(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2021-65595
(P2021-65595A)
(43)公開日　令和3年4月30日(2021.4.30)

(51)Int.Cl.		F I			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 104 頁）

(21)出願番号　特願2019-195314 (P2019-195314)
(22)出願日　令和1年10月28日 (2019.10.28)

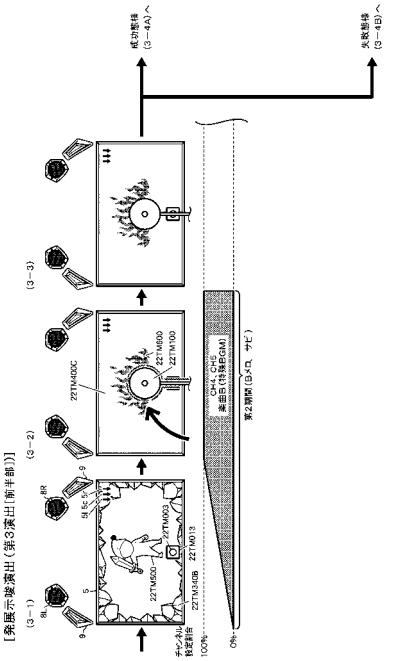
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

Ｆターム(参考)　2C333 AA11 CA28 CA49 CA51 CA56 CA61 CA75 EA10

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】複数の可変表示に亘って演出が実行される遊技機における演出の興趣を向上させる。
【解決手段】演出制御用ＣＰＵ１２０は、複数種類の表示態様のリンク画像（青リンク画像、緑リンク画像、赤リンク画像）を表示可能であり、スーパーリーチＣに発展するか否かを示唆する特定分岐演出（発展示唆演出の第２演出及び第３演出）を実行可能であり、特定分岐演出を実行するときに、緑色棒状のクリスタルを含む緑リンク画像を、緑リンク画像に含まれるクリスタルとは異なる形状（大粒状）であってリンク画像に含まれるクリスタルと同色（緑色）のクリスタルが額縁状に配列された緑第４エフェクト画像２２ＴＭ３４０Ｂに変化させる。
【選択図】図８－９

【図８－９】



【特許請求の範囲】
【請求項１】
可変表示を実行し、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、
前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出と、
前記所定演出が実行されることを示唆する所定示唆演出と、を実行可能であり、
前記所定示唆演出は、所定条件の成立に基づいて、複数の可変表示に亘って実行され、
前記所定示唆演出の態様として、第１態様と、前記第１態様から変化する第２態様と、前記第１態様から変化する態様であって前記第２態様よりも前記所定演出が実行される割合が高い第３態様とがあり、
前記第１態様での前記所定示唆演出の実行中に、可変表示に対応する対応表示とは異なる特定表示が表示され、
特定表示の表示態様は複数種類あり、
前記所定示唆演出が前記第１態様から前記第２態様又は前記第３態様に変化する際に、変化前における特定表示の表示態様とは異なる形状の表示態様であって、変化前における特定表示の表示態様に関連した表示態様に特定表示を変化させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
例えば、特許文献１には、先読みゾーンであることを示す先読みゾーン背景画像が表示され、ＢＧＭが先読みゾーン演出専用のものに切り換わることによって先読みゾーン演出が開始され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】特許第５９７５５５１号公報（段落０９５８、図１０３）
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
特許文献１に開示されている遊技機のように、複数の可変表示に亘って演出が実行される遊技機に関しては、演出の興趣を向上させる余地がある。
【０００５】
この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、複数の可変表示に亘って演出が実行される遊技機における演出の興趣を向上させることを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
手段１の遊技機は、
可変表示（変動表示）を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記演出実行手段は、
前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出（スーパーリーチＣ（バトルＣ演出））と、
前記所定演出が実行されることを示唆する所定示唆演出（発展示唆演出（第１演出，第２演出，第３演出））と、を実行可能であり、

前記所定示唆演出は、所定条件の成立（始動入賞時の判定結果）に基づいて、複数の可変表示に亘って実行され、
前記所定示唆演出の態様として、第１態様（発展示唆演出における第１演出から第３演出前半部までの共通演出態様）と、前記第１態様から変化する第２態様（第３演出後半部における失敗態様）と、前記第１態様から変化する態様であって前記第２態様よりも前記所定演出が実行される割合が高い第３態様（第３演出後半部における成功態様）とがあり、
前記第１態様での前記所定示唆演出の実行中に、可変表示に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）とは異なる特定表示（リンク画像）が表示され、
特定表示（リンク画像）の表示態様は複数種類（青リンク画像、緑リンク画像、赤リンク画像）あり、
前記所定示唆演出が前記第１態様から前記第２態様又は前記第３態様に変化する際に、変化前における特定表示の表示態様とは異なる形状の表示態様であって、変化前における特定表示の表示態様に関連した表示態様に特定表示を変化させることが可能である（図８－９（３－１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３演出［前半部］を実行するときに、第１演出で表示されていた緑色棒状のクリスタルを含む緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂ（図８－７（１－２）～（１－４）参照）を、緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂに含まれていたクリスタルとは異なる形状（大粒状）であって緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂに含まれていたクリスタルと同色（緑色）のクリスタルが額縁状に配列された緑第４エフェクト画像２２ＴＭ３４０Ｂに変化させている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定表示によって遊技者に期待感を持たせることが可能であるとともに、特定表示の表示態様によって、所定示唆演出の態様が変化する可能性があることを遊技者に認識させることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００７】
【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図５】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図７】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図８－２】各乱数を示す説明図である。
【図８－３】（Ａ）は、低確率状態で参照される表示結果判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は、高確率状態で参照される表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８－４】（Ａ）は、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図８－５】（Ａ１）は、はずれ用の変動パターン［前半部］判定テーブルを示す説明図であり、（Ａ２）は、大当り用の変動パターン［前半部］判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ１）は、はずれ用の変動パターン［後半部］判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ２）は、大当り用の変動パターン［後半部］判定テーブルを示す説明図である。
【図８－６】音声再生領域の構成を示す説明図である。
【図８－７】発展示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図８－８】発展示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図８－９】発展示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図８－１０】発展示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図８－１１】発展示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図８－１２】リンク画像に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図８－１３】始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－１４】始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－１５】共通演出及び非共通演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図８－１６】共通演出及び非共通演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図８－１７】共通演出の種別を決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図８－１８】アクティブ表示の最終表示態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図８－１９】変化演出の変化パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図８－２０】変化演出の変化パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図８－２１】変化演出の変化パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図８－２２】変化演出の変化パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図８－２３】入賞時フラッシュ演出の演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図８－２４】非共通演出の種別を決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図８－２５】リンク画像の表示パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図８－２６】チャンス目演出の演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図８－２７】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－２８】ボイス予告演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図８－２９】ボイス予告演出及び成功態様の発展示唆演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－３０】ボイス予告演出及び失敗態様の発展示唆演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－３１】発展示唆演出に関する演出態様の変形例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
（基本説明）
まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。
【０００９】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【００１０】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパタ

ーンが含まれてもよい。
【００１１】
なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【００１２】
なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【００１３】
遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。
【００１４】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。
【００１５】
画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。
【００１６】
保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。また、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。
【００１７】
また、遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられ、第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示し、第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。
【００１８】
画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。
【００１９】
入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る

。
【００２０】
可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。
【００２１】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左右下方４箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００２２】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。
【００２３】
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。
【００２４】
大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口及び一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。
【００２５】
一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。
【００２６】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【００２７】
画像表示装置５の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【００２８】
普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【００２９】
遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。
【００３０】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果用ランプ９が設けられている。遊技効果用ランプ９は、ＬＥＤを含んで構成されている。
【００３１】
遊技盤２の所定位置（図１では図示略）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。
【００３２】
遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。
【００３３】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。
【００３４】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図２参照）により検出される。
【００３５】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図２参照）により検出される。
【００３６】
パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。
【００３７】
（遊技の進行の概略）
パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。
【００３８】
この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。
【００３９】
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。
【００４０】
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。
【００４１】
なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。
【００４２】
特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「２」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。
【００４３】
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。
【００４４】
大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。
【００４５】
なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。
【００４６】
小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。
【００４７】
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。
【００４８】
時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。
【００４９】
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。
【００５０】
時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。
【００５１】
通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。
【００５２】
確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。
【００５３】
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。
【００５４】
なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。
【００５５】
（演出の進行など）
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、及び／又は、遊技効果用ランプ９の点等／消灯、可動体３２の動作等により行われてもよい。
【００５６】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第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。
【００５７】
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。
【００５８】
また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実

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

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

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。

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

（基板構成）

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

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】

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。

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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。

【００７８】

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

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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、遊技効果用ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２又は当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【００８２】

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。

【００８３】

ランプ制御基板１４は、遊技効果用ランプ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用ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果用ランプ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。

【００８４】

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

【００８５】

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。

【００８６】

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

【００８７】

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。

【００８８】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【００８９】

（主基板１１の主要な動作）

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

また、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ９）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するため

の画面表示を行う。

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

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

【００９８】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板１２に演出制御コマンドを送信した後には、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１０）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ１１）、割込みを許可する（ステップＳ１２）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０

３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。
【００９９】
こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図４のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。
【０１００】
情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。
【０１０１】
特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。
【０１０２】
普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。
【０１０３】
図５は、特別図柄プロセス処理として、図４に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。
【０１０４】
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み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して

伝送される。
【０１０５】
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。
【０１０６】
ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口及び第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。
【０１０７】
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。
【０１０８】
ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“２”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。
【０１０９】
変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。
【０１１０】
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。
【０１１１】
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「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「小当り」又は「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【０１１２】

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

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図６のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図６に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるよ

うに、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【０１２３】

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

【０１２４】

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。

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

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。

【０１２８】

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

【０１２９】

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用ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

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

【０１３５】

（基本説明の変形例）

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

【０１３６】

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。

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

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

【０１４０】

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

【０１４１】

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

【０１４２】

［特徴部２２ＴＭに関する説明］

次に、特徴部２２ＴＭに関して、図８－１～図８－３１を用いて説明する。本実施形態では、所定の予告演出（バトルＣ演出）が実行されるときに、予告演出が実行されることを示唆する発展示唆演出を実行可能である。

【０１４３】

（可動体２２ＴＭ１００）
図８－１は、本実施の形態の［特徴部２２ＴＭに関する説明］に係るパチンコ遊技機１の正面図である。本実施の形態の［特徴部２２ＴＭに関する説明］に係るパチンコ遊技機１は、例えば、図８－１に示すように、画像表示装置５の近傍（下部）に役物である可動体２２ＴＭ１００を備える。可動体２２ＴＭ１００は、演出制御基板１２の制御に従って、傾倒位置（初期位置）と起立位置（演出位置）との間において動作する。
【０１４４】
例えば、可動体２２ＴＭ１００は、傾倒位置→起立位置→傾倒位置と動作したり、傾倒位置→起立位置→傾倒位置→起立位置→傾倒位置と動作したり、傾倒位置→傾倒位置と起立位置との間の状態（一旦停止）→起立位置→傾倒位置と動作したり、傾倒位置→傾倒位置と起立位置との間の状態（一旦停止）→傾倒位置と動作したりしてもよい。本実施形態では、図８－１に示すように、可動体２２ＴＭ１００が傾倒位置にあるときに、可動体２２ＴＭ１００は、画像表示装置５の前方に位置しないようになっている。しかしながら、可動体２２ＴＭ１００が傾倒位置から起立位置に動作する過程や、可動体２２ＴＭ１００が起立位置にあるときに、可動体２２ＴＭ１００の少なくとも一部が、画像表示装置５の前方に位置している。
【０１４５】
また、本実施形態では、可動体２２ＴＭ１００には、可動体２２ＴＭ１００を振動動作させるためのバイブレータ用モータが内蔵されている。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０により、バイブレータ用モータの軸の重心を偏らせ、バイブレータ用モータを回転制御することによって振動を生じさせ、可動体２２ＴＭ１００に振動動作を行わせるように制御することが可能となっている。以下では、可動体２２ＴＭ１００の振動動作が行われているときの態様を振動態様と称し、可動体２２ＴＭ１００の振動動作が行われていないときの態様を非振動態様と称する。
【０１４６】
例えば、可動体２２ＴＭ１００が傾倒位置にあるときには振動動作が行われず（非振動態様となっており）、可動体２２ＴＭ１００が起立位置にあるときに振動動作が可能となる（振動態様とすることが可能である）ようにしてもよい。また、可動体２２ＴＭ１００が起立位置にあるときには振動動作が行われず（非振動態様となっており）、可動体２２ＴＭ１００が傾倒位置にあるときに振動動作が可能となる（振動態様とすることが可能である）ようにしてもよい。また、可動体２２ＴＭ１００が傾倒位置にあるときと、起立位置にあるときとで、何れのときにも振動動作が可能となる（振動態様とすることが可能である）ようにしてもよい。
【０１４７】
（発光体２２ＴＭ１５０）
また、図８－１に示すように、画像表示装置５の近傍（右上部）に発光体２２ＴＭ１５０を設けており、発光体２２ＴＭ１５０を発光（本例では点灯及び／又は点滅）させるようにしている。本実施形態では、始動入賞が発生したタイミングで、当該始動入賞に対応した変動表示の大当り期待度が高いことを報知する入賞時フラッシュ演出が行われるときに、発光体２２ＴＭ１５０が白色に発光する演出態様と、発光体２２ＴＭ１５０が赤色に発光する演出態様とがある。そして、発光体２２ＴＭ１５０が赤色に発光する場合には、発光体２２ＴＭ１５０が白色に発光する場合よりも大当り期待度が高くなる（図８－２３参照）。
【０１４８】
なお、［特徴部２２ＴＭに関する説明］に係るパチンコ遊技機１の遊技盤２における他の構成は、図１に示したパチンコ遊技機１の遊技盤２における構成と同様であるため、説明を省略する。
【０１４９】
（乱数値）
図８－２は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。

図８－２に示すように、本実施形態では、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターンにおける前半部である変動パターン［前半部］判定用の乱数値ＭＲ３－１、変動パターンにおける後半部である変動パターン［後半部］判定用の乱数値ＭＲ３－２、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０１５０】

尚、本実施の形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図８－２に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【０１５１】

（表示結果判定）

図８－３（Ａ）は、非確変状態（低確率状態）において参照される表示結果判定テーブルの一例を示す図である。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って、特図表示結果判定用の乱数値であるＭＲ１と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが１（第１）である、つまり、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが２（第２）である、つまり、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値が設定されている。

【０１５２】

図８－３（Ａ）に示すように、非確変時（低確率時）における表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合、つまり、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、１／３００の割合で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ割合（１／３００）で大当りに当選するようになっている。

【０１５３】

つまり、ＣＰＵ１０３は、低確状態において変動表示を開始させようとしている時点で表示結果判定テーブルを参照して、ＭＲ１の値が図８－３（Ａ）に示す大当りに対応するいずれかの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を決定する。なお、図８－３（Ａ）に示す「割合」は、大当りになる割合（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【０１５４】

図８－３（Ｂ）は、確変状態（高確率状態）において参照される表示結果判定テーブルの一例を示す図である。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って、特図表示結果判定用の乱数値であるＭＲ１と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが１（第１）である、つまり、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが２（第２）である、つまり、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値が設定されている。

【０１５５】
図８－３（Ｂ）に示すように、確変時（高確率時）における表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合、つまり、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、１／６０の割合で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ割合（１／６０）で大当りに当選するようになっている。
【０１５６】
つまり、ＣＰＵ１０３は、高確状態において変動表示を開始させようとしている時点で表示結果判定テーブルを参照して、ＭＲ１の値が図８－３（Ｂ）に示す大当りに対応するいずれかの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を決定する。なお、図８－３（Ｂ）に示す「割合」は、大当りになる割合（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。
【０１５７】
また、本実施例では、ＣＰＵ１０３は、図８－３（Ａ）及び（Ｂ）に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第１特別図柄の変動表示である場合と第２特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにしてもよい。
【０１５８】
なお、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値として１～６の計６個の設定値を設けてもよく、変動表示を開始させようとしている時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して特別図柄に関して大当りとすることを決定してもよい。即ち、設定値に応じた割合で大当りの当選を決定してもよい。
【０１５９】
なお、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値として１～６の計６個の設定値を設ける例を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、２個、３個、４個、５個、または７個以上であってもよい。
【０１６０】
（大当り種別判定）
図８－４（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブル［第１特別図柄用］を示す説明図であり、図８－４（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブル［第２特別図柄用］を示す説明図である。このうち、図８－４（Ａ）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図８－４（Ｂ）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。
【０１６１】
大当り種別判定テーブルは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、大当りの種別を「４Ｒ通常大当り［１００回］」、「２Ｒ通常大当り［１００回］」、「４Ｒ確変大当り［次回］」、及び「１０Ｒ確変大当り［次回］」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。
【０１６２】
ここで、本実施形態における大当り種別について説明する。本実施形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確／高ベース状

態に移行する「通常大当り」（非確変大当りともいう）と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確／高ベース状態に移行する「確変大当り」が設定されている。

【０１６３】

「２Ｒ大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りであり、「４Ｒ大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが４回（いわゆる４ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。更に、「１０Ｒ大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。

【０１６４】

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

【０１６５】

一方、「確変大当り［次回］」の大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが「４Ｒ確変大当り［次回］」、及び「１０Ｒ確変大当り［次回］」の何れかの種別である場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【０１６６】

例えば、「４Ｒ通常大当り［１００回］」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが４回（いわゆる４ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りであり、大当り遊技状態の終了後に低確／高ベース状態に移行し、その後に実行される時短制御は、所定回数（本例では、１００回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する大当り種別である。また、「１０Ｒ確変大当り［次回］」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りであり、大当り遊技状態の終了後に高確／高ベース状態に移行し、その後に実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される大当り種別である。

【０１６７】

尚、本実施の形態においては、大当り種別としての４種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は３種類以下、または５種類以上設けてもよい。

【０１６８】

図８－４（Ａ）に示すように、大当り種別判定テーブル［第１特別図柄用］においては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１０４までが「４Ｒ通常大当り［１００回］」に割り当てられており、１０５～２８４までが「４Ｒ確変大当り［次回］」に割り当てられており、２８５～２９９までが「１０Ｒ確変大当り［次回］」に割り当てられている。

【０１６９】

また、図８－４（Ｂ）に示すように、大当り種別判定テーブル［第２特別図柄用］においては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１０４までが「２Ｒ通常大当り［１００回］」に割り当てられており、１０５～２９９までが「１０Ｒ確変大当り［次回］」に割り当てられている。

【０１７０】

このように、本実施形態では、第１特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合は、いずれの設定値に設定されているかによらず、大当り種別判定テーブルにおいて共通の判定値が割り当てられている。同様に、第２特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合は、いずれの設定値に設定されているかによらず、大当り種別判定テーブルにおいて共通の判定値が割り当てられている。

【０１７１】

（変動パターン判定）

本実施形態では、ＣＰＵ１０３は、始動入賞時の判定結果（及び変動開始時の判定結果）に基づいて変動パターンを決定するときに、（Ｘ）変動パターンの前半部（以下では変動パターン［前半部］と称する）を決定した後に、（Ｙ）変動パターンの後半部（以下では変動パターン［後半部］と称する）を決定している。そして、決定された（Ｘ）変動パターン［前半部］と（Ｙ）変動パターン［後半部］とを組み合わせたものを、変動パターンとしている。例えば、変動パターン［前半部］と、変動パターン［後半部］とは、同じデータ長（例えば、何れも１バイト）であってもよく、異なるデータ長（例えば、変動パターン［前半部］が３バイトであり変動パターン［後半部］が１バイト、あるいは、変動パターン［前半部］が１バイトであり変動パターン［後半部］が３バイト）であってもよい。本実施形態における変動パターンは、「［変動パターン［前半部］］、［変動パターン［後半部］］」で示されるものとする。

【０１７２】

（変動パターン［前半部］判定）

変動パターン［後半部］判定テーブルとしては、始動入賞時の判定（及び変動開始時の判定）において、当該始動入賞に基づく変動表示の変動表示結果（開始する変動表示の表示結果）を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用される［はずれ用］変動パターン［前半部］判定テーブルと、始動入賞時の判定（及び変動開始時の判定）において、当該始動入賞に基づく変動表示の変動表示結果（開始する変動表示の表示結果）を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される［大当り用］変動パターン［前半部］判定テーブルとが予め用意されている。

【０１７３】

ＲＯＭ１０１には、［はずれ用］変動パターン［前半部］判定用の乱数値ＭＲ３－１に基づいて［はずれ用］変動パターン［前半部］を決定するための［はずれ用］変動パターン［前半部］判定テーブルも記憶されており、［はずれ用］変動パターン［前半部］を、事前決定結果に応じて複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。また、ＲＯＭ１０１には、［大当り用］変動パターン［前半部］判定用の乱数値ＭＲ３－１に基づいて［大当り用］変動パターン［前半部］を決定するための［大当り用］変動パターン［前半部］判定テーブルも記憶されており、［大当り用］変動パターン［前半部］を、事前決定結果に応じて複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【０１７４】

［はずれ用］変動パターン［前半部］判定テーブルにおいては、（Ｘ００）「擬似連演出なし」の変動パターン［前半部］、（Ｘ０１）「擬似連演出あり」の変動パターン［前半部］、（Ｘ０２）「発展示唆演出あり（成功態様）」の変動パターン［前半部］、（Ｘ０３）「発展示唆演出あり（失敗態様）」の変動パターン［前半部］の各変動パターンに対して、変動パターン［前半部］判定用の乱数値ＭＲ３－１がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。擬似連演出及び発展示唆演出について詳しくは後述する。

【０１７５】

（Ｘ００）「擬似連演出なし」の変動パターン［前半部］は、変動表示が開始された後に擬似連演出が実行されない変動パターンであり、（Ｘ０１）「擬似連演出あり」の変動パターン［前半部］は、変動表示が開始された後に擬似連演出が実行される変動パターンである。また、（Ｘ０２）「発展示唆演出あり（成功態様）」の変動パターン［前半部］は、変動表示が開始された後に成功態様の発展示唆演出が実行される変動パターンであり

、（Ｘ０３）「発展示唆演出あり（失敗態様）」の変動パターン［前半部］は、変動表示が開始された後に失敗態様の発展示唆演出が実行される変動パターンである。

【０１７６】

図８－５（Ａ１）に示すように、変動パターン［前半部］判定テーブルにおいては、ＭＲ３－１の判定値の範囲１～９９７のうち、１～５００までが「擬似連演出なし」の変動パターン［前半部］に割り当てられており、５０１～９７７までが「擬似連演出あり」の変動パターン［前半部］に割り当てられており、９７８～９８１までが「発展示唆演出あり（成功態様）」の変動パターン［前半部］に割り当てられており、９８２～９９７までが「発展示唆演出あり（失敗態様）」の変動パターン［前半部］に割り当てられている。

【０１７７】

［大当り用］変動パターン［前半部］判定テーブルにおいては、（Ｘ００）「擬似連演出なし」の変動パターン［前半部］、（Ｘ０１）「擬似連演出あり」の変動パターン［前半部］、（Ｘ０２）「発展示唆演出あり（成功態様）」の変動パターン［前半部］の各変動パターンに対して、変動パターン［前半部］判定用の乱数値ＭＲ３－１がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０１７８】

図８－５（Ａ２）に示すように、変動パターン［前半部］判定テーブルにおいては、ＭＲ３－１の判定値の範囲１～９９７のうち、１～５００までが「擬似連演出なし」の変動パターン［前半部］に割り当てられており、５０１～９７７までが「擬似連演出あり」の変動パターン［前半部］に割り当てられており、９７８～９９７までが「発展示唆演出あり（成功態様）」の変動パターン［前半部］に割り当てられている。

【０１７９】

（変動パターン［後半部］判定）

変動パターン［後半部］判定テーブルとしては、始動入賞時の判定（及び変動開始時の判定）において、当該始動入賞に基づく変動表示の変動表示結果（開始する変動表示の表示結果）を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用される［はずれ用］変動パターン［後半部］判定テーブルと、始動入賞時の判定（及び変動開始時の判定）において、当該始動入賞に基づく変動表示の変動表示結果（開始する変動表示の表示結果）を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される［大当り用］変動パターン［後半部］判定テーブルとが予め用意されている。本実施形態では、変動パターン［後半部］を判定するときに、決定された変動パターン［前半部］に基づいて、変動パターン［後半部］判定テーブルで参照する箇所を異ならせている。

【０１８０】

ＲＯＭ１０１には、［はずれ用］変動パターン［後半部］判定用の乱数値ＭＲ３－２に基づいて［はずれ用］変動パターン［後半部］を決定するための［はずれ用］変動パターン［後半部］判定テーブルも記憶されており、［はずれ用］変動パターン［後半部］を、事前決定結果に応じて複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【０１８１】

［はずれ用］変動パターン［後半部］判定テーブルにおいては、（Ｙ００）「非リーチはずれ」の変動パターン［後半部］、（Ｙ０１）「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン［後半部］、（Ｙ０２）「スーパーリーチＡはずれ」の変動パターン［後半部］、（Ｙ０３）「スーパーリーチＢはずれ」の変動パターン［後半部］、（Ｙ０４）「スーパーリーチＣはずれ」の変動パターン［後半部］の各変動パターンに対して、変動パターン［後半部］判定用の乱数値ＭＲ３－２がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０１８２】

「非リーチはずれ」の変動パターン［後半部］は、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。リーチが成立する演出を実行しないので、「非リーチはずれ」の変動パターン［後半部］と判定された場合の変動表示期間は、変動表示結果が「はず

れ」となるときのリーチが成立する演出を実行する他の変動パターン［後半部］（「ノーマルリーチはずれ」、「スーパーリーチＡはずれ」、「スーパーリーチＢはずれ」、「スーパーリーチＣはずれ」）の変動表示期間よりも短くなっている。但し、この場合の変動表示期間とは、変動パターン［後半部］の変動表示期間のことであり、決定されている変動パターン［前半部］によって変動パターン（変動パターン［前半部］＋変動パターン［後半部］）の変動表示期間は異なる。

【０１８３】

ＲＯＭ１０１には、［大当り用］変動パターン［後半部］判定用の乱数値ＭＲ３－２に基づいて［大当り用］変動パターン［後半部］を決定するための［大当り用］変動パターン［後半部］判定テーブルも記憶されており、［大当り用］変動パターン［後半部］を、事前決定結果に応じて複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【０１８４】

［大当り用］変動パターン［後半部］判定テーブルにおいては、（Ｙ１１）「ノーマルリーチ大当り」の変動パターン［後半部］、（Ｙ１２）「スーパーリーチＡ大当り」の変動パターン［後半部］、（Ｙ１３）「スーパーリーチＢ大当り」の変動パターン［後半部］、（Ｙ１４）「スーパーリーチＣ大当り」の変動パターン［後半部］の各変動パターンに対して、変動パターン［後半部］判定用の乱数値ＭＲ３－２がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０１８５】

本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン［後半部］（「ノーマルリーチはずれ」及び「ノーマルリーチ大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出（バトル演出）が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。

【０１８６】

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチＡはずれ」、「スーパーリーチＡ大当り」、「スーパーリーチＢはずれ」、「スーパーリーチＢ大当り」、「スーパーリーチＣはずれ」及び「スーパーリーチＣ大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出が実行され、バトル演出の終了後に最終表示結果が確定停止される。

【０１８７】

本実施形態において、スーパーリーチＡを伴う変動パターン（「スーパーリーチＡはずれ」及び「スーパーリーチＡ大当り」）では、スーパーリーチ演出として、通常味方キャラクタと敵Ａキャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトルＡ演出が実行され、スーパーリーチＢを伴う変動パターン（「スーパーリーチＢはずれ」及び「スーパーリーチＢ大当り」）では、スーパーリーチ演出として、通常味方キャラクタと敵Ｂキャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトルＢ演出が実行される。

【０１８８】

また、本実施形態において、スーパーリーチＣを伴う変動パターン（「スーパーリーチＣはずれ」及び「スーパーリーチＣ大当り」）では、スーパーリーチ演出として、特殊味方キャラクタと敵Ｃキャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトルＣ演出が実行される。

【０１８９】

従って、本実施形態において、スーパーリーチＡを伴う変動パターン（「スーパーリーチＡはずれ」及び「スーパーリーチＡ大当り」）やスーパーリーチＢを伴う変動パターン（「スーパーリーチＢはずれ」及び「スーパーリーチＢ大当り」）では、共通の通常味方キャラクタが異なる敵キャラクタ（敵Ａキャラクタ、敵Ｂキャラクタ）とバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出（バトルＡ演出、バトルＢ演出）が実行されるので、バトルＡ演出の演出態様とバトルＢ演出の演出態様とでは共通の

部分が多くなっている。
【０１９０】
しかしながら、スーパーリーチＣを伴う変動パターン（「スーパーリーチＣはずれ」及び「スーパーリーチＣ大当り」）では、特殊味方キャラクタと敵Ｃキャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトルＣ演出が実行されるので、バトルＣ演出の演出態様と、バトルＡ演出やバトルＢ演出の演出態様とでは異なる部分が多くなっている。
【０１９１】
図８－５（Ｂ１）に示すように、［はずれ用］変動パターン［後半部］判定テーブルにおいては、事前決定された変動パターン［前半部］が（Ｘ００）「擬似連演出なし」又は（Ｘ０１）「擬似連演出あり」である場合、ＭＲ３－２の判定値の範囲１～９９７のうち、１～８９８までが「非リーチはずれ」の変動パターン［後半部］に割り当てられており、８９９～９６７までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン［後半部］に割り当てられており、９６８～９８７までが「スーパーリーチＡはずれ」の変動パターン［後半部］に割り当てられており、９８８～９９７までが「スーパーリーチＢはずれ」の変動パターン［後半部］に割り当てられている。
【０１９２】
また、図８－５（Ｂ１）に示すように、［はずれ用］変動パターン［後半部］判定テーブルにおいては、事前決定された変動パターン［前半部］が（Ｘ０２）「発展示唆演出あり（成功態様）」である場合、ＭＲ３－２の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「スーパーリーチＣはずれ」の変動パターン［後半部］に割り当てられている。
【０１９３】
また、図８－５（Ｂ１）に示すように、［はずれ用］変動パターン［後半部］判定テーブルにおいては、事前決定された変動パターン［前半部］が（Ｘ０３）「発展示唆演出あり（失敗態様）」である場合、ＭＲ３－２の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「非リーチはずれ」の変動パターン［後半部］に割り当てられている。
【０１９４】
図８－５（Ｂ２）に示すように、［大当り用］変動パターン［後半部］判定テーブルにおいては、事前決定された変動パターン［前半部］が（Ｘ００）「擬似連演出なし」又は（Ｘ０１）「擬似連演出あり」である場合、ＭＲ３－２の判定値の範囲１～９９７のうち、１～５０までが「ノーマルリーチ大当り」の変動パターン［後半部］に割り当てられており、５１～３６６までが「スーパーリーチＡ大当り」の変動パターン［後半部］に割り当てられており、３６７～９９７までが「スーパーリーチＢ大当り」の変動パターン［後半部］に割り当てられている。
【０１９５】
また、図８－５（Ｂ２）に示すように、［大当り用］変動パターン［後半部］判定テーブルにおいては、事前決定された変動パターン［前半部］が（Ｘ０２）「発展示唆演出あり（成功態様）」である場合、ＭＲ３－２の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「スーパーリーチＣ大当り」の変動パターン［後半部］に割り当てられている。
【０１９６】
前述したように、本実施形態では、事前決定された変動パターン［前半部］と、事前決定された変動パターン［後半部］とを組み合わせて一組の変動パターンとしている。以下では、決定された変動パターンを「［変動パターン［前半部］］、［変動パターン［後半部］］で示すものとする。例えば、変動パターン［前半部］が「擬似連演出なし」と事前決定され、変動パターン［後半部］が「スーパーリーチＡはずれ」と事前決定された場合には、変動パターンは「［擬似連演出なし］、［スーパーリーチＡはずれ］」と示す。
【０１９７】
図８－５（Ａ１）及び（Ａ２）に示したように、変動パターン［前半部］判定テーブルにおいて、（Ｘ００）「擬似連演出なし」、（Ｘ０１）「擬似連演出あり」、（Ｘ０２）「発展示唆演出あり（成功態様）」、（Ｘ０３）「発展示唆演出あり（失敗態様）」のい

ずれかの変動パターン［前半部］に判定される。従って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、事前決定された変動パターン［前半部］を参照することによって、擬似連演出の実行有無、並びに、発展示唆演出の実行有無及び演出態様を特定可能となっている。

【０１９８】

図８－５（Ｂ１）及び（Ｂ２）に示したように、変動パターン［後半部］判定テーブルにおいて、（Ｙ００）「非リーチはずれ」、（Ｙ０１）「ノーマルリーチはずれ」、（Ｙ０２）「スーパーリーチＡはずれ」、（Ｙ０３）「スーパーリーチＢはずれ」、（Ｙ０４）「スーパーリーチＣはずれ」の表示結果が「はずれ」となるいずれかの変動パターン［後半部］、又は、（Ｙ１１）「ノーマルリーチ大当り」、（Ｙ１２）「スーパーリーチＡ大当り」、（Ｙ１３）「スーパーリーチＢ大当り」、（Ｙ１４）「スーパーリーチＣ大当り」の表示結果が「大当り」となるいずれかの変動パターン［後半部］に判定される。従って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、事前決定された変動パターン［後半部］を参照することによって、リーチ成立の有無、スーパーリーチの種別、及び表示結果を特定可能となっている。

【０１９９】

本実施形態において、スーパーリーチＣは、発展示唆演出が成功態様となったことに対応して発展可能な（ノーマルリーチから移行可能な）スーパーリーチであって、スーパーリーチＣに発展すると、遊技者は極めて高い期待感を抱くことになる。そのため、遊技者は、発展示唆演出が実行された場合に、その発展示唆演出が成功態様となることを期待して、発展示唆演出の結果（成功態様となるか又は失敗態様となるか）に注目する。発展示唆演出が先読み示唆演出として実行された場合には、発展示唆演出のターゲットとなっている変動表示の開始前から遊技者の期待感が大きく高められることになり、発展示唆演出が変動中示唆演出として実行された場合には、その変動表示において実行される各種演出に対して遊技者の関心が集中することになる。

【０２００】

なお、本実施形態では、スーパーリーチＡ～Ｃうち、スーパーリーチＢに発展した場合に大当り期待度が最も高くなっているが、このような形態に限らず、スーパーリーチＣに発展した場合に大当り期待度が最も高くなるように、変動パターン［前半部］判定テーブル及び変動パターン［後半部］判定テーブルの判定値が割り振られるようにしてもよい。

【０２０１】

（音声再生領域）

図８－６は、本実施形態における音声再生領域の構成を説明するための図である。次に、図８－６を参照しながら、音声再生領域の構成を説明する。音声再生領域は、音データを再生するための記憶領域である。例えば、音声再生領域は、音声制御基板１３が備える記憶部に設けられる。

【０２０２】

まず、図８－６に示すように、音声再生領域は「ＣＨ０」～「ＣＨ１１」の１２チャンネルから構成される。音声再生領域において、「ステレオデータ」を記憶するための連続する２つのチャンネルによって「ペアＣＨ」を構成している。そして、「モノラルデータ」は、この「ペアＣＨ」の一方のチャンネルに記憶される。

【０２０３】

ここで、スピーカ８Ｌ、８Ｒが出力する演出音の音データには、比較的データ量が大きい「ステレオデータ」と、比較的データ量の小さい「モノラルデータ」とがある。本例では、楽曲は「ステレオデータ」であり、効果音、キャラボイス音、入賞音、及びエラー報知音は「モノラルデータ」である。

【０２０４】

次に、エラー報知音について説明をする。本実施形態におけるエラー報知音は、異常入賞エラー音、磁気検出エラー音を含む。

【０２０５】

異常入賞エラー音（エラー報知音Ａ）は、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７の開

放時など所定の時期以外において遊技球が入賞した場合に検出されるエラー音である。磁気検出エラー音（エラー報知音Ｂ）は、主基板１１に接続される磁気検出センサによって所定の値以上の磁力を検出した場合に検出されるエラー音である。

【０２０６】

ここで、エラー報知音は、楽曲など他の演出音と比較して、遊技者に報知するべき優先度が高い。そこで、本実施形態においては、図８－６に示すように、「ＣＨ０」及び「ＣＨ１」は、各エラー報知音を再生するための固定のチャンネルとして確保されている。具体的には、「ＣＨ０」に「エラー報知音Ａ（異常入賞）」、「ＣＨ１」に「エラー報知音Ｂ（磁気検出）」がそれぞれ記憶されている。そして、これらのエラーのうちのいずれかが検知された場合には、その発生したエラーのエラー報知音の再生出力命令に基づいて、そのエラー報知音に固有のチャンネルが指定され、その指定されたチャンネルにおいて、エラー報知音のモノラルデータが再生出力される。

【０２０７】

一方、演出に係る音（演出音）の音データは「ＣＨ２」～「ＣＨ１１」のいずれかで再生出力するように設定されている。なお、演出音の音データは、その演出音を再生出力するタイミングになると、「ＣＨ２」～「ＣＨ１１」のうちの指定されたチャンネルに記憶され、再生が終了すると、そのチャンネルから消去される。

【０２０８】

本実施形態において、図８－６に示すように、「ＣＨ２」及び「ＣＨ３」に「楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）」、「ＣＨ４」及び「ＣＨ５」に「楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）」、「ＣＨ６」に「効果音Ａ（第１演出：前段効果音）」、「ＣＨ７」に「効果音Ｂ（第２演出：後段効果音）」、「ＣＨ８」に「効果音Ｃ（第３演出：成功効果音）」、「ＣＨ９」に「効果音Ｄ（第３演出：失敗効果音）」、「ＣＨ１０」に「キャラボイス音（ボイス予告演出）」、「ＣＨ１１」に「特殊入賞音（入賞時フラッシュ演出）」がそれぞれ記憶されているものとして説明をする。なお、各チャンネルに記憶される演出音は任意に設定することが可能であり、本例に限定されるものではない。

【０２０９】

また、図８－６に示す音声再生領域における「ＣＨ０」～「ＣＨ１１」の各チャンネルには、「基本音量」、「チャンネル設定割合」、「音量値」、「出力音量」が設定されている。

【０２１０】

基本音量は、音データ自体が持つ音の大きさを示す値である。基本音量は、遊技者に報知するべき優先度に応じて設定可能である。本例では、基本音量は「１」～「５」の間で設定可能としている。なお、以下では基本音量を数値として説明をするが、音データの波形の大きさそのものにより、音の大きさを定めてもよい。

【０２１１】

ここで、図８－６に示すように、エラー報知音であるか否か、及び演出音の種別に応じて基本音量が異なる。具体的には、「エラー報知音Ａ（異常入賞）」、「エラー報知音Ｂ（磁気検出）」は、基本音量が最大の「５」である。一方で、演出音の音データは、基本音量が「４」以下（「３」又は「４」）である。これは、演出音は、異常入賞エラー及び磁気検出エラーと比較して、遊技者による不正行為に直接関連する可能性が低く、遊技者に報知する優先度が低いためである。

【０２１２】

チャンネル設定割合は、各チャンネルに指定される音量値である。チャンネル設定割合は、各チャンネルにおいて、基準とされる出力音量の１００％となる最大ボリューム「１」から、０％となる全ミュート「０」までの間で設定可能である。

【０２１３】

音量値は、パチンコ遊技機１で出力可能な音量の上限値（音量値）である。本例では、マスターボリュームは、「１」～「５」の間で設定可能である。この音量値は、遊技者が所定の操作（例えば、パチンコ遊技機１に備えられた演出キーの左右ボタンを押下）を行

うことにより任意の値に設定可能である。
【０２１４】
出力音量は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力される音の音量である。出力音量は、音データが持つ「基本音量」と「チャンネル設定割合」と「音量値」とに基づいて定められる。出力音量は、「基本音量」と「チャンネル設定割合」と「音量値」とを掛け合わせて得られる数値である。本例では、出力音量は、「０」～「２５」の間で設定可能である。
【０２１５】
図８－６に示すように、遊技者に報知するべき優先度が高いエラー報知音は、固定の「ＣＨ０」及び「ＣＨ１」によって再生出力される。この固定のチャンネルである「ＣＨ０」及び「ＣＨ１」では、他のチャンネル（「ＣＨ２」～「ＣＨ１１」）とは異なり、出力音量を最大値の「２５」を固定値として再生出力させている。具体的には、「ＣＨ０」及び「ＣＨ１」では、遊技者による所定の操作（例えば、パチンコ遊技機１に備えられた演出キーの左右ボタンを押下）を受け付けずに、音量値が常に最大値の「５」で固定されている。
【０２１６】
（フェード、ミュート）
次に、「出力音量」を変化させる処理であるフェード（フェードアウト、フェードイン）およびミュートについて説明をする。これらのフェードアウト、フェードイン、ミュートは、図８－６に示す「チャンネル設定割合」を変化させることにともない、「出力音量」を変化させることで実行される。
【０２１７】
ここで、フェードアウトにおいては、再生出力中の演出音のチャンネル設定割合を「１（１００％）」から徐々に減少させ「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「０」とする処理が実行される。また、フェードインにおいては、再生出力中の演出音のチャンネル設定割合を「０（０％）」から徐々に増加させ「１（１００％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に増加させ最大値とする処理が実行される。
【０２１８】
また、ミュートにおいては、再生出力中の演出音のチャンネル設定割合を「０（０％）」とする処理を実行することによって、再生出力中の演出音の出力音量を「０」とする処理が実行される。なお、ミュートが実行されている状態においては、出力音量が「０」であるが、演出音自体は再生されている。なお、遊技者に報知するべき優先度が高いエラー報知音が出力されている場合は、他のチャンネルである「ＣＨ２」～「ＣＨ１１」は、全てミュートされてもよい。
【０２１９】
このように、フェードアウトでは、再生出力中の演出音の出力音量が段階的に低下して最終的に「０」になる（例えば、１（１００％）→０．５（５０％）→０（０％）となる）のに対して、ミュートでは、再生出力中の演出音の出力音量が直ちに「０」となる（例えば、１（１００％）→０（０％）となる）。すなわち、ミュートは、フェードアウトよりも短い時間で演出音の出力音量を低下させる（０とする）制御であり、時間あたりの出力音量の低下度合が高い制御であるといえる。
【０２２０】
（発展示唆演出）
本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果に基づいて発展示唆演出を実行可能である。本実施形態における発展示唆演出は、［スーパーリーチＣに発展する期待度］を示唆（報知）する第１演出と、［当該第１演出で示唆された期待度に関連する情報を強調して表示することによりスーパーリーチＣに発展する期待度］を継続して示唆（報知）する第２演出と、［スーパーリーチＣに発展するか否か］を示唆（報知）する第３演出と、を含む演出である。また、本実施形態では、第１演出を、スーパーリーチＣに発展する期待度を示唆（報知）する特定示唆演出とし、第２演出及び第３演出を、

スーパーリーチＣに発展する期待度を示唆（報知）するとともにスーパーリーチＣに発展するか否かを示唆（報知）する特定分岐演出として説明する。

【０２２１】

また、本実施形態において、発展示唆演出における第１演出は、実行が保留されている変動表示（保留表示に対応した変動表示）の変動パターンがスーパーリーチＣを伴う変動パターンであること（バトルＣ演出が実行されること）を示唆する先読み示唆演出の一種であり、実行されている変動表示（アクティブ表示に対応した変動表示）の変動パターンがスーパーリーチＣを伴う変動パターンであること（バトルＣ演出が実行されること）を示唆する変動中示唆演出の一種でもある。発展示唆演出における第２演出及び第３演出は、何れも、実行されている変動表示（アクティブ表示に対応した変動表示）の変動パターンがスーパーリーチＣを伴う変動パターンであることを示唆する変動中示唆演出の一種である。なお、特定示唆演出（先読み示唆演出、変動中示唆演出）は、スーパーリーチＣに発展すること（バトルＣ演出が実行されること）を示唆するのみならず、他の予告演出が実行されることを示唆する演出であってもよい。

【０２２２】

発展示唆演出は、第１演出と、第２演出と、第３演出とで構成されている。発展示唆演出における第１演出および第２演出では、［スーパーリーチＣに発展する可能性があること］と［スーパーリーチＣに発展する期待度］が示唆（報知）される。特別事前演出における第１演出および第２演出では、［スーパーリーチＣに発展する可能性があること］と［スーパーリーチＣに発展する期待度］は示唆（報知）されるが、［スーパーリーチＣに発展するか否か］によらず（即ち、発展示唆演出の態様が、この後で失敗態様および成功態様のいずれの態様となるかによらず）、共通の態様となっている。

【０２２３】

また、発展示唆演出における第３演出は、［前半部］と［後半部］とで構成されている。発展示唆演出における第３演出［前半部］では、［スーパーリーチＣに発展するか否か］を煽る状態となり、発展示唆演出における第３演出［後半部］では、［スーパーリーチＣに発展するか否か］が示唆（報知）された状態となる。

【０２２４】

発展示唆演出における第３演出［前半部］では、発展示唆演出の態様が成功態様および失敗態様のいずれの態様であるかによらず、共通の演出態様となっており、発展示唆演出における第３演出［後半部］では、発展示唆演出の態様が成功態様および失敗態様のいずれの態様であるかによって、演出態様が異なる。本実施形態において、成功態様の発展示唆演出（即ち、発展示唆演出における第３演出［後半部：成功態様］）が実行されることは、成功態様の特定分岐演出（特定分岐演出［成功態様］）が実行されることに相当し、失敗態様の発展示唆演出（即ち、発展示唆演出における第３演出［後半部：失敗態様］）が実行されることは、失敗態様の特定分岐演出（特定分岐演出［失敗態様］）が実行されることに相当する。

【０２２５】

本実施形態では、発展示唆演出が実行されているときや、スーパーリーチＣに発展した後に、スピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）を再生出力可能である。楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）には、発展示唆演出における第１演出が実行されているときに再生出力される第１期間（本例では、Ａメロ）と、発展示唆演出における第３演出［前半部］が実行されているときに再生出力される第２期間（本例では、Ｂメロ及びサビ）と、発展示唆演出における第３演出［後半部：成功態様］が終了したときに再生出力される第３期間（本例では、大サビ）と、が含まれる。また、本実施形態では、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）は、大当り遊技中や、高確／高ベース状態中（確変状態中）にも再生出力可能であるものとする。

【０２２６】

本実施形態では、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）における第１期間を、特殊ＢＧＭにおけるＡメロの再生期間としている。このＡメロは、歌唱部分と間奏部分とで構成されているものとし、例えば、歌唱部分を２０秒間、間奏部分を４０秒間とする。ここで、仮に、第１演出

の実行期間が、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）における第１期間（Ａメロ［最大６０秒間］＝歌唱部分［２０秒間］＋間奏部分［４０秒間］）よりも長くなってしまった場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）における第１期間（Ａメロ［最大６０秒間］＝歌唱部分［２０秒間］＋間奏部分［４０秒間］）の再生出力後に、第１演出の残り期間において、Ａメロの間奏部分［４０秒間］のみを繰り返し再生出力させることが可能である。

【０２２７】

このように、第１演出の実行期間が、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）における第１期間（６０秒）より長くなってしまう場合においても、第１演出の段階で楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間（Ｂメロ及びサビ）に移行してしまうことを制限（禁止）して、第１演出の残り期間において、Ａメロ（本例では、Ａメロの間奏部分［４０秒間］のみ）を継続して再生出力させることで、演出の進行状況に対応した適切な楽曲再生を行うようにしている。

【０２２８】

本実施形態では、発展示唆演出が実行されているときに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、効果音Ａ（第２演出：前段効果音）、効果音Ｂ（第２演出：後段効果音）、効果音Ｃ（第３演出：成功効果音）、及び効果音Ｄ（第３演出：失敗効果音）を再生出力可能である。発展示唆演出における効果音には、発展示唆演出における第２演出が実行されているときに再生出力される効果音Ａ（第２演出：前段効果音）及び効果音Ｂ（第２演出：後段効果音）と、発展示唆演出における第３演出［後半部：成功態様］が実行されているときに再生出力される効果音Ｃ（第３演出：成功効果音）と、発展示唆演出における第３演出［後半部：失敗態様］が実行されているときに再生出力される効果音Ｄ（第３演出：失敗効果音）と、が含まれる。

【０２２９】

（リンク画像）

本実施形態では、発展示唆演出における第１演出が実行されるときに、画像表示装置５の画面右下領域に、リンク画像（本例では、棒状のクリスタルと音符とを含む画像）が表示される。リンク画像に示される棒状のクリスタルは、詳しくは後述するが、その後に表示される拡散態様の第３エフェクト画像や第４エフェクト画像に示される大粒状のクリスタルとは形状の異なるクリスタルである。リンク画像は、画像表示装置５の画面上に表示されている、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とは異なるオブジェクトである。そのため、リンク画像は、保留表示が表示される保留表示領域、及び、アクティブ表示が表示されるアクティブ表示領域、の何れとも異なる領域に表示される。

【０２３０】

リンク画像には、複数種類の態様（表示色）があり、青色のクリスタル（青色棒状のクリスタル）を含む青リンク画像と、緑色のクリスタル（緑色棒状のクリスタル）を含む緑リンク画像と、赤色のクリスタル（赤色棒状のクリスタル）を含む赤リンク画像とがある。本実施形態では、青リンク画像＜緑リンク画像＜赤リンク画像の順でスーパーリーチＣに発展する期待度が高くなっている（図８－２５参照）。

【０２３１】

また、本実施形態では、リンク画像として複数種類の態様（大きさ）があり、例えば、縮小態様のリンク画像と、拡大態様のリンク画像とがある。図８－１２は、画像表示装置５の画面右下領域に表示されるリンク画像の態様（大きさ）の一例を示す説明図である。図８－１２（１）に示すように、縮小態様のリンク画像（本例では、青リンク画像２２ＴＭ３００ａ）は、小さい青色のクリスタル（小型の青色棒状のクリスタル）と小さい音符とを含む画像であり、図８－１２（２）に示すように、拡大態様のリンク画像（本例では、青リンク画像２２ＴＭ３００Ａ）は、大きい青色のクリスタル（大型の青色棒状のクリスタル）と大きい音符とを含む画像である。

【０２３２】

本実施形態では、リンク画像を表示している期間において、縮小態様のリンク画像を所定期間（例えば、５００ｍｓ）表示した後に、拡大態様のリンク画像を所定期間（例えば

、５００ｍｓ）表示し、その後に再び縮小態様のリンク画像を所定期間（例えば、５００ｍｓ）表示することを繰り返す。即ち、縮小態様のリンク画像（図８－１２（１）参照）→拡大態様のリンク画像（図８－１２（２）参照）→縮小態様のリンク画像（図８－１２（１）参照）→拡大態様のリンク画像（図８－１２（２）参照）となるように、縮小態様と拡大態様とを交互に表示するものとする。

【０２３３】

本実施形態では、発展示唆演出における第１演出が実行されているときに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）における第１期間（本例では、Ａメロ）が再生出力されるとともに、画像表示装置５の画面右下領域に縮小態様のリンク画像と拡大態様のリンク画像とが交互に表示される。このように、画像表示装置５の画面右下領域のリンク画像は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力される楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）における第１期間（本例では、Ａメロ）に対応したオブジェクトとなっている。

【０２３４】

なお、リンク画像の表示態様が変化する周期（縮小態様から拡大態様を経て縮小態様に戻るまでの周期）は、再生出力されている楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）のリズムに合致した周期であってもよい。例えば、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）のリズムの変化に対応して、リンク画像の変化周期が変化するようにしてもよい。また、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が高音域であるときには、リンク画像の表示態様が縮小態様となり、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が低音域であるときには、リンク画像の表示態様が拡大態様となるようにしてもよい。また、リンク画像には、楽曲Ｂの曲名が含まれるようにしてもよい。このように、リンク画像の表示態様は、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）に関連したオブジェクトであるものとする。

【０２３５】

本実施形態におけるリンク画像とは、前述したように、保留表示やアクティブ表示とは異なるオブジェクトであり、また、スーパーリーチ発展後（例えば、バトル演出の実行期間）において、大当り期待度が高いことを示唆する演出として画面中央領域に表示されるオブジェクト（例えば、「ＣＨＡＮＣＥ」や「激熱」等の文字が示されたカットイン画像等）とも異なるオブジェクトである。

【０２３６】

なお、リンク画像が縮小態様から拡大態様に変化したタイミングで、スピーカ８Ｌ、８Ｒから特定効果音が再生出力されるようにしてもよい。すなわち、リンク画像の態様変化に対応した特定効果音が再生出力されるようにしてもよい。このような構成によれば、リンク画像を縮小態様から拡大態様に変化させることでリンク画像を視覚的に強調できるとともに、リンク画像の態様変化を聴覚的にも強調することが可能となり、発展示唆演出における特定示唆演出（第１演出）の興趣を向上できる。

【０２３７】

なお、リンク画像が縮小態様から拡大態様に変化するタイミング、及び、リンク画像が拡大態様から縮小態様に変化するタイミングで、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている特定効果音の音域を変化させるようにしてもよい。例えば、リンク画像が縮小態様のときには高音域の特定効果音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させ、リンク画像が拡大態様のときには低音域の特定効果音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させることで、リンク画像の態様変化を遊技者に印象付けることができる。

【０２３８】

また、リンク画像に関連する後述するエフェクト画像（例えば、第１エフェクト画像、第２エフェクト画像、第３エフェクト画像）が表示されるときに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、上述した特定効果音を再生出力させるようにしてもよい。すなわち、エフェクト画像が表示されるときに再生出力されるエフェクト効果音（効果音Ａ、効果音Ｂ）とは別に、エフェクト画像が表示されるときに、特定効果音を再生出力させるようにしてもよい。これにより、遊技者に対して、リンク画像とエフェクト画像との関連性を印象付けることができる。例えば、エフェクト効果音（例えば、効果音Ｂ）が再生出力されている期間に、エフェクト画像が切り替わるタイミング（例えば、第２エフェクト画像から第３エフェク

ト画像に切り替わるタイミング）で、特定効果音が再生出力されるようにしてもよい。
【０２３９】
詳しくは後述するが、本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいてリンク画像の表示パターンを決定可能である。リンク画像の表示パターンとして複数種類の態様（表示色）のリンク画像が表示される表示パターン（例えば、「青→緑→赤」の表示パターン）に決定した場合、リンク画像の表示を開始してから所定のタイミングでリンク画像の態様（表示色）を変化させている（青リンク画像から緑リンク画像に、緑リンク画像から赤リンク画像に変化させている）。所定のタイミングとは、例えば、始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示よりも前の変動表示が開始されたタイミング（保留記憶が消化されて保留表示がシフトされたタイミング）や、リンク画像の態様（大きさ）が拡大態様から縮小態様に代わるタイミング等であるが、これ以外のタイミングであってもよい。
【０２４０】
（特殊モード）
本実施形態では、発展示唆演出における第１演出を実行するときに、演出モードとして特殊モードに移行可能である。特殊モードとは、発展示唆演出における第１演出が開始されたタイミングで、飾り図柄の背景画像として、夜空と山と噴煙と「ＸＸモード」の文字とを含む火山の風景をあらわした特殊背景画像を表示する。また、本実施形態では、発展示唆演出が実行されていないときは、演出モードとして通常モードに設定されている。通常モードとは、飾り図柄の背景画像として、空と山とを含む晴れの風景をあらわした通常背景画像を表示する。特殊モードに移行することは、背景画像が通常背景画像から特殊背景画像に変化することに相当する。
【０２４１】
具体的には、演出モードとして特殊モードに移行するタイミングで、背景画像が通常背景画像から特殊背景画像に変化するとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）における第１期間（本例では、Ａメロ）が再生出力され、画像表示装置５の画面右下領域にリンク画像が表示されることにより、発展示唆演出が開始されたことを遊技者が認識容易となるとともに、発展示唆演出の興趣を高めることができる。
【０２４２】
（発展示唆演出の演出例）
図８－７～図８－１１は、画像表示装置５に表示される発展示唆演出に係る演出画像の一例を示す説明図である。図８－７（１）及び（１－１）～（１－４）は、先読み示唆演出として発展示唆演出における第１演出（失敗態様または成功態様）が開始されるときの、画像表示装置５に表示される演出画像の一例を示す説明図である。本例では、リンク画像の表示パターンとして「青→緑」の表示パターンに決定したものとする。また、本例では、遊技者が所定の操作（例えば、パチンコ遊技機１に備えられた演出キーの左右ボタンを押下）を行うことにより音量値を「３」の値に設定しているものとする。
【０２４３】
図８－８（２－１）～（２－８）は、発展示唆演出における第２演出（失敗態様または成功態様）が実行されるときの、画像表示装置５に表示される演出画像の一例を示す説明図である。
【０２４４】
図８－９（３－１）～（３－３）は、発展示唆演出における第３演出［前半部：失敗態様または成功態様］が実行されるときの、画像表示装置５に表示される演出画像の一例を示す説明図である。図８－１０（３－４Ａ）～（３－６Ａ）は、発展示唆演出における第３演出［後半部：成功態様］が実行されるときの、画像表示装置５に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図８－１０（３－４Ｂ）及び（３－５Ｂ）は、発展示唆演出における第３演出［後半部：失敗態様］が実行されるときの、画像表示装置５に表示される演出画像の一例を示す説明図である。
【０２４５】
［発展示唆演出が先読み示唆演出として開始される場合の演出例］

（発展示唆演出における第１演出の演出例）
図８－７（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を実行している。
【０２４６】
このとき、アクティブ表示領域２２ＴＭ０１３には、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示２２ＴＭ００３を表示させており、新たに始動入賞が発生し第１保留記憶数が２となったことに基づいて、画像表示装置５の保留表示領域２２ＴＭ０１１に通常態様の保留表示２２ＴＭ００１を２つ表示させているものとする。
【０２４７】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを通常モードに設定しており、スピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）を再生出力させている。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）に対応する「ＣＨ２」及び「ＣＨ３」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」としている。
【０２４８】
前述したように、本実施形態では、遊技効果用の遊技効果用ランプ９が設けられている。遊技効果用ランプ９は、ＬＥＤを含んで構成されている。このとき、図８－７（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点灯演出を実行し、遊技効果用ランプ９を点灯させている。
【０２４９】
本実施形態では、遊技効果用ランプ９を用いた演出として、遊技効果用ランプ９を点灯させる点灯演出と、遊技効果用ランプ９を点滅させる点滅演出とを実行可能である。
【０２５０】
次いで、図８－７（１－１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。
【０２５１】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が１となったことに伴い、アクティブ表示領域２２ＴＭ０１３に通常態様のアクティブ表示２２ＴＭ００３を表示させるとともに、保留表示領域２２ＴＭ０１１に表示されていた通常態様の保留表示２２ＴＭ００１をアクティブ表示領域２２ＴＭ０１３側に１つシフトさせる。
【０２５２】
図８－７（１－１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み示唆演出として発展示唆演出における第１演出を実行し、画像表示装置５の画面右下領域に青リンク画像（本例では、縮小態様の青リンク画像２２ＴＭ３００ａ）を表示させる。
【０２５３】
このとき、図８－７（１－１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、再生出力中であった楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）に対応する「ＣＨ２」及び「ＣＨ３」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」から徐々に減少させ「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「０」とする処理を実行し、楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）をフェードアウトするとともに、「ＣＨ４」及び「ＣＨ５」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」とすることによって、スピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第１期間（本例では、Ａメロ）を再生出力させる。
【０２５４】
このとき、図８－７（１－１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを特殊モードに移行し、背景画像として特殊背景画像２２ＴＭ２００Ｂを表示させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点灯演出を実行し、遊技効果用ランプ９の点灯を継続さ

せる。
【０２５５】
この演出例では図示はしないが、リンク画像が表示されている期間は、リンク画像の態様（大きさ）として縮小態様と拡大態様を交互に繰り返して表示させているものとする（図８－１２参照）。
【０２５６】
次いで、図８－７（１－２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リンク画像の態様（表示色）を変化させるべきタイミングで、画像表示装置５の画面右下領域の青リンク画像を消去し、緑リンク画像（本例では、縮小態様の緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂ）を表示させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点灯演出を実行し、遊技効果用ランプ９の点灯を継続させる。
【０２５７】
次いで、図８－７（１－３）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の組み合わせ（本例では、「２４３」）を確定停止させるとともに、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組み合わせ（本例では、「２４３」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点灯演出を実行し、遊技効果用ランプ９の点灯を継続させる。
【０２５８】
次いで、図８－７（１－４）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。
【０２５９】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が０となったことに伴い、アクティブ表示領域２２ＴＭ０１３に通常態様のアクティブ表示２２ＴＭ００３を表示させるとともに、保留表示領域２２ＴＭ０１１に表示されていた通常態様の保留表示２２ＴＭ００１を消去する。
【０２６０】
図８－７（１－４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動中示唆演出として発展示唆演出における第１演出を実行し、画像表示装置５の画面右下領域に緑リンク画像（本例では、縮小態様の緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂ）を継続して表示させる。
【０２６１】
このとき、図８－７（１－４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景画像として特殊背景画像２２ＴＭ２００Ｂを継続して表示させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第１期間（本例では、Ａメロ）を継続して再生出力させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点灯演出を実行し、遊技効果用ランプ９の点灯を継続させる。
【０２６２】
（発展示唆演出における第２演出の演出例）
次いで、図８－８（２－１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展示唆演出における第２演出を開始するべきタイミングで、発展示唆演出における第１演出を終了し、画像表示装置５の画面右下領域から緑リンク画像（本例では、縮小態様の緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂ）を消去し、発展示唆演出における第２演出を実行し、直前まで該領域に表示されていたリンク画像の態様（表示色）に関連した第１エフェクト画像（本例では、最小サイズの緑第１エフェクト画像２２ＴＭ３１０ｂ）を画像表示装置５の画面右下領域に表示させる。第１エフェクト画像について詳しくは後述する。
【０２６３】

このとき、図８－８（２－１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、再生出力中であった楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）に対応する「ＣＨ４」及び「ＣＨ５」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」から徐々に減少させ「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「０」とする処理を実行し、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）をフェードアウトさせるとともに、効果音Ａ（第２演出：前段効果音）に対応する「ＣＨ６」のチャンネル設定割合を「０（０％）」から徐々に増加させ「１（１００％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に増加させ「１２」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音Ａ（第２演出：前段効果音）をフェードインさせる。このとき、図８－８（２－１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点滅演出を実行し、遊技効果用ランプ９を点滅させる。

【０２６４】

第１エフェクト画像とは、画像表示装置５の画面右下端を中心とした四分円の円環部（単層）と白色の中心部とで構成されているエフェクト画像である。第１エフェクト画像には、複数種類の態様（表示色）があり、青色のエフェクト色である青第１エフェクト画像と、緑色のエフェクト色である緑第１エフェクト画像と、赤色のエフェクト色である赤第１エフェクト画像とがある。本実施形態では、第１エフェクト画像の表示が開始されると、最小サイズの第１エフェクト画像（図８－８（２－１）参照）から最大サイズの第１エフェクト画像（図８－８（２－２）参照）まで徐々に拡大して表示されている。第１エフェクト画像が徐々に拡大表示される（第１エフェクト画像の視認性が徐々に向上する）ことに伴って、背景画像の視認性は徐々に低下する。

【０２６５】

次いで、図８－８（２－２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大サイズまで拡大した第１エフェクト画像（本例では、最大サイズの緑第１エフェクト画像２２ＴＭ３１０Ｂ）を画像表示装置５の画面全体に表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点滅演出を実行し、遊技効果用ランプ９の点滅を継続させる。

【０２６６】

最大サイズの第１エフェクト画像（本例では、緑第１エフェクト画像２２ＴＭ３１０Ｂ）は、背景画像よりも高い優先度（背景画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で画面全体に表示される。遊技者から見ると、最小サイズの第１エフェクト画像（本例では、緑第１エフェクト画像２２ＴＭ３１０ｂ）の表示が開始されてから、背景画像よりも優先度の高い表示態様の（表示レイヤが上位であり他の演出に係る画像よりも手前側に表示されているように見える）第１エフェクト画像が最大サイズとなるまで徐々に拡大して表示されることになるため、第１エフェクト画像が表示されるときの画面変化に引きつけられることになる。

【０２６７】

第１エフェクト画像が最大サイズ（画面全体を覆うサイズ）となったときは、背景画像（特殊背景画像）を視認することができず、特殊モードに対応した「ＸＸモード」の文字も視認することができない状態となる。第１エフェクト画像が最大サイズ（画面全体を覆うサイズ）となったとき、背景画像は視認困難状態となるが、飾り図柄と、通常態様のアクティブ表示２２ＴＭ００３と、小図柄は、視認可能な状態のままである。即ち、背景画像として表示されていた特殊背景画像２２ＴＭ２００Ｂの視認性は低下する一方で、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて変動表示されている飾り図柄、アクティブ表示領域２２ＴＭ０１３において表示されている通常態様のアクティブ表示２２ＴＭ００３、及び、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて変動表示されている小図柄、の視認性は何れも低下していない。

【０２６８】

次いで、図８－８（２－３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体から最大サイズの緑第１エフェクト画像２２ＴＭ３１０Ｂを消去し、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてホワイトアウト画像２２ＴＭ４００Ｗを表示させることにより、背景画像及び飾り図柄の視認性を低下させて視認困難状態とする

ホワイトアウト演出を実行する。すなわち、ホワイトアウト演出が実行されることにより、背景画像の視認困難状態は継続され、さらに飾り図柄も視認困難状態となる。

【０２６９】

ここで、ホワイトアウト演出により、背景画像及び飾り図柄は視認困難状態となるが、通常態様のアクティブ表示２２ＴＭ００３と小図柄は視認可能な状態のままである。即ち、背景画像として表示されていた特殊背景画像２２ＴＭ２００Ｂ、及び、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて変動表示されていた飾り図柄、の視認性は何れも低下する一方で、アクティブ表示領域２２ＴＭ０１３において表示されている通常態様のアクティブ表示２２ＴＭ００３、及び、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて変動表示されている小図柄、の視認性は何れも低下していない。

【０２７０】

このとき、図８－８（２－３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、再生出力中であった効果音Ａ（第２演出：前段効果音）に対応する「ＣＨ６」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」から徐々に減少させ「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「０」とする処理を実行し、効果音Ａ（第２演出：前段効果音）をフェードアウトさせる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点滅演出を終了し、遊技効果用ランプ９を消灯させる。

【０２７１】

次いで、図８－８（２－４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体からホワイトアウト画像２２ＴＭ４００Ｗを消去し、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像２２ＴＭ４００Ｂを表示させることにより、背景画像及び飾り図柄の視認性を低下させて視認困難状態とするブラックアウト演出を実行する。すなわち、ブラックアウト演出が実行されることにより、背景画像の視認困難状態は継続され、飾り図柄の視認困難状態も継続されることになる。

【０２７２】

ここで、ブラックアウト演出により、背景画像及び飾り図柄は継続して視認困難状態となるが、通常態様のアクティブ表示２２ＴＭ００３と小図柄は視認可能な状態のままである。即ち、背景画像として表示されていた特殊背景画像２２ＴＭ２００Ｂ、及び、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて変動表示されていた飾り図柄、の視認性は何れも低下する一方で、アクティブ表示領域２２ＴＭ０１３において表示されている通常態様のアクティブ表示２２ＴＭ００３、及び、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて変動表示されている小図柄、の視認性は何れも低下していない。

【０２７３】

このとき、図８－８（２－４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、効果音Ｂ（第２演出：後段効果音）に対応する「ＣＨ７」のチャンネル設定割合を「０（０％）」から徐々に増加させ「１（１００％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に増加させ「１２」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音Ｂ（第２演出：後段効果音）をフェードインさせる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技効果用ランプ９の消灯を継続させる。

【０２７４】

次いで、図８－８（２－５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ブラックアウト演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面全体にブラックアウト画像２２ＴＭ４００Ｂを表示した状態で、ホワイトアウト演出が実行される前まで画像表示装置５の画面全体に表示されていた第１エフェクト画像の態様（表示色）に関連した第２エフェクト画像（本例では、最小サイズの緑第２エフェクト画像２２ＴＭ３２０ｂ）を画像表示装置５の画面右下領域に表示させる。第２エフェクト画像について詳しくは後述する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点滅演出を実行し、遊技効果用ランプ９を点滅させる。

【０２７５】

第２エフェクト画像とは、画像表示装置５の画面右下端を中心とした四分円の円環部（複数層）と、白色の中心部及び放射線部とで構成されている第１エフェクト画像とは形状

の異なるエフェクト画像である。第２エフェクト画像には、複数種類の態様（表示色）があり、青色のエフェクト色である青第２エフェクト画像と、緑色のエフェクト色である緑第２エフェクト画像と、赤色のエフェクト色である赤第２エフェクト画像とがある。本実施形態では、第２エフェクト画像の表示が開始されると、最小サイズの第２エフェクト画像（図８－８（２－５）参照）から最大サイズの第２エフェクト画像（図８－８（２－６）参照）まで徐々に拡大して表示されている。

【０２７６】

次いで、図８－８（２－６）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大サイズまで拡大した第２エフェクト画像（本例では、最大サイズの緑第２エフェクト画像２２ＴＭ３２０Ｂ）を画像表示装置５の画面全体に表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点滅演出を実行し、遊技効果用ランプ９の点滅を継続させる。

【０２７７】

最大サイズの第２エフェクト画像（本例では、緑第１エフェクト画像２２ＴＭ３１０Ｂ）は、ブラックアウト画像よりも高い優先度（ブラックアウト画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で画面全体に表示される。遊技者から見ると、最小サイズの第２エフェクト画像（本例では、緑第２エフェクト画像２２ＴＭ３２０ｂ）の表示が開始されてから、ブラックアウト画像よりも優先度の高い表示態様の（表示レイヤが上位であり他の演出に係る画像よりも手前側に表示されているように見える）第２エフェクト画像が最大サイズとなるまで徐々に拡大して表示されることになるため、第２エフェクト画像が表示されるときの画面変化に引きつけられることになる。

【０２７８】

第２エフェクト画像が表示されているときは、第２エフェクト画像のサイズによらず、特殊背景画像及び飾り図柄は、継続して視認困難な状態であり、アクティブ表示２２ＴＭ００３及び小図柄は、継続して視認可能な状態となっている。

【０２７９】

次いで、図８－８（２－７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ブラックアウト演出を終了し、直前まで画像表示装置５の画面全体に表示されていた第２エフェクト画像の態様（表示色）に関連した第３エフェクト画像（本例では、緑色のクリスタル（緑色棒状のクリスタル）が円環状に整列した態様（整列態様）の緑第３エフェクト画像２２ＴＭ３３０ｂ）を画像表示装置５の画面全体に表示させる。第３エフェクト画像について詳しくは後述する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点滅演出を実行し、遊技効果用ランプ９の点滅を継続させる。

【０２８０】

第３エフェクト画像とは、画像表示装置５の画面中央を中心とする円状のエフェクト部と放射線状の白色部分とで構成されており、第１エフェクト画像及び第２エフェクト画像とは形状の異なるエフェクト画像である。第３エフェクト画像には、リンク画像に関連する情報（棒状のクリスタル）が含まれている。第３エフェクト画像には、複数種類の態様（表示色）があり、青色のエフェクト色である青第３エフェクト画像と、緑色のエフェクト色である緑第３エフェクト画像と、赤色のエフェクト色である赤第３エフェクト画像とがある。

【０２８１】

本実施形態では、第３エフェクト画像の表示が開始されると、まず、棒状のクリスタルが円環状に整列した態様（以下、整列態様）の第３エフェクト画像（図８－８（２－７）参照）が表示される。その後、整列していた棒状のクリスタルが割れて大粒状に変化し、大粒状のクリスタルが画面中央側から外側に向けて拡散した態様（以下、拡散態様）の第３エフェクト画像（図８－８（２－８）参照）が表示されることになる。このように、第３エフェクト画像が整列態様から拡散態様に変化する際に、クリスタルの形状が変化するとともに、形状変化後の（大粒状となった）クリスタルが画面中央側から外側に向けて徐々に拡散する。

【０２８２】
次いで、図８－８（２－８）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大粒状のクリスタルが拡散した第３エフェクト画像（本例では、拡散態様の緑第３エフェクト画像２２ＴＭ３３０Ｂ）を画像表示装置５の画面全体に表示させる。
【０２８３】
このとき、図８－８（２－８）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、再生出力中であった効果音Ｂ（第２演出：後段効果音）に対応する「ＣＨ７」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」から徐々に減少させ「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「０」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音Ｂ（第２演出：後段効果音）をフェードアウトさせる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点灯演出を実行し、遊技効果用ランプ９を点灯させる。
【０２８４】
（発展示唆演出における第３演出［前半部］の演出例）
次いで、図８－９（３－１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展示唆演出における第３演出［前半部］を開始させるべきタイミングで、発展示唆演出における第２演出を終了し、画像表示装置５の画面全体から第３エフェクト画像（本例では、拡散態様の緑第３エフェクト画像２２ＴＭ３３０Ｂ）を消去し、発展示唆演出における第３演出［前半部］を実行する。第３演出［前半部］では、直前まで画像表示装置５の画面全体に表示されていた第３エフェクト画像の態様（表示色）に関連した第４エフェクト画像（本例では、拡散した緑色の大粒状のクリスタルが画面内枠に沿って張り付いた態様の緑第４エフェクト画像２２ＴＭ３４０Ｂ）を表示させるとともに、画像表示装置５の画面中央に特殊味方キャラクタ２２ＴＭ５００を表示させる。第４エフェクト画像について詳しくは後述する。
【０２８５】
このとき、図８－９（３－１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、再生出力中であった効果音Ｂ（第２演出：後段効果音）に対応する「ＣＨ７」のチャンネル設定割合を「０（０％）」とする処理を実行することによって、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音Ｂ（第２演出：後段効果音）の再生出力を終了させるとともに、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）に対応する「ＣＨ４」及び「ＣＨ５」のチャンネル設定割合を「０（０％）」から徐々に増加させ「１（１００％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に増加させ「９」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間（例えば、Ｂメロ及びサビ）をフェードイントさせる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点灯演出を実行し、遊技効果用ランプ９の点灯を継続させる。
【０２８６】
第４エフェクト画像は、リンク画像で示された棒状のクリスタルが割れて、大粒状のクリスタルに変化した後、その大粒状のクリスタルが画像表示装置５の画面内枠に沿って額縁状に配置された態様の画像である。第４エフェクト画像では、大粒状のクリスタルによって画面の額縁が形成されたように見える演出効果が生じており、その額縁内に特殊味方キャラクタ２２ＴＭ５００が表示されることで、特殊味方キャラクタ２２ＴＭ５００の出現を強調することができる。第４エフェクト画像は、このような点で、第１エフェクト画像、第２エフェクト画像、及び第３エフェクト画像の何れのエフェクト画像とも形状が異なるエフェクト画像である。
【０２８７】
第４エフェクト画像は、第３エフェクト画像に関連した態様（表示色）である。本実施形態では、第４エフェクト画像で額縁状に配列された大粒状のクリスタルは、拡散態様の第３エフェクト画像で表示されていた大粒状のクリスタル（拡散されたクリスタル）の形状と表示色とを引き継いでいる。第４エフェクト画像には、複数種類の態様（表示色）があり、青色のエフェクト色である青第４エフェクト画像と、緑色のエフェクト色である緑第４エフェクト画像と、赤色のエフェクト色である赤第４エフェクト画像とがある。
【０２８８】

次いで、図８－９（３－２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面内から第４エフェクト画像（本例では、緑第４エフェクト画像２２ＴＭ３４０Ｂ）と特殊味方キャラクタ２２ＴＭ５００を消去し（または、グレーアウト画像２２ＴＭ４００Ｃにより視認困難状態とし）、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてグレーアウト画像２２ＴＭ４００Ｃと、画像表示装置５の画面中央領域に炎エフェクト画像（小）２２ＴＭ６００とを表示させるとともに、可動体２２ＴＭ１００を傾倒位置から起立位置に動作させる可動体動作演出を実行する。このときの可動体２２ＴＭ１００の態様は振動態様となっている。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点灯演出を実行し、遊技効果用ランプ９の点灯を継続させる。

【０２８９】

炎エフェクト画像（小）２２ＴＭ６００はグレーアウト画像２２ＴＭ４００Ｃよりも表示優先度が高い（表示レイヤが上位であり、遊技者から見て手前に表示されているように見える）画像であり、可動体２２ＴＭ１００は、遊技者から見て画像表示装置５よりも手前にあるので炎エフェクト画像（小）２２ＴＭ６００及びグレーアウト画像２２ＴＭ４００Ｃよりも表示優先度が高い（表示レイヤが上位であり、遊技者から見て手前に表示されているように見える）。従って、遊技者からは、手前から奥に向けて、可動体２２ＴＭ１００、炎エフェクト画像（小）２２ＴＭ６００、グレーアウト画像２２ＴＭ４００Ｃの順で表示されているように見える。

【０２９０】

次いで、図８－９（３－３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体２２ＴＭ１００の態様を非振動態様とするとともに、再生出力中であった楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間（本例では、Ｂメロ及びサビ）に対応する「ＣＨ４」及び「ＣＨ５」のチャンネル設定割合を「０（０％）」とする処理を実行することによって、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第２期間（本例では、Ｂメロ及びサビ）の再生出力を終了させる。従って、この期間は、可動体２２ＴＭ１００が動作を行わず、スピーカ８Ｌ、８Ｒからいずれの音声も再生出力されない期間である。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点灯演出を実行し、遊技効果用ランプ９の点灯を継続させる。

【０２９１】

この状態から、成功態様の発展示唆演出における第３演出［後半部］、又は、失敗態様の発展示唆演出における第３演出［後半部］に対応して、図８－１０（３－４Ａ）～（３－６Ａ）、又は、図８－１０（３－４Ｂ）及び（３－５Ｂ）の何れかの状態に移行する。以下では、成功態様の発展示唆演出における第３演出［後半部］を発展示唆演出における第３演出［後半部：成功態様］、失敗態様の発展示唆演出における第３演出［後半部］を発展示唆演出における第３演出［後半部：失敗態様］と称す。

【０２９２】

（発展示唆演出における第３演出［後半部：成功態様］の演出例）

図８－１０（３－４Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展示唆演出における第３演出［後半部：成功態様］を実行し、画像表示装置５の画面全体に炎エフェクト画像（大）２２ＴＭ６５０を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体動作演出を終了し、可動体２２ＴＭ１００を起立位置から傾倒位置に動作させる。

【０２９３】

このとき、図８－１０（３－４Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、効果音Ｃ（第３演出：成功効果音）に対応する「ＣＨ８」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」とする処理を実行することによって、出力音量を「１２」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音Ｃ（第３演出：成功効果音）を再生出力させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点滅演出を実行し、遊技効果用ランプ９を点滅させる。

【０２９４】

次いで、図８－１０（３－５Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン後半部（例えば、「スーパーリーチＣはずれ（Ｙ０４）」又は「スーパーリーチＣ大当り（Ｙ１４）」）に対応する変動期間が開始されたことに対応して、発展示唆演出にお

ける第３演出［後半部：成功態様］を終了し、画像表示装置５の画面全体に炎エフェクト画像（大）２２ＴＭ６５０を表示させた状態で、画像表示装置５の画面左領域及び画面右領域に「７」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とするとともに、画像表示装置５の画面中央に特殊味方キャラクタ２２ＴＭ５００を表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｌに対応した小図柄表示エリア５ｌ、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｒに対応した小図柄表示エリア５ｒにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【０２９５】

このとき、図８－１０（３－５Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、効果音Ｃ（第３演出：成功効果音）に対応する「ＣＨ８」のチャンネル設定割合を「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力音量を「０」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音Ｃ（第３演出：成功効果音）の再生出力を終了させるとともに、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）に対応する「ＣＨ４」及び「ＣＨ５」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」とする処理を実行することによって、出力音量を「９」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第３期間（本例では、大サビ）を再生出力させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点滅演出を実行し、遊技効果用ランプ９の点滅を継続させる。

【０２９６】

次いで、図８－１０（３－６Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、バトルＣ演出を実行する。ここで、バトルＣ演出の実行に伴い、画像表示装置５に特殊味方キャラクタ２２ＴＭ５００と敵Ｃキャラクタ２２ＴＭ５００Ｃを表示させるとともに、特殊味方キャラクタ２２ＴＭ５００と敵Ｃキャラクタ２２ＴＭ５００Ｃとの間に「ＶＳ」の文字を表示させる。例えば、変動パターン後半部が「スーパーリーチＣ大当り（Ｙ１４）」である場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「スーパーリーチＣ大当り（Ｙ１４）」に対応する変動期間（例えば、図柄確定停止前の６０秒間）で、リーチ状態を成立させた後にバトルＣ演出を実行し、大当り図柄（例えば「７７７」）を揺動停止させた後に、図柄確定停止コマンドを受信したことに基づいて大当り図柄（例えば「７７７」）を確定停止させる。

【０２９７】

このとき、図８－１０（３－６Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）に対応する「ＣＨ４」及び「ＣＨ５」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」とする処理を実行することによって、出力音量を「９」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第３期間（本例では、大サビ）の再生出力を継続させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点灯演出を実行し、遊技効果用ランプ９を点灯させる。

【０２９８】

（発展示唆演出における第３演出［後半部：失敗態様］の演出例）

図８－１０（３－４Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展示唆演出における第３演出［後半部：失敗態様］を実行し、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像２２ＴＭ４００Ｂを表示させるとともに、画像表示装置５の画面中央領域に特殊味方キャラクタ２２ＴＭ５００（本例では、倒れた態様の特殊味方キャラクタ）を表示させる。特殊味方キャラクタ２２ＴＭ５００はブラックアウト画像２２ＴＭ４００Ｂよりも表示優先度が高い（表示レイヤが上位であり、遊技者から見て手前に表示されているように見える）画像である。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体動作演出を終了し、可動体２２ＴＭ１００を起立位置から傾倒位置に動作させる。

【０２９９】

このとき、図８－１０（３－４Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、効果音Ｄ（第３演出：失敗効果音）に対応する「ＣＨ９」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」とする処理を実行することによって、出力音量を「１２」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音Ｄ（第３演出：失敗効果音）を再生出力させる。このとき、

演出制御用ＣＰＵ１２０は、点灯演出を終了し、遊技効果用ランプ９を消灯させる。
【０３００】
次いで、図８－１０（３－５Ｂ）に示すように、発展示唆演出における第３演出［後半部］を終了するべきタイミングにおいて、発展示唆演出における第３演出［後半部］を終了し、画像表示装置５からブラックアウト画像２２ＴＭ４００Ｂと特殊味方キャラクタ２２ＴＭ５００とを消去し、画像表示装置５に背景画像として通常背景画像２２ＴＭ２００Ａを表示させるとともに、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の組み合わせ（例えば、「２４３」）を停止表示させる。このとき、飾り図柄の組み合わせは停止表示されているものの確定停止まではしておらず、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を継続している。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が終了したことを示す図柄確定停止コマンドを受信したときに、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果となる飾り図柄の組み合わせ（例えば、「２４３」）を確定停止させるとともに、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、表示結果となる小図柄の組み合わせ（例えば、「２４３」）を確定停止させる。
【０３０１】
このとき、図８－１０（３－５Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、効果音Ｄ（第３演出：失敗効果音）に対応する「ＣＨ９」のチャンネル設定割合を「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力音量を「０」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音Ｄ（第３演出：失敗効果音）の再生出力を終了させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技効果用ランプ９の消灯を継続させる。
【０３０２】
［発展示唆演出が変動中示唆演出として開始される場合の演出例］
本実施形態では、（ｉ）保留記憶数が０であるときの始動入賞時の判定結果に基づいて発展示唆演出を実行することに決定した場合と、後述するように（ｉｉ）保留記憶数が１以上であり、保留記憶情報の変動パターンが「［擬似連演出なし］、［非リーチ］」でなく、実行中の変動表示の変動パターンが「［擬似連演出なし］、［非リーチ］」でないときの始動入賞時の判定結果に基づいて発展示唆演出を実行することに決定した場合（図８－１３のステップＳ２２ＴＭ１０２０でＮＯ→ステップＳ２２ＴＭ１０４０参照）とで、発展示唆演出は、変動中示唆演出として開始される。
【０３０３】
（発展示唆演出における第１演出の演出例）
図８－１１（１－１）は、変動中示唆演出として発展示唆演出における第１演出（失敗態様または成功態様）が開始されるときの、画像表示装置５に表示される演出画像の一例を示す説明図である。本例では、リンク画像の表示パターンとして「緑」の表示パターンに決定したものとする。また、本例では、遊技者が所定の操作（例えば、パチンコ遊技機１に備えられた演出キーの左右ボタンを押下）を行うことにより音量値を「３」の値に設定しているものとする。
【０３０４】
図８－１１（１－１）に示すように、新たに始動入賞が発生したことに基づいて、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域２２ＴＭ０１３に通常態様のアクティブ表示２２ＴＭ００３を表示させる。
【０３０５】
図８－１１（１－１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動中示唆演出として発展示唆演出における第１演出を実行し、画像表示装置５の画面右下領域に緑リンク画像（本例では、縮小態様の緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂ）を表示させる。

【０３０６】
このとき、図８－１１（１－１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、再生出力中であった楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）に対応する「ＣＨ２」及び「ＣＨ３」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」から徐々に減少させ「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「０」とする処理を実行し、楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）をフェードアウトするとともに、「ＣＨ４」及び「ＣＨ５」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」とすることによって、スピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第１期間（本例では、Ａメロ）を再生出力させる。
【０３０７】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを特殊モードに移行せず通常モードを継続しており、背景画像として通常背景画像２２ＴＭ２００Ａを表示させたままである。
【０３０８】
このように、先読み示唆演出として発展示唆演出が開始される場合には、演出モードを特殊モードに移行することにより、背景画像を通常背景画像とは異なる特殊背景画像に変化させている。一方で、変動中示唆演出として発展示唆演出が開始される場合には、演出モードを特殊モードに移行しないことにより、背景画像を通常背景画像のまま継続させている。
【０３０９】
この状態から、発展示唆演出における第２演出及び第３演出を実行する。発展示唆演出における第２演出及び第３演出についての説明は、前述した図８－８～図８－１０の説明において示したものと同様であるので、ここでの説明は省略する。
【０３１０】
（擬似連演出）
本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３による変動開始時の判定により決定された変動パターン［前半部］に基づいて、擬似連演出を実行可能である。擬似連演出とは、飾り図柄（数字図柄、または、擬似連演出が実行されること（飾り図柄が再変動すること）を示唆する擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に、飾り図柄を再変動表示させることによって、１回の変動表示を擬似的に複数回の変動表示のように見せる予告演出の一例である。
【０３１１】
擬似連演出は、リーチ状態の成立前に実行されてもよく、リーチ状態の成立後に実行されてもよい。本実施形態では、擬似連演出は、リーチ状態の成立前に実行されるものとする。擬似連演出では、例えば、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに、それぞれ数字図柄を仮停止させるとともに、図柄表示エリア５Ｃに擬似連図柄を仮停止させた後、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、各飾り図柄を再変動させてもよい。
【０３１２】
なお、本実施形態では、１回の変動表示において１回の擬似連演出を実行可能な例を示したが、このような形態に限らず、１回の変動表示において２回以上の擬似連演出を実行してもよい。
【０３１３】
（変化演出）
本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて変化演出を実行可能である。変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した保留表示２２ＴＭ００１又はアクティブ表示２２ＴＭ００３を、通常態様（本例では、白色の丸形表示）とは異なる特殊態様（本例では、白色の三角形表示）、青色態様（本例では、青色の丸形表示）、又は赤色態様（本例では、赤色の丸形表示）で表示する予告演出の一例である。
【０３１４】
具体的には、変化演出のうち、保留表示の２２ＴＭ００１の表示態様を通常態様とは異

なる表示態様（特殊態様、青色態様、及び赤色態様の何れかの表示態様）で表示させる保留変化演出が、実行されていない変動表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない変動表示）の表示結果を示唆する先読み予告演出となっている。また、変化演出のうち、アクティブ表示２２ＴＭ００３の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（特殊態様、青色態様、及び赤色態様の何れかの表示態様）で表示させるアクティブ変化演出が、実行されている変動表示（開始条件が成立した変動表示）の表示結果を示唆する変動中予告演出となっている。変化演出が実行されるタイミングや保留表示の変化パターンについては、後述する図８－１９～図８－２２で詳しく説明する。

【０３１５】

（入賞時フラッシュ演出）

本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果に基づいて入賞時フラッシュ演出を実行可能である。入賞時フラッシュ演出とは、始動入賞時に入賞時フラッシュ演出を実行することに決定されたタイミングで、発光体２２ＴＭ１５０を発光させる予告演出の一例である。

【０３１６】

具体的には、入賞時フラッシュ演出は、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞のタイミングで、発光体２２ＴＭ１５０を発光させることにより、当該始動入賞に対応した可変表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない可変表示）の表示結果が大当りとなることを示唆する場合がある。この場合の入賞時フラッシュ演出は、先読み予告演出として実行される。

【０３１７】

また、入賞時フラッシュ演出は、始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時フラッシュ演出のターゲットである変動表示）が開始されたタイミングで、発光体２２ＴＭ１５０を発光させることにより、実行されている変動表示（開始条件が成立した変動表示）の表示結果を示唆する変動中予告演出として実行される場合がある。

【０３１８】

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて入賞時フラッシュ演出が開始されると、その入賞時フラッシュ演出は、当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時フラッシュ演出のターゲットである変動表示）における所定のタイミング（本例ではスーパーリーチに発展するタイミング）まで継続して実行されるものとする。

【０３１９】

また、本実施形態では、入賞時フラッシュ演出の開始時に、スピーカ８Ｌ、８Ｒを用いて入賞時フラッシュ演出の実行を報知する効果音（「ＣＨ１１」に対応する特殊入賞音）を再生出力する入賞効果音演出を実行する。

【０３２０】

本実施形態では、入賞時フラッシュ演出の演出態様として、発光体２２ＴＭ１５０の発光色が異なる複数の演出態様がある。始動入賞時演出決定処理において、入賞時フラッシュ演出を実行することに決定された場合には、入賞時フラッシュ演出の演出態様が、「白発光態様」及び「赤発光態様」の何れかの演出態様に決定される。

【０３２１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出では、始動入賞のタイミングで、発光体２２ＴＭ１５０を白色で点滅させる。そして、当該始動入賞のタイミングから当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時フラッシュ演出のターゲットである変動表示）におけるスーパーリーチ発展のタイミングまで、発光体２２ＴＭ１５０を継続して白色で点滅させる制御を実行する。また、白発光態様の入賞時フラッシュ演出では、入賞時フラッシュ演出の開始時に、スピーカ８Ｌ、８Ｒを用いて入賞時フラッシュ演出の実行を報知する効果音として、特殊入賞音が１回再生出力されるものとする。

【０３２２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、赤発光態様の入賞時フラッシュ演出では、始動入賞のタイミングで、発光体２２ＴＭ１５０を赤色で点滅させる。そして、当該始動入賞のタイミン

グから当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時フラッシュ演出のターゲットである変動表示）におけるスーパーリーチ発展のタイミングまで、発光体２２ＴＭ１５０を継続して赤色で点滅させる制御を実行する。また、赤発光態様の入賞時フラッシュ演出では、入賞時フラッシュ演出の開始時に、スピーカ８Ｌ、８Ｒを用いて入賞時フラッシュ演出の実行を報知する効果音として、特殊入賞音が１回再生出力されるものとする。

【０３２３】

このように、白発光態様の入賞時フラッシュ演出と赤発光態様の入賞時フラッシュ演出とでは、発光体２２ＴＭ１５０の発光色が異なる（白発光態様では白色、赤発光態様では赤色）。なお、本実施形態では、白発光態様の入賞時フラッシュ演出と赤発光態様の入賞時フラッシュ演出とで、発光体２２ＴＭ１５０の点滅間隔（発光体２２ＴＭ１５０の発光のＯＮ／ＯＦＦの間隔）は共通としているが、このような形態に限らず、白発光態様の入賞時フラッシュ演出と赤発光態様の入賞時フラッシュ演出とで、発光体２２ＴＭ１５０の点滅間隔を異ならせてもよく、白発光態様の入賞時フラッシュ演出よりも赤発光態様の入賞時フラッシュ演出の方が、点滅間隔が短い（発光周期が短い）ようにしてもよい。

【０３２４】

なお、本実施形態では、入賞効果音は、入賞時フラッシュ演出が開始されたタイミング（始動入賞のタイミング）で１回のみ出力される例を示したが、このような形態に限らず、入賞時フラッシュ演出が開始されたタイミングのみならず、入賞時フラッシュ演出が実行されている期間における所定のタイミング（例えば、ターゲットの変動表示を含む変動表示が開始されたタイミング）で、入賞効果音を出力させるようにしてもよい。なお、白発光態様の入賞時フラッシュ演出と赤発光態様の入賞時フラッシュ演出とで、入賞効果音として共通の特殊入賞音がスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力される例を示したが、このような形態に限らず、白発光態様の入賞時フラッシュ演出と赤発光態様の入賞時フラッシュ演出とで、異なる入賞効果音がスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力されてもよい。

【０３２５】

（チャンス目演出）

本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果に基づいて、チャンス目演出を実行可能である。チャンス目演出とは、予告対象となっている可変表示において擬似連演出が実行されることを示唆する先読み示唆演出及び変動中示唆演出の一種である。

【０３２６】

本実施形態では、保留記憶数が１以上である状態で、始動入賞時にチャンス目演出を実行することに決定された場合には、（ｉ）始動入賞時にチャンス目演出を実行することに決定された変動表示の次の変動表示から、（ｉｉ）該チャンス目演出の予告対象となっている変動表示の１つ前の変動表示まで、（ｉ）～（ｉｉ）のそれぞれの変動表示において停止表示させる飾り図柄の組合せを、順目の組合せ（例えば、「１２３」、「４５６」等）、又は、逆目の組合せ（例えば、「３２１」、「６５４」等）とすることにより、当該始動入賞に対応した可変表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない可変表示）において擬似連演出が実行されること（変動パターン［前半部］が「擬似連演出あり」となること）を示唆する先読み示唆演出として、チャンス目演出が実行される。

【０３２７】

また、保留記憶数が０である状態で、始動入賞時にチャンス目演出を実行することに決定された場合には、（ｉｉｉ）該チャンス目演出の予告対象となっている変動表示において、前述した順目又は逆目の飾り図柄の組合せを一旦仮停止させた後に、飾り図柄を再変動表示させる（すなわち擬似連演出と類似した動作をさせる）ことによって、当該始動入賞に基づいて実行された可変表示（開始条件が成立した可変表示）において擬似連演出が実行されること（変動パターン［前半部］が「擬似連演出あり」となること）を示唆する変動中示唆演出として、チャンス目演出が実行される。

【０３２８】

前述したように、本実施形態では、チャンス目演出の演出態様として、停止表示（仮停

止を含む）する飾り図柄の組合せが異なる複数の演出態様がある。始動入賞時演出決定処理において、チャンス目演出を実行することに決定された場合には、チャンス目演出の演出態様が、「順目態様」及び「逆目態様」の何れかの演出態様に決定される（図８－２６参照）。

【０３２９】

なお、順目態様のチャンス目演出を実行した変動表示の後の変動表示において、逆目態様のチャンス目演出を実行可能にしてもよい。この場合に、順目態様のチャンス目演出が実行されることなく逆目態様のチャンス目演出が実行される場合よりも、擬似連演出が実行される期待度が高くなるようにしてもよい。

【０３３０】

（ボイス予告演出）

本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０が、変動開始時の判定結果に基づいて、ボイス予告演出を実行可能である。ボイス予告演出とは、変動表示中の所定のタイミング（例えば、変動開始して３秒経過したタイミング）で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、キャラクタの台詞（以下「キャラボイス音」と称する）が再生出力される予告演出の一例である。

【０３３１】

本実施形態では、ボイス予告演出の演出態様として、キャラボイス音が異なる複数の演出態様がある。変動開始時演出決定処理において、ボイス予告演出の演出態様が、「低期待度態様」、「中期待度態様」、及び「高期待度態様」の何れかの演出態様に決定される（図８－２８参照）。低期待度態様のボイス予告演出では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「チャンスかも」のキャラボイス音が再生出力され、中期待度態様のボイス予告演出では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「チャンス！」のキャラボイス音が再生出力され、高期待度態様のボイス予告演出では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「激熱だ！！」のキャラボイス音が再生出力される（図８－２８参照）。

【０３３２】

（共通演出、非共通演出）

本実施形態では、表示結果を示唆する予告演出である入賞時フラッシュ演出と変化演出を、共通演出としている。また、所定の予告演出が実行されることを示唆する特定示唆演出（先読み示唆演出、変動中示唆演出）である発展示唆演出とチャンス目演出を、非共通演出としている。

【０３３３】

［始動入賞時演出決定処理］

図８－１３及び図８－１４は、始動入賞時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理（ステップＳ１６１）において、図８－１３及び図８－１４に示す始動入賞時演出決定処理を実行する。

【０３３４】

始動入賞時演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく１セットの始動入賞時のコマンド（例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第１保留記憶数加算指定コマンド）を新たに受信したか否かを確認する（ステップＳ２２ＴＭ１０００）。

【０３３５】

図柄指定コマンドは、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、及び、大当りの種別の判定結果を示す演出制御コマンドである。ＣＰＵ１０３は、始動入賞時に抽出した大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数に基づいて、大当りとなるか否か、及び、大当りとなる場合の大当り種別を判定して、その判定結果を指定する図柄指定コマンドを出力する。また、変動カテゴリコマンドは、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す演出制御コマンドである。ＣＰＵ１０３は、始動入賞時に抽出した変動パターン判定用乱数に基づいて、ノーマルリーチとなるか否か、スーパーリーチとなるか否か等を判定して、その判定結果を指定する変動カテゴリコマンドを出力する。また、第１保留記憶

数加算指定コマンドは、第１保留記憶数が１増加したことを指定する演出制御コマンドである。

【０３３６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時コマンド格納領域に１セットの始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第１保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定する。１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ（ステップＳ２２ＴＭ１０００でＮＯ）、そのまま処理を終了する。

【０３３７】

１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば（ステップＳ２２ＴＭ１０００でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する先読み禁止フラグ又は後述する発展示唆フラグの何れかがセットされているか否かを判定する（ステップＳ２２ＴＭ１０１０）。先読み禁止フラグ又は発展示唆フラグの何れかがセットされている場合には（ステップＳ２２ＴＭ１０１０でＹＥＳ）、そのまま処理を終了する。即ち、先読み禁止フラグがセットされている場合には（ステップＳ２２ＴＭ１０１０でＹＥＳ）、ステップＳ２２ＴＭ１０２０以下の処理がスキップされ、発展示唆フラグがセットされている場合には（ステップＳ２２ＴＭ１０１０でＹＥＳ）、ステップＳ２２ＴＭ１０２０以下の処理がスキップされることになる。

【０３３８】

先読み禁止フラグ及び発展示唆フラグの何れもセットされていない場合には（ステップＳ２２ＴＭ１０１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該始動入賞よりも前の始動入賞に対応した保留記憶情報の変動パターンが何れも「［擬似連演出なし］、［非リーチはずれ］」であり、且つ、実行中の変動表示の変動パターンが「［擬似連演出なし］、［非リーチはずれ］」であるか否かを判定する（ステップＳ２２ＴＭ１０２０）。

【０３３９】

当該始動入賞よりも前の始動入賞に対応した保留記憶情報の変動パターンが何れも「［擬似連演出なし］、［非リーチはずれ］」であり、且つ、実行中の変動表示の変動パターンが「［擬似連演出なし］、［非リーチはずれ］」である場合には（ステップＳ２２ＴＭ１０２０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、共通演出及び非共通演出の実行有無を、共通演出及び非共通演出の実行有無決定テーブルＡ（図８－１５参照）に基づいて決定し（ステップＳ２２ＴＭ１０３０）、ステップＳ２２ＴＭ１０５０に処理を進める。

【０３４０】

（共通演出及び非共通演出の実行有無決定テーブルＡ）

図８－１５は、共通演出及び非共通演出の実行有無決定テーブルＡの具体例を示す説明図である。図８－１５に示すように、この実施の形態では、始動入賞時の判定結果（変動パターン「［変動パターン［前半部］］、［変動パターン［後半部］］」）に応じて、共通演出及び非共通演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【０３４１】

（Ａ１－１）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出なし］、［非リーチはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出なし］、［非リーチはずれ］」である場合）には、９０％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、１０％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定する。

【０３４２】

（Ａ１－２）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出なし］、［ノーマルリーチはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出なし］、［ノーマルリーチはずれ］」である場合）には、８５％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、１２％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定し、２％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定し、１％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行す

ることに決定する。
【０３４３】
（Ａ１－３）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出なし］、［スーパーリーチＡはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出なし］、［スーパーリーチＡはずれ］」である場合）には、７６％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、１４％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定し、７％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定し、３％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行することに決定する。
【０３４４】
（Ａ１－４）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出なし］、［スーパーリーチＢはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出なし］、［スーパーリーチＢはずれ］」である場合）には、７０％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、１５％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定し、１０％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定し、５％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行することに決定する。
【０３４５】
（Ａ１－５）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出あり］、［非リーチはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出あり］、［非リーチはずれ］」である場合）には、８８％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、１２％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定する。
【０３４６】
（Ａ１－６）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出あり］、［ノーマルリーチはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出あり］、［ノーマルリーチはずれ］」である場合）には、８２％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、１３％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定し、３％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定し、２％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行することに決定する。
【０３４７】
（Ａ１－７）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出あり］、［スーパーリーチＡはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出あり］、［スーパーリーチＡはずれ］」である場合）には、７３％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、１５％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定し、８％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定し、４％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行することに決定する。
【０３４８】
（Ａ１－８）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出あり］、［スーパーリーチＢはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出あり］、［スーパーリーチＢはずれ］」である場合）には、６６％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、１６％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定し、１２％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定し、６％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行することに決定する。
【０３４９】
（Ａ１－９）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［発展示唆演出あり（成功態様）］、［スーパーリーチＣはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定

される変動パターンが「［発展示唆演出あり（成功態様）］、［スーパーリーチＣはずれ］」である場合）には、７０％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定し、３０％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行することに決定する。

【０３５０】

（Ａ１－１０）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［発展示唆演出あり（失敗態様）］、［非リーチはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［発展示唆演出あり（失敗態様）］、［非リーチはずれ］」である場合）には、１００％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定する。

【０３５１】

（Ａ２－１）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出なし］、［ノーマルリーチ大当り］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出なし］、［ノーマルリーチ大当り］」である場合）には、２０％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、１３％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定し、２８％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定し、３９％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行することに決定する。

【０３５２】

（Ａ２－２）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出なし］、［スーパーリーチＡ大当り］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出なし］、［スーパーリーチＡ大当り］」である場合）には、１５％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、１５％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定し、３０％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定し、４０％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行することに決定する。

【０３５３】

（Ａ２－３）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出なし］、［スーパーリーチＢ大当り］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出なし］、［スーパーリーチＢ大当り］」である場合）には、１０％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、１６％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定し、３２％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定し、４２％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行することに決定する。

【０３５４】

（Ａ２－４）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出あり］、［ノーマルリーチ大当り］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出あり］、［ノーマルリーチ大当り］」である場合）には、１５％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、１４％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定し、３０％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定し、４１％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行することに決定する。

【０３５５】

（Ａ２－５）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出あり］、［スーパーリーチＡ大当り］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出あり］、［スーパーリーチＡ大当り］」である場合）には、１０％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、１６％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定し、３２％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定し、４２％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行することに決定する。

【０３５６】

（Ａ２－６）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出あり］、［スーパ

ーリーチＢ大当り］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出あり］、［スーパーリーチＢ大当り］」である場合）には、１％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、１７％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定し、３３％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定し、４９％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行することに決定する。

【０３５７】

（Ａ２－７）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［発展示唆演出あり（成功態様）］、［スーパーリーチＣ大当り］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［発展示唆演出あり（成功態様）］、［スーパーリーチＣ大当り］」である場合）には、３０％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定し、７０％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行することに決定する。

【０３５８】

ステップＳ２２ＴＭ１０２０でＮＯと判定された場合、即ち、当該始動入賞よりも前の始動入賞に対応した保留記憶情報の変動パターンの何れかが「［擬似連演出なし］、［非リーチはずれ］」でないか、又は、実行中の変動表示の変動パターンが「［擬似連演出なし］、［非リーチはずれ］」でない場合には（ステップＳ２２ＴＭ１０２０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、共通演出及び非共通演出の実行有無を、共通演出及び非共通演出の実行有無決定テーブルＢ（図８－１６参照）に基づいて決定し（ステップＳ２２ＴＭ１０４０）、ステップＳ２２ＴＭ１０５０に処理を進める。

【０３５９】

（共通演出及び非共通演出の実行有無決定テーブルＢ）

図８－１６は、共通演出及び非共通演出の実行有無決定テーブルＢの具体例を示す説明図である。図８－１６に示すように、この実施の形態では、始動入賞時の判定結果（変動パターン「［変動パターン［前半部］］、［変動パターン［後半部］］」）に応じて、共通演出及び非共通演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【０３６０】

（Ｂ１－１）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出なし］、［非リーチはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出なし］、［非リーチはずれ］」である場合）には、１００％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定する。

【０３６１】

（Ｂ１－２）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出なし］、［ノーマルリーチはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出なし］、［ノーマルリーチはずれ］」である場合）には、８５％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、１５％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定する。

【０３６２】

（Ｂ１－３）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出なし］、［スーパーリーチＡはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出なし］、［スーパーリーチＡはずれ］」である場合）には、７５％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、２５％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定する。

【０３６３】

（Ｂ１－４）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出なし］、［スーパーリーチＢはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出なし］、［スーパーリーチＢはずれ］」である場合）には、７０％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、３０％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定する。

【０３６４】

（Ｂ１－５）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出あり］、［非リーチはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出あり］、［非リーチはずれ］」である場合）には、１００％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定する。

【０３６５】

（Ｂ１－６）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出あり］、［ノーマルリーチはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出あり］、［ノーマルリーチはずれ］」である場合）には、８０％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、２０％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定する。

【０３６６】

（Ｂ１－７）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出あり］、［スーパーリーチＡはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出あり］、［スーパーリーチＡはずれ］」である場合）には、７０％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、３０％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定する。

【０３６７】

（Ｂ１－８）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出あり］、［スーパーリーチＢはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出あり］、［スーパーリーチＢはずれ］」である場合）には、６０％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、４０％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定する。

【０３６８】

（Ｂ１－９）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［発展示唆演出あり（成功態様）］、［スーパーリーチＣはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［発展示唆演出あり（成功態様）］、［スーパーリーチＣはずれ］」である場合）には、７０％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定し、３０％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行することに決定する。

【０３６９】

（Ｂ１－１０）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［発展示唆演出あり（失敗態様）］、［非リーチはずれ］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［発展示唆演出あり（失敗態様）］、［非リーチはずれ］」である場合）には、１００％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定する。

【０３７０】

（Ｂ２－１）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出なし］、［ノーマルリーチ大当り］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出なし］、［ノーマルリーチ大当り］」である場合）には、３０％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、７０％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定する。

【０３７１】

（Ｂ２－２）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出なし］、［スーパーリーチＡ大当り］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出なし］、［スーパーリーチＡ大当り］」である場合）には、２５％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、７５％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定する。

【０３７２】

（Ｂ２－３）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出なし］、［スーパーリーチＢ大当り］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出なし］、［スーパーリーチＢ大当り］」である場合）には、２０％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、８０％の割合で共通

演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定する。
【０３７３】
（Ｂ２－４）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出あり］、［ノーマルリーチ大当り］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出あり］、［ノーマルリーチ大当り］」である場合）には、１５％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、８５％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定する。
【０３７４】
（Ｂ２－５）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出あり］、［スーパーリーチＡ大当り］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出あり］、［スーパーリーチＡ大当り］」である場合）には、１０％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、９０％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定する。
【０３７５】
（Ｂ２－６）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［擬似連演出あり］、［スーパーリーチＢ大当り］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［擬似連演出あり］、［スーパーリーチＢ大当り］」である場合）には、５％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行しないことに決定し、９５％の割合で共通演出を実行し、非共通演出を実行しないことに決定する。
【０３７６】
（Ｂ２－７）始動入賞時の変動パターンの判定結果が「［発展示唆演出あり（成功態様）］、［スーパーリーチＣ大当り］」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが「［発展示唆演出あり（成功態様）］、［スーパーリーチＣ大当り］」である場合）には、３０％の割合で共通演出を実行せず、非共通演出を実行することに決定し、７０％の割合で共通演出及び非共通演出の何れも実行することに決定する。
【０３７７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、共通演出又は非共通演出のいずれかを実行することに決定しているか否かを判定する（ステップＳ２２ＴＭ１０５０）。共通演出及び非共通演出のいずれも実行しないことに決定している場合には（ステップＳ２２ＴＭ１０５０でＮＯ）、そのまま処理を終了する。
【０３７８】
共通演出又は非共通演出のいずれかを実行することに決定している場合には（ステップＳ２２ＴＭ１０５０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、共通演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップＳ２２ＴＭ１０６０）。共通演出を実行しないことに決定している場合には（ステップＳ２２ＴＭ１０６０でＮＯ）、ステップＳ２２ＴＭ１１８０に処理を進める。
【０３７９】
共通演出を実行することに決定している場合には（ステップＳ２２ＴＭ１０６０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行される共通演出の種別を、共通演出の種別決定テーブル（図８－１７参照）に基づいて決定する（ステップＳ２２ＴＭ１０７０）。
【０３８０】
（共通演出の種別決定テーブル）
図８－１７は、共通演出の種別決定テーブルの具体例を示す説明図である。図８－１７に示すように、この実施の形態では、始動入賞時の判定結果（変動パターン［後半部］）に応じて、共通演出の種別が異なるように判定値が割り振られている。
【０３８１】
（Ｙ００）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「非リーチはずれ」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「非リーチはずれ」である場合）には、１００％の割合で変化演出を実行することに決定する。
【０３８２】

（Ｙ０１）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「ノーマルリーチはずれ」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「ノーマルリーチはずれ」である場合）には、１００％の割合で変化演出を実行することに決定する。

【０３８３】

（Ｙ０２）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「スーパーリーチＡはずれ」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「スーパーリーチＡはずれ」である場合）には、８０％の割合で変化演出を実行することに決定し、１５％の割合で入賞時フラッシュ演出を実行することに決定し、５％の割合で変化演出及び入賞時フラッシュ演出を実行することに決定する。

【０３８４】

（Ｙ０３）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「スーパーリーチＢはずれ」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「スーパーリーチＢはずれ」である場合）には、６０％の割合で変化演出を実行することに決定し、２５％の割合で入賞時フラッシュ演出を実行することに決定し、１５％の割合で変化演出及び入賞時フラッシュ演出を実行することに決定する。

【０３８５】

（Ｙ０４）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「スーパーリーチＣはずれ」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「スーパーリーチＣはずれ」である場合）には、７０％の割合で変化演出を実行することに決定し、２０％の割合で入賞時フラッシュ演出を実行することに決定し、１０％の割合で変化演出及び入賞時フラッシュ演出を実行することに決定する。

【０３８６】

（Ｙ１１）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「ノーマルリーチ大当り」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「ノーマルリーチ大当り」である場合）には、１００％の割合で変化演出を実行することに決定する。

【０３８７】

（Ｙ１２）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「スーパーリーチＡ大当り」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「スーパーリーチＡ大当り」である場合）には、５０％の割合で変化演出を実行することに決定し、１０％の割合で入賞時フラッシュ演出を実行することに決定し、４０％の割合で変化演出及び入賞時フラッシュ演出を実行することに決定する。

【０３８８】

（Ｙ１３）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「スーパーリーチＢ大当り」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「スーパーリーチＢ大当り」である場合）には、１０％の割合で変化演出を実行することに決定し、３０％の割合で入賞時フラッシュ演出を実行することに決定し、６０％の割合で変化演出及び入賞時フラッシュ演出を実行することに決定する。

【０３８９】

（Ｙ１４）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「スーパーリーチＣ大当り」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「スーパーリーチＣ大当り」である場合）には、３０％の割合で変化演出を実行することに決定し、２０％の割合で入賞時フラッシュ演出を実行することに決定し、５０％の割合で変化演出及び入賞時フラッシュ演出を実行することに決定する。

【０３９０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップＳ２２ＴＭ１０８０）。変化演出を実行しないことに決定している場合には（ステップＳ２２ＴＭ１０８０でＮＯ）、ステップＳ２２ＴＭ１１４０に処理を進める。

【０３９１】

変化演出を実行することに決定している場合には（ステップＳ２２ＴＭ１０８０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示の最終表示態様を、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル（図８－１８参照）に基づいて決定する（ステップＳ２２ＴＭ１０９０）。

【０３９２】

（アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル）

図８－１８は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図８－１８に示すように、この実施の形態では、始動入賞時の判定結果（変動パターン［後半部］）に応じて、アクティブ表示の最終表示態様が異なるように判定値が割り振られている。

【０３９３】

（Ｙ００）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「非リーチはずれ」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「非リーチはずれ」である場合）には、１００％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を特殊態様とすることに決定する。

【０３９４】

（Ｙ０１）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「ノーマルリーチはずれ」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「ノーマルリーチはずれ」である場合）には、９５％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を特殊態様とすることに決定し、５％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を青色態様とすることに決定する。

【０３９５】

（Ｙ０２）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「スーパーリーチＡはずれ」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「スーパーリーチＡはずれ」である場合）には、７０％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を特殊態様とすることに決定し、２０％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を青色態様とすることに決定し、１０％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を赤色態様とすることに決定する。

【０３９６】

（Ｙ０３）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「スーパーリーチＢはずれ」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「スーパーリーチＢはずれ」である場合）には、６０％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を特殊態様とすることに決定し、２５％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を青色態様とすることに決定し、１５％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を赤色態様とすることに決定する。

【０３９７】

（Ｙ０４）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「スーパーリーチＣはずれ」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「スーパーリーチＣはずれ」である場合）には、６５％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を特殊態様とすることに決定し、２３％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を青色態様とすることに決定し、１２％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を赤色態様とすることに決定する。

【０３９８】

（Ｙ１１）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「ノーマルリーチ大当り」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「ノーマルリーチ大当り」である場合）には、３％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を特殊態様とすることに決定し、７％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を青色態様とすることに決定し、９０％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を赤色態様とすることに決定する。

【０３９９】

（Ｙ１２）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「スーパーリーチＡ大当り」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「スーパーリーチＡ大当り」である場合）には、１０％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を特殊態様とすることに決定し、３０％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を青色態様とすることに決定し、６０％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を赤色態様とすることに決定する。

【０４００】

（Ｙ１３）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「スーパーリーチＢ大当り」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「スーパーリーチＢ大当り」である場合）には、５％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を特殊態様とすることに決定し、２５％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を青色態様とすることに決定し、７０％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を赤色態様とすることに決定する。

【０４０１】

（Ｙ１４）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「スーパーリーチＣ大当り」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「スーパーリーチＣ大当り」である場合）には、８％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を特殊態様とすることに決定し、２７％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を青色態様とすることに決定し、６５％の割合でアクティブ表示の最終表示態様を赤色態様とすることに決定する。

【０４０２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化演出の変化パターンを、変化演出の変化パターン決定テーブル（図８－１９～図８－２２参照）に基づいて決定する（ステップＳ２２ＴＭ１１００）。

【０４０３】

（変化演出の変化パターン決定テーブル）

図８－１９～図８－２２は、変化演出の変化パターンを決定するための変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。始動入賞によって第１保留記憶数がｎ（ｎ：１～４）となった場合には、（ｉ）その始動入賞に対応したｎ番目の保留表示２２ＴＭ００１が保留表示領域２２ＴＭ０１１に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、（ｉｉ）その始動入賞に対応した保留表示２２ＴＭ００１が、保留表示領域２２ＴＭ０１１における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域２２ＴＭ０１３側）にシフトするタイミング（ｎ≧２の場合）、及び、（ｉｉｉ）その始動入賞に対応した保留表示２２ＴＭ００１が、アクティブ表示領域２２ＴＭ０１３にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示２２ＴＭ００３が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）が、変化演出によって通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

【０４０４】

図８－１９～図８－２２では、変化パターン毎に、（ｉ）～（ｉｉｉ）の各タイミングで、変動表示に対応した表示情報（保留表示２２ＴＭ００１又はアクティブ表示２２ＴＭ００３）がどのような表示態様になるかを示している。図８－１９～図８－２２に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の丸形表示である通常態様を示しており、「特殊」とは白色の三角形表示である特殊態様を示しており、「青色」とは青色の丸形表示である青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の丸形表示である赤色態様を示している。

【０４０５】

（［保留１個用］変化演出の変化パターン決定テーブル）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「１」である場合には、図８－１９に示す［保留１個用］変化演出の変化パターン決定テーブルを選択する。

【０４０６】
なお、図８－１９～図８－２２の説明において、アクティブシフトとは、保留表示２２ＴＭ００１が保留表示領域２２ＴＭ０１１からアクティブ表示領域２２ＴＭ０１３にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示２２ＴＭ００３が表示されること）をいう。
【０４０７】
決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン１０１、変化パターン１０２、及び、変化パターン１０３に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン１０２は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン１０３は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。
【０４０８】
決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン１０１が６０％の割合で決定され、変化パターン１０２が２０％の割合で決定され、変化パターン１０３が２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。
【０４０９】
また、決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン１０１が４０％の割合で決定され、変化パターン１０２が３０％の割合で決定され、変化パターン１０３が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。
【０４１０】
ここで、最終表示態様として特殊態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、後述する変化パターン３０１、後述する変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示２２ＴＭ００３が通常態様から最終的に特殊態様に変化することになる。また、最終表示態様として特殊態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン１０２及び変化パターン１０３、後述する変化パターン２０２及び変化パターン２０３、変化パターン３０２及び変化パターン３０３、変化パターン４０２及び変化パターン４０３の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示２２ＴＭ００３が特殊態様のまま変化しないことになる。
【０４１１】
決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン１０１、変化パターン１０２、変化パターン１０３、変化パターン１０４、及び、変化パターン１０５に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン１０４は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン１０５は、始動入賞時に予告対象の保留表示を青色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。
【０４１２】
決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン１０１が３０％の割合で決定され、変化パターン１０２が２０％の割合で決定され、変化パターン１０３が２０％の割合で決定され、変化パターン１０４が１５％の割合で決定され、変化パターン１０５が１５％の割合で決定されるように判定値が割り振られ

ている。
【０４１３】
決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン１０１が１０％の割合で決定され、変化パターン１０２が１５％の割合で決定され、変化パターン１０３が１５％の割合で決定され、変化パターン１０４が３０％の割合で決定され、変化パターン１０５が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。
【０４１４】
ここで、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、変化パターン３０１、変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示２２ＴＭ００３が通常態様から最終的に青色態様に変化することになる。また、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン１０２及び変化パターン１０３、後述する変化パターン２０２及び変化パターン２０３、変化パターン３０２及び変化パターン３０３、変化パターン４０２及び変化パターン４０３の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示２２ＴＭ００３が特殊態様から最終的に青色態様に変化することになる。また、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン１０４及び変化パターン１０５、後述する変化パターン２０４及び変化パターン２０５、変化パターン３０４及び変化パターン３０５、変化パターン４０４及び変化パターン４０５の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示２２ＴＭ００３が青色態様のまま変化しないことになる。
【０４１５】
決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン１０１、変化パターン１０２、変化パターン１０３、変化パターン１０４、変化パターン１０５、変化パターン１０６、及び、変化パターン１０７に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン１０６は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン１０７は、始動入賞時に予告対象の保留表示を赤色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。
【０４１６】
決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン１０１が３０％の割合で決定され、変化パターン１０２が２０％の割合で決定され、変化パターン１０３が２０％の割合で決定され、変化パターン１０４が１０％の割合で決定され、変化パターン１０５が１０％の割合で決定され、変化パターン１０６が５％の割合で決定され、変化パターン１０７が５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。
【０４１７】
決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「は大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン１０１が４％の割合で決定され、変化パターン１０２が８％の割合で決定され、変化パターン１０３が８％の割合で決定され、変化パターン１０４が１５％の割合で決定され、変化パターン１０５が１５％の割合で決定され、変化パターン１０６が２５％の割合で決定され、変化パターン１０７が２５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。
【０４１８】

ここで、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、変化パターン３０１、変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示２２ＴＭ００３が通常態様から最終的に赤色態様に変化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン１０２及び変化パターン１０３、後述する変化パターン２０２及び変化パターン２０３、変化パターン３０２及び変化パターン３０３、変化パターン４０２及び変化パターン４０３の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示２２ＴＭ００３が特殊態様から最終的に赤色態様に変化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン１０４及び変化パターン１０５、後述する変化パターン２０４及び変化パターン２０５、変化パターン３０４及び変化パターン３０４、変化パターン４０４及び変化パターン４０５の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示２２ＴＭ００３が青色態様から最終的に赤色態様に変化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで赤色態様となっている場合（変化パターン１０６及び変化パターン１０７、後述する変化パターン２０６～変化パターン２０８、変化パターン３０６～変化パターン３１０、変化パターン４０６～変化パターン４１０の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示２２ＴＭ００３が赤色態様のまま変化しないことになる。

【０４１９】

（［保留２個用］変化演出の変化パターン決定テーブル）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「２」である場合には、図８－２０に示す［保留２個用］変化演出の変化パターン決定テーブルを選択する。

【０４２０】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン２０１、変化パターン２０２、及び変化パターン２０３に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン２０２は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン２０３は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

【０４２１】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン２０１が６０％の割合で決定され、変化パターン２０２が２０％の割合で決定され、変化パターン２０３が２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０４２２】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン２０１が４０％の割合で決定され、変化パターン２０２が３０％の割合で決定され、変化パターン２０３が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０４２３】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン２０１、変化パターン２０２、変化パターン２０３、変化パターン２０４、及び変化パターン２０５に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン２０４は、

始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン２０５は、始動入賞時に予告対象の保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【０４２４】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン２０１が４０％の割合で決定され、変化パターン２０２が２０％の割合で決定され、変化パターン２０３が２０％の割合で決定され、変化パターン２０４が１０％の割合で決定され、変化パターン２０５が１０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０４２５】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン２０１が１０％の割合で決定され、変化パターン２０２が１５％の割合で決定され、変化パターン２０３が１５％の割合で決定され、変化パターン２０４が３０％の割合で決定され、変化パターン２０５が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０４２６】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン２０１、変化パターン２０２、変化パターン２０３、変化パターン２０４、変化パターン２０５、変化パターン２０６、変化パターン２０７、及び変化パターン２０８に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン２０６は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン２０７は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン２０８は、始動入賞時に予告対象の保留表示を赤色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【０４２７】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン２０１が３５％の割合で決定され、変化パターン２０２が１５％の割合で決定され、変化パターン２０３が１５％の割合で決定され、変化パターン２０４が１０％の割合で決定され、変化パターン２０５が１０％の割合で決定され、変化パターン２０６が５％の割合で決定され、変化パターン２０７が５％の割合で決定され、変化パターン２０８が５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０４２８】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン２０１が２％の割合で決定され、変化パターン２０２が４％の割合で決定され、変化パターン２０３が４％の割合で決定され、変化パターン２０４が１５％の割合で決定され、変化パターン２０５が１５％の割合で決定され、変化パターン２０６が２０％の割合で決定され、変化パターン２０７が２０％の割合で決定され、変化パターン２０８が２

０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。
【０４２９】
（［保留３個用］変化演出の変化パターン決定テーブル）
演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「３」である場合には、図８－２１に示す［保留３個用］変化演出の変化パターン決定テーブルを選択する。
【０４３０】
決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン３０１、変化パターン３０２、及び変化パターン３０３に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン３０２は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン３０３は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。
【０４３１】
決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン３０１が６０％の割合で決定され、変化パターン３０２が２０％の割合で決定され、変化パターン３０３が２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。
【０４３２】
決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン３０１が４０％の割合で決定され、変化パターン３０２が３０％の割合で決定され、変化パターン３０３が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。
【０４３３】
決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン３０１、変化パターン３０２、変化パターン３０３、変化パターン３０４、及び変化パターン３０５に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン３０４は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン３０５は、始動入賞時に予告対象の保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。
【０４３４】
決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン３０１が３０％の割合で決定され、変化パターン３０２が２０％の割合で決定され、変化パターン３０３が２０％の割合で決定され、変化パターン３０４が１５％の割合で決定され、変化パターン３０５が１５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。
【０４３５】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン３０１が１０％の割合で決定され、変化パターン３０２が１５％の割合で決定され、変化パターン３０３が１５％の割合で決定され、変化パターン３０４が３０％の割合で決定され、変化パターン３０５が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０４３６】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン３０１、変化パターン３０２、変化パターン３０３、変化パターン３０４、変化パターン３０５、変化パターン３０６、変化パターン３０７、変化パターン３０８、変化パターン３０９、及び変化パターン３１０に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン３０６は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン３０７は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンである。

【０４３７】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン３０１が３０％の割合で決定され、変化パターン３０２が２０％の割合で決定され、変化パターン３０３が２０％の割合で決定され、変化パターン３０４が１０％の割合で決定され、変化パターン３０５が１０％の割合で決定され、変化パターン３０６が２％の割合で決定され、変化パターン３０７が２％の割合で決定され、変化パターン３０８が２％の割合で決定され、変化パターン３０９が２％の割合で決定され、変化パターン３１０が２％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０４３８】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン３０１が１０％の割合で決定され、変化パターン３０２が１０％の割合で決定され、変化パターン３０３が１０％の割合で決定され、変化パターン３０４が１５％の割合で決定され、変化パターン３０５が１５％の割合で決定され、変化パターン３０６が８％の割合で決定され、変化パターン３０７が８％の割合で決定され、変化パターン３０８が８％の割合で
決定され、変化パターン３０９が８％の割合で決定され、変化パターン３１０が８％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０４３９】

（［保留４個用］変化演出の変化パターン決定テーブル）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「４」である場合には、図８－２２に示す［保留４個用］変化演出の変化パターン決定テーブルを選択する。

【０４４０】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン４０１、変化パターン４０２、及び変化パターン４０３に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン４０２は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま

変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン４０３は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

【０４４１】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン４０１が６０％の割合で決定され、変化パターン４０２が２０％の割合で決定され、変化パターン４０３が２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０４４２】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン４０１が４０％の割合で決定され、変化パターン４０２が３０％の割合で決定され、変化パターン４０３が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０４４３】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン４０１、変化パターン４０２、変化パターン４０３、変化パターン４０４、及び変化パターン４０５に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン４０４は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン４０５は、始動入賞時に予告対象の保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【０４４４】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン４０１が３０％の割合で決定され、変化パターン４０２が２０％の割合で決定され、変化パターン４０３が２０％の割合で決定され、変化パターン４０４が１５％の割合で決定され、変化パターン４０５が１５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０４４５】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン４０１が１０％の割合で決定され、変化パターン４０２が１５％の割合で決定され、変化パターン４０３が１５％の割合で決定され、変化パターン４０４が３０％の割合で決定され、変化パターン４０５が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０４４６】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図

柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン４０１、変化パターン４０２、変化パターン４０３、変化パターン４０４、変化パターン４０５、変化パターン４０６、変化パターン４０７、変化パターン４０８、変化パターン４
０９、変化パターン４１０に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン４０６は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン４０７は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン４０８は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させ、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン４０９は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン４１０は、始動入賞時に予告対象の保留表示を赤色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【０４４７】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」）である場合、変化パターン４０１が３０％の割合で決定され、変化パターン４０２が２０％の割合で決定され、変化パターン４０３が２０％の割合で決定され、変化パターン４０４が１０％の割合で決定され、変化パターン４０５が１０％の割合で決定され、変化パターン４０６が２％の割合で決定され、変化パターン４０７が２％の割合で決定され、変化パターン４０８が２％の割合で決定され、変化パターン４０９が２％の割合で決定され、変化パターン４１０が２％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０４４８】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン４０１が１０％の割合で決定され、変化パターン４０２が１０％の割合で決定され、変化パターン４０３が１０％の割合で決定され、変化パターン４０４が１５％の割合で決定され、変化パターン４０５が１５％の割合で決定され、変化パターン４０６が８％の割合で決定され、変化パターン４０７が８％の割合で決定され、変化パターン４０８が８％の割合で決定され、変化パターン４０９が８％の割合で決定され、変化パターン４１０が８％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０４４９】

本実施形態では、図８－１９～図８－２２に示したように、始動入賞時の判定対象とな

った変動表示に対応した保留表示は、通常態様からは特殊態様又は青色態様に変化可能であり、特殊態様からは赤色態様に変化可能である。また、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した保留表示は、青色態様からはいずれの態様にも変化せず、赤色態様からもいずれの態様にも変化しない。従って、保留表示の態様としての特殊態様は、赤色態様に変化することを示唆する態様であり、保留表示が通常態様で表示されている場合よりも、保留表示が特殊態様で表示されている場合の方が、赤色態様に変化する割合が高いことになる。

【０４５０】

なお、本実施形態では、図８－１９～図８－２２に示したように、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果）に応じて、変化演出の変化パターンに判定値が割り振られている例を示したが、このような形態に限らず、変動パターン［後半部］から表示結果を判定可能であることに基づいて、始動入賞時の判定結果（変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］）に応じて、変化演出の変化パターンに判定値が割り振られているようにしてもよい。

【０４５１】

なお、本実施形態では、図８－１９～図８－２２に示したように、保留表示が青色から赤色に変化する変化パターンを設けていないが、このような形態に限らず、保留表示が青色から赤色に変化する変化パターンを設けてもよい。例えば、始動入賞に基づいて保留記憶数が３となった場合に、当該始動入賞に対応した保留表示が通常態様（または特殊態様）で表示され、１回目の保留シフト時に、当該保留表示が通常態様（または特殊態様）から青色に変化し、２回目の保留シフト時に、当該保留表示が青色から赤色に変化するパターンを設けてもよい。そして、保留表示が青色から赤色に変化するタイミングが遅い場合（例えば２回目の保留シフト時である場合）は、保留表示が青色から赤色に変化するタイミングが早い場合（例えば１回目の保留シフト時である場合）よりも、大当り期待度が高くなるようにしてもよい。また、これとは逆に、保留表示が青色から赤色に変化するタイミングが早い場合（例えば１回目の保留シフト時である場合）は、保留表示が青色から赤色に変化するタイミングが遅い場合（例えば２回目の保留シフト時である場合）よりも、大当り期待度が高くなるようにしてもよい。

【０４５２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読みカウンタをセットし（ステップＳ２２ＴＭ１１１０）、先読み禁止フラグをセットし（ステップＳ２２ＴＭ１１２０）、入賞時フラッシュ演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップＳ２２ＴＭ１１３０）。

【０４５３】

第１先読みカウンタには、始動入賞に基づいて更新された第１保留記憶数に対応した値（第１保留記憶数指定コマンドにより指定された値）がセットされ、第１特別図柄の変動表示が実行される毎に（第１保留記憶数減算指定コマンドを受信する毎に）、第１先読みカウンタの値が１ずつ減算される。即ち、始動入賞時の判定対象となった保留記憶に対応した保留表示２２ＴＭ００１がシフトされる毎に、第１先読みカウンタの値が減算される。そして、第１先読みカウンタの値が０となったときに、ターゲットとなった変動表示が実行されることになる。

【０４５４】

先読み禁止フラグがセットされている期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、前述したステップＳ２２ＴＭ１０１０でＹＥＳと判定されることにより、当該新たな始動入賞（新たな第１保留記憶）に対応した変化演出は実行されない。先読み禁止フラグは、変化演出の対象となった変動表示（所謂ターゲット変動）が終了したときにクリアされる。なお、詳しくは後述するが、入賞時フラッシュ演出を実行することに決定されている場合やチャンス目演出を実行することに決定されている場合にも、先読み禁止フラグがセットされるので、先読み禁止フラグがセットされている期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、前述したステップＳ２２ＴＭ１０１０でＹＥＳと判定されることにより、当該新

たな始動入賞（新たな第１保留記憶）に対応した入賞時フラッシュ演出及びチャンス目演出は実行されない。

【０４５５】

入賞時フラッシュ演出を実行しないことに決定している場合には（ステップＳ２２ＴＭ１１３０でＮＯ）、ステップＳ２２ＴＭ１１７０に処理を進める。入賞時フラッシュ演出を実行することに決定している場合には（ステップＳ２２ＴＭ１１３０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ演出の演出態様を、入賞時フラッシュ演出の演出態様決定テーブル（図８－２３参照）に基づいて決定する（ステップＳ２２ＴＭ１１４０）。

【０４５６】

（入賞時フラッシュ演出の演出態様決定テーブル）

図８－２３は、入賞時フラッシュ演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図８－２３に示すように、この実施の形態では、始動入賞時の判定結果（変動パターン［後半部］）に応じて、入賞時フラッシュ演出の演出態様が異なるように判定値が割り振られている。

【０４５７】

（Ｙ０２）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「スーパーリーチＡはずれ」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「スーパーリーチＡはずれ」である場合）には、９５％の割合で入賞時フラッシュ演出の演出態様を白発光態様とすることに決定し、５％の割合で入賞時フラッシュ演出の演出態様を赤発光態様とすることに決定する。

【０４５８】

（Ｙ０３）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「スーパーリーチＢはずれ」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「スーパーリーチＢはずれ」である場合）には、９８％の割合で入賞時フラッシュ演出の演出態様を白発光態様とすることに決定し、２％の割合で入賞時フラッシュ演出の演出態様を赤発光態様とすることに決定する。

【０４５９】

（Ｙ０４）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「スーパーリーチＣはずれ」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「スーパーリーチＣはずれ」である場合）には、９７％の割合で入賞時フラッシュ演出の演出態様を白発光態様とすることに決定し、３％の割合で入賞時フラッシュ演出の演出態様を赤発光態様とすることに決定する。

【０４６０】

（Ｙ１２）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「スーパーリーチＡ大当り」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「スーパーリーチＡ大当り」である場合）には、８０％の割合で入賞時フラッシュ演出の演出態様を白発光態様とすることに決定し、２０％の割合で入賞時フラッシュ演出の演出態様を赤発光態様とすることに決定する。

【０４６１】

（Ｙ１３）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「スーパーリーチＢはずれ」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「スーパーリーチＢはずれ」である場合）には、４０％の割合で入賞時フラッシュ演出の演出態様を白発光態様とすることに決定し、６０％の割合で入賞時フラッシュ演出の演出態様を赤発光態様とすることに決定する。

【０４６２】

（Ｙ１４）始動入賞時の変動パターン［後半部］の判定結果が「スーパーリーチＣはずれ」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［後半部］が「スーパーリーチＣはずれ」である場合）には、６０％の割合で入賞時フラッシュ演出の演出態様を白発光態様とすることに決定し、４０％の割合で入賞時フラッシュ演出の演出

態様を赤発光態様とすることに決定する。
【０４６３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読みカウンタをセットし（ステップＳ２２ＴＭ１１５０）、先読み禁止フラグをセットし（ステップＳ２２ＴＭ１１６０）、非共通演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップＳ２２ＴＭ１１７０）。
【０４６４】
第２先読みカウンタには、始動入賞に基づいて更新された第１保留記憶数に対応した値（第１保留記憶数指定コマンドにより指定された値）がセットされ、第１特別図柄の変動表示が実行される毎に（第１保留記憶数減算指定コマンドを受信する毎に）、第１先読みカウンタの値が１ずつ減算される。即ち、始動入賞時の判定対象となった保留記憶に対応した保留表示２２ＴＭ００１がシフトされる毎に、第２先読みカウンタの値が減算される。そして、第１先読みカウンタの値が０となったときに、ターゲットとなった変動表示が実行されることになる。
【０４６５】
非共通演出を実行しないことに決定している場合には（ステップＳ２２ＴＭ１１７０でＮＯ）、そのまま処理を終了する。非共通演出を実行することに決定している場合には（ステップＳ２２ＴＭ１１７０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、非共通演出の種別を、非共通演出の種別決定テーブル（図８－２４参照）に基づいて決定する（ステップＳ２２ＴＭ１１８０）。
【０４６６】
（非共通演出の種別決定テーブル）
図８－２４は、非共通演出の種別決定テーブルの具体例を示す説明図である。図８－２４に示すように、この実施の形態では、始動入賞時の判定結果（変動パターン［前半部］）に応じて、非共通演出の種別が異なるように判定値が割り振られている。
【０４６７】
（Ｘ００）始動入賞時の変動パターン［前半部］の判定結果が「擬似連演出なし」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［前半部］が「擬似連演出なし」である場合）には、１００％の割合でチャンス目演出を実行することに決定する。
【０４６８】
（Ｘ０１）始動入賞時の変動パターン［前半部］の判定結果が「擬似連演出あり」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［前半部］が「擬似連演出あり」である場合）には、１００％の割合でチャンス目演出を実行することに決定する。
【０４６９】
（Ｘ０２）始動入賞時の変動パターン［前半部］の判定結果が「発展示唆演出（成功態様）」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［前半部］が「発展示唆演出（成功態様）」である場合）には、１００％の割合で発展示唆演出を実行することに決定する。
【０４７０】
（Ｘ０３）始動入賞時の変動パターン［前半部］の判定結果が「発展示唆演出（失敗態様）」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［前半部］が「発展示唆演出（失敗態様）」である場合）には、１００％の割合で発展示唆演出を実行することに決定する。
【０４７１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展示唆演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップＳ２２ＴＭ１１９０）。発展示唆演出を実行しないことに決定している場合、即ち、チャンス目演出を実行することに決定している場合には（ステップＳ２２ＴＭ１１９０でＮＯ）、ステップＳ２２ＴＭ１２６０に処理を進める。
【０４７２】

発展示唆演出を実行することに決定している場合には（ステップＳ２２ＴＭ１１９０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、『（ｉ）保留記憶数が「１」以上であり、（ｉｉ）当該始動入賞より前の始動入賞に対応した何れの保留記憶情報の変動パターンも「［擬似連演出なし］、［非リーチはずれ］」であり、且つ、（ｉｉｉ）実行中の変動表示の変動パターンが「［擬似連演出なし］、［非リーチはずれ］」である』か否かを判定する（ステップＳ２２ＴＭ１２００）。

【０４７３】

上記（ｉ）～（ｉｉｉ）の全ての要件が満たされる場合、即ち、『（ｉ）保留記憶数が「１」以上であり、（ｉｉ）当該始動入賞より前の始動入賞に対応した何れの保留記憶情報の変動パターンも「［擬似連演出なし］、［非リーチはずれ］」であり、且つ、（ｉｉｉ）実行中の変動表示の変動パターンが「［擬似連演出なし］、［非リーチはずれ］」である』である場合には（ステップＳ２２ＴＭ１２００でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展示唆演出を先読み示唆演出として開始することに決定し、ステップＳ２２ＴＭ１２３０に処理を進める。

【０４７４】

上記（ｉ）～（ｉｉｉ）の何れかの要件が満たされない場合、即ち、保留記憶数が０であるか、当該始動入賞より前の始動入賞に対応した何れかの保留記憶情報の変動パターンが「［擬似連演出なし］、［非リーチはずれ］」でないか、または、実行中の変動表示の変動パターンが「［擬似連演出なし］、［非リーチはずれ］」でない場合には（ステップＳ２２ＴＭ１２００でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展示唆演出を変動中示唆演出として開始することに決定し、ステップＳ２２ＴＭ１２３０に処理を進める。

【０４７５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展示唆演出におけるリンク画像の表示パターンを、リンク画像の表示パターン決定テーブル（図８－２５参照）に基づいて決定し（ステップＳ２２ＴＭ１２３０）、後述する第３先読みカウンタをセットし（ステップＳ２２ＴＭ１２４０）、後述する発展示唆フラグをセットし（ステップＳ２２ＴＭ１２５０）、そのまま処理を終了する。

【０４７６】

第３先読みカウンタには、始動入賞に基づいて更新された第１保留記憶数に対応した値（第１保留記憶数指定コマンドにより指定された値）がセットされ、第１特別図柄の変動表示が実行される毎に（第１保留記憶数減算指定コマンドを受信する毎に）、第３先読みカウンタの値が１ずつ減算される。即ち、始動入賞時の判定対象となった保留記憶に対応した保留表示２２ＴＭ００１がシフトされる毎に、第３先読みカウンタの値が減算される。そして、第３先読みカウンタの値が０となったときに、ターゲットとなった変動表示が実行されることになる。

【０４７７】

発展示唆フラグがセットされている期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、前述したステップＳ２２ＴＭ１０１０でＹＥＳと判定されることにより、当該新たな始動入賞（新たな第１保留記憶）に対応した発展示唆演出は実行されない。また、詳しくは後述するが、発展示唆フラグがセットされている期間は、新たな変動表示が開始したとしても、後述するステップＳ２２ＴＭ２０００でＹＥＳと判定されることにより、新たな変動表示に対応したボイス予告演出は実行されない。発展示唆フラグは、発展示唆演出の対象となった変動表示（所謂ターゲット変動）が終了したときにクリアされる。

【０４７８】

（リンク画像の表示パターン決定テーブル）

図８－２５は、リンク画像の表示パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。図８－２５に示すように、この実施の形態では、始動入賞時の判定結果（変動パターン［前半部］）に応じて、リンク画像の表示パターンが異なるように判定値が割り振られている。

【０４７９】

図８－２５に示される表示パターンにおいて、「青」とは青リンク画像を示しており、「緑」とは緑リンク画像を示しており、「赤」とは赤リンク画像を示している。例えば、「青」の表示パターンとは、初めに青リンク画像を表示させた後にリンク画像の態様（表示色）を変化させない表示パターンであり、「青→緑」の表示パターンとは、初めに青リンク画像を表示させた後に緑リンク画像に変化させる表示パターンである。

【０４８０】

（Ｘ０２）始動入賞時の変動パターン［前半部］の判定結果が「発展示唆演出あり（成功態様）」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［前半部］が「発展示唆演出あり（成功態様）」である場合）には、２０％の割合で「青」の表示パターンとすることに決定し、２０％の割合で「青→緑」の表示パターンとすることに決定し、３０％の割合で「緑」の表示パターンとすることに決定し、５％の割合で「青→緑→赤」の表示パターンとすることに決定し、１０％の割合で「緑→赤」の表示パターンとすることに決定し、１５％の割合で「赤」の表示パターンとすることに決定する。

【０４８１】

（Ｘ０３）始動入賞時の変動パターン［前半部］の判定結果が「発展示唆演出あり（失敗態様）」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［前半部］が「発展示唆演出あり（失敗態様）」である場合）には、７０％の割合で「青」の表示パターンとすることに決定し、２０％の割合で「青→緑」の表示パターンとすることに決定し、１０％の割合で「緑」の表示パターンとすることに決定する。

【０４８２】

図８－２５に示したように、変動パターン［前半部］が「発展示唆演出あり（成功態様）」となる場合は、リンク画像の表示パターンとして「青→緑→赤」、「緑→赤」、又は「赤」に決定可能としている。即ち、変動パターン［前半部］が「発展示唆演出あり（成功態様）」となる場合は、リンク画像の態様（表示色）が最終的に赤色となる表示パターンに決定可能としている。一方で、変動パターン［前半部］が「発展示唆演出あり（失敗態様）」となる場合は、リンク画像の表示パターンとして「青→緑→赤」、「緑→赤」、又は「赤」に決定できないものとしている。即ち、変動パターン［前半部］が「発展示唆演出あり（失敗態様）」となる場合は、リンク画像の態様（表示色）が最終的に赤色となる表示パターンに決定できないものとしている。従って、本例では、赤リンク画像が表示されることは、発展示唆演出が成功態様となることが確定する演出としている。

【０４８３】

発展示唆演出を実行しないことに決定している場合、即ち、チャンス目演出を実行することに決定している場合には（ステップＳ２２ＴＭ１１９０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンス目演出の演出態様を、チャンス目演出の演出態様決定テーブル（図８－２６参照）に基づいて決定し（ステップＳ２２ＴＭ１２６０）、後述する第４先読みカウンタをセットし（ステップＳ２２ＴＭ１２７０）、先読み禁止フラグをセットし（ステップＳ２２ＴＭ１２８０）、そのまま処理を終了する。

【０４８４】

第４先読みカウンタには、始動入賞に基づいて更新された第１保留記憶数に対応した値（第１保留記憶数指定コマンドにより指定された値）がセットされ、第１特別図柄の変動表示が実行される毎に（第１保留記憶数減算指定コマンドを受信する毎に）、第４先読みカウンタの値が１ずつ減算される。即ち、始動入賞時の判定対象となった保留記憶に対応した保留表示２２ＴＭ００１がシフトされる毎に、第４先読みカウンタの値が減算される。そして、第４先読みカウンタの値が０となったときに、ターゲットとなった変動表示が実行されることになる。

【０４８５】

（チャンス目演出の演出態様決定テーブル）

図８－２６は、チャンス目演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図８－２６に示すように、この実施の形態では、始動入賞時の判定結果（変動パターン［前半部］）に応じて、チャンス目演出の演出態様が異なるように判定値が割り振られてい

る。
【０４８６】
（Ｘ００）始動入賞時の変動パターン［前半部］の判定結果が「擬似連演出なし」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［前半部］が「擬似連演出なし」である場合）には、１００％の割合でチャンス目演出の演出態様を順目態様とすることに決定する。
【０４８７】
（Ｘ０１）始動入賞時の変動パターン［前半部］の判定結果が「擬似連演出あり」となる場合（即ち変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン［前半部］が「擬似連演出あり」である場合）には、８０％の割合でチャンス目演出の演出態様を順目態様とすることに決定し、２０％の割合でチャンス目演出の演出態様を逆目態様とすることに決定する。
【０４８８】
［変動開始時演出決定処理］
ＣＰＵ１０３は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド又は第２保留記憶数減算指定コマンド）と、を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。
【０４８９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド又は第２保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（大当り又ははずれ、大当りとなる場合の大当り種別）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターン指定コマンド、という１セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。
【０４９０】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。
【０４９１】
図８－２７は、変動開始時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）において、図８－２７に示す変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記１セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（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）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図８－２７に示す変動開始時演出決定処理により決定する。
【０４９２】
まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展示唆フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ２２ＴＭ２０００）。発展示唆フラグがセットされている場合には（ステップＳ２２ＴＭ２０００でＹＥＳ）、そのまま処理を終了する。
【０４９３】
発展示唆フラグがセットされていない場合には（ステップＳ２２ＴＭ２０００でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ボイス予告演出の実行有無及び演出態様を、ボイス予告演

出の実行有無及び演出態様決定テーブル（図８－２８参照）に基づいて決定する（ステップＳ２２ＴＭ２０１０）。

【０４９４】

（ボイス予告演出の実行有無及び演出態様決定テーブル）

図８－２８に示すように、ボイス予告演出の実行有無及び演出態様決定テーブルでは、表示結果指定コマンドによって指定された表示結果に応じて、ボイス予告演出の実行有無及び演出態様を決定するための判定値が割り振られている。

【０４９５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果が「はずれ」である場合には、５０％の割合でボイス予告演出を実行しないことに決定し、３０％の割合で低期待度態様（「チャンスかも」のキャラボイス音）のボイス予告演出を実行することに決定し、１８％の割合で中期待度態様（「チャンス！」のキャラボイス音）のボイス予告演出を実行することに決定し、２％の割合で高期待度態様（「激熱だ！！」のキャラボイス音）のボイス予告演出を実行することに決定する。

【０４９６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果が「大当り」である場合には、３０％の割合でボイス予告演出を実行しないことに決定し、３０％の割合で低期待度態様（「チャンスかも」のキャラボイス音）のボイス予告演出を実行することに決定し、２０％の割合で中期待度態様（「チャンス！」のキャラボイス音）のボイス予告演出を実行することに決定し、２０％の割合で高期待度態様（「激熱だ！！」のキャラボイス音）のボイス予告演出を実行することに決定する。

【０４９７】

図８－２８に示したように、ボイス予告演出が実行される場合は、ボイス予告演出が実行されない場合よりも大当り期待度が高くなっている。また、ボイス予告演出が実行される場合において、低期待度態様のボイス予告演出＜中期待度態様のボイス予告演出＜高期待度態様のボイス予告演出の順で大当り期待度が高くなっている。

【０４９８】

（ボイス予告演出及び成功態様の発展示唆演出に係るタイムチャート）

図８－２９は、ボイス予告演出及び成功態様の発展示唆演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０４９９】

本例では、始動入賞時演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ステップＳ２２ＴＭ１２１０で成功態様の発展示唆演出を先読み示唆演出として実行することに決定したものとする。また、本例では、発展示唆演出の予告対象となっている変動表示（ターゲットとなっている変動表示）の２つ前の変動表示における変動開始時演出決定処理において、ステップＳ２２ＴＭ２０１０でボイス予告演出を実行することに決定したものとする。

【０５００】

まず、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。このときの第１保留記憶数は１となっている（図８－２９に示すＴ１のタイミング）。

【０５０１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、再生出力中であった楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）に対応する「ＣＨ２」及び「ＣＨ３」のチャンネル設定割合を継続して「１（１００％）」としているので、スピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）を継続して再生出力させる。

【０５０２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ボイス予告演出を実行し、再生出力中であった楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）に対応する「ＣＨ２」及び「ＣＨ３」のチャンネル設定割合を継続して「１（１００％）」とした状態で、キャラボイス音に対応する「ＣＨ１０」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」とすることによって、スピーカ８Ｌ、８Ｒからキャラボイス音（例えば、「チャンスかも」のキャラボイス音）を再生出力させる（図８－２９に示すＴ２Ａ～Ｔ２Ｂの期間）。

【０５０３】

次いで、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を実行しているとき、新たに始動入賞が発生し、第１保留記憶数が２となり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展示唆演出を先読み示唆演出として開始することに決定し、発展示唆フラグをセットする（図８－２９に示すＴ３のタイミング）。

【０５０４】

次いで、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の組み合わせ（例えば、「２４３」）を確定停止させるとともに、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組み合わせ（例えば、「２４３」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる（図８－２９に示すＴ４のタイミング）。

【０５０５】

次いで、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始させたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。このときの第１保留記憶数が１となっている（図８－２９に示すＴ５のタイミング）。

【０５０６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み示唆演出として発展示唆演出における第１演出を実行する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、再生出力中であった楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）に対応する「ＣＨ２」及び「ＣＨ３」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」から徐々に減少させ「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「０」とする処理を実行し、楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）をフェードアウトする（図８－２９に示すＴ５～Ｔ６の期間）とともに、「ＣＨ４」及び「ＣＨ５」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」とすることによって、スピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第１期間（本例では、Ａメロ）を再生出力させる。

【０５０７】

次いで、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の組み合わせ（例えば、「１５２」）を確定停止させるとともに、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組み合わせ（例えば、「１５２」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる（図８－２９に示すＴ７のタイミング）。

【０５０８】

次いで、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示（ターゲットとなっている変動表示）を開始させたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。このときの第１保留記憶数が１となっている（図８－２９に示すＴ８のタイミング）。

【０５０９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展示唆演出における第２演出を開始するべきタ

イミング（図８－２９に示すＴ９のタイミング）で、発展示唆演出における第１演出を終了し、発展示唆演出における第２演出を実行する。

【０５１０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、再生出力中であった楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）に対応する「ＣＨ４」及び「ＣＨ５」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」から徐々に減少させ「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「０」とする処理を実行し、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）をフェードアウトさせるとともに、効果音Ａ（第２演出：前段効果音）に対応する「ＣＨ６」のチャンネル設定割合を「０（０％）」から徐々に増加させ「１（１００％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に増加させ「１２」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音Ａ（第２演出：前段効果音）をフェードインさせる（図８－２９に示すＴ９～Ｔ１０の期間）。

【０５１１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、再生出力中であった効果音Ａ（第２演出：前段効果音）に対応する「ＣＨ６」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」から徐々に減少させ「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「０」とする処理を実行し、効果音Ａ（第２演出：前段効果音）をフェードアウトさせる（図８－２９に示すＴ１１～Ｔ１２の期間）。

【０５１２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、効果音Ｂ（第２演出：後段効果音）に対応する「ＣＨ７」のチャンネル設定割合を「０（０％）」から徐々に増加させ「１（１００％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に増加させ「１２」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音Ｂ（第２演出：後段効果音）をフェードインさせる（図８－２９に示すＴ１２～Ｔ１３の期間）。

【０５１３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、再生出力中であった効果音Ｂ（第２演出：後段効果音）に対応する「ＣＨ７」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」から徐々に減少させ「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「０」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音Ｂ（第２演出：後段効果音）をフェードアウトさせる（図８－２９に示すＴ１４～Ｔ１５の期間）。

【０５１４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展示唆演出における第３演出［前半部］を開始させるべきタイミング（図８－２９に示すＴ１５のタイミング）で、発展示唆演出における第２演出を終了し、発展示唆演出における第３演出［前半部］を実行する。

【０５１５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、再生出力中であった効果音Ｂ（第２演出：後段効果音）に対応する「ＣＨ７」のチャンネル設定割合を「０（０％）」とする処理を実行することによって、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音Ｂ（第２演出：後段効果音）の再生出力を終了させるとともに、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）に対応する「ＣＨ４」及び「ＣＨ５」のチャンネル設定割合を「０（０％）」から徐々に増加させ「１（１００％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に増加させ「９」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間（例えば、Ｂメロ及びサビ）をフェードイントさせる（図８－２９に示すＴ１５～Ｔ１６の期間）。

【０５１６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、再生出力中であった楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間（本例では、Ｂメロ及びサビ）に対応する「ＣＨ４」及び「ＣＨ５」のチャンネル設定割合を「０（０％）」とする処理を実行することによって、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第２期間（本例では、Ｂメロ及びサビ）の再生出力を終了させる（図８－２９に示すＴ１７のタイミング）。

【０５１７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展示唆演出における第３演出［後半部］を開始させるべきタイミング（図８－２９に示すＴ１８のタイミング）で、発展示唆演出における第３演出［後半部：成功態様］を実行する。

【０５１８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、効果音Ｃ（第３演出：成功効果音）に対応する「ＣＨ８」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」とする処理を実行することによって、出力音量を「１２」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音Ｃ（第３演出：成功効果音）を再生出力させる。

【０５１９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン後半部（例えば、「スーパーリーチＣはずれ（Ｙ０４）」又は「スーパーリーチＣ大当り（Ｙ１４）」）に対応する変動期間が開始されたことに対応して（図８－２９に示すＴ１９のタイミングで）、発展示唆演出における第３演出［後半部：成功態様］を終了し、画像表示装置５に飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とする。

【０５２０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、効果音Ｃ（第３演出：成功効果音）に対応する「ＣＨ８」のチャンネル設定割合を「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力音量を「０」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音Ｃ（第３演出：成功効果音）の再生出力を終了させるとともに、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）に対応する「ＣＨ４」及び「ＣＨ５」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」とする処理を実行することによって、出力音量を「９」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第３期間（本例では、大サビ）を再生出力させる。

【０５２１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン後半部に基づいてスーパーリーチＣに発展させるべきタイミング（図８－２９に示すＴ２０のタイミング）において、バトルＣ演出を実行する。

【０５２２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）に対応する「ＣＨ４」及び「ＣＨ５」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」とする処理を実行することによって、出力音量を「９」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第３期間（本例では、大サビ）の再生出力を継続させる。

【０５２３】

（ボイス予告演出及び失敗態様の発展示唆演出に係るタイムチャート）

図８－３０は、ボイス予告演出及び失敗態様の発展示唆演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５２４】

本例では、始動入賞時演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ステップＳ２２ＴＭ１２１０で失敗態様の発展示唆演出を先読み示唆演出として実行することに決定したものとする。また、本例では、発展示唆演出の予告対象となっている変動表示（ターゲットとなっている変動表示）の２つ前の変動表示における変動開始時演出決定処理において、ステップＳ２２ＴＭ２０１０でボイス予告演出を実行することに決定したものとする。

【０５２５】

図８－３０に示すボイス予告演出及び失敗態様の発展示唆演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートにおける発展示唆演出における、第３演出［後半部］が開始されるべきタイミング（図８－３０に示すＴ１８のタイミング）となるまでの説明は、図８－２９に示したボイス予告演出及び成功態様の発展示唆演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートにおける、発展示唆演出における第３演出［後半部］が開始されるべきタイミング（図８－２９に示すＴ１８のタイミング）となるまでの説明において示したものと同様であるので、ここでの説明は省略する。ここでは、失敗態様の

発展示唆演出における第３演出［後半部］が開始されるべきタイミング（図８－３０に示すＴ１８のタイミング）から説明を行う。

【０５２６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展示唆演出における第３演出［後半部］を開始させるべきタイミング（図８－３０に示すＴ１８のタイミング）で、発展示唆演出における第３演出［後半部：失敗態様］を実行する。

【０５２７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、効果音Ｄ（第３演出：失敗効果音）に対応する「ＣＨ９」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」とする処理を実行することによって、出力音量を「１２」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音Ｄ（第３演出：失敗効果音）を再生出力させる。

【０５２８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展示唆演出における第３演出［後半部］を終了するべきタイミング（図８－３０に示すＴ１９のタイミング）において、発展示唆演出における第３演出［後半部］を終了する。

【０５２９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、効果音Ｄ（第３演出：失敗効果音）に対応する「ＣＨ９」のチャンネル設定割合を「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力音量を「０」とする処理を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音Ｄ（第３演出：失敗効果音）の再生出力を終了させる。

【０５３０】

次いで、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の組み合わせ（例えば、「１４７」）を確定停止させるとともに、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組み合わせ（例えば、「１４７」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる（図８－３０に示すＴ２０のタイミング）。

【０５３１】

図８－７～図８－１０（特に、図８－９（３－１）及び（３－２）参照）に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定分岐演出（第２演出、第３演出）を実行しているときに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間（Ｂメロ、サビ）を再生出力させることが可能である。そして、図８－１０（３－４Ａ）～（３－６Ａ）に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定分岐演出［成功態様］を実行した後は、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）を継続して再生出力させることが可能である。一方で、図８－１０（３－４Ｂ）及び（３－５Ｂ）に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定分岐演出［失敗態様］を実行した後は、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力を終了させている。

【０５３２】

このような構成によれば、発展示唆演出における特定示唆演出（第１演出）又は特定分岐演出（第２演出、第３演出）が実行されているときに、楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）とは異なる楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が再生出力されることで、現在実行されている演出が、スーパーリーチＣに発展するか否かを示唆（報知）する演出であることを遊技者に印象付けることが可能となる。そして、成功態様の特定分岐演出が実行されたときには、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が継続して再生出力されることにより、スーパーリーチＣに発展することが報知されることになる。これにより、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の継続再生と、スーパーリーチＣへの発展とを関連付けることが可能となる。その結果、遊技者は、特定示唆演出（第１演出）の段階から、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）ができるだけ長い期間再生されること（第３期間まで再生出力されること）を待望することになり、楽曲を用いた発展示唆演出の興趣を向上することができる。

【０５３３】

ここで、本実施形態では、発展示唆演出における特定示唆演出（第１演出）の段階では

、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第１期間（Ａメロ）が再生出力されるが、第２期間以降（Ｂメロ以降）の再生出力は制限されている。そして、特定分岐演出における第２演出の段階では、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力が一旦中断されている（楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力を遊技者が一旦認識困難となる）。これにより、遊技者は、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力が継続するか否か（再度、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が再生出力されるか否か）に興味を持つことになる。

【０５３４】

次いで、特定分岐演出における第３演出の前半部で、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間（Ｂメロ、サビ）が再生出力されることで、遊技者は再び楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の進行状況に関心を持つことになる。そして、特定分岐演出における第３演出の後半部では、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力が再び中断されている（楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力を遊技者が再び認識困難となる）。これにより、遊技者は、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力が継続するか否か（再度、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が再生出力されるか否か）に興味を持つことになる。

【０５３５】

本実施形態では、特定分岐演出における第３演出の後半部で、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第３期間（大サビ）が再生出力されることで、リーチ状態が成立してスーパーリーチＣに発展することが確定する。一方、特定分岐演出における第３演出の後半部で、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が再生出力されない場合には、スーパーリーチＣに発展しないことが報知（示唆）されることになる。このような構成により、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第３期間（大サビ）とスーパーリーチＣとが関連付けられることになり、遊技者は、第３演出において、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力状況に強い関心を持つことになる。

【０５３６】

また、図８－７に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定示唆演出（第１演出）を実行しているときに、画像表示装置５の画面右下領域に、複数種類のリンク画像（青リンク画像２２ＴＭ３００ａ、緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂ等）のうちの、何れかの種類のリンク画像を表示可能である。そして、図８－８（２－１）に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定分岐演出（第２演出、第３演出）を実行するタイミングで、直前まで画像表示装置５の画面右下領域に表示されていたリンク画像（本例では、緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂ）の態様（表示色）に関連した第１エフェクト画像（本例では、最小サイズの緑第１エフェクト画像２２ＴＭ３１０ｂ）を、画像表示装置５の画面右下領域に表示させている。

【０５３７】

このように、特定示唆演出から特定分岐演出に移行するときに、特定示唆演出の実行中に表示されていたリンク画像の態様（表示色）に応じた態様の第１エフェクト画像を、リンク画像と共通の領域に表示させることで、演出シーンの切り替わり（特定示唆演出から特定分岐演出への移行）を遊技者に把握させることができるとともに、特定示唆演出によって生じた、スーパーリーチＣに発展することに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【０５３８】

また、本実施形態では、図８－９（３－１）に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定分岐演出における第３演出［前半部］を実行するときに、図８－７（１－４）に示した特定示唆演出（第１演出）における緑色棒状のクリスタル（緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂ）を、第１エフェクト画像→第２エフェクト画像→第３エフェクト画像を経て、リンク画像（緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂ）の表示色に関連しており、額縁状に配列された緑色大粒状のクリスタル（緑第４エフェクト画像２２ＴＭ３４０Ｂ）に変化させて表示させている。

【０５３９】

このような構成によれば、特定示唆演出（第１演出）から特定分岐演出（第２演出，第３演出）における第３演出に移行した際に、特定示唆演出（第１演出）の実行中に表示さ

れていたリンク画像の形状とは異なる形状（ただし、リンク画像の態様と一部（表示色および物質）が共通する態様）で、第４エフェクト画像が表示されることになるため、特定分岐演出（第２演出，第３演出）における第３演出においても、スーパーリーチＣに発展するか否かの示唆（報知）が行われていることを遊技者に認識させることができる。また、第４エフェクト画像は、特定示唆演出（第１演出）の実行中に表示されていたリンク画像の態様（表示色および物質）と関連した態様（表示色および物質）で表示されているため、特定示唆演出（第１演出）から特定分岐演出（第３演出）への移行に際して、両方の演出に関連性を生じさせ、特定示唆演出（第１演出）によって生じた、スーパーリーチＣに発展することに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【０５４０】

また、図８－７（１－１）に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、再生出力中であった楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）に対応する「ＣＨ２」及び「ＣＨ３」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」から徐々に減少させ「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「０」とする処理を実行し、楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）をフェードアウトさせるとともに、「ＣＨ４」及び「ＣＨ５」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」とすることによって、スピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第１期間（本例では、Ａメロ）を再生出力させている。このような構成によれば、発展示唆演出の最初の段階である特定示唆演出（第１演出）の実行に対応して、楽曲Ｂが再生出力が開始される（楽曲Ｂの再生出力が楽曲Ａの再生出力よりも優先される）ことにより、スーパーリーチＣに発展するという期待感を生じさせることが可能となり、発展示唆演出の初期段階での興趣を向上できる。

【０５４１】

また、本実施形態では、図８－１３及び図８－１４に示したように、楽曲Ｂが再生出力される発展示唆演出が実行されているときは、発展示唆フラグがセットされている（ステップＳ２２ＴＭ１２５０）。そして、図８－２７に示したように、変動開始時演出決定処理において、発展示唆フラグがセットされている場合には、ステップＳ２２ＴＭ２０００でＹＥＳと判定されることにより、キャラボイス音が再生出力されるボイス予告演出の実行が制限されている。このような構成によれば、楽曲Ｂの再生出力をキャラボイス音の再生出力よりも優先することができるため、他の効果音（キャラボイス音）により楽曲Ｂが聞こえにくくなってしまう事態を防止して、楽曲Ｂの再生出力により生じた期待感を損なわないようにしている。

【０５４２】

また、本実施形態では、図８－７（１－１）～図８－８（２－１）に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発展示唆演出における特定示唆演出（第１演出）を先読み示唆演出として実行するときに、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第１期間（Ａメロ）を再生出力させるとともに、演出モードを通常モードから特殊モードに移行させている。そして、特殊モードへの移行に対応して、飾り図柄の背景画像として、夜空と山と噴煙と「ＸＸモード」の文字とを含む火山の風景をあらわした特殊背景画像２２ＴＭ２００Ｂを表示させている。このような構成によれば、楽曲Ｂが再生出力されるときに、演出モードが通常モード（通常背景）から特殊モード（特殊背景）に変化することになるため、遊技者の聴覚と視覚の両方を刺激して、スーパーリーチＣに発展することに対する期待感を効果的に高めることができる。

【０５４３】

また、本実施形態では、図８－７（１－１）～（１－４）に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、複数回の変動表示に亘って、画像表示装置５の画面右下領域にリンク画像（青リンク画像２２ＴＭ３００ａ、緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂ）を表示させており、楽曲Ｂを再生出力させているときに、青リンク画像２２ＴＭ３００ａを緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂに変化させている。このような構成によれば、楽曲Ｂが再生出力されている期間内において、楽曲Ｂに関連したリンク画像の態様（表示色）が、より期待感の高い態様（表示色）に変化する可能性があるため、遊技者は、楽曲Ｂを聴きつつリンク画像の

表示態様に注目することになる。

【０５４４】

また、本実施形態では、図８－９に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定分岐演出における第３演出［前半部］を実行しているときに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間（Ｂメロ、サビ）を再生出力させている。このような構成によれば、スーパーリーチＣに発展するか否かを報知する直前に、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）を第１期間（Ａメロ）から第２期間（Ｂメロ、サビ）に移行させることで、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間（Ｂメロ、サビ）が再生出力されることと、スーパーリーチＣに発展するか否かを報知するタイミングとに関連性を生じさせることができる。すなわち、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間（Ｂメロ、サビ）が再生出力されることで、スーパーリーチＣに発展するか否かが報知されるタイミングが近いという印象を遊技者に与えることが可能となり、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が出力される発展示唆演出の興趣を向上できる。

【０５４５】

また、本実施形態では、図８－１７に示したように、バトルＣ演出の実行有無（スーパーリーチＣへの発展有無，共通演出の種別）は、変動パターン［後半部］に基づいて決定されている。一方で、図８－２４に示したように、発展示唆演出の実行有無（非共通演出の種別）は、変動パターン［前半部］に基づいて決定されている。前述したように、発展示唆演出における特定示唆演出（第１演出）が実行されるときに楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が再生出力されるので、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力の有無は、変動パターン［前半部］に基づいて決定されることになる。このような構成によれば、変動パターン［前半部］のみに基づいて、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力の有無を決定可能となるため、変動パターン［前半部］と変動パターン［後半部］とに基づいて楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力の有無を決定するように構成した場合と比較して、演出制御用ＣＰＵ１２０における演出決定処理を簡素化することができる。また、変動パターン［前半部］のみに基づいて、発展示唆演出の実行有無を決定可能となることにより、発展示唆演出に関する演出制御用のデータ（プロセスデータ）を、変動パターン［後半部］によらず共通化する（予め共通データとして記憶させておく）ことが可能となり、演出制御の負担を軽減することができる。

【０５４６】

また、本実施形態では、図８－７に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定分岐演出（第２演出、第３演出）が開始される前の特定示唆演出（第１演出）が実行されているときは、スピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第１期間（Ａメロ）を再生出力させており、特定示唆演出（第１演出）の段階では、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間（Ｂメロ、サビ）、第３期間（大サビ）を出力させないようにしている。このように、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力状況と、発展示唆演出（特定示唆演出（第１演出）、特定分岐演出（第２演出、第３演出））の進行状況とを対応させることにより、発展示唆演出（特定示唆演出（第１演出）、特定分岐演出（第２演出、第３演出））の進行状況に対応した適切な興趣を生じさせることができる。

【０５４７】

また、本実施形態では、始動入賞時の判定に基づいて発展示唆演出を実行することに決定された場合、特定分岐演出（第２演出、第３演出）が開始される前の特定示唆演出（第１演出）の実行期間は、特定示唆演出（第１演出）が開始されたときの保留記憶数に応じた期間となる。すなわち、特定示唆演出（第１演出）の実行期間（楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第１期間（Ａメロ）の再生出力期間）は、特定示唆演出（第１演出）が開始されたときの保留記憶数によって異なる構成となっている。

【０５４８】

例えば、特定示唆演出（第１演出）が開始されたときに保留記憶数が「３」である場合（当該特定示唆演出（第１演出）の対象となっている変動表示が開始される前に３回の変動表示が実行される場合）、保留記憶数に対応した３回分の変動表示期間（例えば、３回分の何れの変動パターンも「［擬似連なし］、［非リーチはずれ］」（１０秒）であるこ

とに基づいて、３回分の変動表示期間が１０秒×３＝３０秒となる場合の、３０秒）と、予告対象となっている変動表示における当該特定示唆演出（第１演出）の実行期間（例えば、２０秒）との合計が、特定示唆演出（第１演出）の合計実行期間（例えば、３０秒＋２０秒＝５０秒）となる。

【０５４９】

ここで、前述したように、本例では、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第１期間（Ａメロ）の再生可能期間は６０秒間となっているため、例えば、保留記憶数に対応した３回分の変動表示期間の合計が４０秒以内であれば、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第１期間（Ａメロ）の再生可能期間内に、特定示唆演出（第１演出）が終了することになる。即ち、特定示唆演出（第１演出）が実行されたときに、保留記憶数に対応した３回分の変動表示期間の合計が所定時間（本例では４０秒）以内となる場合には、特定分岐演出（第２演出、第３演出）に移行する前に、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間、第３期間が再生出力されてしまうことはない。

【０５５０】

但し、特定示唆演出（第１演出）が実行されたときに、保留記憶数に対応した３回分の変動表示期間の合計が所定時間（本例では４０秒）を超える場合には、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力を何ら制限しない場合、特定示唆演出（第１演出）の実行期間中に、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間（Ｂメロ、サビ）や第３期間（大サビ）が再生出力されてしまうことにもなる。そこで、本実施形態では、保留記憶数に対応した３回分の変動表示期間の合計が所定時間（本例では４０秒）を超える場合には、前述したように、特定示唆演出（第１演出）において、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）のＡメロの再生出力が１回終了した後に、Ａメロの再生出力を継続させる（例えば、Ａメロの間奏部分［４０秒間］のみを繰り返し再生出力させる）ことにより、特定示唆演出（第１演出）の実行期間中に、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間（Ｂメロ、サビ）や第３期間（大サビ）が再生出力されることを制限している。

【０５５１】

なお、特定示唆演出（第１演出）の実行期間中に、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間（Ｂメロ、サビ）や第３期間（大サビ）が再生出力されることを制限する制御は、上記の制御に限られない。例えば、保留記憶数に対応した３回分の変動表示期間の合計が所定時間（本例では４０秒）以内となる場合には、特定示唆演出（第１演出）を実行可能となるが、保留記憶数に対応した３回分の変動表示期間の合計が所定時間（本例では４０秒）を超える場合には、特定示唆演出（第１演出）が実行されないようにしてもよい。また、本実施形態における「［擬似連なし］、［非リーチはずれ］」の変動パターンの変動表示期間が１０秒である場合には、始動入賞時の判定で、当該始動入賞に基づく保留記憶を除いた何れの保留記憶に関しても、変動パターンが「［擬似連なし］、［非リーチはずれ］」であることを条件として、発展示唆演出を実行可能となるようにしてもよい。すなわち、３回分の変動表示期間の合計が最大でも３０秒であることに基づいて、発展示唆演出を実行可能となるようにしてもよい。

【０５５２】

なお、上記の実施形態では、特定示唆演出（第１演出）の実行期間中に、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間（Ｂメロ、サビ）や第３期間（大サビ）が再生出力されないようにしているが、このような形態に限らず、特定示唆演出（第１演出）の実行期間中であっても、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間（Ｂメロ、サビ）や第３期間（大サビ）を再生出力可能であるようにしてもよい。例えば、特定示唆演出（第１演出）の実行期間中に、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第１期間（Ａメロ）、第２期間（Ｂメロ、サビ）、第３期間（大サビ）と順次再生出力された後に、再び第１期間（Ａメロ）から再生出力されるようにしてもよい。このような構成によれば、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力制御を簡略化できる。

【０５５３】

そして、このような楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力制御を実行する場合には、特定示唆演出（第１演出）から特定分岐演出の第２演出に移行するタイミングで、楽曲Ｂ（特殊

ＢＧＭ）の再生出力を一旦中断し、特定分岐演出の第２演出から第３演出［前半部］に移行するタイミングで、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が第２期間（Ｂメロ、サビ）から再生出力されるようにしてもよい。そして、第３演出［前半部］では、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第１期間（Ａメロ）や第３期間（大サビ）が再生出力されないようにしてもよい。

【０５５４】

なお、特定示唆演出（第１演出）の実行期間中に、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間（Ｂメロ、サビ）を再生出力可能であるが、第３期間（大サビ）は再生出力されないようにしてもよい。例えば、特定示唆演出（第１演出）の実行期間中に、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第１期間（Ａメロ）、第２期間（Ｂメロ、サビ）と再生出力された後に、第３期間（大サビ）は再生出力されることなく、再び第１期間（Ａメロ）から再生出力されるようにしてもよい。そして、このような楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力制御を実行する場合には、特定示唆演出（第１演出）から特定分岐演出の第２演出に移行するタイミングで、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力を一旦中断し、特定分岐演出の第２演出から第３演出［前半部］に移行するタイミングで、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が第２期間（Ｂメロ、サビ）から再生出力されるようにしてもよい。そして、第３演出［前半部］では、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第１期間（Ａメロ）や第３期間（大サビ）が再生出力されないようにしてもよい。

【０５５５】

また、本実施形態では、図８－８（２－１）に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定分岐演出（発展示唆演出における第２演出）の開始に伴って再生出力中であった楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）に対応する「ＣＨ４」及び「ＣＨ５」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」から徐々に減少させ「０（０％）」とする処理を実行することによって、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）をフェードアウトさせているとともに、効果音Ａ（第２演出：前段効果音）に対応する「ＣＨ６」のチャンネル設定割合を「０（０％）」から徐々に増加させ「１（１００％）」とする処理を実行することによって、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音Ａ（第２演出：前段効果音）をフェードインさせている。このような構成によれば、特定分岐演出が実行されたこと（特定示唆演出から特定分岐演出に移行したこと）を遊技者が容易に把握でき、特定分岐演出に対する関心を高めることができる。

【０５５６】

本実施形態において、発展示唆演出は、バトルＣ演出が実行されること（スーパーリーチＣに発展すること）を示唆する演出であり、始動入賞時における変動パターン［前半部］の判定結果が、発展示唆演出あり（（Ｘ０２）又は（Ｘ０３））と判定された場合に実行可能であり、複数の変動表示に亘って実行可能となっている。発展示唆演出は、前述したように第１演出（図８－７を参照）と、第２演出（図８－８を参照）と、第３演出（図８－９及び図８－１０を参照）とを含み、第１演出から第３演出前半部までは、その後（第３演出後半部）に成功態様となる場合と、失敗態様となる場合とで、演出態様が共通である。

【０５５７】

発展示唆演出は、共通態様（第１演出から第３演出前半部まで）から成功態様（第３演出後半部における成功態様）に変化する場合（図８－１０（３－４Ａ）～（３－６Ａ）を参照）と、共通態様（第１演出から第３演出前半部まで）から失敗態様（第３演出後半部における失敗態様）に変化する場合（図８－１０（３－４Ｂ）及び（３－５Ｂ）を参照）とがあり、発展示唆演出が成功態様に変化したときは、発展示唆演出が失敗態様に変化したときよりもバトルＣ演出が実行される（スーパーリーチＣに発展する）割合が高い。

【０５５８】

なお、図８－１０では、発展示唆演出が成功態様となった場合にはバトルＣ演出が必ず実行されており、発展示唆演出が失敗態様となった場合にはバトルＣ演出が実行されない例を示しているが、このような形態に限らず、発展示唆演出が共通態様から成功態様に変化した場合であっても、バトルＣ演出が実行されないことがあるようにしてもよく、また、発展示唆演出が共通態様から失敗態様に変化した場合であっても、バトルＣ演出が実行されることがあるようにしてもよい。このような構成において、発展示唆演出が成功態様

となった場合には、発展示唆演出が失敗態様となった場合よりも、バトルＣ演出が実行される割合が高くなるようにするとよく、例えば、発展示唆演出が共通態様から成功態様に変化した場合には、バトルＣ演出が８０％の割合で実行されるが、発展示唆演出が共通態様から失敗態様に変化した場合には、バトルＣ演出が２０％の割合で実行されるようにしてもよい。

【０５５９】

また、本実施形態では、発展示唆演出が共通態様のときに、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が再生出力されている（図８－７及び図８－９を参照）。そして、図８－１０（３－４Ｂ）及び（３－５Ｂ）に示すように、第３演出後半部で失敗態様となったときには、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が再生出力されていない。すなわち、発展示唆演出が共通態様から失敗態様に変化するときは、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力が終了する。一方、図８－１０（３－４Ａ）～（３－６Ａ）に示すように、第３演出後半部で成功態様となったときには、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が再び再生出力されている。すなわち、発展示唆演出が共通態様から成功態様に変化するときには、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が継続して再生出力される。

【０５６０】

このような構成によれば、発展示唆演出が共通態様から失敗態様に変化するときと、所定示唆演出が共通態様から成功態様に変化するときとで、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の出力態様が異なるため、発展示唆演出の態様と楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の出力態様とに関連性が生じて、発展示唆演出の興趣が向上する。

【０５６１】

また、本実施形態では、共通態様での発展示唆演出の実行中に、変動表示に対応する保留表示やアクティブ表示とは異なるリンク画像が、保留表示領域及びアクティブ表示領域の何れとも異なる画面右下領域に表示されている（図８－７を参照）。このリンク画像の表示態様は複数種類（青リンク画像、緑リンク画像、赤リンク画像）ある。

【０５６２】

そして、図８－８（２－１）～（２－８）及び図８－９（３－１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２演出の開始から第３演出前半部までの期間において、リンク画像に含まれるクリスタルの表示色に対応した表示色の各種エフェクト画像（２２ＴＭ３１０ｂ、２２ＴＭ３１０Ｂ、２２ＴＭ３２０ｂ、２２ＴＭ３２０Ｂ、２２ＴＭ３３０ｂ、２２ＴＭ３３０Ｂ、２２ＴＭ３４０Ｂ）を表示させることにより、画像表示装置５に表示される背景画像の視認性を変化させることが可能である。

【０５６３】

このように、発展示唆演出が共通態様から失敗態様又は成功態様に変化するタイミングにおいて、リンク画像の表示態様に応じた態様で背景画像の視認性を変化させることにより、発展示唆演出が成功態様または失敗態様に変化する可能性があることを遊技者に認識させることができる。

【０５６４】

また、本実施形態では、図８－９（３－１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３演出［前半部］を実行するときに、第１演出で表示されていた緑色棒状のクリスタルを含む緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂ（図８－７（１－２）～（１－４）参照）を、緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂに含まれていたクリスタルとは異なる形状（大粒状）であって緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂに含まれていたクリスタルと同色（緑色）のクリスタルが額縁状に配列された緑第４エフェクト画像２２ＴＭ３４０Ｂに変化させている。

【０５６５】

このように、発展示唆演出が共通態様から失敗態様又は成功態様に変化する際に、変化前におけるリング表示の表示態様とは異なる形状の表示態様であって、変化前におけるリング表示の表示態様に関連した表示態様のエフェクト画像に、リング表示を変化させることにより、リング表示の表示態様によって生じた遊技者の期待感を維持しつつ、発展示唆演出の態様が変化する可能性があることを遊技者に認識させることができる。

【０５６６】

（他の変形例）
（１）［復活成功態様］
上記の実施形態では、発展示唆演出における第３演出［後半部］の演出態様として、成功態様と失敗態様とを例示した。このような形態に限らず、発展示唆演出における第３演出［後半部］の演出態様として、他の演出態様を設けてもよい。
【０５６７】
例えば、発展示唆演出における第３演出［後半部］の演出態様として、以下に示す復活成功態様を設けてもよい。以下では、発展示唆演出における第３演出［後半部］が復活成功態様となる場合の当該第３演出を、発展示唆演出における第３演出［後半部：復活成功態様］と称する。発展示唆演出における第３演出［後半部：復活成功態様］は、発展示唆演出における第３演出［後半部：失敗態様］を実行した後に、発展示唆演出における第３演出［後半部：成功態様］を実行する一連の演出である。すなわち、発展示唆演出における第３演出［後半部：復活成功態様］は、発展示唆演出における第３演出［後半部：失敗態様］と共通の態様を含むとともに、発展示唆演出における第３演出［後半部：成功態様］と共通の態様を含んでいる。
【０５６８】
具体的には、発展示唆演出における第３演出［後半部：復活成功態様］は、図８－７～図８－９に示したように、第１演出、第２演出、及び第３演出［前半部］が実行された後に、図８－３１（３－４Ｃ）に示すように、発展示唆演出における第３演出［後半部：失敗態様］が実行され、次いで、発展示唆演出が終了することなく図８－３１（３－５Ｃ）及び（３－６Ｃ）に示すように、発展示唆演出における第３演出［後半部：成功態様］が実行された後、図８－３１（３－７Ｃ）に示すように、発展示唆演出における第３演出［後半部：成功態様］が終了して、スーパーリーチＣに発展する一連の演出となっている。即ち、発展示唆演出における第３演出［後半部：復活成功態様］では、図８－１０に示した失敗態様の発展示唆演出における発展示唆演出が終了するタイミング（図８－１０（３－５Ｂ）に移行するタイミング）に相当するタイミングで、失敗態様の発展示唆演出とは異なり、発展示唆演出が終了することなく継続して、第３演出が実行されることになる。
【０５６９】
このように、発展示唆演出における第３演出［後半部：復活成功態様］では、まず、発展示唆演出における第３演出［後半部：失敗態様］が実行されることによって、スーパーリーチＣに発展しないことが一旦遊技者に示唆された後に、発展示唆演出における第３演出［後半部：成功態様］が実行されることによって、スーパーリーチＣに発展することが遊技者に報知される。このような演出態様を設けることで、失敗態様の発展示唆演出が実行されても、背景画像が通常背景画像に切り替わるタイミングまで、遊技者に復活成功態様となる期待感を持たせることができ、発展示唆演出を多様化することができる。
【０５７０】
（２）上記の実施形態では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）が再生出力されているときに、発展示唆演出の実行に伴いスピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力が開始されると、再生出力中であった楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）に対応する「ＣＨ２」及び「ＣＨ３」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」から徐々に減少させ「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「０」とする処理を実行し、楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）をフェードアウトする例を示したが、このような形態に限らず、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力中であっても、スピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）が継続して再生出力されるようにしてもよい。
【０５７１】
例えば、再生出力中であった楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）に対応する「ＣＨ２」及び「ＣＨ３」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」から徐々に減少させ「０．３（３０％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「２．７」とする処理を実行し、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力中に、楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）が再生出力されていることを遊技者が認識することが困難となるようにしてもよい。

【０５７２】
（３）上記の実施形態では、発展示唆演出を先読み示唆演出として開始する場合には、第１演出において演出モードを特殊モードに移行させ、発展示唆演出を変動中示唆演出として開始する場合には、第１演出において演出モードを特殊モードに移行させない例を示したが、このような形態に限らず、発展示唆演出における第１演出が実行されるときには、始動入賞時の条件（始動入賞時に実行されている変動表示の変動パターン、保留記憶に関する変動パターン）に関わらず、演出モードを特殊モードに移行させるようにしてもよい。
【０５７３】
（４）上記の実施形態では、（ａ）共通演出及び非共通演出の実行有無を、変動パターン（変動パターン［前半部］＋変動パターン［後半部］）に応じて判定値が異なるテーブル（図８－１５及び図８－１６参照）に基づいて決定し、非共通演出を実行することに決定した場合には、（ｂ）非共通演出の種別（擬似連演出、発展示唆演出）や演出態様を、変動パターン［後半部］に応じて判定値が異なるテーブル（図８－１７参照）に基づいて決定しているが、このような形態に限らず、さらに他のテーブルに基づいて、予告演出の実行有無に関する抽選を行ってもよい。例えば、非共通演出の種別を発展示唆演出に決定した場合には、（ｃ）発展示唆演出の実行期間中に実行される予告演出であって、大当り期待度が高いことを示唆するチャンスアップ演出の実行有無を、変動パターン［前半部］に応じて判定値が異なるテーブルに基づいて決定してもよい。
【０５７４】
（５）上記の実施形態では、発展示唆演出の実行期間と、発展示唆演出終了後の特定期間（成功態様の発展示唆演出終了後にリーチが成立してからスーパーリーチＣが終了するまでの期間）とで、共通の楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が再生出力される例を示したが、このような形態に限らず、発展示唆演出の実行期間と、発展示唆演出終了後の特定期間（成功態様の発展示唆演出終了後にリーチが成立してからスーパーリーチＣが終了するまでの期間）とで、異なる楽曲が再生出力されてもよい。例えば、発展示唆演出の実行期間において、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が再生出力される一方で、発展示唆演出終了後の特定期間（成功態様の発展示唆演出終了後にリーチが成立してからスーパーリーチＣが終了するまでの期間）において、特定楽曲（例えば、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）に関連する楽曲Ｃ）が再生出力されてもよい。
【０５７５】
（６）上記の実施形態では、発展示唆演出が実行されているときに、遊技効果用ランプ９を点灯させる点灯演出と、遊技効果用ランプ９を点滅させる点滅演出とを実行可能な例を示したが、このような形態に限らず、発展示唆演出が実行されていないときにも、点灯演出と点滅演出の少なくとも一方が実行されるようにしてもよい。
【０５７６】
例えば、大当り遊技中に、点灯演出と点滅演出の少なくとも一方が実行されるようにしてもよい。前述したように、本実施形態では、大当り遊技中に楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）を再生出力可能であり、大当り遊技中における楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力に対応して、点灯演出または点滅演出が実行されるようにしてもよい。
【０５７７】
（６－１）例えば、図８－９及び図８－１０（３－４Ａ）、（３－５Ａ）に示したように、特定分岐演出（第３演出）が実行されている期間は、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力の有無にかかわらず点灯演出および点滅演出を実行する一方で、大当り遊技中に楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が再生出力されている期間は、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力に対応して点灯演出および点滅演出を実行するようにしてもよい。例えば、大当り遊技中に楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力が開始されたタイミングで点灯演出を開始し、大当り遊技中に楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が小サビに移行したタイミングで点灯演出から点滅演出に切り替え、大当り遊技中に楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が大サビに移行したタイミングで点滅演出から点灯演出に切り替え、大当り遊技中に楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力が終了したタイミ

ングで点灯演出を終了してもよい。

【０５７８】

このような構成によれば、大当り遊技中は、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の進行と、遊技効果用ランプ９の発光態様（発光演出の態様）とが連動しており、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）と発光演出とに関連性が生じている。これに対して、特定分岐演出（第３演出）の実行期間では、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力の有無にかかわらず、点灯演出または点滅演出が実行されているため、遊技効果用ランプ９の発光態様（発光演出の態様）が、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の進行に連動していないこと（楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）と発光演出とに関連性が生じていないこと）ことが明確になる。その結果、遊技者の意識を、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の進行（及び楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の進行に連動した演出）のみに集中させず、画像表示装置５に表示される演出や、可動体２２ＴＭ１００を動作させる演出にも向けさせることができ、複数種類の演出装置を用いた特定分岐演出（第３演出）全体としての興趣を向上させることができる。

【０５７９】

（６－２）また、本実施形態では、図８－８（２－２）、（２－５）～（２－７）、及び、図８－１０（３－４Ａ）に示したように、特定分岐演出（第２演出、第３演出）の実行期間は、楽曲Ｂの再生出力の有無にかかわらず、エフェクト画像（第１エフェクト画像、第２エフェクト画像、第３エフェクト画像、炎エフェクト画像（大））の表示に伴う効果音（失敗効果音を除く前段効果音、後段効果音、成功効果音）の再生出力に対応して点滅演出を実行している。一方で、前述したように、大当り遊技中は、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の進行と、遊技効果用ランプ９の発光態様（発光演出の態様）とが連動しており、大当り遊技中に楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が小サビに移行したタイミングで点灯演出から点滅演出に切り替わり、大当り遊技中に楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が大サビに移行したタイミングで点滅演出から点灯演出に切り替わる。

【０５８０】

このような構成によれば、大当り遊技中は、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の進行と点滅演出とが連動しており、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）と点滅演出とに関連性が生じている。これに対して、特定分岐演出（第２演出、第３演出）の実行期間は、エフェクト画像が表示されるときに、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）とは異なる効果音の再生出力に対応して点滅演出が実行されるので、点滅演出が、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）ではなく画像表示装置５に表示されるエフェクト画像に連動していること（遊技効果用ランプ９を用いた点滅演出と画像表示装置５に表示されるエフェクト画像とに関連性があること）を遊技者に印象付けることができ、複数種類の演出装置を用いた特定分岐演出（第２演出、第３演出）全体としての興趣を向上できる。

【０５８１】

（７）上記の実施形態では、ＣＰＵ１０３が、始動入賞時の判定結果（または変動開始時の判定結果）に基づいて変動パターンを決定する際に、（ｉ）変動パターンの前半部を決定した後に、（ｉｉ）決定した変動パターンの前半部に基づいて変動パターンの後半部を決定し、決定した変動パターンの前半部と決定した変動パターンの後半部とを組み合わせて変動パターンとする例について説明した。このような形態に限らず、ＣＰＵ１０３が、始動入賞時の判定結果（または変動開始時の判定結果）に基づいて変動パターンを決定する際に、（ｉ）変動パターンの後半部を決定した後に、（ｉｉ）決定した変動パターンの前半部に基づいて変動パターンの前半部を決定し、決定した変動パターンの前半部と決定した変動パターンの後半部とを組み合わせて変動パターンとしてもよい。

【０５８２】

このような構成において、例えば、ＣＰＵ１０３が、始動入賞時の判定結果が「大当り」であることに基づいて変動パターンを決定する際に、（ｉ）ＭＲ３－２と図８－５（Ｂ２）の［大当り用］変動パターン［後半部］判定テーブルとに基づいて変動パターン後半部を、「スーパーリーチＣ大当り（Ｙ１４）」に決定した後に、（ｉｉ）ＭＲ３－１と変動パターン［前半部］判定テーブルとに基づいて変動パターン前半部を、「発展示唆演出

あり（成功態様）（Ｘ０２）」に決定してもよい。この場合には、変動パターン後半部「スーパーリーチＣ大当り（Ｙ１４）」に、変動パターン前半部「発展示唆演出あり（成功態様）（Ｘ０２）」のみが関連付けられているため、（ｉｉ）では、変動パターン前半部が「発展示唆演出あり（成功態様）（Ｘ０２）」に決定される。

【０５８３】

なお、図８－３１に示したように、変動パターン前半部として「発展示唆演出あり（復活成功態様）（Ｘ０４とする）」が設けられている場合には、（ｉ）ＭＲ３－２と図８－５（Ｂ２）の［大当り用］変動パターン［後半部］判定テーブルとに基づいて変動パターン後半部を、「スーパーリーチＣ大当り（Ｙ１４）」に決定した後に、（ｉｉ）ＭＲ３－１と変動パターン［前半部］判定テーブルとに基づいて変動パターン前半部を、「発展示唆演出あり（成功態様）（Ｘ０２）」又は「発展示唆演出あり（復活成功態様）（Ｘ０４）」に決定する。この場合には、変動パターン後半部「スーパーリーチＣ大当り（Ｙ１４）」に、変動パターン前半部「発展示唆演出あり（成功態様）（Ｘ０２）」と変動パターン前半部「発展示唆演出あり（復活成功態様）（Ｘ０４）」とが関連付けられているため、（ｉｉ）では、変動パターン前半部が「発展示唆演出あり（成功態様）（Ｘ０２）」又は「発展示唆演出あり（復活成功態様）（Ｘ０４）」の何れかに決定される。

【０５８４】

また、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合に、変動パターン［後半部］の変動時間が０秒となるような「非リーチはずれ」の変動パターン［後半部］が選択される可能性があるようにしてもよい。例えば、保留記憶数が３から４となったときの始動入賞時の判定で「はずれ」と判定された場合や、時短状態（高ベース状態）における始動入賞時の判定で「はずれ」と判定された場合には、変動パターン［後半部］の変動時間が０秒となるような「非リーチはずれ」の変動パターン［後半部］が選択されるようにしてもよい。

【０５８５】

（８）上記の実施形態では、図８－７に示すように、発展示唆演出が開始されたタイミングで楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力が開始される例を示したが、このような形態に限らず、発展示唆演出が開始されたタイミングよりも前の時点（例えば、始動入賞したタイミング）から楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力が開始されるようにしてもよく、発展示唆演出が開始されたタイミングよりも後の時点（例えば、ターゲット変動が開始されるタイミングの５秒前）から楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力が開始されるようにしてもよい。

【０５８６】

また、上記の実施形態では、図８－８に示すように、第１演出から第２演出に移行したことに対応して、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力が一旦停止され、第２演出から第３演出に移行したことに対応して、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力が再開されて、第３演出の後半部に移行する直前に、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力が再び停止され、その後に、第３演出の後半部で成功態様となった場合には、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力が再開される（楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力が継続する）が、第３演出の後半部で失敗態様となった場合には、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力が終了する。

【０５８７】

このような形態に限らず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１演出が開始されてから第３演出の前半部にかけて、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力を中断させることなく継続してもよい。そして、第３演出の後半部で成功態様となった場合には、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力をさらに継続し（その結果、第１演出が開始されてから第３演出の後半部にかけて、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力が中断することなく継続する）が、第３演出の後半部で失敗態様となった場合には、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力が終了するようにしてもよい。

【０５８８】

（９）上記の実施形態では、第１演出において、画面右下にリンク画像が表示された後、第２演出において、リンク画像が表示されていた位置と同じ位置に第１エフェクト画像

及び第２エフェクト画像が表示され、さらに、画面の中央に第３エフェクト画像が表示された後に、第３演出の前半部（発展示唆演出が成功態様または失敗態様に変化するタイミング）において、画面の端に第４エフェクト画像が表示される例を示した。ここで、第１エフェクト画像、第２エフェクト画像、及び第３エフェクト画像、並びに、第４エフェクト画像は、何れも、リンク画像の形状が変化したオブジェクトに相当する。

【０５８９】

このような形態に限らず、第１演出において、画面右下にリンク画像が表示された後、第２演出においても、引き続き画面右下に、第１演出時と同じ形状及び同じサイズのリンク画像が表示され、第３演出の前半部（発展示唆演出が成功態様または失敗態様に変化するタイミング）において、リンク画像が、第１演出時とは異なる形状及び異なるサイズのリンク画像に変化し、これに伴い飾り図柄や背景画像を含む他の演出画像の視認性が変化するようにしてもよい。

【０５９０】

例えば、第１演出において、画面右下に棒状のクリスタルのリンク画像が表示され、第２演出においても、引き続き画面右下に、棒状のクリスタルのリンク画像が表示され、第３演出の前半部（発展示唆演出が成功態様または失敗態様に変化するタイミング）において、それまで画面右下に表示されていた棒状のクリスタルが画面中央まで移動した後、移動後の棒状のクリスタルが徐々に拡大されることにより、飾り図柄や背景画像を含む他の演出画像の視認性が低下するようにしてもよい。

【０５９１】

さらに、第３演出の前半部（発展示唆演出が成功態様または失敗態様に変化するタイミング）又は第３演出の後半部（発展示唆演出が成功態様または失敗態様に変化したタイミング）において、画面中央で拡大した棒状のクリスタルが割れて、多数の大粒状のクリスタルに形状変化し、大粒状のクリスタル（形状変化後のクリスタル）が画面の端に沿って額縁状に配置された状態となり、画面の中心にキャラクタが表示されるようにしてもよい。

【０５９２】

また、例えば、第１演出において、画面右下に緑色のリンク画像が表示され、第２演出において、画面右下端を中心とした緑色のエフェクト画像（すなわち同じ位置に表示されていたリンク画像と同じ表示色であり、そのリンク画像の表示態様を引き継いだエフェクト画像）が表示された後、第３演出の前半部（発展示唆演出が成功態様または失敗態様に変化するタイミング）又は第３演出の後半部（発展示唆演出が成功態様または失敗態様に変化したタイミング）において、緑色のエフェクト画像が画面全体に拡大することにより、飾り図柄や背景画像を含む他の演出画像の視認性が低下するようにしてもよい。

【０５９３】

（１０）上記の実施形態では、発展示唆演出の実行期間（楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力期間を含む）は、ボイス予告演出を実行しない例を示したが、このような形態に限らず、発展示唆演出の実行期間であっても、ボイス予告演出を実行可能としてもよい。例えば、発展示唆演出の実行期間は、複数種類のボイス予告演出のうちの、特殊キャラクタのキャラボイスが再生出力されるボイス予告演出や、再生出力されることで大当りが確定するボイス予告演出（大当り期待度が最も高いボイス予告演出）は実行可能として、他の種類のボイス予告演出は実行しないようにしてもよい。また、発展示唆演出の実行期間（楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力期間を含む）は、発展示唆演出が実行されていない期間（楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が再生出力されていない期間）よりも低い割合（例えば２０％の割合）で、ボイス予告演出が実行されるようにしてもよい。

【０５９４】

［スロットマシンへの適用］

（１１）上記の実施形態では、発展示唆演出（特定示唆演出、特定分岐演出）の実行に伴い楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）を再生出力可能な遊技機として、パチンコ遊技機１を例示したが、発展示唆演出（特定示唆演出、特定分岐演出）の実行に伴い楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）を

再生出力可能な遊技機は、パチンコ遊技機１に限らず、スロットマシンであってもよい。
【０５９５】
スロットマシンでは、有利状態（大当り遊技状態（ボーナス）、後述するＡＴ状態等）に制御されることを示唆する前兆演出と、前兆演出が実行されることを示唆する特定分岐演出とを実行可能であるものとし、特定分岐演出の実行に伴い楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）を再生出力可能であるものとする。
【０５９６】
スロットマシンにおけるＡＴ遊技状態は、メイン制御部によって制御される遊技状態であって、内部抽選結果に応じた情報（操作手順など）を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるアシストタイムのことをいう。
【０５９７】
スロットマシンにおいて、特定分岐演出［成功態様］が実行された後には前兆演出が実行される一方で、特定分岐演出［失敗態様］が実行された後には前兆演出が実行されないものとする。このとき、発展示唆演出［成功態様］が実行された場合には、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）を継続して再生出力させるとともに前兆演出を実行し、発展示唆演出［失敗態様］が実行された場合には、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力を終了するとともに前兆演出を実行しないようにしてもよい。
【０５９８】
また、スロットマシンにおいて、特定分岐演出の実行前に表示態様の異なるリンク画像を画面の所定領域に表示することによって前兆演出の実行期待度を示唆する特定示唆演出を実行可能であるものとする。このとき、特定分岐演出を実行するタイミングで、直前まで画像表示装置５の画面所定領域に表示されていたリンク画像の態様（表示色）に関連した第１エフェクト画像を画像表示装置５の画面所定領域に表示させてもよい。また、特定分岐演出を実行するときに、リンク画像を、該リンク画像とは異なる形状のオブジェクトであって、リンク画像の態様（表示色）に関連したエフェクト画像に変化させて表示させてもよい。
【０５９９】
上記の実施形態には、以下に示す各手段に係る遊技機の構成が含まれる。
【０６００】
手段１の遊技機は、
可変表示（変動表示）を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記演出実行手段は、
前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出（スーパーリーチＣ（バトルＣ演出））と、
前記所定演出が実行されることを示唆する所定示唆演出（発展示唆演出（第１演出，第２演出，第３演出））と、を実行可能であり、
前記所定示唆演出は、所定条件の成立（始動入賞時の判定結果）に基づいて、複数の可変表示に亘って実行され、
前記所定示唆演出の態様として、第１態様（発展示唆演出における第１演出から第３演出前半部までの共通演出態様）と、前記第１態様から変化する第２態様（第３演出後半部における失敗態様）と、前記第１態様から変化する態様であって前記第２態様よりも前記所定演出が実行される割合が高い第３態様（第３演出後半部における成功態様）とがあり、
前記第１態様での前記所定示唆演出の実行中に特定楽曲が出力され（第１演出の実行期間中に楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が再生出力されており）、
前記所定示唆演出が前記第１態様から前記第２態様に変化するときに前記特定楽曲の出力が終了し（図８－１０（３－４Ｂ）及び（３－５Ｂ）に示すように、第３演出後半部で失敗態様となったときには楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が再生出力されず）、前記所定示唆演出

が前記第１態様から前記第３態様に変化するときに前記特定楽曲が継続して出力される（図８－１０（３－４Ａ）～（３－６Ａ）に示すように、第３演出後半部で成功態様となったときには楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が再び再生出力される）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、所定示唆演出が第１態様から第２態様に変化するときと、所定示唆演出が第１態様から第３態様に変化するときとで、特定楽曲の出力態様が異なるため、所定示唆演出の態様と特定楽曲の出力態様とに関連性が生じて、所定示唆演出の興趣が向上する。
【０６０１】
手段２の遊技機は、
可変表示（変動表示）を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記演出実行手段は、
前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出（スーパーリーチＣ（バトルＣ演出））と、
前記所定演出が実行されることを示唆する所定示唆演出（発展示唆演出（第１演出，第２演出，第３演出））と、を実行可能であり、
前記所定示唆演出は、所定条件の成立（始動入賞時の判定結果）に基づいて、複数の可変表示に亘って実行され、
前記所定示唆演出の態様として、第１態様（発展示唆演出における第１演出から第３演出前半部までの共通演出態様）と、前記第１態様から変化する第２態様（第３演出後半部における失敗態様）と、前記第１態様から変化する態様であって前記第２態様よりも前記所定演出が実行される割合が高い第３態様（第３演出後半部における成功態様）とがあり、
前記第１態様での前記所定示唆演出の実行中に、可変表示に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）とは異なる特定表示（リンク画像）が表示され、
特定表示（リンク画像）の表示態様は複数種類（青リンク画像、緑リンク画像、赤リンク画像）あり、
前記所定示唆演出が前記第１態様から前記第２態様又は前記第３態様に変化するタイミングにおいて、特定表示の表示態様に応じた態様で表示手段の視認性を変化させる（図８－８（２－１）～（２－８）及び図８－９（３－１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２演出の開始から第３演出前半部までの期間において、リンク画像に含まれるクリスタルの表示色に対応した表示色の各種エフェクト画像（２２ＴＭ３１０ｂ、２２ＴＭ３１０Ｂ、２２ＴＭ３２０ｂ、２２ＴＭ３２０Ｂ、２２ＴＭ３３０ｂ、２２ＴＭ３３０Ｂ、２２ＴＭ３４０Ｂ）を表示させることにより、画像表示装置５に表示される背景画像の視認性を変化させる
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定表示によって遊技者に期待感を持たせることが可能であるとともに、特定表示の表示態様に応じた態様で表示手段の視認性を変化させることで、所定示唆演出の態様が変化する可能性があることを遊技者に認識させることができる。
【０６０２】
手段３の遊技機は、
可変表示（変動表示）を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記演出実行手段は、
前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出（スーパーリーチＣ（バトルＣ演出））と、
前記所定演出が実行されることを示唆する所定示唆演出（発展示唆演出（第１演出，

第２演出，第３演出））と、を実行可能であり、
前記所定示唆演出は、所定条件の成立（始動入賞時の判定結果）に基づいて、複数の可変表示に亘って実行され、
前記所定示唆演出の態様として、第１態様（発展示唆演出における第１演出から第３演出前半部までの共通演出態様）と、前記第１態様から変化する第２態様（第３演出後半部における失敗態様）と、前記第１態様から変化する態様であって前記第２態様よりも前記所定演出が実行される割合が高い第３態様（第３演出後半部における成功態様）とがあり、
前記第１態様での前記所定示唆演出の実行中に、可変表示に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）とは異なる特定表示（リンク画像）が表示され、
特定表示（リンク画像）の表示態様は複数種類（青リンク画像、緑リンク画像、赤リンク画像）あり、
前記所定示唆演出が前記第１態様から前記第２態様又は前記第３態様に変化する際に、変化前における特定表示の表示態様とは異なる形状の表示態様であって、変化前における特定表示の表示態様に関連した表示態様に特定表示を変化させることが可能である（図８－９（３－１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３演出［前半部］を実行するときに、第１演出で表示されていた緑色棒状のクリスタルを含む緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂ（図８－７（１－２）～（１－４）参照）を、緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂに含まれていたクリスタルとは異なる形状（大粒状）であって緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂに含まれていたクリスタルと同色（緑色）のクリスタルが額縁状に配列された緑第４エフェクト画像２２ＴＭ３４０Ｂに変化させている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定表示によって遊技者に期待感を持たせることが可能であるとともに、特定表示の表示態様によって、所定示唆演出の態様が変化する可能性があることを遊技者に認識させることができる。
【０６０３】
なお、上記手段２の遊技機が、上記手段１に係る遊技機の構成の一部または全部を備えるようにしてもよい。また、上記手段３の遊技機が、上記手段１に係る遊技機の構成の一部または全部を備えるようにしてもよく、上記手段２に係る遊技機の構成の一部または全部を備えるようにしてもよい。
【０６０４】
手段４の遊技機は、
手段１～手段３の何れかの遊技機であって、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記特定楽曲（楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ））とは異なる所定楽曲（楽曲Ａ（通常ＢＧＭ））を出力可能であり、
前記特定楽曲が出力されているときに、前記所定楽曲の出力を制限することが可能である（図８－７（１－１）に示すように、再生出力中であった楽曲Ａ（通常ＢＧＭ）をフェードアウトするとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第１期間（本例では、Ａメロ）を再生出力させる）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定楽曲が所定楽曲よりも優先して出力されることで、所定示唆演出の興趣が向上する。
【０６０５】
手段５の遊技機は、
手段１～手段４の何れかの遊技機であって、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
所定音声（キャラボイス音）を出力可能であり、
前記特定楽曲が出力されているときに、前記所定音声の出力を制限することが可能である（図８－２７に示すように、楽曲Ｂが再生出力される発展示唆演出が実行されている

ときは、キャラボイス音が再生出力されるボイス予告演出の実行が制限される）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定楽曲が所定音声よりも優先して出力されることで、所定示唆演出の興趣が向上する。
【０６０６】
手段６の遊技機は、
手段１～手段５の何れかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
特殊情報（特殊背景画像２２ＴＭ２００Ｂ）が表示される特殊演出モード（特殊モード）に制御可能であり、
前記特定楽曲の出力に対応して、前記特殊演出モードに制御可能である（図８－７（１－１）～図８－８（２－１）に示すように、特定示唆演出（第１演出）を実行するとき、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第１期間（本例では、Ａメロ）を再生出力するとともに、演出モードを通常モードから特殊モードに移行させている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定楽曲の出力に対応して特殊情報が表示されることにより、所定示唆演出の興趣が向上する。
【０６０７】
手段７の遊技機は、
手段１～手段６の何れかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、所定条件（始動入賞）の成立に基づいて、複数の可変表示（複数回の変動表示）に亘って、特定表示（リンク画像）を、可変表示（変動表示）に対応した対応表示（保留表示、アクティブ表示）と異なる領域（画像表示装置５の画面右下領域）に表示可能であり、
特定表示（リンク画像）の表示態様は複数種類（青リンク画像、緑リンク画像、赤リンク画像）あり、
前記演出実行手段は、前記特定楽曲が出力されているときに、特定表示の表示態様を変化させることが可能である（図８－７（１－１）及び（１－２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲Ｂを再生出力させているときに、青リンク画像２２ＴＭ３００ａを緑リンク画像２２ＴＭ３００ｂに変化させている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、対応表示とは異なる領域に表示された特定表示の表示態様を、特定楽曲が出力されているときに変化させることで、特定表示の表示態様と特定楽曲とに関連性が生じて、演出の興趣が向上する。
【０６０８】
手段８の遊技機は、
手段１～手段７の何れかに記載の遊技機であって、
前記特定楽曲（楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ））は、第１部（第１期間）と、前記第１部の後に出力される第２部（第２期間）と、前記第２部の後に出力される第３部（第３期間）と、を含み、
前記演出実行手段は、前記所定示唆演出が前記第１態様のときに前記特定楽曲の前記第１部と前記第２部を出力可能である（図８－７に示すように、第１演出では、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第１期間（Ａメロ）が再生出力されており、図８－９に示すように、第３演出［前半部］では、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間（Ｂメロ、サビ）が再生出力されている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定楽曲の第１部と第２部が出力されることにより、所定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。
【０６０９】
手段９の遊技機は、

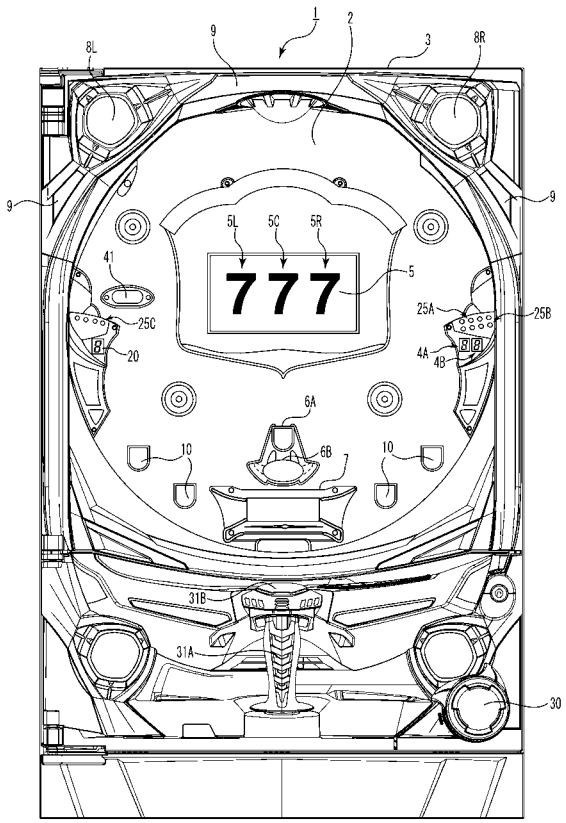
手段１～手段８の何れかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、発光部を発光させる発光演出（遊技効果用ランプ９を点灯させる点灯演出）を実行可能であり、
前記所定示唆演出（発展示唆演出）が実行される場合に前記特定楽曲（楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ））が出力されるときと、前記所定示唆演出（発展示唆演出）が実行されない場合に前記特定楽曲が出力されるときとで、前記発光演出の態様が異なる（発展示唆演出が実行されている場合には、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力の有無にかかわらず、遊技効果用ランプ９を点灯させる点灯演出または遊技効果用ランプ９を点滅させる点滅演出を実行している一方で、大当り遊技中に楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が再生出力されているときには、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力に連動して点灯演出または点滅演出を実行している）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、所定示唆演出が実行される場合と、所定示唆演出が実行されない場合とで、特定楽曲が出力されるときの発光演出の態様が異なるため、発光演出の興趣が向上する。
【０６１０】
手段１０の遊技機は、
手段１～手段９の何れかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
発光部を所定態様で発光させる所定発光演出（遊技効果用ランプ９を点滅させる点滅演出）を実行可能であり、
前記所定示唆演出（発展示唆演出）が実行される場合に前記特定楽曲が出力されているときは、前記特定楽曲とは異なる演出音に対応して前記所定発光演出を実行可能であり（発展示唆演出が実行されている場合には、楽曲Ｂの再生出力の有無にかかわらず、エフェクト画像の表示に伴う効果音（失敗効果音を除く）の再生出力に対応して、遊技効果用ランプ９を点滅させる点滅演出を実行している）、
前記所定示唆演出（発展示唆演出）が実行されない場合に前記特定楽曲が出力されているときは、前記特定楽曲に対応して前記所定発光演出を実行可能である（大当り遊技中に楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が再生出力されているときには、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力に連動して点滅演出を実行している）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、所定発光演出に対応する演出音を異ならせることが可能であるため、所定発光演出の興趣が向上する。
【０６１１】
手段１１の遊技機は、
手段１～手段１０の何れかに記載の遊技機であって、
可変表示（変動表示）が実行される前に、可変表示の態様を判定する判定手段（始動入賞判定処理（ステップＳ１０１を実行するＣＰＵ１０３）と、
前記判定手段の判定結果に基づく判定情報（変動パターン（変動パターン［前半部］＋変動パターン［後半部］））を前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）に送信する送信手段（変動カテゴリコマンド）と、を備え、
前記判定情報は、前記所定示唆演出（特定分岐演出）が実行されるか否かを示す第１情報（変動パターン［前半部］）と、前記所定演出（バトルＣ演出）が実行されるか否かを示す第２情報（変動パターン［後半部］）とを含み、
前記演出実行手段は、前記第１情報に基づいて前記特定楽曲を出力可能である（図８－２４に示すように、発展示唆演出が実行されるときに楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が再生出力されるため、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力の有無は、変動パターン［前半部］に基づいて決定されている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、第１情報に基づいて特定楽曲を出力可能となるため、特定楽曲を出力するための演出実行手段の処理負担を軽減できる。

【０６１２】
手段１２の遊技機は、
手段１～手段１１の何れかに記載の遊技機であって、
可変表示（変動表示）が実行される前に、可変表示の態様を判定する判定手段（始動入賞判定処理（ステップＳ１０１を実行するＣＰＵ１０３）と、
前記判定手段の判定結果に基づく判定情報（変動パターン（変動パターン［前半部］＋変動パターン［後半部］））を前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）に送信する送信手段（変動カテゴリコマンド）と、を備え、
前記特定楽曲（楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ））は、第１部（第１期間）と、前記第１部の後に出力される第２部（第２期間）と、前記第２部の後に出力される第３部（第３期間）と、を含み、
前記演出実行手段は、前記判定情報（変動パターン（変動パターン［前半部］＋変動パターン［後半部］））に基づいて前記特定楽曲の出力を開始し（図８－２４に示すように、発展示唆演出が実行されるときに楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）が再生出力されるので、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の再生出力の有無は、変動パターン［前半部］に基づいて決定されており）、
前記所定示唆演出（特定分岐演出）が前記１態様のときに、前記特定楽曲の前記第３部の出力が制限され（図８－７に示すように、第１演出では、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第１期間（Ａメロ）が再生出力されており、図８－９に示すように、第３演出［前半部］では、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第２期間（Ｂメロ、サビ）が再生出力されている）、
前記所定示唆演出（特定分岐演出）が前記３態様に変化したときに、前記特定楽曲の前記第３部が出力される（図８－１０に示すように、第３演出［後半部］で成功態様となったときに楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）の第３期間（大サビ）が再生出力される）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、所定示唆演出の実行状況に応じて特定楽曲の第３部が出力されることによって、所定示唆演出の実行状況に応じた適切な興趣を生じさせることができる。
【０６１３】
手段１３の遊技機は、
手段１～手段１２の何れかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記所定示唆演出が前記第２態様又は前記第３態様に変化する前に、前記特定楽曲の出力を制限し、特殊演出音を出力可能である（図８－８（２－１）に示すように、特定分岐演出（第２演出）の開始に伴って再生出力中であった楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）に対応する「ＣＨ４」及び「ＣＨ５」のチャンネル設定割合を「１（１００％）」から徐々に減少させ「０（０％）」とする処理を実行することによって、楽曲Ｂ（特殊ＢＧＭ）をフェードアウトさせるとともに、効果音Ａ（第２演出：前段効果音）に対応する「ＣＨ６」のチャンネル設定割合を「０（０％）」から徐々に増加させ「１（１００％）」とする処理を実行することによって、スピーカ８Ｌ、８Ｒから効果音Ａ（第２演出：前段効果音）をフェードインさせる）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、所定示唆演出が第２態様又は第３態様になることを遊技者が把握して、所定示唆演出に対する関心を高めることができる。
【０６１４】
手段１４の遊技機は、
手段１～手段１３の何れかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
所定条件の成立（始動入賞時の判定結果）に基づいて、複数の可変表示（複数回の変動表示）に亘って、特定表示（リンク画像）を、可変表示に対応した対応表示（保留表示、アクティブ表示）と異なる領域（画像表示装置５の画面右下領域）に表示可能であり、

前記所定示唆演出に対応して、特定表示に対応した特定音を出力可能である（図８－８に示すように、リンク画像に関連したエフェクト画像が表示されるときに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからエフェクト効果音（効果音Ａ、効果音Ｂ）を再生出力可能である）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定表示に対応した特定音が出力されることによって、所定示唆演出の興趣が向上する。
【０６１５】
手段１５の遊技機は、
手段１～手段１４の何れかに記載の遊技機であって、
前記特定楽曲（楽曲Ｂ）は、第１部（第１期間）と、前記第１部の後に出力される第２部（第２期間）と、前記第２部の後に出力される第３部（第３期間）と、を含み、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記所定示唆演出が実行されているときに、前記特定楽曲の前記第３部を出力した後に前記第１部を出力することが可能である（楽曲Ｂの第１期間、第２期間、及び第３期間を再生出力した後に、楽曲Ｂの第１期間を再生出力させること（楽曲Ｂ全体のリピート再生）が可能である）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定楽曲の出力制御を簡略化でき、演出実行手段の処理負担を軽減できる。
【符号の説明】
【０６１６】
１　パチンコ遊技機
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　画像表示装置
１０３　ＣＰＵ
１２０　演出制御用ＣＰＵ

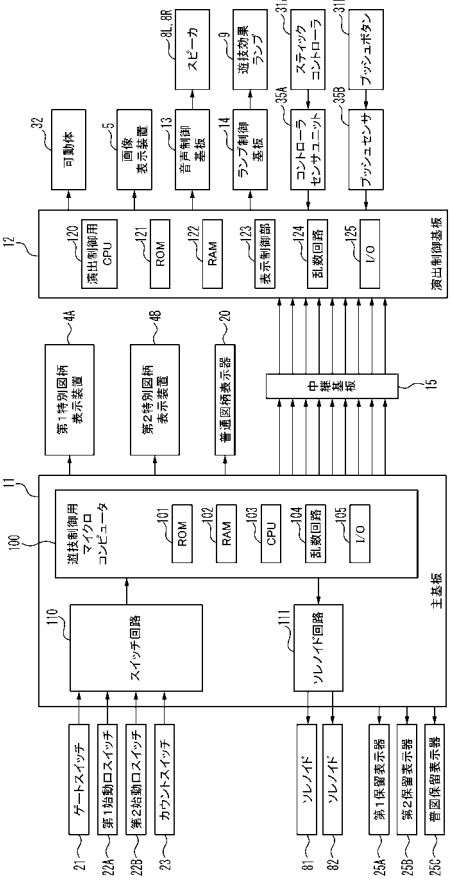
【図１】

【図１】



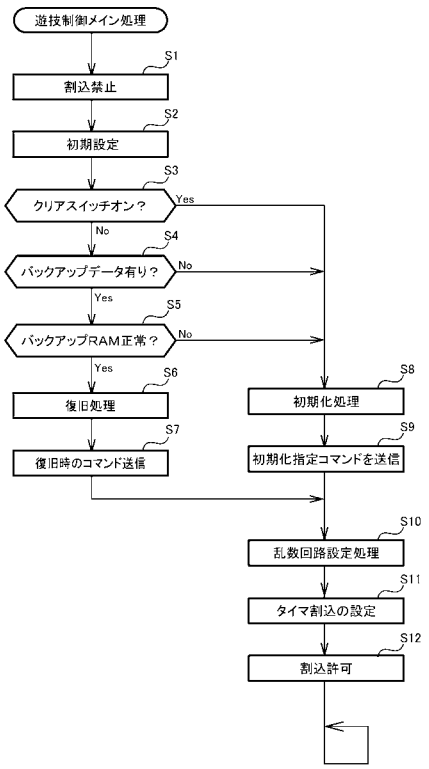
【図２】

【図２】



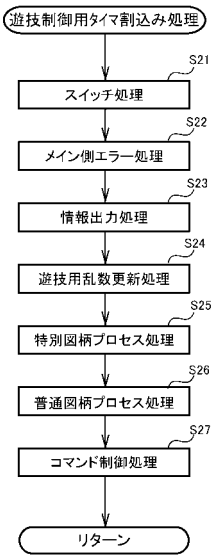
【図３】

【図３】



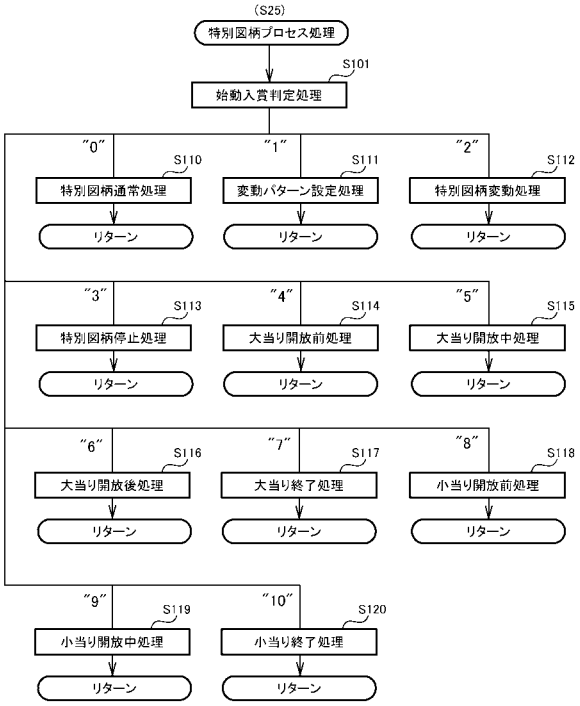
【図４】

【図４】



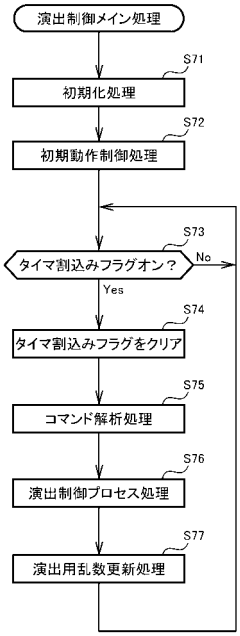
【図５】

【図５】



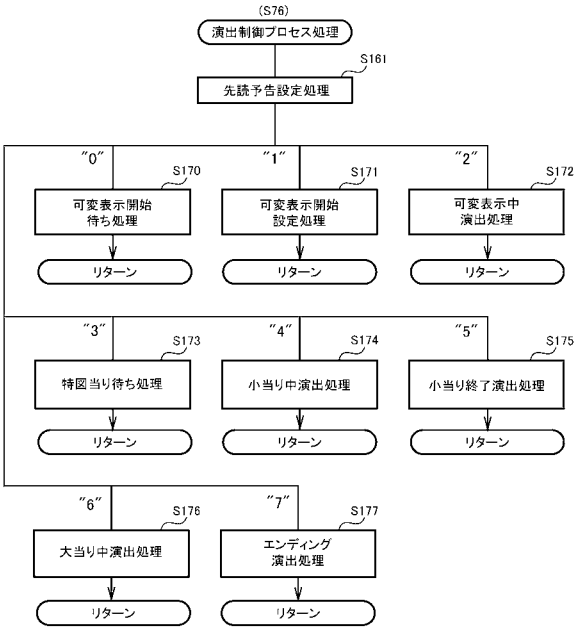
【図６】

【図６】



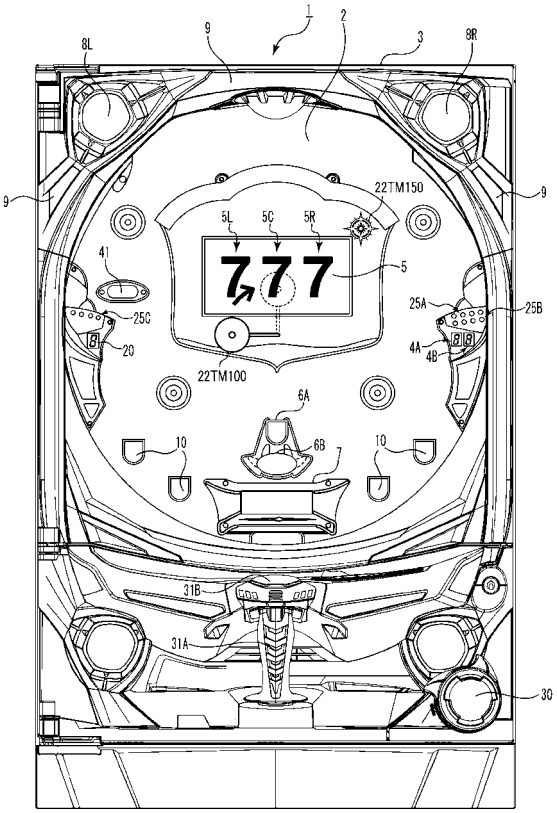
【図７】

【図７】



【図８－１】

【図８－１】



【図８－２】

【図8－2】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3－1	1～997	変動パターン[前半部]判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR3－2	1～997	変動パターン[後半部]判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4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８－３】

【図8－3】

[非確変時（低確率時）]
（A）表示結果判定テーブル

変動特図指定バッファ	大当り判定値（MR1［0～65535］と比較される）
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079、13320～13477（確率：1/300）
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079、13320～13477（確率：1/300）

[確変時（高確率時）]
（B）表示結果判定テーブル

変動特図指定バッファ	大当り判定値（MR1［0～65535］と比較される）
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	2020～2519、23320～23911（確率：1/60）
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	2020～2519、23320～23911（確率：1/60）

【図８－４】

【図8－4】

（A）［第1特別図柄用］大当り種別決定テーブル

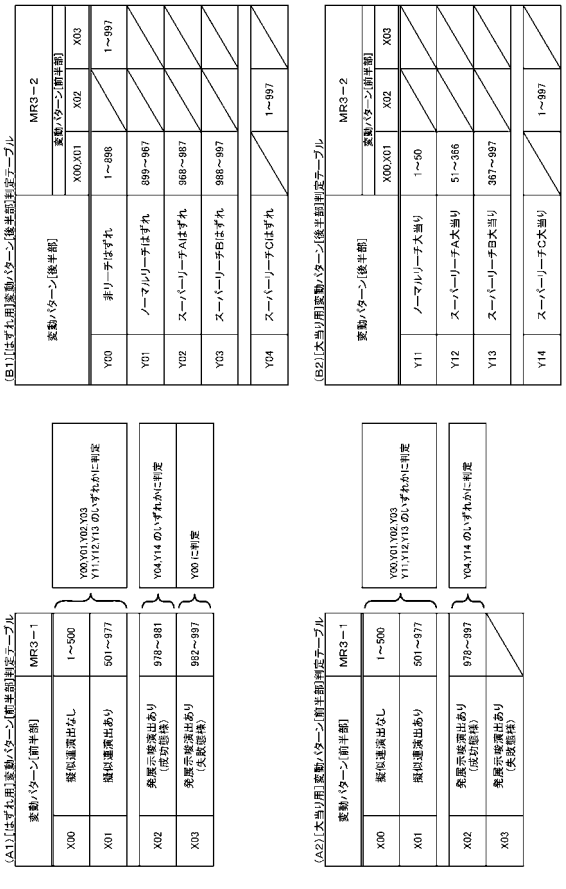
判定結果［高ベース回数］	MR2
4R通常大当り［100回］	0～104
4R確変大当り［次回］	105～284
10R確変大当り［次回］	285～299

（B）［第2特別図柄用］大当り種別決定テーブル

判定結果［高ベース回数］	MR2
2R通常大当り［100回］	0～104
10R確変大当り［次回］	105～299

【図８－５】

【図8－5】



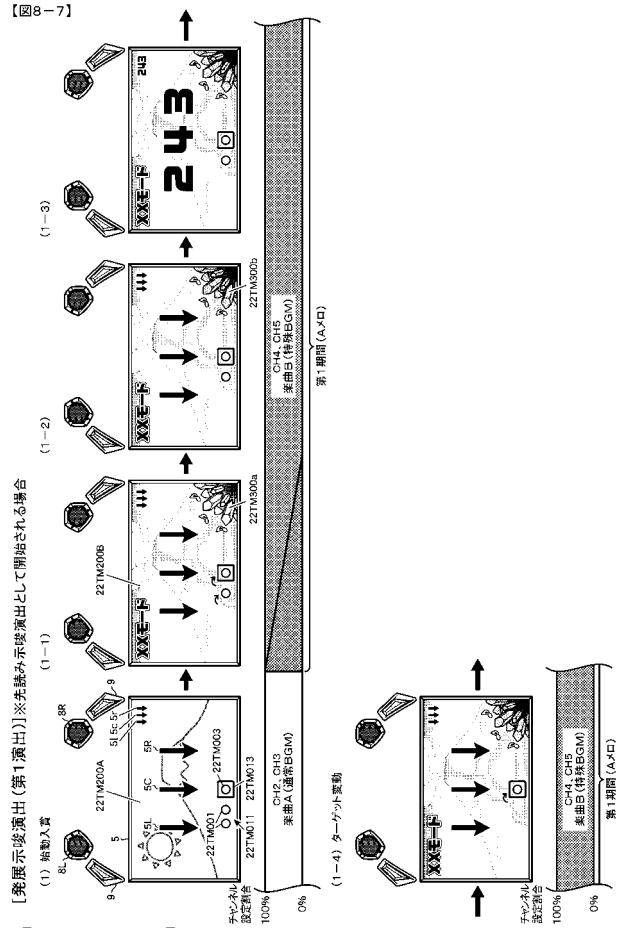
【図８－６】

【図8－6】

ペアCH	CH	データ記憶領域	基本音量	チャンネル設定割合	音量値	出力音量
1	0	エラー報知音A(異常入賞)	5	1 (100%)	5	25
	1	エラー報知音B(磁気検出)	5	1 (100%)	5	25
2	2	楽曲A(通常BGM)	3	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～15
	3	楽曲A(通常BGM)	3	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～15
3	4	楽曲B(特殊BGM)	3	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～15
	5	楽曲B(特殊BGM)	3	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～15
4	6	効果音A (第2演出:前段効果音)	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	7	効果音B (第2演出:後段効果音)	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
5	8	効果音C (第3演出:成功効果音)	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	9	効果音D (第3演出:失敗効果音)	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
6	10	キャラボイス音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	11	特殊入賞音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20

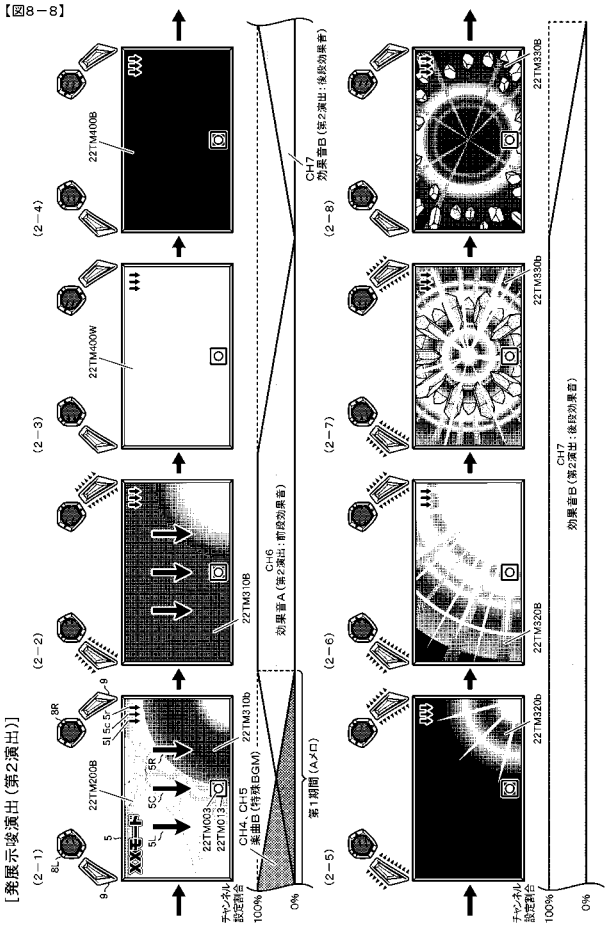
【図８－７】

【図8－7】



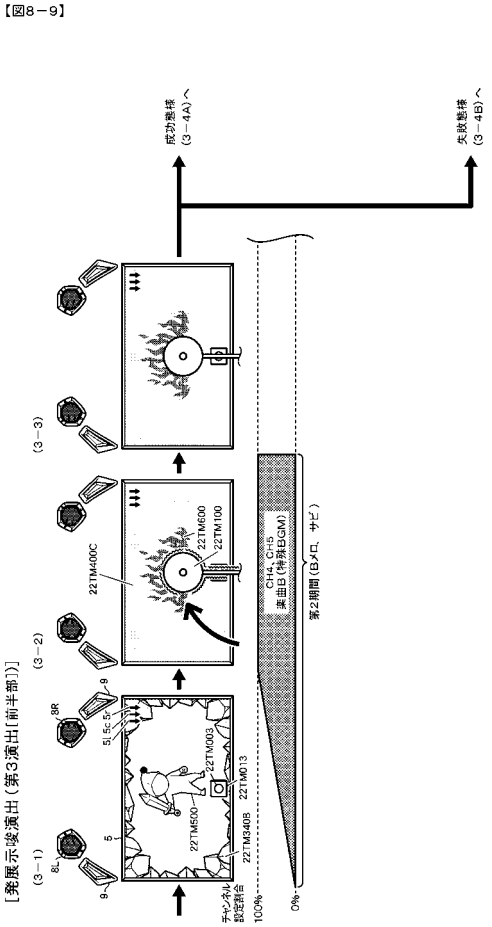
【図８－８】

【図8－8】



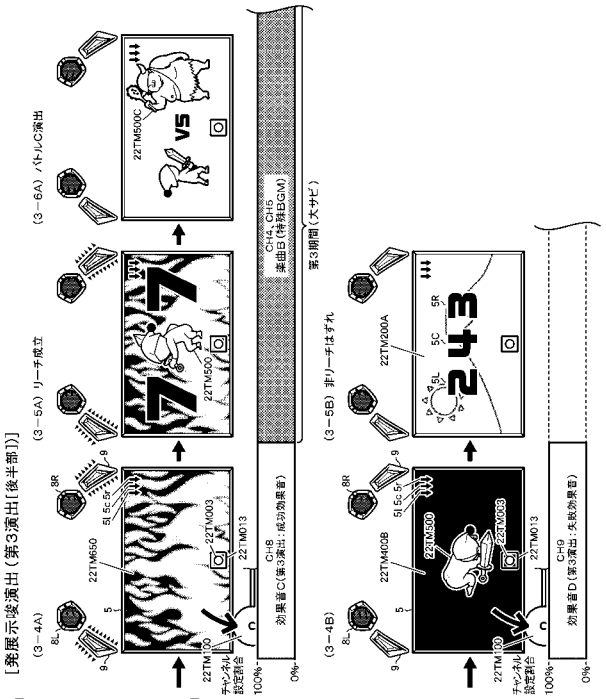
【図８－９】

【図8－9】



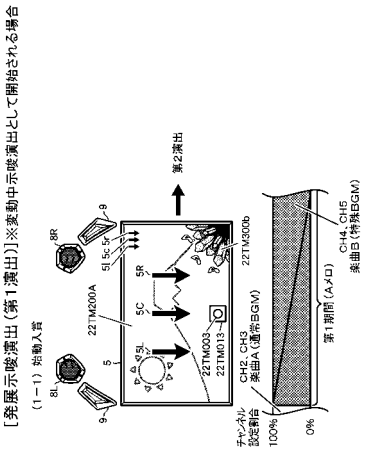
【図８－１０】

【図8－10】



【図８－１１】

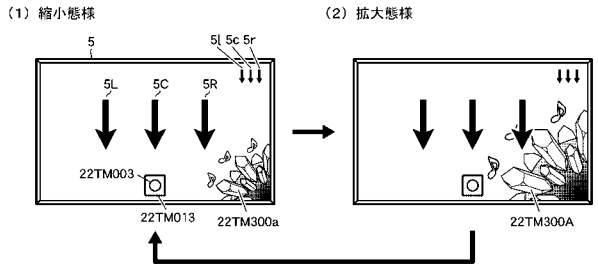
【図8－11】



【図８－１２】

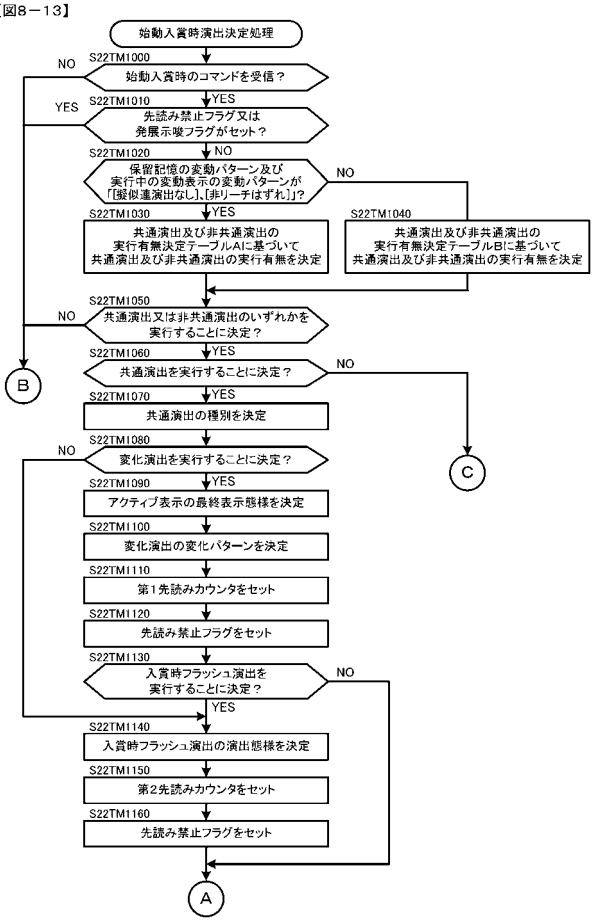
【図8－12】

［リンク画像の表示態様］



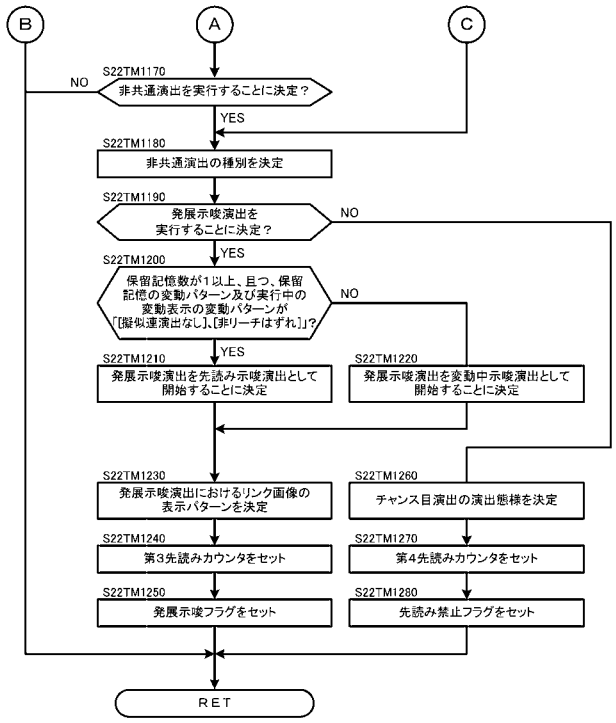
【図８－１３】

【図8－13】



【図８－１４】

【図8－14】



【図８－１５】

【図8－15】

共通演出及び非共通演出の実行有無決定テーブルA

	変動パターン		共通演出及び非共通演出の実行有無			
	[前半部]	[後半部]	共通演出 / 非共通演出	共通演出 / 非共通演出	共通演出 / 非共通演出	共通演出 / 非共通演出
A1-1	擬似連演出なし	非リーチはずれ	90%	10%		
A1-2		ノーマルリーチはずれ	85%	12%	2%	1%
A1-3		スーパーリーチAはずれ	76%	14%	7%	3%
A1-4		スーパーリーチBはずれ	70%	15%	10%	5%
A1-5	擬似連演出あり	非リーチはずれ	88%	12%		
A1-6		ノーマルリーチはずれ	82%	13%	3%	2%
A1-7		スーパーリーチAはずれ	73%	15%	8%	4%
A1-8		スーパーリーチBはずれ	66%	16%	12%	6%
A1-9	発展示唆演出あり（成功態様）	スーパーリーチCはずれ		70%		30%
A1-10	発展示唆演出あり（失敗態様）	非リーチはずれ		100%		
A2-1	擬似連演出なし	ノーマルリーチ大当り	20%	13%	28%	39%
A2-2		スーパーリーチA大当り	15%	15%	30%	40%
A2-3		スーパーリーチB大当り	10%	16%	32%	42%
A2-4	擬似連演出あり	ノーマルリーチ大当り	15%	14%	30%	41%
A2-5		スーパーリーチA大当り	10%	16%	32%	42%
A2-6		スーパーリーチB大当り	1%	17%	33%	49%
A2-7	発展示唆演出あり（成功態様）	スーパーリーチC大当り		30%		70%

【図８－１６】

【図8－16】

共通演出及び非共通演出の実行有無決定テーブルB

	変動パターン		共通演出及び非共通演出の実行有無			
	[前半部]	[後半部]	共通演出 / 非共通演出	共通演出 / 非共通演出	共通演出 / 非共通演出	共通演出 / 非共通演出
B1-1	擬似連演出なし	非リーチはずれ	100%			
B1-2		ノーマルリーチはずれ	85%		15%	
B1-3		スーパーリーチAはずれ	75%		25%	
B1-4		スーパーリーチBはずれ	70%		30%	
B1-5	擬似連演出あり	非リーチはずれ	100%			
B1-6		ノーマルリーチはずれ	80%		20%	
B1-7		スーパーリーチAはずれ	70%		30%	
B1-8		スーパーリーチBはずれ	60%		40%	
B1-9	発展示唆演出あり（成功態様）	スーパーリーチCはずれ		70%		30%
B1-10	発展示唆演出あり（失敗態様）	非リーチはずれ		100%		
B2-1	擬似連演出なし	ノーマルリーチ大当り	30%		70%	
B2-2		スーパーリーチA大当り	25%		75%	
B2-3		スーパーリーチB大当り	20%		80%	
B2-4	擬似連演出あり	ノーマルリーチ大当り	15%		85%	
B2-5		スーパーリーチA大当り	10%		90%	
B2-6		スーパーリーチB大当り	5%		95%	
B2-7	発展示唆演出あり（成功態様）	スーパーリーチC大当り		30%		70%

【図８－１７】

【図8－17】

共通演出の種別決定テーブル

変動パターン [後半部]		共通演出の種別		
		変化演出	変化演出	変化演出
		入賃時フラッシュ演出	入賃時フラッシュ演出	入賃時フラッシュ演出
Y00	非リーチはずれ	100%		
Y01	ノーマルリーチはずれ	100%		
Y02	スーパーリーチAはずれ	80%	15%	5%
Y03	スーパーリーチBはずれ	60%	25%	15%
Y04	スーパーリーチCはずれ	70%	20%	10%
Y11	ノーマルリーチ大当り	100%		
Y12	スーパーリーチA大当り	50%	10%	40%
Y13	スーパーリーチB大当り	10%	30%	60%
Y14	スーパーリーチC大当り	30%	20%	50%

【図８－１８】

【図8－18】

アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル

変動パターン［後半部］		アクティブ表示の最終表示態様		
		特殊態様	青色態様	赤色態様
Y00	非リーチはずれ	100%		
Y01	ノーマルリーチはずれ	95%	5%	
Y02	スーパーリーチAはずれ	70%	20%	10%
Y03	スーパーリーチBはずれ	60%	25%	15%
Y04	スーパーリーチCはずれ	65%	23%	12%
Y11	ノーマルリーチ大当り	3%	7%	90%
Y12	スーパーリーチA大当り	10%	30%	60%
Y13	スーパーリーチB大当り	5%	25%	70%
Y14	スーパーリーチC大当り	8%	27%	65%

【図８－１９】

【図8－19】

［保留1個用］変化演出の変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様									
		特殊態様			青色態様			赤色態様			
		はずれ	大当り		はずれ	大当り		はずれ	大当り		
		非リーチはずれ	ノーマルリーチ大当り	スーパーリーチA大当り	非リーチはずれ	ノーマルリーチ大当り	スーパーリーチA大当り	非リーチはずれ	ノーマルリーチ大当り	スーパーリーチA大当り	スーパーリーチB大当り
変化パターン101	通常→通常	60%	40%		30%	10%		35%	2%		
変化パターン102	通常→特殊	20%	30%		20%	15%		15%	4%		
変化パターン103	特殊→特殊	20%	30%		20%	15%		15%	4%		
変化パターン104	通常→青色				10%	30%		10%	15%		
変化パターン105	青色→青色				10%	30%		10%	15%		
変化パターン106	特殊→赤色							5%	25%		
変化パターン107	赤色→赤色							5%	25%		

【図８－２０】

【図8－20】

［保留2個用］変化演出の変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様									
		特殊態様			青色態様			赤色態様			
		はずれ	大当り		はずれ	大当り		はずれ	大当り		
		非リーチはずれ	ノーマルリーチ大当り	スーパーリーチA大当り	非リーチはずれ	ノーマルリーチ大当り	スーパーリーチA大当り	非リーチはずれ	ノーマルリーチ大当り	スーパーリーチA大当り	スーパーリーチB大当り
変化パターン201	通常→通常→通常	60%	40%		40%	10%		35%	2%		
変化パターン202	通常→特殊→特殊	20%	30%		20%	15%		15%	4%		
変化パターン203	特殊→特殊→特殊	20%	30%		20%	15%		15%	4%		
変化パターン204	通常→通常→青色				10%	30%		10%	15%		
変化パターン205	青色→青色→青色				10%	30%		10%	15%		
変化パターン206	特殊→特殊→赤色							5%	20%		
変化パターン207	特殊→赤色→赤色							5%	20%		
変化パターン208	赤色→赤色→赤色							5%	20%		

【図８－２１】

【図8－21】

［保留3個用］変化演出の変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様									
		特殊態様			青色態様			赤色態様			
		はずれ	大当り		はずれ	大当り		はずれ	大当り		
		非リーチはずれ	ノーマルリーチ大当り	スーパーリーチA大当り	非リーチはずれ	ノーマルリーチ大当り	スーパーリーチA大当り	非リーチはずれ	ノーマルリーチ大当り	スーパーリーチA大当り	スーパーリーチB大当り
変化パターン301	通常→通常→通常→通常	60%	40%		30%	10%		30%	10%		
変化パターン302	通常→通常→通常→特殊	20%	30%		20%	15%		20%	10%		
変化パターン303	特殊→特殊→特殊→特殊	20%	30%		20%	15%		20%	10%		
変化パターン304	通常→通常→通常→青色				15%	30%		10%	15%		
変化パターン305	青色→青色→青色→青色				15%	30%		10%	15%		
変化パターン306	通常→通常→特殊→赤色							2%	8%		
変化パターン307	特殊→特殊→特殊→赤色							2%	8%		
変化パターン308	特殊→特殊→赤色→赤色							2%	8%		
変化パターン309	特殊→赤色→赤色→赤色							2%	8%		
変化パターン310	赤色→赤色→赤色→赤色							2%	8%		

【図８－２２】

【図8－22】

[保留4個用]変化演出の変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様								
		特殊態様		青色態様			赤色態様			
		はずれ	大当り	はずれ	大当り		はずれ	大当り		
変化パターン401	通常→通常→通常→通常→通常	60%	40%	30%	10%		30%	10%		
変化パターン402	通常→通常→通常→通常→特殊	20%	30%	20%	15%		20%	10%		
変化パターン403	特殊→特殊→特殊→特殊→特殊	20%	30%	20%	15%		20%	10%		
変化パターン404	通常→通常→通常→通常→青色			15%	30%		10%	15%		
変化パターン405	青色→青色→青色→青色→青色			15%	30%		10%	15%		
変化パターン406	通常→通常→通常→特殊→赤色						2%	8%		
変化パターン407	特殊→特殊→特殊→特殊→赤色						2%	8%		
変化パターン408	特殊→特殊→赤色→赤色→赤色						2%	8%		
変化パターン409	特殊→赤色→赤色→赤色→赤色						2%	8%		
変化パターン410	赤色→赤色→赤色→赤色→赤色						2%	8%		

【図８－２３】

【図8－23】

入賞時フラッシュ演出の演出態様決定テーブル

変動パターン［後半部］		入賞時ﾌﾗｯｼｭ演出の演出態様	
		白発光態様	赤発光態様
Y00	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁはずれ		
Y01	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁはずれ		
Y02	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁAはずれ	95%	5%
Y03	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁBはずれ	98%	2%
Y04	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁCはずれ	97%	3%
Y11	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ大当り		
Y12	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁA大当り	80%	20%
Y13	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB大当り	40%	60%
Y14	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁC大当り	60%	40%

【図８－２４】

【図8－24】

非共通演出の種別決定テーブル

変動パターン［前半部］		非共通演出の種別	
		ﾁｬﾝｽ目演出	発展示唆演出
X00	擬似連演出なし	100%	
X01	擬似連演出あり	100%	
X02	発展示唆演出あり（成功態様）		100%
X03	発展示唆演出あり（失敗態様）		100%

【図８－２５】

【図8－25】

リンク画像の表示パターン決定テーブル

変動パターン［前半部］		リンク画像の表示パターン					
		青	青→緑	緑	青→緑→赤	緑→赤	赤
X02	［発展示唆演出あり］（成功態様）	20%	20%	30%	5%	10%	15%
X03	［発展示唆演出あり］（失敗態様）	70%	20%	10%			

【図８－２６】

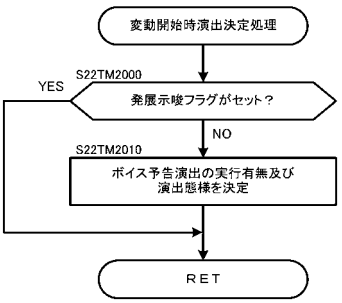
【図8－26】

チャンス目演出の演出態様決定テーブル

変動パターン［前半部］		チャンス目演出の演出態様	
		順目態様（「123」、「456」等）	逆目態様（「321」、「654」等）
X00	擬似連演出なし	100%	
X01	擬似連演出あり	80%	20%

【図８－２７】

【図8－27】



【図８－２８】

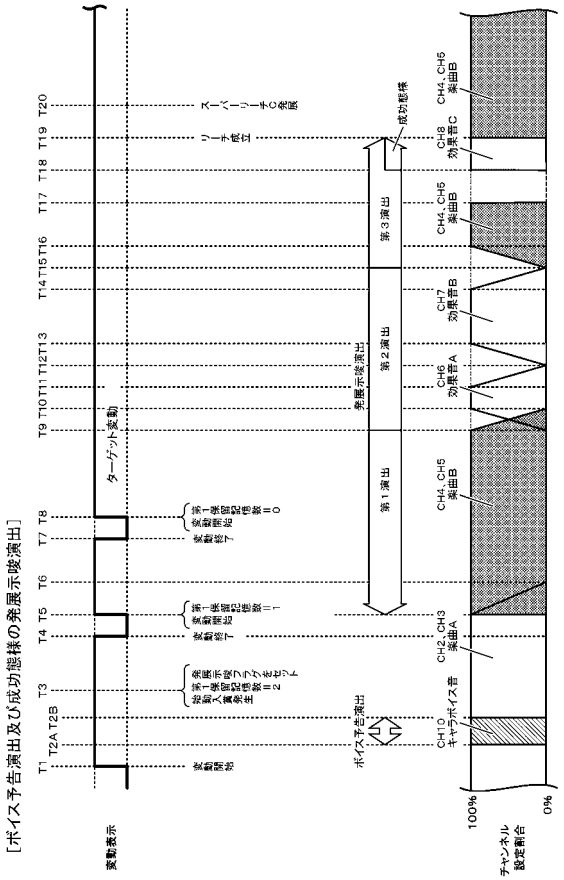
【図8－28】

ボイス予告演出の実行有無及び演出態様決定テーブル

表示結果	ボイス予告演出			
	実行なし	実行あり		
		低期待度態様	中期待度態様	高期待度態様
		「チャンスかも」	「チャンス！」	「激熱だ！！」
はずれ	50%	30%	18%	2%
大当り	30%	30%	20%	20%

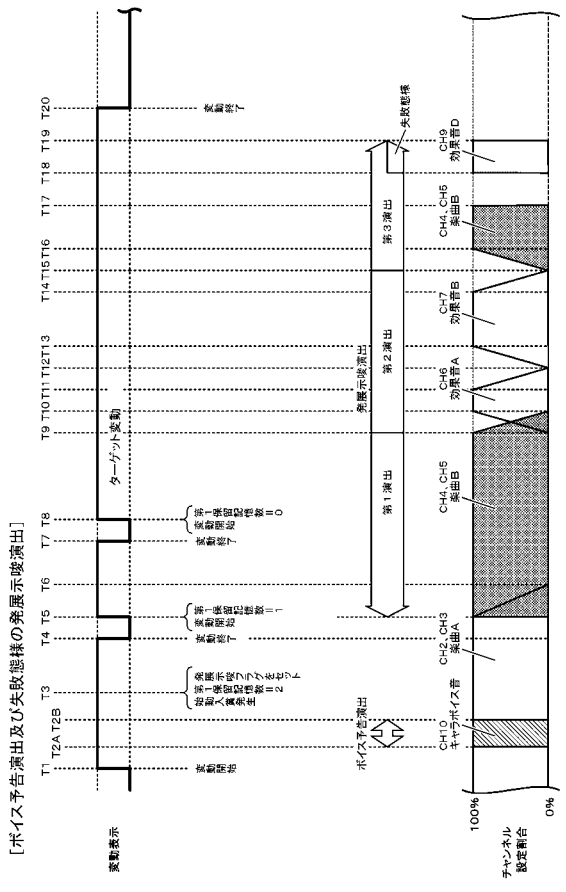
【図８－２９】

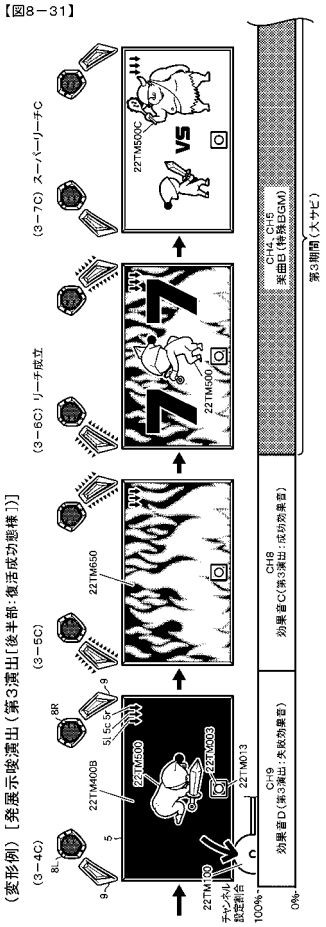
【図8－29】



【図８－３０】

【図8－30】



【図８－３１】

【図8－31】