(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7586871号
(P7586871)

(45)発行日　令和6年11月19日(2024.11.19)

(24)登録日　令和6年11月11日(2024.11.11)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　１　（全191頁）

(21)出願番号　特願2022-147821(P2022-147821)
(22)出願日　令和4年9月16日(2022.9.16)
(65)公開番号　特開2024-42900(P2024-42900A)
(43)公開日　令和6年3月29日(2024.3.29)
審査請求日　令和5年10月30日(2023.10.30)

(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
(74)代理人　100098729
弁理士　重信 和男
(74)代理人　100204467
弁理士　石川 好文
(74)代理人　100206656
弁理士　林 修身
(74)代理人　100206911
弁理士　大久保 岳彦
(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
(72)発明者　梶原 涼

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】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
前記有利状態となる可能性を予告する複数種類の予告演出を実行可能であって、該予告演出に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、演出識別情報がリーチ態様となる前の第１状況において第１予告演出を実行可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、演出識別情報がリーチ態様となった後の第２状況において第２予告演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記第１予告演出において表示されるキャラクタのセリフに対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第１予告演出におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第２予告演出において成立したリーチの種別に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第２予告演出におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であ

り、
　前記第１予告演出におけるオブジェクトと該第１予告演出におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１予告演出におけるオブジェクトと該第１予告演出におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記第２予告演出におけるオブジェクトと該第２予告演出におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２予告演出におけるオブジェクトと該第２予告演出におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記第１予告演出におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す発射指示オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するよりも前に非表示となり、
　前記第２予告演出におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、表示期間のうち、第１期間において前記発射指示オブジェクトの表示領域に重畳しないように表示され、該第１期間経過後の第２期間において該発射指示オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するように表示される、遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
　本発明は、演出表示を表示可能な表示手段を備える遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
　従来の遊技機として、大当りの確定時に標示物として「ＢＯＮＵＳ確定」オブジェクトを表示するとともに、該「ＢＯＮＵＳ確定」オブジェクト上にエフェクトを付与することで、「ＢＯＮＵＳ確定」オブジェクトを目立たせるようにしたものがある（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１９－７６３８４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
　しかしながら、特許文献１にあっては、単に「ＢＯＮＵＳ確定」オブジェクト上にエフェクトが表示されるものでしかなく、効果的に表示物であるオブジェクトを目立たせることができないという問題があった。
【０００５】
　本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、より効果的にオブジェクトを目立たせることの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】
【０００６】
　本発明の請求項１に記載の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
前記有利状態となる可能性を予告する複数種類の予告演出を実行可能であって、該予告演出に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記演出制御手段は、
　　演出識別情報の可変表示が開始された後に、演出識別情報がリーチ態様となる前の第１状況において第１予告演出を実行可能であり、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、演出識別情報がリーチ態様となった後の第２状況において第２予告演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記第１予告演出において表示されるキャラクタのセリフに対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第１予告演出におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第２予告演出において成立したリーチの種別に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第２予告演出におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第１予告演出におけるオブジェクトと該第１予告演出におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１予告演出におけるオブジェクトと該第１予告演出におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第２予告演出におけるオブジェクトと該第２予告演出におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２予告演出におけるオブジェクトと該第２予告演出におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第１予告演出におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す発射指示オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するよりも前に非表示となり、

前記第２予告演出におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、表示期間のうち、第１期間において前記発射指示オブジェクトの表示領域に重畳しないように表示され、該第１期間経過後の第２期間において該発射指示オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するように表示される。

これによれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトによってエフェクトの表示範囲を異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図６１、図６４、図６６、図９５、図９６

【０００７】

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】

【０００８】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図３】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である

【図４】各描画領域の説明図である。

【図５】表示優先度の説明図である。

【図６】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図７】各乱数を示す説明図である。

【図８】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図９】（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。

【図１０】はずれ変動パターンの説明図である。
【図１１】大当り変動パターンの説明図である。
【図１２】変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１３】はずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１４】はずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１５】大当り用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１６】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
【図１７】演出制御用データ保持エリアの説明図である。
【図１８】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１９】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２０】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２１】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２２】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２３】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８】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２９】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３０】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１】大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２】可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図３３】可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図３４】可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図３５】各演出を実行可能な遊技状態及び表示されるエフェクトの説明図である。
【図３６】各演出を実行可能な遊技状態及び表示されるエフェクトの説明図である。
【図３７】（Ａ）は保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図であり、（Ｂ）は保留表示の表示態様変化タイミングの決定割合の説明図である。
【図３８】可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無の決定割合の説明図である。
【図３９】セリフ予告演出の実行の有無の決定割合及び表示するセリフの決定割合の説明図である。
【図４０】（Ａ）は弱スーパーリーチタイトル演出のパターン決定割合の説明図であり、（Ｂ）は強スーパーリーチタイトル演出のパターン決定割合の説明図である。
【図４１】カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図である。
【図４２】可変表示開始時の表示態様を示す演出図である。
【図４３】可変表示開始時飾り図柄拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図４４】図柄停止時拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図４５】図柄停止時拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図４６】第１セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図４７】第２セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図４８】擬似連演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図４９】擬似連演出非実行時の表示態様を示す演出図である。
【図５０】ノーマルリーチ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図５１】弱スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図５２】弱スーパーリーチ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図５３】発展演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図５４】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図５５】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図５６】カットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。

【図５７】カットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図５８】決めボタン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図５９】図柄揃い演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図６０】可変表示結果がはずれとなった場合の表示態様を示す演出図である。
【図６１】第１セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図６２】第２セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図６３】リーチ示唆演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図６４】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図６５】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図６６】カットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図６７】決めボタン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図６８】図柄揃い演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図６９】ファンファーレ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図７０】ファンファーレ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図７１】第１右打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図７２】Ｖチャレンジ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図７３】Ｖチャレンジ演出及びＶチャレンジ成功演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図７４】Ｖ入賞時演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図７５】エンディング演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図７６】第１左打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図７７】第２左打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図７８】第１賞球数報知演出及び第２賞球報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図７９】保留連示唆演出及び保留連報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図８０】保留連示唆演出及び保留連報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図８１】デモ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図８２】デモ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図８３】拡大エフェクトの説明図である。
【図８４】拡大エフェクトの説明図である。
【図８５】拡大エフェクトの説明図である。
【図８６】拡大エフェクトの説明図である。
【図８７】拡大エフェクトの説明図である。
【図８８】拡大エフェクトの説明図である。
【図８９】拡大エフェクトの説明図である。
【図９０】拡大エフェクトの説明図である。
【図９１】拡大エフェクトの説明図である。
【図９２】拡大エフェクトの説明図である。
【図９３】拡大エフェクトの説明図である。
【図９４】拡大エフェクトの説明図である。
【図９５】拡大エフェクトの説明図である。
【図９６】拡大エフェクトの説明図である。
【図９７】拡大エフェクトの説明図である。
【図９８】装飾エフェクトの説明図である。
【図９９】装飾エフェクトの説明図である。
【図１００】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図１０１】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図１０２】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図で

ある。
【図１０３】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図１０４】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図１０５】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図１０６】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図１０７】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図１０８】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図１０９】可変表示開始時飾り図柄拡大演出におけるタイミングチャートである。
【図１１０】第１セリフ予告演出におけるタイミングチャートである。
【図１１１】第２セリフ予告演出におけるタイミングチャートである。
【図１１２】擬似連演出におけるタイミングチャートである。
【図１１３】ノーマルリーチ演出におけるタイミングチャートである。
【図１１４】強スーパーリーチタイトル演出におけるタイミングチャートである。
【図１１５】強スーパーリーチタイトル演出におけるタイミングチャートである。
【図１１６】図柄揃い演出におけるタイミングチャートである。
【図１１７】予告ボタン演出におけるタイミングチャートである。
【図１１８】タイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図１１９】タイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図１２０】タイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図１２１】タイミングチャートにおける各期間の関係の説明図である。
【図１２２】第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出との比較図である。
【図１２３】強スーパーリーチタイトル演出における比較図である。
【図１２４】可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出との比較図である。
【図１２５】可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図１２６】図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出との比較図である。
【図１２７】図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図１２８】ノーマルリーチ演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図１２９】変形例におけるノーマルリーチ演出のタイミングチャートである。
【図１３０】変形例における第２左打ち表示演出の表示態様を示す演出図である。
【図１３１】変形例における大当り種別判定テーブルと大当り種別の説明図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
［形態１］
形態１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況に対応したオブジェクトの表示サイズを変化させるように表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトの動作が完了することに関連したタイミングにおいて、該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示を開始し、該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長くなるように、該

第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示し、
　前記第２状況におけるオブジェクトの表示サイズが規定サイズとなることに関連したタイミングにおいて、該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示を開始し、該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長くなるように、該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示し、
　前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、が異なる、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表示することで、遊技者が演出に注目するタイミングが増え、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
　対応図面：図４６、図４８、図５３、図５４、図５５、図５９、図１１２、図１１４、図１１５、図１１６、図１２１
【００１０】
　［形態２］
　形態２の遊技機は、
　可変表示を行い、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、
　表示手段と、
　演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、
　　第１状況において、該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
　　第２状況において、該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
　前記第１状況におけるオブジェクトの動作が完了することに関連したタイミングにおいて、該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
　前記第２状況におけるオブジェクトの動作が完了することに関連したタイミングにおいて、該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
　前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、が異なる、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表

示することで、遊技者が演出に注目するタイミングが増え、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図４６、図４８、図５３、図５４、図５５、図５９、図１１２、図１１４、図１１５、図１１６、図１２１

【００１１】

［形態３］

形態３の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第１状況において、該第１状況に対応したオブジェクトの表示サイズを変化させるように表示可能であり、

第２状況において、該第２状況に対応したオブジェクトの表示サイズを変化させるように表示可能であり、

前記第１状況におけるオブジェクトの表示サイズが規定サイズとなることに関連したタイミングにおいて、該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第２状況におけるオブジェクトの表示サイズが規定サイズとなることに関連したタイミングにおいて、該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、が異なる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表示することで、遊技者が演出に注目するタイミングが増え、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図４８、図５４、図５５、図５９、図１１２、図１１４、図１１５、図１１６、図１２１

【００１２】

［形態４］

形態４の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させるこ

とが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、特定状況において、
オブジェクトを動作させるように表示可能であり、
オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記音出力手段は、前記特定状況において、該特定状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、
前記特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特定状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図４６、図４８、図５０、頭５４、図５５、図５９、図１１０、図１１２、図１１３、図１１４、図１１５、図１１６、図１２１
【００１３】
［形態５］
形態５の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表

示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高め、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図５４、図５５、図１１４、図１１５、図１２１

【００１４】

［形態６］

形態６の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、

前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第１状況における所定期間の経過後において、第１エフェクトが非表示となるタイミングと、第３エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なり、

前記第２状況における所定期間の経過後において、第２エフェクトが非表示となるタイミングと、第３エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図５４、図５５、図１１４、図１１５、図１２１

【００１５】

［形態７］

形態７の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させること

が可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況における所定期間の経過後において、第１エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第３エフェクトの表示が開始されるタイミングと、が異なり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、第２エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第３エフェクトの表示が開始されるタイミングと、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図５４、図５５、図１１４、図１１５、図１２１
【００１６】
［形態８］
形態８の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状

況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、

前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第１状況における所定期間の経過後において、

第１エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第３エフェクトの表示が開始されるタイミングと、が異なり、

第１エフェクトが非表示となるタイミングと、第３エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なり、

前記第２状況における所定期間の経過後において、

第２エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第３エフェクトの表示が開始されるタイミングと、が異なり、

第２エフェクトが非表示となるタイミングと、第３エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図５４、図５５、図１１４、図１１５、図１２１

【００１７】

［形態９］

形態９の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

発光手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、特定状況において、

オブジェクトを動作させるように表示可能であり、

オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

前記特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記演出制御手段は、前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことが

でき、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図１０９～図１１７

【００１８】

［形態１０］

形態１０の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第１状況において、

前記第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

第２状況において、

前記第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第１状況におけるオブジェクトを第１パターンで模った態様であり、

前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第２状況におけるオブジェクトを前記第１パターンとは異なる第２パターンで模った態様である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表示するとともにエフェクトの表示パターンをオブジェクトの種類によって異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図５０、図５９、図８３、図８５

【００１９】

［形態１１］

形態１１の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第１状況において、

前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能で

あり、
　第２状況において、
　　前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
　　前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
　前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、可変表示の状況を示す可変表示情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するよりも前に非表示となり、
　前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、表示期間のうち、第１期間において前記可変表示情報オブジェクトの表示領域に重畳しないように表示され、該第１期間経過後の第２期間において該可変表示情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するように表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトによってエフェクトの表示範囲を異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。
　対応図面：図５０、図５９、図８８、図９１
【００２０】
　［形態１２］
　形態１２の遊技機は、
　可変表示を行い、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、
　表示手段と、
　演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、
　　第１状況において、
　　前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
　　前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
　　第２状況において、
　　前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
　　前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
　前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、保留記憶の数に対応した保留情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するよりも前に非表示となり、

前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、表示期間のうち、第１期間において前記保留情報オブジェクトの表示領域に重畳しないように表示され、該第１期間経過後の第２期間において該保留情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するように表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトによってエフェクトの表示範囲を異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図５０、図５９、図８８、図９１

【００２１】

［形態１３］

形態１３の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第１状況において、

前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

第２状況において、

前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す発射指示オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するよりも前に非表示となり、

前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、表示期間のうち、第１期間において前記発射指示オブジェクトの表示領域に重畳しないように表示され、該第１期間経過後の第２期間において該発射指示オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するように表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトによってエフェクトの表示範囲を異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図６１、図６４、図６６、図９５、図９６

【００２２】

［形態１４］

形態１４の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第１状況において、

所定期間に亘って前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

第２状況において、

前記所定期間よりも長い特定期間に亘って前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第１状況におけるオブジェクトを模った態様である一方、前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第２状況におけるオブジェクトを模った態様ではない、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、表示期間が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを好適に異ならせた遊技機を提供することができる。

対応図面：図４６、図４７

【００２３】

［形態１５］

形態１５の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第１状況において、

所定数の単体オブジェクトにより構成された前記第１状況に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、

前記第１オブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

第２状況において、

前記所定数よりも多い特定数の単体オブジェクトにより構成された前記第２状況に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、

前記第２オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第１エフェクトは、前記第１状況におけるオブジェクトを模った態様である一方、前記第２エフェクトは、前記第２状況におけるオブジェクトを模った態様ではない、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、表示数が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフ

ェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを好適に異ならせた技機を提供することができる。

対応図面：図４６、図４７

【００２４】

［形態１６］

形態１６の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様となったときとは異なるエフェクトが表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報がリーチ態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図４３、図５０、図１０９、図１１３

【００２５】

［形態１７］

形態１７の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報が前記所定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様となったときとは異なるエフェクトが表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図４４、図４５、図５０、図１１３、図１２１

【００２６】

［形態１８］

形態１８の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示し、その後、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報が前記特定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときのエフェクトが表示されない、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図５０、図５１、図５２、図１１３、図１２１

【００２７】

［形態１９］

形態１９の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトと、演出識別情報が特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは、いずれも演出識別情報を模った態様である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様または特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図５０、図５９、図１１３、図１１６、図１２１
【００２８】
［形態２０］
形態２０の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示

されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときとは異なるエフェクトが表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図４３、図５９、図１０９、図１１６、図１２１
【００２９】
［形態２１］
形態２１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記所定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときとは異なるエフェクトが表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図４４、図４５、図５９、図１１６、図１２１
【００３０】
［形態２２］
形態２２の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させること

が可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときのエフェクトが表示されない、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図５１、図５２、図５９、図１１６、図１２１
【００３１】
［形態２３］
形態２３の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、
第３状況において、
前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応した第４エフェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間より

も該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記第３状況におけるオブジェクトと第４エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第３状況におけるオブジェクトと該第４エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記音出力手段は、前記第３状況において、該第３状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、
　前記第３状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
　前記第４エフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高め、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
　対応図面：図５４、図５５、図５９、図１１４～図１１６、図１２１
【００３２】
　［形態２４］
　形態２４の遊技機は、
　可変表示を行い、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、
　表示手段と、
　音出力手段と、
　発光手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能、且つ複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、特定状況において、
　　オブジェクトを動作させるように表示可能であり、
　　オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
　前記音出力手段は、前記特定状況において、該特定状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、
　前記特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記特定状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
　前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長く、
　前記演出制御手段は、前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによ

ってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高め、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図１１０、図１１２、図１１３、図１１４、図１１５、図１１６、図１２１

【００３３】

［形態２５］

形態２５の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第１状況において、

所定期間に亘って前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

第２状況において、

前記所定期間よりも長い特定期間に亘って前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

第３状況において、

前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記音出力手段は、前記第３状況において、該第３状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、

前記第３状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、

前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長く、

前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第１状況におけるオブジェクトを模った態様であり、

前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第２状況におけるオブジェクトを模った態様ではなく、

前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第３状況におけるオブジェクトを模った態様である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、表示期間が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせることができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定

音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図４６、図４７、図５０、図５９、図１１０、図１１１、図１１３、図１１６、図１２１
【００３４】
［形態２６］
形態２６の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
所定数の単体オブジェクトにより構成された前記第１状況に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記第１オブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記所定数よりも多い特定数の単体オブジェクトにより構成された前記第２状況に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、
前記第２オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
第３状況において、
前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記音出力手段は、前記第３状況において、該第３状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長く、
前記第１エフェクトは、前記第１オブジェクトを模った態様であり、
前記第２エフェクトは、前記第２オブジェクトを模った態様ではなく、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第３状況におけるオブジェクトを模った態様である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高め、更に、表示数が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせた遊技機を提供することができる。
対応図面：図４６、図４７、図５０、図５９、図１１０、図１１１、図１１３、図１１６、図１２１
【００３５】
［形態２７］
形態２７の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、
前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、
前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、
前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報がリーチ態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図４３、図５０、図１０９、図１１３、図１２１
【００３６】
［形態２８］
形態２８の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報が前記所定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、

前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、

前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、

前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図４４、図４５、図５０、図１１３、図１２１

【００３７】

［形態２９］

形態２９の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示し、その後、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報が前記特定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトが表示されず、

前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、

前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、
前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図５０、図５１、図５２、図１１３、図１２１
【００３８】
［形態３０］
形態３０の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトと、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは、いずれも演出識別情報を模った態様であり、
前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、
前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、
前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様または特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図５０、図５９、図１１３、図１１６、図１２１

【００３９】

［形態３１］

形態３１の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、

前記音出力手段は、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときに、前記特定音を出力可能であり、

前記特別態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、

前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、特別態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図４３、図５９、図１０９、図１１６、図１２１

【００４０】

［形態３２］

形態３２の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記所定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、

前記音出力手段は、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときに、前記特定音を出力可能であり、

前記特別態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、

前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、特別態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図４４、図４５、図５９、図１６、図１２１

【００４１】

［形態３３］

形態３３の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させるこ

とが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトが表示されず、
前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記特定音を出力可能であり、
前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図１６、図５０、図５１、図５２、図５９、図１２１
【００４２】
［形態３４］
形態３４の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクト

に対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
　前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
　前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、
　第３状況において、
　　前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
　　前記第３状況におけるオブジェクトに対応した第４エフェクトを表示可能であり、
　前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記第３状況におけるオブジェクトと第４エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第３状況におけるオブジェクトと該第４エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記演出制御手段は、第４エフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高め、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
　対応図面：図５４、図５５、図５０、図５９、図１１３～図１１６、図１２１
【００４３】
　［形態３５］
　形態３５の遊技機は、
　可変表示を行い、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、
　表示手段と、
　発光手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、
　　第１状況において、
　　所定期間に亘って前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
　　前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
　　第２状況において、
　　所定期間よりも長い特定期間に亘って前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
　　前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

第３状況において、
前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記演出制御手段は、前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させ、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第１状況におけるオブジェクトを模った態様であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第２状況におけるオブジェクトを模った態様ではなく、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第３状況におけるオブジェクトを模った態様である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、オブジェクトを模った態様で拡大するように表示されるエフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高め、更に、表示期間が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせた遊技機を提供することができる。
対応図面：図４６、図４７、図５０、図５９、図１１０、図１１１、図１１３、図１１６、図１２１
【００４４】
［形態３６］
形態３６の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
所定数の単体オブジェクトにより構成された前記第１状況に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記第１オブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記所定数よりも多い特定数の単体オブジェクトにより構成された前記第２状況に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、
前記第２オブジェクトに対応した第２エフェクトを表示可能であり、
第３状況において、
前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記演出制御手段は、前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第

１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させ、
　前記第１エフェクトは、前記第１オブジェクトを模った態様であり、
　前記第２エフェクトは、前記第２オブジェクトを模った態様ではなく、
　前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第３状況におけるオブジェクトを模った態様である、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、オブジェクトを模った態様で拡大するように表示されるエフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高め、更に、表示数が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせた遊技機を提供することができる。
　対応図面：図４６、図４７、図５０、図５９、図１１０、図１１１、図１１３、図１１６、図１２１
【００４５】
　［形態３７］
　形態３７の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
　発光手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、
　　演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、
　　演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
　　前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
　前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、
　前記演出制御手段は、前記リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って所定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該所定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報がリーチ態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期

間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図４３、図５０、図１０９、図１１３、図１２１

【００４６】

［形態３８］

形態３８の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

発光手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報が前記所定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、

前記演出制御手段は、演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って所定輝度データに基づいて発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該所定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図４４、図４５、図５０、図１２１

【００４７】

［形態３９］

形態３９の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

発光手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させるこ

とが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示し、その後、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報が前記特定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトが表示されず、

前記演出制御手段は、前記リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って所定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該所定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図５０、図５１、図５２、図１２１

【００４８】

［形態４０］

形態４０の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

発光手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リ

ーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記発光手段は、
前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトに関連しない特殊輝度データに基づいて発光可能であり、
前記特別態様で演出識別情報が表示されたときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトに関連した特定輝度データに基づいて発光可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応した拡大エフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様となること、また演出識別情報が特別態様となることを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況に応じた輝度データに基づいて発光手段を発光させて好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図５０、図５９、図１１６、図１２１、図１２９
【００４９】
［形態４１］
形態４１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、前記有利状態において、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第１オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトとは異なる態様で前記特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示パターンが異なる２種類の特定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトにより好適に遊技媒体の発射を指示することができる。
対応図面：図６９、図７１、図９９
【００５０】
［形態４２］
形態４２の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、

前記通常状態において遊技領域における特定領域に遊技媒体が進入したときに、遊技領域における所定領域への発射を促す第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、前記所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、状況に応じて表示パターンを異ならせた２種類の所定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトにより好適に遊技媒体の発射を指示することができる。
対応図面：図７６、図７７、図１３０
【００５１】
［形態４３］
形態４３の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域における所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトと所定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトとの表示パターンを異ならせることで好適に遊技媒体の発射を指示することができる。
対応図面：図７１、図７６
【００５２】
［形態４４］
形態４４の遊技機は、
可変表示を行い、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、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記所定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブ

ジェクトを表示可能であり、
　第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応図面：図４６、図４７、図５６、図５７、図７１
【００５３】
　［形態４５］
　形態４５の遊技機は、
　可変表示を行い、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、
　遊技者が操作可能な操作手段と、
　表示手段と、
　遊技制御手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
　前記演出制御手段は、前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
　前記表示手段は、
　　前記所定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
　　前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
　第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応図面：図６１、図６２、図７１
【００５４】
　［形態４６］
　形態４６の遊技機は、
　可変表示を行い、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、
　遊技者が操作可能な操作手段と、
　表示手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記演出制御手段は、通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
　前記表示手段は、

前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図５８、図７１
【００５５】
［形態４７］
形態４７の遊技機は、
可変表示を行い、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、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図６７、図７１
【００５６】
［形態４８］
形態４８の遊技機は、
可変表示を行い、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、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させるこ

とが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
　前記演出制御手段は、前記有利状態において前記操作手段を用いて前記特別状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、
　前記表示手段は、
　　前記特別演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
　　前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
　第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応図面：図７１、図７２、図７９
【００５７】
　［形態４９］
　形態４９の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、
　　通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
　　前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す所定オブジェクトを表示可能であり、
　前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた所定オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応図面：図５９、図７１
【００５８】
　［形態５０］
　形態５０の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
　遊技制御手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す所定オブジェクトを表示可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた所定オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図６８、図７１
【００５９】
［形態５１］
形態５１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す所定オブジェクトを表示可能であり、
前記通常状態において前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
前記特別状態において前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
前記所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、前記通常状態または前記特別状態において前記特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた所定オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図５９、図６８、図７１
【００６０】

［形態５２］
形態５２の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、
前記有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図６９
【００６１】
［形態５３］
形態５３の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、
前記有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、第１オブジェクトとは表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図７０
【００６２】
［形態５４］
形態５４の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第１有利状態に制御された場合に、
前記第１有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第２有利状態に制御された場合に、該第２有利状態の名称に対応した第３オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第３オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトおよび第３オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図６９、図７０
【００６３】
［形態５５］
形態５５の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、
前記特別状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより特別状態における遊技が可能となることを好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

対応図面：図７１、図７５

【００６４】

［形態５６］

形態５６の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記表示手段は、前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、

前記特別状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、

遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、

第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第２オブジェクトは、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより引き続き特別状態における遊技が可能であることを好適に示すことができ、更に、第１オブジェクトとは表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

対応図面：図７１、図７５

【００６５】

［形態５７］

形態５７の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記表示手段は、

前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示した後に、

前記有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、

遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、

前記特別状態の名称に対応した第３オブジェクトを表示可能であり、

前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、演出識別情報が特別態様で表示されたときまたは第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクト

を伴って表示され、
　第３オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第３オブジェクトにより特別状態における遊技が可能となることを好適に示すことができる。
　対応図面：図５９、図６９、図７５
【００６６】
　［形態５８］
　形態５８の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
　遊技制御手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
　前記表示手段は、
　　前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
　　前記特別状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第１オブジェクトを表示可能であり、
　　前記特別態様で演出識別情報を表示した後に、
　　前記有利状態の名称に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、
　　前記特別状態の名称に対応した第３オブジェクトを表示可能であり、
　前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第１オブジェクトは、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第３オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときと滞在時のエフェクトを異ならせた第１オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第３オブジェクトにより特別状態における遊技が可能となることを好適に示すことができる。
　対応図面：図６８、図７０、図７５
【００６７】
　［形態５９］
　形態５９の遊技機は、

可変表示を行い、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、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記所定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図４６、図４７、図７６
【００６８】
［形態６０］
形態６０の遊技機は、
可変表示を行い、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、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターン

を異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

対応図面：図５８、図７６

【００６９】

［形態６１］

形態６１の遊技機は、

可変表示を行い、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、

遊技者が操作可能な操作手段と、

表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、

前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、

第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

対応図面：図６７、図７６

【００７０】

［形態６２］

形態６２の遊技機は、

可変表示を行い、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、

遊技者が操作可能な操作手段と、

表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、前記有利状態において前記操作手段を用いて前記特別状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特別演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、

前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、

第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェ

クトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応図面：図７２、図７６
【００７１】
　［形態６３］
　形態６３の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
　遊技制御手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記遊技制御手段は、有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
　前記表示手段は、
　　前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
　　前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す所定オブジェクトを表示可能であり、
　前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応記載：図５９、図７６
【００７２】
　［形態６４］
　形態６４の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
　遊技制御手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
　前記表示手段は、
　　前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、該有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
　　前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
　第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェ

クトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応記載：図６９、図７６
【００７３】
　［形態６５］
　形態６５の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
　遊技制御手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
　前記表示手段は、前記特別状態において、
　　演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、該有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
　　前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
　第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応図面：図７０、図７６
【００７４】
　［形態６６］
　形態６６の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
　遊技制御手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
　前記表示手段は、
　　前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第１有利状態に制御された場合に、該第１有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
　　前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第２有利状態に制御された場合に、該第２有利状態の名称に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、
　　前記特別状態において前記第２有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたとき

に、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第３オブジェクトを表示可能であり、
　第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第３オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトまたは第２オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトおよび第２オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第３オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応図面：図６９、図７０、図７６
【００７５】
　［形態６７］
　形態６７の遊技機は、
　可変表示を行い、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、
　遊技者が操作可能な操作手段と、
　表示手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記演出制御手段は、通常状態において、
　　前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
　　前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
　前記表示手段は、前記所定演出が実行されるよりも前の第１タイミングと前記特定演出が実行されるよりも前の第２タイミングとにおいて、前記操作手段を模した所定オブジェクトを表示可能であり、
　第１タイミングにおける所定オブジェクトは、第１出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２タイミングにおける所定オブジェクトは、第２出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
　第１出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間よりも第２出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間の方が長い、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第１タイミングと第２タイミングとで出現時のエフェクトを異ならせることで所定オブジェクトに対する印象度合いに差異を生じさせて興趣を高め、更に、滞在時のエフェクトを共通化することでいずれのタイミングでも適切に操作手段への動作を促すことができる。
　対応図面：図４６、図４７、図５６～図５８
【００７６】
　［形態６８］
　形態６８の遊技機は、
　可変表示を行い、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、
　遊技者が操作可能な操作手段と、
　表示手段と、
　遊技制御手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記特別状態において、
前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、前記所定演出が実行されるよりも前の第１タイミングと前記特定演出が実行されるよりも前の第２タイミングとにおいて、前記操作手段を模した所定オブジェクトを表示可能であり、
第１タイミングにおける所定オブジェクトは、第１出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第２タイミングにおける所定オブジェクトは、第２出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第１出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間よりも第２出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１タイミングと第２タイミングとで出現時のエフェクトを異ならせることで所定オブジェクトに対する印象度合いに差異を生じさせて興趣を高め、更に、滞在時のエフェクトを共通化することでいずれのタイミングでも適切に操作手段への動作を促すことができる。
対応図面：図６１、図６２、図６６、図６７、図１１７、図１２１
【００７７】
［形態６９］
形態６９の遊技機は、
可変表示を行い、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、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、
前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する第１演出を実行可能であり、
前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第２演出を実行可能であり、
前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する第３演出を実行可能であり、
前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第４演出を実行可能であり、
前記表示手段は、前記第１演出が実行されるよりも前の第１タイミングと、前記第２演出が実行されるよりも前の第２タイミングと、前記第３演出が実行されるよりも前の第３タイミングと、前記第４演出が実行されるよりも前の第４タイミングと、において、前記操作手段を模した所定オブジェクトを表示可能であり、
前記第１タイミングにおける所定オブジェクトは、第１出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
前記第２タイミングにおける所定オブジェクトは、第２出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、

前記第３タイミングにおける所定オブジェクトは、第１出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
前記第４タイミングにおける所定オブジェクトは、第２出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第１出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間よりも第２出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時のエフェクトをタイミングに応じて異ならせることで所定オブジェクトに対する印象度合いに差異を生じさせて興趣を高め、更に、滞在時のエフェクトを共通化することでいずれのタイミングでも適切に操作手段への動作を促すことができる。
対応図面：図４６、図４７、図５６～図５８、図６１、図６２、図６７、図１１７、図１２１
【００７８】
［形態７０］
形態７０の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
可変表示が行われている期間において所定演出を実行可能であり、
可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記所定演出が実行される場合に、第１オブジェクトと該第１オブジェクトに対応した第１エフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出が実行される場合に、第２オブジェクトと該第２オブジェクトに対応した第２エフェクトとを表示可能であり、
前記所定演出の実行期間において第２オブジェクトと第２エフェクトとを表示不能である一方で、前記デモンストレーション演出の実行期間において第１オブジェクトと第１エフェクトとを表示可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出の実行期間でしか表示されない第２オブジェクトと第２エフェクトによりデモンストレーション演出の特別感を高め、遊技者に積極的にデモンストレーション演出を見てもらえるようにした遊技機を提供することができる。
対応図面：無し（変形例６参照）
【００７９】
［形態７１］
形態７１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されることに対応した可変表

示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、

前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、

前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特別可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特別可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特別可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。

対応図面：図２４、図３４、図３５、図３６、図８１、図８２

【００８０】

［形態７２］

形態７２の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、

前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、

前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特殊可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特殊可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特殊可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。

対応図面：図２４、図３４、図３５、図３６、図８１、図８２

【００８１】

［形態７３］
形態７３の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特別可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多く、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特殊可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特別可変表示パターンまたは特殊可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特別可変表示パターンまたは特殊可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。
対応図面：図２４、図３４、図３５、図３６、図８１、図８２
【００８２】
［形態７４］
形態７４の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、

前記表示手段は、
　前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、
　前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる所定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、所定可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで所定可変表示パターンに基づいた可変表示を適度に盛り上げることができる。
対応図面：図２４、図３２、図３３、図３５、図３６、図８１、図８２
【００８３】
［形態７５］
形態７５の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
　前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、
　前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特定可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特定可変表示パターンに基づいた可変表示を適度に盛り上げることができる。

対応図面：図２４、図３２、図３３、図３５、図３６、図８１、図８２

【００８４】

［形態７６］

形態７６の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、

前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、

前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、

前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる所定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多く、

前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、所定可変表示パターンまたは特定可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで所定可変表示パターンまたは特定可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。

対応図面：図２４、図３２、図３３、図３５、図３６、図８１、図８２

【００８５】

［形態７７］

形態７７の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

第１始動条件または第２始動条件の成立に基づいて可変表示を開始する遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記第１始動条件の成立に基づいて開始した可変表示の終了後に

第１有利状態または第２有利状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記第１有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記表示手段が前記第１有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多く、
前記表示手段が前記第２有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、第１有利状態および第２有利状態において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで第１有利状態および第２有利状態を好適に盛り上げることができる。
対応図面：図２５、図３６、図８１、図８２
【００８６】
［形態７８］
形態７８の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件の成立に基づいて可変表示を開始する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記第２始動条件の成立に基づいて開始した可変表示の終了後に第１有利状態または第２有利状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記第１有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記表示手段が前記第１有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多く、
前記表示手段が前記第２有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、第１有利状態および第２有利状態に

おいて表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで第１有利状態および第２有利状態を好適に盛り上げることができる。
　対応図面：図１３１、変形例７
【００８７】
　本発明の　　を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。
【００８８】
　（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。
【００８９】
　尚、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。尚、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）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【００９０】
　尚、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。尚、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。
【００９１】
　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。
【００９２】
　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。尚、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。
【００９３】
　また、画像表示装置５の表示画面（表示領域）左上には、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア５Ｓが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。
【００９４】
　尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像（オブジェクト画像）よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１

保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【００９５】

尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体３２が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵ１２０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、画像表示装置５を動作させることにより第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。

【００９６】

画像表示装置５の画面下部には、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（特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。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。尚、本実施の形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、本実施の形態において、特図保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

【００９７】

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。

【００９８】

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。

【００９９】

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。

【０１００】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、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片が傾倒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。尚、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上記のものに限定されない。

【０１０１】

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。

【０１０２】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する第１特別可変入賞球装置７Ａ及び第２特別可変入賞球装置７Ｂが設けられている。第１特別可変入賞球装置７Ａは、ソレノイド８２（図２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第１大入賞口を形成し、第２特別可変入賞球装置７Ｂは、ソレノイド８３（図２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第２大入賞口を形成する。

【０１０３】

第１特別可変入賞球装置７Ａ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第１大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第１大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第１特別可変入賞球装置７Ａ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第１大入賞口を開放状態として、遊技球が第１大入賞口に進入しやすくなる。

【０１０４】

同じく、　第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８３がオフ状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第２大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用のソレノイド８３がオン状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を開放状態として、遊技球が第２大入賞口に進入しやすくなる。

【０１０５】

第１大入賞口に進入した遊技球は第１カウントスイッチ２３（図２参照）によって検出されるようになっており、第２大入賞口に進入した遊技球は第２カウントスイッチ２４（図２参照）によって検出されるようになっている。これら第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出された場合、つまり、大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１５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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

尚、本実施の形態における遊技領域は、画像表示装置５の左方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が一般入賞口１０及び入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に入賞可能な左遊技領域２Ｌと、画像表示装置５の右方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、特別可変入賞球装置７が形成する第１大入賞口や第２大入賞口に入賞可能且つ通過ゲート４１を通過可能な右遊技領域２Ｒと、から構成されている。

【０１１２】

尚、本実施の形態における通常状態は、遊技者が主に左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出す遊技状態であり、本実施の形態における時短状態、確変状態、大当り遊技状態は、遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出す遊技状態である。

【０１１３】

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サイドランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。

【０１１４】

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、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、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、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆ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、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている。また、各種ランプについては後述する。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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。

【０１１７】

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

れる。

【０１１８】

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

【０１１９】

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。

【０１２０】

（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。尚、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。

【０１２１】

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

【０１２２】

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。

【０１２３】

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。

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

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。

【０１２７】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される第１大入賞口や第２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（１０回や

６回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【０１２８】

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。

【０１２９】

尚、「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。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

尚、本実施の形態では、大当り種別に応じて特定ラウンド（例えば、６ラウンド目）において開放態様となる大入賞口が異なっており、該特定ラウンドにおいて第２入賞口が開放態様となる大当り種別においては、遊技球が第２大入賞口に進入する、つまり、第２カウントスイッチ２４によって検出されたことにもとづいて大当り遊技終了後に遊技状態が

確変状態（高確高ベース状態）に制御されるようになっている。

【０１３７】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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

【０１４３】

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。

【０１４４】

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。

【０１４５】

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。

【０１４６】

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）。

【０１４７】

（基板構成）

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

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

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、リアルタイムクロック１０６と、を備える。

【０１５１】

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。尚、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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

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。

【０１５４】

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）、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４）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。

【０１５５】

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９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【０１５６】

出力回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２、８３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、８３に伝送する。

【０１５７】

また、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１には、図示しない払出制御基板も設けられている。払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。

【０１５８】

また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置を制御する。また、タッチリングが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【０１６６】

また、図３に示すように、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。

【０１６７】

図４に示すように、ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として後述する拡大エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像として後述する装飾エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ５画像秒が領域、レイヤ６の画像として後述す

る割れ前兆画像（ガラス板画像等）を描画・配置するためのレイヤ６画像描画領域、レイヤ７の画像として、ガラス板画像に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像Ａ及び該ガラス板画像Ａが割れたことにより生じる破片画像を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として後述するホワイトアウト画像００３ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域、レイヤ１１の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ１１画像描画領域、レイヤ１２の画像として後述する右打ち表示や左打ち表示の画像を描画・配置するためのレイヤ１２画像描画領域、レイヤ１３の画像として小図柄（第４図柄）を描画・配置するためのレイヤ１３画像描画領域が配置されている。

【０１６８】

尚、本実施の形態における拡大エフェクトとは、各演出において、対象の画像を模った（相似の関係にある）画像であるとともに経時によって拡大表示されていく画像であり、対象の画像よりも透過率が高く、拡大表示とともに透過率が徐々に高くなっていく画像である（図８３～図９７参照）。本実施の形態における装飾エフェクトとは、各演出において対象の画像とは形状の異なる画像であって、対象の画像と少なくとも表示開始時の透過率が同一（透過率０％）な画像である（図９８、図９９参照）。また、装飾エフェクトと比較して、拡大エフェクトの開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトは、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割く画像であることに対し、拡大エフェクトは、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能な画像である。すなわち、拡大エフェクトは、開発コストが低コストながらも注目してもらいたい対象の画像を効果的に目立たせることができる画像である。

【０１６９】

本実施の形態では、これらレイヤ１画像描画領域～レイヤ１３画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図４及び図５に示すように、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ３画像描画領域に描画される画像はレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ４画像描画領域に描画される画像はレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ５画像描画領域に描画される画像はレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ６画像描画領域に描画される画像はレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ７画像描画領域に描画される画像はレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ８画像描画領域に描画される画像はレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ９画像描画領域に描画される画像はレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像はレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１１画像描画領域に描画される画像はレイヤ１０画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１３画像描画領域に描画される画像はレイヤ１２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。

【０１７０】

つまり、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も下層に表示される画像であり、レイヤ２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画

像であり、レイヤ３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ４画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ５画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ６画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ７画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ８画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ９画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１０画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も上層に表示される画像である。

【０１７１】

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。

【０１７２】

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。

【０１７３】

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。

【０１７４】

尚、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。

【０１７５】

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。

【０１７６】

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。

【０１７７】

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。

【０１７８】

図６（Ａ）は、本実施の形態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「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図６（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。

【０１７９】

図６（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。

【０１８０】

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６（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」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。

【０１８１】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図６（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「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「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「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。

【０１８２】

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し、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御とが行

われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【０１８３】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大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。

【０１８４】

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「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０１８５】

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。コマンドＢ３００Ｈは、特別可変入賞球装置７第１大入賞口や第２大入賞口を通過（進入）した遊技球が第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４により検出されて入賞が発生したことに基づき、１５球の賞球が払い出されることを通知する大入賞口入賞指定コマンドである。

【０１８６】

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

【０１８７】

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（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド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（ノーマルリーチ）」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。

【０１８８】

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。

【０１８９】

コマンドＤ０００Ｈは、大当り遊技状態において遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、つまり、第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出されたことを通知するためのＶ入賞通知コマンドである。以下、本実施の形態では、大当り遊技中での第２カウントスイッチ２４による遊技球の検出を「Ｖ入賞」を記載する場合がある。本実施の形態における「Ｖ入賞」とは、当該入賞の発生した大当り遊技終了後の高ベース状態において、時短制御と確変制御の両方の制御が実行されること（高確高ベース状態に制御されること）を指す。

【０１９０】

コマンド９Ｆ００Ｈは、客待ちデモンストレーション表示（客待ちデモ）の実行を指定するための客待ちデモ表示指定コマンドである。

【０１９１】

尚、図６（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可変表示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。

【０１９２】

図７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７に示すように、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、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５、乱数値ＭＲ５の初期値判定用の乱数値ＭＲ６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。

【０１９３】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ６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、図示しない遊技制御カウンタ設定部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～ＭＲ６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。

【０１９４】

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「０」～「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「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」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「０」～「９９」の範囲の値をとる。

【０１９５】

変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変

動パターン種別を、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」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「０」～「４０９５」の範囲の値をとる。

【０１９６】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４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「０」～「２５５」の範囲の値をとる。

【０１９７】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５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。

【０１９８】

ＭＲ初期値判定用の乱数値ＭＲ６は、乱数値ＭＲ５の初期値の判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。

【０１９９】

図８は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、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特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０２００】

表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」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にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【０２０１】

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

【０２０２】

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

【０２０３】

図９（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。本実施の形態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、や「大当りＡ」、「大当りＢ」、「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。

【０２０４】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図９（Ｂ）を用いて説明する。本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りＡ、大当りＢ、大当りＣが設けられている。また、これら大当りＡ、大当りＢ、大当りＣは、大当り遊技状態の６ラウンド目において遊技球が第２大入賞口に入賞（いわゆるＶ入賞）することによって、大当り遊技の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【０２０５】

「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるラウンドが６回繰り返し実行される大当り（６ラウンド且つＶ入賞不能な大当り）遊技状態であり、「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（６ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態であり、「大当りＣ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目及び７ラウンド目～１０ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（１０ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態である。

【０２０６】

本実施の形態では、大当り遊技状態の終了後において少なくとも時短制御が実行されるので、該時短制御が実行されている間に大当りが発生することによって、大当り遊技状態の終了後に再度時短制御（及び確変制御）が実行され、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。

【０２０７】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りＡ～大当りＣの３種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は２種類以下、または４種類以上設けてもよい。

【０２０８】

また、図９（Ａ）に示すように、大当り種別判定テーブルにおいては、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、「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」、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（「０」～「４９」の範囲の値）がラウンド数の少ない「大当りＡ」や「大当りＢ」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、「大当りＡ」や「大当りＢ」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にお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にお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「大当りＡ」や「大当りＢ」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「大当りＡ」や「大当りＢ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置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。

【０２０９】

図１０及び図１１は、本実施の形態における変動パターンの具体例を示す説明図である。本実施の形態の変動パターンは、大別して可変表示結果がはずれとなるはずれ変動パタ

ーンと可変表示結果が大当りとなる大当り変動パターンとで構成されている。

【０２１０】

図１０に示すように、はずれ変動パターンとしては、大別して、いずれのリーチ演出も実行されずにはずれとなる非リーチはずれの変動パターン（変動パターン種別が非リーチの変動パターン）、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるノーマルリーチの変動パターン（変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出または低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース弱スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース最強スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＤの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターン）が設けられている。

【０２１１】

変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が２個以下であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－１、特図変動時間が５０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が３個であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－２、特図変動時間が２０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－３、特図変動時間が８０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－４の４種類の変動パターンが設けられている。

【０２１２】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が２００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ａ、特図変動時間が３５０００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ｂ、特図変動時間が５００００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ｃの３種類の変動パターンが設けられている。

【０２１３】

変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が７３０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－２、特

図変動時間が８３０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－３の２種類の変動パターンが設けられている。

【０２１４】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が９３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１０３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－４、特図変動時間が１０３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１１３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－５、特図変動時間が４００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた５００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－６の３種類の変動パターンが設けられている。

【０２１５】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が１０８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１１８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－７、特図変動時間が１１３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１２３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－８、特図変動時間が４５０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた５５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－９の３種類の変動パターンが設けられている。

【０２１６】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が１１８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１２８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１０、特図変動時間が１２３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１３３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１１、特図変動時間が５００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた６００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１２の３種類の変動パターンが設けられている。

【０２１７】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１３８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１３、特図変動時間が１３３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１４３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１４、特図変動時間が６００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた７００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されては

ずれとなるＰＡ２－１５の３種類の変動パターンが設けられている。

【０２１８】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３０００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１７の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１８の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓであって、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１９の１種類の変動パターンが設けられている。

【０２１９】

また、図１１に示すように、大当り変動パターンとしては、はずれ変動パターンと同様に、低ベース強スーパーリーチＡ、低ベース強スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＣ、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチＡ、高ベーススーパーリーチＢ、高ベーススーパーリーチＣ、高ベーススーパーリーチＤの変動パターン種別の変動パターンが設けられている。

【０２２０】

より具体的には、図１１に示すように、変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が９３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１０８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出とベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－２、特図変動時間が１０３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１１８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－３、特図変動時間が４００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた５５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－４の３種類の変動パターンが設けられている。

【０２２１】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が１０８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１２３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－５、特図変動時間が１１３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１２８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－６、特図変動時間が４５０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた６００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－７の３種類の変動パターンが設けられている。

【０２２２】
　変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が１１８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１３３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－８、特図変動時間が１２３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１３８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－９、特図変動時間が５００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた６５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１０の３種類の変動パターンが設けられている。
【０２２３】
　変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１４３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１１、特図変動時間が１３３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１４８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１２、特図変動時間が６００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた７５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１３の３種類の変動パターンが設けられている。
【０２２４】
　変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１４の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１５の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１７の１種類の変動パターンが設けられている。
【０２２５】
　ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、遊技状態や可変表示結果に応じて変動パターン種別を決定するための複数の変動パターン種別判定テーブル、変動パターン種別判定テーブルにて決定した変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留記憶数）に応じて変動パターンを決定するための複数の変動パターン種別判定テーブルも含まれている。
【０２２６】
　本実施の形態では、遊技状態や可変表示結果に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する。次に、該選択した変動パターン種別判定テーブルと読み出した乱数値ＭＲ３とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【０２２７】
　例えば、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３２９９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３００～４０５３の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０５４～４０７３の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース弱スーパーリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０７４～４０８１の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８２～４０８９の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９０～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。
【０２２８】
　また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３８４９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３８５０～４０４８の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０４９～４０６６の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０６７～４０８３の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８４～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。
【０２２９】
　また、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、図１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。
【０２３０】
　また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、図１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～９７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。
【０２３１】
　上記のように変動パターン種別を決定した後は、遊技状態と可変表示結果及び可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留数）に応じて図１３～図１５に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを選択し、該選択した変動パターン判定テーブルと

読み出した乱数値ＭＲ４とを比較し、変動パターンを決定する。

【０２３２】

例えば、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が０～２個である場合は、図１３（Ａ）に示す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と乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－１に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１４０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定し、乱数値ＭＲ４の値が１４１～２２０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｂに決定し、乱数値ＭＲ４の値が２２１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｃに決定する。決定した変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１９９の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２００～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－３に決定する。

【０２３３】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。

【０２３４】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。

【０２３５】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が３個である場合は、図１３（Ｂ）に示す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と乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－２に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１４０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定し、乱数値ＭＲ４の値が１４１～２２０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｂに決定し、乱数値ＭＲ４の値が２２１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｃに決定する。

【０２３６】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５

５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。

【０２３７】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。

【０２３８】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図１４に示す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と乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２００の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２０１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－４に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定する。

【０２３９】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１７に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１８に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１９に決定する。

【０２４０】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図１５（Ａ）に示す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と乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－４に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－５に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－６に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－７に決定する。

【０２４１】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－９に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１０に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１３に決定する。

【０２４２】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図１５（Ｂ）に示す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と乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１４に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１５に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１７に決定する。

【０２４３】

以上のように変動パターン種別及び変動パターンが決定されることによって、本実施の形態では、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合については、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている。

【０２４４】

そして、最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている（低ベース状態における大当り期待度：低ベース最強スーパーリーチ＞低ベース強スーパーリーチＣ＞低ベース強スーパーリーチＢ＞低ベース強スーパーリーチＡ）。

【０２４５】

また、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）である場合については、最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている。

【０２４６】

そして、最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている（高ベース状態における大当り期待度：高ベーススーパーリーチＤ＞高ベーススーパーリーチＣ＞高ベーススーパーリーチＢ＞高ベーススーパーリーチＡ）。

【０２４７】

尚、本実施の形態では、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方においてノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合が設けられてい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、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合を設けてもよい。更には、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合を設けるのは、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方であってもよいし、どちらか一方のみであってもよい。

【０２４８】

図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、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（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【０２４９】

このような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１６に示すような遊技制御用データ保持エリア００３ＳＧ１５０が設けられている。図１６に示す遊技制御用データ保持エリア００３ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５とを備えている。

【０２５０】

第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａ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）の保留データを入賞順に記憶する。

【０２５１】

第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂ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）の保留データを入賞順に記憶する。

【０２５２】

一例として、第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａ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等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データ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。また、第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂ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等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データ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。

【０２５３】

こうして第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂ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や第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、これら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。

【０２５４】

尚、本実施の形態では、このように第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、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【０２５５】

普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃは、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００３ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出され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ＭＲ５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。

【０２５６】

遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２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００３ＳＧ１５２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。

【０２５７】

遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３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００３ＳＧ１５３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。

【０２５８】

遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４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００３ＳＧ１５４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００３ＳＧ１５４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。

【０２５９】

遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４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ＭＲ１～ＭＲ５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又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。

【０２６０】

遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５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００３ＳＧ１５５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。

【０２６１】

図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【０２６２】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【０２６３】

図２に示す演出制御基板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１７（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００３ＳＧ１９０が設けられている。図１７（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００３ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４とを備えている。

【０２６４】

演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１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００３ＳＧ１９１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。

【０２６５】

演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２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００３ＳＧ１９２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。

【０２６６】

演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３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００３ＳＧ１９３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。

【０２６７】

演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４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００３ＳＧ１９４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。

【０２６８】

本実施の形態では、図１７（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、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）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという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００３ＳＧ１９４Ａ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、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【０２６９】

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

【０２７０】

更に、本実施の形態における始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、保留記憶表示の最終的な表示パターンに応じたフラグ値がセットされる保留表示最終態様フラグと、保留記憶表示の表示パターンが最終的な表示パターンに変化するタイミングに応じたフラグ値がセットされる保留表示変化タイミングフラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【０２７１】

保留表示最終態様フラグには、後述する保留表示演出設定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（◇））または「２」（星（☆））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「０」であれば白抜きの丸形（○）、保留表示フラグの値が「１」であれば四角形（◇）、保留表示フラグの値が「２」であれば星（☆）が表示されるようになっている。

【０２７２】

また、保留表示フラグには、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納されるようになっており、保留表示演出の実行が決定された場合には、保留表示変化タイミングフラグの値に応じたタイミングに応じて保留表示最終態様フラグの値がセットされるようになっている。

【０２７３】

尚、本実施の形態における保留表示変化タイミングフラグの値は各保留記憶が各バッファ番号の保留記憶としてシフトするタイミングを示しており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各保留記憶が保留表示変化タイミングフラグの値に応じたバッファ番号の保留記憶としてシフトしたタイミングで保留表示最終態様フラグの値を保留表示フラグの値としてセットする処理を実行するようになっている。

【０２７４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾

「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。

【０２７５】

図１７（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１７（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「０」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【０２７６】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０２７７】

（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１８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。

【０２７８】

図１８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。

【０２７９】

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。

【０２８０】

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、乱数回路設定処理（ステップＳ８）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。

【０２８１】
　また、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、乱数回路設定処理（ステップＳ８）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。
【０２８２】
　乱数回路設定処理（ステップＳ８）の実行後、ＣＰＵ１０３は、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。
【０２８３】
　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１９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１９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、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４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）。
【０２８４】
　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、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。
【０２８５】
　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。
【０２８６】
　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。
【０２８７】
　（特別図柄プロセス処理）
　図２０は、特別図柄プロセス処理として、図１９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）。

【０２８８】

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１９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。

【０２８９】

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～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１７）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。

【０２９０】

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」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、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"１"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本実施の形態では、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なっている（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）。

【０２９１】

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。

【０２９２】

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」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。

【０２９３】

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。

【０２９４】

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。

【０２９５】

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。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【０２９６】

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、８３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開放対象の大入賞口、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。

【０２９７】

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、２４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。

【０２９８】

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、大当り開放後処理は終了する。

【０２９９】

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。

【０３００】

（始動入賞判定処理）

図２１は、図２０に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、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がオンであるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００３ＳＧＳ１０１；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（００３ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４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。００３ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００３ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００３ＳＧＳ１０３）。

【０３０１】

００３ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００３ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００３ＳＧＳ１０２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（００３ＳＧＳ１０２；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がオンであるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００３ＳＧＳ１０４；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（００３ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４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。００３ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００３ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００３ＳＧＳ１０６）。

【０３０２】

００３ＳＧＳ１０３，００３ＳＧＳ１０６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（００３ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」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（００３ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４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】

００３ＳＧＳ１０８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００３ＳＧ１５４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、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを抽出する（００３ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、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（００３ＳＧＳ１１０）。

【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、００３ＳＧＳ１０９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】

００３ＳＧＳ１１０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（００３ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「０」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１９に示す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】

ＣＰＵ１０３は、００３ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後（ステップ００３ＳＧＳ１１２）、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（００３ＳＧＳ１１３）。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１９に示す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】

００３ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００３ＳＧＳ１１４で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（００３ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４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（００３ＳＧＳ１１４で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（００３ＳＧＳ１１６）、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】

（入賞時乱数値判定処理）

図２２（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図２１のステップ００３ＳＧＳ１１２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。本実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ００３ＳＧＳ１１２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。

【０３０９】

図２２（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００３ＳＧ１５２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００３ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）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（低確高ベース状態）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（低確低ベース状態）であることを特定すればよい。

【０３１０】

ステップ００３ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１２２）。その後、図１７のステップ００３ＳＧＳ１０９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００３ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ００３ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「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。

【０３１１】

ステップ００３ＳＧＳ１２３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００３ＳＧＳ１２３；Ｎ）、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００３ＳＧＳ１２８）、遊技状態に応じたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１３０）。例えば、遊技状態が通常状態である場合は図１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は図１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢをそれぞれ選択すればよい。

【０３１２】

また、ステップ００３ＳＧＳ１２３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００３ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図９（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００３ＳＧＳ１３２）。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。

【０３１３】

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、大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、大当りＣであ

る場合には第４図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００３ＳＧＳ１３３）、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１３５）。尚、ステップ００３ＳＧＳ１３５の処理では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢをセットすればよい。

【０３１４】

ステップ００３ＳＧＳ１３０、ステップ００３ＳＧＳ１３５の実行後、ＣＰＵ１０３は、各ステップにおいてセットされた各変動パターン種別判定テーブルと変動パターン種別判定用の乱数値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００３ＳＧＳ１３８）。本実施の形態では、図２２（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。

【０３１５】

その後、ステップ００３ＳＧＳ１３８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００３ＳＧＳ１３９）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【０３１６】

（特別図柄通常処理）

図２３は、特別図柄通常処理として、図２０のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図２３に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００３ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【０３１７】

ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４をそれぞれ読み出す（ステップ００３ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【０３１８】

ステップ００３ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ１４３）。

【０３１９】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ００３ＳＧＳ１４４）、ステップ００３ＳＧＳ１４９に移行する。

【０３２０】

一方、ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（

ステップ００３ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００３ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ００３ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【０３２１】

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

【０３２２】

ステップ００３ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ００３ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【０３２３】

ステップ００３ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ１４７）。

【０３２４】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「０」に更新した後（ステップ００３ＳＧＳ１４８）、ステップ００３ＳＧＳ１４９に移行する。

【０３２５】

ステップ００３ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ００３ＳＧＳ１５０）。尚、このステップ００３ＳＧＳ１５０においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本実施の形態であれば低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が０～２１８の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【０３２６】

このように、ステップ００３ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブルにおいて

は、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ００３ＳＧＳ１５０の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【０３２７】

ステップ００３ＳＧＳ１５０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１５０；Ｙ）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００３ＳＧＳ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００３ＳＧＳ１５４）。

【０３２８】

ステップ００３ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００３ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が大当りＡであれば「０」とし、大当りＢであれば「２」とし、大当りＣであれば「３」とすればよい。尚、ステップ００３ＳＧＳ１５５の処理後はステップ００３ＳＧＳ１５６に進む。

【０３２９】

また、ステップ００３ＳＧＳ１５０にて「はずれ」であると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１５０；Ｎ）、ステップ００３ＳＧＳ１５２～００３ＳＧＳ１５５の処理を実行することなくステップ００３ＳＧＳ１５６の処理を実行する。

【０３３０】

ステップ００３ＳＧＳ１５６では、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ００３ＳＧＳ１５０にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ００３ＳＧＳ１５４における大当り種別が「大当りＡ」である場合には「２」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りＣ」である場合には、「７」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【０３３１】

ステップ００３ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である"１"に更新してから（ステップ００３ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【０３３２】

尚、ステップ００３ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０

」である場合には（ステップ００３ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００３ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【０３３３】

（変動パターン設定処理）

図２４は、変動パターン設定処理として、図２０のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図２４に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１６０ａ）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態であれば図１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば図１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＡを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＢを選択する。

【０３３４】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された変動パターン種別判定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップ００３ＳＧＳ１６０ｂ）

【０３３５】

更にＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１６１）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０～２個であれば、図１３（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個であれば、図１３（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、図１４に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば図１５（Ａ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図１５（Ｂ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択する。

【０３３６】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データ及び決定した変動パターン種別などに基づき、選択（セット）された変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ００３ＳＧＳ１６２）。

【０３３７】

ステップ００３ＳＧＳ１６２にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１６３）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【０３３８】
　ステップ００３ＳＧＳ１６３の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１６４）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。
【０３３９】
　ステップ００３ＳＧＳ１６４の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ００３ＳＧＳ１６５）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である"２"に更新してから（ステップ００３ＳＧＳ１６６）、変動パターン設定処理を終了する。
【０３４０】
　ステップ００３ＳＧＳ１６６でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図１９に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。
【０３４１】
　（特別図柄停止処理）
　図２５は、特別図柄停止処理として、図２０のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８１）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１８２）。
【０３４２】
　大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００３ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、

記憶されている大当りの種別に応じて大当り開始１指定コマンド（大当りＡ）、大当り開始２指定コマンド（大当りＢ）、大当り開始３指定コマンド（大当りＣ）を送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８５）。

【０３４３】

更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８６）。

【０３４４】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００３ＳＧＳ１８７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、大当りＡや大当りＢの場合には６回、大当りＣの場合には１０回）をセットする（ステップ００３ＳＧＳ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である"４"に更新する（ステップ００３ＳＧＳ１８９）。

【０３４５】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００３ＳＧＳ１８２；Ｎ）、ステップ００３ＳＧＳ１９１において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１９１）。時短フラグがオフである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９１；Ｎ）は、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９１；Ｙ）は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００３ＳＧＳ１９２；Ｙ）には、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進む。

【０３４６】

一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００３ＳＧＳ１９２；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ００３ＳＧＳ１９３）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ００３ＳＧＳ１９４）、「０」でない場合（ステップ００３ＳＧＳ１９４；Ｎ）にはステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００３ＳＧＳ１９４；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ００３ＳＧＳ１９５）。また、このとき、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ）。確変フラグがオフである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、確変フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ；Ｙ）は、確変フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ１９５ｂ）、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進む。

【０３４７】

ステップ００３ＳＧＳ１９６では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ１９７）。

【０３４８】

（大当り開放中処理）

図２６は、大当り開放中処理として、図２０のステップＳ１１５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２６に示す大当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、開放時間タイマの値を－１し（ステップ００３ＳＧＳ２０１）、該開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０２）。開放時間タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０２；Ｎ）は、更に大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０３）。尚、大入賞口の開放タイミングであるか否かは、例えば、開放時間タイマの値等により判定すればよい。

【０３４９】

大入賞口の開放タイミングでない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０３；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２０６に進み、大入賞口の開放タイミングである場合（ステップ００３ＳＧＳ２０３；Ｙ）は、開放対象の大入賞口を開放状態に制御するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２０４）、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行ってステップ００３ＳＧＳ２０６に進む（ステップ００３ＳＧＳ２０５）。

【０３５０】

ステップ００３ＳＧＳ２０６の処理においてＣＰＵ１０３は、第１カウントスイッチ２３がオンとなったか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０６）。第１カウントスイッチ２３がオンになっていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０６；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２０９に進み、第１カウントスイッチ２３がオンになった場合（ステップ００３ＳＧＳ２０６；Ｙ）は、入賞個数カウンタの値を＋１するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２０７）、賞球として所定個数の遊技球を払い出すための賞球払い出し処理を実行する（ステップ００３ＳＧＳ２０８）。そして、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行い（ステップ００３ＳＧＳ２０８ａ）、ステップ００３ＳＧＳ２０９に進む。

【０３５１】

ステップ００３ＳＧＳ２０９の処理においてＣＰＵ１０３は、第２カウントスイッチ２４がオンとなったか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０９）。第２カウントスイッチ２４がオンとなっていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０９；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２１５に進み、第２カウントスイッチ２４がオンとなった場合（ステップ００３ＳＧＳ２０９；Ｙ）は、入賞個数カウンタの値を＋１するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１０）、ステップ００３ＳＧＳ２０８と同一の処理である賞球払い出し処理を実行するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１１）、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ２１１ａ）。

【０３５２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、既に遊技球が第２カウントスイッチ２４にて検出されたこと（第２カウントスイッチ２４がオンとなったこと）を示すＶ入賞フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２１２）。Ｖ入賞フラグがオン状態ではない場合（ステップ００３ＳＧＳ２１２；Ｙ）はステップ００３ＳＧＳ２１５に進み、Ｖ入賞フラグがオン状態である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１２；Ｎ）は、Ｖ入賞フラグをオン状態とし（ステップ００３ＳＧＳ２１３）、Ｖ入賞通知コマンドの送信設定を行ってステップ００３ＳＧＳ２１５に進む（ステップ００３ＳＧＳ２１４）。

【０３５３】

ステップ００３ＳＧＳ２１５の処理においてＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値以上であるか否か、つまり、入賞個数カウンタの値が大入賞口を閉鎖するために予め定められた値（例えば、１０）以上であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２１５）。入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値未満である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１５；Ｎ）は大当り開放中処理を終了し、入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値以上である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１５；Ｙ）は、開放対象の大入賞口を閉鎖状態に制御する（ステップ００３ＳＧＳ２１６）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行うとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１７）、開放回数カウンタの値－１し（ステップ００３ＳＧＳ２１８）、特図プロセスフラグの値を大当り開放後処理に応じた値に更新して大当り開放中処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ２１９）。

【０３５４】

尚、該大当り開放中処理において送信設定が行われたコマンドは、ＣＰＵ１０３が図１９に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。

【０３５５】

また、特に図示しないが、大当り開放後処理においてＣＰＵ１０３は、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技である場合（開放回数カウンタの値が０である場合）には特図プロセスフラグの値を大当り終了処理に応じた値に更新し、

終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技でない場合（開放回数カウンタの値が１以上である場合）にはラウンド開始待ちタイマをセットするとともに特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新すればよい。

【０３５６】

（大当り終了処理）

図２７は、大当り終了処理として、図２０のＳ１１７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【０３５７】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２２１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００３ＳＧＳ２２１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００３ＳＧＳ２２２）、処理を終了する。

【０３５８】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００３ＳＧＳ２２１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００３ＳＧＳ２２３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００３ＳＧＳ２２４）。経過していなければ処理を終了する。

【０３５９】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００３ＳＧＳ２２４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２２５）。

【０３６０】

Ｖ入賞フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ２２５；Ｙ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００３ＳＧＳ２２７、ステップ００３ＳＧＳ２２８）。また、Ｖ入賞フラグをクリアしてステップ００３ＳＧＳ２３２に進む（ステップ００３ＳＧＳ２２９）。一方、Ｖ入賞フラグがオフである場合には（ステップ００３ＳＧＳ２２５；Ｎ）、時短フラグをオンにしてステップ００３ＳＧＳ２３２に進む（ステップ００３ＳＧＳ２３１）。

【０３６１】

そして、ＣＰＵ１０３は、ステップ００３ＳＧＳ２３２において時短回数カウンタに「１００」をセットする。また、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグをオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ２３３）、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ２３４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００３ＳＧＳ２３５）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ２３６）。

【０３６２】

（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２８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２８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。

【０３６３】

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。

【０３６４】

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

【０３６５】

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。

【０３６６】

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の表示画面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。

【０３６７】

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。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出（デモムービーの表示）を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）が実行される。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。

【０３６８】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置５において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

【０３６９】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を

開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【０３７０】

（演出制御プロセス処理）

図２９は、演出制御プロセス処理として、図２８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２９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、保留表示演出設定処理（ステップＳ１６０）、保留表示更新処理（ステップＳ１６１）、第１右打ち表示演出処理（ステップＳ１６２）、第２右打ち表示演出処理（ステップＳ１６３）、第１左打ち表示演出処理（ステップＳ１６４）、第２左打ち表示演出処理（ステップＳ１６５）の各処理を実行する。

【０３７１】

保留表示演出設定処理では、新たな始動入賞にもとづく保留表示の表示態様を、四角形や星形等の大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示す形態とする保留表示演出を実行するか否かを決定するための処理が実行される。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示演出設定処理において保留表示演出の実行を決定した場合は、新たな指導入賞にもとづく保留表示の最終態様及び保留表示が最終態様に変化するタイミングを決定する。そして、これら決定内容に応じて、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおいて新たな始動入賞にもとづく保留記憶の保留表示フラグ、保留表示最終態様フラグ、保留表示変化タイミングフラグに所定の値をセットすればよい。

【０３７２】

保留表示更新処理では、例えば、新たな特別図柄の可変表示の開始タイミングにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの記憶内容（保留記憶の内容）を参照し、新たな保留表示の表示を開始する処理を実行する。更に、保留表示更新処理では、各保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示変化タイミングフラグ値から、各保留表示の表示態様の変化タイミングであるか否かを判定する。表示態様の変化タイミングである保留表示については、当該保留表示に対応する保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示最終態様フラグ値を保留表示フラグ値として記憶する。最後に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａに記憶されている各保留記憶について、保留表示を保留表示フラグの値に応じた態様に変化させればよい。尚、本実施の形態における保留表示更新処理は、上記したように新たな保留表示の表示を開始することで後述する保留表示出現演出を実行する処理でもあり、また、上記したように保留表示の表示態様を変化することで後述する保留変化演出を実行する処理でもある。

【０３７３】

第１右打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すよう指示するための第１右打ち表示を表示する処理を実行する。また、第２右打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が大当り遊技状態である場合と高ベース状態である場合とにおいて、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すよう指示するための第２右打ち表示を表示する処理を実行する。尚、第２右打ち表示は、第１右打ち表示よりもサイズが小さく且つ第１右打ち表示とは異なる表示領域で表示される。

【０３７４】

第１左打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）から通常状態（低ベース状態）に制御されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すよう指示する第１左打ち表示を表示する処理を実行する。また、第２左打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は

、通常状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち出されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すよう指示する第２左打ち表示を表示する処理を実行する。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において遊技球がゲート４１を通過したことを示すコマンド等をＣＰＵ１０３から受信したことにもとづいて第２左打ち表示を表示すればよい。

【０３７５】

ステップＳ１６０～ステップ１６６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～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【０３７６】

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。

【０３７７】

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。

【０３７８】

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。

【０３７９】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"３"のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を"４"に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待

ち処理を終了する。

【０３８０】

ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"６"のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である"５"に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【０３８１】

ステップＳ１７５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。

【０３８２】

（可変表示開始設定処理）

図３０は、図２９に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ３０１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ３０２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０３８３】

具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【０３８４】

また、ステップ００３ＳＧＳ３０１において第１可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０１；Ｎ）、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ３０３）。第２可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ３０４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０３８５】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている

各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【０３８６】

ステップ００３ＳＧＳ３０２またはステップ００３ＳＧＳ３０４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ００３ＳＧＳ３０５）。

【０３８７】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ００３ＳＧＳ３０６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【０３８８】

尚、本特徴部００３ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せを３図柄が７以外の奇数で揃った飾り図柄の組み合わせよりも高い割合で決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として３図柄が７以外の奇数で揃った飾り図柄の組み合わせを３図柄が偶数で揃った飾り図柄の組み合せよりも高い割合で決定する。そして、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として３図柄が７で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として３図柄が不揃いとなる組み合わせや、「７６７」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

【０３８９】

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

【０３９０】

ステップ００３ＳＧＳ３０６の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始時に飾り図柄を拡大表示する可変表示開始時図柄拡大演出を実行するための可変表示開始時図柄拡大演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０７）、可変表示中においてセリフを表示することで可変表示結果が大当りとなる割合を示唆する第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出、及びこれら第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出の直前に遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を指示する予告ボタン演出を実行するためのセリフ予告演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０８）、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示中において、弱スーパーリーチ演出のタイトルを表示する弱スーパーリーチタイトル演出を実行するための弱スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０９）、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示中において、強スーパーリーチ演出のタイトルを表示する強スーパーリーチタイトル演出を実行するための強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１０）、強スーパーリーチのリーチ演出中において、可変表示結果が大当りとなる割合を示唆するカットイン画像を表示するカッ

トイン演出を実行するためのカットイン演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）、強スーパーリーチのリーチ演出中において、可変表示結果が大当りであることまたははずれであることを報知する直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように指示する決めボタン演出を実行するための決めボタン演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１２）と、を実行する。

【０３９１】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ００３ＳＧＳ３１４）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ００３ＳＧＳ３１５）。

【０３９２】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【０３９３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ００３ＳＧＳ３１６）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０３９４】

尚、本実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【０３９５】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ００３ＳＧＳ３１７）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ００３ＳＧＳ３１８）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ００３ＳＧＳ３１９）。

【０３９６】

（大当り中演出処理）

図３１は、図２９に示された演出制御プロセス処理における大当り中演出処理（ステップＳ１７４）を示すフローチャートである。大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、実行中の大当り遊技の大当り種別やラウンドに応じた演出を実行する（ステップ００３ＳＧＳ３２１）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技であるか否か、つまり、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技であるか否かを判定する（００３ＳＧＳ３２２）。尚、本実施の形態

における第１特別図柄の可変表示にもとづく大当りでは大当りＡと大当りＢの大当り遊技状態にのみ制御可能となっており、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当りである大当りＣの大当り遊技状態にのみ制御可能となっているので、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技であるか否かについては、実行中の大当り遊技は大当りＣの大当り遊技であるか否かによって判定することができる。

【０３９７】

実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技ではない場合（ステップ００３ＳＧＳ３２２；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であることを示唆するＶチャンレンジ演出を実行するためのＶチャレンジ演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２３）、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であることを報知するＶチャンレンジ成功演出を実行するためのＶチャレンジ成功演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２４）、当該大当り遊技において遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、すなわち、Ｖ入賞が発生したことを報知するＶ入賞報知演出を実行するためのＶ入賞報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２５）を実行する。

【０３９８】

一方で、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技である場合（ステップ００３ＳＧＳ３２２；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特別図柄の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることを示唆する（大当り遊技終了後に新たに始動入賞を発生させずとも大当り遊技状態に制御される所謂保留連が発生することを示唆する）保留連示唆演出を実行するための保留連示唆演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２６）、第２特別図柄の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることを報知する（保留連が発生することを報知する）保留連報知演出を実行するための保留連報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２７）を実行する。

【０３９９】

また、ステップ００３ＳＧＳ３２５やステップ００３ＳＧＳ３２７の処理の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において大当り遊技状態制御されてから再度通常状態に制御されるまでの全大当り遊技状態において獲得した賞球数（第１賞球数）の表示を、大入賞口指定コマンドを受信する毎に更新する第１賞球数報知演出を実行するための第１賞球報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２８）、大入賞口指定コマンドを受信する毎に該大入賞口指定コマンドにもとづく賞球数（第２賞球数）を表示する第２賞球報知演出を実行するための第２賞球報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２９）を実行する。

【０４００】

尚、本実施の形態では、図３２～図３４に示すように、変動パターンに応じて可変表示中に実行する演出及び実行可能な演出が異なっている。例えば、可変表示開始時図柄拡大演出は、非リーチの変動パターンの可変表示では実行不能な一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンの可変表示では実行可能となっている。また、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときの可変表示では擬似連演出を実行する場合がある一方で、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）であるときの可変表示では擬似連演出を実行する場合が無く、擬似連演出に替えてリーチ示唆演出を実行する場合がある。また、図柄揃い演出は、遊技状態が低ベース状態であるときと高ベース状態であるときとで、共に可変表示結果が大当りとなる場合に限り必ず実行する演出である。尚、図３３に図示していないが、高ベース状態の変動パターンであるＰＡ２－１６～ＰＡ２－１９においてリーチ示唆演出、カットイン演出を実行可能である。

【０４０１】

更に、本実施の形態では、変動パターンに応じて特定の演出の実行回数や演出パターンが異なっている。例えば、擬似連演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－１Ｂの変動パターンでは可変表示中に擬似連演出を１回実行する一方で、ＰＡ２－１Ｃ、ＰＡ２－２～ＰＡ２－５、ＰＡ２－７～ＰＡ２－８、ＰＡ２－９～ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１３～ＰＡ２－１４、ＰＢ１－２～ＰＢ１－３、ＰＢ１－５～ＰＢ１－６、ＰＢ１－８～ＰＢ１－９、ＰＢ１－１１～ＰＢ１－１２では擬似連演出を２回実行する。

【０４０２】
　また、弱スーパーリーチ演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＡ２－７、ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１３、ＰＢ１－２、ＰＢ１－５、ＰＢ１－８、ＰＢ１－１１では可変表示中に低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行する一方で、ＰＡ２－３、ＰＡ２－５、ＰＡ２－８、ＰＡ２－１１、ＰＡ２－１４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－６、ＰＢ１－９、ＰＢ１－１２では可変表示中に低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行する。
【０４０３】
　また、強スーパーリーチ演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－４～ＰＡ２－６、ＰＢ１－２～ＰＢ１－４では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－７～ＰＡ２－９、ＰＢ１－５～ＰＢ１－７では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１０～ＰＡ２－１２、ＰＢ１－８～ＰＢ１－１０では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１３～ＰＡ２－１５、ＰＢ１－１１～ＰＢ１－１３では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＤのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１６、ＰＢ１－１４では可変表示中に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１７、ＰＢ１－１５では可変表示中に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１８、ＰＢ１－１６では可変表示中に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１９、ＰＢ１－１７では可変表示中に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出を実行する。
【０４０４】
　（エフェクトを表示する演出詳細）
　図２９～図３４に示す演出については、実行時において画像表示装置５にてエフェクトを表示する演出が含まれている。
【０４０５】
　図３５及び図３６は、本実施の形態において実行時に画像表示装置にてエフェクトを表示する演出の説明図である。可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、低ベース状態と高ベース状態とで可変表示の開始時において飾り図柄の拡大表示を行う演出であって、これら拡大表示時の飾り図柄を対象として本発明における第１エフェクトとしての装飾エフェクトの表示を行う演出である。予告ボタン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、カットイン演出の直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するよう促す操作促進画像を表示する演出であって、操作促進画像の表示時において該操作促進画像を対象として装飾エフェクトの一種である発光エフェクトの表示を行う演出である。尚、予告ボタン演出における発光エフェクトの輝度は、後述する決めボタン演出における発光エフェクトよりも低輝度にて表示される。
【０４０６】
　第１セリフ予告演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、予告ボタン演出の終了直後（遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した直後、または操作受付期間が終了した直後）から第１セリフ（セリフＡやセリフＢ）を表示する演出であって、第１セリフの表示時において該第１セリフを対象として拡大エフェクトの表示を行う演出である。
【０４０７】
　第２セリフ予告演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、予告ボタン演出の終了直後（遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した直後、または操作受付期間が終了した直後）から第２セリフ（セリフＣやセリフＤ）を表示する演出であって、第２セリフの表示時において該第２セリフを対象として本発明における第２エフェクトとしての装飾エフェクトの表示を行う演出である。
【０４０８】
　擬似連演出は、低ベース状態の可変表示中において、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄の仮停止及び再可変表示を実行する演出であって、擬似連図柄の仮停

止タイミングにおいて該擬似連図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（仮停止直前の大きさに戻す）する演出である。また、擬似連演出は、擬似連図柄の拡大表示時及び縮小表示時において、擬似連図柄を対象として拡大エフェクトの表示を行うとともに、擬似連図柄の仮停止直前において、該擬似連図柄を対象として装飾エフェクトの表示を行う演出である。

【０４０９】

リーチ示唆演出は、高ベース状態の可変表示中において、実行中の可変表示がリーチとなることを示唆する演出であって、実行中の可変表示がリーチとならない場合、つまり、非リーチはずれとなる場合において、非リーチはずれとなることを示す非リーチはずれ報知画像の表示時に、該非リーチはずれ報知画像を対象として本発明における第３エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４１０】

ノーマルリーチ演出は、低ベース状態の可変表示中において、弱スーパーリーチのリーチ演出や最強スーパーリーチのリーチ演出に発展することを示唆する演出であって、リーチ時においてリーチを構成する飾り図柄（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止した飾り図柄）を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【０４１１】

弱スーパーリーチタイトル演出は、低ベース状態の可変表示中において、その後に実行される弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを表示する演出であって、該弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルの表示時に、該弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【０４１２】

発展演出は、低ベース状態の可変表示中において、弱スーパーリーチのリーチ演出から強スーパーリーチのリーチ演出に発展することを、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに発展図柄を仮停止することによって報知する演出であって、発展図柄の表示時（仮停止時）に該発展図柄を対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトの両方を表示する演出である。

【０４１３】

強スーパーリーチタイトル演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、その後に実行される強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを表示する演出であって、該強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルの表示時に、該強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトの両方を表示する演出である。

【０４１４】

カットイン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、カットイン画像を表示することによって大当り遊技状態に制御される割合を示唆する演出であって、カットイン画像の表示時に、該カットイン画像を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【０４１５】

決めボタン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果、すなわち、大当り遊技状態に制御するか否かの結果報知画像を表示する直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像を表示する演出であって、操作促進画像の表示時において該操作促進画像を対象として装飾エフェクトの一種である発光エフェクトの表示を行う演出である。尚、決めボタン演出における発光エフェクトの輝度は、前述した予告ボタン演出における発光エフェクトよりも高輝度にて表示される。

【０４１６】

図柄揃い演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当りを示す画像が表示された後に実行される演出であって、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて同一の飾り図柄を停止表示し、これら飾り図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（停止表示

直前の大きさに戻す）する演出である。また、図柄揃い演出は、これら飾り図柄を対象として、同一の飾り図柄の停止表示時（図柄揃い時）に装飾エフェクトを表示するとともに、これら飾り図柄の縮小表示時に拡大エフェクトを表示する演出である。

【０４１７】

図柄停止時拡大演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、飾り図柄の停止表示毎（スーパーリーチを実行する可変表示の中図柄を除く）に実行される演出であって、これら飾り図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（停止表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、図柄停止時拡大演出は、これら飾り図柄を対象として、同一の飾り図柄の停止表示時（図柄揃い時）に装飾エフェクトを表示するとともに、これら飾り図柄の縮小表示時に拡大エフェクトを表示する演出である。また、図柄停止時拡大演出は、これら飾り図柄を対象として、停止表示時に本発明における第４エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４１８】

保留表示出現演出は、低ベース状態と高ベース状態とにおいて、新たな始動入賞が発生したこと（新たな保留記憶が発生したこと）にもとづいて、当該始動入賞にもとづく保留表示を特図保留記憶表示エリア５Ｕにおいて表示する演出である。また、新たな始動入賞にもとづく保留表示の表示開始時から、該新たな始動入賞にもとづく保留表示を対象として、本発明における発光エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４１９】

保留変化演出は、低ベース状態と高ベース状態とにおいて、表示中の保留表示の表示態様を、白色の丸形から白色の四角形や星形等の大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆するものに変化させる演出である。また、保留表示の表示態様の変化時から、該表示態様が変化する保留表示を対象として、本発明における発光エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４２０】

第１右打ち表示演出は、大当り遊技状態において、遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第１右打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第１右打ち表示の表示開始時及び表示中において、該第１右打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４２１】

第２右打ち表示演出は、高ベース状態及び大当り遊技状態において、遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第２右打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第２右打ち表示の表示中において、該第２右打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４２２】

第１左打ち表示演出は、低ベース状態において、遊技状態が高ベース状態から該低ベース状態に変化したことにもとづいて、遊技者に対して左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第１左打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第１左打ち表示の表示中において、該第１左打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４２３】

第２左打ち表示演出は、低ベース状態において、遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち込まれたことを検出したことにもとづいて、遊技者に対して左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第２位左打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第２左打ち表示の表示中において、該第２左打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。尚、低ベース状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち込まれたか否かについては、低ベース状態において遊技球が通過ゲート４１を通過したか否かによって判定すればよい。

【０４２４】

ファンファーレ演出は、大当り遊技状態において、大入賞口の開放制御が実行されるこ

とを報知する「ＢＯＮＵＳ」等の表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、ファンファーレ演出において「ＢＯＮＵＳ」等の表示を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【０４２５】

Ｖチャレンジ演出は、大当り遊技状態において、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であること示唆する演出、すなわち、大当り遊技中に第２大入賞口の開放制御が実行されることを示唆する演出である。また、Ｖチャレンジ演出は、遊技者に対して「ボタンを連打しろ」等のプッシュボタン３１Ｂの連打操作を促すメッセージを画像表示装置５にて表示し、プッシュボタン３１Ｂの連打操作に応じて同じく画像表示装置５にて表示されているメータの更新表示を行うする演出であり、該メッセージを対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【０４２６】

Ｖチャレンジ成功時演出は、大当り遊技状態において、実行中の大当り遊技が大当りＢであることにもとづいて、Ｖチャレンジ演出中のプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間にプッシュボタン３１Ｂが規定回数連打操作されたこと、または、Ｖチャレンジ演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したことにもとづいてメータを大当りＢであることに応じた満タン表示に更新する演出である。また、Ｖチャレンジ成功時演出は、メータを満タン表示に更新した時点で該メータを対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４２７】

Ｖ入賞時演出は、大当り遊技状態において、Ｖチャレンジ成功時演出後に遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、つまり、Ｖ入賞が発生したことにもとづいて、画像表示装置５においてＶ入賞が発生したことを示す「Ｖ」の表示を行い、更に「Ｖ」の表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、Ｖ入賞時演出は、「Ｖ」の表示を対象として、該「Ｖ」の表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示し、該「Ｖ」の表示の表示開始及び表示中において装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４２８】

保留連示唆演出は、大当りＣの大当り遊技状態、つまりは連荘中の大当り遊技状態において、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶があることを示唆する演出、すなわち、大当り遊技終了後に新たな第２特図保留記憶が発生せずとも１～４回目の第２特別図柄の可変表示にもとづいて再度大当り遊技状態に制御される、所謂保留連が発生することを示唆する演出である。また、保留連示唆演出は、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように指示する操作促進画像を画像表示装置５にて表示する演出であり、該操作促進画像を対象として、操作促進画像の表示開始時に本発明における出現エフェクトとしての装飾エフェクトを表示するとともに、操作促進画像の表示中に表示開始時とは異なる装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４２９】

保留連報知演出は、大当りＣの大当り遊技状態において、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることにもとづいて、保留連示唆演出中のプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間にプッシュボタン３１Ｂが操作されたこと、または、保留連示唆演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したことにもとづいて、画像表示装置５において「Ｖ」の表示を行い、更に「Ｖ」の表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、保留連報知演出は、「Ｖ」の表示を対象として、該「Ｖ」の表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示し、該「Ｖ」の表示の表示開始及び表示中において装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４３０】

尚、本実施の形態の保留連報知演出における「Ｖ」の表示は、Ｖ入賞時演出における「Ｖ」の表示とは態様が異なる（例えば、大きさや表示色、形状が異る）ものであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留連報知演出とＶ入賞時演出とで「Ｖ」の表示

態様を共通としてもよい。

【０４３１】

第１賞球数報知演出は、大当り遊技状態において、遊技球が大入賞口に入賞数毎に画像表示装置５に表示されている合計賞球数表示（通常状態において大当り遊技状態に制御されてから低ベース状態に制御されるまでの大当り遊技状態において払い出された合計賞球数の表示）の更新を行う演出である。また、第１賞球数報知演出は、合計賞球数表示の更新時において、該合計賞球数表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４３２】

第２賞球報知演出は、大当り遊技状態において、遊技球が大入賞口に入賞数毎に画像表示装置５に表示されている合計賞球数表示（通常状態において大当り遊技状態に制御されてから低ベース状態に制御されるまでの大当り遊技状態において払い出された合計賞球数の表示）が特定の態様（例えば、「５０００」や「１００００」等の賞球数に応じた値の表示）に更新されたことにもとづいて、画像表示装置５においてこれら「５０００」や「１００００」の賞球数に応じた特定賞球数表示を表示する演出である。また、第２賞球報知演出は、特定賞球数表示の表示時において、該特定賞球数表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【０４３３】

エンディング演出は、大当り遊技状態において、当該大当り遊技における大入賞口の開放制御が全て終了したことにもとづいて、制御される遊技状態（高ベース状態）に応じた表示（「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の表示）を行い、更に該制御される遊技状態に応じた表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、エンディング演出は、制御される遊技状態に応じた表示を対象として、該制御される遊技状態に応じた表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示する演出である。

【０４３４】

（保留表示演出設定処理）

保留表示演出設定処理（ステップＳ１６０）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを参照し、保留表示フラグや保留表示最終態様フラグがセットされていないエントリがあるか否かを判定する。保留表示フラグや保留表示最終態様フラグがセットされていないエントリがある場合は、該エントリの図柄指定コマンド及び変動カテゴリコマンドから可変表示結果を特定する。そして、特定した可変表示結果にもとづいて、保留表示演出の実行の有無及び演出パターンを決定する。

【０４３５】

尚、本実施の形態における保留表示演出の演出パターンとしては演出パターンＡと演出パターンＢとが設けられている。保留表示演出の演出パターンＡでの実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で表示され、保留表示演出の演出パターンＢでの実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の星形（☆）で表示される。尚、保留表示演出の非実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の丸形（○）で表示される。

【０４３６】

図３７（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、７０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果が非リーチはずれである場合は、９５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合は、７５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２０％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合は、６５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、１０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。

【０４３７】
　尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示演出の非実行が決定した場合には、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおいて、保留表示演出の判定対象となったエントリについて保留表示フラグと保留表示最終態様フラグに「０」をセットする。
【０４３８】
　次に、保留表示演出の実行が決定されている場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶表示の表示態様が保留表示最終態様フラグに応じた表示態様に変化するタイミングを決定する。図３７（Ｂ）に示すように、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－０」または「２－０」であり且つ可変表示の実行中でない場合、つまり、始動入賞の発生タイミングが可変表示の非実行時且つそれまでの保留記憶数が０個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを１００％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、アクティブ表示としての表示開始タイミング）に決定する。
【０４３９】
　また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－１」または「２－１」であり且つ可変表示の実行中である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングが可変表示の実行時且つそれまでの保留記憶数が０個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、５０％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、１個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、５０％の割合でアクティブ表示へのシフトタイミングに決定する。
【０４４０】
　また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－２」または「２－２」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が１個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、３３％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、２個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、３３％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、３３％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。
【０４４１】
　また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－３」または「２－３」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が２個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、２５％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、３個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、２５％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、２５％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２５％の割合で２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。
【０４４２】
　そして、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－４」または「２－４」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が３個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、２０％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、４個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、２０％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で３個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。
【０４４３】
　以上のように保留記憶表示の表示態様変化タイミングを決定した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、これら決定した変化タイミングに応じた値を保留表示演出の判定対象となったエントリの保留表示変化タイミングフラグとしてセットする。例えば、保留記憶表示の表示態様変化タイミングをアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「０」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示

変化タイミングフラグとして「１」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「２」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを３個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「３」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを４個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「４」をセットすればよい。

【０４４４】

以降、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示更新（ステップＳ１６１）において始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを参照し、各エントリの記憶内容がシフトされる毎に各エントリの保留表示変化フラグタイミングの値から保留記憶表示の表示態様の変化タイミングであるか否かを判定し、保留記憶表示の表示態様の変化タイミング出ない場合は、保留記憶表示を保留表示フラグの値に応じた態様で表示させ、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングである場合は、保留表示最終態様フラグの値を保留表示フラグの値としてセットした後に該保留表示フラグの値に応じた態様で保留記憶表示を表示させればよい。

【０４４５】

尚、本実施の形態では、始動入賞が発生して該始動入賞にもとづいて保留表示演出の実行を決定した場合、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを状況に応じたほぼ一定の割合で決定する（つまり、保留記憶表示の変化タイミングによって大当り遊技状態に制御される割合がほぼ一定である）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、始動入賞が発生して該始動入賞にもとづいて保留表示演出の実行を決定した場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミング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してもよい。

【０４４６】

（可変表示開始時飾り図柄拡大演出設定処理）

可変表示開始時飾り図柄拡大演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０７）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０５やステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果や変動パターンを特定し、これら可変表示結果や変動パターンにもとづいて可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無を決定する。図３８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りの場合には９０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行を決定するとともに１０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の非実行を決定し、可変表示結果がはずれで変動パターンがスーパーリーチ（スーパーリーチはずれ）の場合には４０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行を決定するとともに６０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の非実行を決定する。

【０４４７】

つまり、本実施の形態において可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される場合は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行されない場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されているとともに、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される場合は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行されない場合よりもノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合が高く設定されている。

【０４４８】

尚、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【０４４９】

更に、本実施の形態では、非リーチはずれの変動パターンでの可変表示時は可変表示開

始時飾り図柄拡大演出を実行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、非リーチはずれの変動パターンでの可変表示時においても可変表示開始時飾り図柄拡大演出を実行してもよい。

【０４５０】

（セリフ予告演出設定処理）

セリフ予告演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０８）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０５やステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果や変動パターンを特定し、これら可変表示結果や変動パターンにもとづいてセリフ予告演出の実行の有無や表示するセリフを決定する。図３９（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、１０％の割合でセリフ予告演出の非実行を決定し、６０％の割合で第１セリフ予告演出の実行を決定し、３０％の割合で第２セリフ予告演出の実行を決定する。可変表示結果がはずれの場合は、４５％の割合でセリフ予告演出の非実行を決定し、２０％の割合で第１セリフ予告演出の実行を決定し、３５％の割合で第２セリフ予告演出の実行を決定する。

【０４５１】

また、図３９（Ｂ）に示すように、第１セリフ予告演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがノーマルリーチや非リーチの場合、９０％の割合でセリフＡの表示を決定し、１０％の割合でセリフＢの表示を決定し、変動パターンがスーパーリーチの場合、２０％の割合でセリフＡの表示を決定し、８０％の割合でセリフＢの表示を決定する。

【０４５２】

更に、図３９（Ｃ）に示すように、第２セリフ予告演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがノーマルリーチや非リーチの場合、８０％の割合でセリフＣの表示を決定し、２０％の割合でセリフＤの表示を決定し、変動パターンがスーパーリーチの場合、３０％の割合でセリフＣの表示を決定し、７０％の割合でセリフＤの表示を決定する。

【０４５３】

つまり、本実施の形態では、第１セリフ予告演出が実行される場合の方が、第２セリフ演出が実行される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。また、本実施の形態の変動パターンとしてはノーマルリーチ大当りの変動パターンは存在しないので、第１セリフ予告演出が実行される場合については、セリフＢが表示される場合の方が、セリフＡが表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されており、第２セリフ予告演出が実行される場合については、セリフＤが表示される場合の方が、セリフＣが表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割当（大当り期待度）が高く設定されている。

【０４５４】

尚、セリフ予告演出の実行が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示するセリフに応じたセリフ予告演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【０４５５】

（弱スーパーリーチタイトル演出設定処理）

低ベース状態においてスーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－２～ＰＡ２－５、ＰＡ２－７、ＰＡ２－８、ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１１、ＰＡ２－１３、ＰＡ２－１４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－５、ＰＢ１－６、ＰＢ１－８、ＰＢ１－９、ＰＢ１－１１、ＰＢ１－１２）の変動パターンの可変表示を開始するとき、弱スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０９）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいて弱スーパーリーチタイトル演出の演出パターン（弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの表示色）を決定する。

【０４５６】
図４０（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、５０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、８０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、２０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。
【０４５７】
尚、弱スーパーリーチタイトル演出設定処理を実行したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した各リーチ演出のタイトル色に応じた弱スーパーリーチタイトル演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。
【０４５８】
（強スーパーリーチタイトル演出設定処理）
強スーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－４～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－２～ＰＢ１－１７）の可変表示を開始するとき、強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいて強スーパーリーチタイトル演出の演出パターン（強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの表示色）を決定する。
【０４５９】
図４０（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、７０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、９０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、１０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。
【０４６０】
つまり、弱スーパーリーチのリーチ演出開始時や強スーパーリーチのリーチ演出開始時において、タイトルが赤色で表示される場合はタイトルが白字で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。また、強スーパーリーチのリーチ演出開始時においてタイトルが赤色で表示される場合は、弱スーパーリーチのリーチ演出開始時においてタイトルが赤色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。
【０４６１】
尚、強スーパーリーチタイトル演出設定処理を実行したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した各リーチ演出のタイトル色に応じた強スーパーリーチタイトル演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。
【０４６２】
（カットイン演出設定処理）
強スーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－４～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－２～ＰＢ１－１７）の可変表示を開始するとき、強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいてカットイン演出の実行の有無やカットイン演出の演出パターン（カット

イン演出において表示する文字）を決定する。

【０４６３】

図４１に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０％の割合でカットイン演出の非実行を決定し、２０％の割合でカットイン演出として「熱！」の文字の表示を決定し、７０％の割合でカットイン演出として「激熱！」の文字の表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、６０％の割合でカットイン演出の非実行を決定し、３５％の割合でカットイン演出として「熱！」の文字の表示を決定し、５％の割合でカットイン演出として「激熱！」の文字の表示を決定する。

【０４６４】

つまり、強スーパーリーチのリーチ演出の実行中においては、カットイン演出として「激熱！」の文字が表示される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されており、カットイン演出が実行されない場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている（強スーパーリーチ演出の実行中における大当り期待度：「激熱！」表示＞「熱！」表示＞表示なし（カットイン演出非実行））。

【０４６５】

尚、カットイン演出設定処理においてカットイン演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出として表示する文字に応じたカットイン演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【０４６６】

（演出の流れ）

上記のように本実施の形態では、可変表示の開始時に変動パターンや可変表示結果に応じて実行される演出が異なっており、また、一部の演出については、可変表示結果に応じて実行割合が異なっている。

【０４６７】

ここで、本実施の形態における各演出の実行順や実行タイミングについて、低ベース状態における可変表示を例に説明する。

【０４６８】

先ず、図１０５（Ａ１）～図１０５（Ａ３）に示すように、可変表示の開始時に可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行が決定されている場合は、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される。その後、図１０５（Ａ４）～（Ａ６）に示すように、可変表示の開始時にセリフ予告演出（第１セリフ予告演出または第２セリフ予告演出）の実行が決定されている場合は、予告ボタン演出を含むセリフ予告演出が実行される。

【０４６９】

次に、当該可変表示が擬似連演出の実行を含む変動パターンによる可変表示である場合は、図１０５（Ａ７）～図１０５（Ａ１５）、図１０６（Ａ１６）～図１０６（Ａ２７）に示すように、擬似連演出が実行される。尚、図１０５（Ａ７）～図１０５（Ａ１５）、図１０６（Ａ１６）～図１０６（Ａ２７）では、擬似連演出が１回または２回実行されるようになっているが、擬似連演出は、変動パターンによっては３回まで実行される。そして、図１０６（Ａ２８）～図１０６（Ａ３１）に示すように、最大３回の擬似連演出が実行された後は、左右の飾り図柄がリーチの態様で停止し、ノーマルリーチ演出が実行される。尚、当該可変表示において擬似連演出の実行回数が０回～２回である場合は、ノーマルリーチ演出の演出結果として飾り図柄がはずれの組み合わせで停止し、可変表示が終了する。

【０４７０】

一方で、当該可変表示において擬似連演出の実行回数が３回である場合は、図１０７（Ａ３０）～図１０７（Ａ３６）に示すように、ノーマルリーチ演出から弱スーパーリーチ演出に移行する。該弱スーパーリーチ演出については、先ず、図１０７（Ａ３３）及び図

１０７（Ａ３４）に示すように、弱スーパーリーチタイトル演出が実行される。また、当該可変表示が強スーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、弱スーパーリーチ演出として、強スーパーリーチ演出に発展する旨（図１０７（Ａ３６）参照）が表示された後、図１０７（Ａ３７）～図１０７（Ａ３９）に示すように、発展演出が実行される。

【０４７１】

尚、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンによる可変表示である場合は、特に図示しないが、弱スーパーリーチ演出として、強スーパーリーチ演出に発展しない旨（本実施の形態の弱スーパーリーチ演出であれば、図１０７（Ａ３８）のボーリングのピンが全て倒れた画像に替えて、ボーリングのピンが少なくとも１本倒れていない画像）が表示された後、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【０４７２】

発展演出実行後は、図１０７（Ａ４０）～図１０７（Ａ４７）、図１０８（Ａ４８）～図１０８（Ａ５４）に示すように、強スーパーリーチ演出が実行される。強スーパーリーチ演出としては、先ず、図１０７（Ａ４０）及び図１０７（Ａ４１）に示すように、強スーパーリーチタイトル演出が実行される。そして、可変表示開始時においてカットイン演出の実行が決定されている場合、強スーパーリーチタイトル演出後において強スーパーリーチ演出が進行していくと、図１０７（Ａ４５）～図１０７（Ａ４７）に示すように、予告ボタン演出を含むカットイン演出が実行される。

【０４７３】

更に強スーパーリーチ演出が進行していくと、図１０８（Ａ５１）に示すように、決めボタン演出が実行される。このとき、可変表示結果が大当りである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果が大当りとなる旨（本実施の形態であれば図１０８（Ａ５２）～図１０８（Ａ５４）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す画像）が表示されるとともに、更に可動体３２の動作が実行される。そして、強スーパーリーチ演出の後は、図１０８（Ａ５４）～図１０８（Ａ５７）に示すように、図柄揃い演出として飾り図柄の大当りを示す組み合わせでの表示が行われる。

【０４７４】

尚、可変表示結果がはずれである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果がはずれとなる旨（本実施の形態であれば図１０８（Ａ５８）～図１０８（Ａ６１）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒さずに画面にヒビが入る画像）が表示されるとともに、飾り図柄のはずれの組み合わせでの停止表示が実行され、可変表示が終了する。

【０４７５】

尚、図１０５～図１０８には図示していないが、可変表示結果がはずれとなる場合は、各飾り図柄の停止を対象とした図柄停止時拡大演出が実行されるようになっており、可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて制御される大当り遊技状態や高ベース状態において第１右打ち表示演出、第２右打ち表示演出、ファンファーレ演出、Ｖチャレンジ演出、Ｖチャレンジ成功時演出、Ｖ入賞時演出、保留連示唆演出、保留連報知演出、第１賞球数報知演出、第２賞球報知演出、エンディング演出等の演出が実行されるようになっている。更に、高ベース状態から移行したばかりの低ベース状態においては、第１左打ち表示演出が実行されるようになっている。更に、低ベース状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに打ち込まれた場合には、第２左打ち表示演出が実行されるようになっている。

【０４７６】

（各演出の演出態様）

次に、本実施の形態のパチンコ遊技機１における各演出の演出態様に付いて説明する。

【０４７７】

（可変表示開始時図柄拡大演出）

先ず、飾り図柄の可変表示の開始時において、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行が決定されている場合については、図４２（Ａ）～図４２（Ｆ）、図１００（Ａ）～図１００（Ｅ）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄の順で可変表示（スクロール表示）が開始される。このとき、各飾り図柄は可変表示の開始に応じて拡大表示されることはない。そして、全ての飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄の可変表示が開始されてから所定期間（例えば、１秒）が経過すると、各飾り図柄の高速での可変表示が開始される。尚、図４２（Ａ）～図４２（Ｆ）、図４３（Ａ）～図４３（Ｇ）に示す飾り図柄の可変表示は、変動パターンＰＡ１－２が決定されたときには実行されない。変動パターンＰＡ１－２に基づく飾り図柄の可変表示の開始時において、各飾り図柄は、表示サイズの変化やエフェクトの表示を伴わずに同時にスクロール表示を開始するようになっている。このようにすることで、短縮変動において余分な時間を割くことなくスムーズに飾り図柄の可変表示を開始することができる。

【０４７８】

可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、各飾り図柄の可変表示開始タイミングにおいて、可変表示を開始する飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ０が表示される。尚、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、可変表示を開始する各飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する形態も考えられるが、図１００（Ａ'）～図１００（Ｅ'）に示すように、各飾り図柄の可変表示の視認性を確保するためにも、拡大エフェクトの表示が終了した後のタイミングから飾り図柄の可変表示を開始する必要があるため、左右中の飾り図柄全てに対して拡大エフェクトを表示すると、装飾エフェクトＳＥ０を表示する場合よりも全てのエフェクトの表示終了までに要する時間が長くなってしまう。このため本実施の形態では、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、飾り図柄を対象として拡大エフェクトではなく装飾エフェクトを表示するようになっている。

【０４７９】

一方で、飾り図柄の可変表示の開始時において、可変表示図柄拡大演出の実行が決定されている場合については、図４３（Ａ）～図４３（Ｆ）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄の拡大表示が同時に実行される。また、これら飾り図柄の拡大表示時には、各飾り図柄を対象として環状の装飾エフェクトＳＥ１（本発明における第１エフェクト）が表示される。そして、各飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ１の表示が終了すると、各飾り図柄の可変表示が同時に開始される。尚、装飾エフェクトＳＥ１は、表示が開始されてから徐々に拡大するように表示されるが、保留記憶数及び小図柄、後述する第２右打ち表示ＭＨ２に重複表示される前に非表示となる。

【０４８０】

（図柄停止時拡大演出）

飾り図柄の停止時には、図柄停止時拡大演出が実行される。図柄停止時拡大演出としては、図４４（Ａ）～図４４（Ｌ）および図４５（Ｍ）、図４５（Ｎ）に示すように、先ず、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて飾り図柄（左図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（左図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。次に、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて飾り図柄（右図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（右図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。そして、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて飾り図柄（中図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（中図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ２の表示が終了すると可変表示が終了し、アクティブ表示エリア

５Ｆにおいて当該可変表示に応じたアクティブ表示が消去される。尚、装飾エフェクトＳＥ２は、表示が開始されてから徐々に拡大するように表示されるが、保留記憶数及び小図柄、後述する第２右打ち表示ＭＨ２に重複表示される前に非表示となる。また、装飾エフェクトＳＥ２の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ１の表示期間よりも短く設定されており、変動終了間際に遊技者の期待感を過度に煽ることなく、適切に遊技を盛り上げることができるようになっている。

【０４８１】

尚、図４４および図４５では「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて各飾り図柄の停止に応じて各飾り図柄の拡大表示及び装飾エフェクトの表示が実行される形態を例示したが、上記形態は非リーチやノーマルリーチの変動パターンでの可変表示における図柄停止時拡大演出であり、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示における図柄停止時拡大演出としては、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて飾り図柄の停止時に該飾り図柄の拡大表示及び該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ２の表示は実行されない。

【０４８２】

尚、図柄停止時拡大演出では、図１０１（Ａ）～図１０１（Ｅ）、図１０２（Ｆ）に示すように、飾り図柄を対象に装飾エフェクトＳＥ２が表示される形態が例示されているが、これは、図１０１（Ａ'）～図１０１（Ｅ'）、図１０２（Ｆ'）、図１０２（Ｇ'）に示すように、仮に飾り図柄を対象に拡大エフェクトを表示すると、図柄停止時拡大演出の実行頻度の高さから無駄に遊技者の大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を煽ってしまうからである。更には、各飾り図柄の停止タイミングによっては複数の拡大エフェクトが同時に表示されることによって飾り図柄の視認性が低下してしまうが、これを防ぐために各飾り図柄を対象とした拡大エフェクトを表示期間が重複しないように表示しようとすると、結果的に装飾エフェクトを表示する場合よりも全ての拡大エフェクトの表示が完了するまでに要する時間が長期化してしまうためである。

【０４８３】

（第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出）

可変表示中にセリフ予告演出の実行が決定されている場合については、図４６（Ａ）～図４６（Ｆ）、図４７（Ａ）～図４７（Ｆ）に示すように、飾り図柄の可変表示中（リーチの変動パターンでの可変表示中であればリーチ前のタイミング）において、先ず、第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出の一部としての予告ボタン演出が実行される。予告ボタン演出としては、画像表示装置５の表示領域の中央部分（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃと略同位置）において、装飾エフェクトの一種である発光エフェクトＨＥ１の表示が実行される。発光エフェクトＨＥ１の表示開始から所定期間（例えば、１秒）が経過すると、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ１（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始され、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。尚、図４６（Ｅ）、図４７（Ｅ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間の開始時には、操作促進画像ＳＳ１の視認性が損なわれない程度に発光エフェクトＨＥ１の表示をわずかに残している。このようにすることで、発光エフェクトＨＥ１及び操作促進画像ＳＳ１によって演出効果を高めつつ、適切に操作受付期間の開始を示すことができる。

【０４８４】

尚、本実施の形態の予告ボタン演出における操作促進画像ＳＳ１は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される（図４６（Ｆ）、図４６（Ｇ）、図４７（Ｆ）、図４７（Ｇ）参照）。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。また、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると

、当該アニメーションが終了し、陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像とともに装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される（図４６（Ｇ）、図４７（Ｇ）参照）。

【０４８５】

第１セリフ予告演出の実行が決定されている場合は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、図４６（Ｇ）～図４６（Ｌ）に示すように、予告ボタン演出の終了タイミングから、画像表示装置５の表示領域の上方から中央に向けてキャラクタ画像ＣＡ１の移動表示が実行されるとともに、画像表示装置５の表示領域の左右方向から中央に向けて演出パターンに応じたセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動表示が実行される。そして、これらキャラクタ画像ＣＡ１及びセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動表示が終了すると、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂに応じた拡大エフェクトＫＥ１の表示が実行される。

【０４８６】

図８７（Ｂ）及び図９５（Ｐ）に示すように、本実施の形態における第１セリフ予告演出は、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを対象とした拡大エフェクトＫＥ１が、画像表示装置５の表示領域中央部から該表示領域の外側方に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。特に拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示されていく過程において上下方向よりも左右方向に向けて移動距離が大きくなるように拡大表示されていくため、表示が終了するまでに特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ等の遊技に関する表示を行っている表示領域と重複表示されることはない。つまり、拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。

【０４８７】

尚、図９５（Ｐ）に示すように、高ベース状態における第１セリフ予告演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【０４８８】

また、第２セリフ予告演出の実行が決定されている場合は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、図４７（Ｇ）～図４７（Ｌ）に示すように、予告ボタン演出の終了タイミングから、画像表示装置５の表示領域の左側方から右側方に向けてキャラクタ画像ＣＡ２の移動表示が実行される。そして、キャラクタ画像ＣＡ２の移動表示が終了する（キャラクタが表示領域の右側方に到達する）と、演出パターンに応じたセリフ画像ＣＧ２の表示が実行される。尚、該セリフ画像の周囲には、該セリフ画像を囲む吹き出しとしての装飾エフェクトＳＥ３が表示される。

【０４８９】

尚、図４６及び図４７は遊技状態が低ベース状態であるときの第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出であるが、図６１及び図６２に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの可変表示中についてもこれら第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出を実行可能となっている。

【０４９０】

尚、本実施の形態におけるセリフ予告演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図４６及び図４７は遊技状態が低ベース状態である場合のセリフ予告演出である。図６１及び図６２に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出は、低ベース状態とは表示されている背景画像が異なるとともに、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。尚、本実施の形態

では、低ベース状態と高ベース状態とでセリフ予告演出の演出態様を同一としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態において第１セリフ予告演出を実行可能とし、高ベース状態において第２セリフ予告演出を実行可能としてもよいし、低ベース状態において第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出を実行可能とし、高ベース状態においては、第１セリフ予告演出のときとは異なるキャラクタが登場する第３セリフ予告演出（拡大エフェクト有り、装飾エフェクト無し）及び第２セリフ予告演出のときとは異なるキャラクタが登場する第４セリフ予告演出（拡大エフェクト無し、装飾エフェクト有り）を実行可能としてもよい。

【０４９１】

上記したように、本実施の形態における第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出とは、画像表示装置５においてキャラクタやセリフ画像を表示する演出であることは共通しているが、図１２２（Ａ）、図１２２（Ｂ）に示すように、第１セリフ予告演出はセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示する演出であること、第２セリフ予告演出はセリフ画像ＣＧ２を囲う形状の装飾エフェクトＳＥ３を表示する演出であることが異なっている。また、第１セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間は、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動期間（０．５秒）を含めて４秒となっており、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ２の表示期間は、キャラクタ画像ＣＡ２の移動完了タイミングから６秒となっている。すなわち、第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示することにより、短い表示期間でもセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂが遊技者の印象に残りやすいようになっている。また、第１セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する文字の数は、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ２を構成する文字の数よりも少ない。すなわち、第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する文字の一つ一つを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示することにより、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂが少ない文字数で構成されていても遊技者の印象に残りやすいようになっている。また、図３９に示すように、第１セリフ予告演出の演出パターンとして、セリフＡの画像（セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ）を表示するパターンとセリフＢの画像を表示するパターンとがあり、いずれのパターンもセリフ画像の表示期間は、移動期間を含めて４秒となっており、各セリフ画像を構成する文字の数は、セリフＡとセリフＢとで異なるものの、いずれもセリフＣ、セリフＤよりも少ない文字数となっている。また、第１セリフ予告演出がセリフＡを表示するパターンとセリフＢを表示するパターンとのいずれのパターンで実行される場合であっても、各パターンに対応したセリフ画像を模った拡大エフェクトが表示されるようになっており、セリフＡの画像に対応した拡大エフェクトは、セリフＡの画像の全体（セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂそのもの）を模った態様で表示され、セリフＢの画像に対応した拡大エフェクトは、セリフＢの画像の一部（例えば、セリフＢを構成する複数の文字のうちの一文字のみ、またはセリフＢの画像の輪郭のみ）を模った態様で表示される。

【０４９２】

（擬似連演出）

可変表示中に擬似連演出が実行される場合は、図４８（Ａ）～図４８（Ｊ）に示すように、先ず、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が仮停止する。この状態で、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、画像表示装置５の表示領域の上方から中央に向けて擬似連図柄の移動表示が実行される。「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄が仮停止すると、該擬似連図柄の拡大表示及び該擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ２の表示が実行される。そして、擬似連図柄の拡大表示を対象とした拡大エフェクトＫＥ２の表示が終了すると、次に該拡大した擬似連図柄の縮小表示が実行される。このとき、擬似連図柄の縮小表示が終了するタイミングで、該縮小した擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ３の表示が実行される。尚、図示していないが、図４８（Ｄ）では、擬似連図柄が拡大しきったタイミングで擬似連図柄の振動表示が開始される。また、図示しているように、擬似連図柄が拡大しきったタイミングで擬似

連図柄の振動表示の影響を受けずに拡大エフェクトＫＥ３の表示が開始される。擬似連図柄の振動表示は、拡大エフェクトＫＥ３の表示期間中も継続して実行され、拡大エフェクトＫＥ３の表示終了後、擬似連図柄が縮小表示する前に終了する。

【０４９３】

尚、可変表示中に擬似連演出が実行されない場合は、図４９（Ａ）～図４９（Ｄ）に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が仮停止するが、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連図柄が仮停止せずにはずれとなる組み合わせに応じた飾り図柄が停止する。このとき、装飾エフェクトＳＥ２などのエフェクトを表示しないことで、擬似連演出非実行時の残念感を過度に煽らないようにしている。

【０４９４】

図８８（Ａ）に示すように、本実施の形態における擬似連演出は、擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３が、画像表示装置５の表示領域中央部から上下方向及び左右方向に等しく拡大表示されていく演出である。また、これら拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。尚、後述するように、拡大エフェクトＫＥ２の表示期間と拡大エフェクトＫＥ３の表示期間とは同じ長さであるが、拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３の表示期間と拡大エフェクトＫＥ１の表示期間とは異なる長さ（拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３＞拡大エフェクトＫＥ１）となっている。第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する複数の文字を短期間のうちに遊技者に読んでもらう必要があるため、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３の表示期間よりも短く設定されている。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【０４９５】

（ノーマルリーチ演出）

可変表示中にノーマルリーチ演出が実行される場合は、図５０（Ａ）～図５０（Ｌ）に示すように、先ず、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が停止する。このとき、これら飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて仮停止した飾り図柄の拡大表示及びこれら飾り図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ４の表示が実行される。ここで、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンでの可変表示でない場合は、飾り図柄のキャラクタ台座部が非表示となり、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止した飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の左上部に、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止した飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の右上部にそれぞれ移動する。そして、これら飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の左上部や右上部に到達すると、これら飾り図柄の数字部を対象として拡大エフェクトＫＥ５の表示が実行される。以降は、スーパーリーチのリーチ演出（弱スーパーリーチ演出または強スーパーリーチ演出）に移行する。尚、拡大エフェクトＫＥ４、ＫＥ５は、対象となる飾り図柄の種類に応じて態様が異なるため、リーチ態様となった飾り図柄の種類に応じた多種多様な拡大エフェクトによりノーマルリーチ演出開始時の演出効果を好適に高めることができる。また、拡大エフェクトＫＥ４の表示期間と拡大エフェクトＫＥ５の表示期間とは異なる長さ（拡大エフェクトＫＥ４＞拡大エフェクトＫＥ５）となっている。拡大エフェクトＫＥ４は、飾り図柄がリーチ態様となったときに表示されるため、長めに表示期間を設定することで、ノーマルリーチ演出が開始されてチャンスであることを好適に遊技者に示すことができる。対して、拡大エフェクトＫＥ５は、各飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の左上部に移動した後すぐにＳＰリーチに発展することを考慮して、短めに表示期間が

設定されている。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ４と拡大エフェクトＫＥ５とで異なる（拡大エフェクトＫＥ５＞拡大エフェクトＫＥ４）。尚、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンでの可変表示である場合、図５０（Ｈ）のシーンにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止している飾り図柄とは異なる種類の飾り図柄が停止する。このとき、飾り図柄表示エリア５Ｃに停止した飾り図柄を対象とした装飾エフェクト及び拡大エフェクトを表示しないことで、ノーマルリーチ演出の失敗を過度に強調しないようにしているが、これに限定されるものではなく、強調度合いが他の演出に伴う装飾エフェクトよりも低いリーチはずれ用の装飾エフェクトを表示するようにし、適度に演出効果を高めるようにしてもよい。

【０４９６】

図８８（Ｂ）に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチ演出は、左右の飾り図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ４が、画像表示装置５の表示領域における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒから上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。また、これら拡大エフェクトＫＥ４は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。

【０４９７】

本実施の形態における可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出とを比較すると、図１２４（Ａ）及び図１２４（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる環状の装飾エフェクトＳＥ１が表示される演出であり、ノーマルリーチ演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出である。尚、拡大エフェクトＫＥ４の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ１の表示期間よりも短く、短期間でも効果的に遊技者にチャンスであることを示すことができるようになっている。また、装飾エフェクトＳＥ１と比較して、拡大エフェクトＫＥ４の開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトＳＥ１は、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割くことに対し、拡大エフェクトＫＥ４は、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能となっている。

【０４９８】

また、本実施の形態における図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出とを比較すると、図１２６（Ａ）及び図１２６（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、図柄停止時拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる楕円状の装飾エフェクトＳＥ２が表示される演出であり、ノーマルリーチ演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出である。尚、拡大エフェクトＫＥ５の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ２の表示期間よりも短く、短期間でも効果的に遊技者にチャンスであることを示すことができるようになっている。また、装飾エフェクトＳＥ２と比較して、拡大エフェクトＫＥ５の開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトＳＥ２は、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割くことに対し、拡大エフェクトＫＥ５は、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能となっている。

【０４９９】

（弱スーパーリーチ演出、弱スーパーリーチタイトル演出）

可変表示中に弱スーパーリーチ演出が実行される場合は、先ず、図５１（Ａ）～図５１（Ｇ）、図５１（Ｅ'）～図５１（Ｇ'）に示すように、先ず、弱スーパーリーチタイトル演出として、画像表示装置５において弱スーパーリーチ演出の初期画像とともに、該弱スーパーリーチ演出のタイトル画像が表示される。弱スーパーリーチ演出のタイトル画像としては、白色のタイトル画像ＴＧ１と赤色のタイトル画像ＴＧ１とのどちらが表示される

ようになっており、どちらが表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

【０５００】

また、弱スーパーリーチ演出のタイトル画像ＴＧ１の出現アニメーションの完了後は、これら弱スーパーリーチ演出のタイトル画像ＴＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ６が表示される。拡大エフェクトＫＥ６の種類として、白色のタイトル画像ＴＧ１を対象とした白色の拡大エフェクトＫＥ６と、赤色のタイトル画像ＴＧ１を対象とした赤色の拡大エフェクトＫＥ６と、があり、表示期間や表示パターンに差異はないが、拡大エフェクトＫＥ６の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、白色の拡大エフェクトＫＥ６の表示時と赤色の拡大エフェクトＫＥ６の表示時とで異なる。尚、本実施の形態では、白色の拡大エフェクトＫＥ６と赤色の拡大エフェクトＫＥ６とで表示パターンに差異がないようにしたが、本発明はこれに限定されるものではなく、赤色の拡大エフェクトＫＥ６が表示される場合、例えば、赤色のタイトル画像ＴＧ１の表示期間において、白色の拡大エフェクトＫＥ６のときよりも表示回数を増やして赤色の拡大エフェクトＫＥ６を表示するようにしてもよいし、赤色の拡大エフェクトＫＥ６に加えて装飾エフェクトを表示するようにしてもよい。

【０５０１】

図８９（Ｅ）に示すように、本実施の形態における弱スーパーリーチタイトル演出は、タイトル画像ＴＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ６が、画像表示装置５の表示領域において下方及び左右方向に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ６の表示は、タイトル画像ＴＧ１と同位置から開始されるとともに、タイトル画像ＴＧ１は、画像表示装置５の表示領域において表示エリア５Ｓよりも下方に表示される画像であるため、拡大エフェクトＫＥ６は拡大表示されていく過程で表示エリア５Ｓと重複表示されることがない。また、拡大エフェクトＫＥ６は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。また、拡大エフェクトＫＥ６は、拡大エフェクトＫＥ１～ＫＥ５とは異なり、タイトル画像ＴＧ１の表示期間中に複数回表示される。また、拡大エフェクトＫＥ６と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ６の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ６の対象であるタイトル画像ＴＧ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ６とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ６）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や表示回数、拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【０５０２】

弱スーパーリーチタイトル演出の終了後は、図５２（Ａ）～図５２（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において弱スーパーリーチ演出の演出画像（本実施の形態ではボーリングのピンを倒す演出画像）の表示が開始される。このとき、当該可変表示が弱スーパーリーチはずれの変動パターンでの可変表示である場合は、図５２（Ｄ）～図５２（Ｅ）に示すように、強スーパーリーチ演出に発展せずに可変表示結果がはずれとなることに応じた画像（ボーリングのピンが全て倒れなかった演出画像）の表示が行われるとともに、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止して可変表示が終了する。このとき、はずれの組み合わせで停止する飾り図柄などを対象として装飾エフェクト及び拡大エフェクトを表示しないことで、弱スーパーリーチ演出の失敗を過度に強調しないようにしているが、これに限定されるものではなく、強調度合いが他の演出に伴う装飾エフェクトよりも低いリーチはずれ用の装飾エフェクトを表示するようにし、適度に演出効果を高めるようにしてもよい。一方で、当該可変表示が強スーパーリーチはずれまたは強スーパーリーチ大当りの変

動パターンでの可変表示である場合は、弱スーパーリーチ演出の演出結果として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像（図５３（Ａ）に示すボーリングのピンが全て倒れた演出画像）が表示される。

【０５０３】

尚、本実施の形態における弱スーパーリーチ演出では、拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示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、弱スーパーリーチ演出において表示されるいずれかの画像を対象として拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示してもよい。

【０５０４】

（発展演出）

上記したように弱スーパーリーチ演出として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像が表示された場合は、更に、発展演出が実行される。発展演出としては、図５３（Ａ）～図５３（Ｇ）に示すように、弱スーパーリーチ演出として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像が表示された後に、画像表示装置５の表示領域の上方から下方に向けて「発展」の文字の移動表示が実行される。「発展」の文字が表示領域の中央部において停止すると、該「発展」の文字の周囲において装飾エフェクトＳＥ４として、先ず、炎のエフェクトの表示が開始され、その後、該「発展」の文字を対象とした拡大エフェクトＫＥ８の表示が開始される。尚、拡大エフェクトＫＥ８と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ８の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ８の対象であるタイトル画像ＴＧ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ８とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ８と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６と比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ８）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【０５０５】

尚、発展演出における装飾エフェクトは、図５３（Ｄ）、図５３（Ｅ）に示すように、拡大エフェクトＫＥ８の表示の進行（拡大表示）に応じて拡大表示されていく。そして、図５３（Ｆ）、図５３（Ｇ）に示すように、拡大エフェクトの表示が終了した後も装飾エフェクトＳＥ４の拡大表示は継続され、最終的には弱スーパーリーチ演出の画像や「発展」の文字が装飾エフェクトによって隠蔽される。

【０５０６】

図８９（Ｆ）に示すように、本実施の形態における発展演出は、「発展」の文字を対象とした拡大エフェクトＫＥ８が、画像表示装置５の中央部から上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ８は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。一方で、発展演出における装飾エフェクトＳＥ４は、拡大エフェクトＫＥ８よりも広い表示領域にかけて表示される装飾エフェクトであって、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示される装飾エフェクトである。

【０５０７】

（強スーパーリーチタイトル演出）

強スーパーリーチタイトル演出としては、図５４（Ａ）～図５４（Ｇ）、図５５（Ａ）～図５５（Ｇ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部においてキャラ

クタ画像ＣＡ３及び変動パターンに応じた強スーパーリーチ演出のリーチタイトル画像ＴＧ３の表示が開始される。尚、本実施の形態における強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画像ＴＧ３は、白色または赤色にて表示されるようになっており、リーチタイトル画像ＴＧ３がいずれの色で表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

【０５０８】

また、これらキャラクタ画像ＣＡ３及びリーチタイトル画像ＴＧ３は、表示開始から所定時間（例えば、２秒）に亘って漸次拡大表示される。そして、これらキャラクタ画像ＣＡ３及びリーチタイトル画像ＴＧ３が規定の大きさに到達したことにより拡大表示が終了すると、次に拡大されたリーチタイトル画像ＴＧ３を対象として拡大エフェクトＫＥ９の表示が実行されるとともに、拡大エフェクトＫＥ９の表示開始よりも後のタイミングからリーチタイトル画像ＴＧ３の周囲において装飾エフェクトＳＥ５の表示も開始される。これら拡大エフェクトＫＥ９及び装飾エフェクトＳＥ５の表示が終了することによって変動パターンに応じた強スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタが戦うバトル演出が開始される（図５４（Ｇ）参照）。尚、拡大エフェクトＫＥ９の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、白色の拡大エフェクトＫＥ９の表示時と赤色の拡大エフェクトＫＥ９の表示時とで異なる。また、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大エフェクトＫＥ１～ＫＥ５、ＫＥ８とは異なり、リーチタイトル画像ＴＧ３の表示期間中に複数回表示される。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ９の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ９の対象であるリーチタイトル画像ＴＧ３の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ９とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ９）。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ６）。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ８）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や表示回数、拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【０５０９】

尚、本実施の形態における強スーパーリーチタイトル演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図５４及び図５５は遊技状態が低ベース状態である場合の強スーパーリーチタイトル演出である。図６４及び図６５に示すように、遊技状態が高ベース状態であるとき強スーパーリーチタイトル演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。

【０５１０】

尚、本実施の形態における強スーパーリーチタイトル演出では、図５４（Ｃ）～図５４（Ｅ）、図５５（Ｃ）～図５５（Ｅ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色、つまり、大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）にかかわらず装飾エフェクトＳＥ５の態様が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色に応じて装飾エフェクトＳＥ５の態様を異

ならせてもよい。このようにすることで、大当り遊技状態に制御される割合を、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色に加えてより遊技者にわかりやすく示すことができる。また、本実施の形態における強スーパーリーチタイトル演出では、図５４（Ｃ）～図５４（Ｅ）、図５５（Ｃ）～図５５（Ｅ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９が表示さ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、キャラクタ画像ＣＡ３を対象とした拡大エフェクトを表示するようにしてもよい。

【０５１１】

図９０（Ｇ）、図９６（Ｒ）に示すように、本実施の形態における強スーパーリーチタイトル演出は、リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９が、画像表示装置５の表示領域において上方及び左右方向に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ９の表示は、リーチタイトル画像ＴＧ３と同位置から開始されるとともに、リーチタイトル画像ＴＧ３は、画像表示装置５の表示領域において表示エリア５Ｓよりも下方に表示される画像であるため、拡大エフェクトＫＥ９は拡大表示されていく過程で特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆと重複表示されることがない。また、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうちの第１期間に亘って表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部に表示されている飾り図柄と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部に表示されている飾り図柄と重複表示する拡大エフェクトである。

【０５１２】

尚、図９６（Ｒ）に示すように、高ベース状態における強スーパーリーチタイトル演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているため、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大表示の過程において、表示期間のうち第１期間に亘って該第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って該第２右打ち表示ＭＨ２と重複する拡大エフェクトでもある。

【０５１３】

尚、本実施の形態における強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像ＴＧ３を白色表示する場合と赤色表示する場合とで、画像表示装置５においてキャラクタ画像ＣＡ３、リーチタイトル画像ＴＧ３、装飾エフェクトＳＥ５、拡大エフェクトＫＥ９を表示することは共通しているが、図１２３（Ａ）、図１２３（Ｂ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３の表示色（白色、赤色）に応じた色で拡大エフェクトＫＥ９を表示することが異なっている。つまり、リーチタイトル画像ＴＧ３を白色で表示する場合は、該リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９は白色で表示され、リーチタイトル画像ＴＧ３を赤色で表示する場合は、該リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９は赤色で表示される。

【０５１４】

（カットイン演出）

カットイン演出としては、図５６（Ａ）～図５６（Ｊ）、図５７（Ａ）～図５７（Ｊ）、図９６（Ｓ）、図９７（Ｔ）に示すように、先ず、予告ボタン演出が実行される。予告ボタン演出としては、画像表示装置５の表示領域の中央部分（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃと略同位置）において、装飾エフェクトの一種である発光エフェクトＨＥ１の表示が実行される。発光エフェクトＨＥ１の表示開始から所定期間（例えば、１秒）が経過すると、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ１（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始され、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。尚、当該予告ボタン演出は、図４６（Ｂ）～図４６（Ｇ）及び図４７（Ｂ）～図４７（Ｇ）と同様に、発光エフェクトＨＥ１の表示や後述するプッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションを伴う演出となっている。

【０５１５】

尚、本実施の形態の予告ボタン演出における操作促進画像ＳＳ１は、図５６（Ｆ）、図５６（Ｇ）、図５７（Ｆ）、図５７（Ｇ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。また、図示していないが、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、当該アニメーションが終了し、陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像とともに装飾エフェクトの一種である発光エフェクト（図４６（Ｇ）、図４７（Ｇ）参照）が図５６（Ｈ）、図５７（Ｈ）のシーンで表示される。

【０５１６】

プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、予告ボタン演出が終了され、カットイン演出として演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２（「熱！！」または「激熱！！」の文字）が表示される。このとき、演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２を対象として拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が表示される。尚、拡大エフェクトの表示開始タイミングは、図５６（Ｈ）、図５７（Ｈ）の破片エフェクトが非表示となった後の図５６（Ｉ）、図５７（Ｉ）のシーンであるため、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が破片エフェクトと混在して表示されず、双方の演出効果を高めることができる。また、画像ＫＧ１、ＫＧ２の表示期間は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了してから４秒であり、破片エフェクトの表示期間は１秒であり、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１の表示期間は１秒である。

【０５１７】

尚、本実施の形態におけるカットイン演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図５６及び図５７は遊技状態が低ベース状態である場合のカットイン演出である。図６６に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときのカットイン演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。尚、図示していないが、高ベース状態におけるカットイン演出についてもプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに実行される。

【０５１８】

また、図９０（Ｈ）、図９１（Ｉ）、図９６（Ｓ）、図９７（Ｔ）に示すように、本実施の形態におけるカットイン演出は、演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２を対象とした拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が、画像表示装置５の中央部から上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ１０は、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示されるが、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。一方で、拡大エフェクトＫＥ１１は、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示されるとともに、最終的に拡大エフェクトＫＥ１０よりも大きい画像として表示される（拡大エフェクトＫＥ１１は拡大エフェクトＫＥ１０よりも拡大率の大きい画像）であり、最終的にアクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示される拡大エフェクトである。更に、拡大エフェクトＫＥ１１は、遊技状態が高ベース状態であるときに、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示される拡大エフェクトでもある。尚、

拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、拡大エフェクトＫＥ１０の表示時と拡大エフェクトＫＥ１１の表示時とで異なる。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ１０＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ１０）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【０５１９】

（決めボタン演出）

強スーパーリーチ演出の終盤には、決めボタン演出が実行される。決めボタン演出としては、図５８（Ａ）～図５８（Ｈ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ２（プッシュボタン３１Ｂの画像）及び該操作促進画像ＳＳ２を対象とした発光エフェクトＨＥ２の表示が実行される。より具体的には、決めボタン演出では、先ず発光エフェクトＨＥ２の表示が開始され、該発光エフェクトＨＥ２の表示中において操作促進画像ＳＳ２の表示が開始される。尚、決めボタン演出における発光エフェクトＨＥ２では、前述した予告ボタン演出における発光エフェクトＨＥ１よりも高輝度の発光（強発光）を行う。尚、操作促進画像ＳＳ２及び発光エフェクトＨＥ２が表示される一連の表示期間（４秒）は、操作促進画像ＳＳ１及び発光エフェクトＨＥ１が表示される一連の表示期間（２秒）よりも長く設定されている。

【０５２０】

尚、本実施の形態の決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２は、図５８（Ｇ）、図５８（Ｈ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。尚、当該操作促進画像ＳＳ２のアニメーションは、図４６（Ｅ）、図４６（Ｆ）、図４７（Ｅ）、図４７（Ｆ）、図５６（Ｆ）、図５６（Ｇ）、図５７（Ｆ）、図５７（Ｇ）と同様のアニメーションとなっている。このように、予告ボタン演出と決めボタン演出とで、操作促進画像が表示される前の見せ方が大きく異なる一方、操作促進画像が表示された後は共通のアニメーションにより操作促進画像の表示が行われるため、遊技者に与える印象を変えつつ、適切にプッシュボタン３１Ｂへの操作促進を行うことが可能となっている。尚、決

めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間（６秒）は、予告ボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間（３秒）よりも長く設定されている。

【０５２１】

尚、本実施の形態における決めボタン演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図５８は遊技状態が低ベース状態である場合の決めボタン演出である。図６７に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの決めボタン演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。

【０５２２】

そして、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了する。このとき、可変表示結果が大当りである場合は、特に図示しないが、強スーパーリーチ演出の演出結果として味方キャラクタが敵キャラクタを倒す等の大当りを示す演出画像が表示される。

【０５２３】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図６０（Ａ）～図６０（Ｄ）に示すように、強スーパーリーチ演出の演出結果として、決めボタン演出の開始直前の画像の明度が低下した画像等のはずれを示す演出画像が表示されるとともに、飾り図柄がリーチはずれを示す組み合わせで停止表示される。また、このとき、はずれを示す演出画像を対象として、本発明における装飾エフェクトとしてのヒビ画像ＨＢ１が表示される（図６０（Ａ）、図６０（Ｂ）参照）。

【０５２４】

（図柄揃い演出）

可変表示結果が大当りとなった場合は、リーチ演出の終了後に、大当り報知演出としての図柄揃い演出が実行される。図柄揃い演出としては、図５９（Ａ）～図５９（Ｉ）に示すように、先ず、「６６６」や「７７７」のように大当りの組み合わせで表示された飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の中央部において拡大表示が実行される。これら飾り図柄の拡大表示中は、飾り図柄の背後において渦状の装飾エフェクトＳＥ６の表示が実行される（図５９（Ａ）～図５９（Ｃ）参照）。そして、図５９（Ｃ）～図５９（Ｉ）に示すように、これら飾り図柄が所定の大きさまで拡大表示された後は、これら飾り図柄の通常の大き（可変表示中において表示される大きさ）までの縮小表示が実行される。尚、これら飾り図柄の縮小表示が完了したタイミングからは、各飾り図柄を対象として拡大エフェクトＫＥ１２の表示が実行される。また、図示していないが、図５９（Ｃ）のシーンでは、拡大表示された飾り図柄に電気をイメージした装飾エフェクトが纏わりつくように表示され、飾り図柄が縮小表示したときに電気をイメージした装飾エフェクトが非表示となり、拡大エフェクトＫＥ１２の表示が実行される。また、図示していないが、図５９（Ｉ）のシーンにおいて、大当りの組み合わせで表示された各飾り図柄の表面には、経時により左下方向から右上方向に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。尚、本実施の形態において、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに、大当りの組み合わせで飾り図柄が表示されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに、画像表示装置５の表示領域中央に向けて可動体３２を動作させ、所定期間に亘って停止させるようにしてもよい。この場合、可動体３２によって遮蔽されている画像表示装置５の表示領域では、図５９（Ａ）～図５９（Ｃ）に示す背景及び装飾エフェクトＳＥ６が表示される。所定期間が経過したときには、可動体３２を所定位置（原点位置）に戻す復帰動作が開始され、可動体３２の復帰動作が行われている途中で図５９（Ａ）のシーンが開始され、図５９（Ｂ）のシーンが開始されるときには、可動体３２が原点位置で停止する。

このようにすることで、飾り図柄の拡大表示及び拡大エフェクトＫＥ１２の表示が可動体３２により遮蔽されることなく、可動体３２により大当りしたことを好適に報知することができる。

【０５２５】

尚、本実施の形態における図柄揃い演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図５９は遊技状態が低ベース状態である場合の図柄揃い演出である。図６８に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの図柄揃い演出は、飾り図柄の表示態様が異なっているとともに、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるとともに、表示される飾り図柄の態様が低ベース状態と高ベース状態とで異なることから、表示される拡大エフェクトが異なる（拡大エフェクトＳＥ１２'が表示される）とともに、図示していないが、図６８（Ｃ）のシーンで拡大表示された飾り図柄に纏わりつくように表示される装飾エフェクトの種類が異なる（炎をイメージした装飾エフェクトが表示される）。一方で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類、遊技効果ランプ９の点灯制御や、図示していないが、図５９（Ｉ）、図６８（Ｉ）のシーンで大当りの組み合わせで表示された各飾り図柄の表面に表示される経時により左下方向から右上方向に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトについては、低ベース状態の図柄揃い演出と高ベース状態の図柄揃い演出とで共通となっている。尚、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで、図柄揃い演出における装飾エフェクトＳＥ６の種類を異ならせてもよい。

【０５２６】

また、図９１（Ｊ）、図９７（Ｕ）に示すように、本実施の形態における図柄揃い演出は、大当りを示す組み合わせで表示されている左右中の各飾り図柄（「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示された各飾り図柄）を対象とした拡大エフェクトＫＥ１２がそれぞれ上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。これら拡大エフェクトＫＥ１２のうち、左の飾り図柄（「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示される拡大エフェクトである。また、中の飾り図柄（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘ってアクティブ表示エリア５Ｆ、特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘ってアクティブ表示エリア５Ｆ、特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示される拡大エフェクトであり、右の飾り図柄（「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程で特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示される拡大エフェクトである。

【０５２７】

尚、遊技状態が高ベース状態であるとき、右の飾り図柄（「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２´は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って画像表示装置５の表示領域の右上部に表示されている表示エリア５Ｓと重複表示される拡大エフェクトでもある。また、左の飾り図柄（「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２´は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って画像表示装置５の表示領域の右上部において表示される第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示される拡大エフェクトでもある。

【０５２８】

本実施の形態における可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出とを比較すると、図１２５（Ａ）及び図１２５（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる環状の装飾エフェクトＳＥ１が表示される演出であり、図柄揃い演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ１２が表示される演出である。

【０５２９】

また、本実施の形態における図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出とを比較すると、図１２７（Ａ）及び図１２７（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、図柄停止時拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる楕円状の装飾エフェクトＳＥ２が表示される演出であり、図柄揃い演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ１２が表示される演出である。

【０５３０】

更に、本実施の形態におけるノーマルリーチ演出と図柄揃い演出とを比較すると、図１２８（Ａ）及び図１２８（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、ノーマルリーチ演出は、左右の飾り図柄（２つの飾り図柄）を対象として、これら左右の飾り図柄を模った拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出であり、図柄揃い演出は、左右中の飾り図柄（３つの飾り図柄）を対象として、これら左右中の飾り図柄を模った拡大エフェクトＫＥ１２を最終的にノーマルリーチ演出での拡大エフェクトＫＥ４よりも大きく表示する演出（拡大エフェクトの拡大率：拡大エフェクトＫＥ１２＞拡大エフェクトＫＥ４）である。

【０５３１】

尚、本実施の形態における図柄揃い演出は、図５０に示すノーマルリーチ演出と同じく飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出であるという点で同じであるが、図柄揃い演出は、左右中の３つの飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出である一方で、ノーマルリーチ演出は、左右の２つの飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出である点で異なっているとともに、図柄揃い演出の方がノーマルリーチ演出よりも最終的に拡大エフェクトが大きく表示される点や表示期間の長さ、拡大エフェクト自体が拡大していく速さ、透過率が上昇していく速さが異なっている。つまり、図柄揃い演出とノーマルリーチ演出とは、拡大エフェクトの表示パターンが異なる演出である。

【０５３２】

（リーチ示唆演出）

遊技状態が高ベース状態である場合の可変表示では、擬似連演出に替えて、リーチとなることを示唆するリーチ示唆演出が実行される場合がある。リーチ示唆演出としては、図６３（Ａ）～図６３（Ｅ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部においてキャラクタＣＡ４が表示されるとともに、該キャラクタＣＡ４が「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌや「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用することによって、画像表示装置５の表示領域においてヒビＨＢ２が表示される。このとき、当該可変表示がノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図６３（Ｆ）、図６３（Ｇ）に示すように、キャラクタＣＡ４の作用によって破片エフェクトが表示されるとともに左右の飾り図柄がリーチの態様で停止し、以降は変動パターンに応じたリーチ演出が実行される。一方で、当該可変表示が非リーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図６３（Ｆ'）、図６３（Ｇ'）に示すように、左右の飾り図柄として異なる図柄が停止し、以降は飾り図柄が非リーチの組み合わせで停止して可変表示が終了する。

【０５３３】

（ファンファーレ演出）

可変表示結果が大当りとなった後は、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態においては、先ず、大当り遊技状態に制御されたことを報知するファンファーレ演出が実行される。低ベース状態での可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つま

り、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出としては、図６９（Ａ）～図６９（Ｉ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において６ラウンド大当りである旨の表示（図６９（Ｃ）～図６９（Ｉ）に示す「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ１の表示）を構成する文字が順次表示領域の右方から移動表示されていく。大当りタイトル画像ＢＧ１を構成する文字が順次表示されていくことに伴って、図６９（Ｂ）に示す表示領域中央の装飾エフェクトの表示態様が変化していく。そして、全ての文字の移動表示が完了すると、装飾エフェクトの表示が終了し、６ラウンド大当りである旨の表示（大当りタイトル画像ＢＧ１）を対象として拡大エフェクトＫＥ１３が表示される。また、図示していないが、図６９（Ｉ）のシーンにおいて、大当りタイトル画像ＢＧ１の表面には、経時により「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」のうちの「Ｂ」から「！」に向けて、所定の周期（１秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。

【０５３４】

一方で、高ベース状態での可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出としては、図７０（Ａ）～図７０（Ｉ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において１０ラウンド大当りである旨の表示（図７０（Ｃ）～図７０（Ｉ）に示す「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ２の表示）を構成する文字が順次表示領域の右方から移動表示されていく。大当りタイトル画像ＢＧ２を構成する文字が順次表示されていくことに伴って、図７０（Ｂ）に示す表示領域中央の装飾エフェクトの表示態様が変化していく。そして、全ての文字の移動表示が完了すると、装飾エフェクトの表示が終了し、１０ラウンド大当りである旨の表示（大当りタイトル画像ＢＧ２）を対象として拡大エフェクトＫＥ１４が表示される。尚、図７０（Ｂ）～図７０（Ｇ）に示す装飾エフェクトは、図６９（Ｂ）～図６９（Ｇ）に示す装飾エフェクトと共通の画像である。また、図示していないが、図７０（Ｉ）のシーンにおいて、大当りタイトル画像ＢＧ１の表面には、経時により「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」のうちの「Ｓ」から「！」に向けて、所定の周期（１秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。

【０５３５】

尚、図６９及び図７０に示すように、本実施の形態におけるファンファーレ演出は、低ベース状態と高ベース状態のどちらの可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されたかにかかわらず、必ず画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すように指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されている状態で実行される。尚、該第２右打ち表示ＭＨ２は、画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションや装飾エフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の右上部に表示され、表示が完了した後は後述する装飾エフェクトＳＥ７Ｃを伴って表示される。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡

大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１０とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【０５３６】

また、図９２（Ｋ）に示すように、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出は、大当りタイトル画像ＢＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１３が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該ファンファーレ演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１３は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。

【０５３７】

（第１右打ち表示演出、第２右打ち表示演出）

「大当りＡ」、「大当りＢ」の大当り遊技状態におけるファンファーレ演出の実行後は、第１右打ち表示演出が実行される。第１右打ち表示演出としては、図７１（Ａ）～図７１（Ｆ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部において、本実施の形態における第１右打ち表示ＭＨ１として、右向き矢印の画像及び「右打ち！」等の遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する画像が表示される。尚、本実施の形態では図７１（Ｂ）～図７１（Ｄ）に示すように、第１右打ち表示ＭＨ１は、画像表示装置５の表示領域の手前側から奥側に向けて移動するように表示される（フレームインするように移動表示される）画像であって、移動表示の終了とともに該第１右打ち表示ＭＨ１を構成する右向き矢印ＲＹ１の振動表示が実行される。またこのとき、右向き矢印ＲＹ１の形状をした装飾エフェクトＳＥ７Ａが該右向き矢印ＲＹ１の振動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっている。尚、「大当りＣ」、後述する「大当りＤ」の大当り遊技状態におけるファンファーレ演出の実行後は、図７１（Ａ）～図７１（Ｄ）の表示が省略された第１右打ち表示演出が実行される。

【０５３８】

更に、第１右打ち表示ＭＨ１を構成する右向き矢印ＲＹ１の振動表示終了後は、該第１右打ち表示ＭＨ１を対象として装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される。第１右打ち表示演出の終了後は、画像表示装置５の表示領域において、遊技者に対して遊技球を第２大入賞口に入賞させるように指示する旨の画像が表示される。

【０５３９】

尚、第１右打ち表示演出では、図１０３（Ａ）～図１０３（Ｅ）、図１０４（Ｆ）、図１０４（Ｇ）に示すように、第１右打ち表示ＭＨ１を対象に装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される形態が例示されているが、これは、図１０３（Ａ'）～図１０３（Ｅ'）、図１０４（Ｆ'）～図１０４（Ｈ'）に示すように、仮に第１右打ち表示ＭＨ１を対象に拡大エフ

ェクトを表示すると、該拡大エフェクトの表示範囲の方が第１右打ち表示ＭＨ１に重複表示されることによって第１右打ち表示ＭＨ１の視認性が低下してしまうとともに、装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される場合よりも長期間に亘って表示されることにより好適遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すように指示することができないためである。

【０５４０】

尚、本実施の形態における第１右打ち表示演出の実行中は、第２右打ち表示演出として、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されている。この第２右打ち表示ＭＨ２は、低ベース状態の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されたとき（ファンファーレ演出の開始時）に第１右打ち表示ＭＨ１の装飾エフェクトＳＥ７Ｂのような装飾エフェクトの表示を伴わず表示が開始されるようになっている。また、第２右打ち表示ＭＨ２は、第１右打ち表示ＭＨ１と同じく「右打ち」の文字と右向き矢印ＲＹ２とから構成されている。これら「右打ち」の文字と右向き矢印ＲＹ２のうち、「右打ち」の文字は経時により表示態様が変化しない静止画として表示される一方で、右向き矢印ＹＲ２内には経時により右方向に向けて、所定の周期（３秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトＳＥ７Ｃが表示される。尚、装飾エフェクトＳＥ７Ｃは、第１右打ち表示演出の実行中に限らず、高ベース状態に制御されている期間において第２右打ち表示ＭＨ２とともに常時表示される。

【０５４１】

（Ｖチャレンジ演出、Ｖチャレンジ成功演出）

低ベース状態の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第１特別図柄の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合は、該大当り遊技状態中においてＶチャレンジ演出が実行される。尚、本実施例におけるＶチャンレンジ演出は、４ラウンド目において実行される演出であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２大入賞口が開放され得るラウンドの前であればいずれのラウンド中にｃチャレンジ演出を実行してもよい。

【０５４２】

Ｖチャレンジ演出としては、図７２（Ａ）～図７２（Ｃ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の左部においてゲージＧの表示が開始されるとともに、該表示領域の中央部においてプッシュボタン３１Ｂを操作することによってゲージＧの更新を促すメッセージ画像ＭＧ１（図７２（Ａ）における「ボタン連打でゲージＧをためろ！」と表示されている画像）の表示が行われる。次に、該メッセージ画像ＭＧ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１５の表示が行われる。尚、拡大エフェクトＫＥ１５と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【０５４３】

メッセージ画像ＭＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１５の表示が終了すると、図７２（Ｄ）～図７２（Ｈ）、図７３（Ｉ）に示すように、メッセージ画像ＭＧ１に替えて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ３（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始される。以降は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間において遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの所定回数の操作や経時に応じて、ゲージＧの更新表示（下部から上部に向けてゲージＧが貯まっていく表示）が実行される。尚、本実施の形態において、図７２（Ｄ）～図７２（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ３及び該操作促進画像ＳＳ３を対象とした発光エフェクトの表示が実行される。より具体的には、Ｖチャレンジ演出では、先ず発光エフェクトの表示が開始され、該発光エフェ

クトの表示中において操作促進画像ＳＳ３の表示が開始される。すなわち、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと同様の表示パターンにより実行される。また、操作促進画像ＳＳ３が表示されるときにスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。

【０５４４】

そして、実行中の大当り遊技が大当りＢの大当り遊技である場合は、図７３（Ｉ）～図７３（Ｌ）に示すように、最終的にゲージＧが最終態様（ゲージＧが最上部まで貯まる（満タンになる）態様）で表示され、Ｖチャレンジ成功演出が実行される。Ｖチャレンジ演出としては、最終態様に変化したゲージＧを対象とした拡大エフェクトＫＨ１６と装飾エフェクトＳＥ８の表示が同時に実行された後、画像表示装置５の表示領域の中央部において第２大入賞口の開放制御が実行される旨（図７３（Ｋ）に示す「チャレンジ成功！！」の表示）が表示される。

【０５４５】

一方で、実行中の大当り遊技が大当りＡの大当り遊技である場合は、図７３（Ｊ'）～図７３（Ｌ'）に示すように、最終的にゲージＧが最終態様で表示されず、画像表示装置５の表示領域の中央部において第２大入賞口の開放制御が実行されない旨（図７３（Ｌ'）に示す「失敗・・・」の表示）が表示される。

【０５４６】

尚、図９２（Ｌ）に示すように、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出は、大当りタイトル画像ＢＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１３が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該ファンファーレ演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１３は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。

【０５４７】

また、図９２（Ｌ）に示すように、Ｖチャレンジ示唆演出は、メッセージ画像ＭＧ１を対象とした拡大エフェクトが上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖチャレンジ示唆演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１５は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、。該Ｖチャレンジ示唆演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１５は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【０５４８】

更に、図９３（Ｍ）に示すように、Ｖチャレンジ報知演出は、ゲージＧを対象として装飾エフェクトＳＥ８が表示されるとともに、該ゲージＧを対象として拡大エフェクトＫＥ１６が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖチャレンジ報知演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１６は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、Ｖチャレンジ報知演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１６は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【０５４９】

（Ｖ入賞時演出）

大当り遊技中においてＶチャンレジ成功演出が実行された後は、大当り遊技中の６ラウ

ンド目に第２大入賞口に遊技球が入賞すること、すなわちＶ入賞が発生することによってＶ入賞時演出が実行される。先ず、上記したＶチャレン成功演出が終了すると、大当り遊技の５ラウンド目において、画像表示装置５にて次の６ラウンド目において第２大入賞口の開放制御が実行される旨（図７４（Ａ）に示す「次のラウンドでＶを狙え！」の表示）が表示される。次に、大当り遊技の６ラウンド目が開始されると、先ず、画像表示装置５において開放制御が実行されている第２大入賞口に向けて遊技球を打ち出すよう促す旨（図７４（Ｂ）に示す「Ｖを狙え！」の表示）が表示される。この状態において６ラウンド目中に遊技球が第２大入賞口に入賞すると、画像表示装置５において遊技球が第２大入賞口に入賞したことに応じた「Ｖ」の文字Ｖ１が表示される。具体的には、図７４（Ｃ）～図７４（Ｇ）に示すように、先ず、「Ｖ」の文字Ｖ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして、「Ｖ」の文字Ｖ１が一定の大きさまで縮小表示されると、該「Ｖ」の文字Ｖ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１７が表示される。

【０５５０】

更に、図９３（Ｎ）に示すように、Ｖ入賞時演出は、「Ｖ」の文字Ｖ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１７が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖ入賞時演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１７は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、Ｖ入賞時演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１７は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【０５５１】

（エンディング演出）

低ベース状態、高ベース状態において大当りして制御された大当り遊技が終了すると、大当り終了表示タイマの動作期間中においてエンディング演出が実行される。エンディング演出としては、図７５（Ａ）～図７５（Ｆ）に示すように、画像表示装置５において、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の文字等の制御される遊技状態を示す遊技状態報知画像ＹＨ１が表示される。具体的には、図７５（Ｂ）～図７５（Ｅ）に示すように、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして遊技状態報知画像ＹＨ１が一定の大きさまで縮小表示されると、該遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が表示される。尚、エンディング演出の終了後、画像表示装置５では、高確高ベース状態や低確高ベース状態に応じた背景画像が表示されている状態で第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示が実行される。また、本実施の形態では、「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」、後述する「大当りＤ」のいずれかの大当り遊技の終了に伴い、画像表示装置５において遊技状態報知画像ＹＨ１を表示するようにしているが、これに限定されるものではなく、「大当りＢ」、「大当りＣ」、「大当りＤ」の大当り遊技が終了したときには「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の文字と拡大エフェクトＫＥ１８を表示し、「大当りＡ」の大当り遊技が終了したときには「ＣＨＡＮＣＥ　ＴＩＭＥ突入！！」の文字と装飾エフェクトを表示するようにしてもよい。

【０５５２】

図９４（Ｏ）に示すように、エンディング演出は、遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該エンディング演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１８は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、エンディング演出

の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１８は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【０５５３】

（第１左打ち表示演出）

高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数（本実施の形態では１００回）の可変表示が実行された場合は、第１左打ち表示演出が実行される。先ず、図７６（Ａ）～図７６（Ｆ）に示すように、高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数の可変表示が実行されると、該特定回数目の可変表示中において該可変表示の終了後に高ベース状態が終了して低ベース状態に制御される旨（図７６（Ｂ）に示す「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の表示）が表示される。このとき、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の表示を対象として拡大エフェクトは表示されない。このようにすることで、高ベース状態が終了することに対してがっかりしている遊技者を煽ることなく適切に高ベース状態が終了することを報知することができ、さらに、エンディング演出における「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の表示との間でメリハリをつけることができる。そして、遊技状態が低ベース状態に制御されると、遊技状態が低ベース状態に制御される時点で記憶されていた第２特別図柄の保留記憶にもとづく可変表示（１～４回の第２特別図柄の可変表示）が実行される。

【０５５４】

本実施の形態では、これら低ベース状態における第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示中において第１左打ち表示演出が実行される。第１左打ち表示演出としては、図７６（Ｄ）～図７６（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第１左打ち表示ＬＨ１が画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の中央部に表示される。第１左打ち表示ＬＨ１は、左向き矢印ＬＹ１と該左向き矢印内の「左打ち」の表示とから構成されている。

【０５５５】

左向き矢印ＬＹ１は、画像表示装置５の左方向に向けて繰り返し移動するアニメーションとして表示されるようになっている。尚、図示していないが、左向き矢印内の「左打ち」の表示の表面には、経時により「左打ち」のうちの「左」から「ち」に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。また、第１左打ち表示ＬＨ１の表示期間中においては、左向き矢印ＬＹ１の形状をした装飾エフェクトＳＥ９が該左向き矢印ＬＹ１の移動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっていることによって、遊技者に対して遊技状態が低ベース状態に制御されたこと、すなわち、遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出す遊技状態に制御されたことを分かりやすくアピールすることができる。尚、第１左打ち表示演出は、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に制御されたことを条件に所定期間（８秒）に亘って実行される演出であるため、例えば、第１左打ち表示演出が実行されている一の可変表示が終了し、次の可変表示が開始された場合であっても該所定期間が経過するまでは終了しない演出である。また、本実施の形態では、低ベース状態における第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示中において第１左打ち表示演出が実行される例を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に制御されたときに、遊技状態が低ベース状態に制御される時点で第２特別図柄の保留記憶されていなかった場合、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示が行われていない状況であっても第１左打ち表示演出が実行される。この場合、画像表示装置５において低ベース状態に対応した背景表示が表示され、該背景表示上に飾り図柄が停止している状態で第１左打ち表示演出が実行される。このとき、可変表示が開始されても第１左打ち表示演出が中断されることはない。

【０５５６】

（第２左打ち表示演出）

低ベース状態では、第１左打ち表示演出後においても、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第２左打ち表示演出を実行可能となっている。例えば、図７７（Ａ）～図７７（Ｄ）に示すように、低ベース状態において遊技者が遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出した場合、該遊技球がゲートスイッチ２１にて検出されると、画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の右上部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第２左打ち表示ＬＨ２が表示される。第２左打ち表示ＬＨ２は、左向き矢印ＬＹ２と該左向き矢印内の「左打ち」の表示とから構成されている。

【０５５７】

左向き矢印ＬＹ２は、画像表示装置５の左方向に向けて繰り返し移動するアニメーションとして表示されるようになっている。尚、図示していないが、左向き矢印内の「左打ち」の表示の表面には、経時により「左打ち」のうちの「左」から「ち」に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。また、第２左打ち表示ＬＨ２の表示期間中においては、左向き矢印ＬＹ２の形状をした装飾エフェクトＳＥ１０が該左向き矢印ＬＹ２の移動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっていることによって、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すようにより分かりやすく指示することができる。すなわち、第２左打ち表示演出における表示は、画像表示装置５の表示領域における表示位置と表示サイズ以外、第１左打ち表示演出における表示と共通の表示パターンとなっている。

【０５５８】

尚、本実施の形態における第２左打ち表示演出としては、第１左打ち表示演出として表示される矢印（左向き矢印ＬＹ１）よりも小さいサイズの矢印（左向き矢印ＬＹ２）を表示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、第１左打ち表示演出と第２左打ち表示演出とで同一サイズの矢印を表示するようにしてもよい。また、低ベース状態において遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて打ち出した遊技球がゲートスイッチ２１にて所定数（５個）検出されるまでは、第２左打ち表示演出を実行するようにし、所定数以上の遊技球の打ち込みがゲートスイッチ２１にて検出されたときには、第２左打ち表示演出を中断し、第１左打ち表示演出を実行するようにしてもよい。

【０５５９】

（第１賞球数報知演出）

大当り遊技状態や高ベース状態では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞したことに応じた全賞球数（第１賞球数）を更新する第１賞球数報知演出を実行可能となっている。第１賞球数報知演出としては、図７８（Ａ）～図７８（Ｅ）に示すように、「大当りＡ」～後述する「大当りＤ」の大当り遊技状態において大入賞口に遊技球が入賞する毎（演出制御用ＣＰＵ１２０が大入賞口指定コマンドを受信する毎）に、画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、左上部）に表示されている第１賞球数の値を更新していく。このとき、値が更新される桁の数値を対象として、装飾エフェクトＳＥ１１の表示が実行される。これら装飾エフェクトＳＥ１１は、値が更新される桁の数値に対して重複して表示されるようになっており、装飾エフェクトＳＥ１１の表示が終了することによって更新後の値が遊技者から認識可能となる。

【０５６０】

（第２賞球報知演出）

また、大当り遊技状態では、「大当りＣ」、後述する「大当りＤ」の大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞したことに応じた全賞球数（第１賞球数）の値が特定値（例えば、図７８（Ｆ）、図７８（Ｇ）に示す例では「１００００」）に達した場合には、第２賞球報知演出を実行可能となっている。第２賞球報知演出としては、図７８（Ｆ）、図７８（Ｇ）に示すように、第１賞球数が特定値に達した場合、画像表示装置５において特定値に達した旨を示す特定値到達画像ＴＯ１を表示する。このとき、特定値到達画像ＴＯ１の周

囲には、該特定値到達画像ＴＯ１を装飾するための複数の装飾エフェクトＳＥ１２が表示されるようになっている。これら装飾エフェクトＳＥ１２が特定値到達画像ＴＯ１とともに表示されることによって、払い出された賞球数が特定数に到達したことを遊技者に対して分かりやすくアピールすることができる。

【０５６１】

（保留連示唆演出・保留連報知演出）

高ベース状態における可変表示にもとづく大当り遊技状態、つまり、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技状態においては、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在することを示唆する、つまり、新たに始動入賞を発生させずとも再度大当り遊技状態に制御される保留連が発生する状況にあることを示唆する保留連示唆演出と、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在することを報知する保留連報知演出を実行可能となっている。

【０５６２】

保留連示唆演演出としては、図７９（Ａ）～図７９（Ｆ）、図８０（Ａ）～図８０（Ｆ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央において保留連が発生することを示唆する旨のメッセージ画像ＭＧ２（図７９（Ｂ）に示す「ＶをＧＥＴせよ！」と表示されている画像）が表示される。次に、画像表示装置５の表示領域の中央において、メッセージ画像ＭＧ２に替えて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ４（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始される。以降は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となると、操作促進画像ＳＳ４の後方において該操作促進画像ＳＳ４を対象とした装飾エフェクトＳＥ１３が表示される。尚、本実施の形態において、図７９（Ｃ）～図７９（Ｅ）、図８０（Ｃ）～図８０（Ｅ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ４及び該操作促進画像ＳＳ４を対象とした発光エフェクトの表示が実行される。より具体的には、保留連示唆演演出では、先ず発光エフェクトの表示が開始され、該発光エフェクトの表示中において操作促進画像ＳＳ４の表示が開始される。すなわち、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと同様の表示パターンにより実行される。また、操作促進画像ＳＳ４が表示されるときにスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。また、図示していないが、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。尚、当該操作促進画像ＳＳ４のアニメーションは、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、カットイン演出、決めボタン演出のときの操作促進画像と同様のアニメーションとなっている。

【０５６３】

そして、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有る場合は、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて保留連報知演出が実行される。保留連報知演出としては、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることに応じた「Ｖ」の文字Ｖ２が表示される。具体的には、図７９（Ｇ）～図７９（Ｊ）に示すように、先ず、「Ｖ」の文字Ｖ２は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして、「Ｖ」の文字Ｖ２が一定の大きさまで縮小表示されると、該「Ｖ」の文字Ｖ２を対象として拡大エフェクトＫＥ１９が表示される。尚、拡大エフェクトＫＥ１９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１

４、ＫＥ１５、ＫＥ１７、ＫＥ１８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【０５６４】

一方で、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が無い場合は、図８０（Ｇ）、図８０（Ｈ）に示すように、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて一時的に画像表示装置５の表示領域の全域の明度が低下し、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が無いことが報知される。以降は、画像表示装置５の表示領域が戻り大当り遊技が継続される。

【０５６５】

尚、本実施の形態の保留連報知演出では、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有る場合は、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶数にかかわらず同一態様の「Ｖ」の文字Ｖ２を表示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、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶数に応じて「Ｖ」の文字Ｖ２の表示態様を異ならせてもよい。

【０５６６】

（デモ演出）

また、本実施の形態のパチンコ遊技機１では、上記したように大当り遊技状態や低ベース状態、高ベース状態での可変表示中において各種演出を実行可能となっているが、遊技が実行されていない状態においては画像表示装置５においてデモ演出としてデモムービーを表示可能となっている。

【０５６７】

図８１（Ａ）、（Ｂ）に示すように、デモムービー表示（デモンストレーション演出）の開始条件が成立すると、第１シーンの表示が開始される。尚、後述するように、開始条件によっては、第１シーンの表示が開始される前に切替表示が表示される場合がある。第１シーンでは、白色の文字からなる企業名用背景表示００３ＳＧ３０１が表示されるとともに、主に青色の企業スローガン表示００３ＳＧ３０２Ａ及び企業ロゴ表示００３ＳＧ３０２Ｂからなる企業名表示００３ＳＧ３０２が、画面中央位置に「小」サイズで表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示されることで、企業名表示００３ＳＧ３０２が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる。尚、表示画面の左上部の表示エリア５Ｓには、保留記憶数及び小図柄が表示されたまま維持される。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。

【０５６８】

また、第１シーンにおいて、遊技効果ランプ９は、例えば、企業名表示００３ＳＧ３０２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化する。例えば、企業名表示００３ＳＧ３０２の透過率が低下するにつれて遊技効果ランプ９の輝度が高くなったり色が変化したりすればよい。

【０５６９】

次に、第２シーンの「機種紹介１」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄ及び各キャラクタの名前を示す文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄが順番にフェードイン表示（アニメーション表示）されていくとともに、背景にはこれら味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄに応じた装飾エフェクトＳＥ２１が表示される（図８１（Ｃ）～（Ｆ）参照）。尚、「機種紹介１」パートにおいて遊技効果ランプ９は、画像表示装置５に表示される文字（文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ）に連動しない態様で点灯する。

【０５７０】
　次に、第２シーンの「機種紹介２－１」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａがアニメーション表示されるとともに、「敵が街で暴れている！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ａがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図８１（Ｇ）、（Ｈ）参照）。次いで、「機種紹介３－１」パートの表示が開始されると、街中を示す背景表示００３ＳＧ５０３と味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａとが表示され、味方キャラクタが街中を飛んで駆けつけている状況を示すカットイン表示が表示される（図８１（Ｉ）参照）。
【０５７１】
　次いで、再び第２シーンの「機種紹介２－２」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａ及び「敵から街を守れ！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｂがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図８１（Ｊ）、（Ｋ）参照）。その後「機種紹介３－２」の表示が開始されると、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａが拡大表示されるとともに、カットイン表示及び該カットイン表示に応じたエフェクトとして、図８１（Ｃ）～図８１（Ｆ）にて表示したエフェクトと同一エフェクトである装飾エフェクトＳＥ２１が表示される（図８１（Ｌ）参照）。
【０５７２】
　次いで、再び第２シーンの「機種紹介２－３」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａとが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｃがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図８２（Ｍ）～（Ｎ）参照）。その後、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄ全員及び「全員集結！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｄがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図８２（Ｏ）参照）。
【０５７３】
　尚、第２シーンにおける味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａのアニメーション表示は、味方キャラクタが拡大、縮小したり、戦うなどの動作を伴うアニメーション表示であるのに対し、各種の文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ、００３ＳＧ５１１Ａ～００３ＳＧ５１１Ｄについては、例えば、表示の開始時にフェードイン表示されるなど、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄのような動きを伴うアニメーション表示よりも視認性の変化の度合いが低いアニメーション表示とされている。
【０５７４】
　また、第２シーンにおいて、遊技効果ランプ９は、「機種紹介３－１」や「機種紹介３－２」が表示されるときに緑フラシュするが、基本的には白ウェーブ点灯しており、各種の文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ、００３ＳＧ５１１Ａ～００３ＳＧ５１１Ｄのアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することは少なく（または無い）、基本的には、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動的なアニメーション表示に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することが多い。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字の二メーション表示に連動しない態様で点灯する。
【０５７５】
　次に、第３シーンの表示が開始されると、背景に装飾エフェクトＳＥ２１が表示されるとともに、「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」なる文字と雲形の背景からなる機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａが、表示画面の中央位置（規定表示位置）に「小」サイズにて表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示（アニメーション表示）されることで、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａが表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる（図８２（Ｐ）～（Ｒ）参照）。また、このとき、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａを対象として、該機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの周囲において複数

の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。

【０５７６】

次いで、「ＩＩ」なる文字からなるｃが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの右側（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示される（図８２（Ｓ）～（Ｔ）参照）。尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂのフェードイン表示の完了タイミングにおいては、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂを対象として拡大エフェクトＫＥ２１が表示される。尚、拡大エフェクトＫＥ２１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４、ＫＥ１５、ＫＥ１７、ＫＥ１８、ＫＥ１９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【０５７７】

さらに、「全員集結Ｖｅｒ．」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの手前中央（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の下側（規定表示位置）まで移動して表示される（図８２（Ｕ）～（Ｖ）参照）。

【０５７８】

尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの移動表示の完了によって、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃが画像表示装置５の表示領域の中央部において一体となって表示される。このとき、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃを対象として、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの周囲において複数の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。

【０５７９】

また、第３シーンにおいて、遊技効果ランプ９は、基本的には、レインボー（虹色）でウェーブ点灯しており、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃのアニメーション表示に連動して発光態様が変化する。特に、「機種サブタイトル名」パートでは、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃが移動表示され規定表示位置に表示されたときに、遊技効果ランプ９がフラッシュ（点滅）する。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字のアニメーション表示に連動しない態様で点灯する。

【０５８０】

次に、第４シーンの「注意喚起１」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示００３ＳＧ３１１が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示００３ＳＧ３１２がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図８２（Ｗ）参照）。次いで、「注意喚起２」パートの表示が開始されると、黒色の注意用背景表示００３ＳＧ３２１に切り替え表示されるとともに、事故防止表示００３ＳＧ３２２が表示される（図８２（Ｘ）参照）。尚、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２と事故防止表示００３ＳＧ３２２とを対象とした装飾エフェクトまたは拡大エフェクトは表示されないようになっている。

【０５８１】

遊技効果ランプ９は、「注意喚起１」及び「注意喚起２」のパートにおいてのめり込み防止表示００３ＳＧ３１２のフェードイン表示に連動して白フラッシュすることなく、第４シーンにおいては白色ウェーブ点灯が継続して行われる。

【０５８２】
　また、第４シーンにおいて遊技効果ランプ９は、例えば、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することはないので、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２が企業名表示００３ＳＧ３０２や機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃよりも強調して表示されることが防止される。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字のアニメーション表示に連動しない態様で点灯する。
【０５８３】
　尚、図８７（Ａ）に示すように、本実施の形態におけるデモ演出は、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａを対象とした拡大エフェクトＫＥ２１が、画像表示装置５の表示領域中央部から該表示領域の外側方に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。そして、デモ演出における拡大エフェクトＫＥ２１は、拡大表示されている過程において画像表示装置５の表示領域の左上部にて、表示エリア５Ｓと重複表示されるようになっている。以上のように、デモンストレーション演出中に表示される装飾エフェクトの種類数は、装飾エフェクトＳＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２の２種類であり、デモンストレーション演出中に表示される拡大エフェクトの種類数は、拡大エフェクトＫＥ２１の１種類である。
【０５８４】
　（演出毎のエフェクトの態様）
　上記のように本実施の形態において、各演出における拡大エフェクトは、図８５及び図８６に示すように、それぞれ異なる画像を模った画像として表示されるようになっている。すなわち、本実施の形態における拡大エフェクトは、演出毎に全て異なる形状の画像である。また、拡大エフェクトは、対象となる画像よりも透過率の高い画像でもある。図９９に示すように本実施の形態において、一部を除き対象となる画像とは形状の異なる画像であって、経時により大きさが変化しない画像である。また、装飾エフェクトは、対象となる画像と透過率が同一の画像でもある。
【０５８５】
　（各演出のタイミングチャート）
　次に、可変表示開始時飾り図柄拡大演出、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、擬似連演出、ノーマルリーチ演出、強スーパーリーチタイトル演出、図柄揃い演出、予告ボタン演出、決めボタン演出について図１０９～図１２１に示すタイミングチャートにもとづいて説明する。
【０５８６】
　（可変表示開始時飾り図柄拡大演出）
　まず、図１０９、図１１８、図１２１に示すように、可変表示開始時飾り図柄拡大演出においては、可変表示の開始タイミングである可変表示快指示飾り図柄拡大演出の開始タイミングから可変表示開始時飾り図柄拡大演出終了タイミングまでの期間Ａ１に亘って、飾り図柄が通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化された後、所定期間に亘って飾り図柄を「大」の状態で維持してから、再度飾り図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の開始タイミングから終了タイミングまでの期間Ａ１は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間である。
【０５８７】
　また、該期間Ａ１における飾り図柄を「大」の状態で維持している期間中においては、画像表示装置５において、飾図柄を対象として装飾エフェクトの表示が期間Ａ２に亘って実行される。更に、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、装飾エフェクトの表示開始タイミングから該装飾エフェクトに対応する装飾エフェクト対応音が期間Ａ３に亘って実行される。つまり、期間Ａ２は可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ａ３は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト対応音の出

力期間である。

【０５８８】

ここで、本実施の形態における可変表示開始時飾り図柄拡大演出においては、期間Ａ１は期間Ａ２及び期間Ａ３よりも長い期間に設定されており、期間Ａ２は期間Ａ３よりも長い期間に設定されている（Ａ１＞Ａ２、Ａ１＞Ａ３、Ａ２＞Ａ３）。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄の拡大表示期間中に該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力が開始され、飾り図柄の拡大表示期間中に該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力が終了する。更には、飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力は同一タイミングから実行される一方で、装飾エフェクト対応音は装飾エフェクトの表示よりも早く出力を終了する。

【０５８９】

更に、期間Ａ１から期間Ａ２を減算した期間は期間Ａ２よりも長い期間に設定されている。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【０５９０】

尚、本実施の形態では、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【０５９１】

また、遊技効果ランプ９は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の開始タイミングから装飾エフェクトの表示及び装飾エフェクト対応音の出力開始タイミングまでの期間Ａ４１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、その後は装飾エフェクトの表示終了後までの期間Ａ４２に亘って、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト（第１エフェクト）に応じた第１エフェクト表示用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。そして、可変表示開始時飾り図柄拡大演出終了タイミングまでの期間４３に亘って再度演出背景用発酵性業データにもとづいて発光制御が実行される。

【０５９２】

（第１セリフ予告演出）

図１１０、図１１８、図１２１に示すように、第１セリフ予告演出においては、第１セリフ予告演出の開始タイミングから該第１セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間Ｂ１に亘って、第１セリフ予告演出の演出パターンに応じた第１セリフ画像が表示される。つまり、第１セリフ予告演出開始タイミングから第１セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｂ１は、第１セリフ予告演出における第１セリフ画像の表示期間である。尚、本実施の形態における第１セリフ画像は、第１セリフ予告演出の開始タイミングから、画像表示装置５の上端部から中央部にかけて移動表示される画像である。

【０５９３】

第１セリフ画像の移動完了タイミングからは、該第１セリフ画像を対象として期間Ｂ２に亘って拡大エフェクトが表示されるとともに、期間Ｂ３に亘って該第１セリフ画像に応じた第１セリフ対応音が出力され、更に、期間Ｂ４に亘って拡大エフェクト対応音が出力される。つまり、期間Ｂ２は、第１セリフ予告演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｂ３は、第１セリフ予告演出における第１セリフ対応音の出力期間であり、期間Ｂ４は、第１セリフ予告演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。

【０５９４】

ここで、本実施の形態における第１セリフ予告演出においては、期間Ｂ１は期間Ｂ２、

期間Ｂ３及び期間Ｂ４よりも長い期間に設定されており、期間Ｂ３は期間Ｂ２及び期間Ｂ４よりも長い期間に設定されている（Ｂ１＞Ｂ２、Ｂ１＞Ｂ３、Ｂ１＞Ｂ４、Ｂ３＞Ｂ２、Ｂ３＞Ｂ４）。

【０５９５】

つまり第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像の移動完了タイミングから拡大エフェクトの表示、第１セリフ対応音及び拡大エフェクト対応音の出力が開始される。そして、これら拡大エフェクトの表示、第１セリフ対応音の出力、拡大エフェクト対応音の出力のうち、拡大エフェクトの表示が最も早く終了し、第１セリフ対応音の出力が最も遅く終了する。

【０５９６】

更に、期間Ｂ１から期間Ｂ２を減算した期間は期間Ｂ２よりも長い期間に設定されている。つまり、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【０５９７】

尚、本実施の形態では、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【０５９８】

また、遊技効果ランプ９は、第１セリフ予告演出の開始タイミングから第１セリフ画像の移動完了タイミングまでの期間Ｂ５１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、その後は拡大エフェクトの表示期間（期間Ｂ２）と同一期間である期間Ｂ５２に亘って、第１セリフ予告演出用の拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＡにもとづいて発光制御が実行される。そして、第１セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間Ｂ５３に亘って、拡大エフェクトの表示終了後に第１セリフ予告演出に応じた第１セリフ予告演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【０５９９】

（第２セリフ予告演出）

図１１１、図１１８、図１２１に示すように、第２セリフ予告演出においては、第２セリフ予告演出の開始タイミングから所定期間に亘って、画像表示装置５の左端部から中央部にかけてキャラクタ画像の移動表示が実行される。そして、キャラクタ画像の移動表示完了タイミングからは、第２セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間Ｃ１に亘って第２セリフ予告演出の演出パターンに応じた第２セリフ画像が表示される。つまり、キャラクタ画像の移動完了タイミングから第２セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｃ１は、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間である。

【０６００】

また、キャラクタ画像の移動完了タイミングからは、第２セリフ画像を対象として期間Ｃ２に亘って装飾エフェクトが表示されるとともに、期間Ｃ３に亘って装飾エフェクト対応音と第１セリフ画像に応じた第２セリフ対応音とが出力される。つまり、期間Ｃ２は、第２セリフ予告演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｃ３は、第２セリフ予告演出における装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力期間である。

【０６０１】

ここで、本実施の形態における第２セリフ予告演出においては、期間Ｃ１は期間Ｃ２及び期間Ｃ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｃ２は期間Ｃ３よりも長い期間に設定されている（Ｃ１＞Ｃ２、Ｃ１＞Ｃ３、Ｃ２＞Ｃ３）。

【０６０２】

つまり、第２セリフ予告演出では、第２セリフ画像の表示開始と同時に装飾エフェクトの表示、装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力が開始され、第２セリフ画像の表示期間中に、装飾エフェクトの表示よりも先に装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力が終了する。

【０６０３】

また、遊技効果ランプ９は、第２セリフ予告演出開始タイミングからキャラクタ画像移動完了タイミングまでの期間Ｃ４１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。更に、キャラクタ画像移動完了タイミングから装飾エフェクト対応音及びＢ第２セリフ対応音の出力終了直前までの期間Ｃ４２に亘って、第２セリフ画像を対象とした装飾エフェクト（第２エフェクト）に応じた第２エフェクト表示時用発光制御データＡにもとづいて発光制御が行われる。そして、以降は、第２セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｃ４３に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【０６０４】

（擬似連演出）

図１１２、図１１９、図１２１に示すように、擬似連演出においては、擬似連演出の開始タイミングから該擬似連演出の終了タイミングまでの期間Ｄ１に亘って、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連図柄の表示が行われる。より具体的には、擬似連演出の開始タイミングから一定期間に亘って、画像表示装置５において擬似連図柄の低速可変表示（通常の飾り図柄の可変表示よりも低速での可変表示）が実行され、遊技者に対して擬似連図柄の仮停止が示唆される。そして、擬似連図柄が仮停止すると、該擬似連図柄の仮停止タイミングから、擬似連図柄を通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる擬似連図柄拡大表示期間を経た後、所定期間に亘って擬似連図柄を「大」の状態で維持してから、擬似連図柄縮小表示期間において再度擬似連図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。以降は、擬似連演出の終了タイミングまで擬似連図柄の大きさは「中」の状態で維持させる。

【０６０５】

つまり、擬似連演出の開始タイミングから終了タイミングまでの期間Ｄ１は、擬似連演出における擬似連図柄の表示期間である。

【０６０６】

また、可変表示速度低速期間中から擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間Ｄ２に亘って擬似連図柄を対象とした装飾エフェクトの表示が行われる。更に、擬似連図柄仮停止タイミングから擬似連図柄拡大表示期間終了直後のタイミングまでの期間Ｄ３と、擬似連図柄縮小表示期間開始のタイミングから該擬似連図柄縮小表示期間終了直後のタイミングまでの期間Ｄ４とでは、擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトが表示される。

【０６０７】

そして、期間Ｄ２と同一の期間である期間Ｄ５に亘って装飾エフェクト対応音が出力されるとともに、擬似連図柄拡大表示開始のタイミングからの期間Ｄ６及び擬似連図柄縮小表示開始のタイミングからの期間Ｄ７に亘って拡大エフェクト対応音が出力される。つまり、期間Ｄ２は、擬似連演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｄ３と期間Ｄ４は擬似連演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｄ５は、擬似連演出における装飾エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｄ６と期間Ｄ７は、拡大エフェクト対応音の出力期間である。

【０６０８】

ここで、本実施の形態における擬似連演出では、期間Ｄ１は期間Ｄ２～期間Ｄ７よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ２と期間Ｄ５、期間Ｄ３と期間Ｄ４、期間６と期間Ｄ７は、それぞれ同一の長さの期間に設定されている。そして、期間Ｄ６は期間Ｄ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ７は期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている（Ｄ１＞Ｄ２、Ｄ１＞Ｄ３、Ｄ１＞Ｄ４、Ｄ１＞ＣＤ、Ｄ１＞Ｃ６、Ｄ１＞ＣＤ７、Ｄ３＝Ｄ４

、Ｄ６＝Ｄ７、Ｄ６＞Ｄ３、Ｄ７＞Ｄ４）。

【０６０９】

つまり、擬似連演出では、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力とが同一タイミングで開始されるとともに、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力とが同一タイミングで終了する。また、擬似連図柄の拡大表示に応じた拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が同一タイミングで開始される一方で、擬似連図柄の拡大表示に応じた拡大エフェクトの表示は、拡大エフェクト対応音の出力よりも早いタイミングで終了する。そして、擬似連図柄の縮小表示に応じた拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が同一タイミングで開始される一方で、擬似連図柄の縮小表示に応じた拡大エフェクトの表示は、拡大エフェクト対応音の出力よりも早いタイミングで終了する。

【０６１０】

更に、期間Ｄ１から期間Ｄ２を減算した期間は期間Ｄ２よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ１から期間Ｄ３を減算した期間は期間Ｄ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ１から期間Ｄ４を減算した期間は期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている。つまり、擬似連演出では、擬似連図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも擬似連図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、擬似連図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも擬似連図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【０６１１】

そして、期間Ｄ２は、期間Ｄ３や期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている。つまり、擬似連演出では、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【０６１２】

尚、本実施の形態では、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【０６１３】

また、遊技効果ランプ９は、擬似連演出開始タイミングから装飾エフェクトの表示開始タイミングまでの期間Ｄ８１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、装飾エフェクトの表示開始タイミングから擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間Ｄ８２に亘って、遊技者に対して擬似連図柄が仮停止することを煽ることに応じた擬似連図柄仮停止煽り用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。そして、擬似連図柄仮停止タイミングから擬似連図柄縮小表示の終了タイミングまでの期間Ｄ８３に亘って、擬似連図柄が仮停止したことに応じた擬似連図柄仮停止成功用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、擬似連図柄縮小表示の終了タイミングから擬似連演出終了タイミングまでの期間Ｄ８４に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【０６１４】

（ノーマルリーチ演出）

図１１３、図１１９、図１２１に示すように、ノーマルリーチ演出においては、ノーマルリーチ演出の開始タイミング（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄（左右の飾り図柄）が停止したタイミング）からノーマルリーチ演出の終了タイミング（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止した飾り図柄（左

右の飾り図柄）が画像表示装置５の表示領域の左右に移動開始したタイミング）までの期間Ｅ１に亘って、左右の飾り図柄の拡大表示及び縮小表示が行われる。より具体的には、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから、停止した左右の飾り図柄を通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる飾り図柄拡大表示期間を経た後、所定期間に亘って左右の飾り図柄を「大」の状態で維持してから、飾り図柄縮小表示期間において再度左右の飾り図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。以降は、ノーマルリーチ演出の終了タイミングまで左右の飾り図柄の大きさは「中」の状態で維持させる。

【０６１５】

つまり、ノーマルリーチ演出の開始タイミングからノーマルリーチ演出の終了タイミングまでの期間Ｅ１は、ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の表示期間であり、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから左右の飾り図柄の縮小表示期間の終了タイミングまでの期間Ｅ１１は、ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の拡大表示期間である。

【０６１６】

また、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから期間Ｅ１１中の特定タイミングまでの期間Ｅ２に亘って左右の飾り図柄を対象とした拡大エフェクトの表示が行われ、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから左右の飾り図柄の縮小表示期間の開始タイミングまでの期間Ｅ３に亘って拡大エフェクト対応音の出力が行われる。つまり、期間Ｅ２はノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄に対する拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｅ３はノーマルリーチ演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。

【０６１７】

ここで、本実施の形態におけるノーマルリーチ演出では、期間Ｅ１は期間Ｅ１１、期間Ｅ２、期間Ｅ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｅ１１は期間Ｅ２、期間Ｅ３よりも長い期間に設定されている。また、期間Ｅ３は期間Ｅ２よりも長い期間に設定されている（Ｅ１＞Ｅ１１、Ｅ１＞Ｅ２、Ｅ１＞Ｅ３、Ｅ１１＞Ｅ２、Ｅ１１＞Ｅ３、Ｅ３＞Ｅ２）。

【０６１８】

つまり、ノーマルリーチ演出では、左右の飾り図柄の拡大表示開始と共に拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が開始される一方で、これら飾り図柄の拡大表示、拡大エフェクトの表示、拡大エフェクト対応音の出力のうち、拡大エフェクトの表示が最も早く終了し、飾り図柄の拡大表示が最も遅く終了する。

【０６１９】

更に、期間Ｅ１から期間Ｅ２を減算した期間は期間Ｅ２よりも長い期間に設定されている。つまり、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【０６２０】

尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【０６２１】

また、遊技効果ランプ９は、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから、飾り図柄の拡大表示、拡大エフェクトの表示、拡大エフェクト対応音の出力が共に実行されている特定タイミングまでの期間Ｅ４１に亘って、ノーマルリーチ演出における拡大エフェクトの表示に応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＢにもとづいて発光制御が実行され、以降は、ノーマルリーチ演出の終了タイミングまでの期間Ｅ４２に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【０６２２】
（強スーパーリーチタイトル演出）
図１１４、図１１５、図１２０、図１２１に示すように、強スーパーリーチタイトル演出においては、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングからスーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ１中に、強スーパーリーチ演出のタイトル画像（リーチタイトル画像）の拡大表示が行われる。具体的には、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングから期間Ｆ１１に亘って、リーチタイトル画像（白色または赤色の強スーパーリーチのタイトル画像）を、飾り図柄の通常の大きさである「中」よりも小さい「小」の状態で表示した後、拡大表示期間（リーチタイトル画像拡大表示期間）を経て飾り図柄の通常の大きさである「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる。そして、以降は、強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでリーチタイトル画像は「大」の状態で維持させる。
【０６２３】
つまり、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングから強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ１は、強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画画像の表示期間であり、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングからリーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングまでの期間Ｆ１１は、強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画像表示開始から拡大完了までの期間である。
【０６２４】
また、強スーパーリーチタイトル演出において、リーチタイトル画像の「大」状態での表示期間中において期間Ｆ２に亘ってリーチタイトル画像を対象とした拡大エフェクトの表示が行われ、リーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングから期間Ｆ３に亘ってリー異タイトル画像の表示色（白色または赤色）に応じた拡大エフェクトの表示が行われ、装飾エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクトの表示終了後のタイミングから期間Ｆ４に亘って表示されている強リーチタイトル画像に応じた強リーチタイトル対応音の出力が行われ、リーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングから強リーチタイトル対応音の出力開始タイミングまでの期間Ｆ５に亘って拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト対応音の出力が行われる。
【０６２５】
つまり、期間Ｆ２は、強スーパーリーチタイトル演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｆ３は、強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｆ４は、強スーパーリーチタイトル演出における強リーチタイトル対応音の出力期間であり、期間Ｆ５は、強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。
【０６２６】
ここで、本実施の形態における強スーパーリーチタイトル演出では、期間Ｆ１は期間Ｆ１１、期間Ｆ２～期間Ｆ５のいずれよりも長い期間に設定されており、期間Ｆ５は期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、拡大エフェクトの表示は拡大エフェクト対応音よりも早く終了する。
【０６２７】
更に、期間Ｆ１から期間Ｆ２を減算した期間は期間Ｆ２よりも長い期間に設定されており、期間Ｆ１から期間Ｆ３を減算した期間は期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりもリーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、リーチタイトル画像と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりもリーチタイトル画像が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。
【０６２８】
そして、期間Ｆ２は、期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパー

リーチタイトル演出では、リーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、リーチタイトル画像が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【０６２９】

尚、本実施の形態では、リーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【０６３０】

また、遊技効果ランプ９は、強リーチタイトル演出の開始タイミングから期間Ｆ１１と同一の長さの期間である期間Ｆ６１に亘って、表示されているリーチタイトル画像の色に応じた強リーチタイトル演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、期間Ｆ１１の終了タイミング（リーチタイトル画像の拡大表示期間の終了タイミング）から装飾エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクト対応音の出力期間中のタイミングまでの期間Ｆ６２に亘って、強スーパーリーチタイトル演出での拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示時用発光制御データＣにもとづいて発光制御が実行され、以降は、強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ６３に亘って、表示されているリーチタイトルの色に応じた強リーチタイトル演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【０６３１】

（図柄揃い演出）

図１１６、図１２０、図１２１に示すように、図柄揃い演出においては、図柄揃い演出の開始タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでの期間Ｇ１中に、各飾り図柄の拡大表示が行われる。具体的には、図柄揃い演出の開始タイミングから期間Ｇ１１に亘って、各飾り図柄の大きさを通常の飾り図柄の大きさである「中」よりも小さい「小」の状態で表示した後、拡大表示期間（飾り図柄拡大表示期間）を経て各飾り図柄を通常の飾り図柄の大きさである「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる。そして、各飾り図柄を「大」の状態のまま一定期間表示した後は、縮小表示期間（飾り図柄祝表表示期間）を経て各飾り図柄を「大」の状態から「中」の状態に変化させる。尚、期間Ｇ１１の終了タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでは、各飾り図柄は「中」の状態で表示が維持される。

【０６３２】

つまり、図柄揃い演出の開始タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでの期間Ｇ１は、図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間であり、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングまでの期間Ｇ１１は、図柄揃い演出における飾り図柄の拡大・縮小表示期間である。

【０６３３】

また、図柄揃い演出において、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄縮小表示期間の開始タイミングまでの期間Ｇ２に亘って各飾り図柄に応じた装飾エフェクトの表示が行われ、飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングから期間Ｇ３に亘って各飾り図柄に応じた拡大エフェクトの表示が行われ、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄拡大表示期間の開始タイミングまでの期間Ｇ４に亘って装飾エフェクト対応音の出力が行われ、飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングから期間Ｇ５に亘って拡大エフェクト対応音の出力が行われ、飾り図柄拡大表示期間の終了タイミングから期間Ｇ６に亘って各飾り図柄の大きさが「大」の状態に変化したこと（拡大したこと）に応じた図柄サイズ変化対応音の出力が行われる。

【０６３４】

つまり、期間Ｇ２は、図柄揃い演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｇ３は、図柄揃い演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｇ４は、図柄揃い演出における装飾エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｇ５は、図柄揃い演出における拡大エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｇ６は、図柄揃い演出における拡大時の図柄サイズ変化対応音の出力期間である。

【０６３５】

ここで、本実施の形態における図柄揃い演出では、期間Ｇ１は、期間Ｇ１１、期間Ｇ２～期間Ｇ６のいずれの期間よりも長い期間に設定されている。また、期間Ｇ２は期間Ｇ４よりも長い期間に設定されており、期間Ｇ５は期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている（Ｇ１＞Ｇ１１、Ｇ１＞Ｇ２、Ｇ１＞Ｇ３、Ｇ１＞Ｇ４、Ｇ１＞Ｇ５、Ｇ１＞Ｇ６、Ｇ２＞Ｇ４、Ｇ５＞Ｇ３）。つまり、図柄揃い演出では、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、装飾エフェクト対応音の出力は装飾エフェクトの表示よりも早く終了し、拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、拡大エフェクトの表示は拡大エフェクト対応音の出力よりも早く終了する。

【０６３６】

更に、期間Ｇ１から期間Ｇ２を減算した期間は期間Ｇ２よりも長い期間に設定されており、期間Ｇ１から期間Ｇ３を減算した期間は期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている。つまり、図柄揃い演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【０６３７】

そして、期間Ｇ２は、期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている。つまり、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【０６３８】

尚、本実施の形態では、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【０６３９】

また、遊技効果ランプ９は、図柄揃い演出の開始タイミングから各飾り図柄を「大」状態で維持している期間中までの期間Ｇ７１に亘って、図柄揃い演出における装飾エフェクトに応じた装飾エフェクト表示時用発光制御データＢにもとづいて発光制御が実行され、該期間Ｇ７１の終了タイミングから期間Ｇ１１の終了タイミングまでの期間７２に亘って、図柄揃い演出に応じた図柄揃い演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、期間Ｇ１１の終了タイミングから拡大エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクト対応音の出力期間中のタイミングまでの期間Ｇ７３に亘って、図柄揃い演出における拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示時用発光制御データＤにもとづいて発光制御が実行され、以降は、図柄揃い演出の終了タイミングまで図柄揃い演出に応じた図柄揃い演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【０６４０】

（予告ボタン演出）

図１１７（Ａ）、図１２０、図１２１に示すように、予告ボタン演出においては、予告ボタン演出の開始タイミングから期間Ｘ１に亘って装飾エフェクトとしての発光エフェクトの表示が実行され、該期間Ｘ１中から操作促進画像の表示が開始される。また、操作促進画像の表示完了後（図１１７（Ａ）に示す出現表示期間の終了後）は、同じく期間Ｘ１中においてプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。

【０６４１】
（決めボタン演出）
図１１７（Ｂ）、図１２０、図１２１に示すように、決めボタン演出においては、決めボタン演出の開始タイミングから期間Ｙ１に亘って装飾エフェクトとしての発光エフェクトの表示が実行され、該期間Ｙ１中から操作促進画像の表示が開始される。また、操作促進画像の表示完了後（図１１７（Ｂ）に示す出現表示期間の終了後）は、同じく期間Ｙ１中においてプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。
【０６４２】
ここで、本実施の形態における予告ボタン演出と決めボタン演出とについて、期間Ｙ１は期間Ｘ１よりも長い期間に設定されている。
【０６４３】
尚、上記した図１２１には記載されていないが、図柄停止時拡大演出の実行時において、装飾エフェクトが重複することなく飾り図柄が表示される期間は、飾り図柄に装飾エフェクトが重複して表示される期間よりも長く設定されている。
【０６４４】
以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。
【０６４５】
（変形例１）
例えば、前記実施の形態では、図１１３及び図１１６に示すように、ノーマルリーチ演出の実行時は、飾り図柄を対象とした拡大エフェクトの表示に応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＢによって遊技効果ランプ９の発光制御を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、ノーマルリーチ演出の実行時は、飾り図柄を対象とした拡大エフェクトに応じない発光制御データによって遊技効果ランプ９の発光制御を行う（例えば、図１２９に示すように、ノーマルリーチ演出の実行期間中全てにおいて、演習背景用発光制御データによって遊技効果ランプ９の発光制御を行う）ようにしてもよい。このようにすることで、未だスーパーリーチ演出に発展するかもわからない状況において、大当り遊技状態に制御されることに対する過度な期待感を遊技者に付与してしまうことを防ぐことができる。
【０６４６】
（変形例２）
また、前記実施の形態における第２左打ち表示演出では、左向き矢印ＬＹ２を対象として左向き矢印ＬＹ１を対象とした装飾エフェクトＳＥ９を同一態様の装飾エフェクトＳＥ１０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、図１３０に示すように、第２左打ち表示演出では、左向き矢印ＬＹ２の出現時にいずれのエフェクトも伴わず表示した後は、左向き矢印ＬＹ２を対象として、左向き矢印ＬＹ１を対象とした装飾エフェクトＳＥ９とは異なる装飾エフェクトＳＥ１４を表示してもよい。このようにすることで、画像表示装置５において左向き矢印ＬＹ１と左向き矢印ＬＹ２のどちらが表示されているかを遊技者に対して分かり易くできる。
【０６４７】
（変形例３）
また、前記実施の形態における図柄揃い演出では、画像表示装置５の表示領域の中央部において漸次拡大表示される飾り図柄を対象として、本発明における出現エフェクトとして装飾エフェクトＳＥ６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、画像表示装置５の表示領域の中央部において漸次拡大表示される飾り図柄を対象としては、装飾エフェクトＳＥ６に加えて、飾り図柄の拡大を強調するエフェクト（例えば、画像表示装置５の中央部から端縁部に向けて拡散するような風のエフェクト）を表示してもよい。更に、当該飾り図柄の拡大を強調するエフェクトの表示は、低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、高ベース状態から大当り遊技状態

に制御される場合の図柄揃い演出と、の両方で実行してもよいし、また、比較的に特別図柄の可変表示時間が長い低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出でのみ実行してもよい。

【０６４８】

（変形例４）

また、前記実施の形態における図柄揃い演出では、画像表示装置５の表示領域において、大当りの組み合わせの飾り図柄を対象として、本発明における滞在エフェクトとしての拡大エフェクトＫＥ１２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、本発明における滞在エフェクトとしては、拡大エフェクトＫＥ１２に加えて、大当りの組み合わせの飾り図柄を強調するエフェクト（例えば、各飾り図柄に光が反射するようなエフェクト）を表示してもよい。更に、当該飾り図柄の拡大を強調するエフェクトの表示は、低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、高ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、の両方で実行してもよいし、また、比較的に特別図柄の可変表示時間が長い低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出でのみ実行してもよい。

【０６４９】

（変形例５）

また、前記実施の形態における図柄揃い演出としては、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで共通の装飾エフェクトＳＥ６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、低ベース状態における図柄揃い演出と高ベース状態における図柄揃い演出とでは、異なる態様の装飾エフェクトを表示してもよい。

【０６５０】

（変形例６）

また、前記実施の形態では、可変表示中の各種演出（可変表示開始時飾り図柄拡大演出、セリフ予告演出、擬似連演出、リーチ示唆演出、ノーマルリーチ演出、弱スーパーリーチタイトル演出、発展演出、強スーパーリーチタイトル演出、カットイン演出、図柄揃い演出等の本発明の所定演出に該当する演出）と低ベース状態や高ベース状態において可変表示が実行されておらず且つ特別図柄の保留記憶が存在しない状態におけるデモ演出（デモムービー。本発明のデモンストレーション演出に該当する演出）と、については、本発明のオブジェクトに該当するキャラクタや文字等を対象として拡大エフェクトや装飾エフェクト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、所定演出においては、特定のキャラクタや文字等の第１オブジェクトと該第１オブジェクトを対象とする第１エフェクトを表示可能とするとともに、デモンストレーション演出においては、所定演出とは異なるキャラクタや文字等の第２オブジェクトと該第２オブジェクトを対象とする第２エフェクトを表示可能とし、所定演出の実行期間中においては、第２オブジェクトと第２エフェクトとを表示不能である一方で、デモンストレーション演出の実行中においては、第１オブジェクトと第１エフェクトとを表示可能としてもよい。例えば、デモンストレーション演出における図８２（Ｏ）のシーンが実行された後であって図８２（Ｐ）のシーンが実行される前に、可変表示中に実行可能な演出の一部紹介を行う「演出紹介」パートの表示が開始される。「演出紹介」パートでは、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１がそれぞれ「ＤＥＭＯ」の表示とともに表示される。すなわち、可変表示中においては、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１を表示可能である一方で、図８２（Ｐ）～図８２（Ｖ）に示すデモンストレーション演出における機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、拡大エフェクトＫＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２を表示することができないものとなっており、デモンストレーション演出においては、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡

大エフェクトＫＥ１１を表示可能であるとともにデモンストレーション演出における機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、拡大エフェクトＫＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２を表示することができる。

【０６５１】

（変形例７）

また、前記実施の形態では、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別として、ラウンド数が１０ラウンド、大当り遊技終了後の高ベース状態において確変制御と時短制御とが共に最大で１００回実行される大当りＣのみを設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別としては、ラウンド数、大当り遊技終了後の高ベース状態における確変制御と時短制御の実行の有無や最大実行回数のいずれかが異なる大当り（本変形例７では、図１３１に示す大当りＤ）を設けてもよい。また、このように、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別として大当りＣと大当りＤとを設ける場合については、大当りＤの大当り遊技中にて実行される演出について、表示されるエフェクトの種類数がデモ演出（デモムービー）中に表示される合計エフェクト数の種類数よりも多くなるようにしてもよい。尚、大当りＤの大当り遊技中において実行される演出は、図７０、図、７５、図７８、図７９、図８０の通りである。

【０６５２】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【０６５３】

また、前記実施の形態では、大入賞口への遊技球の進入が可能となることによって、始動入賞口や一般入賞口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ようになる大当り遊技状態を有利状態とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態よりも入賞口に遊技球が入賞し易くなる、大当り遊技状態に制御され易くなる等の遊技者にとって有利となる遊技状態であれば、時短状態や確変状態（高ベース状態）を有利状態としてもよい。

【０６５４】

また、本発明の遊技機は、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やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であってもよい。

【符号の説明】

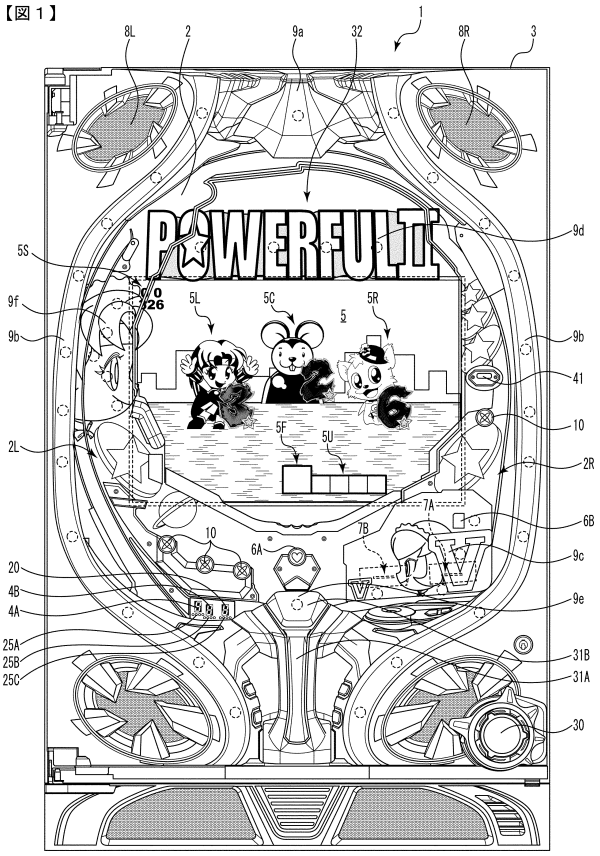
【０６５５】

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
１００　遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

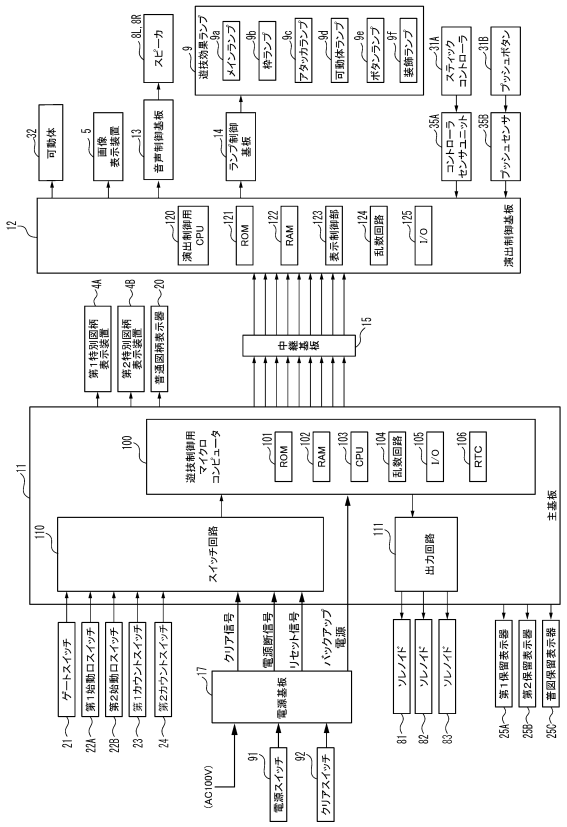
【図１】

【図１】



【図２】

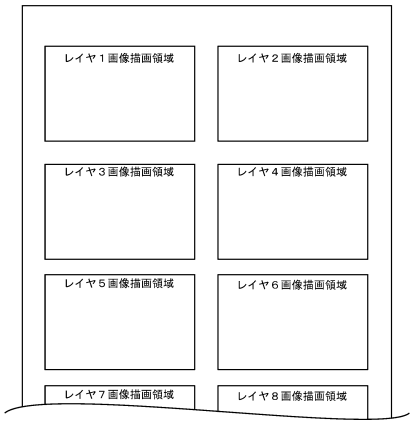
【図２】



【図３】

【図３】

ＶＲＡＭの内容



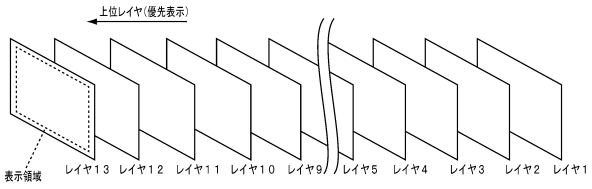
【図４】

【図４】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ１画像描画領域	背景画像	低
レイヤ２画像描画領域	飾り図柄	↑
レイヤ３画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ４画像描画領域	拡大エフェクト画像	
レイヤ５画像描画領域	装飾エフェクト画像	
レイヤ６画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ７画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ８画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ９画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ１０画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ１１画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ１２画像描画領域	右打ち表示・左打ち表示	↓
レイヤ１３画像描画領域	小図柄、保留球数表示	高

【図５】

【図５】



【図６】

【図６】

（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	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第１始動口入賞指定	第１始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第２始動口入賞指定	第２始動入賞口への入賞を通知
B3	00	大入賞口入賞指定	大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（変動パターン）を指定
D0	00	Ｖ入賞通知	Ｖ入賞の発生を通知
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

（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A
8C	02	第３可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第４可変表示結果指定	大当りC

【図７】

【図７】

乱数値	範囲	用途
MR1	0～65535	特図表示結果判定用
MR2	0～99	大当り種別判定用
MR3	0～4095	変動パターン種別判定用
MR4	0～255	変動パターン判定用
MR5	3～13	普通図柄当り判定用
MR6	3～13	MR5初期値判定用

【図８】

【図８】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態・時短状態	0～218	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

【図９】

【図９】

(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	0～49	大当りA
	50～99	大当りB
第2特図	0～99	大当りC

(B) 大当り種別

大当り種別	6ラウンド目開放対象	6ラウンド目以外開放対象	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回 (100回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 (100回以内の大当りまで)	100回 (100回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 (100回以内の大当りまで)	100回 (100回以内の大当りまで)	10

※:大当りB、大当りCにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞(第2大入賞口への入賞)が条件

【図１０】

【図１０】

はずれ変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-3	2000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
	PA1-4	8000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
	PA2-1B	35000	擬似連1回、ノーマルリーチ(はずれ)
	PA2-1C	50000	擬似連2回、ノーマルリーチ(はずれ)
低ベース弱スーパーリーチ	PA2-2	73000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA(はずれ)
	PA2-3	83000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB(はずれ)
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA(はずれ)
	PA2-5	103000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA(はずれ)
	PA2-6	40000+10000	低ベース強スーパーリーチA(はずれ)
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB(はずれ)
	PA2-8	113000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB(はずれ)
	PA2-9	45000+10000	低ベース強スーパーリーチB(はずれ)
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC(はずれ)
	PA2-11	123000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC(はずれ)
	PA2-12	50000+10000	低ベース強スーパーリーチC(はずれ)
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ(はずれ)
	PA2-14	133000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ(はずれ)
	PA2-15	60000+10000	低ベース最強スーパーリーチ(はずれ)
高ベーススーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	高ベーススーパーリーチA(はずれ)
高ベーススーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	高ベーススーパーリーチB(はずれ)
高ベーススーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	高ベーススーパーリーチC(はずれ)
高ベーススーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	高ベーススーパーリーチD(はずれ)

【図１１】

【図１１】

大当り変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
低ベース強スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA(大当り)
	PB1-3	103000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA(大当り)
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパーリーチA(大当り)
低ベース強スーパーリーチB	PB1-5	108000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB(大当り)
	PB1-6	113000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB(大当り)
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパーリーチB(大当り)
低ベース強スーパーリーチC	PB1-8	118000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC(大当り)
	PB1-9	123000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC(大当り)
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパーリーチC(大当り)
低ベース最強スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ(大当り)
	PB1-12	133000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ(大当り)
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパーリーチ(大当り)
高ベーススーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパーリーチA(大当り)
高ベーススーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパーリーチB(大当り)
高ベーススーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパーリーチC(大当り)
高ベーススーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパーリーチD(大当り)

【図１２】

【図１２】

(A)はずれ用変動パターン種別判定テーブルA
[通常状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3299
ノーマルリーチ	3300～4053
低ベース弱スーパーリーチA、B	4054～4073
低ベース強スーパーリーチA	4074～4081
低ベース強スーパーリーチB	4082～4089
低ベース強スーパーリーチC	4090～4094
低ベース最強スーパーリーチ	4095

(B)はずれ用変動パターン種別判定テーブルB
[時短状態及び確変状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3849
ノーマルリーチ	3850～4048
高ベーススーパーリーチA	4049～4066
高ベーススーパーリーチB	4067～4083
高ベーススーパーリーチC	4084～4094
高ベーススーパーリーチD	4095

(C)大当り用変動パターン種別判定テーブルA
[通常状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	−
ノーマルリーチ	−
低ベース弱スーパーリーチA、B	−
低ベース強スーパーリーチA	0～975
低ベース強スーパーリーチB	976～2075
低ベース強スーパーリーチC	2076～3380
低ベース最強スーパーリーチ	3381～4095

(D)大当り用変動パターン種別判定テーブルB
[時短状態及び確変状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	−
ノーマルリーチ	−
高ベーススーパーリーチA	0～975
高ベーススーパーリーチB	976～2075
高ベーススーパーリーチC	2076～3380
高ベーススーパーリーチD	3381～4095

【図１３】

【図１３】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0～2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～140
	PA2-1B	35000	141～220
	PA2-1C	50000	221～255
低ベース弱スーパーリーチA、B	PA2-2	73000	0～199
	PA2-3	83000	200～255
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	0～88
	PA2-5	103000+10000	89～173
	PA2-6	40000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	0～88
	PA2-8	113000+10000	89～173
	PA2-9	45000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	0～88
	PA2-11	123000+10000	89～173
	PA2-12	50000+10000	174～255
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	0～88
	PA2-14	133000+10000	89～173
	PA2-15	60000+10000	174～255

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB[通常状態、可変表示対象保留3]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-2	5000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～140
	PA2-1B	35000	141～220
	PA2-1C	50000	221～255
低ベース弱スーパーリーチA、B	PA2-2	73000	0～199
	PA2-3	83000	200～255
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	0～88
	PA2-5	103000+10000	89～173
	PA2-6	40000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	0～88
	PA2-8	113000+10000	89～173
	PA2-9	45000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	0～88
	PA2-11	123000+10000	89～173
	PA2-12	50000+10000	174～255
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	0～88
	PA2-14	133000+10000	89～173
	PA2-15	60000+10000	174～255

【図１４】

【図１４】

はずれ用変動パターン判定テーブルC[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-3	2000	0～200
	PA1-4	8000	201～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～255
高ベーススーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	0～255
高ベーススーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	0～255
高ベーススーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	0～255
高ベーススーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	0～255

【図１５】

【図１５】

(A)大当り用変動パターン判定テーブルA[通常状態]

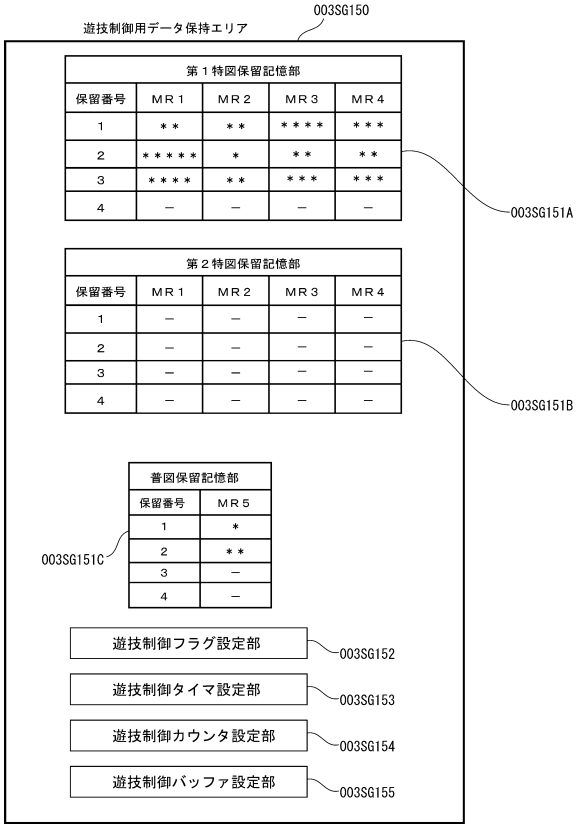
変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
低ベース強スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	0～81
	PB1-3	103000+15000	82～166
	PB1-4	40000+15000	167～255
低ベース強スーパーリーチB	PB1-5	108000+15000	0～81
	PB1-6	113000+15000	82～166
	PB1-7	45000+15000	167～255
低ベース強スーパーリーチC	PB1-8	118000+15000	0～81
	PB1-9	123000+15000	82～166
	PB1-10	50000+15000	167～255
低ベース最強スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	0～81
	PB1-12	133000+15000	82～166
	PB1-13	60000+15000	167～255

(B)大当り用変動パターン判定テーブルB[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
高ベーススーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0～255
高ベーススーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0～255
高ベーススーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0～255
高ベーススーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0～255

【図１６】

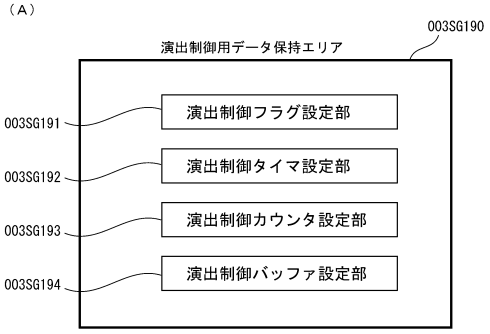
【図１６】



【図１７】

【図１７】

（Ａ）



（Ｂ）

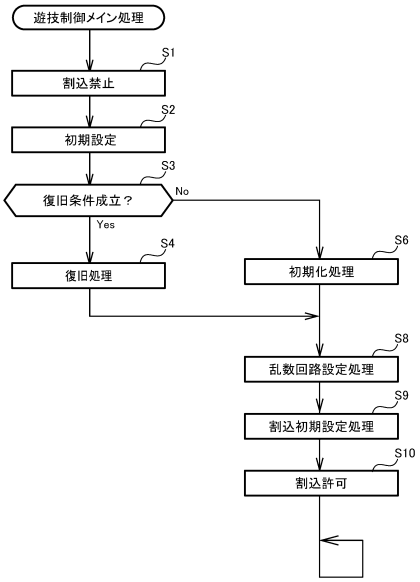
始動入賞時受信コマンドバッファ　003SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	変動カテゴリ	保留表示フラグ	保留表示最終態様フラグ	保留表示変化タイミングフラグ
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０	－
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０	－
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	１	１	２
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	－	－	－
	１－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
第２特図保留記憶	２－０	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－１	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－２	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－３	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－

保留表示フラグ〝０〟→ ○
保留表示フラグ〝１〟→ ◇
保留表示フラグ〝２〟→ ☆

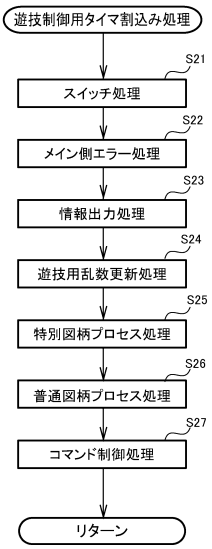
【図１８】

【図１８】



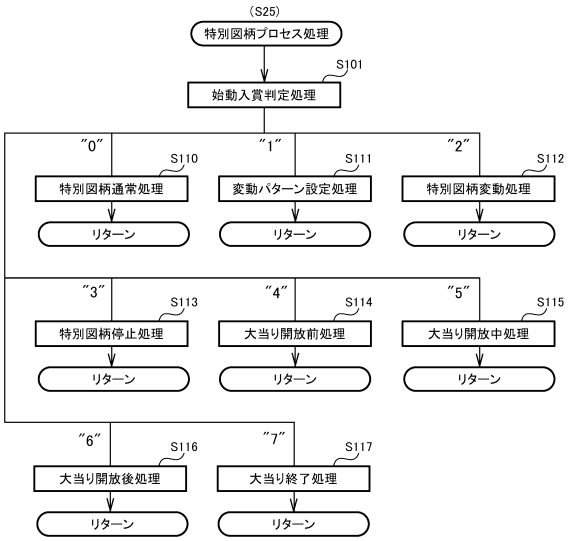
【図１９】

【図１９】



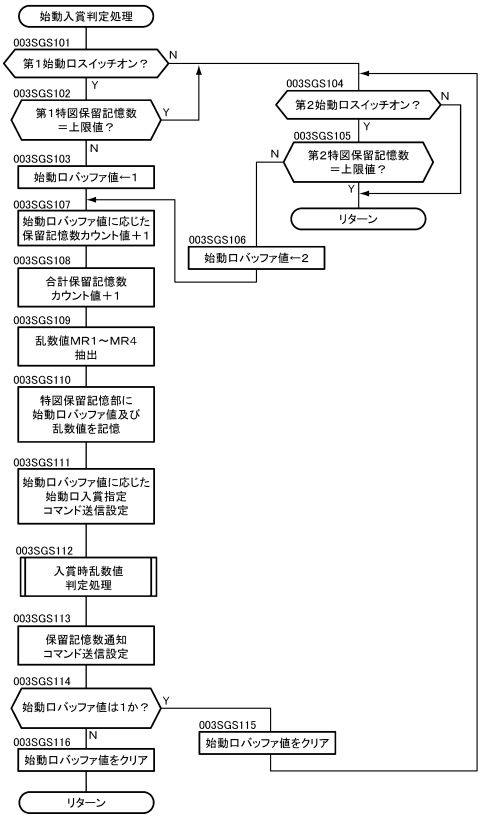
【図２０】

【図２０】



【図２１】

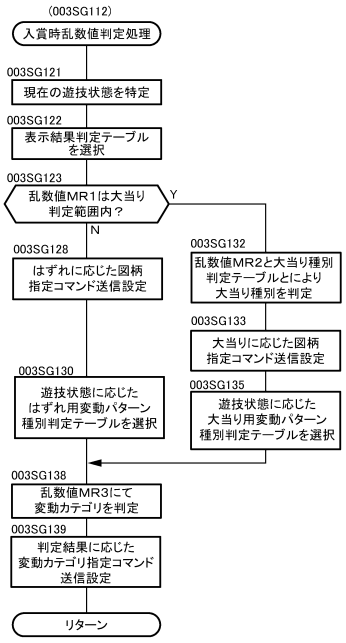
【図２１】



【図２２】

【図２２】

（A）

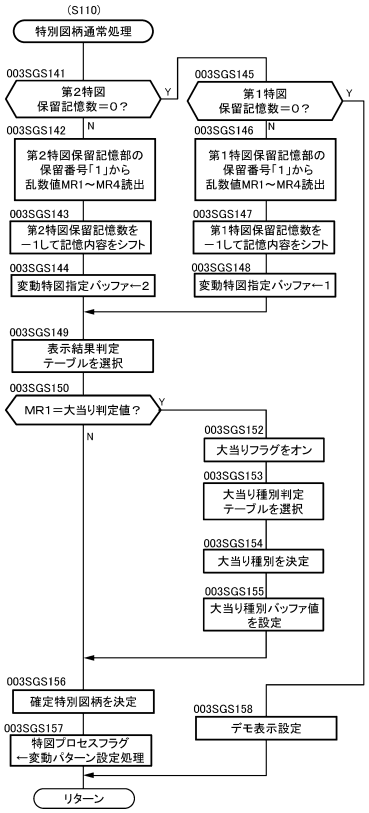


（B）

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

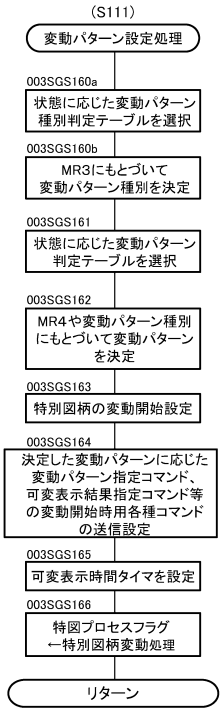
【図２３】

【図２３】

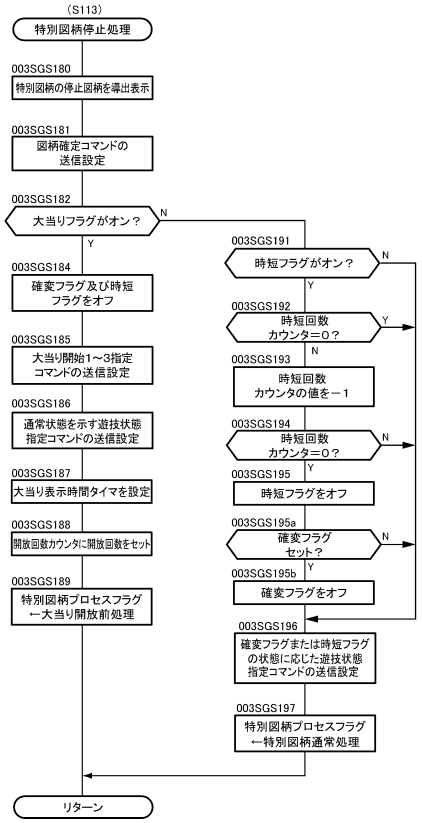


【図２４】

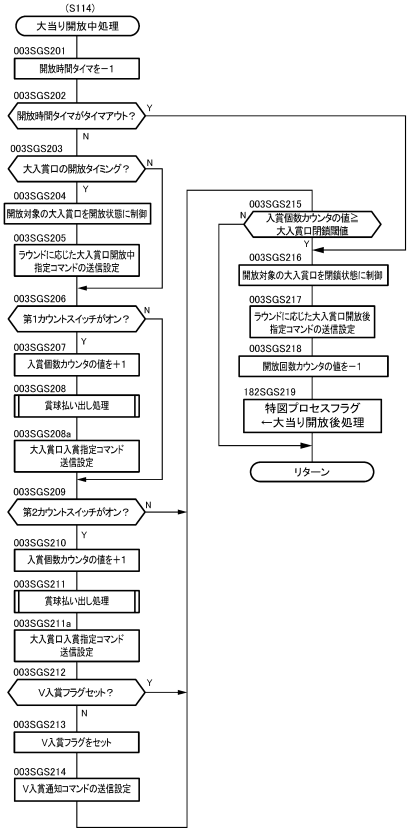
【図２４】



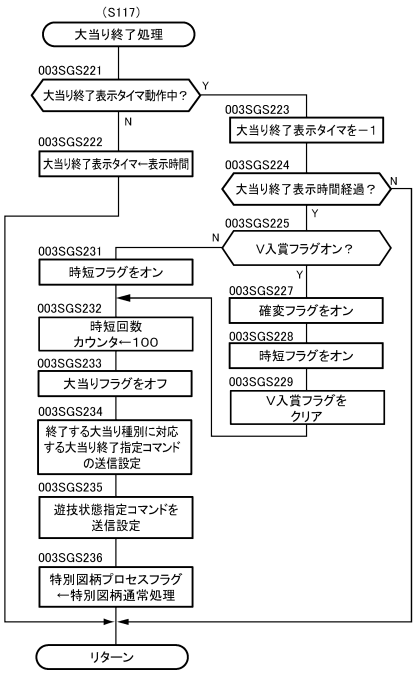
【図２５】



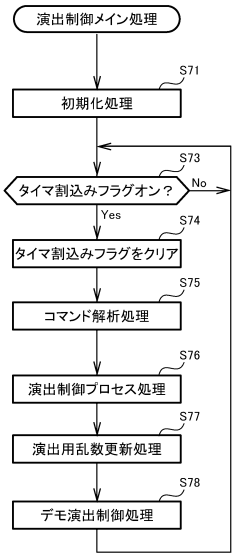
【図２６】



【図２７】

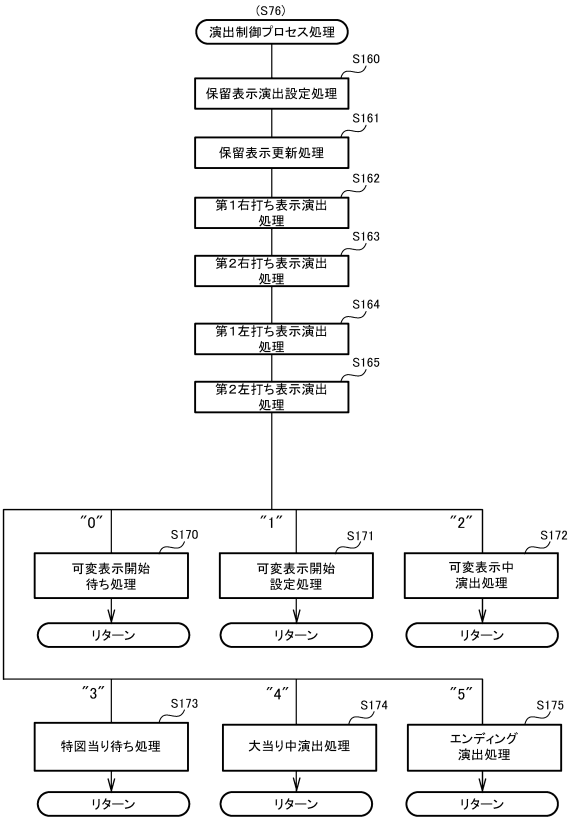


【図２８】



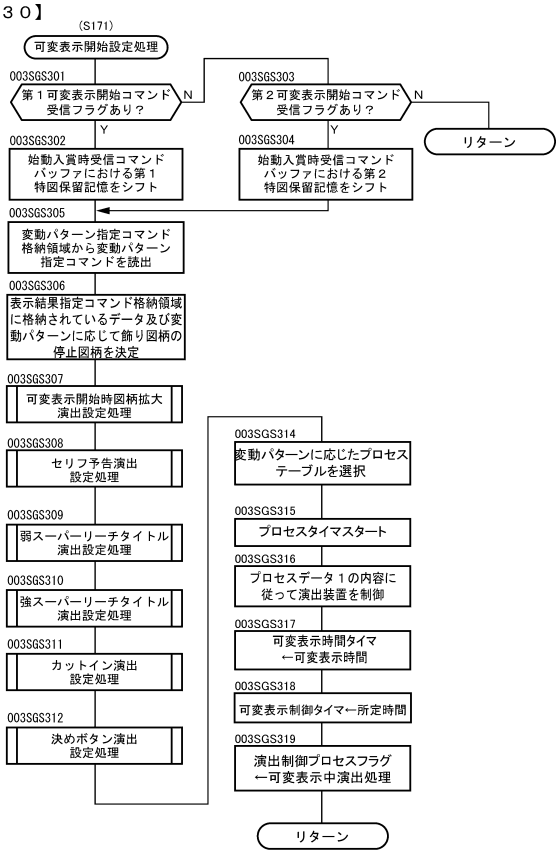
【図２９】

【図２９】



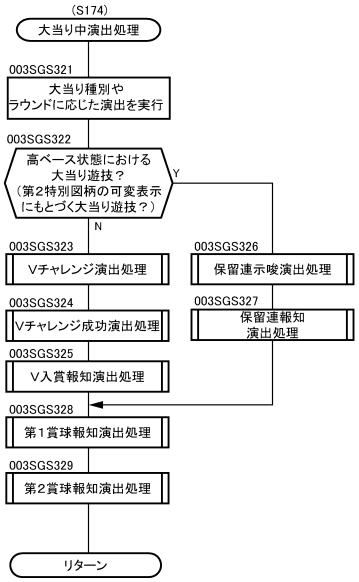
【図３０】

【図３０】



【図３１】

【図３１】



【図３２】

【図３２】

変動パターン	可変表示開始時図柄拡大演出	第1セリフ予告演出	第2セリフ予告演出	リーチ示唆演出	NUリーチ演出	熱延連演出	弱SPリーチ演出	弱SPリーチタイトル演出	奥義演出	強SPリーチ演出	強SPリーチタイトル演出	カットイン演出	決め演出	図柄振い演出
PA1-1	—	△	△	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA1-2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA1-3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA1-4	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA2-1A	△	△	△	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA2-1B	△	△	△	—	○	○（1回）	—	—	—	—	—	—	—	—
PA2-1C	△	△	△	—	○	○（2回）	—	—	—	—	—	—	—	—
PA2-2	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	—	—	—	—	—	—	—
PA2-3	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	—	—	—	—	—	—	—
PA2-4	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	—	—	○	○	△	○	○
PA2-5	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	—	—	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PA2-6	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PA2-7	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	—	—	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PA2-8	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	—	—	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PA2-9	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強B）	○	△	○	○

○：実行
△：実行可能

【図３３】

【図３３】

変動パターン	可変表示開始時図柄拡大演出	第１セリフ予告演出	第２セリフ予告演出	リーチ示唆演出	Ｎリーチ演出	擬似連演出	弱ＳＰリーチ演出	弱ＳＰリーチタイトル演出	発展演出	強ＳＰリーチ演出	強ＳＰリーチタイトル演出	カットイン演出	決め演出	図柄揃い演出
PA2-10	△	△	△	－	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	－
PA2-11	△	△	△	－	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	－
PA2-12	△	△	△	－	○	－	－	－	－	○（低ベース強C）	○	△	○	－
PA2-13	△	△	△	－	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	－
PA2-14	△	△	△	－	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	－
PA2-15	△	△	△	－	○	－	－	－	－	○（低ベース強D）	○	△	○	－
PA2-16	△	－	◁	－	－	－	－	－	－	○（高ベースA）	○	－	○	－
PA2-17	△	－	◁	－	－	－	－	－	－	○（低ベースB）	○	－	○	－
PA2-18	△	△	－	－	－	－	－	－	－	○（高ベースC）	○	－	○	－
PA2-19	△	△	－	－	－	－	－	－	－	○（低ベースD）	○	－	○	－

○ 実行
△ 実行可能

【図３４】

【図３４】

変動パターン	可変表示開始時図柄拡大演出	第１セリフ予告演出	第２セリフ予告演出	リーチ示唆演出	Ｎリーチ演出	擬似連演出	弱ＳＰリーチ演出	弱ＳＰリーチタイトル演出	発展演出	強ＳＰリーチ演出	強ＳＰリーチタイトル演出	カットイン演出	決め演出	図柄揃い演出
PB1-2	△	△	△	－	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PB1-3	△	△	△	－	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PB1-4	△	△	△	－	○	－	－	－	－	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PB1-5	△	△	△	－	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PB1-6	△	△	△	－	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PB1-7	△	△	△	－	○	－	－	－	－	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PB1-8	△	△	△	－	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	○
PB1-9	△	△	△	－	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	○
PB1-10	△	△	△	－	○	－	－	－	－	○（低ベース強C）	○	△	○	○
PB1-11	△	△	△	－	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	○
PB1-12	△	△	△	－	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	○
PB1-13	△	△	△	－	○	－	－	－	－	○（低ベース強D）	○	△	○	○
PB1-14	△	△	△	○	○	－	－	－	－	○（高ベースA）	○	△	○	○
PB1-15	△	△	△	○	○	－	－	－	－	○（高ベースB）	○	△	○	○
PB1-16	△	△	△	○	○	－	－	－	－	○（高ベースC）	○	△	○	○
PB1-17	△	△	△	○	○	－	－	－	－	○（高ベースD）	○	△	○	○

○ 実行
△ 実行可能

【図３５】

【図３５】

演出名	対象遊技状態			エフェクトの種類		エフェクトの対象	エフェクトの表示タイミング
	低Ｂ	高Ｂ	大当り	拡大	装飾		
可変表示開始時飾り図柄拡大演出	○	○			○（第１）	飾り図柄	飾り図柄の拡大時
予告ボタン演出	○	○			○（弱発光）	操作促進画像	操作促進画像表示時（第１セリフ、第２セリフ予告演出、カットイン演出前）
第１セリフ予告演出	○	○		○		第１セリフ	第１セリフ表示時
第２セリフ予告演出	○	○			○（第２）	第２セリフ	第２セリフ表示時
擬似連演出	○			○	○	擬似連図柄	擬似連図柄の拡大時及び縮小時（拡大エフェクト） 擬似連図柄の仮停止直前（装飾エフェクト）
リーチ示唆演出		○			○（第３）	「はずれ」報知画像	「はずれ」報知時
Ｎリーチ演出	○			○		飾り図柄	リーチ時
弱ＳＰリーチタイトル演出	○			○		弱ＳＰタイトル	弱ＳＰタイトル表示時
発展演出	○			○	○	発展図柄	発展図柄の拡大時
強ＳＰリーチタイトル演出	○	○		○	○	強ＳＰタイトル	強ＳＰタイトル表示時
カットイン演出	○	○		○		カットイン画像	カットイン画像表示時
決めボタン演出	○	○			○（強発光）	操作促進画像	操作促進画像表示時
図柄揃い演出（大当り報知演出）	○	○		○	○	飾り図柄	飾り図柄揃い時（装飾エフェクト） 飾り図柄の縮小時（拡大エフェクト）
図柄停止時拡大演出	○	○			○（第４）	飾り図柄	飾り図柄の停止毎（ＳＰリーチ時の中図柄は実行せず）
保留表示出現演出	○	○			○（発光）	保留表示	保留表示の表示開始時
保留変化演出	○	○			○（発光）	保留表示	保留表示の表示態様変化時

※：第１～第４エフェクトは全て異なるエフェクト

【図３６】

【図３６】

演出名	対象遊技状態			エフェクトの種類		エフェクトの対象	エフェクトの表示タイミング
	低Ｂ	高Ｂ	大当り	拡大	装飾		
第１右打ち表示演出			○		○	第１右打ち表示	第１右打ち表示の表示開始及び表示中
第２右打ち表示演出		○	○		○	第２右打ち表示	第２右打ち表示の表示中
第１左打ち表示演出	○				○	第１左打ち表示	第１左打ち表示の表示中
第２左打ち表示演出	○				○	第２左打ち表示	第２左打ち表示の表示中
ファンファーレ演出			○	○		「BONUS」表示	「BONUS」表示時
Ｖチャレンジ演出			○	○		「ボタンを連打しろ」等のメッセージ	メッセージ表示時
Ｖチャレンジ成功時演出			○	○	○	メータ	メータ満タン時
Ｖ入賞時演出			○	○	○	「Ｖ」表示	「Ｖ」表示の縮小時（拡大エフェクト） 「Ｖ」表示の表示開始及び表示中（装飾エフェクト）
保留連示唆演出			○		○	操作促進画像	操作促進画像の表示時（装飾エフェクト） 操作促進画像の表示中（装飾エフェクト）
保留連報知演出			○	○	○	「Ｖ」表示	「Ｖ」表示の縮小時（拡大エフェクト） 「Ｖ」表示の表示開始及び表示中（装飾エフェクト）
第１賞球報知演出			○		○	合計賞球数表示	賞球数の更新時
第２賞球報知演出			○		○	特定賞球数表示（「５０００」や「１００００」等）	特定賞球数表示の表示時
エンディング演出			○	○		制御される遊技状態に応じた表示（例：「BATTLE RUSH突入！！」）等	制御される遊技状態に応じた表示の縮小時（拡大した状態から戻る時）

【図３７】

【図３７】

（Ａ）保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示結果	保留表示演出非実行	保留表示演出実行	
		演出パターンＡ	演出パターンＢ
大当り	５％	２５％	７０％
非リーチ（はずれ）	９５％	５％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	７５％	２０％	５％
Ｓリーチ（はずれ）	６５％	２５％	１０％

（Ｂ）保留表示の表示態様変化タイミング（保留表示演出の実行決定した場合）

入賞タイミング	出現表示と同時	変化対象となるシフト先			
		アクティブ表示	保留記憶数「１」	保留記憶数「２」	保留記憶数「３」
可変表示非実行且つ保留記憶数０	１００％	０％	０％	０％	０％
可変表示実行中且つ保留記憶数０	５０％	５０％	０％	０％	０％
保留記憶数１	３３％	３３％	３４％	０％	０％
保留記憶数２	２５％	２５％	２５％	２５％	０％
保留記憶数３	２０％	２０％	２０％	２０％	２０％

【図３８】

【図３８】

可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無決定割合

可変表示結果・変動パターン	可変表示開始時飾り図柄拡大演出	
	実行	非実行
大当り	９０％	１０％
Ｎリーチはずれ	２０％	８０％
Ｓリーチはずれ	４０％	６０％

【図３９】

【図３９】

（Ａ）セリフ予告演出の実行の有無決定割合

可変表示結果	非実行	実行	
		第１セリフ予告演出	第２セリフ予告演出
大当り	１０％	６０％	３０％
はずれ	４５％	２０％	３５％

（Ｂ）第１セリフ予告演出実行決定時の演出パターン（表示するセリフ）の決定割合

変動パターン	セリフＡ	セリフＢ
非リーチ・Ｎリーチ	９０％	１０％
Ｓリーチ	２０％	８０％

（Ｃ）第２セリフ予告演出実行決定時の演出パターン（表示するセリフ）の決定割合

変動パターン	セリフＣ	セリフＤ
非リーチ・Ｎリーチ	８０％	２０％
Ｓリーチ	３０％	７０％

【図４０】

【図４０】

（Ａ）弱スーパーリーチタイトル演出パターン決定割合

可変表示結果	タイトル表示色	
	白	赤
大当り	５０％	５０％
はずれ	８０％	２０％

（Ｂ）強スーパーリーチタイトル演出パターン決定割合

可変表示結果	タイトル表示色	
	白	赤
大当り	３０％	７０％
はずれ	９０％	１０％

【図４１】

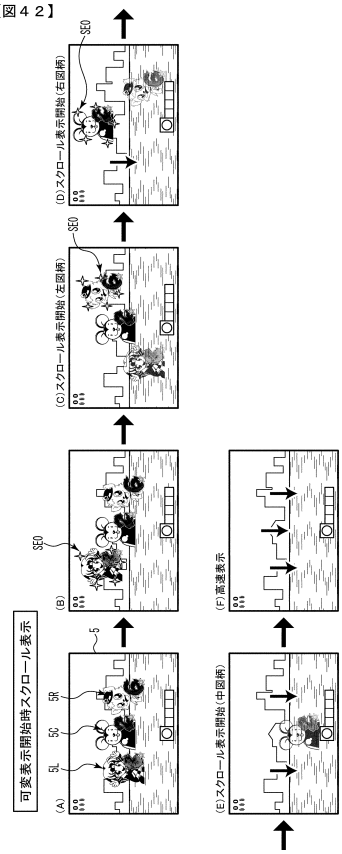
【図４１】

カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

可変表示結果	非実行	実行	
		「熱！」表示	「激熱！」表示
大当り	１０％	２０％	７０％
はずれ	６０％	３５％	５％

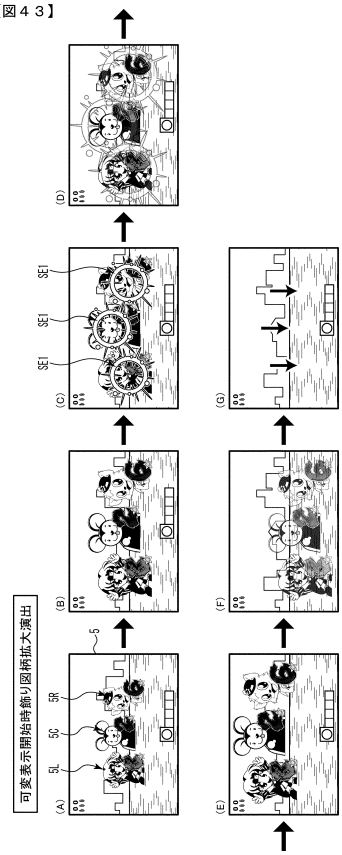
【図４２】

【図４２】



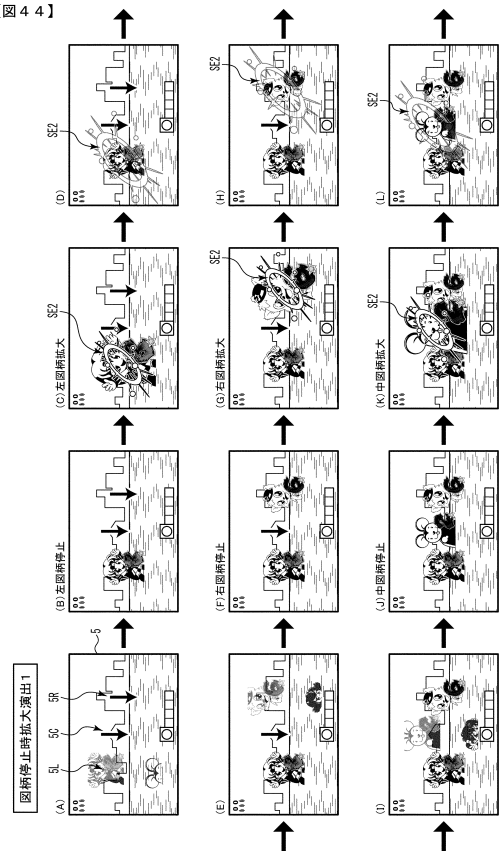
【図４３】

【図４３】



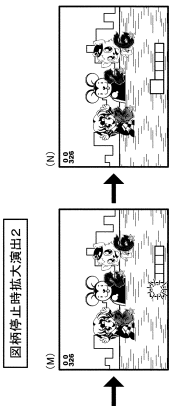
【図４４】

【図４４】



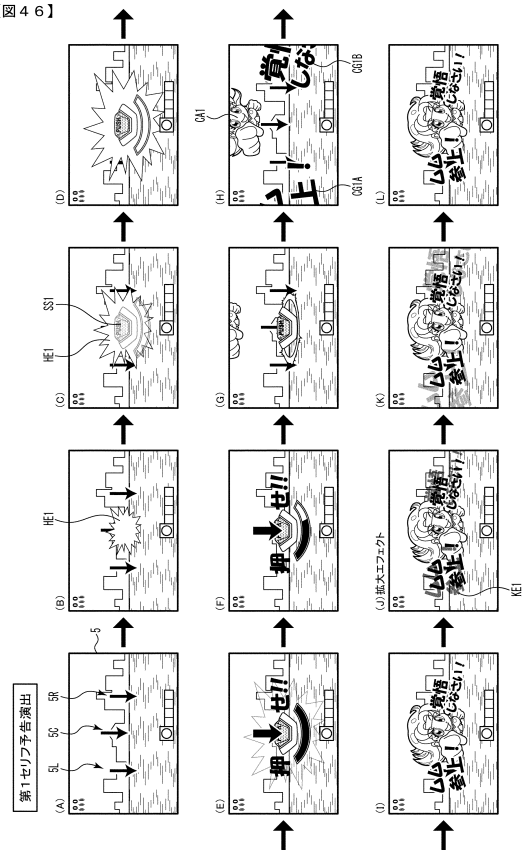
【図４５】

【図４５】



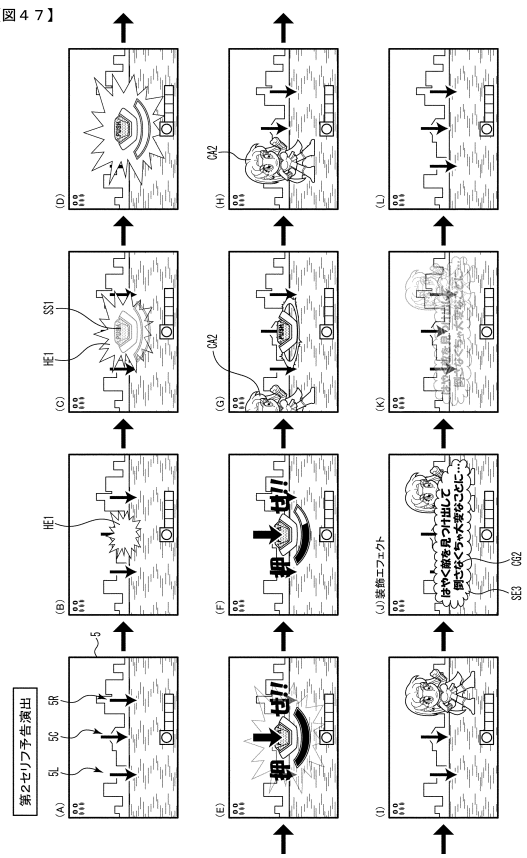
【図４６】

【図４６】



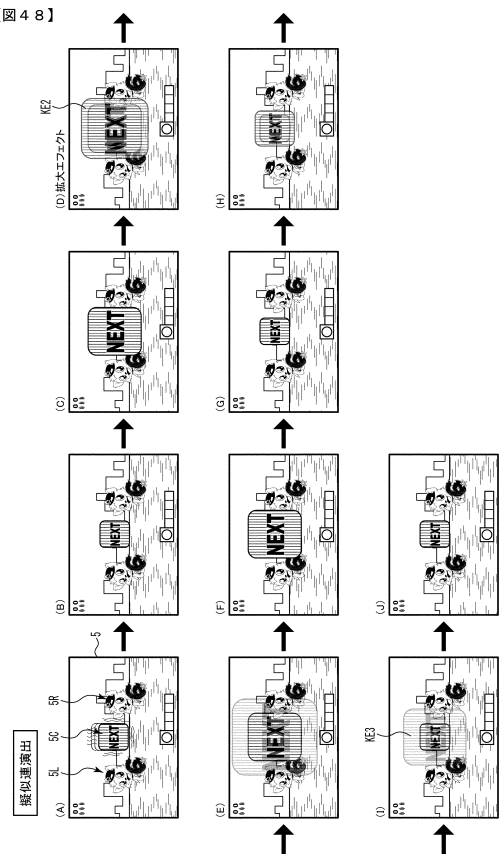
【図４７】

【図４７】



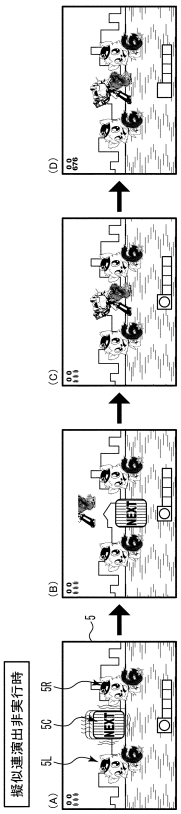
【図４８】

【図４８】



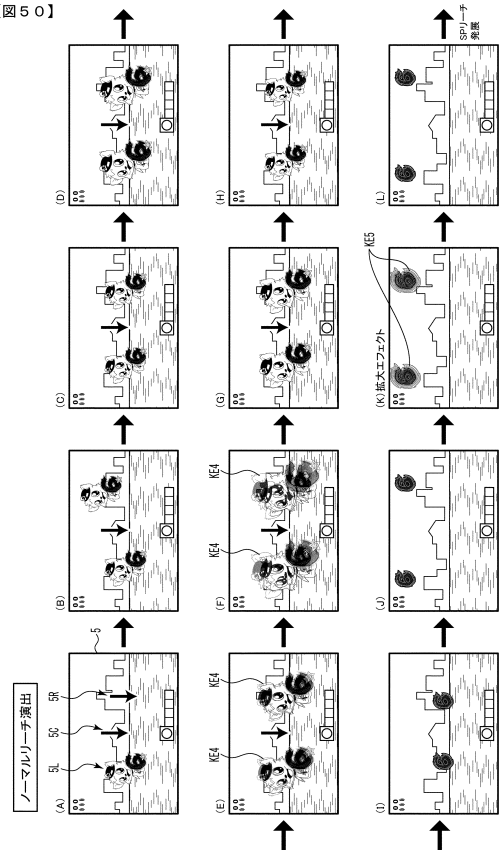
【図４９】

【図４９】



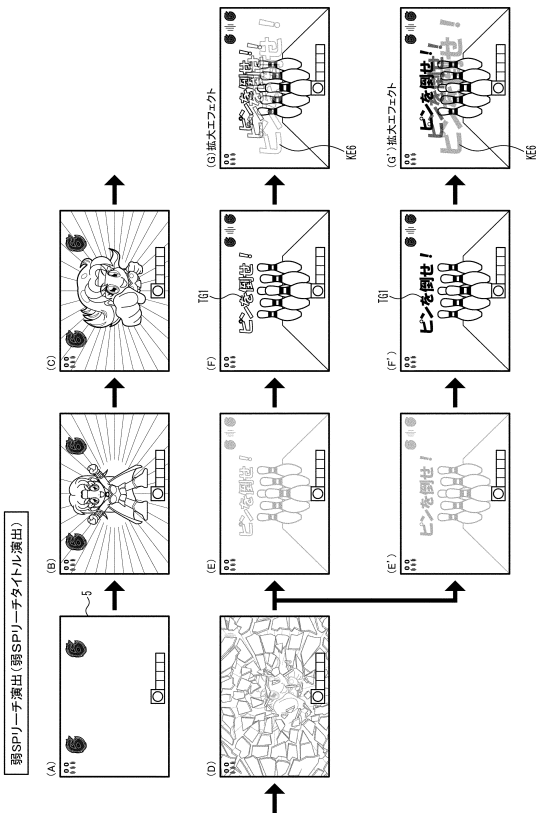
【図５０】

【図５０】



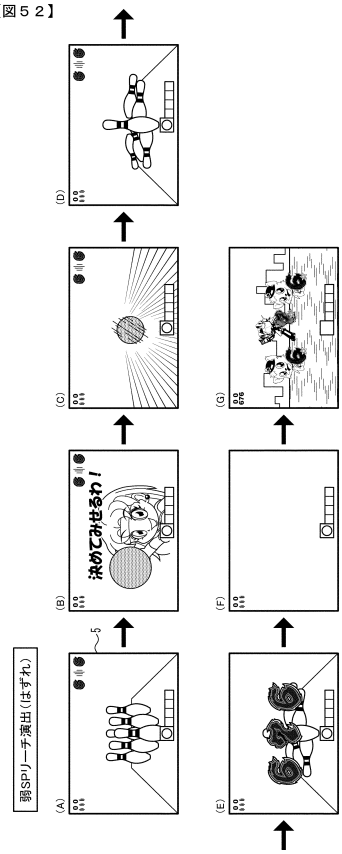
【図５１】

【図５１】



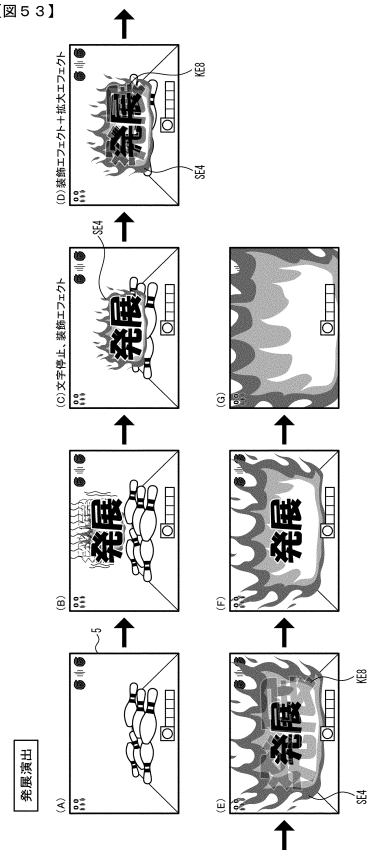
【図５２】

【図５２】



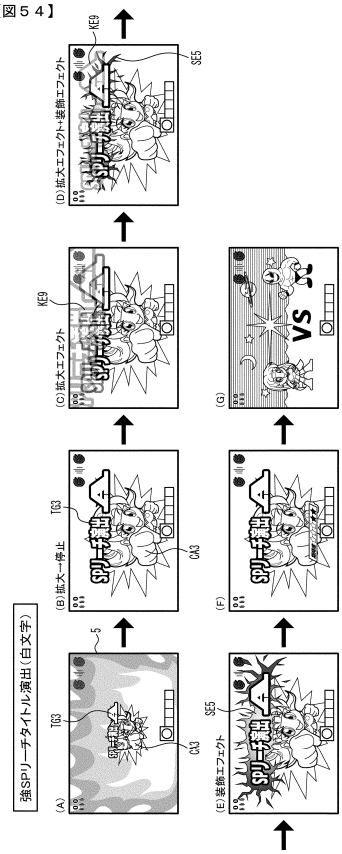
【図５３】

【図５３】



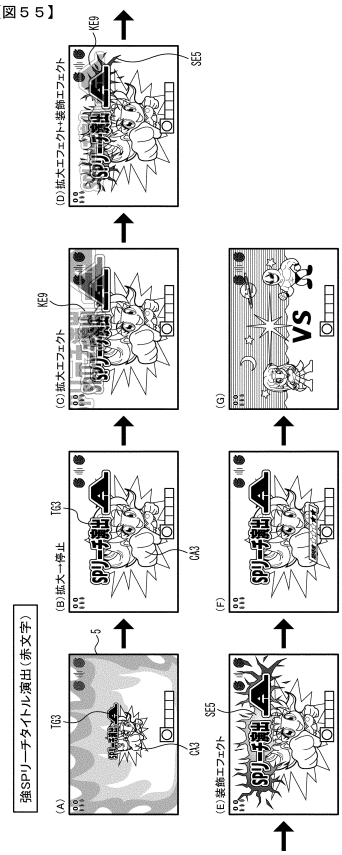
【図５４】

【図５４】



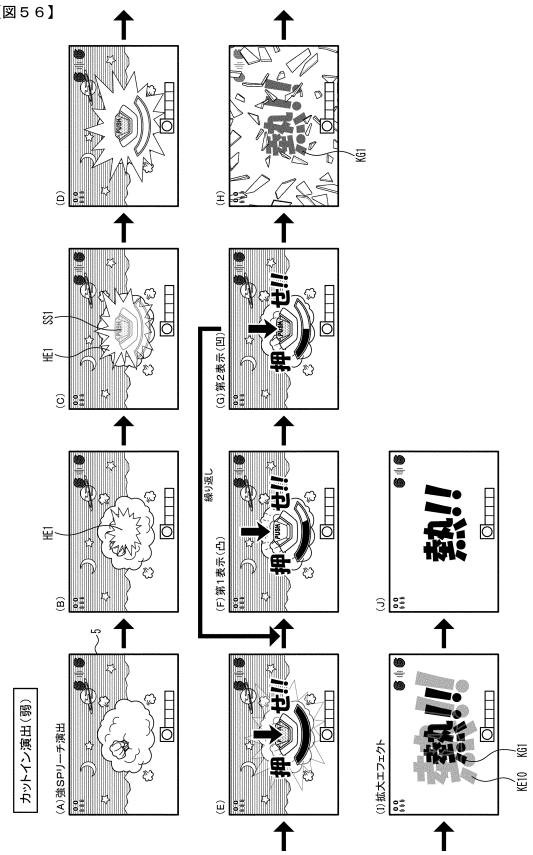
【図５５】

【図５５】



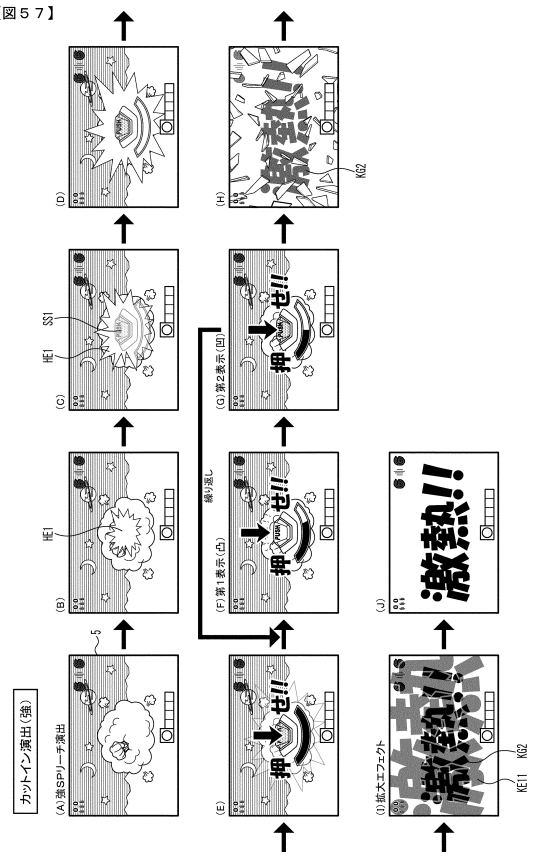
【図５６】

【図５６】



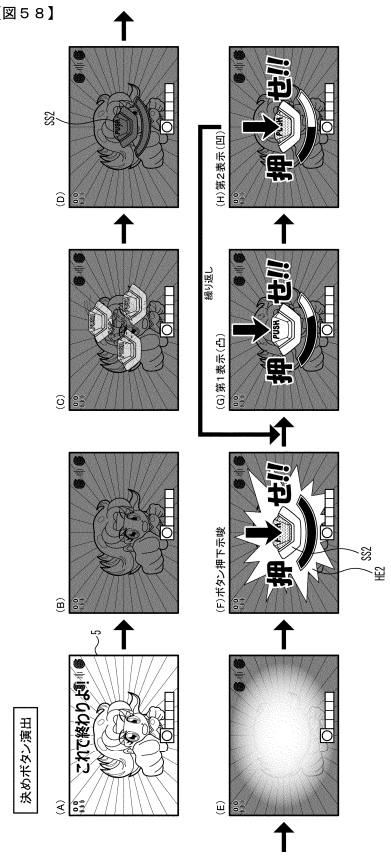
【図５７】

【図５７】



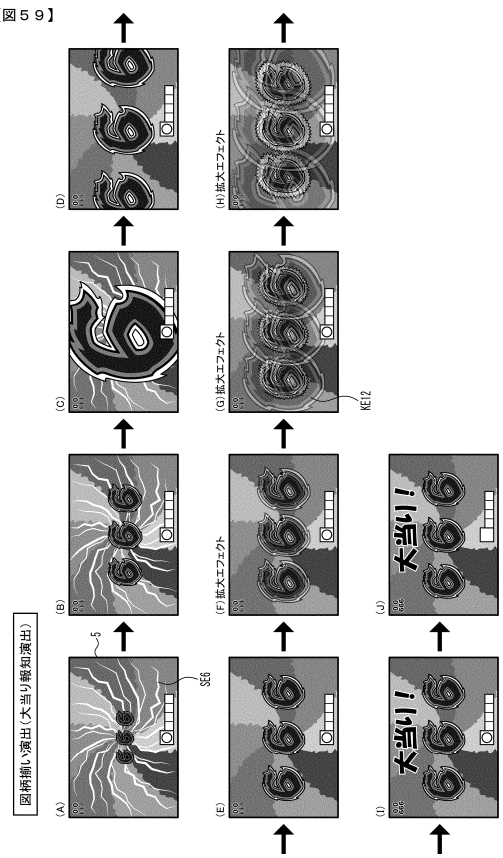
【図５８】

【図５８】



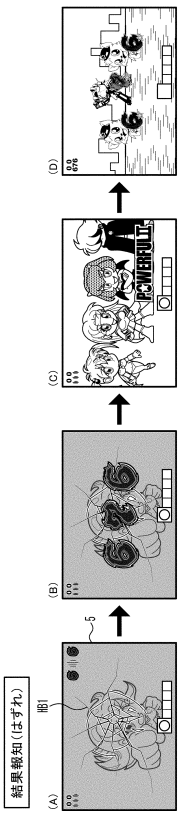
【図５９】

【図５９】

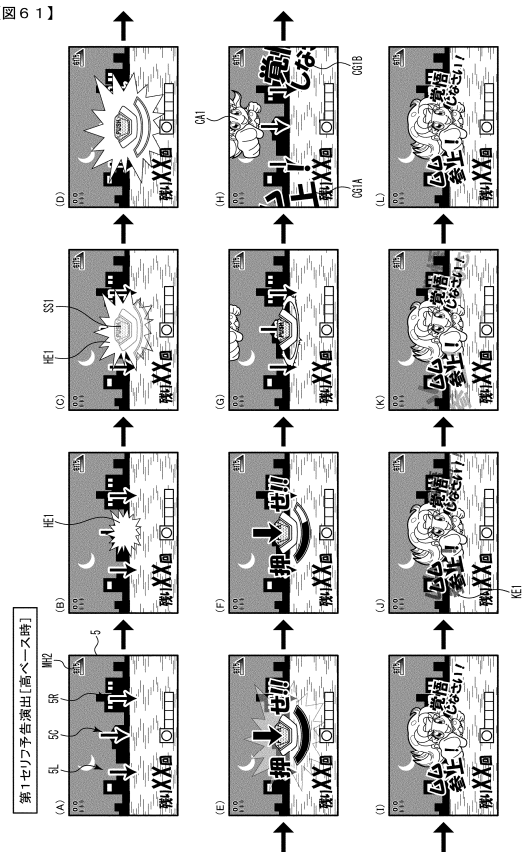


【図６０】

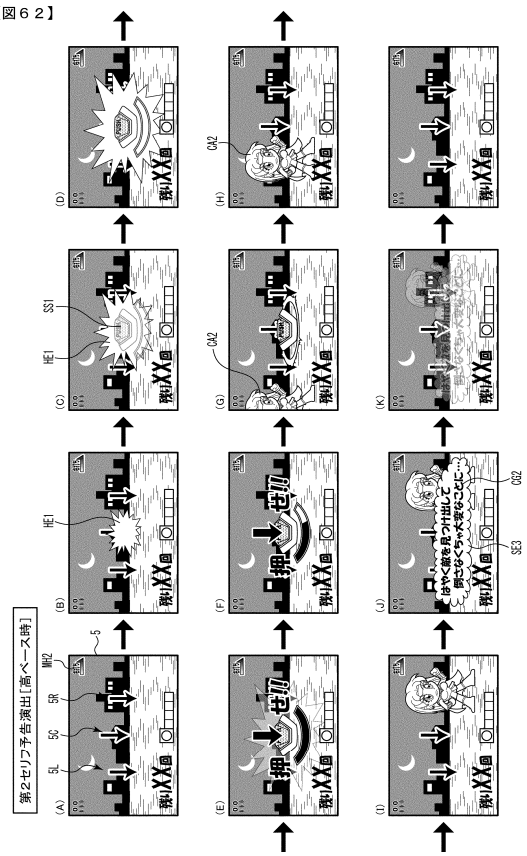
【図６０】



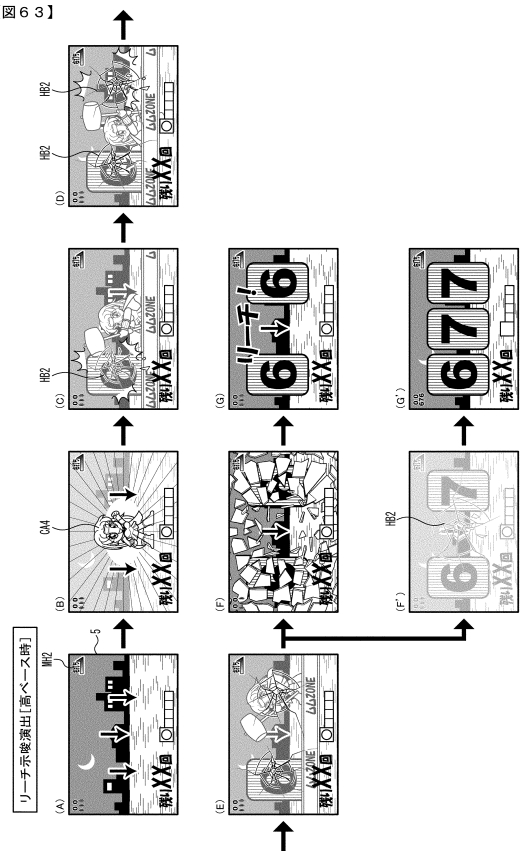
【図６１】



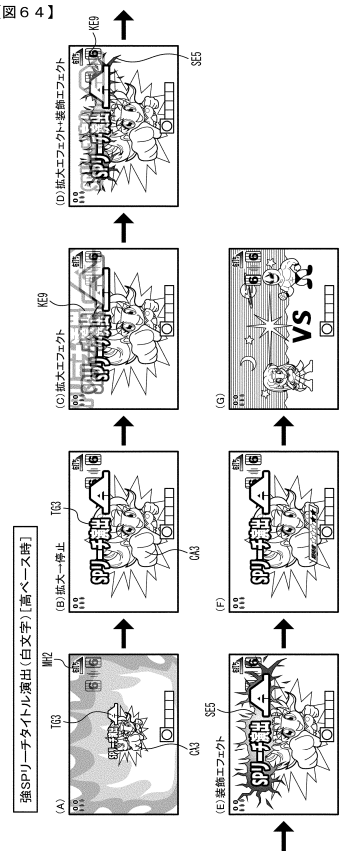
【図６２】



【図６３】

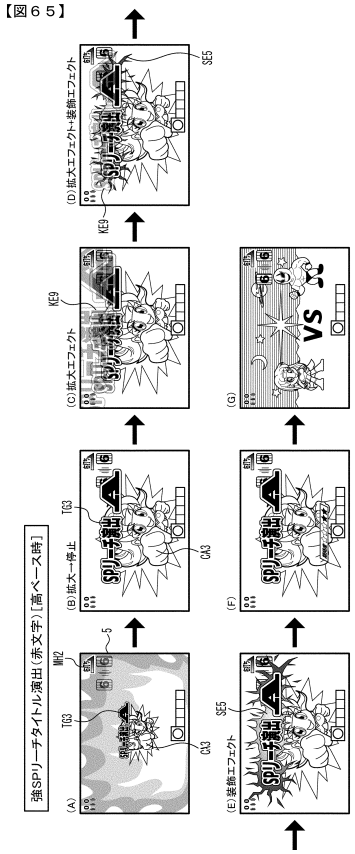


【図６４】



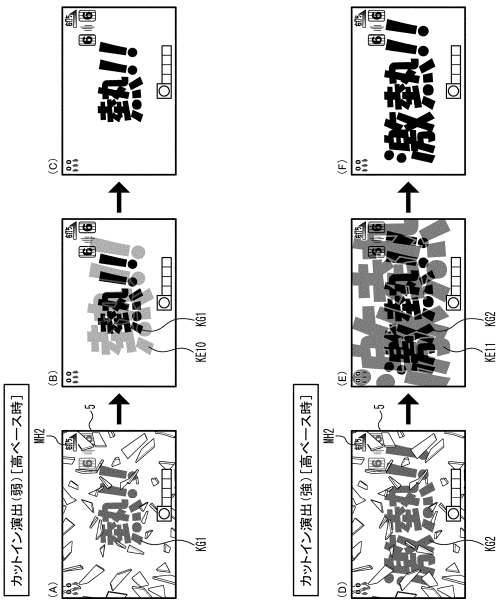
【図６５】

【図６５】



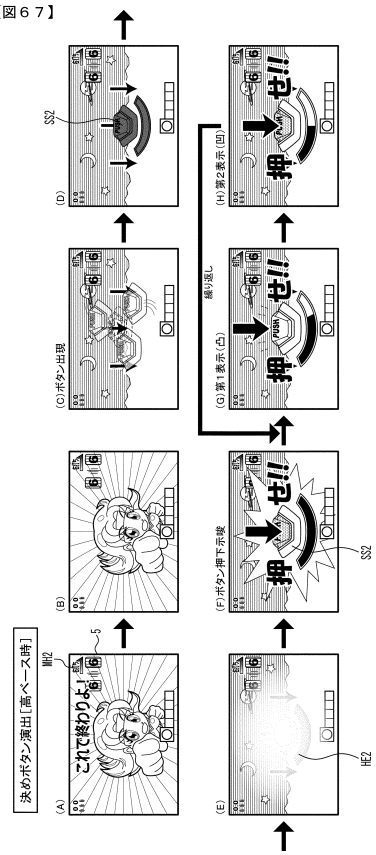
【図６６】

【図６６】



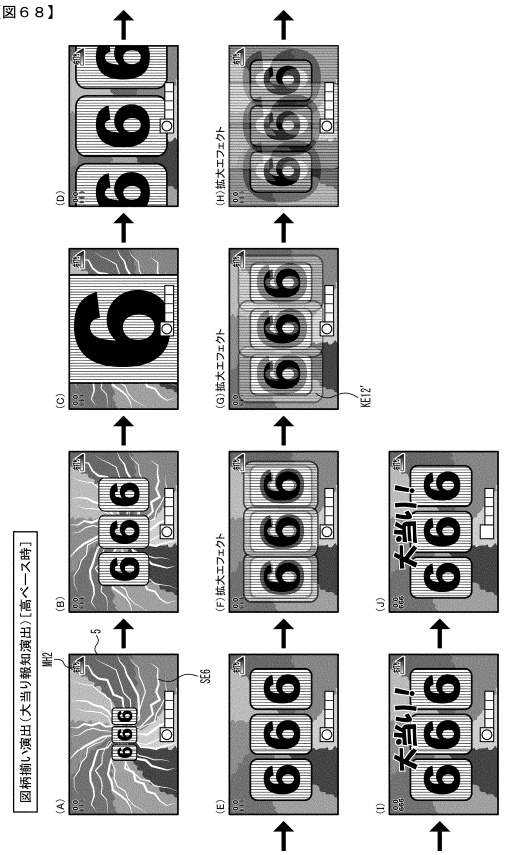
【図６７】

【図６７】



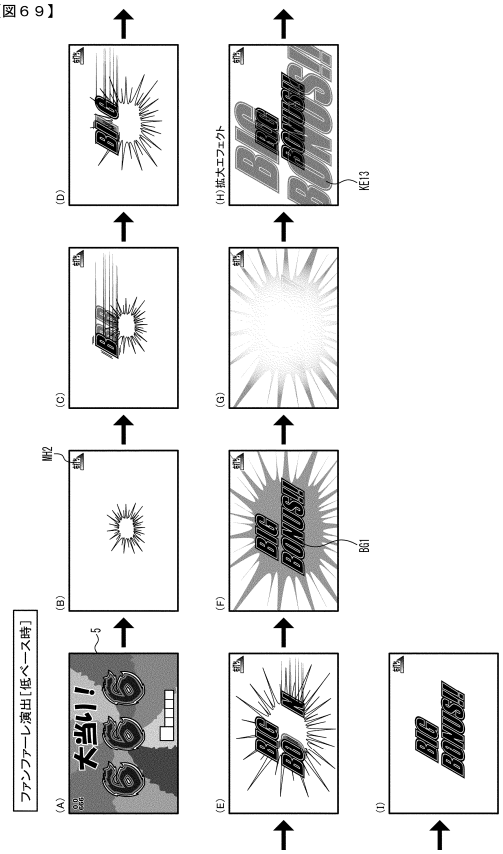
【図６８】

【図６８】



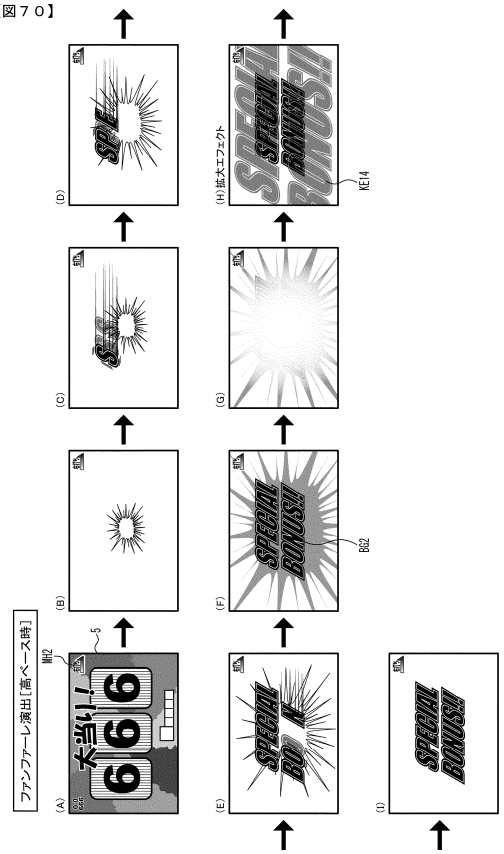
【図６９】

【図６９】



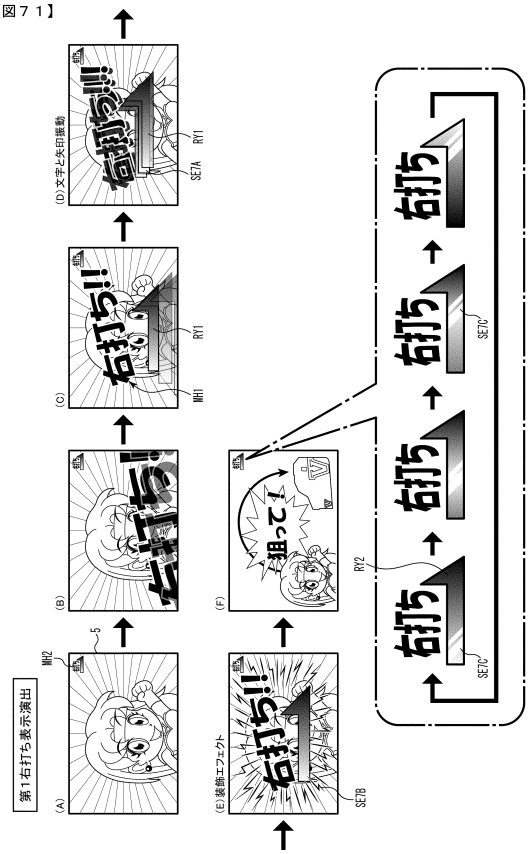
【図７０】

【図７０】



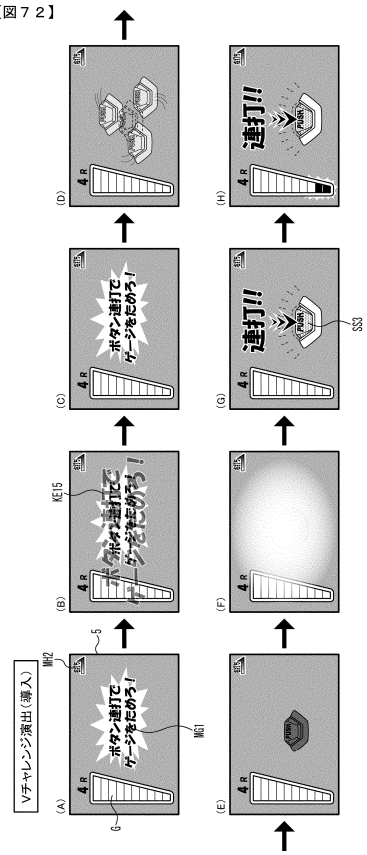
【図７１】

【図７１】



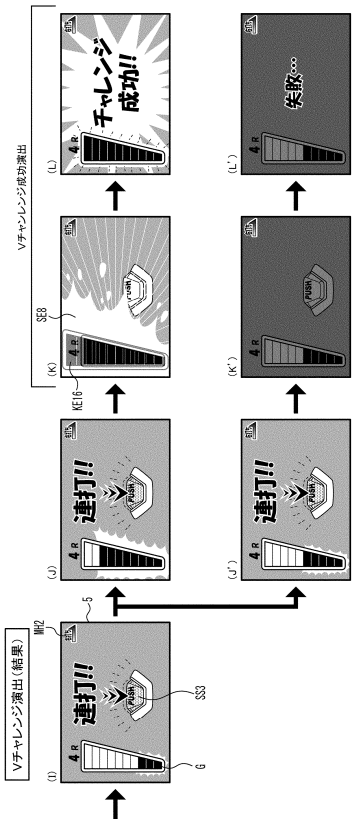
【図７２】

【図７２】



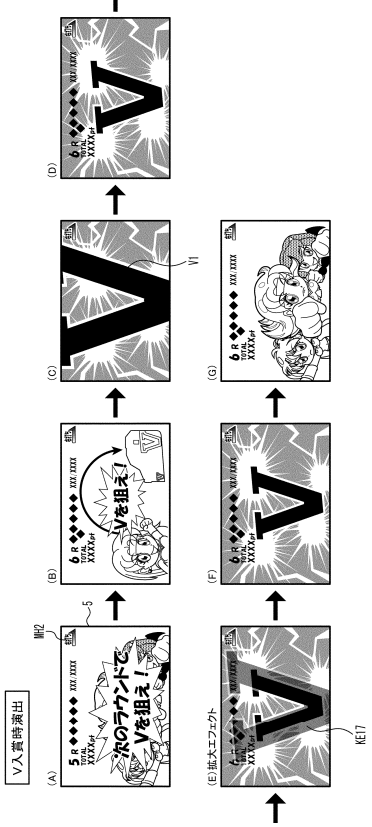
【図７３】

【図７３】



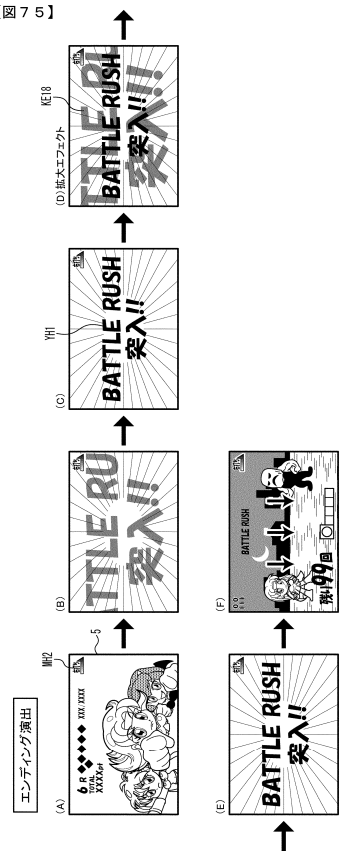
【図７４】

【図７４】



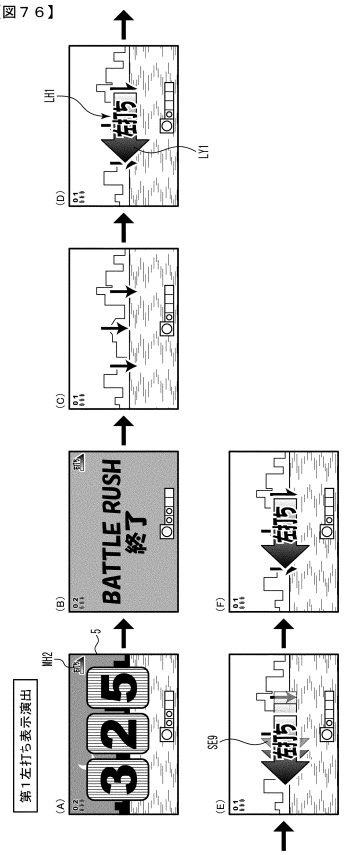
【図７５】

【図７５】



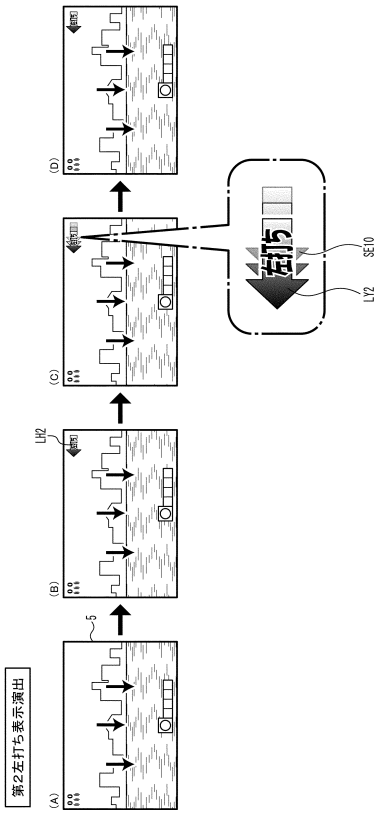
【図７６】

【図７６】



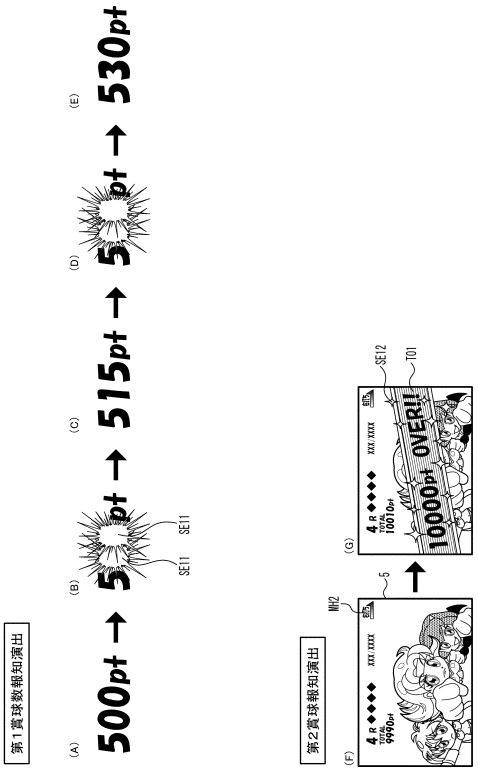
【図７７】

【図７７】



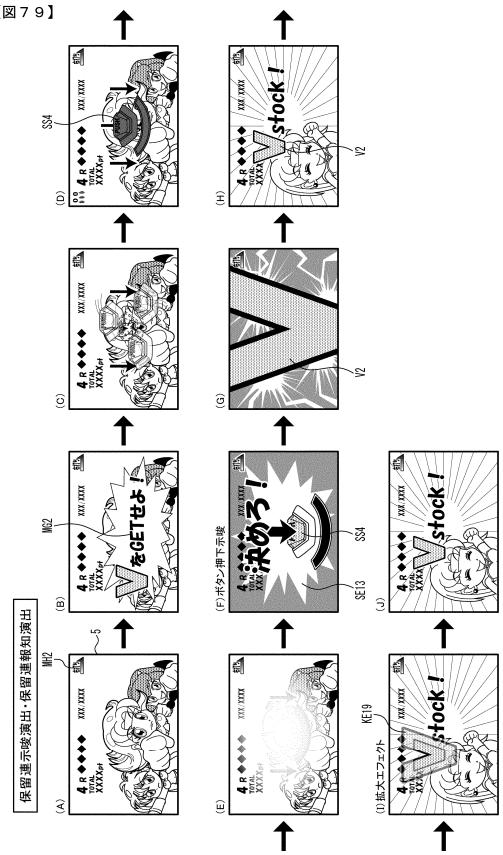
【図７８】

【図７８】



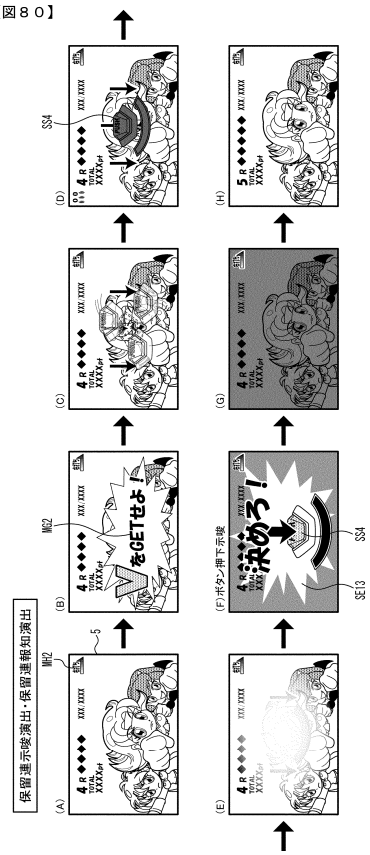
【図７９】

【図７９】

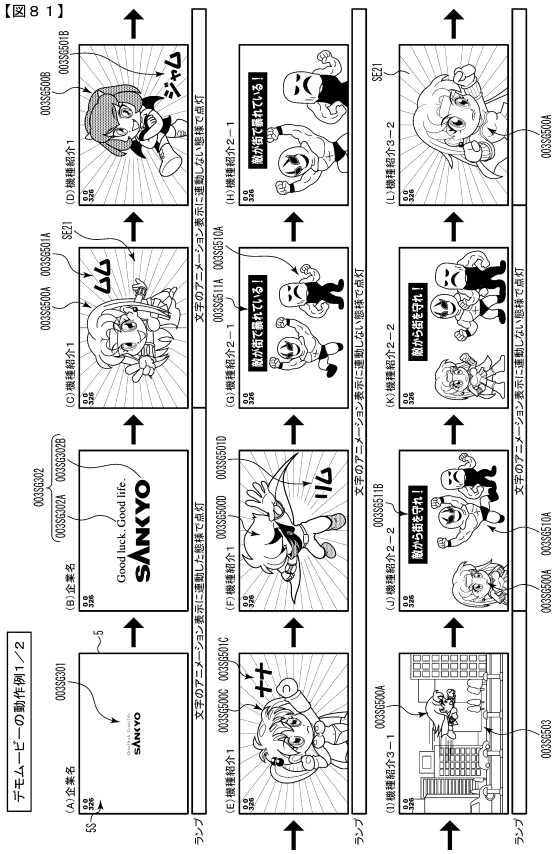


【図８０】

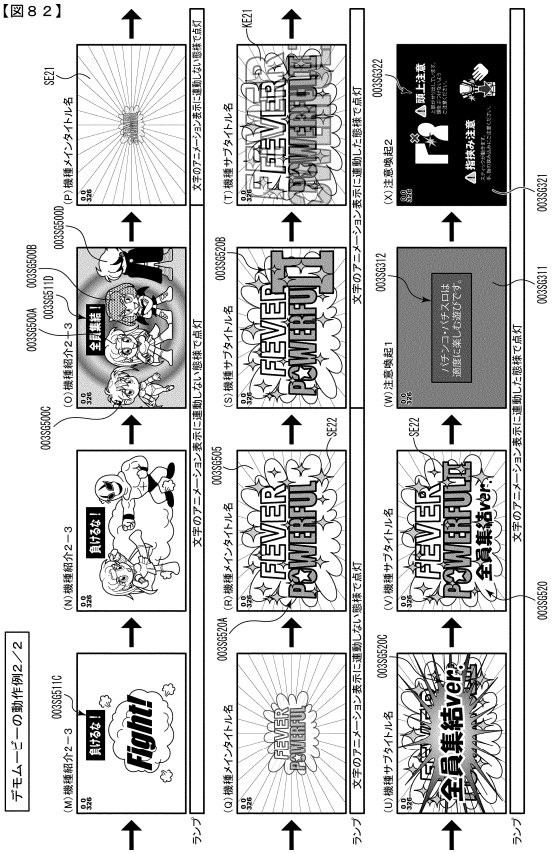
【図８０】



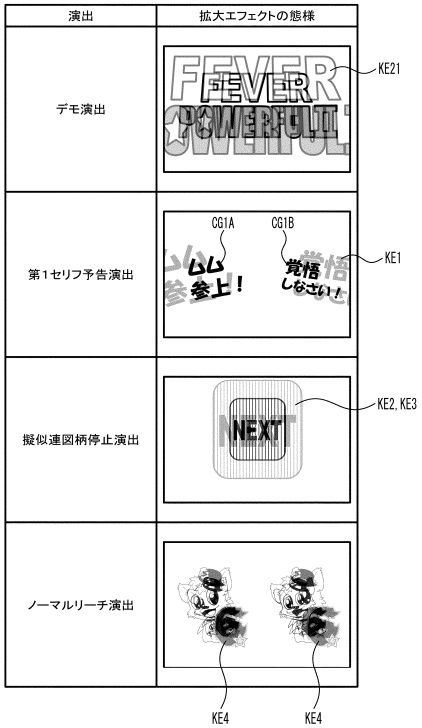
【図８１】



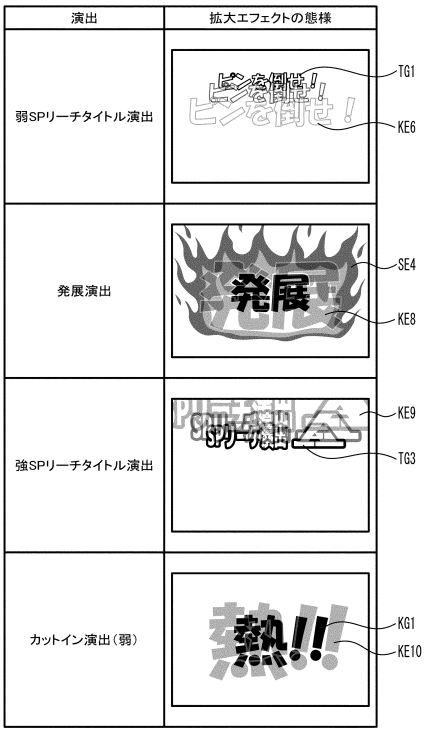
【図８２】



【図８３】

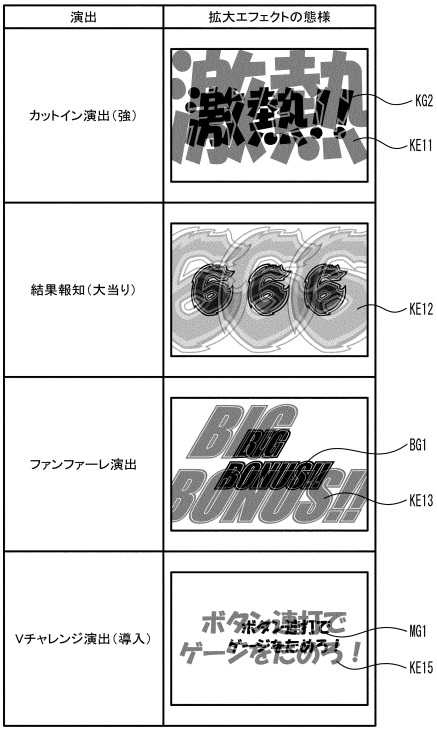


【図８４】



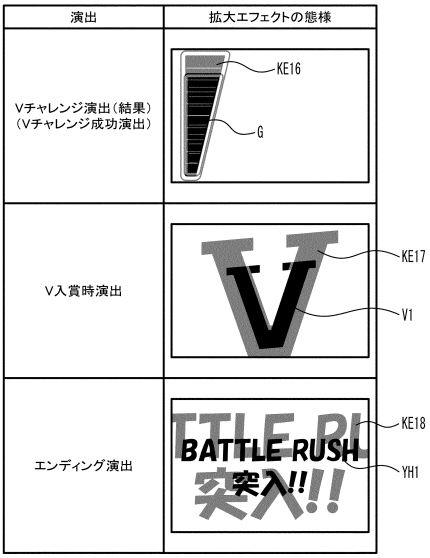
【図８５】

【図８５】



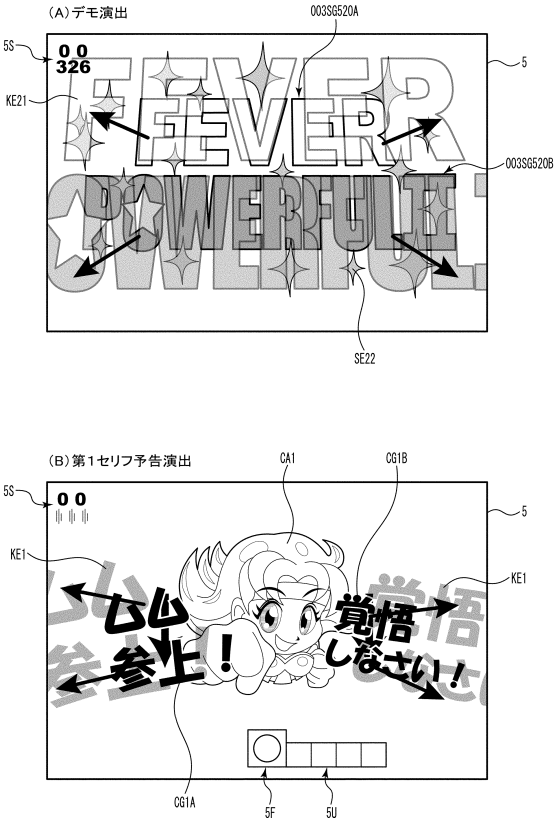
【図８６】

【図８６】



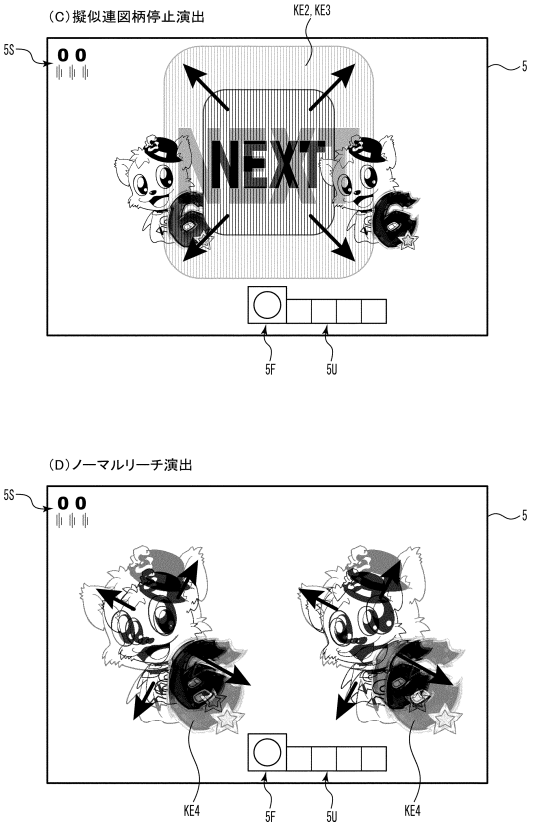
【図８７】

【図８７】



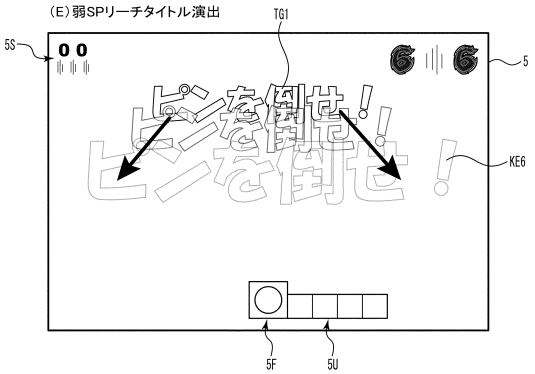
【図８８】

【図８８】



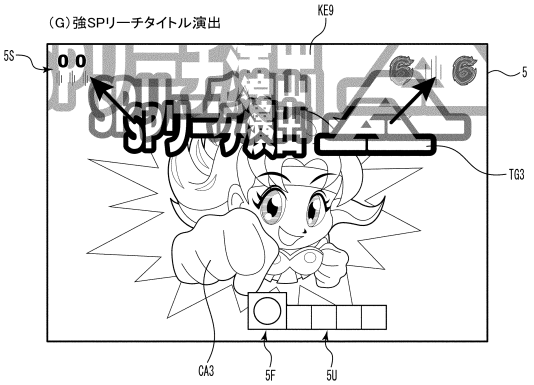
【図８９】

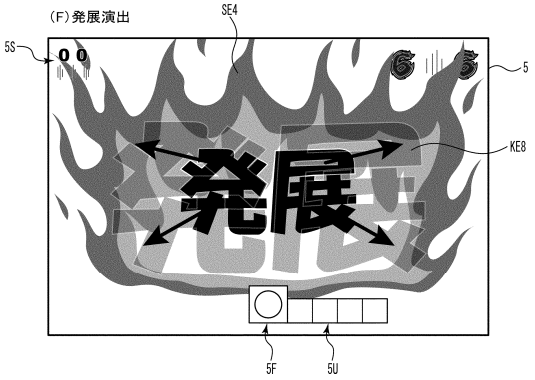
【図８９】

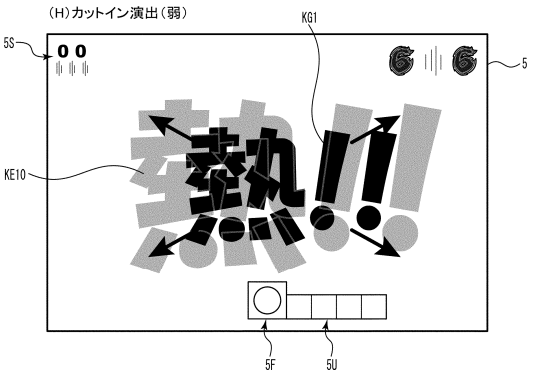


【図９０】

【図９０】

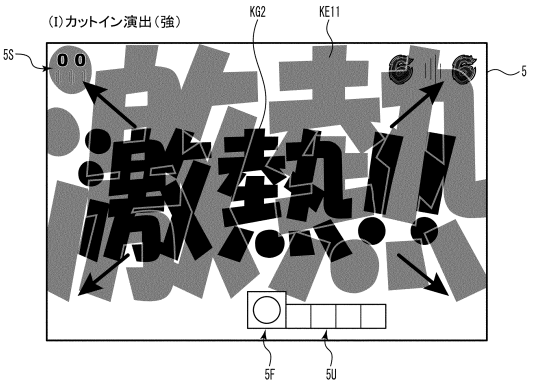






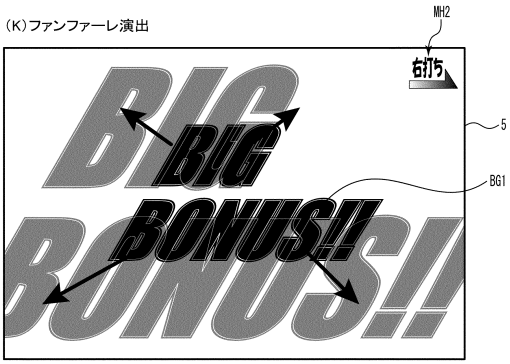
【図９１】

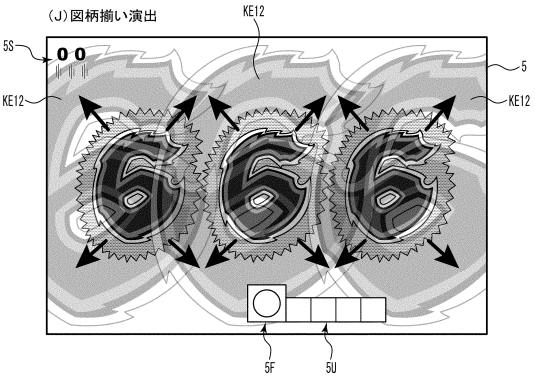
【図９１】

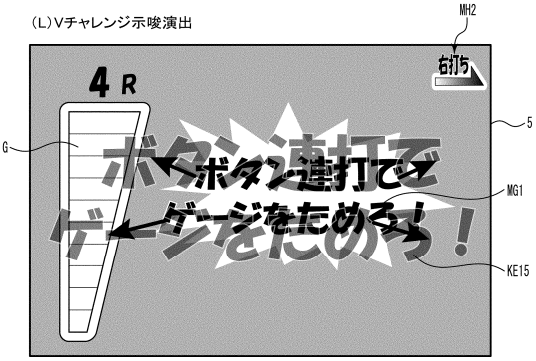


【図９２】

【図９２】

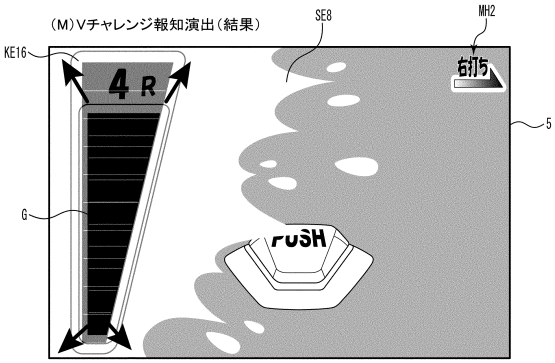


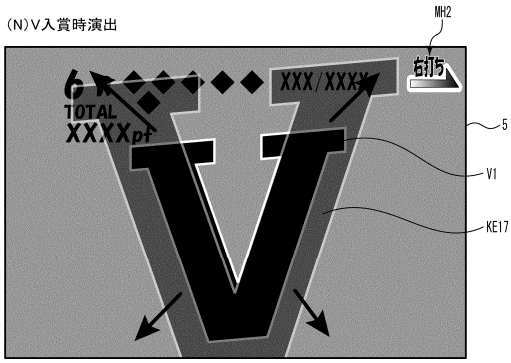




【図９３】

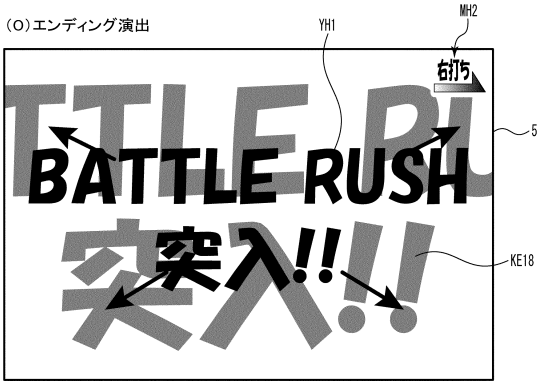
【図９３】





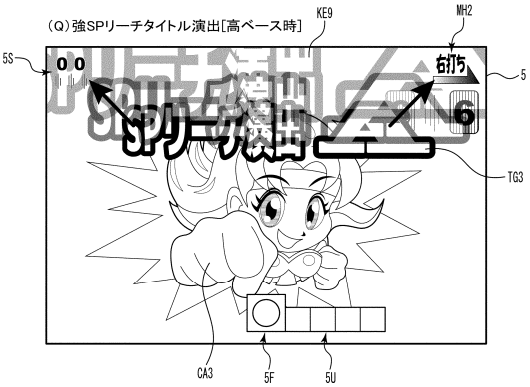
【図９４】

【図９４】



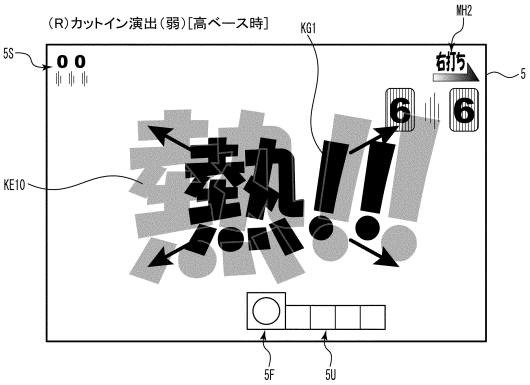
【図９５】

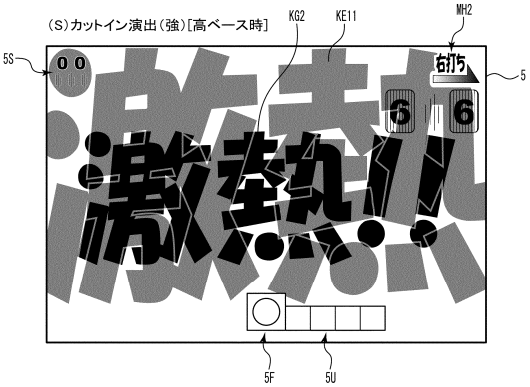
【図９５】



【図９６】

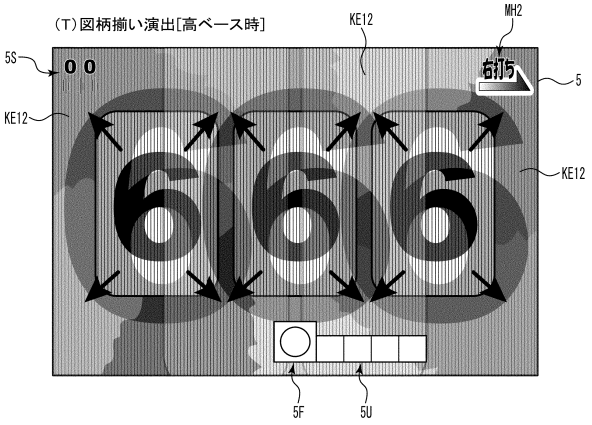
【図９６】





【図９７】

【図９７】



【図９８】

【図９８】

装飾エフェクトの種類

デモ演出	FEVER POWERFUL SE22
変動開始時（低ベース）	SE1
変動停止時（低ベース）	SE2
予告ボタン演出	HE1 SS1
セリフ予告演出②	はやく敵を見つけ出して 倒さなくちゃ大変なことに… SE3 CG2
リーチ示唆演出	HB1
発展演出	発展 SE4
強SPリーチタイトル演出	SPリーチ演出 TG3 SE5
決めボタン演出	押せ!! HE2 SS2

【図９９】

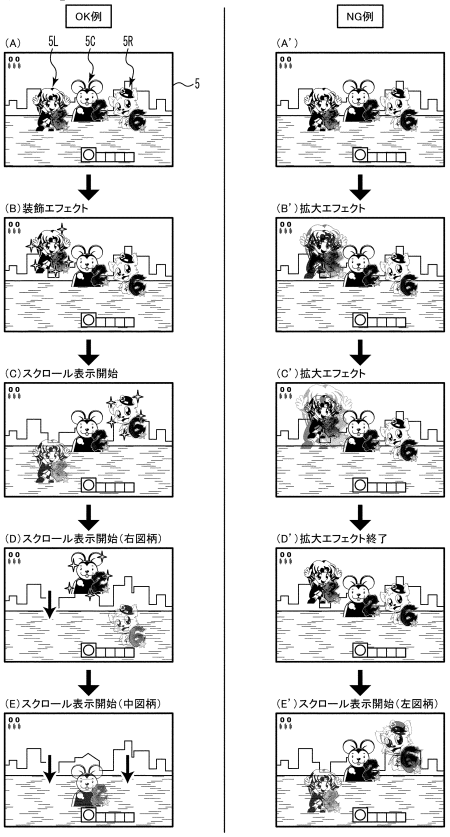
【図９９】

装飾エフェクトの種類

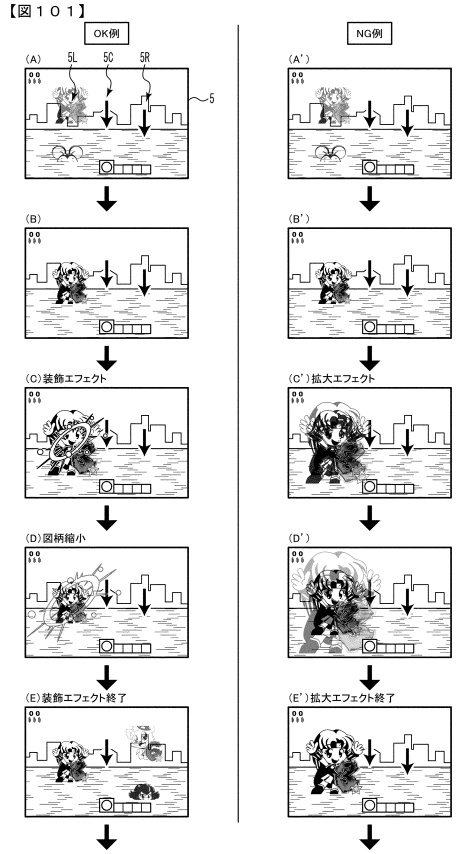
結果報知演出（大当り）	666 SE6
第1右打ち表示演出	右打ち!!! SE7A RY1
第1右打ち表示演出	SE7B
第2右打ち表示演出	右打ち RY2 SE7C
第1左打ち表示演出	LY1 左打ち SE9
第2左打ち表示演出	LY2 左打ち SE10
第1賞球数報知演出	5pt SE11
第2右打ち表示演出	10000pt OVER!! T01 SE12

【図１００】

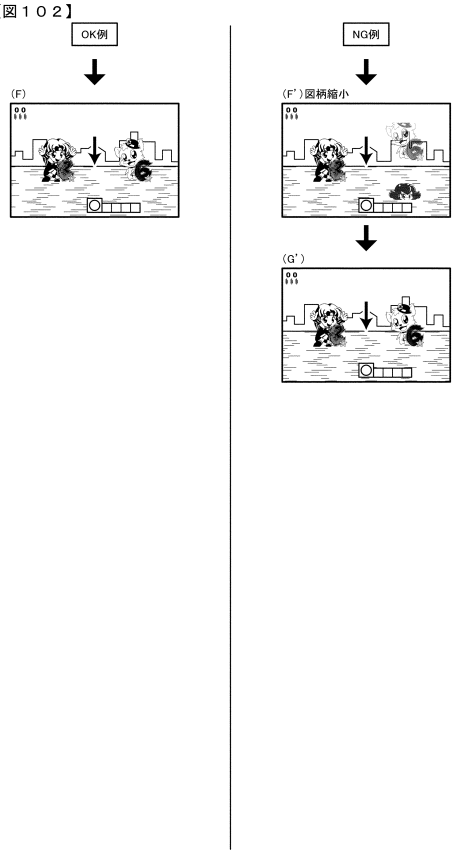
【図１００】



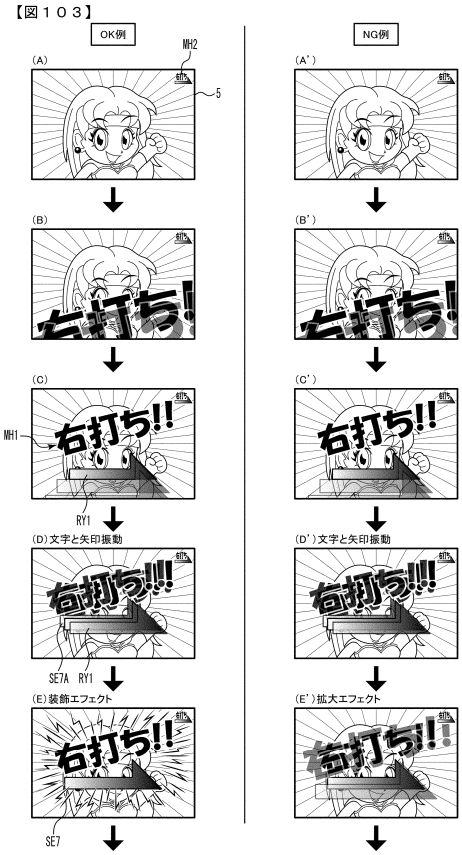
【図１０１】



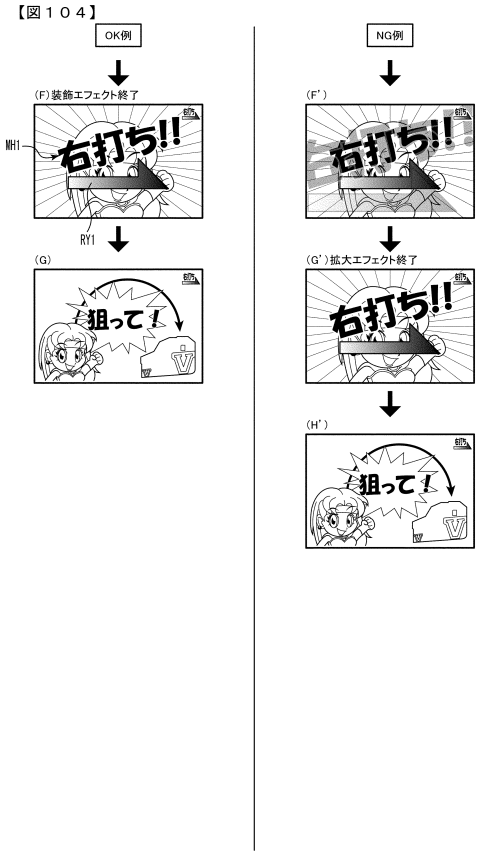
【図１０２】



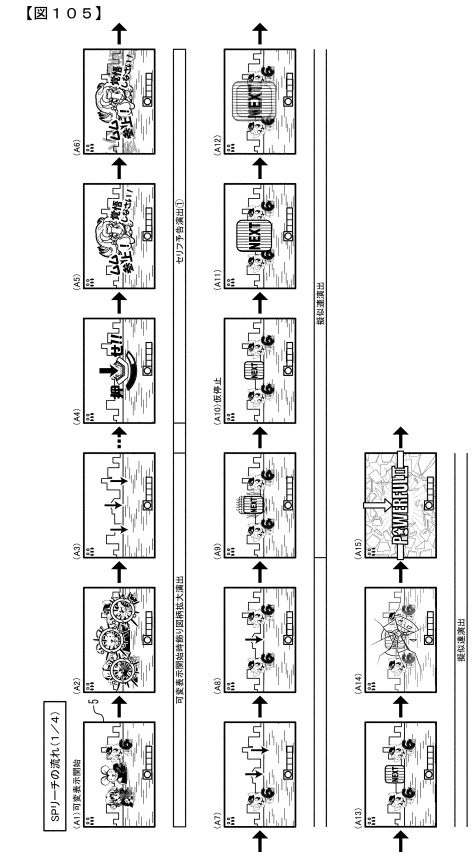
【図１０３】



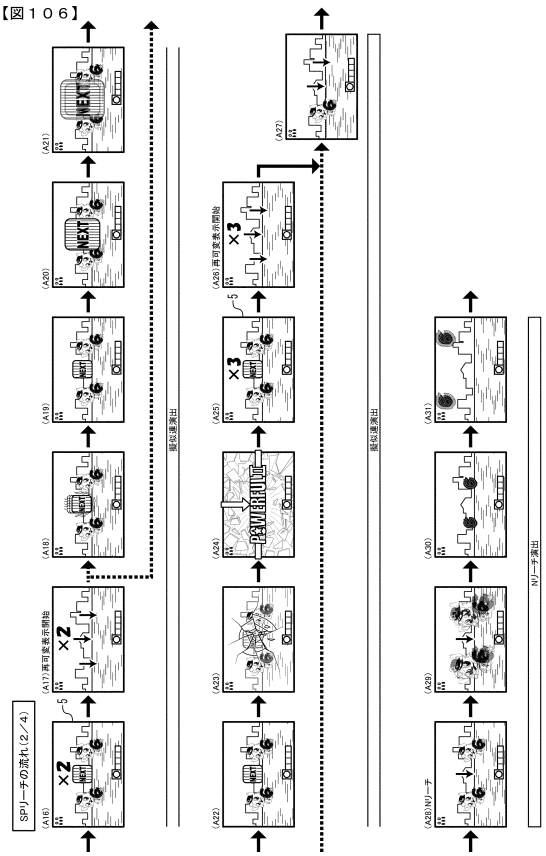
【図１０４】



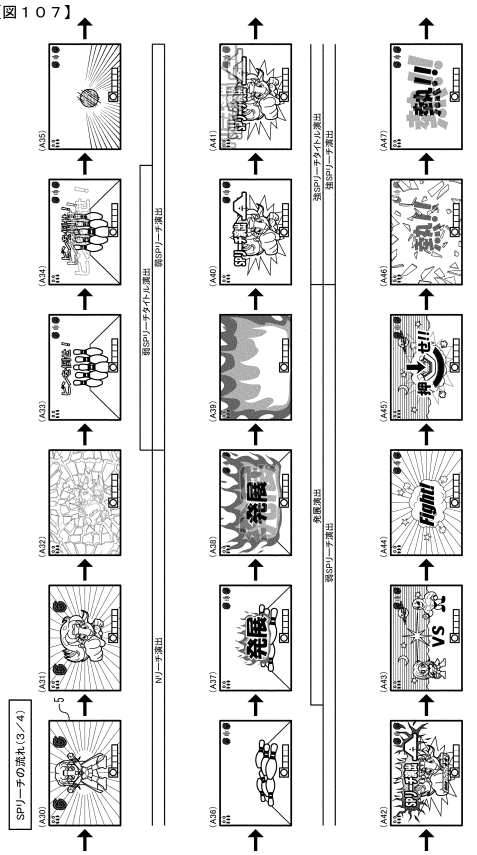
【図１０５】



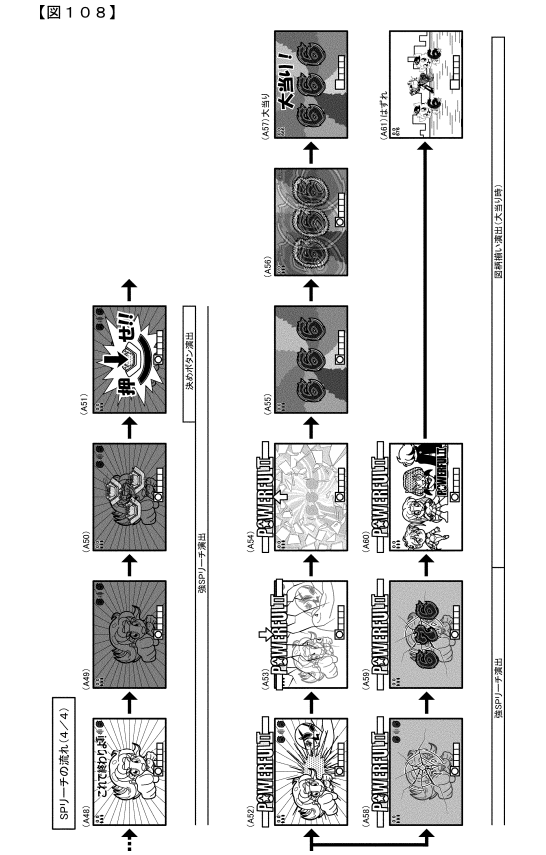
【図１０６】



【図１０７】

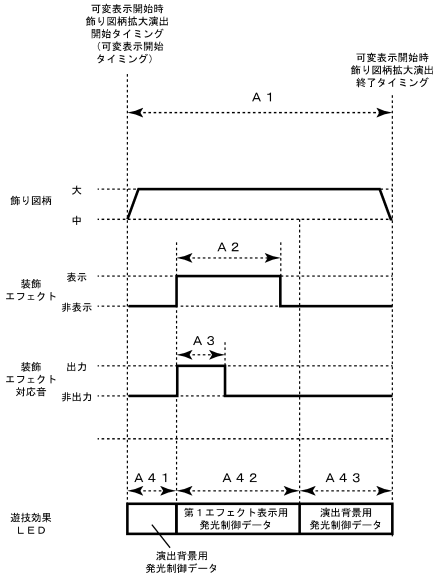


【図１０８】



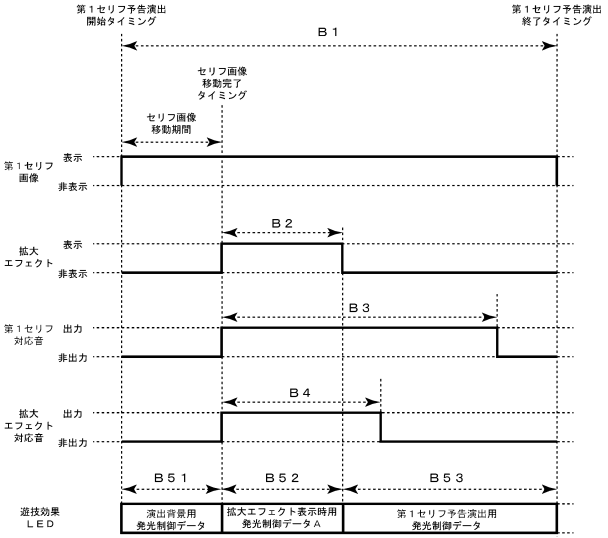
【図１０９】

【図１０９】
可変表示開始時飾り図柄拡大演出



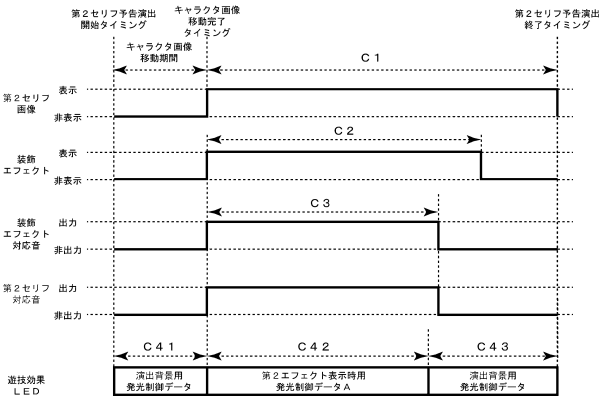
【図１１０】

【図１１０】
第１セリフ予告演出



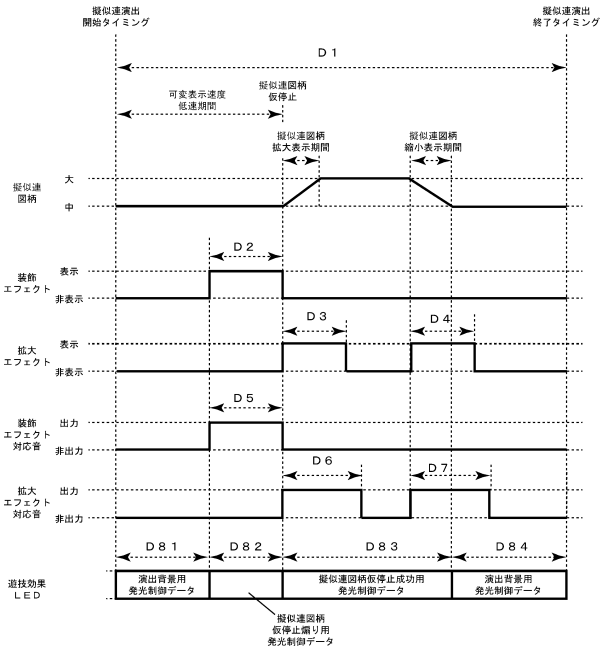
【図１１１】

【図１１１】
第２セリフ予告演出



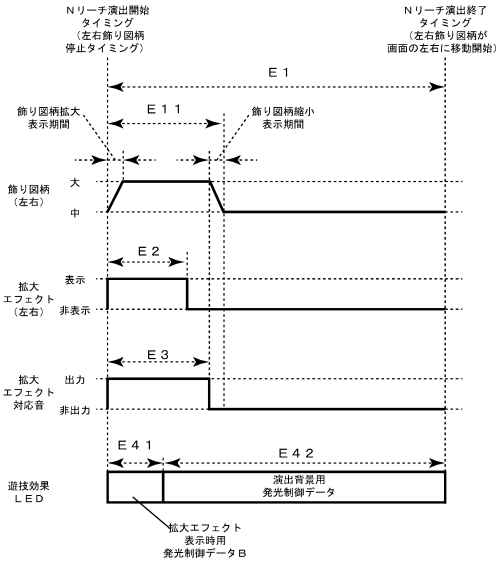
【図１１２】

【図１１２】
擬似連演出



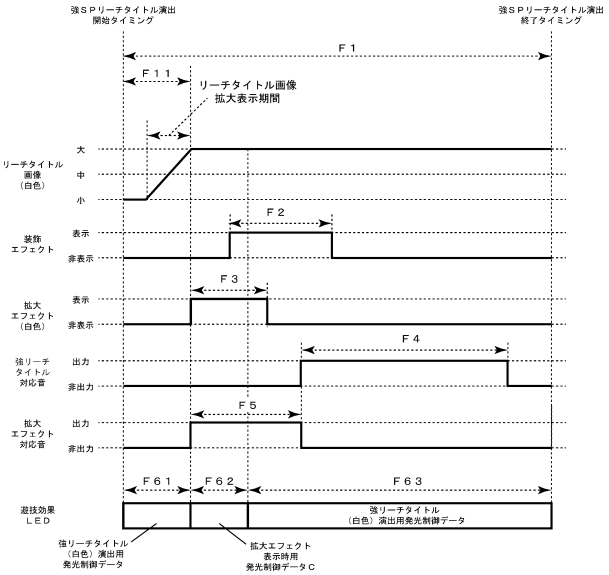
【図１１３】

【図１１３】
ノーマルリーチ演出



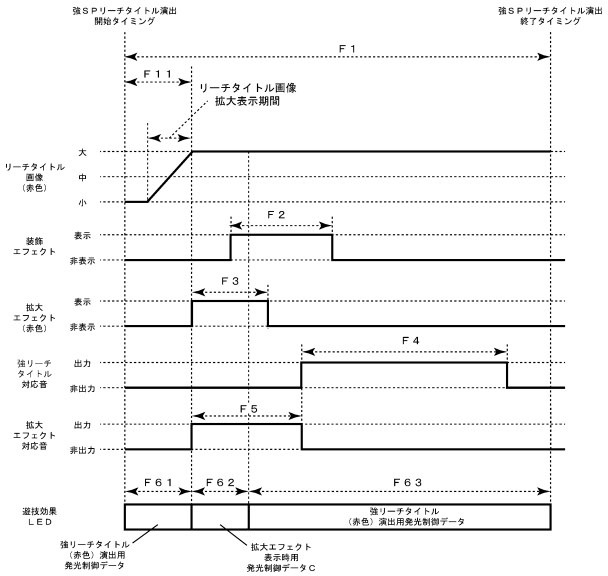
【図１１４】

【図１１４】
強ＳＰリーチタイトル演出



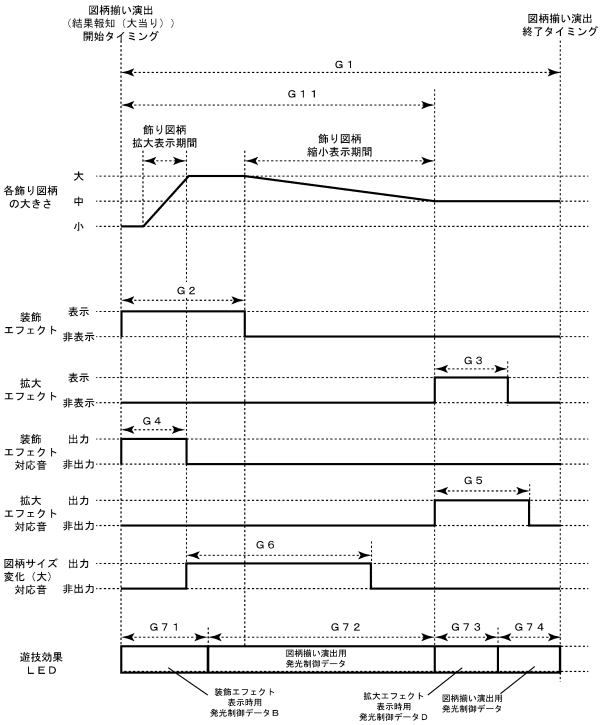
【図１１５】

【図１１５】
強ＳＰリーチタイトル演出



【図１１６】

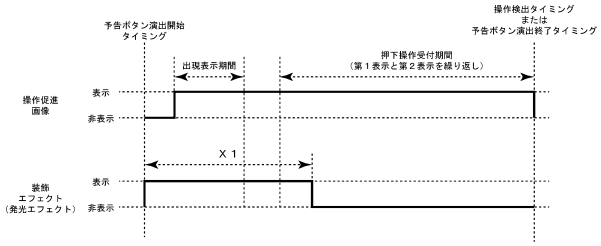
【図１１６】
図柄揃い演出



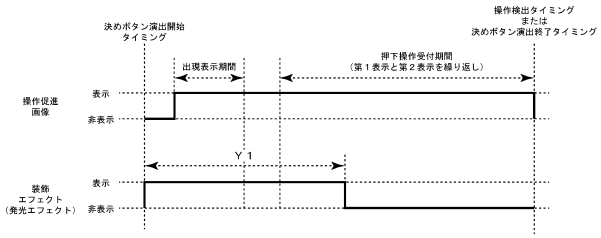
【図１１７】

【図１１７】

（Ａ）予告ボタン演出（セリフ予告演出、カットイン演出前に実行）



（Ｂ）決めボタン演出（決め演出前に実行）



【図１１８】

【図１１８】

	説明
Ａ１	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間
Ａ２	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクトの表示期間
Ａ３	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ａ４１	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ａ４２	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における第１エフェクト表示用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ａ４３	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ１	第１セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間
Ｂ２	第１セリフ予告演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｂ３	第１セリフ予告演出における第１セリフ対応音の出力期間
Ｂ４	第１セリフ予告演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｂ５１	第１セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ５２	第１セリフ予告演出における拡大エフェクト表示用発光制御データＡを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ５３	第１セリフ予告演出における第１セリフ予告演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ１	第２セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間
Ｃ２	第２セリフ予告演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｃ３	第２セリフ予告演出における装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力期間
Ｃ４１	第２セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ４２	第２セリフ予告演出における第２エフェクト表示用発光制御データＡを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ４３	第２セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間

【図１１９】

【図１１９】

	説明
Ｄ１	擬似連演出における「中」の飾り図柄（擬似連図柄）の表示期間
Ｄ２	擬似連演出における擬似連図柄の拡大に応じた装飾エフェクトの表示期間
Ｄ３	擬似連演出における擬似連図柄の拡大に応じた拡大エフェクトの表示期間
Ｄ４	擬似連演出における擬似連図柄の縮小に応じた拡大エフェクトの表示期間
Ｄ５	擬似連演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ｄ６	擬似連演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｄ７	擬似連演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｄ８１	擬似連演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８２	擬似連演出における擬似連図柄仮停止煽り用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８３	擬似連演出における擬似連図柄仮停止成功用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８４	擬似連演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｅ１	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の表示期間
Ｅ１１	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の拡大表示期間
Ｅ２	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄に対する拡大エフェクトの表示期間
Ｅ３	ノーマルリーチ演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｅ４１	ノーマルリーチ演出における拡大エフェクト表示時用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｅ４２	ノーマルリーチ演出における演出背景用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間

【図１２０】

【図１２０】

	説明
Ｆ１	強スーパーリーチタイトル演出におけるタイトル画像の表示期間
Ｆ１１	強スーパーリーチタイトル演出におけるタイトル画像表示開始から拡大完了までの期間
Ｆ２	強スーパーリーチタイトル演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｆ３	強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｆ４	強スーパーリーチタイトル演出における強リーチタイトル対応音の出力期間
Ｆ５	強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｆ６１	強スーパーリーチ演出における強スーパーリーチタイトル（白色）演出用発光制御データまたは強スーパーリーチタイトル（赤色）演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｆ６２	強スーパーリーチ演出における拡大エフェクト表示時用発光制御データＣを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｆ６３	強スーパーリーチ演出における強スーパーリーチタイトル（白色）演出用発光制御データまたは強スーパーリーチタイトル（赤色）演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ１	図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間
Ｇ１１	図柄揃い演出における飾り図柄の拡大・縮小表示期間
Ｇ２	図柄揃い演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｇ３	図柄揃い演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｇ４	図柄揃い演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ｇ５	図柄揃い演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｇ６	図柄揃い演出における拡大時の図柄サイズ変化対応音の出力期間
Ｇ７１	図柄揃い演出における装飾エフェクト表示用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７２	図柄揃い演出における図柄揃い演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７３	図柄揃い演出における拡大エフェクト変表示用発光制御データＤを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７４	図柄揃い演出における図柄揃い演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｘ１	予告ボタン演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｙ１	決めボタン演出における装飾エフェクトの表示期間

【図１２１】

【図１２１】

（Ａ）可変表示開始時飾り図柄拡大演出における各期間の関係
Ａ１＞Ａ２、Ａ１＞Ａ３、Ａ２＞Ａ３
Ａ１－Ａ２＞Ａ２

（Ｂ）第１セリフ予告演出における各期間の関係
Ｂ１＞Ｂ２、Ｂ１＞Ｂ３、Ｂ１＞Ｂ４
Ｂ３＞Ｂ２、Ｂ３＞Ｂ４
Ｂ１－Ｂ２＞Ｂ２

（Ｃ）第２セリフ予告演出における各期間の関係
Ｃ１＞Ｃ２、Ｃ１＞Ｃ３、Ｃ２＞Ｃ３

（Ｄ）擬似連演出における各期間の関係
Ｄ１＞Ｄ２、Ｄ１＞Ｄ３、Ｄ１＞Ｄ４、Ｄ１＞Ｄ５、Ｄ１＞Ｄ６、Ｄ１＞Ｄ７
Ｄ３＝Ｄ４、Ｄ６＝Ｄ７
Ｄ２＝Ｄ５、Ｄ６＞Ｄ３、Ｄ７＞Ｄ４
Ｄ１－Ｄ２＞Ｄ２、Ｄ１－Ｄ３＞Ｄ３、Ｄ１－Ｄ４＞Ｄ４
Ｄ２＞Ｄ３、Ｄ２＞Ｄ４

（Ｅ）ノーマルリーチ演出における各期間の関係
Ｅ１＞Ｅ１１、Ｅ１＞Ｅ２、Ｅ１＞Ｅ３
Ｅ１１＞Ｅ２、Ｅ１１＞Ｅ３、Ｅ３＞Ｅ２
Ｅ１－Ｅ２＞Ｅ２

（Ｆ）強スーパーリーチタイトル演出における各期間の関係
Ｆ１＞Ｆ１１、Ｆ１＞Ｆ２、Ｆ１＞Ｆ３、Ｆ１＞Ｆ４、Ｆ１＞Ｆ５
Ｆ５＞Ｆ３
Ｆ１－Ｆ２＞Ｆ２、Ｆ１－Ｆ３＞Ｆ３
Ｆ２＞Ｆ３

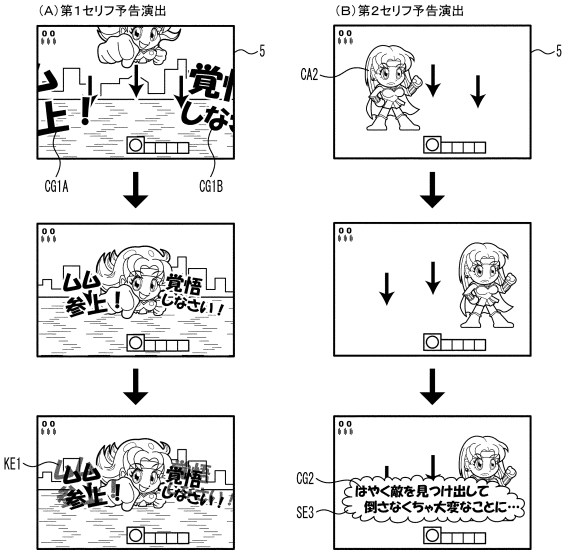
（Ｇ）図柄揃い演出における各期間の関係
Ｇ１＞Ｇ１１、Ｇ１＞Ｇ２、Ｇ１＞Ｇ３、Ｇ１＞Ｇ４、Ｇ１＞Ｇ５、Ｇ１＞Ｇ６
Ｇ２＞Ｇ４、Ｇ５＞Ｇ３
Ｇ１－Ｇ２＞Ｇ２、Ｇ１－Ｇ３＞Ｇ３
Ｇ２＞Ｇ３

（Ｈ）予告ボタン演出と決めボタン演出における各期間の関係
Ｙ１＞Ｘ１

【図１２２】

【図１２２】

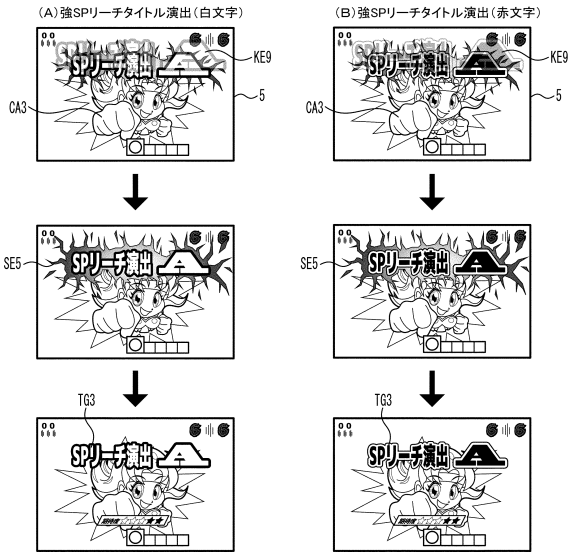
セリフ予告演出の比較



【図１２３】

【図１２３】

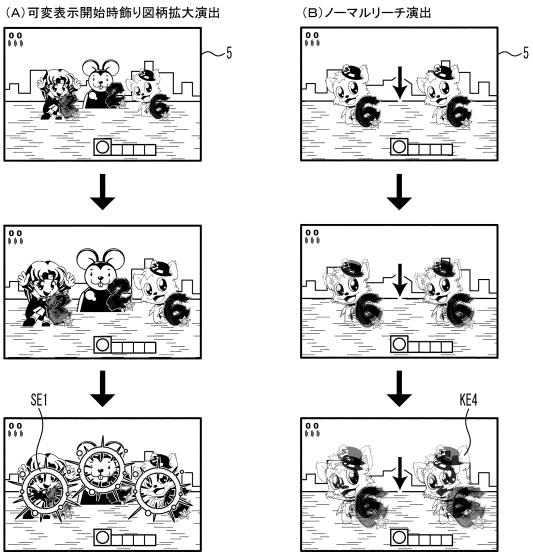
強SPリーチタイトル演出の比較



【図１２４】

【図１２４】

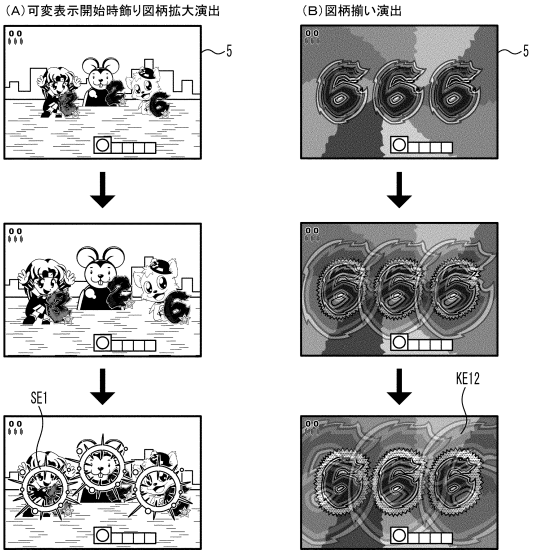
可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出との比較



【図１２５】

【図１２５】

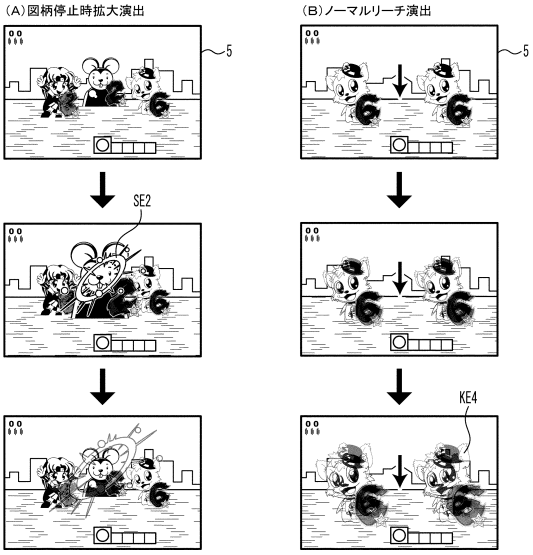
可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出との比較



【図１２６】

【図１２６】

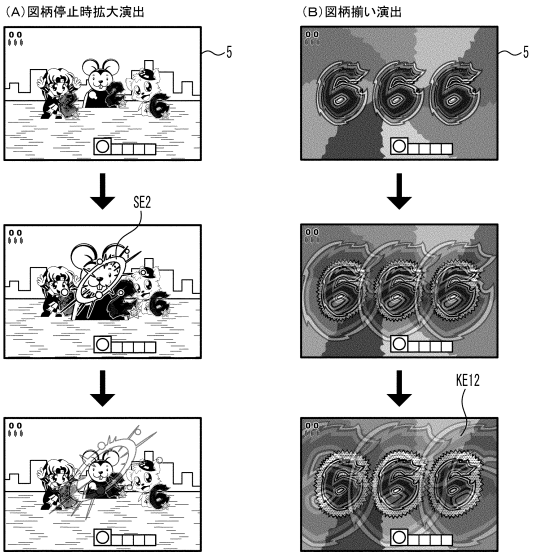
図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出との比較



【図１２７】

【図１２７】

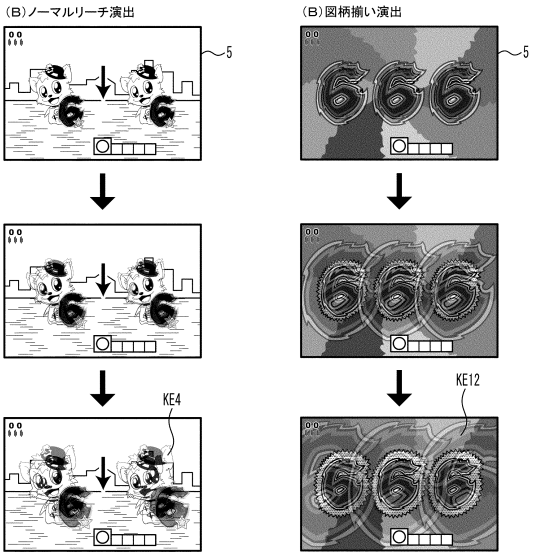
図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出との比較



【図１２８】

【図１２８】

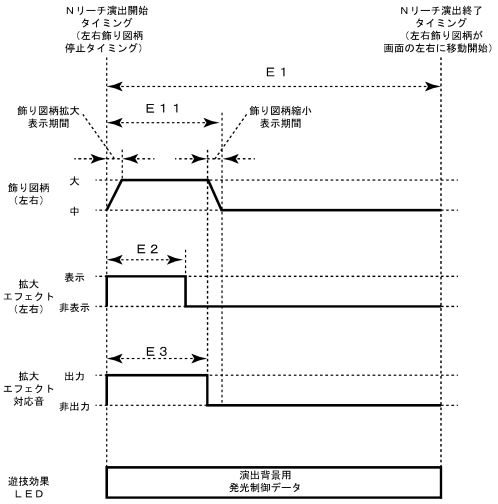
ノーマルリーチ演出と図柄揃い演出との比較



【図１２９】

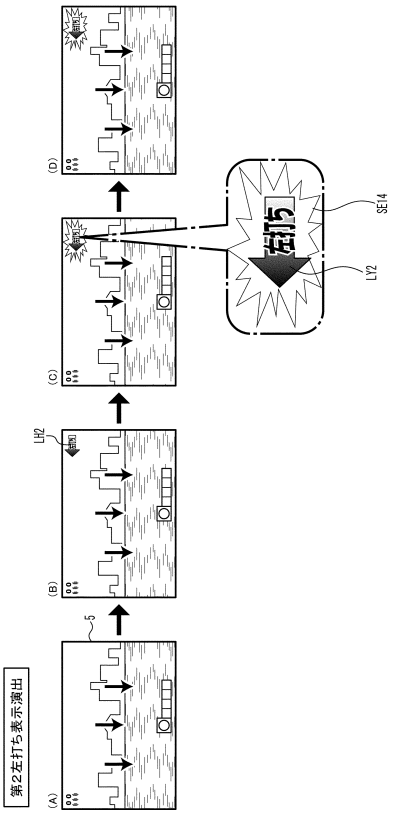
【図１２９】

ノーマルリーチ演出



【図１３０】

【図１３０】



【図１３１】

【図１３１】

（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	0～49	大当りA
	50～99	大当りB
第2特図	0～49	大当りC
	50～99	大当りD

（B）大当り種別

大当り種別	6ラウンド目 開放対象	6ラウンド目 以外開放対象	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回 （100回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 （100回以内の大当りまで）	100回 （100回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 （100回以内の大当りまで）	100回 （100回以内の大当りまで）	10
大当りD	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 （100回以内の大当りまで）	100回 （100回以内の大当りまで）	8

※：大当りB～大当りDにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞(第2大入賞口への入賞)が条件

フロントページの続き

東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内
(72)発明者 黛 直人
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 小泉 早苗
(56)参考文献 特開２０１０－１１９４２９（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－１２７４７８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０５１２５２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０４３１００（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－２２５７６５（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ７／０２