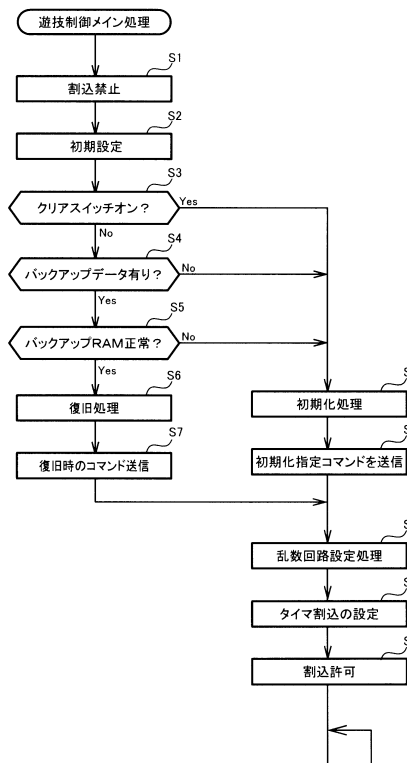
【図 2】

【図2】



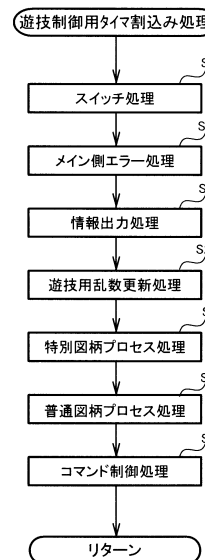
【図 3】

【図3】



【図 4】

【図4】



10

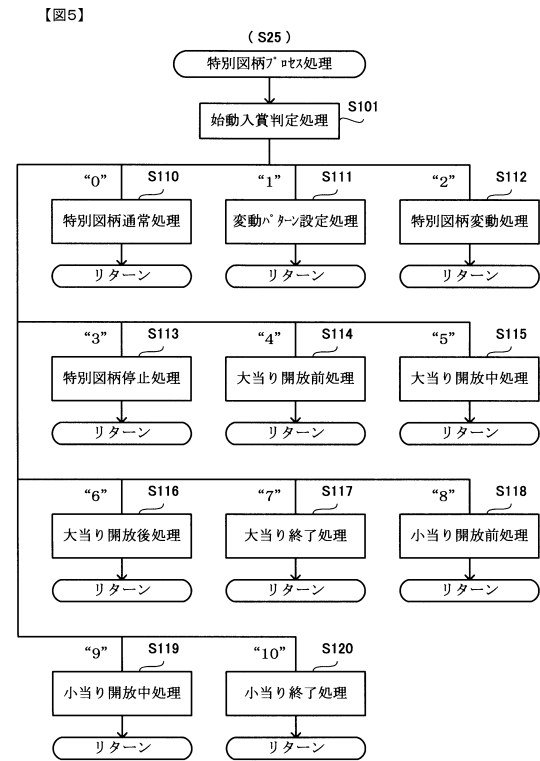
20

30

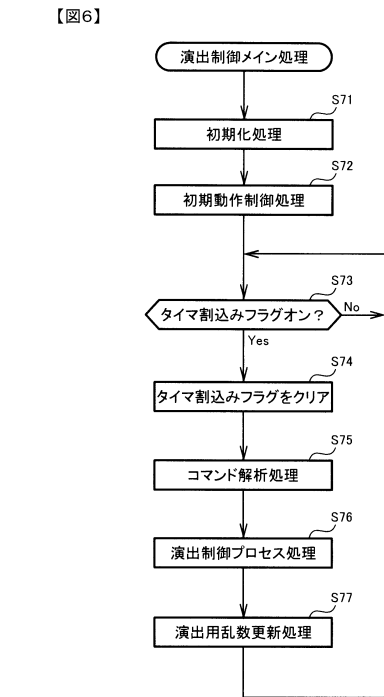
40

50

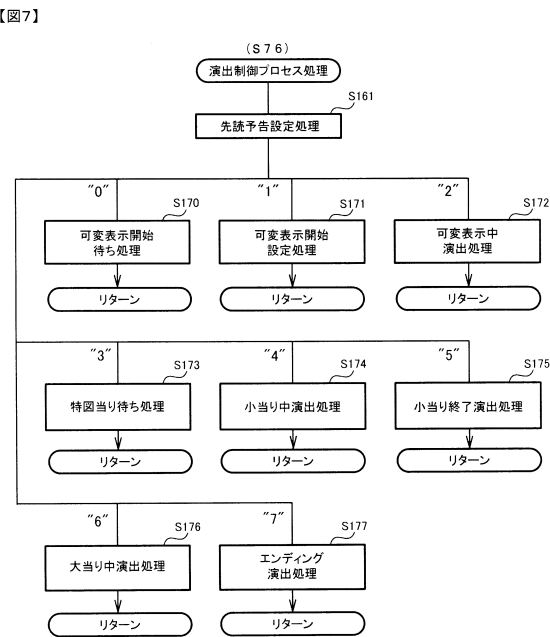
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】

【図8-1】

(A) 大当り判定テーブル

大当り判定値（当り判定用乱数 [0~65535] と比較される）	
低確率状態	高確率状態
0~217（大当り確率：約1/300）	0~2170（大当り確率：約1/30）

(B) 変動パターンテーブル [はずれ用]

変動パターン	変動期間	内容	判定値 割り振り
PA1-1	15秒	通常変動	98.95%
PA1-2	5秒	短縮変動	
PA2-1	20秒	ノーマルリーチ	0.4%
PA2-2	70秒	スーパーリーチ A	0.3%
PA2-3	70秒	スーパーリーチ B	0.2%
PA2-4	110秒	スーパーリーチ A（チャンスアップ有）	0.1%
PA2-5	110秒	スーパーリーチ B（チャンスアップ有）	0.05%

(C) 変動パターンテーブル [大当り用]

変動パターン	変動期間	内容	判定値 割り振り
PB2-1	40秒	ノーマルリーチ	1%
PB2-2	90秒	スーパーリーチ A	20%
PB2-3	90秒	スーパーリーチ B	23%
PB2-4	130秒	スーパーリーチ A（チャンスアップ有）	26%
PB2-5	130秒	スーパーリーチ B（チャンスアップ有）	30%

※（B）、（C）の変動パターンテーブルは低確率状態において用いられる

10

20

30

40

50

【図 8 - 2】

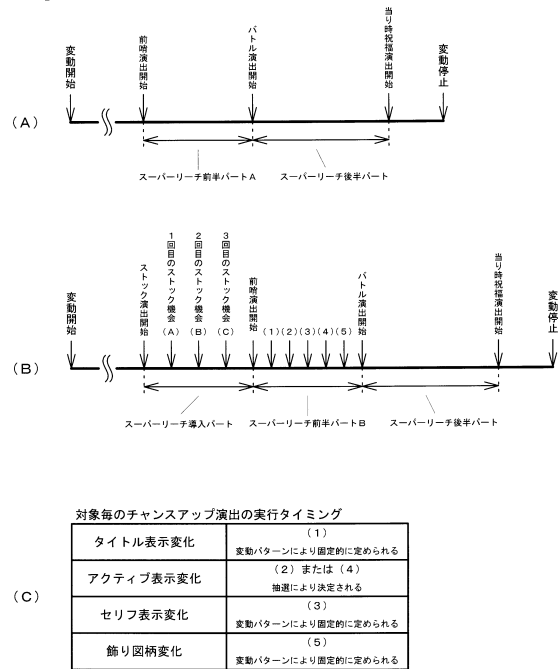
【図8-2】

変動パターン	通常変動 変動パターン「要素毎の時間配分案」	短縮変動	ノーマルリーチ	スーパーリーチ (ストック演出)	スーパーリーチ前 半A	スーパーリーチ前 半B	スーパーリーチ後 半	当り時祝福演出	TOTAL
PA1-1 通常変動	○								15秒
PA1-2 短縮変動		○							5秒
PA2-1 ノーマルリーチ			○						20秒
PA2-2 スーパーリーチA					○		○		70秒
PA2-3 スーパーリーチB						○	○		70秒
PA2-4 スーパーリーチA (チャンスアップ有)				○		○	○		110秒
PA2-5 スーパーリーチB (チャンスアップ有)				○		○	○		110秒
PB2-1 ノーマルリーチ			○					○	40秒
PB2-2 スーパーリーチA					○		○	○	90秒
PB2-3 スーパーリーチB						○	○	○	90秒
PB2-4 スーパーリーチA (チャンスアップ有)				○		○	○	○	130秒
PB2-5 スーパーリーチB (チャンスアップ有)				○		○	○	○	130秒

各変動パターンの構成と変動時間の内訳

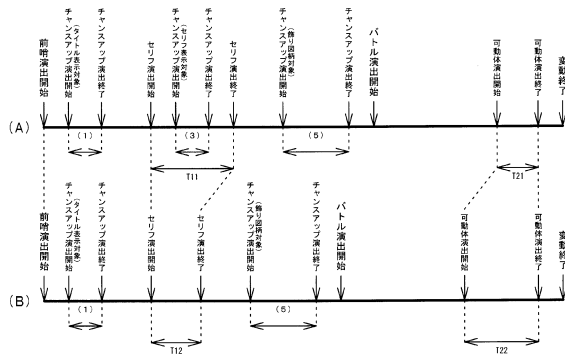
【図 8 - 3】

【図8-3】



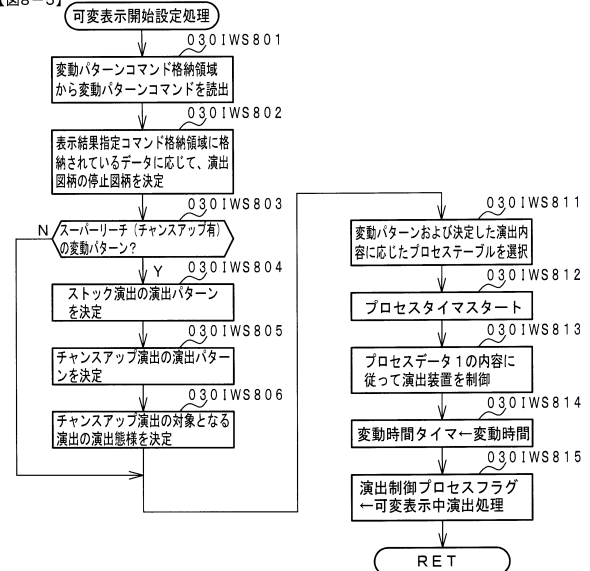
【図 8 - 4】

【図8-4】



【図 8 - 5】

【図8-5】



【圖 8-6】

【图8-6】

(A) 第1ストック演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイミングA	タイミングB	タイミングC	合計	大当り	はずれ
第1演出パターン	ストック1	×	×	1	20%	85%
第2演出パターン	ストック1	ストック1	×	2	35%	10%
第3演出パターン	ストック1	×	ストック1	2	45%	5%

(B) 第2ストック演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB)

演出パターン	演出内容			可変表示結果	
	タイミングA	タイミングB	タイミングC	合計	大当り はずれ
第1演出パターン	ストック1	×	×	1	5% 35%
第2演出パターン	ストック1	ストック1	×	2	15% 25%
第3演出パターン	ストック1	×	ストック1	2	20% 20%
第4演出パターン	ストック1	ストック1	ストック1	3	25% 15%
第5演出パターン	ストック1	×	ストック2	3	35% 5%

【圖 8-7】

【图8-7】

(A)第1チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーグA:チャンスアップ1回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当たり	はずれ
第1演出パターン	○	×	×	×	20%	50%
第2演出パターン	×	○	×	×	30%	30%
第3演出パターン	×	×	○	×	50%	20%

(B)第2チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA:チャンスアップ2回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第5演出パターン	○	○	×	×	60%	40%
第6演出パターン	×	○	○	×	60%	40%

(C) 第3チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ1回)

演出/パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第1演出/パターン	○	×	×	×	10%	40%
第2演出/パターン	×	○	×	×	20%	30%
第3演出/パターン	×	×	○	×	30%	20%
第4演出/パターン	×	×	×	○	40%	10%

(D)第4チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ2回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当たり	はずれ
第5演出パターン	○	○	×	×	20%	90%
第6演出パターン	×	○	○	×	30%	8%
第7演出パターン	○	×	×	○	50%	2%

(E) 第5チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ3回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第8演出パターン	○	×	○	○	100%	100%

※注1 チャンスアップ煽り演出(偽)が実行される

【図 8-8】

【图8-8】

(A)タイトル表示変化パターン決定テーブル

変化パターン	変化内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第1変化パターン	青色変化	40%	60%
第2変化パターン	緑色変化	60%	40%

(B) アクティブ表示変化パターン決定テーブル

変化する変数	変化する変数の内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第1変化パターン	第1タイミングで青色変化	10%	40%
第2変化パターン	第1タイミングで緑色変化	20%	30%
第3変化パターン	第3タイミングで緑色変化	30%	20%
第4変化パターン	第3タイミングで赤色変化	40%	10%

(C)セリフ表示変化パターン決定テーブル

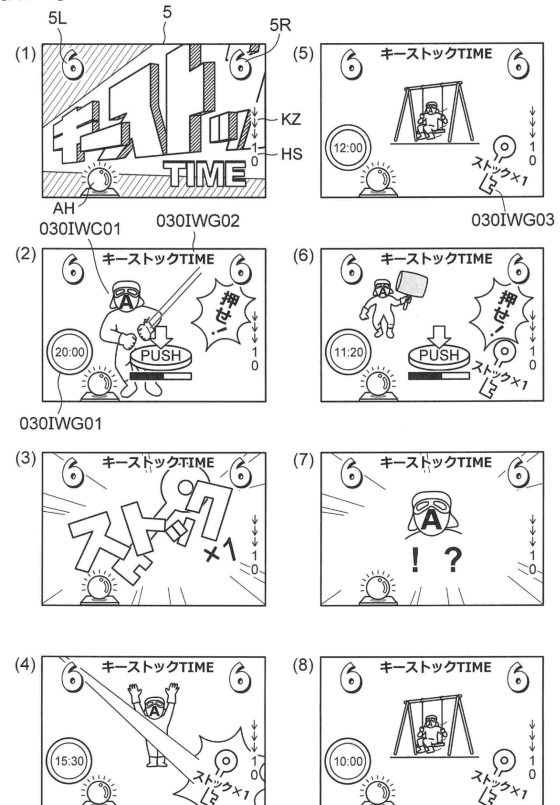
変化パターン	変化内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第1変化パターン	青色変化	25%	45%
第2変化パターン	緑色変化	35%	35%
第3変化パターン	赤色変化	40%	20%

(D)飾り図柄変化パターン決定テーブル

変化パターン	変化内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第1変化パターン	緑色変化	25%	50%
第2変化パターン	赤色変化	35%	40%
第3変化パターン	金色変化	40%	10%

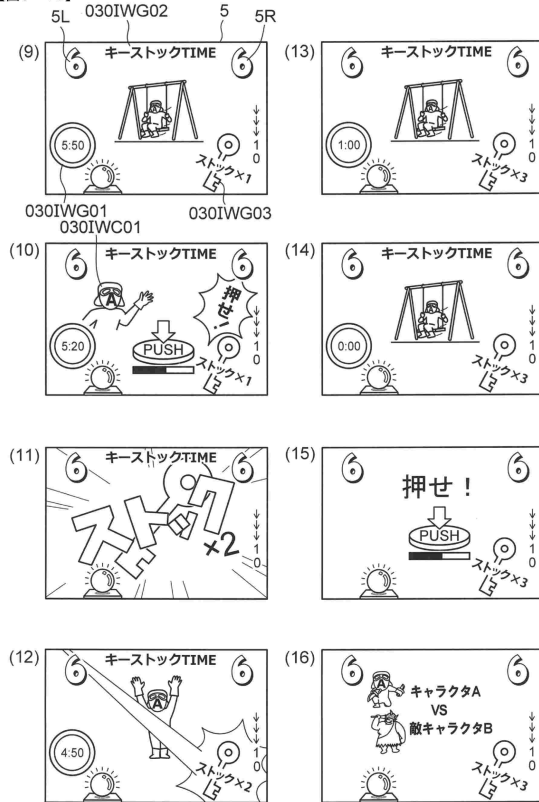
【圖 8-9】

【图8-9】



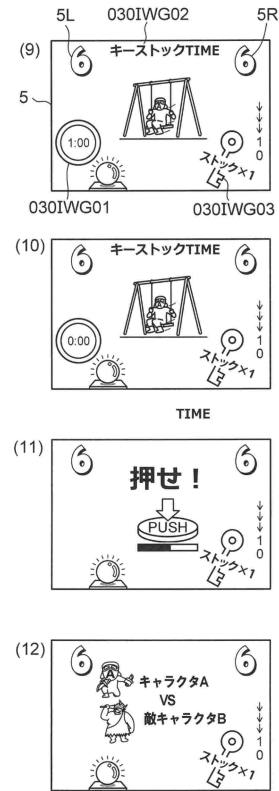
【図 8 - 10】

【図8-10】



【図 8 - 11】

【図8-11】

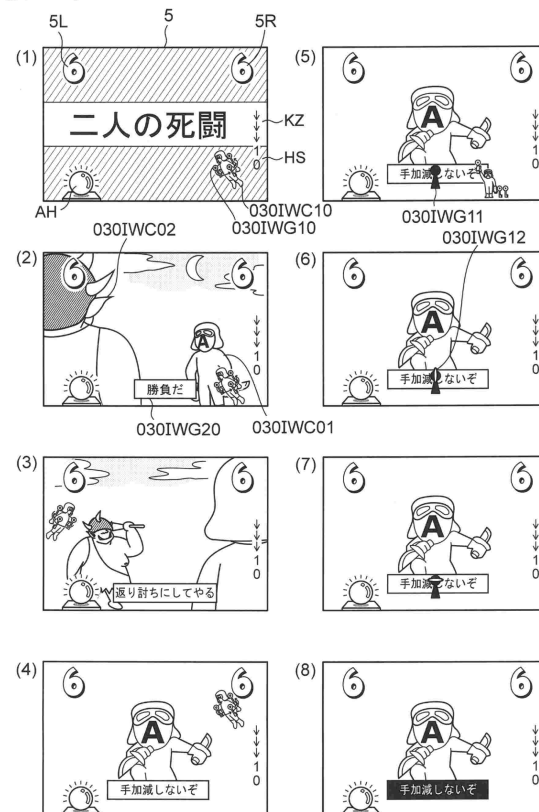


10

20

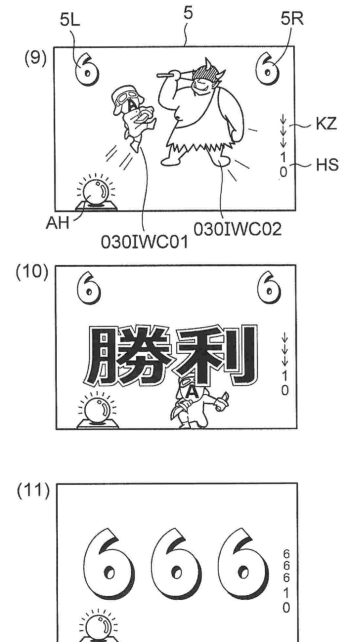
【図 8 - 12】

【図8-12】



【図 8 - 13】

【図8-13】

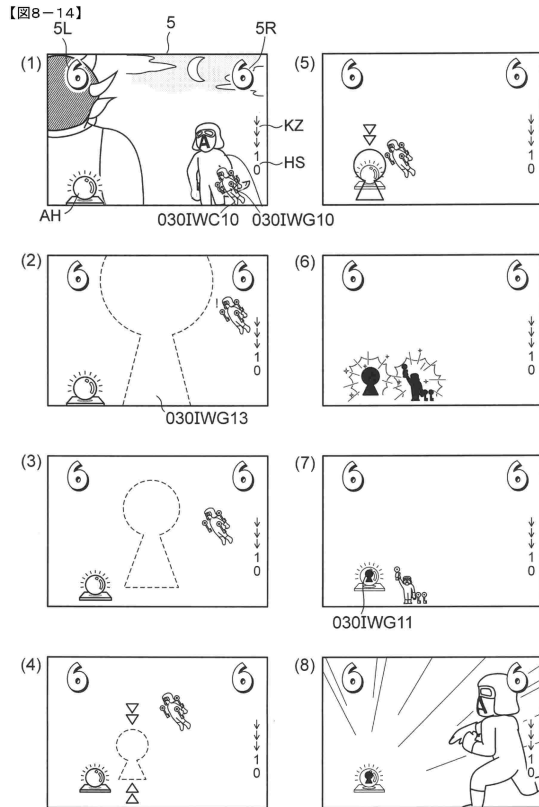


30

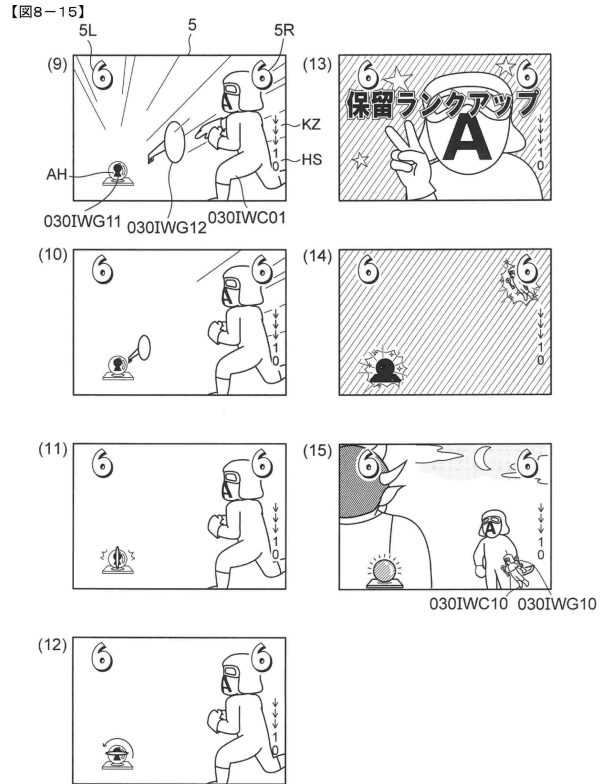
40

50

【図 8 - 1 4】



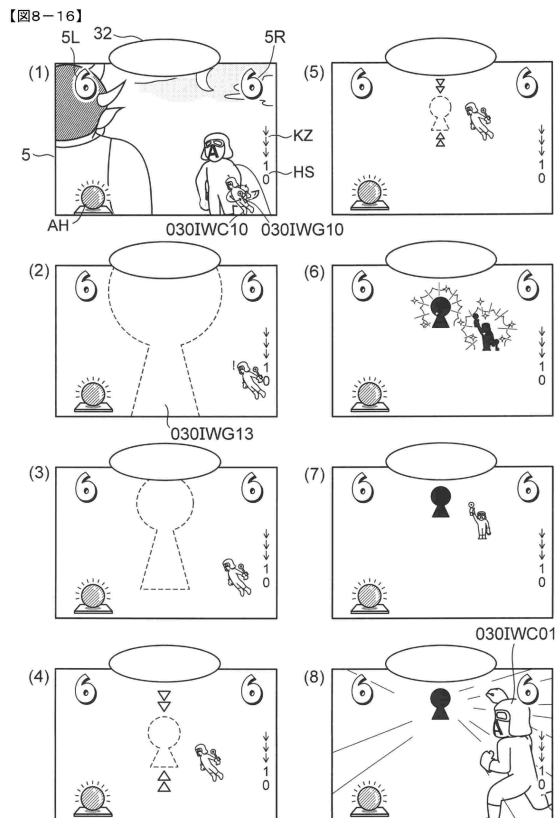
【図 8 - 1 5】



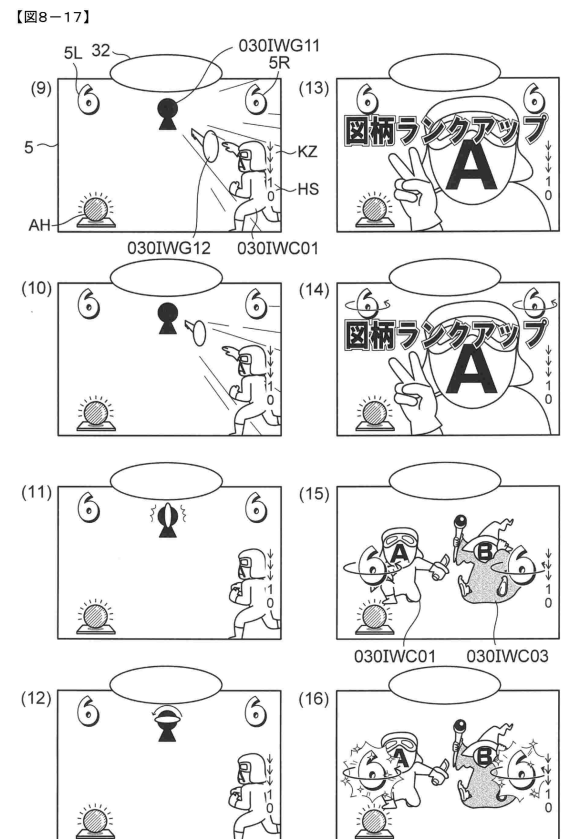
10

20

【図 8 - 1 6】



【図 8 - 1 7】



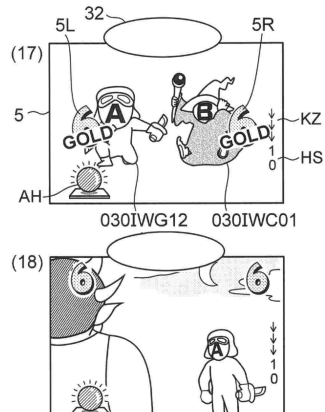
30

40

50

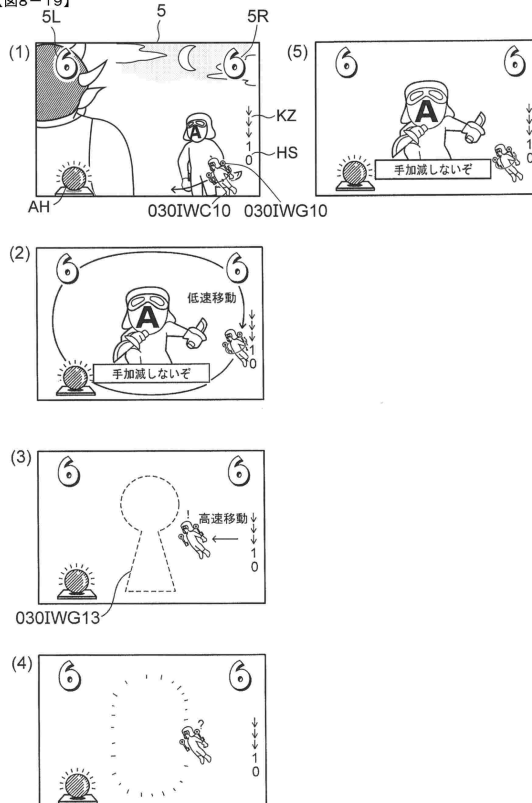
【图 8-18】

【图8-18】



【图 8-19】

【图8-19】

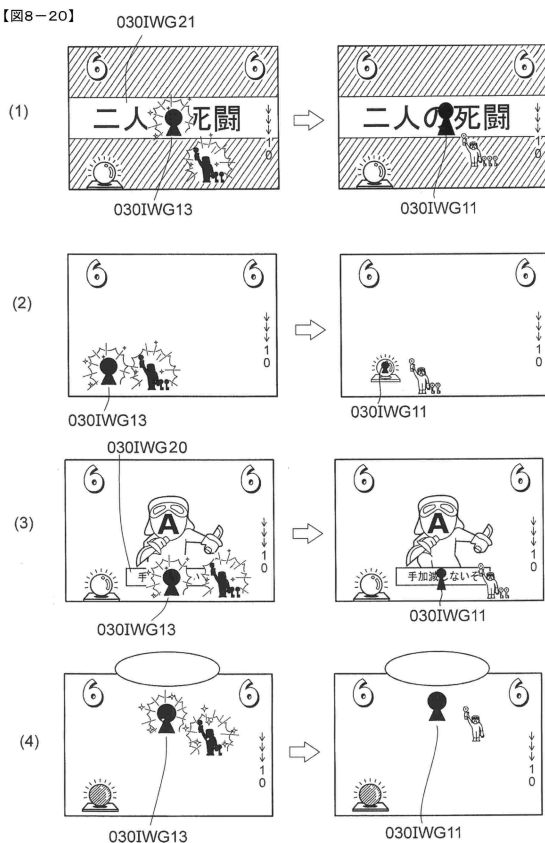


10

20

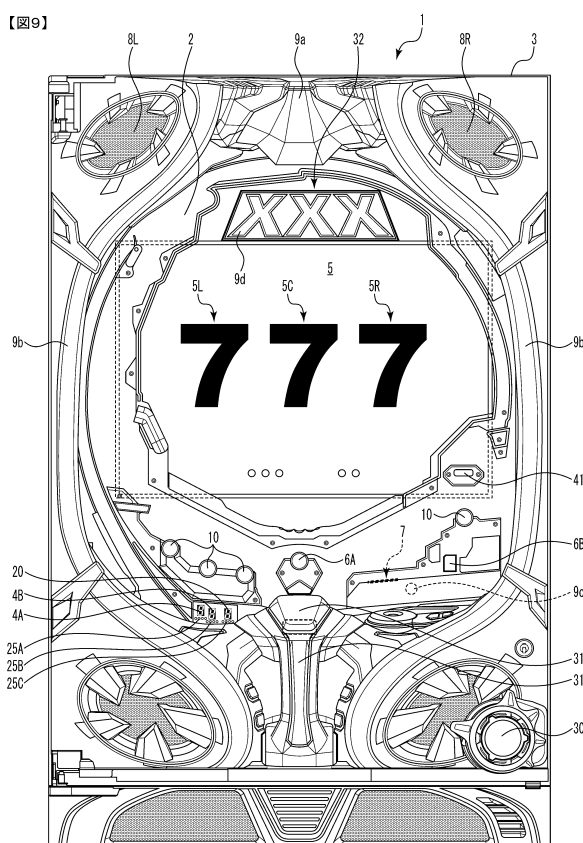
【图 8-20】

【图8-20】



【圖 9】

【图9】



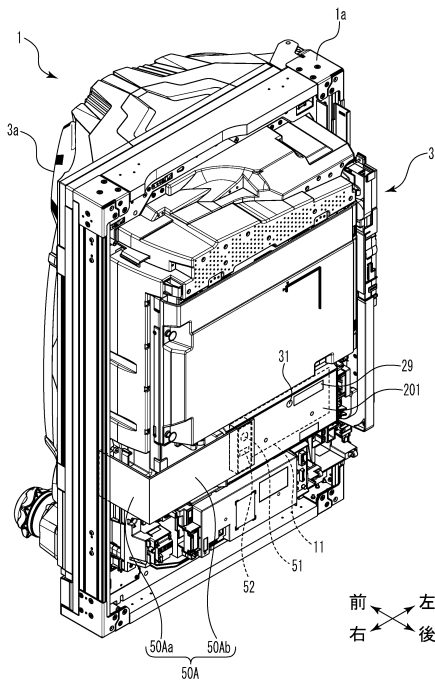
30

40

50

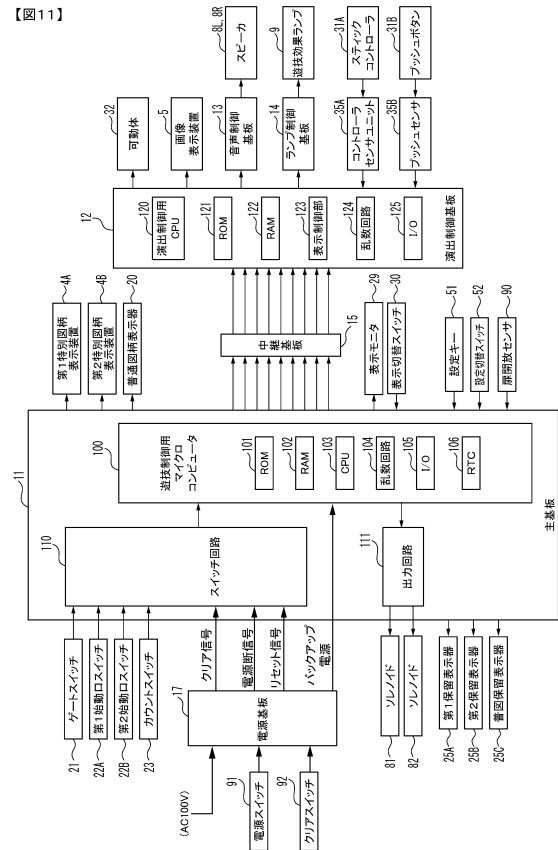
【図 10】

【図10】



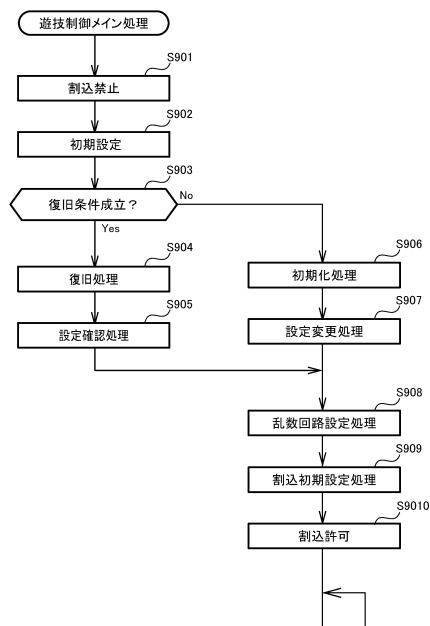
【図 11】

【図11】



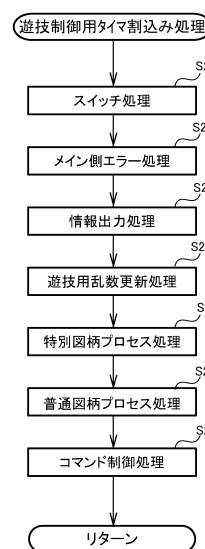
【図 12】

【図12】



【図 13】

【図13】



10

20

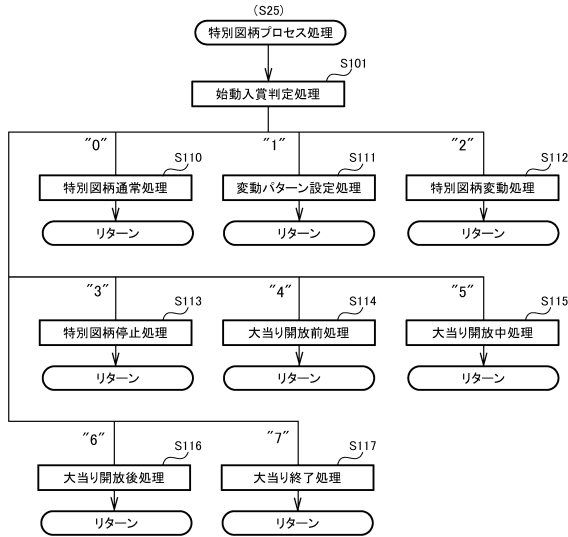
30

40

50

【図 14】

【図 14】



【図 15】

【図 15】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

逆技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/280)	65317~65535 (確率:1/260)	65317~65535 (確率:1/240)	65317~65535 (確率:1/220)	65317~65535 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
増量状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

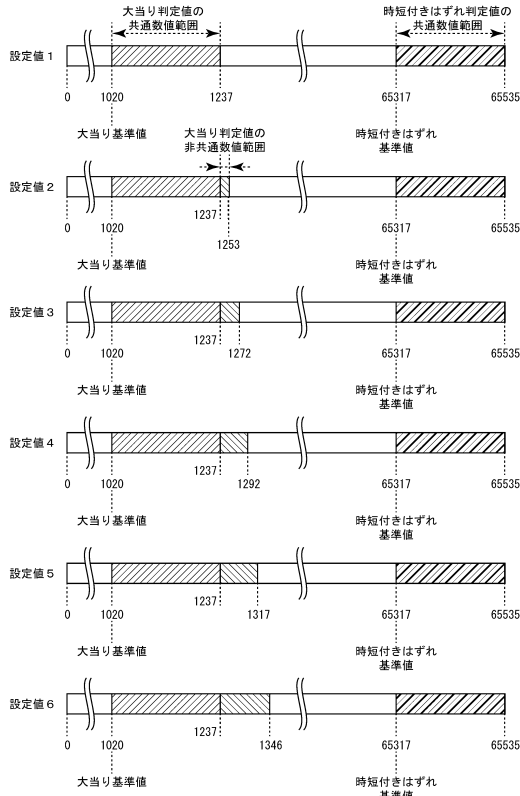
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

逆技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	時短付き	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/280)	65317~65535 (確率:1/260)	65317~65535 (確率:1/240)	65317~65535 (確率:1/220)	65317~65535 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
増量状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 16】

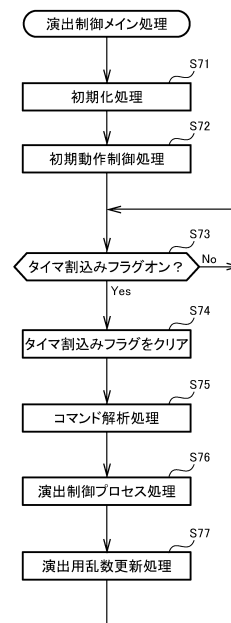
【図 16】

通常状態または時短状態の場合 (第1特図)



【図 17】

【図 17】



10

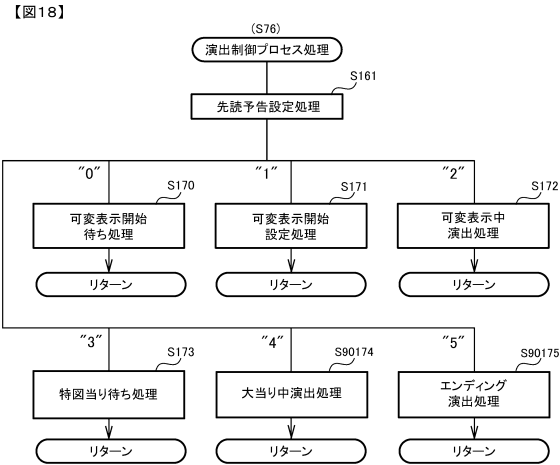
20

30

40

50

【図 18】



【図 19 - 1】

【図19-1】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図 19 - 2】

【図19-2】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図 19 - 3】

【図19-3】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

10

20

30

40

50

【図 19-4】

【図19-4】

(A) 大当たり種別判定テーブル

変動特図	判定値 (MR2)	大当たり種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当たり種別

大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当たりまで	次回大当たりまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当たりまで	次回大当たりまで	5(通常開放ラウンド)
確変C	次回大当たりまで	次回大当たりまで	2(通常開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当たりまで)	10(通常開放ラウンド)

【図 19-5】

【図19-5】

変動パターン	特図可変表示時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	50000	スーパーリーチα(リーチ演出Aはずれ)
PA2-3	60000	スーパーリーチβ(リーチ演出Bはずれ)
PA2-4	65000	スーパーリーチγ(リーチ演出CまたはDはずれ)
PA2-5	70000	スーパーリーチδ(リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出はずれ)
PA2-6	75000	スーパーリーチε(リーチ演出CまたはDはずれ→リーチ演出G発展示唆演出はずれ)
PA2-7	80000	スーパーリーチζ(リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出→リーチ演出H発展報知演出→リーチ演出Iはずれ)
PA2-8	90000	スーパーリーチη(リーチ演出A→高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出Fはずれ)
PA2-9	95000	スーパーリーチθ(リーチ演出CまたはDはずれ→リーチ演出G発展示唆演出→リーチ演出Gはずれ)
PA2-10	100000	スーパーリーチι(リーチ演出CまたはDはずれ→事前演出・前兆演出→リーチ演出H発展報知演出→リーチ演出Iはずれ)
PA2-11	105000	スーパーリーチκ(リーチ演出CまたはDはずれ→事前演出・前兆演出→高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出Iはずれ)
PA2-12	85000	スーパーリーチλ(高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出Iはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当たり)
PB1-2	50000	スーパーリーチα(リーチ演出A大当たり)
PB1-3	60000	スーパーリーチβ(リーチ演出B大当たり)
PB1-4	65000	スーパーリーチγ(リーチ演出CまたはD大当たり)
PB1-5	80000	スーパーリーチζ(リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出→リーチ演出H発展報知演出→リーチ演出I大当たり)
PB1-6	90000	スーパーリーチη(リーチ演出A→高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出F大当たり)
PB1-7	95000	スーパーリーチθ(リーチ演出CまたはD大当たり→リーチ演出G発展示唆演出→リーチ演出G発展報知演出→リーチ演出G大当たり)
PB1-8	100000	スーパーリーチι(リーチ演出CまたはD大当たり→事前演出・前兆演出→リーチ演出H発展報知演出→リーチ演出I大当たり)
PB1-9	105000	スーパーリーチκ(リーチ演出CまたはD大当たり→事前演出・前兆演出→高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出I大当たり)
PB1-10	85000	スーパーリーチλ(高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出I大当たり)

10

20

【図 19-6】

【図19-6】

可変表示結果	大当たり	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当たり変動パターン決定テーブル	はずれ変動パターン決定テーブル	はずれ変動パターン決定テーブル	はずれ変動パターン決定テーブル	はずれ変動パターン決定テーブル
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	-	○	-	-	-
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	-	-	○	-	-
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	-	-	-	○	-
PA1-4(非Rはずれ時短)	-	-	-	-	○
PA2-1(ノーマルRはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-2(スーパーRαはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-3(スーパーRβはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-4(スーパーRγはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-5(スーパーRδはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-6(スーパーRεはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-7(スーパーRζはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-8(スーパーRηはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-9(スーパーRθはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-10(スーパーRιはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-11(スーパーRκはずれ)	-	○	○	○	○
PA2-12(スーパーRλはずれ)	-	○	○	○	○
PB1-1(ノーマルR大当たり)	○	-	-	-	-
PB1-2(スーパーRα大当たり)	○	-	-	-	-
PB1-3(スーパーRβ大当たり)	○	-	-	-	-
PB1-4(スーパーRγ大当たり)	○	-	-	-	-
PB1-5(スーパーRζ大当たり)	○	-	-	-	-
PB1-6(スーパーRη大当たり)	○	-	-	-	-
PB1-7(スーパーRθ大当たり)	○	-	-	-	-
PB1-8(スーパーRι大当たり)	○	-	-	-	-
PB1-9(スーパーRκ大当たり)	○	-	-	-	-
PB1-10(スーパーRλ大当たり)	○	-	-	-	-

・大当たり変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチの変動パターン決定割合

$$\alpha < \beta < \gamma < \xi < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$$

・はずれ変動パターン判定テーブルA～D選択時の各スーパーリーチの変動パターン決定割合

$$\alpha > \beta > \gamma > \delta > \epsilon > \zeta > \eta > \theta > \iota > \kappa > \lambda$$

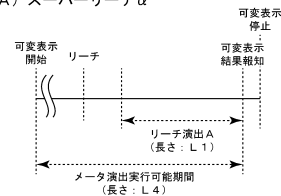
・各スーパーリーチの変動パターンの大当たり期待度

$$\alpha < \beta < \gamma < \xi < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$$

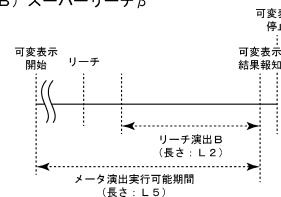
【図 19-7】

【図19-7】

(A) スーパーリーチα



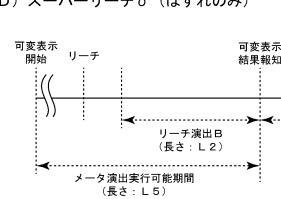
(B) スーパーリーチβ



(C) スーパーリーチγ



(D) スーパーリーチδ (はずれのみ)



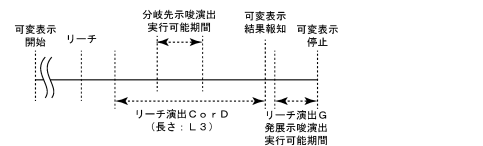
30

40

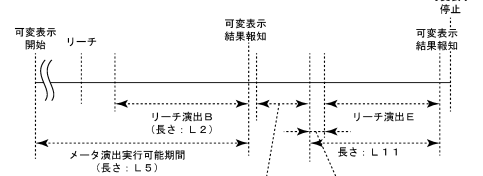
50

【図 19-8】

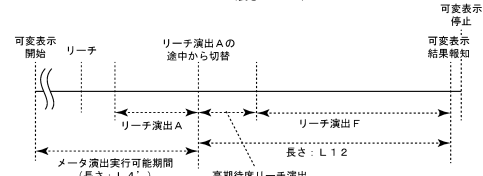
【図19-8】
(E) スーパーリーチε (はずれのみ)



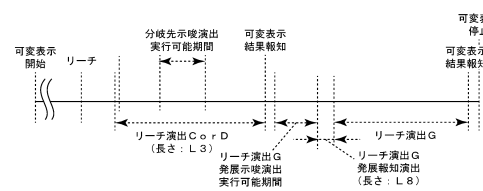
(F) スーパーリーチζ



(G) スーパーリーチη



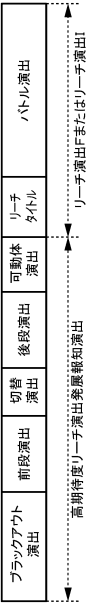
(H) スーパーリーチθ



【図 19-10】

【図19-10】

(A) 高期待度リーチ演出発展告知演出を実行する場合の詳細



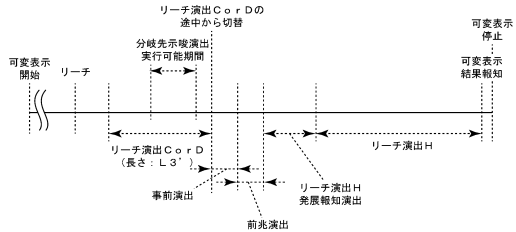
(B) 前段演出と後段演出との比較

種別	セリフ文字の表示態様				文字数	セリフ内容 (第2期間)	文字数	セリフ内容 (第1期間)
	形	動き	明度	表示開始時				
	大きさ	形	動き	表示終了時				
前段演出	1人じゃない...	7	みんなの力を見せてやる!	フェードイン	低	フェードアウト	12	アタック!
後段演出	ミラクル	4	アタック!	フェードイン	高	フェードアウト	5	アタック!

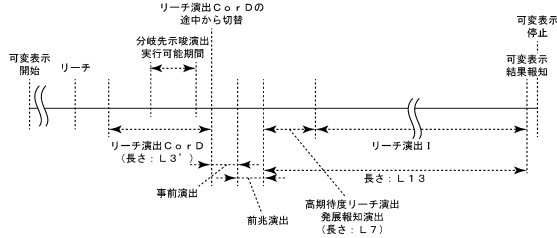
※「...」は1文字として扱う

【図 19-9】

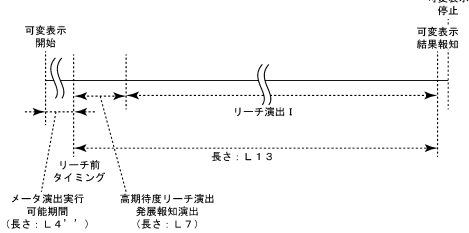
【図19-9】
(I) スーパーリーチι



(J) スーパーリーチκ

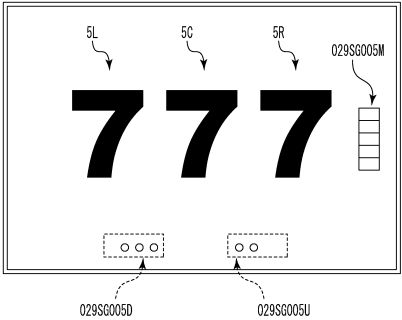


(K) スーパーリーチλ

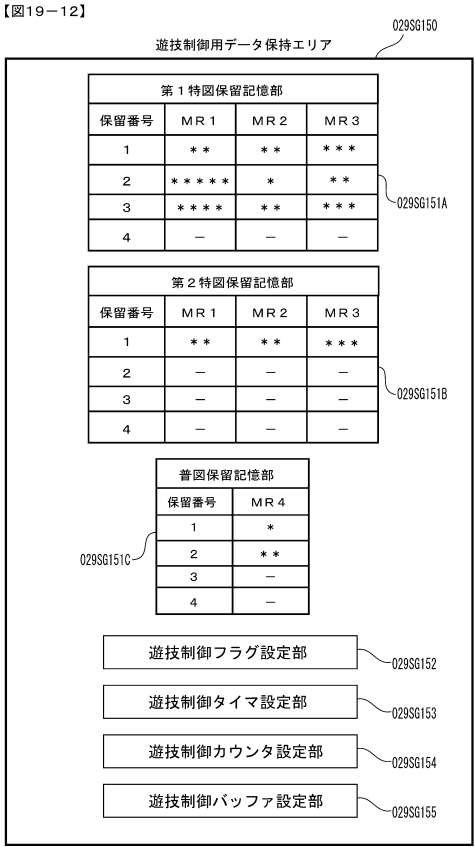


【図 19-11】

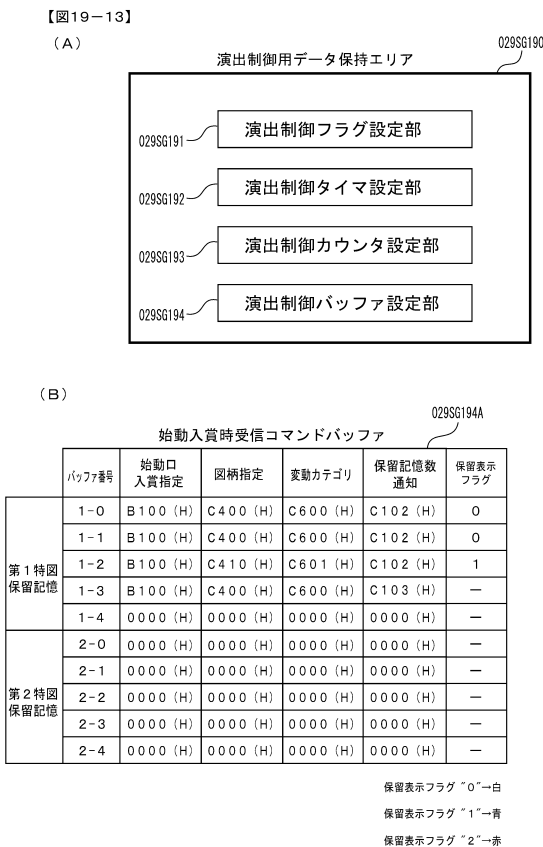
【図19-11】



【図 19-12】



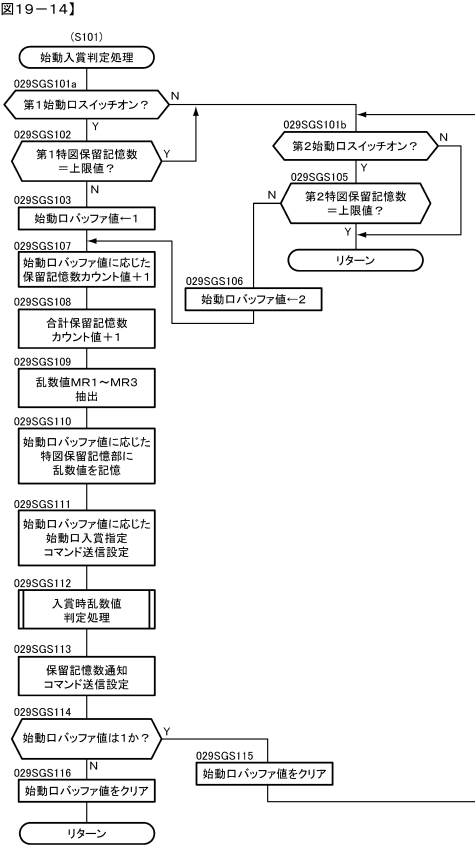
【図 19-13】



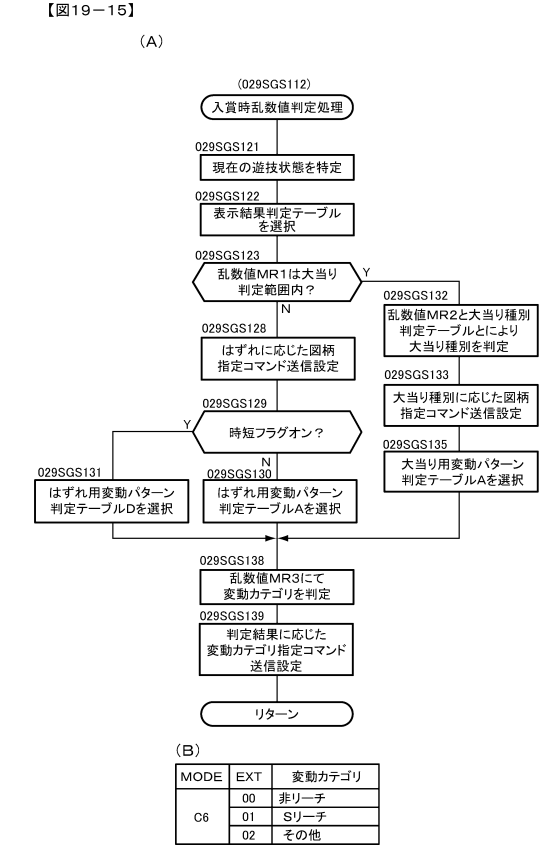
10

20

【図 19-14】



【図 19-15】



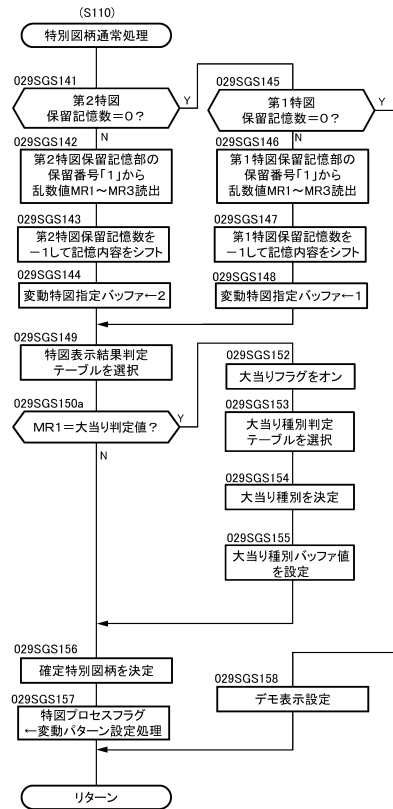
30

40

50

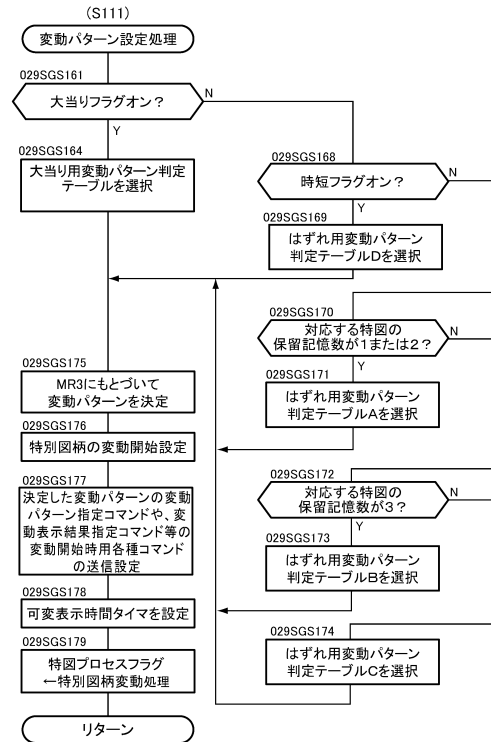
【図 19-16】

【図19-16】



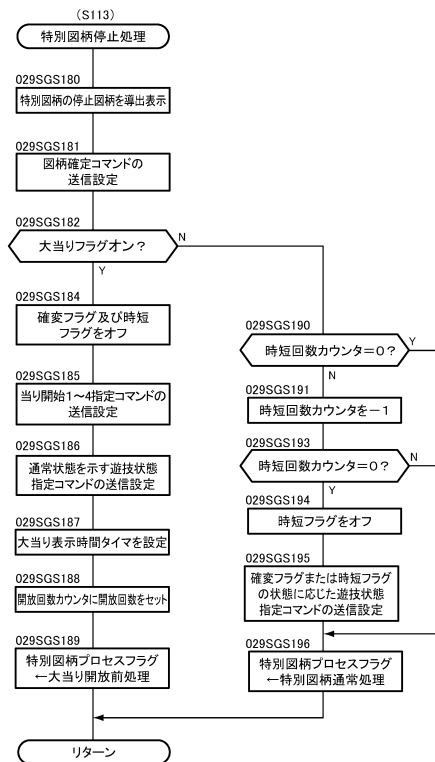
【図 19-17】

【図19-17】



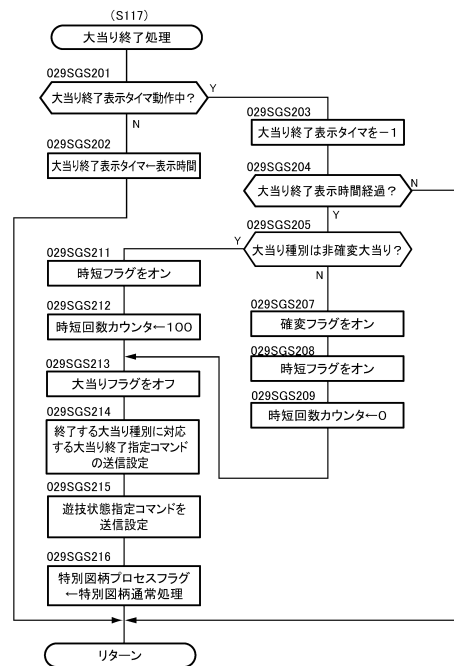
【図 19-18】

【図19-18】



【図 19-19】

【図19-19】



10

20

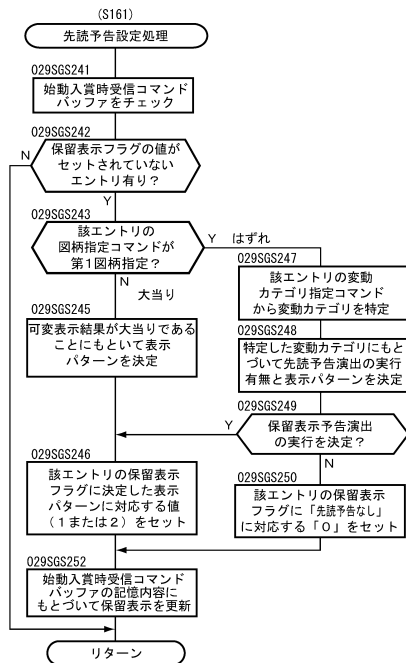
30

40

50

【図 19-20】

【図19-20】



【図 19-21】

【図19-21】

(A) 029SGS245における決定割合

可変表示結果	先読予告演出 なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	白色	青色	赤色
大当り	5%	30%	65%

(B) 029SGS248における決定割合

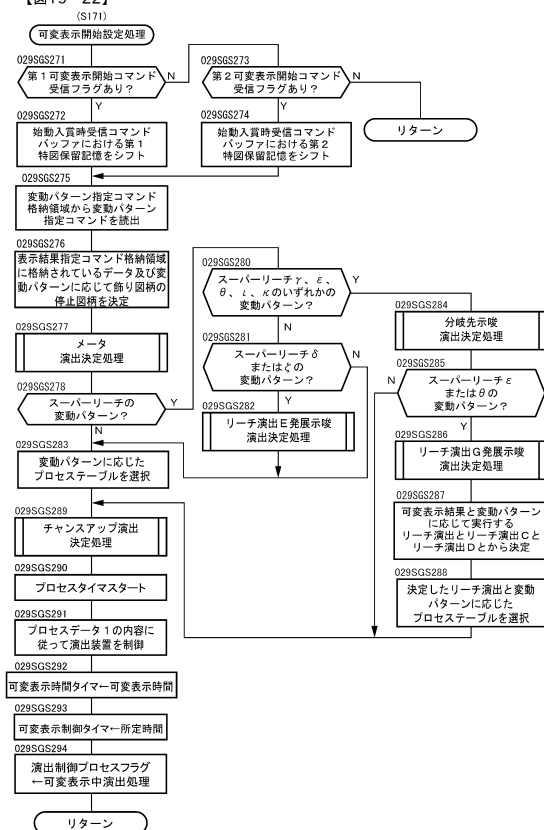
可変表示結果及び 変動カテゴリ	先読予告演出 なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	白色	青色	赤色
はずれ (非リーチ)	95%	5%	0%
はずれ (その他)	75%	20%	5%
はずれ (Sリーチ)	65%	25%	10%

10

20

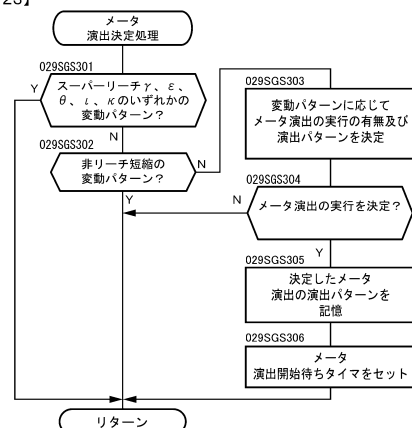
【図 19-22】

【図19-22】



【図 19-23】

【図19-23】



30

40

50

【図 19-24】

【図19-24】

(A)

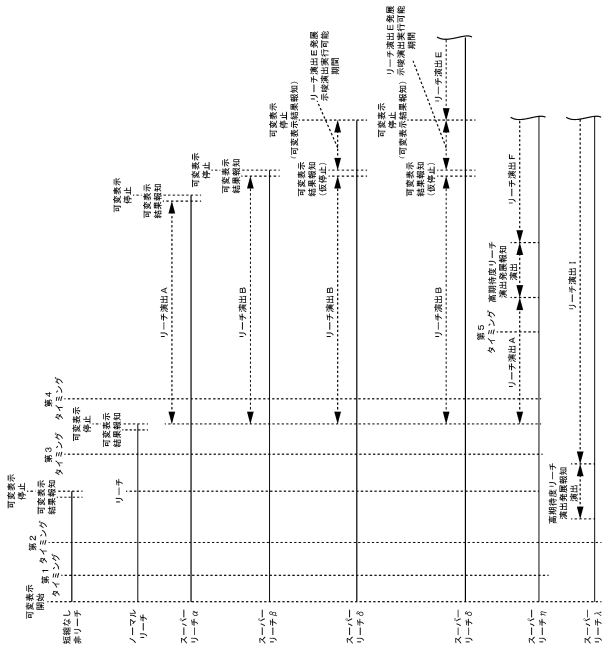
変動パターン	非実行	パターンA	パターンB	パターンC	パターンD	パターンE	パターンF
短縮なし非リーチ	9 0 %	1 0 %	5 %	0 %	0 %	0 %	0 %
ノーマルリーチ	2 0 %	2 5 %	5 0 %	5 %	0 %	0 %	0 %
スーパーリーチ α、β、δ、ζ、	1 0 %	5 %	1 5 %	4 0 %	3 0 %	0 %	0 %
スーパーリーチη	5 %	0 %	0 %	0 %	0 %	9 5 %	0 %
スーパーリーチθ	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	1 0 0 %

(B) メータ演出の演出パターン

演出パターン	演出内容
パターンA	第1タイミングでメータ1段階増加
パターンB	第1タイミングと第2タイミングとでメータを1段階ずつ増加
パターンC	第1タイミング、第2タイミング、第3タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンD	第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンE	第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミング、第5タイミングでメータを1段階ずつ増加
パターンF	第2タイミングでメータを5段階増加

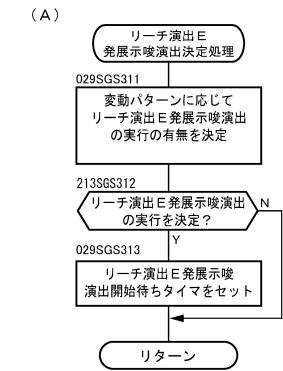
【図 19-25】

【図19-25】



【図 19-26】

【図19-26】

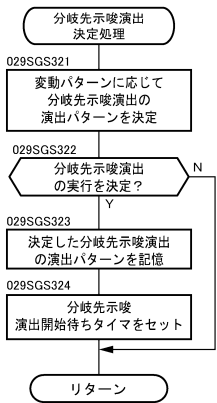


(B)

変動パターン	非実行	実行
スーパーリーチδ	5 0 %	5 0 %
スーパーリーチζ	2 0 %	8 0 %

【図 19-27】

【図19-27】



10

20

30

40

50

【図 19-28】

【図19-28】

(A)

変動パターン	非実行	パターンX	パターンY	パターンZ
スーパーリーチ γ	90%	10%	0%	0%
スーパーリーチ ε	70%	30%	0%	0%
スーパーリーチ θ	50%	30%	15%	5%
スーパーリーチ ι	10%	10%	70%	10%
スーパーリーチ κ	10%	30%	20%	40%

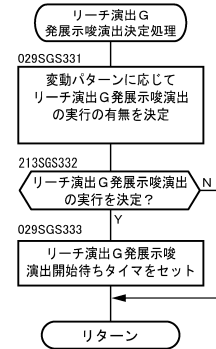
(B) 分岐先示唆演出の演出パターン

演出パターン	演出内容
パターンX	分岐先示唆画像X（リーチ演出H発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆）
パターンY	分岐先示唆画像Y（リーチ演出H発展報知演出の実行を示唆）
パターンZ	分岐先示唆画像Z（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆）

【図 19-29】

【図19-29】

(A)



(B)

変動パターン	非実行	実行
スーパーリーチ ε	50%	50%
スーパーリーチ θ	20%	80%

【図 19-30】

【図19-30】

(A) 大当り時のリーチ演出決定割合

変動パターン	リーチ演出C	リーチ演出D
スーパーリーチ γ	50%	50%
スーパーリーチ θ	30%	70%
スーパーリーチ ι	0%	100%
スーパーリーチ κ	20%	80%

(B) はずれ時のリーチ演出決定割合

変動パターン	リーチ演出C	リーチ演出D
スーパーリーチ γ	90%	10%
スーパーリーチ ε	80%	20%
スーパーリーチ θ	70%	30%
スーパーリーチ ι	0%	100%
スーパーリーチ κ	60%	40%

(C) リーチ演出Cとリーチ演出Dとの比較

リーチ演出	大当り期待度	前兆演出実行時の高期待度リーチ演出発展報知演出実行割合
リーチ演出C	低	高（確定）
リーチ演出D	高	低

(D) 大当り時のスーパーリーチ θ とスーパーリーチ κ との比較

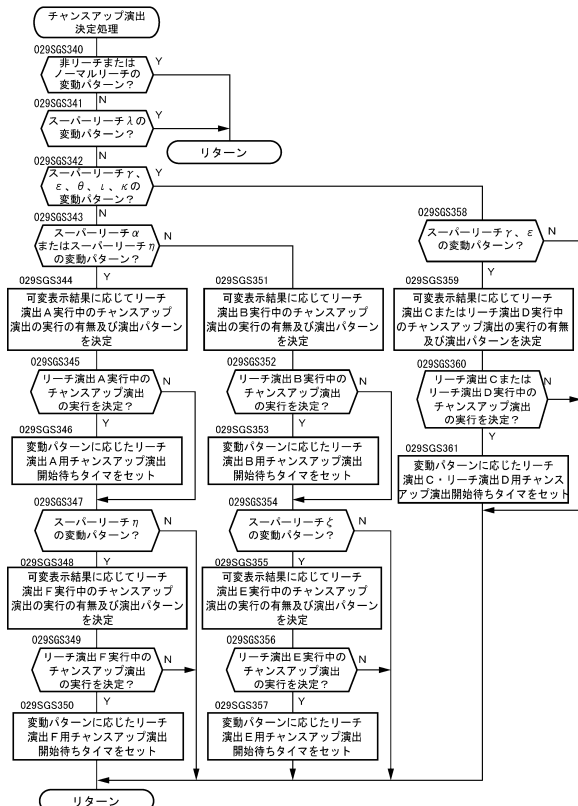
変動パターン	リーチ演出	決定割合	決定割合の差
スーパーリーチ θ	リーチ演出C	30%	40%
	リーチ演出D	70%	
スーパーリーチ κ	リーチ演出C	20%	60%
	リーチ演出D	80%	

(E) はずれ時のスーパーリーチ θ とスーパーリーチ κ との比較

変動パターン	リーチ演出	決定割合	決定割合の差
スーパーリーチ θ	リーチ演出C	70%	40%
	リーチ演出D	30%	
スーパーリーチ κ	リーチ演出C	60%	20%
	リーチ演出D	40%	

【図 19-31】

【図19-31】



10

20

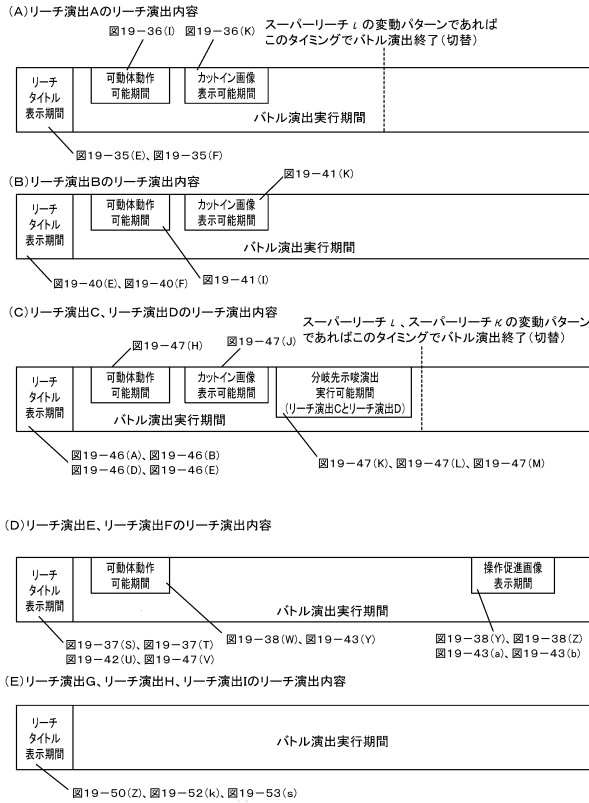
30

40

50

【図 19-32】

【図 19-32】



【図 19-33】

【図 19-33】

(A) リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出Dにおけるチャンスアップ態様

	非チャンスアップ態様	チャンスアップ態様
リーチタイトル表示期間	リーチタイトルを黒色表示	リーチタイトルを赤色表示
可動体動作可能期間	可動体動作非実行	可動体動作実行
カットイン画像表示可能期間	カットイン画像非表示	カットイン画像表示

(B) リーチ演出E、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出Hにおけるチャンスアップ態様

	非チャンスアップ態様	チャンスアップ態様
リーチタイトル表示期間	リーチタイトルを黒色表示	リーチタイトルを赤色表示
可動体動作可能期間	可動体動作非実行	可動体動作実行
操作促進画像表示期間	プッシュボタン画像表示	スティックコントローラ画像表示

【図 19-34】

【図 19-34】

(A) リーチ演出A及びリーチ演出Cの実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンP	パターンQ	パターンR
はずれ	60%	35%	5%	0%
大当たり	5%	35%	60%	0%

(B) リーチ演出F実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンS	パターンT	パターンU
はずれ	40%	30%	20%	10%
大当たり	10%	20%	30%	40%

(C) リーチ演出B及びリーチ演出Dの実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンP	パターンQ	パターンR
はずれ	40%	30%	20%	10%
大当たり	10%	20%	30%	40%

(D) リーチ演出E実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンS	パターンT	パターンU
はずれ	60%	35%	5%	0%
大当たり	5%	35%	60%	0%

(E) リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

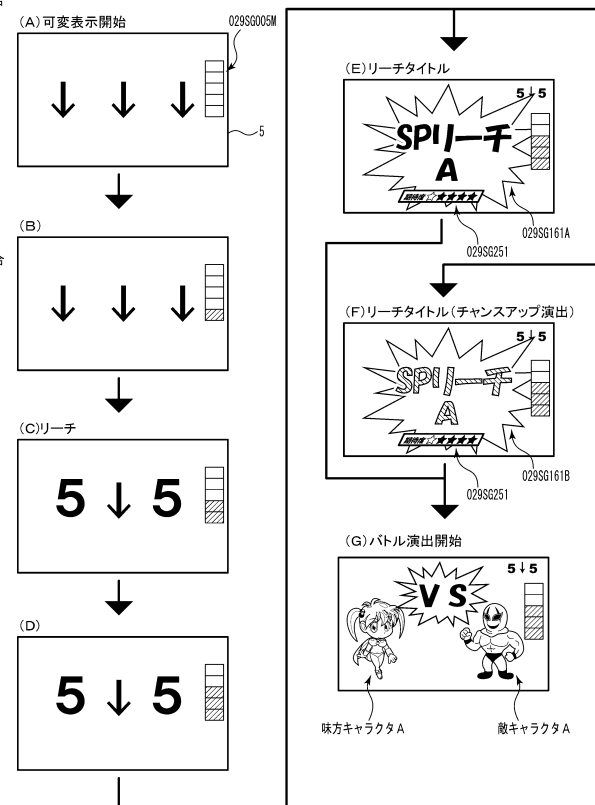
演出パターン	リーチタイトル赤色表示	可動体動作	カットイン画像表示
パターンP	実行	非実行	非実行
パターンQ	実行	実行	非実行
パターンR	実行	実行	実行

(F) リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

演出パターン	リーチタイトル赤色表示	可動体動作	スティックコントローラ画像表示
パターンS	実行	非実行	非実行
パターンT	実行	実行	非実行
パターンU	実行	実行	実行

【図 19-35】

【図 19-35】



10

20

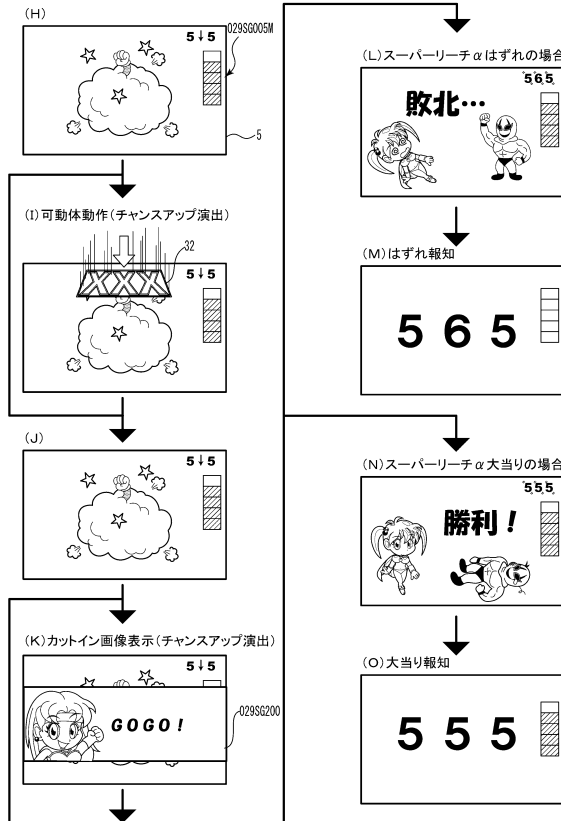
30

40

50

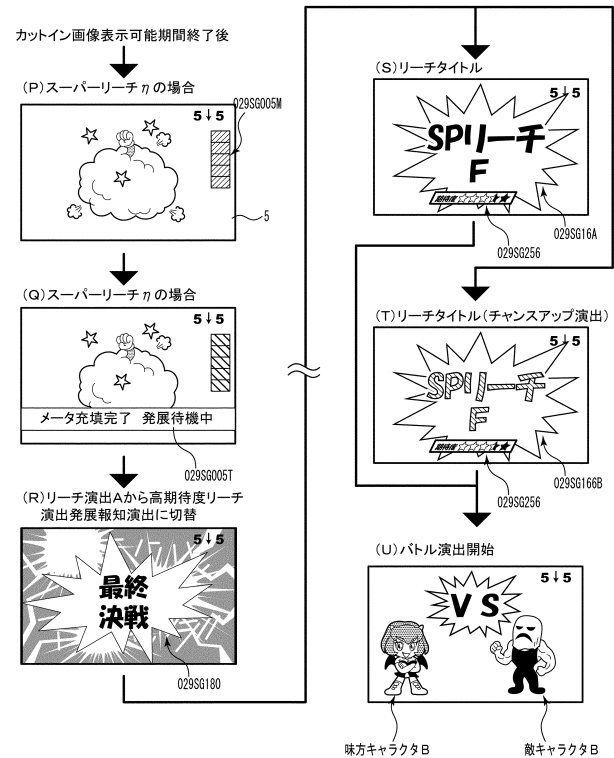
【図 19-36】

【図19-36】



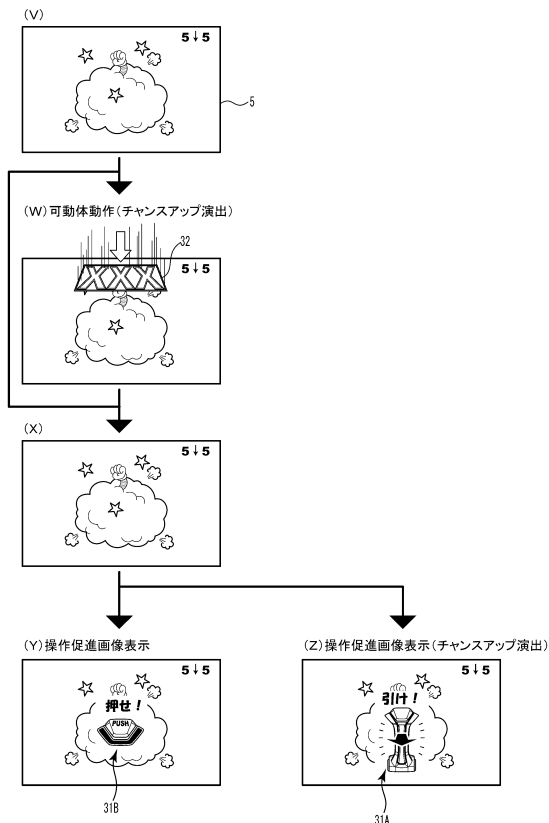
【図 19-37】

【図19-37】



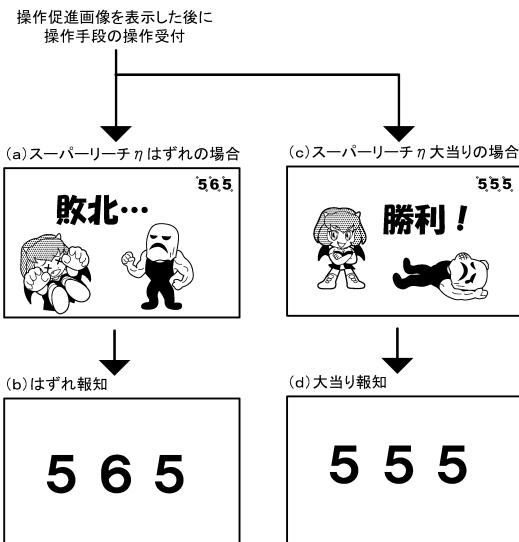
【図 19-38】

【図19-38】



【図 19-39】

【図19-39】



10

20

30

40

50

【図 19-44】

【図19-44】

操作促進画像を表示した後に
操作手段の操作受付

(c)スーパーリーチどはずれの場合



(d)はずれ報知



(e)スーパーリーチど大当りの場合



(f)大当り報知



【図 19-45】

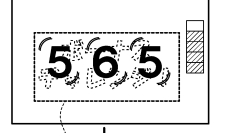
【図19-45】

(Q)~(T)における詳細

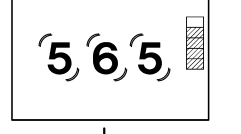
(A)はずれ報知



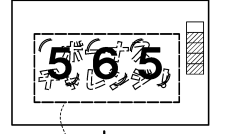
(B)リーチ演出E発展示唆演出(1段階目)



(C)



(D)リーチ演出E発展示唆演出(2段階目)



(E)スーパーリーチδの場合

(F)スーパーリーチεの場合
リーチ演出E発展報知演出

【図 19-46】

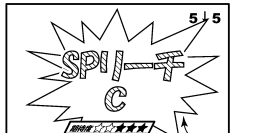
【図19-46】

リーチ

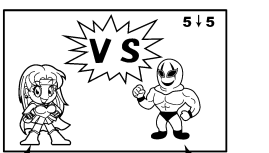
(A)リーチタイトル



(B)リーチタイトル(チャンスアップ演出)



(C)バトル演出開始



味方キャラクタC

敵キャラクタA

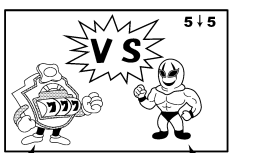
(D)リーチタイトル



(E)リーチタイトル(チャンスアップ演出)



(F)バトル演出開始



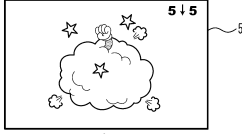
味方キャラクタD

敵キャラクタA

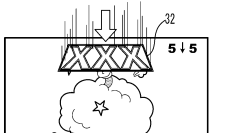
【図 19-47】

【図19-47】

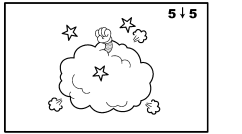
(G)



(H)可動体動作(チャンスアップ演出)



(I)



(J)カットイン画像表示(チャンスアップ演出)



(K)分岐先示唆演出(パターンX)



(L)分岐先示唆演出(パターンY)



(M)分岐先示唆演出(パターンZ)



10

20

30

40

50

【図 19-48】

【図19-48】

分岐先示唆演出実行可能期間後

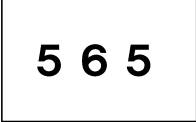
(N)スーパーリーチャはずれの場合



(O)スーパーリーチャγはずれの場合



(P)はずれ報知



分岐先示唆演出実行可能期間後

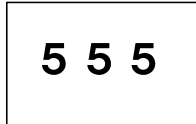
(Q)スーパーリーチャ大当りの場合



(R)スーパーリーチャ大当りの場合



(S)大当り報知



【図 19-49】

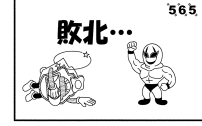
【図19-49】

分岐先示唆演出実行可能期間後

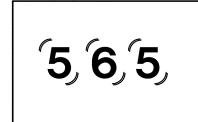
(T)



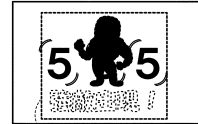
(U)



(V)はずれ報知

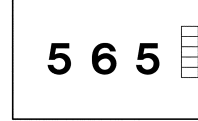


(W)リーチ演出G発展示唆演出



029SG171

(X)スーパーリーチεの場合



(Y)スーパーリーチθの場合

リーチ演出G発展報知演出



029SG182

【図 19-50】

【図19-50】

リーチ演出G発展報知演出実行後

(Z)リーチタイトル

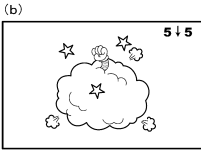


029SG157

(a)



味方キャラクタC



敵キャラクタB

(c)スーパーリーチθはずれの場合



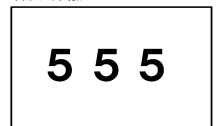
(d)はずれ報知



(e)スーパーリーチθ大当りの場合



(f)大当り報知

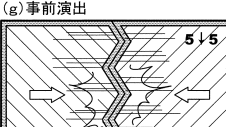


【図 19-51】

【図19-51】

分岐先示唆演出実行可能期間後

(g)事前演出



029SG006

(h)前兆演出



(i)スーパーリーチιの場合

リーチ演出H発展報知演出



029SG183

(j)スーパーリーチκの場合

高期待度リーチ演出発展報知演出



029SG180

10

20

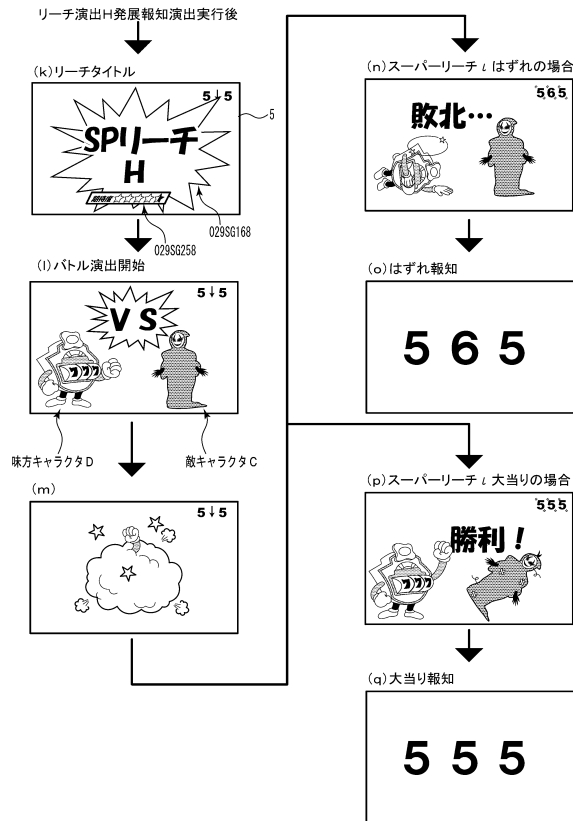
30

40

50

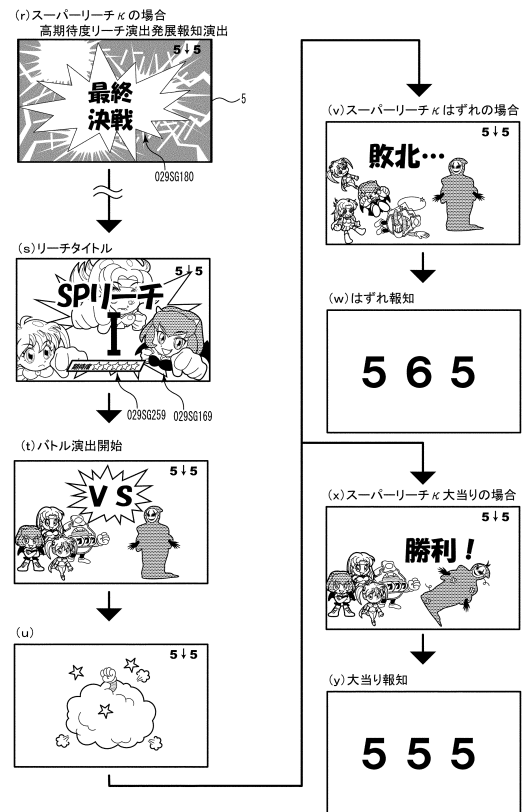
【図 19-52】

【図19-52】



【図 19-53】

【図19-53】

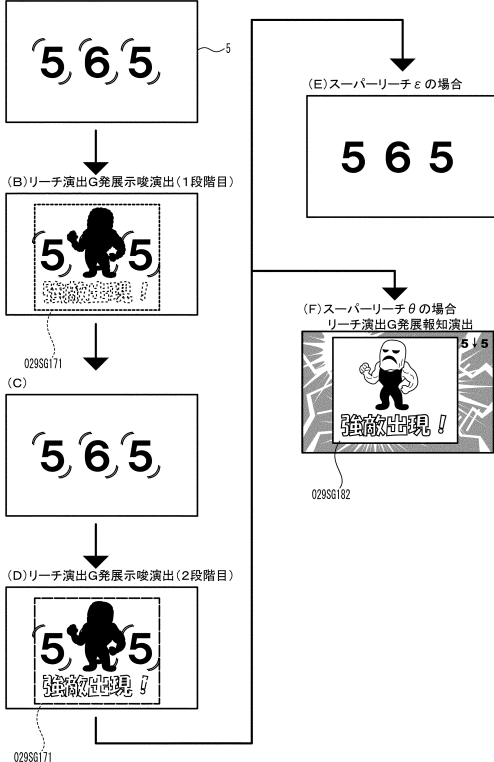


【図 19-54】

【図19-54】

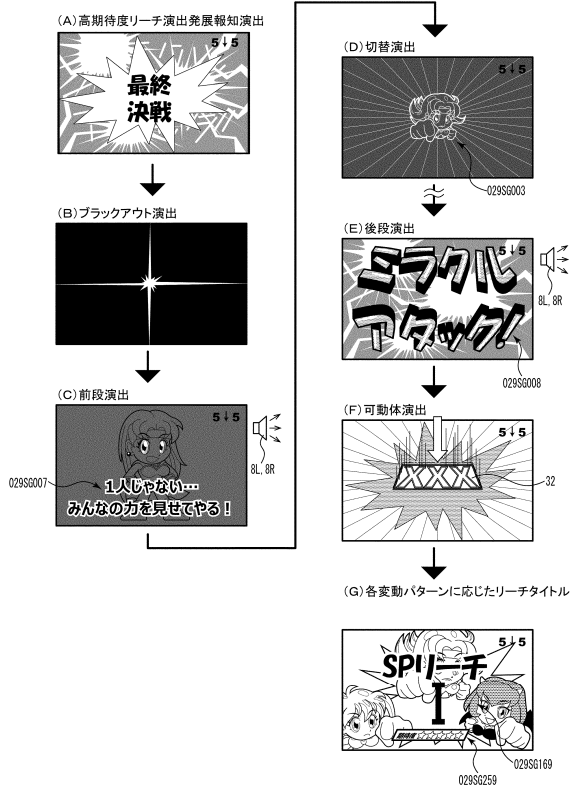
(V)～(Y)の詳細

(A)はずれ報知



【図 19-55】

【図19-55】

図19-37(R)～図19-37(S)、
図19-53(r)～(s)の詳細

10

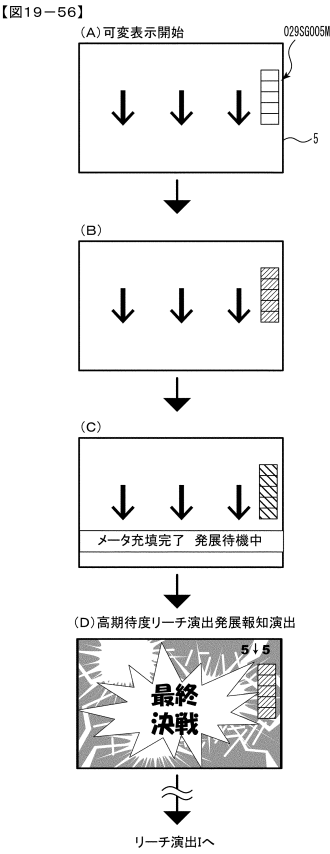
20

30

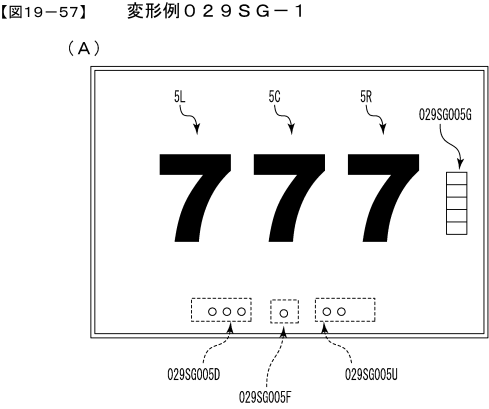
40

50

【図 1 9 - 5 6】



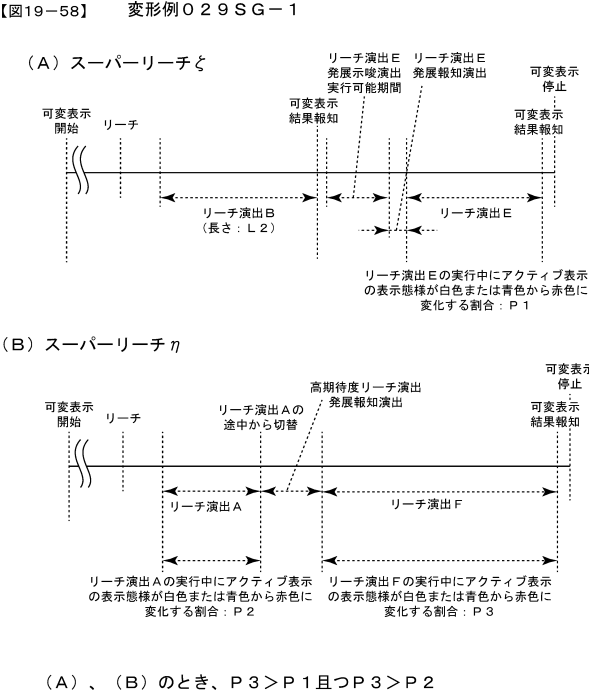
【図 1 9 - 5 7】



10

20

【図 1 9 - 5 8】



【図 1 9 - 5 9】

【図19-59】 変形例 0 2 9 S G - 6

スーパーリーチ κ の変動パターンにてリーチ演出Cの実行が決定された場合とリーチ演出Dの実行が決定された場合での分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合

変動パターン	実行するリーチ演出	非実行	パターンX	パターンY	パターンZ
スーパーリーチ κ	リーチ演出C	15%	30%	20%	35%
	リーチ演出D	10%	30%	20%	40%

30

40

50

【図 19-60】

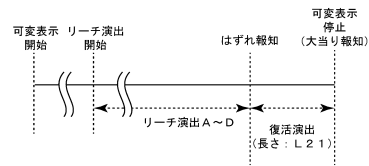
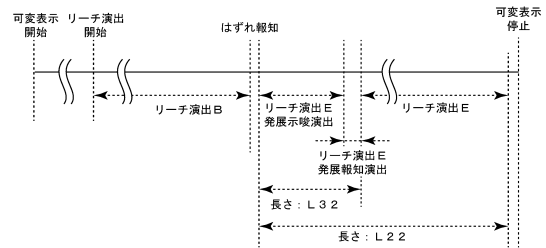
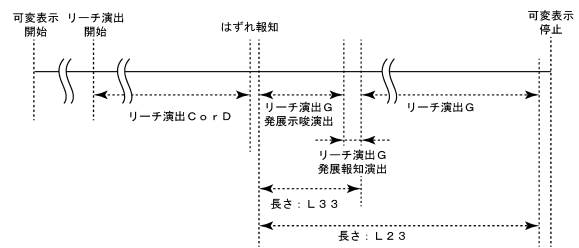
【図19-60】 変形例 029SG-13

スーパーリーチ κ の変動パターンにてリーチ演出Cの実行が決定された場合とリーチ演出Dの実行が決定された場合でのチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合

変動パターン	実行するリーチ演出	非実行	パターンP	パターンQ	パターンR
スーパーリーチ κ	リーチ演出C	40%	30%	20%	10%
	リーチ演出D	10%	20%	30%	40%

【図 19-61】

【図19-61】

(A) スーパーリーチ α 、 β 、 γ 大当り(B) スーパーリーチ ζ (C) スーパーリーチ θ 

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 7 4 6 4 4 5 7 (J P , B 2)
特開 2 0 2 0 - 1 3 7 6 7 6 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 0 0 0 5 4 1 (J P , A)
特許第 7 4 2 7 8 2 4 (J P , B 2)
特許第 7 5 2 9 5 0 7 (J P , B 2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2