(19)日本国特許庁(JP)　　(12)公開特許公報(A)　　(11)公開番号
特開2023-122965
(P2023-122965A)
(43)公開日　令和5年9月5日(2023.9.5)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	320	2C333

審査請求　未請求　請求項の数　1　　ＯＬ　（全152頁）

(21)出願番号　特願2022-26750(P2022-26750)
(22)出願日　令和4年2月24日(2022.2.24)

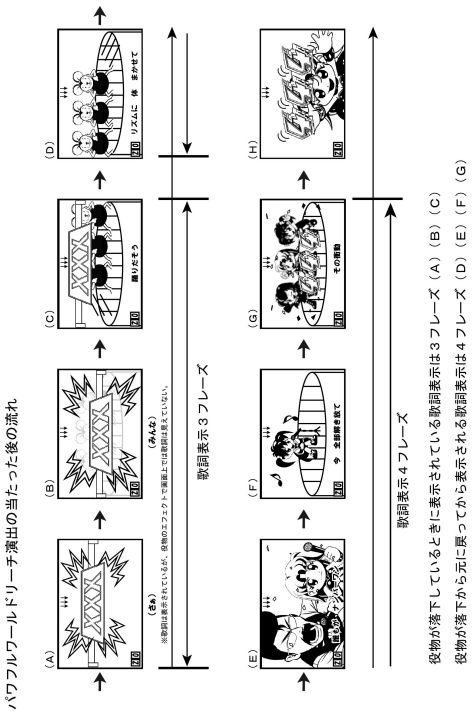
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 CA29 CA50 GA01 GA04

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】楽曲に関する演出を実行する好適な遊技機を提供する。
【解決手段】歌声が含まれる特定楽曲が用いられ、有利状態に制御するか否かを報知する報知演出を実行可能であり、報知演出は、導入パートと可動体可動パートとエピローグパートとを含んで構成され、導入パート、可動体可動パート、エピローグパートの順に進行され、導入パートにおいて、特定楽曲は再生され、可動体可動パートにおいて、可動体が可動位置まで動作することで、有利状態に制御される旨が遊技者に報知され、該可動体が動作しているときにも特定楽曲は再生され、エピローグパートにおいても特定楽曲は再生され、エピローグパートにおいて再生される特定楽曲のフレーズ数の方が可動体可動パートにおいて再生される該特定楽曲のフレーズ数よりも多い。
【選択図】図１２－３５

【図１２－３５】



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者にとって有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出を実行可能な演出実行手段を、備え、
前記演出実行手段は、歌声が含まれる特定楽曲が用いられ、前記有利状態に制御するか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、導入パートと可動体可動パートとエピローグパートとを含んで構成され、
前記導入パート、前記可動体可動パート、前記エピローグパートの順に進行され、
前記導入パートにおいて、前記特定楽曲は再生され、
前記可動体可動パートにおいて、可動体が可動位置まで動作することで、前記有利状態に制御される旨が遊技者に報知され、該可動体が動作しているときにも前記特定楽曲は再生され、
前記エピローグパートにおいても前記特定楽曲は再生され、
前記エピローグパートにおいて再生される前記特定楽曲のフレーズ数の方が前記可動体可動パートにおいて再生される該特定楽曲のフレーズ数よりも多い、遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、特別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ことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、予告演出でテーマ曲、スーパーリーチ演出中にテーマ曲を出力する遊技機が開示されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０２１－１７１２８０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
楽曲に関する演出に改善の余地があった。
【０００５】
本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、好適に楽曲演出を実行できる遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
遊技者にとって有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出を実行可能な演出実行手段を、備え、
前記演出実行手段は、歌声が含まれる特定楽曲が用いられ、前記有利状態に制御するか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、導入パートと可動体可動パートとエピローグパートとを含んで構成され、
前記導入パート、前記可動体可動パート、前記エピローグパートの順に進行され、
前記導入パートにおいて、前記特定楽曲は再生され、
前記可動体可動パートにおいて、可動体が可動位置まで動作することで、前記有利状態に制御される旨が遊技者に報知され、該可動体が動作しているときにも前記特定楽曲は再生され、
前記エピローグパートにおいても前記特定楽曲は再生され、

前記エピローグパートにおいて再生される前記特定楽曲のフレーズ数の方が前記可動体可動パートにおいて再生される該特定楽曲のフレーズ数よりも多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、可動体が可動しているときにおいても、楽曲の再生を続けることで、可動体が可動するときに専用の仕掛けを用いずに済み、その分、エピローグパートにおいて、楽曲をしっかり聞かせることで、大当りの余韻に浸らせることができる。
（対応図面、図１２－３５）
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図９】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１】本実施の形態の特徴部に係るパチンコ遊技機の正面図である。
【図１０－２】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１０－３】当り種別表を示す説明図である。
【図１０－４】各乱数を示す説明図である。
【図１０－５】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１０－６】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１０－７】メイン側における変動パターンの内容の一例を示す説明図である。
【図１０－８】サブ側における変動パターンの内容の一例を示す説明図である。
【図１０－９】メイン側における変動パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図１０－１０】サブ側における擬似パターン決定テーブルおよび特定リーチ煽り演出実行テーブルを示す説明図である。
【図１０－１１】擬似連に関する演出の遷移の一例を示す説明図である。
【図１０－１２】サブ側におけるリーチライン最終色抽選テーブルを示す説明図である。
【図１０－１３】サブ側におけるリーチライン１回目色抽選テーブルを示す説明図である。
【図１０－１４】サブ側におけるリーチライン２回目色抽選テーブルを示す説明図である。
【図１０－１５】サブ側におけるリーチライン３回目色抽選テーブルを示す説明図である。
【図１０－１６】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１０－１７】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１０－１８】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１９】弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－２０】弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－２１】弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－２２】弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－２３】弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図１０－２４】弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－２５】弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－２６】弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－２７】弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－２８】弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－２９】弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－３０】弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－３１】弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－３２】弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－３３】弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－３４】弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－３５】弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－３６】弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－３７】強擬似パターンＡにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－３８】強擬似パターンＡにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－３９】強擬似パターンＡにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－４０】強擬似パターンＡにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－４１】強擬似パターンＡにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－４２】強擬似パターンＡにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－４３】強擬似パターンＡにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－４４】強擬似パターンＡにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－４５】強擬似パターンＡにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－４６】強擬似パターンＡにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－４７】強擬似パターンＡにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－４８】強擬似パターンＡにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図１０－４９】強擬似パターンＡにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－５０】強擬似パターンＣにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－５１】強擬似パターンＢにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－５２】強擬似パターンＢにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－５３】強擬似パターンＢにおけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－５４】強擬似パターンＡにおいて特定リーチ煽りを行う場合のパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－５５】強擬似パターンＡにおいて特定リーチ煽りを行う場合のパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－５６】強擬似パターンＡにおいて特定リーチ煽りを行う場合のパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－５７】強擬似パターンＡにおいて特定リーチ煽りを行う場合のパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－１】デフォルメされていないキャラクタとデフォルメされたキャラクタについて示す説明図である。
【図１１－２】ノーマルリーチが行われる前の演出例を示す説明図である。
【図１１－３】ノーマルリーチが実行される前の演出を示す説明図である。
【図１１－４】リーチ状態となるか非リーチ状態となるかの分岐を示す説明図である。
【図１１－５】デフォルメされたキャラクタジャムのミニキャラ演出からデフォルメされたキャラクタのリーチ演出に発展し、ハズレ状態となったことを示す説明図である。
【図１１－６】デフォルメされたキャラクタジャムが敵キャラクタ犬に勝利したことを示す説明図である。
【図１１－７】バトルリーチを示す説明図である。
【図１１－８】特定の飾り図柄が仮停止したときに第１擬似連演出が実行されることを示す説明図である。
【図１１－９】特定の飾り図柄が仮停止したときのレイヤーの配置関係について示す説明図である。
【図１１－１０】特定の飾り図柄が仮停止したときに、アクションを起こすときの演出例を示す説明図である。
【図１１－１１】擬似連演出の背景の種類と表示態様について示す説明図である。
【図１１－１２】セリフによって第１擬似連演出または、第２擬似連演出を実行する演出を示す説明図である。
【図１１－１３】図１１－１２（Ｄ）から分岐し、第２セリフ演出が実行されたことを示す説明図である。
【図１１－１４】セリフ演出のチャンスアップ演出が実行される演出例を示す説明図である。
【図１１－１５】キャラクタ演出における第３セリフ演出が表示される演出例を示す説明図である。
【図１１－１６】第３セリフ演出を実行した後に、第１セリフ演出が実行されるまたは第２セリフ演出が実行されるかを示す説明図である。
【図１１－１７】擬似連演出が実行される演出例を示す説明図である。
【図１１－１８】図１１－１７（Ｃ）～図１１－１７（Ｄ）において具体的に演出を示した説明図である。
【図１２－１】ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」の演出例を示す説明図である。
【図１２－２】ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」の「大当り」またははずれのときの

演出例を示す説明図である。
【図１２－３】ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」の演出例を示す説明図である。
【図１２－４】ＳＰリーチ演出「爆チュー襲来」の演出例を示す説明図である。
【図１２－５】ＳＰリーチ演出「爆チュー襲来」の演出例を示す説明図である。
【図１２－６】ＳＰリーチ演出「爆チュー襲来」の演出例を示す説明図である。
【図１２－７】再抽せん演出のチャンスアップパターンの演出例を示す説明図である。
【図１２－８】再抽せん演出の演出例を示す説明図である。
【図１２－９】再抽せん演出のチャンスアップパターンの演出例を示す説明図である。
【図１２－１０】再抽せん演出の特殊パターンの演出例を示す説明図である。
【図１２－１１】再抽せん演出の変形例の演出例を示す説明図である。
【図１２－１２】擬似連演出の演出例を示す説明図である。
【図１２－１３】擬似連演出と楽曲について示す説明図である。
【図１２－１４】ステップアップ演出の演出例を示す説明図である。
【図１２－１５】ステップアップ演出と楽曲の演出例を示す説明図である。
【図１２－１６】演出の種類について示した説明図である。
【図１２－１７】ＳＰリーチ演出における楽曲と動作促進音の関係について示す説明図である。
【図１２－１８】ＳＰリーチ演出における楽曲と動作促進音の期間と種類について示した説明図である。
【図１２－１９】ＳＰリーチ演出における動作促進表示と動作対応音の期間について示した説明図である。
【図１２－２０】ＳＰリーチ演出における動作促進表示と動作対応音の期間について示した説明図である。
【図１２－２１】「大当り」遊技状態に制御されるときの動作促進表示と歌詞表示について示した説明図である。
【図１２－２２】「はずれ」状態となるときの動作促進表示と歌詞表示について示した説明図である。
【図１２－２３】「大当り」遊技状態に制御されるときの動作促進表示と歌詞表示のチャンスアップパターンについて示した説明図である。
【図１２－２４】ＳＰリーチ演出中に実行されるときの楽曲と動作対応音と歌詞表示の関係について説明図である。
【図１２－２５】ＳＰリーチ演出中の実行パートごとにおける音量の違いについて示した説明図である。
【図１２－２６】カットイン演出の種類について示した説明図である。
【図１２－２７】「パワフルゾーン」演出の演出例を示した説明図である。
【図１２－２８】「超パワフルゾーン」演出の演出例を示した説明図である。
【図１２－２９】ＳＰリーチ演出「パワフルアイランド」の演出例を示した説明図である。
【図１２－３０】ＳＰリーチ演出「パワフルアイランド」の演出例を示した説明図である。
【図１２－３１】「パワフルゾーン」演出からＳＰリーチ演出「パワフルワールド」までの演出例を示した説明図である。
【図１２－３２】「超パワフルゾーン」演出からＳＰリーチ演出「パワフルアイランド」までの演出例を示した説明図である。
【図１２－３３】ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」からＳＰリーチ演出「パワフルアイランド」までの演出例を示した説明図である。
【図１２－３４】「パワフルゾーン」演出と「超パワフルゾーン」演出の比較を示した説明図である。
【図１２－３５】ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」の「大当り」後のエピローグ期間について説明図である。

【図１２－３６】エピローグ期間における可動体の動作音と楽曲について示した説明図である。
【０００８】
（特徴部１８５１ＳＫＹ）形態１－１の遊技機は、
遊技者にとって有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出を実行可能な演出実行手段を、備え、
前記演出実行手段は、
前記有利状態に制御するか否かを報知する第１報知演出および第２報知演出を含む複数の報知演出からいずれかの報知演出を実行可能であり、
前記第１報知演出において、歌声が含まれる第１楽曲を出力し、前記有利状態に制御される旨が報知した後に、該第１報知演出に対応する背景表示を切り替え、切り替わった後の背景表示に対応し、かつ歌声を含む第２楽曲を出力し、該第２楽曲が出力されている状態で、制御される有利状態に関する示唆演出を実行可能であり、
前記第２報知演出において、歌声が含まれる第３楽曲を出力し、前記有利状態に制御される旨が報知された後に、該第２報知演出に対応する背景表示を切り替え、切り替わった後の背景表示に対応し、前記第２楽曲を出力し、該第２楽曲が出力されている状態で、制御される有利状態に関する示唆演出を実行可能である、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、大当りとなるまではそれぞれの報知演出に対応する歌が含まれる楽曲を聞かせることで興趣を向上させつつ、再抽せんのシーンにおいては歌を含む楽曲を共通で聞かせることで、いずれの報知演出を経由したとしても再抽せんを安定的に伝えることができる。
なお、発明を実施するための形態で説明する各構成の対応関係は以下である。
・第１報知演出：パワフルワールドリーチ演出
・第２報知演出：爆チュー襲来リーチ演出
・歌声：キャラクタムムの声優や歌を歌っているミュージシャンが発する歌声
・第１報知演出に対応する背景表示：キャラクタムムが歌っている背景表示
・切り替わった後の背景表示：再抽せん演出が実行されるときの背景
・第２報知演出に対応する背景表示：キャラクタジャムとキャラクタ爆チューが戦っている背景表示
・第１楽曲：楽曲「パワフルワールド」
・第２楽曲：楽曲「無限大パワフル」
・第３楽曲：楽曲「ファイナルバトル」
・示唆演出：再抽せん演出
対応図面：図１２－１～図１２－７
【０００９】
形態１－２の遊技機は、形態１－１に記載の遊技機であって、
第１報知演出において用いられる歌声が含まれる第１楽曲は、前記第１報知演出に関連する楽曲である、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、遊技者の興趣を向上することができる。
【００１０】
形態１－３の遊技機は、形態１－１に記載の遊技機であって、
第２楽曲は第１楽曲および第３楽曲よりも短い期間にて出力可能であり、
前記第１楽曲及び第３楽曲のサビまでの期間が短い位置から出力可能である、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、再抽せん演出は大当りした後に実行される演出なので、尺の期間を長くせずに、実行することで、大当りラウンドへテンポよく繋ぐことができる。その中で、サビの近くから再生することで第２楽曲を堪能してもらうことができる。
対応図面：図１２－１６

【００１１】
形態１－４の遊技機は、形態１－１の変形例であり、
第１報知演出において出力される第１楽曲は１番の楽曲が用いられており、第２報知演出にて出力される第２楽曲は前記第１楽曲の２番の楽曲である、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、リーチ演出中に第１楽曲を出力し、再抽せん演出に第２楽曲を流すことで、楽曲の１番と２番であるので繋がりを遊技者に理解させることができる。
対応図面：図１２－１１
【００１２】
（特徴部１８５２ＳＫＹ）形態２－１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であって、
演出を実行可能な演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記有利状態に関する示唆を行う第１演出および第２演出を含む複数の演出からいずれかの演出を実行可能であり、
前記第１演出を歌声が含まれる第１楽曲が出力されているときに実行可能であり、
前記第２演出を歌声が含まれる第２楽曲が出力されているときに実行可能であり、
前記第１演出は、前記第１楽曲に対応する歌詞表示が表示されない演出であり、
前記第２演出は、前記第２楽曲に対応する歌詞表示が表示される演出であり、
前記第２演出は、前記第１演出よりも前記有利状態に関する期待度が高く、
前記第２演出は、前記第１演出よりも実行される割合が低い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、歌詞表示を用いる第２演出の方が第１演出よりも期待度が高く、出現頻度が低いことで、歌詞表示が出ることが期待度の高い演出であると想起させることができ、第１演出は頻度が高い分、歌詞表示をしてしまうことで、却って煩わしく感じさせてしまうことを防止する。
なお、発明を実施するための形態で説明する各構成の対応関係は以下である。
・第１演出：擬似連演出（または、ステップアップ演出）
・第２演出：再抽せん演出
・有利状態に関する示唆：図柄の昇格または、当たりか否か、ラウンド数の示唆、
・有利状態に関する期待度：大当り期待度、確変期待度、１０R期待度等
・第１楽曲：楽曲「パワフル音頭」
・第２楽曲：楽曲「無限大パワフル」
・第２楽曲に対応する歌詞表示：「気分は　ＨＥＡＶＥＮ　当りはセブン」等
対応図面：図１２－７、図１２－１２、図１２－１４
【００１３】
形態２－２の遊技機は、形態２－１に記載の遊技機であって、
第１演出は歌詞表示がされない代わりに、歌詞とは異なる文字であり該第１演出に関連する文字が表示されることを特徴としている。
このような特徴によれば、歌詞表示を表示することで、伝えたい文字が伝わらないことを防止し、第１演出に関連する文字を表示することで第１演出の興趣を向上させることができる。
対応図面：図１２－１３
【００１４】
形態２－３の遊技機は、形態２－１に記載の遊技機であって、
第１演出はキャラクタを用いた演出であり、第１楽曲に合わせて該キャラクタの演出態様を変化させる、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、第１演出では歌詞が表示されない代わりに、キャラクタを動作させることで、演出を盛り上げることができる。

対応図面：図１２－１３～図１２－１４
【００１５】
形態２－４の遊技機は、形態２－２に記載の遊技機であって、
第２演出は歌詞表示の表示態様にて有利状態に制御される期待度を示唆し、第１演出は、該第１演出に関連する文字の表示態様により有利状態に制御される期待度を示唆する、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、それぞれの演出に応じた態様のチャンスアップを備えることで興趣の向上をさせることができる。
対応図面：図１２－９
【００１６】
（特徴部１８５３ＳＫＹ）形態３－１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であって、
演出を実行可能な演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記有利状態に関する示唆を行う第１演出、第２演出および第３演出を含む複数の演出からいずれかの演出を実行可能であり、
前記第１演出を歌声が含まれる第１楽曲が出力されているときに実行可能であり、
前記第２演出を歌声が含まれる第２楽曲が出力されているときに実行可能であり、
前記第３演出を歌声が含まれる第３楽曲が出力されているときに実行可能であり、
前記第１演出は、前記第１楽曲に対応する歌詞表示が通常態様で表示される演出であり、
前記第２演出は、前記第２楽曲に対応する歌詞表示が前記通常態様とは異なる特殊態様で表示される演出であり、
前記第３演出は、前記第３楽曲に対応する歌詞表示が表示されない演出である、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、楽曲を用いた演出について多彩な演出を持つことで興趣を向上させることができる。
なお、発明を実施するための形態で説明する各構成の対応関係は以下である。
・第１演出：パワフルワールドリーチ演出
・第２演出：再抽せん演出
・第３演出：ステップアップ演出、擬似連演出
・歌詞表示が通常態様：液晶下部の領域でテロップ表示される態様。文字のサイズやフォントは一定である。
・歌詞表示が特殊態様：液晶全体を用いて、表示される態様。文字のサイズやフォント等が歌詞の内容によって切り替わる態様。
対応図面：図１２－１～図１２－３、図１２－７、図１２－１２～図１２－１６
【００１７】
形態３－２の遊技機は、形態３－１に記載の遊技機であって、
第２示唆演出において、第１楽曲の歌詞表示が特殊態様で表示されるときは、第２楽曲の歌詞表示が特殊態様で表示されるときよりも有利状態に制御されやすい、
ことを特徴としている。
このような特徴によると、通常とは異なる演出を見せることができるので遊技者を楽しませることができる。
対応図面：図１２－１０
【００１８】
形態３－３の遊技機は、形態３－１に記載の遊技機であって、
第３演出において、第１楽曲が含まれる演出パターンを実行可能である、
ことを特徴としている。
このような特徴によると、擬似連演出に様々な楽曲パターンを持たせることができ、遊技者を楽しませることができる。

対応図面：図１２－１２
【００１９】
（特徴部１８５４ＳＫＹ）形態４－１の遊技機は、
遊技者にとって有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出を実行可能な演出実行手段を、備え、
前記演出実行手段は、
歌声が含まれる特定楽曲が用いられ、前記有利状態に制御するか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出中の特定楽曲に対応する歌詞表示を表示することが可能であり、
前記報知演出は、導入パートとエピローグパートとを含んで構成され、
前記導入パート、前記エピローグパートの順に進行され、
前記導入パートにおいて遊技者に動作を促す動作促進表示を表示可能であり、
前記導入パートにおける前記動作促進表示が表示されている期間において遊技者による動作がされることで、前記有利状態に制御されるか否かが報知され、
前記導入パートにおいて前記動作促進表示が表示されることに対応して、前記特定楽曲の音量を低下させ、その後の前記エピローグパートにおいて該特定楽曲の音量を復帰させ、
前記導入パートにおける前記動作促進表示が表示されている期間において、動作促進音が出力され続ける、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、楽曲系のリーチにおいて、決めボタンのタイミングで一旦楽曲を停止させ、大当りを報知する際に楽曲を再度再生するようなものにおいて、当否のボタンを目立たせたいので、当否の前で楽曲を消音する必要があり、そのため大当りに制御されるときに消音した楽曲の続きを流すときにどうしても間に時間ができてしまうので、この隙間時間をボタンの促進音で繋ぐことによって間の部分を無音とすることなく違和感がないような状態で消音前の楽曲の続きに繋ぐことができる。
なお、発明を実施するための形態で説明する各構成の対応関係は以下である。
・歌声が含まれる特定楽曲：キャラクタムムの声優やミュージシャンが発する歌声で構成されている楽曲「パワフルワールド」
・報知演出：パワフルワールドリーチ演出
・導入パート：パワフルワールドリーチ演出中のタイトル報知がされるシーン、カットインのためのボタン表示がされるシーン、大当りであるか否かを報知するためのボタン表示がされるシーンを含み大当りか否かが報知されるまでのパートであり、大当りするか否かを煽るパートである。
・エピローグパート：導入パートの次のパートであり、大当りであるかはずれであるかを見せるパートであり、物語の結末を演出として見せるパートである。
・音量の低下：出力されている楽曲「パワフルワールド」の音量を低下させる。
・音量の復帰：低下させていた楽曲「パワフルワールド」の音量を上げる。
・動作促進表示：ボタン表示
・動作促進音：ボタン表示されているときの有効期間内に出力される音。
対応図面：図１２－１７
【００２０】
形態４－２の遊技機は、形態４－１に記載の遊技機であって、
動作促進表示は第１動作促進表示と第１動作促進表示よりも有利状態に制御される期待度が高い第２動作促進表示とがあり、第１動作促進表示と第２促進表示の促進音は異なるが、動作促進表示が消えるタイミングは同じである、
このような特徴によれば、促進音が異なっても表示を消すタイミングは同じであるので違和感なく大当りを報知するシーンに繋ぐことができる。
対応図面：図１２－１８
【００２１】

形態４－３の遊技機は、形態４－１に記載の遊技機であって、
導入パートにおいて第１動作促進表示を表示する場合と第２シーンで第１動作促進表示を表示する場合とで、第１動作促進表示自体は同じであるが、動作促進音が異なる、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、当否に直結するところの導入パートで動作促進音を聞かせることができる。
対応図面：図１２－１８
【００２２】
（特徴部１８５５ＳＫＹ）形態５－１の遊技機は、
遊技者にとって有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出を実行可能な演出実行手段を、備え、
前記演出実行手段は、
特定楽曲が用いられ、前記有利状態に制御するか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、導入パートとエピローグパートとを含んで構成され、
前記導入パート、前記エピローグパートの順に進行され、
前記導入パートの第１タイミングおよび該第１タイミングよりも後の第２タイミングにおいて遊技者に動作を促す動作促進表示を表示可能であり、
前記導入パートの前記第１タイミングにおける前記動作促進表示が表示されている期間において遊技者による動作がされることで、前記有利状態に制御される期待度が示唆され、
前記導入パートの前記第２タイミングにおける前記動作促進表示が表示されている期間において遊技者による動作がされることで、前記有利状態に制御されるか否かが報知され、
前記導入パートの前記第２タイミングにおける前記動作促進表示が表示されることに対応して、前記特定楽曲の音量を低下させ、その後の前記エピローグパートにおいて前記特定楽曲の音量を復帰させ、
前記導入パートの前記第２タイミングにおける前記動作促進表示に対応する動作促進音は、前記導入パートの前記第１タイミングにおける前記動作促進表示に対応する動作促進音よりも長い期間出力される、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、楽曲系のリーチにおいて、決めボタンのタイミングで一旦楽曲を停止させ、大当りを報知する際に楽曲を再度再生するようなものにおいて、第１タイミングでは、カットインボタンの促進音を長くしないことで、ボタンの促進音で楽曲を邪魔することなく楽曲を聞かせることができ、第２タイミングでは、実行されるボタンは当否に直結するところなので第１タイミングで実行されるボタンよりも促進音を長くすることで、最後まで遊技者を煽ることができ、かつ消音前の楽曲の続きが再生されるまでの隙間時間をボタンの促進音で繋ぐことによって間の部分を無音とすることなく違和感がない状態で楽曲の続きを再生することができる。
なお、発明を実施するための形態で説明する各構成の対応関係は以下である。
・特定楽曲：楽曲「パワフルワールド」
・報知演出：パワフルワールドリーチ演出
・導入パートの第１タイミング：ムムカットイン演出を実行する前のボタンが表示されるタイミング。
・導入パートの第２タイミング：当否を告知するためのボタンが表示されるタイミング。
・第１タイミングにおける動作促進表示に対応する動作促進音：Ｖ１０音
・第２タイミングにおける動作促進表示に対応する動作促進音：Ｖ１１音
対応図面：図１２－１８
【００２３】
形態５－２の遊技機は、形態５－１に記載の遊技機であって、

導入パートの第１タイミングにおける動作促進表示は、第１動作促進表示と、第１動作促進表示よりも有利状態に制御されやすい第２動作促進表示とがあり、第２導入パートの第２タイミングにおける動作促進表示においても第１動作操作促進表示と第２動作促進表示の促進表示は同じであるが、第２タイミングにおいては同じ動作促進表示でも、促進音は長い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、当否時に時間をかけて遊技者を煽ることができ、楽しませることができる。
対応図面：図１２－１８
【００２４】
形態５－３の遊技機は、形態５－１に記載の遊技機であって、
有利状態に制御されるとき導入パートの第１タイミングにおいて、第１動作促進表示と、第１動作促進表示よりも有利状態に制御されやすい第２動作促進表示とがあり、第１タイミングより第２タイミングのほうが、第２動作促進表示が表示されやすい、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、有利状態に制御されるときに、カットイン時よりも当否のときに、第２促進表示が表示されやすいことで、当否時により遊技者を楽しませることができる。
【００２５】
（特徴部１８５６ＳＫＹ）形態６－１の遊技機は、
遊技者にとって有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出を実行可能な演出実行手段を、備え、
前記演出実行手段は、特定楽曲が用いられ、前記有利状態に制御するか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、導入パートとエピローグパートとを含んで構成され、
前記導入パート、前記エピローグパートの順に進行され、
前記導入パートの第１タイミングおよび該第１タイミングよりも後の第２タイミングにおいて遊技者に動作を促す動作促進表示を表示可能であり、
前記導入パートの前記第１タイミングにおける前記動作促進表示が表示されている期間において遊技者による動作がされることで、前記有利状態に制御される期待度が示唆され、
前記導入パートの前記第２タイミングにおける前記動作促進表示が表示されている期間において遊技者による動作がされることで、前記有利状態に制御されるか否かが報知され、
前記導入パートの前記第２タイミングにおける前記動作促進表示が表示されることに対応して、前記特定楽曲の音量を低下させ、その後の前記エピローグパートにおいて該特定楽曲の音量を復帰させ、
前記導入パートの前記第２タイミングにおいて前記動作促進表示が表示されているときに遊技者が動作をすることにより出力される動作対応音は、該導入パートの前記第１タイミングにおいて前記動作促進表示が表示されているときに遊技者が動作をすることにより出力される動作対応音よりも短い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、楽曲系のリーチにおいて、決めボタンのタイミングで一旦楽曲を停止させ、大当りを報知する際に楽曲を再度再生するようなものにおいて、第１タイミングでは、ボタンが押されたことを強調するために、動作対応音の期間を長くしているが、決めボタンの動作対応音の期間を短くすることで、消音させていた楽曲の続きをすぐに再生させることができ、消音されていた楽曲の続きをすぐに遊技者が聞くことができる。
なお、発明を実施するための形態で説明する各構成の対応関係は以下である。
・特定楽曲：楽曲「パワフルワールド」
・報知演出：パワフルワールドリーチ演出

・導入パートの第１タイミング：ムムカットイン演出を実行する前のボタンが表示されるタイミング。
・導入パートの第２タイミング：当否を告知するためのボタンが表示されるタイミング。
・第１タイミングにおける動作促進表示に対応する動作対応音：ボタンが操作されたときに出力される電子音。
・第２タイミングにおける動作促進表示に対応する動作対応音：当否のボタンが押下されたときに出力される電子音。
対応図面：図１２－１９、図１２－２０
【００２６】
形態６－２の遊技機は、形態６－１に記載の遊技機であって、
第１動作促進表示と、第１動作促進表示よりも有利状態に制御されやすい第２動作促進表示とがあり、導入パートの第２タイミングにおいて第１動作促進表示がされているときに遊技者が動作をすることにより出力される動作対応音は、導入パートの第１タイミングにおいて第１動作促進表示がされているときに遊技者が動作をすることにより出力される動作対応音よりも短い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、ボタンの態様が変化しても、決めのときに押されるボタンの動作対応音を短くすることで、演出パターンを増やしつつも再度再生される楽曲の邪魔をしないようにすることができる。
対応図面：図１２－１９～図１２－２０
【００２７】
形態６－３の遊技機は、形態６－１に記載の遊技機であって、
第１動作促進表示と、第１動作促進表示よりも有利状態に制御されやすい第２動作促進表示とがあり、導入パートの第２タイミングにおいて第２動作促進表示がされているときに遊技者が動作をすることにより出力される動作対応音は、導入パートの第１タイミングにおいて第２動作促進表示がされているときに遊技者が動作をすることにより出力される動作対応音よりも短い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、ボタンの態様が変化しても、決めのときに押されるボタンの動作対応音を短くすることで、演出パターンを増やしつつも再度再生される楽曲の邪魔をしないようにすることができる。
対応図面：図１２－１９～図１２－２０
【００２８】
（特徴部１８５７ＳＫＹ）形態７－１の遊技機は、
遊技者にとって有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出を実行可能な演出実行手段を、備え、
前記演出実行手段は、歌声が含まれる特定楽曲が用いられ、前記有利状態に制御するか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出において前記特定楽曲に対応する歌詞テロップ表示を表示可能であり、
前記報知演出は、導入パートとエピローグパートとを含んで構成され、
前記導入パート、前記エピローグパートの順に進行され、
前記導入パートにおいて遊技者に動作を促す動作促進表示を表示可能であり、
前記導入パートにおける前記動作促進表示が表示されている期間において遊技者による動作がされることで、前記有利状態に制御されるか否かが報知され、
前記導入パートにおける前記動作促進表示が表示されるよりも前に、前記特定楽曲の歌の第１フレーズに対応する歌詞テロップ表示を表示させ、該第１フレーズに対応する歌の出力が終了することに対応して該歌詞テロップ表示を終了させ、
前記導入パートにおける前記動作促進表示が表示されるときに、前記特定楽曲の歌の第２フレーズに対応する歌詞テロップ表示を表示させ、該第２フレーズに対応する歌の出力が終了した後も余韻期間分、該歌詞テロップ表示を表示し続けさせ、該余韻期間において

遊技者による動作がされることで、該歌詞テロップ表示の表示を終了させ、該特定楽曲の歌の第３フレーズに対応する歌詞テロップ表示を表示させる、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、楽曲系のリーチにおいて、決めボタンのタイミングで一旦楽曲を停止させ、大当りを報知する際に楽曲を再度再生するようなものにおいて、ボタン有効期間中に、楽曲の出力は停止しているが、その後に余韻期間を持たせることで動作促進表示の促進音を出力する期間を設けることができ、かつ１フレーズ分の歌詞表示を表示することができるので大当りを報知する際、次のシーンの歌詞に切り替えるときに違和感なく繋ぐことができる。
なお、発明を実施するための形態で説明する各構成の対応関係は以下である。
歌声が含まれる特定楽曲：キャラクタムムの声優やミュージシャンが発する歌声で構成されている楽曲「パワフルワールド」
・導入パート：ムムカットイン演出を実行する前のボタンが表示されるタイミング。
・エピローグパート：大当りを告知した後に役物が落下し、飾り図柄が再度表示されるまでの期間
・第１フレーズ：歌詞表示「始めよう　祭りだ　Ｆｅｖｅｒ」
・第２フレーズ：歌詞表示「響きだす　Ｔｏｎｉｇｈｔ」
・余韻期間：楽曲の出力が停止又は、音量が０である無音のデータ、または、パワフルワールドのリーチ中よりも小さい音量で出力されている状態
・テロップ表示を表示し続けさせる：「響きだす　Ｔｏｎｉｇｈｔ」の歌詞が表示されている状態。
・第３フレーズ：「ＨＥＹ」の歌詞表示
対応図面：図１２－２１
【００２９】
形態７－２の遊技機は、形態７－１に記載の遊技機であって、
有利状態に制御されないとき、第２シーンにおける余韻期間において、動作促進表示を表示し、動作がされることによって、歌詞テロップ表示の表示を終了し、その後に歌詞テロップ表示を出さない、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、有利状態に制御されないときに、歌詞テロップの更新をしてしまうと遊技者は有利状態に制御されると勘違いしてしまうので、その勘違いを防ぐことができる。
対応図面：図１２－２２
【００３０】
形態７－３の遊技機は、形態７－１に記載の遊技機であって、
余韻期間において、動作促進表示を表示し、動作がされることによって、歌詞テロップ表示の表示を終了し、歌の１フレーズに対応する歌詞テロップ表示の表示に切り替えるときに、楽曲よりも歌の１フレーズに対応する歌詞テロップのほうが先に表示される、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、楽曲が再開されるよりも歌詞を先に出すことで遊技者に楽曲の続きを分からせることができる。
対応図面：図１２－２１
【００３１】
形態７－４の遊技機は、形態７－１に記載の遊技機であって、
動作促進表示を表示する前に、歌詞テロップの色を変化させている場合１フレーズに対応する歌の出力が終了した後も余韻期間分変化させた歌詞テロップを表示し続ける、
ことを特徴とする。
このような特徴によれば、歌詞テロップが急に変化することの違和感を防ぐことができる。
対応図面：図１２－２３

【００３２】
（特徴部１８５８ＳＫＹ）形態８－１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であって、
演出を実行可能な演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、歌声が含まれる特定楽曲が用いられ、前記有利状態に制御するか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出において所定カットイン表示および特定カットイン表示を含む複数種類のカットイン表示のうちからいずれかのカットイン表示を表示可能であり、
前記特定カットイン表示の方が、前記所定カットイン表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記所定カットイン表示が表示されるときおよび前記特定カットイン表示が表示されるときのいずれかにおいても前記特定楽曲の再生は継続され、該所定カットイン表示および該特定カットイン表示の表示が終了した後も該特定楽曲の再生は継続され、
前記所定カットイン表示が表示されるときに、該所定カットイン表示に対応する音および前記特定楽曲の音いずれもが、音量を維持するように出力され、
前記特定カットイン表示が表示されるときに、該特定カットイン表示に対応する音の方が前記特定楽曲の音よりも優先されるように出力される、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、特定カットインを強調して表示することができる。
なお、発明を実施するための形態で説明する各構成の対応関係は以下である。
・歌声が含まれる特定楽曲：キャラクタムムの声優やミュージシャンが発する歌声で構成されている楽曲「パワフルワールド」
・報知演出：パワフルワールドリーチ演出
・所定カットイン演出：ムムカットイン演出
・特定カットイン演出：燃えるムム＆ジャムカットイン演出
・優先されるように出力：出力されている楽曲「パワフルワールド」の音量よりも燃えるムム＆ジャムカットイン演出が実行されるときの出力音のほうが大きい。
対応図面：図１２－２４～図１２－２５
【００３３】
形態８－２の遊技機は、形態８－１に記載の遊技機であって、
特定カットインと所定カットインとは異なる特殊カットインとがあり、特殊カットインが実行されるときは、歌詞表示を見えなくする、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、カットイン演出に注目させることができる。
対応図面：図１２－１６
【００３４】
形態８－３の遊技機は、形態８－１に記載の遊技であって、
特定カットインと所定カットインが実行される前に行われる前段の演出は共通である、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、カットイン演出前までは共通の演出が実行されるのでいずれのカットイン演出が実行されるかを、期待感をもって楽しむことができる。
対応図面：図１２－１６
【００３５】
形態８－４の遊技機は、形態８－１に記載の遊技機であって、
所定カットインよりも特定カットインの実行期間のほうが長い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、カットイン演出に注目させることができ、興趣の向上に繋がる。
対応図面：図１２－２５
【００３６】

形態８－５の遊技機は、形態８－１に記載の遊技機であって、
所定カットインが表示されるときおよび特定カットインが表示されるときのいずれにおいても歌詞テロップ表示がされる、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、特定カットインが終了した後に、楽曲が急に飛んでしまったといった印象を与えないようにすることができる。
対応図面：図１２－２６
【００３７】
（特徴部１８５９ＳＫＹ）形態９－１の遊技機は、
遊技者にとって有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出を実行可能な演出実行手段を、備え、
前記演出実行手段は、
第１楽曲が用いられ、前記有利状態に制御するか否かを報知する第１報知演出を実行可能であり、
第２楽曲が用いられ、前記有利状態に制御するか否かを報知する第２報知演出を実行可能であり、
前記第２報知演出は前記第１報知演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記第１楽曲の再生は、前記第１報知演出に対応するタイトル表示がされることに関連するタイミングで開始され、
前記第２楽曲の再生は、前記第２報知演出に対応するタイトル表示がされることに関連するタイミングよりも前のタイミングで開始される、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、期待度の高い第２報知演出に関しては、第１報知演出よりも前の楽曲再生タイミングよりも前のタイミングから楽曲を再生するようにしているため、より早く第２報知演出が実行されることが示唆されるため興趣の向上につながる。
なお、発明を実施するための形態で説明する各構成の対応関係は以下である。
・第１楽曲：楽曲「パワフルワールド」
・第１報知演出：パワフルワールドリーチ演出
・第２楽曲：楽曲「パワフルアイランド」
・第２報知演出：パワフルアイランドリーチ演出
・第１報知演出に対応するタイトル表示：タイトル表示「パワフルワールド」
・タイトル表示がされることに関連するタイミング：タイトル表示「パワフルワールド」が表示されたとき（タイトルが表示されるとき）のタイミングのこと。
・タイトル表示がされることに関連するタイミングよりも前のタイミング：タイトル表示「パワフルアイランド」が表示される前のタイミングのこと。
対応図面：図１２－２７～図１２－３２
【００３８】
形態９－２の遊技機は、形態９－１に記載の遊技機であって、
第１報知演出のタイトル表示の表示態様よりも第２報知演出のタイトル表示の表示態様は、有利状態に制御されやすい表示態様である、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、第２報知演出のタイトル表示を目立たせることができる。
対応図面：図１２－２７～図１２－２８
【００３９】
形態９－３の遊技機は、形態９－１に記載の遊技機であって、
第１楽曲が出力されると、その後に分岐するパターンがあるが、第２楽曲が出力されると、その他の演出に発展せずに第２報知演出のみが実行される、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、期待度の高い第２報知演出であるので、楽曲が流れ始めたときから安心して第２報知演出を楽しむことができる。

対応図面：図１２－２７～図１２－３０
【００４０】
形態９－４の遊技機は、形態９－１に記載の遊技機であって、、
第２報知演出において、楽曲のタイトルが表示されたときには楽曲がすでに出力されている状態である。
このような特徴によれば、楽曲がリーチ前から流れていることによって遊技者の興趣を高めることができる。
対応図面：図１２－２８～図１２－３０
【００４１】
（特徴部１８６０ＳＫＹ）形態１０－１の遊技機は、
遊技者にとって有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出を実行可能な演出実行手段を、備え、
前記演出実行手段は、
第１楽曲が用いられ、前記有利状態に制御するか否かを報知する第１報知演出および第２楽曲が用いられ、前記有利状態に制御するか否かを報知する第２報知演出を含む複数の報知演出のうちからいずれかの報知演出を実行可能であり、
前記報知演出が実行される前に、第１前段演出および第２前段演出を含む前段演出を実行可能であり、
前記第１報知演出と、前記第２報知演出と、は前記有利状態に制御される期待度が異なり、
前記第１前段演出は、発展後の報知演出の楽曲とは異なる楽曲が用いられ、
前記第２前段演出は、発展後の報知演出の楽曲と共通の楽曲が用いられる、ことを特徴としている。
このような特徴によれば、第１前段演出と、第２前段演出とで、楽曲の選定の仕方が異なることで、第１前段演出は、発展するまでいずれのリーチであるかを第１前段演出中の楽曲でわからせないことで発展させるまで期待感を高めることができ、第２前段演出は、発展するリーチがいずれであるかを第２前段演出中の共通の楽曲でわからせることで、特に期待度の高い報知演出であった場合に、高揚感を増すことができる。
なお、発明を実施するための形態で説明する各構成の対応関係は以下である。
・第１楽曲：楽曲「パワフルワールド」
・第１報知演出：パワフルワールドリーチ演出
・第２楽曲：楽曲「パワフルアイランド」
・第２報知演出：パワフルアイランドリーチ演出
・第１前段演出：「パワフルゾーン」演出
・第２前段演出：「超パワフルゾーン」演出
・発展：「パワフルゾーン」演出からパワフルワールドリーチへと演出移行すること。
・異なる楽曲：第２ＢＧＭ
・共通の楽曲：楽曲「パワフルアイランド」
対応図面：図１２－３１～図１２－３２
【００４２】
形態１０－２の遊技機は、形態１０－１に記載の遊技機であって、
第１報知演出の途中で第２前段演出を行い、第２報知演出に移行する、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、期待度の低い第１報知演出から期待度の高い第２前段演出に移行することによって、期待度の低い演出から期待度の高い演出へと発展させることができるので、遊技者は期待感を持ちつつ遊技を楽しませることができる。
対応図面：図１２－３３
【００４３】
形態１０－３の遊技機は、形態１０－１に記載の遊技機であって、
第１前段演出から第１報知演出が実行されるまでの期間よりも第２前段演出が実行されて

から第２報知演出が実行される期間のほうが長い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、時間をかけて期待度の高い前段演出から遊技者を楽しませることができる。
対応図面：図１２－３１～図１２－３２
【００４４】
（特徴部１８６１ＳＫＹ）形態１１－１の遊技機は、
遊技者にとって有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出を実行可能な演出実行手段を、備え、
前記演出実行手段は、歌声が含まれる特定楽曲が用いられ、前記有利状態に制御するか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、導入パートと可動体可動パートとエピローグパートとを含んで構成され、
前記導入パート、前記可動体可動パート、前記エピローグパートの順に進行され、
前記導入パートにおいて、前記特定楽曲は再生され、
前記可動体可動パートにおいて、可動体が可動位置まで動作することで、前記有利状態に制御される旨が遊技者に報知され、該可動体が動作しているときにも前記特定楽曲は再生され、
前記エピローグパートにおいても前記特定楽曲は再生され、
前記エピローグパートにおいて再生される前記特定楽曲のフレーズ数の方が前記可動体可動パートにおいて再生される該特定楽曲のフレーズ数よりも多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、可動体が可動しているときにおいても、楽曲の再生を続けることで、可動体が可動するときに専用の仕掛けを用いずに済み、その分、エピローグパートにおいて、楽曲をしっかり聞かせることで、大当りの余韻に浸らせることができる。
なお、発明を実施するための形態で説明する各構成の対応関係は以下である。
・歌声が含まれる特定楽曲：キャラクタムムの声優やミュージシャンが発する歌声で構成されている楽曲「パワフルワールド」
・報知演出：パワフルワールドリーチ演出
・フレーズ数：リーチ演出中に表示される歌詞表示
・導入パート：リーチ演出中の当否を告知するボタンが表示されるまでの期間
・可動体可動パート：可動体が落下して元の位置まで戻るまでの期間
・エピローグパート：可動体が元の位置へ戻ってから飾り図柄が停止するまでの期間
・可動体が可動位置まで動作する：画面中央まで可動体が落下すること。
・エピローグパートにおいて再生される前記特定楽曲のフレーズ数の方が前記可動体可動パートにおいて再生される該特定楽曲のフレーズ数よりも多い：可動体が落下している間に表示される歌詞「さあ」「みんな」「踊りだそう」の３フレーズであり、可動体が元の位置へ戻ってから表示される歌詞「リズムに　体　合わせて」「誰もが　ナンバーワン」「今　解き放て」「その衝動」の４フレーズであるので、エピローグパートで再生されるフレーズ数が多い。
対応図面：図１２－３５
【００４５】
形態１１－２の遊技機は、形態１１－１に記載の遊技機であって、
可動体可動パートにおいて、可動体が可動位置まで動作することで、前記有利状態に制御される旨が遊技者に報知され、可動体が動作しているときにも前記特定楽曲は再生されており、前記特定楽曲に対応した歌詞表示は、可動体によって視認可能となるときと、視認不可能となる場合がある、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、楽曲が聞こえない状態であるので、どの歌詞の部分が流れているかを、可動体が戻る前に遊技者は理解することができる。

対応図面：図１２－３５
【００４６】
形態１１－３の遊技機は、形態１１－１に記載の遊技機であって、
可動体可動パートにおいて、可動体が可動位置まで動作するときの音を出力するときに、特定楽曲の音量を下げる、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、有利状態に制御されることを分かりやすく報知することができる。
対応図面：図１２―３６
【００４７】
形態１１－４の遊技機は、形態１１－１に記載の遊技機であって、
楽曲を消去するタイミングは、飾り図柄を表示してから飾り図柄が止まる前に楽曲を徐々に消去していくようにする、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、楽曲の終了の仕方に違和感を持たせないようにできる。
対応図面：図１２―３６
【発明を実施するための形態】
【００４８】
＜基本説明＞
まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成および制御（一般的なパチンコ遊技機の構成および制御でもある。）について説明する。
【００４９】
［パチンコ遊技機１の構成など］
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。
【００５０】
なお、特別図柄の「可変表示」とは、たとえば、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また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また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。
【００５１】
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」や「第１特別図柄」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」や「第２特別図柄」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。
【００５２】
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、たとえばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）などから構成され、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。
【００５３】

たとえば、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（たと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。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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。

【００５８】

入賞球装置６Ａは、たと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（たとえば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。

【００５９】

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

【００６０】

遊技盤２の所定位置（図１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（たとえば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００６１】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂ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８２（図３参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【００６２】
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。
【００６３】
大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（たとえば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、たとえば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。
【００６４】
一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。
【００６５】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方）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。
【００６６】
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４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【００６７】
普通図柄表示器２０の下方には、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、たとえば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。
【００６８】
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。
【００６９】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音などを再生出力するためのスピーカ８Ｌ，８Ｒ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９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。さらに、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９ｃが設けられている。
【００７０】
遊技盤２の所定位置（図１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３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。なお、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ＬＥＤを含んで構成されている。
【００７１】
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など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。
【００７２】

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。なお、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。

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作など）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。

【００７６】

図２は、パチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率など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、たとえば電源基板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。

【００７７】

主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３０が配置されている。表示モニタ２９は、たとえば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３０は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。

【００７８】

表示モニタ２９は、たとえば連比や役比、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）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）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。

【００７９】

設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、遊技機用枠３を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機１の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠３には、ガラス窓を有するガラス扉枠３ａが回動可能に設けられ、ガラス扉枠３ａにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠３ａを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【００８０】

パチンコ遊技機１において、縦長の方形枠状に形成された外枠１ａの右端部には、セキュリティカバー５０Ａが取り付けられている。セキュリティカバー５０Ａは、遊技機用枠３

を閉鎖したときに、設定キー５１や設定切替スイッチ５２を含む基板ケース２０１の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー５０Ａは、短片５０Ａａおよび長片５０Ａｂ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。

【００８１】

［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など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（たとえば４）まで保留される。

【００８２】

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）。

【００８３】

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。

【００８４】

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。

【００８５】

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

【００８６】

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、たとえば「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、たとえば「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、たとえば「－」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【００８７】

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。

【００８８】

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（たとえば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（たとえば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【００８９】

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ほど、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【００９０】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。たとえば、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。

【００９１】

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。たとえば、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など）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。

【００９２】

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。

【００９３】

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などにより、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。

【００９４】

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。

【００９５】

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などといった、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、回数切り確変など）ともいう。

【００９６】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態などの有利状態、時短状態、確変状態など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（たと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。

【００９７】

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。これらを組合せて、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。

【００９８】

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。

【００９９】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（たとえば、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。たとえば、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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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、たとえば、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。

【０１０４】

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（たとえば、「７」など）が揃って停止表示される。

【０１０５】

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（たとえば、「７」など）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（たとえば、「６」など）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。

【０１０６】

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（たとえば、「１　３　５」など）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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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

【０１０９】

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。

【０１１０】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、たと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。

【０１１１】

また、たとえば特図ゲームなど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）。

【０１１２】

［基板構成］

パチンコ遊技機１には、たとえば図３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、たとえば払出制御基板、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、電源スイッチ９１に接続された電源基板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。
【０１１３】
パチンコ遊技機１では、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７により主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、たとえば交流（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（たとえば直流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。
【０１１４】
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、出力回路１１１などを有する。
【０１１５】
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、たとえば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、ＲＴＣ（Real Time Clock）１０６とを備える。
【０１１６】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【０１１７】
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。
【０１１８】
Ｉ／Ｏ１０５は、たとえば各種信号（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。
【０１１９】
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。
【０１２０】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣの

いずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、たとえば電源基板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。

【０１２１】

出力回路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（たとえば、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。

【０１２２】

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

【０１２３】

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（遊技の進行状況などを指定（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、たとえば主基板１１における各種の決定結果（たとえば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（たとえば、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）、エラーの発生などを指定するコマンドなどが含まれる。

【０１２４】

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、電断復旧の報知などの各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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などを含む）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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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

ランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【０１３０】
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。
【０１３１】
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。
【０１３２】
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など）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給など）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【０１３３】
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。
【０１３４】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、たとえば主基板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。
【０１３５】
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。
【０１３６】
［動作］
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０１３７】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図４は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【０１３８】
図４に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポートなど）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。
【０１３９】
次に、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２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。

【０１４０】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、たとえば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【０１４１】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【０１４５】

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

【０１４６】

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

設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ２９を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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。たとえば、画像表示装置５において所定の画像を表示したり、スピーカ８Ｌ，８Ｒから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ９といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【０１４９】

クリア信号は、たとえば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２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９２がオンであればステップＳ６の初期化処理とともにステップＳ７の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ９２がオフであればステップＳ４の復旧処理とともにステップＳ５の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオフである場合、または設定キー５１がオフである場合には、クリアスイッチ９２がオンであればステップＳ６の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ９２がオフであればステップＳ４の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０

３がタイマ割込みごとに特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【０１５３】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込みごとに普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【０１５４】

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などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０１５５】

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

【０１５６】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定など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、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図５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。

【０１５７】

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

【０１５８】

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

ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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などに基づき、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。

【０１６１】

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（リーチの有無など）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類など）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【０１６２】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行さ

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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。

【０１７１】

パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。たとえば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。たとえば設定値は１～６の６段階からなり、６が最も大当りの当選確率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる

。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値に関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。

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

第１特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち３２７６７から３３０９４までの範囲が、設定値に関わらず小当りを

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

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

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

制御するためのスイッチ）として使用してもよい。
【０１８２】
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、設定値に関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、設定値に関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、設定値に関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。
【０１８３】
（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、電源基板などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図８のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図８に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定などを行う。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。
【０１８４】
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、たとえばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（たとえば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；Ｎ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。
【０１８５】
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、たとえば主基板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）を発光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、たと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、たとえば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。
【０１８６】
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；Ｙ）、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、たとえば主基板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。たとえば、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などを演出制御プロセス処理などで確認できる

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。

【０１８７】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、たとえば画像表示装置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などに応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０１８８】

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。

【０１８９】

図９は、演出制御プロセス処理として、図８のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図９に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、たとえば、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。

【０１９０】

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

【０１９１】

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。

【０１９２】

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、その決定結果など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。

【０１９３】

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、たと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。

【０１９４】

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

【０１９５】

ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、たと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などを設定し、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、たとえば主基板１１から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“５”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【０１９６】

ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、たと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などを設定し、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。

【０１９７】

ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、たと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などを設定し、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、たとえば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“７”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【０１９８】

ステップＳ１７７のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、たと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などを設定し、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。

【０１９９】

［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。

【０２００】

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。

【０２０１】

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

【０２０２】

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合せになると、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（たとえば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナスなど）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。

【０２０３】

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、通信回線など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。

【０２０４】

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、通信回線などを介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリなどに一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線など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など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。

【０２０５】

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。たとえば、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。

【０２０６】

＜特徴部０８７Ｆに関する説明＞

次に、本実施の形態の特徴部０８７Ｆに係る遊技機について、図１０－１～図１０－５３を参照して説明する。

【０２０７】

［特徴部０８７Ｆに係るパチンコ遊技機１の構成など］

本実施の形態の特徴部０８７Ｆに係るパチンコ遊技機１の正面図である。図１０－１に示すように、本特徴部０８７Ｆのパチンコ遊技機１は、可動体０８７Ｆ０１０を備える。図１０－２に示すように、可動体０８７Ｆ０１０は、主基板１１に搭載された出力回路１１１に接続されており、出力回路１１１から受信した駆動信号に基づき可動する。具体的には、可動体０８７Ｆ０１０は、画像表示装置５の手前側（遊技者側）においてパチンコ遊技機１を正面に見たときに左側と右側に分かれた複数（この例では２つ）の部材を有する。可動体０８７Ｆ０１０は、左右に分かれて配置された部材が画像表示装置５の手前側で当該画像表示装置５の中央付近に移動することで、シャッターのように当該画像表示装置５の画面の一部または全部を覆うようになっている。以下では、可動体０８７Ｆ０１０を、「役物」と称することがある。

【０２０８】

図１０－１に示すように、画像表示装置５の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの演出を表示するための表示領域を構成している。また、画像表示装置５の下端部は、第１保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第１保留記憶表示領域０８７Ｆ００５Ｂと、第２保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第２保留記憶表示領域０８７Ｆ００５Ｃとを含む。

【０２０９】

画像表示装置５の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第４図柄と第１保留記憶数および第２保留記憶数とを表示可能な表示領域０８７Ｆ００５Ｄを含む。

【０２１０】

画像表示装置５の表示領域の中央部には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒが配置されており、飾り図柄の可変表示を実行可能となっている。また、画像表示装置５の表示領域の右端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄を表示可能な小図柄領域０８７Ｆ００５Ｅが表示されている。該小図柄は、「左」の各飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「中」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が縦に並列されている。

【０２１１】

なお、図１０－１に示すように、画像表示装置５の中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄０８７Ｆ００５Ｅは、画像表示装置５の右端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄０８７Ｆ００５Ｅの視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

【０２１２】

さらに、画像表示装置５の中央下部には、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア０８７Ｆ００５Ａが設けられている。

【０２１３】

［大当りに関する各種テーブル］

図１０－３～図１０－５を参照しながら、大当りに関する各種テーブルについて説明する。

【０２１４】

（大当り種別）

図１０－３は、当り種別表を示す説明図である。図１０－３に示すように、当り種別表においては、大当りにおける当りの種別ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、大当り遊技状態終了後の変動時間、および、大当りにおける開放回数（ラウンド数）が示されている。

【０２１５】

具体的には、大当りの種別としては、５Ｒ通常大当り、５Ｒ確変大当り、および１０Ｒ確変大当りが設けられている。なお、以下では、各ラウンドの標記を「Ｒ」で表すことがある。たとえば、１ラウンド目は１Ｒ目、２ラウンド目は２Ｒ目とも称する。５Ｒ通常大当

りは、５ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当りにおいては、このような低確高ベース状態が、可変表示が１００回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当りが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

【０２１６】

５Ｒ確変大当りは、５ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当りにおいては、このような高確高ベース状態が、可変表示が１５０回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当りが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

【０２１７】

１０Ｒ確変大当りは、１０ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当りにおいては、このような高確高ベース状態が、可変表示が１５０回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当りが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

【０２１８】

（各乱数）

図１０－４は、各乱数を示す説明図である。図１０－４に示すように、各乱数は、以下のように使用される。具体的には、ランダムＲは、大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダムＲは、１０ＭＨｚで１ずつ更新され、０から加算更新されてその上限である６５５３５まで加算更新された後、再度０から加算更新される。ランダム１は、大当り種別を５Ｒ通常大当り、５Ｒ確変大当り、および１０Ｒ確変大当りのいずれかに決定する（大当り種別決定用）ランダムカウンタである。ランダム２は、変動パターンのうちの後変動に対応する変動パターン（以下、「後変動パターン」と称する）（変動時間）を決定する（後変動パターン判定用）ランダムカウンタである。後変動とは、特別図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。ランダム３は、変動パターンのうちの前変動に対応する変動パターン（以下、「前変動パターン」と称する）（変動時間）を決定する（前変動パターン判定用）ランダムカウンタである。前変動とは、特別図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。ランダム４は、普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）ランダムカウンタである。ランダム５は、ランダム４の初期値を決定する（ランダム４初期値決定用）ランダムカウンタである。

【０２１９】

本実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御されるか否かが大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値に基づいて決定される。そして、大当り遊技状態としての５Ｒ通常大当り、５Ｒ確変大当り、および、１０Ｒ確変大当りといった複数種類の大当りのうち、いずれの大当りとするかが、大当り種別判定用乱数（ランダム１）の値に基づいて決定される。このとき、ランダム１の値に基づいて大当り図柄も決定するようにすればよい。

【０２２０】

また、まず、後変動パターン判定用乱数（ランダム２）を用いて後変動パターンが決定され、前変動パターン判定用乱数（ランダム３）を用いて前変動パターンが決定される。このように、この実施の形態では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

【０２２１】

（大当り判定テーブル、大当り種別判定テーブル）

図１０－５は、大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されている。

【０２２２】

図１０－５（Ａ）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ＲＯ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当り判

定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。
【０２２３】
通常時大当り判定テーブルには、図１０－５（Ａ）の左欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定され、確変時大当り判定テーブルには、図１０－５（Ａ）の右欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値（通常時大当り判定値または第１大当り判定値という）に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、確変時大当り判定テーブルよりも多い個数の大当り判定値（確変時大当り判定値または第２大当り判定値という）が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。
【０２２４】
ＣＰＵ１０３は、所定の時期に、乱数回路１０４のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値と比較するのであるが、大当り判定用乱数値が図１０－５（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（通常大当り、または、確変大当り）にすることに決定する。なお、図１０－５（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。
【０２２５】
図１０－５（Ｂ），（Ｃ）は、大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図１０－５（Ｂ）は、第１特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種別を決定するために用いる第１特図大当り種別判定テーブルである。図１０－５（Ｃ）は、第２特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種別を決定するために用いる第２特図大当り種別判定テーブルである。
【０２２６】
図１０－５（Ｂ）の第１特図大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム１の値と比較される数値であって、「５Ｒ通常大当り」、「５Ｒ確変大当り」、および、「１０Ｒ確変大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。図１０－５（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム１の値と比較される数値であって、「１０Ｒ確変大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。
【０２２７】
たとえば、図１０－５（Ｂ）に示すように、第１特図について、５Ｒ通常大当りは０～９９の範囲となる１００個のランダム１のうち、５０個のランダム１の値が割り当てられており、特図１当りになった場合に５Ｒ通常大当りが選択される確率は１／２（＝５０／１００）である。通常時における大当り確率が約１／３００であることに鑑みると、可変表示の結果が特図１で５Ｒ通常大当りとなる確率は約１／６００（＝１／２＊１／３００）となる。
【０２２８】
また、図１０－５（Ｂ）に示すように、第１特図について、５Ｒ確変大当りは０～９９の範囲となる１００個のランダム１のうち、１０個のランダム１の値が割り当てられており、特図１当りになった場合に５Ｒ確変大当りが選択される確率は１／１０（＝１０／１００）である。通常時における大当り確率が約１／３００であることに鑑みると、可変表示の結果が特図１で５Ｒ確変大当りとなる確率は約１／３０００（＝１／１０＊１／３００）となる。
【０２２９】
また、図１０－５（Ｂ）に示すように、第１特図について、１０Ｒ確変大当りは０～９９の範囲となる１００個のランダム１のうち、４０個のランダム１の値が割り当てられており、特図１当りになった場合に１０Ｒ確変大当りが選択される確率は２／５（＝４０／１００）である。通常時における大当り確率が約１／３００であることに鑑みると、可変表示の結果が特図１で１０Ｒ確変大当りとなる確率は約１／７５０（＝２／５＊１／３００）となる。
【０２３０】

また、図１０－５（Ｂ）に示すように、特図１においていずれかの大当りになる確率は、約１／３００（＝１／６００＋１／３０００＋１／７５０）であるため、はずれ確率は約２９９／３００となる。

【０２３１】

また、図１０－５（Ｃ）に示すように、第２特図について、１０Ｒ確変大当りは０～９９の範囲となる１００個のランダム１のうち、１００個のランダム１の値が割り当てられている。

【０２３２】

このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、ＣＰＵ１０３は、大当り種別として、ランダム１の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム１の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【０２３３】

このような各種の大当り種別判定テーブルによれば、第２特別図柄の大当りについて、第１特別図柄で選択可能な大当り種別と比べて、「１０Ｒ確変大当り」が選択される割合が高く、遊技者にとって有利な大当り種別が選択される割合が高い。

【０２３４】

（演出制御コマンド）

図１０－６は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。メイン側の制御基板である主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば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）を示す。なお、図１０－６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。なお、以下において、「（Ｈ）」は１６進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

【０２３５】

コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、前変動に対応する変動パターン（前変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（ＸＸは、前変動パターンの番号に対応）。サブ側における前変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動のうち、前半部分の変動を指す。複数種類の前変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される前変動パターンのそれぞれに対応する前変動パターンコマンドがある。

【０２３６】

コマンド８１０１（Ｈ）は、第１特図の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８１０２（Ｈ）は、第２特図の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。演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド８１０１（Ｈ）またはコマンド８１０２（Ｈ）を受信すると、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【０２３７】

コマンド８４ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動パターンのうち、後変動に対応する変動パターン（後変動パターン）を指定する変動パターンコマンドである（ＸＸは、後変動パターンの番号に対応）。サブ側における後変動とは、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動のうち、後半部分の変動を指す。複数種類の後変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される後変動パターンのそれぞれに対応する後変動パターンコマンドがある。

【０２３８】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）は、ハズレに決定されていることを示す表示結果１指定コマンド（ハズレ指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０２（Ｈ）は、５Ｒ通常大当りに決定され

ていることを示す表示結果２指定コマンド（５Ｒ通常大当り指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０３（Ｈ）は、５Ｒ確変大当りに決定されていることを示す表示結果３指定コマンド（５Ｒ確変大当り指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０４（Ｈ）は、１０Ｒ確変大当りに決定されていることを示す表示結果４指定コマンド（１０Ｒ確変大当り指定コマンド）である。ハズレ指定コマンド、５Ｒ通常大当り指定コマンド、５Ｒ確変大当り指定コマンド、および１０Ｒ確変大当り指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて８Ｃ系コマンドとも称する。

【０２３９】

コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特図の可変表示を開始することを示す第１図柄変動指定コマンドである。コマンド８Ｄ０２（Ｈ）は、第２特図の可変表示を開始することを示す第２図柄変動指定コマンドである。第１図柄変動指定コマンドおよび第２図柄変動指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて８Ｄ系コマンドとも称する。コマンド８Ｆ００（Ｈ）は、第１特図や第２特図の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【０２４０】

コマンド９０００（Ｈ）は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定（電源投入時の初期画面を表示することを指定）する初期化指定コマンドである。コマンド９２００（Ｈ）は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定（停電復旧画面を表示することを指定）する停電復旧指定コマンドである。コマンド９５００（Ｈ）は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド９５０１（Ｈ）は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド９５０２（Ｈ）は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて９５系コマンドや背景指定コマンドとも称する。コマンド９Ｆ００（Ｈ）は、客待ちのデモンストレーションを指定する客待ちデモ指定コマンドである。

【０２４１】

コマンドＡ００１（Ｈ）は、５Ｒ通常大当りの開始を指定する大当り開始１指定コマンドである。コマンドＡ００２（Ｈ）は、５Ｒ確変大当りの開始を指定する大当り開始２指定コマンドである。コマンドＡ００３（Ｈ）は、１０Ｒ確変大当りの開始を指定する確変大当り開始３指定コマンドである。大当り開始１指定コマンド、大当り開始２指定コマンド、および大当り開始３指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてＡ０系コマンドとも称する。

【０２４２】

Ａ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口の開放中を示す大入賞口開放中指定コマンドである。大入賞口開放中指定コマンドを、Ａ１系コマンドとも称する。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口の閉鎖を示す大入賞口開放後指定コマンドである。大入賞口開放後指定コマンドを、Ａ２系コマンドとも称する。

【０２４３】

コマンドＡ３０１（Ｈ）は、５Ｒ通常大当りの終了を指定する大当り終了１指定コマンドである。コマンドＡ３０２（Ｈ）は、５Ｒ確変大当りの終了を指定する大当り終了２指定コマンドである。コマンドＡ３０３（Ｈ）は、１０Ｒ確変大当りの終了を指定する大当り終了３指定コマンドである。大当り終了１指定コマンド、大当り終了２指定コマンド、および大当り終了３指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてＡ３系コマンドとも称する。

【０２４４】

コマンドＢ１００（Ｈ）は、第１始動入賞があったことを指定する第１始動入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００（Ｈ）は、第２始動入賞があったことを指定する第２始動入賞指定コマンドである。

【０２４５】

コマンドＣ１ＸＸ（Ｈ）は、第１保留記憶数がＸＸで示す数になったことを指定する第１

保留記憶数指定コマンドである。第１保留記憶数指定コマンドを、Ｃ１系コマンドとも称する。コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）は、第２保留記憶数がＸＸで示す数になったことを指定する第２保留記憶する指定コマンドである。第２保留記憶数指定コマンドを、Ｃ２系コマンドとも称する。

【０２４６】

コマンドＣ４ＸＸ（Ｈ）およびコマンドＣ６ＸＸ（Ｈ）は、第１始動入賞口または第２始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種別判定、変動パターン種別判定などの入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドＣ４ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ３ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【０２４７】

Ｃ７ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口への遊技球の通過を示す大入賞口入賞指定コマンドである。

【０２４８】

ＭＯＤＥがＦＤ（Ｈ）でありかつ、ＥＸＴの４ｂｉｔ目が０であるコマンドは、右打ち表示の消灯を示す右打ち表示消灯指定コマンドである。ＭＯＤＥデータがＦＤ（Ｈ）でありかつ、ＥＸＴデータの４ｂｉｔ目が１であるコマンドは、右打ち表示の点灯を示す右打ち表示点灯指定コマンドである。本実施の形態においては、特に右打ち表示点灯指定コマンドを、ＦＤ系コマンドとも称する。

【０２４９】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、始動入賞時に、大当りとなるか否か、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのＥＸＴデータに、大当りとなることを指定する値、および、大当りの種別を指定する値を設定し、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動種別コマンドのＥＸＴデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当りとなるか否か、大当りの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。

【０２５０】

［変動パターン］

図１０－７～図１０－９を参照しながら、変動パターンの内容および変動パターンの決定などについて説明する。

【０２５１】

（メイン側における変動パターンの内容）

図１０－７は、メイン側における変動パターンの内容の一例を示す説明図である。図１０－７に示すように、本実施の形態においては、メイン側である遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって、複数種類の変動パターンが設定される。各変動パターンは、メイン変動番号によって管理されるとともに、前変動に対応する変動パターンである前変動パターンと、後変動に対応する後変動パターンとの組合せで構成され、当該組合せによって互いに異なる内容を含むようになっている。なお、前変動パターンは、図１０－６を用いて説明した前変動パターンコマンド（８０ＸＸ（Ｈ））に対応し、後変動パターンは、図１０－６を用いて説明した後変動パターンコマンド（８４ＸＸ（Ｈ））に対応する。

【０２５２】

まず、前変動パターンについて説明する。前変動番号が各々割り当てられた複数種類の前変動パターンのうち、前変動番号ａ１は、通常変動（１３秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（８００１（Ｈ））である。前変動番号ａ２は、短縮変動（７秒間に亘る飾り図柄の変動）を指定する前変動パターンコマンド（８００２（Ｈ）

）である。前変動番号ａ３は、擬似連ガセを実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００３（Ｈ））である。擬似連は、飾り図柄の可変表示（変動表示）が開始されてから当該可変表示の表示結果が導出表示されるまでに、当該可変表示を一旦仮停止させた後に当該可変表示を再開することで、１個の保留記憶に基づく可変表示を、擬似的に複数回の可変表示のように見せる演出である。このように、一旦仮停止させた後に再開する可変表示を「再可変表示」とも称する。また、擬似的な可変表示による飾り図柄の変動を「擬似変動」とも称する。

【０２５３】

前変動番号ａ４は、ノーマルリーチ（役物×）（リーチ態様となるが可動体０８７Ｆ０１０が動作しないリーチ）を指定する前変動パターンコマンド（８００４（Ｈ））である。前変動番号ａ５は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（役物×）を実行することを指定する前変動パターンコマンド（８００５（Ｈ））である。前変動番号ａ６は、ノーマルリーチ（役物○）（リーチ態様となって可動体０８７Ｆ０１０が動作するリーチ）を実行した後にＳＰリーチに発展することを指定する前変動パターンコマンド（８００６（Ｈ））である。前変動番号ａ７は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（役物○）を実行し、さらにその後ＳＰリーチに発展することを指定する前変動パターンコマンド（８００７（Ｈ））である。

【０２５４】

前変動番号ａ８は、擬似変動を２回した後にノーマルリーチ（役物×）を実行し、さらにその後ＳＰリーチに発展することを指定する前変動パターンコマンド（８００８（Ｈ））である。前変動番号ａ９は、擬似変動を２回した後にノーマルリーチ（役物○）を実行し、さらにその後ＳＰリーチに発展することを指定する前変動パターンコマンド（８００９（Ｈ））である。

【０２５５】

前変動番号ａ１０は、擬似変動を１回した後にノーマルリーチ（役物○）を実行し、さらにその後最終リーチに発展することを指定する前変動パターンコマンド（８０１０（Ｈ））である。前変動番号ａ１１は、擬似変動を２回した後にノーマルリーチ（役物○）を実行し、さらにその後最終リーチに発展することを指定する前変動パターンコマンド（８０１１（Ｈ））である。

【０２５６】

次に、後変動パターンについて説明する。後変動番号が各々割り当てられた複数種類の後変動パターンのうち、後変動番号ｂ１は、非リーチ（はずれ）（リーチ態様とならずに最終的にはずれ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０１（Ｈ））である。後変動番号ｂ２は、ノーマルリーチ（はずれ）（リーチ態様となるが最終的にはずれ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０２（Ｈ））である。後変動番号ｂ３は、ＳＰリーチ（はずれ）（ＳＰリーチに発展するが最終的にはずれ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０３（Ｈ））である。後変動番号ｂ４は、最終リーチ（はずれ）（最終リーチに発展するが最終的にはずれ態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０４（Ｈ））である。

【０２５７】

後変動番号ｂ５は、ノーマルリーチ（当り）（リーチ態様となるが最終的に当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０５（Ｈ））である。後変動番号ｂ６は、ＳＰリーチ（当り）（ＳＰリーチに発展して最終的に当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０６（Ｈ））である。後変動番号ｂ７は、最終リーチ（当り）（最終リーチに発展して最終的に当り態様となる飾り図柄の変動）を指定する後変動パターンコマンド（８４０７（Ｈ））である。

【０２５８】

（サブ側における変動パターンの内容）

図１０－８は、サブ側における変動パターンの内容の一例を示す説明図である。図１０－

８に示すように、本実施の形態においては、サブ側である演出制御用ＣＰＵ１２０によって、複数種類の変動パターンが設定される。各変動パターンは、サブ変動番号によって管理されるとともに、前変動に対応する変動パターンである前変動パターンと、後変動に対応する後変動パターンとの組合せで構成され、当該組合せによって互いに異なる内容を含むようになっている。

【０２５９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からメイン変動番号が割り当てられた変動パターンコマンドを受信すると、受信した当該変動パターンコマンドに対応するサブ側の変動パターンを設定し、設定した当該変動パターンに基づき演出を実行する。

【０２６０】

具体的には、本実施の形態においては、ＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、前変動パターンコマンド（８０ＸＸ（Ｈ））が送信されるとともに、後変動パターンコマンド（８４ＸＸ（Ｈ））が送信される。演出制御用ＣＰＵ１２０は、先に前変動パターンコマンドを受信し、その後、他のコマンドを受信することなく続けて後変動パターンコマンドを受信したことを条件に、前変動パターンコマンドと後変動パターンコマンドとからなる変動パターンコマンドに基づきサブ側の変動パターンを設定する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前変動パターンコマンドを受信する前に後変動パターンコマンドを受信した場合や、先に前変動パターンコマンドを受信したがその後後変動パターンコマンドを受信する前に他のコマンドを受信してしまった場合には、受信した変動パターンコマンドに基づく処理を実行しない。

【０２６１】

サブ変動番号１が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１の変動パターンコマンドに対応し、通常変動を行った後に非リーチ（はずれ）となる変動パターンである。サブ変動番号２が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号２の変動パターンコマンドに対応し、短縮変動を行った後に非リーチ（はずれ）となる変動パターンである。サブ変動番号３が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号３の変動パターンコマンドに対応し、擬似連ガセを行った後に非リーチ（はずれ）となる変動パターンである。

【０２６２】

サブ変動番号４が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号４の変動パターンコマンドに対応し、ノーマルリーチのうちのノーマルリーチＡ（役物×）となり、最終的にノーマルリーチ（はずれ）となる変動パターンである。サブ変動番号５が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号４の変動パターンコマンドに対応し、ノーマルリーチのうちのノーマルリーチＢ（役物×）となり、最終的にノーマルリーチ（はずれ）となる変動パターンである。このように、サブ変動番号４が割り当てられた変動パターンおよびサブ変動番号５が割り当てられた変動パターンは、いずれもノーマルリーチとなるメイン変動番号４の変動パターンコマンドに対応するが、当該ノーマルリーチの種類が互いに異なる。

【０２６３】

サブ変動番号６が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号５の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を１回した後にノーマルリーチＡ（役物×）となり、最終的にノーマルリーチ（はずれ）となる変動パターンである。サブ変動番号７が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号５の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を１回した後にノーマルリーチＢ（役物×）となり、最終的にノーマルリーチ（はずれ）となる変動パターンである。このように、サブ変動番号６が割り当てられた変動パターンおよびサブ変動番号７が割り当てられた変動パターンは、いずれもノーマルリーチとなるメイン変動番号５の変動パターンコマンドに対応するが、当該ノーマルリーチの種類が互いに異なる。

【０２６４】

サブ変動番号８が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号６の変動パターンコマ

ンドに対応し、ノーマルリーチＡ（役物○）の後にＳＰリーチに発展して最終的にＳＰリーチ（はずれ）となる変動パターンである。サブ変動番号９が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号６の変動パターンコマンドに対応し、ノーマルリーチＢ（役物○）の後にＳＰリーチに発展して最終的にＳＰリーチ（はずれ）となる変動パターンである。このように、サブ変動番号８が割り当てられた変動パターンおよびサブ変動番号９が割り当てられた変動パターンは、いずれもノーマルリーチとなるメイン変動番号６の変動パターンコマンドに対応するが、当該ノーマルリーチの種類が互いに異なる。

【０２６５】

サブ変動番号１０が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号７の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を１回した後にノーマルリーチＡ（役物○）となり、その後にＳＰリーチに発展して最終的にＳＰリーチ（はずれ）となる変動パターンである。サブ変動番号１１が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号７の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を１回した後にノーマルリーチＢ（役物○）となり、その後にＳＰリーチに発展して最終的にＳＰリーチ（はずれ）となる変動パターンである。このように、サブ変動番号１０が割り当てられた変動パターンおよびサブ変動番号１１が割り当てられた変動パターンは、いずれもノーマルリーチとなるメイン変動番号７の変動パターンコマンドに対応するが、当該ノーマルリーチの種類が互いに異なる。

【０２６６】

サブ変動番号１２が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号８の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を２回した後にノーマルリーチＡ（役物×）となり、その後にＳＰリーチに発展して最終的にＳＰリーチ（はずれ）となる変動パターンである。サブ変動番号１３が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号８の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を２回した後にノーマルリーチＢ（役物×）となり、その後にＳＰリーチに発展して最終的にＳＰリーチ（はずれ）となる変動パターンである。このように、サブ変動番号１２が割り当てられた変動パターンおよびサブ変動番号１３が割り当てられた変動パターンは、いずれもノーマルリーチとなるメイン変動番号８の変動パターンコマンドに対応するが、当該ノーマルリーチの種類が互いに異なる。

【０２６７】

サブ変動番号１４が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号９の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を２回した後にノーマルリーチＡ（役物○）となり、その後にＳＰリーチに発展して最終的にＳＰリーチ（はずれ）となる変動パターンである。サブ変動番号１５が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号９の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を２回した後にノーマルリーチＢ（役物○）となり、その後にＳＰリーチに発展して最終的にＳＰリーチ（はずれ）となる変動パターンである。このように、サブ変動番号１４が割り当てられた変動パターンおよびサブ変動番号１５が割り当てられた変動パターンは、いずれもノーマルリーチとなるメイン変動番号９の変動パターンコマンドに対応するが、当該ノーマルリーチの種類が互いに異なる。

【０２６８】

サブ変動番号１６が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１０の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を１回した後にノーマルリーチＡ（役物○）となり、その後に最終リーチに発展して最終的に最終リーチ（はずれ）となる変動パターンである。サブ変動番号１７が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１０の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を１回した後にノーマルリーチＢ（役物○）となり、その後に最終リーチに発展して最終的に最終リーチ（はずれ）となる変動パターンである。このように、サブ変動番号１６が割り当てられた変動パターンおよびサブ変動番号１７が割り当てられた変動パターンは、いずれもノーマルリーチとなるメイン変動番号１０の変動パターンコマンドに対応するが、当該ノーマルリーチの種類が互いに異なる。

【０２６９】

サブ変動番号１８が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１１の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を２回した後にノーマルリーチＡ（役物○）となり、その後

に最終リーチに発展して最終的に最終リーチ（はずれ）となる変動パターンである。サブ変動番号１９が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１１の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を２回した後にノーマルリーチＢ（役物○）となり、その後に最終リーチに発展して最終的に最終リーチ（はずれ）となる変動パターンである。このように、サブ変動番号１８が割り当てられた変動パターンおよびサブ変動番号１９が割り当てられた変動パターンは、いずれもノーマルリーチとなるメイン変動番号１１の変動パターンコマンドに対応するが、当該ノーマルリーチの種類が互いに異なる。

【０２７０】

サブ変動番号２０が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１２の変動パターンコマンドに対応し、ノーマルリーチＡ（役物×）となり、最終的にノーマルリーチ（当り）となる変動パターンである。サブ変動番号２１が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１２の変動パターンコマンドに対応し、ノーマルリーチＢ（役物×）となり、最終的にノーマルリーチ（当り）となる変動パターンである。このように、サブ変動番号２０が割り当てられた変動パターンおよびサブ変動番号２１が割り当てられた変動パターンは、いずれもノーマルリーチとなるメイン変動番号１２の変動パターンコマンドに対応するが、当該ノーマルリーチの種類が互いに異なる。

【０２７１】

サブ変動番号２２が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１３の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を１回した後にノーマルリーチＡ（役物×）となり、最終的にノーマルリーチ（当り）となる変動パターンである。サブ変動番号２３が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１３の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を１回した後にノーマルリーチＢ（役物×）となり、最終的にノーマルリーチ（当り）となる変動パターンである。このように、サブ変動番号２２が割り当てられた変動パターンおよびサブ変動番号２３が割り当てられた変動パターンは、いずれもノーマルリーチとなるメイン変動番号１３の変動パターンコマンドに対応するが、当該ノーマルリーチの種類が互いに異なる。

【０２７２】

サブ変動番号２４が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１４の変動パターンコマンドに対応し、ノーマルリーチＡ（役物○）の後にＳＰリーチに発展して最終的にＳＰリーチ（当り）となる変動パターンである。サブ変動番号２５が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１４の変動パターンコマンドに対応し、ノーマルリーチＢ（役物○）の後にＳＰリーチに発展して最終的にＳＰリーチ（当り）となる変動パターンである。このように、サブ変動番号２４が割り当てられた変動パターンおよびサブ変動番号２５が割り当てられた変動パターンは、いずれもノーマルリーチとなるメイン変動番号１４の変動パターンコマンドに対応するが、当該ノーマルリーチの種類が互いに異なる。

【０２７３】

サブ変動番号２６が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１５の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を１回した後にノーマルリーチＡ（役物○）となり、その後にＳＰリーチに発展して最終的にＳＰリーチ（当り）となる変動パターンである。サブ変動番号２７が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１５の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を１回した後にノーマルリーチＢ（役物○）となり、その後にＳＰリーチに発展して最終的にＳＰリーチ（当り）となる変動パターンである。このように、サブ変動番号２６が割り当てられた変動パターンおよびサブ変動番号２７が割り当てられた変動パターンは、いずれもノーマルリーチとなるメイン変動番号１５の変動パターンコマンドに対応するが、当該ノーマルリーチの種類が互いに異なる。

【０２７４】

サブ変動番号２８が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１６の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を２回した後にノーマルリーチＡ（役物×）となり、その後にＳＰリーチに発展して最終的にＳＰリーチ（当り）となる変動パターンである。サブ変動番号２９が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１６の変動パターンコマン

ドに対応し、擬似変動を２回した後にノーマルリーチＢ（役物×）となり、その後にＳＰリーチに発展して最終的にＳＰリーチ（当り）となる変動パターンである。このように、サブ変動番号２８が割り当てられた変動パターンおよびサブ変動番号２９が割り当てられた変動パターンは、いずれもノーマルリーチとなるメイン変動番号１６の変動パターンコマンドに対応するが、当該ノーマルリーチの種類が互いに異なる。

【０２７５】

サブ変動番号３０が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１７の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を２回した後にノーマルリーチＡ（役物○）となり、その後にＳＰリーチに発展して最終的にＳＰリーチ（当り）となる変動パターンである。サブ変動番号３１が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１７の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を２回した後にノーマルリーチＢ（役物○）となり、その後にＳＰリーチに発展して最終的にＳＰリーチ（当り）となる変動パターンである。このように、サブ変動番号３０が割り当てられた変動パターンおよびサブ変動番号３１が割り当てられた変動パターンは、いずれもノーマルリーチとなるメイン変動番号１７の変動パターンコマンドに対応するが、当該ノーマルリーチの種類が互いに異なる。

【０２７６】

サブ変動番号３２が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１８の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を１回した後にノーマルリーチＡ（役物○）となり、その後に最終リーチに発展して最終的に最終リーチ（当り）となる変動パターンである。サブ変動番号３３が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１８の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を１回した後にノーマルリーチＢ（役物○）となり、その後に最終リーチに発展して最終的に最終リーチ（当り）となる変動パターンである。このように、サブ変動番号３２が割り当てられた変動パターンおよびサブ変動番号３３が割り当てられた変動パターンは、いずれもノーマルリーチとなるメイン変動番号１８の変動パターンコマンドに対応するが、当該ノーマルリーチの種類が互いに異なる。

【０２７７】

サブ変動番号３４が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１９の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を２回した後にノーマルリーチＡ（役物○）となり、その後に最終リーチに発展して最終的に最終リーチ（当り）となる変動パターンである。サブ変動番号３５が割り当てられた変動パターンは、メイン変動番号１９の変動パターンコマンドに対応し、擬似変動を２回した後にノーマルリーチＢ（役物○）となり、その後に最終リーチに発展して最終的に最終リーチ（当り）となる変動パターンである。このように、サブ変動番号３４が割り当てられた変動パターンおよびサブ変動番号３５が割り当てられた変動パターンは、いずれもノーマルリーチとなるメイン変動番号１９の変動パターンコマンドに対応するが、当該ノーマルリーチの種類が互いに異なる。

【０２７８】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信した変動パターンコマンドに対応する変動パターンを設定し、同じメイン変動番号の変動パターンコマンドを受信した場合でも、たとえば抽選などによって選択的に、互いに異なるサブ変動番号が割り当てられた複数の変動パターンのうちのいずれかを設定可能である。なお、本実施の形態においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチとなるメイン変動番号の変動パターンコマンドを受信した場合に、２種類のノーマルリーチのうちのいずれかの変動パターンを設定可能であるが、これに限らない。たとえば、３種類以上のノーマルリーチを用意しておき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチとなるメイン変動番号の変動パターンコマンドを受信した場合に、３種類以上のノーマルリーチのうちのいずれかの変動パターンを設定可能であってもよい。また、ノーマルリーチに限らず、ＳＰリーチや最終リーチ、リーチ煽り演出など、その他の演出についても複数種類の演出を用意しておき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、一のメイン変動番号の変動パターンコマンドを受信した場合に、当該一のメイン変動番号の変動パターンコマンドに対応する複数種類の演出のうちのいずれかの変動パターンを設定可能であってもよい。

【０２７９】
（メイン側における変動パターンの決定テーブル）
図１０－９は、メイン側における変動パターン決定テーブルを示す説明図である。本実施の形態においては、遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって、先に後変動パターンが決定され、その後に前変動パターンが決定される。
【０２８０】
図１０－９（Ａ）は、メイン側における後変動パターン決定テーブルを示す説明図である。図１０－９（Ａ）に示すように、後変動パターンは、事前に決定された当り種別に応じて異なる確率で決定される。
【０２８１】
具体的には、事前に決定された当り種別が「はずれ」の場合、後変動番号ｂ１の非リーチ（はずれ）、後変動番号ｂ２のノーマルリーチ（はずれ）、後変動番号ｂ３のＳＰリーチ（はずれ）、および後変動番号ｂ４の最終リーチ（はずれ）のうちのいずれかに決定され、そのうち、後変動番号ｂ１の取り得る判定値数が最も多く（決定確率が最も高く）、次に後変動番号ｂ２の取り得る判定値数が多く（決定確率が次に高く）、後変動番号ｂ４の決定確率の取り得る判定値数が最も少なく（決定確率が最も低く）なっている。
【０２８２】
事前に決定された当り種別が「５Ｒ通常大当り」の場合、後変動番号ｂ５のノーマルリーチ（当り）、後変動番号ｂ６のＳＰリーチ（当り）、および後変動番号ｂ７の最終リーチ（当り）のうちのいずれかに決定され、そのうち、後変動番号ｂ５の取り得る判定値数が最も多く（決定確率が最も高く）、次に後変動番号ｂ６の取り得る判定値数が多く（決定確率が次に高く）、後変動番号ｂ７の決定確率の取り得る判定値数が最も少なく（決定確率が最も低く）なっている。
【０２８３】
事前に決定された当り種別が「５Ｒ確変大当り」の場合、後変動番号ｂ５のノーマルリーチ（当り）、後変動番号ｂ６のＳＰリーチ（当り）、および後変動番号ｂ７の最終リーチ（当り）のうちのいずれかに決定され、そのうち、後変動番号ｂ６の取り得る判定値数が最も多く（決定確率が最も高く）、次に後変動番号ｂ７の取り得る判定値数が多く（決定確率が次に高く）、後変動番号ｂ５の取り得る判定値数が最も少なく（決定確率が最も低く）なっている。
【０２８４】
事前に決定された当り種別が「１０Ｒ確変大当り」の場合、後変動番号ｂ５のノーマルリーチ（当り）、後変動番号ｂ６のＳＰリーチ（当り）、および後変動番号ｂ７の最終リーチ（当り）のうちのいずれかに決定され、そのうち、後変動番号ｂ７の取り得る判定値数が最も多く（決定確率が最も高く）、次に後変動番号ｂ６の取り得る判定値数が多く（決定確率が次に高く）、後変動番号ｂ５の取り得る判定値数が最も少なく（決定確率が最も低く）なっている。
【０２８５】
このように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、事前に決定された当り種別に応じて異なる確率で後変動パターンを決定し、特図ゲームの結果がはずれになる場合にはリーチ態様となることなくはずれになる確率が最も高くなるように後変動パターンを決定し、特図ゲームの結果が５Ｒ通常大当りになる場合にはノーマルリーチによって当りになる確率が最も高くなるように後変動パターンを決定し、特図ゲームの結果が５Ｒ確変大当りになる場合にはＳＰリーチによって当りになる確率が最も高くなるように後変動パターンを決定し、特図ゲームの結果が１０Ｒ確変大当りになる場合には最終リーチによって当りになる確率が最も高くなるように後変動パターンを決定する。これにより、最終リーチになった場合、遊技者にとって最も有利な１０Ｒ確変大当りになる確率が高くなり、ＳＰリーチになった場合、遊技者にとって次に有利な５Ｒ確変大当りになる確率が高くなる。このことから、最終リーチは遊技者にとって最も有利なリーチであり、ＳＰリーチは遊技者にとって次に有利なリーチとなる。

【０２８６】
図１０－９（Ｂ）は、メイン側における前変動パターン決定テーブルを示す説明図である。図１０－９（Ｂ）に示すように、前変動パターンは、事前に決定された後変動パターンに応じて異なる確率で決定される。
【０２８７】
具体的には、事前に決定された後変動パターンが後変動番号ｂ１の非リーチ（はずれ）であってかつ通常時の場合、前変動番号ａ１の通常変動および前変動番号ａ３の擬似連ガセのうちのいずれかに決定され、そのうち、前変動番号ａ１の取り得る判定値数が最も多く（決定確率が最も高く）、前変動番号ａ３の取り得る判定値数が最も少なく（決定確率が最も低く）なっている。
【０２８８】
事前に決定された後変動パターンが後変動番号ｂ１の非リーチ（はずれ）であってかつ時短時の場合、前変動番号ａ２の短縮変動に決定される。
【０２８９】
事前に決定された後変動パターンが後変動番号ｂ２のノーマルリーチ（はずれ）の場合、前変動番号ａ４のノーマルリーチ（役物×）および前変動番号ａ５の擬似変動１回後のノーマルリーチ（役物×）のうちのいずれかに決定され、そのうち、前変動番号ａ４の取り得る判定値数が最も多く（決定確率が最も高く）、前変動番号ａ５の取り得る判定値数が最も少なく（決定確率が最も低く）なっている。
【０２９０】
事前に決定された後変動パターンが後変動番号ｂ３のＳＰリーチ（はずれ）の場合、前変動番号ａ６のノーマルリーチ（役物○）後のＳＰリーチ発展、前変動番号ａ７の擬似変動１回後のノーマルリーチ（役物○）後のＳＰリーチ発展、前変動番号ａ８の擬似変動２回後のノーマルリーチ（役物×）後のＳＰリーチ発展、および前変動番号ａ９の擬似変動２回後のノーマルリーチ（役物○）後のＳＰリーチ発展のうちのいずれかに決定され、そのうち、前変動番号ａ６の取り得る判定値数が最も多く（決定確率が最も高く）、次に前変動番号ａ７の取り得る判定値数が多く（決定確率が次に高く）、次に前変動番号ａ８の取り得る判定値数が多く（決定確率が次に高く）、前変動番号ａ９の取り得る判定値数が最も少なく（決定確率が最も低く）なっている。
【０２９１】
事前に決定された後変動パターンが後変動番号ｂ４の最終リーチ（はずれ）の場合、前変動番号ａ１０の擬似変動１回後のノーマルリーチ（役物○）後の最終リーチ発展、および前変動番号ａ１１の擬似変動２回後のノーマルリーチ（役物○）後の最終リーチ発展のうちのいずれかに決定され、そのうち、前変動番号ａ１０の取り得る判定値数が最も多く（決定確率が最も高く）、前変動番号ａ１１の取り得る判定値数が最も少なく（決定確率が最も低く）なっている。
【０２９２】
事前に決定された後変動パターンが後変動番号ｂ５のノーマルリーチ（当り）の場合、前変動番号ａ４のノーマルリーチ（役物×）および前変動番号ａ５の擬似変動１回後のノーマルリーチ（役物×）のうちのいずれかに決定され、そのうち、前変動番号ａ５の取り得る判定値数が最も多く（決定確率が最も高く）、前変動番号ａ４の取り得る判定値数が最も少なく（決定確率が最も低く）なっている。
【０２９３】
事前に決定された後変動パターンが後変動番号ｂ６のＳＰリーチ（当り）の場合、前変動番号ａ６のノーマルリーチ（役物○）後のＳＰリーチ発展、前変動番号ａ７の擬似変動１回後のノーマルリーチ（役物○）後のＳＰリーチ発展、前変動番号ａ８の擬似変動２回後のノーマルリーチ（役物×）後のＳＰリーチ発展、および前変動番号ａ９の擬似変動２回後のノーマルリーチ（役物○）後のＳＰリーチ発展のうちのいずれかに決定され、そのうち、前変動番号ａ９の取り得る判定値数が最も多く（決定確率が最も高く）、次に前変動番号ａ８の取り得る判定値数が多く（決定確率が次に高く）、次に前変動番号ａ７の取り

得る判定値数が多く（決定確率が次に高く）、前変動番号ａ６の取り得る判定値数が最も少なく（決定確率が最も低く）なっている。

【０２９４】

事前に決定された後変動パターンが後変動番号ｂ７の最終リーチ（当り）の場合、前変動番号ａ１０の擬似変動１回後のノーマルリーチ（役物○）後の最終リーチ発展、および前変動番号ａ１１の擬似変動２回後のノーマルリーチ（役物○）後の最終リーチ発展のうちのいずれかに決定され、そのうち、前変動番号ａ１１の取り得る判定値数が最も多く（決定確率が最も高く）、前変動番号ａ１０の取り得る判定値数が最も少なく（決定確率が最も低く）なっている。

【０２９５】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、事前に決定された後変動パターンの種類に応じて異なる確率で前変動パターンを決定し、擬似連（２回以上の擬似変動）が実行される場合には、ＳＰチーリや最終リーチに発展し易くなっている。このようにして遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって決定された前変動パターンおよび後変動パターンからなる変動パターン（図１０－７に示す変動パターン）が定められた変動パターンコマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から演出制御用ＣＰＵ１２０に送信される。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信した変動パターンコマンド（メイン変動番号）に基づいて、サブ側の変動パターン（図１０－８に示す変動パターン）を決定する。

【０２９６】

［サブ側における擬似変動パターン］

図１０－１０は、サブ側における擬似パターン決定テーブルを示す説明図である。本実施の形態においては、演出制御用ＣＰＵ１２０によって、擬似連として擬似変動を２回実行するパターンであるサブ変動番号６、７、１０、１１、１６、１７、２２，２３、２６、２７、３２、３３の変動パターン、および擬似連として擬似変動を３回実行するパターンであるサブ変動番号１２～１５、１８、１９、２８～３１、３４、３５の変動パターンのいずれかが決定された場合、当該変動パターンにおける擬似変動のパターンである擬似パターンが決定される。

【０２９７】

なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ変動番号６、７、１０、１１、１６、１７、２２，２３、２６、２７、３２、３３の変動パターンの場合、２回の擬似変動の各々について擬似パターンを決定してもよいし、当該２回の擬似変動をまとめて擬似パターンを決定してもよい。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ変動番号１２～１５、１８、１９、２８～３１、３４、３５の変動パターンの場合、３回の擬似変動の各々について擬似パターンを決定してもよいし、当該３回の擬似変動をまとめて擬似パターンを決定してもよい。

【０２９８】

図１０－１０（Ａ）は、擬似パターンの内容を示す説明図である。図１０－１０（Ａ）に示すように、擬似パターンは、弱擬似パターンと、強擬似パターンＡ～Ｃとを含む。弱擬似パターンは、強擬似パターンよりも遊技者にとって不利となる弱擬似系のパターンである。擬似パターンにおいては、期間ｔ１においてリーチ煽りが実行され、その後の期間ｔ２において画像表示装置５の画面上に特殊図柄が表示された後に「ＮＥＸＴ」の文字が表示され、その後の期間ｔ３において画像表示装置５の画面上に飾り図柄の可変表示の回数表示が行われ、その後の期間ｔ４において画像表示装置５の画面上に示唆表示が行われた後、その後の期間ｔ５において飾り図柄が可変表示する。

【０２９９】

リーチ煽りは、可変表示の態様がリーチ態様となる否かを遊技者に煽る演出である。特殊図柄は、再可変表示の実行を示唆する図柄であり、この特殊図柄が表示されることで、その後再可変表示が開始することが遊技者に示唆される。特殊図柄の表示を特殊図柄表示と称する。回数表示は、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する回数画像を表示する演出

である。示唆表示は、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する表示であって、再可変表示を示唆する文字とともに回数画像が画像表示装置５の画面の端に表示される。

【０３００】

強擬似パターンＡは、弱擬似パターンよりも遊技者にとって有利となる強擬似系のパターンである。強擬似パターンＡにおいては、期間ｔ１においてリーチラインが実行され、その後の期間ｔ２において画像表示装置５の画面上に名言の文字が表示された後に特殊表示が行われ、その後の期間ｔ３において画像表示装置５の画面上に飾り図柄の可変表示の回数表示が行われ、その後の期間ｔ４において画像表示装置５の画面上に示唆表示が行われた後、その後の期間ｔ５において飾り図柄が再可変表示する。

【０３０１】

リーチラインは、可変表示の態様がリーチ態様となったことを遊技者に報知する演出であり、「リーチ」の文字が３回に分かれて登場して表示される。名言の文字は、パチンコ遊技機１がコンセプトにしている原作に登場する名言に関する文字を含み、たとえば、パチンコ遊技機１の演出で登場する主人公やその他の主要キャラクタが発する名言（言葉）、あるいはパチンコ遊技機１の演出で登場しない主人公やその他の主要キャラクタが発する名言（言葉）などである。特殊表示は、名言の文字を含む画像を複数表示する演出である。

【０３０２】

また、リーチラインは、１個の保留記憶に基づく可変表示が実行される期間において、１回または複数回行われる。たとえば、擬似連が実行されない変動パターンの場合、可変表示の態様がリーチ態様となったことを遊技者に報知するために、「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」といったように「リーチ」の文字が３回に分かれて登場して表示される。このように、擬似連が実行されない変動パターンの場合、１回目のリーチラインのみが行われる。

【０３０３】

また、擬似変動が１回行われる擬似連が実行される変動パターンの場合、可変表示の態様がリーチ態様となったことを遊技者に報知するために、１回目の可変表示（大当りまたははずれの結果が表示されない擬似変動）時に「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」といったように「リーチ」の文字が３回に分かれて登場して表示され、その後の２回目の可変表示（大当りまたははずれの結果が表示される可変表示）時に「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」といったように「リーチ」の文字が３回に分かれて登場して表示される。このように、擬似変動が１回行われる擬似連が実行される変動パターンの場合、１回目および２回目のリーチラインが行われる。

【０３０４】

また、擬似変動が２回行われる擬似連が実行される変動パターンの場合、可変表示の態様がリーチ態様となったことを遊技者に報知するために、１回目の可変表示（大当りまたははずれの結果が表示されない擬似変動）時に「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」といったように「リーチ」の文字が３回に分かれて登場して表示され、その後の２回目の可変表示（大当りまたははずれの結果が表示されない擬似変動）時に「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」といったように「リーチ」の文字が３回に分かれて登場して表示され、その後の３回目の可変表示（大当りまたははずれの結果が表示される可変表示）時に「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」といったように「リーチ」の文字が３回に分かれて登場して表示される。このように、擬似変動が２回行われる擬似連が実行される変動パターンの場合、１回目、２回目、および３回目のリーチラインが行われる。

【０３０５】

強擬似パターンＢは、弱擬似パターンよりも遊技者にとって有利となる強擬似系のパターンである。強擬似パターンＢにおいては、期間ｔ１において特殊リーチ報知が実行され、その後の期間ｔ２において画像表示装置５の画面上に名言の文字が表示された後に特殊表示が行われ、その後の期間ｔ３において画像表示装置５の画面上に飾り図柄の可変表示の回数表示が行われ、その後の期間ｔ４において画像表示装置５の画面上に示唆表示が行わ

れた後、その後の期間ｔ５において飾り図柄が再可変表示する。
【０３０６】
特殊リーチ報知は、可変表示の態様がリーチ態様となったことを遊技者に報知する演出であり、「リ」の文字が５回に分かれて登場して表示された後、「リーチ」の文字が登場して表示される。
【０３０７】
強擬似パターンＣは、弱擬似パターンよりも遊技者にとって有利となる強擬似系のパターンであり、弱擬似系の弱擬似パターンと見せかけて強擬似系の演出に切り替わるパターンである。強擬似パターンＣにおいては、期間ｔ１においてリーチ煽りが実行され、その後の期間ｔ２において画像表示装置５の画面上に特殊図柄が表示されることで弱擬似系の弱擬似パターンと見せかけて強擬似系の演出に切り替わることで名言の文字が表示された後に特殊表示が行われ、その後の期間ｔ３において画像表示装置５の画面上に飾り図柄の可変表示の回数表示が行われ、その後の期間ｔ４において画像表示装置５の画面上に示唆表示が行われた後、その後の期間ｔ５において飾り図柄が再可変表示する。
【０３０８】
このように、擬似連中の擬似変動においては、弱擬似パターンおよび強擬似パターンＡ～Ｃのいずれかの演出が実行され、各擬似パターンは予め定められたパターンに従って演出が実行される。また、弱擬似パターンおよび強擬似パターンＡ～Ｃは、いずれも期間ｔ１～ｔ５といった予め定められた各時間において予め定められた演出が実行される。たとえば、弱擬似パターンにおいては、期間ｔ１内でリーチ煽りが実行され、強擬似パターンＡにおいては、期間ｔ１内でリーチラインが実行され、強擬似パターンＢにおいては、期間ｔ１内で特殊リーチ報知が実行される。上述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から擬似連を実行するか否か、および可変表示の実行時間などを指定する変動パターンコマンドを受信するが、擬似連を実行する変動パターンコマンド（図１０－７に示すメイン変動番号５、７～１１、１３、１５～１９に対応する変動パターンコマンド）のうちの一の変動パターンコマンドを受信した場合でも、可変表示の実行時間内の同じ時間を使って擬似パターンの種類に応じて異なる演出を実行することができる。
【０３０９】
図１０－１０（Ｂ）は、擬似パターン決定テーブルを示す説明図である。図１０－１０（Ｂ）に示すように、擬似パターンは、事前に決定された当り種別に応じて異なる確率で決定される。
【０３１０】
具体的には、事前に決定された当り種別が「はずれ」の場合、９０％の確率で弱擬似パターンに決定され、４％の確率で強擬似パターンＡに決定され、３％の確率で強擬似パターンＢに決定され、３％の確率で強擬似パターンＣに決定される。事前に決定された当り種別が「５Ｒ通常大当り」の場合、８０％の確率で弱擬似パターンに決定され、１０％の確率で強擬似パターンＡに決定され、５％の確率で強擬似パターンＢに決定され、５％の確率で強擬似パターンＣに決定される。事前に決定された当り種別が「５Ｒ確変大当り」の場合、７０％の確率で弱擬似パターンに決定され、１０％の確率で強擬似パターンＡに決定され、１０％の確率で強擬似パターンＢに決定され、１０％の確率で強擬似パターンＣに決定される。事前に決定された当り種別が「１０Ｒ確変大当り」の場合、６０％の確率で弱擬似パターンに決定され、１０％の確率で強擬似パターンＡに決定され、１０％の確率で強擬似パターンＢに決定され、２０％の確率で強擬似パターンＣに決定される。
【０３１１】
ここで、図１０－５を用いて説明したように、通常時における可変表示の表示結果が５Ｒ通常大当りとなる確率は１／６００である。そして、当り種別が５Ｒ通常大当りとなった場合に弱擬似パターンに決定される確率は８０／１００であるため、可変表示の表示結果が５Ｒ通常大当りとなりかつ弱擬似パターンに決定される確率は８／６０００（＝１／６００＊８０／１００）となる。一方、当り種別が５Ｒ通常大当りとなった場合に強擬似パ

ターンに決定される確率は２０／１００であるため、可変表示の表示結果が５Ｒ通常大当りとなりかつ強擬似パターンに決定される確率は２／６０００（＝１／６００＊２０／１００）となる。

【０３１２】

また、図１０－５を用いて説明したように、通常時における可変表示の表示結果が５Ｒ確変大当りとなる確率は１／３０００である。そして、当り種別が５Ｒ確変大当りとなった場合に弱擬似パターンに決定される確率は７０／１００であるため、可変表示の表示結果が５Ｒ確変大当りとなりかつ弱擬似パターンに決定される確率は７／３００００（＝１／３０００＊７０／１００）となる。一方、当り種別が５Ｒ確変大当りとなった場合に強擬似パターンに決定される確率は３０／１００であるため、可変表示の表示結果が５Ｒ確変大当りとなりかつ強擬似パターンに決定される確率は３／３００００（＝１／３０００＊３０／１００）となる。

【０３１３】

また、図１０－５を用いて説明したように、通常時における可変表示の表示結果が１０Ｒ確変大当りとなる確率は１／７５０である。そして、当り種別が１０Ｒ確変大当りとなった場合に弱擬似パターンに決定される確率は６０／１００であるため、可変表示の表示結果が１０Ｒ確変大当りとなりかつ弱擬似パターンに決定される確率は６／７５００（＝１／７５０＊６０／１００）となる。一方、当り種別が１０Ｒ確変大当りとなった場合に強擬似パターンに決定される確率は４０／１００であるため、可変表示の表示結果が１０Ｒ確変大当りとなりかつ強擬似パターンに決定される確率は４／７５００（＝１／７５０＊４０／１００）となる。

【０３１４】

これらのことから、可変表示の表示結果がいずれかの大当りになりかつ擬似連が実行される場合において、弱擬似パターンに決定される確率は、約７／３００（＝８／６０００＋７／３０００＋６／７５００）となる。一方、可変表示の表示結果がいずれかの大当りになりかつ擬似連が実行される場合において、強擬似パターンに決定される確率は、約３／３００（＝２／６０００＋３／３０００＋７／３０００）となる。

【０３１５】

さらに、図１０－５を用いて説明したように、通常時における可変表示の表示結果がはずれとなる確率は２９９／３００である。そして、当り種別がはずれとなった場合に弱擬似パターンに決定される確率は９０／１００であるため、可変表示の表示結果がはずれとなりかつ弱擬似パターンに決定される確率は約２７０／３００（＝２９９／３００＊９０／１００）となる。一方、当り種別がはずれとなった場合に強擬似パターンに決定される確率は１０／１００であるため、可変表示の表示結果がはずれとなりかつ強擬似パターンに決定される確率は約３０／３００（＝２９９／３００＊１０／１００）となる。

【０３１６】

このように、可変表示中に擬似連が実行された場合、その大部分で弱擬似パターンによる擬似変動が実行されるのに対して、強擬似パターンによる擬似変動は弱擬似パターンによる擬似変動よりも実行頻度が少ない。たとえば、はずれ時の出現頻度としては、強擬似パターンによる擬似変動は弱擬似パターンによる擬似変動よりも１／９の頻度でしか実行されない。しかし、弱擬似パターンによる擬似変動が実行された場合には７／３００の確率で大当りになるのに対して、強擬似パターンによる擬似変動が実行された場合には３／３００の確率で大当りになり、両者間の差は小さい。すなわち、弱擬似パターンによる擬似変動は、強擬似パターンによる擬似変動よりも実行頻度が非常に高いが、大当りの信頼度としては弱擬似パターンによる擬似変動よりも強擬似パターンによる擬似変動の方が高くなっている。よって、強擬似パターンによる擬似変動は、弱擬似パターンによる擬似変動よりも、遊技者にとって有利な擬似変動である。

【０３１７】

図１０－１０（Ｃ）は、特定リーチ煽り演出実行テーブルを示す説明図である。特定リーチ煽り演出は、擬似変動が行われる際に、期間ｔ１において実行され得る演出であり、可

変表示の態様がリーチ態様となる否かを遊技者に煽る演出である。図１０－１０（Ｃ）に示すように、特定リーチ煽り演出は、事前に決定された当り種別に応じて異なる確率で決定される。

【０３１８】

具体的には、事前に決定された当り種別が「はずれ」の場合、５％の確率で特定リーチ煽り演出が実行される。事前に決定された当り種別が「５Ｒ通常大当り」の場合、１０％の確率で特定リーチ煽り演出が実行される。事前に決定された当り種別が「５Ｒ確変大当り」の場合、１５％の確率で特定リーチ煽り演出が実行される。事前に決定された当り種別が「１０Ｒ確変大当り」の場合、２０％の確率で特定リーチ煽り演出が実行される。

【０３１９】

このように、特定リーチ煽り演出は、１０Ｒ確変大当りのときに最も高い確率で実行され、その次に５Ｒ確変大当りのときに高い確率で実行され、はずれのときには最も低い確率で実行される。これにより、特定リーチ煽り演出が実行されたときには、大当りとなること、および確変大当りとなることを遊技者に期待させることができる。言い換えると、特定リーチ煽り演出が実行されることを遊技者に期待させることができる。

【０３２０】

［擬似連に関する演出の遷移］

図１０－１１は、擬似連に関する演出の遷移の一例を示す説明図である。図１０－１１に示すように、擬似連が実行される場合、図１０－１０（Ｂ）に示す擬似パターン決定テーブルを用いて決定されたいずれかの擬似パターンに基づき演出が遷移する。

【０３２１】

具体的には、弱擬似パターンにおいては、期間ｔ１においてリーチ煽りが実行され、その後の期間ｔ２～ｔ４において弱擬似系の演出（たとえば、特殊図柄の表示、「ＮＥＸＴ」の文字表示、飾り図柄の可変表示の回数表示、示唆表示など）が実行され、その後の期間ｔ５において飾り図柄が再可変表示する。

【０３２２】

強擬似パターンＡにおいては、期間ｔ１においてリーチラインが実行され、その後の期間ｔ２～ｔ４において強擬似系の演出（たとえば、名言の文字表示、特殊表示、飾り図柄の可変表示の回数表示、示唆表示など）が実行され、その後の期間ｔ５において飾り図柄が再可変表示する。

【０３２３】

強擬似パターンＢにおいては、期間ｔ１において特殊リーチ報知が実行され、その後の期間ｔ２～ｔ４において強擬似系の演出（たとえば、名言の文字表示、特殊表示、飾り図柄の可変表示の回数表示、示唆表示など）が実行され、その後の期間ｔ５において飾り図柄が再可変表示する。

【０３２４】

強擬似パターンＣにおいては、弱擬似パターンと同様に期間ｔ１においてリーチ煽りが実行されるが、その後の期間ｔ２～ｔ４において強擬似系の演出（たとえば、特殊図柄の表示から名言の文字表示へと書き換え、特殊表示、飾り図柄の可変表示の回数表示、示唆表示など）が実行され、その後の期間ｔ５において飾り図柄が再可変表示する。

【０３２５】

［リーチラインにおける色の決定］

図１０－１２～図１０－１５を参照しながら、リーチラインで用いられる色の決定について説明する。

【０３２６】

（リーチラインにおける最終色の決定）

図１０－１２は、サブ側におけるリーチライン最終色抽選テーブルを示す説明図である。上述したように、リーチラインは、可変表示の態様がリーチ態様となったことを遊技者に報知する演出であり、「リーチ」の文字が３回に分かれて登場して表示され、１個の保留記憶に基づく可変表示の期間中においてこのようなリーチラインが最大で３回行われる。

本実施の形態においては、演出制御用ＣＰＵ１２０によって、各リーチラインにおける３回目に表示される「リーチ」の文字の色に応じて大当りの期待度が異なるように、各「リーチ」の文字の色が決定される。

【０３２７】

図１０－１２に示すリーチライン最終色抽選テーブルでは、リーチラインにおける「リーチ」の文字の最終色が決定される。たとえば、擬似連が実行されない変動パターンの場合、１回目のリーチラインのみが行われるが、当該１回目のリーチラインにおける「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」のうち、最後の「リーチ」の文字の色が最終色として抽選によって決定される。

【０３２８】

また、擬似変動が１回行われる擬似連が実行される変動パターンの場合、１回目および２回目のリーチラインが行われるが、当該１回目および２回目の各リーチラインにおける「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」のうち、最後の「リーチ」の文字の色が最終色として抽選によって決定される。

【０３２９】

また、擬似変動が２回行われる擬似連が実行される変動パターンの場合、１回目、２回目、および３回目のリーチラインが行われるが、当該１回目、２回目、および３回目の各リーチラインにおける「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」のうち、最後の「リーチ」の文字の色が最終色として抽選によって決定される。

【０３３０】

また、リーチライン最終色抽選テーブルにおいては、図１０－８に示したサブ側の変動パターンのうち、前変動のパターンのみに基づき最終色が抽選で決定され、後変動のパターンは参照されない。その理由は、擬似連が行われる期間は前変動のみであるため、擬似連が行われるか否かの情報は前変動のパターンのみを参照すれば足りるからである。このように、前変動のパターンのみに基づき最終色を抽選で決定すれば、前変動のパターンに加えて後変動のパターンについても参照しながら最終色を抽選で決定するよりも、参照する情報を少なくすることができるため、演出制御用ＣＰＵ１２０における最終色の抽選に係る処理の負担を軽減させることができる。

【０３３１】

具体的には、図１０－１２に示すように、リーチライン最終色抽選テーブルにおいては、前変動番号Ａ１～Ａ１９の各々に対応する前変動パターンに対して、２１種類のリーチラインパターン０～２０の各々の決定確率が割り当てられている。

【０３３２】

リーチラインパターン０は、可変表示が行われないパターンである。リーチラインパターン１～３は、１回のみの可変表示（大当りまたははずれの結果が表示される可変表示）が行われるパターンである。リーチラインパターン４～１０は、擬似変動が１回行われる擬似連が実行されるパターンであって、１回目の可変表示（大当りまたははずれの結果が表示されない擬似変動）が行われた後に２回目の可変表示（大当りまたははずれの結果が表示される可変表示）が行われるパターンである。リーチラインパターン１１～２０は、擬似変動が２回行われる擬似連が実行されるパターンであって、１回目の可変表示（大当りまたははずれの結果が表示されない擬似変動）が行われ、その後に２回目の可変表示（大当りまたははずれの結果が表示されない擬似変動）が行われ、さらにその後に３回目の可変表示（大当りまたははずれの結果が表示される可変表示）が行われるパターンである。これらリーチパターンにおいては、各可変表示において「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」といったように「リーチ」の文字が３回に分かれて登場して表示され、各可変表示において当該３回目の「リーチ」の文字の色が最終色として予め定められている。

【０３３３】

リーチライン最終色抽選テーブルにおいては、ＳＰリーチまたは最終リーチに発展する前変動番号Ａ６、Ａ７、Ａ１０～Ａ１９の前変動パターンに対して、１または複数の可変表示における最終色が赤色に決定され得るように決定確率が割り当てられている。たとえば

、前変動番号Ａ６、Ａ７の前変動パターンに対しては１回目の可変表示における最終色が赤色になるリーチラインパターン３が決定され得る。前変動Ａ１０～Ａ１３の前変動パターンに対しては１回目または２回目の可変表示における最終色が赤色になるリーチラインパターン７～１０が決定され得る。前変動Ａ１４～Ａ１９の前変動パターンに対しては１回目～３回目のいずれかの可変表示における最終色が赤色になるリーチラインパターン１４～２０が決定され得る。

【０３３４】

これにより、可変表示におけるリーチラインの最終色が赤色になったときには、当該リーチラインによって報知されたリーチが、ノーマルリーチよりも５Ｒ確変大当りや１０Ｒ確変大当りになる確率が高いＳＰリーチに発展する確率が高くなる。よって、遊技者に対してリーチラインの最終色に対して注目させ、最終色が赤色になることを期待させることができる。

【０３３５】

また、リーチライン最終色抽選テーブルにおいては、最終リーチに発展する前変動番号Ａ１２、Ａ１３、Ａ１８、Ａ１９の前変動パターンに対して、１または複数の可変表示における最終色が金色に決定され得るように決定確率が割り当てられている。たとえば、前変動番号Ａ１２、Ａ１３の前変動パターンに対しては２回目の可変表示における最終色が金色になるリーチラインパターン１０が決定され得る。前変動Ａ１８、Ａ１９の前変動パターンに対しては３回目の可変表示における最終色が金色になるリーチラインパターン２０が決定され得る。

【０３３６】

これにより、可変表示におけるリーチラインの最終色が金色になったときには、当該リーチラインによって報知されたリーチが、ノーマルリーチよりも５Ｒ確変大当りや１０Ｒ確変大当りになる確率が高く、またＳＰリーチよりも１０Ｒ確変大当りになる確率が高い最終リーチに発展する確率が高くなる。よって、遊技者に対してリーチラインの最終色に対して注目させ、最終色が金色になることを期待させることができる。

【０３３７】

図１０－１３は、サブ側におけるリーチライン１回目色抽選テーブルを示す説明図である。図１０－１３に示すリーチライン１回目色抽選テーブルにおいては、図１０－１２に示したリーチライン最終色抽選で決定されたリーチラインパターンに応じた確率で、１回目のリーチラインにおける「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」の各「リーチ」の文字の色が抽選によって決定される。

【０３３８】

たとえば、１回目および２回目のリーチラインを実行するとともに、１回目のリーチラインの最終色が赤色かつ２回目のリーチラインの最終色が金色となるリーチラインパターン１０が決定された場合、１回目のリーチラインにおける「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」の各「リーチ」の文字の色は、リーチラインパターン５～１０のいずれかに決定される。また、１回目、２回目、および３回目のリーチラインを実行するとともに、１回目のリーチラインの最終色が赤色、２回目のリーチラインの最終色が赤色、かつ３回目のリーチラインの最終色が金色となるリーチラインパターン２０が決定された場合、１回目のリーチラインにおける「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」の各「リーチ」の文字の色は、リーチラインパターン５～１０のいずれかに決定される。

【０３３９】

図１０－１４は、サブ側におけるリーチライン２回目色抽選テーブルを示す説明図である。図１０－１４に示すリーチライン２回目色抽選テーブルにおいては、図１０－１２に示したリーチライン最終色抽選で決定されたリーチラインパターンに応じた確率で、２回目のリーチラインにおける「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」の各「リーチ」の文字の色が抽選によって決定される。

【０３４０】

たとえば、１回目および２回目のリーチラインを実行するとともに、１回目のリーチライ

ンの最終色が赤色かつ２回目のリーチラインの最終色が金色となるリーチラインパターン１０が決定された場合、２回目のリーチラインにおける「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」の各「リーチ」の文字の色は、リーチラインパターン１１、１２のいずれかに決定される。また、１回目、２回目、および３回目のリーチラインを実行するとともに、１回目のリーチラインの最終色が赤色、２回目のリーチラインの最終色が赤色、かつ３回目のリーチラインの最終色が金色となるリーチラインパターン２０が決定された場合、１回目のリーチラインにおける「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」の各「リーチ」の文字の色は、リーチラインパターン５～１０のいずれかに決定される。

【０３４１】

図１０－１５は、サブ側におけるリーチライン３回目色抽選テーブルを示す説明図である。図１０－１５に示すリーチライン３回目色抽選テーブルにおいては、図１０－１２に示したリーチライン最終色抽選で決定されたリーチラインパターンに応じた確率で、３回目のリーチラインにおける「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」の各「リーチ」の文字の色が抽選によって決定される。

【０３４２】

たとえば、１回目および２回目のリーチラインを実行するとともに、１回目のリーチラインの最終色が赤色かつ２回目のリーチラインの最終色が金色となるリーチラインパターン１０が決定された場合、２回目のリーチラインにおける「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」の各「リーチ」の文字の色は、リーチラインパターン０に決定される。また、１回目、２回目、および３回目のリーチラインを実行するとともに、１回目のリーチラインの最終色が赤色、２回目のリーチラインの最終色が赤色、かつ３回目のリーチラインの最終色が金色となるリーチラインパターン２０が決定された場合、１回目のリーチラインにおける「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」の各「リーチ」の文字の色は、リーチラインパターン１１、１２のいずれかに決定される。

【０３４３】

［動作］

次に、特徴部０８７Ｆに係るパチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。まず、主基板１１に搭載されたＣＰＵ１０３による処理について説明する。

【０３４４】

（特別図柄通常処理）

図１０－１６は、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１０－１６に示すように、特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶バッファ（第１特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）または第２保留記憶バッファ（第２特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）に保留記憶データがあるか否かを判定する（ステップ０８７ＦＳ００１）。第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には（ステップ０８７ＦＳ００１でＮ）、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する（ステップ０８７ＦＳ００２）。変動停止から所定期間が経過しない場合（ステップ０８７ＦＳ００２でＮ）、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合（ステップ０８７ＦＳ００２でＹ）、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし（ステップ０８７ＦＳ００３）、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次回のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次回の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

【０３４５】

第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには（ステップ０８７ＦＳ００１でＹ）、ＣＰＵ１０３は、保留特定領域に設定されているデータ

のうち１番目のデータが「第２」を示すデータであるか否かを判定する（ステップ０８７ＦＳ００４）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第２」を示すデータでない（すなわち、「第１」を示すデータである）場合（ステップ０８７ＦＳ００４でＮ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第１」を示すデータを設定する（ステップ０８７ＦＳ００５）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第２」を示すデータである場合（ステップ０８７ＦＳ００４でＹ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータを設定する（ステップ０８７ＦＳ００６）。

【０３４６】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されたか「第２」を示すデータが設定されたかに応じて、第１特別図柄の変動表示と、第２特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されたときには、第１保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第１特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されたときには、第２保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第２特別図柄の変動表示が行われる。

【０３４７】

ステップ０８７ＦＳ００４～ステップ０８７ＦＳ００６の制御により、第２保留記憶バッファ内に第２保留記憶のデータが１つでも存在すれば、その第２保留記憶のデータに基づいた第２特別図柄の変動表示が、第１保留記憶のデータに基づいた第１特別図柄の変動表示に優先して実行される。

【０３４８】

次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する（ステップ０８７ＦＳ００７）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶バッファにおける第１保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２保留記憶バッファにおける第２保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する。

【０３４９】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ０８７ＦＳ００８）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第１保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第２保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【０３５０】

すなわち、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。

【０３５１】

よって、各第１保留記憶数（または、各第２保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数（または、第２保留記憶数）＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。

【０３５２】
次に、ＣＰＵ１０３は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０８７ＦＳ００９）。この場合、特別図柄ポインタに「第１」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第２」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。
【０３５３】
次に、ＣＰＵ１０３は、背景指定コマンドを送信し（ステップ０８７ＦＳ０１０）、保留記憶バッファからランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する（ステップ０８７ＦＳ０１１）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファに予め格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、予め決められている大当り判定値（図１０－５参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。
【０３５４】
大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（図１０－５（Ａ）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変時大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（図１０－５（Ａ）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、ＣＰＵ１０３は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ１０３は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図１０－５（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップ０８７ＦＳ０１１でＹ）、ステップ０８７ＦＳ０１２に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。
【０３５５】
なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変フラグは、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、その後、所定回数（１５０回）の変動表示が行われたという条件と、次回の大当りが決定されたという条件とのいずれか早い方の条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。
【０３５６】
大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップ０８７ＦＳ０１１でＮ）、後述するステップ０８７ＦＳ０１６に進む。
【０３５７】
ステップ０８７ＦＳ０１１において大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれかの大当り判定値に一致すれば、ＣＰＵ１０３は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップ０８７ＦＳ０１２）。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図１０－５（Ｂ）の第１特別図柄大当り種別判定用テーブルおよび図１０－５（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定用テーブルのうち、いずれかのテー

ブルを選択する（ステップ０８７ＦＳ０１３）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、図１０－５（Ｂ）に示す第１特別図柄大当り種別判定用テーブルを選択する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合において、図１０－５（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定用テーブルを選択する。

【０３５８】

次に、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファに予め格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、ステップ０８７ＦＳ０１３で選択した大当り種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した大当り種別および大当り図柄を決定する（ステップ０８７ＦＳ０１４）。

【０３５９】

図１０－５（Ｂ），（Ｃ）に示すように、第１特別図柄および第２特別図柄については、大当り種別ごとに大当り図柄が異なるように大当り種別と大当り図柄との関係が設定されており、大当り種別と大当り図柄とが同時に決定されるので、大当り図柄と、大当り種別に応じた遊技制御との対応関係が単純化するため、遊技制御の複雑化を防ぐことができる。

【０３６０】

また、ＣＰＵ１０３は、決定した大当りの種別を示す大当り種別データをＲＡＭ１０２における大当り種別バッファに設定する（ステップ０８７ＦＳ０１５）。たとえば、大当り種別が「５Ｒ通常大当り」の場合には、大当り種別データとして「０１」が設定される。大当り種別が「５Ｒ確変大当り」の場合には、大当り種別データとして「０２」が設定される。大当り種別が「１０Ｒ確変大当り」の場合には、大当り種別データとして「０３」が設定される。

【０３６１】

次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の停止図柄を設定する（ステップ０８７ＦＳ０１６）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、ハズレ図柄となる「－」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、ステップ０８７ＦＳ０１４により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。すなわち、大当り種別が「５Ｒ通常大当り」に決定されたときには「１」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当り種別が「５Ｒ確変大当り」に決定されたときには「３」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当り種別が「１０Ｒ確変大当り」に決定した場合には「７」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【０３６２】

そして、ＣＰＵ１０３は、表示結果指定コマンドを送信し（ステップ０８７ＦＳ０１７）、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（Ｓ１１１）に対応した値に更新する（ステップ０８７ＦＳ０１８）。

【０３６３】

（変動パターン設定処理）

図１０－１７は、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１０－１７に示すように、変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、変動パターンを決定する（ステップ０８７ＦＳ１０１）。このとき、ＣＰＵ１０３は、図１０－９で説明したように、大当りの有無および当り種別に基づき、先に後変動パターンを決定し、次に前変動パターンを決定する。

【０３６４】

次に、ＣＰＵ１０３は、決定した変動パターンに対応する変動パターンコマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０８７ＦＳ１０２）。

【０３６５】

次に、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ０８７ＦＳ１０３）。そ

して、ＣＰＵ１０３は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行い（ステップ０８７ＦＳ１０４）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（Ｓ１１２）に対応した値に更新する（ステップ０８７ＦＳ１０５）。

【０３６６】

（可変表示開始設定処理）

次に、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０による処理について説明する。図１０－１８は、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。

【０３６７】

図１０－１８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の結果がはずれに決定されているか否かを確認する（０８７ＦＳ７０１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、はずれに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（０８７ＦＳ７０３）。

【０３６８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合、はずれ図柄決定用データテーブルを用いて、リーチにならないはずれの表示結果を演出図柄の最終停止として決定し（０８７ＦＳ７０５）、０８７ＦＳ７０６へ進む。

【０３６９】

０８７ＦＳ７０３の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合（リーチ変動パターンであると判定した場合）は、リーチ図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（０８７ＦＳ７０４）、０８７ＦＳ７０６へ進む。

【０３７０】

また、０８７ＦＳ７０１の処理ではずれとすることに決定されていない場合（大当りとすることが決定された場合）に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当りの種別に応じて、大当り図柄の組合せを構成する演出図柄の停止図柄を決定し（０８７ＦＳ７０２）、０８７ＦＳ７０６へ進む。

【０３７１】

次に、変動表示における各種演出を設定するための処理（たとえば、擬似パターンの決定やリーチラインの色の決定などの処理）を行う演出設定処理（０８７ＦＳ７０６）を実行した後、０８７ＦＳ７０７に進む。

【０３７２】

０８７ＦＳ７０７では、演出制御パターンを複数種類の演出制御パターンのうちのいずれかに決定する。０８７ＦＳ７０７においては、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターン、および、０８７ＦＳ７０６の処理で決定した演出の演出制御パターン等により指定された各種演出制御（演出動作）パターンに応じて、図柄変動制御パターンテーブルに格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうち、指定された各種演出動作パターンに対応するいずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択決定する。

【０３７３】

ＲＯＭ１２１に記憶されている制御パターンテーブルには、たとえば、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における画像表示装置５の表示領域における演出図柄の変動表示動作、リーチ演出における演出表示動作、擬似連の演出による演出表示動作、および、予告演出における演出表示動作といった各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されている。

【０３７４】

また、各図柄変動制御パターンは、たとえば、演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、および、終了コードといった、演出図柄の変動表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データを含み、時系列的に、各種の演出制御の内容、および、演出制御の切替えタイミング等が設定されている。

【０３７５】
次に、０８７ＦＳ７０７で選択した演出制御パターンに応じたプロセステーブルを選択する（０８７ＦＳ７０８）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータにおけるプロセスタイマ（演出設定プロセスタイマ）をスタートさせる（０８７ＦＳ７０９）。
【０３７６】
０８７ＦＳ７０９の処理を実行したら、プロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データ）にしたがって演出装置（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）の制御を開始する（０８７ＦＳ７１０）。たとえば、表示制御実行データにしたがって、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために指令を出力する。また、各種ＬＥＤなどの発光体を点灯／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。
【０３７７】
そして、変動表示時間タイマに、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し（０８７ＦＳ７１１）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（０８７ＦＳ７１２）に対応した値にし、可変表示開始設定処理が終了する。
【０３７８】
［パチンコ遊技機１の演出態様］
次に、図１０－１９～図１０－５７を参照しながら、遊技中におけるパチンコ遊技機１の演出態様について説明する。
【０３７９】
（弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機の演出態様）
図１０－１９～図１０－３６は、弱擬似パターンにおけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。
【０３８０】
図１０－１９（ａ１）に示すように、１個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置５の画面上では、図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示するとともに、表示領域０８７Ｆ００５Ｄにおいて第４図柄が可変表示し、さらに、小図柄領域０８７Ｆ００５Ｅにおいて小図柄が可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。その後、図１０－１９（ｂ）に示すように、左の図柄表示エリア５Ｌにおいて「２」が停止すると、図１０－１９（ｃ）に示すように、右の図柄表示エリア５Ｒにおいても「２」が停止するかのように飾り図柄が可変する。なお、可変表示中においては、可変表示に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。
【０３８１】
その後、図１０－２０（ｂ１）に示すように、右の図柄表示エリア５Ｒにおいて「２」が停止するかのように見せるリーチ煽りが行われ、可変表示の態様がリーチ態様となるか否かについて遊技者が煽られる。その後、図１０－２０（ｂ２）に示すように、右の図柄表示エリア５Ｒにおいて「２」から「３」に変わるかのように飾り図柄が可変する。その後、図１０－２０（ｂ３）に示すように、右図の柄表示エリア５Ｒにおいて「３」が仮停止する。なお、リーチ煽り中においては、リーチ煽りに応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。
【０３８２】
リーチ煽りが行われた後、再可変表示の実行を示唆する示唆演出が実行される。示唆演出は、再可変表示の実行を示唆する特殊図柄を表示する特殊図柄表示パートと、再可変表示の実行を示唆する示唆文字を表示する文字表示パートと、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する回数表示パートとを含む。
【０３８３】

その後、図１０－２１（ｃ１）に示すように、特殊図柄表示パートにおいて特殊図柄表示が行われる。上述したように、特殊図柄は、再可変表示の実行を示唆する図柄である。特殊図柄表示が行われると、左の図柄表示エリア５Ｌに表示された「２」と、右の図柄表示エリア５Ｒに表示された「３」との間の中の図柄表示エリア５Ｃにおいて、「ＮＥＸＴ」の文字が示された特殊図柄が現れる。「ＮＥＸＴ」は、再可変表示を示唆する文字である。その後、図１０－２１（ｃ２），（ｃ３）に示すように、中の図柄表示エリア５Ｃにおいて、特殊図柄が段階的に大きくなるように表示される。なお、特殊図柄の表示中においては、特殊図柄表示に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。

【０３８４】

その後、図１０－２２（ｃ４）に示すように、画像表示装置５の左右の待機位置に位置する可動体０８７Ｆ０１０（役物）が特殊図柄を挟み込むようにして画面中央付近に移動し始める。その後、図１０－２２（ｃ５）に示すように、画面中央付近では特殊図柄が拡大表示される一方で、可動体０８７Ｆ０１０が画面中央付近に移動する。なお、可動体０８７Ｆ０１０の移動中においては、一時的に表示領域０８７Ｆ００５Ｄの第４図柄、および小図柄領域０８７Ｆ００５Ｅの小図柄が可動体０８７Ｆ０１０によって隠れるため、遊技者から見えなくなる。

【０３８５】

その後、図１０－２２（ｃ６）に示すように、可動体０８７Ｆ０１０が移動の最大位置である定位置に到達すると、左右に設けられた可動体０８７Ｆ０１０によって特殊図柄を完全に挟み込むようにして可動体０８７Ｆ０１０が停止する。このように可動体０８７Ｆ０１０が定位置に停止しているときは、第４図柄および小図柄が可動体０８７Ｆ０１０によって隠れないように可動体０８７Ｆ０１０が形作られている。このため、可動体０８７Ｆ０１０が定位置に停止しているときには、遊技者は、第４図柄および小図柄を確認することができる。さらに、画面上では、特殊図柄以外の領域において光や模様などの画像を用いた表示効果（エフェクトとも称する）によって、キャラクタや模様などからなる背景画像が見えなくなっている。なお、可動体０８７Ｆ０１０の表示中においては、可動体０８７Ｆ０１０の動作音、あるいは可動体０８７Ｆ０１０の動作に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。

【０３８６】

その後、図１０－２３（ｃ７）に示すように、可動体０８７Ｆ０１０が移動の最大位置である定位置で停止した状態で、可動体０８７Ｆ０１０によって丁度挟み込まれるように、特殊図柄が少し縮小し、画面中央で表示される。その後、図１０－２２（ｃ８）に示すように、再び可動体０８７Ｆ０１０が可動し、今度は画面中央から遠ざかるように移動の最小位置である元の定位置（待機位置）に向かって戻り始める。その後、図１０－２３（ｃ９）に示すように、可動体０８７Ｆ０１０が移動の最小位置である定位置（待機位置）に戻ると、可動体０８７Ｆ０１０は、その場で停止する。

【０３８７】

このように、特殊図柄が縮小状態から拡大状態に変化して画面中央に表示されるとともに、可動体０８７Ｆ０１０が移動することで特殊図柄に対して遊技者の注目を集め、さらに、光や模様などの画像を用いた表示効果（エフェクトとも称する）が行われることで、特殊図柄が強調表示される。これにより、画面中央に表示された特殊図柄に対して遊技者の注目を集め、その後、再可変表示が行われることを遊技者に示唆することができる。

【０３８８】

その後、図１０－２４（ｄ１）に示すように、文字表示パートに切り替わる。このとき、画面中央から雲の画像などを用いた表示効果（エフェクト）によって、画面中央に位置する特殊図柄が見えなくなる。その後、図１０－２４（ｄ２）に示すように、さらに雲の画像が大きくなり、画面全体を覆うようになる。その後、図１０－２４（ｄ３）に示すように、画面全体を覆っていた雲の画像の中央部分が晴れ、当該中央部分から文字表示で用いられるキャラクタ画像および文字が現れる。なお、エフェクトによって画面全体が雲の画像などで覆われた状態においても、第４図柄および小図柄が最前面に位置するため、遊技

者は、第４図柄および小図柄を確認することができる。また、文字表示パートへの切替中においては、文字表示パートへの切替表示に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。

【０３８９】

その後、図１０－２５（ｅ１）に示すように、文字表示パートに移行し、文字表示が行われる。文字表示においては、画面中央からキャラクタ画像とともに、再可変表示を示唆する文字の一部（この例では、「ＮＥＸＴ」のうちの「Ｎ」）がキャラクタ画像の前面側に現れて表示される。その後、図１０－２５（ｅ２）に示すように、画面中央におけるキャラクタ画像および「Ｎ」の文字が拡大表示される。なお、文字表示中においては、文字表示に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。その後、図１０－２５（ｅ３）に示すように、画面中央におけるキャラクタ画像および「Ｎ」の文字がさらに拡大表示される。このとき、再可変表示を示す「ＮＥＸＴ」に対応する音声「ネクスト」のうち、「ネ」の音声がスピーカ８Ｌ，８Ｒから１回出力される。その後、「Ｎ」の文字が拡大表示されながら消え、キャラクタ画像のみが残って表示される。

【０３９０】

その後、図１０－２６（ｅ４）に示すように、今度は、画面中央からキャラクタ画像の前面側から再可変表示を示唆する文字の一部（この例では、「ＮＥＸＴ」のうちの「Ｅ」）が現れて表示される。その後、図１０－２６（ｅ５）に示すように、画面中央における「Ｅ」の文字が拡大表示される。その後、図１０－２６（ｅ６）に示すように、画面中央における「Ｅ」の文字がさらに拡大表示される。このとき、再可変表示を示す「ＮＥＸＴ」に対応する音声「ネクスト」のうち、「ク」の音声がスピーカ８Ｌ，８Ｒから１回出力される。

【０３９１】

その後、図１０－２７（ｅ７）に示すように、今度は、画面中央からキャラクタ画像の前面側から再可変表示を示唆する文字の一部（この例では、「ＮＥＸＴ」のうちの「Ｘ」）が現れて表示される。その後、図１０－２７（ｅ８）に示すように、画面中央における「Ｘ」の文字が拡大表示される。その後、図１０－２７（ｅ９）に示すように、画面中央における「Ｘ」の文字がさらに拡大表示される。このとき、再可変表示を示す「ＮＥＸＴ」に対応する音声「ネクスト」のうち、「ス」の音声がスピーカ８Ｌ，８Ｒから１回出力される。

【０３９２】

その後、図１０－２８（ｅ１０）に示すように、今度は、画面中央からキャラクタ画像の前面側から再可変表示を示唆する文字の一部（この例では、「ＮＥＸＴ」のうちの「Ｔ」）が現れて表示される。この状態において、「Ｔ」の表示数は１個であり、登場する「Ｔ」の合計数は１個である。その後、図１０－２８（ｅ１１）に示すように、１個目に登場した「Ｔ」の文字が拡大表示され、さらに、次の２個目の「Ｔ」が登場する。この状態において、「Ｔ」の表示数は２個であり、登場する「Ｔ」の合計数は２個になる。その後、図１０－２８（ｅ１２）に示すように、１個目および２個目に登場した「Ｔ」の文字がさらに拡大表示され、さらに、次の３個目の「Ｔ」が登場する。この状態において、「Ｔ」の表示数は３個であり、登場する「Ｔ」の合計数は３個になる。このとき、再可変表示を示す「ＮＥＸＴ」に対応する音声「ネクスト」のうち、「ト」の音声がスピーカ８Ｌ，８Ｒから１回出力される。

【０３９３】

その後、図１０－２９（ｅ１３）に示すように、１個目に登場した「Ｔ」の文字が拡大表示されながら消え、２個目および３個目に登場した「Ｔ」の文字がさらに拡大表示され、さらに、次の４個目の「Ｔ」が登場する。この状態において、「Ｔ」の表示数は３個であり、登場する「Ｔ」の合計数は４個になる。このとき、再可変表示を示す「ＮＥＸＴ」に対応する音声「ネクスト」のうち、「ト」の音声がスピーカ８Ｌ，８Ｒから１回出力される。その後、図１０－２９（ｅ１４）に示すように、２個目に登場した「Ｔ」の文字が拡大表示されながら消え、３個目および４個目に登場した「Ｔ」の文字がさらに拡大表示さ

れ、さらに、次の５個目および６個目の「Ｔ」が順次登場する。この状態において、「Ｔ」の表示数は４個であり、登場する「Ｔ」の合計数は６個になる。このとき、再可変表示を示す「ＮＥＸＴ」に対応する音声「ネクスト」のうち、「ト」の音声がスピーカ８Ｌ，８Ｒから１回出力される。その後、図１０－２９（ｅ１５）に示すように、３個目および４個目に登場した「Ｔ」の文字が拡大表示されながら消え、５個目および６個目に登場した「Ｔ」の文字がさらに拡大表示され、さらに、次の７個目および８個目の「Ｔ」が順次登場する。この状態において、「Ｔ」の表示数は４個であり、登場する「Ｔ」の合計数は８個になる。このとき、再可変表示を示す「ＮＥＸＴ」に対応する音声「ネクスト」のうち、「ト」の音声がスピーカ８Ｌ，８Ｒから１回出力される。

【０３９４】

その後、図１０－３０（ｅ１６）に示すように、５個目および６個目に登場した「Ｔ」の文字が拡大表示されながら消え、７個目および８個目に登場した「Ｔ」の文字がさらに拡大表示され、さらに、次の９個目および１０個目の「Ｔ」が順次登場する。この状態において、「Ｔ」の表示数は４個であり、登場する「Ｔ」の合計数は１０個になる。このとき、再可変表示を示す「ＮＥＸＴ」に対応する音声「ネクスト」のうち、「ト」の音声がスピーカ８Ｌ，８Ｒから１回出力される。その後、図１０－３０（ｅ１７）に示すように、７個目および８個目に登場した「Ｔ」の文字が拡大表示されながら消え、９個目および１０個目に登場した「Ｔ」の文字がさらに拡大表示され、さらに、次の１１個目の「Ｔ」が登場する。この状態において、「Ｔ」の表示数は３個であり、登場する「Ｔ」の合計数は１１個になる。このとき、再可変表示を示す「ＮＥＸＴ」に対応する音声「ネクスト」のうち、「ト」の音声がスピーカ８Ｌ，８Ｒから１回出力される。その後、図１０－３０（ｅ１８）に示すように、９個目および１０個目に登場した「Ｔ」の文字が拡大表示されながら消え、１１個目に登場した「Ｔ」の文字がさらに拡大表示され、さらに、次の１２個目の「Ｔ」が登場する。この状態において、「Ｔ」の表示数は３個であり、登場する「Ｔ」の合計数は１２個になる。このとき、再可変表示を示す「ＮＥＸＴ」に対応する音声「ネクスト」のうち、「ト」の音声がスピーカ８Ｌ，８Ｒから１回出力される。

【０３９５】

その後、図１０－３１（ｅ１９）に示すように、１１個目に登場した「Ｔ」の文字が拡大表示されながら消え、１２個目に登場した「Ｔ」の文字がさらに拡大表示され、さらに、次の１３個目の「Ｔ」が登場する。この状態において、「Ｔ」の表示数は２個であり、登場する「Ｔ」の合計数は１３個になる。その後、図１０－３１（ｅ２０）に示すように、１２個目に登場した「Ｔ」の文字が拡大表示されながら消え、１３個目に登場した「Ｔ」の文字がさらに拡大表示され、さらに、次の１４個目の「Ｔ」が登場する。この状態において、「Ｔ」の表示数は２個であり、登場する「Ｔ」の合計数は１４個になる。その後、図１０－３１（ｅ２１）に示すように、１３個目に登場した「Ｔ」の文字が拡大表示されながら消え、１４個目に登場した「Ｔ」の文字がさらに拡大表示される。この状態において、「Ｔ」の表示数は１個であり、登場する「Ｔ」の合計数は１４個になる。その後、図１０－３２（ｅ２２）に示すように、１４個目に登場した「Ｔ」の文字が拡大表示される。以上のように、文字表示パートにおいては、「Ｎ」、「Ｅ」、「Ｘ」、「Ｔ」の文字のうち、「Ｔ」は１文字であるのに対して、「Ｔ」の文字表示に対応してスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力された「ト」の音声は７回出力され、さらに、「Ｔ」の文字が表示される回数は１４個となる。

【０３９６】

その後、回数表示パートに移行し、回数表示が行われる。回数表示パートは、出現表示パートと、中央表示パートと、収納表示パートとを含む。図１０－３２（ｆ１）に示すように、出現表示パートにおいては、これからＮ回目（Ｎ≧１）の再可変表示が行われることを示す文字が表示される。この例では、これから２回目の再可変表示が行われることを示す「×２」の文字がキャラクタ画像の前面側に表示される。なお、回数表示中においては、回数表示に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。その後、図１０－３２（ｆ２）に示すように、「×２」の文字が段階的に拡大表示される。

【０３９７】
その後、図１０－３３（ｆ３）に示すように、中央表示パートにおいては、拡大表示された「×２」の文字が定位置である画面中央で表示される。その後、図１０－３３（ｆ４）に示すように、収納表示パートにおいては、アニメーションによって、「×２」の文字が回転するような表示が行われる。その後、図１０－３３（ｆ５）に示すように、アニメーションによって、「×２」の文字がさらに拡大しながら回転するような表示が行われる。
【０３９８】
その後、図１０－３４（ｆ６）に示すように、アニメーションによって、「×２」の文字がさらに拡大しながら回転するような表示が行われる。このとき、文字表示によって表示されていたキャラクタ画像を含む背景画像は、アニメーションによって拡大しながら回転する「×２」の文字によって段階的に隠れるようになり、遊技者が背景画像を見え難くなる。その後、図１０－３４（ｆ７）に示すように、アニメーションによって、「×２」の文字がさらに拡大しながら回転するような表示が行われる。このとき、「×２」の文字が最大限に拡大されて表示されるため、文字表示によって表示されていたキャラクタ画像を含む背景画像が完全に隠れ、遊技者が背景画像を見ることができなくなる。なお、「×２」の文字によって画面全体が覆われた状態においても、第４図柄および小図柄が最前面に位置するため、遊技者は、第４図柄および小図柄を確認することができる。
【０３９９】
その後、図１０－３４（ｆ８）に示すように、アニメーションによって、「×２」の文字が去っていくような表示が行われる。このとき、「×２」の文字が去っていった後の画面上では２回目の再可変表示に対応する背景画像が表示される。さらに、このようなアニメーションによって、「×２」の文字が去っていくことを契機として、２回目の再可変表示が開始する。つまり、前面側ではアニメーションによって、「×２」の文字が去っていく一方で、その背面側では２回目の再可変表示が開始するとともに当該２回目の再可変表示に対応する背景画像が表示され、「×２」の文字が去っていくにつれて２回目の再可変表示に対応する背景画像が段階的に現れる。
【０４００】
その後、図１０－３５（ｆ９）に示すように、アニメーションによって、「×２」の文字が去っていくような表示が行われ、それに従って、２回目の再可変表示に対応する背景画像がさらに現れる。その後、図１０－３５（ｆ１０）に示すように、アニメーションによって、「×２」の文字が今度は縮小して表示されて画面の左端の隅に移動する。背景画像においては、アニメーションによって、飾り図柄が動いて表示される。その後、図１０－３５（ｆ１１）に示すように、アニメーションによって、「×２」の文字がさらに縮小して表示されて画面の左端の隅に移動する。背景画像においては、アニメーションによって、飾り図柄が動いて表示される。
【０４０１】
その後、図１０－３６（ｆ１２）に示すように、画面の左端においては、再可変表示を示す「ＮＥＸＴ」の文字を含むロゴ画像が表示され、アニメーションによって、当該ロゴ画像に「×２」の文字が収納するような表示が行われる。
【０４０２】
その後、示唆表示が行われる。図１０－３６（ｇ）に示すように、示唆表示においては、再可変表示を示す「ＮＥＸＴ」の文字と飾り図柄の可変表示の回数を示す「×２」の文字とを含むロゴ画像が画面の隅に表示される。なお、示唆表示中においては、示唆表示に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。図１０－３４（ｆ８）に示す状態から再可変表示が開始されてから、図１０－３６（ｇ）に示す状態までは、遊技者を煽るようにゆっくりと飾り図柄が動作して２回目の再可変表示が実行されるが、その後、図１０－３６（ｈ）に示すように、飾り図柄の回転速度を上げて、本格的に２回目の再可変表示が実行される。
【０４０３】
このように、弱擬似パターンにおいては、リーチ煽り、特殊図柄表示、文字表示、回数表

示、および示唆表示を経て、再可変表示が実行される。これにより、再可変表示が行われることを好適に遊技者に示唆することができる。

【０４０４】

文字表示パートにおいては、「ＮＥＸＴ」という再可変表示を示唆する文字のうち、「Ｔ」が複数回繰り返して表示される。これにより、再可変表示が行われるという特定状況であることを「ＮＥＸＴ」の文字表示によって遊技者に印象深く与えることができ、再可変表示が行われることを好適に遊技者に示唆することができる。

【０４０５】

「ネクスト」という再可変表示を示唆する特定メッセージに対応する音声がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される「ネクスト」の音声に連動して「ＮＥＸＴ」の文字表示が行われる。具体的には、スピーカ８Ｌ，８Ｒから「ネ」が出力されるときには「Ｎ」の文字表示が行われ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから「ク」が出力されるときには「Ｅ」の文字表示が行われ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから「ス」が出力されるときには「Ｘ」の文字表示が行われ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから「ト」が出力されるときには「Ｔ」の文字表示が行われる。また、最後の音声である「ト」については複数回に亘ってスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されるとともに、「Ｔ」の文字表示も複数回に亘って行われる。さらに、文字表示によって「Ｔ］の文字が繰り返し表示される回数は、スピーカ８Ｌ，８Ｒによって「Ｔ］の文字に対応する「ト」の音声が出力される回数よりも多い。これにより、再可変表示が行われるという特定状況であることを「ＮＥＸＴ」の文字表示によって遊技者に印象深く与えることができ、再可変表示が行われることを好適に遊技者に示唆することができる。

【０４０６】

再可変表示中においては、再可変表示を示唆する「ＮＥＸＴ」の文字および飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字が画面の隅に表示されるため、再可変表示が行われていることを好適に遊技者に示唆することができる。

【０４０７】

「ＮＥＸＴ」の文字のうち、「Ｎ」、「Ｅ」、「Ｘ」の文字については１回のみ登場して表示され、対応する「ネ」、「ク」、「ス」の音声もスピーカ８Ｌ，８Ｒから１回のみ出力されるのに対して、「Ｔ」の文字は複数回繰り返して表示される。このように、「ＮＥＸＴ」の各文字を繰り返すわけではなく、「Ｔ」のみについて音声や文字表示を繰り返すため、「Ｎ」、「Ｅ」、「Ｘ」よりも、「Ｔ」の文字を音声や文字表示によって遊技者に強調することができる。

【０４０８】

「Ｔ」の文字表示においては、段階的に「Ｔ」の文字が複数個登場するとともに、その登場して表示される間隔は、長い状態から短い状態になり、その後、さらに短い状態から長い状態になる。つまり、「Ｔ」の文字が繰り返し表示される速度は段階的に速くなる。これによって、重なって表示される「Ｔ」の文字の個数が段階的に多くなる。これにより、「ＮＥＸＴ」の文字表示に対してスピード感を与えることができ、再可変表示に対する期待や高揚感を遊技者に与えることができる。

【０４０９】

「ＮＥＸＴ」の文字において「Ｔ」は１個であるのに対して、スピーカ８Ｌ，８Ｒから「ト」の音声が出力される回数は７回であり、さらに、「ト」の文字が表示される合計数は１４個である。つまり、「ト」の文字が表示される合計数が最も多く、次に、スピーカ８Ｌ，８Ｒから「ト」の音声が出力される回数が次に多く、「ＮＥＸＴ」の文字における「Ｔ」の数が最も少なくなっている。このように、「Ｔ」の文字数よりも、「ト」の音声が出力される回数や「Ｔ」の文字表示が行われる回数を多くすることで、再可変表示の実行を強調することができる。

【０４１０】

再可変表示を示唆する「ＮＥＸＴ」の文字が付された特殊図柄が表示された後に、文字表示によって「Ｎ」、「Ｅ］、「Ｘ」、「Ｔ」の文字が１文字ずつ表示され、さらに、最後

の文字である「Ｔ」については複数回繰り返し表示される。そして、その後、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する示唆表示が行われる。これにより、再可変表示が行われることを好適に遊技者に示唆することができる。

【０４１１】

（強擬似パターンＡにおけるパチンコ遊技機の演出態様）

図１０－３７～図１０－４９は、強擬似パターンＡにおけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。上述したように、強擬似パターンＡは、リーチライン、名言の文字表示、特殊表示、回数表示、および示唆表示が実行された後に、再可変表示が行われるパターンである。

【０４１２】

図１０－３７（ｉ）に示すように、１個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置５の画面上では、図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示するとともに、表示領域０８７Ｆ００５Ｄにおいて第４図柄が可変表示し、さらに、小図柄領域０８７Ｆ００５Ｅにおいて小図柄が可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。そして、左の図柄表示エリア５Ｌにおいて「２」が停止した後、右の図柄表示エリア５Ｒにおいても「２」が停止して、リーチ状態となる。なお、リーチ表示中においては、リーチ表示に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。

【０４１３】

その後、図１０－３７（ｊ１）に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを遊技者に報知するリーチラインが実行される。リーチライン１回目においては、アニメーションによって、リーチ態様となった「２」の飾り図柄が動くように表示され、さらに、「リーチ」の文字が画面右下から登場し、画面右下から左上に向かって段階的に拡大して表示される。なお、リーチライン中においては、リーチラインに応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。その後、図１０－３７（ｊ２）に示すように、「リーチ」の文字が画面右上から左下に向かって拡大しながら段階的に移動することに連動して、飾り図柄の「２」の飾り図柄も画面右から左に向かって段階的にその体を向けるように表示される。

【０４１４】

その後、図１０－３８（ｊ３）に示すように、リーチライン２回目においては、アニメーションによって、リーチ態様となった「２」の飾り図柄が動くように表示され、さらに、「リーチ」の文字が画面右上から登場し、画面右上から左下に向かって段階的に拡大して表示される。その後、図１０－３７（ｊ４）に示すように、「リーチ」の文字が画面右上から左下に向かって段階的に拡大しながら移動することに連動して、飾り図柄の「２」の飾り図柄も画面右上から左下に向かって段階的にその体を向けるように表示される。

【０４１５】

その後、図１０－３８（ｊ５）に示すように、リーチライン３回目においては、アニメーションによって、リーチ態様となった「２」の飾り図柄が動くように表示され、さらに、「リーチ」の文字が画面右から登場し、画面右から左に向かって段階的に拡大して表示される。その後、図１０－３９（ｊ６）に示すように、「リーチ」の文字が画面右から左に向かって段階的に拡大しながらゆっくり移動することに連動して、飾り図柄の「２」の飾り図柄も画面右から左に向かって段階的にその体を向けるように表示される。なお、「リーチ」の文字が画面上を移動する状態においても、第４図柄および小図柄が最前面に位置するため、遊技者は、第４図柄および小図柄を確認することができる。その後、図１０－３９（ｊ７）に示すように、「リーチ」の文字が画面右から左に向かって段階的に拡大しながらゆっくり移動することに連動して、飾り図柄の「２」の飾り図柄も画面右から左に向かって段階的にその体を向けるように表示される。その後、図１０－３９（ｊ８）に示すように、「リーチ」の文字が画面右から左に向かって段階的に拡大しながらゆっくり移動することに連動して、飾り図柄の「２」の飾り図柄も画面右から左に向かって段階的にその体を向けるように表示される。なお、リーチライン３回目は、リーチライン１回目お

よび２回目よりも、「リーチ」の文字が移動する速度が遅い。このため、リーチライン３回目においては、リーチライン１回目および２回目よりも、「リーチ」の文字が表示される時間が長い。

【０４１６】

上述したリーチラインにおいては、「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」といったように、「リーチ」の文字が３回に分かれて表示されるが、これら「リーチ」の文字の色は、図１０－１３に示すリーチライン１回目色抽選によって決定される。具体的には、図１０－３７～図１０－３９に示す例は、１回目の可変表示においてリーチ状態となった例であり、次の再可変表示は可変表示としては２回目となる。このため、図１０－１３に示すリーチライン１回目色抽選によって決定された色に従って「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」の文字に色が付けられる。たとえば、図１０－１３に示すリーチライン１回目色抽選においてリーチラインパターン６に決定された場合、図１０－３７（ｊ１），（ｊ２）に示すリーチライン１回目の「リーチ」の文字は青色になり、図１０－３８（ｊ３），（ｊ４）に示すリーチライン２回目の「リーチ」の文字は緑色になり、図１０－３８（ｊ５）～図１０－３９（ｊ８）に示すリーチライン３回目の「リーチ」の文字は赤色になる。なお、２回目の可変表示においてリーチラインが行われた場合には、各「リーチ」の文字の色は、図１０－１４に示すリーチライン２回目色抽選によって決定され、３回目の可変表示においてリーチラインが行われた場合には、各「リーチ」の文字の色は、図１０－１５に示すリーチライン３回目色抽選によって決定される。

【０４１７】

その後、図１０－４０（ｋ）に示すように、文字表示パートに切り替わる。このとき、アニメーションによって、「リーチ」の文字および飾り図柄の「２」が表示された画面が手によって傾くように表示される。なお、文字表示パートへの切替中においては、文字表示パートへの切替表示に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。

【０４１８】

その後、図１０－４０（ｍ１）に示すように、文字表示パートに移行し、文字表示が行われる。文字表示においては、アニメーションによって、傾いた画像が薄暗くなるとともに、再可変表示を示唆する「いっくよー！」の文字が表示される。なお、文字表示中においては、文字表示に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。その後、図１０－４０（ｍ２）に示すように、アニメーションによって、傾いた画像がさらに暗くなることに従って「いっくよー！」の文字がさらに明確に表示される。

【０４１９】

その後、図１０－４１（ｍ３）に示すように、アニメーションによって、「いっくよー！」の文字が表示された画像がさらに傾くと、背面側に文字表示に対応する背景画像が少し現れる。その後、図１０－４１（ｍ４）に示すように、アニメーションによって、「いっくよー！」の文字が表示された画像が取り除かれると、文字表示に対応する背景画像が完全に現れる。文字表示に対応する背景画像においては、キャラクタ画像とともに、再可変表示の実行を示唆する「次へＧＯ！！」の文字が表示される。「次へＧＯ！！」に含まれる文字のうち、「次」の文字は、その他の「へＧＯ！！」の文字よりも、強調された態様で表示される。具体的には、「次」の文字は、その他の「へＧＯ！！」の文字とは異なる色（より効果的には派手な色、遊技者の注目を集め易い色）で装飾される。また、「次」の文字は、その他の「へＧＯ！！」の文字よりも大きい。このように強調表示された「次」という文字は、パチンコ遊技機１がコンセプトにしている原作に登場する名言に関する文字である。また、「次」という文字は、“次”の再可変表示が実行されるということも示唆している。その後、図１０－４１（ｍ５）に示すように、「次へＧＯ！！」の文字のうち、名言である「次」の文字のみが拡大して表示され、さらに「次」の文字を強調することで、再可変表示が実行されることを遊技者により示唆することができる。なお、「次」の文字が強調されながら「次へＧＯ！！」の文字が表示された状態においても、第４図柄および小図柄が最前面に位置するため、遊技者は、第４図柄および小図柄を確認することができる。その後、図１０－４２（ｍ６）に示すように、拡大表示された「次」の文字

が再び縮小して、定位置において「次へＧＯ！！」が表示される。
【０４２０】
その後、図１０－４２（ｎ１）に示すように、特殊表示パートに移行し、特殊表示が行われる。特殊表示においては、「次」という名言に関する文字を含む「次へＧＯ！！」という文字とキャラクタ画像とを含む画像（特殊画像とも称する）が複数表示される。具体的には、特殊画像が奥行き方向に移動するとともに、その上下において同じ特殊画像が表示され、さらに、特殊画像の周囲にはエフェクトによる炎の画像が表示される。なお、特殊表示中においては、特殊表示に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。その後、図１０－４２（ｎ２）に示すように、画面中央の特殊画像がさらに奥行き方向に移動するとともに、その上下において表示されている特殊画像の数が増える。その後、図１０－４３（ｎ３）に示すように、画面中央の特殊画像がさらに奥行き方向に移動するとともに、その上下において表示されている特殊画像の数がさらに増える。
【０４２１】
その後、図１０－３２に示した弱擬似パターンの例と同様に、回数表示パートに移行し、回数表示が行われる。回数表示パートは、出現表示パートと、中央表示パートと、収納表示パートとを含む。図１０－４３（ｏ１）に示すように、出現表示パートにおいては、これからＮ回目（Ｎ≧１）の再可変表示が行われることを示す文字が表示される。この例では、アニメーションによって、これから２回目の再可変表示が行われることを示す「×２」の文字画像が回転しながら画面中央の特殊画像の方から前面側に向かってくるような表示が行われる。なお、回数表示中においては、回数表示に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。その後、図１０－４３（ｏ２）に示すように、「×２」の文字画像がさらに前面側に向かってくるとともに段階的に拡大表示される。
【０４２２】
その後、図１０－４４（ｏ３）に示すように、中央表示パートにおいては、拡大表示された「×２」の文字画像が定位置である画面中央で表示される。その後、図１０－４４（ｃ４）に示すように、収納表示パートにおいては、アニメーションによって、「×２」の文字画像が回転するような表示が行われる。その後、図１０－４４（ｏ５）に示すように、「×２」の文字画像がさらに拡大しながら回転するようなアニメーションが行われる。
【０４２３】
その後、図１０－４５（ｏ６）に示すように、アニメーションによって、「×２」の文字がさらに拡大しながら回転するような表示が行われる。このとき、文字表示によって表示されていた複数の特殊画像を含む背景画像は、アニメーションによって拡大しながら回転する「×２」の文字によって段階的に隠れるようになり、遊技者が背景画像を見え難くなる。その後、図１０－４５（ｏ７）に示すように、アニメーションによって、「×２」の文字がさらに拡大しながら回転するような表示が行われる。このとき、「×２」の文字が最大限に拡大されて表示されるため、特殊画像を含む背景画像が完全に隠れ、遊技者が背景画像を見ることができなくなる。なお、「×２」の文字によって画面全体が覆われた状態においても、第４図柄および小図柄が最前面に位置するため、遊技者は、第４図柄および小図柄を確認することができる。
【０４２４】
その後、図１０－４５（ｏ８）に示すように、アニメーションによって、「×２」の文字が去っていくような表示が行われる。このとき、「×２」の文字が去っていった後の画面上では複数の特殊画像を含む背景画像が変わらず表示される。
【０４２５】
その後、図１０－４６（ｏ９）に示すように、アニメーションによって、「×２」の文字が去っていくような表示が行われ、それに従って、再び複数の特殊画像を含む背景画像が現れる。その後、図１０－４６（ｏ１０）に示すように、アニメーションによって、「×２」の文字が今度は縮小して表示されて画面の左端の隅に移動する。背景画像においては、複数の特殊画像が変わらず表示される。その後、図１０－４６（ｏ１１）に示すように、アニメーションによって、「×２」の文字がさらに縮小して表示されて画面の左端の隅

に移動する。背景画像においては、複数の特殊画像が変わらず表示される。
【０４２６】
その後、図１０－４７（ｏ１２）に示すように、画面の左端においては、再可変表示を示す「次へＧＯ！！」の文字を含むロゴ画像が表示され、アニメーションによって、当該ロゴ画像に「×２」の文字が収納するような表示が行われる。なお、強擬似パターンＡのように、弱擬似系のパターンよりも遊技者にとって有利な強擬似系のパターンにおいては、エフェクトによってロゴ画像に装飾画像が施される。本実施の形態においては、「次へＧＯ！！」の文字を含む楕円形のロゴ画像の周りに装飾が施されることで、ロゴ画像が全体として太陽の形のようになっている。
【０４２７】
その後、示唆表示が行われる。図１０－４７（ｐ１）に示すように、示唆表示においては、再可変表示を示す「次へＧＯ！！」の文字と飾り図柄の可変表示の回数を示す「×２」の文字とを含むロゴ画像が画面の隅に表示される。なお、示唆表示中においては、示唆表示に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。その後、図１０－４７（ｐ２）に示すように、アニメーションによって、縮小表示されて奥行き方向に位置していた中央の特殊画像が前面側に向かってくるように拡大表示される。
【０４２８】
その後、図１０－４８（ｐ３）に示すように、アニメーションによって、画面中央の特殊画像がさらに拡大表示される。その後、図１０－４８（ｐ４）に示すように、アニメーションによって、画面中央の特殊画像がさらに拡大表示されることで、画面全体に特殊画像が表示される。その後、図１０－４８（ｐ５）に示すように、画面に収まらない位の大きさにまで画面中央の特殊画像がさらに拡大表示される。その後、図１０－４９（ｐ６）に示すように、画面中央の特殊画像がさらに拡大表示される。その後、図１０－４９（ｑ）に示すように、飾り図柄の回転速度を上げて、本格的に２回目の再可変表示が実行される。
【０４２９】
このように、強擬似パターンにおいては、リーチライン、文字表示、特殊表示、回数表示、および示唆表示を経て、再可変表示が実行される。これにより、再可変表示が行われることを好適に遊技者に示唆することができる。
【０４３０】
文字表示パートにおいては、「次へＧＯ！！」という再可変表示を示唆する文字のうち、「次」の文字が他の「へＧＯ！！」の文字よりも強調された態様で表示される。これにより、再可変表示が行われることを「次へＧＯ！！」の文字表示によって遊技者に印象深く与えることができ、再可変表示が行われることを好適に遊技者に示唆することができる。
【０４３１】
可変表示の態様がリーチ態様となってリーチラインによってリーチが報知された後に、文字表示パートの演出が行われる。これにより、リーチラインによってリーチが報知された後の演出に対して遊技者に注目させることができる。
【０４３２】
文字表示パートの演出が行われた後に、キャラクタ画像とともに「次へＧＯ！！」の文字を含む特殊画像が複数表示される特殊表示が行われ、その後、回数表示パートの演出が行われる。これにより、特殊表示が行われることで再可変表示が実行されることを遊技者に示唆することができ、さらに、回数表示が行われることで飾り図柄の可変表示の回数を遊技者に分かり易く伝えることができる。
【０４３３】
再可変表示中においては、再可変表示を示唆する「次へＧＯ！！」の文字および飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字が画面の隅に表示されるため、再可変表示が行われていることを好適に遊技者に示唆することができる。
【０４３４】

示唆表示によって画面の隅に表示される「次へＧＯ！！」の文字のうち、「次」の文字の色が他の「へＧＯ！！」の文字の色と異なり、かつ「次」の文字が「へＧＯ！！」の文字よりも大きく表示される。これにより、再可変表示の実行を示唆する「次」の文字をより際立たせることができる。

【０４３５】

再可変表示の実行を示唆する「次」の文字は、パチンコ遊技機１がコンセプトにしている原作に登場する名言に関する文字であるため、再可変表示の実行を示唆する「次へＧＯ！！」という文字が表示され、さらに「次」の文字が強調表示されることで、パチンコ遊技機１における遊技に遊技者を没入させることができる。

【０４３６】

特殊表示においては、文字表示における「次へＧＯ！！」の文字を含む特殊画像が複数表示されるため、再可変表示が行われることを好適に遊技者に示唆することができる。

【０４３７】

特殊表示においては、文字表示における「次へＧＯ！！」の文字を含む特殊画像が縮小表示され、縮小表示された当該特殊画像が複数表示される。これにより、特殊表示においては、再可変表示を示唆する特殊画像そのものを用いるため、遊技者に対して分かり易い演出を実行することができる。

【０４３８】

特殊表示においては、文字表示における「次へＧＯ！！」の文字を含む特殊画像が縮小表示され、縮小表示された当該特殊画像が複数表示され、その後、縮小表示された表示が拡大表示され、画像表示装置５における画面が再可変表示の画面に切り替わる。これにより、縮小表示された特殊画像を再度拡大表示することで、特殊画像を強調することができ、再可変表示が行われることを好適に遊技者に示唆することができる。

【０４３９】

特殊表示の実行中においては、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字が表示され始め、さらに、当該「×２」の文字が画面の隅に移動して表示されるまで特殊表示が継続する。これにより、「×２」の文字によって飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆するとともに、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆した後においても、再度、特殊画像を見せることで再可変表示が行われることを強調して遊技者に示唆することができる。

【０４４０】

また、弱擬似パターンにおいては、図１０－２５～図１０－３６に示した演出態様で、再可変表示の実行を示唆する「ＮＥＸＴ」の文字が表示された後に、飾り図柄の可変表示の実行回数が２回目である旨を示唆する「×２」の文字が表示される。一方、強擬似パターンにおいては、図１０－４０～図１０－４７に示すように、弱擬似パターンとは異なる演出態様で、再可変表示の実行を示唆する「次へＧＯ！！」の文字が表示された後に、飾り図柄の可変表示の実行回数が２回目である旨を示唆する「×２」の文字が表示される。このように、弱擬似パターンと強擬似パターンとで、再可変表示の実行を示唆する文字表示、および飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する回数表示の演出態様が異なるため、弱擬似系および強擬似系のうちのいずれの再可変表示を示唆する演出なのか、演出態様の違いによって遊技者に認識させることができ、再可変表示が行われることを好適に遊技者に示唆することができる。

【０４４１】

弱擬似パターンにおける回数表示の演出態様、および強擬似パターンにおける回数表示の演出態様は、いずれもアニメーションによる表示態様である。また、図１０－３２～図１０－３６に示すように、弱擬似パターンにおいては、出現表示パートにおいて、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字が画面中央から出現し、その後、中央表示パートおよび収納表示パートに移行する。一方、強擬似パターンにおいては、図１０－４３～図１０－４７に示すように、強擬似パターンにおいては、出現表示パートにおいて、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字が縮小表示された特殊画像の

方から前面側へ向かうようにして移動して出現し、その後、中央表示パートおよび収納表示パートに移行する。両者の出現表示パートを比べると、強擬似パターンは、弱擬似パターンよりも、「×２」の文字が移動する距離が長く、その出現表示が行われる時間も長い。このように、回数表示が行われる際の出現表示パートにおいて、強擬似パターンは、弱擬似パターンよりも強調された態様で飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する文字が現れるため、強擬似パターンの演出を強調することができ、強擬似パターンの演出が実行されたことに対する期待感を遊技者に与えることができる。

【０４４２】

図１０－３３～図１０－３６に示す弱擬似パターンにおける中央表示パートおよび収納表示パートと、図１０－４４～図１０－４７に示す強擬似パターンにおける中央表示パートおよび収納表示パートとは、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字のアニメーションによる表示の態様が共通する。これにより、弱擬似パターンと強擬似パターンとでは、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する文字の演出について出現表示パートのみが異なるため、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する文字が出現する出現表示パートの演出に対して遊技者により注目させることができる。

【０４４３】

図１０－３４および図１０－３５に示す弱擬似パターンにおいては、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字が最大限に拡大表示されて画面全体を覆った後、その後当該「×２」の文字が去ると、背面側から再可変表示に対応する背景画像が現れる。一方、図１０－４５および図１０－４６に示す強擬似パターンにおいては、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字が最大限に拡大表示されて画面全体を覆った後、その後当該「×２」の文字が去っても、未だ再可変表示を示唆する「次へＧＯ！！」の文字を含む特殊画像が残って表示される。これにより、強擬似パターンは、収納表示が行われた後であっても特殊画像を遊技者に依然として見せることができるため、強擬似パターンは、弱擬似パターンよりも、再可変表示が行われることを遊技者に強調して示唆することができる。

【０４４４】

図１０－３７～図１０－３９に示すように、リーチ状態になったときに、リーチ状態に関連した特定メッセージとして「リーチ」を表示するリーチラインが実行される。リーチラインにおいては、「リーチ」の文字が複数回（この例では３回）表示されるとともに、当該「リーチ」の文字は、図１０－１２～図１０－１３に示すリーチライン色抽選によって決定された色で表示される。さらに、リーチラインにおいて「リーチ」の文字が現れて移動することに連動して、リーチ態様となった「２」の飾り図柄が動くように表示される。これにより、リーチ状態であることを「リーチ」のメッセージ表示によって好適に遊技者に示唆することができる。

【０４４５】

リーチラインにおいては、「リーチ」の文字が移動する方向と、リーチ態様となった「２」の飾り図柄が向く方向とが同じであるため、遊技者に小気味良さを感じさせながら、リーチ状態であることを示唆することができる。

【０４４６】

リーチラインにおいては、複数回表示される「リーチ」の文字のうち、最後に登場する「リーチ」の文字の表示時間が最も長い。また、最後に登場する「リーチ」の色は、図１０－１２に示すリーチライン最終色抽選で変動パターンに応じて決定されることから、当該最後に登場する「リーチ」の色に応じて大当りの期待度が異なる。このように、リーチラインで登場する３回の「リーチ」の文字のうち、大当りの期待度を示唆する最後の「リーチ」については他の１回目や２回目に登場する「リーチ」の文字よりも表示時間が長いため、遊技者に対して大当りの期待度を示唆する最後の「リーチ」の色に対して注目させることができる。

【０４４７】

リーチラインにおいては、複数回表示される「リーチ」の文字のうち、１回目に登場する

「リーチ」の文字と、２回目に登場する「リーチ」の文字とで、その表示時間が同じ長さである。このように、１回目と２回目に登場する「リーチ」の文字の表示時間が同じ長さにすることで、遊技者に小気味良さを感じさせながら、リーチ状態であることを示唆することができる。

【０４４８】

リーチラインにおいて複数回表示される「リーチ」の文字のうち、最後に登場する「リーチ」の文字の色は、図１０－１２に示すリーチライン最終色抽選で変動パターンに応じて決定される。さらに、リーチライン最終色抽選においては、擬似連が行われない場合には、１回の可変表示においてリーチ態様となったときのリーチラインにおける最後の「リーチ」の文字の色のみが決定され、擬似連によって２回に亘って可変表示が行われる場合には、２回の可変表示の各々においてリーチ態様となったときのリーチラインにおける最後の「リーチ」の文字の色が決定され、さらに、擬似連によって３回に亘って可変表示が行われる場合には、３回の可変表示の各々においてリーチ態様となったときのリーチラインにおける最後の「リーチ」の文字の色が決定される。このように、リーチラインにおいて最後に登場する「リーチ」の文字の色に応じて大当りの期待度が異なるとともに、さらに、複数回に亘って行われる各リーチラインにおいて最後に登場する「リーチ」の文字の色の組合せに応じて大当りの期待度が異なる。これにより、リーチラインにおいて最後に登場する「リーチ」の文字の色、さらには複数回に亘って行われる各リーチラインにおいて最後に登場する「リーチ」の文字の色の組合せに対して遊技者の注目を集めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４４９】

（強擬似パターンＣにおけるパチンコ遊技機の演出態様）

図１０－５０は、強擬似パターンＣにおけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。上述したように、強擬似パターンＣは、弱擬似系の弱擬似パターンと見せかけて強擬似系の演出に切り替わるパターンである。

【０４５０】

強擬似パターンＣにおいては、図１０－１９～図１０－２１に示す弱擬似パターンと同様に、リーチ煽りが行われた後、特殊図柄が現れて画面中央に仮表示される。図１０－５０（ｒ）に示す例は、図１０－２１（ｃ３）に示す例と同じ演出態様である。これにより、遊技者は、弱擬似パターンによって再可変表示が示唆されていると認識する。

【０４５１】

その後、強擬似パターンＣにおいては、図１０－２２（ｃ４）に示す演出に移行することなく、図１０－５０（ｓ）に示すように、強擬似系の演出に切り替わる。具体的には、図１０－４０（ｋ）に示した強擬似パターンと同様に、「ＮＥＸＴ」の文字および飾り図柄が表示された画面が手によって傾くように表示される。

【０４５２】

その後、図１０－５０（ｔ）に示すように、図１０－４０（ｍ１）と同様に、アニメーションによって、傾いた画像が薄暗くなるとともに、再可変表示を示唆する「いっくよー！」の文字が表示される。その後は、図１０－４０（ｍ２）～図１０－４９に示したように、強擬似パターンに従った演出が行われる。

【０４５３】

このように、再可変表示が実行されるパターンは、図１０－２３（ｃ９）に示すように特殊図柄が強調して表示された後に再可変表示が行われる弱擬似パターンと、特殊図柄が強調して表示されることなく再可変表示が行われる強擬似パターンとを含む。さらに、強擬似パターンは、可変表示の態様がリーチ状態になった後に再可変表示が行われる強擬似パターンＡと、特殊図柄が仮表示されて弱擬似パターンとみせかけた後に強擬似パターンに切り替わって再可変表示が行われる強擬似パターンＣとを含む。このように、再可変表示の示唆が弱擬似パターンおよび強擬似パターンのいずれであるかについて、遊技者に注目させるポイントを設けることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４５４】

（強擬似パターンＢにおけるパチンコ遊技機の演出態様）
図１０－５１～図１０－５３は、強擬似パターンＢにおけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。上述したように、強擬似パターンＢは、特殊リーチ報知、名言の文字表示、特殊表示、回数表示、および示唆表示が実行された後に、再可変表示が行われるパターンである。
【０４５５】
図１０－５１（ｕ）に示すように、１個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置５の画面上では、図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示するとともに、表示領域０８７Ｆ００５Ｄにおいて第４図柄が可変表示し、さらに、小図柄領域０８７Ｆ００５Ｅにおいて小図柄が可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。そして、左の図柄表示エリア５Ｌにおいて「２」が停止した後、右の図柄表示エリア５Ｒにおいても「２」が停止して、リーチ状態となる。なお、リーチ表示中においては、リーチ表示に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。
【０４５６】
その後、図１０－５１（ｖ１）に示すように、可変表示の態様がリーチ態様となったことを遊技者に報知する特殊リーチ報知が実行される。特殊リーチ報知１回目においては、画面中央にキャラクタ画像が表示されるとともに、アニメーションによって、「リ」の文字が画面右から登場し、画面右から左に向かって段階的に移動して表示され、やがて消える。なお、特殊リーチ報知中においては、特殊リーチ報知に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されるとともに、「リ」の音声がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。その後、図１０－５１（ｖ２）に示すように、特殊リーチ報知２回目においては、画面中央のキャラクタ画像が拡大表示されるとともに、アニメーションによって、新たに「リ」の文字が画面右から登場し、画面右から左に向かって段階的に移動して表示され、やがて消える。このとき、「リ」の音声がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。
【０４５７】
その後、図１０－５２（ｖ３）に示すように、特殊リーチ報知３回目においては、画面中央のキャラクタ画像がさらに拡大表示されるとともに、アニメーションによって、新たに「リ」の文字が画面右から登場し、画面右から左に向かって段階的に移動して表示され、やがて消える。このとき、「リ」の音声がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。その後、図１０－５２（ｖ４）に示すように、特殊リーチ報知４回目においては、画面中央のキャラクタ画像がさらに拡大表示されるとともに、アニメーションによって、新たに「リ」の文字が画面右から登場し、画面右から左に向かって段階的に移動して表示され、やがて消える。このとき、「リ」の音声がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。その後、図１０－５２（ｖ５）に示すように、特殊リーチ報知５回目においては、画面中央のキャラクタ画像がさらに拡大表示されるとともに、アニメーションによって、新たに「リ」の文字が画面右から登場し、画面右から左に向かって段階的に移動して表示され、やがて消える。このとき、「リ」の音声がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。
【０４５８】
その後、図１０－５３（ｖ６）に示すように、画面中央のキャラクタ画像がさらに拡大表示されるとともに、アニメーションによって、「リーチ」の文字が画面右から登場し、画面右から左に向かって段階的に移動して表示され、やがて消える。このとき、「リーチ」の音声がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。つまり、特殊リーチ報知においては、「リ」、「リ」、「リ」、「リ」、「リ」、「リーチ」の順番で文字が現れて消えるとともに、当該文字に対応する音声がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。
【０４５９】
その後、図１０－５３（ｗ）に示すように、文字表示パートに切り替わる。このとき、アニメーションによって、「リーチ」の文字およびキャラクタ画像が表示された画面が手によって傾くように表示される。なお、文字表示パートへの切替中においては、文字表示パートへの切替表示に応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。

【０４６０】
その後、図１０－５３（ｘ）に示すように、文字表示パートに移行し、文字表示が行われる。文字表示においては、アニメーションによって、傾いた画像が薄暗くなるとともに、再可変表示を示唆する「いっくよー！」の文字が表示される。その後は、図１０－４０（ｍ２）～図１０－４９に示したように、強擬似パターンに従った演出が行われる。
【０４６１】
（強擬似パターンＡにおいて特定リーチ煽りを行う場合のパチンコ遊技機の演出態様）
図１０－５４～図１０－５７は、強擬似パターンＡにおいて特定リーチ煽りを行う場合のパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。なお、図１０－５４～図１０－５７に示す演出は、図１０－１０（ｃ）に示す擬似パターン決定テーブルに基づく抽選によって、強擬似パターンＡに決定され、かつ図１０－１０（ｃ）に示す特定リーチ煽り演出実行テーブルに基づく抽選によって、特定リーチ煽りを実行することが決定された場合に実行される。また、上述したように、特定リーチ煽り演出は、可変表示の態様がリーチ態様となる否かを遊技者に煽る演出である。
【０４６２】
図１０－５４（ｙ）に示すように、１個の保留記憶に基づき可変表示が開始すると、画像表示装置５の画面上では、図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示するとともに、表示領域０８７Ｆ００５Ｄにおいて第４図柄が可変表示し、さらに、小図柄領域０８７Ｆ００５Ｅにおいて小図柄が可変表示する。画面上では、可変表示中の背景としてキャラクタや景色の画像を含む背景画像が表示される。その後、図１０－５４（ｚ１）に示すように、特定リーチ煽りが実行されると、左の図柄表示エリア５Ｌにおいて「２」が停止して、右の図柄表示エリア５Ｒにおいて「１」が仮表示し、キャラクタが登場する。その後、図１０－５４（ｚ１）に示すように、アニメーションによって、右の図柄表示エリア５Ｒの「１」に対してキャラクタが働きかけるような表示が行われる。なお、特定リーチ煽り中においては、特定リーチ煽りに応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。
【０４６３】
その後、図１０－５５（ｚ３）に示すように、アニメーションによって、右の図柄表示エリア５Ｒの「１」に対してキャラクタが働きかけることで「１」の飾り図柄が「２」に変更される。その後、図１０－５５（ｚ４）に示すように、右の図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄が変動する。その後、図１０－５５（ｚ５）に示すように、右の図柄表示エリア５Ｒにおいて「１」が仮表示し、キャラクタが再び登場する。
【０４６４】
その後、図１０－５６（ｚ６）に示すように、アニメーションによって、右の図柄表示エリア５Ｒの「１」に対してキャラクタが再び働きかけることで「１」の飾り図柄が「２」に変更される。その後、図１０－５６（ｚ７）に示すように、「２」の飾り図柄によるリーチ状態となり、キャラクタ画像によってリーチ状態となったことが示唆される。その後、図１０－５６（Ａ１）に示すように、ホワイトアウトと称される演出効果によって、キャラクタ画像およびリーチ状態となった「２」の飾り図柄を含む画像の色を段階的に白くさせる。これにより、キャラクタ画像およびリーチ状態となった「２」の飾り図柄を含む画像が段階的に見え難くなる。なお、ホワイトアウト中においては、ホワイトアウトに応じた演出音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される。
【０４６５】
その後、図１０－５７（Ａ２）に示すように、ホワイトアウトによって、キャラクタ画像およびリーチ状態となった「２」の飾り図柄を含む画像が完全に白くなると、キャラクタ画像およびリーチ状態となった「２」の飾り図柄を含む画像が完全に見えなくなる。ここで、特定リーチ煽りが行われている画面よりも背面側では、図１０－３７～図１０－３９に示すようなリーチラインが行われている。その後、図１０－５７（Ａ３）に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を段階的に上げていくと、その背面側で行われていたリーチラインの演出画像が見えるようになる。その後、図１

０－５７（Ｂ）に示すように、ホワイトアウトによって白くなった前面側の画面全体の透明度を１００％にすると、その背面側で行われていたリーチラインの演出画像が完全に見えるようになる。なお、図１０－５７（Ｂ）に示すリーチラインは、図１０－３９（ｊ８）に示す３回目のリーチラインと同じ演出画像である。その後、図１０－４０以降で示すような強擬似パターンＢに従った演出が実行される。

【０４６６】

このように、リーチラインが行われる強擬似パターンＡに従った演出を実行する際に、前変動において特定リーチ煽りが行われる場合、リーチラインの演出画像の前面側に特定リーチ煽りの演出画像が表示される。そして、特定リーチ煽りの演出が終了して、当該特定リーチ煽りの演出画像の透明度が１００％になって消えると、その背面側に位置するリーチラインの演出画像が現れる。また、この場合、遊技者は、特定リーチ煽りの演出によってリーチラインの途中までは見ることができず、特定リーチ煽りの演出が終了した後、途中からリーチラインの演出を見ることができる。たとえば、図１０－５７に示す例では、「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」といったように３回に分かれて「リーチ」の文字が登場するリーチラインのうち、最終回に対応する「リーチ」の文字のみについて遊技者が見ることができる。これにより、特定リーチ煽りによってリーチ状態になったことを遊技者に強調するとともに、最終回に対応する「リーチ」については明確に遊技者に見せることができる。さらに、最終回に対応する「リーチ」の文字は、その色によって大当り期待度を示唆するものであるため、遊技者は、最後の「リーチ」の文字を見ることで、大当りになるか否かを予想することができる。

【０４６７】

また、図１０－３７～図１０－４０に示すように、特定リーチ煽りが実行されない場合は、「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」といった３回分の「リーチ」の文字についてリーチラインの演出を遊技者に見せる一方で、図１０－５４～図１０－５７に示すように、特定リーチ煽りが実行される場合は、「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」といった３回分の「リーチ」のうち、１回目と２回目の「リーチ」については特定リーチ煽りを重ねて実行し、最終回の「リーチ」については遊技者に見せるようになっている。このように、特定リーチ煽りが実行されるか否かに応じてリーチラインによって遊技者に見せる「リーチ」の文字の回数を切り分けることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４６８】

［特徴部０８７Ｆにより得られる主な効果］

以下に、前述した特徴部０７５Ｆの各種の構成により得られる技術的効果を個別に列挙する。

【０４６９】

（１－１）　特別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ことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

特別識別情報の可変表示が開始されてから当該特別識別情報の可変表示の表示結果が導出表示されるまでに、演出識別情報の可変表示を一旦仮停止させた後に演出識別情報の可変表示を再開する再可変表示を実行する再可変表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０による擬似連を実行する処理）と、

前記再可変表示の実行を示唆する示唆演出を実行する示唆演出手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０による擬似連に関する弱擬似系演出や強擬似系演出を実行する処理）と、を備え、

前記示唆演出は、前記再可変表示の実行を示唆する示唆文字（たとえば、「ＮＥＸＴ」の文字）を表示手段（たとえば、画像表示装置５）に表示する文字表示パート（たとえば、図１０－２５～図１０－３２に示す文字表示パート）を含み、

前記文字表示パートにおいて、前記示唆文字に含まれる特定文字（たとえば、「Ｔ」の文字）が複数回繰り返し前記表示手段に表示される（たとえば、図１０－２８～図１０－３２に示すように、「Ｔ」の文字が複数回繰り返し表示される部分）。

【０４７０】
具体的には、図１０－２３～図１０－３２に示すように、弱擬似パターンにおける文字表示パートにおいては、「ＮＥＸＴ」という再可変表示を示唆する文字のうち、「Ｔ」が複数回繰り返して表示される。これにより、再可変表示が行われるという特定状況であることを「ＮＥＸＴ」の文字表示によって遊技者に印象深く与えることができ、再可変表示が行われることを好適に遊技者に示唆することができる。
【０４７１】
「再可変表示の実行を示唆する示唆演出」について、示唆演出は、本実施の形態においては、図１０－１９～図１０－３６に示すように、再可変表示が実行される前の演出であり、再可変表示が実行されることが内部的に決まっていて、これから再可変表示が実行されることを示す、あるいは報知する演出である。具体的には、示唆演出の文字表示パートにおいて、「ＮＥＸＴ」のうちの「Ｔ」が複数回連続して表示されることで、遊技者は、その後、再可変表示が実行されることを認識するようになるものであった。なお、変形例として、「再可変表示の実行を示唆する示唆演出」は、再可変表示が実行されるか否かを煽る演出であってもよい。たとえば、変形例に係る示唆演出の文字表示パートにおいて、「ＮＥＸＴ」のうちの「Ｔ」が複数回連続して表示された後、最終的に図１０－３２（ｅ２２）の状態から回数表示に切り替わった場合には、その後、再可変表示が実行されることが確定する一方で、最終的に図１０－３２（ｅ２２）の状態から回数表示に切り替わらなかった場合には、再可変表示が実行されないことが確定するものであってもよい。
【０４７２】
（１－２）　遊技機であって、
　音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）と、
　文字を表示する文字表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０による画像表示装置５に文字画像を表示させる処理）と、を備え、
　前記音出力手段は、特定状況に応じた複数の文字からなる特定メッセージ（たとえば、「ＮＥＸＴ」の文字）に対応する音（たとえば、「ネクスト」の音声）を出力し（たとえば、図１０－２５～図１０－３２に示すように、「ＮＥＸＴ」に対応する「ネクスト」の音声をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する処理）、
　前記文字表示手段は、前記音出力手段によって出力される前記特定メッセージに対応する音に連動して当該特定メッセージに含まれる特定文字（たとえば、「Ｔ」の文字）を複数回繰り返し表示手段（たとえば、画像表示装置５）に表示し（たとえば、図１０－２８～図１０－３０に示すように、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの「ト」の音声に連動して「Ｔ」の文字が複数回繰り返し表示される部分）、
　前記文字表示手段によって前記特定文字が繰り返し表示される回数は、前記音出力手段によって前記特定文字に対応する特定音が出力される回数よりも多い（たとえば、図１０－３２に示すように、文字表示によって「Ｔ］の文字が繰り返し表示される回数は、スピーカ８Ｌ，８Ｒによって「Ｔ］の文字に対応する「ト」の音声が出力される回数よりも多い）。
【０４７３】
具体的には、図１０－３２に示すように、スピーカ８Ｌ，８Ｒから「ト」の音声が出力される回数は７回であるのに対して、「ト」の文字が表示される合計数は１４個である。つまり、「ト」の文字が表示される合計数は、スピーカ８Ｌ，８Ｒから「ト」の音声が出力される回数よりも多くなっている。これにより、再可変表示が行われるという特定状況であることを文字表示および音声出力によって遊技者に印象深く与えることができ、再可変表示が行われることを好適に遊技者に示唆することができる。
【０４７４】
（１－３）　前記示唆文字が付された特殊識別情報が前記表示手段に表示された後に、前記文字表示パートの演出が行われ（たとえば、図１０－２１～図１０－２４に示すように、特殊図柄表示パートから文字表示パートに移行する部分）、
　前記文字表示パートにおいて、前記示唆文字が１文字ずつ表示された後に、最後の文字

である前記特定文字が複数回繰り返し表示され（たとえば、図１０－２５～図１０－３２に示す文字表示パートにおける演出）、
　その後、演出識別情報の可変表示の実行回数を示唆する表示が表示手段に表示される（たとえば、図１０－３２～図１０－３６に示す回数表示パートにおける演出）。
【０４７５】
具体的には、図１０－２１～図１０－３６に示すように、再可変表示を示唆する「ＮＥＸＴ」の文字が付された特殊図柄が表示された後に、文字表示によって「Ｎ」、「Ｅ」、「Ｘ」、「Ｔ」の文字が１文字ずつ表示され、さらに、最後の文字である「Ｔ」については複数回繰り返し表示される。そして、その後、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する示唆表示が行われる。これにより、再可変表示が行われることを好適に遊技者に示唆することができる。
【０４７６】
（１－４）　前記再可変表示中において、前記示唆文字および演出識別情報の可変表示の実行回数を示唆する表示が、前記表示手段における表示領域の隅に表示される（たとえば、図１０－３６に示すように、再可変表示中においては、再可変表示を示唆する「ＮＥＸＴ」の文字および再可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字が画面の隅に表示される部分）。
【０４７７】
具体的には、再可変表示中においては、再可変表示を示唆する「ＮＥＸＴ」の文字および飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字が画面の隅に表示されるため、再可変表示が行われていることを好適に遊技者に示唆することができる。
【０４７８】
（１－５）　前記示唆文字に含まれる一部の文字（たとえば、「Ｎ」、「Ｅ」、「Ｘ」の各文字）は、繰り返し前記表示手段に表示されず、
　前記示唆文字に含まれる最後の文字である前記特定文字（たとえば、「Ｔ」の文字）は、複数回繰り返し前記表示手段に表示される（たとえば、図１０－２５～図１０－３２に示す文字表示パートにおける演出）。
【０４７９】
具体的には、図１０－２５～図１０－３２に示すように、文字表示パートにおいては、「ＮＥＸＴ」の文字のうち、「Ｎ」、「Ｅ」、「Ｘ」の文字については１回のみ登場して表示され、対応する「ネ」、「ク」、「ス」の音声もスピーカ８Ｌ，８Ｒから１回のみ出力されるのに対して、「Ｔ」の文字は複数回繰り返して表示される。このように、「ＮＥＸＴ」の各文字を繰り返すわけではなく、「Ｔ」のみについて音声や文字表示を繰り返すため、「Ｎ」、「Ｅ」、「Ｘ」よりも、「Ｔ」の文字を音声や文字表示によって遊技者に強調することができる。
【０４８０】
（１－６）　前記特定文字は、複数回繰り返し前記表示手段に表示されることで複数個の当該特定文字が重なって表示されるものであり、
　前記文字表示パートにおいて、前記特定文字が前記表示手段に繰り返し表示される速度が段階的に速くなることで、重なって表示される当該特定文字の個数が段階的に多くなる（たとえば、図１０－２８～図１０－３２に示す文字表示パートにおける演出）。
【０４８１】
具体的には、図１０－２８～図１０－３２に示すように、「Ｔ」の文字表示においては、段階的に「Ｔ」の文字が複数個登場するとともに、その登場して表示される間隔は、長い状態から短い状態になり、その後、さらに短い状態から長い状態になる。つまり、「Ｔ」の文字が繰り返し表示される速度は段階的に速くなる。これによって、重なって表示される「Ｔ」の文字の個数が段階的に多くなる。これにより、「ＮＥＸＴ」の文字表示に対してスピード感を与えることができ、再可変表示に対する期待や高揚感を遊技者に与えることができる。
【０４８２】

（１－７）　前記示唆文字に連動して音出力手段によって出力される前記特定文字に対応する音の数は、前記示唆文字に含まれる前記特定文字の数よりも大きく（たとえば、「ＮＥＸＴ」の文字において「Ｔ」は１個であるのに対して、スピーカ８Ｌ，８Ｒから「ト」の音声が出力される回数は７回である）、
　前記表示手段に表示される前記特定文字の数は、前記示唆文字に連動して前記音出力手段によって出力される前記特定文字に対応する音の数、および前記示唆文字に含まれる前記特定文字の数のいずれよりも大きい（たとえば、「ＮＥＸＴ」の文字において「Ｔ」は１個であるのに対して、スピーカ８Ｌ，８Ｒから「ト」の音声が出力される回数は７回であり、さらに、「ト」の文字が表示される合計数は１４個である。）。
【０４８３】
具体的には、図１０－３２に示すように、「ＮＥＸＴ」の文字において「Ｔ」は１個であるのに対して、スピーカ８Ｌ，８Ｒから「ト」の音声が出力される回数は７回であり、さらに、「ト」の文字が表示される合計数は１４個である。つまり、「ト」の文字が表示される合計数が最も多く、次に、スピーカ８Ｌ，８Ｒから「ト」の音声が出力される回数が次に多く、「ＮＥＸＴ」の文字における「Ｔ」の数が最も少なくなっている。このように、「Ｔ」の文字数よりも、「ト」の音声が出力される回数や「Ｔ」の文字表示が行われる回数を多くすることで、再可変表示の実行を強調することができる。
【０４８４】
（１－８）　前記示唆文字のうちの前記特定文字と異なる文字は、当該示唆文字に連動して音出力手段によって出力される当該特定文字と異なる文字に対応する音の数と同じ回数分、前記表示手段に表示される（たとえば、図１０－２５～図１０－２７に示すように、「ＮＥＸＴ」の文字のうち、「Ｎ」、「Ｅ」、「Ｘ」の文字については１回のみ登場して表示され、対応する「ネ」、「ク」、「ス」の音声もスピーカ８Ｌ，８Ｒから１回のみ出力される部分）。
【０４８５】
具体的には、図１０－２５～図１０－３２に示すように、「ＮＥＸＴ」の文字のうち、「Ｎ」、「Ｅ」、「Ｘ」の文字については１回のみ登場して表示され、対応する「ネ」、「ク」、「ス」の音声もスピーカ８Ｌ，８Ｒから１回のみ出力されるのに対して、「Ｔ」の文字は複数回繰り返して表示される。このように、「ＮＥＸＴ」の各文字を繰り返すわけではなく、「Ｔ」のみについて音声や文字表示を繰り返すため、「Ｎ」、「Ｅ」、「Ｘ」よりも、「Ｔ」の文字を音声や文字表示によって遊技者に強調することができる。
【０４８６】
（２－１）　特別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ことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
　特別識別情報の可変表示が開始されてから当該特別識別情報の可変表示の表示結果が導出表示されるまでに、演出識別情報の可変表示を一旦仮停止させた後に演出識別情報の可変表示を再開する再可変表示を実行する再可変表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０による擬似連を実行する処理）と、
　前記再可変表示の実行を示唆する示唆演出を実行する示唆演出手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０による擬似連に関する弱擬似系演出や強擬似系演出を実行する処理）と、を備え、
　前記示唆演出は、前記再可変表示の実行を示唆する示唆文字（たとえば、「次へＧＯ！！」の文字）を表示手段（たとえば、画像表示装置５）に表示する文字表示パート（たとえば、図１０－４１，図１０－４２に示す文字表示パート）と、演出識別情報の可変表示の実行回数を示唆する表示を前記表示手段に表示する回数表示パート（たとえば、図１０－４４～図１０－４７に示す回数表示パート）とを含み、
　前記文字表示パートにおいて、前記示唆文字に含まれる文字のうち、特定文字（たとえば、「次」の文字）が他の文字（たとえば、「へＧＯ！！」の文字）よりも強調された態様で表示される（たとえば、図１０－４１，図１０－４２に示すように、「次」の文字が

「へＧＯ！！」の文字よりも強調して表示される部分）。
【０４８７】
具体的には、図１０－４１，図１０－４２に示すように、強擬似パターンにおいては、リーチライン、文字表示、特殊表示、回数表示、および示唆表示を経て、再可変表示が実行され、文字表示パートにおいては、「次へＧＯ！！」という再可変表示を示唆する文字のうち、「次」の文字が他の「へＧＯ！！」の文字よりも強調された態様で表示される。これにより、再可変表示が行われることを「次へＧＯ！！」の文字表示によって遊技者に印象深く与えることができ、再可変表示が行われることを好適に遊技者に示唆することができる。
【０４８８】
「演出識別情報の可変表示の実行回数を示唆する表示」について、当該表示は、未だ再可変表示が実行されておらず、これから再可変表示が実行される際における飾り図柄の可変表示の実行回数を示す、あるいは報知する表示である。また、「演出識別情報の可変表示の実行回数を示唆する表示」について、当該表示は、既に再可変表示が実行されていて、実行中の飾り図柄の可変表示の実行回数を示す、あるいは報知する表示でもある。たとえば、回数表示が行われる期間において、図１０－３２（ｆ１）～図１０－３４（ｆ７）における「×２」の文字表示は、未だ再可変表示が実行されておらず、これから再可変表示が実行される際における飾り図柄の可変表示の実行回数を示す、あるいは報知する表示であり、図１０－３４（ｆ８）～図１０－３６（ｆ１２）における「×２」の文字表示は、既に再可変表示が実行されていて、実行中の飾り図柄の可変表示の実行回数を示す、あるいは報知する表示である。また、図１０－４３（ｏ１）～図１０－４５（ｏ７）における「×２」の文字表示は、未だ再可変表示が実行されておらず、これから再可変表示が実行される際における飾り図柄の可変表示の実行回数を示す、あるいは報知する表示であり、図１０－４５（ｏ８）～図１０－４７（ｏ１２）における「×２」の文字表示は、既に再可変表示が実行されていて、実行中の飾り図柄の可変表示の実行回数を示す、あるいは報知する表示である。
【０４８９】
（２－２）　演出識別情報の可変表示の態様がリーチ状態になった後に、前記文字表示パートの演出が行われる（たとえば、図１０－３７～図１０－３９に示すようにリーチ状態になった後に、図１０－４０～図１０－４２に示すように文字表示パートの演出が行われる部分）。
【０４９０】
具体的には、図１０－３７～図１０－４２に示すように、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となってリーチラインによってリーチが報知された後に、文字表示パートの演出が行われるため、リーチラインによってリーチが報知された後の演出に対して遊技者に注目させることができる。
【０４９１】
（２－３）　前記再可変表示が実行されるパターンは、前記示唆文字が付された特殊識別情報（たとえば、特殊図柄）が前記表示手段に表示された後に演出識別情報の可変表示が行われる第１再可変表示パターン（たとえば、図１０－１９～図１０－３６に示す弱擬似パターン）と、前記特殊識別情報が前記表示手段に表示されずに演出識別情報の可変表示が行われる第２再可変表示パターン（たとえば、図１０－３７～図１０－４９に示す強擬似パターンＡ、図１０－５０に示す強擬似パターンＣ）とを含み、
　前記第２再可変表示パターンは、演出識別情報の可変表示の態様がリーチ状態になった後に演出識別情報の可変表示が行われる第１パターン（たとえば、図１０－３７～図１０－４９に示す強擬似パターンＡ）と、前記特殊識別情報が前記表示手段に仮表示された後に演出識別情報の可変表示が行われる第２パターン（たとえば、図１０－５０に示す強擬似パターンＣ）とを含む。
【０４９２】
具体的には、再可変表示が実行されるパターンは、図１０－２３（ｃ９）に示すように特

殊図柄が強調して表示された後に再可変表示が行われる弱擬似パターンと、特殊図柄が強調して表示されることなく再可変表示が行われる強擬似パターンとを含み、さらに、強擬似パターンは、可変表示の態様がリーチ状態になった後に再可変表示が行われる強擬似パターンＡと、特殊図柄が仮表示されて弱擬似パターンとみせかけた後に強擬似パターンに切り替わって再可変表示が行われる強擬似パターンＣとを含む。このように、再可変表示の示唆が弱擬似パターンおよび強擬似パターンのいずれであるかについて、遊技者に注目させるポイントを設けることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４９３】

（２－４）　前記文字表示パートの演出が行われた後に、前記示唆文字を前記表示手段に複数表示する特殊表示が行われ、その後、前記回数表示パートの演出が行われる（たとえば、図１０－４２～図１０－４７に示すように、特殊表示が行われた後に回数表示が行われる部分）。

【０４９４】

具体的には、図１０－４２～図１０－４７に示すように、キャラクタ画像とともに「次へＧＯ！！」の文字を含む特殊画像が複数表示される特殊表示が行われた後に、回数表示パートの演出が行われる。これにより、特殊表示が行われることで再可変表示が実行されることを遊技者に示唆することができ、さらに、回数表示が行われることで飾り図柄の可変表示の回数を遊技者に分かり易く伝えることができる。

【０４９５】

（２－５）　前記再可変表示中において、前記示唆文字および演出識別情報の可変表示の実行回数を示唆する表示が、前記表示手段における表示領域の隅に表示される（たとえば、図１０－４８に示すように、再可変表示中においては、再可変表示を示唆する「次へＧＯ！！」の文字および再可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字が画面の隅に表示される部分）。

【０４９６】

具体的には、図１０－４８に示すように、再可変表示中においては、再可変表示を示唆する「次へＧＯ！！」の文字および飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字が画面の隅に表示されるため、再可変表示が行われていることを好適に遊技者に示唆することができる。

【０４９７】

（２－６）　前記表示手段における表示領域の隅に表示された前記示唆文字に含まれる文字のうち、前記特定文字が他の文字よりも強調された態様で表示される（たとえば、図１０－４８に示すように、示唆表示によって画面の隅に表示される「次へＧＯ！！」の文字のうち、「次」の文字が他の「へＧＯ！！」の文字よりも強調された態様で表示される部分）。

【０４９８】

具体的には、図１０－４８に示すように、示唆表示によって画面の隅に表示される「次へＧＯ！！」の文字のうち、「次」の文字の色が他の「へＧＯ！！」の文字よりも強調された態様で表示される。これにより、再可変表示の実行を示唆する「次」の文字をより際立たせることができる。

【０４９９】

（２－７）　前記示唆文字に含まれる文字のうち、前記特定文字の色が他の文字の色と異なり、かつ当該特定文字が当該他の文字よりも大きい（たとえば、図１０－４１～図１０－４９に示すように、画面に表示される「次へＧＯ！！」の文字のうち、「次」の文字と他の「へＧＯ！！」の文字とで色が異なり、かつ「次」の文字が他の「へＧＯ！！」の文字よりも大きい部分）。

【０５００】

具体的には、図１０－４１～図１０－４９に示すように、画面に表示される「次へＧＯ！！」の文字のうち、「次」の文字の色が他の「へＧＯ！！」の文字の色と異なり、かつ「次」の文字が「へＧＯ！！」の文字よりも大きく表示される。これにより、再可変表示の

実行を示唆する「次」の文字をより際立たせることができる。
【０５０１】
（２－８）　前記特定文字は、前記遊技機がコンセプトにしている原作に登場する名言に関する文字（たとえば、「次」の文字）である。
【０５０２】
具体的には、再可変表示の実行を示唆する「次」の文字は、パチンコ遊技機１がコンセプトにしている原作に登場する名言に関する文字であるため、再可変表示の実行を示唆する「次へＧＯ！！」という文字が表示され、さらに「次」の文字が強調表示されることで、パチンコ遊技機１における遊技に遊技者を没入させることができる。
【０５０３】
（２－９）　前記示唆文字を前記表示手段に複数表示する特殊表示が行われ、
　前記特殊表示においては、前記文字表示パートにおいて表示された前記示唆文字を含む表示が複数表示される（たとえば、図１０－４２，図１０－４３に示す特殊表示の部分）。
【０５０４】
具体的には、図１０－４２、図１０－４３に示すように、特殊表示においては、文字表示における「次へＧＯ！！」の文字を含む特殊画像が複数表示されるため、再可変表示が行われることを好適に遊技者に示唆することができる。
【０５０５】
（２－１０）　前記示唆文字を前記表示手段に複数表示する特殊表示が行われ、
　前記特殊表示においては、前記文字表示パートにおいて表示された前記示唆文字を含む表示が縮小表示され、縮小表示された当該表示が複数表示される（たとえば、図１０－４２，図１０－４３に示す特殊表示の部分）。
【０５０６】
具体的には、図１０－４２、図１０－４３に示すように、特殊表示においては、文字表示における「次へＧＯ！！」の文字を含む特殊画像が縮小表示され、縮小表示された当該特殊画像が複数表示される。これにより、特殊表示においては、再可変表示を示唆する特殊画像そのものを用いるため、遊技者に対して分かり易い演出を実行することができる。
【０５０７】
（２－１１）　前記示唆文字を前記表示手段に複数表示する特殊表示が行われ、
　前記特殊表示においては、前記文字表示パートにおいて表示された前記示唆文字を含む表示が縮小表示され、縮小表示された当該表示が複数表示され（たとえば、図１０－４２，図１０－４３に示す特殊表示の部分）、
　その後、縮小表示された表示が拡大表示され、前記表示手段における画面が可変表示の画面に切り替わる（たとえば、図１０－４７～図１０－４９に示すように、特殊画像が拡大表示されながら再可変表示に対応する画面に切り替わる部分）。
【０５０８】
具体的には、図１０－４２、図１０－４３に示すように、特殊表示においては、文字表示における「次へＧＯ！！」の文字を含む特殊画像が縮小表示され、縮小表示された当該特殊画像が複数表示され、その後、図１０－４７～図１０－４９に示すように、縮小表示された表示が拡大表示され、画像表示装置５における画面が再可変表示の画面に切り替わる。これにより、縮小表示された特殊画像を再度拡大表示することで、特殊画像を強調することができ、再可変表示が行われることを好適に遊技者に示唆することができる。
【０５０９】
（２－１２）　前記示唆文字を前記表示手段に複数表示する特殊表示が行われ（たとえば、図１０－４２，図１０－４３に示す特殊表示の部分）、
　前記特殊表示の実行中において、演出識別情報の可変表示の実行回数を示唆する表示が前記表示手段に表示され始め、当該表示が前記表示手段における表示領域の隅に移動して表示されるまで、当該特殊表示は継続する（たとえば、図１０－４３～図１０－４８に示す回数表示および示唆表示の部分）。

【０５１０】
具体的には、図１０－４３～図１０－４８に示すように、特殊表示の実行中においては、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字が表示され始め、さらに、当該「×２」の文字が画面の隅に移動して表示されるまで特殊表示が継続する。これにより、「×２」の文字によって飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆するとともに、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆した後においても、再度、特殊画像を見せることで再可変表示が行われることを強調して遊技者に示唆することができる。
【０５１１】
（３－１）　特別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ことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
　特別識別情報の可変表示が開始されてから当該特別識別情報の可変表示の表示結果が導出表示されるまでに、Ｎ回目の演出識別情報の可変表示を一旦仮停止させた後にＮ＋１回目の演出識別情報の可変表示を行う再可変表示を実行する再可変表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０による擬似連を実行する処理）を備え、
　前記再可変表示を実行するパターンは、第１再可変表示パターン（たとえば、弱擬似パターン）と、第２再可変表示パターン（たとえば、強擬似パターン）とを含み、
　前記第１再可変表示パターンで前記再可変表示が実行されたときと、前記第２再可変表示パターンで前記再可変表示が実行されたときとで、前記有利状態に制御される割合が異なり（たとえば、図１０－１０に示すように、擬似パターンは、事前に決定された当り種別に応じて異なる確率で決定される部分）、
　前記第１再可変表示パターンおよび前記第２再可変表示パターンの各々は、Ｎ＋１回目の演出識別情報の可変表示の実行を示唆する示唆文字（たとえば、「ＮＥＸＴ」の文字、「次へＧＯ！！」の文字）が表示された後に、演出識別情報の可変表示の実行回数がＮ＋１回目である旨を示唆する表示（たとえば、回数表示）がされ（たとえば、図１０－２５～図１０－３６に示す弱擬似パターンの演出、図１０－４０～図１０－４７に示す強擬似パターンＡの演出）、
　前記第１再可変表示パターンにおけるＮ＋１回目の演出識別情報の可変表示の実行を示唆する示唆文字の表示態様と、前記第２再可変表示パターンにおけるＮ＋１回目の演出識別情報の可変表示の実行を示唆する示唆文字の表示態様とが異なり（たとえば、図１０－２５～図１０－３２に示す弱擬似パターンの文字表示の態様と、図１０－４０～図１０－４２に示す強擬似パターンＡの文字表示の態様とが異なる）、
　前記第１再可変表示パターンにおける演出識別情報の可変表示の実行回数がＮ＋１回目である旨を示唆する表示の表示態様と、前記第２再可変表示パターンにおける演出識別情報の可変表示の実行回数がＮ＋１回目である旨を示唆する表示の表示態様とが異なる（たとえば、図１０－３２～図１０－３６に示す弱擬似パターンの回数表示の態様と、図１０－４３～図１０－４７に示す強擬似パターンＡの回数表示の態様とが異なる）。
【０５１２】
具体的には、弱擬似パターンにおいては、図１０－１９～図１０－３６に示した演出態様で、再可変表示の実行を示唆する「ＮＥＸＴ」の文字が表示された後に、飾り図柄の可変表示の実行回数が２回目である旨を示唆する「×２」の文字が表示される。一方、強擬似パターンにおいては、図１０－３７～図１０－４９に示すように、弱擬似パターンとは異なる演出態様で、再可変表示の実行を示唆する「次へＧＯ！！」の文字が表示された後に、飾り図柄の可変表示の実行回数が２回目である旨を示唆する「×２」の文字が表示されるため、弱擬似系および強擬似系のうちのいずれの再可変表示を示唆する演出なのか、演出態様の違いによって遊技者に認識させることができ、再可変表示が行われることを好適に遊技者に示唆することができる。
【０５１３】
（３－２）　前記第２再可変表示パターンで前記再可変表示が実行されたときは、前記第１再可変表示パターンで前記再可変表示が実行されたときよりも、前記有利状態に制御さ

れる割合が高く（たとえば、図１０－１０に示すように、強擬似パターンは弱擬似パターンよりも大当りの信頼度が高い）、
　前記第１態様および前記第２態様は、いずれもアニメーション表示の態様であり、
　前記第２態様は、前記第１態様よりも、演出識別情報の可変表示の実行回数がＮ＋１回目である旨を示唆する表示の移動距離が長い（たとえば、図１０－２５～図１０－３６に示す弱擬似パターンの演出、および図１０－４０～図１０－４７に示す強擬似パターンＡの演出）。
【０５１４】
具体的には、弱擬似パターンにおける回数表示の演出態様、および強擬似パターンにおける回数表示の演出態様は、いずれもアニメーションによる表示態様であり、図１０－３２～図１０－３６に示すように、弱擬似パターンにおいては、出現表示パートにおいて、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字が画面中央から出現し、その後、中央表示パートおよび収納表示パートに移行する。一方、強擬似パターンにおいては、図１０－４３～図１０－４７に示すように、強擬似パターンにおいては、出現表示パートにおいて、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字が縮小表示された特殊画像の方から前面側へ向かうようにして移動して出現し、その後、中央表示パートおよび収納表示パートに移行する。両者の出現表示パートを比べると、強擬似パターンは、弱擬似パターンよりも、「×２」の文字が移動する距離が長く、その出現表示が行われる時間も長いため、強擬似パターンの演出を強調することができ、強擬似パターンの演出が実行されたことに対する期待感を遊技者に与えることができる。
【０５１５】
（３－３）　前記再可変表示中において、前記示唆文字および演出識別情報の可変表示の実行回数がＮ＋１回目である旨を示唆する表示が、前記表示手段における表示領域の隅に表示され（たとえば、図１０－３６に示すように、再可変表示中においては、再可変表示を示唆する「ＮＥＸＴ」の文字および再可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字が画面の隅に表示される部分、図１０－４８に示すように、再可変表示中においては、再可変表示を示唆する「次へＧＯ！！」の文字および再可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字が画面の隅に表示される部分）、
　演出識別情報の可変表示の実行回数がＮ＋１回目である旨を示唆する表示は、前記表示手段において当該表示が開始する出現表示パートと、前記表示領域の中央で当該表示がされる中央表示パートと、前記表示領域の隅に収納されて当該表示がされる収納表示パートとを含み（たとえば、図１０－３３～図１０－３６に示す弱擬似パターンにおける中央表示パートおよび収納表示パートの部分、図１０－４４～図１０－４７に示す強擬似パターンにおける中央表示パートおよび収納表示パートの部分）、
　前記中央表示パートから前記収納表示パートにおけるアニメーション表示は、前記第１再可変表示パターンと前記第２再可変表示パターンとで共通する。
【０５１６】
具体的には、１０－３３～図１０－３６に示す弱擬似パターンにおける中央表示パートおよび収納表示パートと、図１０－４４～図１０－４７に示す強擬似パターンにおける中央表示パートおよび収納表示パートとは、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字のアニメーションによる表示の態様が共通し、弱擬似パターンと強擬似パターンとでは、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する文字の演出について出現表示パートのみが異なるため、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する文字が出現する出現表示パートの演出に対して遊技者により注目させることができる。
【０５１７】
（３－４）　前記収納表示パートにおいて、
　前記第１再可変表示パターンにおいては、前記表示領域の中央で前記示唆文字が残っておらず（たとえば、図１０－３４、図１０－３５に示す弱擬似パターンにおける回数表示の部分）、
　前記第２再可変表示パターンにおいては、前記表示領域の中央で前記示唆文字が残って

表示されている（たとえば、図１０－４５、図１０－４６に示す強擬似パターンにおける回数表示の部分）。

【０５１８】

具体的には、図１０－３４および図１０－３５に示す弱擬似パターンにおいては、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字が最大限に拡大表示されて画面全体を覆った後、その後当該「×２」の文字が去ると、背面側から再可変表示に対応する背景画像が現れる。一方、図１０－４５および図１０－４６に示す強擬似パターンにおいては、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字が最大限に拡大表示されて画面全体を覆った後、その後当該「×２」の文字が去っても、未だ再可変表示を示唆する「次へＧＯ！！」の文字を含む特殊画像が残って表示される。これにより、強擬似パターンは、収納表示が行われた後であっても特殊画像を遊技者に依然として見せることができるため、強擬似パターンは、弱擬似パターンよりも、再可変表示が行われることを遊技者に強調して示唆することができる。

【０５１９】

（４－１）　識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

　可変表示の態様がリーチ状態になったときに、当該リーチ状態に関連した特定メッセージ（たとえば、「リーチ」の文字）を表示するリーチ表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０による「リーチ」の文字を表示する処理）を備え、

　前記リーチ表示手段は、

　　前記特定メッセージを複数種類の態様（たとえば、色）で表示可能であり、

　　前記特定メッセージを複数回表示可能であり（たとえば、「リーチ」の文字が３回に分かれて表示される部分）、

　前記特定メッセージが複数回表示されるときに、リーチ状態になった識別情報（たとえば、飾り図柄）が当該特定メッセージに連動して動作する（たとえば、図１０－３７～図１０－３９に示すリーチラインの演出）。

【０５２０】

具体的には、図１０－３７～図１０－３９に示すように、リーチ状態になったときに、リーチ状態に関連した特定メッセージとして「リーチ」を表示するリーチラインが実行され、リーチラインにおいては、「リーチ」の文字が複数回表示されるとともに、当該「リーチ」の文字は、図１０－１２～図１０－１３に示すリーチライン色抽選によって決定された色で表示される。さらに、リーチラインにおいて「リーチ」の文字が現れて移動することに連動して、リーチ態様となった「２」の飾り図柄が動くように表示される。これにより、リーチ状態であることを「リーチ」のメッセージ表示によって好適に遊技者に示唆することができる。

【０５２１】

（４－２）　表示された前記特定メッセージが移動する方向と、表示された前記識別情報が向く方向とが同じである（たとえば、図１０－３７～図１０－３９に示すリーチラインの演出）。

【０５２２】

具体的には、リーチラインにおいては、「リーチ」の文字が移動する方向と、リーチ態様となった「２」の飾り図柄が向く方向とが同じであるため、遊技者に小気味良さを感じさせながら、リーチ状態であることを示唆することができる。

【０５２３】

（４－３）　複数回表示される前記特定メッセージのうち、最後に表示される前記特定メッセージにおける表示時間が最も長く（たとえば、図１０－３７～図１０－３９に示すリーチラインの演出）、

　最後に表示される前記特定メッセージの態様に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なる（たとえば、最後に登場する「リーチ」の色は、図１０－１２に示すリーチライ

ン最終色抽選で変動パターンに応じて決定される部分）。
【０５２４】
具体的には、リーチラインにおいては、複数回表示される「リーチ」の文字のうち、最後に登場する「リーチ」の文字の表示時間が最も長く、また、最後に登場する「リーチ」の色は、図１０－１２に示すリーチライン最終色抽選で変動パターンに応じて決定されることから、当該最後に登場する「リーチ」の色に応じて大当りの期待度が異なる。このため、遊技者に対して大当りの期待度を示唆する最後の「リーチ」の色に対して注目させることができる。
【０５２５】
（４－４）　複数回表示される前記特定メッセージのうち、１回目に表示される前記特定メッセージにおける表示時間と、２回目に表示される前記特定メッセージにおける表示時間とが同じ長さである（たとえば、図１０－３７～図１０－３９に示すリーチラインの演出）。
【０５２６】
具体的には、リーチラインにおいては、複数回表示される「リーチ」の文字のうち、１回目に登場する「リーチ」の文字と、２回目に登場する「リーチ」の文字とで、その表示時間が同じ長さであるため、遊技者に小気味良さを感じさせながら、リーチ状態であることを示唆することができる。
【０５２７】
（４－５）　特定演出が実行される場合、前記特定メッセージが複数回表示されず、最終回に対応する前記特定メッセージのみが表示される（たとえば、図１０－５４～図１０－５７に示す特定リーチ煽りを実行する部分）。
【０５２８】
　具体的には、リーチラインが行われる強擬似パターンＡに従った演出を実行する際に、前変動において特定リーチ煽りが行われる場合、リーチラインの演出画像の前面側に特定リーチ煽りの演出画像が表示され、特定リーチ煽りの演出が終了して、当該特定リーチ煽りの演出画像の透明度が１００％になって消えると、その背面側に位置するリーチラインの演出画像が現れ、この場合、最終回に対応する「リーチ」の文字のみについて遊技者が見ることができる。これにより、特定リーチ煽りによってリーチ状態になったことを遊技者に強調するとともに、最終回に対応する「リーチ」については明確に遊技者に見せることができる。
【０５２９】
（４－６）　可変表示の態様がリーチ状態になるか否かを煽る特定演出が実行される場合、前記特定メッセージが複数回表示されず、最終回に対応する前記特定メッセージのみが表示され（たとえば、図１０－５４～図１０－５７に示す特定リーチ煽りを実行する場合の強擬似パターンの例）、
　前記特定演出が実行されない場合、前記特定メッセージが複数回表示される（たとえば、図１０－３７～図１０－４０に示す特定リーチ煽りを実行しない場合の強擬似パターンの例）。
【０５３０】
具体的には、図１０－３７～図１０－４０に示すように、特定リーチ煽りが実行されない場合は、「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」といった３回分の「リーチ」の文字についてリーチラインの演出を遊技者に見せる一方で、図１０－５４～図１０－５７に示すように、特定リーチ煽りが実行される場合は、「リーチ」、「リーチ」、「リーチ」といった３回分の「リーチ」のうち、１回目と２回目の「リーチ」については特定リーチ煽りを重ねて実行し、最終回の「リーチ」については遊技者に見せるようになっている。このように、特定リーチ煽りが実行されるか否かに応じてリーチラインによって遊技者に見せる「リーチ」の文字の回数を切り分けることで、遊技の興趣を向上させることができる。
【０５３１】
（４－７）　複数回表示される前記特定メッセージのうち、最後に表示される前記特定メ

ッセージの態様に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なる（たとえば、最後に登場する「リーチ」の色は、図１０－１２に示すリーチライン最終色抽選で変動パターンに応じて決定される部分）。

【０５３２】

具体的には、リーチラインにおいて複数回表示される「リーチ」の文字のうち、最後に登場する「リーチ」の文字の色は、図１０－１２に示すリーチライン最終色抽選で変動パターンに応じて決定される。さらに、リーチライン最終色抽選においては、擬似連が行われない場合には、１回の可変表示においてリーチ態様となったときのリーチラインにおける最後の「リーチ」の文字の色のみが決定され、擬似連によって２回に亘って可変表示が行われる場合には、２回の可変表示の各々においてリーチ態様となったときのリーチラインにおける最後の「リーチ」の文字の色が決定され、さらに、擬似連によって３回に亘って可変表示が行われる場合には、３回の可変表示の各々においてリーチ態様となったときのリーチラインにおける最後の「リーチ」の文字の色が決定される。これにより、リーチラインにおいて最後に登場する「リーチ」の文字の色に対して遊技者の注目を集めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５３３】

（４－８）　複数回表示される前記特定メッセージの組合せに応じて前記有利状態に制御される期待度が異なる（たとえば、各リーチラインにおいて最後に登場する「リーチ」の文字の色の組合せは、図１０－１２に示すリーチライン最終色抽選で変動パターンに応じて決定される部分）。

【０５３４】

具体的には、リーチライン最終色抽選においては、複数回に亘って行われる各リーチラインにおいて最後に登場する「リーチ」の文字の色の組合せに応じて大当りの期待度が異なるため、複数回に亘って行われる各リーチラインにおいて最後に登場する「リーチ」の文字の色の組合せに対して遊技者の注目を集めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５３５】

［特徴部０８７Ｆの変形例］

上述した特徴部０８７Ｆに係るパチンコ遊技機１の変形例について説明する。

【０５３６】

（弱擬似パターンと強擬似パターンとにおける回数表示の演出態様の比較について）

本実施の形態においては、１０－３３～図１０－３６に示す弱擬似パターンにおける中央表示パートおよび収納表示パートと、図１０－４４～図１０－４７に示す強擬似パターンにおける中央表示パートおよび収納表示パートとは、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字のアニメーションによる表示の態様が共通し、弱擬似パターンと強擬似パターンとでは、飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する文字の演出について出現表示パートのみが異なるものであったが、以下のように構成されてもよい。

【０５３７】

前記再可変表示中において、前記示唆文字および演出識別情報の可変表示の実行回数がＮ＋１回目である旨を示唆する表示が、前記表示手段における表示領域の隅に表示され、

演出識別情報の可変表示の実行回数がＮ＋１回目である旨を示唆する表示は、前記表示手段において当該表示が開始する出現表示パートと、前記表示領域の中央で当該表示がされる中央表示パートと、前記表示領域の隅に収納されて当該表示がされる収納表示パートとを含み、

前記出現表示パート、前記中央表示パート、および前記収納表示パートのいずれにおけるアニメーション表示も、前記第１再可変表示パターンと前記第２再可変表示パターンとで異なる。

【０５３８】

具体的には、弱擬似パターンにおける出現表示パート、中央表示パート、および収納表示パートと、強擬似パターンにおける出現表示パート、中央表示パート、および収納表示パ

ートとで、いずれも飾り図柄の可変表示の実行回数を示唆する「×２」の文字のアニメーションによる表示の態様が異なるものであってもよい。このようにすれば、異なるアニメーションによる演出によって、擬似パターンごとに演出の特色を出すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５３９】

また、弱擬似パターンと強擬似パターンとで、出現表示パート、中央表示パート、および収納表示パートのいずれかについて、アニメーションによる表示の態様を共通とする一方で、その他についてアニメーションによる表示の態様を異ならせてもよい。

【０５４０】

（文字表示パートにおける特定文字の繰り返しについて）

本実施の形態においては、再可変表示が実行されると大当りの期待度が向上するものであり、再可変表示の実行を示唆する示唆文字である「ＮＥＸＴ」のうち、特定文字として「Ｔ」について複数回繰り返し表示するものであった。

【０５４１】

しかしながら、複数回繰り返し表示する対象となる特定文字は、「Ｔ」に限らず、示唆文字の最初の文字（「Ｎ」）であってもよいし、途中の文字（「Ｅ」、「Ｘ」）であってもよい。また、特定文字は１文字に限らず複数の文字（たとえば、「Ｘ」と「Ｔ」）であってもよい。

【０５４２】

また、示唆文字は、「ＮＥＸＴ」に限らず、再可変表示の実行を示唆する文字であればいずれのものであってもよい。たとえば、示唆文字は、「ネクスト」や「ねくすと」などであってもよい。

【０５４３】

また、たとえば、「チャンス」や「激熱」、「発展」、「○○ＢＯＮＵＳ」、「○○ＲＵＳＨ」など、遊技者が有利である、あるいはこれから有利になることを示唆する文字を、示唆文字に適用してもよい。具体的には、大当りになるか否かを煽る大当り予告演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げるバトル演出を実行してもよく、当該バトル演出において、味方キャラクタが有効な攻撃をする際に「チャンス」の示唆文字を表示するものであってもよい。この場合において、「チャンス」の示唆文字のうちの「チャ」の特定文字を繰り返し表示するとともに「チャ」の音声を繰り返しスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力するものであってもよい。また、確変状態や時短状態など、遊技者にとって有利な状態に突入するときのタイトルコールとして「○○ＲＵＳＨ」の示唆文字を表示するものであってもよい。この場合において、「○○ＲＵＳＨ」の示唆文字のうちの「Ｒ」の特定文字を繰り返し表示するとともに「ラッ」の音声を繰り返しスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力するものであってもよい。

【０５４４】

また、再可変表示の実行を示唆する演出のような遊技者にとって有利な演出においては、本実施の形態のように、特定文字を複数回繰り返し表示する一方で、遊技者にとって有利でない演出においては、特定文字が複数回繰り返し表示されないものであってもよい。たとえば、最終的な結果として特典の付与有無を報知するバトル演出を実行し、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利して特典有の報知がされる場合は、「しょうり」と表示され、そのうち「り」の文字を複数回繰り返し表示する一方で、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北して特典有の報知がされない場合は、「はいぼく」とだけ表示され、「く」の文字を複数回繰り返し表示しないものであってもよい。また、遊技者にとって有利な状態（たとえば、大当り遊技状態、確変状態、および時短状態）が開始したときは、有利な状態の開始を示唆する示唆文字のうちの特定文字を複数回繰り返し表示する一方で、大当り遊技状態、確変状態、および時短状態）が終了したときは、有利な状態の終了を示唆する示唆文字のうちの特定文字を複数回繰り返し表示しないものであってもよい。

【０５４５】

また、本実施の形態においては、再可変表示の実行を示唆する示唆文字のうち特定文字を

複数回繰り返し表示するような演出を、弱擬似パターンでのみ実行するものであったが、強擬似パターンにおいても上述したような演出を実行してもよい。

【０５４６】

本実施の形態においては、示唆文字の表示についてパチンコ遊技機１の例を説明したが、これに限らない。たとえば、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール）を複数備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せ（図柄組合せ）に応じて入賞が発生可能なスロットマシンに対して、図１０－２５～図１０－３１に示す文字表示の演出を適用してもよい。たとえば、遊技者にとって有利なボーナスやＡＴに当選したときに、遊技者が有利となったことを示唆する示唆文字を、文字表示パートのように表示してもよい。

【０５４７】

（特殊表示について）

本実施の形態においては、特殊表示として名言の文字（「次」の文字）を含む画像を複数表示するものであったが、特殊表示で表示する文字は名言に限らない。たとえば。パチンコ遊技機１で登場する主要キャラクタ（主人公など）が頻繁に発するセリフや定番の言葉、遊技者にとって周知となっている言葉など、その他の言葉に対応する文字を特殊表示で表示してもよい。

【０５４８】

また、本実施の形態においては、特殊表示による演出を、強擬似パターンでのみ実行するものであったが、弱擬似パターンにおいても上述したような特殊表示による演出を実行してもよい。

【０５４９】

（特定メッセージについて）

本実施の形態においては、飾り図柄と連動する特定メッセージとして、「リーチ」の文字を適用したが、これに限らない。特定メッセージは、たとえば、キャラクタのセリフなど、リーチ状態に関連したものであればいずれのメッセージであってもよい。

【０５５０】

たとえば、「リーチ」に限らず、「チャンス」や「激熱」、「発展」などを、特定メッセージに適用してもよい。具体的には、リーチ状態になったときに、飾り図柄と連動して「リーチ」が表示される場合もあれば、飾り図柄と連動して「チャンス」や「激熱」のメッセージが表示されてもよく、「激熱」が表示される場合に限り、赤色よりも大当り期待度の高い金色で、最終回の「激熱」の文字の色が表示される場合があってもよい。このようにすれば、飾り図柄と連動して金色の「激熱」が表示された場合には、大当りが発生することを遊技者に高く期待させることができる。

【０５５１】

また、本実施の形態においては、複数回に分かれて表示される特定メッセージの態様として、最終回に対応する特定メッセージの態様に応じて大当りの期待度が異なるものであったが、１回目に対応する特定メッセージの態様に応じて大当りの期待度が異なってもよいし、途中に対応する特定メッセージの態様に応じて大当りの期待度が異なってもよい。

【０５５２】

また、大当りの期待度が異なる特定メッセージの態様としては、色に限らず、特定メッセージの表示の大きさや形など、遊技者が特定メッセージの態様を認識できるものであれば、いずれのものを適用してもよい。

【０５５３】

（特徴部１５３８ＳＫＹ～特徴部１５４２ＳＫＹの演出面に関する説明）

次に本実施形態における特徴部１５３８ＳＫＹ～１５４２ＳＫＹのパチンコ機１の演出面について説明する。特徴部１５３８ＳＫＹ～１５４２における演出面は、図１１－１～図１１－１８に示されている。

【０５５４】

（元のキャラクタとデフォルメのキャラクタを用いた演出例）
図１１－１において、キャラクタと該キャラクタがデフォルメされたキャラクタについて示した説明図である。デフォルメとは、キャラクタのサイズをしたものや、顔、体の一部を簡略化して表示されることを示している。図１１－１（Ａ）に表示されている１５３８ＳＫＹ００１（ａ）のキャラクタ（以降はデフォルメされていないキャラクタジャムと称することがある。）と１３５８ＳＫＹ００２（ａ）のキャラクタ（以降はデフォルメされていないキャラクタ夢夢と称することがある。）の表示例を示したものである。図１１－１（Ｂ）に示すのは、１５３８ＳＫＹ００１（ｂ）のキャラクタ（以降はデフォルメされたキャラクタジャムと称することがある。）と１５３８ＳＫＹ００２（ｂ）のキャラクタ（以降はデフォルメされたキャラクタ夢夢と称することがある。）の表示例を示したものである。１５３８ＳＫＹ００１（ａ）のキャラクタをデフォルメしたキャラクタが１５３８ＳＫＹ００１（ｂ）のキャラクタである。また１５３８ＳＫＹ００２（ａ）のキャラクタをデフォルメしたキャラクタが１５３８ＳＫＹ００２（ｂ）のキャラクタである。

【０５５５】

（通常状態におけるデフォルメされたキャラクタの演出から該キャラクタ演出に発展する演出例）
図１１－２は、本実施の形態における事前に決定された前変動パターンａ６が決定されたときに実行されるノーマルリーチが行われる前の演出例を示す説明図であり、可変表示中に実行されるデフォルメされたキャラクタジャムのミニキャラ演出からデフォルメされていないキャラクタジャムのリーチ前演出に移行（以降リーチ前演出と称する場合がある。）し、その後、飾り図柄の可変表示の態様が所定のノーマルリーチの態様となることを示している。本実施例におけるミニキャラ演出とは、デフォルメされたキャラクタがアクション演出を起こし、飾り図柄がリーチ状態となるかどうかを示唆する演出のことである。（以降ミニキャラ演出と称することがある。）

【０５５６】

図１１－２（Ａ）および図１１－２（Ｂ）に示すように、デフォルメされたキャラクタジャムが１５３５ＳＫＹ００４（ａ）の宝箱を見つけたことを表しており、その後、１５３８ＳＫＹ００５に示す白いフラッシュ演出を行うことで図１１－２（Ｂ）から図１１－２（Ｃ）への演出場面の切り替えを行っている状態を表している。デフォルメされたキャラクタジャムの演出から次の場面に該当する図１１－２（Ｃ）のキャラクタジャムによる宝箱を見つけた演出に切り替えられる場面を表している。デフォルメされたキャラクタジャムからデフォルメされていないキャラクタジャムの演出に切り替えるときに、切り替える直前までデフォルメされたキャラクタジャムを表示させることで、切り替えられたときにリーチ前演出の実行開始時から、デフォルメされていないキャラクタジャムを表示するので、ミニキャラ演出とリーチ前演出とが連動するように見せることが出来つつ、デフォルメされた特定キャラクタからデフォルメされていない特定キャラクタが表示されることにも意外性を与えることができ、さらに、ミニキャラ演出の終わりと、リーチ前演出の開始時にそれぞれデフォルメされたキャラクタジャムとデフォルメされていないキャラクタジャムが表示されているので、遊技者は同一のキャラであることがよりわかりやすくなり、結果として特定キャラクタを用いた演出の興趣を向上させることが出来る。

【０５５７】

そして図１１－２（Ｄ）では、デフォルメされたキャラクタジャムからデフォルメされていないキャラクタジャムのリーチ前演出の映像に切り替わったことを示している。キャラクタの表示態様だけではなく、１５３５ＳＫＹ００４（ａ）の宝箱や背景の表示態様も１５３５ＳＫＹ００４（ｂ）の宝箱や演出に沿った背景の表示態様に切り替えを行う。そうすることで同一のキャラだけでなくその他に表示されている背景、表示物（宝箱）も同様に演出の切り替えで変化させることでより演出の一連感を出すことができ、切り替えだけでなく演出の興趣を向上させることが出来る。図１１－２（Ｅ）では、１５３８ＳＫＹ００４（ｂ）の宝箱が開けられ「熱」が表示された状態を示している。

【０５５８】

その後、図１１－２（Ｆ）～図１１－２（Ｈ）に示すように図１１－２（Ｄ）～図１１－２（Ｅ）のリーチ前演出が終了し、１５３８ＳＫＹ００６（ａ）と１５３８ＳＫＹ００６（ｂ）が左右の飾り図柄表示と領域に仮停止し、リーチ状態となったことを示している。その後、リーチ演出を実行する。

【０５５９】

（通常状態におけるデフォルメされたキャラクタのアクション演出によって期待度の高いリーチ演出に発展する演出例）

図１１－３は、本実施形態における事前に決定された前変動番号ａ９のノーマルリーチが実行される前の演出を示す説明図であり、可変表示中に実行されるデフォルメされたキャラクタジャムのミニキャラ演出からデフォルメされていないキャラクタジャムのリーチ前演出に移行し、その後、飾り図柄の可変表示の態様が所定のノーマルリーチの態様となることを示している。

【０５６０】

図１１－３（Ａ）に示すように１５３８ＳＫＹ００１（ｂ）のデフォルメされたキャラクタジャムとは表示態様が異なる１５３８ＳＫＹ００１（ｃ）のデフォルメされたキャラクタジャムのミニキャラ演出が実行されることを表している。１５３８ＳＫＹ００１（ｃ）は１５３８ＫＹ００１（ａ）のチャンスアップパターン（具体的に蹴っているようなポーズや！！！の数が多いなど。）であり、１５３８ＳＫＹ００１（ｂ）のときに選択される変動パターンよりも有利状態に制御される割合が高い変動パターンが選択されやすい。図１１－３（Ｂ）および図１１－３（Ｃ）においてミニキャラ演出が実行されているときに画面割れ演出を実行していることを示している。画面割れ演出を行う前にヒビ割れの演出を行い、画面割れ演出が実行されるかどうかの示唆演出を行う。ヒビ割れ演出を行っているときの背景はミニキャラ演出がうっすらと見えている状態である。つまり図１１－３（Ｃ）の状態では演出場面が切り替えられておらず、図１１－３（Ｄ）および図１１－３（Ｅ）で画面のヒビの演出を残した状態で背景のミニキャラ演出からデフォルメされていないキャラクタジャムのリーチ前演出の場面に切り替えられたことを示している。

【０５６１】

その後、画面のヒビが割れたように見せるために破片を散らばらせて画面割れ演出を終了させる。このような演出切り替え演出を行うことで、インパクトのある画面の切り替え演出を実行することができ、かつミニキャラ演出からデフォルメされていないキャラクタジャムのリーチ前演出に切り替えるときに、切り替える直前までデフォルメされたキャラクタジャムを表示させることで、切り替えられたときにリーチ前演出の実行開始時から、デフォルメされていないキャラクタジャムを表示するので、ミニキャラ演出とリーチ前演出とが連動するように見せることが出来る。図１１－３（Ｆ）～図１１－３（Ｈ）は、デフォルメされていないキャラクタジャムのリーチ前演出であり、デフォルメされていないキャラクタジャムが宝箱を見つけた状態である。宝箱から「激熱」が表示された状態を示している。図示では省略しているが、図１１－３（Ｈ）の続きは図１１―４（Ｃ）～図１１－４（Ｄ）であり、飾り図柄「３」がテンパイとなりリーチ状態へと発展することを示している。

【０５６２】

（通常状態におけるデフォルメされたキャラクタのアクション演出によってリーチ状態となるか非リーチ状態となるかを示す演出例）

図１１－４は、図１１－３（Ａ）～図１１－３（Ｅ）の続きを表しており、リーチ状態となるか非リーチ状態となるかの分岐を示した説明図である。図１１－４（Ａ）～図１１－４（Ｄ）はデフォルメされていないキャラクタジャムが宝箱を発見してリーチ状態となったことを示している。図１１－４（Ｅ）は、宝箱から「？」が表示された状態であり、図１１－４（Ｆ）で飾り図柄がテンパイするかどうかの煽り演出（飾り図柄が仮停止するかどうかの煽り）を行い、図１１－４（Ｇ）で非リーチ状態となったことを示している。

【０５６３】

図１１－２（Ａ）で表示される１５３８ＳＫＹ００３（ａ）のデフォルメされたキャラク

タの表示態様よりも図１１－３（Ａ）で表示される１５３８ＳＫＹ００１（ｃ）のデフォルメされたキャラクタジャムの表示態様においては当りである変動パターンで選択されたときに決定される割合が高い。

【０５６４】

（デフォルメされたキャラクタのミニキャラ演出からデフォルメされたキャラクタのリーチ演出に発展する演出例）

図１１－５は、デフォルメされたキャラクタジャムのミニキャラ演出からデフォルメされたキャラクタのリーチ演出に発展し、ハズレ状態となったことを示している。図１１－５（Ａ）～図１１－５（Ｃ）に示すように、デフォルメされたキャラクタジャムのミニキャラ演出が実行されて１５３８ＳＫＹ００４（ａ）の宝箱を発見した状態を示している。宝箱から「リーチ」の文字が表示されたことを示している。図１１－２（Ｅ）で説明した１５３８ＳＫＹ００４（ｂ）の宝箱と同様に、「熱」や図１１－３（Ｇ）の宝箱から「激熱」の文字が表示されたように、図１１－５（Ｃ）においても宝箱から「熱」や「激熱」などの文字が表示されることがある。またデフォルメされたキャラクタ背景を変化させてしまうと違和感が生じてしまうので、デフォルメされたキャラクタジャムのミニキャラ演出がデフォルメされていないキャラクタジャムのリーチ前演出に発展しないときは、背景の変化もさせないようにしている。そうすることによって遊技者に対して演出に違和感を生じさせないようにできる。

【０５６５】

図１１－５（Ｄ）～図１１－５（Ｅ）に示すように、デフォルメされたキャラクタジャムのミニキャラ演出を行った後に飾り図柄が左右に仮停止したことでリーチ状態となったことを示している。その後、図１１－５（Ｆ）～図１１－５（Ｈ）はデフォルメされたキャラクタジャムのリーチ演出が実行されて、１５３８ＳＫＹ００９に敵キャラクタ犬（以降敵キャラクタ犬と称することがある。）とバトル演出を実行し、はずれたことを示している。当該リーチ演出はデフォルメされたキャラクタジャムのミニキャラ演出からデフォルメされたキャラクタジャムのリーチ演出まで同一のデフォルメされたキャラクタを用いることで遊技者に一連の演出であることを把握させることができる。図１１－６（Ａ）～図１１－６（Ｃ）は、図１１－５（Ｅ）からの分岐した説明図であり、デフォルメされたキャラクタジャムが敵キャラクタ犬に勝利したことを示している。

【０５６６】

（デフォルメされたキャラクタジャムのミニキャラ演出からデフォルメされていないキャラクタジャムのリーチ演出に発展したときの演出例）

図１１－７（Ａ）～図１１－７（Ｅ）は、デフォルメされていないキャラクタジャムが１５３８ＳＫＹ０１０の敵キャラクタである爆チュー（以降敵キャラクタ爆チューと称することがある。）と戦うバトルリーチ演出であり、爆チューを倒すと大当りとなるリーチ演出である。図１１－５で説明したデフォルメされたキャラクタのミニキャラ演出からデフォルメされたキャラクタのリーチ演出よりもデフォルメされたキャラクタのミニキャラ演出からデフォルメされていないキャラクタのリーチ演出に発展する方が有利状態に制御される期待度が高い。

【０５６７】

（特定の飾り図柄が仮停止したときに擬似連演出を行うときの演出例）

図１１－８は、特定の飾り図柄が仮停止したときに第１擬似連演出（本実施例における弱擬似連パターンとは異なる弱擬似パターンである。）が実行されることを示す説明図である。実施例においては「３」の飾り図柄が仮停止したときに、第１擬似連演出が実行されることとなっている。実施例においては３の飾り図柄が特定の飾り図柄ではあるが、「３」の飾り図柄である必要はなく、「３」以外の数字の飾り図柄でも良いし、擬似連演出専用図柄（ＮＥＸＴなどの図柄）が停止するときに実行される演出でも良い。図１１－８（Ａ）～図１１－８（Ｃ）について説明する。「５」の飾り図柄が左飾り図柄表示領域に仮停止し、右飾り図柄表示領域に「３」の飾り図柄が仮停止しようとしている状態を示している。図１１－８（Ｄ）は、３の飾り図柄が仮停止し、徐々に３の飾り図柄が拡大されて

いくことを示している。３の飾り図柄の拡大に伴い、左飾り図柄表示領域に仮停止している「５」の飾り図柄を含む背景の薄暗い背景のレイヤー１５３８ＳＫＹ０１１を挟み（詳しくは後述する）、視認性を低下させる。そうすることで「３」の飾り図柄に付随しているキャラクタのアクションを目立たせることができ、その後、実行される第１擬似連演出に対応する背景に切り替わることに注目をさせることができる。

【０５６８】

図１１－８（Ｅ）は、１５３８ＳＫＹ０１３（ａ）の擬似連演出に対応する背景であり、キャラクター人と「まだまだー！」の文字が表示されて、スピーカー８Ｌ、８Ｒから該キャラクタのボイスで「まだまだー！」と出力される。図１１－８（Ｆ）は、「×２」と画面上に表示され、第１擬似連演出（一回目）が実行されたことを示している。「×２」が表示された段階で通常状態で表示されている背景（昼間の背景）とは異なる背景（夜の背景）に変化している。そうすることによって、擬似連演出が実行されたことをさらに遊技者に分かりやすくすることができ、興趣を高めることができる。

【０５６９】

図１１－８（Ｇ）～図１１－８（Ｈ）は、擬似連演出が実行されたあとに、飾り図柄がテンパイし、リーチ状態へと発展することを示している。図示では省略しているが、飾り図柄がテンパイせずに、再度「×３」を表示し再度、第１擬似連演出（二回目）を実行するパターンもある。第１擬似連演出（２回目）の演出態様と第２擬似連演出（３回目）の演出態様は同じ出会っても良いし、別の演出態様であっても良い。

【０５７０】

（特定の飾り図柄が仮停止したときのレイヤーの配置関係について）

図１１－９は前述した特定の飾り図柄が仮停止したときのレイヤーの配置関係について示した説明図である。図１１－８（Ｄ）で説明した演出において構成されるレイヤーを分けて表示したものである。図１１－９（Ａ）が一番上面に位置されており、順に図１１－９（Ｂ）、図１１－９（Ｃ）、図１１－９（Ｄ）との配置になっている。図１１－９（Ａ）のレイヤーには小図柄０８７Ｆ００５Ｅや、第１保留記憶表示領域０８７Ｆ００５Ｂのレイヤーが表示されている。図１１－９（Ｂ）においては、３の飾り図柄と３の飾り図柄に付随しているキャラクタとキャラクタに関わるエフェクトのレイヤーが表示されている。図１１－９（Ｃ）にはグレーの一枚絵のレイヤーが表示されている。グレーの透明度は、後ろの背景と飾り図柄が視認しづらい程度に透明度を上げている。図１１－９（Ｄ）は、通常状態の背景と左飾り図柄表示領域に「５」の飾り図柄が仮停止しているレイヤーが表示されている。図示では背景画像と「５」の飾り図柄を同じレイヤー上で表示しているが、実際は「５」の飾り図柄のレイヤーと背景画像のレイヤーはレイヤー自体が別で分かれている。

【０５７１】

本実施例において図１１－９（Ａ）、図１１－９（Ｂ）、図１１－９（Ｃ）、図１１－９（Ｄ）を例に説明しているが、それ以外のレイヤーは省略している。レイヤーの配置上飾り図柄のキャラクタがアクションを起こしても小図柄０８７Ｆ００５Ｅや、第１保留記憶表示領域０８７Ｆ００５Ｂが見えなくなることはない配置になっている。そうすることで、飾り図柄に付随しているキャラクタのアクションを目立たせることができ、かつ保留表示領域や小図柄を隠すことなくアクションを行うことができる。

【０５７２】

（特定の飾り図柄のアクションを起こすときの演出例）

図１１－１０は、特定の飾り図柄が仮停止したときに、アクションを起こすときの演出例である。図１１－１０（Ａ）～図１１－１０（Ｂ）は、左飾り図柄表示領域の「５」の飾り図柄が仮停止した状態で、右飾り図柄表示領域には３の飾り図柄が仮停止している状態である。その後、図１１－１０（Ｃ）～図１１－１０（Ｄ）において「３」の飾り図柄と付随しているキャラクタが徐々に拡大するときにキャラクタは杖を振るような動作を行いながら拡大させる。そうすることで、キャラクタに躍動感を出すことができ、擬似連演出に移行する前から演出を盛り上げることができる。

【０５７３】
（擬似連演出の背景の表示例について）
図１１－１１は、擬似連演出の背景の種類と表示態様についての説明図である。図１１－１１（Ａ）は、キャラクタジャムが一人で表示される第１擬似連演出（ａ）の背景であり、「まだまだー！」の文字とキャラクタジャムの一人ボイスで「まだまだー！」が出力される。図１１－１１（Ｂ）は、キャラクタジャムに加えてキャラクタ夢夢の二人で表示される第２擬似連演出（ａ）（本実施例における強擬似パターンとは異なる強擬似パターンである。）の背景であり、「まだまだー！」の文字とキャラクタジャムとキャラクタ夢夢の二人のボイスで「まだまだー！」が出力される。また第１擬似連演出（ａ）よりも第２擬似連演出（ａ）が実行されたほうが有利状態に制御される割合が高くなるように設定されている。このようにすることで、擬似連演出のパターンが多様となりつつも、キャラクタが一人のパターンと一人のパターンに加えて二人のパターンである擬似連演出を実行する場合に、共通の擬似連演出を表す文字であってもキャラクタが一人の場合は一人のボイス、二人の場合は二人のボイスで出音されるため、擬似連パターンの多様性を保ちつつ、パターンが多様化しても擬似連であることが遊技者に伝わりやすく、さらに二人のパターンで行う擬似連演出は、一人のパターンの擬似連演出よりも期待度の高い擬似連演出であるということを認識させることができる。
【０５７４】
１１－１１（Ｃ）、図１１－１１（Ｄ）の第１擬似連演出（ｂ）の背景と第２擬似連演出（ｂ）の背景は、前述した第１擬似連演出（ａ）の背景と第２擬似連演出（ａ）の背景における別パターンであり、第１擬似連演出（ｂ）の背景は、キャラクタジャムが一人で表示される演出であり、「ＮＥＸＴ」の文字が表示され、キャラクタジャムのボイスで「ＮＥＸＴ」が出力される。第１擬似連演出（ａ）の背景で表示されたキャラクタジャムとは表示態様が異なっている。（キャラクタは同じでアクセサリーや衣装が異なっているなど。）第２擬似連演出（ｂ）の背景はキャラクタジャムに加えてキャラクタ夢夢の二人で表示される演出であり、「ＮＥＸＴ」の文字が表示されキャラクタジャムとキャラクタ夢夢の二人のボイスで「ＮＥＸＴ」が出力される。図示では省略しているが、キャラクタのボイスが出力されるときに、背景のキャラクタの口の動きをボイスに合わせて作用させる。そうすることで、擬似連演出をさらに盛り上げることができる。また第２擬似連演出（ａ）の背景で表示されているキャラクタジャムとキャラクタ夢夢と第２擬似連演出（ｂ）の背景で表示されているキャラクタジャムとキャラクタ夢夢のキャラクタは同じであるが表示態様が異なる。そうすることで、擬似連演出に様々なパターンを持たせることができ、擬似連演出を盛り上げることができる。
【０５７５】
（デフォルメされたキャラクタのセリフによって第１擬似連演出または第２擬似連演出の実行割合について）
図１１－１２は、１５３８ＳＫＹ００２（ｂ）のデフォルメされたキャラクタ夢夢のミニキャラ演出が実行され次に表示されるデフォルメされたキャラクタジャムのセリフによって第１擬似連演出の背景が表示され、飾り図柄がリーチテンパイし、リーチ演出に発展することを示している。図１１－１２（Ａ）～図１１－１２（Ｂ）は、デフォルメされたキャラクタ夢夢と１５３８ＳＫＹ００９の敵キャラクタ犬のミニキャラ演出であり、デフォルメされたキャラクタ夢夢が敵キャラクタ犬に吼えられている状態を示している。図１１－１２（Ｃ）～図１１－１２（Ｄ）においてデフォルメされたキャラクタジャムが画面外からフェードインするように表示され、デフォルメされたキャラクタジャムのセリフである１５３８ＳＫＹ０１７（ａ）「夢夢！」が表示されている状態である。図１１－１２（Ｅ）～図１１－１２（Ｇ）においてデフォルメされたキャラクタのセリフである「諦めるな！」（以降、第１セリフ演出と称する場合がある。）が表示された状態である。第１セリフ演出の「諦めるな！」のセリフ演出が表示されると擬似連演出が実行され第１擬似連演出（ａ）の背景が表示される。図示では省略しているが、その後、リーチ演出に発展するか、再度デフォルメされたキャラクタのミニキャラ演出が実行される場合がある。

【０５７６】
図１１－１３（Ａ）は、図１１－１２（Ｄ）から分岐したことを示した説明図である。図１１－１３（Ａ）においてデフォルメされたキャラクタジャムのセリフである１５３８ＳＫＹ０１８（ｂ）「ジャムも戦うわ！」の第２セリフ演出が表示されると擬似連演出が実行され第２擬似連演出（ａ）の背景が表示される。そして飾り図柄がリーチ状態となり、第１擬似連演出（ａ）が実行されるときと第２擬似連演出（ｂ）が実行されるときとで、図１１－１２（Ｄ）までは共通のセリフ演出「夢夢！」が表示される。
【０５７７】
その後、「諦めるな！」のセリフ演出が表示されると、第１擬似連演出を実行し、「ジャムも戦います！」（以降、第２セリフ演出と称する場合がある。）のセリフ演出が表示されると第２擬似連演出が実行される。そうすることで、期待度の高い第２擬似連演出が発生するのか、第１擬似連演出が発生するかについて、特定キャラによるセリフ演出に注目させることができる。特に共通の態様である第１期間の終了まで遊技者を煽れ、第２期間の開始時にセリフ演出を第１セリフで実行するのか、第２セリフで実行するのかを最大限注目させることが出来る。
【０５７８】
（共通の第１セリフ演出を行うときのチャンスアップパターンの演出例について）
図１１－１４は、デフォルメされたキャラクタジャムとデフォルメされたキャラクタ夢夢のミニキャラ演出であり、図１１－１４（Ａ）～図１１－１４（Ｃ）までの演出の流れは、図１１－１２（Ａ）～図１１－１２（Ｃ）と同じであるので以下省略する。図１１－１４（Ｄ）において、デフォルメされたキャラクタジャムのセリフ演出１５３８ＳＫＹ０１７（ｂ）の「夢夢！」が表示される。前述した１５３８ＳＫＹ０１７（ａ）とはセリフ演出は共通であるが、セリフの色が異なっているチャンスアップパターンである。第１期間においてチャンスアップパターンのセリフ演出が実行されると、第２期間において第２セリフ演出が実行される割合が高くなる。そうすることで、擬似連演出が実行される前から遊技者の高揚感を高めることができる。
【０５７９】
（ミニキャラ演出における第３セリフ演出が表示される演出例について）
図１１－１５は、デフォルメされたキャラクタジャムとデフォルメされたキャラクタ夢夢のミニキャラ演出であり、図１１－１５（Ａ）～図１１－１５（Ｄ）は図１１－１２（Ａ）～図１１－１２（Ｄ）と演出の流れは同じであるので以下省略する。図１１－１５（Ｅ）は、デフォルメされたキャラクタジャムのセリフ１５３８ＳＫＹ０１８（ｃ）「・・・」（以降第３セリフ演出と称する場合がある。）が表示されたことを示している。その後、図１１－１５（Ｆ）～図１１－１５（Ｇ）に示すように、飾り図柄はリーチ状態とならずに、ばらけ目停止（例えば５、４、３）し、可変表示が終了したことを表している。
【０５８０】
擬似連演出に発展しやすいセリフ演出の期待度が高い順に、第２セリフ演出＞第１セリフ演出＞第３セリフ演出となっている。
【０５８１】
（ミニキャラ演出における第３セリフ演出が実行された後に、第１セリフ演出または第２セリフ演出が実行される演出例について）
図１１－１６は前述した図１１－１５のデフォルメされたキャラクタジャムが第３セリフ演出を実行した後に、第１セリフ演出が実行されるまたは第２セリフ演出が実行される演出のパターンについて示したものであり、図１１－１６（Ａ）～図１１－１６（Ｅ）までの演出の流れは、図１１－１５（Ａ）～図１１－１５（Ｅ）の演出の流れは同じであり、第３セリフ演出を実行した後に、図１１－１６（Ｆ）の第１セリフ演出を実行するパターンと、図１１－１６（Ｇ）の第２セリフ演出を実行するパターンがある。このパターンを設けることで、擬似連演出に発展しづらい第３セリフ演出から擬似連演出へと発展するパターンを持たすことで第３セリフ演出が実行されたとしても期待感をもって演出を楽しむことができる。

【０５８２】
（特定の飾り図柄（ジャム）とデフォルメされていないキャラクタジャムが表示されたときに、実行される擬似連演出における演出例）
図１１－１７は、特定の飾り図柄が仮停止したときに、デフォルメされたキャラクタジャムが表示され、それぞれのアクション演出が実行されることによって擬似連演出が実行される。図１１－１７（Ａ）～図１１－１７（Ｃ）において左の図柄表示エリアに「５」の飾り図柄が仮停止した状態であり、右の図柄表示エリア５Ｒに「３」の飾り図柄が仮停止しようしている状態である。図１１－１７（Ｄ）は、デフォルメされたキャラクタジャムが表示されアクション（指から光線を出している状態）と特定の飾り図柄に付随しているキャラクタの杖のアクションが合わさって擬似連演出が行われている状態を示している。そのときに、デフォルメされたキャラクタジャムと、特定の飾り図柄に付随しているキャラクタジャム以外の背景を視認しづらくさせる。（薄暗い色のレイヤーを一枚挟んでいる状態。）
【０５８３】
図１１－１７（Ｅ）～図１１－１７（Ｆ）は、第３擬似連演出が実行されたときに表示される１５３８ＳＫＹ０１９の第３擬似連演出の背景であり、キャラクタ３人と「まだまだいくよー」の文字が表示されている。「まだまだいくよー」の表示とともにキャラクタ３人のボイスで「まだまだいくよー」の音声がスピーカー８Ｌ、８Ｒから出力され、擬似連「×２」を表示せずに、擬似連「×３」の表示態様が表示される。その後、図１１－１７（Ｇ）～図１１－１７（Ｈ）は、左の図柄表示エリア５Ｌに表示された「５」の飾り図柄と右の図柄表示エリアに５Ｒに表示された「５」の飾り図柄がリーチ状態となり、リーチ演出に発展していく状態を示している。
【０５８４】
（擬似連演出のパターンについて有利状態に制御される期待度）
擬似連演出の有利状態に制御されやすい順は、第３擬似連演出＞第２擬似連演出＞第１擬似連演出で設定されている。
【０５８５】
（デフォルメされたキャラクタの表示の仕方と飾り図柄（ジャム）が仮停止してからの動作について）
図１１－１８は、図１１－１７（Ｃ）～図１１－１７（Ｄ）の間に行われている演出を詳しく示した説明図である。図１１－１８（Ａ）は、左の図柄表示エリア５Ｌに「５」の飾り図柄が仮停止した状態であり、右の図柄表示エリア５Ｒに「３」の飾り図柄が仮停止したことを示している。図１１－１８（Ｂ）は、画面外からデフォルメされたキャラクタが入ってきたように見せている状態であり、左の図柄表示エリア５Ｌに表示された「３」の飾り図柄が徐々に拡大されている状態を示している。
【０５８６】
図１１－１８（Ｃ）～図１１－１８（Ｅ）は、画面外からデフォルメされたキャラクタジャムが入ってきて左の図柄表示エリア５Ｌに被る位置に止まったことを示している。右の図柄表示エリア５Ｒに仮停止している「５」の飾り図柄が拡大された状態で仮停止している。図１１－１８（Ｆ）は、デフォルメされたキャラクタジャムと特定の飾り図柄に付随しているキャラクタジャム以外の背景を視認しづらくさせる。そうすることで、デフォルメされたキャラクタジャムの演出と特定の飾り図柄に付随しているキャラクタの演出に注目させることができる。
【０５８７】
図１１－１８（Ｇ）～図１１－１８（Ｈ）は、デフォルメされたキャラクタジャムと特定の飾り図柄に付随しているキャラクタジャムの周りにエフェクトが表示されようとしている状態であり、その後、デフォルメされたキャラクタジャムのアクション（指から光線を表示している状態）と特定の飾り図柄に付随しているキャラクタジャムのアクション（持っている杖から光を出している状態）が同時に行われていることを示している。その後、図１１－１７（Ｅ）の演出の流れとなる。

【０５８８】
（特徴部１８５１ＳＫＹ～１８６１ＳＫＹの演出面に関する説明）
次に本実施形態における特徴部１８５１ＳＫＹ～１８６１ＳＫＹのパチンコ遊技機１の演出面について説明する。特徴部１８５１ＳＫＹ～１８６１における演出面は、図１２－１～図１２－３６に示されている。
【０５８９】
（楽曲を用いたＳＰリーチの演出例について）
図１２－１～図１２－３は、パワフルワールドリーチ演出５Ｓ００１（ａ）（以降「パワフルワールド」リーチ演出、ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」と称する場合がある。）の流れを示す。「パワフルワールド」リーチ演出は、大当りとなる場合、はずれとなる場合のいずれにおいても実行される演出であり、所謂ＳＰリーチである。大当りの場合は、図１０－８に示されるサブ変動番号２４のときに実行され、はずれの場合は、図１０－８に示されるサブ変動番号１０のときに実行される。なお、これらの変動番号以外の番号であってＳＰリーチが実行される変動番号であれば、その変動番号において、パワフルワールドリーチ演出が実行されるようにしてもよい。
【０５９０】
図１２－１（Ａ）は、「パワフルワールド」リーチ演出が実行されることを示している。「パワフルワールド」リーチ演出は楽曲を用いたＳＰリーチ演出である。「パワフルワールド」リーチ演出のタイトル表示の下部に「★」が表示されているが、ＳＰリーチ演出の期待度を示している。例えば、「★」を５つが上限とした場合、「パワフルワールド」ＳＰリーチ演出は「★」の数が４つであることを示している。
【０５９１】
図１２－１（Ｂ）～図１２－１（Ｃ）は、「パワフルワールド」リーチ演出が実行されていることを示している。歌詞表示領域５Ｓ００２（以降、歌詞表示領域と称する場合がある。）は、ＳＰリーチ演出中に出力されている楽曲の歌詞を表示するための領域である。楽曲の進行に伴い歌詞表示領域５Ｓ００２に表示されている歌詞の表示も随時変化させる。
【０５９２】
図１２－１（Ｄ）は、「パワフルワールド」リーチ演出中にボタンの促進表示５Ｓ００３が表示されたことを示している。図１２－１（Ｅ）は、促進表示（以降ボタン表示と称する場合がある。）が遊技者によって操作される、または、ボタン表示の有効期間が終了したことに伴い表示されるカットイン演出５Ｓ００４（ａ）が表示されることを示している。ここで、カットイン演出とは、画面表示装置５（以降、画面表示、画面、液晶と称する場合がある。）に表示されている表示に重畳するように、キャラクタ等の表示を表示することで、迫力を創り出す演出のことを指す。図１２－１（Ｅ）において、カットイン演出が実行されているときにおいても楽曲は出力され続けられており、歌詞も表示され続けている。このような演出構成とすることで、ＳＰリーチ演出において楽曲を停止することなくカットイン演出を実行でき、歌詞表示も表示され続けているので、カットイン演出が終了しても、違和感なく遊技者は楽曲を聞くことができ、ＳＰリーチ演出を盛り上げることができる。
【０５９３】
図１２－１（Ｆ）～図１２－１（Ｈ）は、ボタン表示が表示される流れを示している。ここでボタン表示とは、遊技者にボタンの操作が可能なことを促すための表示であり、ボタン表示がされている状況で遊技者がボタンを操作することで、そのリアクションとして何かしらの表示がされる。図１２－１（Ｇ）は、ボタン表示が画面の左右から表示されている状態を示している。なお、左右から表示されているこの期間はボタン操作をしてもそのリアクションがされない、所謂操作無効期間である。図１２－１（Ｈ）は、左右から表示されたボタン表示が中央に重なるように表示され、ボタンが操作可能であることを示している。このときにボタンが操作された場合（または、ボタンの操作有効期間が終了した場合）、サブの変動番号が２４であれば図１２－２（Ａ）へ、サブの変動番号が１０であれ

ば図１２－２（Ｂ）へ、と分岐する。
図１２－１（Ａ）～図１２－１（Ｈ）、図１２－１７（Ａ）～図１２－１７（Ｇ）のように、ＳＰリーチ演出の大当りを報知するまでのパート部分は、本実施例の導入パートに当たることを示している。導入パートとは、大当りとなるかはずれとなるかの分岐までのパートのことを指し、本実施例においては、タイトル報知のシーンやカットイン表示のシーンやボタン表示のシーンを含んで構成される。大当りとなるかはずれとなるかでシーンの構成は共通であり、それぞれのシーンで期待度を示唆する所謂チャンスアップの実行割合は、大当りとなるかはずれとなるかで異なる。また、導入パートが終了するとエピローグパートとなる。エピローグとは物語の結末を指し、大当りである場合は、大当りに対応するエピローグパートが実行される。はずれである場合は、はずれに対応するエピローグパートが実行される。大当りに対応するエピローグパートの態様として、本実施例では、歌が継続して歌われることを物語の結末としたり、敵キャラクタを倒すことを物語の結末としたりしている。はずれに対応するエピローグパートの態様として、本実施例では、歌が継続して歌われないことを物語の結末としたり、敵キャラクタに倒されることを物語の結末としたりしている。
【０５９４】
図１２－２（Ａ）～図１２－２（Ｂ）は、図１２－１（Ｈ）から（ａ）のパターンへ進んだ場合の続きを示しており、「大当り」の流れを説明したものである。図１２－２（Ａ）は「大当り」したことを報知するために、図柄を強調して表示していることを示している。それに伴い図１２－１（Ｈ）で表示し続けていた歌詞表示も次の歌詞表示に変化させている。図１２－２（Ｂ）は可動体３２３２（以降役物と称する場合がある。）が落下してきたことを示している。このときに画像表示装置５の画面上に可動体３２のエフェクトが表示される。このエフェクト表示により、液晶上で歌詞表示は視認できなくなる。ただし、楽曲は継続して再生されている。
【０５９５】
図１２－２（Ｃ）は、図１２－１（Ｈ）から（ｂ）のパターンへ進んだ場合の続きを示しており、「はずれ」の流れを説明したものである。図１２－２（Ｃ）は「はずれ」を報知するために、画像表示装置５の画面上に表示されている背景を視認しづらくさせ、図柄を目立たせるようにする。そして図１２－１（Ｈ）まで表示していた歌詞を消去する。このような演出構成とすることで、遊技者に過度な期待感を持たさないようにできる。
【０５９６】
図１２－２（Ｄ）～図１２－２（Ｅ）は、図１２－２（Ｃ）の続きを示しており、「４５４」の飾り図柄が仮停止したことを示している。その後、通常状態の背景に移行し飾り図柄の停止表示が行われる。
【０５９７】
図１２－３（Ａ）～図１２－３（Ｅ）は、図１２－２（Ｂ）からの続きを示しており、図１２－３（Ａ）は可動体３２が収容される前の状態を示している。歌詞表示はまだ視認できない状態であることを示している。図１２－３（Ｂ）は、可動体３２が遊技機１の定位置に収容されることを示している。このように定位置に収容される段階で遊技者は歌詞表示を徐々に視認できるようになる。そして図１２－３（Ｃ）～図１２－３（Ｅ）の間は楽曲「パワフルワールド」は出力され続け、歌詞表示も楽曲に合わせて表示され続けている。このような特徴によれば、「大当り」した後の余韻を遊技者に楽しませることができる。
【０５９８】
図１２－３（Ｆ）～図１２－３（Ｇ）は、表示し続けていた歌詞表示を消去し飾り図柄を表示している状態を示している。「４４４」の飾り図柄が仮停止している状態を示している。その後再抽せんパート（ｄ）（ｅ）（ｆ）（ｇ）のいずれかに進行することを示している。
図１２－３（Ｃ）～図１２－３（Ｇ）のパートは、本実施例のエピローグパートを含むことを示している。エピローグパートは、可動体が元の位置まで収容された後に、飾り図柄

が停止するまでの期間のことをいう。
【０５９９】
（楽曲を用いたＳＰリーチの演出例について）
図１２－４～図１２－５は、爆チュー襲来リーチ演出５Ｓ００１（ｂ）（以降、爆チュー襲来リーチ演出、「爆チュー襲来」リーチ演出と称する場合がある。）の流れを示す。爆チュー襲来リーチ演出は、大当りとなる場合、はずれとなる場合のいずれにおいても実行される演出であり、所謂ＳＰリーチ演出である。大当りの場合は、図１０－８に示されるサブ変動番号２５のときに実行され、はずれの場合は、図１０－８に示されるサブ変動番号１１のときに実行される。なお、これらの変動番号以外の番号であってＳＰリーチが実行される変動番号であれば、その番号において、爆チュー襲来リーチ演出が実行されるようにしてもよい。
【０６００】
図１２－４（Ａ）は、「爆チュー襲来」リーチ演出が実行されることを示している。爆チュー襲来リーチ演出は楽曲を用いたＳＰリーチ演出である。爆チュー襲来リーチ演出のタイトル表示の下部に「★」が表示されているが、ＳＰリーチ演出の期待度を示している。例えば、「★」を５つが上限とした場合、爆チュー襲来リーチ演出は「★」の数が３つであることを示している。
爆チュー襲来リーチ演出で用いられる楽曲は「ファイナルバトル」の楽曲であり、爆チュー襲来リーチ演出はキャラクタジャム（以降キャラクタジャムと称する場合がある。）とキャラクタ爆チュー（爆チューとは爆弾ネズミチュータロウを略した名称である。以降キャラクタ爆チューと称する場合がある。）のバトルリーチ演出であるので、バトルリーチ演出に適した楽曲が出力されている。
【０６０１】
図１２－４（Ｂ）は、爆チュー襲来リーチ演出が実行されていることを示している。キャラクタジャム５Ｓ００６とキャラクタ爆チュー５Ｓ００７が戦い、キャラクタジャムがキャラクタ爆チューに勝利したら「大当り」となるＳＰリーチ演出であり、ＳＰリーチ演出中に出力されている楽曲の歌詞を歌詞表示領域に表示する。また楽曲の進行に伴い５Ｓ００２の歌詞の表示も随時変化させる。
【０６０２】
図１２－４（Ｃ）は、爆チュー襲来リーチ演出中にボタン表示されたことを示している。
図１２－４（Ｄ）～図１２－４（Ｅ）は、ボタンが遊技者によって操作されるまたは、ボタン表示の有効期間が終了したことに伴いカットイン演出５Ｓ００４（ｂ）が表示されることを示している。カットイン演出が実行されたときでも歌詞表示は消去されることなく表示されるが、楽曲の音量よりもカットイン５Ｓ００４（ｂ）が実行されるときの音量が大きく設定されているので、カットイン５Ｓ００４（ｂ）が実行されているときは、楽曲が遊技者に聞こえないまたは聞き取りにくいようになっている。
【０６０３】
図１２－４（Ｆ）～（Ｇ）は、図１２－４（Ｆ）はカットイン演出が終了して爆チュー襲来ＳＰリーチの背景に切り替えられたことを示している。また歌詞表示も更新されていることから、図１２－４（Ｅ）においても楽曲が出力されていたことが遊技者は理解することができる。
【０６０４】
図１２－４（Ｈ）は、当否の判定時にボタンが表示され、ボタンが操作されるかまたはボタンの有効期間が終了することによって、「大当り」であるか「はずれ」を遊技者は理解することができる。「大当り」である場合は（ｈ）に進行し、「はずれ」である場合は、（ｉ）へと進行するようになっている。このときに出力されていた楽曲は停止し、動作促進音（以降ボタンの促進音と称する場合がある）だけが出力されている状態である。
本実施例における、動作促進音とは、ボタン表示されているときの有効期間内に出力される音である。
【０６０５】

図１２－５（Ａ）～図１２－５（Ｅ）は、図１２－４（Ｈ）から（ｈ）に進行した場合について示したものである。図１２－５（Ａ）に示すように、飾り図柄「５」が強調される形で表示される。飾り図柄「５」が表示されることに伴い、停止していた楽曲の続きを再出力しその楽曲の続きに当たる歌詞の表示をさせる。

【０６０６】

その後、図１２－５（Ｂ）は、可動体３２３２が落下してきたことを示している。このときに画像表示装置５の画面上に可動体３２のエフェクトが表示されるので、歌詞は表示されているが、遊技者からは視認しづらい状態となっている。図１２－５（Ｃ）～図１２－５（Ｅ）に示すように、キャラクタジャムがキャラクタ爆チューに勝利したことを示している。図１２－５（Ｅ）に示しているように、キャラクタジャムが勝利して飾り図柄「５５５」表示された状態を示している。その後再抽せんパート（ｄ）（ｅ）（ｆ）（ｇ）のいずれかへと進行することを示している。

【０６０７】

図１２－６（Ａ）～図１２－６（Ｃ）は、図１２－４（Ｈ）から（ｉ）に進行した場合について示したものである。図１２－６（Ａ）に示すように、キャラクタジャムがキャラクタ爆チューに負けたことを示している。このときに、図１２－４（Ｈ）で停止していた楽曲を再出力させずに、歌詞表示も再度表示しないことを特徴としている。このような特徴によれば、遊技者に期待感を持たすことなくはずれを報知することができる。

【０６０８】

その後、図１２－４（Ｂ）は、爆チュー襲来リーチ演出の背景を５Ｓ００８のように目立たなくし、飾り図柄「４」を目立たせている。このようにすることで、遊技者に過度な期待を持たすことなくはずれを報知できる。

【０６０９】

その後、図１２－６（Ｃ）は、通常状態の背景に切り替え、飾り図柄を停止させることで変動が終了したことを示している。

【０６１０】

（再抽せんパートの演出例）

図１２－７（Ａ）～図１２－７（Ｒ）は、再抽せんパート（ｄ）の演出例を示している。図１２－７～図１２－９における再抽せんパート（ｄ）（ｅ）（ｆ）で用いられる楽曲は、「無限大パワフル」という楽曲である。図１２－７に示すように、再抽せんパート（ｄ）は再抽せんパート（ｅ）よりもチャンスアップパターンであり、流れ星の背景５Ｓ００９は再抽せんパート（ｅ）よりも期待度が高いことを示している。図１２－７（Ａ）～図１２－７（Ｅ）に示すように、再抽せんパートが実行されているときにも歌声のある楽曲が出力されており、その歌声に合わせて歌詞が表示されることを示している。具体的には、「気分は」の歌詞が表示されるときに、歌声のある楽曲においても「気分は」との音（ボイス）が出力されている。

歌声のある楽曲とは、キャラクタムムの声優や歌を歌っているミュージシャンが発する歌声のことを示している。

【０６１１】

その後、図１２－７（Ｆ）～図１２－７（Ｉ）は、「ＨＥＡＶＥＮ」の歌詞が表示されているときは、歌声のある楽曲においても「ＨＥＡＶＥＮ」の音（ボイス）が出力されている。また図１２－７（Ｊ）～図１２－７（Ｌ）に示すように「当りは」の歌詞が表示されているときは、歌声のある楽曲においても「当りは」の音（ボイス）が出力されている。

【０６１２】

図１２－７（Ｍ）～図１２－７（Ｎ）は、ボタン表示が表示される前と表示されたときの状態を示している。この期間の間では、楽曲は出力されておらず、ボタンの促進音が出力されている状態である。図１２－７（Ｏ）～図１２－７（Ｐ）は、図１２－７（Ｎ）で遊技者によってボタンが押されたもしくは、ボタン操作の有効期間が終了したときに飾り図柄「７７７」が表示されることを示している。特に、図１２－７（Ｐ）に示すように飾り図柄「７７７」を画像表示装置５の画面上で拡大表示し，このときに、歌声のある楽曲に

おいても「セブン」の音（ボイス）が出力されている。そうすることで、遊技者に大当りしたことを強調して報知することができる。
【０６１３】
その後、図１２－７（Ｑ）は、図１２－７（Ｐ）で拡大表示していた飾り図柄「７７７」を元の大きさに戻し、透明度を上げることで、背景の歌詞５Ｓ０１０が視認できるようになる。図１２－７（Ｒ）は、飾り図柄が停止し、変動表示が終了したことを示している。
【０６１４】
異なる再抽せんパートの演出例として「７７７」が表示されるときに、「セブン」の音（ボイス）が出力されたとしても歌詞の「セブン」を表示しないパターンがあってもよい。また飾り図柄が昇格しない場合、「セブン」の音（ボイス）を出力しない。
【０６１５】
上記で説明したとおり、パワフルワールドリーチ演出において、歌声が含まれる楽曲「パワフルワールド」を出力し、有利状態に制御される旨が報知した後に、キャラクタムムが歌を歌っている背景（図１２－３（Ｄ））表示を切り替え、切り替わった後の再抽せん演出に対応した背景表示（図１２－７（Ａ））し、かつ歌声を含む楽曲「無限大パワフル」を出力し、該楽曲「無限大パワフル」が出力されている状態で、制御される有利状態に関する示唆演出を実行可能であり、において、歌声が含まれる第３楽曲を出力し、前記有利状態に制御される旨が報知された後に、爆チュー襲来リーチ演出に対応するキャラクタムムがキャラクタ爆チューと戦っている背景表示を切り替え、切り替わった後の再抽せん演出に対応した背景表示（図１２－７（Ａ））に対応し、楽曲「無限大パワフル」を出力し、該楽曲「無限大パワフル」が出力されている状態で、制御される有利状態に関する示唆演出を実行可能である。
このような特徴によれば、大当たりとなるまではそれぞれの報知演出に対応する歌が含まれる楽曲を聞かせることで興趣を向上させつつ、再抽選のシーンにおいては歌を含む楽曲を共通で聞かせることで、いずれの報知演出を経由したとしても再抽選を安定的に伝えることができる。
【０６１６】
なお、本実施例における有利状態に関する示唆演出とは、遊技状態が時短状態や確変状態であるかどうか、払い出される賞球数が異なっている、ラウンド数の示唆などを行う演出である。
【０６１７】
また本実施例において、有利状態に関する示唆演出は、再抽せんの実施例となっているが、例えば、大当り後に実行される、ボタンを押してラウンド数の示唆を行う演出や、ラウンド中に次の遊技状態（確変状態に移行するか通常状態に移行するかなど）を示唆する演出（敵キャラクタを倒したら確変状態継続、敵キャラクタに負けたら通常状態のようなバトル演出）のような再抽せん演出を実行せずに、有利状態に関する示唆演出を行うものも含まれる。
【０６１８】
図１２－８（Ａ）～図１２－８（Ｒ）は、再抽せんパート（ｅ）の演出例を示したものである。図１２－８に示すように、背景５Ｓ０１１は再抽せんパート（ｅ）で用いられる背景画像（宇宙の背景）であることを示している。図１２－８（Ａ）～図１２－８（Ｅ）に示すように、再抽せんパートが実行されているときにも歌声のある楽曲が出力されており、その歌声に合わせて歌詞が表示されることを示している。具体的には、「気分は」の歌詞が表示されるときに、歌声のある楽曲においても「気分は」との音（ボイス）が出力されている。
【０６１９】
その後、図１２－８（Ｆ）～図１２－８（Ｉ）は、「ＨＥＡＶＥＮ」の歌詞が表示されているときは、歌声のある楽曲においても「ＨＥＡＶＥＮ」の音（ボイス）が出力されている。また図１２－８（Ｊ）～図１２－８（Ｌ）に示すように「当りは」の歌詞が表示されているときは、歌声のある楽曲においても「当りは」の音（ボイス）が出力されている。

【０６２０】
図１２－８（Ｍ）～図１２－８（Ｎ）は、ボタン表示が表示される前と表示されたときの状態を示している。この期間、楽曲は出力されておらず、ボタンの促進音が出力されている状態である。図１２－８（Ｏ）～図１２－８（Ｐ）に示すように、図１２－７（Ｎ）でボタン表示が遊技者によって操作されたもしくは、ボタン表示の有効期間が終了したときに飾り図柄「４４４」が表示されることを示している。
【０６２１】
その後、図１２－８（Ｐ）は、飾り図柄「４４４」を画像表示装置５の画面上で拡大表示している。再抽せんパート（ｅ）では飾り図柄「４４４」から昇格しなかったことを示している。歌声のある楽曲において音（ボイス）は出力されずに、歌声のないＢＧＭが出力されている状態である。その後、図１２－８（Ｑ）～図１２－８（Ｒ）に示すように、図１２－８（Ｐ）で拡大表示していた飾り図柄「４４４」を元の大きさに戻し、透明度を上げている状態である。その後、図１２－８（Ｒ）に示すように、飾り図柄が停止し、変動表示が終了したことを示している。
【０６２２】
図１２－９（Ａ）～図１２－９（Ｒ）は、再抽せんパート（ｆ）の演出例を示したものである。
図１２－９は、背景５Ｓ０１１は再抽せんパート（ｆ）で用いられる背景画像（宇宙の背景）であることを示している。また再抽せんパート（ｆ）はチャンスアップパターンでもあり、以下後述するが、歌詞表示の色が通常の態様とは異なっている。
【０６２３】
図１２－９（Ａ）～図１２－９（Ｅ）は、再抽せんパートが実行されているときにも歌声のある楽曲が出力されており、その歌声に合わせて歌詞が表示されることを示している。具体的には、「気分は」の歌詞が表示されるときに、歌声のある楽曲においても「気分は」との音（ボイス）が出力されている。
【０６２４】
その後、図１２－９（Ｆ）～図１２－９（Ｉ）は、「ＨＥＡＶＥＮ」の歌詞が表示されているときに、歌声のある楽曲においても「ＨＥＡＶＥＮ」の音（ボイス）が出力されている。また図１２－９（Ｊ）～図１２－９（Ｌ）に示すように「当りは」の歌詞が表示されているときは、歌声のある楽曲においても「当りは」の音（ボイス）が出力されている。再抽せんパート（ｆ）で表示される歌詞５Ｓ０１２の表示態様は通常の表示態様とは異なっている。（図の例では、文字の色が白色であるが、白色だけではなく赤色、金色であってもよい。）このような特徴によれば、遊技者に対して歌詞に注目させることが表示態様によって期待感を持たせることができ、再抽せん演出を盛り上げることができる。
【０６２５】
図１２－９（Ｍ）～図１２－９（Ｎ）は、ボタン表示が表示される前と表示されたときの状態を示している。この期間、楽曲は出力されておらず、ボタンの促進音が出力されている状態である。図１２－９（Ｏ）～図１２－９（Ｐ）に示すように、図１２－９（Ｎ）でボタン表示が遊技者によって操作されたもしくは、ボタン表示の有効期間が終了したときに飾り図柄「７７７」が表示されることを示している。
【０６２６】
その後、図１２－９（Ｐ）は、飾り図柄「７７７」を画像表示装置５の画面上で拡大表示している。このときに、歌声のある楽曲においても「セブン」の音（ボイス）が出力されている。そのようにすることで、遊技者に大当りしたことを強調して報知することができる。
【０６２７】
その後、図１２－９（Ｑ）～図１２－９（Ｒ）は、図１２－９（Ｐ）で拡大表示していた飾り図柄「７７７」を元の大きさに戻し、透明度を上げることで背景の歌詞５Ｓ０１０が視認できるようになる。
異なる再抽せんパートの演出例として「７７７」が表示されるときに、「セブン」の音（

ボイス）が出力されたとしても歌詞の「セブン」を表示しないパターンがあってもよい。また飾り図柄が昇格しない場合、「セブン」の音（ボイス）を出力しない。その後、図１２－７（Ｒ）に示すように、飾り図柄が停止し、変動表示が終了したことを示している。

【０６２８】

図１２－１０（Ａ）～図１２－１０（Ｒ）は、再抽せんパート（ｇ）の演出例を示している。図１２－１０における再抽せんパート（ｇ）で用いられる楽曲は、ＳＰリーチ演出で出力される「パワフルアイランド」という楽曲の一部である。１２－１０（Ａ）～図１２－１０（Ｅ）に示すように、再抽せんパートが実行されているときにも歌声のある楽曲が出力されており、その歌声に合わせて歌詞が表示されることを示している。具体的には、「かっ」の歌詞が表示されるときに、歌声のある楽曲においても「かっ」との音（ボイス）が出力されている。

【０６２９】

その後、図１２－１０（Ｆ）～図１２－１０（Ｉ）は、「飛ばせ」の歌詞が表示されているときに、歌声のある楽曲においても「飛ばせ」の音（ボイス）が出力されている。また図１２－１０（Ｊ）～図１２－１０（Ｌ）に示すように「メロン」の歌詞が表示されているときは、歌声のある楽曲においても「メロン」の音（ボイス）が出力されている。このような特徴によれば、ＳＰリーチ演出で用いられる楽曲が再抽せんパートでも出力されるので、遊技者はＳＰリーチ演出の楽曲から再抽せんパートでも同じ楽曲が出力されることにより、ＳＰリーチ演出から再抽せんパートまでの演出に一体感を生み出すことができ、再抽せん演出を楽しませることができる。

【０６３０】

その後、図１２－１０（Ｍ）～図１２－１０（Ｎ）は、ボタン表示が表示される前と表示されたときの状態を示している。この期間、楽曲は出力されておらず、ボタンの促進音が出力されている状態である。図１２－１０（Ｏ）～図１２－１０（Ｐ）に示すように、図１２－１０（Ｎ）でボタン表示が遊技者によって操作されたもしくは、ボタン表示の有効期間が終了したときに飾り図柄「１１１」が表示されることを示している。

【０６３１】

その後、図１２－１０（Ｐ）は、飾り図柄「１１１」を画像表示装置５の画面上で拡大表示している。このときに、歌声のある楽曲においても「越えで」の音（ボイス）が出力されている。そのようにすることで、遊技者に大当りしたことを強調して報知することができる。

【０６３２】

その後、図１２－１０（Ｑ）～図１２－１０（Ｒ）は、図１２－１０（Ｐ）で拡大表示していた飾り図柄「１１１」を元の大きさに戻し、透明度を上げることで背景の歌詞が視認できるようにしている。異なる再抽せんパートの演出例として「１１１」が表示されるときに、「越えで」の音（ボイス）が出力されたとしても歌詞の「越えで」を表示しないパターンがあってもよい。その後、図１２－１０（Ｒ）に示すように、飾り図柄が停止し、変動表示が終了したことを示している。

【０６３３】

再抽せんパートで用いられる楽曲「無限大パワフル」はＳＰリーチ演出で用いられる「パワフルワールド」や「爆チュー襲来」のリーチ演出で出力される期間よりも短い時間で出力されるかつサビまでの尺が短い。このような特徴によれば、再抽せんパートは大当り後に実行される演出であるので、ＳＰリーチ演出よりも尺を短くすることで、大当りラウンドへテンポよく繋ぐことができ、サビ付近から、楽曲を出力することで、「無限大パワフル」の楽曲を遊技者に楽しませることができる。

【０６３４】

サビとは、ポップスなどの大衆音楽で、楽曲の聞かせどころのことを示している。

【０６３５】

図１２－１１（Ａ）～図１２－１１（Ｒ）は、再抽せんパートの変形例であり、「パワフルワールド」リーチ演出に出力される楽曲名は「パワフルワールド」であり、「パワフル

ワールド」の楽曲と１番の歌詞が表示され、再抽せんパートで出力される楽曲名は「パワフルワールド」であり、「パワフルワールド」の楽曲と２番の歌詞が表示されていることを示している。このような特徴によると、ＳＰリーチ演出中に楽曲「パワフルワールド」の１番の歌を出力し、再抽せんパートに楽曲「パワフルワールド」の２番に歌を出力することで、遊技者に楽曲がＳＰリーチ演出から続いていることを理解させることができ興趣の向上に繋がる。
図１２－１１の演出の流れは、図１２－７と同じ流れであるので、詳しい記載は省略する。
【０６３６】
本実施例の楽曲「パワフルワールド」は１番の楽曲と２番の楽曲とで構成されており、楽曲の１番が出力され、１番が終了すると２番の楽曲が出力されるようになっている。
【０６３７】
（擬似連演出の例について）
図１２－１２（Ａ）～図１２－１２（Ｈ）は、図１０－１０擬似パターン種別に記載の弱擬似パターンで実行される演出の一例である。図１２－１２（Ａ）に示すように、通常状態にいて変動表示が行われている状態（飾り図柄「５」が図柄表示エリア５Ｌに仮停止している状態）を示している。このときに通常状態において第１ＢＧＭ５Ｓ０１３（以降、第１ＢＧＭと称する）が出力される。第１ＢＧＭは、通常状態で出力されるＢＧＭであり、歌声を含まないインストゥルメンタル（歌のない、楽器だけで演奏された曲）の楽曲が使用されている。第１ＢＧＭが出力された後に、歌声を含む楽曲が出力される擬似連演出や後述するステップアップ演出が実行されるので、第１ＢＧＭで出力される楽曲をインストゥルメンタルの楽曲にすることで、演出にメリハリを出すことができる。
本実施例において歌声を含まない第１ＢＧＭであるが、通常状態の一部のステージにおいては歌声を含むＢＧＭを出力してもよい。
【０６３８】
その後、図１２－１２（Ｂ）～図１２－１２（Ｅ）は、図柄表示エリア５Ｌに「５」の飾り図柄が仮停止し、図柄表示エリア５Ｒに「８」の飾り図柄が仮停止したときに、図柄表示エリア５Ｃに擬似連演出の示唆を行う擬似連図柄５Ｓ０１５（以降擬似連図柄と称する場合がある。）が仮停止しようとしている状態である。図１２－１２（Ｂ）に示すように、擬似連図柄が視認できる状態になったときにＢＧＭ５Ｓ０１３とは異なる楽曲５Ｓ０１４「ファイナルバトル」の一部が出力されることを示している。擬似連図柄が停止するまで楽曲「ファイナルバトル」５Ｓ０１４が出力され続けている。このような特徴によれば、擬似連演出を楽曲に一部を用いて盛り上げることができる。
【０６３９】
擬似連図柄５Ｓ０１５においてキャラクタムム５Ｓ０１７（以降、キャラクタムムと称する場合がある。）と「ＮＥＸＴ」の文字から構成されており、擬似連図柄が停止することで擬似連演出が実行されることを示唆している。また、擬似連図柄が表示装置５上で視認できるようになってから停止するまでの間にキャラクタムムは楽曲に合わせて動作し続けている。このような特徴によれば、擬似連図柄が停止するかしないをキャラクタの動作で擬似連演出を盛り上げることができる。
【０６４０】
また、図１２－１２（Ｂ）～図１２－１２（Ｅ）は、擬似連演出において楽曲５Ｓ０１４「ファイナルバトル」が出力されていても歌詞の表示は行わないことを特徴としている。このような特徴によれば、擬似連図柄には「ＮＥＸＴ」の文字が付随されているので、歌詞の表示をしてしまうと、「ＮＥＸＴ」を伝えたいのもかかわらず遊技者に伝わらなくなってしまうおそれがある。それを防ぐために擬似連演出を実行するときは、楽曲の一部は出力するが、歌詞は表示しない。
【０６４１】
図１２－１２（Ｆ）は、擬似連演出が停止し、擬似連演出が実行される前の状態であり、擬似連図柄で用いられたキャラクタムムと「ＮＥＸＴ」が徐々に拡大していることを示し

ている。拡大されたときにキャラクタのボイス「ネクスト」５Ｓ０１６が出力される。このときに楽曲「ファイナルバトル」出力されていない状態である。

【０６４２】

本実施例において、キャラクタの演出態様とは、擬似連図柄に付随しているキャラクタが動きながら表示される状態や、キャラクタの表情が変化するなどのことを示している。

【０６４３】

その後、図１２－１２（Ｇ）～図１２－１２（Ｈ）は、擬似連演出の背景（以降、擬似連対応画像と称する場合がある。）に切り替えられ、擬似連演出が実行されたことを報知している。擬似連対応画像を表示しているときに、「まだまだいくよー」のボイスが出力されている。その後、画面表示装置５に「×２」が表示され、再変動が開始されたことを示す。ここで「×２」とは、「×２」が表示される前の変動を１変動目とし、「×２」が表示された後の変動を２変動目と位置付け、今回行われている変動が再変動であり、２回目の変動であることを示している。これらの変動はすべて１の特図ゲーム（特別識別情報の一の可変表示）の中で行われている飾り図柄の変動を指す。

【０６４４】

（擬似連演出において楽曲が出力されるときの具体的な例。）

図１２－１３は、図１２－１２（Ｂ）～図１２－１２（Ｆ）までの演出を具体的に表したものである。なお、図１２－１３（Ｇ）は、ファイナルバトルがどのような歌詞で構成されている楽曲であるかを示している。図１２－１３（Ａ）～図１２－１３（Ｄ）にかけて、擬似連図柄が表示され、その間に楽曲名「ファイナルバトル」の一部分「ＰＯＷＥＲＦＵＬ　ＧＯ」の歌声を含む楽曲が出力されていることを示している。楽曲においては、「ＰＯＷＥＲＦＵＬＧＯ」の歌声を含んだ楽曲が出力されているが、歌詞「ＰＯＷＥＲＦＵＬＧＯ」の表示はされていない。

図１２－１３（Ｆ）は擬似連演出のチャンスアップパターンを示しており、「ＮＥＸＴ」５Ｓ０１７の文字色が通常の「ＮＥＸＴ」とは異なる態様で表示される。

【０６４５】

（ＳＰリーチ演出と再抽せん演出においての楽曲の関係について）

「パワフルアイランド」ＳＰリーチ演出（以降、パワフルアイランドリーチ演出と称する場合がある。）が実行されたあとに行われる通常の再抽せん演出（図１２－１８）よりも、パワフルアイランドリーチ演出が実行されたあとに行われる楽曲「パワフルアイランド」の歌詞を用いた再抽せん演出（図１２－１０）のほうが有利状態に制御される割合が高い。このような特徴によれば、通常と異なるパターンで再抽せん演出を見せることができるので遊技者を楽しませることができる。

【０６４６】

本実施例の変形例として、

（１）パワフルワールドリーチ演出を実行した後に、実行される通常の再抽せん演出（図１２－１８）と、（２）爆チュー襲来リーチ演出を実行した後に、実行される通常の再抽せん演出（図１２－１８）と、（３）爆チュー襲来リーチ演出を実行した後に、実行される爆チュー襲来リーチ演出で出力される楽曲「ファイナルバトル」の歌詞を用いた再抽せん演出を実行可能であるときに、有利状態に制御される割合が高い順に（１）（２）（３）となっている。このようなパターンを設けることで、再抽せん演出を盛り上げることができる。

【０６４７】

（擬似連演出において、ＳＰリーチ演出で用いられる楽曲の一部分が出力されるパターンについて）

擬似連演出（図１２－１３）において、ＳＰリーチ演出「爆チュー襲来」（図１２－４（Ｄ））で出力されている「ファイナルバトル」の歌詞の一部が用いられるパターンがあり、図示では省略しているが、ＳＰリーチ演出で出力される楽曲を用いた擬似連演出を実行することが可能であることを示している。このような特徴によると、擬似連演出に様々な楽曲を用いたパターンを持たせることができ、遊技者を楽しませることができる。

【０６４８】
（ステップアップ演出の例について）
図１２－１４は、ステップアップ演出の一例であり、実施例においてステップアップ演出とはキャラクタがステップごとに増えていく演出であり、キャラクタの数が増えれば増えるほど大当りの期待度が高くなる演出である。図１２－１４（Ａ）～図１２－１４（Ｆ）に示すステップアップ演出においても楽曲「パワフル音頭」が出力されている。「パワフル音頭」が出力されているときも、歌詞の表示はせずに、ステップアップ演出が終了したことに伴い楽曲「パワフル音頭」も停止する。その後、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに飾り図柄「５」が仮停止したことを示している。その後、擬似連演出やＳＰリーチ演出に進行していく。
【０６４９】
図１２－１５は、図１２－１４（Ａ）～図１２－１４（Ｅ）までの演出を具体的に示したものである。なお、図１２－１５（Ｆ）は、パワフル音頭がどのような歌詞で構成されている楽曲であるかを示している。図１２－１５（Ａ）は、変動表示中の場面を表しており、第１ＢＧＭが出力されている状態である。図１２－１５（Ｂ）～図１２－１５（Ｄ）に示すように、ステップアップ演出が実行されており、その期間において楽曲名「パワフル音頭」の一部分「パワフル音頭」の歌声を含む楽曲が出力されていることを示している。楽曲においては、「パワフル音頭」歌声を含んだ楽曲が出力されているが、歌詞「パワフル音頭」の表示はされていない。
【０６５０】
その後、図１２－１５（Ｅ）は、ステップアップ演出が終了したときに、ＢＧＭ５Ｓ０１３が再出力されたこと示している。「パワフル音頭」の楽曲の一部分を用いてステップアップ演出が実行されている。
【０６５１】
図１２－１６は、演出の種類についてまとめた表である。図１２－１６（Ａ）に示すように、ＳＰリーチ演出（楽曲）の種類として、楽曲「パワフルアイランド」が出力されるパワフルアイランドリーチ演出（図１２－２８）と楽曲「パワフルワールド」が出力される「パワフルワールド」ＳＰリーチ演出（図１２－１）と楽曲「ファイナルバトル」が出力される「爆チュー襲来」ＳＰリーチ演出（図１２－４）とがある。上記ＳＰリーチ演出が実行されるときに楽曲に対応した歌詞が表示される。
【０６５２】
図１２－１６（Ｂ）は、再抽せん演出（楽曲）の種類について、再抽せん演出は２種類あり、一つ目は、楽曲「無限大パワフル」が出力される再抽せん演出（図１２－７、図１２－８．図１２－９）であり、二つ目は、楽曲「パワフルアイランド」が出力される再抽せん演出（図１２－１０）である。再抽せん演出が実行されるとき、楽曲に対応した歌詞が表示される。
【０６５３】
図１２－１６（Ｃ）は、擬似連演出（楽曲）の種類について、擬似連演出の種類として、楽曲「ファイナルバトル」が出力される擬似連演出であり、擬似連演出が実行されるときは、歌詞を表示しない。
【０６５４】
図１２－１６（Ｄ）は、ステップアップ演出（楽曲）の種類について、ステップアップ演出の種類として、楽曲「パワフル音頭」が出力されるステップアップ演出であり、ステップアップ演出が実行されるときは、歌詞を表示しない。
【０６５５】
図では省略しているが、前述した擬似連演出やステップアップ演出の実行前に出力されている第１ＢＧＭは、歌声を含まないインストゥルメンタル（歌のない、楽器だけで演奏された曲）の楽曲であり、かつ、楽曲「ファイナルバトル」や「パワフル音頭」とは異なる楽曲である。（例えば、楽曲「パワフルアイランド」のインストゥルメンタル）が使用される。また、高ベース状態においては、歌声を含む第１ＢＧＭの楽曲を聞くことが可能で

ある。
なお、通常状態においては、ファイナルバトルやパワフル音頭の歌声を含む楽曲は、演出でのみ聞けるようにし、大当りラウンド中や確変または時短中においては、ファイナルバトルやパワフル音頭の歌声を含む楽曲を選択できるようにしてもよい。
【０６５６】
ステップアップ演出が実行されるときに歌声が含まれる楽曲「パワフル音頭」を出力可能であり、再抽せん演出を実行されるときに歌声が含まれる「無限大パウル」が出力可能であり、ステップアップ演出を実行するときは、該ステップアップ演出に対応する歌詞表示（パワフル音頭）が表示されない演出であり、再抽せん演出が実行されるときは、楽曲「無限大パワフル」に対応する歌詞表示「気分は　ＨＥＡＶＥＮ　当りはセブン」が表示される演出であり、再抽せん演出は、ステップアップ演出よりも有利状態に関する期待度が高く、該再抽せん演出は、ステップアップ演出よりも実行される割合が低いことを示している。
このような特徴によれば、歌詞表示を用いる第２演出の方が期待度が高く、出現頻度が低いことで、歌詞表示が出ることが期待度の高い演出であると想起させることができ、第１演出は頻度が高い分、歌詞表示をしてしまうことで、却って煩わしく感じさせてしまうことを防止する。
【０６５７】
パワフルワールドリーチ演出は歌声が含まれる楽曲「パワフルワールド」が出力されているときに実行可能であり、再抽せん演出は歌声が含まれる「無限大パワフル」が出力されているときに実行可能であり、擬似連演出を実行するときに、歌声が含まれる楽曲「ファイナルバトル」を出力可能であり、
パワフルワールドリーチ演出は、楽曲「パワフルワールド」に対応する歌詞表示を通常態様で表示する。通常態様で表示とは、液晶下部の領域でテロップ表示される態様のことであり、文字のサイズやフォントは一定であることを示している。
また、再抽せん演出では、楽曲「無限大パワフル」に対応する歌詞表示を通常態様とは異なる特殊態様で表示する。特殊態様とは、液晶全体を用いて、表示される態様。文字のサイズやフォント等が歌詞の内容によって切り替わる態様のことを示している。
また擬似連演出が実行されるとき楽曲「ファイナルバトル」に対応する歌詞表示は表示されない演出である。
このような特徴によれば、楽曲を用いた演出について多彩な演出を持つことで興趣の向上させることができる。
【０６５８】
（楽曲の音量について）
図１２－１７（Ａ）～図１２－１７（Ｈ）は、ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」ＳＰリーチ演出における楽曲とボタン表示の促進音の音量について説明したものである。図１２－１７（Ａ）～図１２－１７（Ｅ）まで楽曲の音量は低下させることなく出力される。その後、図１２－１７（Ｆ）～図１２－１７（Ｇ）でボタンが表示されたときに楽曲の出力をさせていないことを示している。ボタンが表示されている期間において楽曲が出力されていないのでボタンの促進音のみが出力されている状態である。その後、図１２－１７（Ｈ）に示すように、「大当り」するときは、ボタンが操作されるまたはボタンの有効期間が終了するに伴い、楽曲の再出力を行う。
なお、図１２－１７（Ｆ）（Ｇ）の期間において、楽曲の出力を停止することなく再生し続けてもよい。その際に、再生するのは、音量が０である無音のデータ、または、パワフルワールドのリーチ中よりも小さい音量で、スイープ音（ボタン促進を促すために段階的に音階が上がっていく音）のデータであればよい。ボタンが押下された後は、「パワフルワールド」の楽曲のデータに切り替え、再度「パワフルワールド」の楽曲が再生されるようにすればよい。
【０６５９】
（ボタンの促進音の音量について）

図１２－１７（Ａ）～図１２－１７（Ｂ）においては、ボタン表示の促進音の出力はなく、図１２－１７（Ｃ）でボタン表示がされたときにボタンの促進音を出力する。このとき、楽曲の音とボタンの促進音が聞こえる状態である。その後、図１２－１７（Ｄ）において遊技者によって操作されるまたはボタンの有効期間が終了することに伴いカットイン演出が実行され、図１２－１７（Ｆ）～図１２－１７（Ｇ）でボタンの促進音が出力されていることを示している。このような特徴によれば、楽曲系のリーチにおいて、当否のタイミングで一旦楽曲を停止させ、大当りを報知する際に楽曲を再度再生するようなものにおいて、当否のボタンを目立たせたいので、当否の前で楽曲を消音する必要があり、そのため大当りに制御されるときに消音した楽曲の続きを流すときにどうしても間に時間ができてしまうので、この隙間時間をボタンの促進音で繋ぐことによって間の部分を無音とすることなく違和感がないような状態で消音前の楽曲の続きに繋ぐことができる。

【０６６０】

（ボタンの促進音の期間と種類について）

図１２－１８は、ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」リーチ演出におけるボタンの促進音の期間とボタンの種類について示したものである。図１２－１８（Ｃ）で表示されるボタン表示の有効期間内において促進音５Ｓ０１９（ａ）（Ｖ１０音）が出力されている状態である。

Ｖ１０音は、一定のリズムで出力される音である。

【０６６１】

その後、リーチ演出が進行していくにつれて図１２－１８（Ｆ）～図１２－１８（Ｇ）で表示されるボタン表示の有効期間内において促進音（Ｖ１１音）５Ｓ０１９（ｂ）が出力されている状態である。

Ｖ１１音は、Ｖ１０音よりも出力される音量が大きいかつ一定のリズムではない音である。

【０６６２】

図１２－１８（Ｃ）で表示されるボタン表示と図１２－１８（Ｆ）、図１２－１８（Ｇ）で表示されるボタン表示は同一の表示態様であるが、ボタン表示の促進音は互いに異なる促進音である。このような特徴によれば、様々なタイミングでボタン表示の促進音を遊技者に聞かせることができ、カットイン表示するときのボタン表示の促進音（図１２－１８（Ｃ））と当否が決まるときに表示するボタン表示の促進音（図１２－１８（Ｆ）、図１２－１８（Ｇ））を異ならせることで、どのタイミングにおいてもボタン表示の促進演出を楽しませることができる。

【０６６３】

図１２－１８（Ｉ）～図１２－１８（Ｊ）は、図１２－１８（Ｅ）から分岐して、進行した状態である。図１２－１８（Ｉ）でボタン表示されるが、該ボタン表示は、ボタン表示の上にミニキャラが表示されており、通常のボタン表示よりも期待度が高いことを示している。該ボタン表示の有効期間内において促進音（Ｖ１２音）５Ｓ０１９（ｃ）が出力されている状態である。

【０６６４】

導入パートの第１タイミング（図１２－１８（Ｃ））および該第１タイミングよりも後の第２タイミング（図１２－１８（Ｆ）（Ｇ））において遊技者に動作を促すボタン表示を表示可能であり、導入パートの第１タイミングにおけるボタン表示が表示されている期間において、遊技者がボタンを押すことで、有利状態に制御される期待度が示唆され（図１２－１８（Ｄ））導入パートの第２タイミングにおけるボタン表示が表示されている期間において、遊技者がボタンを押すことで、有利状態に制御されるか否かが報知され、導入パートの第２タイミングにおけるボタン表示が表示されることに対応して、楽曲「パワフルワールド」の音量が低下し、その後、エピローグパートにおいて楽曲「パワフルワールド」の音量が復帰し、導入パートの第２タイミングにおけるボタン表示に対応する動作促進音は、導入パートの第１タイミングにおけるボタン表示に対応する動作促進音よりも長い期間出力される。

このような特徴によれば、楽曲系のリーチにおいて、当否のタイミングで一旦楽曲を停止させ、大当りを報知する際に楽曲を再度再生するようなものにおいて、第１タイミングでは、カットインボタンの促進音を長くしないことで、ボタンの促進音で楽曲を邪魔をすることなく楽曲を聞かせることができ、第２タイミングでは、実行されるボタンは当否に直結するところなので第１タイミングで実行されるボタンよりも促進音を長くすることで、最後まで遊技者を煽ることができ、かつ消音前の楽曲の続きが再生されるまでの隙間時間をボタンの促進音で繋ぐことによって間の部分を無音とすることなく違和感がない状態で楽曲の続きを再生することができる。

【０６６５】

また、図１２－１８（Ｃ）で表示されるボタン表示の表示態様と、図１２－１８（Ｆ）、図１２－１８（Ｇ）で表示されるボタン表示の表示態様は同じ表示態様であるが、図１２－１８（Ｆ）、図１２－１８（Ｇ）で表示されるボタン表示の促進音のほうが長い。このような特徴によれば、当否でボタンを押させるときに、遊技者を煽ることができ、楽しませることができる。

【０６６６】

大当り遊技状態に制御されるときに、図１２―１８（Ｃ）のタイミングで通常のボタン表示よりも期待度の高いボタン表示が表示されるよりも、図１２－１８（Ｉ）のタイミングで通常のボタン表示よりも期待度高いボタン表示が表示される割合が高い。このような特徴によれば、有利状態に制御されるときに、カットイン演出時により当否の判定時に、通常のボタン表示よりも期待度の高いボタン表示が表示されやすいことで、当否時により遊技者を楽しませることができる。

【０６６７】

図１２－１８（Ｆ）、図１２－１８（Ｇ）で表示されるボタン表示と、図１２－１８（Ｉ）、図１２－１８（Ｊ）で表示されるボタン表示の表示態様は異なるが、ボタン表示の促進音が出力されている期間は同じであり、ボタン表示が消去されるタイミングも同じである。このような特徴によれば、促進音が異なっていてもボタン表示を消去するタイミングは同じであるので、違和感なく大当り遊技状態を報知する次のシーンへと繋ぐことができる。

【０６６８】

（ボタンが操作された後、またはボタンの有効期間が終了したときに出力される動作対応音の場面比較（１）について）

図１２－１９（Ａ）～図１２－１９（Ｈ）は、ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」リーチ演出におけるボタンが操作される、またボタン表示の有効期間が終了したときに、出力される対応音（以降、動作対応音と称する場合がある。）の場面の比較について説明図である。図１２－１９（Ｃ）において、ボタンが操作される、もしくはボタン表示の有効期間が終了したときに出力される動作対応音５ＳＯ２２は図１２－１９（Ｄ）の期間出力され続けている状態である。

【０６６９】

本実施例における、第１タイミングにおける動作促進表示に対応する動作対応音とは、ボタンが押されたことを遊技者に理解させるために出力される電子音のことである。第１タイミングにて出力される動作対応音は、カットイン演出が実行されるときに出力される電子音も含む。

【０６７０】

本実施例における、第２タイミングにおける動作促進表示に対応する動作対応音とは、当否時にボタンが押されたことを遊技者に理解させるための電子音である。

【０６７１】

その後、図１２－１９（Ｇ）でボタンが操作されるもしくは、ボタン表示の有効期間が終了したときに出力される動作対応音５ＳＯ２２は図１２－１９（Ｈ）に進行してすぐに出力が停止されたことを示している。図１２－１９（Ｃ）で出力される動作対応音の期間よりも図１２－１９（Ｇ）で出力される動作対応音の期間のほうが短い。このような特徴に

よれば、楽曲系のリーチ演出において、当否のタイミングで一旦楽曲を停止させ、大当りを報知する際に楽曲を再度再生するようなものにおいて、カットインが表示されるタイミング（図１２－１９（Ｄ））では、ボタンが押されたことを強調するために、動作対応音の期間を長くしているが、当否のボタンを動作後に出力される動作対応音の期間を短くすることで、消音させていた楽曲の続きをすぐに再生させることができ、消音されていた楽曲の続きをすぐに遊技者が聞くことができる。

【０６７２】

（ボタンが操作された後、またはボタンの有効期間が終了したときに出力される動作対応音の場面比較（２）について）

図１２－２０（Ａ）～図１２－２０（Ｈ）は、ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」リーチ演出におけるボタンが操作される、またボタン表示の有効期間が終了したときに、出力される対応音がボタンの種類で異なるかどうかの比較を説明した説明図である。図１２－２０（Ｃ）において、ボタンが操作される、もしくはボタン表示の有効期間が終了したときに出力される動作対応音５Ｓ０２２は図１２－２０（Ｄ）の期間出力され続けている状態である。図示においては省略しているが、図１２－１９（Ｄ）で出力されていた動作対応音と図１２－２０（Ｄ）で出力されている動作対応音は異なる。

【０６７３】

その後、図１２－２０（Ｇ）でボタンが操作されるもしくは、ボタン表示の有効期間が終了したときに出力される動作対応音５Ｓ０２２は図１２－２０（Ｈ）に進行してすぐに出力が停止されたことを示している。図１２－２０（Ｃ）で出力される動作対応音の期間よりも図１２－２０（Ｇ）で出力される動作対応音の期間のほうが短い。このような特徴によれば、ボタンの表示態様が変化しても、当否のボタンの動作後、動作対応音を短くすることで、演出パターンを増やしつつも再度再生される楽曲の邪魔をしないようにすることができる。

【０６７４】

図１２－２１（Ａ）～図１２－２１（Ｌ）は、「大当り」時における、ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」リーチ演出における歌詞表示とボタン表示について説明した説明図である。図１２－２１（Ａ）に示すように、ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」が実行されることを表しており、リーチタイトル「パワフルワールド」が表示されている状態である。

【０６７５】

その後、図１２－２１（Ｂ）は、ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」が実行されて、楽曲「パワフルワールド」が出力されている状態を示している。該楽曲に合わせて歌詞「始めよう　祭りだ　Ｆｅｖｅｒ」が表示されている。以降、図１２－２１（Ｂ）～図１２－２１（Ｆ）まで楽曲「パワフルワールド」が出力され続ける。

【０６７６】

その後、図１２－２１（Ｃ）は、通常のボタン表示よりも期待度の高いキャラクタが付随しているボタン表示が表示されたことを示している。このときも「パワフルワールド」の歌詞「魅惑　誘惑　ハート盗め」が表示されている。

【０６７７】

その後、図１２－２１（Ｄ）は、図１２－２１（Ｃ）で表示されていたボタン表示が操作される、またはボタン表示の有効期間が終了したことで、のカットイン演出５Ｓ００４（ｂ）が実行されたことを示している。カットイン演出５Ｓ００４（ｂ）が実行されているときも「パワフルワールド」の歌詞「愛と友情　パワフル　むすめ」が表示されている。

【０６７８】

その後、図１２－２１（Ｅ）は、カットイン演出が終了した後に、「パワフルワールド」の歌詞「高鳴る鼓動が街中に」が表示されている。

【０６７９】

その後、図１２－２１（Ｆ）は、当否時に表示されるボタン表示が画面上の左右から表示されていることを表している。まだボタン表示の有効期間ではないのでボタンの操作はで

きないようになっている。また「パワフルワールド」の歌詞「響きだす　Ｔｏｎｉｇｈｔ」が表示されている。図１２－２１（Ｆ）の段階で、楽曲「パワフルワールド」の出力が停止されている状態を表している。

【０６８０】

その後、図１２－２１（Ｇ）～図１２－２１（Ｈ）は、ボタン表示が画面上の左右から表示され、画面の真ん中でボタン表示が重なったことを示している。ボタン表示が表示されているときには楽曲「パワフルワールド」は出力していない状態である。一方で楽曲「パワフルワールド」は出力されていないが、歌詞の表示はボタン表示が実行されている間も表示されたままである。このような特徴によれば、楽曲系のリーチにおいて、当否のボタンのタイミングで一旦楽曲を停止させ、大当りを報知する際に楽曲を再度再生するようなものにおいて、ボタン有効期間中に、楽曲の出力は停止しているが、その後に余韻期間を持たせることでボタン表示の促進音を出力する期間を設けることができ、かつ１フレーズ分の歌詞表示を表示することができるので大当りを報知する際、次のシーンの歌詞に切り替えるときに違和感なく繋ぐことができる。

【０６８１】

本実施例におけるフレーズとは、ＳＰリーチ中に表示される歌詞テロップのことを指しており、図面の１図面に表示されている歌詞テロップを１フレーズとしている。例えば、図１２－２０（Ｂ）において歌詞表示「始めよう　祭りだ　Ｆｅｖｅｒ」が１フレーズ、その後の図１２－２０（Ｃ）の歌詞表示「魅惑　誘惑　ハート盗め」が２フレーズとしている。上記の通り、図面が切り替わるごとに１フレーズ、２フレーズと切り分けをしている。

【０６８２】

歌詞テロップとは、ＳＰリーチ演出中に表示される歌詞表示のことである。

【０６８３】

その後、図１２－２１（Ｉ）～図１２－２１（Ｊ）は、遊技者によってボタンが操作されるもしくは、ボタンの有効期間が終了したときに、「大当り」したことを報知するために「４」の飾り図柄を拡大表示している状態を表している。このときに図１２－２１（Ｈ）まで表示していた歌詞「響きだす　Ｔｏｎｉｇｈｔ」を図１２－２１（Ｉ）においては「ＨＥＹ」の歌詞表示に切り替えていることを示している。その後に、図１２－２１（Ｊ）において、停止していた楽曲「パワフルワールド」を再出力していることを示している。楽曲の再出力よりも歌詞表示の切り換えを先に行うことで、楽曲が再開されるよりも歌詞を先に表示することで遊技者に楽曲の続きを分からせることができる。

また画面上部に表示していた飾り図柄を消去し、画面中央に飾り図柄「４」を拡大表示することで、画面全体を用いた迫力のある大当りの報知をすることができる。

【０６８４】

その後、図１２－２１（Ｋ）～図１２－２１（Ｌ）は、「大当り」したことを賑やかすために可動体３２が落下した状態を示している。可動体３２が落下したときに画面上にエフェクトが表示される。該エフェクトが表示されると歌詞表示は表示されているが、遊技者は視認できなくなる。その後、可動体３２が収容され、図１２－２１（Ｌ）のエピローグパートへと進行していくことを示している。

【０６８５】

図１２－２２（Ａ）～図１２－２２（Ｊ）は、「はずれ」時における、ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」リーチ演出における歌詞表示とボタン表示について説明した説明図である。図１２－２２（Ａ）に示すように、ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」が実行されることを表しており、リーチタイトル「パワフルワールド」が表示されている状態である。

【０６８６】

その後、図１２－２２（Ｂ）は、ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」が実行されて、楽曲「パワフルワールド」が出力されている状態を示している。該楽曲に合わせて歌詞「始めよう　祭りだ　Ｆｅｖｅｒ」が表示されている。以降、図１２－２２（Ｂ）～図１２－

２２（Ｆ）まで楽曲「パワフルワールド」が出力され続ける。
【０６８７】
その後、図１２－２２（Ｃ）は、通常のボタン表示よりも期待度の高いキャラクタが付随しているボタン表示が表示されたことを示している。このときも「パワフルワールド」の歌詞「魅惑　誘惑　ハート盗め」が表示されている。
【０６８８】
その後、図１２－２２（Ｄ）は、図１２－２２（Ｃ）で表示されていたボタン表示が操作される、またはボタン表示の有効期間が終了したことで、のカットイン演出５Ｓ００４（ｂ）が実行されたことを示している。カットイン演出５Ｓ００４（ｂ）が実行されているときも「パワフルワールド」の歌詞「愛と友情　パワフル　むすめ」が表示されている。
【０６８９】
その後、図１２－２２（Ｅ）は、カットイン演出が終了した後に、「パワフルワールド」の歌詞「高鳴る鼓動が街中に」が表示されている。
【０６９０】
その後、図１２－２２（Ｆ）に示すように、当否時に表示されるボタン表示が画面上の左右から表示されていることを表している。まだボタン表示の有効期間ではないのでボタンの操作はできないようになっている。また「パワフルワールド」の歌詞「響きだす　Ｔｏｎｉｇｈｔ」が表示されている。図１２－２２（Ｆ）の段階で、楽曲「パワフルワールド」の出力が停止されている状態を表している。
【０６９１】
その後、図１２－２２（Ｇ）～図１２－２２（Ｈ）は、ボタン表示が画面上の左右から表示され、画面の真ん中でボタン表示が重なったことを示している。ボタン表示の促進表示が実行されているときには楽曲「パワフルワ－ルド」は出力していない状態である。一方で楽曲「パワフルワールド」は出力されていないが、歌詞の表示はボタンの促進表示が実行されている間も表示されたままである。
【０６９２】
その後、図１２－２２（Ｉ）～図１２－２２（Ｊ）は、遊技者によってボタンが操作されるもしくは、ボタンの有効期間が終了したときに、「はずれ」となったことを報知するために「５」の飾り図柄を画面中央部に表示している状態を表している。飾り図柄「５」を表示するときに画面上部に表示していた飾り図柄「４」を消去している。飾り図柄「４」を消去することで、大当りしていないことを遊技者にその一瞬で理解させることができ、過度な期待を持たさないようにできる。
また、このときに図１２－２２（Ｈ）まで表示していた歌詞「響きだす　Ｔｏｎｉｇｈｔ」を図１２－２２（Ｉ）においては消去する。その後、飾り図柄「４５４」を表示し変動が終了したことを示している。そのような特徴によると、歌詞テロップを再開させると、遊技者ははずれであるにも関わらず、「大当り」していると誤認してしまう可能性があるので、その事項を防ぐことができる。
歌詞テロップとは、ＳＰリーチ中に出力される楽曲に伴い表示される歌詞表示のことである。
【０６９３】
図１２－２３（Ａ）～図１２－２３（Ｌ）の演出の流れは図１２－２１（Ａ）～図１２－２１（Ｌ）と同様であるので、異なる特徴点について説明する。ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」ＳＰリーチ演出において表示される歌詞表示の表示態様が通常とは異なるチャンスアップパターンの演出である。図では、一文字ずつ交互に文字の色を変化させているが、図１２－２３（Ｂ）の歌詞が表示されたときに該歌詞の表示態様を変化させる場合でも良い。（歌詞が表示されたときには赤色や、金色に文字色が変化していてもよい。）
また、図１２－２３（Ａ）～図１２－２３（Ｊ）までは通常の表示態様で表示し、図１２－２３（Ｌ）から歌詞表示させるパターンであってもよい。このような特徴によれば、歌詞表示が急に変化しても遊技者に違和感を抱かせないようにできる。
【０６９４】

図１２－２４（Ａ）～図１２－２４（Ｈ）は、「パワフルワールド」ＳＰリーチ演出中に実行されるときの楽曲と動作対応音と歌詞表示の関係について説明したものである。図１２－２４（Ａ）ｔ１０は、「パワフルワールド」ＳＰリーチ演出のタイトルが表示され楽曲の出力が開始されたことを示している。その後、図１２－２４（Ｂ）ｔ１１～図１２－２５（Ｃ）ｔ１２で該楽曲の歌詞が表示され、楽曲においても継続して出力されている。

【０６９５】

図１２－２４（Ｄ）ｔ１３は、図１２－２４（Ｃ）でボタンの操作または、有効期間が終了したことに伴いカットイン演出が実行されたことを示している。カットイン演出が実行されたことに伴い、カットイン演出の演出音が出力されている。また楽曲においても出力されている状態である。

【０６９６】

図１２－２４（Ｅ）ｔ１４は、図１２－２４（Ｄ）で出力されていたカットイン演出を終了され、カットイン演出の演出音も消去し、楽曲が継続して出力されていることを示している。

【０６９７】

図１２－２４（Ｆ）ｔ１５～図１２－２４（Ｇ）ｔ１６は、「パワフルワールド」ＳＰリーチ演出における、当否判定時のボタンが表示されるときに楽曲の出力を停止したことを示している。

【０６９８】

図１２－２４（Ｈ）ｔ１７は、「大当り」となる場合に停止していた楽曲を再出力したことを示している。

【０６９９】

図１２－２５は、楽曲とカットイン演出とボタンの促進音の音量の関係についてまとめた説明図である。図１２－２５（Ａ）は燃えるムム＆ジャムカットイン演出が実行されるときのパターンと、図１２―２５（Ｂ）は所定カットイン演出が実行されるときのパターンである。所定カットイン演出が実行されるよりも燃えるムム＆ジャムカットイン演出が実行されたときのほうが、「大当り」状態に制御されやすいように設定されている。

【０７００】

図１２－２５（Ａ）は、グラフ表のｔ１０は、図１２－２４（Ａ）ｔ１０に対応していることを示している。図１２－２５（Ａ）のグラフ表のｔ１１は、図１２－２４（Ｂ）ｔ１１に対応していることを示している。図１２－２５（Ａ）のグラフ表のｔ１２は、図１２－２４（Ｃ）ｔ１２に対応していることを示している。図１２－２５（Ａ）のグラフ表のｔ１３は、図１２－２４（Ｄ）ｔ１３に対応していることを示している。図１２－２５（Ａ）のグラフ表のｔ１４は、図１２－２４（Ｅ）ｔ１４に対応していることを示している。図１２－２５（Ａ）のグラフ表のｔ１５は、図１２－２４（Ｆ）ｔ１５に対応していることを示している。図１２－２５（Ａ）のグラフ表のｔ１６は、図１２－２４（Ｇ）ｔ１６に対応していることを示している。図１２－２５（Ａ）のグラフ表のｔ１７は、図１２－２４（Ｈ）ｔ１７に対応していることを示している。

【０７０１】

同様に、図１２－２５（Ｂ）は、グラフ表のｔ１０は、図１２－２４（Ａ）ｔ１０に対応していることを示している。図１２－２５（Ｂ）のグラフ表のｔ１１は、図１２－２４（Ｂ）ｔ１１に対応していることを示している。図１２－２５（Ｂ）のグラフ表のｔ１２は、図１２－２４（Ｃ）ｔ１２に対応していることを示している。図１２－２５（Ｂ）のグラフ表のｔ１３は、図１２－２４（Ｄ）ｔ１３に対応していることを示している。図１２－２５（Ｂ）のグラフ表のｔ１４は、図１２－２４（Ｅ）ｔ１４に対応していることを示している。図１２－２５（Ｂ）のグラフ表のｔ１５は、図１２－２４（Ｆ）ｔ１５に対応していることを示している。図１２－２５（Ｂ）のグラフ表のｔ１６は、図１２－２４（Ｇ）ｔ１６に対応していることを示している。図１２－２５（Ｂ）のグラフ表のｔ１７は、図１２－２４（Ｈ）ｔ１７に対応していることを示している。

【０７０２】

図１２－２５（Ａ）は、楽曲の音量については、ｔ１０～ｔ１３の途中まで楽曲の音量１～５段階のうちの４段階の音量で出力されていることを示しており、ｔ１３の途中からｔ１５までで音量は低下していき、ｔ１５～ｔ１７まで音量が０となった状態である。その後、ｔ１７から楽曲を４段階の音量で再出力し。図柄停止までに徐々に音量をさげていくことを表している。図柄停止する手前で音量を０にしそのまま楽曲の出力を停止させる。

【０７０３】

図１２－２５（Ａ）は、燃えるムム＆ジャムカットイン演出の音量について、ｔ１０～ｔ１３まで音量は０であり、出力されていない状態である。またｔ１３～ｔ１４で５段階の音量で出力されている状態である。ｔ１３～ｔ１４の期間において、楽曲の音量よりも燃えるムム＆ジャムカットイン演出の音量のほうが大きいので、楽曲も出力されているが、楽曲は聴き取りづらい、もしくは聴こえない状態である。

【０７０４】

ボタンの促進音の音量について、ｔ１０～ｔ１２まで音量は０であり、ｔ１２～ｔ１３にかけてボタンが表示されるので、ボタンの促進音が出力される。該ボタンの促進音は、４段階の音量で出力される。ｔ１２～ｔ１３の期間において、楽曲の音量とボタンの促進音の音量が同じであるので、遊技者は楽曲の音とボタンの促進音の音を聞き取ることができる。その後ｔ１３～ｔ１５までは音量を再度０とし、ｔ１５～ｔ１７の期間で再度ボタンの促進音を出力する。その時の音量はｔ１２～ｔ１３のときよりも大きい５段階の音量で出力される。そうすることによって、ＳＰリーチ演出中の途中で表示されるボタン表示よりも当否が後半の部分で表示されるボタンの促進音の音量を大きくすることで、遊技者の高揚感を高めることができる。

【０７０５】

図１２－２５（Ａ）と図１２－２５（Ｂ）の演出の流れは同じであるので、相違点について説明する。図１２－２５（Ａ）のｔ１３～ｔ１４の期間よりも図１２－２５（Ｂ）のｔ１３～ｔ１４の期間のほうが短く設定されている。燃えるムム＆ジャムカットイン演出のほうが大当り遊技状態に制御される割合が高いので、所定カットイン演出の実行期間よりも燃えるムム＆ジャムカットイン演出の実行期間を長くすることで、遊技者に期待度の高い演出であることを認識させることができる。

【０７０６】

図１２－２６（Ｄ）～図１２－２６（Ｇ）は、カットイン演出の種類について示している。図１２－２６（Ａ）～図１２－２６（Ｃ）の部分においては、いずれかのカットイン演出が実行されても共通の演出態様で実行されていることを示している。図１２－２６（Ｄ）は、ムムカットイン演出であり、図１２－２６（Ｅ）は、ムム＆ジャムカットイン演出である。ムムカットイン演出は、図では省略しているが、背景が紫色などで実行されるカットイン演出である。ムム＆ジャムカットイン演出は、図では省略しているが、背景が赤色などで実行されるカットイン演出である。ムムカットイン演出よりもムム＆ジャムカットイン演出のほうが、大当り遊技状態に制御される割合が高い。

【０７０７】

図１２－２６（Ｆ）は、燃えるムム＆ジャムカットイン演出であり、燃えるムム＆ジャムカットイン演出は、図では省略しているが、背景が金色などで実行されるカットイン演出である。燃えるムム＆ジャムカットイン演出は、ムムカットイン演出とムム＆ジャムカットイン演出よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い。

燃えるムム＆ジャムカットイン演出または、ムムカットイン演出、ムム＆ジャムカットイン演出が実行されるときにおいて歌詞表示は視認できる状態である。

【０７０８】

図１２－２６（Ｇ）は、スーツムムカットイン演出であり、スーツムムカットイン演出は、ムムカットイン演出の表示態様（キャラクタムムの衣装が異なっている。またはムムカットイン演出では手を挙げている状態であるが、スーツムムカットイン演出では手を下ろしているなど）が異なるパターンのカットイン演出である。スーツムムカットイン演出では、歌詞表示が消去されていないが、画面上では、視認できないようになっている。

【０７０９】
図１２－２７（Ａ）～図１２－２７（Ｇ）は、「パワフルゾーン」演出についての説明図であり、「パワフルゾーン」演出とは、ＳＰリーチ演出の前に実行される演出である。図１２－２７（Ａ）は、「パワフルゾーン」演出が実行されることを表しており、「パワフルゾーン」のタイトル５Ｓ０２３が表示されている状態である。該タイトルが表示されることに伴い、第２ＢＧＭが出力される。
【０７１０】
第２ＢＧＭとは、「パワフルゾーン」演出で出力されるＢＧＭのことであり、
図示では省略しているが、「パワフルミラクル」の歌声を含まないインストゥルメンタルの楽曲である。パワフルミラクルは、ＳＰリーチ演出中には出力されないようになっているので、第２ＢＧＭによって、どのＳＰリーチ演出が実行されるかは、出力された時点では遊技者は分からないので、どのＳＰリーチが実行されるときであっても共通のＢＧＭとして使うことができる。
なお、高ベース状態においては、歌声を含む第２ＢＧＭを聞くことが可能である。
【０７１１】
図１２－２７（Ｂ）～図１２－２７（Ｅ）は、第２ＢＧＭが出力され続けており、飾り図柄がどの飾り図柄でリーチ状態となるかを煽っている状態である。図１２－２７（Ｂ）では、図柄表示エリア５Ｌと５Ｒに飾り図柄「１」が仮停止した状態を示しており、図１２－２７（Ｂ）において飾り図柄「１」ではリーチ状態とはならず、画面外へと消去されている状態を表している。
【０７１２】
その後、図１２－２７（Ｃ）は、図柄表示エリア５Ｌと５Ｒに飾り図柄「２」が仮停止した状態を示しており、図１２－２７（Ｄ）において飾り図柄「２」ではリーチ状態とはならず、画面外へと消去されている状態を表している。
【０７１３】
その後、図１２－２７（Ｄ）は、図柄表示エリア５Ｌと５Ｒに飾り図柄「３」が仮停止した状態を示しており、その後、図１２－２７（Ｅ）図柄表示エリア５Ｌと５Ｒに飾り図柄「４」が仮停止した状態を示している。そして、図柄表示エリア５Ｌと５Ｒに飾り図柄「４」がリーチ状態となったことを示している。
【０７１４】
その後、図１２－２７（Ｅ）は、リーチ状態となった後に、いずれかのＳＰリーチ演出へ進行するために、画面上を視認できないようにし、進行するＳＰリーチ演出を表示する。具体的には、ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」や、ＳＰリーチ演出「爆チュー襲来」などへと進行する。図１２－２７（Ｅ）では第２ＢＧＭの出力は停止されている状態である。
【０７１５】
その後、図１２－２７（Ｇ）は、ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」が選択され実行されることを表している。楽曲「パワフルワールド」５Ｓ０２５が出力されたことを示している。その後の流れは、図１２－１（Ｂ）へとつながることを示している。
【０７１６】
図１２－２８（Ａ）～図１２－２８（Ｆ）は、「超パワフルゾーン」演出についての説明図であり、「超パワフルゾーン」演出とは、ＳＰリーチ演出の前に実行される演出であり、「パワフルゾーン」演出よりも有利状態に制御される大当り期待度が高い演出である。また「超パワフルゾーン」演出が実行されると、楽曲「パワフルアイランド」５Ｓ０２７が出力される。
【０７１７】
図１２－２８（Ｂ）～図１２－２８（Ｆ）は、楽曲「パワフルアイランド」が出力されている状態であり、図１２－２８（Ｂ）では、出力されている楽曲に対応した歌詞「スペシャルフィーバーで踊りましょう！」が表示されている状態である。
【０７１８】

その後、図１２－２８（Ｃ）は、出力されている楽曲「パワフルアイランド」に対応した歌詞「地球も出玉も全部任せで」が表示されている状態である。
【０７１９】
その後、図１２－２８（Ｄ）は、出力されている楽曲「パワフルアイランド」に対応した歌詞「いっぱいあげるよ」が表示されている状態である。
【０７２０】
その後、図１２－２８（Ｅ）は、出力されている楽曲「パワフルアイランド」に対応した歌詞「最高のおもてなしを」が表示されている状態である。
【０７２１】
その後、図１２－２８（Ｆ）は、出力されている楽曲「パワフルアイランド」に対応した歌詞「小悪魔なんて言わないで　アイドルです」が表示されている状態である。
【０７２２】
本実施例において、「超パワフルゾーン」演出が実行されたときは、その後のＳＰリーチ演出「パワフルアイランド」が実行されるようになっており、「超パワフルゾーン」演出中に歌詞を表示しているが、「超パワフルゾーン」演出中に歌詞の表示をしないパターンがあってもよい。
【０７２３】
その後、図１２－２８（Ｇ）～図１２－３０（Ｈ）は、「超パワフルゾーン」演出からＳＰリーチ演出５Ｓ０２８「パワフルアイランド」が実行されることを示している。また図１２－２８（Ｇ）は、「パワフルアイランド」のタイトルが表示されたとき楽曲「パワフルアイランド」が継続して出力されている。出力されている楽曲に対応した歌詞「力合わせてね　歌うよ～！」が表示されている。ＳＰリーチ演出「パワフルアイランド」は、「超パワフルゾーン」演出を経由して実行される演出となっている。
【０７２４】
その後、図１２－２８（Ｈ）は、ＳＰリーチ演出「パワフルアイランド」が実行されている状態を示している。出力されている楽曲「パワフルアイランド」に対応した歌詞「かっ飛ばせ　メロン越えで」が表示されている状態である。
【０７２５】
その後、図１２－２９（Ａ）は、図１２－２８（Ｈ）の続きを表しており、ＳＰリーチ演出「パワフルアイランド」が実行されており、出力されている楽曲「パワフルアイランド」に対応した歌詞「ドキドキ　邪魔させないよ」が表示されている状態である。
【０７２６】
その後、図１２－２９（Ｂ）は、出力されている楽曲に対応した歌詞「さぁ　レッツ　ゴー」が表示されている状態である。
【０７２７】
その後、図１２－２９（Ｃ）は、出力されている楽曲に対応した歌詞「スマイル　輝いて」が表示されている状態である。
【０７２８】
その後、図１２－２９（Ｄ）は、出力されている楽曲に対応した歌詞「さぁ　レッツ　ゴー」が表示されている状態である。
【０７２９】
その後、図１２－２９（Ｅ）は、ボタンを操作させるようにボタン表示を表示し、また、出力されている楽曲に対応した歌詞「アツい　アツい予感が」が表示されている状態である。
【０７３０】
その後、図１２－２９（Ｆ）は、図１２－２８（Ｅ）でボタンが操作されるまたは有効期間が終了したときにカットイン演出が実行されたことを示している。なお歌詞の表示は消去されたわけではなく、カットイン演出の後ろのレイヤーで表示されている。
【０７３１】
その後、図１２－２９（Ｇ）は、カットイン演出を終了させ、出力されている楽曲に対応

した歌詞「レッツ　ゴー　パワフル」が表示されている状態である。
【０７３２】
その後、図１２－２９（Ｈ）は、当否のときに表示されるボタンが画面の左右から表示されている状態を表しており、ボタンが重なり一つなったときに操作可能となることを表している。また出力されている楽曲に対応した歌詞「じゃんじゃん」が表示されている。
【０７３３】
その後、図１２－３０（Ａ）は、図１２－２９（Ｈ）の続きを表しており、「大当り」または「はずれ」となるかの当否判定の様子を示している。また、ボタン表示の下部に備えられているのは、タイムゲージはボタンの有効期間であることを示している。楽曲「パワフルアイランド」は停止しているが、歌詞表示「じゃんじゃん」を消去せずに表示し続けている。
【０７３４】
その後、図１２－３０（Ｂ）は、「大当り」したことを遊技者に報知するために飾り図柄「４」を強調させて表示している。また停止していた楽曲の続きを出力し、歌詞表示も「出してね」に切り替えている。
【０７３５】
その後、図１２－３０（Ｃ）～図１２－３０（Ｈ）は、可動体３２が落下し、エピローグ期間に行われることを示している。可動体３２が落下したあと元の位置へと収容されて、飾り図柄が再度表示されるまで楽曲が出力されていることを示している。詳しくは後述する。
【０７３６】
図１２－３１は、前述した「パワフルゾーン」演出の流れを具体的に説明したものである。図１２－３１（Ａ）～図１２－３１（Ｂ）は、通常状態中の可変表示を行っているときの状態を表している。通常状態中は、第１ＢＧＭが出力されている状態である。その後、図１２－３１（Ｃ）～図１２－３１（Ｆ）は、「パワフルゾーン」演出に進行し、「パワフルゾーン」演出中は、第２ＢＧＭが出力されている。その後、図１２－３１（Ｇ）でＳＰリーチ演出「パワフルワールド」のタイトルが表示され、図１２－３１（Ｈ）に進行したときに楽曲「パワフルワールド」が出力される。実施例においては、リーチタイトルが表示されてから楽曲が出力されるパターンであるが、リーチタイトルが表示されことに伴い楽曲が出力されるパターンがあってもよい。
【０７３７】
図１２－３２は、前述したＳＰリーチ演出「パワフルアイランド」の流れを具体的に説明したものである。図１２－３２（Ａ）～図１２－３２（Ｂ）は、通常状態中の可変表示を行っているときの状態を表している。通常状態中は、第１ＢＧＭが出力されている状態である。その後、図１２－３２（Ｃ）～図１２－３２（Ｆ）は、「超パワフルゾーン」演出に進行し、楽曲「パワフルアイランド」が出力されていることを示している。図１２－３２（Ｇ）は、ＳＰリーチ演出「パワフルアイランド」のタイトルが表示されたこと示している。なお、ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」で表示されるリーチタイトルの表示態様は、第１表示態様（タイトルの文字が白色、赤色など）、第２表示態様（タイトルの文字が金色など）を備えるようにし、第１表示態様よりも第２表示態様のほうが大当り期待度が高くなるようにしてもよい。
【０７３８】
リーチタイトルが表示されるときには、楽曲「パワフルアイランド」がすでに出力されており、継続して楽曲を出力し、ＳＰリーチ演出「パワフルアイランド」が実行される。このような特徴によれば、楽曲がリーチ前から出力されていることで、遊技者の興趣を高めることができる。
【０７３９】
図１２－３３は、ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」からＳＰリーチ演出「パワフルアイランド」に切り替わる演出のパターンを説明したものである。図１２－３３（Ａ）～図１２－３３（Ｄ）において「パワフルゾーン」演出が実行され、その後、図１２－３３（

Ｅ）～図１２－３３（Ｆ）においてＳＰリーチ演出「パワフルワールド」が実行されている状態であり、ＳＰリーチ「パワフルワールド」が実行されているときに図１２－３３（Ｇ）に示すように、画面上がブラックアウトし演出が切り替わることを示している。その後、図１２－３３（Ｈ）～図１２－３３（Ｊ）に示す通り、「超パワフルゾーン」へと切り替えられ、その後、図１２－３３（Ｋ）～図１２－３３（Ｌ）に示すように、ＳＰリーチ演出「パワフルアイランド」が実行されることを示している。このような演出パターンを設け、期待度の低い「パワフルゾーン演出」から期待度の高い「超パワフルゾーン演出」へと切り替えることによって、期待度の低い演出においても遊技者に期待感を抱かせつつ、遊技を楽しませることができる。

【０７４０】

図１２－３４（Ａ）は、「パワフルゾーン」演出からＳＰリーチ演出「パワフルワールド」へと進行する演出の流れを表した説明図である。図１２－３４（Ｂ）は、「パワフルゾーン」演出からＳＰリーチ演出「パワフルワールド」へと進行する演出を実行し、その後、「超パワフルゾーン」演出へと演出が切り替えられ、ＳＰリーチ演出「パワフルアイランド」が実行されることを示す説明図である。図１２－３４（Ａ）と図１２―３４（Ｂ）の通り、「パワフルゾーン」からＳＰリーチ演出「パワフルワールド」が実行されるまでの期間よりも「超パワフルゾーン」が実行されてから「パワフルアイランド」が実行される期間のほうが長い。このような特徴によれば、期待度の高い「超パワフルゾーン」からＳＰリーチ演出「パワフルアイランド」を長い期間かけて実行することで遊技者を楽しませることができる。

【０７４１】

図１２－３５（Ａ）～図１２－３５（Ｈ）は、ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」の「大当り」を報知するときに可動体３２が可動位置まで落下したあと（画面中央まで落下すること）、可動体が収容されて飾り図柄が表示されるまでの演出の流れを示している。（以降、役物が収容されてから飾り図柄を表示する期間をエピローグ期間と称する場合がある。）図１２－３５（Ａ）は、図１２－２（Ｂ）の続きであり、「大当り」報知後に可動体３２が落下したことを示している。該可動体３２が落下したときにエフェクトが表示されている状態であり、歌詞は表示されているがエフェクトで視認できないようになっているが、実際は歌詞表示「さぁ」の１フレーズが表示されている。また、詳しくは後述するが出力されている楽曲の音も可動体３２の音で聞こえづらくなっている。

【０７４２】

その後、図１２－３５（Ｂ）は、楽曲は出力されているが、可動体３２に伴って出力される音で楽曲が聴こえづらい状態である。また可動体３２が落下したままの状態で歌詞表示は視認しづらい状態である。視認しづらい状態であるが、歌詞表示「みんな」の１フレーズが表示されている。

【０７４３】

その後、図１２－３５（Ｃ）は、落下していた可動体３２が収容されようとしている状態を表している。このときに徐々に可動体３２音量を低下させていき、楽曲の音量を上げていくようにしている。また役物が収容されることに伴って視認できない歌詞が徐々に視認できるようになることを示している。図１２－３５（Ｃ）では、「踊りだそう」の歌詞が表示されている。このような特徴によれば、音がまだ聞こえづらい状態であるので、どの歌詞の部分が流れているかを、可動体が戻る前に遊技者は理解することができる。

【０７４４】

その後、図１２－３５（Ｄ）は、可動体３２が収容されたあとも継続して楽曲が出力されており、またそれに伴った歌詞も表示されている。歌詞の表示が「リズムに　体　まかせて」と１フレーズが表示されている。

【０７４５】

その後、図１２－３５（Ｅ）は、図１２－３５（Ｄ）から継続して楽曲が出力されており、該楽曲に対応した歌詞「誰もが　ナンバーワン」と１フレーズが表示されている。

【０７４６】

その後、図１２－３５（Ｆ）は、図１２－３５（Ｅ）から継続して楽曲が出力されており、該楽曲に対応した歌詞と「今　全部解き放て」がワンフレーズで表示されている。
【０７４７】
その後、図１２－３５（Ｇ）は、図１２－３５（Ｆ）から継続して楽曲が出力されており、該楽曲に対応した歌詞「その衝動」がワンフレーズで表示されている。
【０７４８】
可動体が落下しているときに表示される歌詞のフレーズ数（図１２－３５（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）の３フレーズ）よりも可動体が収容されてから表示される歌詞のフレーズ数（図１２－３５（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）（Ｇ）の４フレーズ）のほうが多く設定されている。このような特徴によれば、可動体が可動しているときにおいても、楽曲の再生を続けることで、可動体が可動するとき専用の仕掛けを用いずに済み、その分、エピローグ期間において、特に楽曲の歌声を含む歌をしっかり聞かせることで、大当りの余韻に浸らせることができる。
【０７４９】
その後、図１２－３５（Ｇ）～図１２－３５（Ｈ）は、楽曲の音量を徐々に低下させていき、飾り図柄「４４４」を表示している状態である。このときに楽曲が出力されていても歌詞を表示しない。
【０７５０】
図１２－３６は、前述した可動体の動作音と楽曲の音量について説明した図である。
・図１２―３６（Ａ）は図１２－３５（Ａ）
・図１２―３６（Ｂ）は図１２－３５（Ｂ）
・図１２―３６（Ｃ）は図１２－３５（Ｃ）
・図１２―３６（Ｄ）は図１２－３５（Ｄ）
・図１２―３６（Ｅ）は図１２－３５（Ｅ）
・図１２―３６（Ｆ）は図１２－３５（Ｆ）
・図１２―３６（Ｇ）は図１２－３５（Ｇ）
・図１２―３６（Ｈ）は図１２－３５（Ａ）
に対応している。
【０７５１】
ＳＰリーチ演出「パワフルワールド」期間中は、楽曲の音量は５段階中の音量５で出力されていることを示している。その後、図１２－３６（Ａ）～図１２－３６（Ｂ）において可動体が落下したときに出力される演出音の音量が５の音量で出力され、楽曲の音量を２まで低下させている。図１２－３６（Ａ）～図１２－３６（Ｂ）の期間においては、楽曲が聴こえづらくなっている。このような特徴によれば、可動体の演出音を目立たせることができ、大当りしたことを遊技者に分かりやすく伝えることができる。
【０７５２】
その後、図１２－３６（Ｂ）～図１２－３６（Ｄ）にかけて、可動体が収容されていくに伴い楽曲の音量を２から５に上げていることを示している。一方で役物の演出音は収容されるにつれて音量を５から０に下げていることを示している。
【０７５３】
その後、図１２－３６（Ｄ）～図１２－３６（Ｈ）のエピローグ期間においては、楽曲を出力し続けて、図柄停止の前までは音量を出力し、徐々に音量を低下させていくことを示している。また可動体の演出音の音量の０のままである。このような特徴によれば、徐々に楽曲の音量を低下させていくので、急な楽曲の停止をさせないようにできるので、演出に違和感を持たせないようにできる。
【０７５４】
（特徴部の関連づけに係る説明）
特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよ

い。

【０７５５】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

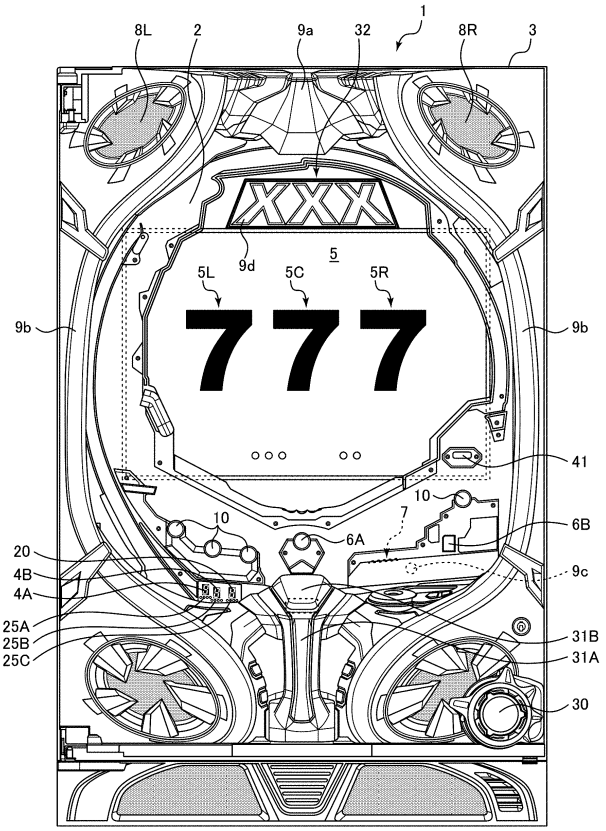
【符号の説明】

【０７５６】

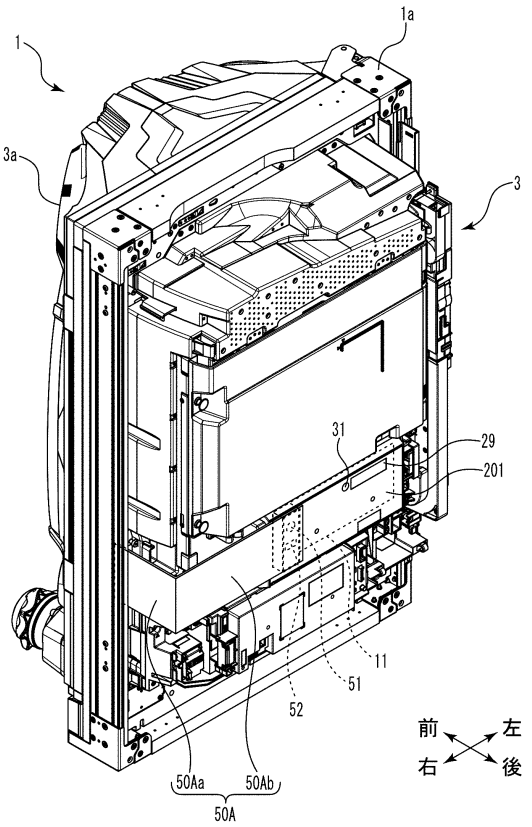
１　パチンコ遊技機、２　遊技盤、３　遊技機用枠、４Ａ　第１特別図柄表示装置、４Ｂ　第２特別図柄表示装置、５　画像表示装置、５Ｃ，５Ｌ，５Ｒ　飾り図柄表示エリア、６Ａ　入賞球装置、６Ｂ　可変入賞球装置、７　特別可変入賞球装置、８Ｌ，８Ｒ　スピーカ、９　遊技効果ランプ、１０　一般入賞口、１１　主基板、１２　演出制御基板、１３　音声制御基板、１４　ランプ制御基板、１５　中継基板、２１　ゲートスイッチ、２２Ａ　第１始動口スイッチ、２２Ｂ　第２始動口スイッチ、２３　カウントスイッチ、２５Ａ　第１保留表示器、２５Ｂ　第２保留表示器、２５Ｃ　普図保留表示器、３０　打球操作ハンドル、３１Ａ　スティックコントローラ、３１Ｂ　プッシュボタン、３２　可動体、３５Ａ　コントローラセンサユニット、３５Ｂ　プッシュセンサ、４１　通過ゲート、８１，８２　ソレノイド、１００　遊技制御用マイクロコンピュータ、１０１，１２１　ＲＯＭ、１０２，１２２　ＲＡＭ、１０４，１２４　乱数回路、１０６　ＲＴＣ、１１０　スイッチ回路、１１１　出力回路、１２３　表示制御部。

【図面】

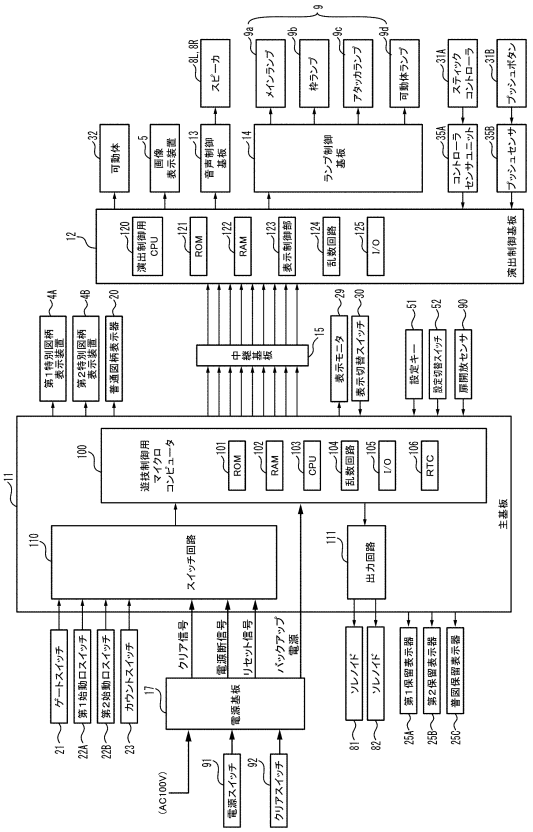
【図１】



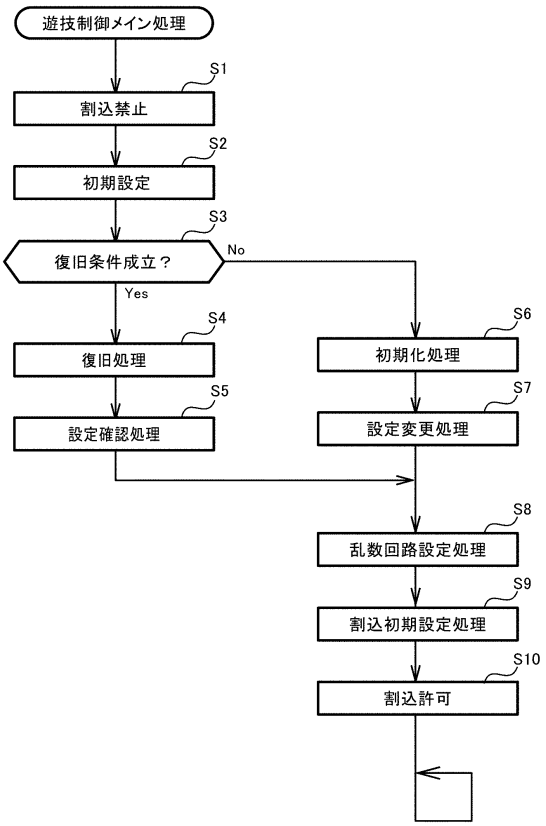
【図２】



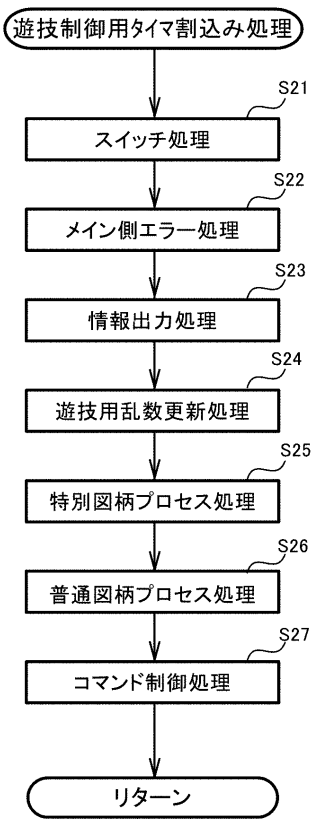
【図３】


9
8L,8R
スピーカ
9a
メインランプ
9b
枠ランプ
9c
アタックランプ
9d
可動体ランプ
31A
スティック
コントローラ
31B
プッシュボタン
32
可動体
5
画像
表示装置
13
音声制御
基板
14
ランプ制御
基板
35A
コントローラ
センサユニット
35B
プッシュセンサ
12
演出制御用
CPU
120
ROM
121
RAM
122
表示制御部
123
乱数回路
124
I/O
125
演出制御基板
44
第1特別図柄
表示装置
46
第2特別図柄
表示装置
20
普通図柄表示基板
中継基板
15
29
表示モニタ
30
表示切替スイッチ
51
設定キー
52
設定切替スイッチ
90
扉開放センサ
11
遊技制御用
マイクロ
コンピュータ
100
ROM
101
RAM
102
CPU
103
乱数回路
104
I/O
105
RTC
106
主基板
110
スイッチ回路
111
出力回路
ゲートスイッチ
21
第1始動口スイッチ
22A
第2始動口スイッチ
22B
カウントスイッチ
23
クリア信号
電源断信号
リセット信号
バックアップ
電源
電源基板
17
ソレノイド
81
ソレノイド
82
第1保留表示器
25A
第2保留表示器
25B
普図保留表示器
25C
(AC100V)
9j
電源スイッチ
92
クリアスイッチ

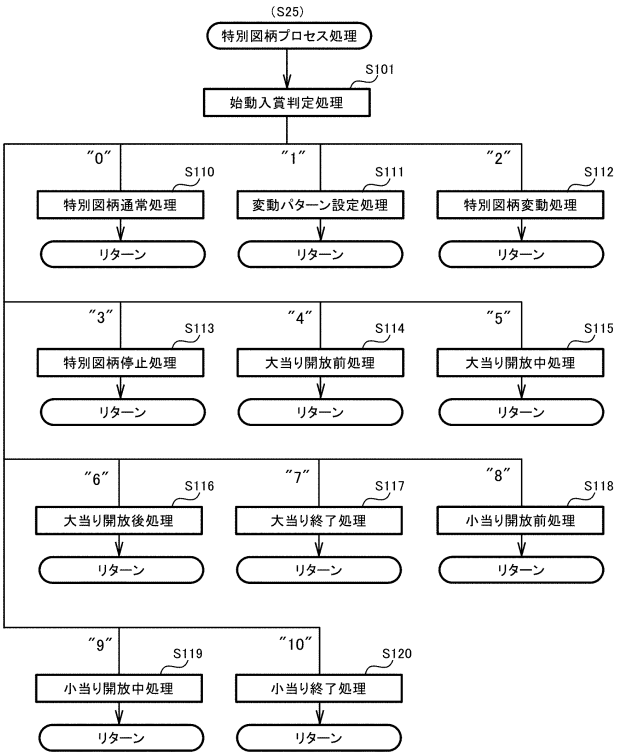
【図４】


遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
復旧条件成立？
No
Yes
S4
復旧処理
S5
設定確認処理
S6
初期化処理
S7
設定変更処理
S8
乱数回路設定処理
S9
割込初期設定処理
S10
割込許可

【図５】


遊技制御用タイマ割込み処理
S21
スイッチ処理
S22
メイン側エラー処理
S23
情報出力処理
S24
遊技用乱数更新処理
S25
特別図柄プロセス処理
S26
普通図柄プロセス処理
S27
コマンド制御処理
リターン

【図６】


(S25)
特別図柄プロセス処理
S101
始動入賞判定処理
"0"
S110
特別図柄通常処理
"1"
S111
変動パターン設定処理
"2"
S112
特別図柄変動処理
"3"
S113
特別図柄停止処理
"4"
S114
大当り開放前処理
"5"
S115
大当り開放中処理
"6"
S116
大当り開放後処理
"7"
S117
大当り終了処理
"8"
S118
小当り開放前処理
"9"
S119
小当り開放中処理
"10"
S120
小当り終了処理
リターン

【図７】

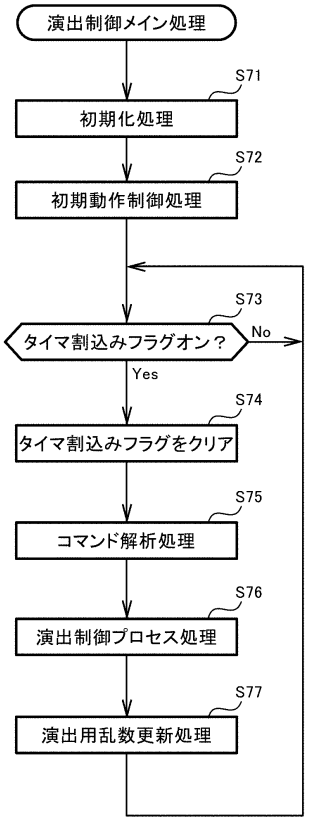
(A)第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
	小当り	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)
	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
確変状態	大当り	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1383 (確率:1/180)	1020～1429 (確率:1/160)	1020～1487 (確率:1/140)	1020～1556 (確率:1/120)	1020～1674 (確率:1/100)
	小当り	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)
	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

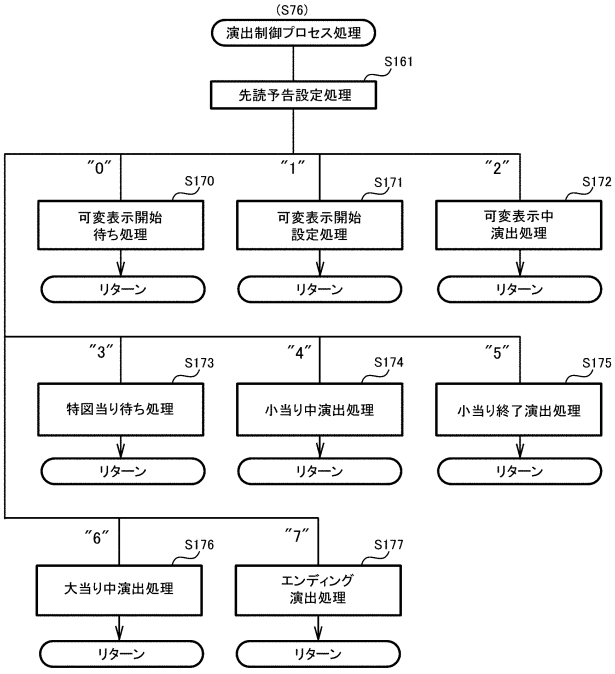
(B)第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
	小当り	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)
	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
確変状態	大当り	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1383 (確率:1/180)	1020～1429 (確率:1/160)	1020～1487 (確率:1/140)	1020～1556 (確率:1/120)	1020～1674 (確率:1/100)
	小当り	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)
	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

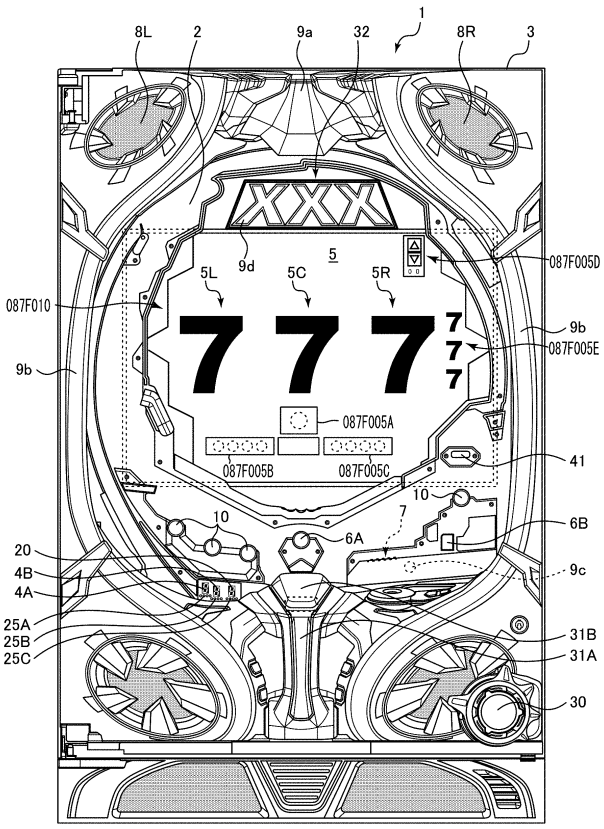
【図８】



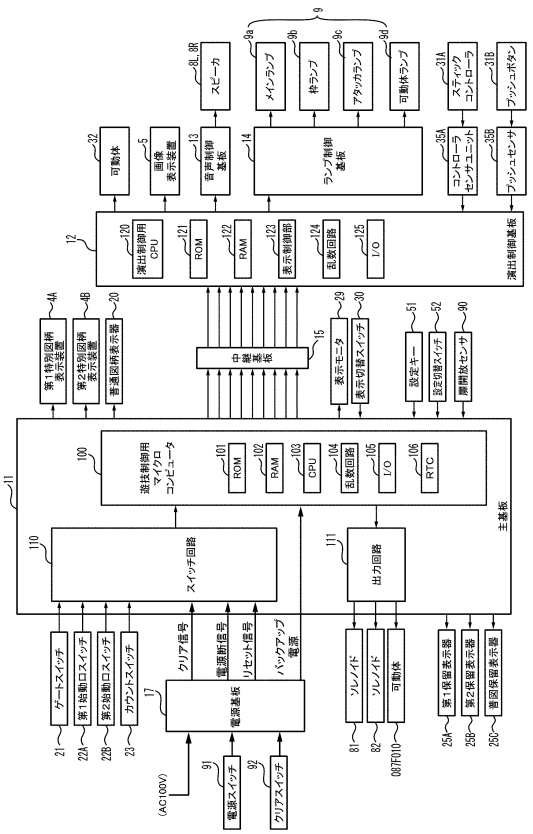
【図９】



【図１０－１】



【図１０－２】



【図１０－３】

当り種別表

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	当り後 変動時間	開放 回数
5R通常大当り	低確率	高ベース （変動100回まで）	時短 （変動100回まで）	5回
5R確変大当り	高確率 （変動150回まで）	高ベース （変動150回まで）	時短 （変動150回まで）	5回
10R確変大当り	高確率 （変動150回まで）	高ベース （変動150回まで）	時短 （変動150回まで）	10回

【図１０－４】

各乱数

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0～65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～99	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	0～65535	後変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～220	前変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1～201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1～201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図１０－５】

(A)大当り判定テーブル

大当り判定値（ランダムR[0～65535]と比較）	
通常時（非確変時）	確変時
1020～1080,13320～13477（確率：約1/300）	1000～1300,13320～13675（確率：約1/100）

(B)第1特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種類	ランダム1 （個数）		備考	
			当り確率 （通常時）	当り確率 （合算）
5R通常大当り	50	→	約1/600	約1/300 （はずれ確率 =約299/300）
5R確変大当り	10	→	約1/3000	
10R確変大当り	40	→	約1/750	

(C)第2特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種類	ランダム1 （個数）
10R確変大当り	100

【図１０－６】

演出制御コマンド

MODE	EXT	名称	内容
80	××	前変動パターン××指定	図柄の前変動パターンの指定（××＝前変動パターン番号）
81	01	第1可変表示開始	第1特別図柄の可変表示の開始を指定
81	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示の開始を指定
84	××	後変動パターン××指定	図柄の後変動パターンの指定（××＝後変動パターン番号）
8C	01	表示結果1指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定（5R通常大当り指定）	5R通常大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定（5R確変大当り指定）	5R確変大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定（15R確変大当り指定）	10R確変大当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定（第1飾り図柄の変動開始指定）
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定（第2飾り図柄の変動開始指定）
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
95	01	時短状態指定	時短状態の背景を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定	5R通常大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	5R確変大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	10R確変大当りを開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A3	01	大当り終了1指定	5R通常大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	5R確変大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	10R確変大当りを終了することの指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C1	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C4	××	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	××	変動種別コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン種別）を指定
C7	××	大入賞口入賞指定	××で示す回数目の大入賞口への通過を指定
FD	bit4=0	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	bit4=1	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

【図１０－７】

変動パターン(メイン側)

メイン変動番号	前変動パターン 前変動番号	前変動パターンコマンド MODE	前変動パターンコマンド EXT	前変動パターン 内容	後変動パターン 後変動番号	後変動パターンコマンド MODE	後変動パターンコマンド EXT	後変動パターン 内容
1	a1	80	01	通常変動	b1	84	01	非リーチ(はずれ)
2	a2	80	02	短縮変動	b1	84	01	非リーチ(はずれ)
3	a3	80	03	擬似連ガセ	b1	84	01	非リーチ(はずれ)
4	a4	80	04	ノーマルリーチ(役物×)	b2	84	02	ノーマルリーチ(はずれ)
5	a5	80	05	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	b2	84	02	ノーマルリーチ(はずれ)
6	a6	80	06	ノーマルリーチ(役物○)→SPリーチ発展	b3	84	03	SPリーチ(はずれ)
7	a7	80	07	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)→SPリーチ発展	b3	84	03	SPリーチ(はずれ)
8	a8	80	08	【擬似2】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)→SPリーチ発展	b3	84	03	SPリーチ(はずれ)
9	a9	80	09	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)→SPリーチ発展	b3	84	03	SPリーチ(はずれ)
10	a10	80	10	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)→最終リーチ発展	b4	84	04	最終リーチ(はずれ)
11	a11	80	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)→最終リーチ発展	b4	84	04	最終リーチ(はずれ)
12	a4	80	04	ノーマルリーチ(役物×)	b5	84	05	ノーマルリーチ(当り)
13	a5	80	05	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物×)	b5	84	05	ノーマルリーチ(当り)
14	a6	80	06	ノーマルリーチ(役物○)→SPリーチ発展	b6	84	06	SPリーチ(当り)
15	a7	80	07	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)→SPリーチ発展	b6	84	06	SPリーチ(当り)
16	a8	80	08	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物×)→SPリーチ発展	b6	84	06	SPリーチ(当り)
17	a9	80	09	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)→SPリーチ発展	b6	84	06	SPリーチ(当り)
18	a10	80	10	【擬似2】擬似→ノーマルリーチ(役物○)→最終リーチ発展	b7	84	07	最終リーチ(当り)
19	a11	80	11	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ(役物○)→最終リーチ発展	b7	84	07	最終リーチ(当り)

【図１０－８】

変動パターン(サブ側)

サブ変動番号	前変動パターン 前変動番号	前変動パターン 内容	後変動パターン 後変動番号	後変動パターン 内容	メイン変動番号
1	A1	通常変動	B1	非リーチ(はずれ)	1
2	A2	短縮変動	B1	非リーチ(はずれ)	2
3	A3	擬似連ガセ	B1	非リーチ(はずれ)	3
4	A4	ノーマルリーチA(役物×)	B2	ノーマルリーチ(はずれ)	4
5	A5	ノーマルリーチB(役物×)	B2	ノーマルリーチ(はずれ)	4
6	A6	【擬似2】擬似→ノーマルリーチA(役物×)	B2	ノーマルリーチ(はずれ)	5
7	A7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチB(役物×)	B2	ノーマルリーチ(はずれ)	5
8	A8	ノーマルリーチA(役物○)→SPリーチ発展	B3	SPリーチ(はずれ)	6
9	A9	ノーマルリーチB(役物○)→SPリーチ発展	B3	SPリーチ(はずれ)	6
10	A10	【擬似2】擬似→ノーマルリーチA(役物○)→SPリーチ発展	B3	SPリーチ(はずれ)	7
11	A11	【擬似2】擬似→ノーマルリーチB(役物○)→SPリーチ発展	B3	SPリーチ(はずれ)	7
12	A12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチA(役物×)→SPリーチ発展	B3	SPリーチ(はずれ)	8
13	A13	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチB(役物×)→SPリーチ発展	B3	SPリーチ(はずれ)	8
14	A14	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチA(役物○)→SPリーチ発展	B3	SPリーチ(はずれ)	9
15	A15	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチB(役物○)→SPリーチ発展	B3	SPリーチ(はずれ)	9
16	A16	【擬似2】擬似→ノーマルリーチA(役物○)→最終リーチ発展	B4	最終リーチ(はずれ)	10
17	A17	【擬似2】擬似→ノーマルリーチB(役物○)→最終リーチ発展	B4	最終リーチ(はずれ)	10
18	A18	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチA(役物○)→最終リーチ発展	B4	最終リーチ(はずれ)	11
19	A19	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチB(役物○)→最終リーチ発展	B4	最終リーチ(はずれ)	11
20	A4	ノーマルリーチA(役物×)	B5	ノーマルリーチ(当り)	12
21	A5	ノーマルリーチB(役物×)	B5	ノーマルリーチ(当り)	12
22	A6	【擬似2】擬似→ノーマルリーチA(役物×)	B5	ノーマルリーチ(当り)	13
23	A7	【擬似2】擬似→ノーマルリーチB(役物×)	B5	ノーマルリーチ(当り)	13
24	A8	ノーマルリーチA(役物○)→SPリーチ発展	B6	SPリーチ(当り)	14
25	A9	ノーマルリーチB(役物○)→SPリーチ発展	B6	SPリーチ(当り)	14
26	A10	【擬似2】擬似→ノーマルリーチA(役物○)→SPリーチ発展	B6	SPリーチ(当り)	15
27	A11	【擬似2】擬似→ノーマルリーチB(役物○)→SPリーチ発展	B6	SPリーチ(当り)	15
28	A12	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチA(役物×)→SPリーチ発展	B6	SPリーチ(当り)	16
29	A13	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチB(役物×)→SPリーチ発展	B6	SPリーチ(当り)	16
30	A14	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチA(役物○)→SPリーチ発展	B6	SPリーチ(当り)	17
31	A15	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチB(役物○)→SPリーチ発展	B6	SPリーチ(当り)	17
32	A16	【擬似2】擬似→ノーマルリーチA(役物○)→最終リーチ発展	B7	最終リーチ(当り)	18
33	A17	【擬似2】擬似→ノーマルリーチB(役物○)→最終リーチ発展	B7	最終リーチ(当り)	18
34	A18	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチA(役物○)→最終リーチ発展	B7	最終リーチ(当り)	19
35	A19	【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチB(役物○)→最終リーチ発展	B7	最終リーチ(当り)	19

【図１０－９】

(A)後変動パターン決定テーブル(メイン側)

当り種別	後変動パターン判定値（ランダム2の全判定値数=65536） b1 非リーチ(はずれ)	b2 ノーマルリーチ(はずれ)	b3 SPリーチ(はずれ)	b4 最終リーチ(はずれ)	b5 ノーマルリーチ(当り)	b6 SPリーチ(当り)	b7 最終リーチ(当り)
はずれ	55000	10291	250	25	0	0	0
5R通常大当り	0	0	0	0	36000	20000	9536
5R確変大当り	0	0	0	0	9536	36000	20000
10R確変大当り	0	0	0	0	9536	20000	36000

(B)前変動パターン決定テーブル(メイン側)

変動パターン		前変動パターン判定値（ランダム3の全判定値数=220） x1 通常変動	x2 短縮変動	x3 擬似連ガセ	x4 ノーマルリーチ（役物×）	x5 【擬似2】擬似→ノーマルリーチ（役物×）	x6 ノーマルリーチ（役物○）→SPリーチ発展	x7 【擬似2】擬似→ノーマルリーチ（役物○）→SPリーチ発展	x8 【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ（役物×）→SPリーチ発展	x9 【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ（役物○）→SPリーチ発展	x10 【擬似2】擬似→ノーマルリーチ（役物○）→最終リーチ発展	x11 【擬似3】擬似→擬似→ノーマルリーチ（役物○）→最終リーチ発展
b1	非リーチ（はずれ）通常時	184	0	36	0	0	0	0	0	0	0	0
b1	非リーチ（はずれ）時短短縮	0	220	0	0	0	0	0	0	0	0	0
b2	ノーマルリーチ（はずれ）	0	0	184	36	0	0	0	0	0	0	0
b3	SPリーチ（はずれ）	0	0	0	0	122	62	24	12	0	0	0
b4	最終リーチ（はずれ）	0	0	0	0	0	0	0	0	184	36	
b5	ノーマルリーチ（当り）	0	0	0	36	184	0	0	0	0	0	0
b6	SPリーチ（当り）	0	0	0	0	0	12	24	62	122	0	0
b7	最終リーチ（当り）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	36	184

【図１０－１０】

(A)擬似パターンの内容

擬似パターン種別	内容				
	t1	t2	t3	t4	t5
弱擬似パターン（弱擬似系）	リーチ煽り	特殊図柄表示→「NEXT」の文字表示	飾り図柄の可変表示の回数表示	示唆表示	再可変表示
強擬似パターンA（強擬似系）	リーチライン（「リーチ」×３）	名言の文字表示→特殊表示	飾り図柄の可変表示の回数表示	示唆表示	再可変表示
強擬似パターンB（強擬似系）	特殊リーチ報知（「リ」×５の後に「リーチ」）	名言の文字表示→特殊表示	飾り図柄の可変表示の回数表示	示唆表示	再可変表示
強擬似パターンC（弱擬似系から、強擬似系に切替）	リーチ煽り	特殊図柄表示→名言の文字表示→特殊表示	飾り図柄の可変表示の回数表示	示唆表示	再可変表示

(B)擬似パターン決定テーブル(サブ側)

当り種別	弱擬似パターン	強擬似パターン		
		強擬似パターンA	強擬似パターンB	強擬似パターンC
はずれ（299/300）	90%	4%	3%	3%
5R通常大当り（1/600）	80%	10%	5%	5%
5R確変大当り（1/3000）	70%	10%	10%	10%
10R確変大当り（1/750）	60%	10%	10%	20%

はずれ時の出現頻度
弱擬似パターン(270/300)＞強擬似パターン(30/300)

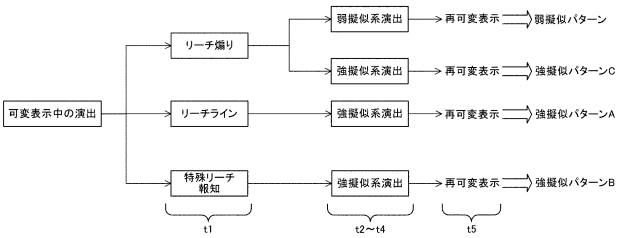
大当り時の出現傾度
弱擬似パターン(7/300)＞強擬似パターン(3/300)

(C)特定リーチ煽り演出実行テーブル(サブ側)

当り種別	特定リーチ煽り演出	
	なし	あり
はずれ（299/300）	95%	5%
5R通常大当り（1/600）	90%	10%
5R確変大当り（1/3000）	85%	15%
10R確変大当り（1/750）	80%	20%

【図１０－１１】

擬似連に関する演出の遷移



【図１０－１２】

リーチライン最終色抽選テーブル(サブ側)

前変動パターン		リーチラインパターン																			
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		－	青	緑	赤	青	青	緑	青	緑	赤	赤	青	青	緑	青	青	緑	青	緑	赤	赤
前変動番号	内容	－	－	－	－	青	緑	赤	赤	赤	赤	金	青	緑	緑	青	緑	緑	赤	赤	赤	金
A1	通常変動	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
A2	短縮変動	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
A3	擬似連ガセ	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
A4	ノーマルリーチA(役物×)	0%	50%	50%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
A5	ノーマルリーチB(役物×)	0%	50%	50%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
A6	ノーマルリーチA(役物○)→SPリーチ発展	0%	30%	35%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
A7	ノーマルリーチB(役物○)→SPリーチ発展	0%	30%	30%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
A8	【擬似2】擬似一ノーマルリーチA(役物×)	0%	0%	0%	0%	30%	35%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
A9	【擬似2】擬似一ノーマルリーチB(役物×)	0%	0%	0%	0%	30%	35%	35%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
A10	【擬似2】擬似一ノーマルリーチA(役物○)→SPリーチ発展	0%	0%	0%	0%	15%	20%	20%	15%	15%	15%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
A11	【擬似2】擬似一ノーマルリーチB(役物○)→SPリーチ発展	0%	0%	0%	0%	15%	20%	20%	15%	15%	15%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
A12	【擬似2】擬似一ノーマルリーチA(役物○)→最終リーチ発展	0%	0%	0%	0%	15%	15%	15%	16%	16%	18%	5%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
A13	【擬似2】擬似一ノーマルリーチB(役物○)→最終リーチ発展	0%	0%	0%	0%	15%	15%	15%	16%	16%	18%	5%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
A14	【擬似2】擬似一擬似一ノーマルリーチA(役物×)→SPリーチ発展	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	15%	20%	20%	10%	15%	10%	5%	5%	0%	0%
A15	【擬似2】擬似一擬似一ノーマルリーチB(役物×)→SPリーチ発展	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	15%	20%	20%	10%	15%	10%	5%	5%	0%	0%
A16	【擬似3】擬似一擬似一ノーマルリーチA(役物○)→SPリーチ発展	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	10%	15%	15%	10%	20%	15%	5%	5%	5%	0%
A17	【擬似3】擬似一擬似一ノーマルリーチB(役物○)→SPリーチ発展	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	10%	15%	15%	10%	20%	15%	5%	5%	5%	0%
A18	【擬似3】擬似一擬似一ノーマルリーチA(役物○)→最終リーチ発展	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	10%	10%	15%	10%	20%	15%	5%	5%	5%	5%
A19	【擬似3】擬似一擬似一ノーマルリーチB(役物○)→最終リーチ発展	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	10%	10%	15%	10%	20%	15%	5%	5%	5%	5%

【図１０－１３】

リーチライン1回目色抽選テーブル(サブ側)

リーチライン最終色抽選の結果				リーチラインパターン(1回目)										
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				－	青	青	青	緑	青	青	緑	青	緑	赤
リーチラインパターン	1回目	2回目	3回目	－	青	青	緑	緑	青	緑	緑	赤	赤	赤
				－	青	緑	緑	緑	赤	赤	赤	赤	赤	赤
0	－	－	－	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
1	青	－	－	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
2	緑	－	－	0%	0%	34%	33%	33%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
3	赤	－	－	0%	0%	0%	0%	0%	16%	16%	17%	17%	17%	17%
4	青	青	－	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
5	青	緑	－	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
6	緑	緑	－	0%	0%	34%	33%	33%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
7	青	赤	－	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
8	緑	赤	－	0%	0%	34%	33%	33%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
9	赤	赤	－	0%	0%	0%	0%	0%	16%	16%	17%	17%	17%	17%
10	赤	金	－	0%	0%	0%	0%	0%	15%	15%	17%	17%	18%	18%
11	青	青	緑	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
12	青	緑	緑	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
13	緑	緑	緑	0%	0%	34%	33%	33%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
14	青	青	赤	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
15	青	緑	赤	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
16	緑	緑	赤	0%	0%	34%	33%	33%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
17	青	赤	赤	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
18	緑	赤	赤	0%	0%	34%	33%	33%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
19	赤	赤	赤	0%	0%	0%	0%	0%	16%	16%	17%	17%	17%	17%
20	赤	赤	金	0%	0%	0%	0%	0%	15%	15%	17%	17%	18%	18%

【図１０－１４】

リーチライン2回目色抽選テーブル(サブ側)

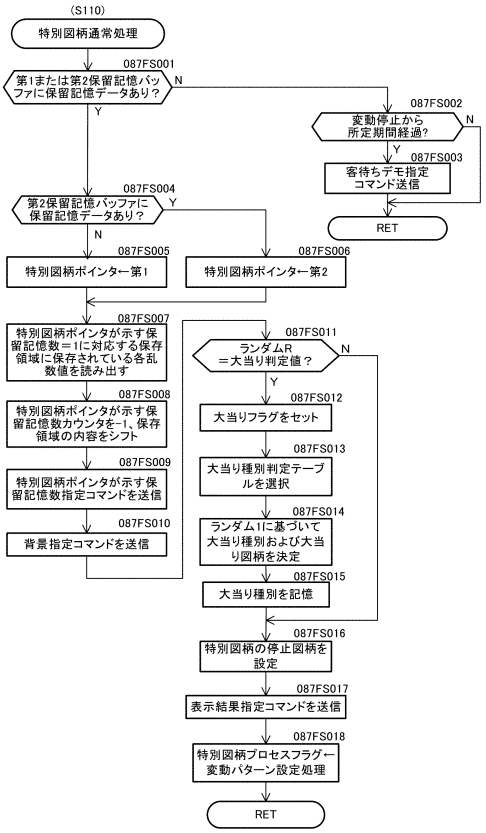
リーチライン最終色抽選の結果				リーチラインパターン(2回目)												
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
				－	青	青	青	緑	青	青	緑	青	緑	赤	赤	赤
リーチライン パターン	1回目	2回目	3回目	－	青	青	緑	緑	青	緑	緑	赤	赤	赤	赤	金
				－	青	緑	緑	緑	赤	赤	赤	赤	赤	赤	金	金
0	－	－	－	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
1	青	－	－	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
2	緑	－	－	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
3	赤	－	－	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
4	青	青	－	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
5	青	緑	－	0%	0%	34%	33%	33%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
6	緑	緑	－	0%	0%	34%	33%	33%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
7	青	赤	－	0%	0%	0%	0%	0%	16%	16%	17%	17%	17%	17%	0%	0%
8	緑	赤	－	0%	0%	0%	0%	0%	16%	16%	17%	17%	17%	17%	0%	0%
9	赤	赤	－	0%	0%	0%	0%	0%	16%	16%	17%	17%	17%	17%	0%	0%
10	赤	金	－	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	50%	50%
11	青	青	緑	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
12	青	緑	緑	0%	0%	34%	33%	33%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
13	緑	緑	緑	0%	0%	34%	33%	33%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
14	青	青	赤	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
15	青	緑	赤	0%	0%	34%	33%	33%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
16	緑	緑	赤	0%	0%	34%	33%	33%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
17	青	赤	赤	0%	0%	0%	0%	0%	16%	16%	17%	17%	17%	17%	0%	0%
18	緑	赤	赤	0%	0%	0%	0%	0%	16%	16%	17%	17%	17%	17%	0%	0%
19	赤	赤	赤	0%	0%	0%	0%	0%	16%	16%	17%	17%	17%	17%	0%	0%
20	赤	赤	金	0%	0%	0%	0%	0%	16%	16%	17%	17%	17%	17%	0%	0%

【図１０－１５】

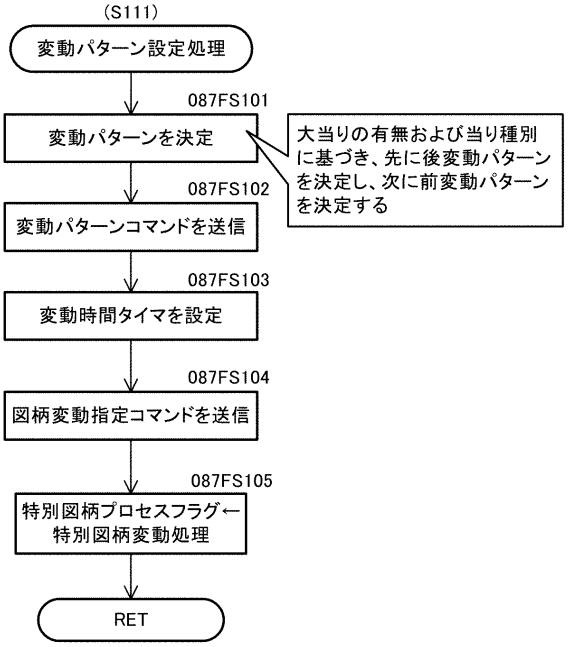
リーチライン3回目色抽選テーブル(サブ側)

リーチライン最終色抽選の結果				リーチラインパターン(3回目)												
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
				－	青	青	青	緑	青	青	緑	青	緑	赤	赤	赤
リーチライン パターン	1回目	2回目	3回目	－	青	青	緑	緑	青	緑	緑	赤	赤	赤	赤	金
				－	青	緑	緑	緑	赤	赤	赤	赤	赤	赤	金	金
0	－	－	－	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
1	青	－	－	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
2	緑	－	－	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
3	赤	－	－	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
4	青	青	－	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
5	青	緑	－	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
6	緑	緑	－	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
7	青	赤	－	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
8	緑	赤	－	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
9	赤	赤	－	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
10	赤	金	－	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
11	青	青	緑	0%	0%	34%	33%	33%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
12	青	緑	緑	0%	0%	34%	33%	33%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
13	緑	緑	緑	0%	0%	34%	33%	33%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
14	青	青	赤	0%	0%	0%	0%	0%	16%	16%	17%	17%	17%	17%	0%	17%
15	青	緑	赤	0%	0%	0%	0%	0%	16%	16%	17%	17%	17%	17%	0%	17%
16	緑	緑	赤	0%	0%	0%	0%	0%	16%	16%	17%	17%	17%	17%	0%	17%
17	青	赤	赤	0%	0%	0%	0%	0%	16%	16%	17%	17%	17%	17%	0%	17%
18	緑	赤	赤	0%	0%	0%	0%	0%	16%	16%	17%	17%	17%	17%	0%	17%
19	赤	赤	赤	0%	0%	0%	0%	0%	16%	16%	17%	17%	17%	17%	0%	17%
20	赤	赤	金	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	50%	50%

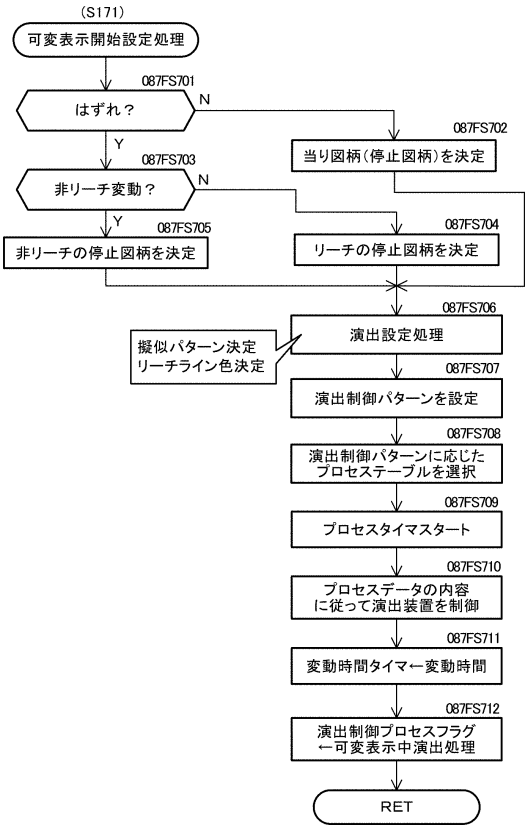
【図１０－１６】



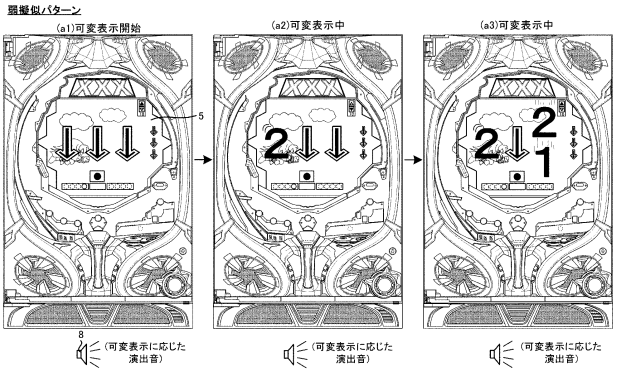
【図１０－１７】



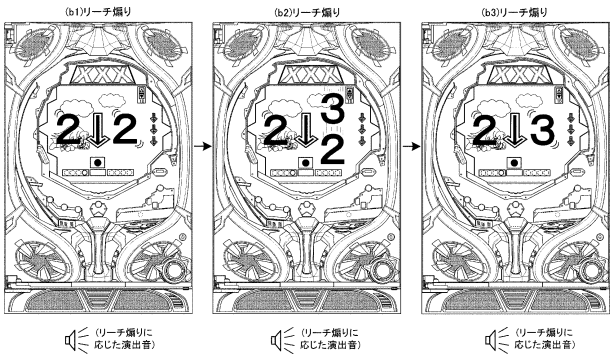
【図１０－１８】



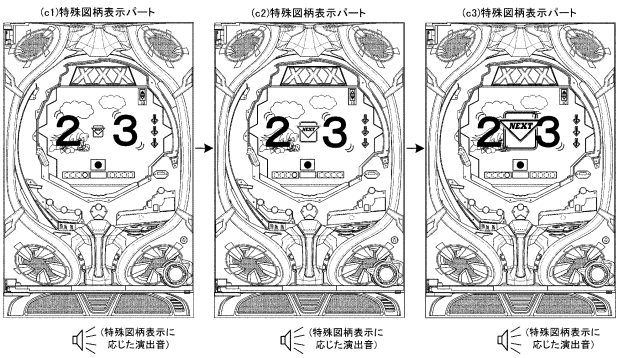
【図１０－１９】



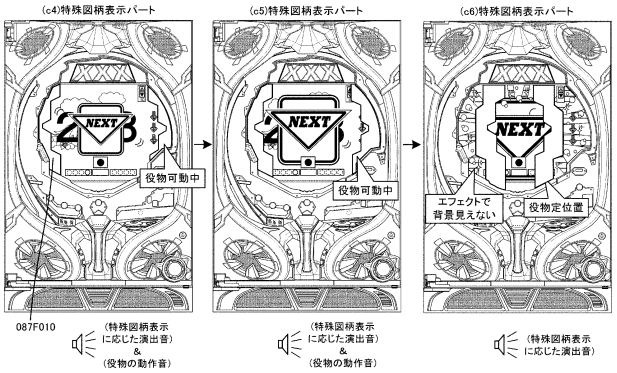
【図１０－２０】



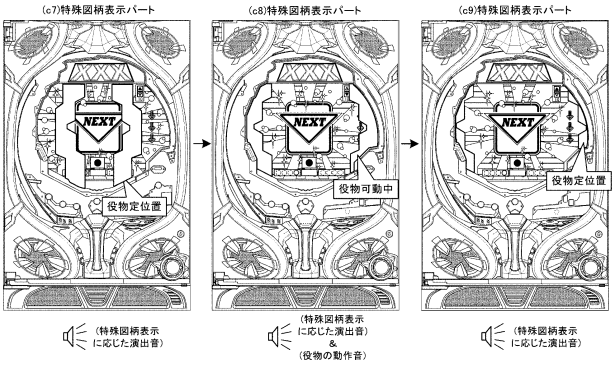
【図１０－２１】



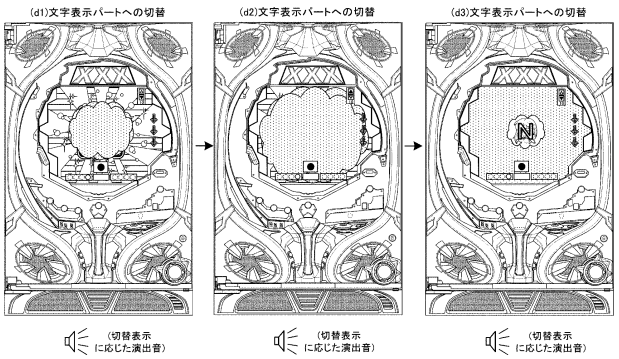
【図１０－２２】



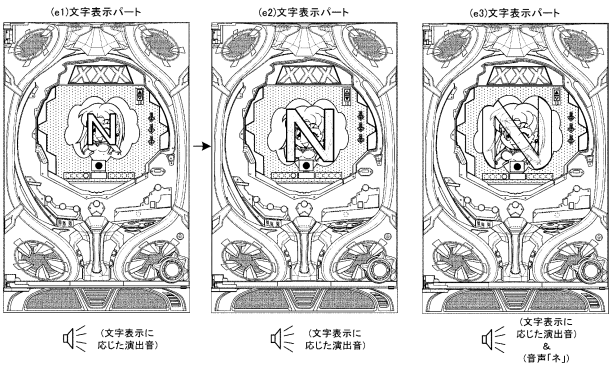
【図１０－２３】



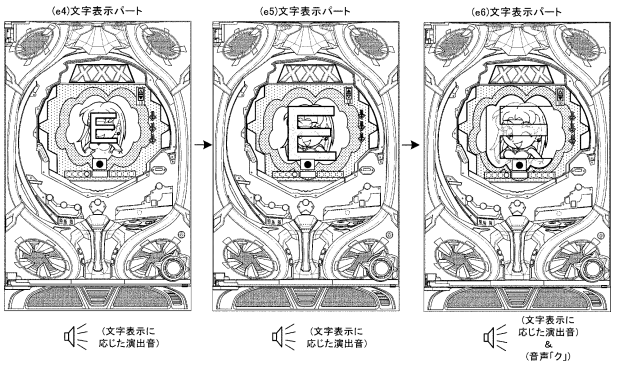
【図１０－２４】



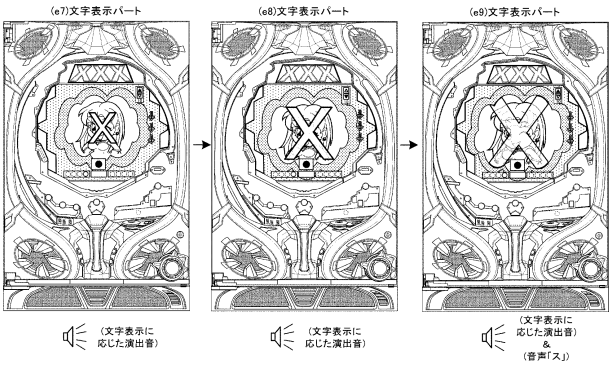
【図１０－２５】



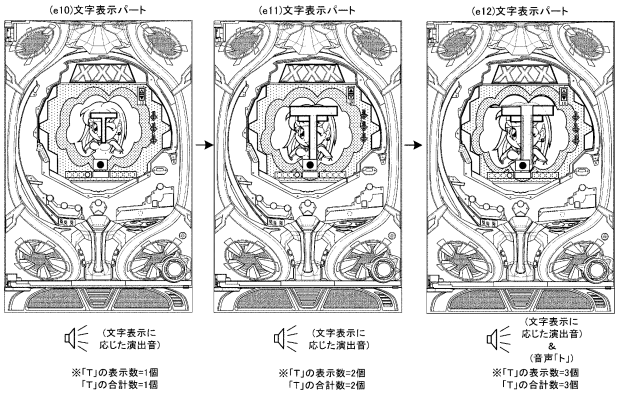
【図１０－２６】



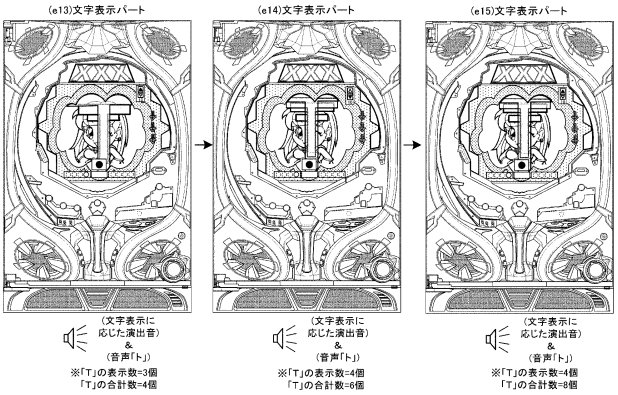
【図１０－２７】



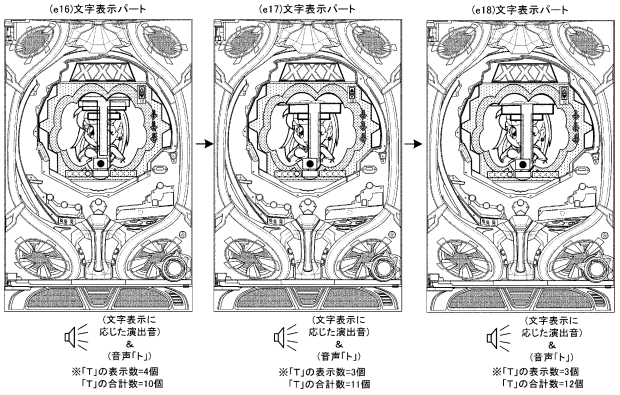
【図１０－２８】



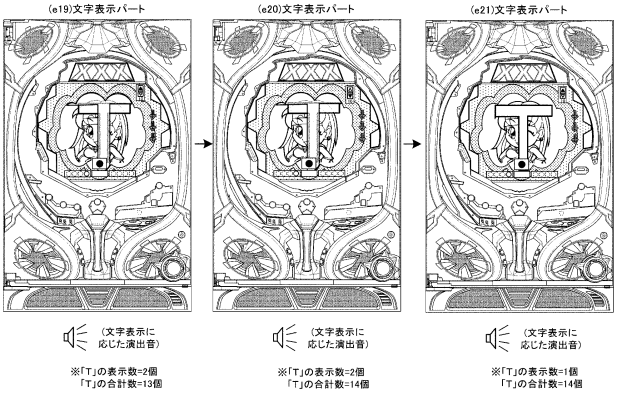
【図１０－２９】



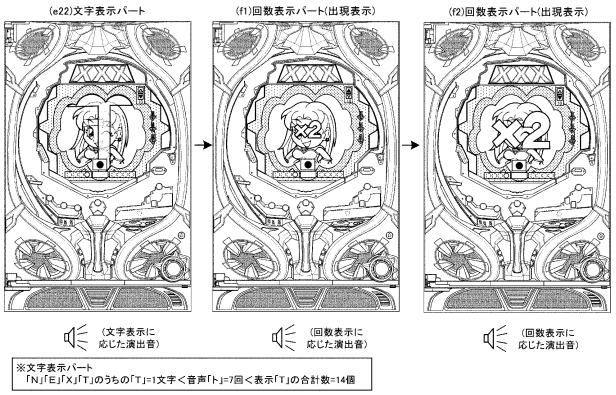
【図１０－３０】



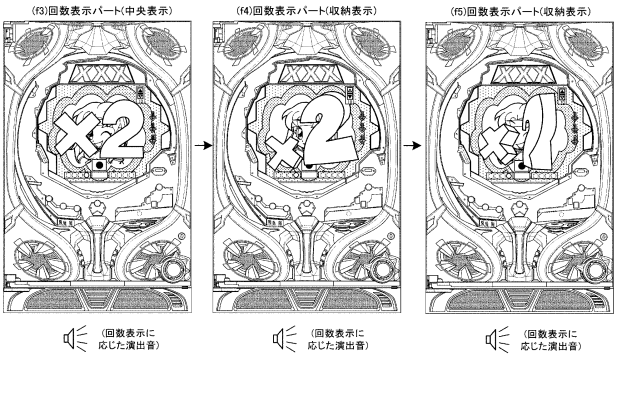
【図１０－３１】



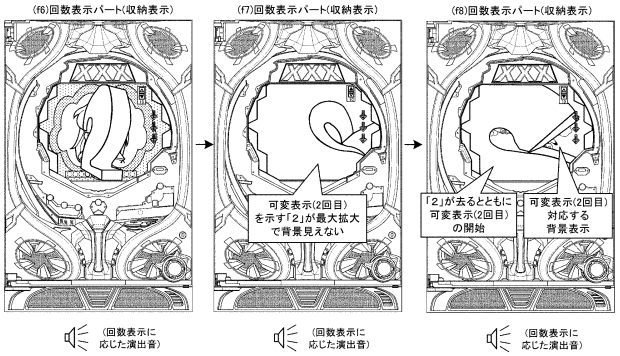
【図１０－３２】



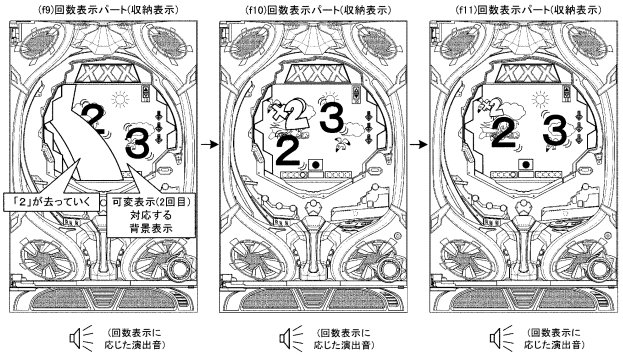
【図１０－３３】



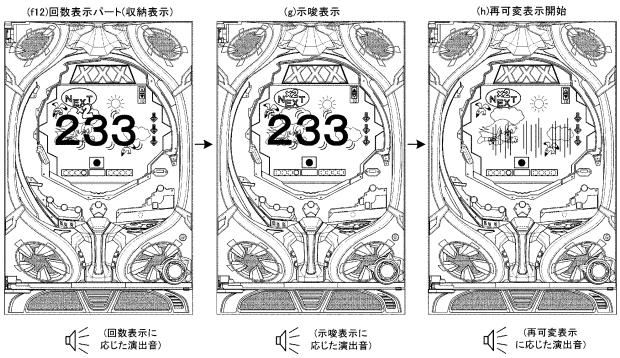
【図１０－３４】



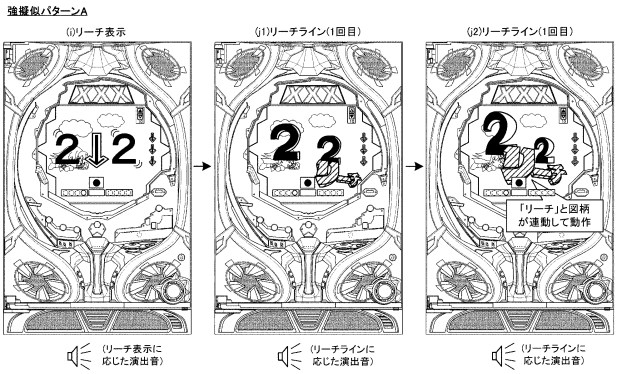
【図１０－３５】



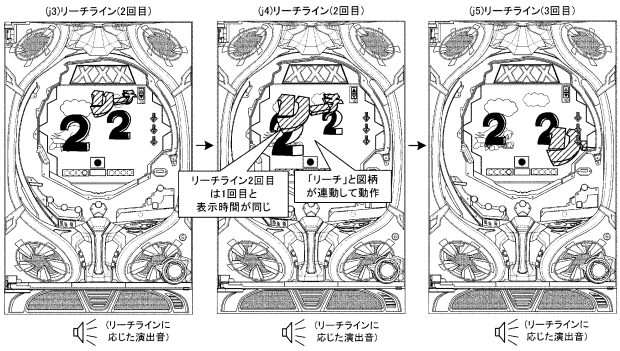
【図１０－３６】



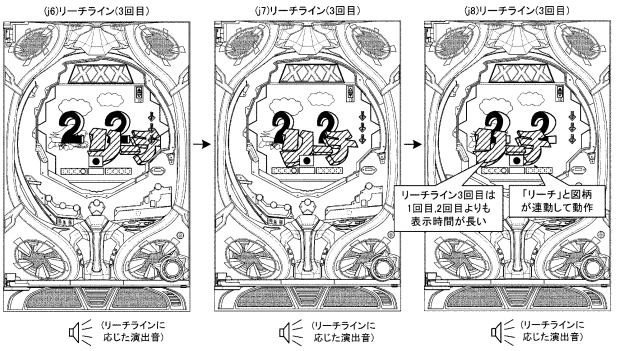
【図１０－３７】



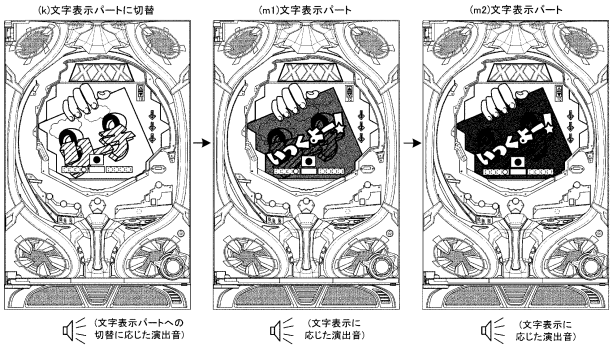
【図１０－３８】



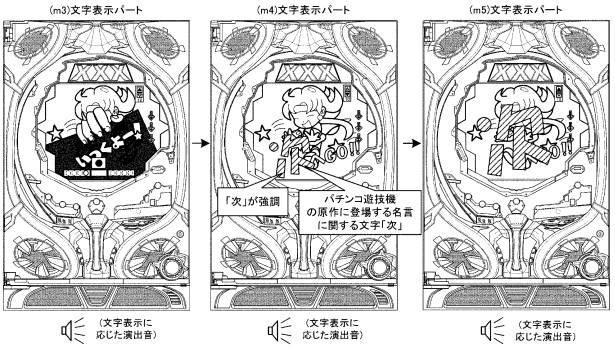
【図１０－３９】



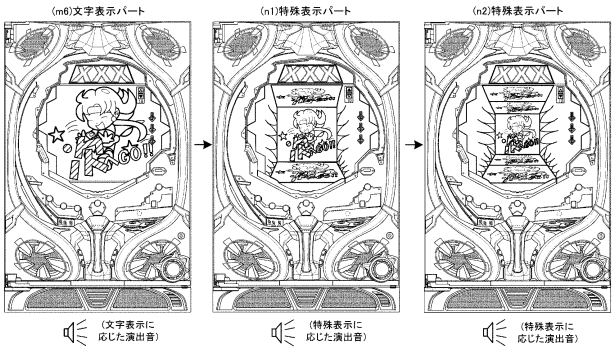
【図１０－４０】



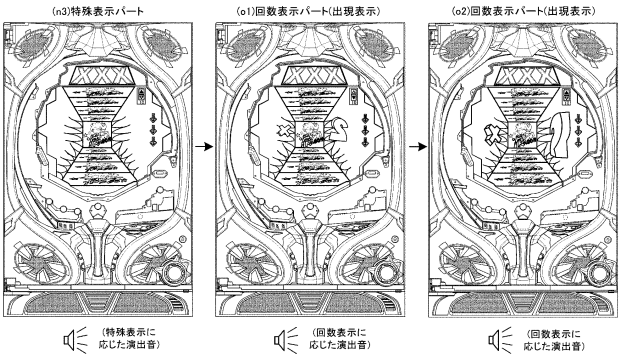
【図１０－４１】



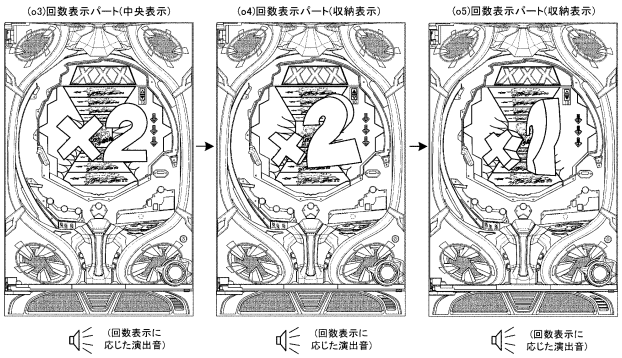
【図１０－４２】



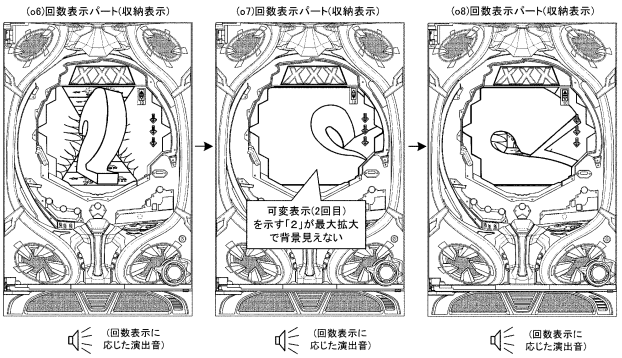
【図１０－４３】



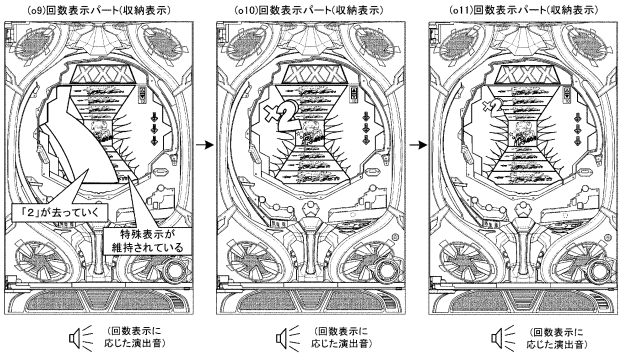
【図１０－４４】



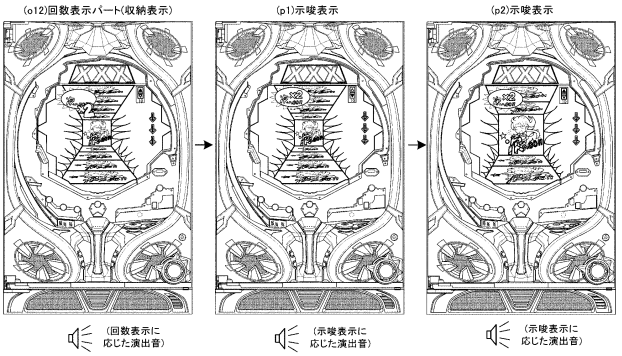
【図１０－４５】



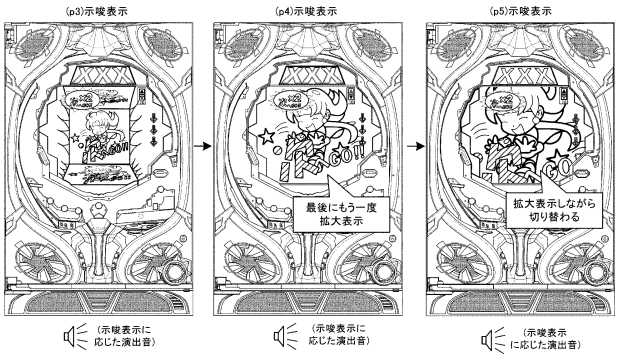
【図１０－４６】



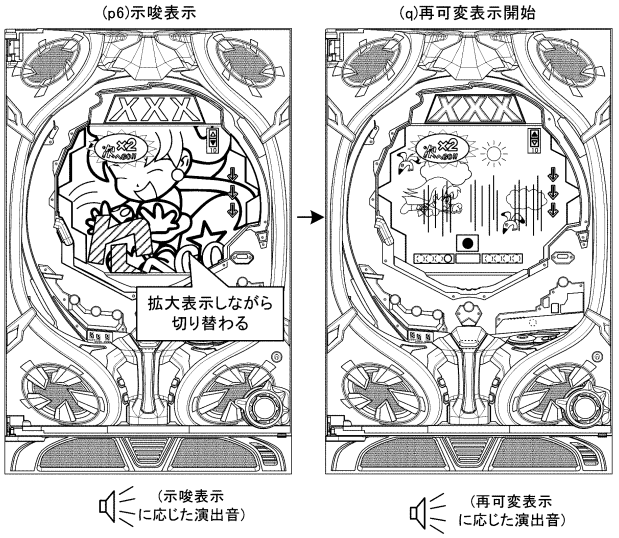
【図１０－４７】



【図１０－４８】

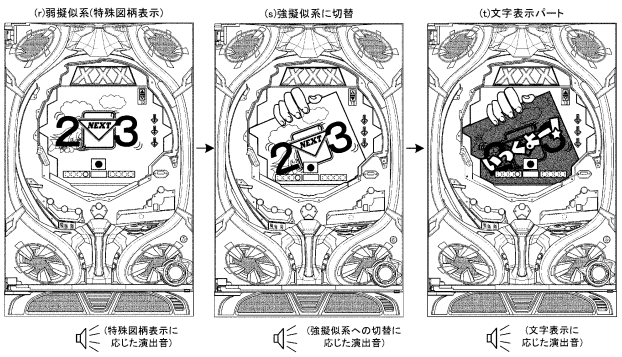


【図１０－４９】



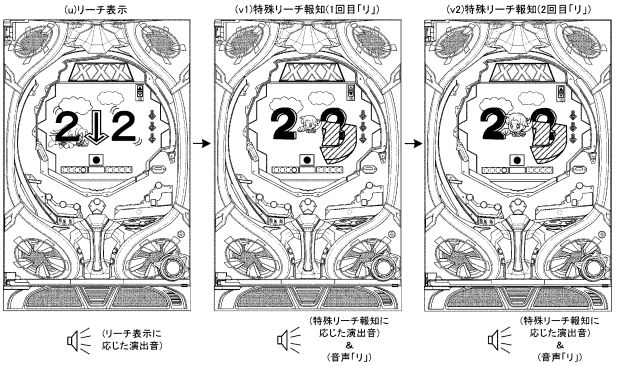
【図１０－５０】

強擬似パターンC

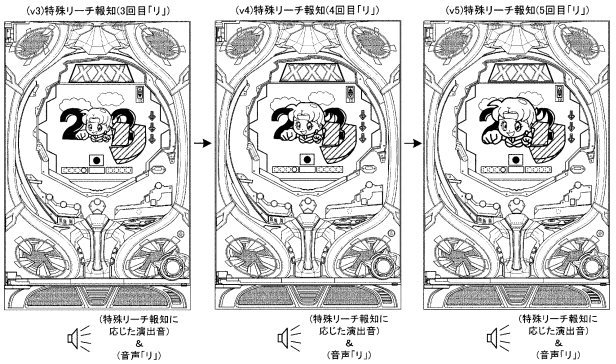


【図１０－５１】

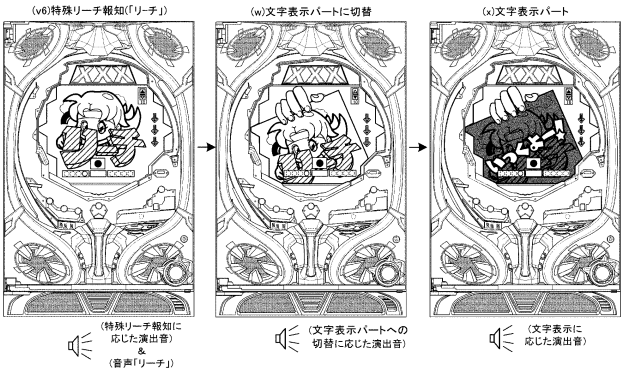
強擬似パターンB



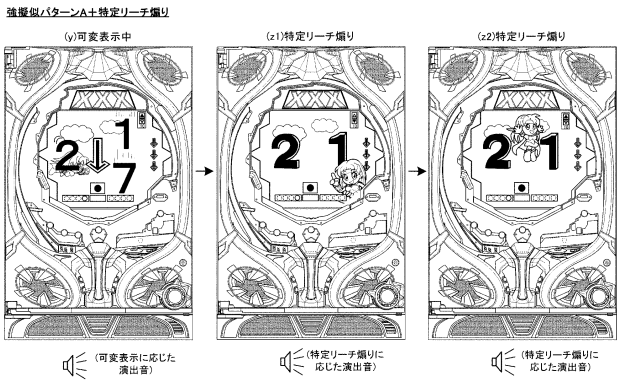
【図１０－５２】



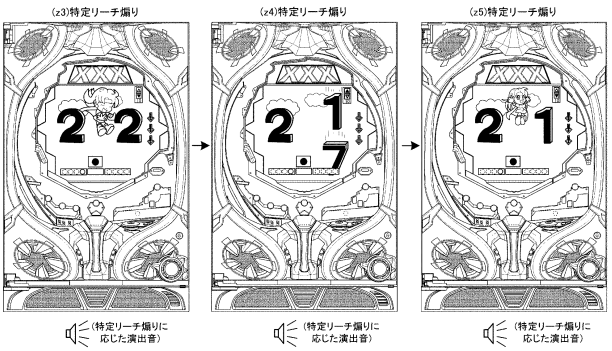
【図１０－５３】



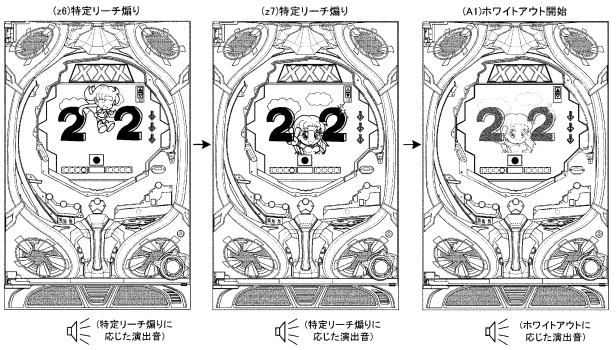
【図１０－５４】



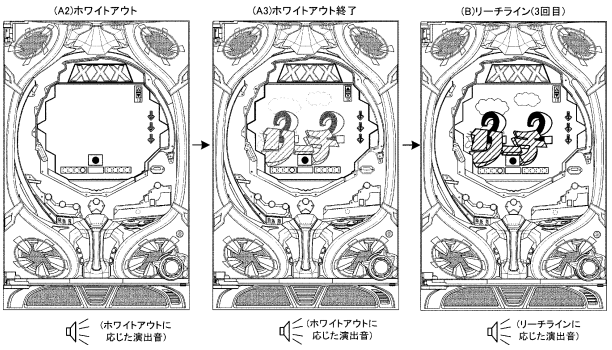
【図１０－５５】



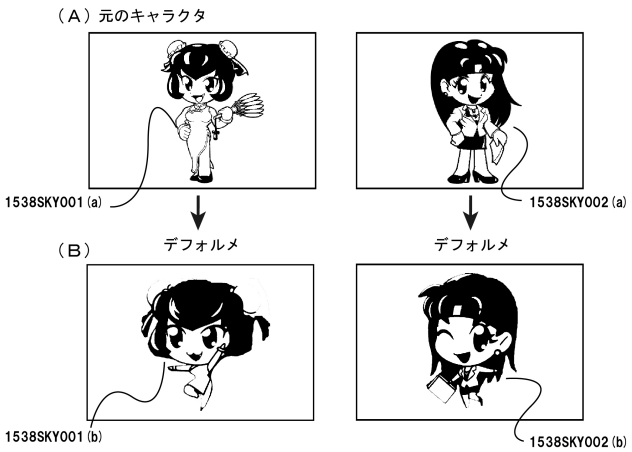
【図１０－５６】



【図１０－５７】

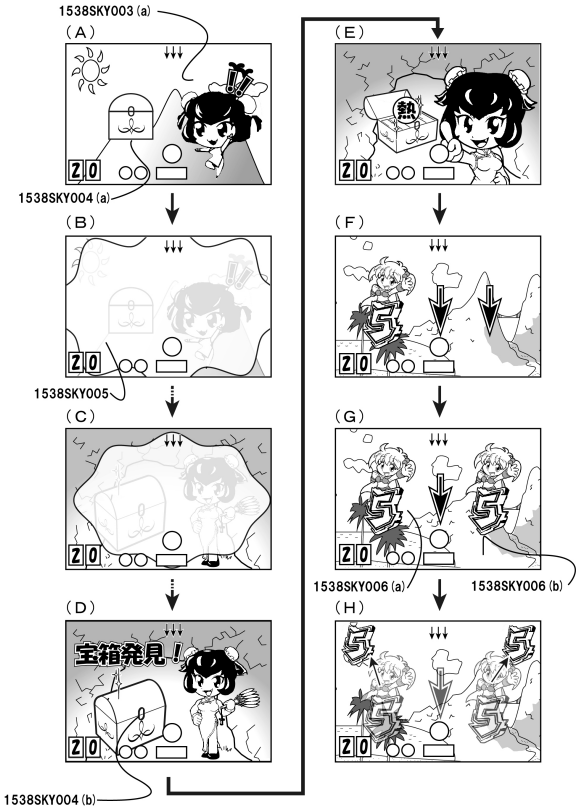


【図１１－１】
【図１１－１】

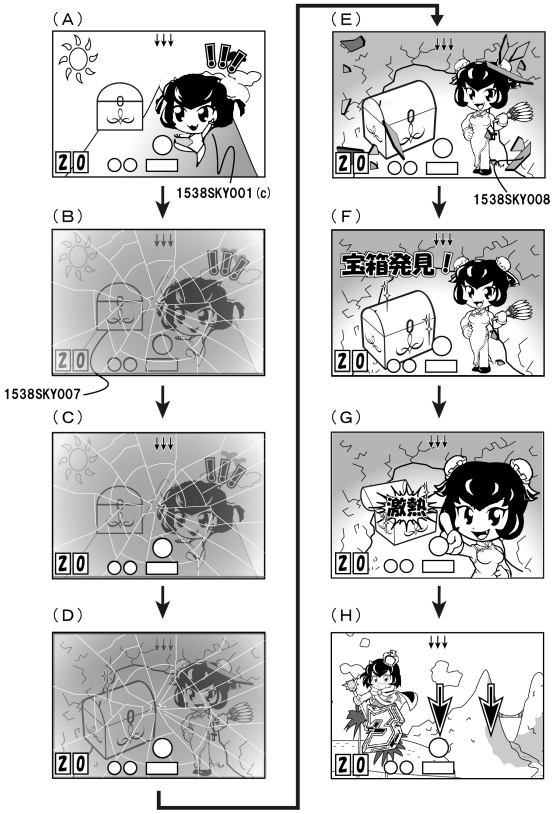


デフォルメとは、キャラクタのサイズを小さくしたものや
顔、体の一部を簡略化して表示されるキャラクタのことを示している。

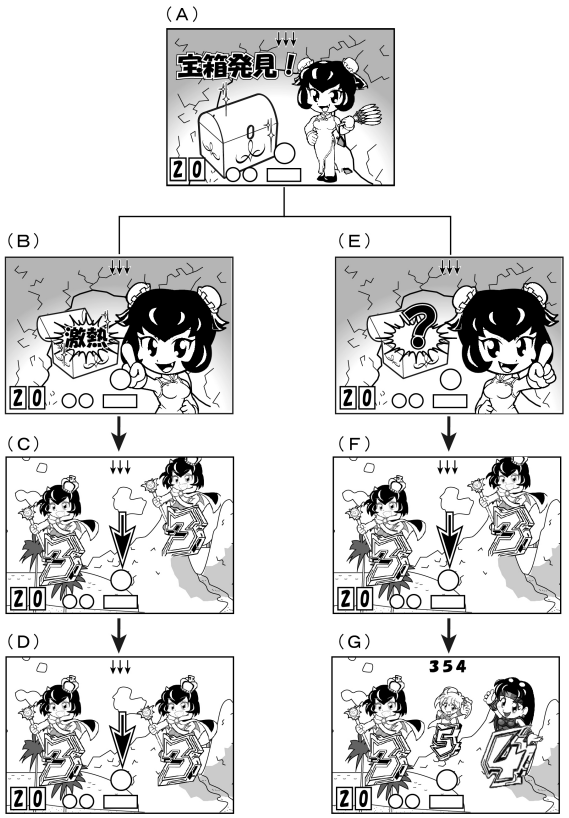
【図１１－２】
【図１１－２】



【図１１－３】
【図１１－３】

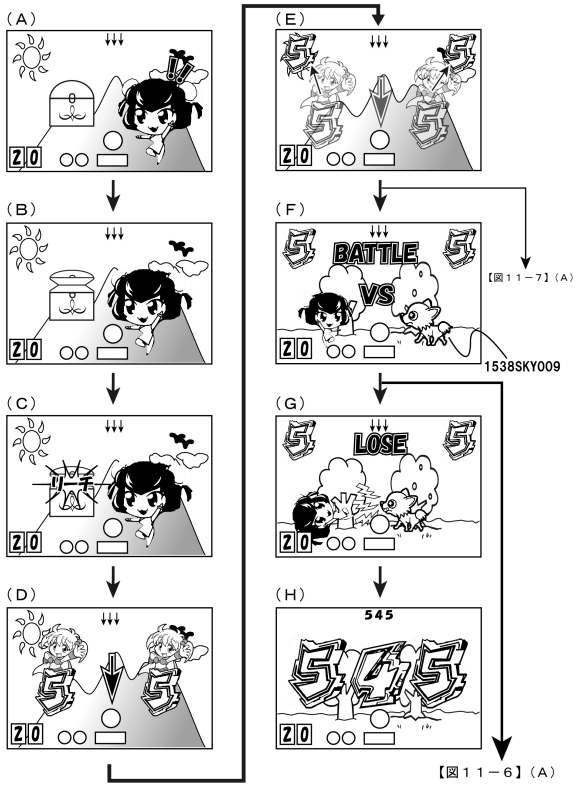


【図１１－４】
【図１１－４】



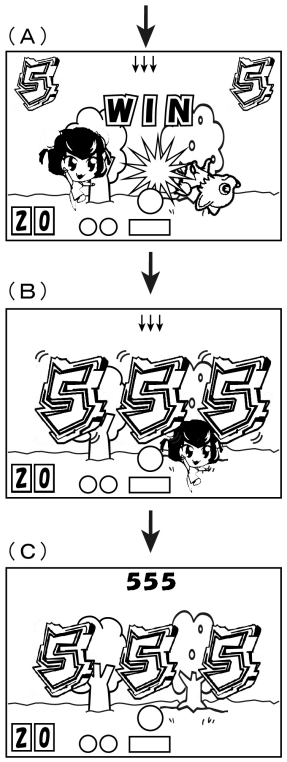
【図１１－５】

【図１１－５】



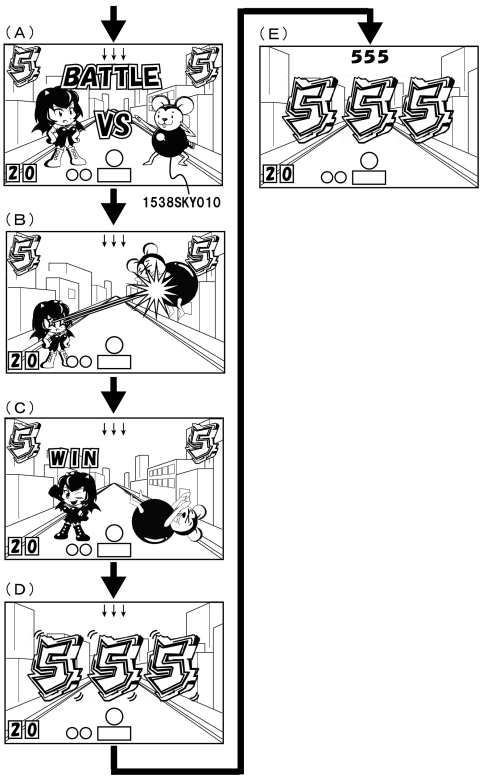
【図１１－６】

【図１１－６】



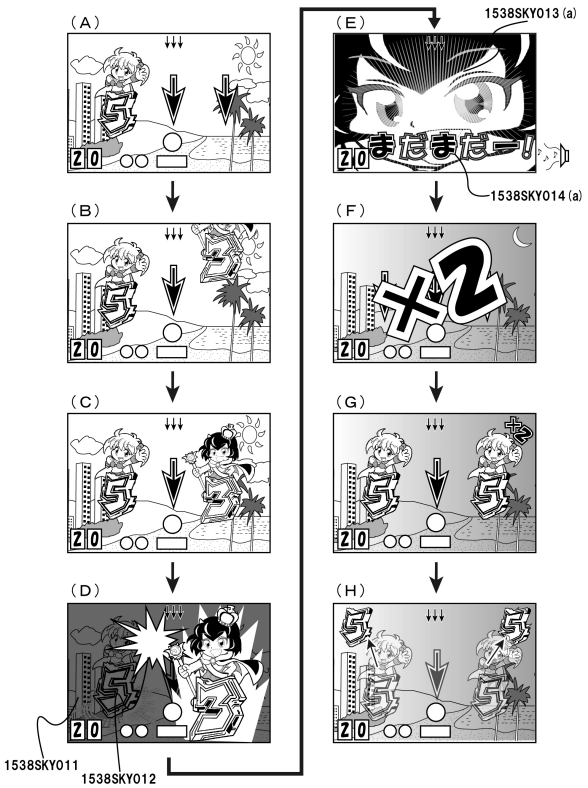
【図１１－７】

【図１１－７】



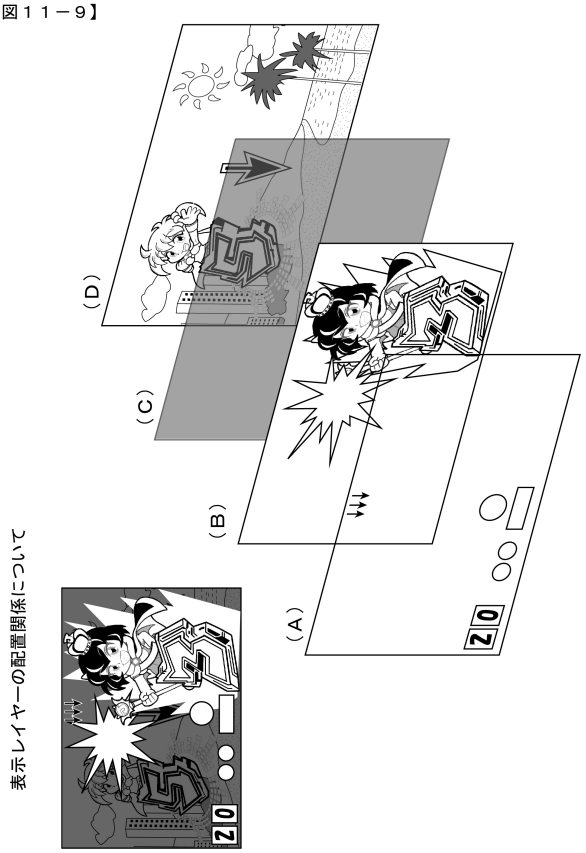
【図１１－８】

【図１１－８】



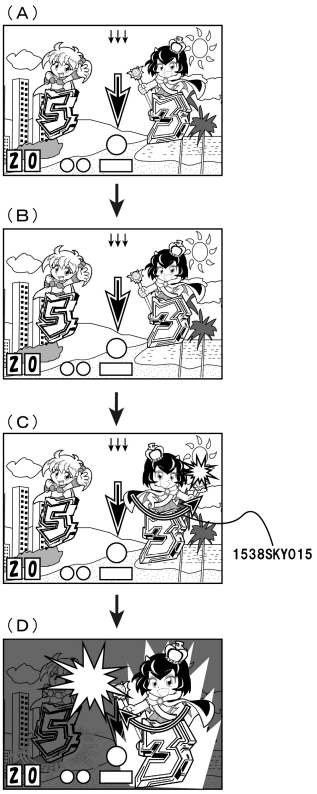
【図１１－９】

【図１１－９】



【図１１－１０】

【図１１－１０】



【図１１－１１】

【図１１－１１】



キャラクタが一人でも二人でも共通の文字を表示し、かつキャラクター人のときはそのキャラクタのボイスを出力しキャラクタ二人のときは二人のキャラクタのボイスを出力する。

有利状態に制御される割合

第１擬似連演出（ａ）＜　第２擬似連演出（ａ）

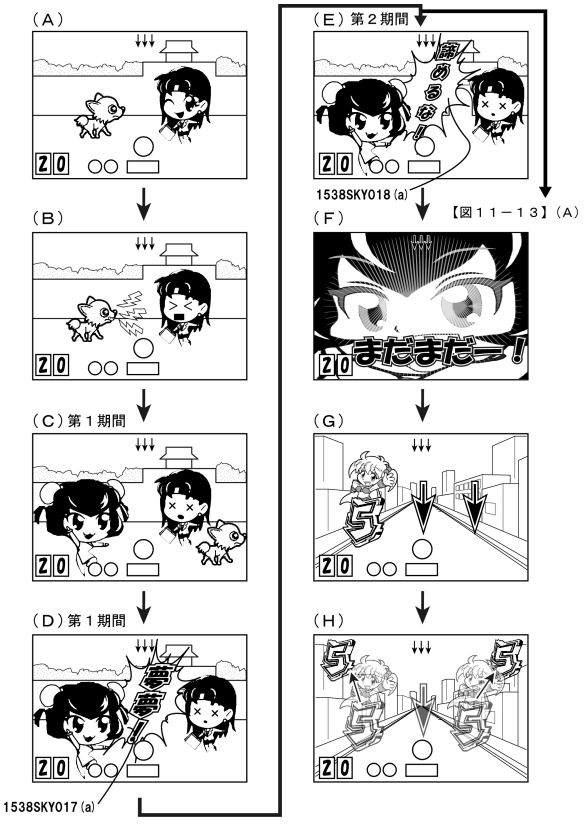
第１擬似連予告に用いられる背景画像と第２擬似連予告で用いられるキャラクタは第１擬似連演出（ａ）と第２擬似連演出（ｂ）のキャラクタと同じであるが、表示態様（ボイスやキャラクタの髪型、顔のアップではない）が異なっている。

有利状態に制御される割合

第１擬似連演出（ｂ）＜　第２擬似連演出（ｂ）

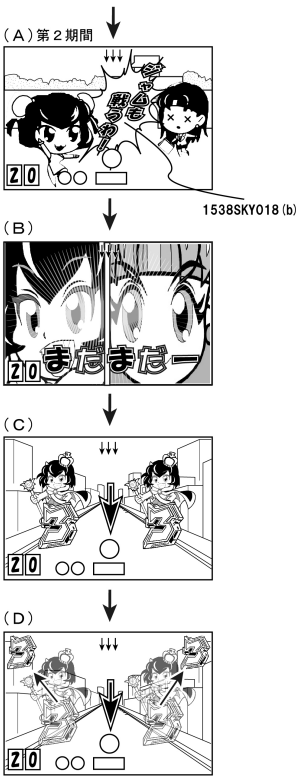
【図１１－１２】

【図１１－１２】



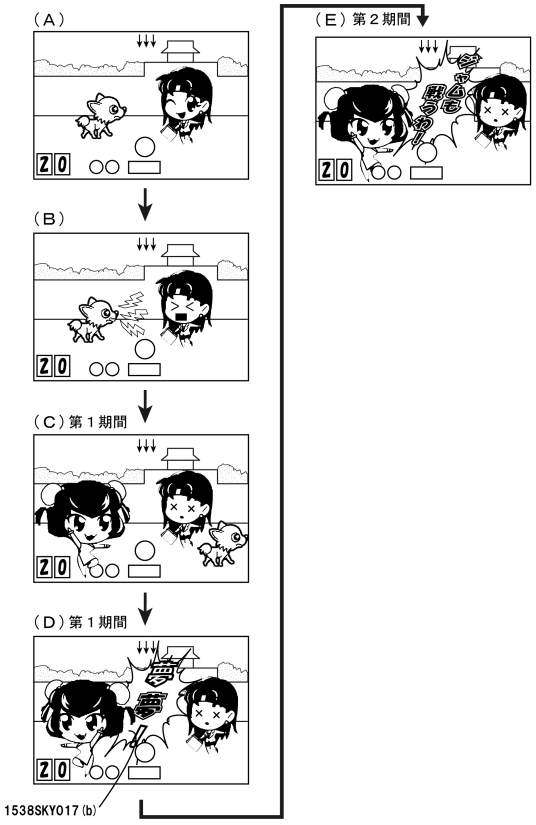
【図１１－１３】

【図１１－１３】



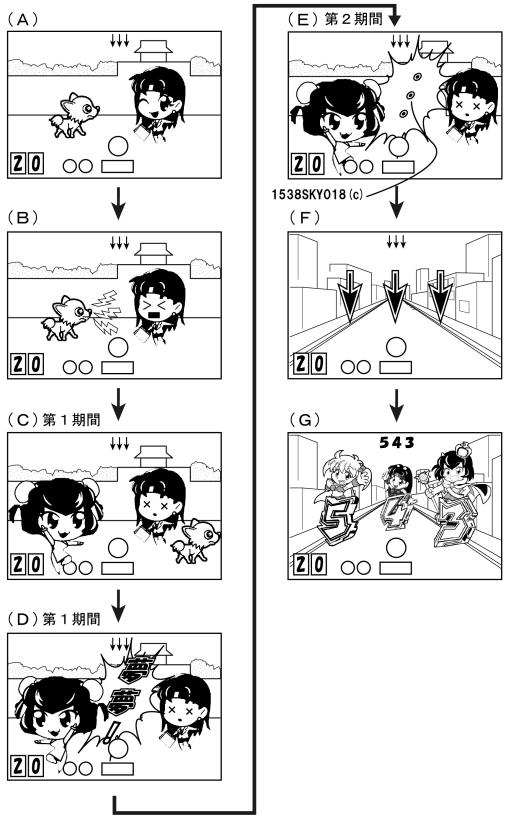
【図１１－１４】

【図１１－１４】



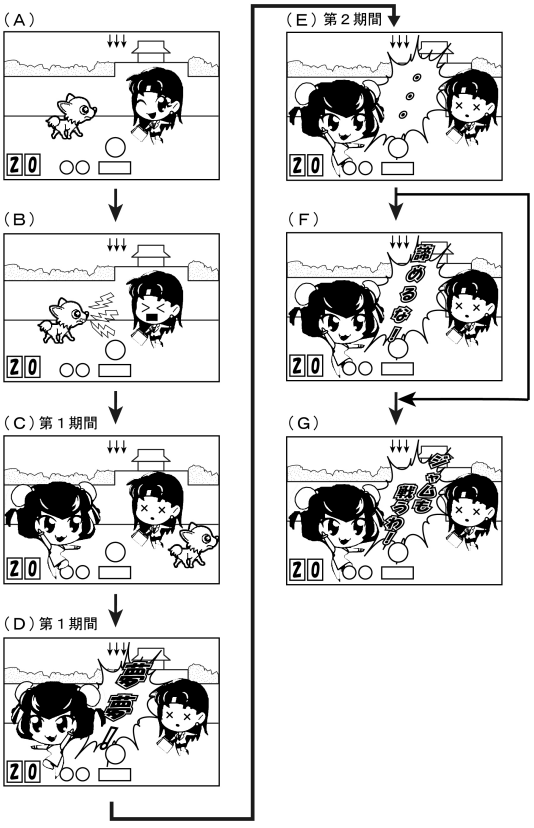
【図１１－１５】

【図１１－１５】

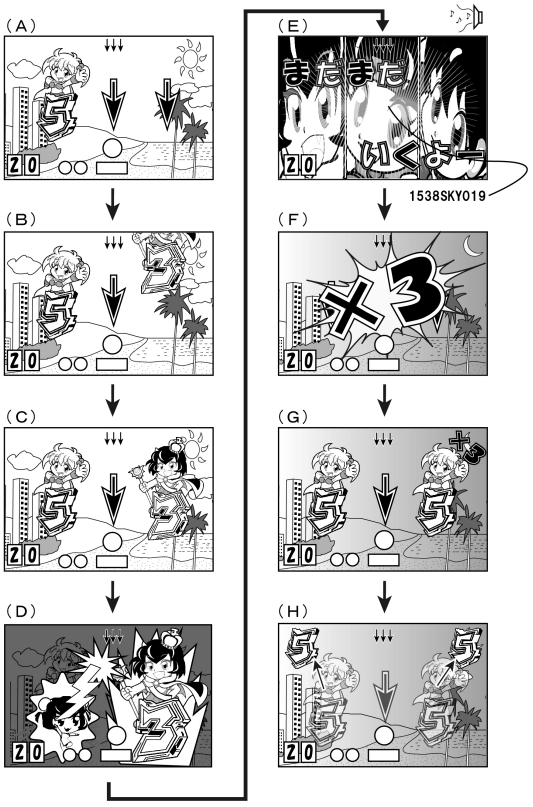


【図１１－１６】

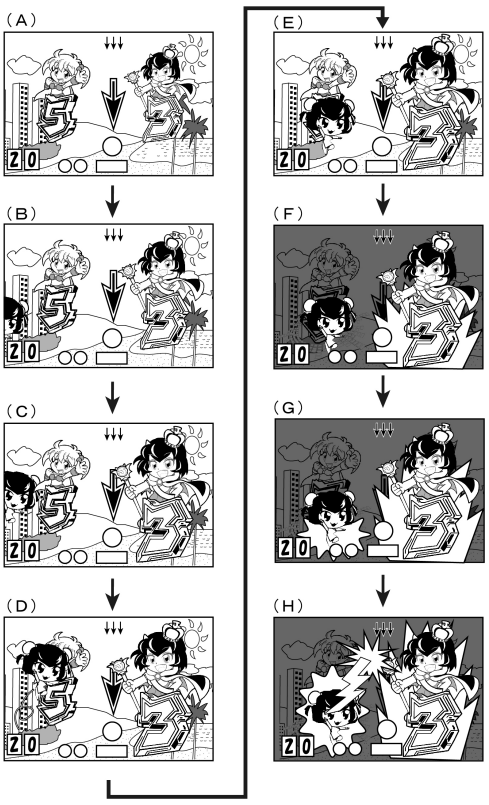
【図１１－１６】



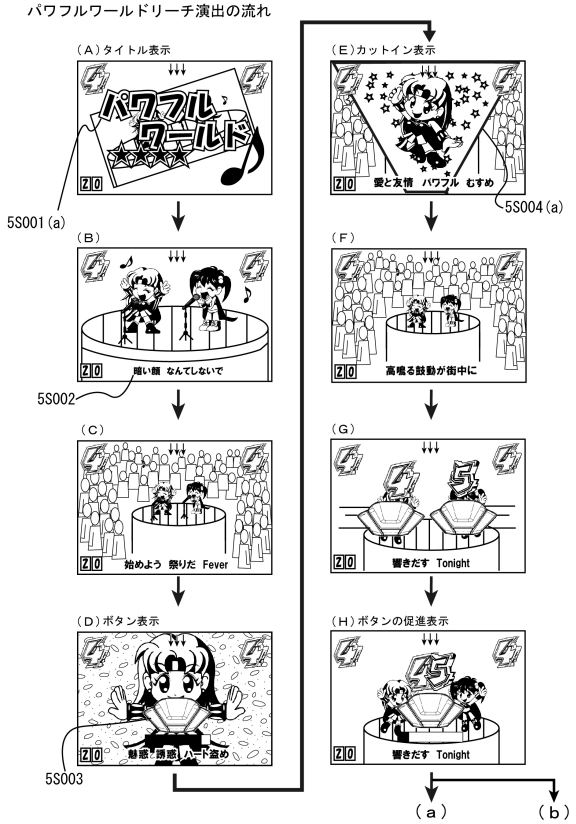
【図１１－１７】
【図１１－１７】



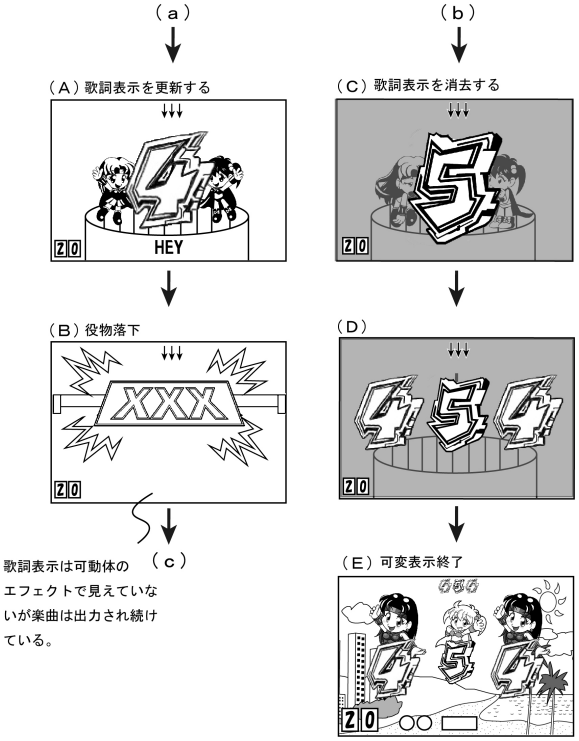
【図１１－１８】
【図１１－１８】



【図１２－１】
【図１２－１】
パワフルワールドリーチ演出の流れ

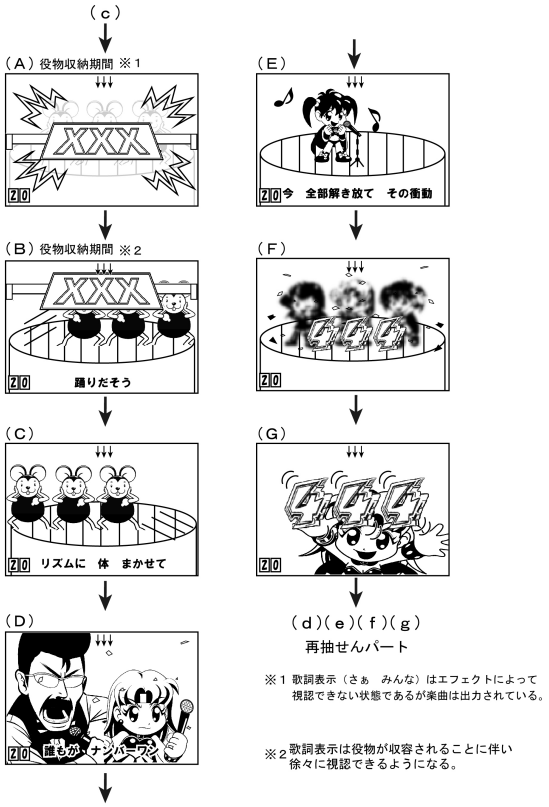


【図１２－２】
【図１２－２】



【図１２－３】

【図１２－３】

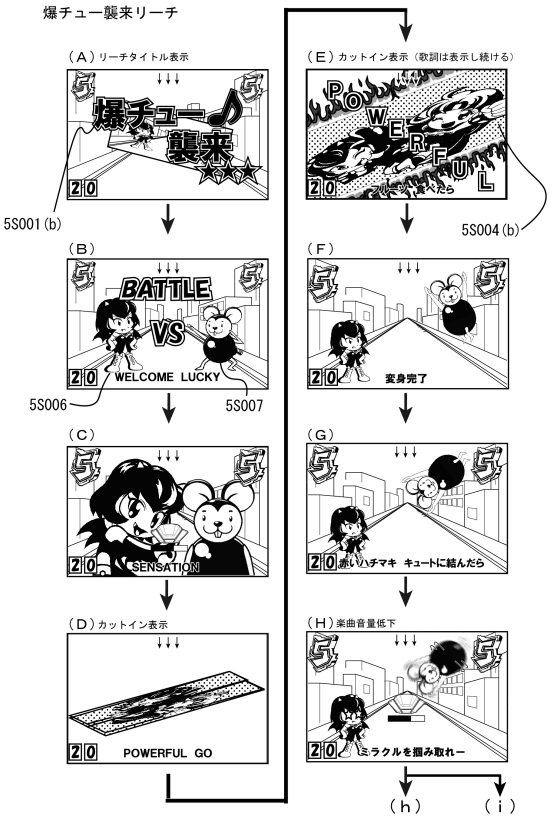


※１ 歌詞表示（さぁ　みんな）はエフェクトによって視認できない状態であるが楽曲は出力されている。

※２歌詞表示は役物が収容されることに伴い徐々に視認できるようになる。

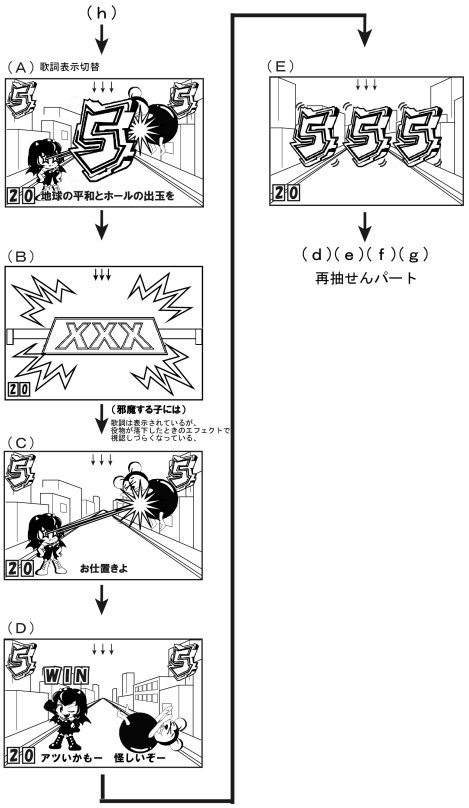
【図１２－４】

【図１２－４】



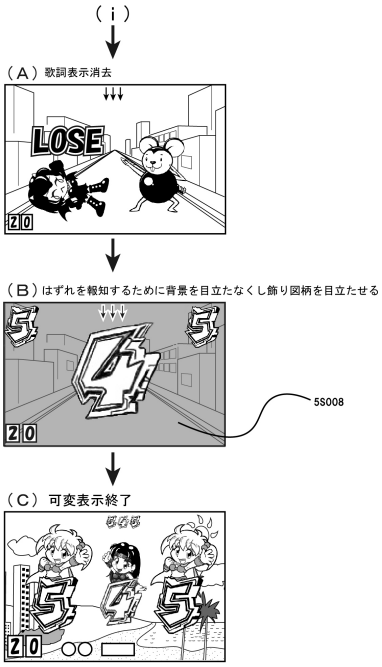
【図１２－５】

【図１２－５】



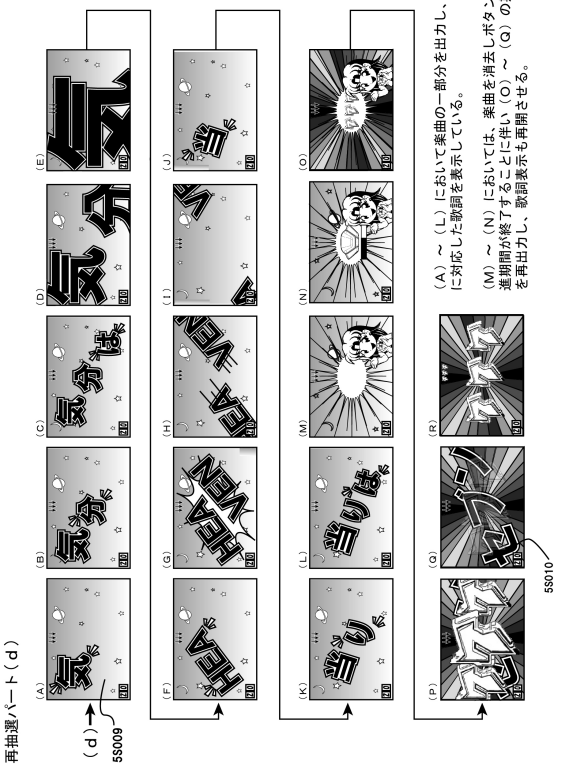
【図１２－６】

【図１２－６】

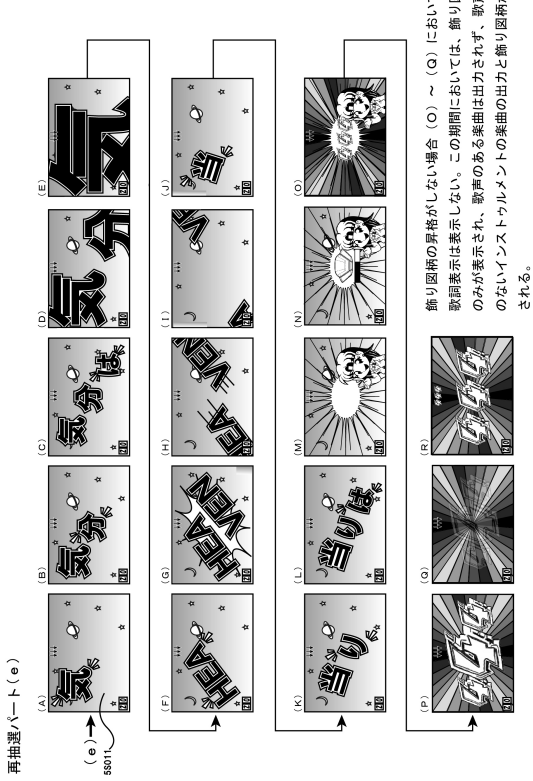


抽せん結果がはずれである場合、ボタン操作がされた後に楽曲の歌詞表示を消去し、楽曲の出力が制限される。

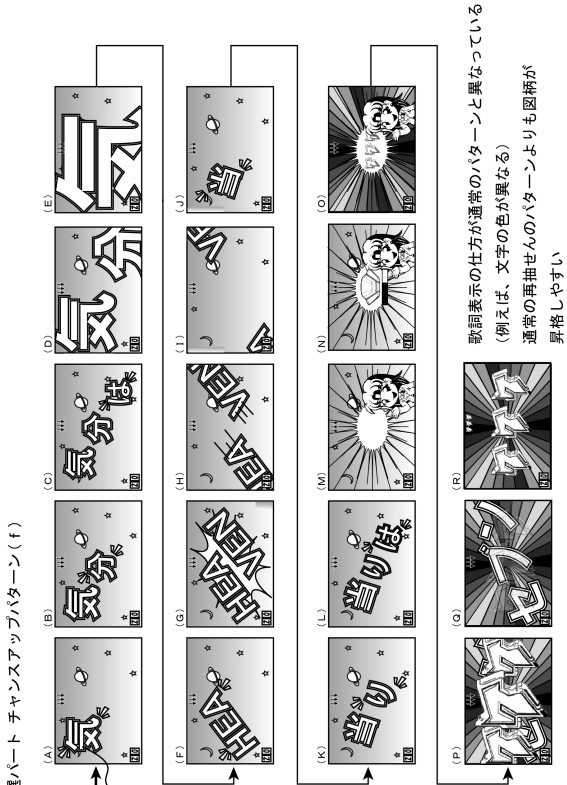
【図１２－７】
【図１２－７】



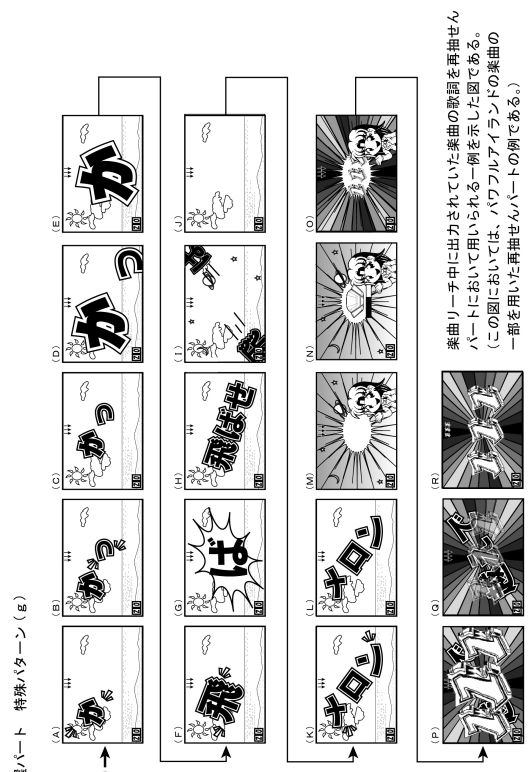
【図１２－８】
【図１２－８】



【図１２－９】
【図１２－９】

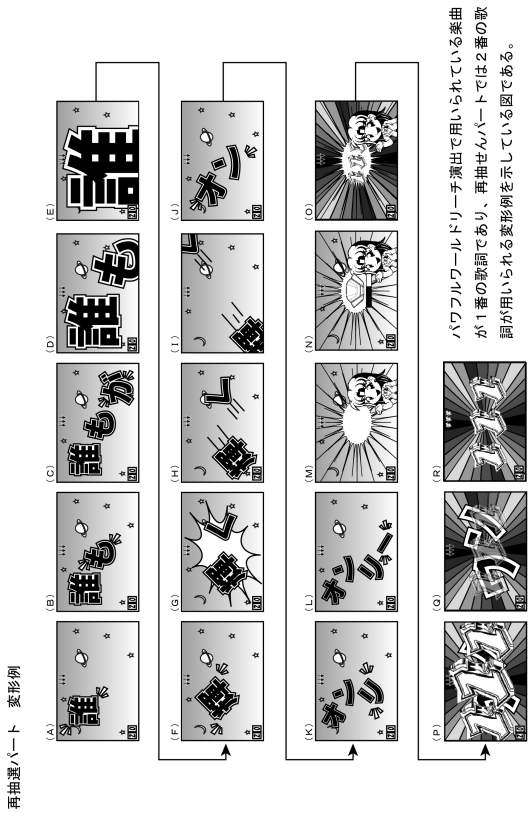


【図１２－１０】
【図１２－１０】



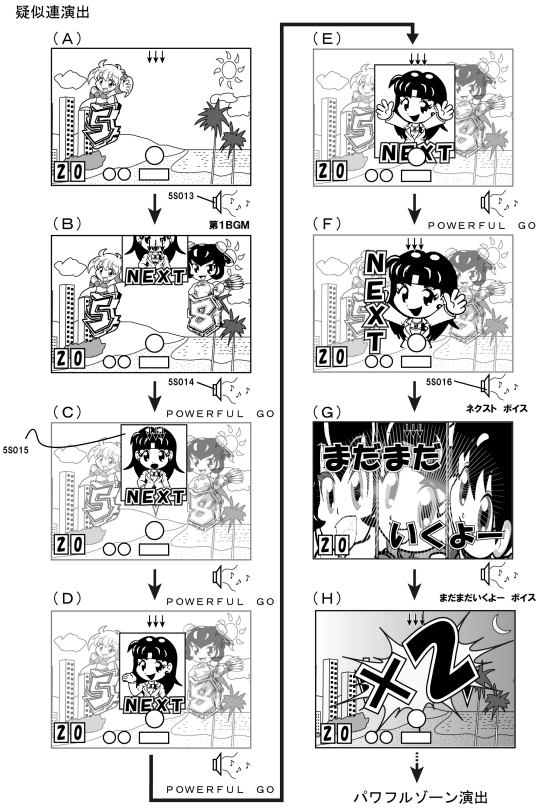
【図１２－１１】

【図１２－１１】



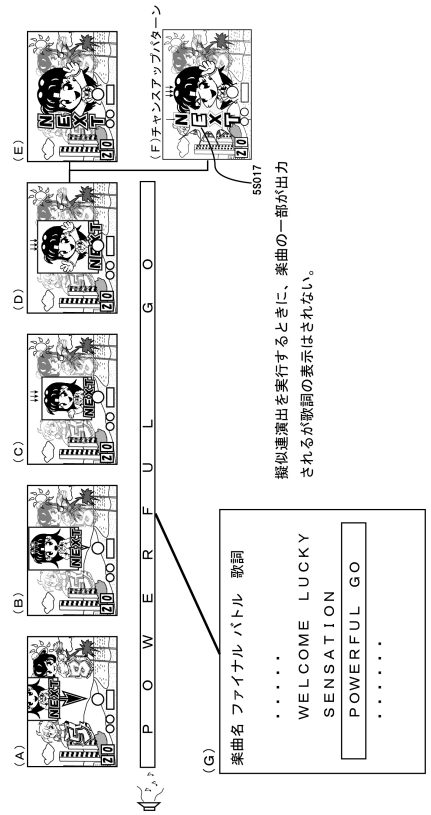
【図１２－１２】

【図１２－１２】



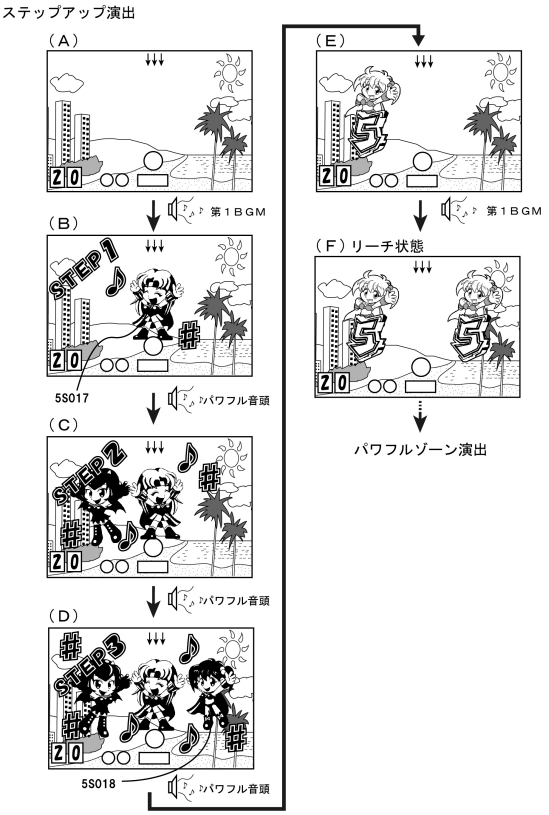
【図１２－１３】

【図１２－１３】

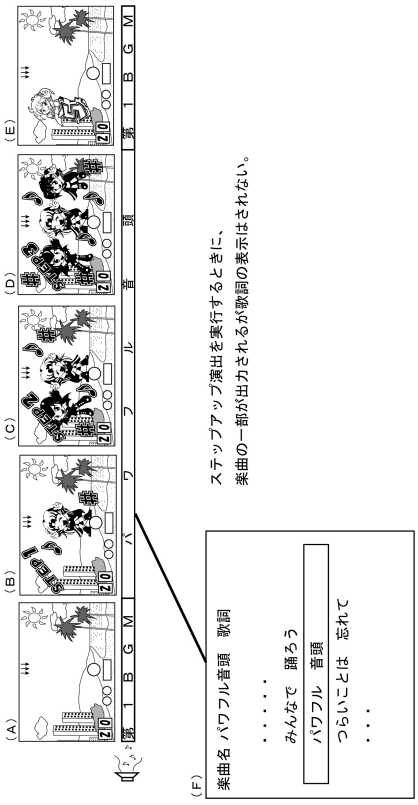


【図１２－１４】

【図１２－１４】



【図１２－１５】
【図１２－１５】



【図１２－１６】
【図１２－１６】

（Ａ）ＳＰリーチ演出について

リーチタイトル	歌詞表示	楽曲名	楽曲出力期間
パワフルアイランドリーチ	有り	パワフルアイランド	４５０００ｍｓ
パワフルワールドリーチ	有り	パワフルワールド	３００００ｍｓ
爆チュー襲来リーチ	有り	ファイナルバトル	３００００ｍｓ

（Ｂ）再抽せん演出について

演出種別	歌詞表示	楽曲名	楽曲出力期間
再抽せん演出	有り	無限大パワフル	１００００ｍｓ
再抽せん演出	有り	パワフルアイランド	１００００ｍｓ

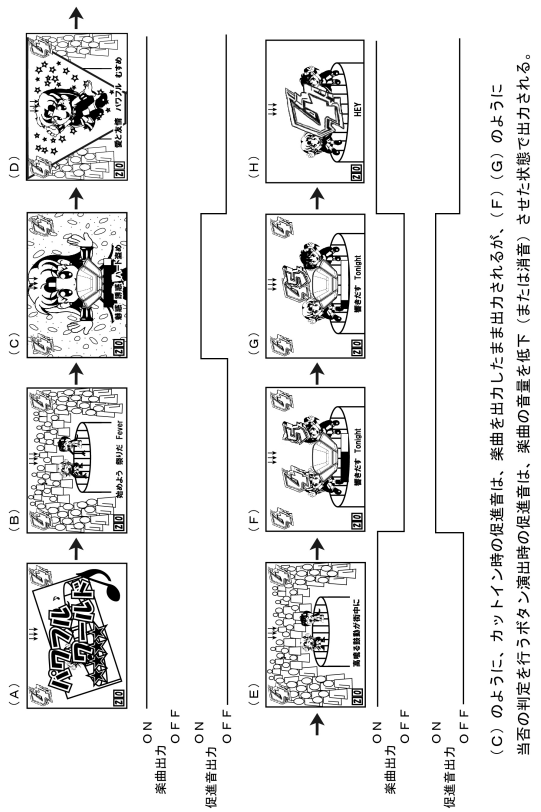
（Ｃ）擬似連演出について

演出種別	歌詞表示	楽曲名	楽曲出力期間
擬似連演出	無し	ファイナルバトル	５０００ｍｓ

（Ｄ）ステップアップ演出について

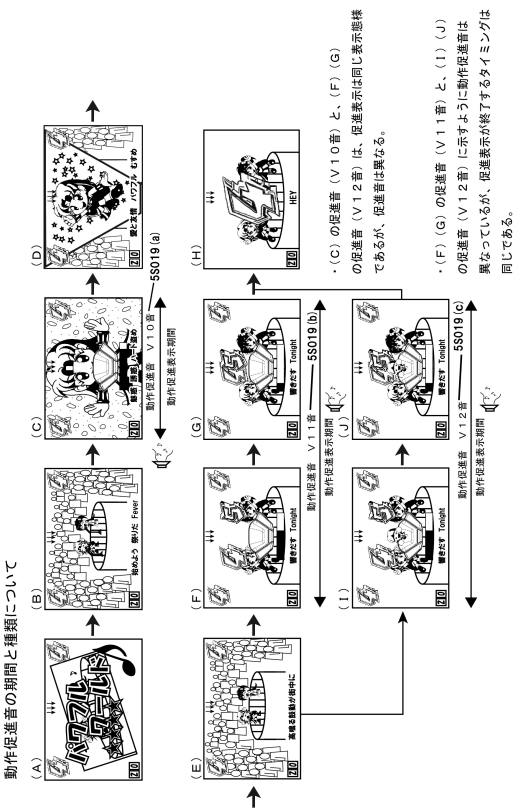
演出種別	歌詞表示	楽曲名	楽曲出力期間
ステップアップ演出	無し	パワフル音頭	７０００ｍｓ

【図１２－１７】
【図１２－１７】



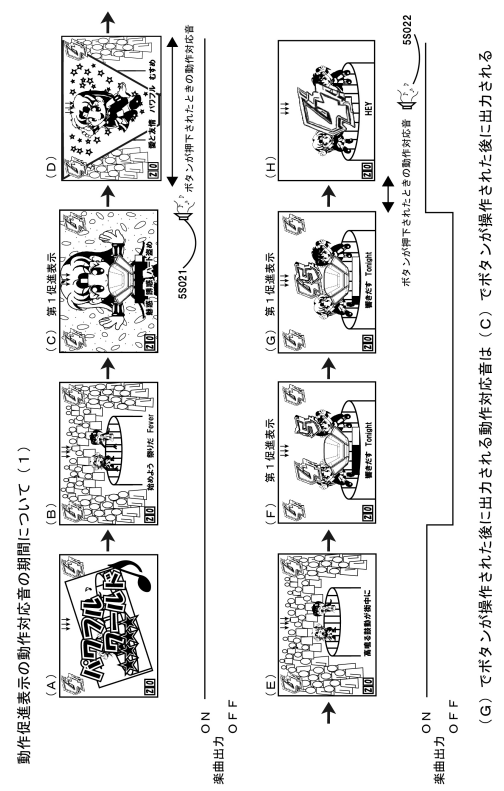
（Ｃ）のように、カットイン時の促進音は、楽曲を出力したまま出力されるが、（Ｆ）（Ｇ）のように
当否の判定を行うボタン演出時の促進音は、楽曲の音量を低下（または消音）させた状態で出力される。

【図１２－１８】
【図１２－１８】



【図１２－１９】

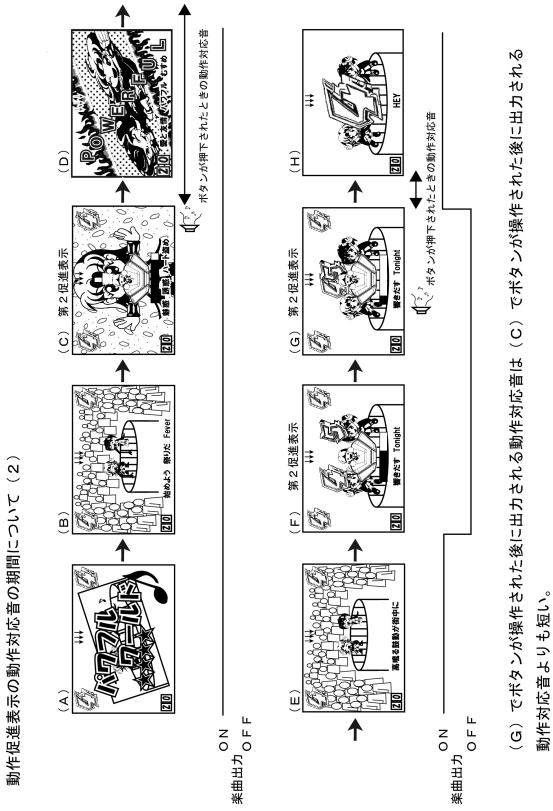
【図１２－１９】



（Ｇ）でボタンが操作された後に出力される動作対応音は（Ｃ）でボタンが操作された後に出力される動作対応音よりも短い。

【図１２－２０】

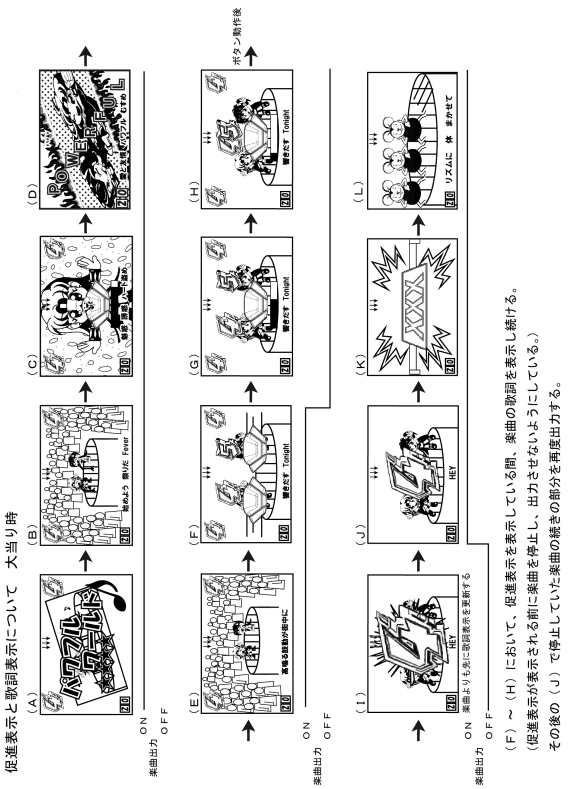
【図１２－２０】



（Ｇ）でボタンが操作された後に出力される動作対応音は（Ｃ）でボタンが操作された後に出力される動作対応音よりも短い。

【図１２－２１】

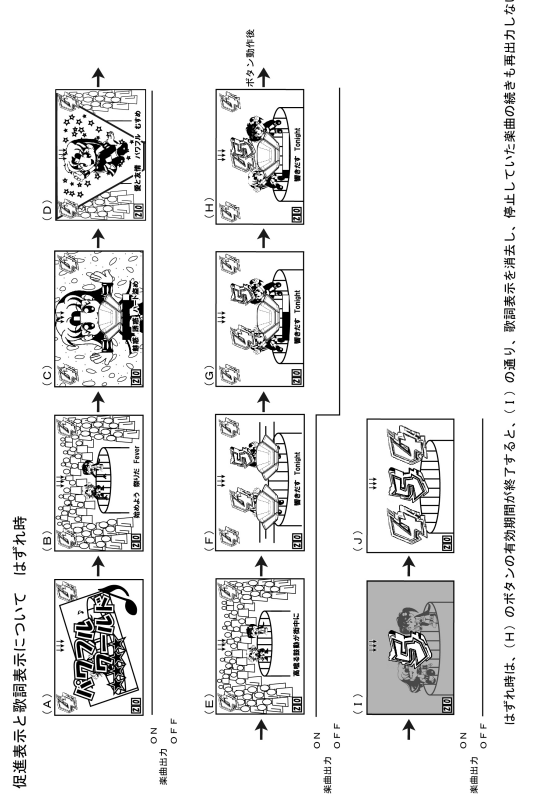
【図１２－２１】



（Ｆ）～（Ｈ）において、促進表示を表示している間、楽曲の歌詞を表示し続ける。
（促進表示が表示される前に楽曲を停止し、出力させないようにしている。）
その後の（Ｊ）で停止していた楽曲の続きの部分を再度出力する。

【図１２－２２】

【図１２－２２】



はずれ時は、（Ｈ）のボタンの有効期間が終了すると、（Ｉ）の通り、歌詞表示を消去し、停止していた楽曲の続きも再出力しない。

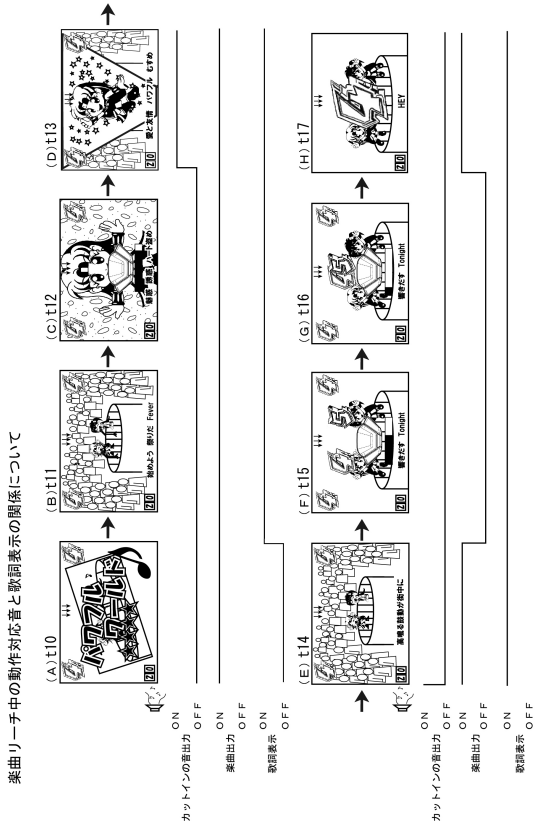
【図１２－２３】

【図１２－２３】



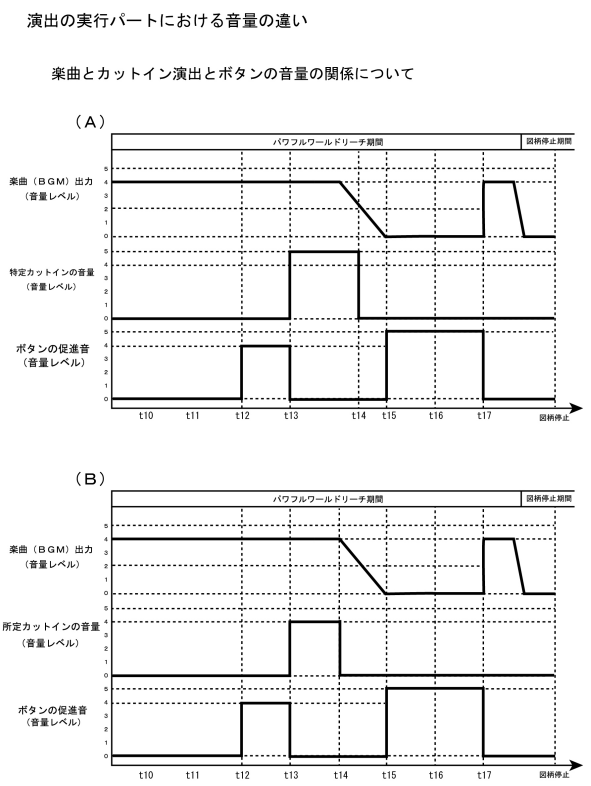
【図１２－２４】

【図１２－２４】



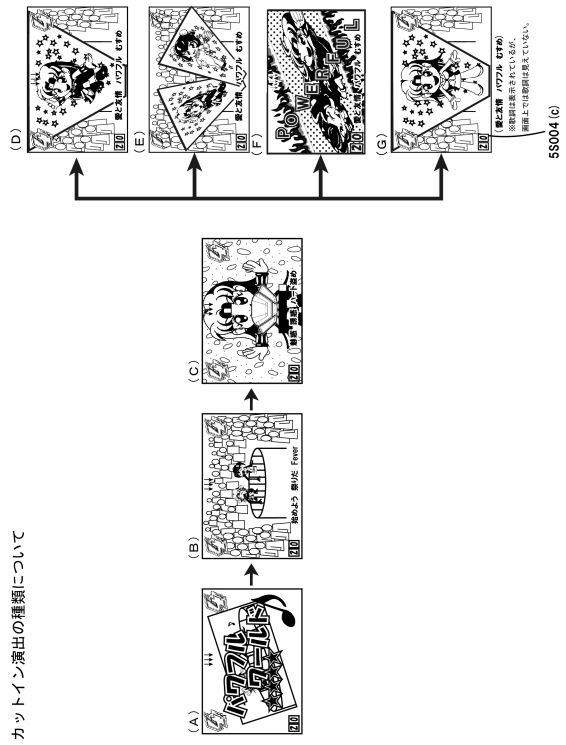
【図１２－２５】

【図１２－２５】



【図１２－２６】

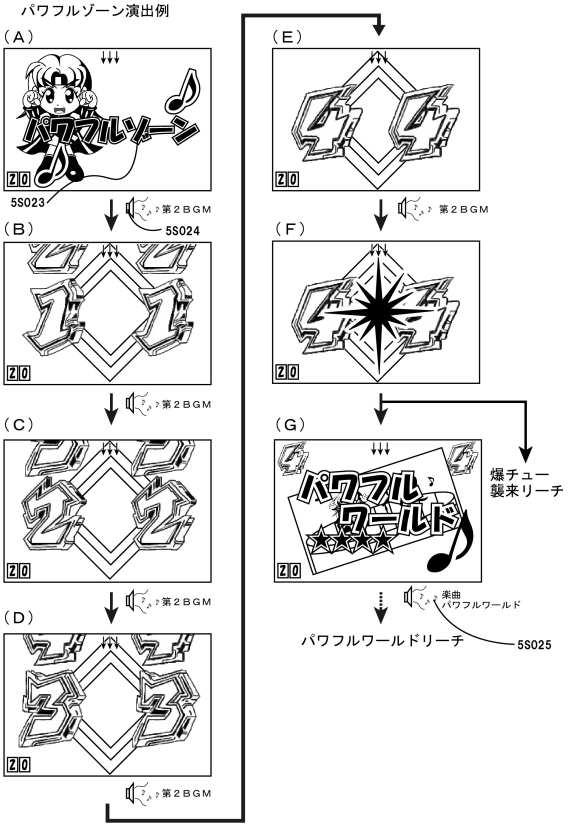
【図１２－２６】



【図１２－２７】

【図１２－２７】

パワフルゾーン演出例

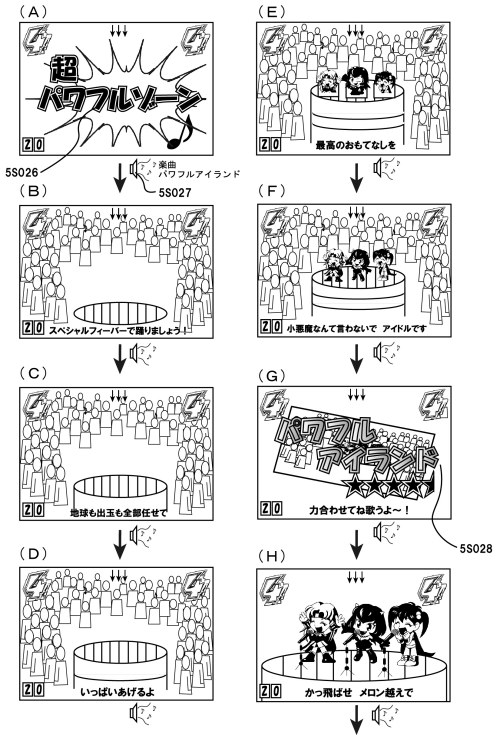


【図１２－２８】

【図１２－２８】

超パワフルゾーンからのパワフルアイランドリーチ演出の演出例（１/３）

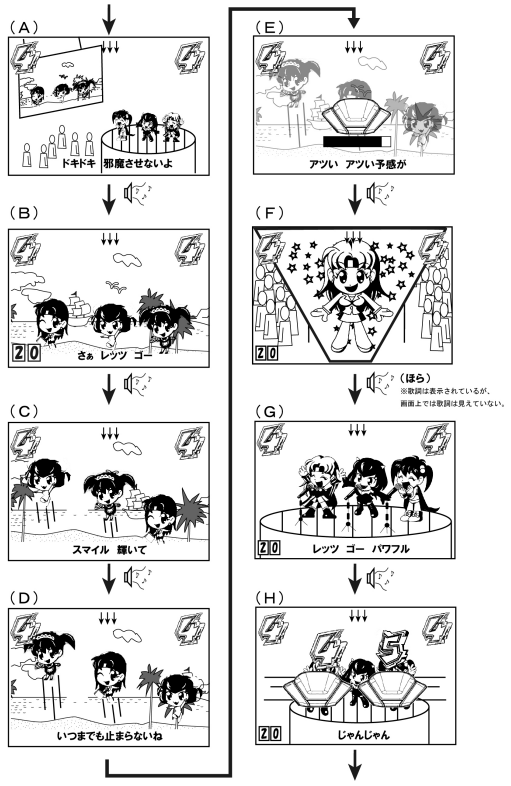
図１２－２８～図１２－３０はパワフルアイランドリーチ演出の一連の演出例である。



【図１２－２９】

【図１２－２９】

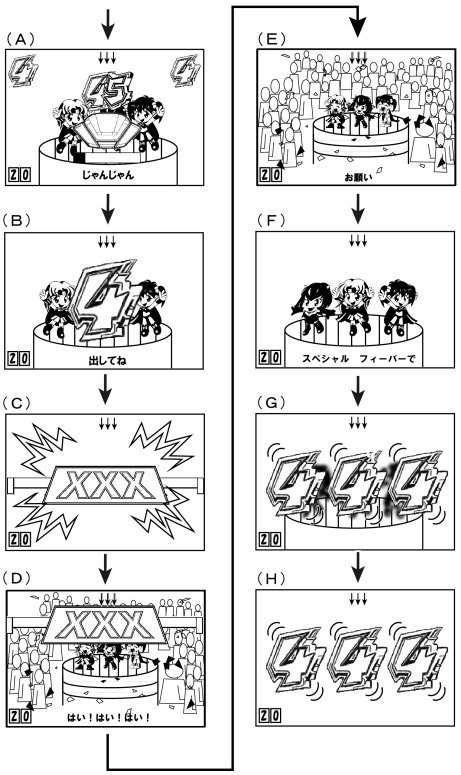
超パワフルゾーンからのパワフルアイランドリーチ演出の演出例（２/３）



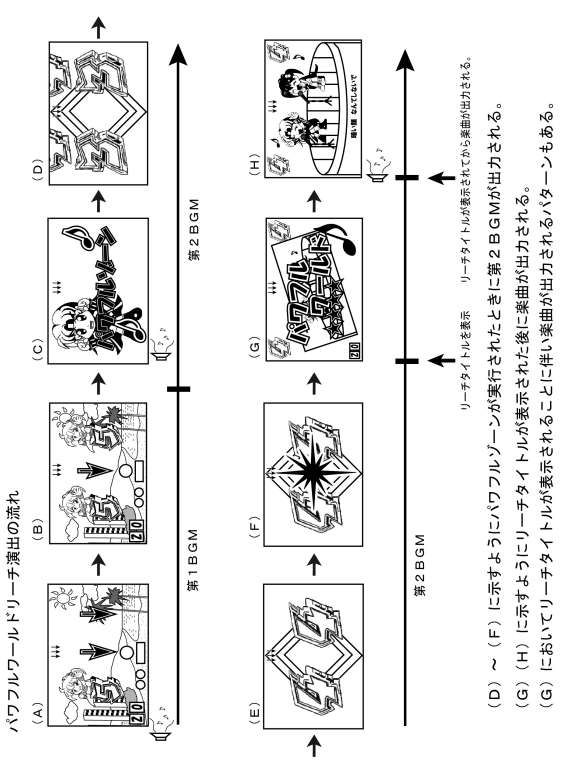
【図１２－３０】

【図１２－３０】

超パワフルゾーンからのパワフルアイランドリーチ演出の演出例（３/３）

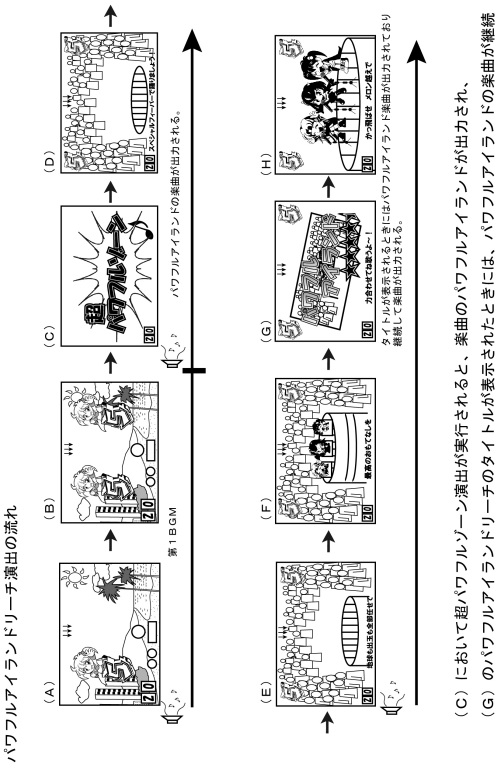


【図１２－３１】
【図１２－３１】



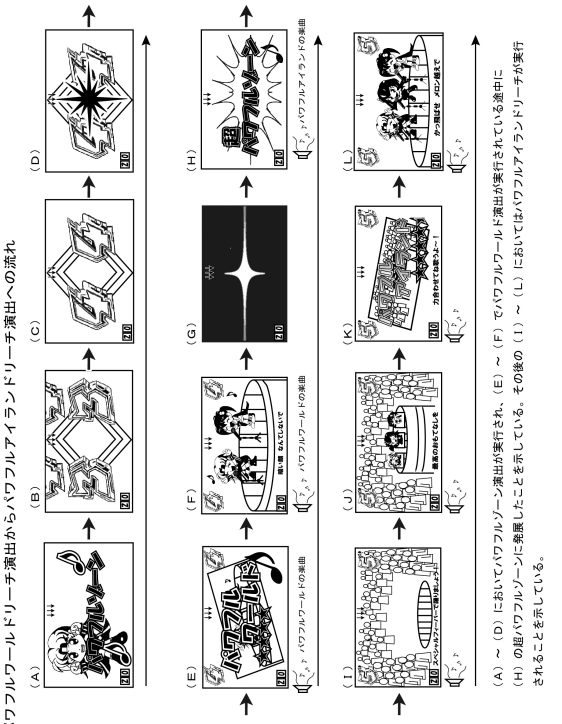
（Ｄ）～（Ｆ）に示すようにパワフルゾーンが実行されたときに第２ＢＧＭが出力される。
（Ｇ）（Ｈ）に示すようにリーチタイトルが表示された後に楽曲が出力される。
（Ｇ）においてリーチタイトルが表示されることに伴い楽曲が出力されるパターンもある。

【図１２－３２】
【図１２－３２】



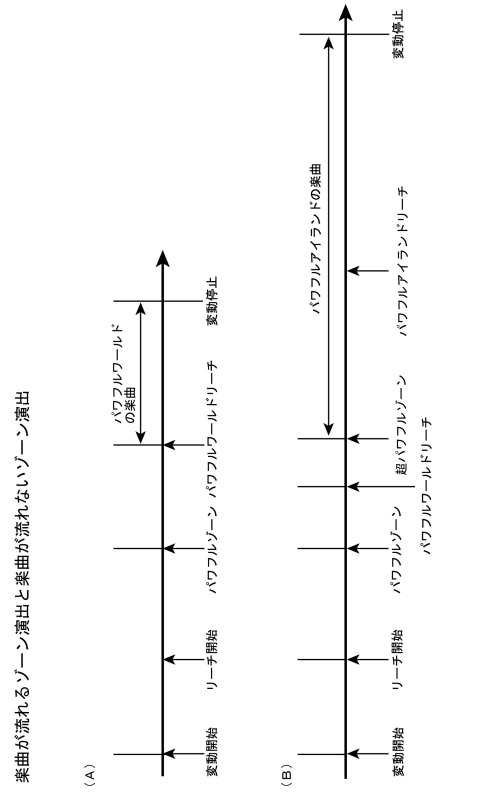
（Ｃ）において超パワフルゾーン演出が実行されると、楽曲のパワフルアイランドが出力され、
（Ｇ）のパワフルアイランドリーチのタイトルが表示されたときには、パワフルアイランドの楽曲が継続して出力される。

【図１２－３３】
【図１２－３３】

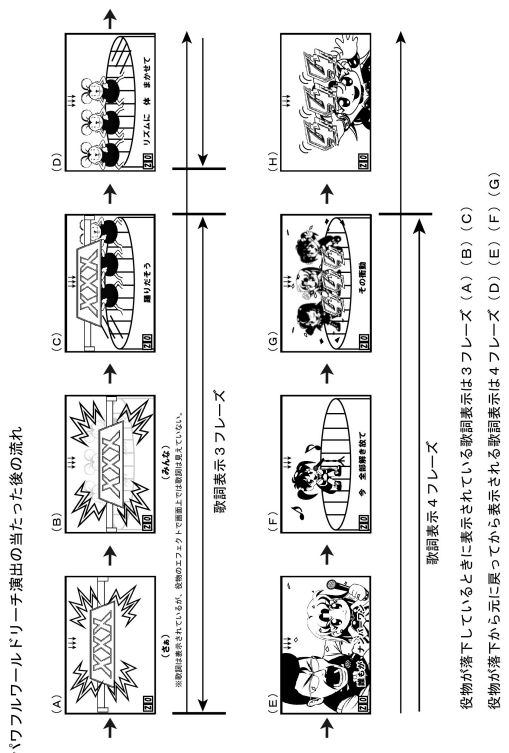


（Ａ）～（Ｄ）においてパワフルゾーン演出が実行され、（Ｅ）～（Ｆ）でパワフルワールド演出が実行されている途中に
（Ｈ）の超パワフルゾーンに発展したことを示している。その後の（Ｉ）～（Ｌ）においてはパワフルアイランドリーチが実行されることを示している。

【図１２－３４】
【図１２－３４】



【図１２－３５】
【図１２－３５】



【図１２－３６】
【図１２－３６】

