(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7221176号
(P7221176)

(45)発行日　令和5年2月13日(2023.2.13)

(24)登録日　令和5年2月3日(2023.2.3)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全148頁）

(21)出願番号　特願2019-161743(P2019-161743)
(22)出願日　令和1年9月5日(2019.9.5)
(65)公開番号　特開2021-37185(P2021-37185A)
(43)公開日　令和3年3月11日(2021.3.11)
審査請求日　令和3年12月10日(2021.12.10)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内
審査官　河本　明彦

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
可変表示を実行可能であり、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、
発光可能な発光手段と、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、
始動条件が成立したことに基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出と、前記発光手段を発光させる特定発光演出と、可変表示の実行中に前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出と、を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記始動条件が成立したことに基づいて、前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段を前記特定発光演出に応じた第１発光態様にて発光させることが可能であり、
前記発光手段を前記示唆演出に応じた第２発光態様にて発光させることが可能であり、
該示唆演出を実行しているときと該示唆演出を実行していないときとで前記特定発光演出を実行可能であり、
前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が前記有利状態に制御される割合が高く、
可変表示に対応する可変表示対応音と、前記示唆演出に対応する示唆演出対応音と、前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音と、を出力可能な音出力手段を更に備え、

前記音出力手段は、
前記可変表示対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該可変表示対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能であり、
前記示唆演出対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該示唆演出対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能であり、
前記発光手段が前記特定発光演出に応じた態様にて発光する前に、前記特定発光演出対応音を出力可能であり、
前記演出実行手段は、前記特定発光演出および前記示唆演出を実行する場合、前記発光手段を前記第２発光態様で発光させることなく、前記第１発光態様で発光させる、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機には、所定条件（遊技球の始動領域への進入）が成立したことに基づいて、該所定条件の成立に基づく特定表示（保留表示やアクティブ表示）を表示手段に表示するとともに、該所定条件の成立に基づく可変表示を対象として、該可変表示の開始前から有利状態に制御されることを示唆する先読み予告を実行可能なものがある。
【０００３】
更に、従来の遊技機には、遊技機に設けられている発光手段を発光させることにより先読み予告（特定発光演出）を実行可能としているものがある（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２０１６－１０５９４１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、特許文献１にあっては、特定発光演出の対象である特定表示を遊技者が認識し難くなってしまうことが考えられる。
【０００６】
本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易く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】
【０００７】
手段１の遊技機は、
可変表示を実行可能であり、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、
発光可能な発光手段と、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、
始動条件が成立したことに基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出と、前記発光手段を発光させる特定発光演出と、可変表示の実行中に前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出と、を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記始動条件が成立したことに基づいて、前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段を前記特定発光演出に応じた第１発光態様にて発光させることが可能であり、

前記発光手段を前記示唆演出に応じた第２発光態様にて発光させることが可能であり、
該示唆演出を実行しているときと該示唆演出を実行していないときとで前記特定発光演出を実行可能であり、
前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が前記有利状態に制御される割合が高く、
可変表示に対応する可変表示対応音と、前記示唆演出に対応する示唆演出対応音と、前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音と、を出力可能な音出力手段を更に備え、
前記音出力手段は、
前記可変表示対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該可変表示対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能であり、
前記示唆演出対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該示唆演出対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能であり、
前記発光手段が前記特定発光演出に応じた態様にて発光する前に、前記特定発光演出対応音を出力可能であり、
前記演出実行手段は、前記特定発光演出および前記示唆演出を実行する場合、前記発光手段を前記第２発光態様で発光させることなく、前記第１発光態様で発光させる。
この特徴によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなる。更に、可変表示対応音や示唆演出対応音が出力されていても、特定発光演出対応音を聞き取り易くなり、該特定発光演出対応音の出力によって特定発光演出の実行を遊技者が認識し易くなる。

【０００８】
尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【０００９】
【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】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図９】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図１０－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１０－３】画像表示装置の正面図である。
【図１０－４】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１０－５】各乱数を示す説明図である。
【図１０－６】（Ａ）は、表示結果判定テーブル１を示す説明図であり、（Ｂ）は、表示結果判定テーブル２を示す説明図である。
【図１０－７】（Ａ）は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、（Ｂ）は、各種大当りの内容を示す図である。
【図１０－８】変動パターンを例示する図である。
【図１０－９】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
【図１０－１０】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
【図１０－１１】（Ａ）は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、（Ｂ）は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図であり、（Ｃ）はアクティブ表示バッファの構成例を示す図である。

【図１０－１２】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１３】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１４】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１５】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。
【図１０－１６】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１７】先読予告としての保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。
【図１０－１８】特定表示表示開始演出実行処理の一例を示すフローチャートの一部である。
【図１０－１９】特定表示表示開始演出Ａの演出態様を示す図である。
【図１０－２０】特定表示表示開始演出Ｂの演出態様を示す図である。
【図１０－２１】入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－２２】入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－２３】前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出態様を示す説明図である。
【図１０－２４】入賞時フラッシュ演出の実行割合を示す図である。
【図１０－２５】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－２６】（Ａ）は遊技効果ランプが高輝度（Ｃ１）で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図であり、（Ｂ）は遊技効果ランプが消灯している状態のパチンコ遊技機の正面図である。
【図１０－２７】遊技効果ランプが低輝度（Ｃ２）で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図と、遊技効果ランプが低輝度で点灯している状態における遊技効果ランプの発光態様の遷移を示すパチンコ遊技機の正面図である。
【図１０－２８】入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１０－２９】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－３０】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－３１】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－３２】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－３３】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－３４】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－３５】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－３６】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－３７】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－３８】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－３９】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－４０】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場

合の演出態様を示す図である。
【図１０－４１】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－４２】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－４３】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－４４】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－４５】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－４６】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－４７】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－４８】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－４９】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－５０】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－５１】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－５２】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－５３】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－５４】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－５５】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－５６】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－５７】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－５８】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－５９】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－６０】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－６１】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－６２】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－６３】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－６４】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－６５】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場

合の演出態様を示す図である。
【図１０－６６】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－６７】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－６８】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－６９】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１０－７０】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－７１】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－７２】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－７３】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－７４】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－７５】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－７６】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－７７】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－７８】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－７９】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－８０】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－８１】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－８２】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－８３】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－８４】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－８５】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－８６】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－８７】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－８８】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－８９】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入

賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－９０】変形例における入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示、可動体の動作のタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１０－９１】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－９２】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－９３】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－９４】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－９５】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－９６】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－９７】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－９８】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－９９】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－１００】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－１０１】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－１０２】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－１０３】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－１０４】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－１０５】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－１０６】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－１０７】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－１０８】変形例における入賞時フラッシュ用ランプとシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１０－１０９】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－１１０】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－１１１】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－１１２】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－１１３】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図１０－１１４】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－１１５】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－１１６】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－１１７】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－１１８】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１０－１１９】変形例における入賞時フラッシュ用ランプと可動体の動作のタイミングを示すタイミングチャートと、入賞時フラッシュ用ランプの発光態様が変化するタイミングの決定割合を示す図である。
【図１０－１２０】変形例における保留表示・アクティブ表示の表示態様と各表示居態様の示唆内容及び入賞時スラッシュ演出実行決定時における選択割合を示す図である。
【図１０－１２１】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。
【図１０－１２２】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。
【図１０－１２３】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。
【図１０－１２４】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－１２５】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－１２６】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－１２７】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－１２８】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－１２９】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１０－１３０】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
（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。
【００１１】
（形態）
形態１の遊技機は、
可変表示を実行可能であり、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（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
発光可能な発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、
可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示

する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分、特定表示表示開始演出）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図１０－２８、図１０－２９（Ａ）～図１０－３２（Ｈ）、図１０－４９（Ａ）～図１０－５０（Ｄ）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯させる部分）、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図１０－２４に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記発光手段は、第１発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、該第１発光手段とは異なる第２発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）と、を含み、

前記第１発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第１期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第２期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図１０－２８に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅する部分）、

前記第２発光手段は、前記第１期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第２期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図１０－２８に示すように、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０にて点滅する部分）、@ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第１期間においては、第１発光手段だけではなく、第２発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。

【００１２】

形態２の遊技機は、形態１に記載の遊技機であって、

前記特定表示演出は、前記特定表示の出現演出が実行される出現演出部（例えば、図１０－１５、図１０－３０（Ｄ）～図１０－３２（Ｈ）、図１０－４９（Ｂ）～図１０－５０（Ｄ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が特定表示表示開始演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分）と、該出現演出後において所定位置にて前記特定表示の表示態様が周期的に変化する周期演出が実行される周期演出部（例えば、図１０－１５、図１０－３０（Ｄ）～図１０－３２（Ｈ）、図１０－４９（Ｂ）～図１０－５０（Ｄ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が特定表示回転表示演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が回転アニメーションとして表示される部分）とで構成され、

前記特定表示の表示が完了するタイミングは、前記周期演出の開始タイミングである（例えば、図１０－１９及び図１０－２０に示すように、保留表示やアクティブ表示の出現

アニメーションが完了したタイミングから、これら保留表示やアクティブ表示の回転アニメーションが開始される部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定表示への遊技者の注目を高めることができる。
【００１３】
形態３の遊技機は、形態１または形態２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定発光演出を前記特定表示演出の開始よりも前に開始可能である（例えば、図１０－２９（Ａ）～図１０－３２（Ｈ）に示すように、特定表示表示開始演出Ｂを実行する場合は、保留表示やアクティブ表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆやメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが発光する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定表示演出の開始よりも前に特定発光演出を開始するので、特定発光演出をより際立たせることができる。
【００１４】
形態４の遊技機は、形態１～形態３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定表示演出は、前記特定表示が出現する出現演出（例えば、特定表示表示開始演出）を含み、
前記表示手段は、前記特定表示を複数の異なる表示態様（例えば、保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションを実行するのみの特定表示表示開始演出Ａと、キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄやアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに作用した後に保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションを実行する特定表示表示開始演出Ｂ）にて表示可能であって、
前記出現演出の期間は、前記特定表示の表示態様によって異なり（例えば、特定表示表示開始演出Ａは０．２秒であり、特定表示表示開始演出Ｂは１．２秒）、
前記特定発光演出は、最も短期間の前記出現演出の終了タイミングよりも前に開始される（例えば、図１０－２８及び図１０－４９（Ａ）～図１０－５０（Ｄ）に示すように、入賞時フラッシュ演出は特定表示表示開始演出Ａの終了タイミングよりも前から開始される部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定表示の表示態様がいずれであっても、出現演出が終了する前に特定発光演出を開始できるので、特定発光演出の対象となっている特定表示を確実に遊技者が認識できる。
【００１５】
形態５の遊技機は、形態１～形態４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記第１発光手段と前記第２発光手段を低輝度状態に一旦制御した後に前記特定発光演出を開始する（例えば、図１０－２８、図１０－２９（Ａ）、図１０－２９（Ｂ）、図１０－４９（Ａ）、図１０－４９（Ｂ）に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合、一旦入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを消灯する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。
尚、本発明における「低輝度状態」は、低輝度にて発光している状態だけではなく、発光していない状態も含む。
【００１６】
形態６の遊技機は、形態１～形態５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記表示手段を低視認状態に一旦制御した後に前記特定発光演出を開始する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１１に示すように、入賞時フラッシュ演出を実

行する場合は、一旦画像表示装置５に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置５に表示されている画像の視認性を低下させた後に入賞時フラッシュ演出を開始する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。
尚、本発明における「低視認状態」は、表示手段における視認性が、直前の状態よりも低下した状態となるものであれば、表示手段の明るさの低下以外の手法により表示の視認性が低下した状態も含む。
【００１７】
形態７の遊技機は、形態１～形態６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、可変表示の実行中に有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能であるとともに、該示唆演出を実行しているときと該示唆演出を実行していないときとで前記特定発光演出を実行可能であって（例えば、図１０－２９（Ａ）～図１０－４８（ｎ）、図１０－４９（Ａ）～図１０－６８（ｎ）に示すように、予告演出の実行中である場合と実行中でない場合とで入賞時フラッシュ演出を実行可能な部分）、
可変表示に対応する可変表示対応音（図１０－２８に示す可変表示対応音）と、前記示唆演出に対応する示唆演出対応音（図１０－２９（Ａ）に示す予告演出対応音）と、前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音（図１０－２９（Ｂ）に示す入賞時フラッシュ演出対応音）と、を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）を備え、
前記音出力手段は、
前記可変表示対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該可変表示対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能であり（例えば、図１０－２９（Ｂ）に示すように、可変表示の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、スピーカ８Ｌ、８Ｒから可変表示対応音を音量Ｖ２にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて出力する部分）、
前記示唆演出対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該示唆演出対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能である（例えば、図１０－２９（Ｂ）に示すように、予告演出の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、スピーカ８Ｌ、８Ｒから予告演出対応音を音量Ｖ２にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて出力する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示対応音や示唆演出対応音が出力されていても、特定発光演出対応音を聞き取り易くなり、該特定発光演出対応音の出力によって特定発光演出の実行を遊技者が認識し易くなる。
【００１８】
形態８の遊技機は、形態１～形態７のいずれかに記載の遊技機であって、
音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）を備え、
前記演出実行手段は、前記特定発光演出において、前記特定表示の表示完了及び前記発光手段の発光のいずれよりも前に特定発光演出対応音を前記音出力手段から出力する（例えば、図１０－２８、図１０－２９（Ａ）～図１０－３２（Ｈ）、図１０－４９（Ａ）～図１０－５０（Ｄ）に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されるとともに、保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出対応音の出力により、所定条件の成立を遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【００１９】
形態９の遊技機は、形態１～形態７のいずれかに記載の遊技機であって、

音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）を備え、
前記演出実行手段は、前記特定発光演出において、
特定発光演出対応音を前記音出力手段から出力可能であり（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を出力可能な部分）、
前記発光手段を、前記特定表示の表示完了及び前記特定発光演出対応音の出力よりも前に発光させる（例えば、変形例１３５ＳＧ－１２に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されてからスピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の発光により、所定条件の成立を遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【００２０】
形態１０の遊技機は、形態１～形態９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定発光演出は、前記第１期間において前記第１発光手段が前記特定発光演出に応じた態様である所定態様で発光し、前記第２期間において前記第１発光手段が前記所定態様よりも強調度合いが低い特定態様で発光する演出である（例えば、図１０－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ１にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２（Ｃ１＞Ｃ２）にて点滅させる部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、少なくとも第１発光手段を所定態様で発光させることによって遊技者に特定発光演出の開始を認識させることができるとともに、第１発光手段が第２期間においても所定態様にて継続して発光してしまうことによって他の演出の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。
尚、本発明における「強調度合いが低い特定態様」は、点滅速度が遅いことによって強調度合いが低い低速点滅態様を含む。

【００２１】
形態１１の遊技機は、形態１０に記載の遊技機であって、
前記第２期間は、前記特定発光演出の対象である可変表示が実行される前の期間と、前記特定発光演出の対象である可変表示の実行中の期間とを含む（例えば、図１０－２８に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間は、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示が実行される期間と、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行期間とを含んでいる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示の開始前後に亘って第１発光手段が特定態様にて発光するため、該対象の可変表示であることを遊技者が認識し易くなるので、遊技興趣を向上できる。

【００２２】
形態１２の遊技機は、形態１０または形態１１に記載の遊技機であって、
前記第１発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記所定態様で発光する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１３に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１で点滅させる部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。

【００２３】
形態１３の遊技機は、形態１～形態１２のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第１期間において前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応画像を第１表示態様にて表示し、前記第２期間において前記特定発光演出対応画像を前記第１表示態様よりも強調度合いが低い第２表示態様にて表示する（例えば、図１０－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置５においてエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅを表示し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１期間では表示手段にて特定発光演出対応画像を第１表示態様にて表示することによって遊技者に特定発光演出の開始を認識させることができ、第２期間では表示手段にて特定発光演出対応画像を第２表示態様にて表示することで、表示手段が特定発光演出対応画像を第１表示態様で表示し続けることにより他の表示の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。
【００２４】
形態１４の遊技機は、形態１３に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記特定発光演出対応画像を第１表示態様にて表示する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１３に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、画像表示装置５においてエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅを表示させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。
【００２５】
形態１５の遊技機は、形態１～形態１４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）を備え、
前記音出力手段は、前記第１期間において前記特定発光演出対応音を第１出力態様にて出力し、前記第２期間において前記特定発光演出対応音を出力しない若しくは前記第１出力態様よりも強度度合いが低い第２出力態様にて出力する（例えば、図１０－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ８ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ２（Ｖ１＞Ｖ２）にて出力する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出対応音が第１出力態様にて出力されることによって、特定発光演出が開始されたことを遊技者に容易に認識させることが可能となるとともに、特定発光演出の実行中は、特定発光演出対応音が出力されない若しくは第２出力態様にて出力されることによって、他の演出が特定発光演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑えることができる。
【００２６】
形態１６の遊技機は、形態１５に記載の遊技機であって、
前記音出力手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記特定発光演出対応音を前記第１出力態様にて出力する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１３に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。
【００２７】
形態１７の遊技機は、形態１～形態１６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第

２期間における可変表示の表示結果の表示期間において前記特定発光演出に応じた態様での発光を停止する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１とし図１０－６９に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力の停止、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの消灯、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの非表示化、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアする等によって、図柄確定期間中は後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示を実行しないようにし、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、改めて後期入賞時フラッシュ演出プロセステーブルの選択と後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの再セット及びスタートを行うことによって、新たな可変表示の開始に応じて後期入賞時フラッシュ演出（入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示）を開始する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の発光を一旦停止することにより、可変表示が継続しているものと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。

【００２８】

形態１８の遊技機は、形態１～形態１７のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な遊技機であって、

前記第１発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第２期間に実行される再可変表示演出が実行されるときの仮停止において前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１として図１０－６９、図１０－７０（Ａ）～図１０－８９（ｎ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前に実行される可変表示での飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅を継続する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、仮停止であるにもかかわらず、可変表示が終了したと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。

【００２９】

形態１９の遊技機は、形態１～形態１８のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な遊技機であって、

前記第１発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記第２期間として前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、変形例１３５ＳＧ－１として図１０－６９、図１０－７０（Ａ）～図１０－８９（ｎ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中においても入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ１且つ周期Ｔ２にて点滅させる部分）、

前記特定発光演出の対象である可変表示において前記再可変表示演出が実行されるときの仮停止においても、前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１として図１０－６９、図１０－７０（Ａ）～図１０－８９（ｎ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅を継続する部分）、

ことを特徴とする形態１～形態１８のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、仮停止であるにもかかわらず、可変表示が終了したと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。

【００３０】
形態２０の遊技機は、形態１～形態１６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第２期間における可変表示の表示結果の表示期間において前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、図１０－２９（Ａ）～図１０－４８（ｎ）に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行中において、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるよりも前の可変表示の図柄確定期間では入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を継続する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２期間における可変表示の表示結果の表示期間についても発光が継続されることにより、有利状態に制御されることへの遊技者の期待感を特定発光演出の対象である可変表示の開始まで的確に維持することができ、遊技興趣を向上できる。
【００３１】
形態２１の遊技機は、形態２０に記載の遊技機であって、
前記表示手段において、第１演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示と該第１演出識別情報よりも視認性が低い第２演出識別情報（例えば、小図柄）の可変表示を実行可能な遊技機であって、
前記結果表示期間においては、停止状態の第２演出識別情報が前記表示手段に表示される（例えば、図１０－３３（Ｊ）等に示すように、図柄確定期間においては、小図柄が可変表示を停止した状態で表示される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、結果表示期間において発光が継続していても、停止状態の第２演出識別情報が表示されているので、結果表示期間であることを遊技者に認識させることができる。
【００３２】
形態２２の遊技機は、形態２１に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記第２期間において前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、第２演出識別情報の表示に重複しないように表示可能である（例えば、図１０－３３（Ｊ）等に示すように、入賞時フラッシュ演出の実行中は、画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの右部にてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される一方で、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍは画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの左端部に表示されている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出対応表示が第２演出識別情報の表示に重複表示されることによって可変表示の終了を遊技者が認識し難くなってしまうことを防ぐことができる。
【００３３】
形態２３の遊技機は、形態１～形態２２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）を実行可能であり、
前記第１発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示において前記特定演出が実行される場合に、該特定演出が開始されるまで前記特定発光演出に応じた態様で発光し、該特定演出が開始される際に該特定演出に応じた態様での発光を開始する（例えば、変形例１３５ＳＧ－２として図１０－９０に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象であるスーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前は入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅させ、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングからは入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２にて点灯させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出が開始される際には、発光手段が特定発光演出に応じた態様に替えて特定演出に応じた態様で発光するので、特定演出の遊技興趣を向上できる。

【００３４】
形態２４の遊技機は、形態２３に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記特定演出が開始されるときに該特定演出の開始に対応する特定演出開始画像を表示可能であって（例えば、図１０－９６（Ｋ）～図１０－９８（Ｏ）、図１０－１０４（Ｋ）～図１０－１０６（Ｏ）に示すように、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆを白色表示（ホワイトアウト）させる部分）、
前記第１発光手段は、前記表示手段の表示が前記特定演出開始画像に切り替わる際に低輝度状態となり、該低輝度状態となった後に前記特定演出に応じた態様にて発光する（例えば、図１０－９０に示すように、ホワイトアウトの期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２にて点灯させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１発光手段の発光態様が、特定演出開始画像への切り替わりに伴う低輝度状態を挟んで変化するため、これら発光態様の変化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。
【００３５】
形態２５の遊技機は、形態２３または形態２４に記載の遊技機であって、
可動体（例えば、可動体３２）を備え、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、該特定演出の開始時において前記可動体を動作させる動作演出（例えば、図１０－９０に示す可動体動作演出）と、該動作演出の実行を示唆する動作示唆演出（例えば、図１０－９０に示す可動体動作示唆演出）と、を実行可能であり、
前記第１発光手段は、前記動作示唆演出の実行に際して低輝度状態となり、該低輝度状態となった後に、前記特定演出に応じた態様である前記動作演出に応じた態様にて発光する（例えば、図１０－９０に示すように、ホワイトアウトの期間中である可動体動作示唆演出の実行期間中において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２にて点灯させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１発光手段の発光態様が、示唆演出の実行に伴う低輝度状態を挟んで変化するため、これら発光態様の変化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。
【００３６】
形態２６の遊技機は、形態１～形態２５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１発光手段は、
前記特定発光演出と異なる特別演出が前記演出実行手段によって実行されたときに該特別演出に応じた態様にて発光可能であり（例えば、変形例１３５ＳＧ－３として図１０－１０８（Ａ）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されていない可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、該ステップアップ演出に応じた態様で入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯可能な部分）、
前記特別演出の実行中に前記特定発光演出が開始されたときは、前記特別演出に応じた態様よりも優先して前記特定発光演出に応じた態様にて発光する（例えば、変形例１３５ＳＧ－３として図１０－１０８（Ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されている可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、入賞時フラッシュ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点灯（点滅）を継続する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別演出の終了タイミング等の不適切なタイミングで特定発光演出に応じた態様の発光が開始されてしまうことを防ぐことができる。
【００３７】

形態２７の遊技機は、形態１～形態２６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光は、該特定発光演出の対象である可変表示中における第１タイミングで終了するときと該第１タイミングよりも後の第２タイミングで終了するときとがあり（例えば、変形例１３５ＳＧ－４として図１０－１１９（Ａ）及び図１０－１１９（Ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングとしては、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の可動体動作演出を開始するタイミングと、スーパーリーチのリーチ演出を開始するタイミングと、がある部分）、
前記第１発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光が前記第１タイミングで終了するときと前記第１発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光が前記第２タイミングで終了するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例１３５ＳＧ－４として図１０－１１９（Ｃ）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様での発光が終了するタイミングに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【００３８】

形態２８の遊技機は、形態２７に記載の遊技機であって、
前記特定発光演出に応じた態様での発光が、前記第１タイミングで終了するときと前記第２タイミングで終了するときとで、該終了の際に前記演出実行手段によって実行されている演出が異なる（例えば、変形例１３５ＳＧ－４として図１０－１１９に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングに応じて、可動体動作演出の実行期間中である場合とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中である場合とがある）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、終了タイミングが、第１タイミングであるのか第２タイミングであるのかを遊技者が認識し易くできる。

【００３９】

形態２９の遊技機は、形態１～形態２８のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、可変表示中に第１演出（例えば、変形例１３５ＳＧ－４として図１０－１１９に示す可動体動作演出）と該第１演出とは異なる第２演出（例えば、変形例１３５ＳＧ－４として図１０－１１９に示すスーパーリーチのリーチ演出）を実行可能であり、
前記第１発光手段は、
前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記第１演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該第１演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例１３５ＳＧ－４として図１０－１１９（Ａ）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様に変化させる部分）、
前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記第２演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該第２演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例１３５ＳＧ－４として図１０－１１９（Ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、リーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化させる部分）、
前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第１演出に応じた態様の発光に変化するときと前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第２演出に応じた態様の発光に変化するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例１３５ＳＧ－４として

図１０－１１９（Ｃ）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１発光手段の発光態様が変化するときに実行されている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【００４０】
形態３０の遊技機は、形態１～形態２８のいずれかに記載の遊技機であって、
可動体（例えば、可動体３２）を備え、
前記演出実行手段は、前記可動体を動作させる動作演出（例えば、可動体動作演出）と、該動作演出の実行を示唆する動作示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出）と、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）と、を実行可能であり、
前記第１発光手段は、
前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記動作示唆演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該動作示唆演出に応じた態様に変化可能であり（例えば、変形例１３５ＳＧ－４に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に変化させる部分）、
前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記特定演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該特定演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例１３５ＳＧ－４に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様からスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化させる部分）、
前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記動作示唆演出に応じた態様に変化するときと前記特定演出に応じた態様の発光に変化するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例１３５ＳＧ－４に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１発光手段の発光態様が変化するときに実行されている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【００４１】
形態３１の遊技機は、形態１～形態３０のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定表示の表示態様として通常態様（例えば、表示パターンα）、特殊態様（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図１０－１２０に示す表示パターンδと表示パターンε）及び特別態様（例えば、表示パターンβと表示パターンγ）があり、
前記特別態様は、第１特別態様（例えば、表示パターンγ）と該第１特別態様とは異なる第２特別態様（例えば、表示パターンβ）とを含み、
前記特定表示が前記第１特別態様にて表示されるときは、前記特定表示が前記第２特別態様にて表示されるときよりも有利状態に制御される割合が高く（例えば、図１０－１７に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターンγにて表示されるときは、表示パターンβにて表示されるときよりも高い割合で大当り遊技状態に制御される部分）、
前記特殊態様の特定表示は前記第１特別態様と前記第２特別態様とのいずれにも変化可能であって（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図１０－１２０に示すように、表示パターンδや表示パターンεにて表示されている保留表示やアクティブ表示が表示パターンβや表示パターンγの保留表示やアクティブ表示に変化可能な部分）、

前記特定表示が前記特殊態様にて表示されるときの方が前記特別態様にて表示されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図１０－１２０に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターンδや表示パターンεで表示される場合の方が、保留表示やアクティブ表示が表示パターンβや表示パターンγで表示される場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高い部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定表示が特殊態様にて表示されるときに特定発光演出が高い割合で実行されることにより、該特殊態様が第１特別態様と第２特別態様のどちらに変化するかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【００４２】

形態３２の遊技機は、形態３１に記載の遊技機であって、
前記特殊態様は、特定色（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図１０－１２０に示すように、白色の点滅）の態様であり、
前記特別態様は、前記特定色と異なる特別色（例えば、図１０－１７に示すように、青色や赤色）の態様であり、
前記通常態様は、前記特定色および前記特別色以外の色（例えば、白色）の態様であり、
前記特定色の特定表示は、前記特定発光演出が実行されていないときよりも前記特定発光演出が実行されているときの方が前記特別色に変化する割合が高い（例えば、変形例１３５ＳＧ－５に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示された場合については、共に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに応じて該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化する割合が異なる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定表示の態様の違いを色の違いによって容易に把握できるとともに、特定色の特定表示が表示されたときに、特定発光演出が実行されているか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【００４３】

形態３３の遊技機は、形態３１または形態３２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特殊態様にて表示されている特定表示が前記特別態様に変化することを示唆する変化示唆演出を第１態様と該第１態様とは異なる第２態様にて実行可能であり（例えば、変形例１３５ＳＧ－５に示す第１作用演出と第２作用演出とを実行可能な部分）、
前記特殊態様は、前記変化示唆演出が前記第２態様にて実行されたときには前記第１態様にて実行されたときよりも高い割合にて前記特別態様に変化し（例えば、変形例１３５ＳＧ－５に示すように、第２作用演出は、表示パターンδにて表示されている特定表示に作用することで第１作用演出よりも高い割合で特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化可能な演出である部分）、
前記変化示唆演出が前記第２態様にて実行されるときの方が前記第１態様にて実行されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、変形例１３５ＳＧ－５に示すように、第２作用演出が実行されるときは、第１作用演出が実行されるときよりも高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、変化示唆演出が第１態様と第２態様のいずれの態様にて実行されるかに遊技者を注目させることができるとともに、特定発光演出の実行によって、変化示唆演出が第２態様にて実行されることへの期待感を高めることができる。

【００４４】

形態３４の遊技機は、形態３３に記載の遊技機であって、
前記特殊態様は、前記変化示唆演出が前記第２態様にて実行されて前記特別態様に変化する割合が低い第１特殊態様（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図１０－１２０に示す表示パターンδ）と、前記変化示唆演出が前記第２態様にて実行されて前記特別態様に

変化する割合が前記第１特殊態様よりも高い第２特殊態様（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図１０－１２０に示す表示パターンε）とを含み、
　前記特定表示が前記第２特殊態様にて表示されているときの方が前記第１特殊態様にて表示されているときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、特定表示が表示パターンεにて表示されている場合は、特定表示が表示パターンδにて表示されている場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高い部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定表示が第１特殊態様と第２特殊態様のいずれで表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、特別態様に変化する割合が高い第２特殊態様のときに高い割合で特定発光演出が実行されるので、特定発光演出の実行によって、第２特殊態様にて特定表示が表示されることへの期待感を高めることができる。
【００４５】
　形態３５の遊技機は、形態１～形態３４のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記表示手段は、前記特定発光演出中において該特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、該特定発光演出の対象の可変表示に対応する特定表示に重なるように表示可能である（例えば、変形例１３５ＳＧ－７に示すように、入賞時フラッシュ演出として画像表示装置５に表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａ内のアクティブ表示に重複するように表示可能な部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定発光演出に対応する特定表示を遊技者が認識し易くできるとともに、特定発光演出対応表示によって特定表示が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。
【００４６】
　形態３６の遊技機は、形態３５に記載の遊技機であって、
　前記表示手段は、種類が異なる複数の前記特定発光演出対応表示を表示可能であって（例えば、変形例１３５ＳＧ－７に示すように、入賞時フラッシュ演出として、画像表示装置５において大きさの異なるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示可能な部分）、
　前記特定表示への重複態様が、前記特定発光演出対応表示の種類に応じて異なる（例えば、変形例１３５ＳＧ－７として図１０－１２９（Ｌ）や図１０－１３０（Ｎ）等に示すように、表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの大きさに応じてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとの重複態様が異なる部分）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、複数の特定発光演出対応表示が表示されるとともに、表示される特定発光演出対応表示によって特定表示への重複態様が変化するので、遊技興趣を向上できる。
【００４７】
　形態３７の遊技機は、形態３５または形態３６に記載の遊技機であって、
　前記特定表示は、未だ実行されていない可変表示に対応する第１特定表示（例えば、保留表示）と、実行中の可変表示に対応する第２可変表示（例えば、アクティブ表示）と、を含み、
　前記表示手段は、前記特定発光演出対応表示を、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前においては該特定発光演出に対応する前記第１特定表示に重複するように表示可能であるとともに、前記特定発光演出の対象である可変表示中においては該特定発光演出に対応する前記第２特定表示に重複するように表示可能である（例えば、変形例１３５ＳＧ－７に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始される前では、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示に重複するようにシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示し、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行中は、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象であるアクティブ表示に重

複するようにシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出に対応する第１特定表示並びに第２特定表示を遊技者が認識し易くできるとともに、特定発光演出対応表示によって第１特定表示だけではなく第２特定表示も隠れるようになるので、遊技者に意外性をより一層付与して遊技興趣を向上できる。
【００４８】
形態３８の遊技機は、形態１～形態３７のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な遊技機であって、
前記表示手段は、前記再可変表示演出に関する再可変関連表示を表示可能であるとともに、前記特定発光演出中において該特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、前記再可変関連表示に重複して表示可能である（例えば、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止する特殊図柄（図１０－４０等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが重複して表示可能な部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出対応表示によって再可変関連表示が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。
【００４９】
形態３９の遊技機は、形態３５～形態３８のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記特定発光演出対応表示を表示可能である（例えば、図１０－２８、図１０－４２（ａ）～図１０－４７（ｌ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の対象である可変表示の興趣も向上できる。
【００５０】
形態４０の遊技機は、形態１～形態３９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定発光演出に対応した可変表示中においても継続して前記第１発光手段を該特定発光演出に応じた態様にて発光させ、該特定発光演出に対応した可変表示が終了する前の所定終了タイミングにおいて該発光を終了させる演出制御が可能であり（例えば、図１０－２８に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中は、リーチ演出の開始前において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅させ、リーチ演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを消灯する部分）、
所定事象が発生したことにより前記所定終了タイミングにおいて前記第１発光手段の前記特定発光演出に応じた態様の発光が終了されなかった場合、前記所定終了タイミングよりも後の特定終了タイミングにおいて該第１発光手段の発光を終了させる特別終了制御を行う（例えば、図１０－２２に示すように、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様の発光が正常に終了しなかった場合の違和感を低減できる。
【００５１】

形態４１の遊技機は、形態４０に記載の遊技機であって、
遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）を備え、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに可変表示の終了を通知する可変表示終了情報を前記演出実行手段に対して送信可能であり（例えば、図１０－４（Ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３が飾り図柄の可変表示の停止を指定する図柄確定コマンドを送信可能な部分）、
前記演出実行手段は、前記特定終了タイミングとして、前記可変表示終了情報を受信したことに基づいて前記特定終了制御を行う（例えば、図１０－２２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様の発光を終了させる際の違和感をより一層低減できる。

【００５２】

形態４２の遊技機は、形態３９～形態４１のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定終了タイミングは第１所定終了タイミングと第２所定終了タイミングとを含み（例えば、変形例１３５ＳＧ－４に示すように、可動体動作示唆演出の開始タイミングとリーチ演出の開始タイミングとで入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を終了可能な部分）、
前記特定終了タイミングは前記所定終了タイミング及び前記第２所定終了タイミングよりも後のタイミングである（例えば、変形例１３５ＳＧ－４に示すように、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を停止できなかった場合は、可動体動作示唆演出の開始タイミングやリーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミングにおいて改めて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定終了タイミングで終了できなかった場合でも、特定終了タイミングにおいて特定発光演出に応じた態様の発光を終了させることができる。

【００５３】

形態４３の遊技機は、形態１～形態４２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）を実行可能であり、
前記特定演出を実行している場合に前記所定条件が成立したときは、前記特定発光演出を実行しない（例えば、図１０－２１に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合には入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出への注目が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

【００５４】

形態４４の遊技機は、形態１～形態４３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、可変表示の残り期間が所定期間と同一または該所定期間よりも短いときに前記所定条件が成立した場合には前記特定発光演出を実行せず、可変表示の残り期間が前記所定期間よりも長いときに前記所定条件が成立した場合には前記特定発光演出を実行可能である（例えば、変形例１３５ＳＧ－８に示すように、可変表示の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない部分）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示の残り期間が短いときに特定発光演出が実行されることによって、特定発光演出の対象の特定表示が解り難くなってしまうことを防ぐことができる。
【００５５】
形態４５の遊技機は、形態１～形態４４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する特定演出を、有利状態に制御されない可変表示においても実行可能であり（例えば、図１０－９に示すように、可変表示結果がはずれである可変表示においてもスーパーリーチのリーチ演出を実行可能な部分）、
有利状態に制御されない可変表示における前記特定演出の実行中に前記所定条件が成立したときは、該可変表示の次の可変表示の開始に応じて前記特定発光演出を実行可能である（例えば、変形例１３５ＳＧ－８に示すように、可変表示の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である場合は、該可変表示の可変表示結果がはずれであることを条件に、次の可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出を実行可能な部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出と特定発光演出が重複して実行されることによる特定演出と特定発光演出の興趣が低下してしまうことを防止できる。
【００５６】
形態４６の遊技機は、形態１～形態４５のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技媒体が通過することで前記所定条件が成立する特定領域（例えば、第１始動入賞口を形成する入賞球装置６Ａ）と、
前記特定領域の周囲に設けられ、異なる発光態様にて発光可能な特定発光手段（例えば、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓ）と、
を備え、
前記表示手段は、前記特定表示を有利状態に制御される割合が異な複数の表示態様のいずれかの表示態様にて表示可能であり（例えば、図１０－１７に示すように、保留表示やアクティブ表示を大当り期待度の異なる表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示可能な部分）、
前記特定発光手段は、前記特定発光演出が実行されるか否かにかかわらず、前記特定表示の表示態様に対応した発光態様にて発光可能である（例えば、図１０－２８に示すように、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓは、表示パターンβや表示パターンγでの表示が決定した場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅や遊技効果ランプ９等の発光態様にかかわらず、始動入賞の発生から該始動入賞に基づく可変表示の終了まで表示パターンβや表示パターンγに応じた色で発光する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定表示の表示態様を、特定領域の周囲に設けられた特定発光手段の発光態様によっても認識できるので、遊技興趣を向上できる。
【００５７】
形態４７の遊技機は、形態４６に記載の遊技機であって、
前記特定発光手段が発光可能な発光態様の数の方が、前記第１発光手段が前記特定発光演出において発光可能な発光態様の数よりも多い（例えば、変形例１３５ＳＧ－９に示すように、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様数を入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様数よりも多く設ける部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光手段の発光バリエーションが多くなるため、遊技興趣を向上できる。

【００５８】
形態４８の遊技機は、形態４６または形態４７に記載の遊技機であって、
前記第１発光手段の発光領域は、前記特定発光手段の発光領域よりも大きく（例えば、変形例１３５ＳＧ－１０に示すように、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが発光する発光領域を、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓが発光する発光領域よりも大きく設ける部分）、
１の前記所定条件の成立にもとづいて前記特定発光手段が前記特定表示の表示態様に応じた発光を行う期間は、該所定条件の成立にもとづいて前記第１発光手段が前記特定発光演出に応じた発光を行う期間よりも長い（始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出と保留表示予告演出の両方の実行が決定される場合については、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、始動入賞が発生してから始動入賞フラッシュ演出の対象である可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで発光する一方で、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓは、始動入賞が発生してから保留表示予告演出の対象である可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示）の終了まで発光する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１発光手段による特定発光演出に応じた発光が過度に長く実行されることによる遊技興趣の低下を防止しつつ、特定発光手段の発光態様により有利状態となることへの遊技者の期待感を長く維持できる。
【００５９】
形態４９の遊技機は、形態４６～形態４８のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１発光手段と前記特定発光手段は、いずれも点滅発光が可能であり（例えば、図１０－２８に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが点滅可能な部分と、変形例１３５ＳＧ－１０に示すように、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓが点滅可能な部分）、
前記第１発光手段の点滅周期は、前記特定発光手段の点滅周期と異なる（例えば、変形例１３５ＳＧ－１０に示すように、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの点滅周期を入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期と異ならせる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、点滅周期が異なるので、第１発光手段と特定発光手段の双方に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【００６０】
（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。
【００６１】
なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【００６２】
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。

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

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。

【００７０】

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

【００７１】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００７２】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図３参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【００７３】

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。

【００７４】

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始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、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。

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ

９ｃとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ＬＥＤを含んで構成されている。

【００８２】

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。

【００８３】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

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。

【００８７】

図２は、パチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、例えば電源基板１７の所定位置といった、主基板１１の外部に取り付けられてもよい。

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

パチンコ遊技機１において、縦長の方形枠状に形成された外枠１ａの右端部には、セキュリティカバー５０Ａが取り付けられている。セキュリティカバー５０Ａは、遊技機用枠３を閉鎖したときに、設定キー５１や設定切替スイッチ５２を含む基板ケース２０１の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー５０Ａは、短片５０Ａａおよび長片５０Ａｂを含む略Ｌ字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

【００９２】

（遊技の進行の概略）

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

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】

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。

【００９７】

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

【００９８】

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。

【００９９】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイ

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

【０１００】

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。

【０１０１】

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

【０１０２】

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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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

【０１０８】
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。
【０１０９】
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。
【０１１０】
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。
（演出の進行など）
【０１１１】
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。
【０１１２】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。
【０１１３】
飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。
【０１１４】
また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。
【０１１５】
特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。
【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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。

【０１２１】

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

【０１２２】

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

【０１２３】
（基板構成）
パチンコ遊技機１には、例えば図３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。
【０１２４】
パチンコ遊技機１では、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７により主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。
【０１２５】
主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、ソレノイド回路１１１などを有する。
【０１２６】
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。
【０１２７】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【０１２８】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【０１２９】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【０１３０】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出

信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。
【０１３１】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。
【０１３２】
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。
【０１３３】
主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３１、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、ガラス扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。
【０１３４】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。
【０１３５】
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。
【０１３６】
演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【０１３７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【０１３８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【０１３９】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【０１４０】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【０１４１】
音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。
【０１４２】
ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。
【０１４３】
なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【０１４４】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【０１４５】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【０１４６】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【０１４７】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０１４８】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図４は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【０１４９】
図４に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）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。
【０１５０】
次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア

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

【０１５１】

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

【０１５２】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

ステップＳ７の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

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

【０１６１】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ８）。そして、所定時間（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Ｓ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（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。

【０１６２】

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

【０１６３】
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、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。
【０１６４】
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）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。
【０１６５】
普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。
【０１６６】
図６は、特別図柄プロセス処理として、図５に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。
【０１６７】
始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定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。
【０１６８】
ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１２０）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。
【０１６９】
ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定さ

れた表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【０１７０】

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。

【０１７１】

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

【０１７２】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【０１７３】

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。

【０１７４】

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

【０１７５】

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。

【０１７６】

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。

【０１７７】

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。

【０１７８】

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

【０１７９】

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。

【０１８０】

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。

【０１８１】

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。

【０１８２】

パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わる

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

【０１８３】

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

【０１８４】

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

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

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

～設定値６の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４６から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

【０１８８】

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

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

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

値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が１～３の場合は、特別可変入賞球装置７内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が４～６の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【０１９３】

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

【０１９４】

（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８のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図８に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。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。

【０１９５】

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。

【０１９６】

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）を発光することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【０１９７】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コ

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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。

【０２００】

図９は、演出制御プロセス処理として、図８のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図９に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【０２０１】

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

【０２０２】

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。

【０２０３】

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

り、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。
【０２０４】
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。
【０２０５】
ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“６”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“４”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。
【０２０６】
ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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。
【０２０７】
ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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。
【０２０８】
ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“７”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【０２０９】
ステップＳ１７７のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。
【０２１０】
（基本説明の変形例）
この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。
【０２１１】
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。
【０２１２】
特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。
【０２１３】
上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。
【０２１４】
本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。
【０２１５】
そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。
【０２１６】
なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合または「１００％」未満の割合であることも含む。
【０２１７】
（特徴部１３５ＳＧに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部１３５ＳＧ（以下、本特徴部１３５ＳＧと略記する）について説明する。図１０－１は、本特徴部１３５ＳＧにおけるパチンコ遊技機１の正面図である。図１０－１に示すように、本特徴部１３５ＳＧのパチンコ遊技機１においては、画像表示装置５の右側方にキャラクタＡを模した入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが設けられており、入賞球装置６Ａの近傍には、該入賞球装置６Ａ（第１始動口）を発光させるための始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓが設けられている。

【０２１８】

更に、スティックコントローラ３１Ａ内には該スティックコントローラ３１Ａを発光させるためのスティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘが設けられており、プッシュボタン３１Ｂ内には該プッシュボタン３１Ｂを発光させるためのボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙが設けられている。これらスティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘとボタンランプ１３５Ｓｇ００９Ｙは、前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄとともに本特徴部１３５ＳＧにおける遊技効果ランプ９を構成する。

【０２１９】

図１０－２に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓ、スティックランプ１３５ＳＧ０９Ｘ、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙはランプ制御基板１４に接続されており、該ランプ制御基板１４を介した演出制御用ＣＰＵ１２０からの制御によって点灯（点滅）可能となっている。

【０２２０】

図１０－３は、本特徴部１３５ＳＧにおける画像表示装置５を示す説明図である。本特徴部１３５ＳＧにおける画像表示装置５の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出等の演出を表示するための第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆを構成している。また、画像表示装置５の下端部は、第１特図保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄと、第２特図保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第２保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｕと、遊技状態や実行中の演出等を示すテロップを表示可能なテロップ表示エリア１３５ＳＧ００５Ｔと、を含む第２表示領域１３５ＳＧ００５Ｓａを構成している。

【０２２１】

そして、画像表示装置５の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第４図柄１３５ＳＧ００５Ｊと第１特図保留記憶数の表示及び第２特図保留記憶数の表示を含む第３表示領域１３５ＳＧ００５Ｓｂを構成している。

【０２２２】

このうち第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの中央部には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒが配置されており、飾り図柄の可変表示を実行可能となっている。また、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの左端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄１３５ＳＧ００５Ｍが表示されている。該小図柄は、「左」の各飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「中」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が縦に並列されている。また、該小図柄１３５ＳＧ００５Ｍは、可変表示中は非表示化させることが無く、常時画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆ内に表示されている図柄でもある。

【０２２３】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、図１０－３に示すように、画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍは、画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの左端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

【０２２４】

更に、本特徴部１３５ＳＧにおける第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの中央下部には、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ

表示エリア１３５ＳＧ００５Ａが設けられている。
【０２２５】
以降、本特徴部１３５ＳＧでは、保留表示とアクティブ表示とを総称して特定表示と呼称する場合がある。
【０２２６】
図１０－４（Ａ）は、本特徴部１３５ＳＧで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１０－４（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。
【０２２７】
図１０－４（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【０２２８】
コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１０－４（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」や「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【０２２９】
可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１０－４（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０５Ｈは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第６可変表示結果指定コマンドである。
【０２３０】
コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１におけ

る現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド９５０２Ｈを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０３Ｈを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第４遊技状態指定コマンドとする。

【０２３１】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【０２３２】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数

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

【０２３６】

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

【０２３７】

尚、図１０－４（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【０２３８】

図１０－５は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１０－５に示すように、本特徴部１３５ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０２３９】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば図１０－１０に示す遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【０２４０】

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

【０２４１】

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

【０２４２】

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

【０２４３】

図１０－６（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブル１の構成例

を示している。本特徴部１３５ＳＧでは、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０２４４】

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

【０２４５】

本特徴部１３５ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル１では、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【０２４６】

特図表示結果判定テーブル１において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部１３５ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル１では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部１３５ＳＧでは約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部１３５ＳＧでは約１／３０）。即ち、特図表示結果判定テーブル１では、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【０２４７】

また、図１０－６（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブル２の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル２は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０２４８】

本特徴部１３５ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル２では、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【０２４９】

特図表示結果判定テーブル２において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部１３５ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル２では、第１特図の特図ゲームである場合と第２特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第１特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第２特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって

、後述するように、第２特図の可変表示が第１特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口への入賞が発生して第２特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０２５０】

図１０－７（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部１３５ＳＧにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【０２５１】

ここで、本特徴部１３５ＳＧにおける大当り種別について、図１０－７（Ｂ）を用いて説明すると、本特徴部１３５ＳＧでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」や「確変大当りＢ」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【０２５２】

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

【０２５３】

また、特に図示はしないが、本特徴部１３５ＳＧにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に２回変化させるとともに、該開放時間が０．１秒となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【０２５４】

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

【０２５５】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部１３５ＳＧでは１００回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【０２５６】

図１０－７（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０２５７】

尚、図１０－７（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【０２５８】

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

【０２５９】

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

【０２６０】

図１０－８は、本特徴部１３５ＳＧにおける変動パターンを示している。本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リ

ーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【０２６１】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部１３５ＳＧでは、ノーマルリーチ変動パターンとしては、後述する擬似連演出が実行されないノーマルリーチ変動パターンと、後述する擬似連演出が１回実行されるノーマルリーチ変動パターンとで、共通のノーマルリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。更に、スーパーリーチ変動パターンとしては、後述する擬似連演出が２回実行されるスーパーリーチ変動パターンと、後述する擬似連演出が３回実行されるスーパーリーチ変動パターンとで、共通のスーパーリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。つまり、本特徴部１３５ＳＧでは、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出として、各１種類のリーチ演出のみが設けられている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出としては、複数のリーチ演出を設けてもよい。

【０２６２】

尚、本特徴部１３５ＳＧにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当りＣ」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（ＰＣ１－１）も含まれている。

【０２６３】

図１０－８に示すように、本特徴部１３５ＳＧにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【０２６４】

また、本特徴部１３５ＳＧにおけるノーマルリーチ変動パターンには、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を実行しない変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を１回実行する変動パターンとがある。尚、ノーマルリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を実行しない変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を１回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【０２６５】

更に、本特徴部１３５ＳＧにおけるスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に擬似連演出を２回実行する変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を３回実行する変動パターンとがある。尚、スーパーリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を２回実行する変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を３回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【０２６６】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【０２６７】

つまり、本特徴部１３５ＳＧにおけるノーマルリーチ変動パターンとスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に実行する擬似連演出回数が多いほど大当り期待度が高くなっている。

【０２６８】

また、本特徴部１３５ＳＧにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例え

ば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【０２６９】

図１０－９は、本特徴部１３５ＳＧにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部１３５ＳＧでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【０２７０】

具体的には、図１０－９に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（スーパーリーチ擬似連演出２回大当りの変動パターン）、ＰＢ１－４（スーパーリーチ擬似連演出３回大当りの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（ノーマルリーチ擬似連演出２回大当りの変動パターン）、ＰＢ１－４（ノーマルリーチ擬似連演出３回大当りの変動パターン）とから決定する。

【０２７１】

尚、図１０－９に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡと大当り用変動パターン判定テーブルＢとでは、ＰＢ１－１～ＰＢ１－４に対する決定割合が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＢ１－１を３０％の割合で決定し、ＰＢ１－２を４５％の割合で決定し、ＰＢ１－３を２０％の割合で決定し、ＰＢ１－４を５％の割合で決定する。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＢ１－１を５％の割合で決定し、ＰＢ１－２を２０％の割合で決定し、ＰＢ１－３を３０％の割合で決定し、ＰＢ１－４を４５％の割合で決定する。つまり、本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当ある場合よりも高い割合でスーパーリーチの変動パターンに決定されるようになっている。更に、擬似連演出の実行回数に注目すると、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当ある場合よりも可変表示中に多くの擬似連演出が実行され易くなっている。このため、本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示における変動パターン及び擬似連演出の実行回数に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【０２７２】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをＰＣ１－１（特殊当りの変動パターン）に決定する。

【０２７３】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が２個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＡ１－１（非リーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ擬似連演出２回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ擬似連演出３回はずれの変動パターン）から決定する。

【０２７４】
　また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＡ１－２（非リーチはずれの短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ擬似連演出２回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ擬似連演出３回はずれの変動パターン）から決定する。
【０２７５】
　また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＡ１－２（非リーチはずれの短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ擬似連演出２回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ擬似連演出３回はずれの変動パターン）から決定する。
【０２７６】
　また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が４個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣを用いて変動パターンをＰＡ１－３（非リーチはずれの短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ擬似連演出２回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ擬似連演出３回はずれの変動パターン）から決定する。
【０２７７】
　また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンをＰＡ１－４（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ擬似連演出２回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ擬似連演出３回はずれの変動パターン）とから決定する。
【０２７８】
　つまり、本特徴部１３５ＳＧにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が３個や４個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）よりも短い短縮用の変動パターン（ＰＡ１－２、ＰＡ１－３、ＰＡ１－４）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当りとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。
【０２７９】
　本特徴部１３５ＳＧにおけるＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１０－１０に示すような遊技制御用データ保持エリア１３５ＳＧ１５０が設けられている。図１０－１０に示す遊技制御用データ保持エリア１３５ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１３５ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部１３５ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部１３５ＳＧ１５５とを備えている。
【０２８０】
　第１特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口

を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０２８１】

第２特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０２８２】

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

【０２８３】

普図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｃは、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｃは、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０２８４】

遊技制御フラグ設定部１３５ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１３５ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０２８５】

遊技制御タイマ設定部１３５ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１３５ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０２８６】

遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【０２８７】

遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ２～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【０２８８】

遊技制御バッファ設定部１３５ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部１３５ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０２８９】

演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１０－１１（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア１３５ＳＧ１９０が設けられている。図１０－１１（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア１３５ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部１３５ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部１３５ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部１３５ＳＧ１９４とを備えている。

【０２９０】

演出制御フラグ設定部１３５ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部１３５ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０２９１】

演出制御タイマ設定部１３５ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部１３５ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０２９２】

演出制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【０２９３】

演出制御バッファ設定部１３５ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部１３５ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０２９４】

本特徴部１３５ＳＧでは、図１０－１１（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバ

ッファ１３５ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部１３５ＳＧ１９４の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）が設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）が設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリ指定コマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、を保留記憶数に対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【０２９５】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）が、図１０－１１（Ｃ）のアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂにコピーされるとともに、該コピーされた保留記憶の内容自体は始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａから削除される。そして削除された保留記憶よりも下位の格納領域の記憶内容は、１つずつ上位の格納領域にシフトされていくようになっている。

【０２９６】

アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂには、上記したように、保留記憶（バッファ番号「１－１」または「２－１」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）がコピーされるので、図１０－１１（Ｃ）に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａと同様の格納領域が設けられている。つまり、始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリコマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、が設けられている。

【０２９７】

本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａを経由することなくアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂに格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用ＣＰＵ１２０が後述する先読予告設定処理（Ｓ１６１）を実行することでセットされる。

【０２９８】

そして、アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂの記憶内容は、可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリア（削除）されるようになっている。

【０２９９】

尚、保留表示フラグは、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の表示態様を示すフラグである。詳細は後述するが、本特徴部１３５ＳＧでは、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様（保留表示フラグの値）によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。

【０３００】
次に、図６のステップＳ１０１において実行される本特徴部１３５ＳＧの始動入賞判定処理について、図１０－１２にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、まず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１０１ａ）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であれば（ステップ１３５ＳＧＳ１０１ａ；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ１３５ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ１３５ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１３５ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（ステップ１３５ＳＧＳ１０３）。
【０３０１】
ステップ１３５ＳＧＳ１０１ａにて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（ステップ１３５ＳＧＳ１０１；Ｎ）、ステップ１３５ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ１３５ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１０１ｂ）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であれば（ステップ１３５ＳＧＳ１０１ｂ；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ１３５ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ１３５ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１３５ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（ステップ１３５ＳＧＳ１０６）。
【０３０２】
ステップ１３５ＳＧＳ１０３，ステップ１３５ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（ステップ１３５ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（ステップ１３５ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。
【０３０３】
ステップ１３５ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（ステップ１３５ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされること

で記憶される（ステップ１３５ＳＧＳ１１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ａに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｂに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。

【０３０４】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、ステップ１３５ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【０３０５】

ステップ１３５ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ１３５ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図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。

【０３０６】

ステップ１３５ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ１３５ＳＧＳ１１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ１３５ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図５に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０３０７】

ステップ１３５ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップ１３５ＳＧＳ１１４；Ｙ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップ１３５ＳＧＳ１１５）、ステップ１３５ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（ステップ１３５ＳＧＳ１１４；Ｎ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップ１３５ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【０３０８】

図１０－１３（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１０－１２のステップ１３５ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部１３５ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理（図６のステップＳ１１０）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処

理（図６のステップＳ１１１）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。

【０３０９】

他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ１３５ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【０３１０】

図１０－１３（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部１３５ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ１３５ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【０３１１】

ステップ１３５ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図１０－６に示す特図表示結果判定テーブル１を選択してセットする（ステップ１３５ＳＧＳ１２２）。その後、図１０－１２のステップ１３５ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ１３５ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブル１において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【０３１２】

ステップ１３５ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ１３５ＳＧＳ１２３；Ｎ）、図１０－６に示す特図表示結果判定テーブル２を選択してセットする（ステップ１３５ＳＧＳ１２４）。その後、図１０－１２のステップ１３５ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１２５）。

【０３１３】

乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には（ステップ１３５ＳＧＳ１２５；Ｙ）、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第６図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１３５ＳＧＳ１２６）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ１３５ＳＧＳ１２７）して、ステップ１３５ＳＧＳ１３８に進む。

【０３１４】

乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１３５ＳＧＳ１２８）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１２９）。時短フラグがオフである場合は（ステップ１３５ＳＧＳ１２９；Ｎ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ１３５ＳＧＳ１２９；Ｙ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップ１３５ＳＧＳ１３１）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＡは、保留記憶数が２個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルＤは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【０３１５】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルＡやはずれ用変動パターン判定テーブルＤに加えて、保留記憶数が３個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルＢと、保留記憶数が４個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルＣが予め用意されているが、図１０－９に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち０～５９９までの６００個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルＢでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち０～６９９までの７００個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルＣでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち０～７９９までの８００個の判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち９０１～９９７までの９７個の判定値が割り当てられている。

【０３１６】

このため、ステップ１３５ＳＧＳ１２６においてはずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて判定するようになっている。

【０３１７】

また、ステップ１３５ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ１３５ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図１０－１３（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【０３１８】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、確変大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、確変大当りＣである場合には第４図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第５図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１３５ＳＧＳ１３３）、その後、判定した大当り種別が、非確変大当りであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１３４）。判定した大当り種別が非確変大当りである場合（ステップ１３５ＳＧＳ１３４；Ｙ）は、大当り

変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットして（ステップ１３５ＳＧＳ１３５）、ステップ１３５ＳＧＳ１３８に進む。

【０３１９】

また、判定した大当り種別が確変大当りである場合（ステップ１３５ＳＧＳ１３４；Ｎ）は、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットして（ステップ１３５ＳＧＳ１３６）、ステップ１３５ＳＧＳ１３８に進む。

【０３２０】

ステップ１３５ＳＧＳ１２７，ステップ１３５ＳＧＳ１３０，ステップ１３５ＳＧＳ１３１，ステップ１３５ＳＧＳ１３５，ステップ１３５ＳＧＳ１３６の処理のいずれかを実行した後には、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１３８）。本特徴部１３５ＳＧでは、図１０－１３（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【０３２１】

その後、ステップ１３５ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップ１３５ＳＧＳ１３９）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【０３２２】

図１０－１４は、コマンド解析処理として、図８のステップＳ７５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１０－１４に示すコマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板１５を介して伝送された主基板１１からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２２１）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ１３５ＳＧＳ２２１；Ｎ）、コマンド解析処理を終了する。

【０３２３】

ステップ１３５ＳＧＳ２２１にて受信コマンドがある場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２２１；Ｙ）、例えば受信コマンドのＭＯＤＥデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２２２）。

【０３２４】

ステップ１３５ＳＧＳ２２２にて受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２２２；Ｎ）、その受信コマンドは第２始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２２４）。

【０３２５】

ステップ１３５ＳＧＳ２２４にて受信コマンドが第２始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２２４；Ｎ）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２２６）。ステップ１３５ＳＧＳ２２６にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２２６；Ｎ）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２２７）。ステップ１３５ＳＧＳ２２７にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２２７；Ｎ）、その受信コマンドは第１保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２２８）。

【０３２６】

ステップ１３５ＳＧＳ２２８にて受信コマンドが第１保留記憶数通知コマンドではない

場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２２８；Ｎ）、その受信コマンドは第２保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２３０）。

【０３２７】

ステップ１３５ＳＧＳ２２２において受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２２２；Ｙ）や、ステップ１３５ＳＧＳ２２４において受信コマンドが第２始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２２４；Ｙ）、ステップ１３５ＳＧＳ２２６において受信コマンドが図柄指定コマンドである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２２６；Ｙ）、ステップ１３５ＳＧＳ２２７において受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２２７；Ｙ）、ステップ１３５ＳＧＳ２２８において受信コマンドが第１保留記憶数通知コマンドである場合（１３５ＳＧＳ２２８；Ｙ）、ステップ１３５ＳＧＳ２３０において受信コマンドが第２保留記憶数通知コマンドである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２３０；Ｙ）は、受信コマンドを、図１０－１１に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａまた、アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ１３５ＳＧＳ２３３）、ステップ１３５ＳＧＳ２２１の処理に戻る。

【０３２８】

ステップ１３５ＳＧＳ２３３では、具体的には、保留記憶が存在せず、且つ可変表示の実行中でない場合は、受信コマンドをアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂに格納し、保留記憶が存在する場合や可変表示の実行中は、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａにおける空き領域の先頭に格納すればよい。

【０３２９】

尚、可変表示開始コマンド（第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【０３３０】

ステップ１３５ＳＧＳ２３０にて受信コマンドが第２保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２３０；Ｎ）、その他の受信コマンドに応じた設定を行い（ステップ１３５ＳＧＳ２３４）、ステップ１３５ＳＧＳ２２１の処理に戻る。

【０３３１】

尚、本特徴部１３５ＳＧのコマンド解析処理では、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかである場合は、該受信したコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａの空き領域の先頭から順次格納する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、受信コマンドが第始動口入賞指定コマンドである場合は、保留記憶数通知コマンドの受信待ちを行うためのタイマをセットし、該タイマがタイマアウトする前に保留記憶数通知コマンドの受信が無い場合は、該保留記憶数通知コマンドを受信していないエントリ保留記憶を後述の先読予告演出の対象外に設定してもよい。

【０３３２】

次に、本特徴部１３５ＳＧにおける演出制御プロセス処理について説明する。図１０－１５に示すように演出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読予告設定処理（ステップＳ１６１）を実行した後、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａ、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄや第２保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｕにおける保留表示の表示開始アニメーション、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａにおけるアクティブ表示の表示開始アニメーションとして特定表示表示開始演出を実行するための特定表示表示開始演出実行処理（ステップ１３５ＳＧＳ１６２）を実行する。また、特定表示表示開始演出実行処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ演出を実行するための入賞時フラッシュ演出実行処理（ステップ１３５ＳＧＳ１６３）、

前述した特定表示表示開始演出が終了した後の保留表示やアクティブ表示の表示態様フラグの値に応じた回転アニメーションとしての特定表示回転表示演出（図１０－１９（Ｂ－１）～図１０－１９（Ｂ－４）参照）を実行するための特定表示回転表示演出実行処理（ステップ１３５ＳＧＳ１６４）、本特徴部１３５ＳＧにおける先読予告として保留表示予告演出の実行が決定された場合に、該保留表示予告演出の対象である保留記憶に基づく可変表示が終了するまで、該保留記憶に基づく保留表示・アクティブ表示の表示態様に応じた色で始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓを発光させる始動口ランプ発光演出を実行するための始動口ランプ発光演出実行処理（ステップ１３５ＳＧ１６５）を実行し、ステップＳ１７０～ステップＳ１７７のいずれかの処理を実行する。

【０３３３】

尚、本特徴部１３５ＳＧにおける特定表示回転表示演出実行処理は、可変表示の開始に基づいて各保留表示を次の表示位置にシフトさせて回転アニメーションとして表示する処理や、保留表示をアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａにシフトさせて回転アニメーションとして表示する処理も含んでいる。

【０３３４】

図１０－１６は、先読予告設定処理として、図１０－１５のステップ１６１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。先読予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａまたはアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂをチェックし（ステップ１３５ＳＧＳ２４０）、表示態様フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４１）。表示態様フラグがセットされていないエントリが無い場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４１；Ｎ）は先読予告設定処理を終了し、表示態様フラグがセットされていないエントリが有る場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４１；Ｙ）は、既に表示態様フラグが「１」または「２」にセットされているエントリが有るか否か、つまり、既に先読予告演出としての保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４２）。

【０３３５】

表示態様フラグが「１」または「２」にセットされているエントリが無い場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４２；Ｎ）は、更に、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示しているか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４３）。該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示していない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４３；Ｎ）は、該エントリの図柄指定コマンドから可変表示結果を特定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４４ａ）とともに、該エントリの変動カテゴリコマンドから変動カテゴリを特定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４４ｂ）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定した可変表示結果及び変動カテゴリに基づいて、保留表示予告演出の実行の有無及び表示パターンを決定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４５）。

【０３３６】

具体的には、図１０－１７に示すように、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリが非リーチである場合は、９５％の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、５％の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、０％の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

【０３３７】

また、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリがその他（ノーマルリーチ）である場合は、８０％の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、２０％の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、０％の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

【０３３８】
　また、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、６５％の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、２５％の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、１０％の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。
【０３３９】
　また、可変表示結果が大当りである場合は、１５％の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、３０％の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、５５％の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。
【０３４０】
　つまり、本特徴部１３５ＳＧでは、保留表示やアクティブ表示が赤色で表示された場合が最も対象の可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く、保留表示やアクティブ表示が白色で表示された場合が最も対象の可変表示結果がはずれとなる割合が高くなるように設定されている（保留表示やアクティブ表示の表示色に応じた大当り期待度：赤色＞青色＞白色）。
【０３４１】
　図１０－１６に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１３５ＳＧＳ２４５において保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４６）。ステップ１３５ＳＧＳ２４５において保留表示予告演出の実行を決定した場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４６；Ｙ）は、該エントリの表示態様フラグに、決定した表示パターンに応じた値（「１」または「２」）をセットし（ステップ１３５ＳＧＳ２４７）、先読予告設定処理を終了する。
【０３４２】
　尚、既に表示態様フラグが「１」または「２」にセットされているエントリが有る場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４２；Ｙ）、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示している場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４３；Ｙ）、保留表示予告演出の非実行を決定した場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４６；Ｎ）については、該エントリの表示態様フラグに掘るウ表示予告演出の非実行に対応する「０」をセットし（ステップ１３５ＳＧＳ２４８）、先読予告設定処理を終了する。
【０３４３】
　尚、本特徴部１３５ＳＧでは、保留表示の表示態様を決定する先読予告演出と、アクティブ表示の表示態様を決定する演出とを、纏めて保留表示予告演出として実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示の表示態様を決定する先読予告演出と、アクティブ表示の表示態様を決定する演出とを、それぞれ異なる演出として個別に実行可能としてもよい。
【０３４４】
　図１０－１８は、特定表示表示開始演出実行処理として、図１０－１５のステップ１３５ＳＧＳ１６２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特定表示表示開始演出実行処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、特定表示表示開始演出Ａまたは特定表示表示開始演出Ｂのどちらかが実行中であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２５１）。尚、特定表示表示開始演出Ａまたは特定表示表示開始演出Ｂのどちらかが実行中であるか否かは、後述する特定表示表示開始演出Ａ用プロセスタイマまたは特定表示表示開始演出Ｂ用プロセスタイマの動作中が否かにより判定すればよい。
【０３４５】
　特定表示表示開始演出Ａまたは特定表示表示開始演出Ｂが実行中でない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５１；Ｎ）は、始動入賞指定コマンドの受信が有るか否か（始動入賞指定

コマンド受信フラグがセットされているか否か）を判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２５２）。始動入賞指定コマンドの受信が無い場合の場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５２；Ｎ）、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。また、始動入賞指定コマンドの受信が有るの場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５２；Ｙ）、は、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａ及びアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂを参照することにより新たに発生した保留記憶のエントリを特定し（２６３ＳＧＳ２７３）、第１特図保留記憶であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２５３ａ）。尚、第１特図保留記憶であるか否かは、該エントリに格納されている始動口入賞指定コマンドにより判定すればよい。

【０３４６】

該エントリ（特定したエントリ）が第１特図保留記憶ではない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５３ａ；Ｎ）は、ステップ１３５ＳＧＳ２５５に進み、該エントリが第１特図保留記憶の場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５３ａ；Ｙ）は、特定したエントリの表示態様フラグが０か否か、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２５４）。特定したエントリの表示態様フラグが０である場合、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象でない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５４；Ｙ）は、ステップ１３５ＳＧＳ２５５に進む。

【０３４７】

ステップ１３５ＳＧＳ２５５の処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定表示（保留表示またはアクティブ表示）の表示位置に応じた特定表示表示開始演出Ａ用プロセステーブルを選択する。そして、特定表示表示開始演出Ａ用プロセスタイマをスタートさせる（ステップ１３５ＳＧＳ２５６）。

【０３４８】

また、特定したエントリの表示態様フラグが０ではない場合、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５４；Ｎ）は、特定表示（保留表示またはアクティブ表示）の表示位置に応じた特定表示表示開始演出Ｂ用プロセステーブルを選択する（ステップ１３５ＳＧＳ２５７）。そして、特定表示表示開始演出Ｂ用プロセスタイマをスタートさせる（ステップ１３５ＳＧＳ２５８）。

【０３４９】

ステップ１３５ＳＧＳ２５６またはステップ１３５ＳＧＳ２５８の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、セットした特定表示表示開始演出用プロセステーブルのプロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ２５９）、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。

【０３５０】

また、特定表示表示開始演出Ａまたは特定表示表示開始演出Ｂが実行中である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマ（特定表示表示開始演出Ａ用プロセスタイマまたは特定表示表示開始演出Ｂ用プロセスタイマ）の値を－１し（ステップ１３５ＳＧＳ２６０）、該値を－１した特定表示表示開始演出用プロセスタイマ（実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマ）がタイマアウトしたか否か判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２６１）。実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトしなかった場合（ステップ１３５ＳＧＳ２６１；Ｎ）は、実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ２６２）、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。

【０３５１】

また、実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ１３５ＳＧＳ２６１；Ｙ）は、該特定表示表示開始演出用プロセスタイマが最後の特定表示表示開始演出用プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２６３）。最後の特定表示表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ１３５ＳＧＳ２６３；Ｙ）は、特定表示表示開始演出を終了（ステップ１３５ＳＧＳ２６７）し、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。最後の特定表示表示開始演出用プ

ロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２６３；Ｎ）は、プロセスデータの切替を実行し、次の特定表示表示開始演出用プロセスタイマスタートさせ、次の特定表示表示開始演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御（ステップ１３５ＳＧＳ２６４、ステップ１３５ＳＧＳ２６５、ステップ１３５ＳＧＳ２６６）し、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。

【０３５２】

以上のように、本特徴部１３５ＳＧでは、始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて先読予告演出（保留表示予告演出）の非実行が決定された場合、または、該始動入賞が第２始動口への始動入賞である場合は、図１０－１９（Ａ）及び図１０－１９（Ｂ）、図１０－１９（Ｂ－１）～図１０－１９（Ｂ－４）に示すように、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａまたは保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄ、１３５ＳＧ００５Ｕの保留記憶数に応じた位置において、特定表示表示開始演出Ａとして、保留表示（アクティブ表示）が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【０３５３】

尚、本特徴部１３５ＳＧにおいて、始動入賞の発生から該特定表示表示開始演出Ａとして保留表示（アクティブ表示）の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約０．２秒である。そして、該特定表示表示開始演出Ａ終了後の保留表示（アクティブ表示）は、前述した特定表示回転表示演出として、他の保留表示やアクティブ表示と同じくアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａまたは保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄ、１３５ＳＧ００５Ｕにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

【０３５４】

また、始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて先読予告演出（保留表示予告演出）の実行が決定されており、且つ該始動入賞が第１始動口への始動入賞である場合は、図１０－２０（Ａ）～図１０－２０（Ｃ）、図１０－２０（Ｃ－１）～図１０－２０（Ｃ－４）に示すように、特定表示表示開始演出Ｂとして、先ず、画像表示装置５において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆからキャラクタが出現するアニメーションが表示される。入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆからキャラクタが出現した後は、前記始動入賞のタイミングで可変表示が実行されている、または、第１特図保留記憶が既に存在している場合は、キャラクタが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動するアニメーションが表示される。このとき、キャラクタは、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動する過程でアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａの一部と重複して表示される。

【０３５５】

そして、キャラクタが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動すると、図１０－２０（Ｃ－１）～図１０－２０（Ｃ－４）に示すように、該キャラクタＡが前記始動入賞に基づいて保留表示が表示される位置に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。該アニメーションの表示が終了すると、キャラクタＡが攻撃した位置において保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【０３５６】

本特徴部１３５ＳＧにおいて、始動入賞の発生から該特定表示表示開始演出ＢとしてキャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄの保留表示が表示される位置に対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約１秒であり、該アニメーションの終了から保留表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約０．２秒である。つまり、第１特図の保留表示を対象として特定表示表示開始演出Ｂを実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞に基づく保留表示の表示が完了するまでに１．２秒を要する。そして、該特定表示表示開始演出Ｂ終了後の保留表示は、前述した特定表示回転表示演出として、他の保留表示やアクティブ表示と同じく第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

【０３５７】

尚、特定表示表示開始演出Ｂとして入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆから

キャラクタＡが出現したとき、前記始動入賞のタイミングで可変表示が実行されておらず且つ第１特図保留記憶が存在していない場合は、キャラクタＡがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタＡがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａまで移動すると、図１０－２０（Ｃ－１）～図１０－２０（Ｃ－４）と同じく、該キャラクタＡが前記始動入賞に基づいてアクティブ表示が表示される位置、すなわち、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。該アニメーションの表示が終了すると、キャラクタＡが攻撃した位置においてアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【０３５８】

本特徴部１３５ＳＧにおいて、始動入賞の発生から該特定表示表示開始演出Ｂとしてキャラクタ Ａがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約０．５秒であり、該アニメーションの終了からアクティブ表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約０．２秒である。つまり、アクティブ表示を対象として特定表示表示開始演出Ｂを実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞に基づくアクティブ表示の表示が完了するまでに０．７秒を要する。そして、該特定表示表示開始演出Ｂ終了後のアクティブ表示は、前述した特定表示回転表示演出として、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

【０３５９】

図１０－２１及び図１０－２２は、入賞時フラッシュ演出実行処理として、図１０－２１のステップ１３５ＳＧＳ１６３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。入賞時フラッシュ演出実行処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａ及びアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂをチェックし（ステップ１３５ＳＧＳ２７２）、これら始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａ及びアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂに表示態様フラグが「１」または「２」にセットされているエントリが有か否か、つまり、保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７３）。

【０３６０】

表示態様フラグが「１」または「２」にセットされているエントリが有る場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７３；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該エントリが第１始動口への始動入賞に基づくエントリであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７４）。尚、該エントリが第１始動口への始動入賞に基づくエントリであるか否かは、該エントリに格納されている始動口入賞指定コマンドから特定すればよい。

【０３６１】

該エントリが第１始動口への始動入賞に基づくエントリである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７４；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７５）。遊技状態が通常状態である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７５；Ｙ）は、更に演出制御プロセスフラグの値が０～３のいずれかであるか否か、つまり、当該遊技状態が大当り遊技状態や小当り遊技状態であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７６）。演出制御プロセスフラグの値が０～３のいずれかである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７６；Ｙ）は、該エントリ（表示態様フラグが「１」または「２」にセットされているエントリ）の変動カテゴリがスーパーリーチであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７７）。

【０３６２】

該エントリの変動カテゴリがスーパーリーチである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７７；Ｙ）は、演出制御プロセスフラグの値が２であるか否か、つまり、可変表示の実行中であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７８）。演出制御プロセスフラグの値が２である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７８；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ演出の実行中か否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７９）。尚、リーチ演出の実行

中か否かは、可変表示のプロセスデータの内容等から判定すればよい。
【０３６３】
演出制御プロセスフラグの値が２でない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７８；Ｎ）やリーチ演出の実行中ではない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７９；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行・非実行を決定する。尚、可変表示結果は、入賞時フラッシュ演出対象フラグがセットされていないエントリの図柄指定コマンドから特定すればよい。
【０３６４】
図１０－２４に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、入賞時フラッシュ演出の実行を１０％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の非実行を９０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、入賞時フラッシュ演出の実行を２０％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の非実行を８０％の割合で決定する。
【０３６５】
つまり、本特徴部１３５ＳＧでは、始動入賞時から入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されている。
【０３６６】
図１０－２１に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧ２７９ｂ）。入賞時フラッシュ演出の実行を決定している場合（ステップ１３５ＳＧ２７９ｂ；Ｙ）は、当該エントリ（入賞時フラッシュ演出対象フラグがセットされていないエントリ）の入賞時フラッシュ演出対象フラグに入賞時フラッシュ演出の対象の保留記憶であることを示す「１」をセットするとともに（ステップ１３５ＳＧ２８０）、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオン状態とする（ステップ１３５ＳＧ２８０ａ）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、プロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ２８１～ステップ１３５ＳＧＳ２８３）、ステップ１３５ＳＧＳ２９２に進む。
【０３６７】
前期入賞時フラッシュ演出とは、図１０－２３に示すように、始動入賞の発生から１．５秒間に亘って、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆと遊技効果ランプ９とを該前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ（図１０－２６（Ａ）及び図１０－２６（Ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆと遊技効果ランプ９とを、高輝度である輝度Ｃ１での点灯と消灯とを繰り返し実行する）、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力させ、画像表示装置５において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆのエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅを表示させる演出である。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける入賞時フラッシュ演出対応音は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される前期入賞時フラッシュ演出対応音と、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される後期入賞時フラッシュ演出対応音と、に分かれる。このうち、前期入賞時フラッシュ演出対応音としては、電子音や特定のキャラクタのボイス音等、比較的出力期間が短い音（例えば、１秒間）を１回出力すればよい。また、後期入賞時フラッシュ演出対応音としては、専用のＢＧＭやＳＥ（サウンドエフェクト）等の前期入賞時フラッシュ演出対応音よりも出力期間が長い音を繰り返し出力すればよい。尚、本特徴部１３５ＳＧにおけるパチンコ遊技機１では、前述した入賞時フラッシュ演出対応音の他、後述する予告演出対応音、可変表示対応音等の複数の演出音を、それぞれ異なるチャンネルを用いて異なる音量にてスピーカ８Ｌ、８Ｒから同時出力可能となっている。
【０３６８】
尚、該エントリが第２始動口への入賞に基づくエントリである場合（ステップ１３５ＳＧ２７４；Ｎ）、遊技状態が通常状態ではない場合（ステップ１３５ＳＧ２７５；Ｎ）、演出制御プロセスフラグが０～３のいずれでもない場合（ステップ１３５ＳＧ２７６；Ｎ

）、該エントリの変動カテゴリがスーパーリーチではない場合（ステップ１３５ＳＧ２７７；Ｎ）、リーチ演出の実行中である場合（ステップ１３５ＳＧ２７９；Ｙ）、入賞時フラッシュ演出の非実行を決定した場合（ステップ１３５ＳＧ２７９ｂ）は、該エントリの入賞時フラッシュ演出対象フラグに、入賞時フラッシュ演出の対象ではないことを示す「０」をセットし（ステップ１３５ＳＧ２７９ｃ）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

【０３６９】

また、ステップ１３５ＳＧＳ２７１において入賞時フラッシュ演出実行中フラグがオン状態である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中か否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２８４）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２８４；Ｙ）は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの値を－１し（ステップ１３５ＳＧＳ２８５）、該値を－１した後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２８６）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしなかった場合（ステップ１３５ＳＧＳ２８６；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ２８７）、ステップ１３５ＳＧＳ２９２に進む。

【０３７０】

また、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ１３５ＳＧＳ２８６；Ｙ）は、最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２８８）。最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２８８；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータの切替を実行し、次の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、次の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ２８９、ステップ１３５ＳＧＳ２９０、ステップ１３５ＳＧＳ２９１）、ステップ１３５ＳＧＳ２９２に進む。

【０３７１】

そして、ステップ１３５ＳＧＳ２９２では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｘとスティックランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）と入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御させる。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力し（ステップ１３５ＳＧＳ２９３）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。尚、前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを白色や赤色で繰り返し発光させればよい。また、前記入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｘとスティックランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）と入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆとを、同色で発光させればよい。

【０３７２】

また、ステップ１３５ＳＧＳ２８８において、最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ１３５ＳＧＳ２８８；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前期入賞時フラッシュ演出を終了する（ステップ１３５ＳＧＳ２９４）。そして、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートし、プロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ２９４～ステップ１３５ＳＧＳ２９７）、ステップ１３５ＳＧＳ３０７に進む。

【０３７３】
後期入賞時フラッシュ演出とは、図１０－２３に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の終了から対象の可変表示のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングに亘って、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを該後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力させ、画像表示装置５において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが模したキャラクタＡのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示させる演出である。後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを、前期入賞時フラッシュ演出と同じく白色や赤色で繰り返し発光させればよい。尚、後期入賞時フラッシュ演出は、前期入賞時フラッシュ演出よりも低輝度で実施されるため（図１０－２８参照）、後期入賞時フラッシュ演出における実際の入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出よりも暗めの色での発光となる。
【０３７４】
尚、図１０－２７（Ａ）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間において遊技効果ランプ９（特に枠ランプ９ｂ）は、前述した輝度Ｃ１よりも低輝度である輝度Ｃ２にて点灯と（点滅）消灯を繰り返すようになっている。特に、輝度Ｃ２での点滅周期は前期入賞時フラッシュ演出の実行時の点滅周期よりも長期間であるとともに、該点滅中は、図１０－２７（Ｂ）～図１０－２７（Ｄ）に示すように、枠ランプ９ｂは、画像表示装置５に表示されている背景画像に応じた態様にて、複数個所が段階的に発光色を変化させながら点滅するようになっている。このため、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間での遊技効果ランプ９は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中の遊技効果ランプ９よりも遊技者に与える印象度が抑えられている。
【０３７５】
また、ステップ１３５ＳＧＳ２８４において前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中ではない場合、つまり、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２８４；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの値を－１し（ステップ１３５ＳＧＳ２９８）、該値を－１した後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２９９）。後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２９９；Ｎ）は、実行中の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ３００）、ステップ１３５ＳＧＳ３０７に進む。
【０３７６】
そして、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ１３５ＳＧＳ２９９；Ｙ）は、最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ３０１）。最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１３５ＳＧＳ３０１；Ｎ）は、プロセスデータの切替を実行し、次の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、プロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ３０２～ステップ１３５ＳＧＳ３０４）、ステップ１３５ＳＧＳ３０７に進む。
【０３７７】
また、最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ１３５ＳＧＳ３０１；Ｙ）は、最初の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートし、プロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御させ（ステップ１３５ＳＧＳ３０５、ステップ１３５ＳＧＳ３０６）、ステップ１３５ＳＧＳ３０７に進む。
【０３７８】
ステップ１３５ＳＧＳ３０７において演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御する。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力する（ステップ１３５ＳＧＳ３０８）。

【０３７９】
更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂをチェックし（ステップ１３５ＳＧＳ３０９）、アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「１」がセットされているか否か、つまり、実行中の可変表示が入賞時フラッシュ演出の対象の可変表示であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ３１０）。アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「０」がセットされている場合（ステップ１３５ＳＧＳ３１０；Ｎ）は、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「１」がセットされている場合（ステップ１３５ＳＧＳ３１０；Ｙ）は、リーチ演出の開始タイミングか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ３１１）。
【０３８０】
リーチ演出の開始タイミングである場合（ステップ１３５ＳＧＳ３１１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後期入賞時フラッシュ演出を終了し、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオフにし（ステップ１３５ＳＧＳ３１２、ステップ１３５ＳＧＳ３１３）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。
【０３８１】
また、リーチ演出の開始タイミングではない場合（ステップ１３５ＳＧＳ３１１；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定コマンドの受信が有るか否か判定する（ステップ１３５ＳＧＳ３１１ａ）。図柄確定コマンドの受信が有る場合（ステップ１３５ＳＧＳ３１１ａ；Ｙ）は、後期入賞時フラッシュ演出を終了し、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオフにし（ステップ１３５ＳＧＳ３１２、ステップ１３５ＳＧＳ３１３）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。図柄確定コマンドの受信が無い場合（ステップ１３５ＳＧＳ３１１ａ；Ｎ）は、ステップ１３５ＳＧＳ３１２及びステップ１３５ＳＧＳ３１３の処理を実行することなく入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。
【０３８２】
以上のように、本特徴部１３５ＳＧにおける前期入賞時フラッシュ演出は、予め定められた演出期間（例えば１．５秒）が経過することによって終了する演出である一方、後期入賞時フラッシュ演出は、演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで一定期間が経過する毎に終了することなく繰り返し実行される演出となっている。
【０３８３】
また、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了することが可能となっている。
【０３８４】
尚、図１０－２１におけるステップ１３５ＳＧＳ２８１及び図１０－２２におけるステップ１３５ＳＧＳ２９５に示すように、本特徴部１３５ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての１の演出用プロセステーブルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての１の演出用プロセステーブルを選択する。つまり、本特徴部１３５ＳＧの前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出パターン（演出期間）としては、保留記憶数等にかかわらず必ず同一の演出態様・同一の演出期間にて前期入賞時フラッシュ演出及び後期入賞時フラッシュ演出が実行されるようになっている。
【０３８５】
図１０－２５は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップ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、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を－１する（ス

テップ１３５ＳＧＳ３５１，ステップ１３５ＳＧＳ３５２，ステップ１３５ＳＧＳ３５３）。尚、これらプロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマは、可変表示開始設定処理においてセットされるタイマである。

【０３８６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する（ステップ１３５ＳＧＳ３５６）。プロセスタイマがタイマアウトしていたら（ステップ１３５ＳＧＳ３５６；Ｙ）、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ１３５ＳＧＳ３５７）。即ち、可変表示開始設定処理においてセットされた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ことによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ１３５ＳＧＳ３５８）。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、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ１３５ＳＧＳ３５９）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は（ステップ１３５ＳＧＳ３５６；Ｎ）、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ１３５ＳＧＳ３６０）。

【０３８７】

特に、ステップ１３５ＳＧＳ３５９及びステップ１３５ＳＧＳ３６０の制御内容としては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから実行中の可変表示に対応した可変表示対応音を音量Ｖ１よりも小さい音量Ｖ２にて出力する（ステップ１３５ＳＧＳ３６１）。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける可変表示対応音とは、画像表示装置５に表示されている背景画像に応じたＢＧＭや、可変表示中に実行された擬似連演出回数に応じたＢＧＭ等を指す。また、前期入賞時フラッシュ演出の非実行時（ステップ１３５ＳＧＳ３６２；Ｎ）は、遊技効果ランプ９を実行中の可変表示に応じた態様にて点滅制御を行う（ステップ１３５ＳＧＳ３６３）一方で、前期入賞時フラッシュ演出の実行中（ステップ１３５ＳＧＳ３６２；Ｙ）は、遊技効果ランプ９を実行中の可変表示に応じた態様での点滅制御を実行しない（図１０－２１及び図１０－２２に示すように、遊技効果ランプ９を前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御を行う）ようになっている。

【０３８８】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出実行処理を実行する（ステップ１３５ＳＧ３６４）。該予告演出実行処理では、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始設定処理を実行した時点で可変表示の実行中に予告演出を実行するか否か及びいずれの演出パターンにて予告演出を実行するのかを決定しておき、該決定結果に応じて予告演出を実行可能となっていればよい。また、前述した可変表示開始設定処理において予告演出の演出パターンを決定する際には、可変表示結果に応じて異なる割合で複数の演出パターンから１の演出パターンを決定することによって、予告演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにすればよい。

【０３８９】

尚、本特徴部１３５ＳＧにおいて予告演出として実行される演出は、画像表示装置５においてキャラクタのセリフを表示し、該表示されるセリフに応じて大当り期待度が異なるセリフ予告演出である。

【０３９０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ１３５ＳＧＳ３６５）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ１３５ＳＧＳ３６５；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から３０ｍｓ経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、ＶＲＡＭの所定領域に書き込む（ステップ１３５ＳＧＳ３６６）。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部１２３は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳

したデータに基づく信号を画像表示装置５に出力する。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ１３５ＳＧＳ３６７）。

【０３９１】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１３５ＳＧＳ３６５；Ｎ）やステップ１３５ＳＧＳ３６６の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（ステップ１３５ＳＧＳ３６８）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、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１３５ＳＧＳ３７０）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップ１３５ＳＧＳ３６９；Ｙ）、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１３５ＳＧＳ３７０）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定コマンドを受信したら可変表示を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【０３９２】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ１～ｎのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ１３５ＳＧＳ３５６の処理において最後のプロセスデータｎのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の演出制御は終了する。

【０３９３】

次に、本特徴部１３５ＳＧにおける入賞時フラッシュ演出実行時での各演出装置の動作態様について図１０－２８～図１０－６８に基づいて説明する。先ず、図１０－２８は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合のタイミングチャートである。尚、図１０－２８は、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定したときに保留表示予告演出の実行が共に決定した場合と保留表示予告演出の非実行が決定した場合の両方に対応するタイミングチャートである。図１０－２９～図１０－４８は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出及び入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合の画像表示装置５及び入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆにおける演出態様を示す図である。図１０－４９～図１０－６８は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された一方で保留表示予告演出の非実行が決定された場合の画像表示装置５及び入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆにおける演出態様を示す図である。

【０３９４】

尚、図１０－２９～図１０－４８に示す「保留表示予告演出及び入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合」、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示の表示態様が表示パターンβまたは表示パターンγで表示される（青色や赤色の丸形で表示される）場合であり、図１０－４９～図１０－６８に示す「入賞時フラッシュ演出の実行が決定された一方で保留表示予告演出の非実行が決定された場合」とは、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示の表示態様が表示パターンαにて表示される（白色の丸形で表示される）場合を指す。

【０３９５】

先ず、図１０－２８及び図１０－２９（Ａ）に示すように、可変表示の実行中は、画像

表示装置５において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは可変表示対応音が音量Ｖ２にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが消灯されているとともに、遊技効果ランプ９が可変表示に応じた周期Ｔ０にて点滅（図１０－２７（Ａ）～図１０－２７（Ｄ）に示す態様での点滅）制御されている。

【０３９６】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置５において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは該予告演出の演出パターンに応じた音（例えば、画像表示装置５に表示された文字をキャラクタ等が喋る音等の予告演出対応音）が音量Ｖ２にて出力されている。また、保留記憶としては、第１特図保留記憶が３個存在している（第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに保留表示が３個表示されている）。

【０３９７】

このような可変表示中に第１始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図１０－２８及び図１０－２９（Ｂ）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【０３９８】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図１０－２８及び図１０－２９（Ｂ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ及び遊技効果ランプ９が一旦消灯される。そして、図１０－２８、図１０－３０（Ｃ）及び図１０－３０（Ｄ）に示すように、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲からエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙの周期Ｔ１での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度Ｃ２よりも高輝度である輝度Ｃ１にて点灯される。

【０３９９】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図１０－３０（Ｄ）、図１０－３１（Ｅ）、図１０－３１（Ｆ）に示すように、前述した特定表示表示開始演出Ｂとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９ＦからキャラクタＡが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動した後は、キャラクタＡが該第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける保留表示が表示される位置（本特徴部１３５ＳＧであれば４個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。

【０４００】

キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図１０－２０（Ｄ－１）～図１０－２０（Ｄ－５）参照）。尚、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【０４０１】

つまり、本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像

１３５ＳＧ００５Ｅが開始されるようになっている。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける特定表示表示開始演出Ｂの実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する（図１０－３２（Ｇ）及び図１０－３２（Ｈ）参照）。

【０４０２】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図１０－２８、図１０－３２（Ｇ）及び図１０－３２（Ｈ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ２にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２（周期Ｔ２＞周期Ｔ１）での点滅が開始される。また、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲でのキャラクタＡのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの一定周期毎の表示が開始される。

【０４０３】

尚、前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミング且つ後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミングでは、前期入賞時フラッシュ演出としてのスティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の前期入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様（輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅）が終了する。そして、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の発光態様は、画像表示装置５に表示されている背景画像に応じた態様（図１０－２７（Ａ）～図１０－２７（Ｄ）に示す輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅）に切り替わる。つまり、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出の終了に基づいて、該前期入賞時フラッシュ演出の開始前の発光態様に戻る。尚、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘとボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙは、後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミング以降は消灯した状態を維持する。

【０４０４】

尚、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ演出実行前の態様（図１０－２９（Ａ）に示す発光態様）と同一の態様として、画像表示装置５の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【０４０５】

入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期である周期Ｔ２は、前述した周期Ｔ１よりも長い周期である一方で、前述した周期Ｔ０よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：Ｔ０＞Ｔ２＞Ｔ１）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙが点灯されることはない。

【０４０６】

また、図１０－３２（Ｈ）、図１０－３３（Ｉ）及び図１０－３３（Ｊ）に示すように、画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される際には、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの全域に対して透過性を有する黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるようになっている。本特徴部１３５ＳＧにおけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓは、黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂと重複表示されたときに遊技者から視認され易いように青色にて表示される。

【０４０７】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂと重複表示されたときに遊技者から視認され易いようにシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを青色にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを緑色や赤色等の青色以外の色で表示可能としてもよい。特に、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを前述した青色、緑色や赤色等の複数色で表示可能とする場合は、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓがいずれの色で表示されるかに応じて大当り期待度を異ならせるようにしてもよい。このようにすることで、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの色に遊技者を注目させることが可能となるので、遊技興趣を向上できる。

【０４０８】

尚、図１０－３２（Ｈ）及び図１０－３３（Ｊ）に示すように、本特徴部１３５ＳＧでは、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓは画像表示装置５の右部にて表示される一方で、画像表示装置５の左端部には小図柄１３５ＳＧ００５Ｍが表示されている。このため、本特徴部１３５ＳＧの入賞時フラッシュ演出では、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓと小図柄１３５ＳＧ００５Ｍとが重複して表示されることが無く、遊技者は、入賞時フラッシュ演出の実行中においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示中であるか否かにかかわらず、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍを視認することによって可変表示の実行中であるか否かを確認することが可能となっている。

【０４０９】

図１０－３３（Ｊ）、図１０－３４（Ｋ）及び図１０－３４（Ｌ）に示すように、図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図１０－３３（Ｊ）に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。

【０４１０】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５では、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動するとともに、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている残りの保留表示の表示位置が１個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の音量Ｖ２での出力も開始される。

【０４１１】

以降、図１０－３４（Ｋ）～図１０－４１（Ｚ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が繰り返し実行される。

【０４１２】

特に図１０－３８（Ｓ）～図１０－４０（Ｘ）に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中（図１０－４０（Ｗ）参照。本特徴部１３５ＳＧでは左と右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア５Ｃに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する）においても後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。

【０４１３】
更に、図１０－４１（Ｙ）及び図１０－４１（Ｚ）に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図１０－４１（Ｙ）及び図１０－４１（Ｚ）に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。
【０４１４】
尚、図１０－４０（Ｗ）及び図１０－４０（Ｘ）に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、該可変表示において１回目の飾り図柄の仮停止であれば、輝度Ｃ２での青色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。更には、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。
【０４１５】
そして、図１０－４２（ａ）及び図１０－４２（ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動する。
【０４１６】
図１０－４３（ｃ）～図１０－４７（ｌ）に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図１０－４３（ｄ）、図１０－４４（ｅ）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも２回の擬似連演出が実行される（図１０－４５（ｇ）～図１０－４６（ｊ）参照）。
【０４１７】
特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図１０－４６（ｊ）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。
【０４１８】
図１０－４５（ｇ）、図１０－４６（ｊ）に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、１回目の仮停止であれば輝度Ｃ２での青色、２回目の仮停止であれば輝度Ｃ２での緑色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。尚、本特徴部１３５ＳＧでは図示していないが、可変表示中に３回の擬似連演出を実行する場合は、３回目の飾り図柄の仮停止期間中において、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが該３回目の飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、輝度Ｃ２での赤色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。
【０４１９】
そして、図１０－４８（ｍ）及び図１０－４８（ｎ）に示すように、可変表示の進行に

よってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウト（第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆに表示されている演出画像が一旦非表示となり第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが白色の表示となる）した後、リーチ演出が開始される。尚、本特徴部１３５ＳＧでは、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【０４２０】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が終了する。

【０４２１】

また、ホワイトアウトタイミングでは、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘとボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅が終了する。これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ホワイトアウト期間中では消灯した状態を維持する。

【０４２２】

つまり、ホワイトアウトの期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの消灯した状態が維持される。そして、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述したリーチ演出に応じた態様として、これら入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄのリーチ演出に応じた発光態様（輝度Ｃ１での点灯）が開始される。

【０４２３】

また、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。つまり、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからいずれの音も出力されず無音となり、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述した入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄのリーチ演出に応じた発光態様（輝度Ｃ１での点灯）が開始とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからリーチ演出に応じた音であるリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおけるリーチ演出対応音としては、遊技者がリーチ演出（スーパーリーチのリーチ演出）の実行中であることを認識できるように、可変表示対応音とは異なるＢＧＭ等を出力すればよい。

【０４２４】

尚、図１０－２８に示すように、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出の実行が決定された場合は、始動口ランプ発光演出として、該始動入賞のタイミングから始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓが保留表示予告演出の表示パターンに応じた色（例えば、保留表示の表示パターンが表示パターンβである場合は青、保留表示の表示パターンが表示パターンγである場合は赤）で発光を開始する。

【０４２５】

該始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光は、前述した入賞時フラッシュ演出とは完全に独立して実行される演出であり、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆや遊技効果ランプ９の点滅態様にかかわらず、前述の始動入賞時から該始動口ランプ発光演出の対象可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象可変表示）の終了まで保留表示予告演出の表示パターンに応じた色での発光を継続する。

【０４２６】

次に、可変表示の実行中における始動入賞において、入賞時フラッシュ演出とともに保留表示予告演出の実行が決定されない場合について説明する。

【０４２７】

先ず、図１０－２８及び図１０－４９（Ａ）に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは可変表示対応音が音量Ｖ２にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが点灯されているとともに、遊技効果ランプ９が可変表示に応じた周期Ｔ０にて点滅（図１０－２７（Ａ）～図１０－２７（Ｄ）に示す態様での点滅）制御されている。

【０４２８】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置５において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは該予告演出の演出パターンに応じた音（予告演出対応音）が音量Ｖ２にて出力されている。また、保留記憶としては、第１特図保留記憶が３個存在している（第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに保留表示が３個表示されている）。

【０４２９】

このような可変表示中に第１始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図１０－２８及び図１０－４９（Ｂ）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【０４３０】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図１０－２８及び図１０－４９（Ｂ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ及び遊技効果ランプ９が一旦消灯される。そして、図１０－２８、図１０－５０（Ｃ）及び図１０－５０（Ｄ）に示すように、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲からエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スティックランプ１３５ＳＧ００Ｘ、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙの周期Ｔ１での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度Ｃ２よりも高輝度である輝度Ｃ１にて点灯される。

【０４３１】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図１０－４９（Ｂ）、図１０－５０（Ｃ）、図１０－５０（Ｄ）に示すように、前述した特定表示表示開始演出Ａとして、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図１０－１９（Ｂ－１）～図１０－１９（Ｂ－４）参照）。尚、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【０４３２】

特に、特定表示表示開始演出Ａを入賞時フラッシュ演出とともに実行する場合は、画像表示装置５においてエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅが未だ表示中である時点で保留表示の出現アニメーションが終了する。一方で、前述した特定表示表示開始演出Ｂを入賞時フラッシュ演出とともに実行する場合は、画像表示装置５においてエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示が終了した後に保留表示の出現アニメーションが終了する（図１０－２９～図１０－３２参照）ようになっている。つまり、特定表示表示開始演出Ａを実行する場合は、特定表示表示開始演出Ｂを実行する場合よりも早いタイミングで保留表示の表示（出現アニメーション）が完了し、回転アニメーションに移行するようになっている。

【０４３３】

つまり、本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像

１３５ＳＧ００５Ｅが開始されるようになっている。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける特定表示表示開始演出Ａの実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、前期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する。

【０４３４】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図１０－２８、図１０－５２（Ｇ）及び図１０－５２（Ｈ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ２にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２（周期Ｔ２＞周期Ｔ１）での点滅が開始される。また、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲でのキャラクタＡのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの一定周期毎の表示が開始される。

【０４３５】

尚、前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミング且つ後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミングでは、前期入賞時フラッシュ演出としてのスティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の前期入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様（輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅）が終了する。そして、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の発光態様は、画像表示装置５に表示されている背景画像に応じた態様（図１０－２７（Ａ）～図１０－２７（Ｄ）に示す輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅）に切り替わる。つまり、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出の終了に基づいて、該前期入賞時フラッシュ演出の開始前の発光態様に戻る。尚、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘとボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙは、後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミング以降は消灯した状態を維持する。

【０４３６】

尚、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ演出実行前の態様（図１０－２９（Ａ）に示す発光態様）と同一の態様として、画像表示装置５の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【０４３７】

入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期である周期Ｔ２は、前述した周期Ｔ１よりも長い周期である一方で、前述した周期Ｔ０よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：Ｔ０＞Ｔ２＞Ｔ１）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙが点灯されることはない。

【０４３８】

また、図１０－５２（Ｈ）、図１０－５３（Ｉ）及び図１０－５３（Ｊ）に示すように、画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される際には、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの全域に対して透過性を有する黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるようになっている。

【０４３９】

尚、図１０－５２（Ｈ）及び図１０－５３（Ｊ）に示すように、本特徴部１３５ＳＧでは、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓは画像表示装置５の右部にて表示される一方で、画像表示装置５の左端部には小図柄１３５ＳＧ００５Ｍが表示されている。このため、本

特徴部１３５ＳＧの入賞時フラッシュ演出では、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓと小図柄１３５ＳＧ００５Ｍとが重複して表示されることが無く、遊技者は、入賞時フラッシュ演出の実行中においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示中であるか否かにかかわらず、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍを視認することによって可変表示の実行中であるか否かを確認することが可能となっている。

【０４４０】

図１０－５３（Ｊ）、図１０－５４（Ｋ）及び図１０－５４（Ｌ）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図１０－５３（Ｊ）に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。

【０４４１】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５では、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動するとともに、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている残りの保留表示の表示位置が１個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の音量Ｖ２での出力も開始される。

【０４４２】

以降、図１０－５４（Ｋ）～図１０－６１（Ｚ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が繰り返し実行される。

【０４４３】

特に図１０－５８（Ｓ）～図１０－６０（Ｘ）に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中（図１０－６０（Ｗ）参照。本特徴部１３５ＳＧでは左と右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア５Ｃに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する）においても後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。

【０４４４】

更に、図１０－６１（Ｙ）及び図１０－５１（Ｚ）に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図１０－６１（Ｙ）及び図１０－６１（Ｚ）に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。

【０４４５】
尚、図１０－６０（Ｗ）及び図１０－６０（Ｘ）に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、該可変表示において１回目の飾り図柄の仮停止であれば、輝度Ｃ２での青色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。更には、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。
【０４４６】
そして、図１０－６２（ａ）及び図１０－６２（ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動する。
【０４４７】
図１０－６３（ｃ）～図１０－６７（ｌ）に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図１０－６３（ｄ）、図１０－６４（ｅ）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも２回の擬似連演出が実行される（図１０－６５（ｇ）～図１０－６６（ｊ）参照）。
【０４４８】
図１０－６５（ｇ）、図１０－６６（ｊ）に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、１回目の仮停止であれば輝度Ｃ２での青色、２回目の仮停止であれば輝度Ｃ２での緑色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。尚、本特徴部１３５ＳＧでは図示していないが、可変表示中に３回の擬似連演出を実行する場合は、３回目の飾り図柄の仮停止期間中において、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが該３回目の飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、輝度Ｃ２での赤色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。
【０４４９】
特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図１０－６６（ｊ）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。
【０４５０】
そして、図１０－６８（ｍ）及び図１０－６８（ｎ）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウト（第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆに表示されている演出画像が一旦非表示となり第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが白色の表示となる）した後、リーチ演出が開始される。尚、本特徴部１３５ＳＧでは、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。
【０４５１】
尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が終了する。
【０４５２】

また、ホワイトアウトタイミングでは、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘとボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅が終了する。これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ホワイトアウト期間中では消灯した状態を維持するが、ホワイトアウトが終了したタイミングからはリーチ演出に応じた態様にて発光する。

【０４５３】

また、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。つまり、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからいずれの音も出力されず無音となり、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述した入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄのリーチ演出に応じた発光態様（輝度Ｃ１での点灯）が開始とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからリーチ演出に応じた音であるリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおけるリーチ演出対応音としては、遊技者がリーチ演出（スーパーリーチのリーチ演出）の実行中であることを認識できるように、可変表示対応音とは異なるＢＧＭ等を出力すればよい。

【０４５４】

以上、本特徴部１３５ＳＧにおけるパチンコ遊技機１にあっては、図１０－２８、図１０－２９（Ａ）～図１０－３２（Ｈ）、図１０－４９（Ａ）～図１０－５０（Ｄ）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが発光することで、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示を遊技者が認識し易くなっている。更に、本発明における第１発光手段としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆと、本発明における第２発光手段としてメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄと、を有し、図１０－２８に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅する一方で、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０にて点滅するので、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆだけでなく、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄについても輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅することで入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるので、該入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示をより一層遊技が認識し易くなっている。

【０４５５】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合に、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しないときに新たな始動入賞が発生した場合、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能としてもよい。具体的には、可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合は、特定表示表示開始演出Ａまたは特定表示表示開始演出Ｂとして、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに表示パターンα～表示パターンγ（保留表示予告演出の非実行の場合の表示パターンまたは保留表示予告演出の実行の場合の表示パターン）のいずれかの表示パターンのアクティブ表示の出現アニメーションを実行した後、特定表示回転表示演出として、該アクティブ表示の回転表示を実行するとともに、該始動入賞に基づく可変表示の開始に基づいて入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出）を実行すればよい。

【０４５６】

また、図１０－１５、図１０－３０（Ｄ）～図１０－３２（Ｈ）、図１０－４９（Ｂ）

～図１０－５０（Ｄ）に示すように、特定表示表示開始演出は、保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分と、図１０－１５、図１０－３０（Ｄ）～図１０－３２（Ｈ）、図１０－４９（Ｂ）～図１０－５０（Ｄ）に示すように、保留表示や回転アニメーションとして表示されるとで構成されており、図１０－１９及び図１０－２０に示すように、保留表示の出現アニメーションが完了したタイミングから、保留表示の回転アニメーションが開始されるので、保留表示への遊技者の注目を高めることができる。

【０４５７】

また、図１０－２９（Ａ）～図１０－３２（Ｈ）に示すように、特定表示表示開始演出Ｂを実行する場合は、保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆやメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが発光するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができる。尚、本特徴部１３５ＳＧでは、図１０－４９（Ａ）～図１０－５０（Ｄ）特定表示表示開始演出Ａを実行する場合においても保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆやメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが発光するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるようになっている。

【０４５８】

また、特定表示表示開始演出Ａの実行期間は０．２秒であり、特定表示表示開始演出Ｂの実行期間は１．２秒であるとともに、図１０－２８及び図１０－４９（Ａ）～図１０－５０（Ｄ）に示すように、入賞時フラッシュ演出は特定表示表示開始演出Ａの終了タイミングよりも前から開始されるので、保留表示の表示パターンが表示パターンα～表示パターンγのいずれであっても、特定表示表示開始演出が終了する前に入賞時フラッシュ演出を開始できるので、入賞時フラッシュ演出の対象となっている保留表示を確実に遊技者が認識できる。

【０４５９】

また、図１０－２８、図１０－２９（Ａ）、図１０－２９（Ｂ）、図１０－４９（Ａ）、図１０－４９（Ｂ）に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、一旦入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを消灯することで、入賞時フラッシュ演出の開始を遊技者が認識できる。

【０４６０】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合に一旦入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを消灯する、形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合には、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを直前の輝度よりも低輝度（例えば、それまで輝度Ｃ２にて発光していた場合は、該輝度Ｃ２よりも低輝度であるＣ３）での発光に変化させてもよい。つまり、本発明における「低輝度状態」とは、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが低輝度にて発光している状態の他、消灯している状態（発光していない状態）も含まれている。

【０４６１】

また、図１０－２９（Ａ）～図１０－４８（ｎ）、図１０－４９（Ａ）～図１０－６８（ｎ）に示すように、可変表示中は、予告演出の実行中である場合と実行中でない場合とで入賞時フラッシュ演出を実行可能となっており、スピーカ８Ｌ、８Ｒは、図１０－２９（Ｂ）に示すように、可変表示の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、可変表示対応音を音量Ｖ２にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１（Ｖ

１＞Ｖ２）にて出力し、予告演出の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、予告演出対応音を音量Ｖ２にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて出力する。このため、スピーカ８Ｌ、８Ｒから可変表示対応音や予告演出対応音が出力されていても、入賞時フラッシュ演出対応音を遊技者が聞き取り易いように出力することができるので、該入賞時フラッシュ演出対応音の出力によって入賞時フラッシュ演出の実行を遊技者が認識し易くできる。

【０４６２】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態として、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力し、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量Ｖ２にて出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態としては、入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ２にて出力する一方で、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量Ｖ２よりも低音量（例えば、音量Ｖ３）にて出力してもよい。

【０４６３】

また、本特徴部１３５ＳＧでは、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力しなくともよい。具体的には、入賞時フラッシュ演出の実行中（スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音とか変表示対応音を出力中）に予告演出が開始された場合は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力を一旦停止して可変表示対応音と予告演出対応音のみ、若しくは、予告演出対応音とか変表示対応音のいずれか一方のみを出力してもよい。このようにすることで、予告演出対応音や可変表示対応音が入賞時フラッシュ演出対応音によって遊技者が聞き取りにくくなってしまうことによる遊技興趣の低下を抑えることが可能となる。

【０４６４】

また、図１０－２８、図１０－２９（Ａ）～図１０－３２（Ｈ）、図１０－４９（Ａ）～図１０－５０（Ｄ）に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されるとともに保留表示の出現アニメーションが完了するので、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力により、始動入賞の発生や入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことを遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０４６５】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されるとともに保留表示の出現アニメーションが完了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆと保留表示の出現アニメーションとが開始されるようにしてもよい。

【０４６６】

また、図１０－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ１にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２（Ｃ１＞Ｃ２）にて点滅させることで、少なくとも入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ１にて点滅させることによって遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を認識させることができるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中においても輝度Ｃ１にて点滅してしまうことにより他の演出の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

【０４６７】

本特徴部１３５ＳＧでは、図１０－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ１且つ周期Ｔ２にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを、「強調度合いが低い特定態様」として輝度Ｃ１よりも低輝度である輝度Ｃ２且つ周期Ｔ１よりも長い周期である周期Ｔ２にて点滅させる形態を例示した。つまり、本特徴部１３５ＳＧの後期入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの「強調度合いが低い特定態様」としては、点滅速度が遅い（点滅周期が長い）ことによって強調度合いが低い低速点滅態様であることと、輝度が低いことによって強調度合いが低い低輝度態様であることの両方を含んでいるが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの「強調度合いが低い特定態様」としては、これら低速点滅態様と低輝度態様のどちらか一方のみであってもよい。

【０４６８】

また、図１０－２８に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間は、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示が実行される期間と、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行期間とを含んでいるので、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の開始前後に亘って入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅するため、該対象の可変表示であることを遊技者が認識し易くなり、遊技興趣を向上できる。

【０４６９】

また、図１０－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置５においてエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅを表示し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示することで、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、画像表示装置５にてエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅを表示することによって遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を認識させることができ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、画像表示装置５にてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示することで、画像表示装置５がエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅを表示し続けることにより他の表示の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

【０４７０】

特に、本特徴部１３５ＳＧでは、図１０－３０（Ｄ）～図１０－３１（Ｆ）及び図１０－３４（Ｌ）等に示すように、エフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅは、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓと比較して明るい色で表示されるとともに、画像表示装置５における表示領域も広いので、エフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示により遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を効果的に認識させることができる。

【０４７１】

また、図１０－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ８ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ２（Ｖ１＞Ｖ２）にて出力する。このように、入賞時フラッシュ演出としして入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ１にて出力されることによって、入賞時フラッシュ演出が開始されたことを遊技者に容易に認識させることが可能となるとともに、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は、入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されることによって、他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑えることができる。

【０４７２】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は、入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ２にて出力することによって、他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑える形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は入賞時フラッシュ

演出対応音を出力しないことにより他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を防ぐようにしてもよい。

【０４７３】

また、図１０－２９（Ａ）～図１０－４８（ｎ）に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行中において、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるよりも前の可変表示の図柄確定期間では入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を継続する、つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定コマンドを受信した（確定コマンド受信フラグがセットされた）か否か、或いは、可変表示時間タイマがタイマアウトしたか否かにかかわらず、図柄確定期間中についても入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を継続して実行するることにより、大当り遊技状態に制御されることへの遊技者の期待感を入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の開始まで的確に維持することができ、遊技興趣を向上できる。

【０４７４】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、前期入賞時フラッシュ演出として、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆとメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様（輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１）にて発光させ、該前期入賞時フラッシュ演出の終了後は、後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを該後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様（輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２）にて発光させる一方で、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを背景画像に応じた態様（輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０）にて発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前期入賞時フラッシュ演出が終了したタイミングにおいて前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアすることによって、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中に入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆやメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様にて発光してしまうことを防止してもよい。

【０４７５】

また、図１０－３に示すように、画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの左端部には小図柄１３５ＳＧ００５Ｍが配置されており、図１０－３３（Ｊ）等に示すように、図柄確定期間においては、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍが可変表示を停止した状態で表示されるので、図柄確定期間中において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光が継続していても、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍははずれを示す組み合わせて導出表示されるので、図柄確定期間中であることを遊技者に認識させることができる。

【０４７６】

また、図１０－３３（Ｊ）等に示すように、入賞時フラッシュ演出の実行中は、画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの右部にてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される一方で、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍは画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの左端部に表示されているので、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが小図柄１３５ＳＧ００５Ｍに重複表示されることによって可変表示の終了を遊技者が認識し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【０４７７】

また、本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示中に画像表示装置５において飾り図柄の仮停止と再可変表示とを含む擬似連演出を実行可能となっており、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止する特殊図柄（図１０－４０等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが重複して表示可能であるので、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓにより特殊図柄が隠れることにより、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【０４７８】

更に、図１０－２８、図１０－４２（ａ）～図１０－４７（ｌ）に示すように、入賞時

フラッシュ演出の対象である可変表示においても画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるので、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くなるとともに、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の興趣を向上できる。

【０４７９】

また、図１０－２８に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中は、リーチ演出の開始前において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅させ、リーチ演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを消灯する一方で、図１０－２２に示すように、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了するので、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅がリーチ演出の開始のタイミングにおいて終了しなかった場合の違和感を低減することができる。

【０４８０】

更に、図１０－２２に示すように、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて後期入賞時フラッシュ演出を終了するので、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光を終了させる際の違和感をより一層低減できる。

【０４８１】

また、図１０－２１に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合には入賞時フラッシュ演出の実行を決定しないので、スーパーリーチのリーチ演出への注目が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

【０４８２】

また、図１０－１７に示すように、本特徴部１３５ＳＧでは、保留表示やアクティブ表示を大当り期待度の異なる表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示可能であるとともに、図１０－２８に示すように、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓは、保留表示やアクティブ表示を表示パターンβや表示パターンγで表示することが決定した場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅や遊技効果ランプ９等の発光態様にかかわらず、始動入賞の発生から該始動入賞に基づく可変表示の終了まで表示パターンβや表示パターンγに応じた色で発光するので、遊技者は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様（発光色）によっても認識することができるので、遊技興趣を向上できる。

【０４８３】

以上、本発明の特徴部を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０４８４】

例えば、前記特徴部１３５ＳＧにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間中（可変表示の停止中）であるか否かに関わらず実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－１として図１０－６９～図１０－８９に示すように、後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示等は、図柄確定期間中は実行しないようにしてもよい。

【０４８５】

具体的には、図１０－６９及び図１０－７０（Ａ）に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８

Ｒからは可変表示対応音が音量Ｖ２にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが点灯されているとともに、遊技効果ランプ９が可変表示に応じた周期Ｔ０にて点滅（図１０－２７（Ａ）～図１０－２７（Ｄ）に示す態様での点滅）制御されている。

【０４８６】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置５において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは該予告演出の演出パターンに応じた音（予告演出対応音）が音量Ｖ２にて出力されている。また、保留記憶としては、第１特図保留記憶が３個存在している（第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに保留表示が３個表示されている）。

【０４８７】

このような可変表示中に第１始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図１０－６９及び図１０－７０（Ｂ）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【０４８８】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図１０－６９及び図１０－７０（Ｂ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ及び遊技効果ランプ９が一旦消灯される。そして、図１０－６９、図１０－７１（Ｃ）及び図１０－７１（Ｄ）に示すように、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲からエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スティックランプ１３５ＳＧ００Ｘ、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙの周期Ｔ１での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度Ｃ２よりも高輝度である輝度Ｃ１にて点灯される。

【０４８９】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図１０－７１（Ｄ）、図１０－７２（Ｅ）、図１０－７２（Ｆ）に示すように、前述した特定表示表示開始演出Ｂとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９ＦからキャラクタＡが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動した後は、キャラクタＡが該第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける保留表示が表示される位置（本変形例１３５ＳＧ－１であれば４個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。

【０４９０】

キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図１０－２０（Ｄ－１）～図１０－２０（Ｄ－５）参照）。尚、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【０４９１】

つまり、本変形例１３５ＳＧ－１では、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅが開始されるようになっている。尚、本変形例１３５ＳＧ－１における特定表示表示開始演出Ｂの実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーション

は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する（図１０－７３（Ｇ）及び図１０－７３（Ｈ）参照）。

【０４９２】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図１０－６９、図１０－７３（Ｇ）及び図１０－７３（Ｈ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ２にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２（周期Ｔ２＞周期Ｔ１）での点滅、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅（図１０－２７（Ａ）～図１０－２７（Ｄ）に示す態様での点滅）、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲でのキャラクタＡのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの一定周期毎の表示が開始される。

【０４９３】

尚、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅としては、画像表示装置５の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【０４９４】

入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期である周期Ｔ２は、前述した周期Ｔ１よりも長い周期である一方で、前述した周期Ｔ０よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：Ｔ０＞Ｔ２＞Ｔ１）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙが点灯されることはない。

【０４９５】

また、図１０－７４（Ｉ）及び図１０－７４（Ｊ）に示すように、画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される際には、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの全域に対して透過性を有する黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるようになっている。

【０４９６】

図１０－７４（Ｊ）、図１０－７５（Ｋ）及び図１０－７５（Ｌ）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。そして、図１０－６９、図１０－７６（Ｍ）及び図１０－７６（Ｎ）に示すように、該可変表示の終了タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの図柄確定期間中は、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力と、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が停止され、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの画像表示装置５に表示されている背景画像に応じた態様での点滅のみが継続して実行される。

【０４９７】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５では、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動するとともに、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている残りの保留表示の表示位置が１個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の音量Ｖ２での出力も開始される。

【０４９８】

以降、図１０－７５（Ｋ）～図１０－８２（Ｚ）に示すように、入賞時フラッシュ演出

の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が繰り返し実行される一方で、図柄確定期間中は、これら後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行されることがない。

【０４９９】

尚、図１０－７９（Ｓ）～図１０－８１（Ｘ）に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中（図１０－８１（Ｗ）参照。本変形例１３５ＳＧ－１では左と右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア５Ｃに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する）においては後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。

【０５００】

尚、図１０－８１（Ｗ）では、入賞時フラッシュ演出の実行中は、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示において飾り図柄が仮停止しているときについて、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅が実行されていないが、仮停止のタイミングによっては、飾り図柄の仮停止中であっても入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅が実行されるようになっている。つまり、本変形例１３５ＳＧ－１においては、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示については、飾り図柄の仮停止期間中において入賞時フラッシュ演出が継続して実行される。

【０５０１】

更に、図１０－８２（Ｙ）及び図１０－８２（Ｚ）に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図１０－８２（Ｙ）及び図１０－８２（Ｚ）に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。

【０５０２】

尚、図１０－８１（Ｗ）及び図１０－８１（Ｘ）に示すように、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

【０５０３】

そして、図１０－８３（ａ）及び図１０－８３（ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動する。

【０５０４】

図１０－８４（ｃ）～図１０－８８（ｌ）に示すように、該可変表示では、引き続き後

期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図１０－８４（ｄ）、図１０－８５（ｅ）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも２回の擬似連演出が実行される（図１０－８６（ｇ）～図１０－８７（ｊ）参照）。

【０５０５】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図１０－８７（ｊ）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。

【０５０６】

そして、図１０－８９（ｍ）及び図１０－８９（ｎ）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウト（第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆに表示されている演出画像が一旦非表示となり第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが白色の表示となる）した後、リーチ演出が開始される。尚、本変形例１３５ＳＧ－１では、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【０５０７】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が終了する。一方で、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の音量Ｖ２での出力、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘとボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅は継続して実行される。

【０５０８】

尚、図１０－６９に示すように、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出の実行が決定された場合は、始動口ランプ発光演出として、該始動入賞のタイミングから始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓが保留表示予告演出の表示パターンに応じた色（例えば、保留表示の表示パターンが表示パターンβである場合は青、保留表示の表示パターンが表示パターンγである場合は赤）で発光を開始する。

【０５０９】

該始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光は、前述した入賞時フラッシュ演出とは完全に独立して実行される演出であり、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆや遊技効果ランプ９の点滅態様にかかわらず、前述の始動入賞時から該始動口ランプ発光演出の対象可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象可変表示）の終了まで保留表示予告演出の表示パターンに応じた色での発光を継続する。

【０５１０】

以上のように本変形例１３５ＳＧ－１では、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出が開始された場合は、図柄確定期間中に後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点灯が停止されるので、図柄確定期間中に継続して後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが点灯することにより遊技者が可変表示の実行中であると誤認してしまうことを防止できるようになっている。更には、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の飾り図柄の仮停止期間中及び入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅を継続することによって、飾り図柄の仮停止期間中であるにもかかわらず可変表示が終了したと遊技が誤認してしまうこと防止できるようになっている。

【０５１１】

尚、本変形例１３５ＳＧ－１では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図

柄確定期間では、入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの後期入賞時フラッシュ演出の点灯、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示を停止する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間では、遊技者が可変表示の実行中であると誤認してしまうことを防止可能であれば、これら入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの後期入賞時フラッシュ演出の点灯、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示のいずれか１つまたは２つのみを実行するようにしてもよい。

【０５１２】

更に、本変形例１３５ＳＧ－１では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示等を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示等を実行しない形態としては、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアすることによって、図柄確定期間中は後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示を実行しないようにしてもよい。

【０５１３】

この場合、演出制御用ＣＰう１２０は、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、改めて後期入賞時フラッシュ演出プロセステーブルの選択と後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの再セット及びスタートを行うことによって、新たな可変表示の開始に応じて後期入賞時フラッシュ演出（入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示）を開始すればよい。

【０５１４】

また、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光を実行しない形態としては、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、ランプ制御基板１４に対して後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた点灯制御データではなく、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの消灯を維持する点灯制御データ（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９ＦのＲＧＢ値として、消灯を示す「０：０：０」）を、可変表示開始コマンドを受信するまで継続して出力してもよい。

【０５１５】

また、このように図柄確定期間中に後期入賞時フラッシュ演出を実行しない場合は、新たな可変表示の開始タイミングから改めて入賞時フラッシュ演出対応音の出力や入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点灯、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示を各周期の冒頭から実行し直してもよいし（図１０－６９参照）、新たな可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出対応音の出力や入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点灯、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示を各周期の途中から再開してもよい。

【０５１６】

また、本変形例１３５ＳＧ－１では、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に可変表示が終了した場合は、該可変表示の図柄確定期間中において、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力及びシルエット画像２３５ＳＧ００５Ｓの表示を停止する一方で、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカ

ランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの画像表示装置５に表示されている背景画像に応じた態様での点滅は継続する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄確定期間中は、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの点滅も停止してもよい。特に、図柄確定期間中にメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの点滅を停止する形態としては、図柄確定期間中にインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを消灯してもよいし、、図柄確定期間中にインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを一定の色（例えば、画像表示装置５に表示されている背景画像に応じた色）にて継続して点灯している状態で維持してもよい。

【０５１７】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、図１０－８の説明として、スーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設けてもよい旨を記載したが、このようにスーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設ける場合は、複数のスーパーリーチのリーチ演出間で大当り期待度を異ならせる（例えば、スーパーリーチのリーチ演出として、スーパーリーチαのリーチ演出と、該スーパーリーチαのリーチ演出よりも大当り期待度の高いスーパーリーチβのリーチ演出を設ける）ようにしてもよい。

【０５１８】

特にこのように、大当り期待度の異なる複数のスーパーリーチのリーチ演出を実行可能とする場合は、変形例１３５ＳＧ－２として図１０－９０（Ａ）及び図１０－９０（Ｂ）に示すように、可動体３２を退避位置（例えば、画像表示装置５の上方位置）と演出位置（例えば、画像表示装置５の正面視における中央前方位置）との間で移動可能とするとともに、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチαの変動パターンでの可変表示（スーパーリーチαのリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、該可変表示中の画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウトする期間中において可動体３２を退避位置と退避位置（例えば、前述した退避位置と演出位置との中間位置）との間を繰り返し移動させることで可動体３２の演出位置に移動することを示唆する可動体動作示唆演出を実行し、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチβの変動パターンでの可変表示（スーパーリーチβのリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウトする期間中において前述した可動体動作示唆演出を実行した後に、更に可動体３２を退避位置から演出位置に移動させる可動体動作演出を実行してもよい。

【０５１９】

このようにすることで、ホワイトアウトの期間中は、可動体３２の動作に遊技者を注目させることができるとともに、可動体３２が演出位置に移動した場合（可動体動作演出を実行した場合）は、該可動体動作演出によってスーパーリーチαのリーチ演出よりも大当り期待度が高いスーパーリーチβのリーチ演出が実行されることを遊技者に報知することができるので、遊技興趣を向上できる。

【０５２０】

例えば、入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチαの変動パターンでの可変表示である場合は、図１０－９１（Ａ）及び図１０－９１（Ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が開始される。また、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。更に、該可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図１０－９１（Ｂ）、図１０－９２（Ｃ）、図１０－９２（Ｄ）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも２回の擬似連演出が実行される（図１０－９３（Ｅ）～図１０－９４（Ｈ）参照）。

【０５２１】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図１０－９４（Ｈ）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ

８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。

【０５２２】

そして、図１０－９５（Ｉ）～図１０－９６（Ｌ）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウト（第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆに表示されている演出画像が一旦非表示となり第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが白色の表示となる）する。尚、本変形例１３５ＳＧ－２では、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【０５２３】

図１０－９０（Ａ）及び図１０－９６（Ｋ）～図１０－９７（Ｎ）に示すように、該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２での点灯と、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が終了する。そして可動体動作示唆演出として可動体３２が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往復（本変形例１３５ＳＧ－２では４往復）したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了するとともにホワイトアウトの期間も終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量Ｖ２にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体３２が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ガタガタ」等の効果音）等を出力すればよい。

【０５２４】

図１０－９０（Ａ）、図１０－９８（Ｏ）及び図１０－９８（Ｐ）に示すように、該可動体動作示唆演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置５においてスーパーリーチαのリーチ演出が開始されるとともに、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの該リーチ演出に対応した態様での輝度Ｃ１の点灯が開始され、スピーカ８Ｌ、８Ｒからはスーパーリーチαのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音（可変表示対応音とは異なるＢＧＭ等）の出力が開始される。

【０５２５】

また、入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチβの変動パターンでの可変表示である場合は、図１０－９９（Ａ）及び図１０－９９（Ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が開始される。また、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。更に、該可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図１０－９９（Ｂ）、図１０－１００（Ｃ）、図１０－１００（Ｄ）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも２回の擬似連演出が実行される（図１０－１０１（Ｅ）～図１０－１０２（Ｈ）参照）。

【０５２６】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図１０－１０２（Ｈ）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。

【０５２７】

そして、図１０－１０３（Ｉ）～図１０－１０４（Ｌ）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウト（第１

表示領域１３５ＳＧ００５Ｆに表示されている演出画像が一旦非表示となり第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが白色の表示となる）する。尚、本変形例１３５ＳＧ－２では、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【０５２８】

図１０－９０（Ｂ）及び図１０－１０４（Ｋ）～図１０－１０５（Ｎ）に示すように、該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２での点灯と、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が終了する。そして、可動体動作示唆演出として可動体３２が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往復（本変形例１３５ＳＧ－２では４往復）したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量Ｖ２にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体３２が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ガタガタ」等の効果音）等を出力すればよい。

【０５２９】

可動体動作示唆演出の終了後は、図１０－９０（Ｂ）及び図１０－１０６（Ｏ）～図１０－１０６（Ｐ）に示すように、共にホワイトアウト期間が終了し、可動体動作演出として可動体３２が図示しない駆動機構によって退避位置から演出位置へ移動する。尚、該可動体動作演出の期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを該可動体動作演出に応じた態様で輝度Ｃ１にて点灯する。また、図１０－９０（Ｂ）には図示されていないが、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは可動体動作演出対応音が音量Ｖ１にて出力される（図１０－１０６（Ｐ）参照）。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける可動体動作演出対応音としては、可動体が動作したことを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ズドーン」等の効果音）等を出力すればよい。

【０５３０】

そして、図１０－１０７（Ｑ）に示すように、可動体３２が演出位置から退避位置に戻ることに基づいて可動体動作演出が終了する。図１０－９０（Ｂ）、図１０－１０７（Ｑ）及び図１０－１０７（Ｒ）に示すように、該可動体動作演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置５においてスーパーリーチβのリーチ演出が開始されるとともに、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの該リーチ演出に対応した態様での輝度Ｃ１の点灯が開始され、スピーカ８Ｌ、８Ｒからはスーパーリーチβのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、スーパーリーチβのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音としては、スーパーリーチβのリーチ演出の実行中であることを遊技者が認識可能なように、可変表示対応音やスーパーリーチαのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音とは異なるＢＧＭ等を出力すればよい。

【０５３１】

以上のように、本変形例１３５ＳＧ－２では、入賞時フラッシュ演出の対象であるスーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前は入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅させ、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングからは入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２にて点灯させる、つまり、リーチ演出が開始される際には、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅に替えてリーチ演出に応じた態様にて発光（輝度Ｃ２での点灯）するので、リーチ演出の遊技興趣を向上できる。

【０５３２】

特に、図１０－９６（Ｋ）～図１０－９８（Ｏ）、図１０－１０４（Ｋ）～図１０－１０６（Ｏ）に示すように、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆを白色表示（ホワイトアウト

）させるとともに、ホワイトアウトの期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２にて点灯させることで、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様の変化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【０５３３】

更に、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチβの変動パターンでの可変表示である場合は、ホワイトアウトの期間中に可動体動作示唆演出を実行するとともに、該可動体動作示唆演出の実行に応じて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを消灯し、その後、可動体動作演出の実行（可動体３２の演出位置への移動）に応じて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを該可動体動作演出に応じた態様で輝度Ｃ１にて点灯する。つまり、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様は、可動体動作示唆演出の実行に伴う消灯を挟んで輝度Ｃ１にて点灯するため、これら発光態様の変化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【０５３４】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、可変表示中に可変表示結果が大当りとなることを示唆する予告演出としてセリフ予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－３として、該予告演出としては、セリフ予告演出以外にも、画像表示装置５に表示される画像が段階的に変化していき、最終的な変化段階数に応じて大当り期待度が異なるステップアップ演出や、画像表示装置５を複数体のキャラクタ群が横切る群予告演出等を実行可能としてもよい。

【０５３５】

特に、該変形例１３５ＳＧ－３としてステップアップ演出を実行可能とする場合は、図１０－１０８（Ａ）、図１０－１０９（Ａ）～図１０－１１３（Ｌ）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されていない可変表示中にステップアップ演出を実行するときは、画像表示装置５において画像（ステップアップ画像）を表示するタイミングや該画像を段階的に変化させるタイミングで入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２で一時的に点灯させることによって該ステップアップ演出の演出効果を高めるようにしてもよい。一方で、図１０－１０８（Ｂ）、図１０－１１４（Ａ）～図１０－１１８（Ｆ）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されている可変表示中にステップアップ演出を実行するときは、既に入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅が実行されているので、画像表示装置５において画像（ステップアップ画像）を表示するタイミングや該画像を段階的に変化させるタイミングで入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯させない、つまり、入賞時フラッシュ演出の実行中は、既に入賞時フラッシュ演出に応じた態様で発光している入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆをステップアップ演出に応じた態様で発光させないようにしてもよい。

【０５３６】

以上のように、本変形例１３５ＳＧ－３では、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示においてステップアップ演出が開始された場合、つまり、入賞時フラッシュ演出として既に入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅している状態で更に入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯させるステップアップ演出が開始された場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が優先して実行されるので、入賞時フラッシュ演出の終了タイミング等の不適切なタイミングからステップアップ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点灯が開始されてしまうことを防ぐことができる。

【０５３７】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には可動体３２を動作させない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には、可動体３２を退避位置（例えば、画像表示装置５の上

方位置）から演出位置（例えば、画像表示装置５の正面視における中央前方位置）に移動させる可動体動作演出を実行可能とすることで、スーパーリーチのリーチ演出が実行されることを遊技者に対して報知できるようにしてもよい。

【０５３８】

このように、スーパーリーチのリーチ演出の前に可動体動作演出を実行可能とする場合は、変形例１３５ＳＧ－４として図１０－１１９（Ａ）及び図１０－１１９（Ｂ）に示すように、該スーパーリーチの可変表示を対象として入賞時フラッシュ演出が実行されている場合に、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様とスーパーリーチのリーチ演出に応じた発光態様のどちらに変化させるかに応じて大当り期待度が異なるようにしてもよい。

【０５３９】

例えば、図１０－１１９（Ｃ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の可変表示結果が大当りである場合は、該可変表示の開始時において、７０％の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、３０％の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。そして、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の可変表示結果がはずれである場合は、該可変表示の開始時において、３０％の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、７０％の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。

【０５４０】

尚、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様またはリーチ演出に応じた発光態様に変化させることを決定した場合は、該決定に応じたプロセスデータを選択し、可変表示の進行に応じてプロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを制御すればよい。

【０５４１】

以上のように、本変形例１３５ＳＧ－４では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングに応じて、可動体動作演出の実行期間中である場合とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中である場合とがあるので、該入賞時フラッシュ演出の終了タイミングが動体動作演出の実行期間中とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中とのどちらであるかを遊技者が認識し易くできる。特に、図１０－１１９（Ｃ）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なっているので、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できるようになっている。

【０５４２】

尚、本変形例１３５ＳＧ－４では、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が終了する（可動体動作演出に応じた発光態様やリーチ演出に応じた発光態様に変化する）タイミングに応じて大当り期待度が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が終了するタイミングに応じて、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を示唆可能としてもよい。このようにすることによっても、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣

を向上できる。

【０５４３】

また、本変形例１３５ＳＧ－４では、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中における可動体動作演出の開始時とスーパーリーチのリーチ演出の開始時のどちらかで入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を変化可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なるので、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様が変化するタイミングで実行されている演出に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【０５４４】

尚、本変形例１３５ＳＧ－４では、スーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出の実行前では、該可動体動作演出を実行することを示唆する可動体動作示唆演出を実行可能としてもよい。このように、可動体動作演出の実行前に可動体動作示唆演出を実行可能とする場合は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に変化させる場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様が変化するときに実行されている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０５４５】

更に、本変形例１３５ＳＧ－４では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光（点滅）を、可動体動作示唆演出の開始タイミングで終了する場合とリーチ演出の開始タイミングとで終了する場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光がいずれのタイミングで終了するかに応じて大当り期待度が異なるようにしてもよい。尚、このように、１の可変表示中において入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を停止するタイミングを複数設ける場合においても、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を停止できなかった場合は、これらタイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了すればよい。

【０５４６】

このようにすることで、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を可動体動作示唆演出の開始タイミングやリーチ演出の開始タイミングで終了できなかった場合においても、入賞時フラッシュ演出の対象の可変表示の終了タイミングにおいて、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了することができる。

【０５４７】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、特定表示（保留表示及びアクティブ表示）の表示パターンとして、大当り期待度が最も低く白色の丸形である表示パターンαと、大当り期待

度が表示パターンαよりも高く青色の丸形である表示パターンβと、大当り期待度が表示パターンβよりも高く赤色の丸形である表示パターンγとを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定表示の表示パターンとしては、これら表示パターンα～表示パターンγ以外の表示パターンを設けてもよい。

【０５４８】

例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図１０－１２０に示すように、特定表示の表示パターンとしては、前述の表示パターンα～表示パターンγに加えて、保留表示またはアクティブ表示としての表示中のいずれかのタイミングで表示パターンβや表示パターンγに変化する可能性のある（表示パターンβや表示パターンγへの変化期待度：低）白色点滅の丸形である表示パターンδ、保留表示またはアクティブ表示としての表示中のいずれかのタイミングで表示パターンβや表示パターンγに変化する可能性が表示パターンδよりも高い（表示パターンβや表示パターンγへの変化期待度：高）特定のキャラクタ形の丸の表示パターンεを設けてもよい。

【０５４９】

つまり、変形例１３５ＳＧ－５における保留表示やアクティブ表示の表示パターンとしては、表示パターンα～表示パターンγについては、表示パターンγ（赤色表示）が最も大当り期待度が高く、表示パターンα（白色表示）が最も大当り期待度が低く設定されている。一方で、表示パターンβや表示パターンγに変化しない場合の表示パターンδ、表示パターンεの大当り期待度については、表示パターンαよりも大当り期待度を低く設定してもよいし、表示パターンαよりも大当り期待度が高く且つ表示パターンβよりも大当り期待度を低く設定してもよい。

【０５５０】

また、本変形例１３５ＳＧ－５では、保留表示やアクティブ表示表示パターンとして、表示パターンβや表示パターンγに変化する可能性のある表示パターンδや表示パターンεを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示パターンαについても表示パターンδや表示パターンεよりも低い割合で表示パターンβや表示パターンγに変化する場合を設けてもよい。更に、表示パターンβの保留表示やアクティブ表示についても、表示パターンγに変化する場合を設けてもよい。

【０５５１】

更に、前記特徴部１３５ＳＧでは、保留表示予告演出（保留表示やアクティブ表示を表示パターンβや表示パターンβにて表示する演出）の実行の有無や表示パターンを、入賞時フラッシュ演出の実行の決定と関わらず決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留表示予告演出の実行の有無や表示パターンの決定と入賞時フラッシュ演出の実行の決定とを関連して決定してもよい。

【０５５２】

例えば、前述の変形例１３５ＳＧ－５として図１０－１２０に示すように、始動入賞時に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、該始動入賞に基づく保留表示やアクティブ表示の表示態様として、表示パターンεを最も高い割合で決定し、表示パターンδを表示パターンεよりも低い割合で決定し、表示パターンγを表示パターンδよりも低い割合で決定し、表示パターンβを表示パターンγよりも低い割合で決定し、表示パターンαを最も低い割合で決定すればよい（入賞時フラッシュ演出実行決定時における表示パターンの決定割合：表示パターンε＞表示パターンδ＞表示パターンγ＞表示パターンβ＞表示パターンα）。

【０５５３】

以上のように、特定表示（保留表示とアクティブ表示）の表示態様として表示パターンα～表示パターンεを設け、特定表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示される場合は、特定表示が表示パターンβや表示パターンγにて表示される場合よりも入賞時フラッシュ演出がともに実行される割合が高いので、入賞時フラッシュ演出の実行により特定表示に遊技者を注目させることができるとともに、該特定表示が表示パターンδや表示パターンεから表示パターンβと表示パターンγのどちらに変化するかについても遊技者

を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０５５４】
更には、表示パターンαは特定表示を白色の丸形で表示する表示パターン、表示パターンβは特定表示を青色の丸形で表示する表示パターン、表示パターンγは特定表示を赤色の丸形で表示する表示パターン、表示パターンδは特定表示を白色に点滅する丸形で表示する表示パターンであるので、遊技者は、表示色や点滅態様にて特定表示の違いを容易に特定することができる。
【０５５５】
尚、本変形例１３５ＳＧ－５では、特定表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示される場合については、入賞時フラッシュ演出の実行の有無により該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化する割合について記載されていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示された場合については、共に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに応じて該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化する割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、特定表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示されたときに入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０５５６】
尚、本変形例１３５ＳＧ－５では、本発明における特定表示の特殊態様として、白色に点滅する表示パターンδを例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における特定表示の特殊態様（表示パターンδ）としては、本発明における特定表示の通常態様や特別態様である白色、青色、赤色の以外の色（例えば、紫や黒等）としてもよい。
【０５５７】
また、本変形例１３５ＳＧ－５では、特定表示を表示パターンδにて表示することによって、該特定表示が表示パターンβや表示パターンγに変化することを示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示パターンδにて表示されている特定表示に作用することによって該特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化可能な作用演出を実行可能として実行可能もよい。
【０５５８】
特に、作用演出をとする場、合は、該作用演出の演出態様として、表示パターンδにて表示されている特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化させる割合が異なる複数の演出態様（例えば、表示パターンδにて表示されている特定表示に作用することで該特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化可能な第１作用演出と、第１作用演出とは演出態様が異なる作用演出であり、表示パターンδにて表示されている特定表示に作用することで第１作用演出よりも高い割合で特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化可能な第２作用演出）を設け、第２作用演出が実行されるときは、第１作用演出が実行されるときよりも高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行されるようにしてもよい。
【０５５９】
このようにすることで、作用演出が第１作用演出と第２作用演出のどちらで実行されるかに遊技者を注目させることができるとともに、入賞時フラッシュ演出の実行によって、作用演出が第２作用演出にて実行されることに対する期待感を高めることができる。
【０５６０】
また、本変形例１３５ＳＧ－５では、特定表示が表示パターンεにて表示されている場合は、特定表示が表示パターンδにて表示されている場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高いため、特定表示が表示パターンεにて表示され且つ入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化することに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０５６１】
また、前記変形例１３５ＳＧ－５では、特定表示（保留表示とアクティブ表示）の表示

パターンとして、キャラクタを表示する表示パターンεを設け、該特定表示としてのキャラクタに対して作用演出が実行されることで該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－６として、特定表示としてのキャラクタが他のキャラクタに作用し、該作用結果として特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化可能としてもよい。

【０５６２】

具体的には、図１０－１２１（Ａ）及び図１０－１２１（Ｂ）に示すように、第１特図保留記憶数が３個で可変表示中である場合に第１始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出として該始動入賞に基づく保留表示の表示パターンが表示パターンεに決定されると、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄの４個目の保留表示として味方キャラクタが表示されるとともに、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに表示されているアクティブ表示が敵キャラクタに変化する（図１０－１２１（Ｂ－１）参照）。

【０５６３】

この状態において可変表示が終了して新たな可変表示が開始される、つまり図１０－１２２（Ａ）及び図１０－１２２（Ｂ）に示すように、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている味方キャラクタ（表示パターンεの保留表示）が４個目の保留表示の表示位置から３個目の保留表示の表示位置に移動すると、該味方キャラクタがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに表示されている敵キャラクタに対して作用（射撃）する。

【０５６４】

次いで、再び可変表示が終了して新たな可変表示が開始される毎、つまり図１０－１２２（Ｃ）及び図１０－１２２（Ｄ）に示すように、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている味方キャラクタが３個目の保留表示の表示位置から２個目の保留表示の表示位置に移動する場合と、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている味方キャラクタが２個目の保留表示の表示位置から１個目の保留表示の表示位置に移動する場合とで、該味方キャラクタがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに表示されている敵キャラクタに対して作用（射撃）する。

【０５６５】

更に可変表示が終了して保留表示予告演出の対象である可変表示が開始されると、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄの１個目の保留表示の表示位置に表示されている味方キャラクタがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動し、該アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａ内において味方キャラクタが敵キャラクタに直接作用する（味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出が実行される）。

【０５６６】

そして、図１０－１２３（Ｇ）及び図１０－１２３（Ｈ）に示すように、該バトル演出の演出結果として味方キャラクタが勝利した場合は、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａにおいて該味方キャラクタが表示パターンβまたは表示パターンγのアクティブ表示に変化する。一方で、図１０－１２３（Ｉ）及び図１０－１２３（Ｊ）に示すように、該バトル演出の結果として味方キャラクタが敗北した場合は、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａにおいて敵キャラクタまたは味方キャラクタが表示パターンαのアクティブ表示に変化する。

【０５６７】

尚、本変形例１３５ＳＧ－６では、保留表示を表示パターンεにて表示する場合は、該表示パターンεの保留表示としての味方キャラクタがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａにて敵キャラクタを倒すことで、アクティブ表示となった味方キャラクタを表示パターンβや表示パターンγのアクティブ表示に変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示を表示パターンεにて表示する場合は、該保留表示が第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されているときに敵キャラクタを

倒すことで、保留表示としての味方キャラクタを表示パターンβや表示パターンγの保留表示に変化可能としてもよい。

【０５６８】

また、保留表示を表示パターンεにて表示するときは、共に入賞時フラッシュ演出が実行される場合の方が、共に入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも高い割合で該表示パターンεの保留表示が表示パターンβや表示パターンγの保留表示（またはアクティブ表示）に変化可能としてもよい。このようにすることで、表示パターンεの保留表示としての味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル結果に遊技者を注目させることができるばかりか、該バトルの実行中に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かについても遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０５６９】

また、前記変形例１３５ＳＧ－５や前記変形例１３５ＳＧ－６では、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとして、前記特徴部１３５ＳＧに記載の表示パターンα～表示パターンγに表示パターンδと表示パターンεとを追加した形態を例示したが、保留表示やアクティブ表示をこれら表示パターンδや表示パターンεにて表示する場合は、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγにて表示する場合と同様に、特定表示表示開始演出Ａまたは特定表示表示開始演出Ｂを実行すればよい。

【０５７０】

より具体的には、保留表示やアクティブ表示を表示パターンδで表示する場合は、表示パターンαの場合と同じく特定表示表示開始演出Ａ（図１０－１９参照）を実行し、保留表示やアクティブ表示を表示パターンεで表示する場合は、表示パターンβや表示パターンγの場合と同じく特定表示表示開始演出Ｂ（図１０－２０参照）、若しくは、保留表示やアクティブ表示の表示が完了する期間が特定表示開始演出Ａよりも長く且つ特定表示表示開始演出Ｂよりも短い特定表示表示開始演出を実行すればよい。このようにすることで、保留表示やアクティブ表示を表示パターンδや表示パターンεで表示する場合は、前記特徴部１３５ＳＧと同様に、保留表示やアクティブ表示の表示が完了するよりも前のタイミングから、入賞時フラッシュ演出音や入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光が遊技者から認識されるようになる。

【０５７１】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、入賞時フラッシュ演出として、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅とともに画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－７として、入賞時フラッシュ演出の進行に応じて、画像表示装置５に表示するシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示態様を段階的に変化可能としてもよい。

【０５７２】

例えば、図１０－１２４（Ａ）及び図１０－１２４（Ｂ）に示すように、第１特図保留記憶が３個存在している状態での可変表示中において第１始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図１０－１２４（Ｂ）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【０５７３】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図１０－１２４（Ｂ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ及び遊技効果ランプ９が一旦消灯される。そして、図１０－１２５（Ｃ）及び図１０－１２５（Ｄ）に示すように、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲からエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スティックランプ１３５ＳＧ００Ｘ、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙの周期Ｔ１での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度Ｃ２よりも高

輝度である輝度Ｃ１にて点灯される。
【０５７４】
　また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図１０－１２５（Ｄ）、図１０－１２６（Ｅ）、図１０－１２６（Ｆ）に示すように、前述した特定表示表示開始演出Ｂとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆからキャラクタ Ａが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動した後は、キャラクタＡが該第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける保留表示が表示される位置（本特徴部１３５ＳＧであれば４個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。
【０５７５】
　キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図１０－２０（Ｄ－１）～図１０－２０（Ｄ－５）参照）。尚、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。
【０５７６】
　前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図１０－１２７（Ｇ）及び図１０－１２７（Ｈ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ２にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２（周期Ｔ２＞周期Ｔ１）での点滅、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅（図１０－２７（Ａ）～図１０－２７（Ｄ）に示す態様での点滅）、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲でのキャラクタＡのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの一定周期毎の表示が開始される。
【０５７７】
　尚、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅としては、画像表示装置５の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。
【０５７８】
　入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期である周期Ｔ２は、前述した周期Ｔ１よりも長い周期である一方で、前述した周期Ｔ０よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：Ｔ０＞Ｔ２＞Ｔ１）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙが点灯されることはない。
【０５７９】
　また、図１０－１２８（Ｉ）及び図１０－１２８（Ｊ）に示すように、画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される際には、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの全域に対して透過性を有する黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるようになっている。
【０５８０】
　図１０－１２８（Ｊ）、図１０－１２９（Ｋ）及び図１０－１２９（Ｌ）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力

が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。尚、本変形例１３５ＳＧ－７における後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図１０－１２８（Ｊ）に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。

【０５８１】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５では、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動するとともに、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている残りの保留表示の表示位置が１個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の音量Ｖ２での出力も開始される。

【０５８２】

尚、該可変表示では、図１０－１２９（Ｋ）及び図１０－１２９（Ｌ）に示すように、画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂとともに表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが前回の可変表示よりも大きく表示される場合がある。このようにシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが前回の可変表示よりも大きく表示されることによって、該シルエット画像はアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに重複して表示される。

【０５８３】

図１０－１３０（Ｍ）、図１０－１３０（Ｎ）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。該図柄確定期間中においても後期入賞時フラッシュ演出は実行される。すなわち、図１０－１３０（Ｎ）に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される。特に、該シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓは、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとも重複して表示される。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。

【０５８４】

尚、本変形例１３５ＳＧ－７では、入賞時フラッシュ演出としての画像表示装置５にて表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとして大きさの異なる２つのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓのいずれかを表示可能とし、大きいサイズのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示された場合は、該シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとが重複して表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大きいサイズのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとが重複して表示されるのは、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行時のみとしてもよい。このようにすることで、遊技者は、入賞時フラッシュ演出に対応する可変表示を認識し易くできるとともに、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓによってアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａ、すなわち、入賞時フラッシュ演出に対応するアクティブ表示が隠れるようになるので、遊技者に対して意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【０５８５】

また、本変形例１３５ＳＧ－７では、入賞時フラッシュ演出として大きさの異なるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを画像表示装置５に表示可能であり、表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの大きさに応じてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとの重複態様が異なるので、遊技興趣を向上できる。

【０５８６】
尚、本変形例１３５ＳＧ－７では、画像表示装置５に表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの大きさに応じて該シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとが重複する場合と重複しない場合とを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置５に表示するシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの大きさに応じて該シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとの重複面積が異なる場合（例えば、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａの一部のみがシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓと重複している場合と、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａの全域がシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓと重複している場合等）を設けてもよい。

【０５８７】
また、本変形例１３５ＳＧ－７では、画像表示装置５に表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの大きさに応じて該シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとが重複する場合を設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始される前では、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示に重複するようにシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示し、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行中は、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象であるアクティブ表示に重複するようにシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示してもよい。このようにすることで、遊技者は、入賞時フラッシュ演出に対応する保留表示やアクティブ表示を認識し易くできるとともに、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓによって保留表示だけでなくアクティブ表示も隠れるようになるので、遊技者に意外性をより一層付与して遊技興趣を向上できる。

【０５８８】
尚、本変形例１３５ＳＧ－７では、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示によって、保留表示とアクティブ表示のいずれか一方のみが隠れる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示によって、保留表示とアクティブ表示の両方が隠れる場合を設けてもよい。

【０５８９】
また、本変形例１３５ＳＧ－７では、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａや第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに重複して表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記特徴部１３５ＳＧに例示したように入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止する特殊図柄（図１０－４０等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが重複して表示可能なようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓによって仮停止を報知するための特殊図柄が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【０５９０】
尚、本変形例１３５ＳＧ－７では、本発明における再可変表示演出として、特殊図柄が「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、再可変表示演出としては、画像表示装置５において特殊図柄とは異なる画像を表示可能とし、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが該画像と重複して表示されるようにしてもよい。

【０５９１】
また、前記特徴部１３５ＳＧでは、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない（非実行に決定する）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく

、変形例１３５ＳＧ－８として、可変表示の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない（非実行に決定する）ようにしてもよい。このようにすることで、可変表示の残り期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である等の短いときに入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）が実行されることによって、入賞時フラッシュ演出の対象の特定表示（保留表示やアクティブ表示）が解り難くなってしまうことを防ぐことができる。

【０５９２】

尚、本変形例１３５ＳＧ－８では、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かを、可変表示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間とを基準に判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かは、可変表示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以外の期間（例えば、５秒や１０秒等の期間）とを基準に判定してもよい。

【０５９３】

更に、本変形例１３５ＳＧ－８では、可変表示の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である場合は、該可変表示の可変表示結果がはずれであることを条件に、次の可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出と入賞時フラッシュ演出が重複して実行されることによるスーパーリーチのリーチ演出と入賞時フラッシュ演出の興趣が低下してしまうことを防止できる。

【０５９４】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様として、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅（前期入賞時フラッシュ演出での発光態様）と輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅（後期入賞時フラッシュ演出での発光態様）との２つの発光態様が設けられている。一方で、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様としては、表示パターンβに応じた輝度Ｃ２での青色の発光と、表示パターンγに応じた輝度Ｃ２での赤色の発光と、が設けられている。つまり、前記特徴部１３５ＳＧでは、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様数と、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様数と、が同数である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－９として、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様数と始動口ランプ発光演出における始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様数とは異なっていてもよい。

【０５９５】

特に、変形例１３５ＳＧ－５に示すように、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとして表示パターンδや表示パターンεを設けるとともに、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様としてこれら表示パターンδや表示パターンεに応じた発光態様を設けることによって、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様数を入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様数よりも多く設けてもよい。このようにすることで、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光のバリエーションが多くなるため、遊技興趣を向上できる。

【０５９６】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを発光させ、始動口ランプ発光演出において始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓを発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、

変形例１３５ＳＧ－１０として、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが発光する発光領域を、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓが発光する発光領域よりも大きく設けてもよい。

【０５９７】

また、図１０－２８に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出と保留表示予告演出の両方の実行が決定される場合については、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、始動入賞が発生してから始動入賞フラッシュ演出の対象である可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで発光する一方で、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓは、始動入賞が発生してから保留表示予告演出の対象である可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示）の終了まで発光するので、該変形例１３５ＳＧ－１０を適用することによって、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆによる入賞時フラッシュ演出応じた発光が過度に長く実行されることによる遊技興趣の低下を防止しつつ、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様により大当り遊技状態に制御されることへの遊技者の期待感を維持することができる。

【０５９８】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓを点滅させずに発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓを点滅させてもよい。更に、このように始動口ランプ発光演出として始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓを点滅させる場合は、該始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの点滅周期を入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期（周期Ｔ２）と異ならせてもよい。このように入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期と始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの点滅周期とを異ならせることによって、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅と始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの点滅との双方に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【０５９９】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、図１０－２８に示すように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ等を一旦消灯させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－１１として、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、一旦画像表示装置５に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置５に表示されている画像の視認性を低下させた後に入賞時フラッシュ演出を開始するようにしてもよい。このように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、画像表示装置５に表示されている画像の視認性を低下させることによって遊技者が入賞時フラッシュ演出の開始を認識し易くできる。

【０６００】

尚、本変形例１３５ＳＧ－１１では、画像表示装置５に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置５に表示されている画像の視認性を低下させる、つまり、画像表示装置５の明るさを変化させることによって画像表示装置５を直前の状態よりも視認性の低い低視認状態に変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、て画像表示装置５に表示されている画像の視認性を低下させる形態としては、画像表示装置の５輝度（明るさ）を低下させる他にも、画像表示装置５における画像の表示を一旦停止するもの、可動体３２を画像表示装置５の正面で動作させるもの、画像表示装置５自体を上下方向等に繰り返し動作させるもの、遊技効果ランプ９の輝度を高めることによって相対的に画像表示装置５に表示されている画像の視認性を低下させるもの等であってもよい。

【０６０１】

つまり、本発明における「低視認状態」とは、画像表示装置５における視認性が、直前の状態よりも低下した状態となるものであれば、画像表示装置５の明るさの低下以外の手法により画像の視認性が低下するものを含んでいる。

【０６０２】
　また、前記特徴部１３５ＳＧでは、図１０－２８に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－１２として、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されてからスピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了するようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅（発光）により始動入賞が発生したこと、および入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことを遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０６０３】
　尚、本変形例１３５ＳＧ－１２では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されてからスピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されてからスピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが開始されるようにしてもよい。
【０６０４】
　また、前記特徴部１３５ＳＧでは、図１０－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ１での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示を実行し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示をそれぞれ繰り返し実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－１３として、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ１での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示を一時的に実行してもよい。このようにすることで、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、前期入賞時フラッシュ演出と同じくスピーカ８Ｌ、８Ｒによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ１での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示が実行されることによって、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されることを遊技者が認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。
【０６０５】
　尚、本変形例１３５ＳＧ－１３では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ１での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示を一時的に実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中に入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ１での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅、画像表示装置

５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示の内の１つのみ或いは２つのみを実行するようにしてもよい。

【０６０６】

また、本明細書のパチンコ遊技機１としては、設定されている設定値に応じて大当り確率が異なるもの（図１～図９）、始動入賞に基づいて保留表示予告演出や入賞時フラッシュ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出としての発光態様の変化がランプに応じて異なるもの（特徴部１３５ＳＧ、図１０－１～図１０－６８）、可変表示の図柄確定期間中は入賞時フラッシュ演出を停止するもの（変形例１３５ＳＧ－１、図１０－６９～図１０－８９）、大当り期待度の異なるスーパーリーチのリーチ演出を実行可能であるとともに大当り期待度の高いリーチ演出前に可動体動作演出を実行可能であり、該可動体動作演出を実行する場合には、可動体動作演出の開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を該可動体動作演出に応じた発光態様に変化させるもの（変形例２、図１０－９０～図１０－１０７）、可変表示中にステップアップ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを該ステップアップ演出に応じた態様で発光させる一方で、入賞時フラッシュ演出の実行中にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から変化させないもの（変形例１３５ＳＧ－３、図１０－１０８～図１０－１１８）、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様が入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様に変化する場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化する場合とで大当り期待度が異なるもの（変形例１３５ＳＧ－４、図１０－１１９）、保留表示やアクティブ表示の表示態様として表示パターンα～表示パターンεが設けられており、始動入賞により入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことに応じて、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとしていずれの表示パターンが決定されるかの割合が異なるもの（変形例１３５ＳＧ－５、図１０－１２０）、保留表示の表示パターンとして表示パターンεが決定された場合に、作用演出の実行に応じて該表示パターンεから表示パターンα～表示パターンγのいずれかに変化するもの（変形例１３５ＳＧ－６、図１０－１２１～図１０－１２３）、入賞時フラッシュ演出の進行に応じて画像表示装置５に表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示態様が変化していくもの（変形例１３５ＳＧ－７、図１０－１２４～図１０－１３０）等を開示しているが、本発明のパチンコ遊技機としてはこれら複数の特徴部や変形例から２つ以上の特徴部や変形例を組み合わせて実施してもよい。

【０６０７】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機１を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機１の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

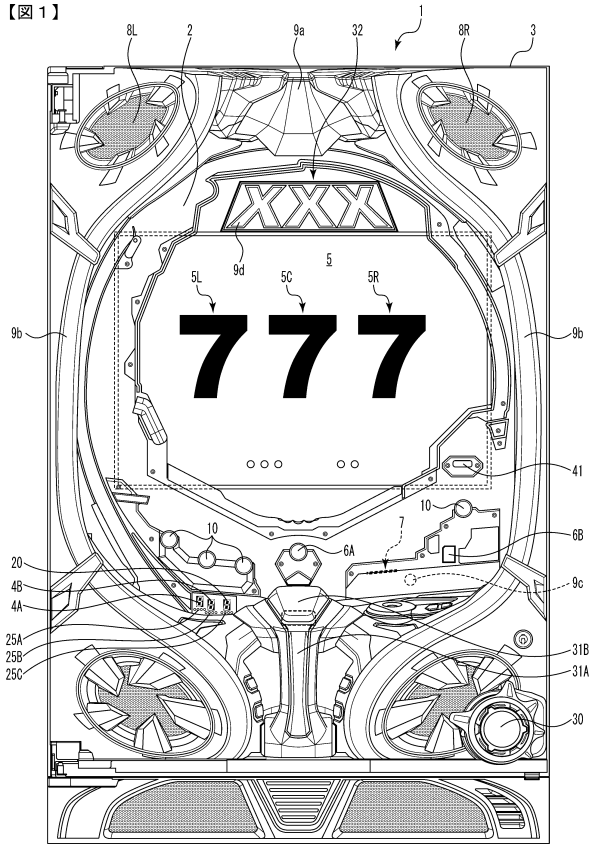
【符号の説明】

【０６０８】

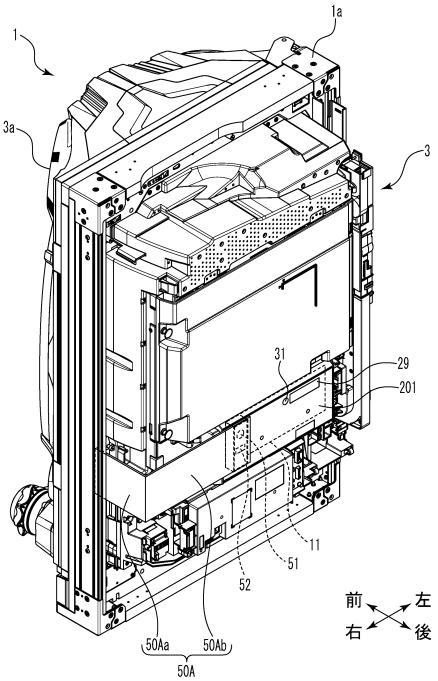
１　　パチンコ遊技機
４Ａ　　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　　第２特別図柄表示装置
５　　画像表示装置
１０３　　ＣＰＵ
１２０　　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

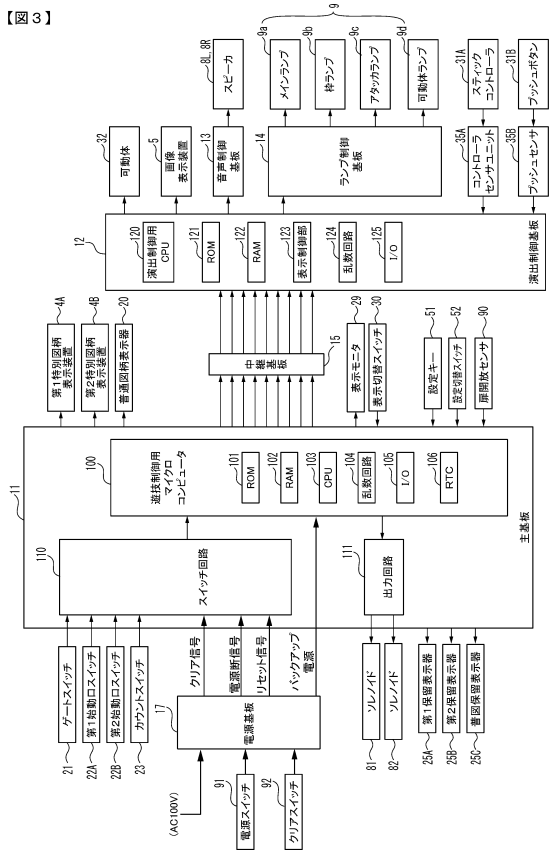
【図１】


1
8L
2
9a
32
8R
3
XXX
5
5L
9d
5C
5R
777
9b
9b
41
10
10
7
6B
6A
20
4B
4A
9c
25A
25B
25C
31B
31A
30

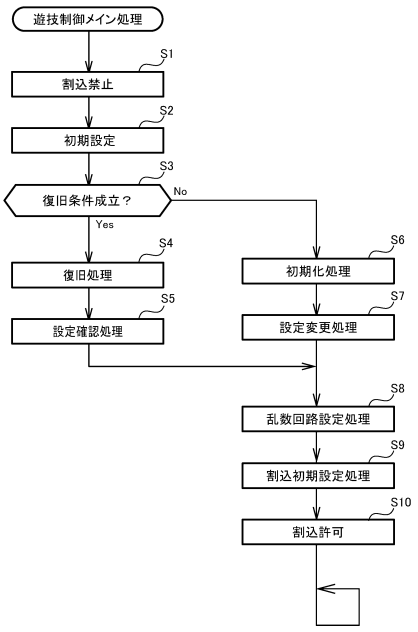
【図２】


1
1a
3a
3
31
29
201
11
51
52
50Aa
50Ab
50A
前
後
右
左

【図３】

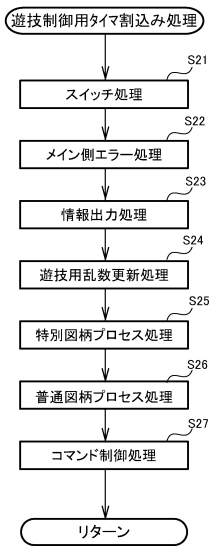

9
スピーカ
メインランプ
枠ランプ
アタッカランプ
可動体ランプ
スティック コントローラ
プッシュボタン
可動体
画像 表示装置
音声制御 基板
ランプ制御 基板
コントローラ センサユニット
プッシュセンサ
演出制御用 CPU
ROM
RAM
表示制御部
乱数回路
I/O
演出制御基板
第1特別図柄 表示装置
第2特別図柄 表示装置
普通図柄表示器
中継基板
表示モータ
表示切替スイッチ
設定キー
設定切替スイッチ
扉開放センサ
遊技制御用 マイクロ コンピュータ
ROM
RAM
CPU
乱数回路
I/O
RTC
主基板
スイッチ回路
出力回路
ゲートスイッチ
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
カウントスイッチ
クリア信号
電源断信号
リセット信号
バックアップ 電源
電源基板
ソレノイド
ソレノイド
第1保留表示器
第2保留表示器
普図保留表示器
(AC100V)
電源スイッチ
クリアスイッチ

【図４】


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

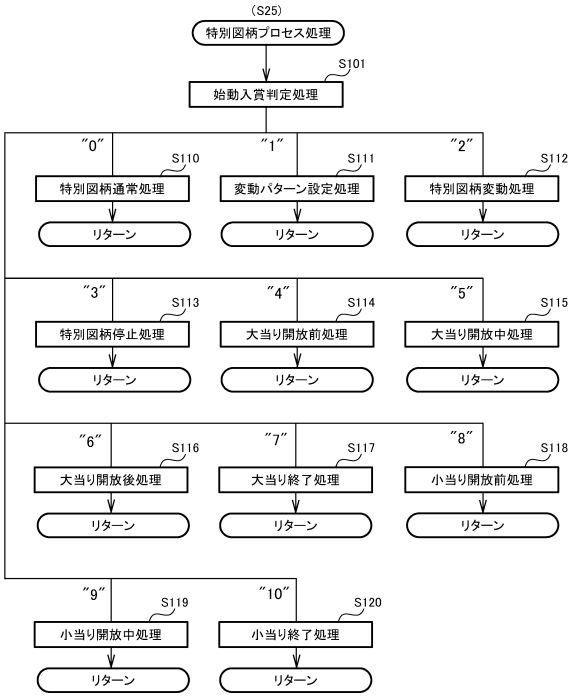
【図５】

【図５】



【図６】

【図６】



【図７】

【図７】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

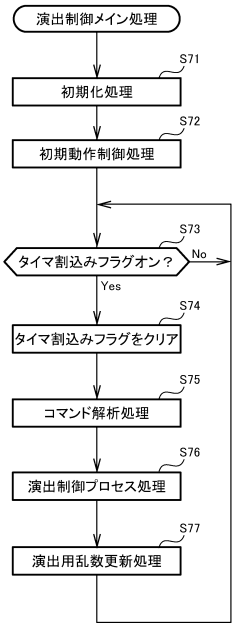
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
	小当り	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (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

(B)第2特図用表示結果判定テーブル

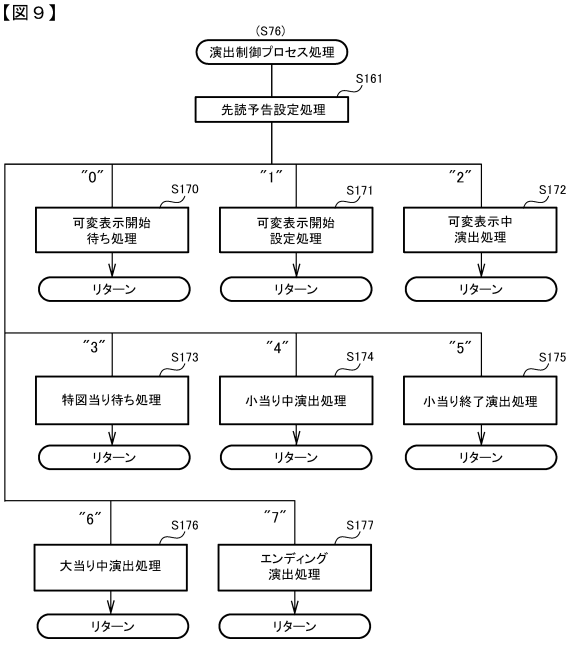
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
	小当り	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (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

【図８】

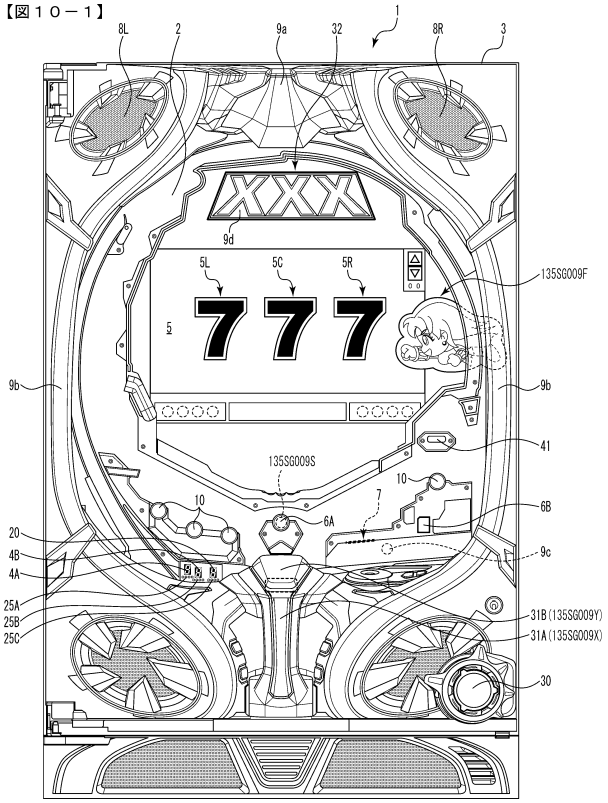
【図８】



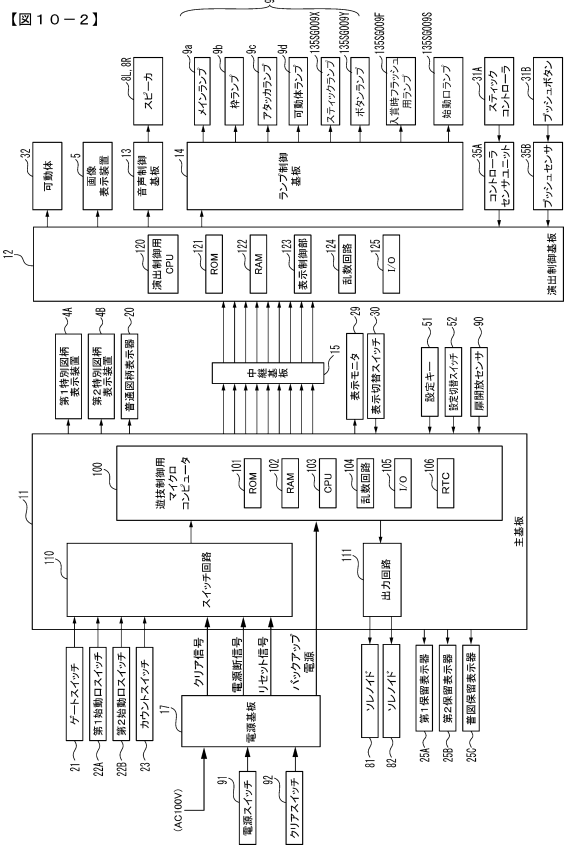
【図９】



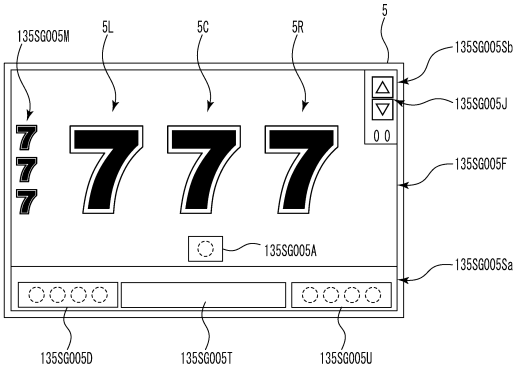
【図１０－１】



【図１０－２】



【図１０－３】



【図１０－４】

【図１０－４】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第１可変表示開始	第１特図の可変表示の開始を指定
80	02	第２可変表示開始	第２特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第１始動口入賞指定	第１始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第２始動口入賞指定	第２始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第１保留記憶数通知	第１保留記憶数を通知
C2	XX	第２保留記憶数通知	第２保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果（変動カテゴリ）を指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第１可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第２可変表示結果指定	大当り（確変Ａ）
8C	02	第３可変表示結果指定	大当り（確変Ｂ）
8C	03	第４可変表示結果指定	大当り（確変Ｃ）
8C	04	第５可変表示結果指定	大当り（非確変）
8C	05	第６可変表示結果指定	小当り

【図１０－５】

【図１０－５】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１０－６】

【図１０－６】

（Ａ）表示結果判定テーブル１

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

（Ｂ）表示結果判定テーブル２

特図種別	判定値（MR1）	特図表示結果
第１特図	54000～54651（1/100）	小当り
第２特図	―	小当り

【図１０－７】

【図１０－７】

（Ａ）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第１特図	1～50	非確変
	51～80	確変Ａ
	81～95	確変Ｂ
	96～100	確変Ｃ
第２特図	1～50	非確変
	51～100	確変Ａ

（Ｂ）大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変Ａ	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変Ｂ	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変Ｃ	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回	2

【図１０－８】

【図１０－８】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	25000	ノーマルリーチ(擬似連1回はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチ(擬似連2回はずれ)
PA2-4	55000	スーパーリーチ(擬似連3回はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	25000	ノーマルリーチ(擬似連1回大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチ(擬似連2回大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ(擬似連3回大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

【図１０－９】

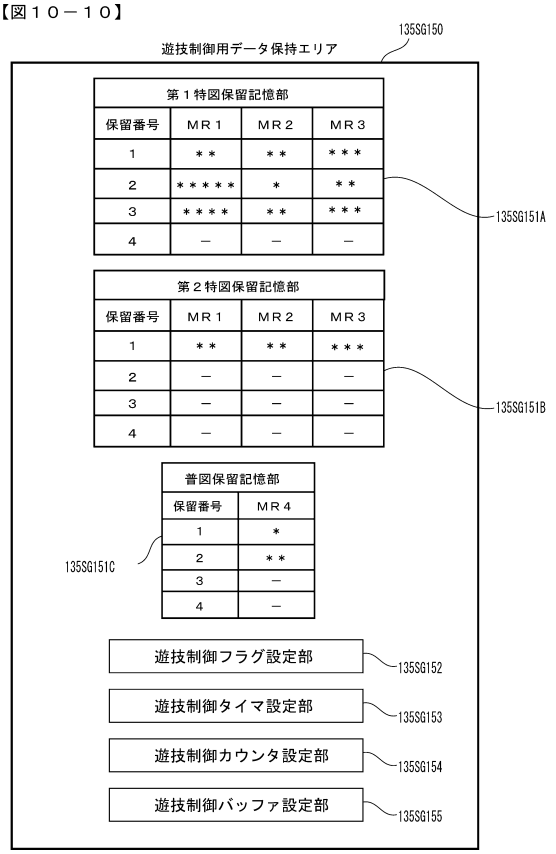
【図１０－９】

可変表示結果	非確変大当り	確変大当り	小当り	はずれ(保留数2以下)	はずれ(保留数3)	はずれ(保留数4)	はずれ(時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルA	大当り用変動P判定テーブルB	特殊当り用変動P判定テーブル	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルC	はずれ用変動P判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	－	－	－	50	－	－	－
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	－	－	－	－	60	－	－
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	－	－	－	－	－	70	－
PA1-4(非Rはずれ時短)	－	－	－	－	－	－	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	－	－	－	30	20	10	10
PA2-2(ノーマルR擬似連1回はずれ)	－	－	－	10	10	10	5
PA2-3(スーパーR擬似連2回はずれ)	－	－	－	7	7	7	3
PA2-4(スーパーR擬似連3回はずれ)	－	－	－	3	3	3	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	30	5	－	－	－	－	－
PB1-2(ノーマルR擬似連1回大当り)	45	20	－	－	－	－	－
PB1-3(スーパーR擬似連2大当り)	20	30	－	－	－	－	－
PB1-4(スーパーR擬似連3大当り)	5	45	－	－	－	－	－
PC1-1(特殊当り)	－	－	100	－	－	－	－

(数値は%)

【図１０－１０】

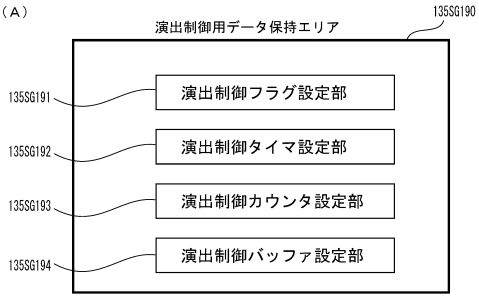
【図１０－１０】



【図１０－１１】

【図１０－１１】

（Ａ）



（Ｂ）

始動入賞時受信コマンドバッファ 135SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ	入賞時フラッシュ演出対象フラグ
第１特図保留記憶	1-1	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0	0
	1-2	B100（H）	C410（H）	C601（H）	C102（H）	1	1
	1-3	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C103（H）	ー	ー
	1-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	ー	ー
第２特図保留記憶	2-1	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	ー	ー
	2-2	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	ー	ー
	2-3	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	ー	ー
	2-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	ー	ー

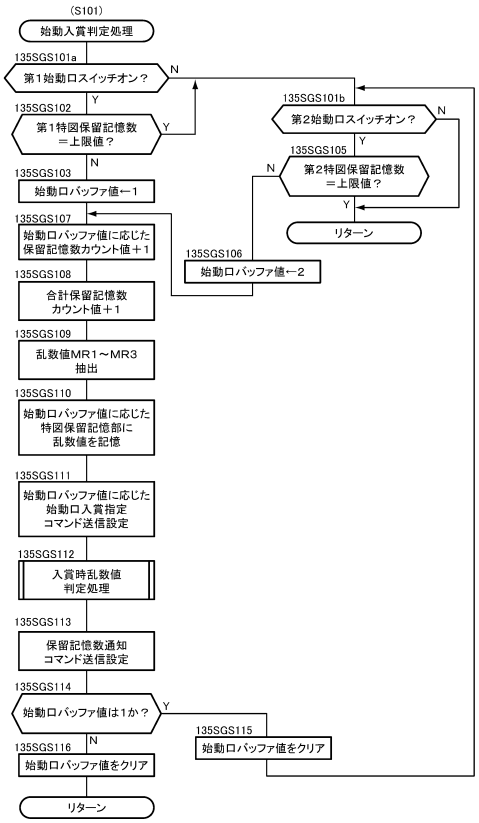
（Ｃ）

アクティブ表示バッファ 135SG194B

始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ	入賞時フラッシュ演出対象フラグ
B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0	0

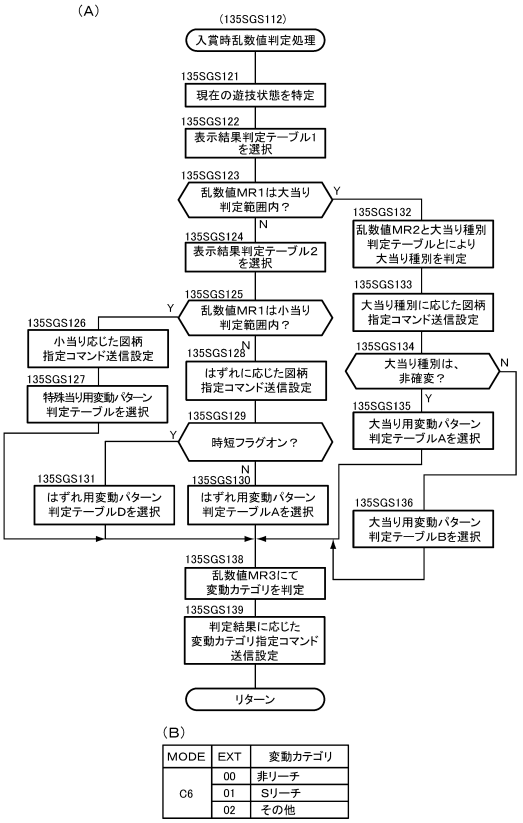
【図１０－１２】

【図１０－１２】



【図１０－１３】

【図１０－１３】

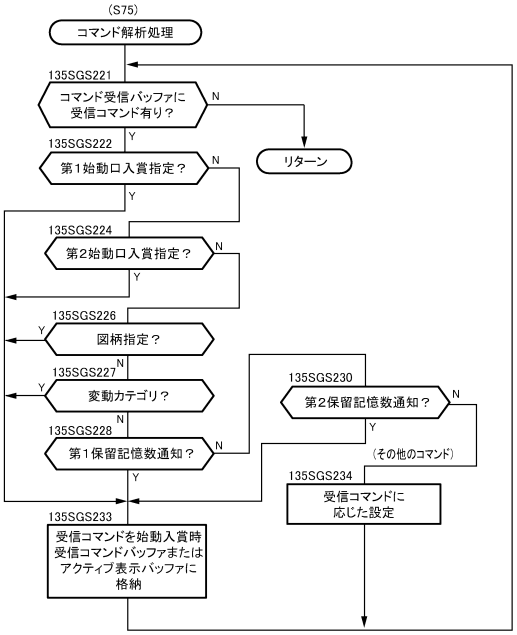


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

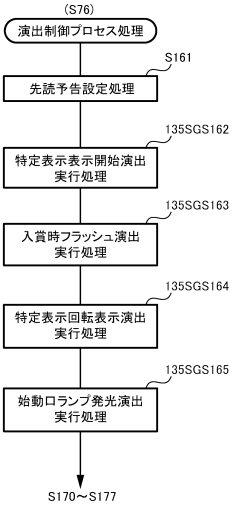
【図１０－１４】

【図１０－１４】



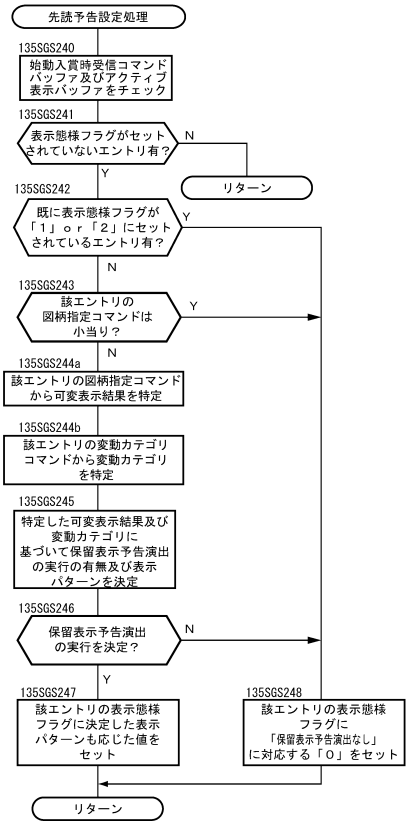
【図１０－１５】

【図１０－１５】



【図１０－１６】

【図１０－１６】



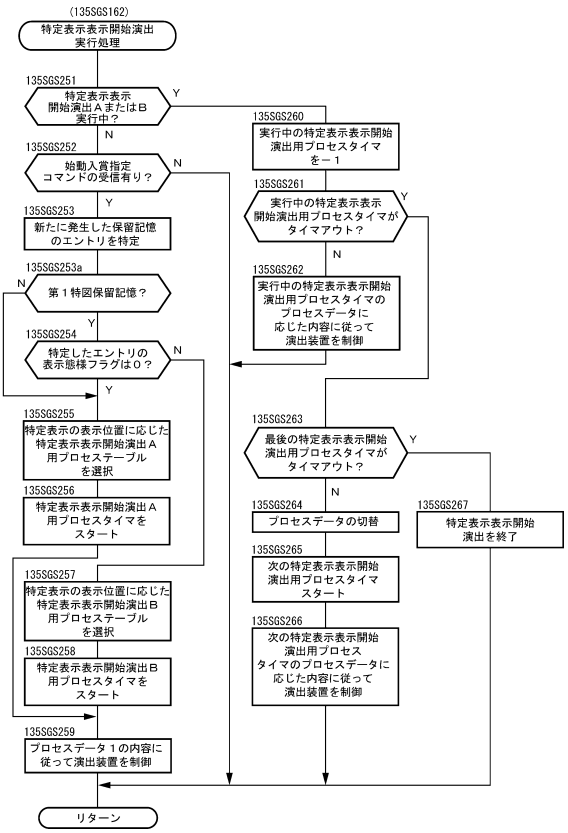
【図１０－１７】

【図１０－１７】

可変表示結果	保留表示予告演出なし	保留表示予告演出あり	
	表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ
	白	青	赤
はずれ（非リーチ）	９５％	５％	０％
はずれ（その他）	８０％	２０％	０％
はずれ（Ｓリーチ）	６５％	２５％	１０％
大当り	１５％	３０％	５５％

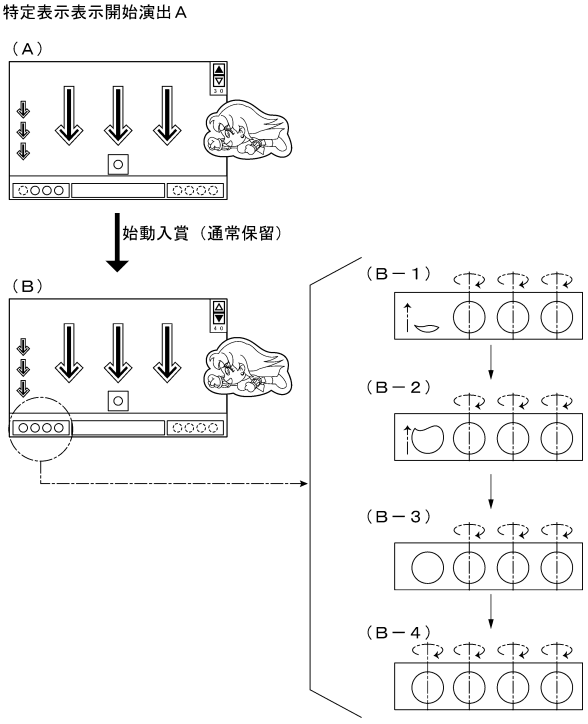
【図１０－１８】

【図１０－１８】



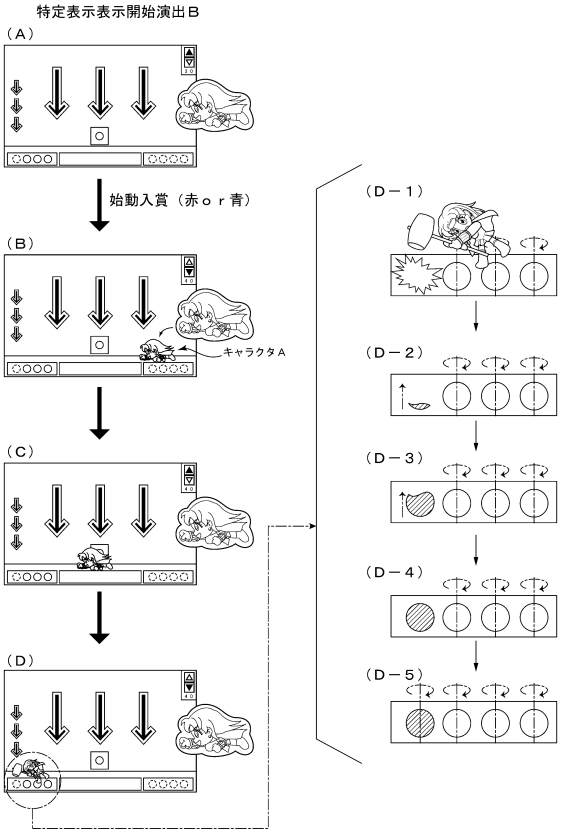
【図１０－１９】

【図１０－１９】



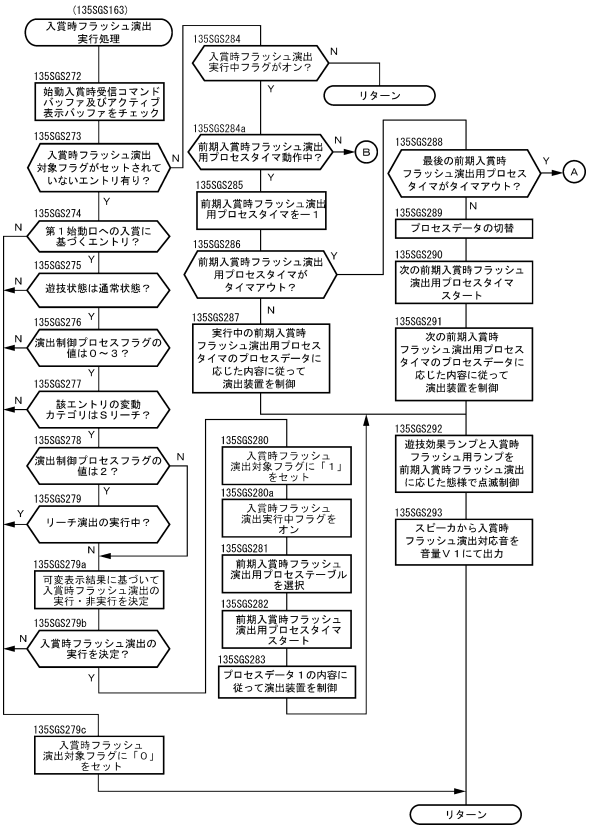
【図１０－２０】

【図１０－２０】



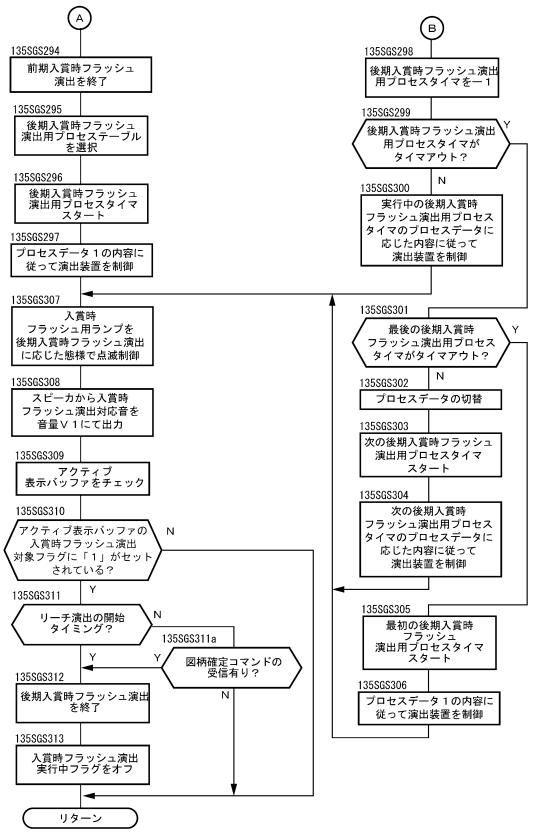
【図１０－２１】

【図１０－２１】



【図１０－２２】

【図１０－２２】



【図１０－２３】

【図１０－２３】

名称	演出実行期間	点滅制御対象	出力対象音	表示対象画像
前期入賞時フラッシュ演出	始動入賞発生から１．５秒	入賞時フラッシュ用ランプ 遊技効果ランプ	入賞時フラッシュ演出対応音（音量：Ｖ１）	入賞時フラッシュ用ランプの発光エフェクト画像
後期入賞時フラッシュ演出	前入賞時フラッシュ演出の終了から対象可変表示のリーチ演出開始まで	入賞時フラッシュ用ランプ	入賞時フラッシュ演出対応音（音量：Ｖ２）	入賞時フラッシュ用ランプが模したキャラクタのシルエット画像

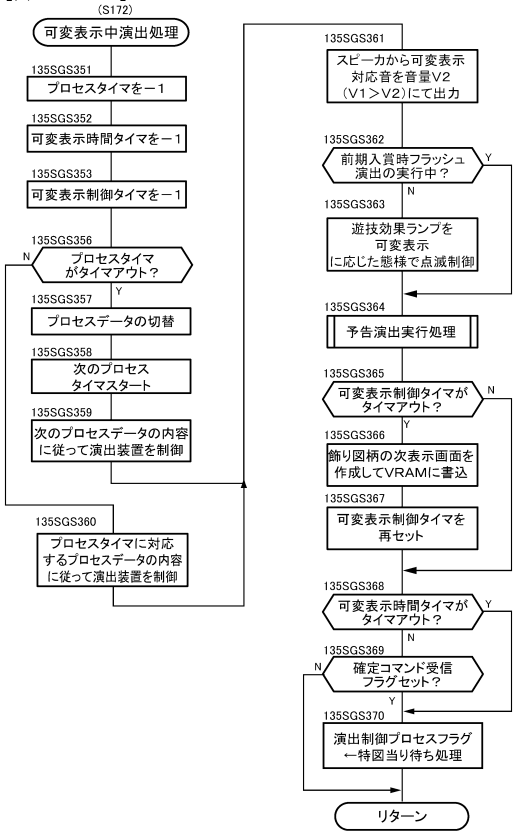
【図１０－２４】

【図１０－２４】

可変表示結果	入賞時フラッシュ演出	
	実行	非実行
はずれ	１０％	９０％
大当り	２０％	８０％

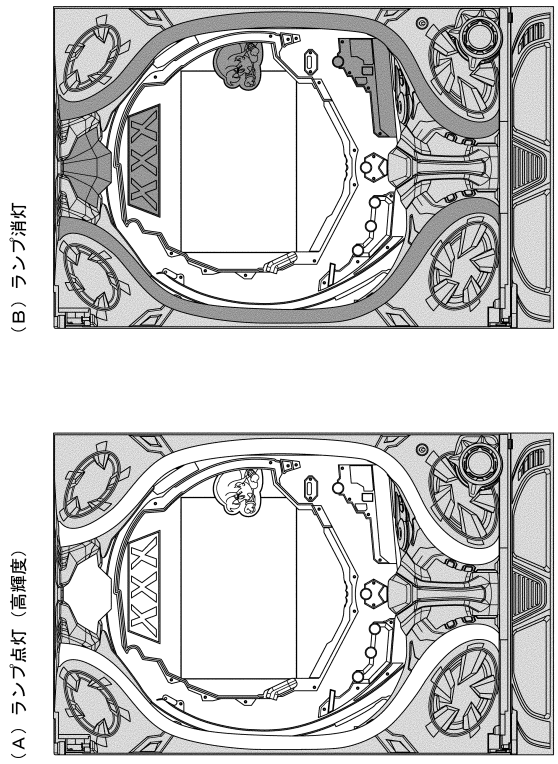
【図１０－２５】

【図１０－２５】



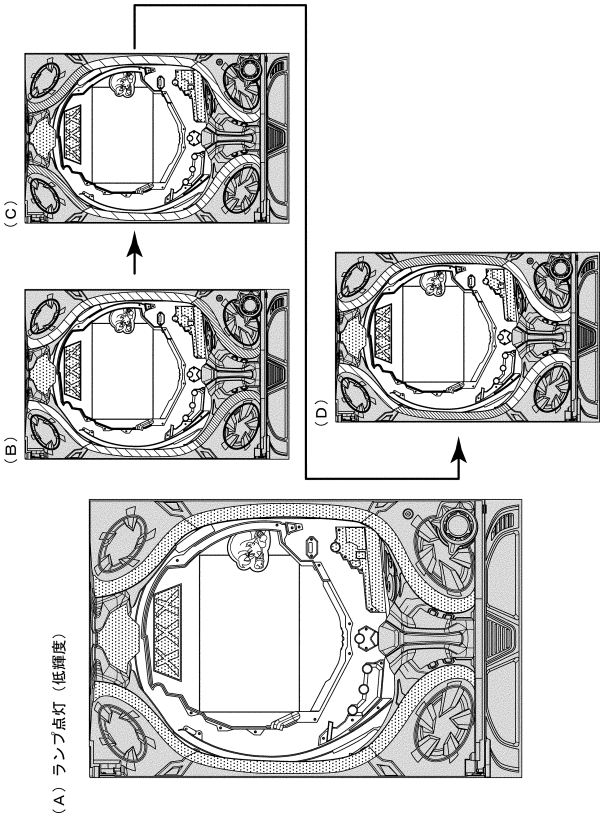
【図１０－２６】

【図１０－２６】



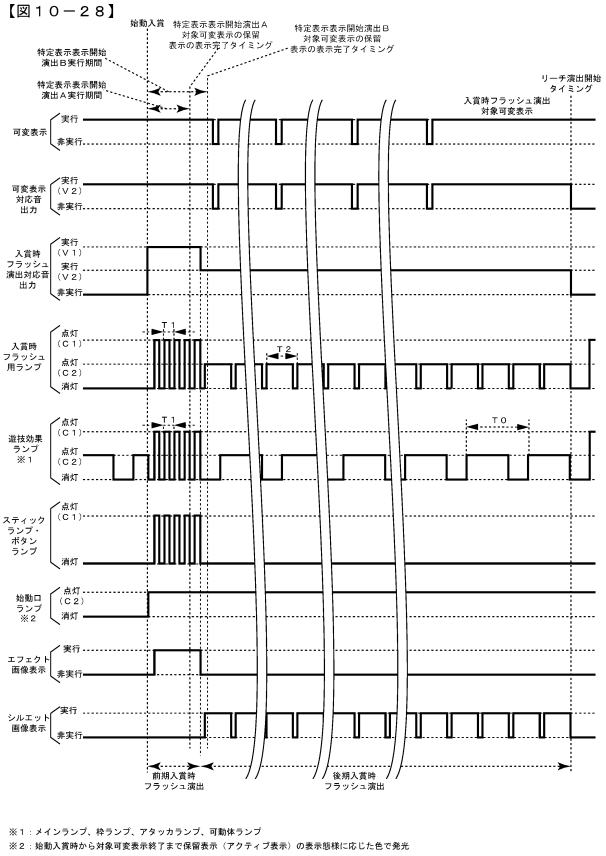
【図１０－２７】

【図１０－２７】



【図１０－２８】

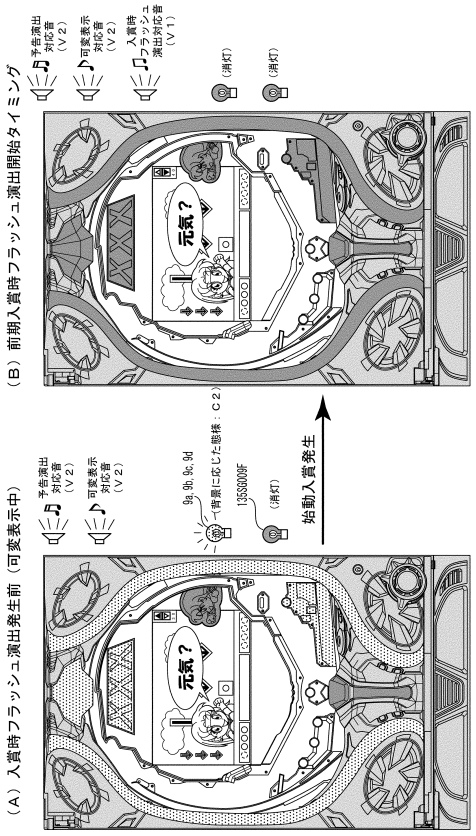
【図１０－２８】



※１：メインランプ、枠ランプ、アタッカランプ、可動体ランプ
※２：始動入賞時から対象可変表示終了まで保留表示（アクティブ表示）の表示態様に応じた色で発光

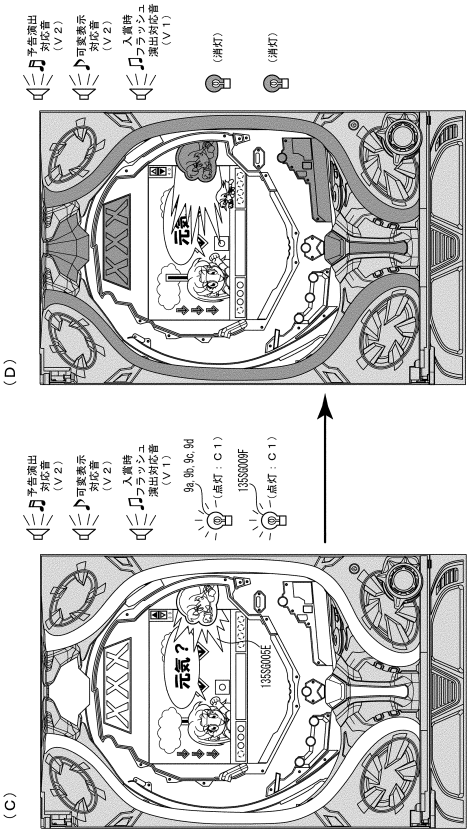
【図１０－２９】

【図１０－２９】



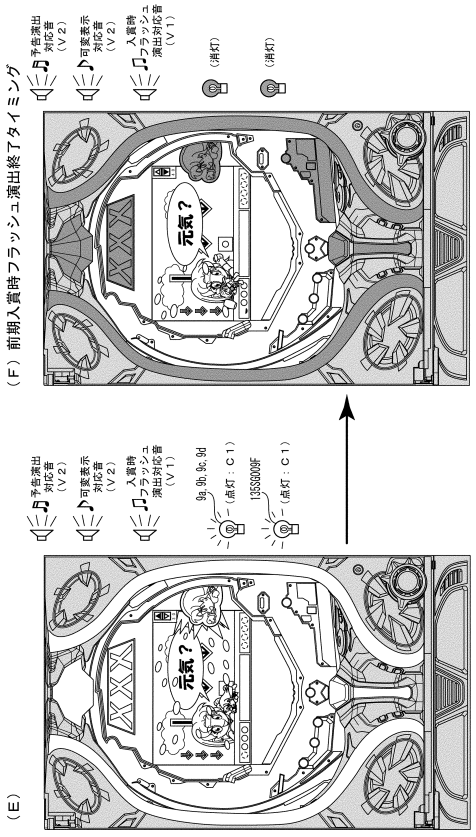
【図１０－３０】

【図１０－３０】



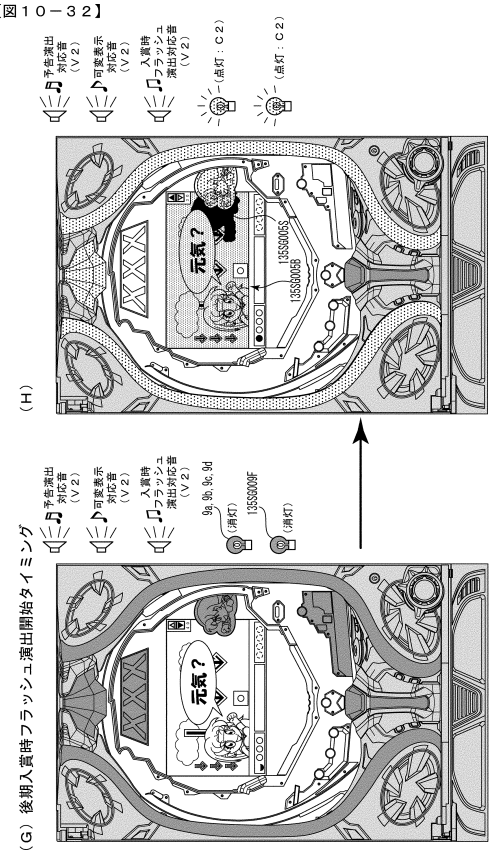
【図１０－３１】

【図１０－３１】



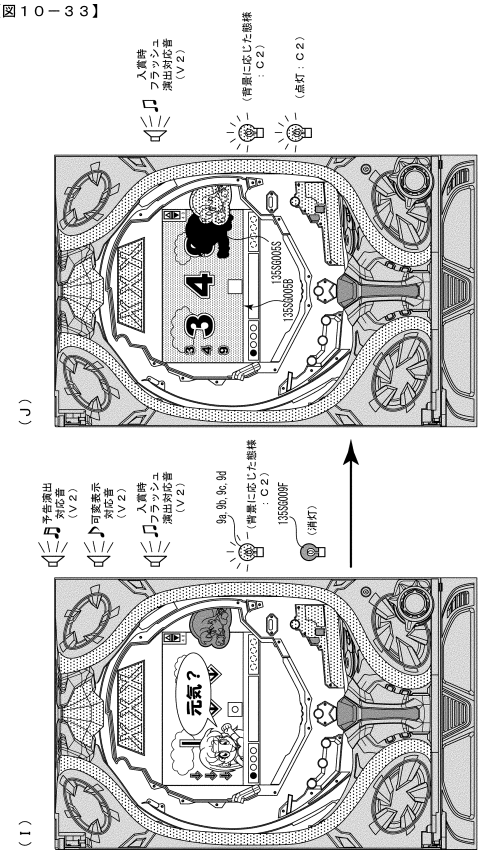
【図１０－３２】

【図１０－３２】



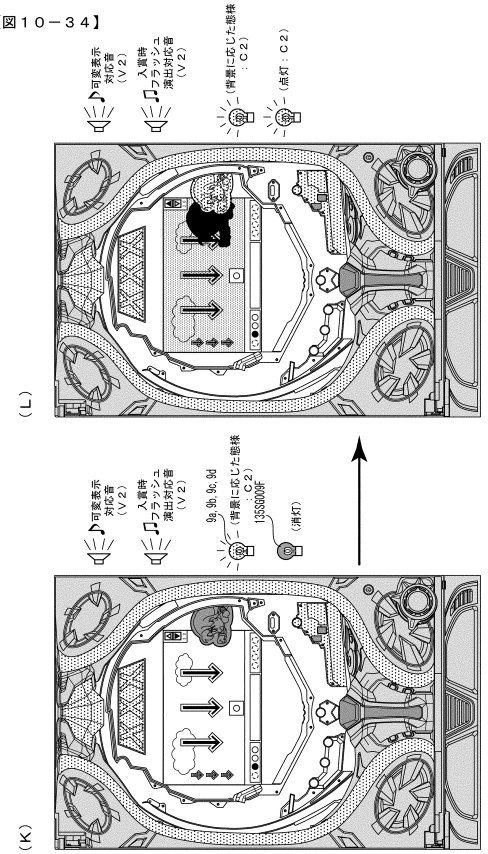
【図１０－３３】

【図１０－３３】



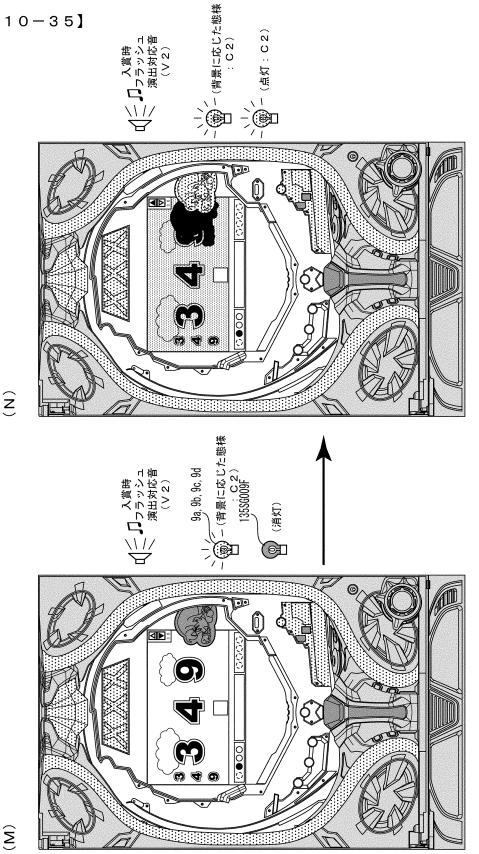
【図１０－３４】

【図１０－３４】



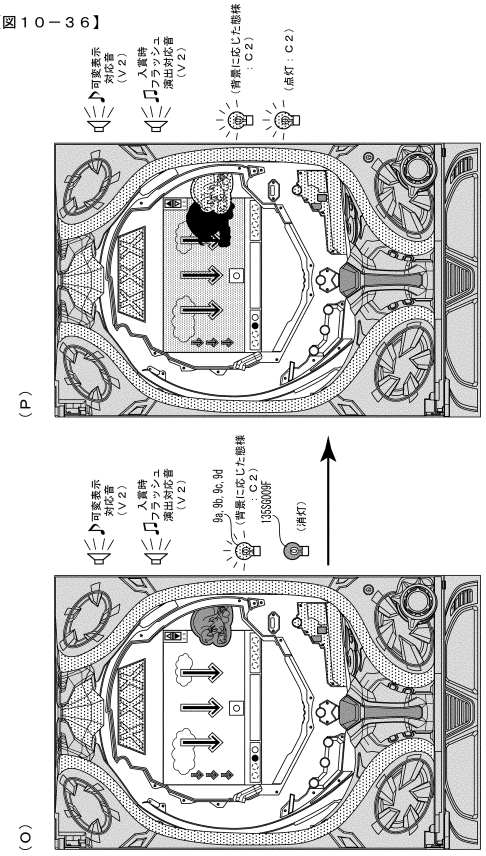
【図１０－３５】

【図１０－３５】



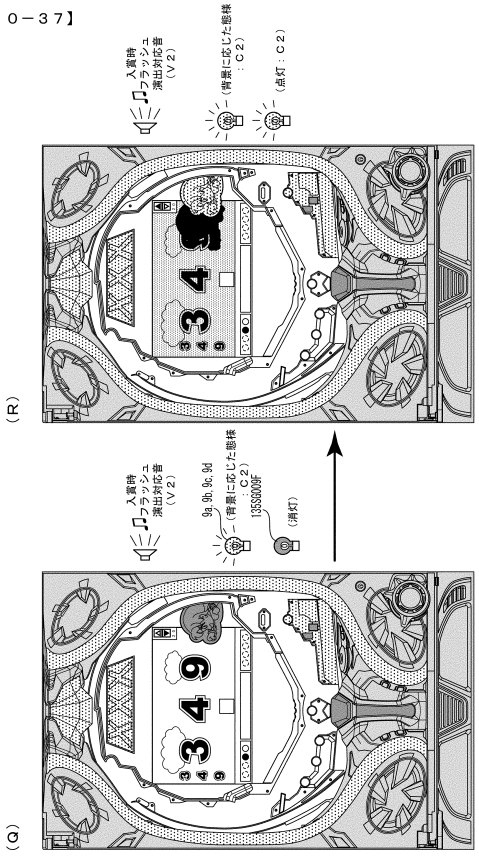
【図１０－３６】

【図１０－３６】



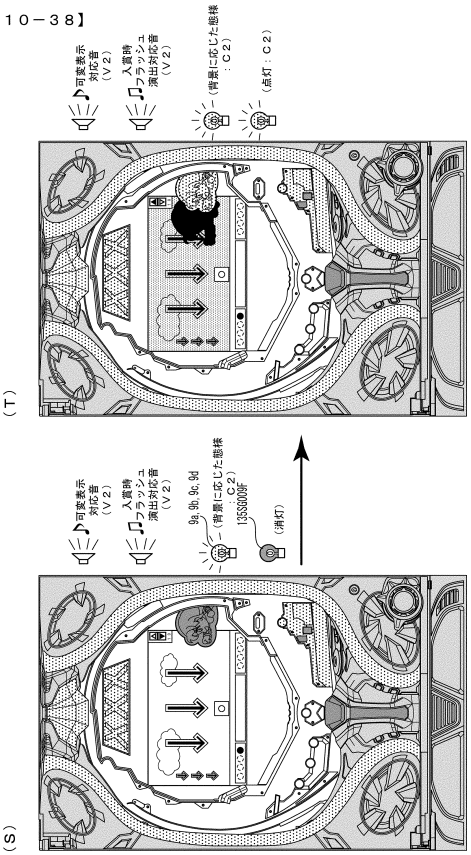
【図１０－３７】

【図１０－３７】



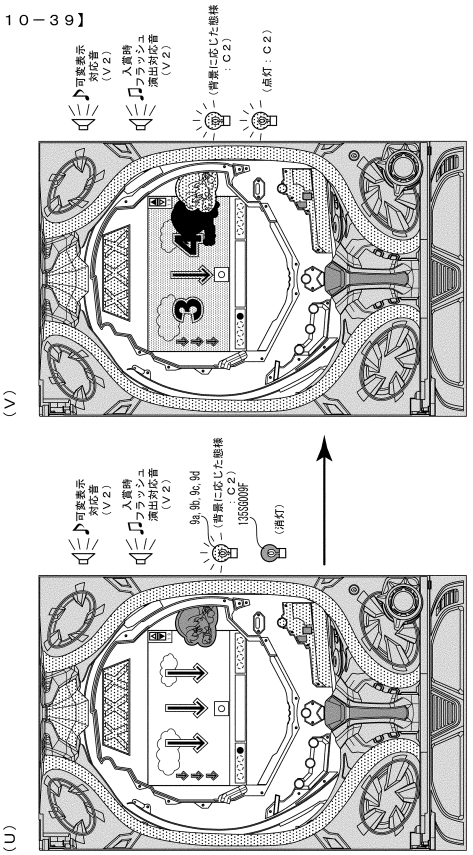
【図１０－３８】

【図１０－３８】

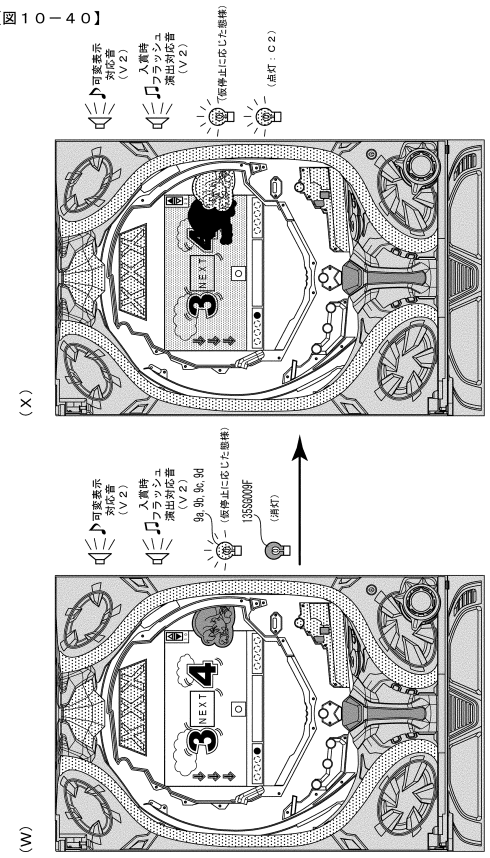


【図１０－３９】

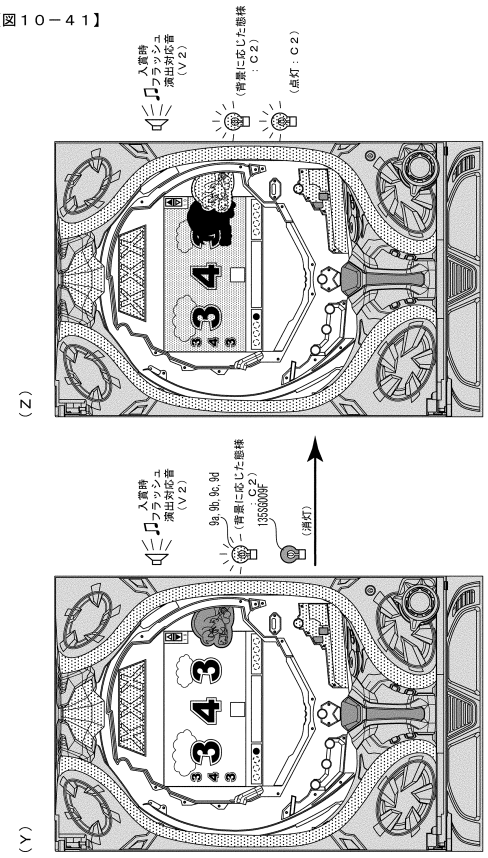
【図１０－３９】



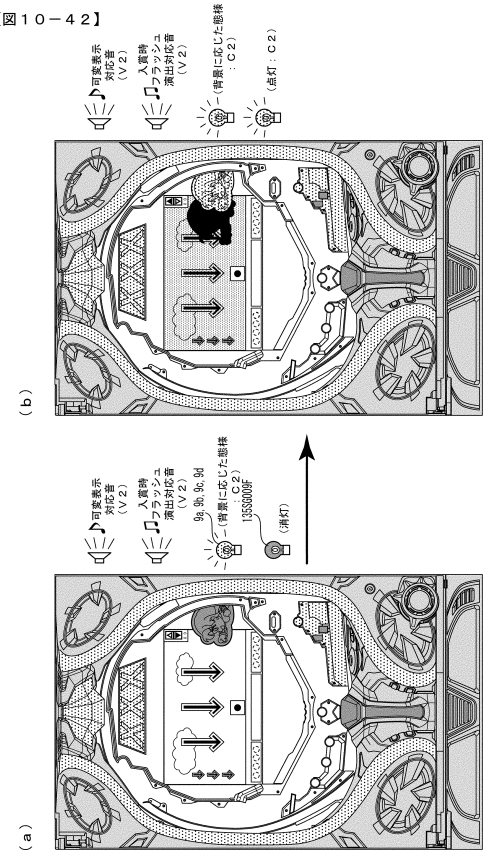
【図１０－４０】



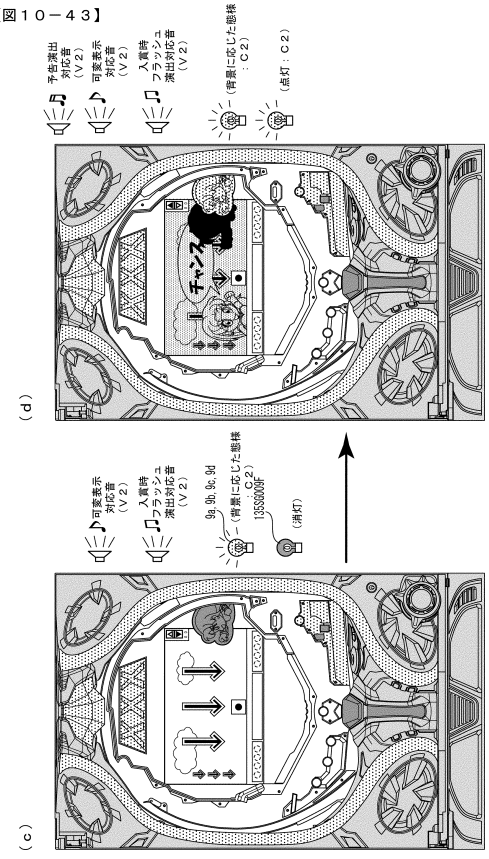
【図１０－４１】



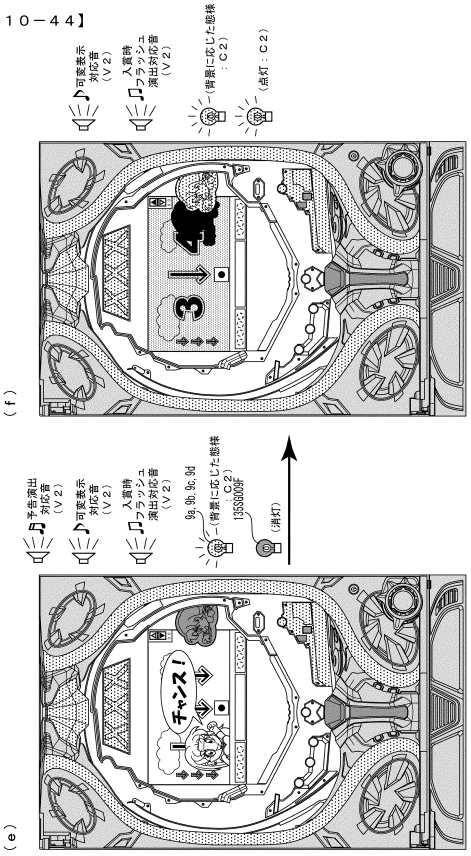
【図１０－４２】



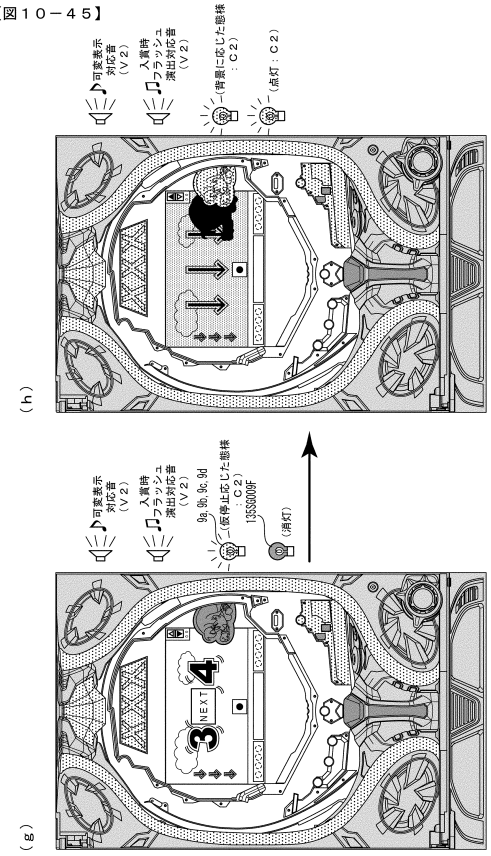
【図１０－４３】



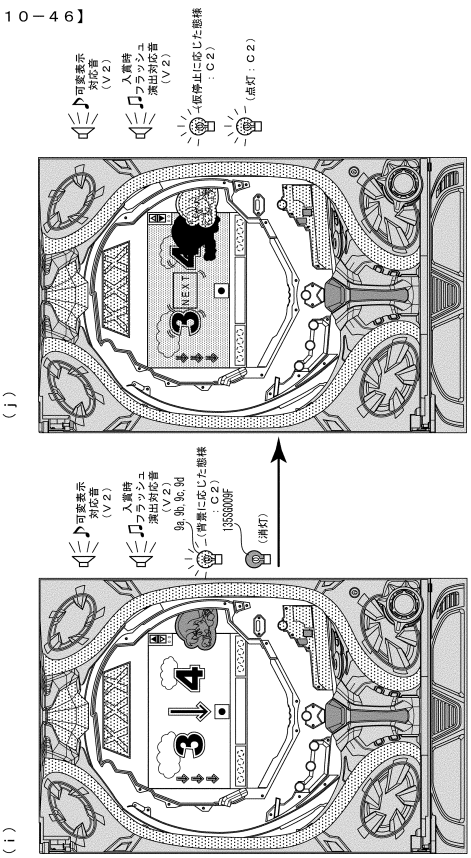
【図１０－４４】



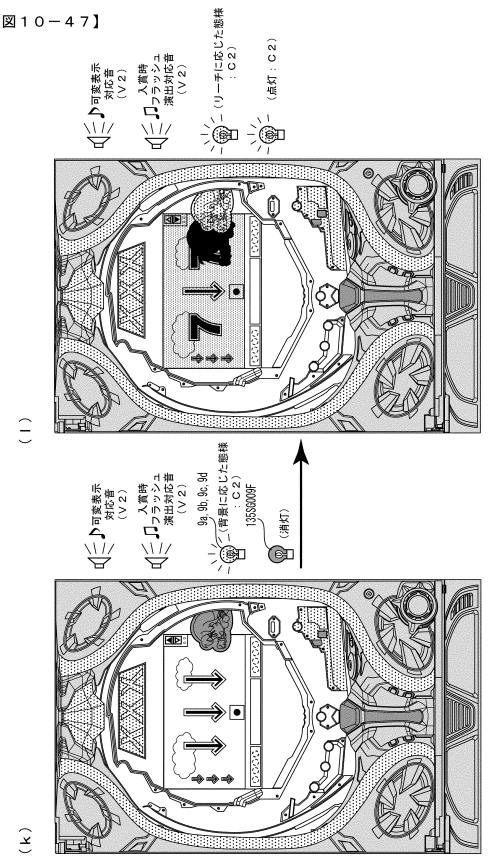
【図１０－４５】



【図１０－４６】

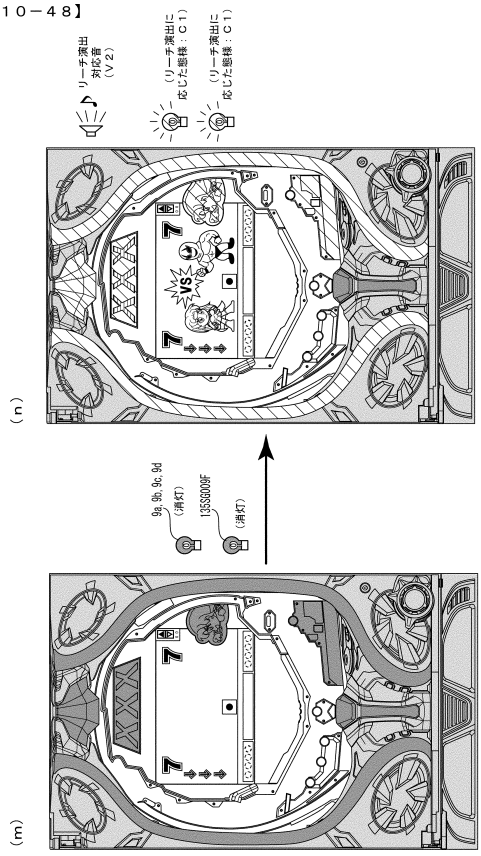


【図１０－４７】



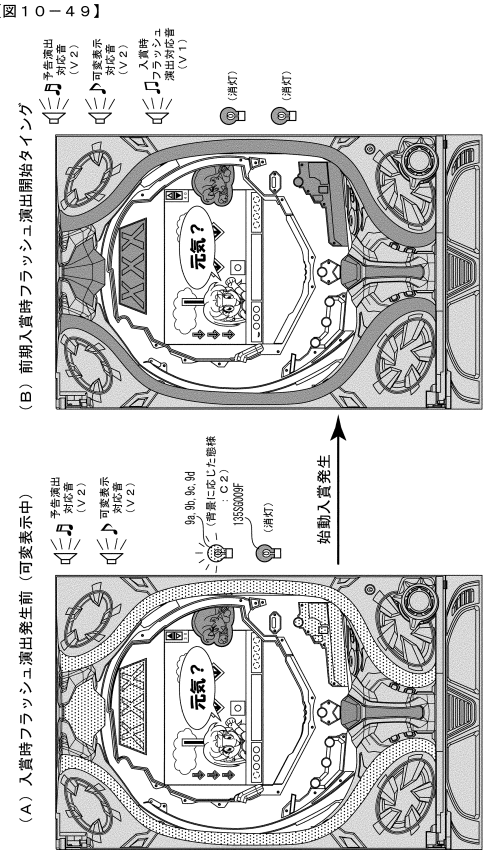
【図１０－４８】

【図１０－４８】



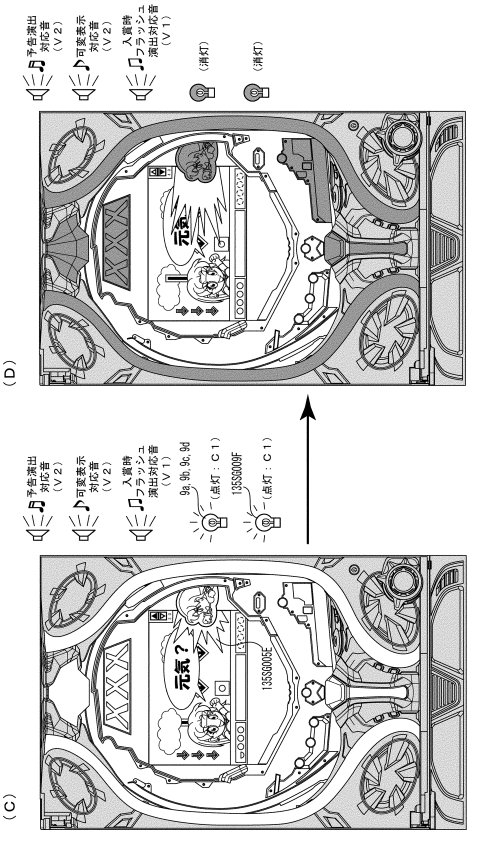
【図１０－４９】

【図１０－４９】



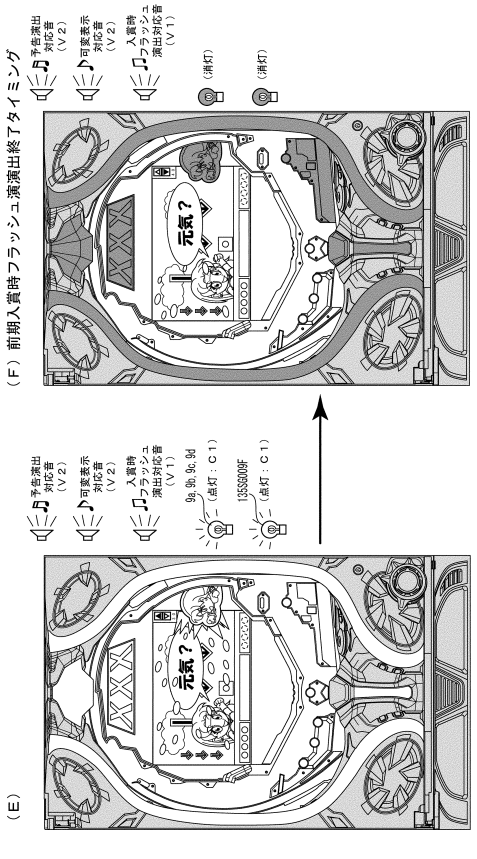
【図１０－５０】

【図１０－５０】



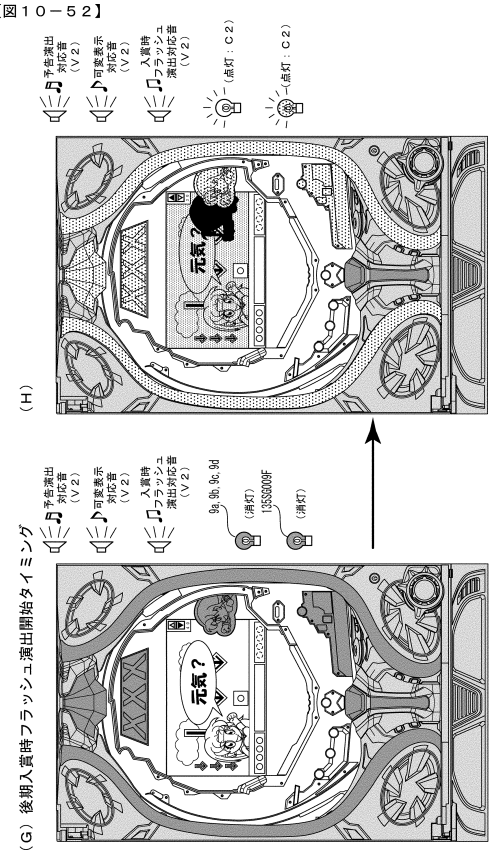
【図１０－５１】

【図１０－５１】



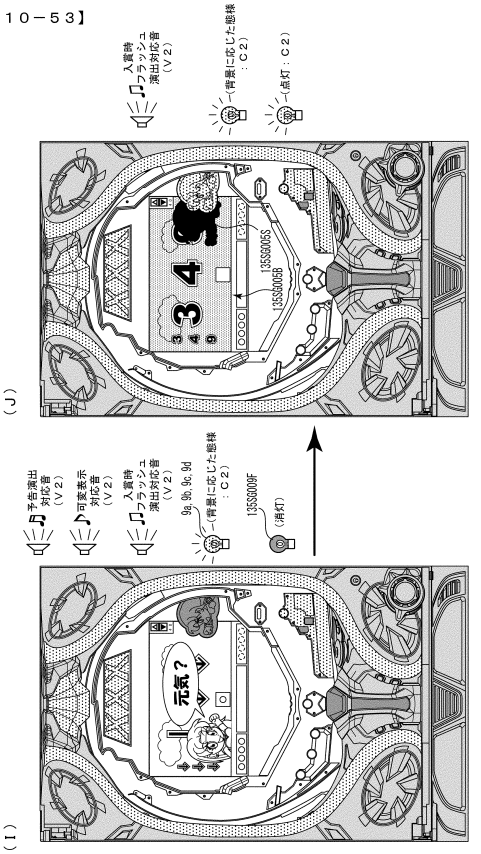
【図１０－５２】

【図１０－５２】



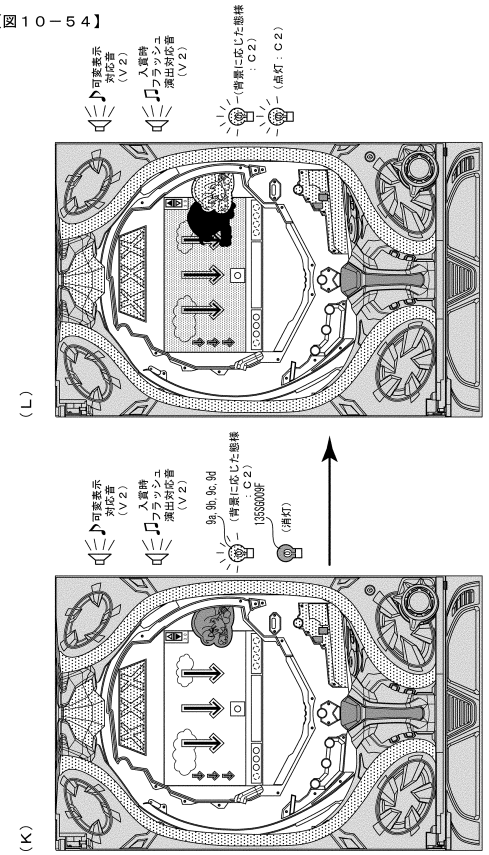
【図１０－５３】

【図１０－５３】



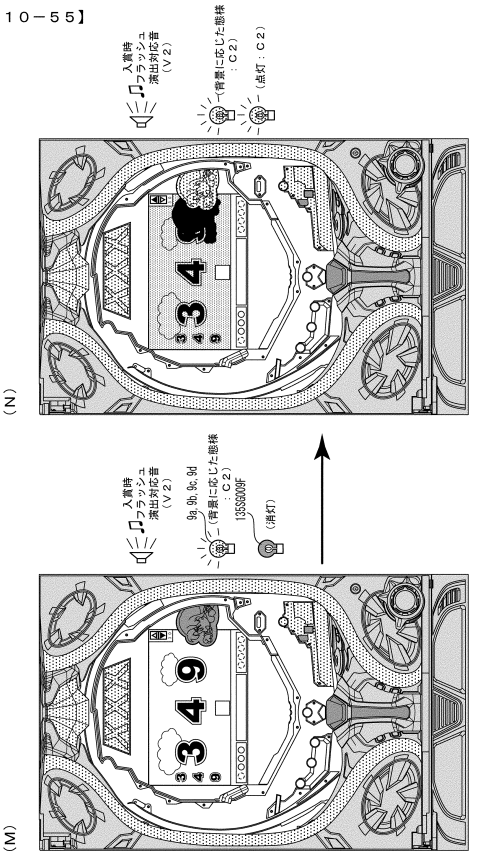
【図１０－５４】

【図１０－５４】



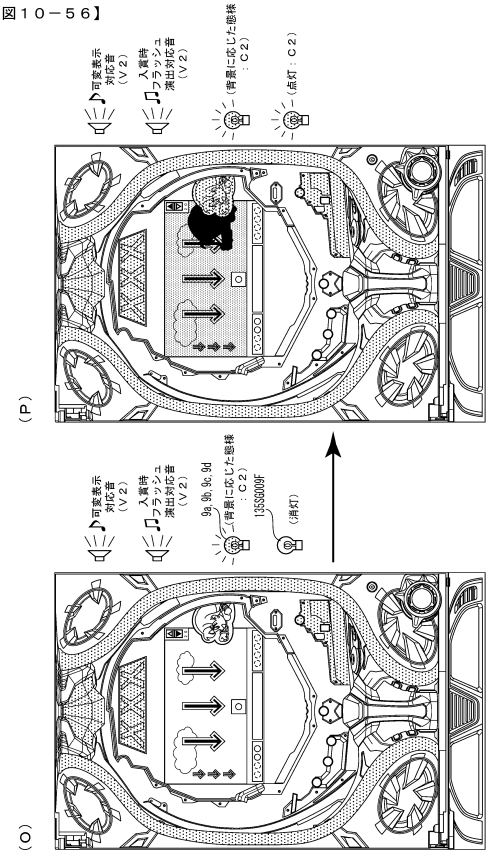
【図１０－５５】

【図１０－５５】



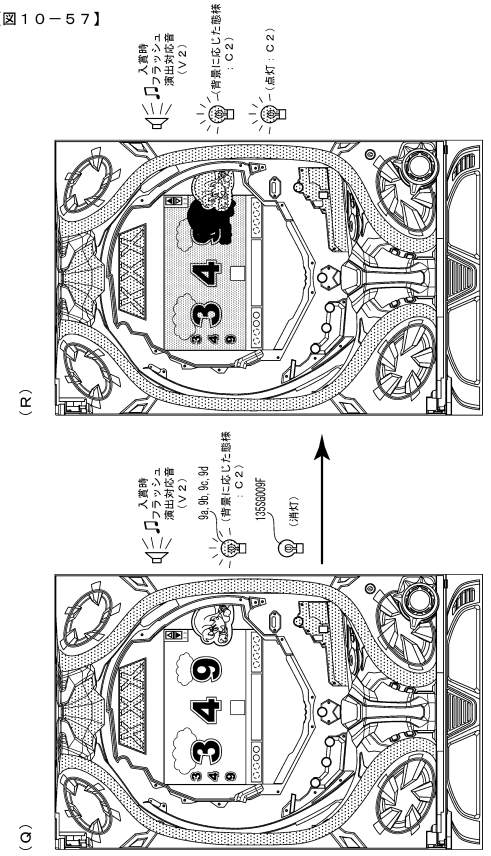
【図１０－５６】

【図１０－５６】



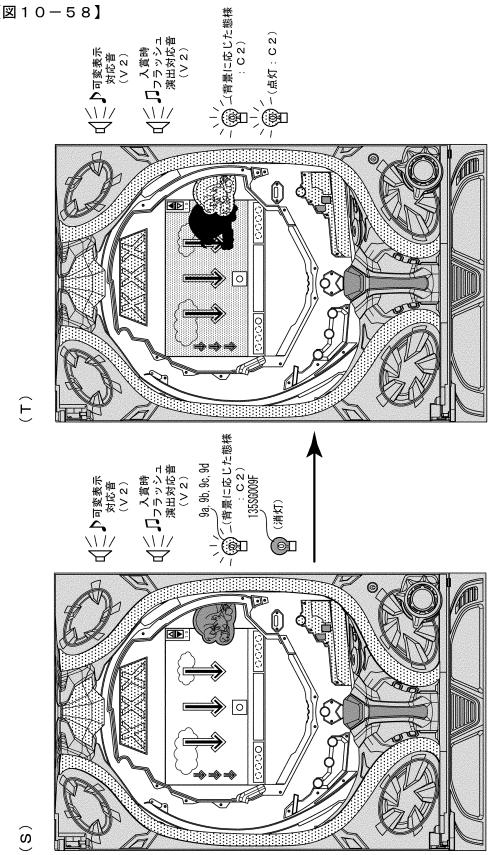
【図１０－５７】

【図１０－５７】



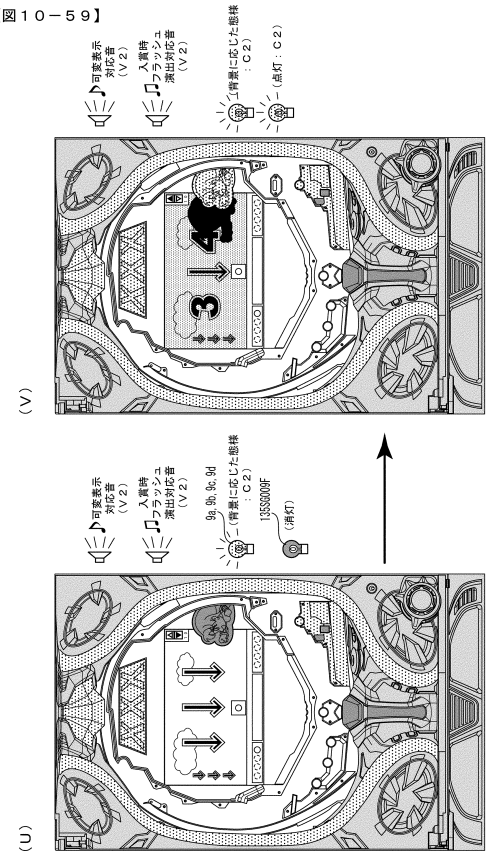
【図１０－５８】

【図１０－５８】

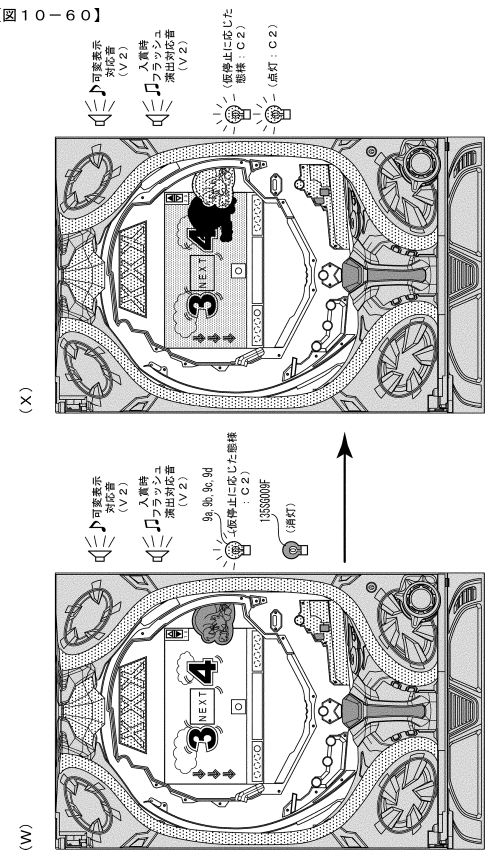


【図１０－５９】

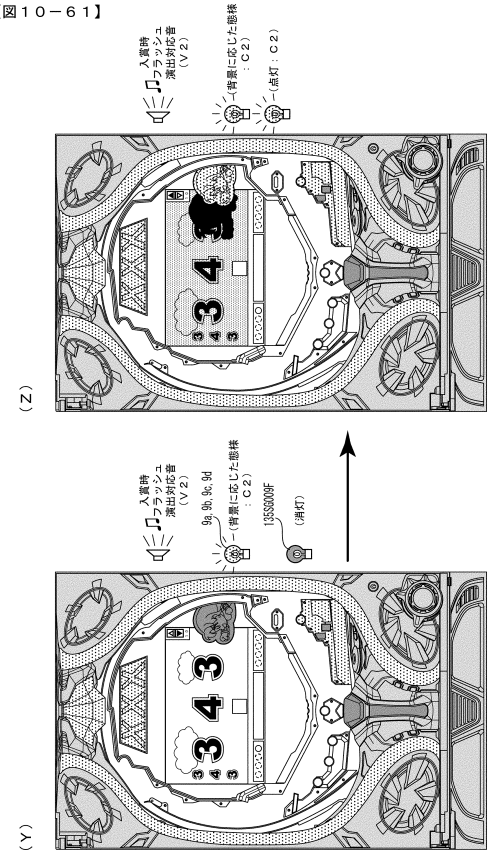
【図１０－５９】



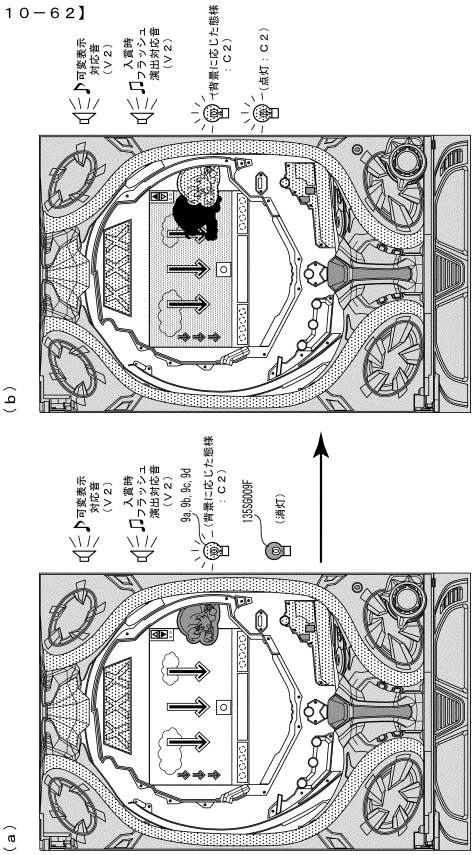
【図１０－６０】



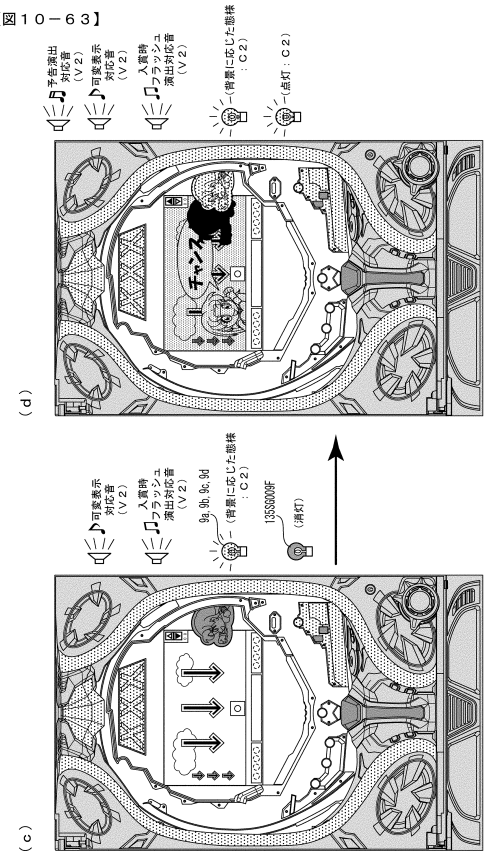
【図１０－６１】



【図１０－６２】

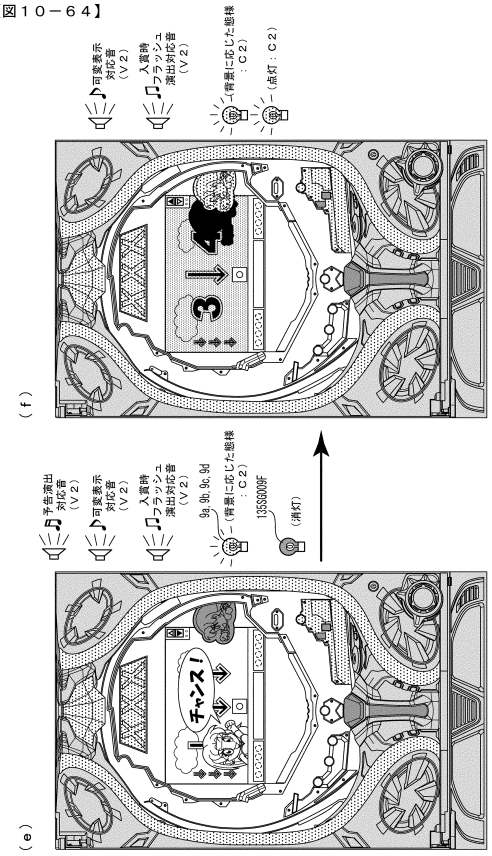


【図１０－６３】



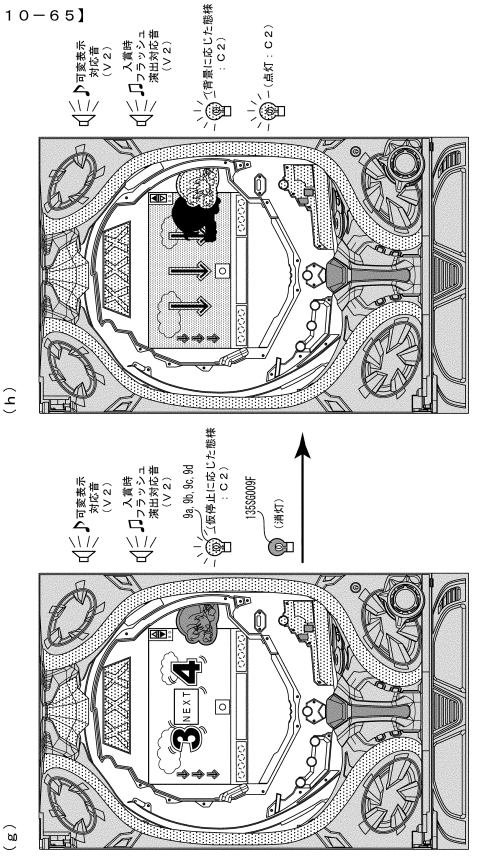
【図１０－６４】

【図１０－６４】



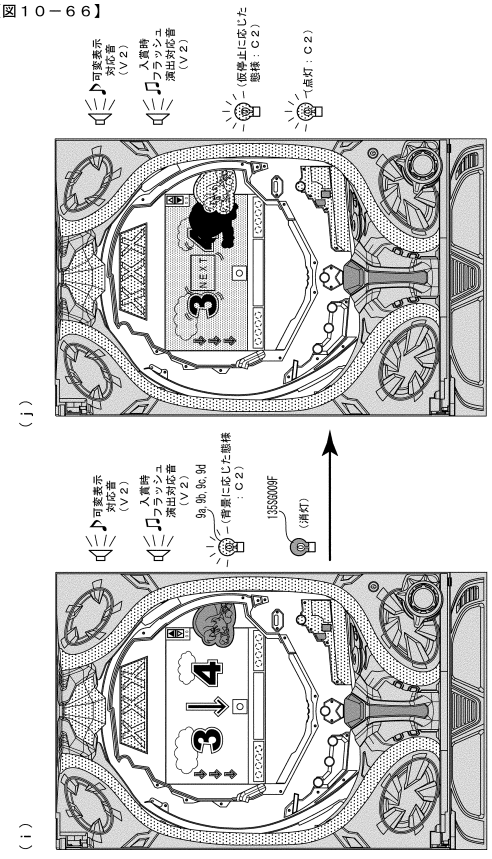
【図１０－６５】

【図１０－６５】



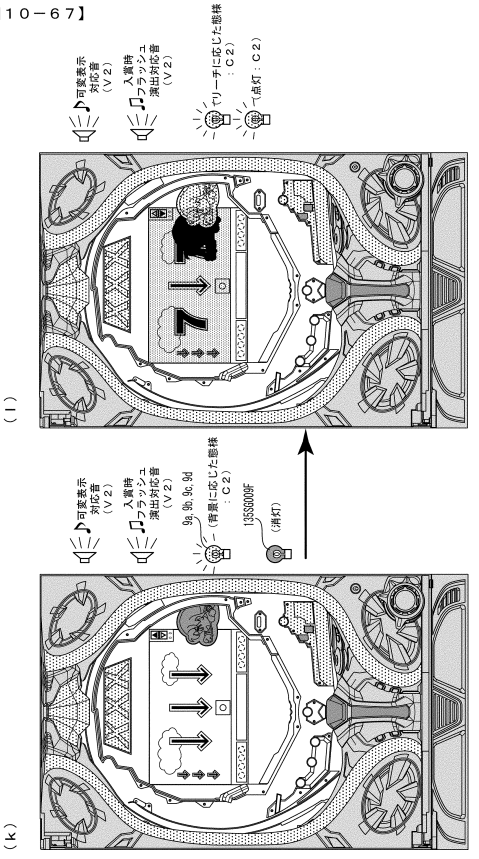
【図１０－６６】

【図１０－６６】



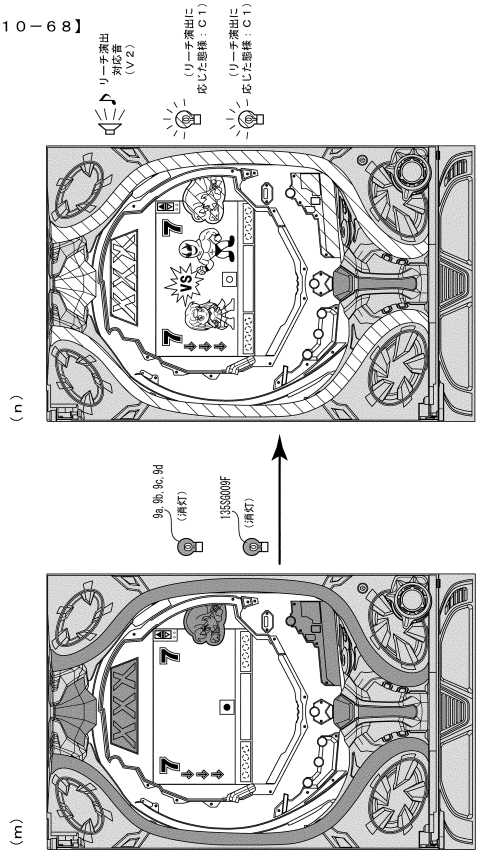
【図１０－６７】

【図１０－６７】



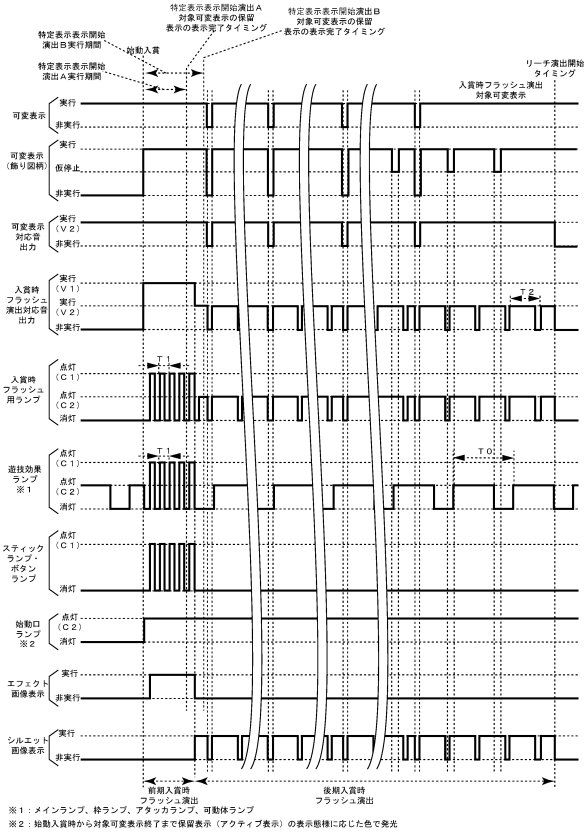
【図１０－６８】

【図１０－６８】



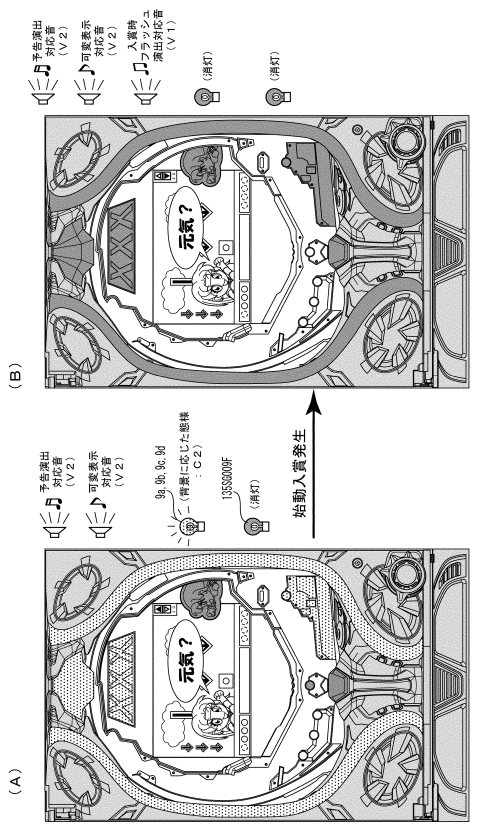
【図１０－６９】

【図１０－６９】変形例１３５ＳＧ－１



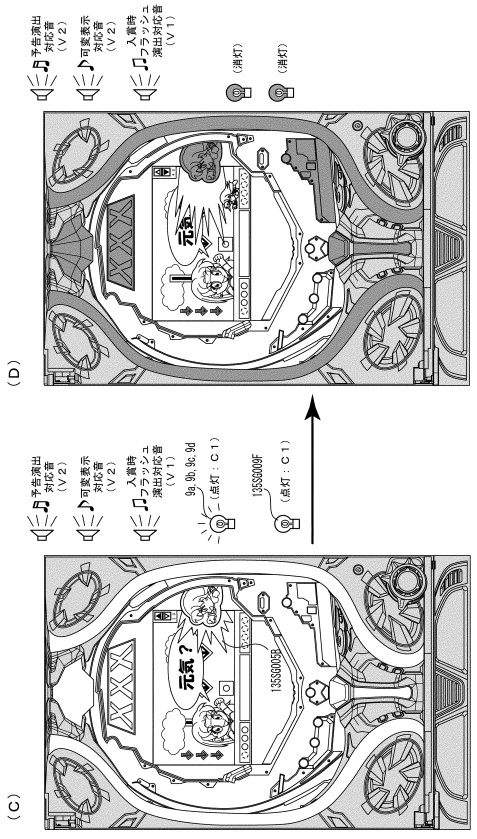
【図１０－７０】

【図１０－７０】変形例１３５ＳＧ－１



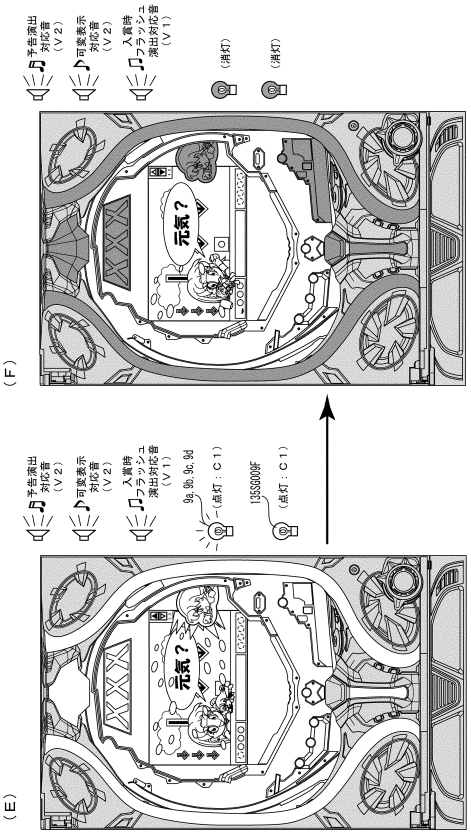
【図１０－７１】

【図１０－７１】変形例１３５ＳＧ－１



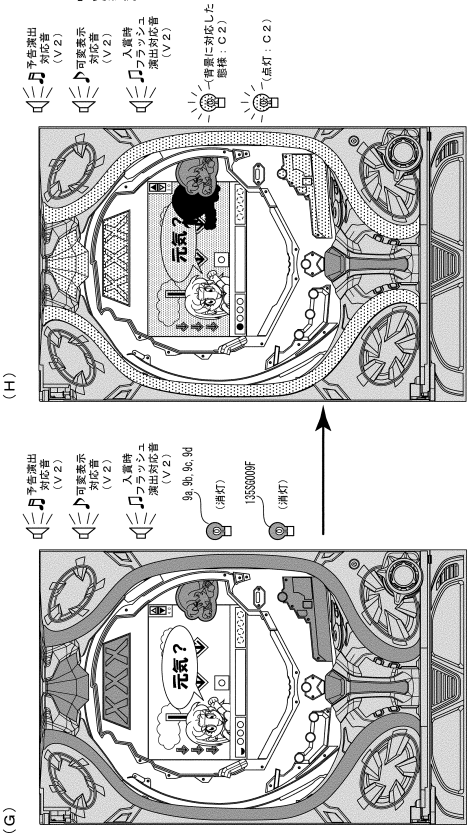
【図１０－７２】

【図１０－７２】変形例１３５ＳＧ－１



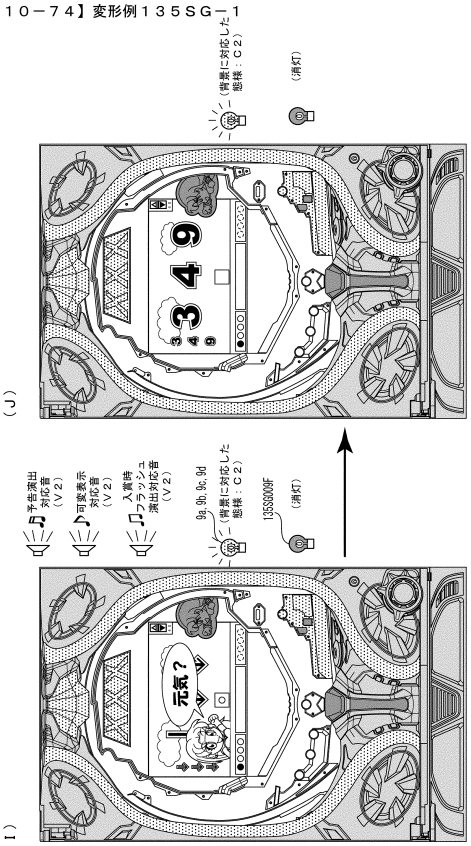
【図１０－７３】

【図１０－７３】変形例１３５ＳＧ－１



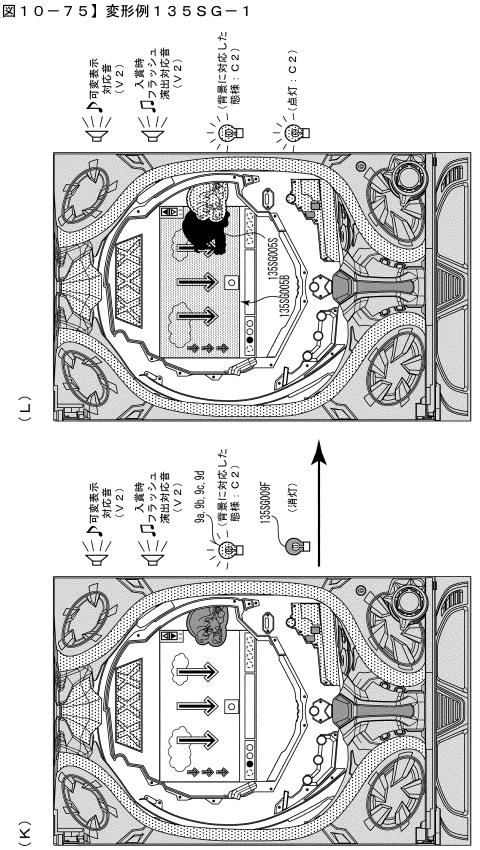
【図１０－７４】

【図１０－７４】変形例１３５ＳＧ－１

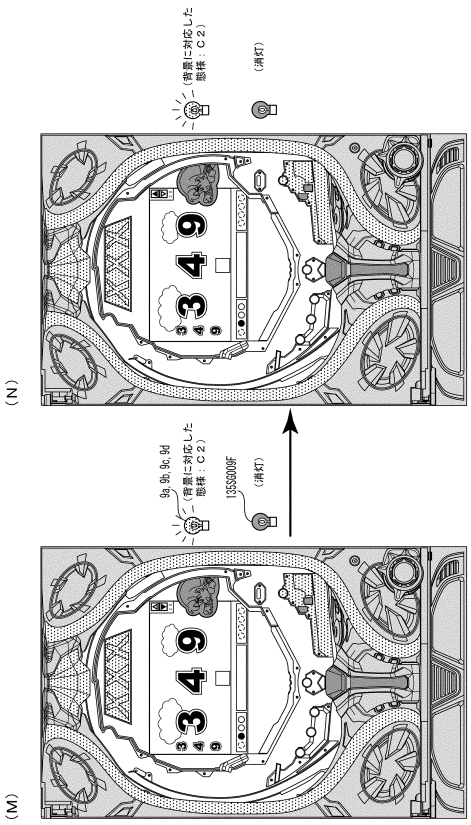


【図１０－７５】

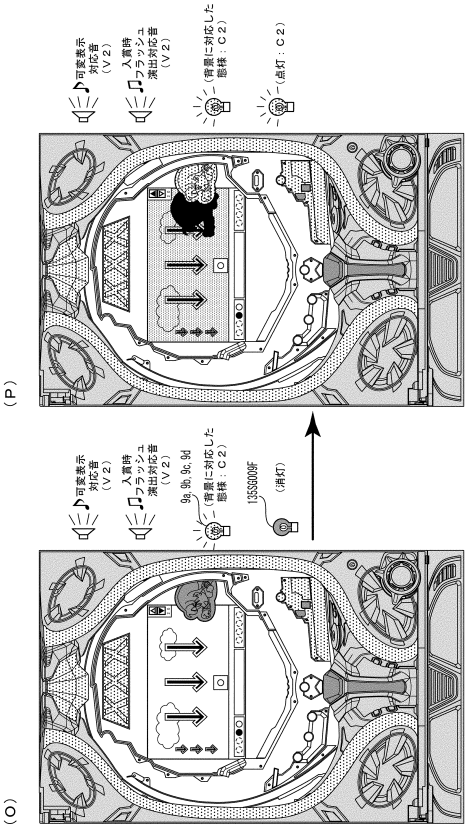
【図１０－７５】変形例１３５ＳＧ－１



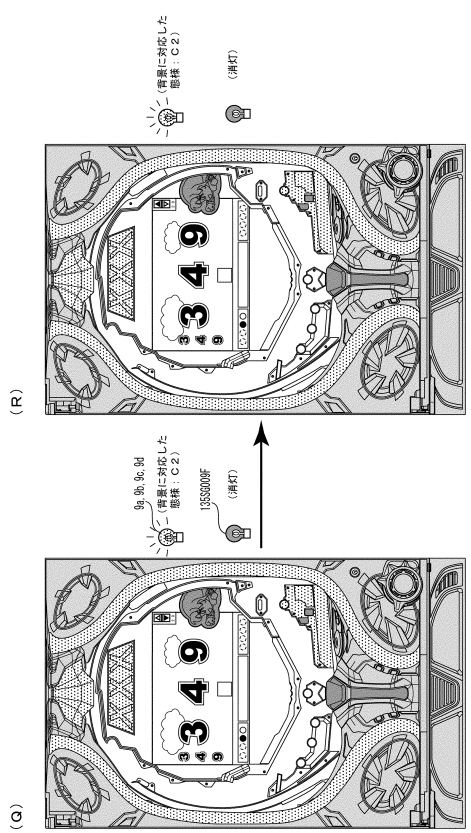
【図１０－７６】
【図１０－７６】変形例１３５ＳＧ－１



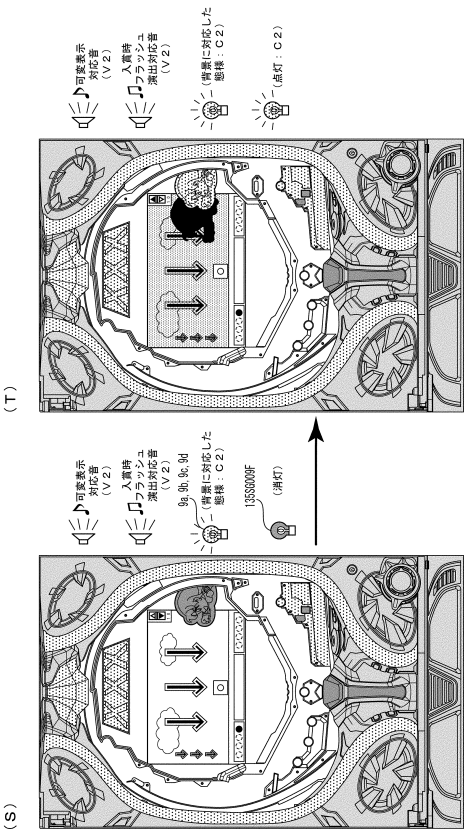
【図１０－７７】
【図１０－７７】変形例１３５ＳＧ－１



【図１０－７８】
【図１０－７８】変形例１３５ＳＧ－１

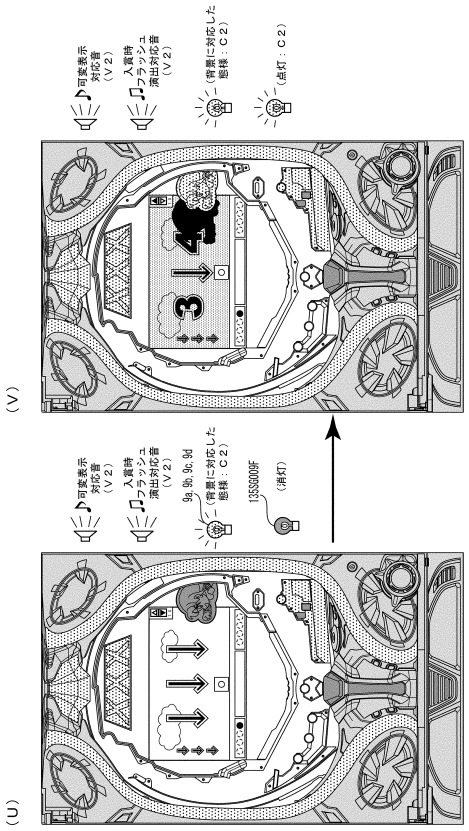


【図１０－７９】
【図１０－７９】変形例１３５ＳＧ－１



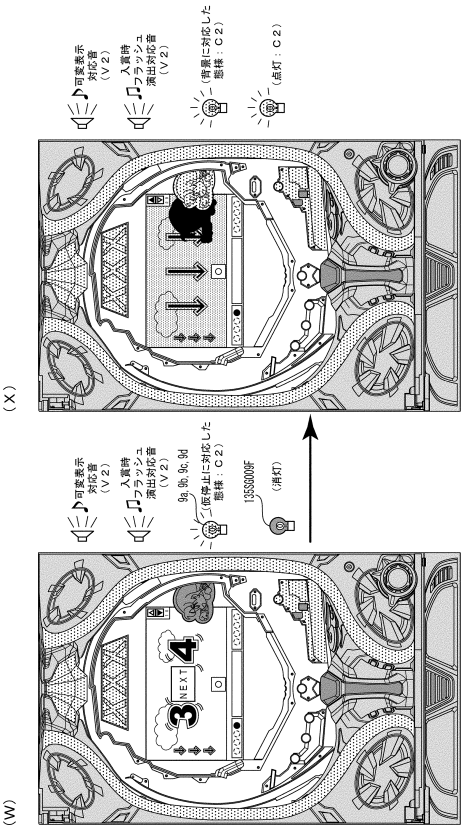
【図１０－８０】

【図１０－８０】変形例１３５ＳＧ－１



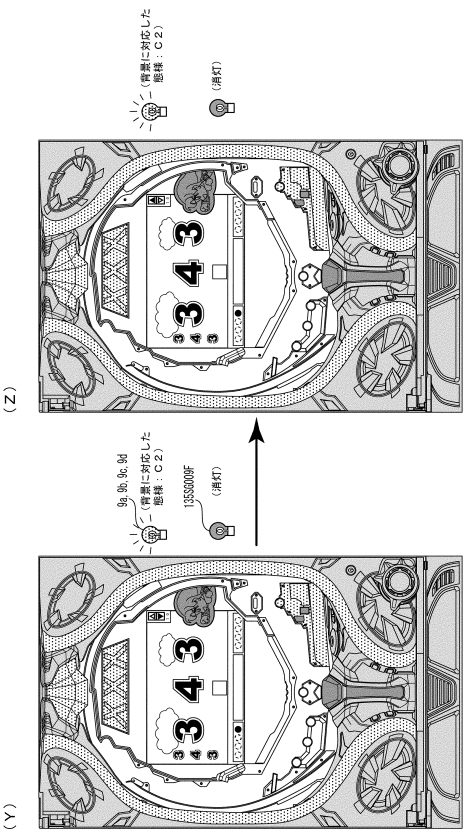
【図１０－８１】

【図１０－８１】変形例１３５ＳＧ－１



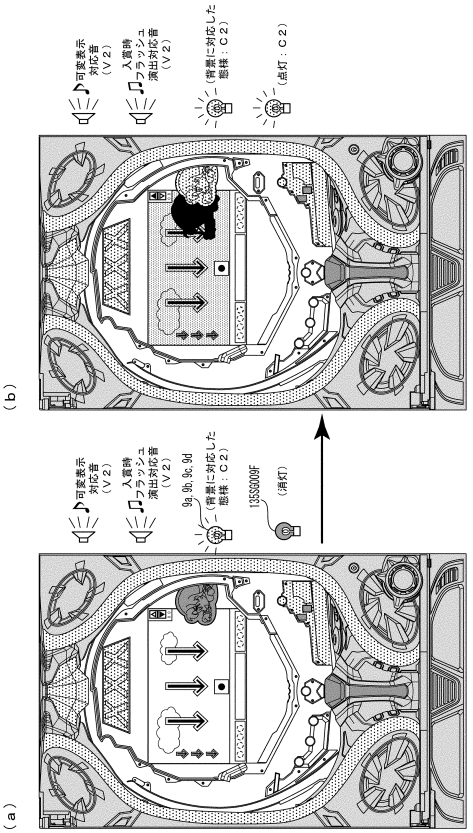
【図１０－８２】

【図１０－８２】変形例１３５ＳＧ－１



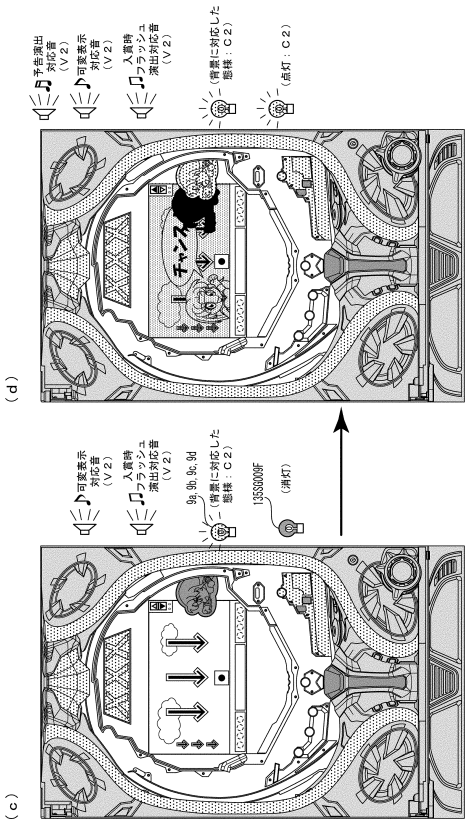
【図１０－８３】

【図１０－８３】変形例１３５ＳＧ－１



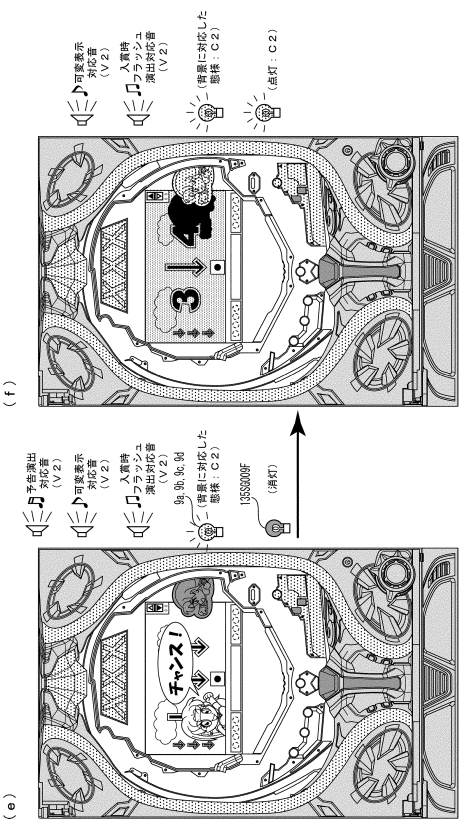
【図１０－８４】

【図１０－８４】変形例１３５ＳＧ－１



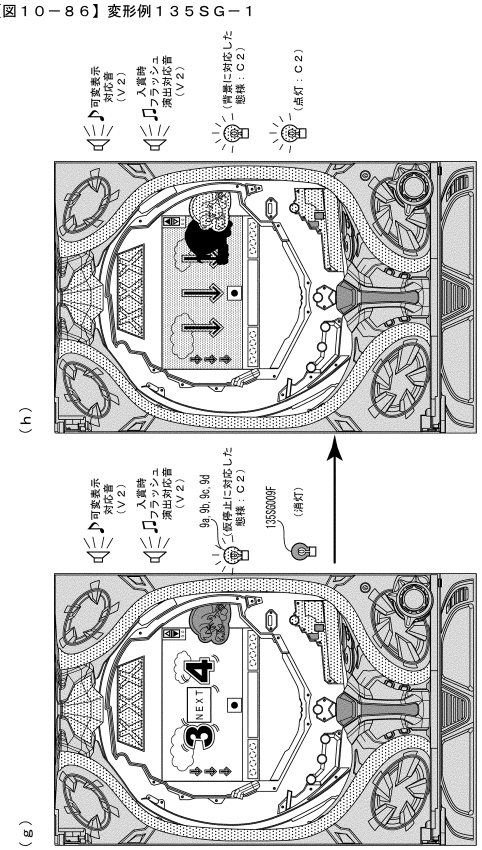
【図１０－８５】

【図１０－８５】変形例１３５ＳＧ－１



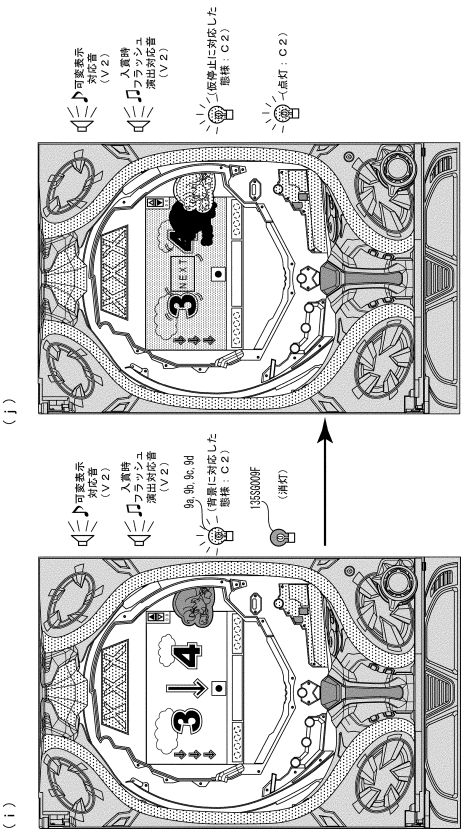
【図１０－８６】

【図１０－８６】変形例１３５ＳＧ－１



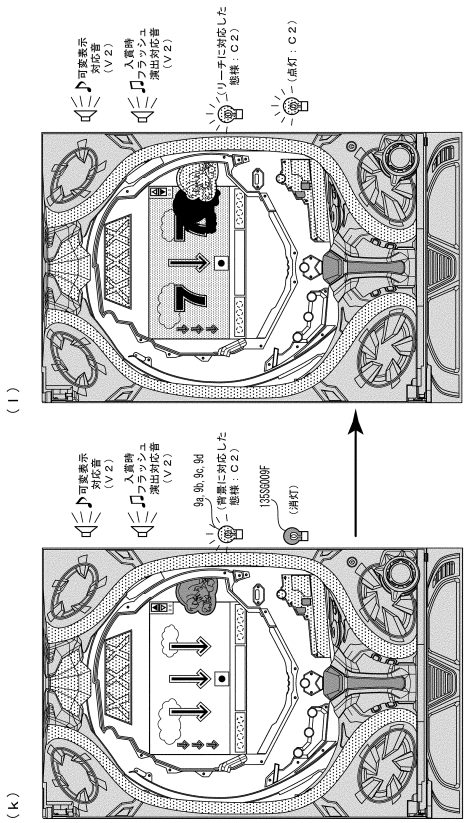
【図１０－８７】

【図１０－８７】変形例１３５ＳＧ－１



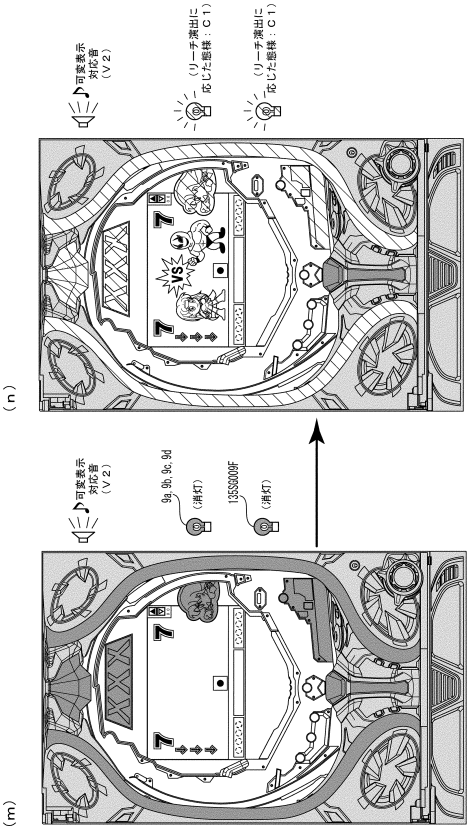
【図１０－８８】

【図１０－８８】変形例１３５ＳＧ－１



【図１０－８９】

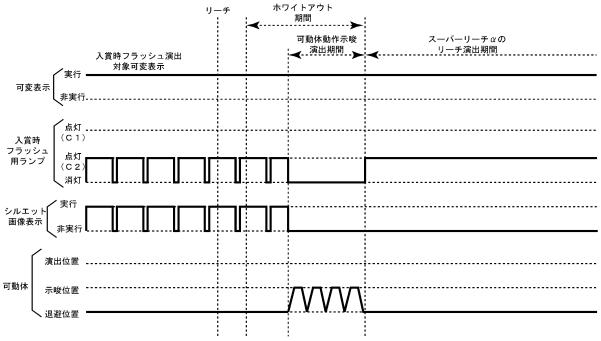
【図１０－８９】変形例１３５ＳＧ－１



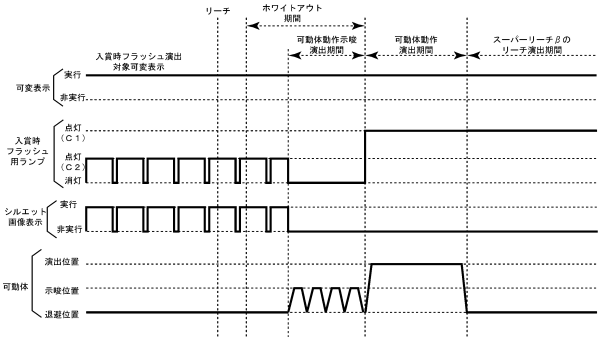
【図１０－９０】

【図１０－９０】変形例１３５ＳＧ－２

（Ａ）入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチαの場合



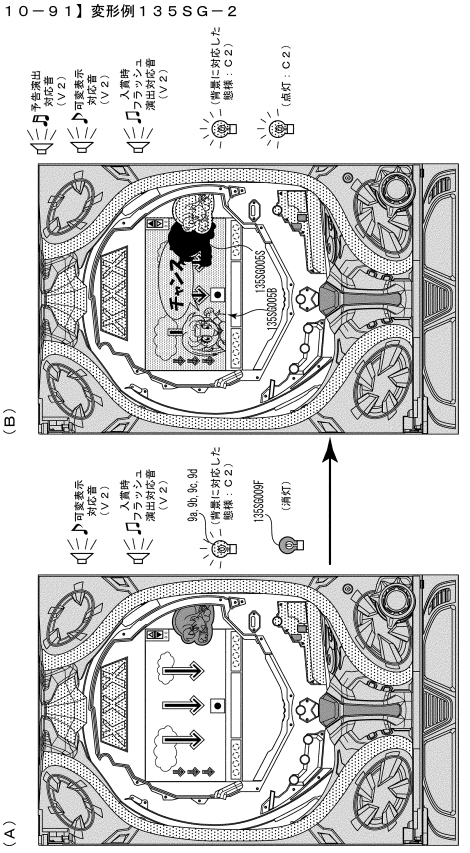
（Ｂ）入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチβの場合



※：大当り期待度はスーパーリーチβ＞スーパーリーチαとする

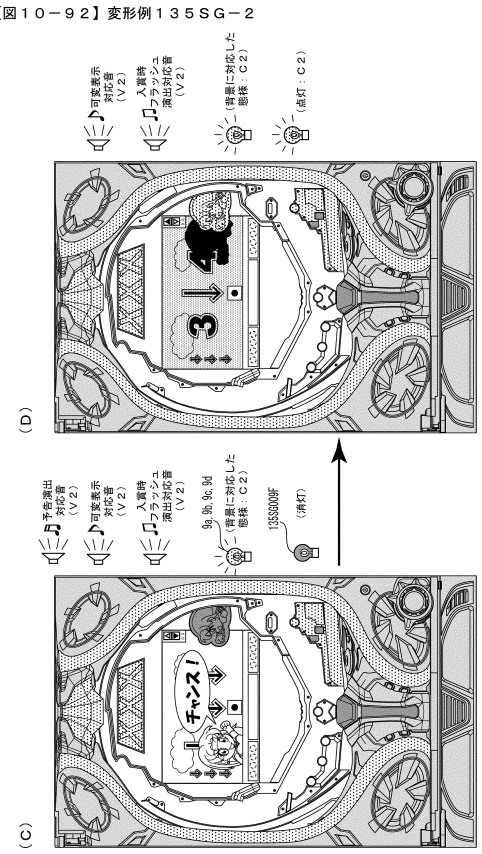
【図１０－９１】

【図１０－９１】変形例１３５ＳＧ－２



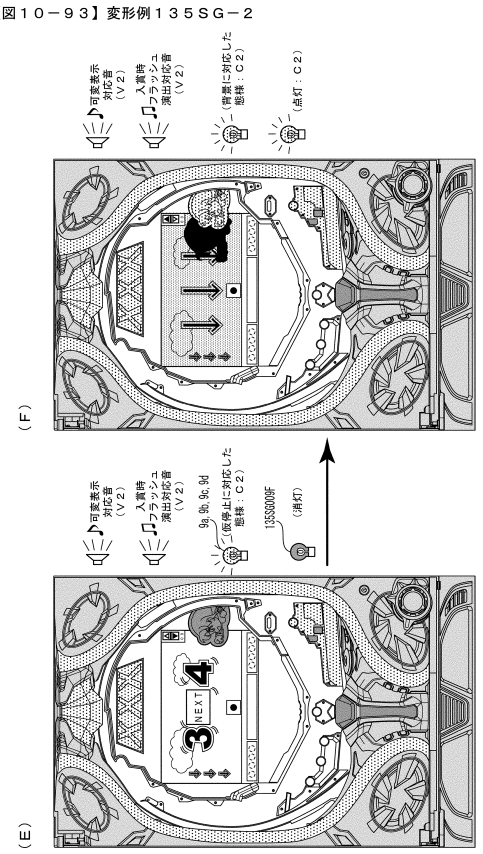
【図１０－９２】

【図１０－９２】変形例１３５ＳＧ－２



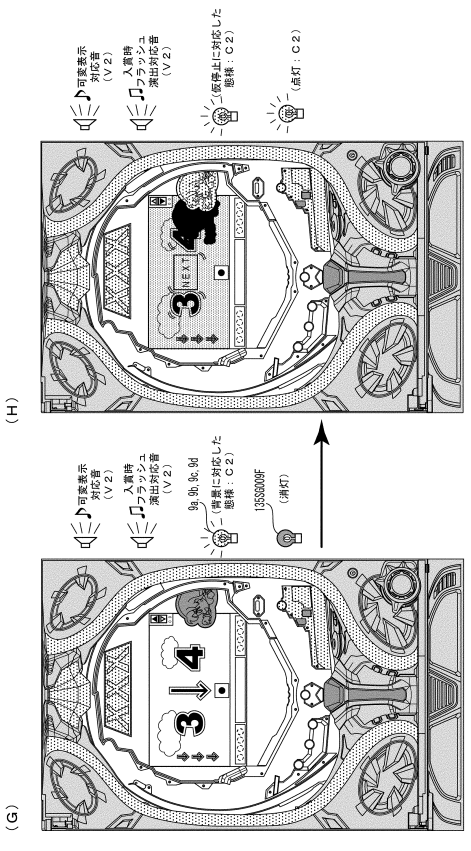
【図１０－９３】

【図１０－９３】変形例１３５ＳＧ－２



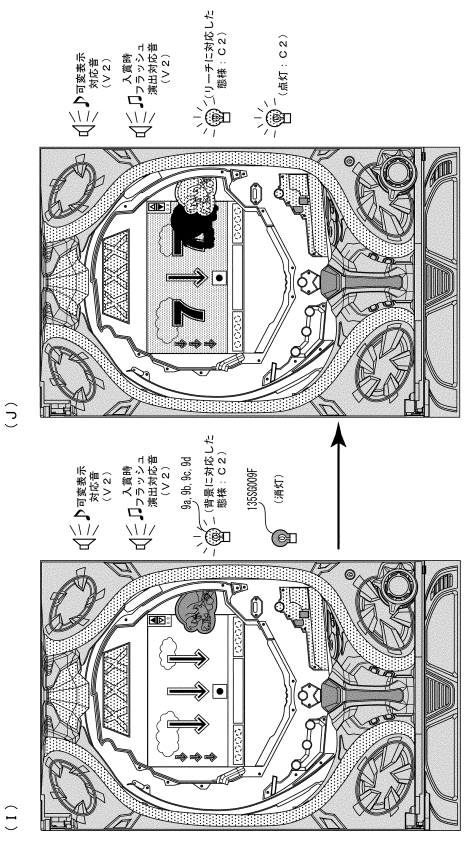
【図１０－９４】

【図１０－９４】変形例１３５ＳＧ－２



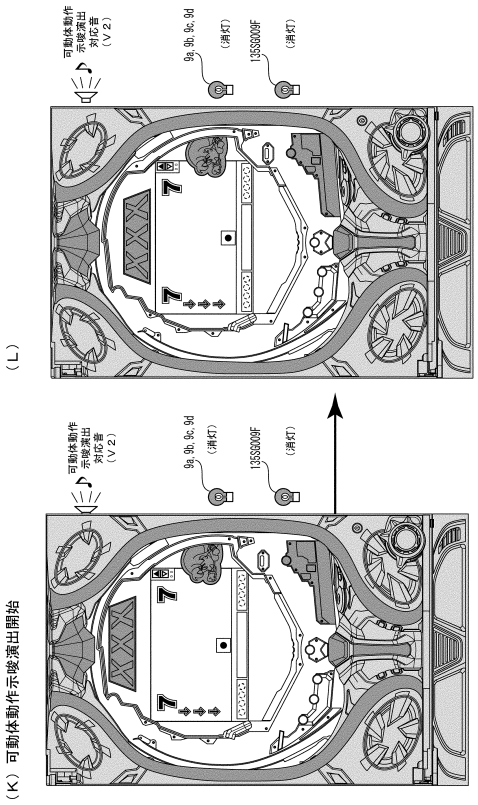
【図１０－９５】

【図１０－９５】変形例１３５ＳＧ－２



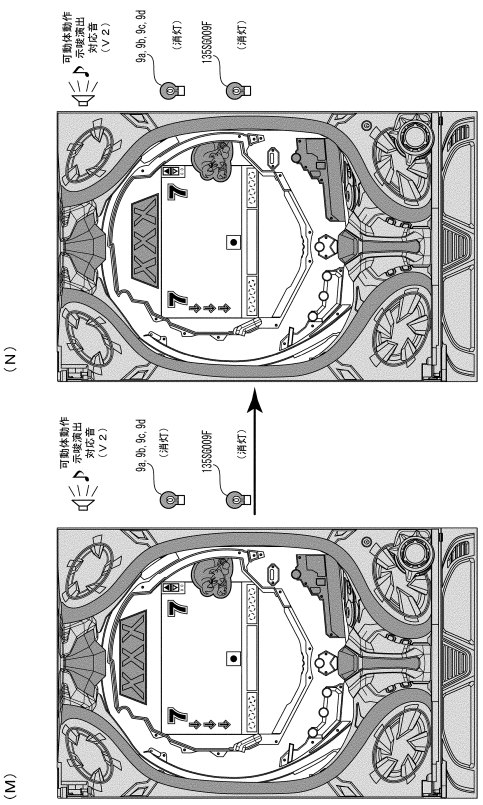
【図１０－９６】

【図１０－９６】変形例１３５ＳＧ－２



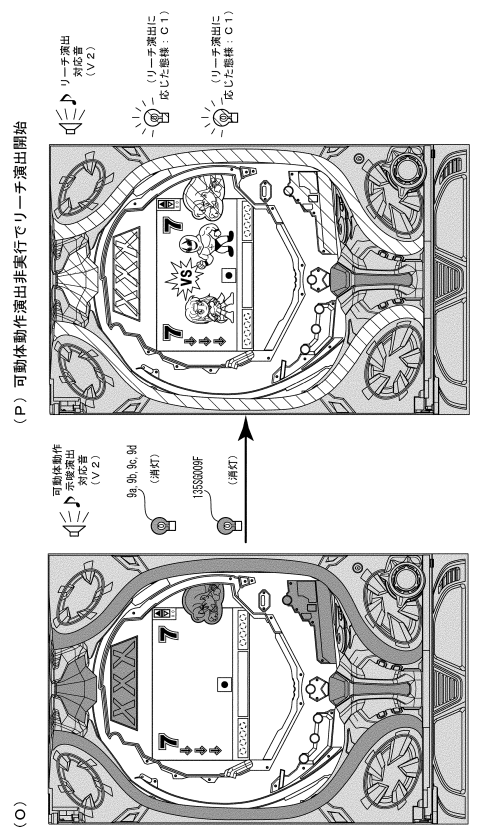
【図１０－９７】

【図１０－９７】変形例１３５ＳＧ－２



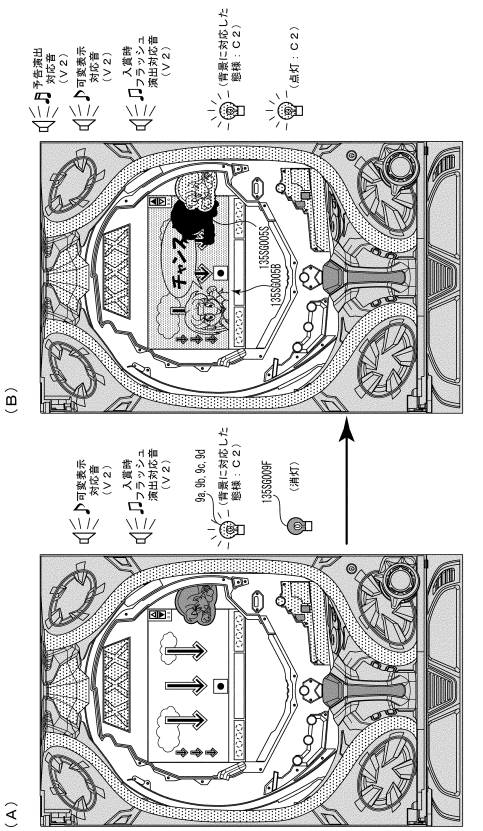
【図１０－９８】

【図１０－９８】変形例１３５ＳＧ－２



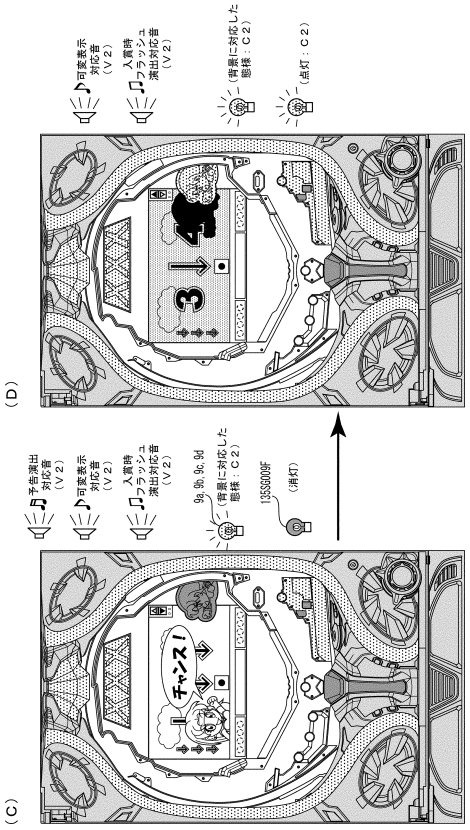
【図１０－９９】

【図１０－９９】変形例１３５ＳＧ－２



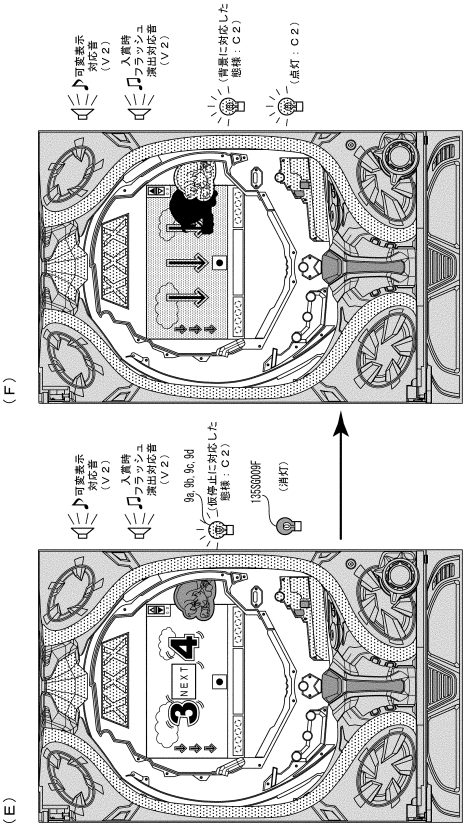
【図１０－１００】

【図１０－１００】変形例１３５ＳＧ－２



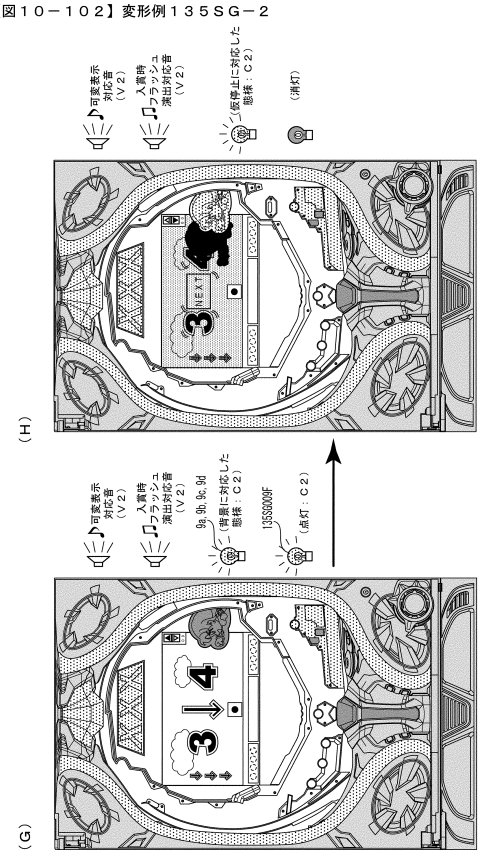
【図１０－１０１】

【図１０－１０１】変形例１３５ＳＧ－２



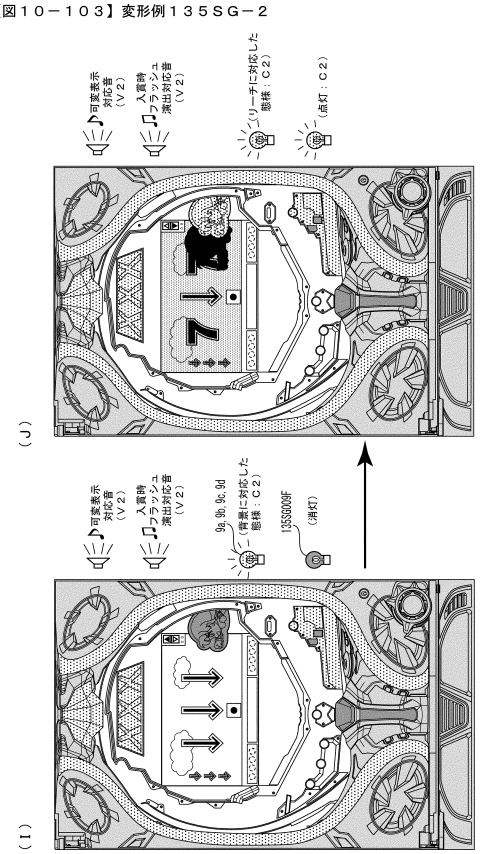
【図１０－１０２】

【図１０－１０２】変形例１３５ＳＧ－２



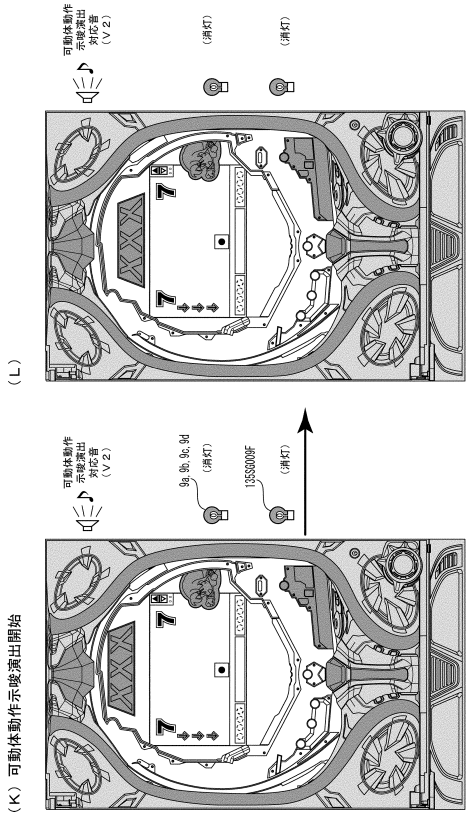
【図１０－１０３】

【図１０－１０３】変形例１３５ＳＧ－２



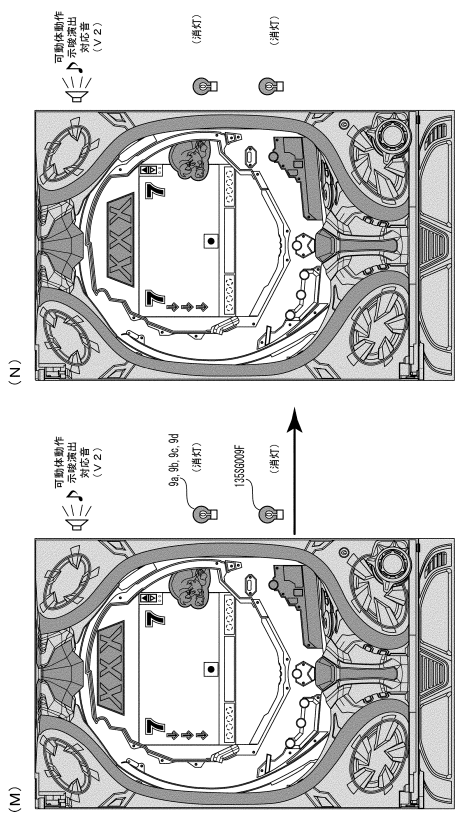
【図１０－１０４】

【図１０－１０４】変形例１３５ＳＧ－２



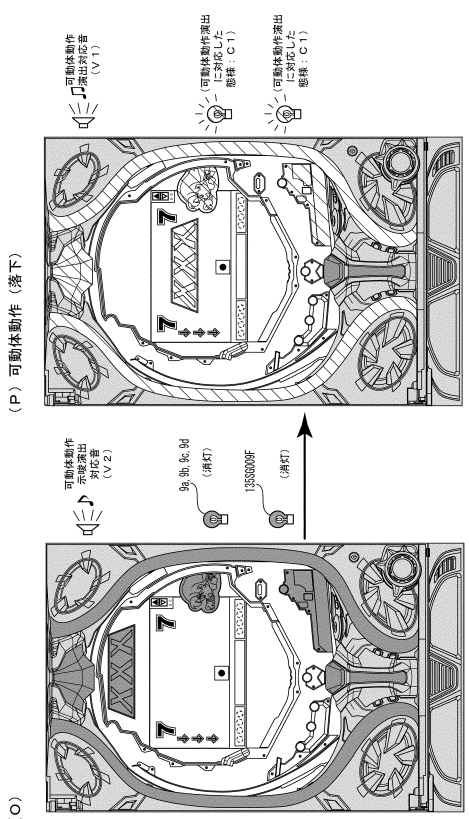
【図１０－１０５】

【図１０－１０５】変形例１３５ＳＧ－２



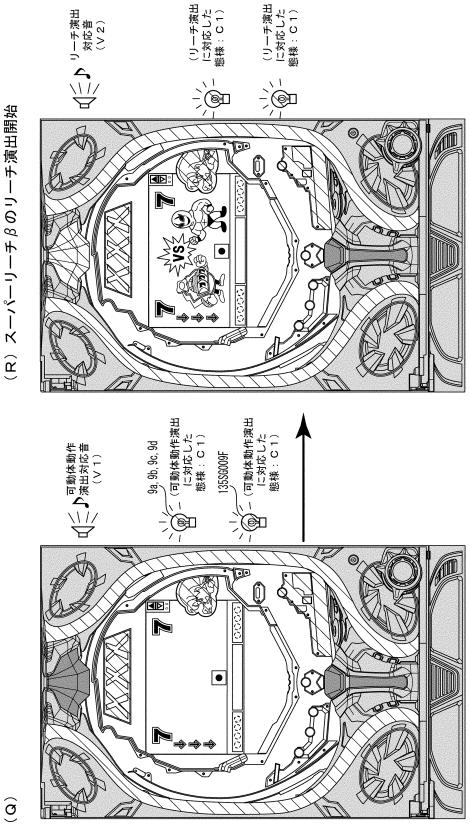
【図１０－１０６】

【図１０－１０６】変形例１３５ＳＧ－２



【図１０－１０７】

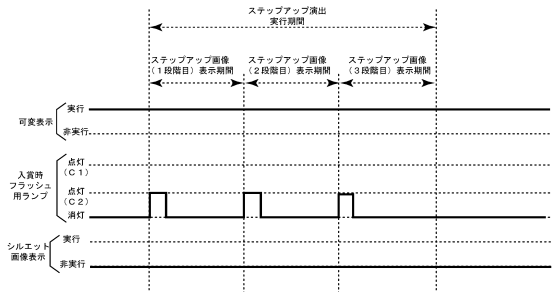
【図１０－１０７】変形例１３５ＳＧ－２



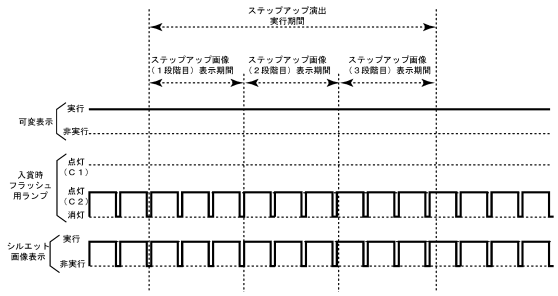
【図１０－１０８】

【図１０－１０８】変形例１３５ＳＧ－３

（Ａ）入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合

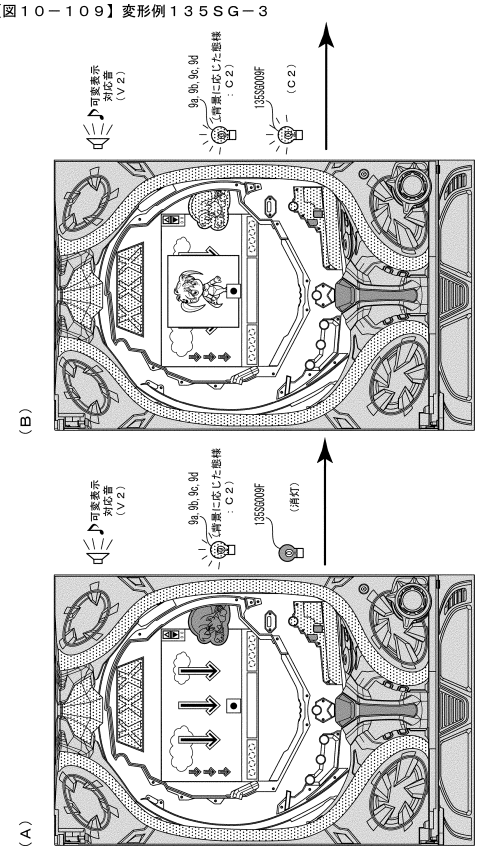


（Ｂ）入賞時フラッシュ演出の実行時にステップアップ演出を実行する場合



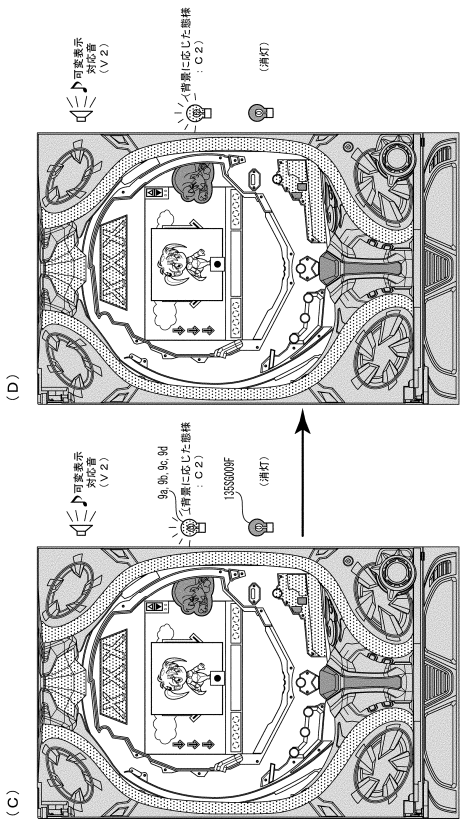
【図１０－１０９】

【図１０－１０９】変形例１３５ＳＧ－３



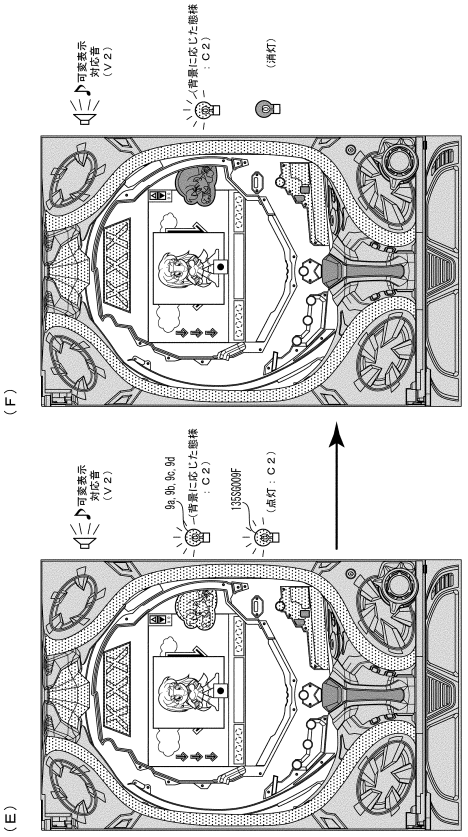
【図１０－１１０】

【図１０－１１０】変形例１３５ＳＧ－３



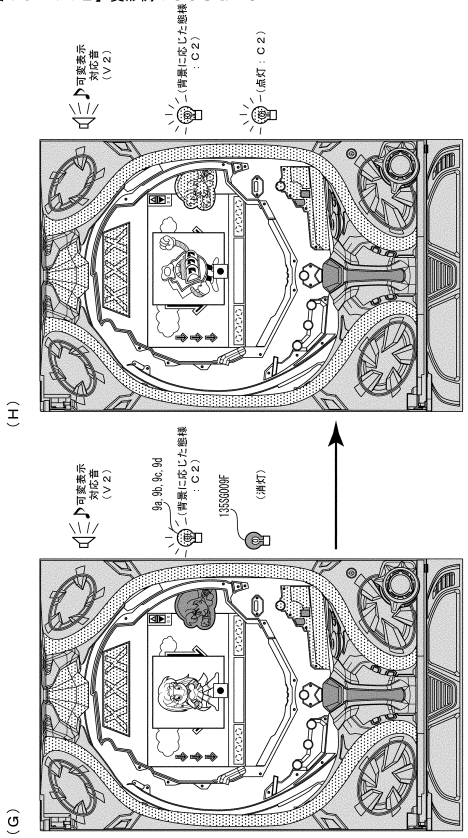
【図１０－１１１】

【図１０－１１１】変形例１３５ＳＧ－３



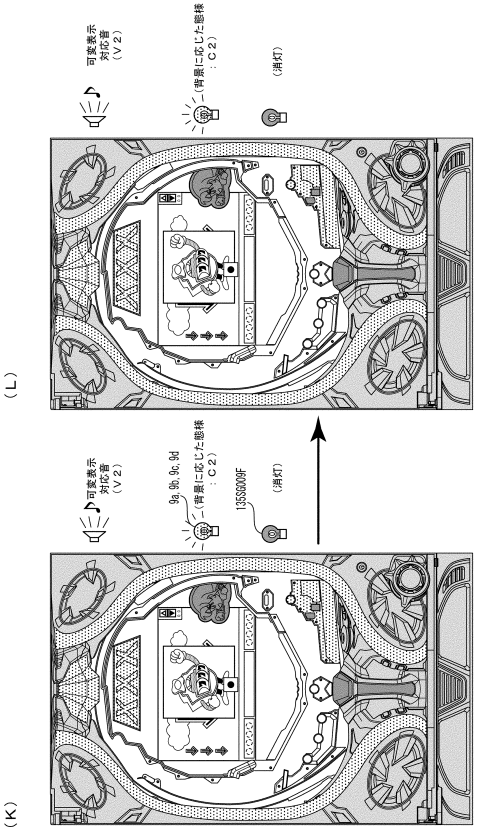
【図１０－１１２】

【図１０－１１２】変形例１３５ＳＧ－３



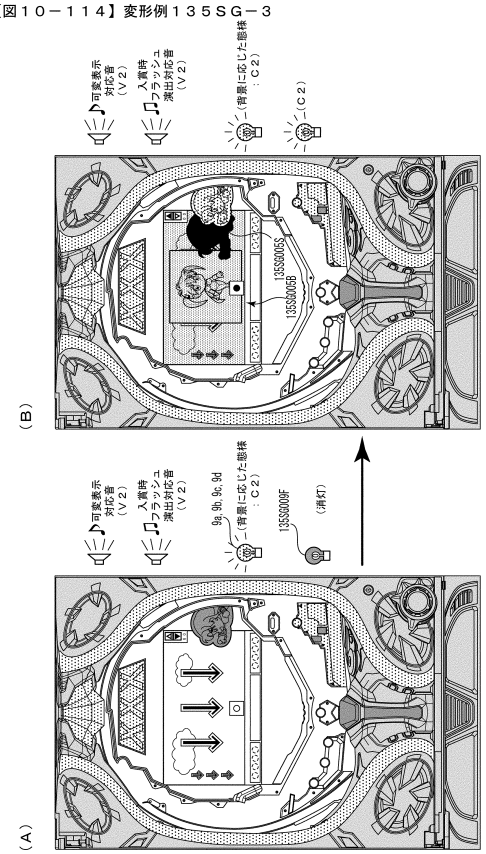
【図１０－１１３】

【図１０－１１３】変形例１３５ＳＧ－３



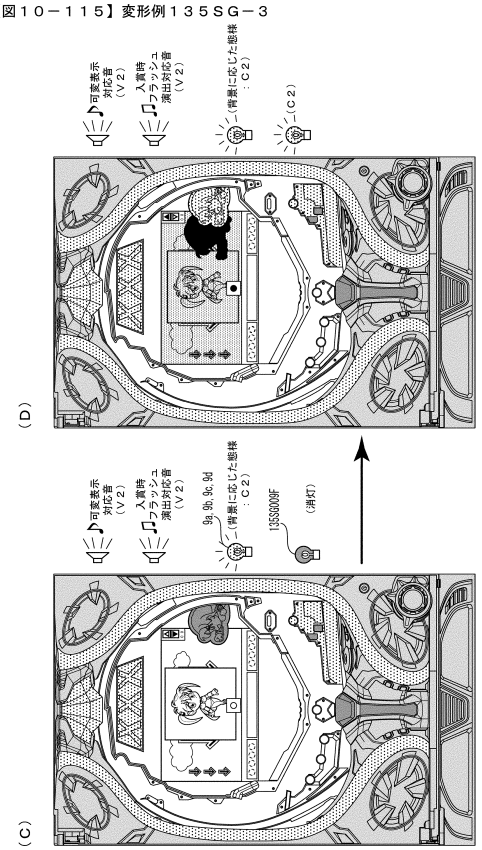
【図１０－１１４】

【図１０－１１４】変形例１３５ＳＧ－３



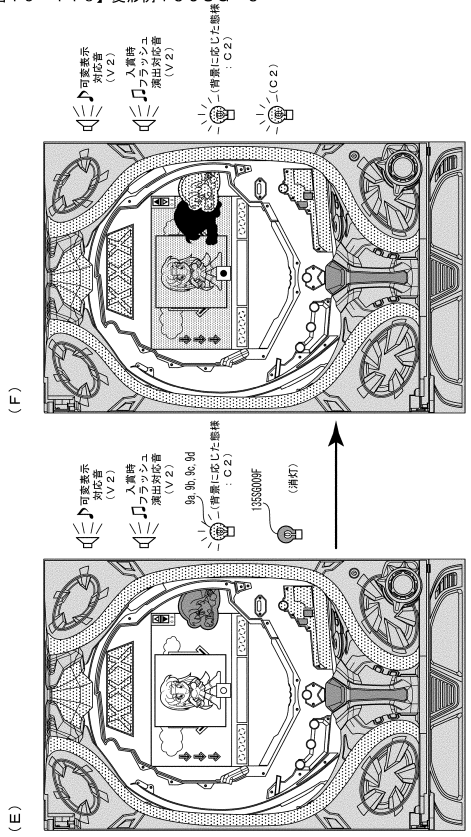
【図１０－１１５】

【図１０－１１５】変形例１３５ＳＧ－３



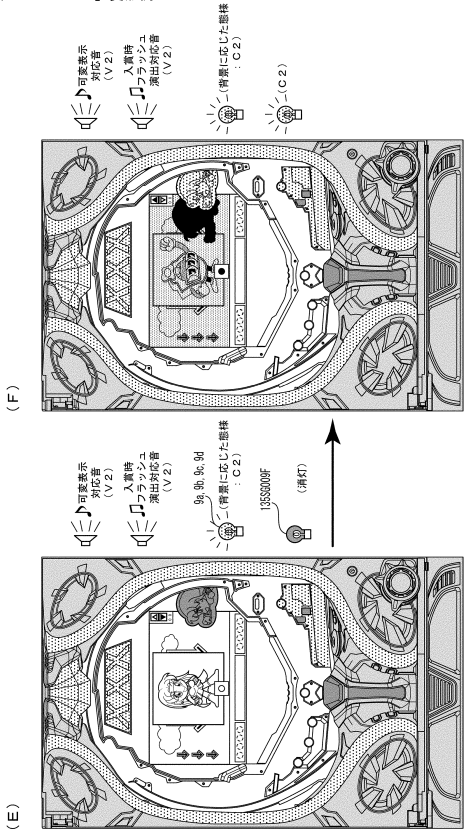
【図１０－１１６】

【図１０－１１６】変形例１３５ＳＧ－３



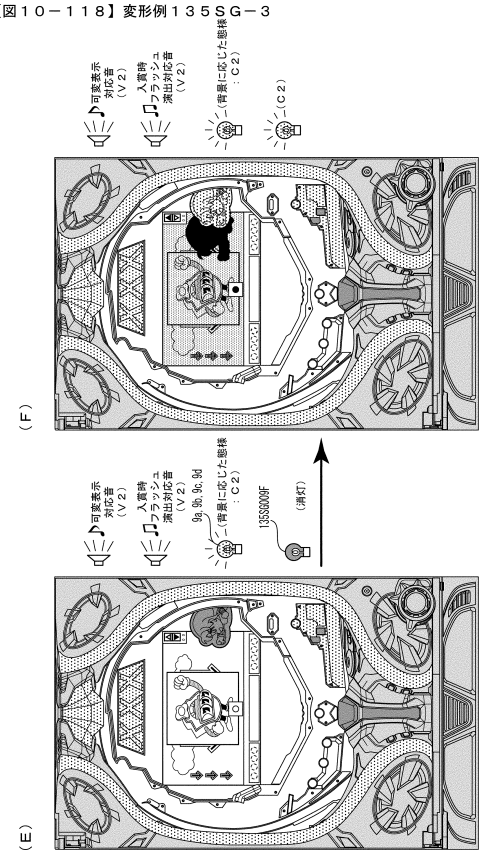
【図１０－１１７】

【図１０－１１７】変形例１３５ＳＧ－３



【図１０－１１８】

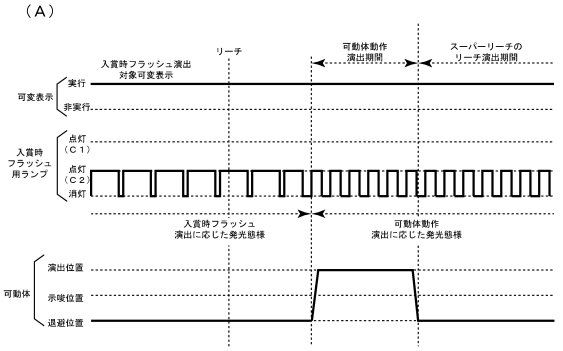
【図１０－１１８】変形例１３５ＳＧ－３



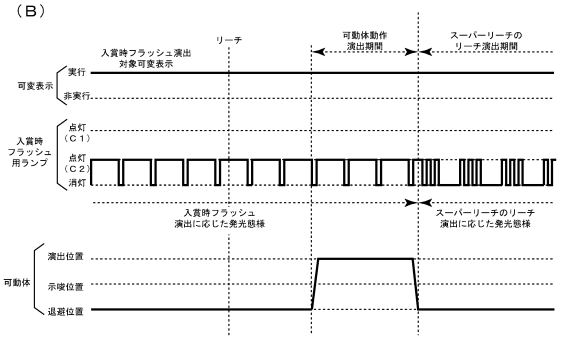
【図１０－１１９】

【図１０－１１９】変形例１３５ＳＧ－４

（Ａ）



（Ｂ）



（Ｃ）入賞時フラッシュ用ランプの発光態様が変化するタイミング

可変表示結果	可動体動作演出開始タイミング	リーチ演出開始タイミング
大当り	７０％	３０％
はずれ	３０％	７０％

【図１０－１２０】

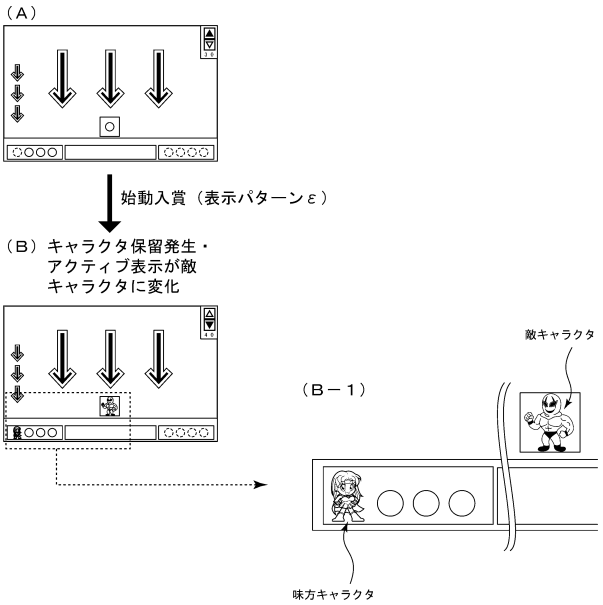
【図１０－１２０】変形例１３５ＳＧ－５

保留表示・アクティブ表示の表示態様

表示パターン	表示態様	示唆内容	入賞時フラッシュ演出実行決定時における選択割合
表示パターンα	白	大当り期待度：低	低
表示パターンβ	青	大当り期待度：中	
表示パターンγ	赤	大当り期待度：高	
表示パターンδ	白（点滅）	表示パターンβまたは表示パターンγへの変化	
表示パターンε	キャラクタ	表示パターンβまたは表示パターンγへの変化	高

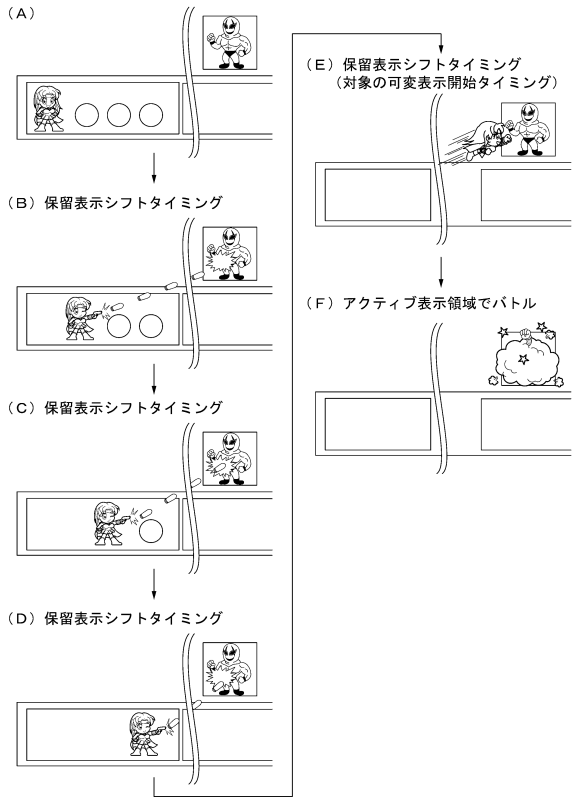
【図１０－１２１】

【図１０－１２１】変形例１３５ＳＧ－６



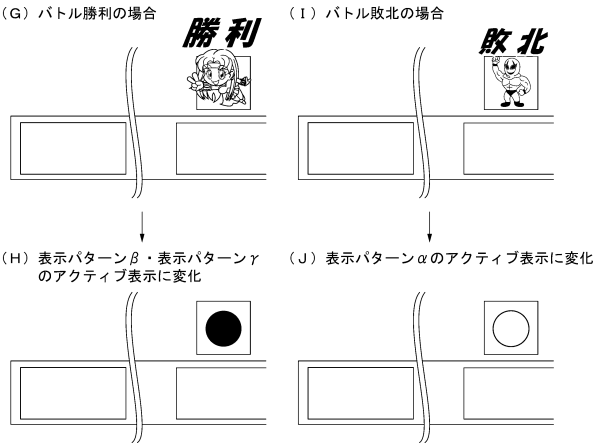
【図１０－１２２】

【図１０－１２２】変形例１３５ＳＧ－６



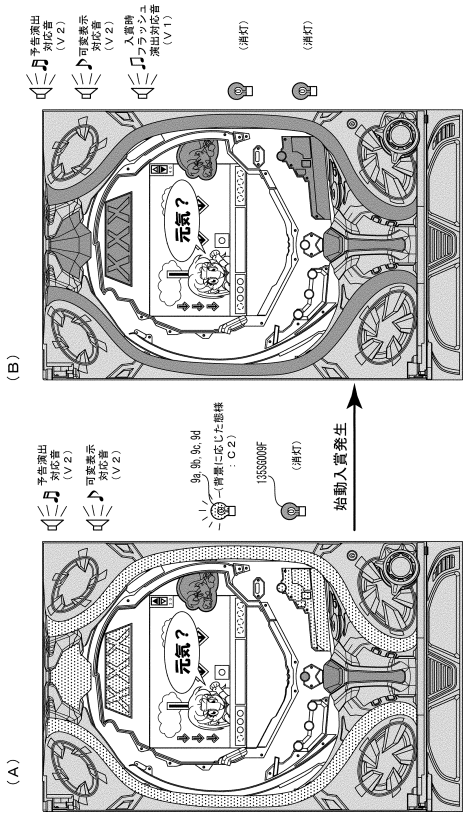
【図１０－１２３】

【図１０－１２３】変形例１３５ＳＧ－６



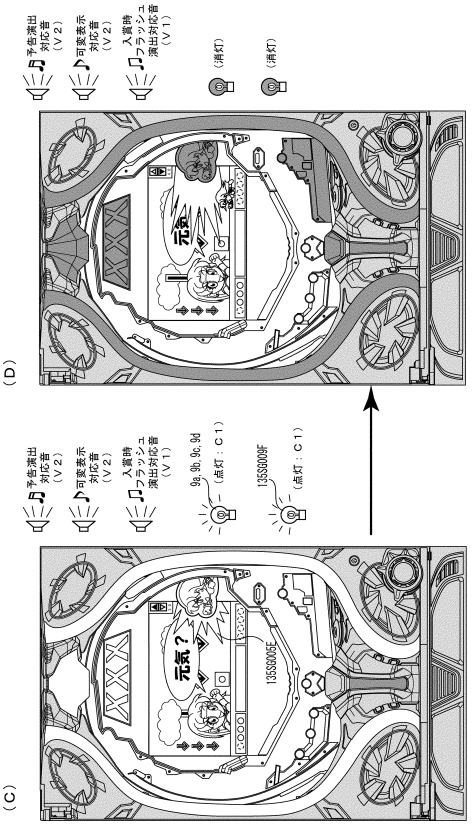
【図１０－１２４】

【図１０－１２４】変形例１３５ＳＧ－７



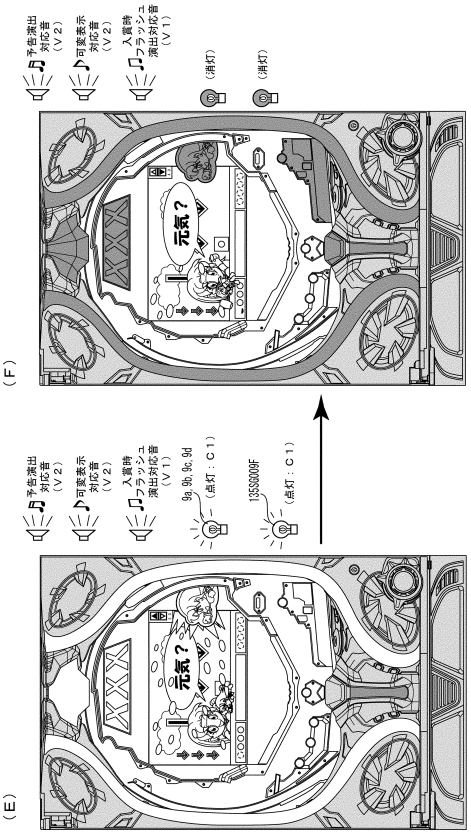
【図１０－１２５】

【図１０－１２５】変形例１３５ＳＧ－７



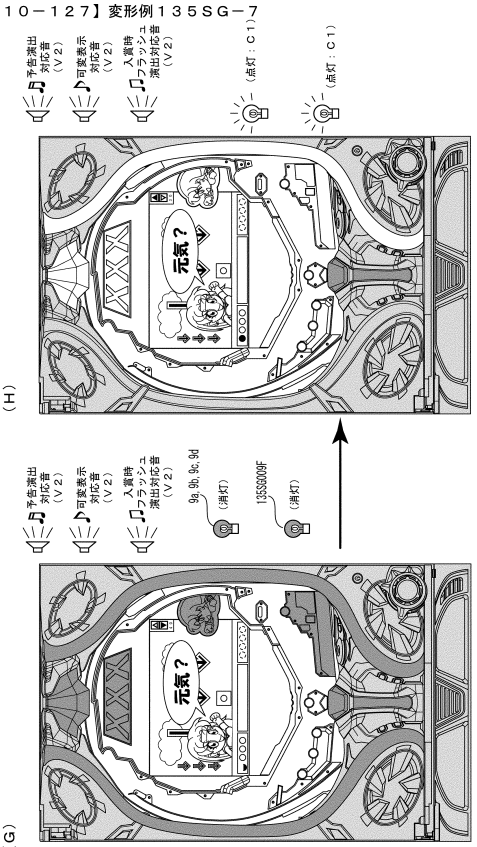
【図１０－１２６】

【図１０－１２６】変形例１３５ＳＧ－７



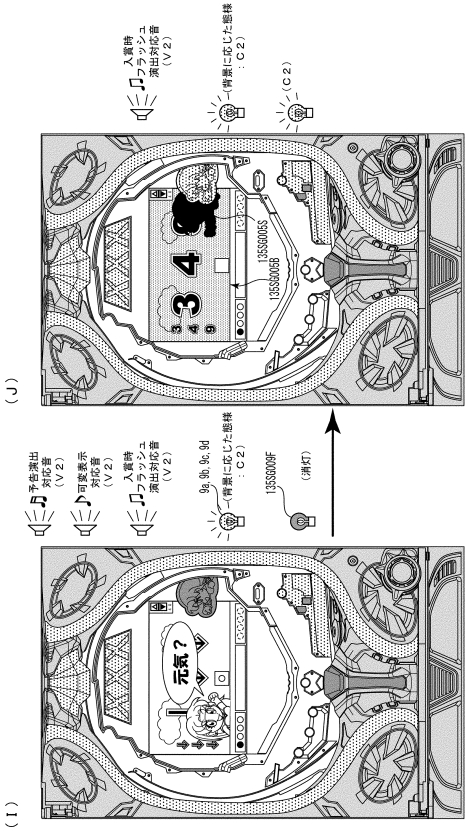
【図１０－１２７】

【図１０－１２７】変形例１３５ＳＧ－７



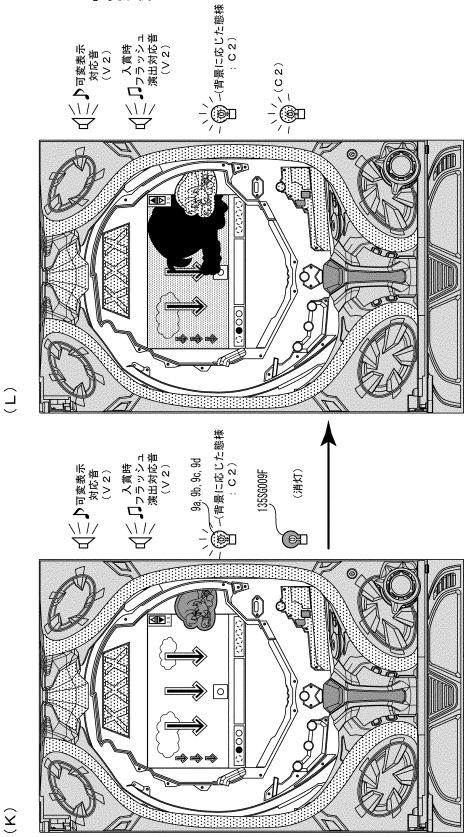
【図１０－１２８】

【図１０－１２８】変形例１３５ＳＧ－７



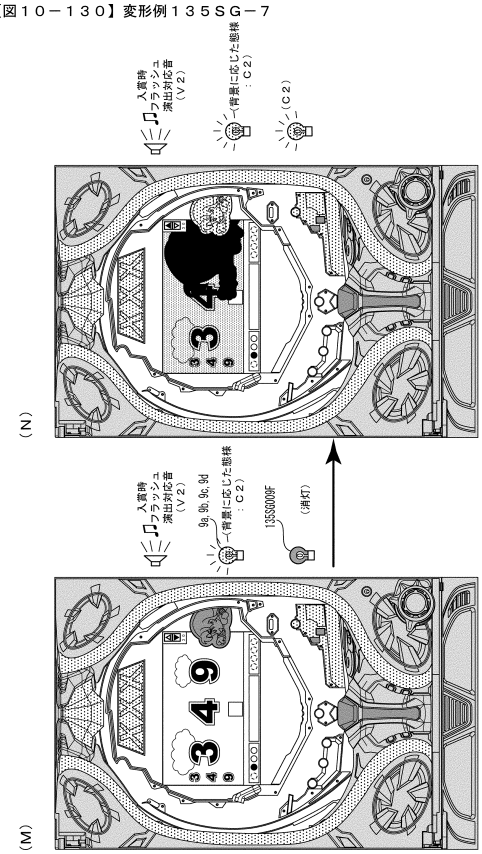
【図１０－１２９】

【図１０－１２９】変形例１３５ＳＧ－７



【図１０－１３０】

【図１０－１３０】変形例１３５ＳＧ－７



フロントページの続き

(56)参考文献　特許第６９６７０４５（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１５－０７３６１６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０８３２８６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１７６７３４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１８７１３７（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２