

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6845780号
(P6845780)

(45) 発行日 令和3年3月24日 (2021.3.24)

(24) 登録日 令和3年3月2日 (2021.3.2)

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

請求項の数 3 (全 76 頁)

(21) 出願番号	特願2017-199182 (P2017-199182)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成29年10月13日 (2017.10.13)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2019-72037 (P2019-72037A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	令和1年5月16日 (2019.5.16)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	平成31年2月14日 (2019.2.14)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		審査官	進藤 利哉
		(56) 参考文献	特開2017-148274 (JP, A)
			特開2015-228976 (JP, A)
		(58) 調査した分野 (Int.Cl., DB名)	A 6 3 F 7/02

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行うことが可能であり、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、

可変表示パターン決定手段と、

前記有利状態に制御される場合と前記有利状態に制御されない場合とで共通に実行される共通演出を実行可能な共通演出実行手段と、

前記共通演出の実行前に特殊演出を実行する特殊演出実行手段と、

前記有利状態に制御される場合に、共通演出が実行された後に特定音を出力可能な特定音出力手段と、

共通演出の実行中に、該共通演出の種類に応じた楽曲を出力可能な楽曲出力手段と、を備え、

前記共通演出実行手段は、少なくとも第1共通演出と第2共通演出とを含む複数種類の共通演出を実行可能であり、

前記特定音出力手段は、前記楽曲に対応した特定音を出力可能であるとともに、前記第1共通演出が実行された後と前記第2共通演出が実行された後とで異なる特定音を出力可能であり、

前記共通演出実行手段は、

前記可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンに基づいて、第1共通演出を実行する第1パターンと、第2共通演出を実行する第2パターンと、第1共通

10

20

演出と第2共通演出とを並行して実行可能な第3パターンと、を含む複数種類のパターンのうちのいずれかのパターンにより共通演出を実行可能であり、

前記可変表示パターン決定手段の決定結果に基づいて一の可変表示パターンにおいて前記第3パターンにより共通演出を実行する場合に、前記特殊演出の実行後に第1共通演出に対応する第1演出表示を表示する第1演出表示領域と、第2共通演出に対応する第2演出表示を表示する第2演出表示領域と、において、それぞれ第1演出表示と第2演出表示とが表示された状態から、共通の演出表示が表示された状態に切り替え可能であり、

前記第1パターンにより共通演出を実行する場合と前記第2パターンにより共通演出を実行する場合は、異なる演出期間にて第1共通演出と第2共通演出とを実行するとともに、前記第3パターンにより共通演出を実行する場合は、同じ演出期間にて第1共通演出と第2共通演出とを実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記共通演出実行手段は、前記共通演出の実行中に遊技者の動作を促進するための動作促進表示を表示し、該動作促進表示中に遊技者の動作が検出されたことにもとづいて、遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを報知可能であり、

前記第1演出表示と前記第2演出表示とが表示された状態においても1の動作促進表示のみを表示することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

前記所定演出が所定回数実行されたことにもとづいて、有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段とを備え、

前記特定演出実行手段は、前記所定演出が所定回数として第1所定回数実行されたことにもとづいて第1特定演出を実行した後に、前記所定演出が所定回数として第2所定回数実行されたことにもとづいて第2特定演出を実行可能であり、

前記第1特定演出を実行する前において前記所定演出が第1所定回数よりも多い特定回数実行された場合に、前記第1特定演出を実行した後に前記所定演出が第2所定回数よりも少ない回数実行されたことにもとづいて前記第2特定演出を実行可能であることを特徴とする請求項1または2に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

【0003】

また、所定の遊技媒体を1ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示装置による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示装置に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示装置の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわ

10

20

30

40

50

ゆるスロット機)。

【0004】

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

【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄(識別情報)の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄(最終停止図柄)を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個(例えば、10個)の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数(例えば、15ラウンド)に固定されている。なお、各開放について開放時間(例えば、29秒)が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【0006】

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

【0007】

そのような遊技機において、有利状態に制御される場合と有利状態に制御されない場合とで共通に実行される共通演出を実行可能であり、有利状態に制御される場合に、共通演出が実行された後に特定音を出力可能に構成されたものがある。例えば、特許文献1には、リーチ変動パターンにおいて、アオリ演出画像や大気画像(共通演出)の表示期間が終了して結果報知期間に入ると、スピーカからの音声出力を行うことが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2015-136539号公報(段落0067-0073、図5)

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

しかしながら、特許文献1に記載された遊技機では、共通演出ごとに特定音を異ならせることは行っていない。そのため、特定音を出力する場合の演出効果を高めることはできない。

【0010】

そこで、本発明は、特定音を出力する場合の演出効果を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

(手段A) 遊技を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊

10

20

30

40

50

技機であって、

可変表示パターン決定手段と、

前記有利状態に制御される場合と前記有利状態に制御されない場合とで共通に実行される共通演出を実行可能な共通演出実行手段と、

前記共通演出の実行前に特殊演出を実行する特殊演出実行手段と、

前記有利状態に制御される場合に、共通演出が実行された後に特定音を出力可能な特定音出力手段と、

共通演出の実行中に、該共通演出の種類に応じた楽曲を出力可能な楽曲出力手段と、を備え、

前記共通演出実行手段は、少なくとも第1共通演出と第2共通演出とを含む複数種類の共通演出を実行可能であり、

前記特定音出力手段は、前記楽曲に対応した特定音を出力可能であるとともに、前記第1共通演出が実行された後と前記第2共通演出が実行された後とで異なる特定音を出力可能であり、

前記共通演出実行手段は、

前記可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンに基づいて、第1共通演出を実行する第1パターンと、第2共通演出を実行する第2パターンと、第1共通演出と第2共通演出とを並行して実行可能な第3パターンと、を含む複数種類のパターンのうちのいずれかのパターンにより共通演出を実行可能であり、

前記可変表示パターン決定手段の決定結果に基づいて一の可変表示パターンにおいて前記第3パターンにより共通演出を実行する場合に、前記特殊演出の実行後に第1共通演出に対応する第1演出表示を表示する第1演出表示領域と、第2共通演出に対応する第2演出表示を表示する第2演出表示領域と、において、それぞれ第1演出表示と第2演出表示とが表示された状態から、共通の演出表示が表示された状態に切り替え可能であり、

前記第1パターンにより共通演出を実行する場合と前記第2パターンにより共通演出を実行する場合は、異なる演出期間にて第1共通演出と第2共通演出とを実行するとともに、前記第3パターンにより共通演出を実行する場合は、同じ演出期間にて第1共通演出と第2共通演出とを実行する、

ことを特徴とする。

(手段1) また、他の遊技機として、遊技を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御される場合と有利状態に制御されない場合とで共通に実行される共通演出(例えば、スーパーリーチ演出Dのうちのキャラクタ演出D)を実行可能な共通演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ87IWS012, 87IWS014, 87IWS105を実行する部分)と、有利状態に制御される場合に、共通演出が実行された後に特定音(例えば、特定音S1~S4)を出力可能な特定音出力手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ87IWS175を実行する部分)とを備え、共通演出実行手段は、少なくとも第1共通演出と第2共通演出とを含む複数種類の共通演出を実行可能であり(例えば、複数のキャラクタC1~C4を用いてキャラクタ演出Dを実行可能である)、特定音出力手段は、第1共通演出が実行された後と第2共通演出が実行された後とで異なる特定音を出力可能である(例えば、図20-6および図20-12に示すように、スーパーリーチ演出Dにおいて、いずれのキャラクタC1~C4を用いてキャラクタ演出Dが実行されたかによって、いずれの特定音S1~S4が音出力されるかが異なる)

、

ことを特徴としてもよい。そのような構成によれば、特定音を出力する場合の演出効果を高めることができる。

【0012】

(手段2) 手段1において、共通演出の実行中に、共通演出の種類に応じた楽曲(例えば、楽曲M1~M4)を出力可能な楽曲出力手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ87IWS161を実行する部分)を備え、特定音出力手段は、楽曲に対応し

10

20

30

40

50

た特定音を出力可能である（例えば、図20-6および図20-12に示すように、スーパーリーチ演出Dにおいて、いずれの楽曲M1～M4が音出力されたかによって、いずれの特定音S1～S4が音出力されるかが異なる）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定音を出力する場合の演出効果を高めることができる。

【0013】

（手段3）手段1または手段2において、特定音出力手段は、第1共通演出が実行された後と第2共通演出が実行された後とで特定音を異なる期間出力可能である（例えば、図20-12に示すように、スーパーリーチ演出Dにおいて、いずれのキャラクタC1～C4を用いてキャラクタ演出Dが実行されたかによって、出力期間が異なるいずれかの特定音S1～S4が音出力される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定音を出力する場合の演出効果を高めることができる。

10

【0014】

（手段4）手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、共通演出の実行中に遊技者の動作を促進するための動作促進音（例えば、操作促進音）を出力可能な動作促進音出力手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ87IWS166を実行する部分）を備え、特定音出力手段は、遊技者の動作を検出したことにもとづいて、特定音を出力可能であり（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ87IWS168でYのときにステップ87IWS175を実行する）、動作促進音出力手段は、第1共通演出の実行中と第2共通演出の実行中とで共通の動作促進音を出力可能である（例えば、キャラクタC1～C4に関係なく、共通の操作促進音を音出力する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者の動作の促進を好適に行うことができる。

20

【0015】

（手段5）本発明による遊技機の他の態様は、遊技を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、所定演出（例えば、貯留演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ87IWS107を実行する部分）と、所定演出が所定回数（例えば、1回～3回）実行されたことにもとづいて、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、リーチ前予告演出A～C）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ87IWS127、87IWS133、87IWS139を実行する部分）とを備え、特定演出実行手段は、所定演出が所定回数として第1所定回数（例えば、3回）実行されたことにもとづいて特定演出（例えば、リーチ前予告演出A）を実行した後、所定演出が所定回数として第1所定回数とは異なる第2所定回数（例えば、2回）実行されたことにもとづいて特定演出（例えば、リーチ前予告演出B）を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ87IWS007で貯留数カウンタに3をセットしてステップS87IWS127を実行してリーチ前予告演出Aを実行した後、ステップS87IWS113では貯留数カウンタに1つ少ない2をセットしたことにもとづいてステップ87IWS133を実行してリーチ前予告演出Bを実行する）ことを特徴とする。そのような構成によれば、所定演出および特定演出を実行する場合に、演出効果を高めることができる。

30

【0016】

（手段6）本発明による遊技機のさらに他の態様は、遊技を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、所定演出（例えば、貯留演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ87IWS107を実行する部分）と、所定演出が所定回数（例えば、1回～3回）実行されたことにもとづいて、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、リーチ前予告演出A～C）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ87IWS127、87IWS133、87IWS139を実行する部分）とを備え、特定演出実行手段は、所定演出が所定回数として第1所定回数（例えば、3回）実行されたことにもとづいて第1特定演出（例えば、リーチ前予告演出A）を実行した後、所定演出が所定回数として第2所定回数（例えば、2回

40

50

）実行されたことにもとづいて第2特定演出（例えば、リーチ前予告演出B）を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120は、ステップS87IWS007で貯留数カウンタに3をセットしてステップS87IWS127を実行してリーチ前予告演出Aを実行した後、ステップS87IWS113では貯留数カウンタに1つ少ない2をセットしたことにもとづいてステップS87IWS133を実行してリーチ前予告演出Bを実行する）、第1特定演出を実行する前において所定演出が第1所定回数よりも多い特定回数実行された場合に、第1特定演出を実行した後に所定演出が第2所定回数よりも少ない回数実行されたことにもとづいて第2特定演出を実行可能である（例えば、図20-17に示すように、リーチ前予告演出Aが実行される前に次の貯留演出が実行された場合には、次のリーチ前予告演出Bに対して実行されたものとして扱うことによって、リーチ前予告演出Aが実行された後に2回よりも少ない1回の貯留演出が実行されてリーチ前予告演出Bが実行される場合がある）ことを特徴とする。そのような構成によれば、所定演出および特定演出を実行する場合に、演出効果を高めることができる。

10

【0017】

（手段7）本発明による遊技機のさらに他の態様は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、特別演出（例えば、スーパーリーチ演出A～Cのうちのキャラクタ演出A、B）を実行可能な特別演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップS87IWS012、S87IWS014、S87IWS105、S87IWS142、S87IWS148を実行する部分）を備え、特別演出実行手段は、第1特別演出（例えば、スーパーリーチ演出Aのうちのキャラクタ演出A）を実行する第1パターン（例えば、スーパーリーチ演出A）と、第2特別演出（例えば、スーパーリーチ演出Bのうちのキャラクタ演出B）を実行する第2パターン（例えば、スーパーリーチ演出B）と、第1特別演出と第2特別演出とを並行して実行可能な第3パターン（例えば、キャラクタ演出Aとキャラクタ演出Bとを並行して実行可能なスーパーリーチ演出C）を含む複数種類のパターンのうちのいずれかのパターンにより特別演出を実行可能であり、第3パターンにより特別演出を実行する場合に、第1特別演出に対応する第1演出表示（例えば、キャラクタ演出Aの表示）を表示する第1演出表示領域（例えば、画像表示装置5の左側の表示領域）と、第2特別演出に対応する第2演出表示（例えば、キャラクタ演出Bの表示）を表示する第2演出表示領域（例えば、画像表示装置5の右側の表示領域）とにおいて、それぞれ第1演出表示と第2演出表示とが表示された状態から、共通の演出表示が表示された状態に切り替え可能である（例えば、図20-18（D）に示すキャラクタ演出Aとキャラクタ演出Bとが並行して実行されている状態から、図20-19（E）に示す共通演出2が実行されている状態に切り替えられる）ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

20

30

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【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。

40

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【図9】演出動作例を示す図である。

【図10】演出動作例を示す図である。

【図11】演出動作例を示す図である。

【図12】演出動作例を示す図である。

【図13】演出動作例を示す図である。

【図14】演出動作例を示す図である。

50

【図 1 5】 予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6】 予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【図 1 7】 変形例の演出動作例を示す図である。

【図 1 8】 変形例の演出動作例を示す図である。

【図 1 9】 変形例の演出動作例を示す図である。

【図 2 0 - 1】 特徴部 8 7 I Wにおける演出制御メイン処理を示すフローチャートである

。

【図 2 0 - 2】 可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 3】 リーチ前予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 2 0 - 4】 貯留演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

10

【図 2 0 - 5】 待機時間決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 2 0 - 6】 キャラクタ決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。

【図 2 0 - 7】 可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 8】 可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 9】 可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 1 0】 可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 - 1 1】 スーパーリーチ演出 A ~ C において実行される演出の実行タイミングを説明するためのタイムチャートである。

【図 2 0 - 1 2】 スーパーリーチ演出 D において実行される演出の実行タイミングを説明するためのタイムチャートである。

20

【図 2 0 - 1 3】 リーチ前予告演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。

【図 2 0 - 1 4】 リーチ前予告演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。

【図 2 0 - 1 5】 リーチ前予告演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。

【図 2 0 - 1 6】 リーチ前予告演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。

【図 2 0 - 1 7】 リーチ前予告演出が実行される場合の他の演出例を説明するための説明図である。

30

【図 2 0 - 1 8】 スーパーリーチ演出 C が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。

【図 2 0 - 1 9】 スーパーリーチ演出 C が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。

【図 2 0 - 2 0】 スーパーリーチ演出 C が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 9】

(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。

40

【0 0 2 0】

(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。

【0 0 2 1】

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

50

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

【0022】

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

10

【0023】

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

20

【0024】

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

【0025】

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

30

【0026】

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

【0027】

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

40

【0028】

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

【0029】

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

50

【0030】

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

【0031】

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

10

【0032】

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

20

【0033】

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

【0034】

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

30

【0035】

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

【0036】

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

40

【0037】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントの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「ー」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0038】

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

50

【0039】

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。

【0040】

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

【0041】

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

10

【0042】

遊技盤2の所定位置（図1では図示略）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

【0043】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30が設けられている。

【0044】

20

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。

【0045】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ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。

30

【0046】

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。

【0047】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ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。

【0048】

（遊技の進行の概略）

40

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。

【0049】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」

50

となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【0050】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0051】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【0055】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0056】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0057】

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

【0058】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の開放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。

【0059】

10

20

30

40

50

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。

【0060】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0061】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0062】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【0063】

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

【0064】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0065】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0066】

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

【0067】

（演出の進行など）

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

【0068】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中

10

20

30

40

50

」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rでは、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0069】

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

10

【0070】

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

【0071】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R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。

20

【0072】

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

30

【0073】

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

40

【0074】

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

50

【0075】

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

【0076】

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

10

【0077】

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

20

【0078】

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

【0079】

（基板構成）

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

30

【0080】

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

【0081】

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

40

【0082】

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

50

いる。なお、ROM 101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM 102に展開して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【0083】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0084】

I/O 105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、普通図柄保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

10

【0085】

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

【0086】

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

20

【0087】

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

30

【0088】

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

【0089】

演出制御基板12には、演出制御用CPU 120と、ROM 121と、RAM 122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O 125とが搭載されている。

【0090】

40

演出制御用CPU 120は、ROM 121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、ROM 121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 122がメインメモリとして使用される。

【0091】

演出制御用CPU 120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0092】

50

表示制御部 1 2 3 は、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM)などを備え、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0093】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

10

【0094】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【0095】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

20

【0096】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【0097】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0098】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

30

【0099】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0100】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

40

【0101】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【0102】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポ

50

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。

【0103】

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

【0104】

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。

【0105】

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

【0106】

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。

【0107】

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、初期化处理(ステップS8)を実行する。

【0108】

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

【0109】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS7)。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中

10

20

30

40

50

の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

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

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

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

10

【0117】

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

20

【0118】

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

30

【0119】

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

40

【0120】

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

【0121】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示

50

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。

【0122】

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

10

【0123】

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

20

【0124】

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

30

【0125】

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

【0126】

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

40

【0127】

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

50

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。

【0128】

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。

10

【0129】

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。

【0130】

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。

20

【0131】

(演出制御基板12の主要な動作)

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

30

【0132】

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

40

【0133】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信

50

割込み処理では、I/O 125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RAM 122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CPU 120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。

【0134】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

10

【0135】

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

20

【0136】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0137】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU 120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

30

【0138】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU 120は、例えばRAM 122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

40

【0139】

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

【0140】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のとき

50

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

【0141】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0142】

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

【0143】

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

【0144】

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

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

(基本説明の変形例)

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

【0148】

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

【0149】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「一」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「一」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0150】

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

【0151】

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

【0152】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としても

よい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0153】

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

【0154】

（特徴部31AKに関する説明）

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

10

【0155】

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

20

【0156】

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展（昇格）する発展演出が実行される場合がある。図8（A）に示す変動パターンPA3-1～PA3-4等、変動パターンPB3-1～PB3-4等が、発展演出が実行されることに

30

【0157】

この実施の形態では、信頼度が最も低いノーマルリーチ以外では、リーチ成立後の所定タイミングにおいて、そのリーチのタイトルが報知されるようになっている。図8（B）に示すように、リーチの種類によってタイトルの報知態様が異なっている。具体的には、スーパーリーチの中で最も信頼度の低いスーパーリーチEは、表示のみでリーチのタイトルが報知され、それ以外のスーパーリーチは、表示及び音声によりタイトルが報知される。このように、信頼度の高いリーチの方が信頼度の低いリーチより多くの演出装置によりタイトルの報知が実行されるようになっている。これにより、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ演出効果が向上する。なお、タイトルの報知態様は、信頼度によってまたは信頼度によらず任意に変更してもよい。また、同じリーチ演出においても、実際の表示結果等に応じて報知態様を異ならせてもよい。また、リーチの種類によってタイトル文字のフォント（ゴシック体、明朝体等）や書体（行書、楷書等）を異ならせてもよい。

40

【0158】

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

【0159】

50

(特徴部 3 1 A K の演出動作例)

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板 1 1 から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図 9、図 1 0 は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図 9 (A) は、画像表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図 9 (B) に示すように、「左」及び「右」に 7 の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

【0 1 6 0】

(スーパーリーチ A)

スーパーリーチ A となる場合には、図 9 (C) に示すように、画像表示装置 5 に味方キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出 (スーパーリーチ演出ともいう) の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図 9 (D) に示すように、画像表示装置 5 の画面全体にスーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 0 2 (ここでは「S P リーチ A」の文字) が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声 (ここでは「スーパーリーチ A」) が出力されることで、スーパーリーチ A のタイトルが報知される。その後、スーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 0 2 が消去され、図 9 (E) に示すように、敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 3 が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 0 3 とが対決するスーパーリーチ A のリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると大当たりとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

【0 1 6 1】

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

【0 1 6 2】

(スーパーリーチ B)

スーパーリーチ B となる場合には、図 9 (C) に示すように、画像表示装置 5 にキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチ演出の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図 9 (F) に示すように、画像表示装置 5 の画面全体にスーパーリーチ B のタイトル 3 1 A K 0 0 5 (ここでは「S P リーチ B」の文字) が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声 (ここでは「スーパーリーチ B」) が出力されることで、スーパーリーチ B のタイトルが報知される。その後、スーパーリーチ B のタイトル 3 1 A K 0 0 5 が消去され、図 9 (G) に示すように、敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 6 が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 0 6 とが対決するスーパーリーチ B のリーチ演出の後続部分が実行される。

【0 1 6 3】

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

【0 1 6 4】

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

【0165】

（スーパーリーチD）

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

【0166】

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

【0167】

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

【0168】

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

【0169】

（スーパーリーチE）

スーパーリーチEとなる場合には、図10（A）に示すように、画像表示装置5の左上の一部にスーパーリーチEのタイトル31AK010（ここでは「SPリーチE」の文字）が表示されることで、スーパーリーチEのタイトルが報知される。なお、スーパーリーチEでは、音声によるタイトルの報知が行われない。また、タイトル31AK010の表示と合わせて、キャラクタ31AK001と敵キャラであるキャラクタ31AK011とが表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラ

クタ31AK001とキャラクタ31AK011とが対決するスーパーリーチEのリーチ演出が実行される。このように、スーパーリーチEでは、リーチ演出の進行と合わせてタイトルが報知されるようになっている。スーパーリーチEでは、リーチ演出中にタイトル31AK010が表示され続ける。

【0170】

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

【0171】

（タイトルの報知タイミング）

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

【0172】

（タイトルの表示領域）

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

【0173】

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

【0174】

(期待度示唆表示)

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

10

【0175】

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

【0176】

(タイトルの表示終了タイミング)

20

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

【0177】

30

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

【0178】

(決め演出)

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

40

【0179】

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

【0180】

図9、図10に示した演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出中は画像表示装置5の右下部分で飾り図柄を縮小して可変表示を実行するようになっていたが、リーチ演出

50

中の飾り図柄の表示のさせ方は任意でよい。例えば、リーチ演出中は飾り図柄が表示されなくてもよいし、リーチ演出の種類によって表示態様（大きさ、位置、濃淡、数等）を異ならせてもよい。

【0181】

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

10

【0182】

（発展演出）

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

20

【0183】

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

【0184】

（期待度示唆演出）

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

30

【0185】

例えば、図12（A）に示すように、スーパーリーチDのタイトルを報知する際に、最初に5つの白い星の期待度示唆表示31AK021が表示される。そして、図12（B）に示すように、期待度示唆表示31AK021の星より大きな黒い星31AK022が表示され、図12（C）に示すように、黒い星31AK022が移動して期待度示唆表示31AK021の白い星の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ8から期待度を示す黒い星が増加したことを示す「ピン」という音声が出力される。図12（D）、（E）に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。このときに、繰り返される毎（星の数毎）にスピーカ8から出力される音声（音量、音階、音質等）を段階的に変化させるようにしてもよい。期待度示唆表示31AK021に期待度に対応した数の黒い星が収まった段階で、図12（F）に示すように、その黒い星が光るといったように強調表示される。このようにすることで、期待度示唆演出が終了したことがわかりやすくなる。

40

【0186】

図12（A）～（F）に示す例では、黒い星が1つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が1段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が2つ以上表示されて

50

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

10

【0187】

(演出モード)

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

20

【0188】

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

30

【0189】

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

40

【0190】

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

【0191】

50

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

【0192】

(発展演出の他の例)

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

【0193】

(予告演出)

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

【0194】

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

【0195】

(タイトル報知の実行タイミング)

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

【0196】

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

【0197】

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

10

【0198】

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

【0199】

20

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

30

【0200】

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

40

【0201】

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

【0202】

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

【0203】

ステップ31AKS003では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに

50

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

【0204】

10

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

【0205】

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

20

【0206】

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

【0207】

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

30

【0208】

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

40

【0209】

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

【0210】

(作用演出)

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様に変化するとき、演出態様に変化するこ

50

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

10

【0211】

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

20

【0212】

この発明は、上記特徴部31AKで説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態で説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。

【0213】

（サブ液晶）

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

30

40

【0214】

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

50

知に本発明を適用してもよい。

【0215】

(特徴部31AKの変形例1)

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

10

【0216】

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

【0217】

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

20

【0218】

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

【0219】

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

30

【0220】

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

【0221】

このように、この変形例では、操作演出画像が変化する場合には操作演出画像が変化することを示す作用演出が実行される。なお、作用演出を伴わずに操作演出画像が変化する場合があってもよい。また、作用演出が実行されたにも関わらず操作演出画像が変化しない場合があってもよい。作用演出の種類によって、操作演出画像が変化する割合が異なっている。

40

【0222】

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

【0223】

50

ここで、スティックコントローラ 3 1 A を引く操作が検出されると、図 1 8 (L) に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像 3 1 A K 0 5 2 が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図 1 8 (M) に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図 1 8 (L) に示す画像が表示される。

【0 2 2 4】

この変形例では、操作演出画像として、小ボタン画像、大ボタン画像、スティック画像とがあり、小ボタン画像<大ボタン画像<スティック画像の順でこれらの画像を用いた操作演出が実行された場合の大当たり信頼度が高くなっている。信頼度の低い操作演出画像が表示された場合であっても、リーチ演出中に信頼度の高い操作演出画像に変化する場合がある

10

【0 2 2 5】

なお、図 1 7、図 1 8 に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図 1 7、図 1 8 に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定（操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等）は、図 1 5 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されればよい。

【0 2 2 6】

（特徴部 3 1 A K の変形例 2）

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

20

【0 2 2 7】

特定画像とは、画像内に複数種類の要素を含んで表示される大当たり信頼度の高い画像のことである。複数種類の要素としては、要素 E 1 のバナナ画像、要素 E 2 のメロン画像、要素 E 3 のリンゴ画像、要素 E 4 のスイカ画像、要素 E 5 のイチゴ画像が含まれる。これら要素 E 1 ~ E 5 を含んで構成されたフルーツ柄画像が特定画像である。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれにおいても、要素 E 1 ~ E 5 の全てが視認可能となるように表示される。また、特定画像を構成する要素 E 1 ~ E 5 の表示サイズは、シャッター表示とリーチタイトル表示との表示サイズの違いに応じて変更して表示される。また、要素 E 1 ~ E 5 のすべてがシャッター表示およびリーチタイトル表示のそれぞれに収まるように表示される。

30

【0 2 2 8】

可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当たり信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像で表示がされるときには、フルーツ柄画像で表示がされないときよりも大当たり信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素 E 1 ~ E 5 を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当たり信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当たり信頼度の順に白画像<青画像<赤画像<フルーツ柄画像が用意されていてもよい（たとえば、赤色のシャッターや赤文字のリーチタイトル等）。そして、可変表示の表示結果が大当たりとなるか否かにより、所定の乱数抽選でいずれか 1 つの画像パターンが選択されるようにしてもよい。

40

【0 2 2 9】

50

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

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

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

【0233】

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

【0234】

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

【0235】

また、図19（a）に示すシャッター画像31AK061の表示サイズは、図19（d）

10

20

30

40

50

）に示すリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 の表示サイズよりも大きく表示される。よって、シャッター画像 3 1 A K 0 6 1 の表示サイズとリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 の表示サイズとの違いに注目させることができる。

【0 2 3 6】

また、図 1 9 (a) に示すシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 と図 1 9 (d) に示すリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実行タイミングが重なることにより特定画像であるフルーツ柄画像が見えづらくなってしまうことを防止することができる。

【0 2 3 7】

シャッター演出に係る決定（シャッター演出の有無や演出態様）は、図 1 5 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されればよい。その際には、図 1 5 のステップ 3 1 A K S 0 0 2 におけるタイトルの表示色の決定結果に基づいてシャッター演出に係る決定を行うようにしてもよい。例えば、タイトルの表示色がフルーツ柄になるものが決定されている場合は、フルーツ柄のシャッター演出が実行されやすくしてもよい。また、リーチタイトル演出の係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図 1 5 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されるようにしてもよい。

【0 2 3 8】

（特徴部 8 7 I W に関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部 8 7 I W について説明する。図 2 0 - 1 は、特徴部 8 7 I W における演出制御メイン処理を示すフローチャートである。なお、特徴部 8 7 I W では、画像表示装置 5 の表示画面上において、飾り図柄、特別図柄および普通図柄に次ぐ第 4 図柄を表示する第 4 図柄表示領域が設けられている。

【0 2 3 9】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、R A M 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、4 m s）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップ I W S A 0 1）。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイマ割込フラグの監視（ステップ I W S A 0 2）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのフラグをクリアし（ステップ I W S A 0 3）、以下の演出制御処理を実行する。

【0 2 4 0】

演出制御処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップ I W S A 0 4）。

【0 2 4 1】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセス処理を行う（ステップ I W S A 0 5）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して画像表示装置 5 の表示制御を実行する。

【0 2 4 2】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 4 図柄プロセス処理を行う（ステップ I W S A 0 6）。第 4 図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第 4 図柄プロセスフラグ）に対応した処理を選択して画像表示装置 5 の第 4 図柄表示領域において第 4 図柄の表示制御を実行する。

【0 2 4 3】

次いで、大当たり図柄決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップ I W S A 0 7）。その後、ステップ I W S A 0 2 に移行する。

【0 2 4 4】

図20-2は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域（受信した変動パターンコマンド（変動パターンを制定する演出制御コマンド）が格納されている領域）から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ87IWS001）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ87IWS001で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域（受信した表示結果指定コマンド（表示結果（通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり、小当たり、またははずれ）を指定する演出制御コマンド）が格納されている領域）に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じた飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ87IWS002）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ87IWS002の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ87IWS002において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ87IWS002において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0245】

ステップ87IWS002では、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当たり」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当たり」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。

【0246】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当たり」や「小当たり」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として「135」などの飾り図柄の組合せを決定する。そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、画像表示装置5に導出表示される3図柄の組合せが飾り図柄の「停止図柄」である。

【0247】

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

【0248】

なお、飾り図柄についても、大当たりを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当たり図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。また、確変状態となることを想起させる図柄（この特徴部87IWでは、奇数図柄）を確変図柄ともいい、確変状態とならないことを想起させる図柄（この特徴部87IWでは、偶数図柄）を非確変図柄ともいう。

【0249】

次いで、演出制御用CPU120は、リーチ成立前に実行される各リーチ前予告演出の有無を決定する（ステップ87IWS003）。ステップ87IWS003では、演出制御用CPU120は、リーチ前予告演出ごとに、リーチ前予告演出を実行するか否かを決定するためのリーチ前予告演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、

リーチ前予告演出を実行するか否かを決定する。

【0250】

図20-3は、リーチ前予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図20-3(A)は、リーチ前予告演出Aを実行するか否かを決定するためのリーチ前予告演出A決定テーブルの具体例を示している。また、図20-3(B)は、リーチ前予告演出Bを実行するか否かを決定するためのリーチ前予告演出B決定テーブルの具体例を示している。また、図20-3(C)は、リーチ前予告演出Cを実行するか否かを決定するためのリーチ前予告演出C決定テーブルの具体例を示している。

【0251】

この特徴部87IWでは、リーチ前予告演出A～Cの3種類のリーチ前予告演出を実行可能であるものとする。また、リーチ前予告演出Aは、具体的には、群予告演出（例えば、複数のキャラクタやオブジェクトの画像が登場するような態様の予告演出）であるものとする。また、リーチ前予告演出Bは、具体的には、カットイン予告演出（例えば、それまでに実行されていた演出とは関係のないキャラクタや背景などが登場するような態様の予告演出）であるものとする。また、リーチ前予告演出Cは、具体的には、役物予告演出（遊技機に設けられた可動部材（演出役物）が動作する態様の予告演出）であるものとする。

10

【0252】

この特徴部87IWでは、リーチ前予告演出A～Cは、いずれも、飾り図柄の変動表示中のリーチ成立前に実行される演出であるが、リーチ前予告演出Aの実行タイミングが最も早く、次にリーチ前予告演出Bの実行タイミングが早く、リーチ前予告演出Cの実行タイミングが最も遅くなっているものとする。

20

【0253】

また、図20-3に示すように、リーチ前予告演出A～Cが実行された場合には、リーチ前予告演出A～Cが実行されない場合よりも、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように構成されているのであるが、このうち、リーチ前予告演出Cが実行された場合が最も大当りに対する期待度（信頼度）が高く、リーチ前予告演出Cの次にリーチ前予告演出Bが実行された場合が大当りに対する期待度（信頼度）が高く、リーチ前予告演出Bの次にリーチ前予告演出Aが実行された場合が大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように構成されている。

30

【0254】

なお、この特徴部87IWでは、リーチ前予告演出として、群予告演出、カットイン予告演出、および役物予告演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、ステップアップ予告演出や、キャラクタ予告演出、ミニキャラ予告演出、モチーフ予告演出など様々な予告演出を実行可能に構成してもよい。

【0255】

また、3種類のリーチ前予告演出を実行する場合にかぎらず、例えば、4種類以上のリーチ前予告演出を実行可能に構成してもよいし、2種類のリーチ前予告演出を実行可能に構成してもよい。

【0256】

40

また、この特徴部87IWでは、図20-3に示すように、リーチ前予告演出A～Cをそれぞれ別々のテーブルを用いて決定する場合を示しているが、1つのテーブルを用いて1つの抽選処理で、リーチ前予告演出A～Cの有無を一括して決定するように構成してもよい。

【0257】

次いで、演出制御用CPU120は、少なくとも1つのリーチ前予告演出を実行することに決定したか否かを確認する（ステップ87IWS004）。いずれのリーチ前予告演出の実行も決定しなかった場合には、ステップ87IWS010に移行する。少なくとも1つのリーチ前予告演出の実行を決定した場合には、演出制御用CPU120は、決定したリーチ前予告演出ごとに貯留演出を実行するか否かを決定する（ステップ87IWS0

50

05)。ステップ87 IWS005では、演出制御用CPU120は、決定したリーチ前予告演出ごとに、貯留演出を実行するか否かを決定するための貯留演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、貯留演出を実行するか否かを決定する。

【0258】

図20-4は、貯留演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。この特徴部87IWでは、図20-4に示すように、大当たりとなる場合には、はずれとなる場合と比較して高い割合により、貯留演出を実行することに決定する。また、この特徴部87IWでは、図20-4に示すように、はずれとなる場合であっても、60%の比較的高い割合により貯留演出を実行することに決定する。

【0259】

「貯留演出」とは、所定数（本例では、1～3個）のアイテムが貯留していくような態様で実行される演出である。この特徴部87IWでは、貯留演出を実行することに決定した場合には、貯留演出が実行されて所定数のアイテムが貯留されたような表示が行われた後、所定の待機時間を経由して、リーチ前予告演出が実行される。なお、この特徴部87IWでは、貯留演出を実行しないことに決定した場合には、貯留演出を実行することなく、リーチ前予告演出の実行タイミングとなると、そのままリーチ前予告演出が実行される場合もある。

【0260】

なお、貯留演出の決定の仕方は、この特徴部87IWで示した態様にかぎられない。例えば、リーチ前予告演出の種類に応じて、異なる割合で貯留演出の有無を決定するように構成してもよい。この場合、例えば、リーチ前予告演出B（カットイン予告演出）よりも、リーチ前予告演出C（役物予告演出）の方が、はずれとなる場合に貯留演出を高い割合で決定するように構成してもよい。

【0261】

また、例えば、1回の変動表示中に実行されるリーチ前予告演出の数や、何番目に実行するリーチ前予告演出であるかに応じて、異なる割合で貯留演出の有無を決定するように構成してもよい。この場合、例えば、同じカットイン予告演出を実行する場合であっても、1番目にカットイン予告演出を実行する場合と、2番目にカットイン予告演出を実行する場合とで、異なる割合で貯留演出の有無を決定するように構成してもよい。

【0262】

また、例えば、2以上のリーチ前予告演出に対して貯留演出の有無を決定する場合に、既に他のリーチ前予告演出に対して貯留演出の実行を決定しているか否かに応じて、異なる割合で貯留演出の有無を決定するように構成してもよい。この場合、例えば、1番目のリーチ前予告演出に対して貯留演出を実行することに決定した場合には、2番目および3番目のリーチ前予告演出に対しても高い割合で貯留演出を実行することに決定するように構成してもよい。

【0263】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ87 IWS005で貯留演出を実行すると決定したリーチ前予告演出が少なくとも1つある場合には、貯留演出ありと決定したリーチ前予告演出ごとに、貯留演出を実行した後リーチ前予告演出を実行するまでの待機時間を決定する（ステップ87 IWS006）。ステップ87 IWS006では、演出制御用CPU120は、貯留演出ありと決定したリーチ前予告演出ごとに、待機時間を決定するための待機時間決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、待機時間（待機パターン）を決定する。

【0264】

図20-5は、待機時間決定テーブルの具体例を示す説明図である。図20-5に示すように、この特徴部87IWでは、待機時間決定テーブルには、待機時間の待機パターンとして、待機パターン1～7に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0265】

図20-5において、待機パターン1は、貯留演出を実行した後、待機時間なし（すな

10

20

30

40

50

わち、待機時間0秒)で直ちにリーチ前予告演出を実行するパターンである。また、待機パターン2は、貯留演出を実行した後、直ちに5秒間のタイマ表示を開始し、5秒間が経過してタイマ表示が0秒となると(すなわち、待機時間5秒)、リーチ前予告演出を実行するパターンである。また、待機パターン3は、貯留演出を実行した後、5秒間の待機中表示を表示し、その後、5秒間のタイマ表示を開始し、5秒間が経過してタイマ表示が0秒となると(すなわち、合計で待機時間10秒)、リーチ前予告演出を実行するパターンである。また、待機パターン4は、貯留演出を実行した後、10秒間の待機中表示を表示し、その後、5秒間のタイマ表示を開始し、5秒間が経過してタイマ表示が0秒となると(すなわち、合計で待機時間15秒)、リーチ前予告演出を実行するパターンである。

【0266】

10

また、待機パターン5は、貯留演出を実行した後、直ちに5秒間のタイマ表示を開始し、5秒間が経過してタイマ表示が0秒となると(恰も一旦待機時間が0となったような表示を行うと)、さらに5秒間の待機中表示を表示し、その後、再び5秒間のタイマ表示を開始し、5秒間が経過してタイマ表示が0秒となると(すなわち、合計で待機時間15秒)、リーチ前予告演出を実行するパターンである。

【0267】

また、待機パターン6は、貯留演出を実行した後、5秒間の待機中表示を表示し、その後、5秒間のタイマ表示を開始し、5秒間が経過してタイマ表示が0秒となると(恰も一旦待機時間が0となったような表示を行うと)、さらに5秒間の待機中表示を表示し、その後、再び5秒間のタイマ表示を開始し、5秒間が経過してタイマ表示が0秒となると(すなわち、合計で待機時間20秒)、リーチ前予告演出を実行するパターンである。

20

【0268】

また、待機パターン7は、貯留演出を実行した後、10秒間の待機中表示を表示し、その後、5秒間のタイマ表示を開始し、5秒間が経過してタイマ表示が0秒となると(恰も一旦待機時間が0となったような表示を行うと)、さらに5秒間の待機中表示を表示し、その後、再び5秒間のタイマ表示を開始し、5秒間が経過してタイマ表示が0秒となると(すなわち、合計で待機時間20秒)、リーチ前予告演出を実行するパターンである。

【0269】

なお、この特徴部87IWでは、恰も一旦待機時間が0となった後に再び待機中表示やタイマ表示を行う待機パターン(本例では、待機パターン5~7)として、一旦タイマ表示が0秒となった後、一律に、さらに5秒間の待機中表示を表示し、その後、再び5秒間のタイマ表示を開始する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、一旦タイマ表示が0秒となった後、待機中表示を表示することなく、直ちに5秒間のタイマ表示を再び表示する待機パターンを設けるように構成してもよいし、一旦タイマ表示が0秒となった後、10秒間の待機中表示を表示する待機パターンを設けるように構成してもよい。

30

【0270】

また、待機パターンの決定の仕方は、この特徴部87IWで示した態様にかぎられない。例えば、リーチ前予告演出の種類に応じて、異なる割合で待機パターンを決定するように構成してもよい。この場合、例えば、リーチ前予告演出B(カットイン予告演出)よりも、リーチ前予告演出C(役物予告演出)の方が、はずれとなる場合に特定の待機パターン(例えば、待機パターン5~7)を高い割合で決定するように構成してもよい。

40

【0271】

また、例えば、1回の変動表示中に実行されるリーチ前予告演出の数や、何番目に実行するリーチ前予告演出であるかに応じて、異なる割合で待機パターンを決定するように構成してもよい。この場合、例えば、同じカットイン予告演出を実行する場合であっても、1番目にカットイン予告演出を実行する場合と、2番目にカットイン予告演出を実行する場合とで、異なる割合で待機パターンを決定するように構成してもよい。

【0272】

また、例えば、2以上のリーチ前予告演出に対して待機パターンを決定する場合に、既

50

に他のリーチ前予告演出に対して特定の待機パターン（例えば、待機パターン5～7）を決定しているか否かに応じて、異なる割合で待機パターンを決定するように構成してもよい。この場合、例えば、1番目のリーチ前予告演出に対して特定の待機パターン（例えば、待機パターン5～7）を決定した場合には、2番目および3番目のリーチ前予告演出に対しても高い割合で特定の待機パターン（例えば、待機パターン5～7）を決定するように構成してもよい。

【0273】

また、例えば、貯留演出を実行することに決定したリーチ前予告演出の数に応じて、異なる割合で待機パターンを決定するように構成してもよい。

【0274】

また、図20-5に示す例では、例えば、待機パターン1～4を見ると、待機時間に関係なく大当りに対する期待度（信頼度）が同じである場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、待機時間に応じて大当りに対する期待度（信頼度）を異ならせてもよい。例えば、待機時間が最も短い（0秒）待機パターン1が大当りに対する期待度（信頼度）が最も低く、待機パターン1の次に待機パターン2が大当りに対する期待度（信頼度）が高く、待機パターン2の次に待機パターン3が大当りに対する期待度（信頼度）が高く、待機時間が最も長い（15秒）待機パターン4が大当りに対する期待度（信頼度）が最も高くなるように構成してもよい。そのような構成によれば、待機時間が長くなる程、大当りに対する期待感を高めることができる。

【0275】

次いで、演出制御用CPU120は、少なくとも1つのリーチ前予告演出について貯留演出の実行を決定している場合には、貯留演出において貯留するアイテムの数をカウントするための貯留数カウンタに3をセットする（ステップ87IWS007）。また、演出制御用CPU120は、貯留演出において貯留されているアイテムの数を表示する貯留数表示の表示を開始する制御を行う（ステップ87IWS008）。なお、ステップ87IWS008では、まだアイテムは1つも貯留されていないので、例えば、画像表示装置5において貯留数表示として「0/3」などの表示を開始する。

【0276】

次いで、演出制御用CPU120は、少なくとも1つのリーチ前予告演出について貯留演出の実行を決定している場合には、貯留演出のありのリーチ前予告演出ごとに、そのリーチ前予告演出を示唆する示唆表示の表示を開始する制御を行う（ステップ87IWS009）。ステップ87IWS009では、例えば、リーチ前予告演出A（群予告演出）を実行する場合には、画像表示装置5において示唆表示として矩形の中に「群」の文字を含む示唆表示Aの表示を開始する。また、例えば、リーチ前予告演出B（カットイン予告演出）を実行する場合には、画像表示装置5において示唆表示として矩形の中に「カ」の文字を含む示唆表示Bの表示を開始する。また、例えば、リーチ前予告演出C（役物予告演出）を実行する場合には、画像表示装置5において示唆表示として矩形の中に「役」の文字を含む示唆表示Cの表示を開始する。

【0277】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドで指定される変動パターンがスーパーリーチ演出Dを含むものであるか否かを確認する（ステップ87IWS010）。スーパーリーチ演出Dを含むものでなければ、そのままステップ87IWS012に移行する。

【0278】

なお、この特徴部87IWでは、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ演出としてスーパーリーチ演出A～Dの4種類が実行される場合がある。この特徴部87IWにおいて、スーパーリーチ演出A～Dは、大当りとなる場合とはずれとなる場合とで共通に実行される演出であるが、大当りとなる場合には、はずれとなる場合と比較して、高い割合によりスーパーリーチ演出A～Dが実行される。従って、スーパーリーチ演出A～Dが実行される場合には、スーパーリーチ演出A～Dが実行されない場合と比較して、大当りに対す

10

20

30

40

50

る期待度（信頼度）が高い。

【0279】

スーパーリーチ演出Dを含むものである場合には、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出Dの実行中に登場するキャラクタの種類を決定する（ステップ87IWS011）。ステップ87IWS011では、演出制御用CPU120は、キャラクタの種類を決定するためのキャラクタ決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、スーパーリーチ演出Dの実行中に登場するキャラクタの種類を決定する。

【0280】

図20-6は、キャラクタ決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。図20-6に示すように、この特徴部87IWでは、キャラクタ決定テーブルには、キャラクタC1～C4に対して、それぞれ判定値が割り振られている。なお、この特徴部87IWでは、スーパーリーチ演出Dが実行される場合には、そのスーパーリーチ演出Dの実行中に所定の楽曲が音出力されるのであるが、図20-6に示すように、キャラクタC1が決定された場合には、スーパーリーチ演出Dの実行中にキャラクタC1が登場する演出が実行されるとともに楽曲M1が音出力される。また、図20-6に示すように、キャラクタC2が決定された場合には、スーパーリーチ演出Dの実行中にキャラクタC2が登場する演出が実行されるとともに楽曲M2が音出力される。また、図20-6に示すように、キャラクタC3が決定された場合には、スーパーリーチ演出Dの実行中にキャラクタC3が登場する演出が実行されるとともに楽曲M3が音出力される。また、図20-6に示すように、キャラクタC4が決定された場合には、スーパーリーチ演出Dの実行中にキャラクタC4が登場する演出が実行されるとともに楽曲M4が音出力される。

【0281】

また、この特徴部87IWでは、スーパーリーチ演出Dが実行される場合には、所定の楽曲の音出力を終了した後に、大当たりとなる場合であれば所定の特定音が音出力されるのであるが、図20-6に示すように、キャラクタC1が決定された場合には、楽曲M1の音出力を終了した後に特定音S1が音出力される。また、図20-6に示すように、キャラクタC2が決定された場合には、楽曲M2の音出力を終了した後に特定音S2が音出力される。また、図20-6に示すように、キャラクタC3が決定された場合には、楽曲M3の音出力を終了した後に特定音S3が音出力される。また、図20-6に示すように、キャラクタC4が決定された場合には、楽曲M4の音出力を終了した後に特定音S4が音出力される。

【0282】

なお、この特徴部87IWにおいて、「特定音」は、その前に音出力される楽曲を、その楽曲で用いられる音数よりも少ない音数を用いたり楽曲の一部を削除または短縮することにより編曲して作成したものである。

【0283】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン、リーチ前予告演出を実行することに決定している場合にはそのリーチ前予告演出、およびスーパーリーチ演出Dを実行する場合には決定したキャラクタの種類に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ87IWS012）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ87IWS013）。

【0284】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセ

スタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0285】

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

10

【0286】

また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ87IWS014）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

20

【0287】

なお、この特徴部87IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0288】

また、変動パターンコマンドにおいてスーパーリーチ演出Aを含む変動パターンが指定されている場合には、ステップ87IWS012でスーパーリーチ演出Aを含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ87IWS014およびステップ87IWS105の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ演出Aが実行される。

30

【0289】

また、変動パターンコマンドにおいてスーパーリーチ演出Bを含む変動パターンが指定されている場合には、ステップ87IWS012でスーパーリーチ演出Bを含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ87IWS014およびステップ87IWS105の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ演出Bが実行される。

【0290】

また、変動パターンコマンドにおいてスーパーリーチ演出Cを含む変動パターンが指定されている場合には、ステップ87IWS012でスーパーリーチ演出Cの共通表示期間1の演出を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ87IWS014およびステップ87IWS105の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ演出Cの共通表示期間1の演出が実行される。

40

【0291】

また、変動パターンコマンドにおいてスーパーリーチ演出Dを含む変動パターンが指定されている場合には、ステップ87IWS012で決定したキャラクタの種類に応じたスーパーリーチ演出Dを含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ87IWS014およびステップ87IWS105の処理が実行

50

されることによって、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ演出Dが実行される。

【0292】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ87IWS015）。

【0293】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ87IWS016）。

【0294】

図20-7～図20-10は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ87IWS101）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ87IWS102）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ87IWS103）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ87IWS104）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ87IWS105）。

【0295】

次いで、演出制御用CPU120は、貯留演出ありと決定している場合であって、貯留演出の実行タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ87IWS106）。なお、貯留演出の実行タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップ87IWS015で設定した変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。貯留演出の実行タイミングとなっていなければ、そのままステップ87IWS115に移行する。

【0296】

貯留演出の実行タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において貯留演出を実行する制御を行う（ステップ87IWS107）。例えば、画像表示装置5において「GET」などの文字表示を表示してアイテムが1つ貯留したような態様の演出を行う。また、演出制御用CPU120は、貯留数カウンタの値を1減算する（ステップ87IWS108）とともに、貯留数表示を更新する制御を行う（ステップ87IWS109）。例えば、貯留演出実行前の貯留数表示が「0/3」であった場合には、貯留数表示を「1/3」に更新してアイテムの貯留数が1つ増加したような態様の表示を行う。

【0297】

次いで、演出制御用CPU120は、減算後の貯留数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ87IWS110）。貯留数カウンタの値が0となっていなければ、そのままステップ87IWS115に移行する。貯留数カウンタの値が0となっていれば、演出制御用CPU120は、リーチ前予告演出に種類に応じた予告実行可フラグ（貯留演出で所定数のアイテムが溜まり、そのリーチ前予告演出を実行可能な状態となったことを示すフラグ）をセットする（ステップ87IWS111）。例えば、リーチ前予告演出Aに対して貯留演出を実行した場合であれば予告実行可フラグAをセットし、リーチ前予告演出Bに対して貯留演出を実行した場合であれば予告実行可フラグBをセットし、リーチ前予告演出Cに対して貯留演出を実行した場合であれば予告実行可フラグCをセットする。

【0298】

なお、この特徴部87IWでは、ステップ87IWS106において様々なタイミングで貯留演出の実行タイミングであると判定して、貯留演出を実行可能である。例えば、その貯留演出が対象とするリーチ前予告演出の実行可能タイミングとなる前であれば、必ずしも1つ前のリーチ前予告演出の実行後である場合にかぎらず、その1つ前のリーチ前予告演出の実行前にステップ87IWS106でYと判定して貯留演出を実行することも可能である

10

20

30

40

50

【0299】

従って、この特徴部87IWでは、貯留演出において所定数のアイテムが溜まって予告実行可フラグがセットされた後、次の貯留演出が実行される前にリーチ前予告演出が実行される場合もあるが、そのリーチ前予告演出が実行される前に次の貯留演出が実行されてしまう場合もある。この場合、そのリーチ前予告演出が未だ実行されていない段階であっても、図20-7に示すように、特に次の貯留演出の実行は制限されていないので、次の貯留演出の実行タイミングとなればステップ87IWS106以降の演出が実行されて、次のリーチ前予告演出に対する貯留演出を実行してアイテムを貯留することができる。

【0300】

次いで、演出制御用CPU120は、待機パターンに応じた待機時間を待機時間タイマにセットする（ステップ87IWS112）。例えば、そのリーチ前予告演出に対して待機パターン1を決定した場合であれば、待機時間タイマに0秒に応じた値をセットし、待機パターン2を決定した場合であれば、待機時間タイマに5秒に応じた値をセットし、待機パターン3を決定した場合であれば、待機時間タイマに10秒に応じた値をセットし、待機パターン4を決定した場合であれば、待機時間タイマに15秒に応じた値をセットし、待機パターン5を決定した場合であれば、待機時間タイマに15秒に応じた値をセットし、待機パターン6を決定した場合であれば、待機時間タイマに20秒に応じた値をセットし、待機パターン7を決定した場合であれば、待機時間タイマに25秒に応じた値をセットする。

【0301】

そして、演出制御用CPU120は、貯留数カウンタに、前回設定した値よりも1少ない数をセットする（ステップ87IWS113）。例えば、貯留数カウンタに前回セットした値が3である場合には、ステップ87IWS113において貯留数カウンタに2をセットする。また、例えば、貯留数カウンタに前回セットした値が2である場合には、ステップ87IWS113において貯留数カウンタに1をセットする。

【0302】

なお、ステップ87IWS113を実行すると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されている貯留数表示の表示も更新する。例えば、貯留数カウンタに2をセットした場合であれば、貯留数表示を「0/2」などの表示に更新する。また、例えば、貯留数カウンタに1をセットした場合であれば、貯留数表示を「0/1」などの表示に更新する。また、演出制御用CPU120は、所定数のアイテムが溜まったリーチ前予告演出に対応する示唆表示を消去する。

【0303】

可変表示開始設定処理のステップ87IWS007およびステップ87IWS113の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中に、1つ目のリーチ前予告演出に対して貯留演出が実行される場合には、貯留数カウンタに3がセットされ、貯留演出において所定数として3つのアイテムが貯留するような演出が実行され、2つ目のリーチ前予告演出に対して貯留演出が実行される場合には、貯留数カウンタに2がセットされ、貯留演出において所定数として2つのアイテムが貯留するような演出が実行され、さらに3つ目のリーチ前予告演出に対して貯留演出が実行される場合には、貯留数カウンタに1がセットされ、貯留演出において所定数として1つのアイテムが貯留するような演出が実行される。

【0304】

次いで、演出制御用CPU120は、待機中表示の開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ87IWS114）。なお、待機中表示の開始タイミングとなっているか否かは、例えば、待機時間タイマの値を確認することにより判定できる。待機中表示の開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において待機中表示の表示を開始する制御を行う（ステップ87S115）。例えば、画像表示装置5において「待機中」などの文字表示を表示する。

【0305】

なお、この特徴部 87IW では、待機パターン 1, 2 の場合には、待機中表示は表示されないで、ステップ 87IWS114 で Y と判定されることはなく、待機中表示の表示が行われる場合はない。また、待機パターン 3～7 の場合には、貯留演出で所定数のアイテムが貯留されて待機時間タイマがセット（ステップ 87IWS112 参照）されたタイミングでステップ 87IWS114 で Y と判定され、ステップ 87IWS115 の処理が実行されて待機中表示の表示が開始される。さらに、待機パターン 5～7 の場合には、一旦タイマ表示の表示を終了した場合にも、ステップ 87IWS114 で Y と判定され、ステップ 87IWS115 の処理が実行されて再び待機中表示の表示が開始される場合がある。

【0306】

10

次いで、演出制御用 CPU120 は、待機中表示の終了タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ 87IWS116）。なお、待機中表示の終了タイミングとなっているか否かは、例えば、待機時間タイマの値を確認することにより判定できる。待機中表示の終了タイミングとなっていれば、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 において待機中表示の表示を終了する制御を行う（ステップ 87S117）。例えば、画像表示装置 5 において「待機中」などの文字表示を消去する。

【0307】

次いで、演出制御用 CPU120 は、タイマ表示の開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ 87IWS118）。なお、タイマ表示の開始タイミングとなっているか否かは、例えば、待機時間タイマの値を確認することにより判定できる。タイマ表示の開始タイミングとなっていれば、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 においてタイマ表示の表示を開始する制御を行う（ステップ 87IWS119）。例えば、画像表示装置 5 においてリーチ前予告演出が実行されるまでの残り時間が 5 秒であることを示す表示を含むタイマ表示の表示を開始する。そして、その後、待機時間タイマの値の減少に伴ってタイマ表示においてリーチ前予告演出が実行されるまでの残り時間が減少していくような表示が行われる。

20

【0308】

なお、この特徴部 87IW では、待機パターン 1 の場合には、タイマ表示は表示されないで、ステップ 87IWS118 で Y と判定されることはなく、タイマ表示の表示が行われる場合はない。また、待機パターン 2, 5 の場合には、貯留演出で所定数のアイテムが貯留されて待機時間タイマがセット（ステップ 87IWS112 参照）されたタイミングでステップ 87IWS118 で Y と判定され、ステップ 87IWS119 の処理が実行されてタイマ表示の表示が開始される。また、待機パターン 3, 4, 6, 7 の場合には、待機中表示の表示を終了（ステップ 87IWS117 参照）したタイミングでステップ 87IWS118 で Y と判定され、ステップ 87IWS119 の処理が実行されてタイマ表示の表示が開始される。さらに、待機パターン 5～7 の場合には、一旦タイマ表示の表示を終了した場合にも、さらに待機中表示を経由して、または待機中表示を経由することなく、ステップ 87IWS118 で Y と判定され、ステップ 87IWS119 の処理が実行されて再びタイマ表示の表示が開始される場合がある。

30

【0309】

40

次いで、演出制御用 CPU120 は、タイマ表示の終了タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ 87IWS120）。なお、タイマ表示の終了タイミングとなっているか否かは、例えば、待機時間タイマの値を確認することにより判定できる。タイマ表示の終了タイミングとなっていれば、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 においてタイマ表示の表示を終了する制御を行う（ステップ 87S121）。例えば、画像表示装置 5 において「0 秒」の表示となっているタイマ表示を消去する。

【0310】

次いで、演出制御用 CPU120 は、リーチ前予告演出 A の実行開始可能期間となっているか否かを確認する（ステップ 87IWS122）。なお、リーチ前予告演出 A の実行開始可能期間となっているか否かは、例えば、ステップ 87IWS015 でセットした変

50

動時間タイマの値を確認することにより判定できる。なお、この特徴部 87IW では、例えば、貯留演出を実行した後にリーチ前予告演出 A を実行する場合と、貯留演出を経由することなくリーチ前予告演出 A を実行する場合とでは、リーチ前予告演出 A が開始されるタイミングには時間差が生じ得るので、リーチ前予告演出 A の実行開始可能期間にはある程度の幅が設けられている。

【0311】

リーチ前予告演出 A の実行開始可能期間となっていれば、演出制御用 CPU 120 は、そのリーチ前予告演出 A に対して貯留演出を実行した場合であるか否かを確認する（ステップ 87IWS123）。貯留演出を実行した場合であれば（ステップ 87IWS123 の Y）、演出制御用 CPU 120 は、予告実行可フラグ A がセットされているか否かを確認する（ステップ 87IWS124）。予告実行可フラグ A がセットされていない（すなわち、貯留演出でまだ所定数のアイテムが溜まっていない）ならば、そのまま 87IWS128 に移行する。予告実行可フラグ A がセットされていなければ（すなわち、貯留数で所定数のアイテムが溜まっていなければ）、演出制御用 CPU 120 は、待機時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ 87IWS125）。待機時間タイマがタイムアウトしていない（すなわち、待機時間がまだ経過していない）ならば、そのまま 87IWS128 に移行する。待機時間タイマがタイムアウトしていれば（すなわち、待機時間が経過していれば）、演出制御用 CPU 120 は、タイマ表示（「0 秒」の表示となっているタイマ表示）が表示されていなければ、そのタイマ表示を消去する（ステップ 87IWS126）。そして、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 においてリーチ前予告演出 A を実行する（ステップ 87IWS127）。

【0312】

一方、貯留演出を実行した場合でなければ（ステップ 87IWS123 の N）、演出制御用 CPU 120 は、そのままステップ 87IWS127 に移行し、画像表示装置 5 においてリーチ前予告演出 A を実行する（ステップ 87IWS127）。

【0313】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、リーチ前予告演出 B の実行開始可能期間となっているか否かを確認する（ステップ 87IWS128）。なお、リーチ前予告演出 B の実行開始可能期間となっているか否かは、例えば、ステップ 87IWS015 でセットした変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。なお、この特徴部 87IW では、例えば、貯留演出を実行した後にリーチ前予告演出 B を実行する場合と、貯留演出を経由することなくリーチ前予告演出 B を実行する場合とでは、リーチ前予告演出 B が開始されるタイミングには時間差が生じ得るので、リーチ前予告演出 B の実行開始可能期間にはある程度の幅が設けられている。

【0314】

リーチ前予告演出 B の実行開始可能期間となっていれば、演出制御用 CPU 120 は、そのリーチ前予告演出 B に対して貯留演出を実行した場合であるか否かを確認する（ステップ 87IWS129）。貯留演出を実行した場合であれば（ステップ 87IWS129 の Y）、演出制御用 CPU 120 は、予告実行可フラグ B がセットされているか否かを確認する（ステップ 87IWS130）。予告実行可フラグ B がセットされていない（すなわち、貯留演出でまだ所定数のアイテムが溜まっていない）ならば、そのまま 87IWS134 に移行する。予告実行可フラグ B がセットされていなければ（すなわち、貯留数で所定数のアイテムが溜まっていなければ）、演出制御用 CPU 120 は、待機時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ 87IWS131）。待機時間タイマがタイムアウトしていない（すなわち、待機時間がまだ経過していない）ならば、そのまま 87IWS134 に移行する。待機時間タイマがタイムアウトしていれば（すなわち、待機時間が経過していれば）、演出制御用 CPU 120 は、タイマ表示（「0 秒」の表示となっているタイマ表示）が表示されていなければ、そのタイマ表示を消去する（ステップ 87IWS132）。そして、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 においてリーチ前予告演出 B を実行する（ステップ 87IWS133）。

【0315】

一方、貯留演出を実行した場合でなければ（ステップ87IWS129のN）、演出制御用CPU120は、そのままステップ87IWS133に移行し、画像表示装置5においてリーチ前予告演出Bを実行する（ステップ87IWS133）。

【0316】

次いで、演出制御用CPU120は、リーチ前予告演出Cの実行開始可能期間となっているか否かを確認する（ステップ87IWS134）。なお、リーチ前予告演出Cの実行開始可能期間となっているか否かは、例えば、ステップ87IWS015でセットした変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。なお、この特徴部87IWでは、例えば、貯留演出を実行した後にリーチ前予告演出Cを実行する場合と、貯留演出を経由することなくリーチ前予告演出Cを実行する場合とでは、リーチ前予告演出Cが開始されるタイミングには時間差が生じ得るので、リーチ前予告演出Cの実行開始可能期間にはある程度の幅が設けられている。

10

【0317】

リーチ前予告演出Cの実行開始可能期間となっていれば、演出制御用CPU120は、そのリーチ前予告演出Cに対して貯留演出を実行した場合であるか否かを確認する（ステップ87IWS135）。貯留演出を実行した場合であれば（ステップ87IWS135のY）、演出制御用CPU120は、予告実行可フラグCがセットされているか否かを確認する（ステップ87IWS136）。予告実行可フラグCがセットされていないければ（すなわち、貯留演出でまだ所定数のアイテムが溜まっていなければ）、そのまま87IWS140に移行する。予告実行可フラグCがセットされていれば（すなわち、貯留数で所定数のアイテムが溜まっていれば）、演出制御用CPU120は、待機時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ87IWS137）。待機時間タイマがタイムアウトしていないければ（すなわち、待機時間がまだ経過していないければ）、そのまま87IWS140に移行する。待機時間タイマがタイムアウトしていれば（すなわち、待機時間が経過していれば）、演出制御用CPU120は、タイマ表示（「0秒」の表示となっているタイマ表示）が表示されていれば、そのタイマ表示を消去する（ステップ87IWS138）。そして、演出制御用CPU120は、画像表示装置5においてリーチ前予告演出Cを実行する（ステップ87IWS139）。

20

【0318】

一方、貯留演出を実行した場合でなければ（ステップ87IWS135のN）、演出制御用CPU120は、そのままステップ87IWS139に移行し、画像表示装置5においてリーチ前予告演出Bを実行する（ステップ87IWS139）。

30

【0319】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出Cの実行中であるか否かを確認する（ステップ87IWS140）。なお、スーパーリーチ演出Cの実行中であるか否かは、例えば、ステップ87IWS015でセットした変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。

【0320】

ここで、この特徴部87IWで実行されるスーパーリーチ演出A～Cについて説明する。図20-11は、スーパーリーチ演出A～Cにおいて実行される演出の実行タイミングを説明するためのタイムチャートである。

40

【0321】

まず、図20-11（1）に示すように、スーパーリーチ演出Aが実行される場合には、飾り図柄の変動表示中に左右の図柄が同じ図柄で停止してリーチが発生しノーマルリーチが実行される。次いで、スーパーリーチに発展すると、前段演出（例えば、スーパーリーチ演出Aとスーパーリーチ演出Bとで同様の演出。例えば、「スーパーリーチ発展！」などの表示を行う演出）を実行し、その後、キャラクタAが登場するキャラクタ演出A（演出期間A1）が実行される。次いで、中段演出（例えば、スーパーリーチ演出Aとスーパーリーチ演出Bとで同様の演出。例えば、「必殺技！」などの表示を行う演出）に一旦

50

切り替わり、その後、再びキャラクタ演出Aの続き（例えば、キャラクタAの武器が変動中の中図柄に飛んでいくような演出。演出期間A2。）が実行される。次いで、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進表示が表示され、プッシュボタン31Bによる操作を検出すると（または、操作有効期間が経過すると）、大当たりまたははずれであることを報知する報知演出Aが実行される。

【0322】

次に、図20-11（2）に示すように、スーパーリーチ演出Bが実行される場合には、飾り図柄の変動表示中に左右の図柄が同じ図柄で停止してリーチが発生しノーマルリーチが実行される。次いで、スーパーリーチに発展すると、前段演出（例えば、スーパーリーチ演出Aとスーパーリーチ演出Bとで同様の演出。例えば、「スーパーリーチ発展！」などの表示を行う演出）を実行し、その後、キャラクタBが登場するキャラクタ演出B（演出期間B1）が実行される。次いで、中段演出（例えば、スーパーリーチ演出Aとスーパーリーチ演出Bとで同様の演出。例えば、「必殺技！」などの表示を行う演出）に一旦切り替わり、その後、再びキャラクタ演出Bの続き（例えば、キャラクタBの武器が変動中の中図柄に飛んでいくような演出。演出期間B2。）が実行される。次いで、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進表示が表示され、プッシュボタン31Bによる操作を検出すると（または、操作有効期間が経過すると）、大当たりまたははずれであることを報知する報知演出Bが実行される。

【0323】

この特徴部87IWでは、図20-11に示すように、スーパーリーチ演出Aが実行される場合とスーパーリーチ演出Bが実行される場合とで、前段演出や中段演出などの演出期間は同じであるが、キャラクタ演出Aが実行される演出期間（A1+A2）と比較して、キャラクタ演出Bが実行される演出期間（B1+B2）の方が長くなっており、スーパーリーチ演出Aよりもスーパーリーチ演出Bの方が全体の演出期間が長くなっている。

【0324】

次に、スーパーリーチ演出Cは、スーパーリーチ演出Aとスーパーリーチ演出Bとが並行して実行されるような態様（より正確には、スーパーリーチ演出Aのキャラクタ演出Aの部分とスーパーリーチ演出Bのキャラクタ演出Bの部分とが並行して実行されるような態様）で実行される。図20-11（3）に示すように、スーパーリーチ演出Cが実行される場合には、飾り図柄の変動表示中に左右の図柄が同じ図柄で停止してリーチが発生しノーマルリーチが実行される。次いで、スーパーリーチに発展すると、共通演出1（例えば、スーパーリーチ演出A、Bの前段演出に対応する演出。例えば、「W変動！」などの表示を行う演出）を実行し（共通表示期間1）、その後、画像表示装置5の表示画面が2つの領域に分割されるような表示を行い、一方の領域でキャラクタAが登場するキャラクタ演出Aと他方の領域でキャラクタBが登場するキャラクタ演出Bとが実行される（分割表示期間1。演出期間C1。）。次いで、共通演出2（例えば、スーパーリーチ演出A、Bの中段演出に対応する演出。例えば、「W必殺技！」などの表示を行う演出）に一旦切り替わり（共通表示期間2）、その後、再び画像表示装置5の表示画面が2つの領域に分割されるような表示を行い、一方の領域でキャラクタ演出Aの続き（例えば、キャラクタAの武器が変動中の中図柄に飛んでいくような演出）と他方の領域でキャラクタ演出Bの続き（例えば、キャラクタBの武器が変動中の中図柄に飛んでいくような演出）が実行される（分割表示期間2。演出期間C2。）。次いで、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進表示が表示され、プッシュボタン31Bによる操作を検出すると（または、操作有効期間が経過すると）、再び画像表示装置5の表示画面が2つの領域に分割されるような表示を行い、一方の領域でキャラクタ演出Aに対応して大当たりまたははずれであることを報知する報知演出Aが実行され、他方の領域でキャラクタ演出Bに対応して大当たりまたははずれであることを報知する報知演出Bが実行される。

【0325】

この特徴部87IWでは、図20-11に示すように、スーパーリーチ演出Aにおいてキャラクタ演出Aが実行される演出期間（A1+A2）と、スーパーリーチ演出Cにおい

てキャラクタ演出A, Bが並行して実行される演出期間($C1 + C2$)とは、同じ期間となっている($A1 + A2 = C1 + C2$)。一方、スーパーリーチ演出Bにおいてキャラクタ演出Bが実行される演出期間($B1 + B2$)は、スーパーリーチ演出Cにおいてキャラクタ演出A, Bが並行して実行される演出期間($C1 + C2$)よりも長い期間となっている($B1 + B2 > C1 + C2$)。そのため、スーパーリーチ演出Bで実行されるキャラクタ演出Bをそのままスーパーリーチ演出Cに組み込んだとしても演出期間がはみ出してしまふことから、この特徴部87IWでは、スーパーリーチ演出Bで実行されるキャラクタ演出Bの一部を短縮または削除するなど編集した上でスーパーリーチ演出Cに組み込むことにより、キャラクタ演出A, Bを並行して実行可能に構成している。

【0326】

なお、この特徴部87IWでは、スーパーリーチ演出Aにおいてキャラクタ演出Aが実行される演出期間($A1 + A2$)と、スーパーリーチ演出Cにおいてキャラクタ演出A, Bが並行して実行される演出期間($C1 + C2$)とが同じである場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、スーパーリーチ演出Bにおいてキャラクタ演出Bが実行される演出期間($B1 + B2$)と、スーパーリーチ演出Cにおいてキャラクタ演出A, Bが並行して実行される演出期間($C1 + C2$)とが同じであるように構成してもよく、この場合、スーパーリーチ演出Aで実行されるキャラクタ演出Aの方に一部の演出を付加など編集した上でスーパーリーチ演出Cに組み込むように構成してもよい。また、例えば、スーパーリーチ演出Aにおいてキャラクタ演出Aが実行される演出期間($A1 + A2$)およびスーパーリーチ演出Bにおいてキャラクタ演出Bが実行される演出期間($B1 + B2$)のいずれも、スーパーリーチ演出Cにおいてキャラクタ演出A, Bが並行して実行される演出期間($C1 + C2$)とは異なるように構成してもよく、この場合、キャラクタ演出Aおよびキャラクタ演出Bの両方について演出期間が同じになるように編集した上でスーパーリーチ演出Cに組み込むように構成してもよい。

【0327】

スーパーリーチ演出Cの実行中であった場合には、演出制御用CPU120は、分割表示期間1の開始タイミングとなっているか否かを確認する(ステップ87IWS141)。なお、分割表示期間1の開始タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップ87IWS015でセットした変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。また、この特徴部87IWでは、スーパーリーチ演出Cのうちの共通表示期間1については、可変表示開始設定処理のステップ87IWS012で選択されたプロセステーブルに従ってステップ87IWS014およびステップ87IWS105の処理が実行されることによって、共通表示期間1における共通演出1が実行されている。

【0328】

分割表示期間1の開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、分割表示期間1に応じたプロセスデータに切り替え(ステップ87IWS142)、プロセスタイマを再スタートさせる(ステップ87IWS143)。その後、ステップ87IWS142で切り替えたプロセスデータに従ってステップ87IWS105の処理が実行されることによって分割表示期間1におけるキャラクタ演出A, Bが並行して実行されることになる。

【0329】

分割表示期間1の開始タイミングでなければ、演出制御用CPU120は、共通表示期間2の開始タイミングとなっているか否かを確認する(ステップ87IWS144)。なお、共通表示期間2の開始タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップ87IWS015でセットした変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。共通表示期間2の開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、共通表示期間2に応じたプロセスデータに切り替え(ステップ87IWS145)、プロセスタイマを再スタートさせる(ステップ87IWS146)。その後、ステップ87IWS145で切り替えたプロセスデータに従ってステップ87IWS105の処理が実行されることによって共通表示期間2における共通演出2が実行されることになる。

【0330】

共通表示期間2の開始タイミングでなければ、演出制御用CPU120は、分割表示期間2の開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ87IWS147）。なお、分割表示期間2の開始タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップ87IWS015でセットした変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。分割表示期間2の開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、分割表示期間2に応じたプロセスデータに切り替え（ステップ87IWS148）、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ87IWS149）。その後、ステップ87IWS148で切り替えたプロセスデータに従ってステップ87IWS105の処理が実行されることによって分割表示期間2におけるキャラクタ演出A、Bが並行して実行されることになる。

10

【0331】

分割表示期間2の開始タイミングでもなければ、演出制御用CPU120は、操作促進表示の表示中であるか否かを確認する（ステップ87IWS150）。操作促進表示の表示中でなければ（ステップ87IWS150のN）、演出制御用CPU120は、操作促進表示の開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ87IWS151）。なお、操作促進表示の開始タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップ87IWS015でセットした変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。操作促進表示の開始タイミングとなっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において操作促進表示の表示を開始する制御を行う（ステップ87IWS152）。例えば、画像表示装置5において、操作促進表示としてプッシュボタン31Bを模した画像を表示するとともに「PUSH」などの文字表示を表示する。また、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bによる操作を受け付け可能な操作有効期間を計測するための操作促進時間タイマをセットする（ステップ87IWS153）。

20

【0332】

操作促進表示の表示中であれば（ステップ87IWS150のY）、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bからの操作信号を入力したか否かを確認する（ステップ87IWS154）。プッシュボタン31Bからの操作信号を入力していれば（すなわち、プッシュボタン31Bの操作がなされていれば）、ステップ87IWS156に移行する。プッシュボタン31Bからの操作信号を入力していなければ（すなわち、プッシュボタン31Bの操作がなされていなければ）、演出制御用CPU120は、操作促進時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ87IWS155）。操作促進時間タイマがタイムアウトしていなければ（すなわち、まだ操作有効期間を終了していなければ）、ステップ87IWS159に移行する。

30

【0333】

ステップ87IWS154でプッシュボタン31Bからの操作信号を入力していた場合（すなわち、プッシュボタン31Bの操作がなされていた場合）、またはステップ87IWS155で操作促進時間タイマがタイムアウトしていた場合（すなわち、操作有効期間を終了した場合）には、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されている操作促進表示を消去する（ステップ87IWS156）。そして、演出制御用CPU120は、報知表示期間に応じたプロセスデータに切り替え（ステップ87IWS157）、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ87IWS158）。その後、ステップ87IWS157で切り替えたプロセスデータに従ってステップ87IWS105の処理が実行されることによって報知表示期間における報知演出A、Bが並行して実行されることになる。

40

【0334】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出Dの実行中であるか否かを確認する（ステップ87IWS159）。ここで、この特徴部87IWで実行されるスーパーリーチ演出Dについて説明する。図20-12は、スーパーリーチ演出Dにおいて実行される演出の実行タイミングを説明するためのタイムチャートである。

【0335】

50

図20-12に示すように、スーパーリーチ演出Dが実行される場合には、飾り図柄の変動表示中に左右の図柄が同じ図柄で停止してリーチが発生しノーマルリーチが実行される。次いで、スーパーリーチに発展すると、キャラクターが登場するキャラクター演出Dが実行される。この特徴部87IWでは、既に説明したように、スーパーリーチ演出Dが実行される場合には、変動開始時にスーパーリーチ演出Dの実行中に登場するキャラクターの種類が決定される（ステップ87IWS011および図20-6参照）のであるが、キャラクターC1が決定された場合には、図20-12（1）に示すように、キャラクター演出DにおいてキャラクターC1が登場する演出が実行されるとともに、キャラクター演出Dが実行されている期間にわたって楽曲M1が音出力される。また、キャラクターC2が決定された場合には、図20-12（2）に示すように、キャラクター演出DにおいてキャラクターC2が登場する演出が実行されるとともに、キャラクター演出Dが実行されている期間にわたって楽曲M2が音出力される。また、キャラクターC3が決定された場合には、図20-12（3）に示すように、キャラクター演出DにおいてキャラクターC3が登場する演出が実行されるとともに、キャラクター演出Dが実行されている期間にわたって楽曲M3が音出力される。また、キャラクターC4が決定された場合には、図20-12（4）に示すように、キャラクター演出DにおいてキャラクターC4が登場する演出が実行されるとともに、キャラクター演出Dが実行されている期間にわたって楽曲M4が音出力される。

10

【0336】

次いで、キャラクター演出Dの実行期間を終了すると、図20-12に示すように、押しボタン31Bの操作を促す操作促進表示が表示されるとともに、操作促進音が音出力される。なお、操作促進表示および操作促進音については、キャラクターの種類（キャラクターC1～C4）に関係なく共通である。次いで、押しボタン31Bによる操作を検出すると（または、操作有効期間が経過すると）、大当たりまたははずれであることを報知する報知演出が実行されるとともに、大当たりとなる場合であれば、特定音が音出力される。この場合、キャラクターC1が決定された場合には、図20-12（1）に示すように、報知演出D1が実行されるとともに、特定音S1が音出力される。また、キャラクターC2が決定された場合には、図20-12（2）に示すように、報知演出D2が実行されるとともに、特定音S2が音出力される。また、キャラクターC3が決定された場合には、図20-12（3）に示すように、報知演出D3が実行されるとともに、特定音S3が音出力される。また、キャラクターC4が決定された場合には、図20-12（4）に示すように、報知演出D4が実行されるとともに、特定音S4が音出力される。

20

30

【0337】

なお、既に説明したように、スーパーリーチ演出Dは、大当たりとなる場合とはずれとなる場合とで共通に実行される演出であるが、スーパーリーチ演出Dに含まれるキャラクター演出Dも、大当たりとなる場合とはずれとなる場合とで共通に実行される共通演出であるといえる。

【0338】

また、図20-12では、大当たりとなって特定音が出力される場合が示されているが、はずれとなる場合には、キャラクターの種類（キャラクターC1～C4）に関係なく、共通の共通音が出力される。

40

【0339】

なお、この特徴部87IWで示した態様にかぎらず、はずれとなる場合であっても、キャラクターの種類に応じて専用の音が出力されるように構成してもよい。

【0340】

また、この特徴部87IWでは、特定音の出力期間は、特定音S1～S4のいずれであるかによって異なっているのであるが、図20-12に示すように、いずれの特定音S1～S4が出力される場合であっても、特定音S1～S4の音出力の終了が同じタイミングとなるように、キャラクター演出Dの演出期間が設計されている。

【0341】

なお、この特徴部87IWで示した態様にかぎらず、キャラクター演出Dの演出期間が一

50

律に同じになるように設計して、特定音 S 1 ～ S 4 の音出力の開始タイミングが同じとなるように設計してもよく、この場合、特定音 S 1 ～ S 4 の音出力の終了が異なるタイミングとなるように構成してもよい。

【0342】

スーパーリーチ演出 D の実行中でなければ、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出 D の開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ 87 IWS 160）。なお、スーパーリーチ演出 D の開始タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップ 87 IWS 015 でセットした変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。スーパーリーチ演出 D の開始タイミングとなっていれば、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L, 8 R からキャラクタの種類に応じた楽曲の音出力を開始する制御を行う（ステップ 87 IWS 161）。なお、スーパーリーチ演出 D のキャラクタ演出 D の部分については、可変表示開始設定処理のステップ 87 IWS 012 で選択されたプロセステーブルに従ってステップ 87 IWS 014 およびステップ 87 IWS 105 の処理が実行されることによって、キャラクタ演出 D が実行される。

10

【0343】

スーパーリーチ演出の実行中であれば、演出制御用 CPU 120 は、操作促進表示の表示中であるか否かを確認する（ステップ 87 IWS 162）。操作促進表示の表示中でなければ（ステップ 87 IWS 162 の N）、演出制御用 CPU 120 は、操作促進表示の開始タイミングであるか否かを確認する（ステップ 87 IWS 163）。なお、操作促進表示の開始タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップ 87 IWS 015 でセットした変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。操作促進表示の開始タイミングとなっていれば、演出制御用 CPU 120 は、楽曲の音出力を停止する制御を行う（ステップ 87 IWS 164）。また、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において操作促進表示の表示を開始する制御を行う（ステップ 87 IWS 165）。例えば、画像表示装置 5 において、操作促進表示としてプッシュボタン 31 B を模した画像を表示するとともに「PUSH」などの文字表示を表示する。また、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L, 8 R から操作促進音の音出力を開始する制御を行う（ステップ 87 IWS 166）。また、演出制御用 CPU 120 は、プッシュボタン 31 B による操作を受け付け可能な操作有効期間を計測するための操作促進時間タイマをセットする（ステップ 87 IWS 167）。

20

30

【0344】

操作促進表示の表示中であれば（ステップ 87 IWS 162 の Y）、演出制御用 CPU 120 は、プッシュボタン 31 B からの操作信号を入力したか否かを確認する（ステップ 87 IWS 168）。プッシュボタン 31 B からの操作信号を入力していれば（すなわち、プッシュボタン 31 B の操作がなされていれば）、ステップ 87 IWS 177 に移行する。プッシュボタン 31 B からの操作信号を入力していなければ（すなわち、プッシュボタン 31 B の操作がなされていなければ）、演出制御用 CPU 120 は、操作促進時間タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ 87 IWS 169）。操作促進時間タイマがタイムアウトしていなければ（すなわち、まだ操作有効期間を終了していなければ）、ステップ 87 IWS 177 に移行する。

40

【0345】

ステップ 87 IWS 168 でプッシュボタン 31 B からの操作信号を入力していた場合（すなわち、プッシュボタン 31 B の操作がなされていた場合）、またはステップ 87 IWS 169 で操作促進時間タイマがタイムアウトしていた場合（すなわち、操作有効期間を終了した場合）には、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に表示されている操作促進表示を消去する（ステップ 87 IWS 170）とともに、操作促進音の音出力を停止する（ステップ 87 IWS 171）。そして、演出制御用 CPU 120 は、報知表示期間に応じたプロセスデータに切り替え（ステップ 87 IWS 172）、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ 87 IWS 173）。その後、ステップ 87 IWS 172 で切り替えたプロセスデータに従ってステップ 87 IWS 105 の処理が実行されることに

50

よって報知表示期間における報知演出（報知演出D1～D4）が実行されることになる。

【0346】

次いで、演出制御用CPU120は、今回の変動表示が大当たりとなるものであるか否かを確認する（ステップ87IWS174）。なお、大当たりとなる変動表示であるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。大当たりとなる変動表示であれば、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rからキャラクタの種類に応じた特定音（特定音S1～S4）の音出力を開始する制御を行う（ステップ87IWS175）。一方、はずれとなる変動表示であれば、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから共通音の音出力を開始する制御を行う（ステップ87IWS176）。なお、スーパーリーチ演出Dの報知演出D1～D4の部分については、可変表示開始設定処理のステップ87IWS012で選択されたプロセステーブルに従ってステップ87IWS014およびステップ87IWS105の処理が実行されることによって、報知演出D1～D4が実行される。

10

【0347】

そして、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップ87IWS177）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ87IWS178）。

【0348】

次に、リーチ前予告演出が実行される場合の演出例について説明する。図20-13～図20-16は、リーチ前予告演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。なお、図20-13～図20-16において、（A）（B）（C）・・・の順に演出画面が遷移する。

20

【0349】

図20-13～図20-16に示す例では、飾り図柄の変動表示を開始するときに、リーチ前予告演出A～Cの3つのリーチ前予告演出を全て実行することに決定したものと（ステップ87IWS003参照）、リーチ前予告演出A～Cの全てについて貯留演出を実行することに決定したものとする（ステップ87IWS005参照）。また、リーチ前予告演出Aについては待機パターン4を決定し、リーチ前予告演出Bについては待機パターン2を決定し、リーチ前予告演出Cについては待機パターン1を決定したものとする（ステップ87IWS006参照）。また、貯留数カウンタに3がセットされたものとする（ステップ87IWS007参照）。また、本例では、図20-13～図20-16に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の変動表示中に海の中を模した背景画像が表示されるものとする。

30

【0350】

そして、図20-13（A）に示すように、リーチ前予告演出Aを示唆する示唆表示A87IW001、リーチ前予告演出Bを示唆する示唆表示B87IW002、リーチ前予告演出Cを示唆する示唆表示C87IW003の表示を開始する（ステップ87IWS009参照）とともに、貯留数表示87IW004の表示を開始する（ステップ87IWS008参照）。図20-13（A）に示す例では、示唆表示A87IW001として群予告演出を示唆する矩形の中に「群」の文字を含む表示を表示し、示唆表示B87IW002としてカットイン予告演出を示唆する矩形の中に「カ」の文字を含む表示を表示し、示唆表示C87IW003として役物予告演出を示唆する矩形の中に「役」の文字を含む表示を表示し、貯留数表示87IW004として「0/3」の表示を表示する場合が示されている。

40

【0351】

次いで、1つ目の貯留演出の実行タイミングとなると、図20-13（B）に示すように、画像表示装置5において1つ目の貯留演出が実行される（ステップIWS107参照）。図20-13（B）に示す例では、貯留演出として「GET」などの文字表示87IW005が表示される場合が示されている。また、貯留演出が実行されてアイテムが1つ溜まったことにもとづいて、貯留数表示87IW004の表示が更新される（ステップI

50

WS109参照)。図20-13(B)に示す例では、貯留数表示87IW004が「0/3」から「1/3」に更新される場合が示されている。

【0352】

次いで、2つ目および3つ目の貯留演出の実行タイミングとなると、図20-13(C)に示すように、画像表示装置5において2つ目および3つ目の貯留演出が実行される(ステップIWS107参照)。また、貯留演出が実行されてアイテムが2つ溜まったことにもとづいて、貯留数表示87IW004の表示が更新される(ステップIWS109参照)。図20-13(C)に示す例では、貯留数表示87IW004が「1/3」から「3/3」に更新される場合が示されている。

【0353】

なお、貯留演出は、1つずつ別々のタイミングで実行するように構成してもよいし、図20-13(C)に示すように、同じタイミングで複数の貯留演出を実行する場合があるように構成してもよい。

【0354】

次いで、貯留演出で所定数(本例では、3)のアイテムが貯留されたことにもとづいて待機時間に移行し、待機パターン4に決定されていることにもとづいて、図20-13(D)に示すように、画像表示装置5において、示唆表示A87IW001が消去されるとともに、待機中表示87IW006の表示が開始される(ステップ87IWS115参照)。なお、この際、貯留数カウンタには新たに前回よりも1つ少ない値である2がセットされ(ステップ87IWS113参照)、貯留数表示87IW004が「0/2」に更新される。次いで、タイマ表示の開始タイミングとなると、図20-14(E)に示すように、画像表示装置5においてタイマ表示87IW007の表示に切り替わる(ステップ87IWS119参照)。本例では、図20-14(E)に示すように、「5」の表示を含むタイマ表示87IW007が表示され、タイマ表示87IW007内に表示される数字が減少していく表示が行われることによって、5秒間のカウントされるような表示が行われる。

【0355】

そして、待機時間がタイムアウトし、図20-14(F)に示すように、タイマ表示87IW007内に表示される数字が「0」となると、図20-14(G)に示すように、タイマ表示87IW007が消去され(ステップ87IWS126参照)、画像表示装置5においてリーチ前予告演出Aが実行される(ステップ87IWS127参照)。本例では、図20-14(G)に示すように、リーチ前予告演出Aとして、海の中を魚87IW008の群れが泳いでいるような態様の群予告演出が実行される場合が示されている。

【0356】

次いで、1つ目のリーチ前予告演出Aが実行された後、2つ目のリーチ前予告演出Bに対して1つ目および2つ目の貯留演出の実行タイミングとなると、図20-14(H)に示すように、画像表示装置5において1つ目および2つ目の貯留演出が実行される(ステップIWS107参照)。また、貯留演出が実行されてアイテムが2つ溜まったことにもとづいて、貯留数表示87IW004の表示が更新される(ステップIWS109参照)。図20-14(H)に示す例では、貯留数表示87IW004が「0/2」から「2/2」に更新される場合が示されている。

【0357】

次いで、貯留演出で所定数(本例では、2)のアイテムが貯留されたことにもとづいて待機時間に移行し、待機パターン2に決定されていることにもとづいて、直ちにタイマ表示の開始タイミングとなり、図20-15(I)に示すように、画像表示装置5において、示唆表示B87IW002が消去されるとともに、タイマ表示87IW007の表示に切り替わる(ステップ87IWS119参照)。なお、この際、貯留数カウンタには新たに前回よりも1つ少ない値である1がセットされ(ステップ87IWS113参照)、貯留数表示87IW004が「0/1」に更新される。

【0358】

10

20

30

40

50

そして、待機時間がタイムアウトし、図20-15(J)に示すように、タイマ表示87IW007内に表示される数字が「0」となると、図20-15(K)に示すように、タイマ表示87IW007が消去され(ステップ87IWS126参照)、画像表示装置5においてリーチ前予告演出Bが実行される(ステップ87IWS133参照)。本例では、図20-15(K)に示すように、リーチ前予告演出Bとして、それまでの海の中を模した背景画像とは関連のないロケット87IW009が打ち上げられるような態様のカットイン予告演出が実行される場合が示されている。

【0359】

次いで、2つ目のリーチ前予告演出Bが実行された後、3つ目のリーチ前予告演出Cに対して貯留演出の実行タイミングとなると、図20-15(L)に示すように、画像表示装置5において貯留演出が実行される(ステップIWS107参照)。また、貯留演出が実行されてアイテムが1つ溜まったことにもとづいて、貯留数表示87IW004の表示が更新される(ステップIWS109参照)。図20-15(L)に示す例では、貯留数表示87IW004が「0/1」から「1/1」に更新される場合が示されている。

【0360】

次いで、貯留演出で所定数(本例では、1)のアイテムが貯留されたこと、および待機パターン1に決定されていることにもとづいて、待機時間を経由することなく、図20-16(M)に示すように、直ちに、示唆表示C87IW003およびタイマ表示87IW007が消去され(ステップ87IWS126参照)、画像表示装置5においてリーチ前予告演出Cが実行される(ステップ87IWS139参照)。本例では、図20-16(M)に示すように、リーチ前予告演出Cとして、遊技機に設けられた可動部材87IW010を動作させる態様の役物予告演出が実行される場合が示されている。

【0361】

なお、図20-13~図20-16に示す例では、先のリーチ前予告演出に対する貯留数表示の表示中には次のリーチ前予告演出に対する貯留数表示は表示せず、先のリーチ前予告演出に対する貯留数表示においてアイテムが所定数まで溜まってから、次のリーチ前予告演出に対する貯留数表示が表示される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、変動開始時から全てのリーチ前予告演出に対する貯留数表示を開始してもよい。例えば、図20-13(A)において、示唆表示A87IW001の上に「0/3」の貯留数表示を表示し、示唆表示B87IW002の上に「0/2」の貯留数表示を表示し、示唆表示C87IW003の上に「0/1」の貯留数表示を表示して、変動開始時からあらかじめリーチ前予告演出ごとの必要なアイテムの貯留数がわかるように表示してもよい。

【0362】

また、例えば、貯留数表示として数値表示を行うのではなく、アイテムが溜まるごとに示唆表示として表示されているアイコン画像(本例では、「群」や「力」、「役」の文字表示を含む矩形表示)のサイズが大きくなるような表示を行うことにより、アイテムが溜まっていくことを認識可能に報知してもよい。

【0363】

また、この実施の形態では、一律にリーチ前予告演出A(群予告演出)、リーチ前予告演出B(カットイン予告演出)、およびリーチ前予告演出C(役物予告演出)の順にアイテムが貯留されていく場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、ある変動表示ではリーチ前予告演出B(カットイン予告演出)、リーチ前予告演出A(群予告演出)、およびリーチ前予告演出C(役物予告演出)の順にアイテムが貯留されていき、また別の変動表示ではリーチ前予告演出C(役物予告演出)、リーチ前予告演出B(カットイン予告演出)、およびリーチ前予告演出A(群予告演出)の順にアイテムが貯留されていく場合があるなど、変動表示ごとに様々な順番でアイテムが貯留されていくように構成してもよい。また、この場合、アイテムが貯留されていく順番に応じて、大当りに対する期待度(信頼度)が異なるように構成してもよい。

【0364】

なお、この特徴部 8 7 I Wでは、1つのリーチ前予告演出に対して貯留演出で所定数のアイテムが溜まった後、必ずしもそのリーチ前予告演出が実行された後に次の貯留演出が実行されるとは限らず、リーチ前予告演出が実行される前に、次のリーチ前予告演出に対する貯留演出が実行される場合がある。図 2 0 - 1 7 は、リーチ前予告演出が実行される場合の他の演出例を説明するための説明図である。

【0 3 6 5】

図 2 0 - 1 7 において、図 2 0 - 1 7 (A) , (B) の演出態様は、図 2 0 - 1 3 (A) , (B) に示したものと同様である。図 2 0 - 1 7 に示す例では、図 2 0 - 1 7 (C) に示すように、リーチ前予告演出 A に対して 2 つ目および 3 つ目の貯留演出が実行され、さらにもう 1 つ貯留演出が実行される場合が示されている。この場合、最初の 2 つの貯留演出によって 1 つ目のリーチ前予告演出 A に対しては所定数 (本例では、3) のアイテムが溜まった状態となり、図 2 0 - 1 7 (C) に示すように、貯留数表示 8 7 I W 0 0 4 が「1 / 3」から「3 / 3」に更新され、図 2 0 - 1 7 (D) に示すように、待機中表示 8 7 I W 0 0 6 の表示が開始される。しかしながら、既に所定数のアイテムが溜まっているので、2 つ目および 3 つ目の貯留演出の後さらに実行された貯留演出で得られたアイテムが 1 つ余ることになる。この場合には、未だリーチ前予告演出 A が実行される前であるが、2 つ目および 3 つ目の貯留演出の後さらに実行された貯留演出については、次のリーチ前予告演出 B に対して実行されたものとして扱い、図 2 0 - 1 7 (D) に示すように、次のリーチ前予告演出 B に対応して貯留数表示 8 7 I W 0 0 4 が「1 / 2」に更新される。従って、この特徴部 8 7 I Wでは、図 2 0 - 1 7 に示すように、リーチ前予告演出 A が実行される前に次の貯留演出が実行された場合には、次のリーチ前予告演出 B に対して実行されたものとして扱うことによって、リーチ前予告演出 A が実行された後に 2 回よりも少ない 1 回の貯留演出が実行されてリーチ前予告演出 B が実行される場合があることになる。なお、以降の演出態様は、基本的に図 2 0 - 1 4 ~ 図 2 0 - 1 6 に示したものと同様である。

【0 3 6 6】

なお、この特徴部 8 7 I Wでは、図 2 0 - 1 3 ~ 図 2 0 - 1 7 に示すように、待機時間を経過すると直ちにリーチ前予告演出 A ~ C を実行するように構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、待機時間を経過した後、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進表示を表示し、プッシュボタン 3 1 B からの操作を検出したことにもとづいて (または操作有効期間を経過したことにもとづいて)、リーチ前予告演出 A ~ C を実行するように構成してもよい。

【0 3 6 7】

次に、スーパーリーチ演出 C が実行される場合の演出例について説明する。図 2 0 - 1 8 ~ 図 2 0 - 2 0 は、スーパーリーチ演出 C が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。なお、図 2 0 - 1 8 ~ 図 2 0 - 2 0 において、(A) (B) (C) . . . の順に演出画面が遷移する。なお、本例では、図 2 0 - 1 8 ~ 図 2 0 - 2 0 に示すように、画像表示装置 5 の表示画面において、第 1 特別図柄の変動表示に対応して第 4 図柄の変動表示を表示する第 4 図柄表示領域 8 7 I W 1 0 1 と、第 2 特別図柄の変動表示に対応して第 4 図柄の変動表示を表示する第 4 図柄表示領域 8 7 I W 1 0 2 とが設けられている。また、本例では、第 2 特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 において飾り図柄の変動表示が実行されるものとし、図 2 0 - 1 8 ~ 図 2 0 - 2 0 に示すように、第 4 図柄表示領域 8 7 I W 1 0 2 に表示される第 4 図柄が点滅するような態様で第 4 図柄の変動表示が実行されるものとする。

【0 3 6 8】

スーパーリーチ演出 C が実行される変動表示において、図 2 0 - 1 8 (A) に示すように、左右の図柄が同じ図柄 (本例では、図柄「7」) で停止してリーチが発生しノーマルリーチが実行される。次いで、スーパーリーチに発展し、図 2 0 - 1 8 (B) に示すように、スーパーリーチ演出 C のうちの共通表示期間 1 における共通演出 1 が実行される。なお、本例では、図 2 0 - 1 8 (B) に示すように、共通演出 1 として、画像表示装置 5 に

において「W変動！」などの文字表示が表示される場合が示されている。

【0369】

次いで、図20-18(C)に示すように、画像表示装置5において、表示画面の中央付近が割れて左右2つの表示領域に分割されるような演出が行われ、図20-18(D)に示すように、スーパーリーチ演出Cのうちの分割表示期間1におけるキャラクタ演出A、Bが並行して実行されるような態様の演出が実行される(ステップ87IWS142参照)。本例では、図20-18(D)に示すように、画像表示装置5の左側の表示領域においてキャラクタA87IW103が登場するキャラクタ演出Aが実行されるとともに、画像表示装置5の右側の表示領域においてキャラクタB87IW104が登場するキャラクタ演出Bが実行される。

10

【0370】

なお、図20-18(D)に示すように、分割表示期間1では、画像表示装置5において所定のテロップ表示87IW105(本例では、「W変動中!」の文字表示)も表示され、このテロップ表示87IW105に関しては、キャラクタ演出Aとキャラクタ演出Bに関係なく、共通の1つのテロップ表示87IW105が表示される。

【0371】

また、第4図柄表示領域878IW101、87IW102に関しても、図20-18(D)に示すように、分割表示期間1では、キャラクタ演出Aとキャラクタ演出Bに関係なく、共通の第4図柄表示領域878IW101、87IW102が表示される。

【0372】

20

次いで、共通表示期間2となると、図20-19(E)に示すように、スーパーリーチ演出Cのうちの共通表示期間2における共通演出2が実行される(ステップ87IWS145参照)。なお、本例では、図20-19(E)に示すように、共通演出2として、画像表示装置5において「W必殺技!」などの文字表示が表示される場合が示されている。

【0373】

次いで、分割表示期間2となると、図20-19(F)に示すように、スーパーリーチ演出Cのうちの分割表示期間2におけるキャラクタ演出A、Bが並行して実行されるような態様の演出が実行される(ステップ87IWS148参照)。本例では、図20-19(F)に示すように、画像表示装置5の左側の表示領域においてキャラクタA87IW103の武器である剣87IW106が変動中の中図柄に飛んでいくようなキャラクタ演出Aが実行されるとともに、画像表示装置5の右側の表示領域においてキャラクタB87IW104の武器である矢87IW107が変動中の中図柄に飛んでいくようなキャラクタ演出Bが実行される。

30

【0374】

なお、図20-19(F)に示すように、分割表示期間2でも、画像表示装置5において所定のテロップ表示87IW105(本例では、「W変動中!」の文字表示)も表示され、このテロップ表示87IW105に関しては、キャラクタ演出Aとキャラクタ演出Bに関係なく、共通の1つのテロップ表示87IW105が表示される。

【0375】

また、第4図柄表示領域878IW101、87IW102に関しても、図20-19(F)に示すように、分割表示期間2でも、キャラクタ演出Aとキャラクタ演出Bに関係なく、共通の第4図柄表示領域878IW101、87IW102が表示される。

40

【0376】

次いで、図20-19(G)に示すように、画像表示装置5の左側の表示領域において剣87IW106が中図柄に突き刺さって恰もリーチはずれ図柄(本例では、「767」の図柄の組み合わせ)で停止表示したような演出が行われるとともに、画像表示装置5の右側の表示領域において矢87IW107が中図柄に突き刺さって恰もリーチはずれ図柄(本例では、「767」の図柄の組み合わせ)で停止表示したような演出が行われる。

【0377】

次いで、操作促進表示の開始タイミングとなると、図20-19(H)に示すように、

50

画像表示装置 5 において操作促進表示 8 7 I W 1 0 8 の表示が開始される（ステップ 8 7 I W S 1 5 2 参照）。なお、図 2 0 - 1 9（H）に示す例では、操作促進表示 8 7 I W 1 0 8 として、プッシュボタン 3 1 B を模した画像が表示されるとともに「P U S H」などの文字表示が表示される場合が示されている。

【0 3 7 8】

また、図 2 0 - 1 9（H）に示すように、操作促進表示 8 7 I W 1 0 8 に関しても、キャラクタ演出 A とキャラクタ演出 B に関係なく、共通の 1 つの操作促進表示 8 7 I W 1 0 8 が表示される。

【0 3 7 9】

次いで、プッシュボタン 3 1 B による操作を検出するか、または操作有効期間を経過すると、図 2 0 - 2 0（I）に示すように、スーパーリーチ演出 C のうちの報知演出 A、B が並行して実行されるような態様の演出が実行される（ステップ 8 7 I W S 1 5 7 参照）。本例では、図 2 0 - 2 0（I）に示すように、画像表示装置 5 の左側の表示領域において、報知演出 A で最終的に左中右の飾り図柄が同じ図柄で揃った大当り図柄（本例では、「7 7 7」の図柄の組み合わせ）に差し替えられたような演出が行われ、画像表示装置 5 の右側の表示領域において、報知演出 B でリーチはずれ図柄のまま変化しなかったような演出が行われる場合が示されている。そして、本例では、報知演出 A で大当りとなることが報知されたことから、図 2 0 - 2 0（J）に示すように、画像表示装置 5 において大当り図柄が確定表示される。

【0 3 8 0】

なお、図 1 8 ～図 2 0 に示す例では、報知演出 A と報知演出 B とのうちの一方で大当りとなることが報知されて最終的に大当り図柄が確定表示される場合を示したが、報知演出 A と報知演出 B との両方で大当りとなることが報知されて最終的に大当り図柄が確定表示される場合もありうる。この場合、例えば、報知演出 A と報知演出 B との両方で大当りとなることが報知されたか、いずれか一方のみで大当りとなることが報知されたかに応じて、大当りの価値が異なるように構成してもよい。例えば、報知演出 A と報知演出 B との両方で大当りとなることが報知された場合には、報知演出 A と報知演出 B とのうちの一方のみで大当りとなることが報知された場合と比較して、確変大当りとなったり、ラウンド数の多い大当り（例えば、1 5 ラウンドや 1 6 ラウンドの大当り）となったりする割合が高くなるように構成してもよい。

【0 3 8 1】

また、大当りとなる場合に操作ボタンの操作に応じて操作ボタンを振動動作させたり演出役物を動作させたりするように構成する場合、一方の報知演出のみで大当りとなることを報知するときと両方の報知演出で大当りとなることを報知するときとで、操作ボタンの振動態様や演出役物の動作態様を異ならせてもよい。この場合、例えば、左側の表示領域の報知演出 A のみで大当りとなることを報知する場合、左側に設けられた演出役物のみを動作させるとともに操作ボタンを弱振動動作させ、右側の表示領域の報知演出 B のみで大当りとなることを報知する場合、右側に設けられた演出役物のみを動作させるとともに操作ボタンを弱振動動作させ、報知演出 A、B の両方で大当りとなることを報知する場合、左右の両方の演出役物を動作させるとともに操作ボタンを強振動動作させてもよい。また、例えば、遊技機が 1 つの演出役物のみを備える場合には、報知演出 A のみで大当りとなることを報知する場合と報知演出 B のみで大当りとなることを報知する場合とで、演出役物の動作態様を異ならせてもよい。また、例えば、報知演出 A のみで大当りとなることを報知する場合と報知演出 B のみで大当りとなることを報知する場合とで、操作ボタンの振動動作の態様を異ならせてもよい。なお、報知演出 A、B の両方で大当りとなることが報知されず、はずれとなる場合には、演出役物の動作を行わず、操作ボタンの振動操作も行わないように構成すればよい。

【0 3 8 2】

また、スーパーリーチ演出 A の実行中にスーパーリーチ演出 A に対応した楽曲を音出力したり、スーパーリーチ演出 B の実行中にスーパーリーチ演出 B に対応した楽曲を音出力

10

20

30

40

50

したりするように構成されている場合には、例えば、分割表示期間 1, 2 において左側のスピーカ 8 L からスーパーリーチ演出 A に対応した楽曲を音出力する一方で、右側のスピーカ 8 R からスーパーリーチ演出 B に対応した楽曲を音出力する（すなわち、左右で異なる音出力を行う）ように構成してもよい。また、この場合、共通表示期間 1, 2 においては左右のスピーカ 8 L, 8 R から共通の音を音出力するように構成してもよい（さらに、この場合、図 20-19 (H) において、左右のスピーカ 8 L, 8 R から共通の操作促進音を音出力するように構成してもよい）。

【0383】

以上に説明したように、この特徴部 87IW によれば、所定演出（本例では、貯留演出）を実行可能であり、所定演出が所定回数（本例では、1 回～3 回）実行されたことにもとづいて、有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御されることを示唆する特定演出（本例では、リーチ前予告演出 A～C）を実行可能である。この場合、所定演出が所定回数として第 1 所定回数（本例では、3 回）実行されたことにもとづいて特定演出（本例では、リーチ前予告演出 A）を実行した後に、所定演出が所定回数として第 1 所定回数とは異なる第 2 所定回数（本例では、2 回）実行されたことにもとづいて特定演出（本例では、リーチ前予告演出 B）を実行可能である。そのため、所定演出および特定演出を実行する場合に、演出効果を高めることができる。

【0384】

なお、この特徴部 87IW では、所定演出として、貯留演出を 1 つずつ実行してアイテムが 1 つずつ溜まっていったり、同時に複数の貯留演出を実行して同時に複数のアイテムが溜まる場合がある場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、貯留演出自体は 1 つの貯留演出を実行するのみで、同時に複数のアイテムが溜まる場合があるように構成してもよい。この場合、例えば、貯留演出が実行されることによってメータの目盛りが増加していくような演出を実行し、1 つの貯留演出で増加する目盛りの量が異なるような演出を実行してもよい。このように所定演出（貯留演出）として様々な態様が考えられる。

【0385】

また、この特徴部 87IW では、特定演出（リーチ前予告演出）が実行されるごとに、所定回数が 3 回、2 回、1 回と減少していく場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、逆に、特定演出（リーチ前予告演出）が実行されるごとに、所定回数が 1 回、2 回、3 回と増加していくように構成してもよい。また、例えば、特定演出（リーチ前予告演出）が実行されるごとに、所定数がランダムに変化するように構成してもよい。また、所定回数は 3 回や 2 回、1 回である場合にかぎらず、例えば、5 回や 4 回などさらに多くの回数となる場合があるように構成してもよい。この場合、所定数がランダムに変化するように構成する場合、あるリーチ前予告演出では所定回数が 5 回や 4 回といった多くの回数となり、他のリーチ前予告演出では所定回数が 2 回や 1 回といった少ない回数となるなど、所定数（所定回数）が大きくランダムに変化するように構成してもよい。また、所定回数をランダムに決定した結果、結果的にあるリーチ前予告演出と他のリーチ前予告演出とで同じ所定回数となる場合があるように構成してもよい。

【0386】

また、この特徴部 87IW によれば、所定回数を報知する（本例では、貯留数表示 87IW004 を表示する）。そのため、所定演出および特定演出を実行する場合に、演出効果を高めることができる。

【0387】

また、この特徴部 87IW によれば、複数種類の特定演出（本例では、リーチ前予告演出 A～C）を実行可能であり、いずれの種類の特定演出が実行されるかを所定演出が所定回数実行される前に示唆する示唆演出（本例では、示唆表示 A 87IW001、示唆表示 B 87IW002、示唆表示 C 87IW003）を実行可能である。そのため、所定演出および特定演出を実行する場合に、演出効果を高めることができる。

【0388】

なお、この特徴部 8 7 I Wでは、貯留演出ありと決定した全てのリーチ前予告演出に対して示唆演出（示唆表示）を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、貯留演出ありと決定したリーチ前予告演出のうちの一部のリーチ前予告演出に対してのみ示唆演出（示唆表示）を実行するように構成してもよい。

【0389】

また、この特徴部 8 7 I Wによれば、所定演出が所定回数実行されたことにもとづいて、複数種類のいずれかの待機期間（本例では、待機パターン 1～7）が経過した後に特定演出を実行可能であり、待機期間中において特定演出の実行タイミングを示唆する実行タイミング示唆演出（本例では、タイマ表示 8 7 I W 0 0 7）を実行可能である。そのため、所定演出および特定演出を実行する場合に、演出効果を高めることができる。

10

【0390】

また、この特徴部 8 7 I Wによれば、所定演出（本例では、貯留演出）を実行可能であり、所定演出が所定回数（本例では、1回～3回）実行されたことにもとづいて、有利状態（本例では、大当たり遊技状態）に制御されることを示唆する特定演出（本例では、リーチ前予告演出 A～C）を実行可能である。この場合、所定演出が所定回数として第 1 所定回数（本例では、3回）実行されたことにもとづいて第 1 特定演出（本例では、リーチ前予告演出 A）を実行した後に、所定演出が所定回数として第 2 所定回数（本例では、2回）実行されたことにもとづいて第 2 特定演出（本例では、リーチ前予告演出 B）を実行可能であり、第 1 特定演出を実行する前において所定演出が第 1 所定回数よりも多い特定回数実行された場合に、第 1 特定演出を実行した後に所定演出が第 2 所定回数よりも少ない回数実行されたことにもとづいて第 2 特定演出を実行可能である（本例では、図 20-17 に示すように、リーチ前予告演出 A が実行される前に次の貯留演出が実行された場合には、次のリーチ前予告演出 B に対して実行されたものとして扱うことによって、リーチ前予告演出 A が実行された後に 2 回よりも少ない 1 回の貯留演出が実行されてリーチ前予告演出 B が実行される場合がある）。そのため、所定演出および特定演出を実行する場合に、演出効果を高めることができる。

20

【0391】

なお、この特徴部 8 7 I Wでは、特定演出がリーチ前予告演出である場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、特定演出としてリーチ演出やリーチ後に実行される予告演出に対して、この特徴部 8 7 I Wで示した構成を適用してもよい。例えば、貯留演出を実行して所定数のアイテムが溜まった後、待機中表示やタイマ表示を経由して、タイマ表示が「0 秒」となったときにリーチ演出が実行されるようにしたり、リーチ演出中にタイマ表示が「0 秒」となったときにリーチ演出の最後の可動部材（演出役物）の動作が行われるようにしたりしてもよい。

30

【0392】

また、この特徴部 8 7 I Wによれば、特別演出（本例では、スーパーリーチ演出 A～C のうちのキャラクタ演出 A、B）を実行可能であり、第 1 特別演出（本例では、スーパーリーチ演出 A のうちのキャラクタ演出 A）を実行する第 1 パターン（本例では、スーパーリーチ演出 A）と、第 2 特別演出（本例では、スーパーリーチ演出 B のうちのキャラクタ演出 B）を実行する第 2 パターン（本例では、スーパーリーチ演出 B）と、第 1 特別演出と第 2 特別演出とを並行して実行可能な第 3 パターン（本例では、キャラクタ演出 A とキャラクタ演出 B とを並行して実行可能なスーパーリーチ演出 C）とを含む複数種類のパターンのうちのいずれかのパターンにより特別演出を実行可能である。そして、第 3 パターンにより特別演出を実行する場合に、第 1 特別演出に対応する第 1 演出表示（本例では、キャラクタ演出 A の表示）を表示する第 1 演出表示領域（本例では、画像表示装置 5 の左側の表示領域）と、第 2 特別演出に対応する第 2 演出表示（本例では、キャラクタ演出 B の表示）を表示する第 2 演出表示領域（本例では、画像表示装置 5 の右側の表示領域）とにおいて、それぞれ第 1 演出表示と第 2 演出表示とが表示された状態から、共通の演出表示が表示された状態に切り替え可能である（本例では、図 20-18（D）に示すキャラクタ演出 A とキャラクタ演出 B とが並行して実行されている状態から、図 20-19（E

40

50

）に示す共通演出2が実行されている状態に切り替えられる）。そのため、特別演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

【0393】

なお、この特徴部87IWでは、「第1演出表示と第2演出表示とが表示された状態から、共通の演出表示が表示された状態に切り替える」場合の態様として、同じスーパーリーチ演出C中のキャラクタ演出Aとキャラクタ演出Bとが並行して実行されている状態から共通演出2が実行されている状態に切り替える場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、スーパーリーチ演出C中のキャラクタ演出Aとキャラクタ演出Bとが並行して実行されている状態から、スーパーリーチ演出Cを終了し、リーチ後の基本画面に戻った状態となるものであってもよい。

10

【0394】

また、この特徴部87IWによれば、第3パターンにより特別演出を実行する場合に、第1演出表示と第2演出表示とが表示された状態から共通の演出表示が表示された状態に切り替え（本例では、図20-18（D）に示すキャラクタ演出Aとキャラクタ演出Bとが並行して実行されている状態から、図20-19（E）に示す共通演出2が実行されている状態に切り替えられる）、さらに共通の演出表示が表示された状態から第1演出表示と第2演出表示とが表示された状態に切り替え可能である（本例では、図20-19（E）に示す共通演出2が実行されている状態から、図20-19（F）に示すキャラクタ演出Aとキャラクタ演出Bとが並行して実行されている状態に切り替えられる）。そのため、特別演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

20

【0395】

また、この特徴部87IWによれば、第1パターンにより特別演出を実行する場合と第2パターンにより特別演出を実行する場合とで、異なる演出期間にて第1特別演出と第2特別演出とを実行する（本例では、図20-11に示すように、スーパーリーチ演出Aにおけるキャラクタ演出Aの演出期間（A1+A2）よりも、スーパーリーチ演出Bにおけるキャラクタ演出Bの演出期間（B1+B2）の方が長い）。また、第3パターンにより特別演出を実行する場合に、同じ演出期間にて第1特別演出と第2特別演出とを実行する（本例では、図20-11に示すように、スーパーリーチ演出Cにおいて、キャラクタ演出Aとキャラクタ演出Bとを同じ演出期間（C1+C2）において並行して実行する）。そのため、好適に第3パターンにより特別演出を実行可能とすることができる。

30

【0396】

また、この特徴部87IWによれば、遊技に関する情報を報知する報知表示（本例では、第4図柄表示領域87IW101、87IW102、テロップ表示87IW105）を表示可能であり、第1演出表示と第2演出表示とが表示された状態においても1の報知表示のみを表示する（本例では、図20-18～図20-20に示すように、1つの第4図柄表示領域87IW101、87IW102、テロップ表示87IW105のみを表示する）。そのため、好適に第3パターンにより特別演出を実行可能とすることができる。

【0397】

なお、この特徴部87IWでは、遊技に関する情報として、第4図柄表示領域87IW101、87IW102やテロップ表示87IW105を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技に関する情報として右打ち操作を指示する右打ち表示や、第4図柄以外の小図柄について、キャラクタ演出Aとキャラクタ演出Bとが並行して実行されている場合であっても、1つの右打ち表示や小図柄のみ表示するように構成してもよい。

40

【0398】

また、この特徴部87IWによれば、特別演出の実行中に遊技者の動作を促進するための動作促進表示（本例では、操作促進表示87IW108）を表示し、該動作促進表示中に遊技者の動作が検出されたことにもとづいて、遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを報知可能である（本例では、プッシュボタン31Bによる操作を検出したことにもとづいて、図20-20（I）に示す報知演出A、Bを実行する）。そして、第1演出

50

表示と第2演出表示とが表示された状態においても1の動作促進表示のみを表示する（本例では、図20-19（H）に示すように、1つの操作促進表示87IW108のみを表示する）。そのため、好適に第3パターンにより特別演出を実行可能とすることができる。

【0399】

また、この特徴部87IWによれば、有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御される場合と有利状態に制御されない場合とで共通に実行される共通演出（本例では、スーパーリーチ演出Dのうちのキャラクタ演出D）を実行可能である。また、有利状態に制御される場合に、共通演出が実行された後に特定音（本例では、特定音S1～S4）を出力可能である。また、少なくとも第1共通演出と第2共通演出とを含む複数種類の共通演出を実行可能である（本例では、複数のキャラクタC1～C4を用いてキャラクタ演出Dを実行可能である）。そして、第1共通演出が実行された後と第2共通演出が実行された後とで異なる特定音を出力可能である（本例では、図20-6および図20-12に示すように、スーパーリーチ演出Dにおいて、いずれのキャラクタC1～C4を用いてキャラクタ演出Dが実行されたかによって、いずれの特定音S1～S4が音出力されるかが異なる）。そのため、特定音を出力する場合の演出効果を高めることができる。

10

【0400】

また、この特徴部87IWによれば、共通演出の実行中に、共通演出の種類に応じた楽曲（本例では、楽曲M1～M4）を出力可能である。そして、楽曲に対応した特定音を出力可能である（本例では、図20-6および図20-12に示すように、スーパーリーチ演出Dにおいて、いずれの楽曲M1～M4が音出力されたかによって、いずれの特定音S1～S4が音出力されるかが異なる）。そのため、特定音を出力する場合の演出効果を高めることができる。

20

【0401】

また、この特徴部87IWによれば、第1共通演出が実行された後と第2共通演出が実行された後とで特定音を異なる期間出力可能である（本例では、図20-12に示すように、スーパーリーチ演出Dにおいて、いずれのキャラクタC1～C4を用いてキャラクタ演出Dが実行されたかによって、出力期間が異なるいずれかの特定音S1～S4が音出力される）。そのため、特定音を出力する場合の演出効果を高めることができる。

【0402】

なお、この特徴部87IWでは、特定音S1～S4についてそれぞれ出力期間が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、特定音S1～S4についてそれぞれ出力タイミングが異なるものであってもよい。

30

【0403】

また、この特徴部87IWによれば、共通演出の実行中に遊技者の動作を促進するための動作促進音（本例では、操作促進音）を出力可能であり、遊技者の動作を検出したことにもとづいて、特定音を出力可能である（本例では、プッシュボタン31Bによる操作を検出したことにもとづいて、特定音S1～S4を音出力する）。そして、第1共通演出の実行中と第2共通演出の実行中とで共通の動作促進音を出力可能である（本例では、キャラクタC1～C4に関係なく、共通の操作促進音を音出力する）。そのため、遊技者の動作の促進を好適に行うことができる。

40

【0404】

なお、この特徴部87IWで示したスーパーリーチ演出Cとスーパーリーチ演出Dとを組み合わせたスーパーリーチ演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図20-6および図20-12で示したキャラクタC1～C4のうちいずれか2つのキャラクタを用いたキャラクタ演出を並行して実行し、キャラクタ演出を実行した後の報知演出を実行する際に、2つの報知演出のうちの大当りとなることを報知する方に対応した特定音を音出力するように構成してもよい。また、例えば、両方の報知演出について大当りとなることを報知する場合には、いずれのキャラクタに対応した特定音とも異なる別の特定音を音出力するように構成してもよい。

50

【0405】

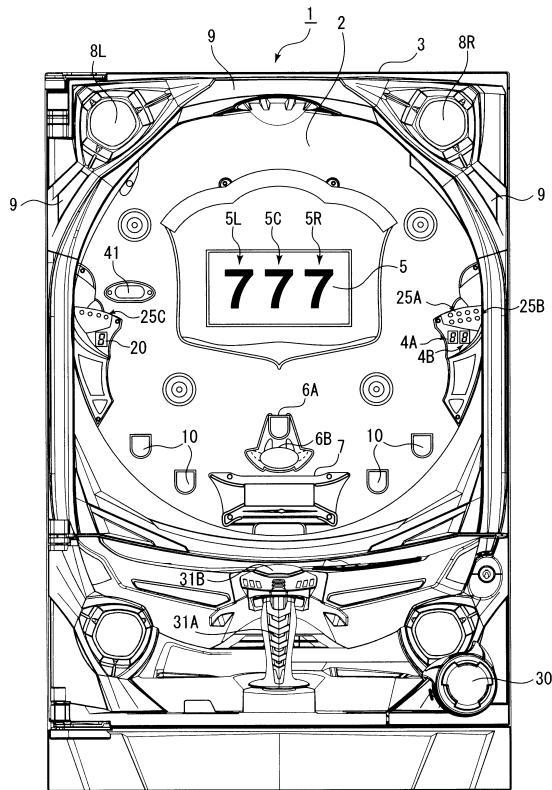
なお、この特徴部 87IW で示した構成は特徴部 31AK で示した構成と適宜組み合わせて遊技機を構成することが可能である。例えば、この特徴部 87IW で示したスーパーリーチ演出 A～D を実行する場合に、スーパーリーチ演出 A～D の開始から所定期間経過したときに、特徴部 31AK と同様の態様でスーパーリーチ演出 A～D に対応したタイトルを報知可能に構成してもよい。

【符号の説明】

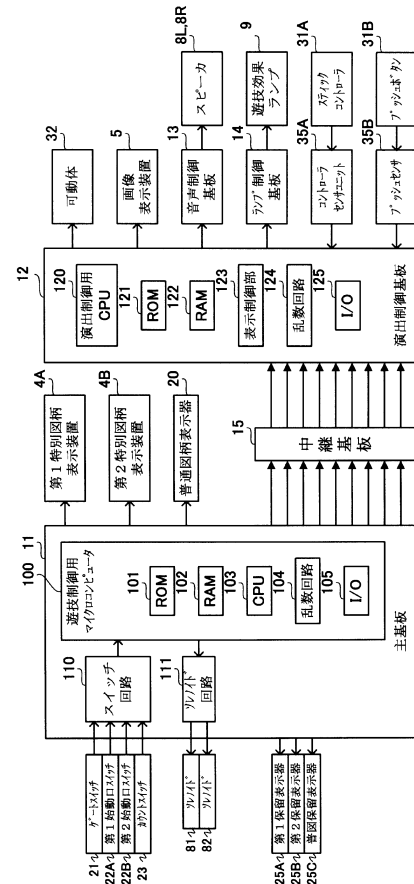
【0406】

1	…	パチンコ遊技機	
2	…	遊技盤	10
3	…	遊技機用枠	
4A、4B	…	特別図柄表示装置	
5	…	画像表示装置	
6A	…	入賞球装置	
6B	…	可変入賞球装置	
7	…	特別可変入賞球装置	
8L、8R	…	スピーカ	
9	…	遊技効果ランプ	
10	…	一般入賞口	
11	…	主基板	20
12	…	演出制御基板	
13	…	音声制御基板	
14	…	ランプ制御基板	
15	…	中継基板	
20	…	普通図柄表示器	
21	…	ゲートスイッチ	
22A、22B	…	始動口スイッチ	
23	…	カウントスイッチ	
30	…	打球操作ハンドル	
31A	…	スティックコントローラ	30
31B	…	押しボタン	
32	…	可動体	
100	…	遊技制御用マイクロコンピュータ	
101、121	…	ROM	
102、122	…	RAM	
103	…	CPU	
104、124	…	乱数回路	
105、125	…	I/O	
120	…	演出制御用CPU	
123	…	表示制御部	40

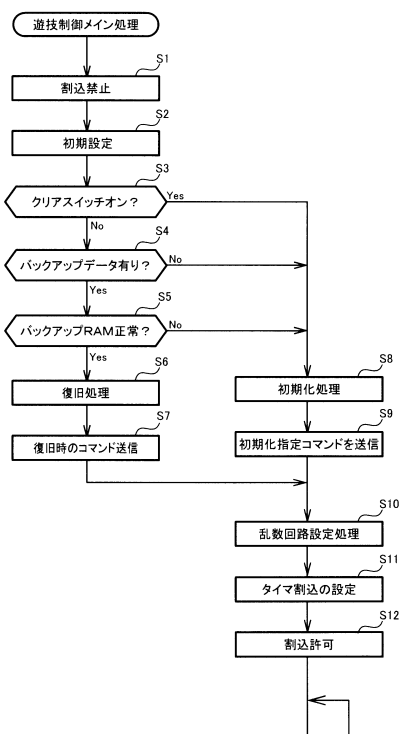
【図 1】



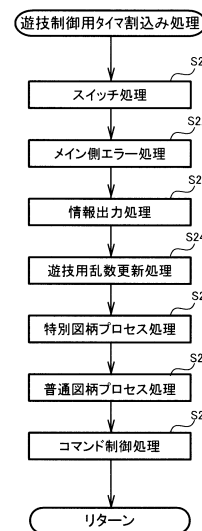
【図 2】



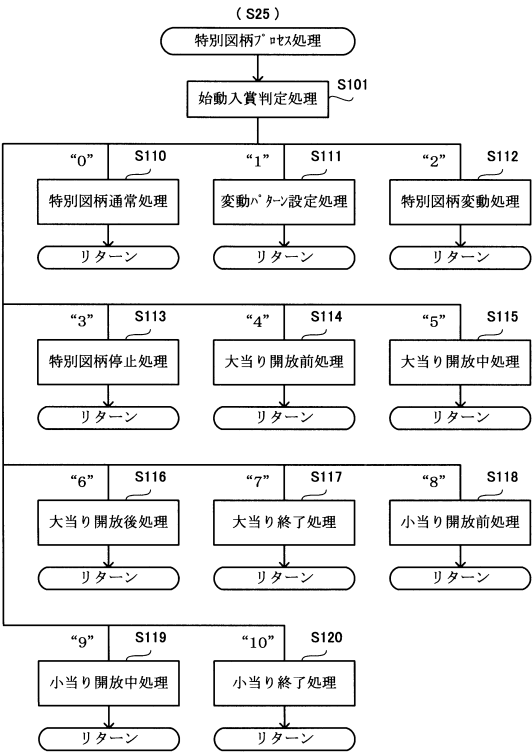
【図 3】



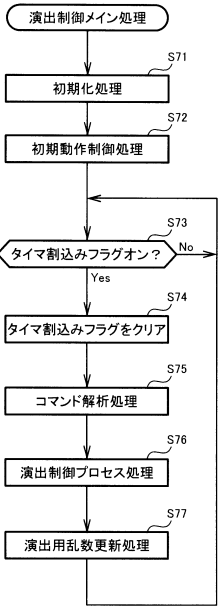
【図 4】



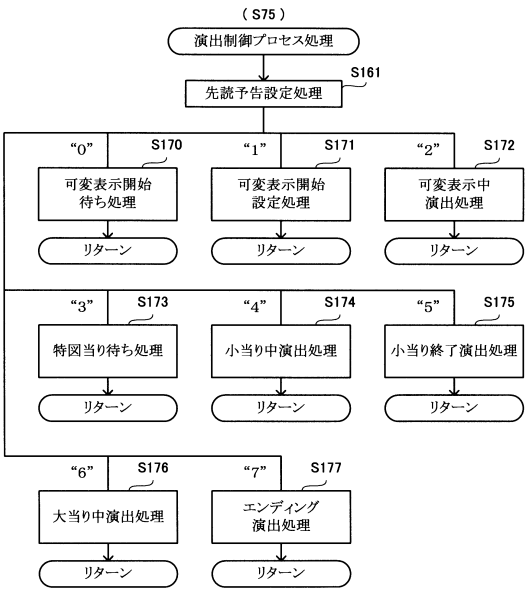
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

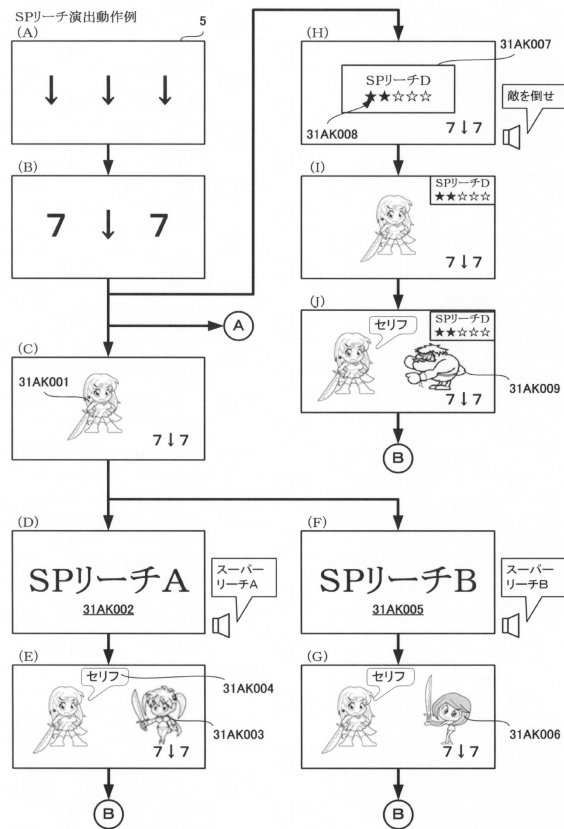
(A)

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

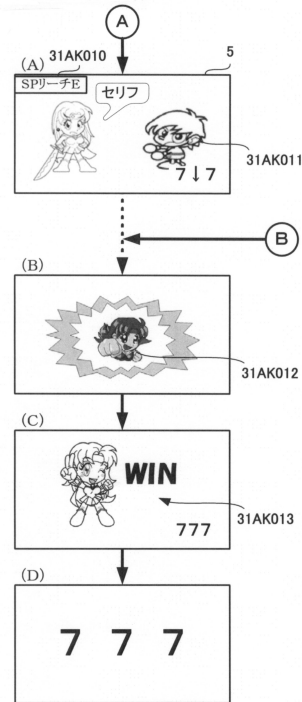
(B)

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

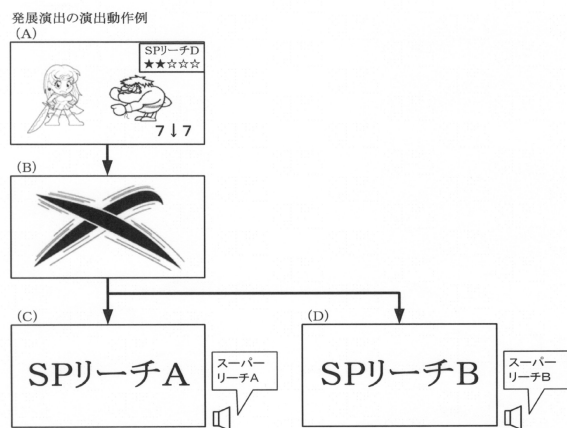
【図 9】



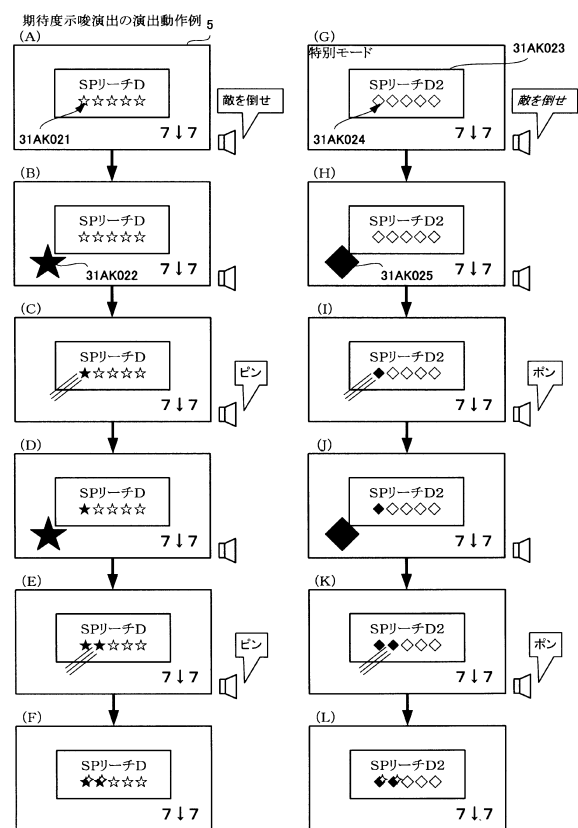
【図 10】



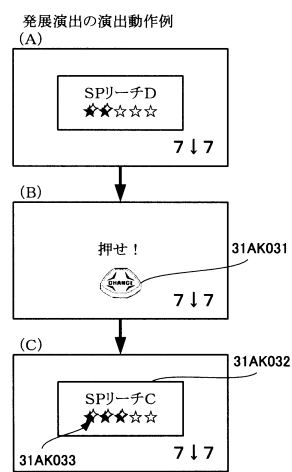
【図 11】



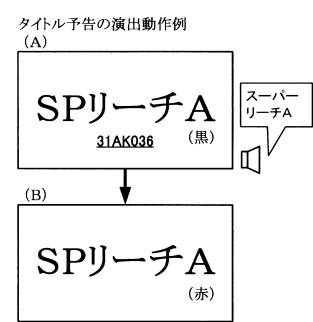
【図 12】



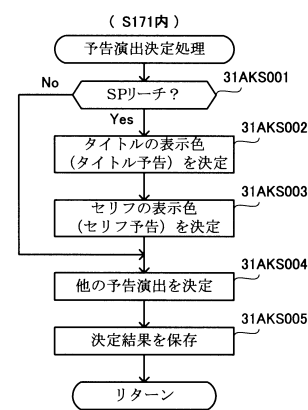
【図 1 3】



【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】

(A) 31AKS002における決定割合

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

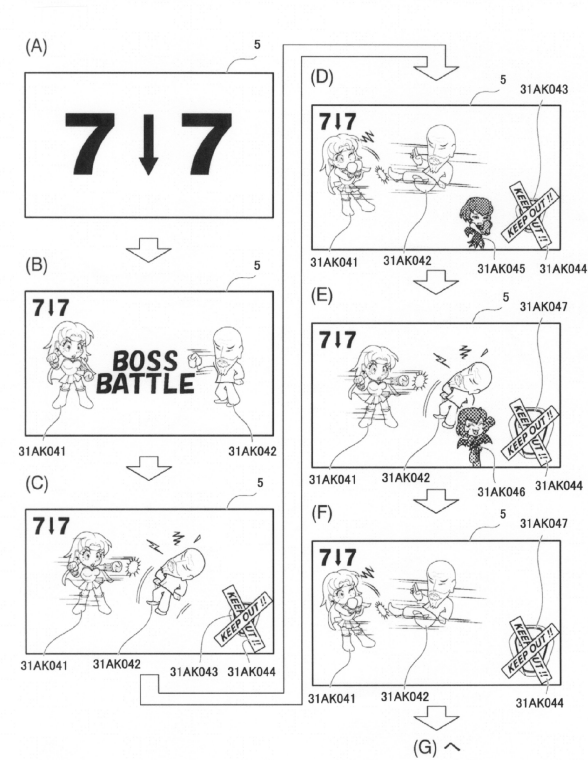
(B) 31AKS002における決定割合 (特別モード)

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

(C) 31AKS003における決定割合

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

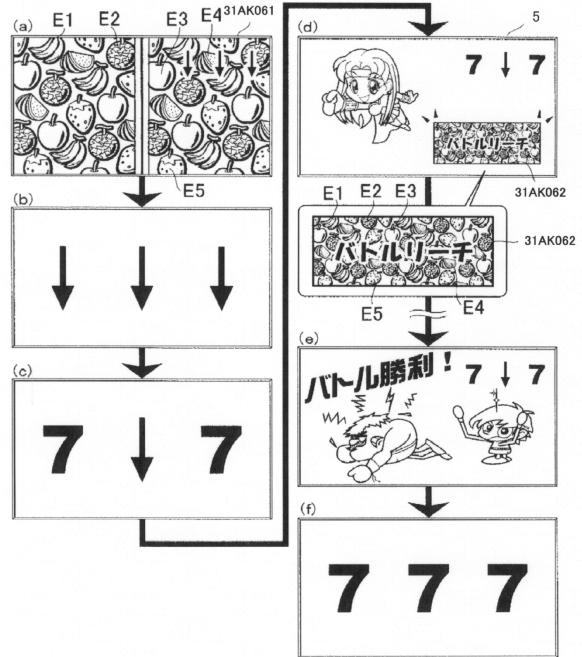
【図 1 7】



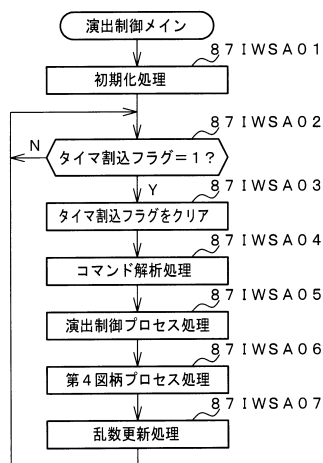
【図 18】



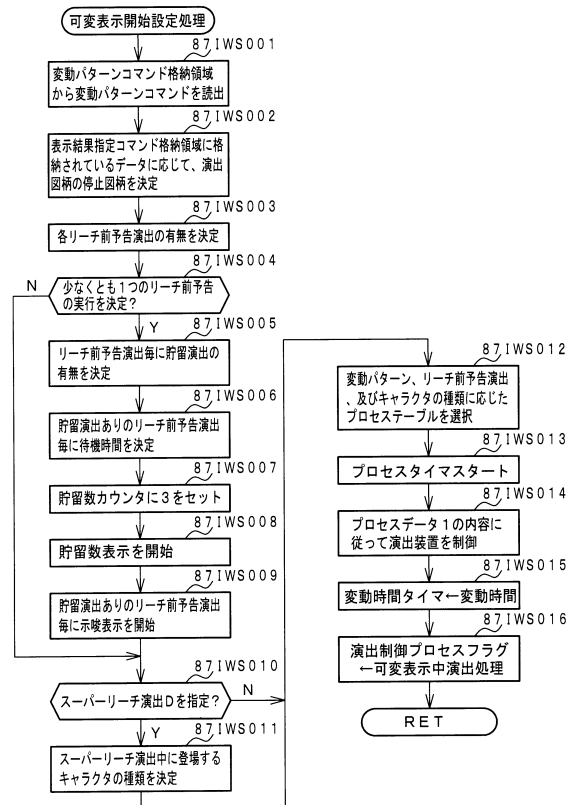
【図 19】



【図 20-1】



【図 20-2】



【図 20-3】

(A) リーチ前予告演出A決定テーブル【群予告】

リーチ前予告演出Aの有無	大当たり	はずれ
リーチ前予告演出Aあり	70%	15%
リーチ前予告演出Aなし	30%	85%

(B) リーチ前予告演出B決定テーブル [カットイン予告]

リーチ前予告演出Bの有無	大当たり	はずれ
リーチ前予告演出Bあり	80%	10%
リーチ前予告演出Bなし	20%	90%

(C) リーチ前予告演出C決定テーブル【役物予告】

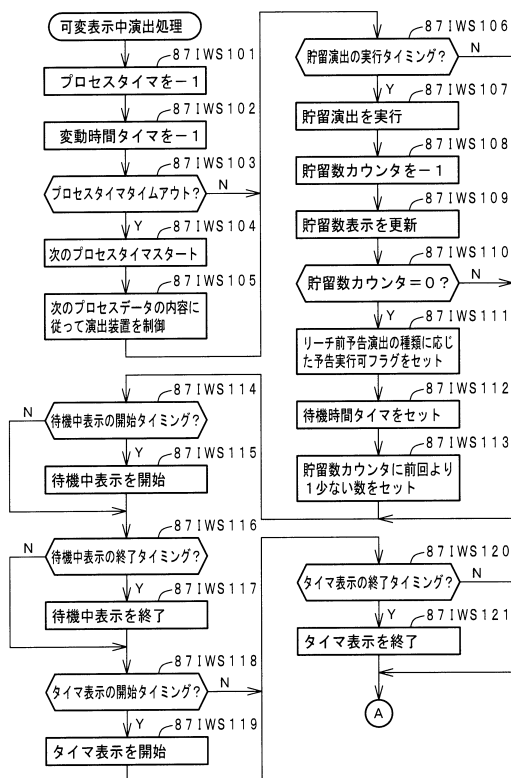
リーチ前予告演出Cの有無	大当たり	はずれ
リーチ前予告演出Cあり	90%	5%
リーチ前予告演出Cなし	10%	95%

【図 20-4】

貯留演出決定テーブル

貯留演出の有無	大当たり	はずれ
貯留演出あり	80%	60%
貯留演出なし	20%	40%

【図 20-7】



【図 20-5】

待機時間決定テーブル

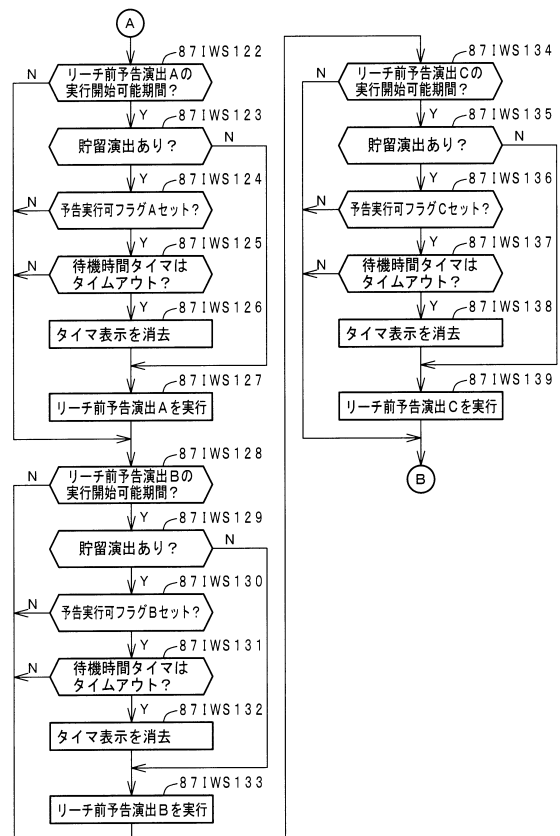
待機パターン種類	待機時間	待機中の表示態様	大当り	はずれ
待機パターン１	０秒	直ちにリーチ前予告演出を実行	２０％	２５％
待機パターン２	５秒	直ちに５秒間のタイム表示	２０％	２５％
待機パターン３	１０秒	５秒間の待機中表示の後、５秒間のタイム表示	２０％	２５％
待機パターン４	１５秒	１０秒間の待機中表示の後、５秒間のタイム表示	２０％	２０％
待機パターン５	１５秒	直ちに５秒間のタイム表示 更に、５秒間の待機中表示の後、５秒間のタイム表示	５％	２％
待機パターン６	２０秒	５秒間の待機中表示の後、５秒間のタイム表示 更に、５秒間の待機中表示の後、５秒間のタイム表示	５％	２％
待機パターン７	２５秒	１０秒間の待機中表示の後、５秒間のタイム表示 更に、５秒間の待機中表示の後、５秒間のタイム表示	１０％	１％

【図 20-6】

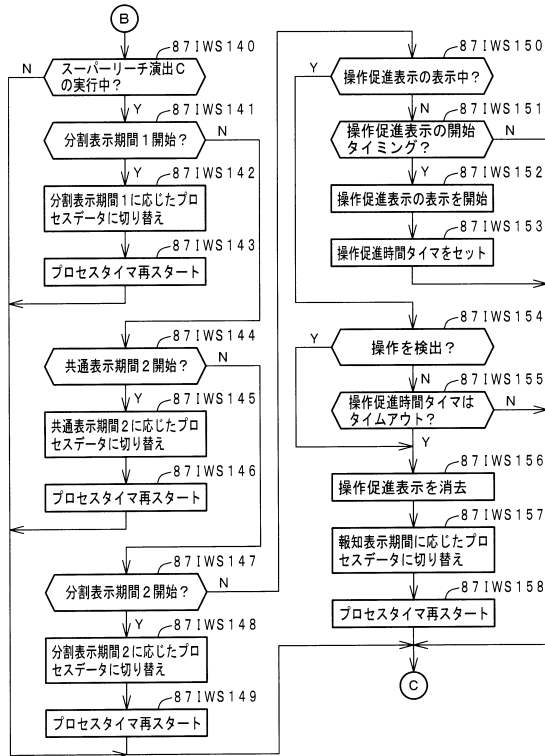
キャラクタ決定テーブル

キャラクターの種類	スーパーリーチ演出D中の楽曲	特定音の種類	大当り	はずれ
キャラクタC1	楽曲M1	特定音S1	20%	30%
キャラクタC2	楽曲M2	特定音S2	25%	25%
キャラクタC3	楽曲M3	特定音S3	25%	25%
キャラクタC4	楽曲M4	特定音S4	30%	20%

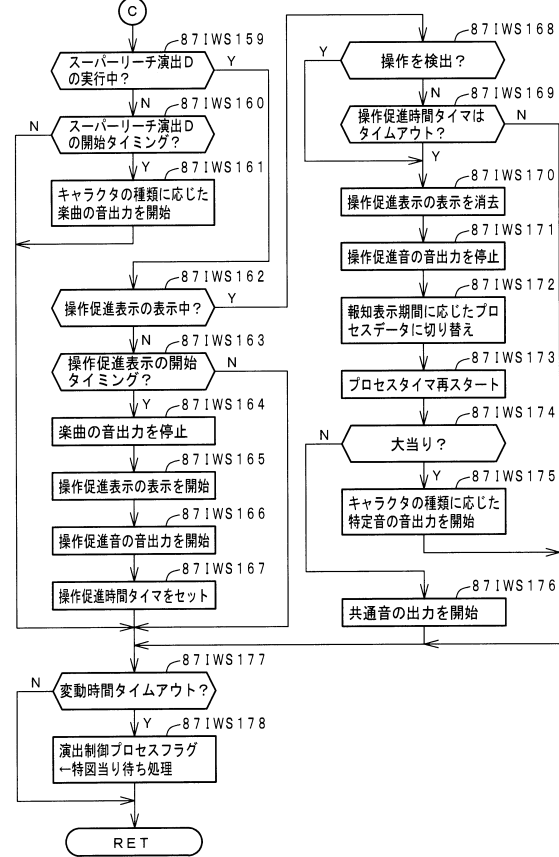
【図 20-8】



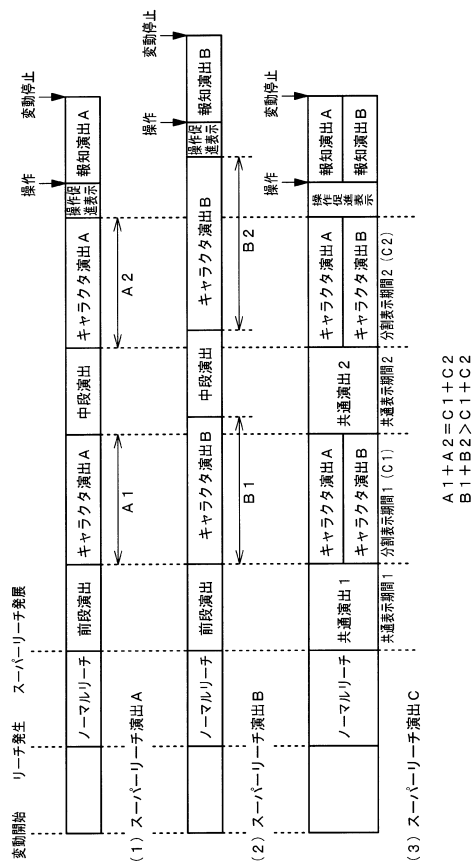
【図 20-9】



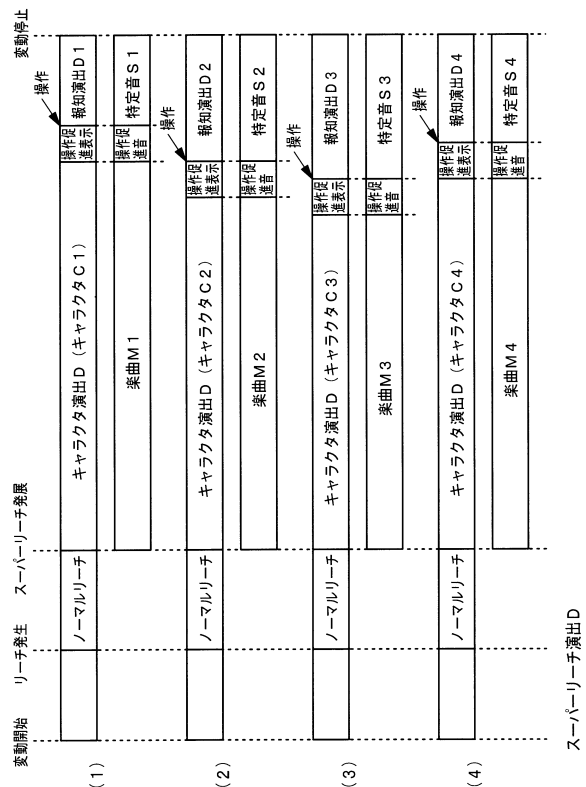
【図 20-10】



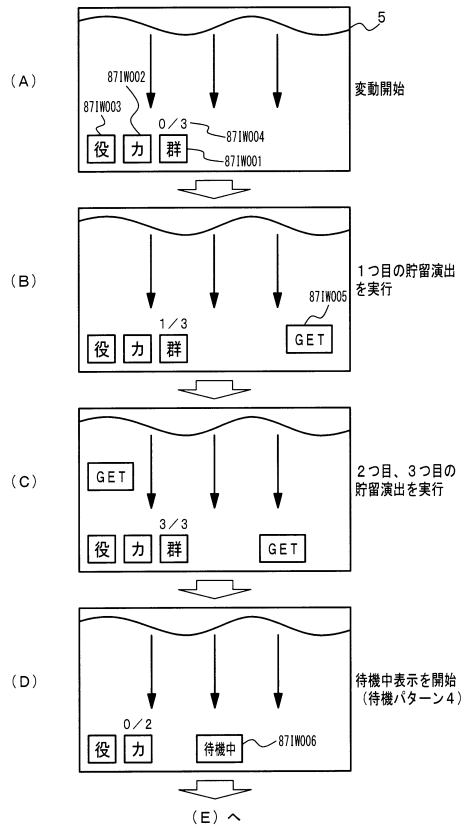
【図 20-11】



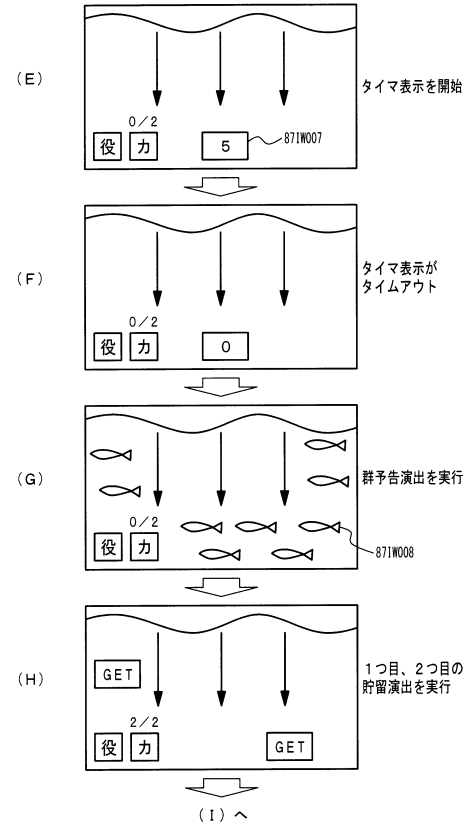
【図 20-12】



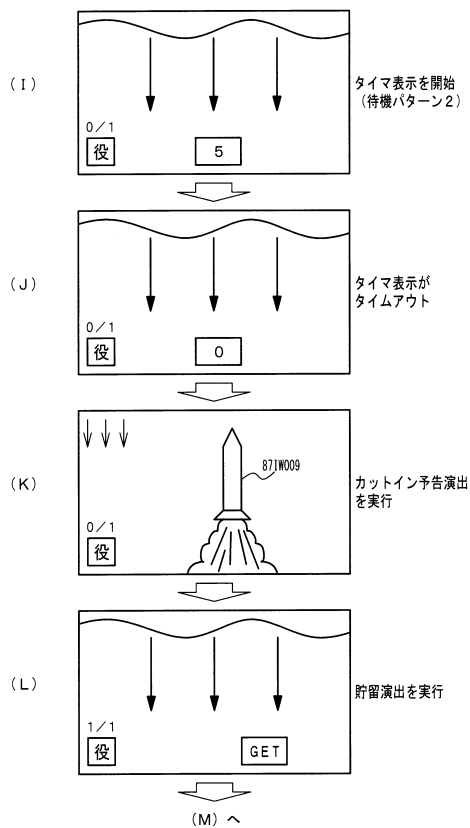
【図 20-13】



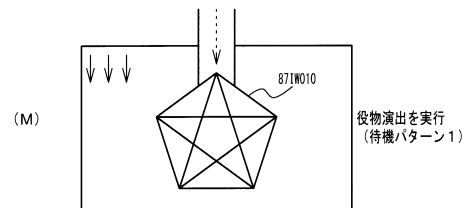
【図 20-14】



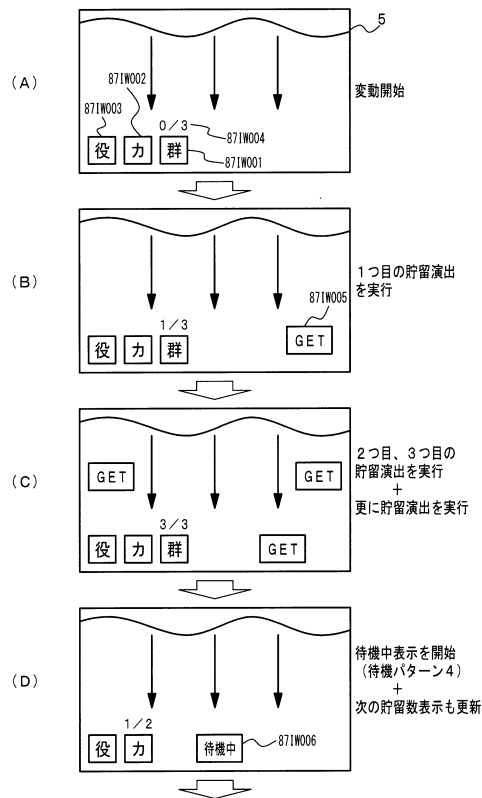
【図 20-15】



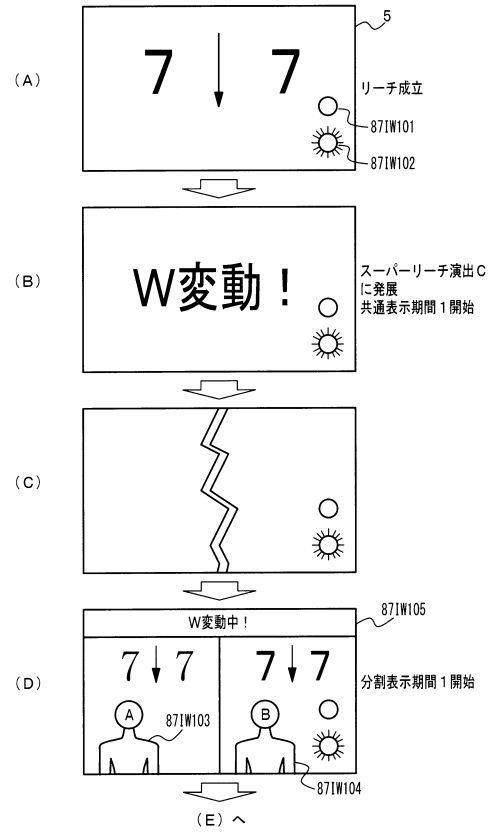
【図 20-16】



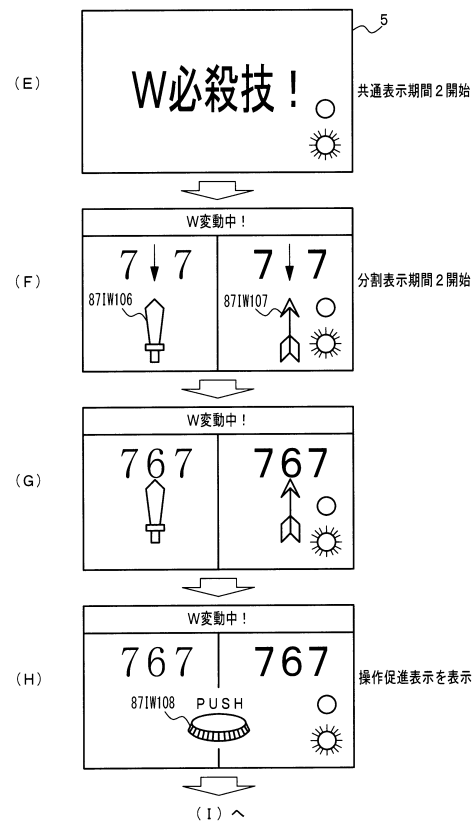
【図 20-17】



【図 20-18】



【図 20-19】



【図 20-20】

