(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7701331号
(P7701331)

(45)発行日　令和7年7月1日(2025.7.1)

(24)登録日　令和7年6月23日(2025.6.23)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

請求項の数　1　（全332頁）

(21)出願番号　特願2022-151101(P2022-151101)
(22)出願日　令和4年9月22日(2022.9.22)
(65)公開番号　特開2024-45988(P2024-45988A)
(43)公開日　令和6年4月3日(2024.4.3)
審査請求日　令和6年3月11日(2024.3.11)
前置審査

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内
(72)発明者　梶原　涼
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　荒井　誠

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】
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、
音声を出力可能であり、
前記音声は、文字表示に対応する所定音声を含み、
キャラクタを表示可能であり、
前記キャラクタとして、第１キャラクタと第２キャラクタとを少なくとも含み、
前記キャラクタが表示されていない状況で前記音声が出力される第１パターンがあり、
前記キャラクタが表示されている状況で前記キャラクタの口が動作せず前記音声が出力される第２パターンがあり、
前記キャラクタが表示されている状況で前記キャラクタの口が動作するとともに前記音声が出力される第３パターンがあり、
前記文字表示を行う特定状況があり、
前記特定状況においては、エフェクト表示を付随させながら前記文字表示を表示し、
前記特定状況においては、前記エフェクト表示および前記文字表示が開始される第１タイミングで前記所定音声とは異なる効果音を出力し、その後、前記効果音を継続して出力し、前記第１タイミングよりも前記文字表示の視認性が高い第２タイミングで前記所定音声を前記効果音よりも優先されるように出力し、
前記第２パターンで前記第１キャラクタの音声が出力されるときと、前記第２パターンで前記第２キャラクタの音声が出力されるときと、があり、

前記第２パターンで前記第１キャラクタの音声が出力されるときは、前記有利状態に制御されることを示唆可能であり、
前記第２パターンで前記第２キャラクタの音声が出力されるときは、前記有利状態に制御されることを報知可能である、遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機には、可変表示を実行可能であるとともに遊技者にとって有利な大当り遊技状態（有利状態）に制御可能であって、キャラクタの音声を出力することで興趣を高めようとするものがある（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特許６２０９５０１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、音声出力に関して改良の余地があるという問題がある。
【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、音声出力に関して改良した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】
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、
音声を出力可能であり、
前記音声は、文字表示に対応する所定音声を含み、
キャラクタを表示可能であり、
前記キャラクタとして、第１キャラクタと第２キャラクタとを少なくとも含み、
前記キャラクタが表示されていない状況で前記音声が出力される第１パターンがあり、
前記キャラクタが表示されている状況で前記キャラクタの口が動作せず前記音声が出力される第２パターンがあり、
前記キャラクタが表示されている状況で前記キャラクタの口が動作するとともに前記音声が出力される第３パターンがあり、
前記文字表示を行う特定状況があり、
前記特定状況においては、エフェクト表示を付随させながら前記文字表示を表示し、
前記特定状況においては、前記エフェクト表示および前記文字表示が開始される第１タイミングで前記所定音声とは異なる効果音を出力し、その後、前記効果音を継続して出力し、前記第１タイミングよりも前記文字表示の視認性が高い第２タイミングで前記所定音声を前記効果音よりも優先されるように出力し、
前記第２パターンで前記第１キャラクタの音声が出力されるときと、前記第２パターンで前記第２キャラクタの音声が出力されるときと、があり、
前記第２パターンで前記第１キャラクタの音声が出力されるときは、前記有利状態に制御されることを示唆可能であり、
前記第２パターンで前記第２キャラクタの音声が出力されるときは、前記有利状態に制御されることを報知可能である、

ことを特徴としている。
このような特徴によれば、エフェクト表示を纏った文字表示を行う状況においては、文字表示の視認性が良いタイミングとなるまでに対応する音声を出力してしまうと、遊技者が表示を認識できるようになるまでと音声の認識との時間に差が出てしまうため、視認性が良いタイミングで文字表示に対応する音声を出力するようにし、さらに、文字表示が開始されたタイミングでは、効果音の出音により特定状況を盛り上げることで、その効果音が出力されている状態で、優先的に文字表示に対応する音声を出力することで、特定状況の一連の流れを好適に演出することができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７８～図１８１、図２２６～図２３１
【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】実施例における遊技機を示す正面図である。
【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】主基板の回路構成を示すブロック図である。
【図４】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である。
【図５】各描画領域の説明図である。
【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】はずれ演出判定テーブルを示す説明図である。
【図１１】変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１２－１】低ベースのメイン変動パターンを示す説明図である。
【図１２－２】高ベースのメイン変動パターンを示す説明図である。
【図１２－３】低ベースのサブ変動パターンを示す説明図である。
【図１２－４】高ベースのサブ変動パターンを示す説明図である。
【図１３】（Ａ）～（Ｆ）ははずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１４】（Ａ）～（Ｅ）ははずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１５】低ベース状態用大当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１６】高ベース状態用大当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１７】各遊技状態の説明図である。
【図１８】（Ａ）は特図ユニットの説明図であり、（Ｂ）は特別図柄の可変表示の説明図であり、（Ｃ）は演出用表示ユニットの説明図であり、（Ｄ）はサブ図柄の可変表示の説明図である。
【図１９】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図２０】入力ポートを示す説明図である。
【図２１】出力ポートを示す説明図である。
【図２２】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
【図２３】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２４】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２５】スイッチ処理で使用されるＲＡＭに形成される各２バイトのバッファを示す説明図である。
【図２６】スイッチ処理の一例を示すフローチャートである。

【図２７】乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８】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２９】始動口スイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】入賞時演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１】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３２】特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】特別図柄バッファシフト処理の一例を示すフローチャートである。
【図３４】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３５】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
【図３６】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３７】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８】表示処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９】各保留表示器の点灯制御態様の説明図である。
【図４０】特別図柄表示制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図４１】表示制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図４２】（Ａ）は始動入賞発生によるコマンド送信タイミングと保留表示器の発光制御開始タイミングの説明図であり、（Ｂ）は可変表示開始時におけるコマンド送信タイミングと保留表示器の保留記憶数減算後態様での発光制御開始タイミングの説明図であり、（Ｃ）は可変表示開始時における特別図柄の発光制御開始タイミングとか変表示時間の減算開始タイミングの説明図である。
【図４３】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４４】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４５】演出モード決定処理における演出モード変更契機の説明図である。
【図４６】保留変化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る。
【図４７】入賞時フラッシュ演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図４８】入賞時フラッシュ演出の実行の有無決定割合の説明図である。
【図４９】ボタン振動演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図５０】各サブ保留表示器の点灯制御態様の説明図である。
【図５１】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５２】（Ａ）はＣＰＵ及び演出制御用ＣＰＵの処理周期の説明図であり、（Ｂ）は演出モード毎のアニメーションの実行期間の説明図である。
【図５３】（Ａ１）及び（Ａ２）は演出モードＡにおける画像表示装置の表示態様の説明図であり、（Ｂ１）及び（Ｂ２）は演出モードＢにおける画像表示装置の表示態様の説明図であり、（Ｃ１）及び（Ｃ２）は演出モードＣにおける画像表示装置の表示態様の説明図であり、（Ｄ１）及び（Ｄ２）は演出モードＤにおける画像表示装置の表示態様の説明図である。
【図５４】演出モードＡにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図５５】演出モードＡにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図５６】演出モードＡにおける出現アニメーションでの保留表示の移動態様を示す説明図である。
【図５７】シフトアニメーションを示す説明図である。
【図５８】演出モードＢにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図５９】演出モードＢにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図６０】演出モードＣにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図６１】演出モードＤにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図６２】（Ａ）は演出モードＡにおける滞留アニメーションを示す説明図であり、（Ｂ）は演出モードＢにおける滞留アニメーションを示す説明図である。
【図６３】（Ａ）は演出モードＡにおける終了アニメーションを示す説明図であり、（Ｂ）は演出モードＢにおける終了アニメーションを示す説明図であり、（Ｃ）は演出モードＣにおける終了アニメーションを示す説明図であり、（Ｄ）は演出モードＤにおける終了

アニメーションを示す説明図である。
【図６４】演出モードＡにおけるシフトアニメーションを示す説明図である。
【図６５】演出モードＡにおけるシフトアニメーションを示す説明図である。
【図６６】演出モードＢにおけるシフトアニメーションを示す説明図である。
【図６７】（Ａ）は各演出モードにおけるアクティブ表示エリア及び保留表示エリアの表示態様を示す説明図であり、（Ｂ）は各演出モードにおけるアニメーションの説明図である。
【図６８】保留記憶数が１個以上であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
【図６９】保留記憶数が１個以上であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
【図７０】保留記憶数が０個であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
【図７１】保留記憶数が０個であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
【図７２】保留記憶数が１～３個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。
【図７３】保留記憶数が１～３個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。
【図７４】保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示の開始後であるシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図７５】保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示の開始後３３ｍｓ以内のタイミングで保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図７６】保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示の開始まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図７７】保留記憶数が４個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合の説明図である。
【図７８】保留記憶数が４個の可変表示終了後、次の可変表示のシフトアニメーション空に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図７９】保留記憶数が４個の可変表示終了後の図柄確定期間に新たな始動入賞が発生した場合の説明図である。
【図８０】保留記憶数が４個の可変表示終了後、次の可変表示の開始から３３ｍｓ以内に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図８１】保留記憶数が０個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで６６０ｍｓ以上のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。
【図８２】保留記憶数が０個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。
【図８３】保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図８４】保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図８５】保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ以上のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図８６】保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合の可変表示開始タイミングに関する説明図である。
【図８７】保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場

合の可変表示開始タイミングに関する説明図である。
【図８８】保留記憶数が０個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。
【図８９】保留記憶数が１個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。
【図９０】保留記憶数が０個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。
【図９１】保留記憶数が０個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。
【図９２】各演出の比較図である。
【図９３】始動口スイッチ通過処理において抽出した乱数値を格納するときの説明図である。
【図９４】特別バッファシフト処理の説明図である。
【図９５】特別バッファシフト処理の説明図である。
【図９６】演出モードＣや演出モードＤでのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図９７】演出モードＣや演出モードＤでのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図９８】演出モードＣや演出モードＤでのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図９９】保留記憶が連続発生した場合の説明図である。
【図１００】保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０１】低ベースにおける変動例１を示す説明図である。
【図１０２】低ベースにおける変動例１を示す説明図である。
【図１０３】低ベースにおける変動例１を示す説明図である。
【図１０４】低ベースにおける変動例１を示す説明図である。
【図１０５】低ベースにおける変動例１を示す説明図である。
【図１０６】低ベースにおける変動例２を示す説明図である。
【図１０７】低ベースにおける変動例２を示す説明図である。
【図１０８】低ベースにおける変動例２を示す説明図である。
【図１０９】低ベースにおける変動例２を示す説明図である。
【図１１０】低ベースにおける変動例２を示す説明図である。
【図１１１】連打チャンスを示す説明図である。
【図１１２】連打チャンスを示す説明図である。
【図１１３】ジャムのトレーニングを示す説明図である。
【図１１４】ジャムのトレーニングを示す説明図である。
【図１１５】ジャムのトレーニングを示す説明図である。
【図１１６】ＳＰリーチＡを示す説明図である。
【図１１７】ＳＰリーチＡを示す説明図である。
【図１１８】ＳＰリーチＡを示す説明図である。
【図１１９】ＳＰリーチＡを示す説明図である。
【図１２０】ＳＰリーチＡを示す説明図である。
【図１２１】ＳＰリーチＡを示す説明図である。
【図１２２】ＳＰリーチＡを示す説明図である。
【図１２３】ＳＰリーチＡを示す説明図である。
【図１２４】ＳＰリーチＢを示す説明図である。
【図１２５】ＳＰリーチＢを示す説明図である。
【図１２６】ＳＰリーチＢを示す説明図である。
【図１２７】ＳＰリーチＢを示す説明図である。

【図１２８】ＳＰリーチＢを示す説明図である。
【図１２９】ＳＰリーチＢを示す説明図である。
【図１３０】ＳＰリーチＢを示す説明図である。
【図１３１】ＳＰリーチＢを示す説明図である。
【図１３２】ＳＰリーチＢを示す説明図である。
【図１３３】ＳＰリーチＢを示す説明図である。
【図１３４】ストーリーリーチを示す説明図である。
【図１３５】ストーリーリーチを示す説明図である。
【図１３６】ストーリーリーチを示す説明図である。
【図１３７】ストーリーリーチを示す説明図である。
【図１３８】ストーリーリーチを示す説明図である。
【図１３９】ストーリーリーチを示す説明図である。
【図１４０】ストーリーリーチを示す説明図である。
【図１４１】ストーリーリーチを示す説明図である。
【図１４２】ストーリーリーチを示す説明図である。
【図１４３】ストーリーリーチを示す説明図である。
【図１４４】ファンファーレ期間を示す説明図である。
【図１４５】ファンファーレ期間を示す説明図である。
【図１４６】ファンファーレ期間を示す説明図である。
【図１４７】大当りラウンド中を示す説明図である。
【図１４８】高ベースにおける変動例１を示す説明図である。
【図１４９】高ベースにおける変動例１を示す説明図である。
【図１５０】高ベースにおける変動例２を示す説明図である。
【図１５１】高ベースにおける変動例２を示す説明図である。
【図１５２】連打チャンスを示す説明図である。
【図１５３】連打チャンスを示す説明図である。
【図１５４】ＳＰリーチＣを示す説明図である。
【図１５５】ＳＰリーチＣを示す説明図である。
【図１５６】ＳＰリーチＣを示す説明図である。
【図１５７】ＳＰリーチＣを示す説明図である。
【図１５８】ＳＰリーチＣを示す説明図である。
【図１５９】ＳＰリーチＣを示す説明図である。
【図１６０】ＳＰリーチＤを示す説明図である。
【図１６１】ＳＰリーチＤを示す説明図である。
【図１６２】ＳＰリーチＤを示す説明図である。
【図１６３】ＳＰリーチＤを示す説明図である。
【図１６４】ＳＰリーチＤを示す説明図である。
【図１６５】ＳＰリーチＤを示す説明図である。
【図１６６】ファンファーレ期間を示す説明図である。
【図１６７】ファンファーレ期間を示す説明図である。
【図１６８】ファンファーレ期間を示す説明図である。
【図１６９】ファンファーレ期間を示す説明図である。
【図１７０】ファンファーレ期間を示す説明図である。
【図１７１】大当りラウンド中を示す説明図である。
【図１７２】登場キャラクタを示す説明図である。
【図１７３】低ベースにおける変動例１のセリフ音を示す説明図である。
【図１７４】低ベースにおける変動例１のセリフ音を示す説明図である。
【図１７５】低ベースにおける変動例２のセリフ音を示す説明図である。
【図１７６】低ベースにおける変動例２のセリフ音を示す説明図である。
【図１７７】連打チャンスのセリフ音を示す説明図である。

【図１７８】ＳＰリーチＡのセリフ音を示す説明図である。
【図１７９】ＳＰリーチＡのセリフ音を示す説明図である。
【図１８０】ＳＰリーチＡのセリフ音を示す説明図である。
【図１８１】ＳＰリーチＡのセリフ音を示す説明図である。
【図１８２】ＳＰリーチＢのセリフ音を示す説明図である。
【図１８３】ＳＰリーチＢのセリフ音を示す説明図である。
【図１８４】ＳＰリーチＢのセリフ音を示す説明図である。
【図１８５】ＳＰリーチＢのセリフ音を示す説明図である。
【図１８６】ＳＰリーチＢのセリフ音を示す説明図である。
【図１８７】高ベースにおける変動例１のセリフ音を示す説明図である。
【図１８８】高ベースにおける変動例２のセリフ音を示す説明図である。
【図１８９】連打チャンスのセリフ音を示す説明図である。
【図１９０】ＳＰリーチＣのセリフ音を示す説明図である。
【図１９１】ＳＰリーチＣのセリフ音を示す説明図である。
【図１９２】ＳＰリーチＣのセリフ音を示す説明図である。
【図１９３】ＳＰリーチＤのセリフ音を示す説明図である。
【図１９４】ＳＰリーチＤのセリフ音を示す説明図である。
【図１９５】ＳＰリーチＤのセリフ音を示す説明図である。
【図１９６】状況毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図１９７】状況毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図１９８】状況毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図１９９】状況毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２００】状況毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２０１】状況毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２０２】状況毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２０３】状況毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２０４】状況毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２０５】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２０６】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２０７】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２０８】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２０９】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２１０】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２１１】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２１２】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２１３】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２１４】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２１５】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２１６】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２１７】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２１８】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２１９】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２２０】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２２１】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２２２】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２２３】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２２４】サブ変動パターン毎の音声出力のまとめを示す説明図である。
【図２２５】サブ変動パターン毎の出力回数・シーン回数表を示す説明図である。
【図２２６】ＳＰリーチＡのタイムチャートを示す説明図である。
【図２２７】ＳＰリーチＡのタイムチャートを示す説明図である。

【図２２８】ファンファーレ期間のセリフ音を示す説明図である。
【図２２９】ファンファーレ期間のセリフ音を示す説明図である。
【図２３０】ファンファーレ期間のタイムチャートを示す説明図である。
【図２３１】ファンファーレ期間のタイムチャートを示す説明図である。
【図２３２】ファンファーレ期間のランプの態様を示す説明図である。
【図２３３】ファンファーレ期間のランプの態様を示す説明図である。
【図２３４】大当りラウンド中のセリフ音を示す説明図である。
【図２３５】大当りラウンド中のランプの態様を示す説明図である。
【図２３６】プレミアムキャラクタを用いた演出を示す説明図である。
【図２３７】プレミアムキャラクタを用いた演出を示す説明図である。
【図２３８】各ベース状態でのリーチ時を示す説明図である。
【図２３９】低ベース状態でのリーチ時の種々の態様を示す説明図である。
【図２４０】低ベース状態でのリーチ後からＳＰリーチまでの期間の種々の態様を示す説明図である。
【図２４１】高ベース状態でのリーチ後からＳＰリーチまでの期間の種々の態様を示す説明図である。
【図２４２】パターン１～６の実行期間を示す説明図である。
【図２４３】パターン１～６の実行振り分けを示す説明図である。
【図２４４】ＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥを示す説明図である。
【図２４５】ＨＹＰＥＲＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥを示す説明図である。
【図２４６】ＨＹＰＥＲＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥを示す説明図である。
【図２４７】ＨＹＰＥＲＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥを示す説明図である。
【図２４８】ゾーン演出のセリフ音を示す説明図である。
【図２４９】ゾーン演出のセリフ音を示す説明図である。
【図２５０】タイトル報知のチャンスアップを示す説明図である。
【図２５１】リーチ時のチャンスアップを示す説明図である。
【図２５２】キャラクタの口の動きを示す説明図である。
【図２５３】キャラクタの口の動きを示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
本発明に係る遊技機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。尚、以下の実施例では、特別図柄や飾り図柄の「可変表示」を「変動表示」や単に「変動」と表記する場合がある。
【００１０】
［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、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた

位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
　前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
　次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。
　対応図面：図７２～図７４
　尚、本形態において、
『有利状態』は本実施の形態における『大当り遊技状態』に該当し、
『遊技制御手段』は本実施の形態における『ＣＰＵ１０３』に該当し、
『演出実行手段』は本実施の形態における『演出制御用ＣＰＵ１２０』に該当し、
『保留記憶手段』は本実施の形態における『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１』や『第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂ』に該当し、
『所定数』は本実施の形態における『第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が４個であること』に該当し、
『開始態様』は本実施の形態における『出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『完了態様』は本実施の形態における『出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『途中態様』は本実施の形態における『出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『保留シフト』は本実施の形態における『シフトアニメーション』に該当し、
『特定期間』とは本実施の形態における『シフトアニメーションの表示実行期間である３３０ｍｓ』に該当し、
『所定期間』とは本実施の形態における『出現アニメーションの表示実行期間である６６０ｍｓ』に該当し、
『保留表示位置』とは本実施の形態における『保留記憶表示エリア５Ｕ』に該当する。
【００１１】
　［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、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。
対応図面：図７２、図７３、図７５、図７６

【００１２】

［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、

遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。
対応図面：図７２、図７３、図８１、図８２
【００１３】

［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、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。

対応図面：図７２、図７３、図７５、図７６、図８１～図８４

尚、本形態において、

『保留記憶数０時可変表示が終了する直前』とは『保留記憶数が０個の可変表示が終了するまで３３ｍｓ未満のタイミング』に該当し、

『保留記憶数０時可変表示が終了した直後』とは『保留記憶数が０個の可変表示が終了してから３３ｍｓ未満のタイミング』に該当する。

【００１４】

［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、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変

化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　　次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の段階的変化で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。
　対応図面：図５６、図７２～図７４
【００１５】
　［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、
　遊技制御手段と、
　演出実行手段と、
　保留記憶手段と、を備え、
　前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
　前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
　前記演出実行手段は、
　　保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
　　可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
　　前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の表示で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

対応図面：図５６、図７２、図７３、図７５、図７６

【００１６】

［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、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいて

に表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができ、既にＮ数目に対応する保留表示位置に表示されていた保留表示が移動するときに、Ｎ数目に対応する保留表示位置に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の表示で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

対応図面：図５６、図７２、図７３、図８１、図８２

【００１７】

［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、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いとき

に、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的変化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の段階的変化で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

対応図面：図５６、図７２、図７３、図７５、図７６、図８１～図８４

【００１８】

［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、

遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、入賞演出は、段階的変化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。

対応図面：図７２～図７４、図９２
尚、本形態において、
『入賞演出』は『入賞時フラッシュ演出』に該当する。
【００１９】
［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、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可

変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、入賞演出は、段階的変化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。
対応図面：図７２、図７３、図７５、図７６、図９２
【００２０】
［形態１１］
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、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた

後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が該所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができ、既にＮ数目に表示されていた保留表示が移動するときに、Ｎ数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、入賞演出は、段階的変化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。
　対応図面：図７２、図７３、図８１、図８２、図９２
【００２１】
　［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、
　遊技制御手段と、
　演出実行手段と、
　保留記憶手段と、を備え、
　前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
　前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
　前記演出実行手段は、
　　保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示

が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的変化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、入賞演出は、段階的変化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。

対応図面：図７２、図７３、図７５、図７６、図８１～図８４、図９２

【００２２】

［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、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち１の保留表示

を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の１つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の１つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶

時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図６９、図７２～図７４

尚、本形態において、

『通常保留表示』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによる白色の保留表示』に該当し、

『特殊保留表示』は本実施の形態における『保留変化演出の実行が決定されたことによる青色及び赤色の保留表示』に該当し、

『通常開始態様』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される白色の保留表示』に該当し、

『通常完了態様』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『通常途中態様』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『特殊開始態様』は本実施の形態における『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当し、

『特殊完了態様』は本実施の形態における『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当し、

『特殊途中態様』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当する。

【００２３】

［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、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち１の保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の１つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の１つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留

記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示の開始と同じタイミングで記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図６９、図７２、図７３、図７５、図７６

【００２４】

［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、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち１の保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の１つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の１つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させ

ることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができ、また、既にＮ数目に表示されていた保留表示が移動するときに、Ｎ数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図６９、図７２、図７３、図８１、図８２

【００２５】

［形態１６］

形態１６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、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち１の保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の１つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の１つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常

開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている

状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記通常保留表示を前記通常完了態様から表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記特殊保留表示を前記特殊完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的変化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、

保留記憶を遊技者がより認識しやすい。
対応図面：図６９、図７２、図７３、図７５、図７６、図８１～図８４
【００２６】
［形態１７］
形態１７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、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
第１モードと、該第１モードとは異なる第２モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、
保留記憶が記憶されたときに前記第１モードに対応する第１モード保留表示と、前記第２モードに対応する第２モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、
前記第１モード中に保留記憶が記憶されたときに、第１モード開始態様と、第１モード完了態様と、該第１モード完了態様の１つ前の態様である第１モード完了前態様を含む複数の第１モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第１モード保留表示を表示可能であり、
前記第２モード中に保留記憶が記憶されたときに、第２モード開始態様と、第２モード完了態様と、該第２モード完了態様の１つ前の態様である第２モード完了前態様を含む複数の第２モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第２モード保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第

１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、
　　前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、
　前記第１モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、
　前記第２モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示する、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。
　対応図面：図７２～図７４、図９２
　尚、本形態において、
『第１モード』は本実施の形態における『演出モードＡ』に該当し、
『第２モード』は本実施の形態における『演出モードＢ』に該当し、
『第１モード保留表示』は本実施の形態における『演出モードＡでの立方体の保留表示』に該当し、
『第２モード保留表示』は本実施の形態における『演出モードＢでの正八面体の保留表示』に該当し、
『第１モード開始態様』は本実施の形態における『演出モードＡにおいて出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『第１モード完了態様』は本実施の形態における『演出モードＡにおいて出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『第２モード途中態様』は本実施の形態における『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『第２モード開始態様』は本実施の形態における『演出モードＢにおいて出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第２モード完了態様』は本実施の形態における『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『第２モード途中態様』は本実施の形態における『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当する。
【００２７】
［形態１８］
形態１８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、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
第１モードと、該第１モードとは異なる第２モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、
保留記憶が記憶されたときに前記第１モードに対応する第１モード保留表示と、前記第２モードに対応する第２モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、
前記第１モード中に保留記憶が記憶されたときに、第１モード開始態様と、第１モード完了態様と、該第１モード完了態様の１つ前の態様である第１モード完了前態様を含む複数の第１モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第１モード保留表示を表示可能であり、
前記第２モード中に保留記憶が記憶されたときに、第２モード開始態様と、第２モード完了態様と、該第２モード完了態様の１つ前の態様である第２モード完了前態様を含む複数の第２モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第２モード保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示

位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示の開始と同じタイミングで新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図７２、図７３、図７５、図７６、図９２
【００２８】
［形態１９］
形態１９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、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
第１モードと、該第１モードとは異なる第２モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、
保留記憶が記憶されたときに前記第１モードに対応する第１モード保留表示と、前記第２モードに対応する第２モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、
前記第１モード中に保留記憶が記憶されたときに、第１モード開始態様と、第１モード完了態様と、該第１モード完了態様の１つ前の態様である第１モード完了前態様を含む複数の第１モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第１モード保留表示を表示可能であり、
前記第２モード中に保留記憶が記憶されたときに、第２モード開始態様と、第２モード完了態様と、該第２モード完了態様の１つ前の態様である第２モード完了前態様を含む複数の第２モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第２モード保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができ、既にＮ数目に表示されていた保留表示が移動するときに、Ｎ数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表

示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。
対応図面：図７２、図７３、図８１、図８２、図９２
【００２９】
［形態２０］
形態２０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、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
第１モードと、該第１モードとは異なる第２モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、
保留記憶が記憶されたときに前記第１モードに対応する第１モード保留表示と、前記第２モードに対応する第２モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、
前記第１モード中に保留記憶が記憶されたときに、第１モード開始態様と、第１モード完了態様と、該第１モード完了態様の１つ前の態様である第１モード完了前態様を含む複数の第１モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第１モード保留表示を表示可能であり、
前記第２モード中に保留記憶が記憶されたときに、第２モード開始態様と、第２モード完了態様と、該第２モード完了態様の１つ前の態様である第２モード完了前態様を含む複数の第２モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第２モード保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様

から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記第１モード保留表示を前記第１モード完了態様から表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記第２モード保留表示を前記第２モード完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐこ

とができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的変化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図７２、図７３、図７５、図７６、図８１～図８４、図９２

【００３０】

［形態２１］

形態２１の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、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、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移

動させ、
　前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、
　前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、
　前記演出制御手段は、
　前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
　特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
　前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
　　次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　　次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後で

の切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図３９、図７２～図７４

尚、本形態において、

『演出制御手段』は本実施の形態における『演出制御用ＣＰＵ１２０』に該当し、

『記憶手段』は本実施の形態における『ＲＡＭ１０２、特に遊技制御用データ保持エリア００１ＳＧ１５０』に該当し、

『特定識別情報』は本実施の形態における『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する８つのＬＥＤ』に該当し、

『遊技制御手段側発光手段』は本実施の形態における『特図ユニット２０１を構成するＬＥＤ、特に第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤ』に該当し、

『演出制御手段側発光手段』は本実施の形態における『第１サブ保留表示器１５１Ａ、第２サブ保留表示器１５１Ｂを構成するＬＥＤ』に該当し、

『当該可変表示記憶領域』は本実施の形態における『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂでの保留番号「０」のエントリ（格納領域）』に該当し、

『第１保留記憶領域』は本実施の形態における『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂでの保留番号「１～４」のエントリ（格納領域）』に該当し、

『始動領域』は本実施の形態における『第１始動入賞口（入賞球装置６Ａ）や第２始動入賞口（可変入賞球装置６Ｂ）』に該当する。

【００３１】

［形態２２］

形態２２の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、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、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能

であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、
前記演出制御手段は、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな

特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図３９、図７２、図７３、図７５、図７６

【００３２】

［形態２３］

形態２３の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、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、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、
前記演出制御手段は、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する

保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行されているときにおいて、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図３９、図７２、図７３、図８１、図８２

【００３３】

［形態２４］

形態２４の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、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、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、
前記演出制御手段は、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の

可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示が実行されているときにおいて、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。
対応図面：図３９、図７２、図７３、図７５、図７６、図８１～図８４
【００３４】
［形態２５］
形態２５の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行い、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、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様へ

の変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図７２～図７４、図８８、図８９

尚、本形態において、

『表示手段』は本実施の形態における『画像表示装置５』に該当し、

『保留球数表示』は本実施の形態における『保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示』に該当する。

【００３５】

［形態２６］

形態２６の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、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、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させる

ことができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図７２、図７３、図７５、図７６、図８８、図８９
【００３６】
［形態２７］
形態２７の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行い、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、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行されているときにおいて、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図７２、図７３、図８１、図８２、図８８、図８９

【００３７】

［形態２８］

形態２８の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、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、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が

記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示が実行されているときにおいて、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図７２、図７３、図７５、図７６、図８１～図８４、図８８、図８９

【００３８】

［形態２９］

形態２９の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、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、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、

特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１

つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図７２～図７４、図８５

尚、本形態において、

『遊技制御手段側発光手段』は本実施の形態における『特図ユニット２０１を構成するＬＥＤ、特に第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ』

『初期態様』は本実施の形態における『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤが点灯した態様』に該当し、

『最終態様』は本実施の形態における『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち８個目のＬＥＤが点灯した態様』に該当し、

『特定表示』は本実施の形態における『アクティブ表示』に該当する。

【００３９】

［形態３０］
形態３０の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行い、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、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、
特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな

特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図７２、図７３、図７５、図７６、図８５

【００４０】

［形態３１］

形態３１の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、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、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発

光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、
特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行されているときにおいて、
前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図７２、図７３、図８１、図８２、図８５

【００４１】

［形態３２］

形態３２の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、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、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、

特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報

の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示が実行されているときにおいて、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いと

きであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図７２、図７３、図７５、図７６、図８１～図８５

【００４２】

［形態３３］

形態３３の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行していることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示が実行されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に、始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記演出制御手段側発光手段が特定識別情報の可変表示が実行されていることに対応する態様に変化するよりも先に前記遊技制御手段側発光手段が特定識別情報の可変表示を実行していることに対応する態様に変化する、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に演出制御手段側発光手段を視認可能とすることで、複数の手段を用いて特定識別情報の可変表示が実行されていることを認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図８５
尚、本形態において、
『第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域』は本実施の形態における『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａと第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂ』に該当する。
【００４３】
［形態３４］
形態３４の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様

とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図３９

【００４４】

［形態３５］

形態３５の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させることに基づいて前記演出制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に演出制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図８３、図８５

【００４５】

［形態３６］

形態３６の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記演出制御手段は、

前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない場合は、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対

応する態様の前記保留球数表示を表示させることが可能であり、
　前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示させることが可能であり、
　前記遊技制御手段は、
　前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
　可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
　前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
　前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
　前記演出制御手段は、
　前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示させ、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させることに基づいて前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示を表示させる制御を実行し、
　前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示せず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示の表示を維持する、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に表示手段の保留球数表示を、保留記憶数が１である表示から保留記憶数が０である表示とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１である表示となることとなり、却って保留球数表示が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。
　対応図面：図１００
【００４６】
　［形態３７］
　形態３７の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
　遊技制御手段と、

演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記演出制御手段は、前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とする、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に演出制御手段側発光手段を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図８１、図８２
【００４７】
［形態３８］
形態３８の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、

表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とすることが可能であり、
前記演出制御手段は、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様で表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記演出制御手段は、前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とする、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図８８、図８９
【００４８】

［形態３９］
形態３９の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図８５
【００４９】
［形態４０］
形態４０の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段で表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記装飾識別情報の可変表示を開始させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、装飾識別情報の可変表示を実行することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、装飾識別情報の可変表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図８６、図８７

【００５０】

［形態４１］
形態４１の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記演出制御手段は、
特定識別情報の可変表示が実行されるときに前記演出制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記演出制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えを実行し、その後、特定表示を表示することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、演出制御手段側発光手段の表示態様が初期態様となってから最終態様となるまでに、特定表示の表示を開始することで、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えのみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

【００５１】

［形態４２］
形態４２の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記演出制御手段は、
特定識別情報の可変表示が実行されるときに前記演出制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段で表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記演出制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記装飾識別情報の可変表示を開始する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えを実行し、その後、装飾識別情報の可変表示を実行することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、演出制御手段側発光手段の表示態様が初期態様となってから最終態様となるまでに、装飾識別情報の可変表示を開始することで、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えのみが実行されているよ

うに感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図８６、図８７
【００５２】
［形態４３］
形態４３の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記第１保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が前記当該可変表示記憶領域に移動されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って特別回数切り替えることで前記第１保留記憶領域に対応する表示位置から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って該特別回数よりも少ない特定回数切り替えることで該当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に表示させている該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の特別回数の切り替による動画像よりも、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図５２、図８１～図８４
尚、本形態において、
『切替周期』は本実施の形態における『画像更新周期の３３ｍｓ』に該当し、
『特別回数』は本実施の形態における『シフトアニメーションのフレーム数（１０フレーム）に対応する１０回（シフトアニメーション対応回数）』に該当し、
『特定回数』は本実施の形態における『終了アニメーションのフレーム数（５フレーム）

に対応する５回（終了アニメーション対応回数）』に該当する。
【００５３】
［形態４４］
形態４４の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されており、かつ前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って所定回数切り替えて前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を表示させ、
前記当該可変表示記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了されるときに、該当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って該所定回数よりも少ない特定回数切り替えて該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の特定回数の切り替による動画像よりも、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の所定回数の切り替えによる動画を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図５２、図７２、図７３
尚、本形態において、
『所定回数』は本実施の形態における『出現アニメーションのフレーム数（２０フレーム）に対応する２０回（出現アニメーション対応回数）』に該当する。
【００５４】
［形態４５］
形態４５の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されており、かつ前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って所定回数切り替えて前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を表示させ
該第１保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が該当該可変表示領域に移動されるときに、該特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って所定回数よりも少ない特定回数切り替えることで前記第１保留記憶領域に対応する表示位置から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動表示させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像よりも、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の所定回数の切り替えによる動画を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図５２

【００５５】

［形態４６］
形態４６の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ったＮ（Ｎ≧３０）回数を１周期として切り替えて表示させ、
該第１保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が該当該可変表示領域に移動されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ってＮ回数よりも少ない回数切り替えることで前記第１保留記憶領域に対応する表示位置から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動表示させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像のＮ回数を１周期とする動画像は、遊技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、移動していることを伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図５２及び変形例

【００５６】

［形態４７］
形態４７の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、
　前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ったＮ（Ｎ≧３０）回数を１周期として切り替えて表示させ、
　特定識別情報の可変表示が実行されておらず、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合に前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ってＮ回数よりも少ない回数切り替えることで前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を表示させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像のＮ回数を１周期とする動画像は、技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の切り替えによる動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、特定表示が新たに表示されていることを伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図５２及び変形例
【００５７】
［形態４８］
形態４８の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
　画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
　特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
　特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
　特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、
前記遊技制御手段は、
　前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
　特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
　前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ったＮ（Ｎ≧３０）回数を１周期として切り替えて表示させ、
　特定識別情報の可変表示が終了される場合に前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ってＮ回数よりも少ない回数切り替えることで前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に表示された該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像のＮ回数を１周期とする動画像は、遊技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、可変表示の終了に

対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の切り替による動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、終了していることを伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図５２及び変形例

【００５８】

［形態４９］

形態４９の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させる制御を行うことが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、

前記演出制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されてない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過してから所定期間後に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示の表示を透過率が低い態様で表示させ、前記第１保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が前記当該可変表示記憶領域に移動されることで、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示させた該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合、前記始動領域を遊技媒体が通過してから前記所定期間後に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示の表示を透過率が高い態様で開始し、その後に透過率が高い態様から透過率が低い態様へ変化させる出現アニメーションを実行させることで該特定表示を表示させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、いち早く遊技媒体による始動領域の通過を伝えるために、特定表示の表示態様を透過率が低く認識しやすい表示態様とし、保留記憶がないが可変表示を実行している状況においては、可変表示にも注目しているため、急に表示することによって特定表示がされたことがわかりにくくなってしまうことを防止するために、徐々に表示するようにすることで、出現アニメーションを用いて遊技媒体による始動領域の通過を伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図５４、図５５、図５８、図５９、図６５

【００５９】
［形態５０］
形態５０の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
デモンストレーション表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域と、を含み、
前記遊技制御手段は、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がないときに、前記デモンストレーション表示を表示させることが可能であり、
前記デモンストレーション表示を表示させているときに、前記始動領域を遊技媒体が通過した場合、該デモンストレーション表示の表示を終了させ、かつ前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示を表示させ、該特定表示を表示させた次の前記切替周期から該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させる移動アニメーションを開始する、
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表示を捌けさせるとともに特定表示を一旦、第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示し、その後、当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動するようにすることで、デモンストレーション表示中に、始動領域を遊技媒体が通過したことを伝えやすくすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図８６、図８７
尚、本形態において、
『デモンストレーション表示』は本実施の形態における『デモ表示演出』に該当する。
【００６０】
［形態５１］
形態５１の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
演出設定に関する案内表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域と、を含み、
前記遊技制御手段は、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がないときに、前記案内表示を表示させることが可能であり、
前記案内表示を表示させているときに、前記始動領域を遊技媒体が通過した場合、該案内表示の表示を終了させ、かつ前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示を表示させ、該特定表示を表示させた次の前記切替周期から該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させる移動アニメーションを開始する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、案内表示を捌けさせるとともに特定表示を一旦、第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示し、その後、当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動するようにすることで、案内表示中に、始動領域を遊技媒体が通過したことを伝えやすくすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図９０、図９１
尚、本形態において、
『案内表示』は本実施の形態における『メニュー案内表示』に該当する。
【００６１】
［形態５２］
形態５２の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行しているときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶し

、該記憶に応じた特定コマンドを前記演出制御手段に送信し、その後、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新させる処理を実行し、
前記演出制御手段は、受信した前記特定コマンドに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段は演出制御手段に先に特定コマンドを送り、その後、遊技制御手段自体が制御する遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を行うことで、遊技制御手段側発光手段の態様の変化が順次行われる場合でも期間が空きすぎないようにすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図４２、図７２～図７６
尚、本形態において、『特定コマンド』は本実施の形態における『保留記憶数通知コマンド』に該当する。

【００６２】

［形態５３］
形態５３の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
特定識別情報の可変表示を実行しているときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶し、その後該通過に対応する特定識別情報の可変表示が開始されることに基づき、該通過に対応する特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、該移動に応じた特定コマンドを前記演出制御手段に送信し、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行し、
前記演出制御手段は、受信した前記特定コマンドに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段は演出制御手段に先に特定コマンドを送り、その後、遊技制御手段自体が制御する遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を行うことで、保留記憶数の減少に対応する遊技制御手段側発光手段の態様の変化が順次行われる場合でも期間が空きすぎないようにすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図４２、図７２～図７６
尚、本形態において、『特定コマンド』は本実施の形態における『保留記憶数通知コマンド』に該当する。

【００６３】
［形態５４］
形態５４の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
メイン状態表示灯と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、
特定識別情報の可変表示を実行するときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新し、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、該通過に基づいて特定識別情報の可変表示に関する情報を前記記憶手段に記憶し、その後、該通過に基づく特定識別情報の可変表示の可変表示期間を設定する可変表示期間設定処理を行い、その後、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新し、その後、該可変表示期間設定処理で設定された特定識別情報の可変表示期間の減算を行う減算処理を開始する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に可変表示の実行を示す態様とし、その後、可変表示期間の減算を行うことで、遊技者に可変表示がされていることとを示しつつ可変表示期間の減算をすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図４２、図７２～図７６
【００６４】
（本発明と本実施の形態との対応関係）
尚、本実施の形態において、『大当り遊技状態』は本発明の『有利状態』に該当し、『ＣＰＵ１０３』は本発明の『遊技制御手段』に該当し、『演出制御用ＣＰＵ１２０』は本発明の『演出実行手段』に該当し、『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１』や『第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂ』は本発明の『保留記憶手段』に該当し、『第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が４個であること』は本発明の『所定数』に該当し、『出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『開始態様』に該当し、『出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『完了態様』に該当し、『出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『途中態様』に該当し、『シフトアニメーション』は本発明の『保留シフト』に該当し、『シフトアニメーションの表示実行期間である３３０ｍｓ』は本発明の『特定期間』に該当し、『出現アニメーションの表示実行期間である６６０ｍｓ』は本発明の『所定期間』に該当する。
【００６５】
また、『保留記憶数が０個の可変表示が終了するまで３３ｍｓ未満のタイミング』は本発明の『保留記憶数０時可変表示が終了する直前』に該当し、『保留記憶数が０個の可変表示が終了してから３３ｍｓ未満のタイミング』は本発明の『保留記憶数０時可変表示が

終了した直後』に該当する。
【００６６】
　また、『入賞時フラッシュ演出』は本発明の『入賞演出』に該当する。
【００６７】
　また、『保留変化演出の非実行が決定されたことによる白色の保留表示』は本発明の『通常保留表示』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによる青色及び赤色の保留表示』は本発明の『特殊保留表示』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される白色の保留表示』は本発明の『通常開始態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『通常完了態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『通常途中態様』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊開始態様』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊完了態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊途中態様』に該当する。
【００６８】
　また、『演出モードＡ』は本発明の『第１モード』に該当し、『演出モードＢ』は本発明の『第２モード』に該当し、『演出モードＡでの立方体の保留表示』は本発明の『第１モード保留表示』に該当し、『演出モードＢでの正八面体の保留表示』は本発明の『第２モード保留表示』に該当し、『演出モードＡにおいて出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第１モード開始態様』に該当し、『演出モードＡにおいて出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第１モード完了態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード途中態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード開始態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード完了態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード途中態様』に該当する。
【００６９】
　また、『演出制御用ＣＰＵ１２０』は本発明の『演出制御手段』に該当し、『ＲＡＭ１０２、特に遊技制御用データ保持エリア００１ＳＧ１５０』は本発明の『記憶手段』に該当し、『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する８つのＬＥＤ』は本発明の『特定識別情報』に該当し、『特図ユニット２０１を構成するＬＥＤ、特に第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤ』は本発明の『遊技制御手段側発光手段』に該当し、『第１サブ保留表示器１５１Ａ、第２サブ保留表示器１５１Ｂを構成するＬＥＤ』は本発明の『演出制御手段側発光手段』に該当し、『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂでの保留番号「０」のエントリ（格納領域）』は本発明の『当該可変表示記憶領域』に該当し、『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂでの保留番号「１～４」のエントリ（格納領域）』は本発明の『第１保留記憶領域』に該当し、『第１始動入賞口（入賞球装置６Ａ）や第２始動入賞口（可変入賞球装置６Ｂ）』は本発明の『始動領域』に該当する。

【００７０】
　また、『画像表示装置５』は本発明の『表示手段』に該当し、『保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示』は本発明の『保留球数表示』に該当する。
【００７１】
　また、『特図ユニット２０１を構成するＬＥＤ、特に第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ』は本発明の『遊技制御手段側発光手段』に該当し、『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤが点灯した態様』は本発明の『初期態様』に該当し、『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち８個目のＬＥＤが点灯した態様』は本発明の『最終態様』に該当し、『アクティブ表示』は本発明の『特定表示』に該当する。
【００７２】
　また、『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａと第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂ』は本発明の『第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域』に該当する。
【００７３】
　また、『画像更新周期の３３ｍｓ』は本発明の『切替周期』に該当し、『シフトアニメーションのフレーム数（１０フレーム）に対応する１０回（シフトアニメーション対応回数）』は本発明の『特別回数』に該当し、『終了アニメーションのフレーム数（５フレーム）に対応する５回（終了アニメーション対応回数）』は本発明の『特定回数』に該当し、『出現アニメーションのフレーム数（２０フレーム）に対応する２０回（出現アニメーション対応回数）』は本発明の『所定回数』に該当する。
【００７４】
　また、『デモ表示演出』は本発明の『デモンストレーション表示』に該当し、『メニュー案内表示』は本発明の『案内表示』に該当し、『保留記憶数通知コマンド』は本発明の『特定コマンド』に該当する。
【００７５】
　（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。
【００７６】
　遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方）には、特図ユニット２０１が設けられている。該特図ユニット２０１は、図１８（Ａ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ及び第２保留表示器２５Ｂ、普通図柄表示器２０、普図保留表示器２５Ｃ、ラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９から構成されている。
【００７７】
　（特別図柄表示装置）
　第１特別図柄表示装置４Ａは８つのＬＥＤにより構成され、第２特別図柄表示装置４Ｂも８つのＬＥＤにより構成される。８つのＬＥＤ１つ１つを特定識別情報（特別図柄）と呼ぶ。また、８つのＬＥＤのまとまりを複数種類の特定識別情報（複数種類の特別図柄）と呼ぶ。第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂは、第１始動入賞口や第２始動入賞口への入賞が発生（始動条件が成立）することで、複数種類の特別図柄の可変表示を行い、特別図柄の組合せ（８つのＬＥＤの点灯、消灯の組合せ）が該パチンコ遊技機１であらかじめ定められた組合せとなることで、「大当り」や「はずれ」となったことを示す装置である。
【００７８】
　（特別図柄の可変表示）

特別図柄の「可変表示」とは、８つのＬＥＤをあらかじめ定められた法則で点灯や消灯させることにより、特別図柄の組合せが出るまでの期間であることを示すものである。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【００７９】

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。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。

【００８０】

（保留表示器）

第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとは、それぞれ２つのＬＥＤから構成されている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって、第１特図保留記憶数を表示し、第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって、第２特図保留記憶数を表示する。例えば、第１保留表示器２５Ａや第２保留表示器２５Ｂは、１個目のＬＥＤのみを点灯させることによって特図保留記憶数が１個であることを示し、１個目と２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が２個であることを示し、１個目のＬＥＤを点滅させる一方で２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が３個であることを示し、１個目のＬＥＤと２個目のＬＥＤの両方を点滅させることで特図保留記憶数が４個であることを示す。

【００８１】

（普通図柄表示器）

また、普通図柄表示器２０は、４つのＬＥＤから構成され、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。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【００８２】

普図保留表示器２５Ｃは、例えば２つのＬＥＤから構成されており、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の点灯個数や点灯態様によって表示する。例えば、普図保留表示器２５Ｃは、１個目のＬＥＤのみを点灯させることによって普図保留記憶数が１個であることを示し、１個目と２個目のＬＥＤを点灯させることによって普図保留記憶数が２個であることを示し、１個目のＬＥＤを点滅させる一方で２個目のＬＥＤを点灯させることによって普図保留記憶数が３個であることを示し、１個目のＬＥＤと２個目のＬＥＤの両方を点滅させることで普図保留記憶数が４個であることを示す。

【００８３】

（ラウンド数表示器）

ラウンド数表示器２６は、５つのＬＥＤから構成されており、これらＬＥＤの点灯・消灯の組み合わせによって後述する大当り遊技状態におけるラウンド数を報知する。当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９は、それぞれ１つのＬＥＤである。当り表示灯２７は、後述する大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤであり、右打ち表示灯２８は、後述する時短状態、確変状態、大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤであり、状態表示灯は、後述する時短状態及び確変状態の期間において点灯するＬＥＤである。

【００８４】

（画像表示装置）

図１に示すように、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。

【００８５】

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。

【００８６】

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（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、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。

【００８７】

（入賞球装置）

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。

【００８８】

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。尚、本実施の形態における入賞球装置６Ａは、遊技者が打ち出した遊技球のうち、画像表示装置５の左側の領域（左遊技領域）を流下する遊技球が入賞可能なように配置されている。

【００８９】

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。

【００９０】

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普通入賞口１０が設けられる。この場合には、普通入賞口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。

【００９１】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装

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

【００９２】

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

【００９３】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および普通入賞口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。

【００９４】

普通入賞口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。尚、本実施の形態における可変入賞球装置６Ｂ及び特別可変入賞球装置７は、遊技者が打ち出した遊技球のうち、画像表示装置５の右側の領域（右遊技領域）を流下する遊技球が入賞可能であるとともに、画像表示装置５の左側の領域（左遊技領域）を流下する遊技球が入賞不能或いは入賞困難なように配置されている。

【００９５】

（通過ゲート）

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。

【００９６】

（アウト口）

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。

【００９７】

（その他演出装置）

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。スピーカ８Ｒはキャラクタ装飾１０１の後ろに位置している。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。

【００９８】

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（図２参照）。また、各種ランプについては後述する。

【００９９】

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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

（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。

【０１０５】

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）。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

時短状態では、平均的な特図可変表示時間（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。

【０１１６】

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。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の確変状態は、時短状態よりも平均的な特図可変表示時間が短縮される遊技状態である。

【０１１７】

つまり、本実施の形態における通常状態は、主に遊技者が画像表示装置５の左側の遊技領域（左遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによって、第１特別図柄の可変表示が実行される遊技状態であって、本実施の形態における時短状態や確変状態は、主に遊技者が画像表示装置５の右側の遊技領域（右遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによって、第２特別図柄の可変表示が実行される遊技状態である。また、本実施の形態における大当り遊技状態は、主に遊技者が画像表示装置５の右側の遊技領域（右遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによって、大入賞口に遊技球を入賞させることによって多くの賞球の払い出しを得ることができる遊技状態である。

【０１１８】
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。
【０１１９】
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。
【０１２０】
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。
【０１２１】
尚、本実施の形態における通常状態は、遊技者が遊技球を主に左遊技領域に向けて打ち出すことによって遊技球が第１始動入賞口に入賞可能である一方で遊技球が第２始動入賞口には入賞困難、または入賞不能な遊技状態である。また、本実施の形態における時短状態や確変状態は、遊技者が遊技球を主に右遊技領域に向けて打ち出すことによって遊技球が第２始動入賞口に入賞可能である一方で遊技球が第１始動入賞口には入賞困難、または入賞不能な遊技状態である。
【０１２２】
尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。
【０１２３】
（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。
【０１２４】
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。
【０１２５】
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。

【０１２６】
　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。
【０１２７】
　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。
【０１２８】
　大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。
【０１２９】
　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。
【０１３０】
　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。
【０１３１】
　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。
【０１３２】
　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。
【０１３３】
　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）。
【０１３４】
　（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図２及び図３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

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、シリアル通信回路１０６を備える。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

Ｉ／Ｏ１０５は、例えば、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、特定領域スイッチ２４、普通入賞口スイッチ２５や、エラーを検出するための図示しない磁石センサ、電波センサ、近接センサ、枠近接センサからの各種信号がスイッチ回路１１０を介して入力される入力ポート１０５ａと、ソレノイド８１、８２や特図ユニット２０１を構成する各表示器、表示装置、表示灯を制御（駆動）するための信号が出力回路１１１を介して出力される（伝送される）出力ポート１０５ｂと、を含んで構成される。

【０１４１】

スイッチ回路１１０は、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、特定領域スイッチ２４、普通入賞口スイッチ２

５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）を取り込んで入力ポート１０５ａ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。

【０１４２】

尚、本実施の形態におけるゲートスイッチ２１は、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを検知するためのスイッチであり、第１始動口スイッチ２２Ａは、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、第２始動口スイッチ２２Ｂは遊技球が第２始動入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、カウントスイッチ２３は遊技球が大入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、特定領域スイッチ２４は、遊技球が大入賞口内に設けられた特定領域を通過したことを検知するためのスイッチであり、普通入賞口スイッチ２５は、遊技球が普通入賞口１０に入賞したことを検知するためのスイッチである。

【０１４３】

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。

【０１４４】

出力回路１１１は、出力回路１１１からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。

【０１４５】

シリアル通信回路１０６は、全二重方式、非同期方式および標準ＮＲＺ（ノンリターンゼロ）符号化を用いたデータフォーマットで、各制御基板（例えば、図示しない払出制御基板や演出制御基板１２）のＣＰＵ（演出制御基板１２であれば演出制御用ＣＰＵ１２０）とシリアル通信を行う。シリアル通信回路１０６は、各制御基板のマイクロコンピュータに各種データ（例えば、払出信号（賞球個数コマンド）や演出制御コマンド）を送信する送信部と、各制御基板のマイクロコンピュータからの各種データ（例えば、賞球ＡＣＫコマンド）を受信する受信部とを含む。

【０１４６】

また、本実施の形態における主基板１１上には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００にて処理するためのデータを一時的に保存するための外部ＲＡＭ１０７も設けられている。更に、主基板１１には、特に図示しないが、パチンコ遊技機１の設定値を設定可能な設定値設定状態に切り替えるための設定キースイッチと、設定値設定状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するためのタッチスイッチとして機能する設定切替スイッチと、遊技機用枠３の開放を検知するための扉・枠開放スイッチ、本パチンコ遊技機におけるベース値等を表示可能な表示モニタも接続されている。尚、設定キースイッチ、設定切替スイッチ、表示モニタは、遊技者から操作不能なようにパチンコ遊技機１の背面側に設けられている。

【０１４７】

パチンコ遊技機１の背面側には、図示しない払出制御基板が設けられている。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（図示略）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。
【０１４８】
　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。
【０１４９】
　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。
【０１５０】
　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。
【０１５１】
　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。
【０１５２】
　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。
【０１５３】
　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。また、プッシュボタン３１Ｂ内には振動用モータ３６が設けられている。該振動用モータ３６は、演出制御基板１２と接続されており、演出制御用ＣＰＵ１２０から駆動信号を受信することで駆動可能となっている。つまり、本実施の形態のプッシュボタン３１Ｂは、振動用モータ３６の駆動によって振動することがある。
【０１５４】
　更に、画像表示装置５の右下方位置には、演出用表示ユニット２０２が設けられている。該演出用表示ユニット２０２は、図１８（Ｃ）に示すように、第１演出表示灯１５２Ａ及び第２演出表示灯１５２Ｂ、第１サブ保留表示器１５１Ａ及び第２サブ保留表示器１５１Ｂ、右打ちランプ１５３から構成されている。
【０１５５】
　第１演出表示灯１５２Ａは、第１特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置であり、また、第２演出表示灯１５２Ｂは、第２特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置である。これらはそれぞれ１つのＬＥＤから構成されている。
【０１５６】

第１サブ保留表示器１５１Ａは、第１特図保留記憶数を特定可能とするための表示器であり、また、第２サブ保留表示器１５１Ｂは、第２特図保留記憶数を特定可能とするための表示器である。これらはそれぞれ２つのＬＥＤから構成されており、これらＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数を表示可能となっている。例えば、第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂは、１個目のＬＥＤのみを点灯させることによって特図保留記憶数が１個であることを示し、１個目と２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が２個であることを示し、１個目のＬＥＤを点滅させる一方で２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が３個であることを示し、１個目のＬＥＤと２個目のＬＥＤの両方を点滅させることで特図保留記憶数が４個であることを示す。

【０１５７】

また、右打ちランプ１５３は、１つのＬＥＤであって、が時短状態、確変状態、大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤである。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

また、図４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、上位の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、下位の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。

【０１６１】

特に、図５に示すように、ＶＲＡＭ領域には、アクティブ表示エリア５Ｆにけるアクティブ表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕからアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動する１個目の保留表示と、を描画・配置するためのアクティブ表示画像描画領域、保留記憶表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた１個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕの１個目の保留表示の表示位置に向けて移動する２個目の保留表示と、を描画・配置するための第１保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた２個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕの２個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示と、を描画・配置するための第２保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた３個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕの３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示と、を描画・配置するための第３保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた４個目の保留表示を描画・配置するための第４保留表示画像描画領域がそれぞれ配置されている。

【０１６２】
本実施の形態では、アクティブ表示画像描画領域、第１保留表示画像描画領域～第４保留表示画像描画領域において描画・配置された各画像に加えて、背景画像を描画・配置するための背景画像描画領域や、飾り図柄画像を描画・配置するための飾り図柄画像描画領域等において描画・配置された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５に示すように、アクティブ表示画像描画領域、第１保留表示画像描画領域～第４保留表示画像描画領域においては、アクティブ表示画像描画領域にて描画される画像の表示優先度が最も高く設定されており、第１保留表示画像描画領域に描画される画像はアクティブ表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第２保留表示画像描画領域に描画される画像は第１保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第３保留表示画像描画領域に描画される画像は第２保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第４保留表示画像描画領域に描画される画像は第３保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されている。
【０１６３】
つまり、保留表示及びアクティブ表示に関する画像のうち、４個目の保留表示の表示位置に表示される画像は最も下層に表示される画像であり、３個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示の画像は、４個目の保留表示の表示位置に表示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、２個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び２個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示の画像は、３個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示の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、１個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び１個目の保留表示の表示位置に向けて移動する２個目の保留表示の画像は、２個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び２個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示の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、アクティブ表示の表示位置（アクティブ表示エリア５Ｆ）に表示される画像及びアクティブ表示の表示位置に向けて移動する１個目の保留表示の画像は、１個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び１個目の保留表示の表示位置に向けて移動する２個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。
【０１６４】
尚、本実施の形態において各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が０％に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を０％よりも高く設定し、画像表示装置５の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。
【０１６５】
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。
【０１６６】
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。
【０１６７】
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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

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。

【０１７０】

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。

【０１７１】

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。

【０１７２】

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。

【０１７３】

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可変表示開始指定である。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可変表示開始指定である。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。

【０１７４】

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。

【０１７５】

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「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。

【０１７６】

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。

【０１７７】

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。

【０１７８】

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。

【０１７９】

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。

【０１８０】

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特図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特図保留記憶数通知コマンドである。第１特図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特図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特図保留記憶数通知コマンドや第２特図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。

【０１８１】

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、はずれとなる可変表示においてリーチとなるか否か（リーチ演出が実行されるか否か）及びいずれの種別のリーチが実行されるか否か（ノーマルリーチのリーチ演出とスーパーリーチのリーチ演出とのどちらが実行されるか）の判定結果を示すはずれ演出パターンコマンドである。

【０１８２】

第１特図保留記憶数通知コマンドや第２特図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。

【０１８３】

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。

【０１８４】

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、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６、上記した乱数値ＭＲ１及び乱数値ＭＲ６の初期値決定用乱数値ＭＲ７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。

【０１８５】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ７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、後述する遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４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～ＭＲ７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。

【０１８６】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数

値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０１８７】

はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３は、可変表示がはずれとなる可変表示においてリーチとなるか否かを予め決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４は、可変表示がはずれとなる可変表示においてリーチとなる場合にノーマルリーチ、スーパーリーチのどちらとなるか、実行されるスーパーリーチの種別を予め決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０１８８】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。

【０１８９】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６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「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。初期値決定用の乱数値ＭＲ７は、上記した乱数値ＭＲ１や乱数値ＭＲ７の初期値を決定するために用いられる乱数値であり、例えば、「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。

【０１９０】

図７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。

【０１９１】

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。

【０１９２】

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。

【０１９３】

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２２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。

【０１９４】
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、「大当りＡ」や「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。

【０１９５】
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）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、ラウンド中にＶフタがショート開放する「大当りＡ」、ラウンド中にＶフタがロング開放する「大当りＢ」、「大当りＣ」とが設定されている。

【０１９６】
「大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが４回（いわゆる４ラウンド）、繰り返し実行される大当りである。「大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが４回（いわゆる４ラウンド）、繰り返し実行される大当りである。「大当りＣ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰り返し実行される大当りである。

【０１９７】
「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」のいずれの大当りであっても、Ｖ領域を遊技球が通過することで、大当り終了後の状態は、確変状態となる。確変状態は１００回転の大当り高確率状態である。本実施形態では、通常状態が約１／３００の大当り確率であり、確変状態が約１／８２の大当り確率である。確変状態に制御されることで併せて時短状態にも制御される。

【０１９８】
「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」のいずれの大当りであっても、Ｖ領域を遊技球が通過しないことで、大当り終了後の状態は、時短状態となる。時短状態は変動短縮や普図の変動時間が短くなる等の制御が行われる状態である。大当り確率は、通常状態と同じ約１／３００である。

【０１９９】
「大当りＡ」はＶフタがショート開放であるため、遊技者が右打ちをしっかりとしていた場合でもＶ領域を遊技球が通過することはほぼない設計となっているため、実質的に「大当りＡ」は時短状態に制御される大当りとなっている。

【０２００】
「大当りＢ」、「大当りＣ」はＶフタがロング開放であるため、遊技者が右打ちをしっかりとしていた場合、Ｖ領域を遊技球がほぼ通過する設計となっているため、実質的に「大当りＢ」、「大当りＣ」は確変状態に制御される大当りとなっている。

【０２０１】
時短状態、確変状態に制御された後は、特図２での変動がメインとなり、特図２で大当りした場合、「大当りＣ」が１００％決定されるため、２連目以降（いわゆる連チャン状態）での大当りは、一番有利な大当りとなり、確変状態での大当りの連続を遊技者が目指すゲーム性となっている。

【０２０２】
図１０は、ＲＯＭ１０１に記憶されるはずれ演出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はずれ演出判定テーブルは、特図表示結果を「はずれ」とすると決

定されたときに、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３に基づき、はずれ演出を非リーチとリーチのどちらにするか、つまり、可変表示においてリーチ演出を実行するか否かを決定するために参照されるテーブルである。例えば、乱数値ＭＲ３の値が１～８５の範囲内であれば、はずれ演出を非リーチ（リーチ演出を実行しないこと）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が８６～１００の範囲内であれば、はずれ演出をリーチ（リーチ演出を実行すること）に決定する。

【０２０３】

図１１（Ａ）～図１１（Ｃ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される変動パターン種別判定テーブルの構成例を示している。変動パターン種別判定テーブルは、はずれ演出判定テーブルにおいてはずれ演出をリーチ（リーチ演出を実行する）と決定した場合に、実行するリーチ（変動パターン種別）をノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγのいずれとするかを決定するためのテーブルである。本実施の形態では、遊技状態に応じて選択する変動パターン種別判定テーブルを異ならせている。

【０２０４】

具体的には、図１１（Ａ）～図１１（Ｃ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値にもとづいて変動パターン種別を判定し、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値にもとづいて変動パターン種別を判定し、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブルＣと乱数値ＭＲ４の値にもとづいて変動パターン種別を判定する。尚、変動パターン種別をノーマルリーチと決定することは、可変表示中においてノーマルリーチのリーチ演出を実行してはずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチαと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチαのリーチ演出を実行してはずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチβと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチβのリーチ演出を実行してはずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチγと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチγのリーチ演出を実行してはずれとすることを決定することである。

【０２０５】

例えば、図１１（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合は、乱数値ＭＲ４の値が１～８０の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定し、乱数値ＭＲ４の値が８１～９５の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチαに決定し、乱数値ＭＲ４の値が９６～１００の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチβに決定する。また、図１１（Ｂ）に示すように、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）である場合は、乱数値ＭＲ４の値が１～８０の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定し、乱数値ＭＲ４の値が８１～１００の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチγに決定する。また、図１１（Ｃ）に示すように、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合は、乱数値ＭＲ４の値が１～１００の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定する。

【０２０６】

図１２（Ａ）～図１２（Ｃ）は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合、時短状態（低確高ベース状態）である場合、確変状態（高確高ベース状態）である場合で、それぞれ可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。

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

【０２０７】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。

【０２０８】

本実施の形態において遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合については、図１２（Ａ）に示すように、特図可変表示時間が１２０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－１）、特図可変表示時間が５７５０ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－２）、特図可変表示時間が３７５０ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－３）、特図可変表示時間が２００００ｍｓであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－１Ａ）、特図可変表示時間が２５０００ｍｓであって、可変表示中に飾り図柄仮停止及び再可変表示を含む擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－１Ｂ）、特図可変表示時間が６００００ｍｓ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を経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２Ａ）、特図可変表示時間が６５０００ｍｓ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を経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２Ｂ）、特図可変表示時間が７００００ｍｓ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を経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３Ａ）、特図可変表示時間が７５０００ｍｓであって、擬似連演出が３回実行された後にノーマルリーチ後にスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３Ｂ）、特図可変表示時間が２００００ｍｓであってノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－１Ａ）、特図可変表示時間が２５０００ｍｓ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大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－１Ｂ）、特図可変表示時間が６００００ｍｓ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を経由してスーパーリーチα大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２Ａ）、特図可変表示時間が６５０００ｍｓ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を経由してスーパーリーチα大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２Ｂ）、特図可変表示時間が７００００ｍｓ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を経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３Ａ）、特図可変表示時間が７５０００ｍｓであって、擬似連演出が３回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３Ｂ）が設けられている。

【０２０９】

また、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）である場合については、図１２（Ｂ）に示すように、特図可変表示時間が７０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－４）、特図可変表示時間が２０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－５）、特図可変表示時間が１００００ｍｓであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４Ａ）、特図可変表示時間が１００００ｍｓ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はずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４Ｂ）、特図可変表示時間が３００００ｍｓ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を経由してスーパーリーチγはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－５Ａ）、特図可変表示時間が３５０００ｍｓ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を経由してスーパーリーチγはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－５Ｂ）、特図可変表示時間が１００００ｍｓであってノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－４Ａ）、特図可変表示時間が１５０００ｍｓ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大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－４Ｂ）、特図可変表示時間が３００００ｍｓ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を経由してス

ーパーリーチγ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－５Ａ）、特図可変表示時間が３５００００ｍｓ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を経由してスーパーリーチγ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－５Ｂ）が設けられている。

【０２１０】

更に、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合については、図１２（Ｃ）に示すように、特図可変表示時間が３０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－６）、特図可変表示時間が５００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－７）、特図可変表示時間が５０００ｍｓであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－６）、特図可変表示時間が５０００ｍｓであってノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－６）が設けられている。

【０２１１】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高く設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図可変表示時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。更に、遊技状態が通常状態である場合については、スーパーリーチβの方がスーパーリーチαよりも変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高く設定されている。

【０２１２】

また、本実施の形態においては、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５に加えて、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４を用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動パターンは、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５を含む２個以下の乱数値を用いて決定してもよいし、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５を含む４個以下の乱数値を用いて決定してもよい。

【０２１３】

図１３～１６は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態、はずれ演出、変動パターン種別等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【０２１４】

具体的には、図１３（Ａ）～図１３（Ｆ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がスーパーリーチαである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＥと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がスーパーリーチβである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＦと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【０２１５】

また、図１４（Ａ）～図１４（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＧと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個以上である場合は、は

ずれ用変動パターン判定テーブルＨと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＩと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がスーパーリーチγである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＪと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【０２１６】

更に、図１５（Ａ）～図１５（Ｃ）に示すように、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＫと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が２個以上である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＬと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＭと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【０２１７】

そして、図１６（Ａ）～図１６（Ｃ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは、大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは、大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは、大当り用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【０２１８】

例えば、図１３（Ａ）～図１３（Ｆ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１Ｂ）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＥを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９００の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２Ｂ）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＦを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９００の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３Ｂ）に決定する。

【０２１９】

また、図１４（Ａ）～図１４（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＧを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＨを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－５）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＩを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９２０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－４Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が

９２１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－４Ｂ）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＪを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９５０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチγはずれの変動パターン（ＰＡ２－５Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９５１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチγはずれの変動パターン（ＰＡ２－５Ｂ）に決定する。

【０２２０】

また、図１５（Ａ）～図１５（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＫを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－６）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＬを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－７）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＭを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－６）に決定する。

【０２２１】

また、図１６（Ａ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～３０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３１～８０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１Ｂ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が８１～１７０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が１７１～３２０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２Ｂ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３２１～６００の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が６０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３Ｂ）に決定する。

【０２２２】

また、図１６（Ｂ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～９０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－４Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９１～２８０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－４Ｂ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２８１～５８０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチγ大当りの変動パターン（ＰＢ１－５Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が５８１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチγ大当りの変動パターン（ＰＢ１－５Ｂ）に決定する。

【０２２３】

また、図１６（Ｃ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＣを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－６）に決定する。

【０２２４】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別にかかわらない１の割合で変動パターンを決定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、大当り種別に応じて、複数の大当り用の変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、いずれの変動パターンの可変表示で大当りとなったかに遊技者を注目させることができ遊技興趣を向上させることができる。

【０２２５】

また、図１７に示すように、本実施の形態における通常状態は、主に第１特別図柄の可変表示が実行されるとともに、１回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合（大当り確率）が確変状態よりも低い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で最も平均特図可変表示時間が長い遊技状態でもある。また、本実施の形態における時短状態は、主に第２特別図柄の可変表示が実行されるとともに、１回あたりの可変

表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合（大当り確率）が確変状態よりも低い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で平均特図可変表示時間が通常状態よりも短く確変状態よりも長い遊技状態である。そして、本実施の形態における確変状態は、主に第２特別図柄の可変表示が実行されるとともに、１回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合（大当り確率）が通常状態や時短状態よりも高い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で平均特図可変表示時間が最も短い遊技状態である。

【０２２６】

ここで、本実施の形態における第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特別図柄の可変表示について説明する。図１８（Ｂ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂには、前述したように８つのＬＥＤが設けられており、これらＬＥＤによって特別図柄が構成されている。第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいては、４０ｍｓが経過する度に１個ずつ点灯させるＬＥＤを切り替えていき、８個目のＬＥＤの点灯開始から４０ｍｓが経過することで再度１個目のＬＥＤの点灯が開始されるようになっている。つまり、本実施の形態においては、点灯対象のＬＥＤが１個目、２個目、３個目...８個目と順に変遷していく過程を１周期とし、これらＬＥＤの周期点灯が繰り返し実行されることにより特別図柄の可変表示が実行される。

【０２２７】

また、図１８（Ｄ）に示すように、第１演出表示灯１５２Ａ、第２演出表示灯１５２Ｂには、それぞれ１つのＬＥＤが設けられており、これらＬＥＤによってサブ図柄が構成されている。第１演出表示灯１５２Ａや第２演出表示灯１５２Ｂにおいては、６０ｍｓ毎にＬＥＤの点灯と消灯を切り替える。つまり、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいては、ＬＥＤの２４０ｍｓに亘る点灯と２４０ｍｓに亘る消灯を１周期とし、これらＬＥＤの周期点灯が繰り返し実行されることによりサブ図柄の可変表示が実行される。

【０２２８】

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。

【０２２９】

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１９に示すような遊技制御用データ保持エリア００１ＳＧ１５０が設けられている。図１９に示す遊技制御用データ保持エリア００１ＳＧ１５０は、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａと、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００１ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００１ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００１ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５とを備えている。

【０２３０】

第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａ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。

【０２３１】

第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂ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。

【０２３２】

一例として、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５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。

【０２３３】

また、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５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。

【０２３４】

尚、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａ、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号０の数値データは、実行中の特別図柄の可変表示に応じたデータであり、保留番号１～４の数値データは、未だ実行されていない特別図柄の可変表示に応じたデータ（保留データ）である。

【０２３５】

こうして第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂ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。

【０２３６】

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。

【０２３７】

普図保留記憶部００１ＳＧ１５１Ｃ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００１ＳＧ１５１Ｃ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ＭＲ６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。

【０２３８】

尚、普図保留記憶部００１ＳＧ１５１Ｃにおける保留番号０の数値データは、実行中の

普通図柄の可変表示に応じたデータであり、保留番号１～４の数値データは、未だ実行されていない普通図柄の可変表示に応じたデータ（保留データ）である。

【０２３９】

遊技制御フラグ設定部００１ＳＧ１５２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００１ＳＧ１５２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。

【０２４０】

遊技制御タイマ設定部００１ＳＧ１５３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００１ＳＧ１５３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。

【０２４１】

遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４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００１ＳＧ１５４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００１ＳＧ１５４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。

【０２４２】

遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４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～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部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。

【０２４３】

遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５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００１ＳＧ１５５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。

【０２４４】

尚、本実施の形態における遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５には、乱数値ＭＲ１の数値を一時的に記憶するための特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、乱数値ＭＲ２の数値を一時的に記憶するための大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、乱数値ＭＲ３の数値を一時的に記憶するためのはずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、乱数値ＭＲ４の数値を一時的に記憶するための変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、乱数値ＭＲ５の数値を一時的に記憶するための変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅが設けられている。

【０２４５】

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。

【０２４６】

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。

【０２４７】

図２０は、入力ポート１０５ａのビット割り当ての例を示す説明図である。図２０に示すように、入力ポート０において、ビット１にはカウントスイッチ２３、ビット２には図示しない排出口スイッチ、ビット３には特定領域スイッチ２４、ビット６には普通入賞口スイッチ２５からの信号が入力される。入力ポート１において、ビット２にはアウト確認スイッチ信号１、ビット３にはアウト確認スイッチ信号２、ビット５には磁石センサ信号、ビット７には枠電波センサ信号が入力される。また、入力ポート２において、ビット２には盤面近接センサエラー信号、ビット３には枠近接センサエラー信号が入力され、ビット４には設定キースイッチ、ビット５にはタッチスイッチ、ビット６には扉・枠開放スイッチ、ビット７にはクリアスイッチからの信号が入力される。また、入力ポート３において、ビット１には第１始動口スイッチ２２Ａ、ビット２には第２始動口スイッチ２２Ｂ、ビット３にはゲートスイッチ２１からの信号が入力される。また、ビット６には電源確認信号、ビット７には賞球制御信号ＲＸ０の信号が入力される。

【０２４８】

図２１は、出力ポート１０５ｂのビット割り当ての例を示す説明図である。図２１に示すように、出力ポートＤＧ１においてビット１～ビット８からは、第１特別図柄を構成する各ＬＥＤに信号が出力される。出力ポートＤＧ２においてビット１～ビット８からは、第２特別図柄を構成する各ＬＥＤに信号が出力される。

【０２４９】

また、出力ポートＤＧ３において、ビット１からは第１特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯２（第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤのうち２個目のＬＥＤ）、ビット２からは第２特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯２（第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤのうち２個目のＬＥＤ）、ビット３からはゲート通過記憶数表示灯２（普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのうち２個目のＬＥＤ）、ビット４からは第１特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯１（第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤ）、ビット５からは第２特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯１（第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤ）、ビット６からはゲート通過記憶数表示灯１（普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤ）、にそれぞれ信号が出力される。そして、出力ポートＤＧ４においてビット１～ビット４からは、普通図柄を構成する各ＬＥＤに信号が出力される。

【０２５０】

また、出力ポートＤＧ５において、ビット０～ビット４からは、ラウンド数表示器２６を構成する各ＬＥＤに信号が出力され、ビット５からは当り表示灯２７を構成するＬＥＤに信号が出力され、ビット６からは右打ち表示灯２８を構成するＬＥＤに信号が出力され、ビット７からは状態表示灯２９を構成するＬＥＤに信号が出力される。

【０２５１】

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２２（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００１ＳＧ１９０が設けられている。図２２（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００１ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００１ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００１ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００１ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００１ＳＧ１９４とを備えている。

【０２５２】

演出制御フラグ設定部００１ＳＧ１９１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００１ＳＧ１９１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。

【０２５３】

演出制御タイマ設定部００１ＳＧ１９２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００１ＳＧ１９２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。

【０２５４】

演出制御カウンタ設定部００１ＳＧ１９３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００１ＳＧ１９３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。

【０２５５】

演出制御バッファ設定部００１ＳＧ１９４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００１ＳＧ１９４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。

【０２５６】

本実施の形態では、図２２（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００１ＳＧ１９４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００１ＳＧ１９４Ａ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００１ＳＧ１９４Ａ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特図保留記憶数通知コマンドまたは第２特図保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドという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００１ＳＧ１９４Ａ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、はずれ演出パターン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。

【０２５７】

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。

【０２５８】

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００１ＳＧ１９４Ａ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、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示すフラグ値がセットされ

る入賞時フラッシュ演出フラグと、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。

【０２５９】

尚、保留表示フラグには、後述する保留変化演出決定処理において、保留変化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、保留変化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、青色や赤色）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（青色）または「２」（赤色）がセットされるようになっている。そして、保留変化演出決定処理の実行後は、更に後述する保留出現アニメーション処理、滞留アニメーション処理、シフトアニメーション処理等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」であれば遊技状態に応じた形状の白色、保留表示フラグの値が「１」であれば遊技状態に応じた形状の青色、保留表示フラグの値が「２」であれば遊技状態に応じた形状の赤色）にて表示されるようになっている。

【０２６０】

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００１ＳＧ１９４Ａ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００１ＳＧ１９４Ａ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、はずれ演出パターン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、はずれ演出パターンコマンドが順に格納されていくことになる。

【０２６１】

図２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａ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２２（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。

【０２６２】

本実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合、バッファ番号「１－０」に格納されているデータにもとづいてアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示が表示されるとともに、バッファ番号「１－１」～「１－４」に格納されているデータにもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕに保留表示が表示されるようになっている。また、遊技状態が時短状態や確変状態である場合、バッファ番号「２－０」に格納されているデータにもとづいてアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示が表示されるとともに、バッファ番号「２－１」～「２－４」に格納されているデータにもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕに保留表示が表示されるようになっている。

【０２６３】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０２６４】
（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２３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。
【０２６５】
図２３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。
【０２６６】
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。
【０２６７】
復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、遊技機用枠３が開放されているか否か、設定キースイッチの状態等にもとづいて設定値確認条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ４）。設定値確認条件が成立した場合には（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、設定値確認処理として表示モニタに現在設定されている設定値を表示する（ステップＳ５）。
【０２６８】
そして、設定値確認処理の実行後、または、設定値確認条件が成立していない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）には、復旧処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ１２）を実行する。ステップＳ８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。
【０２６９】
また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、遊技機用枠３が開放されているか否か、設定キースイッチの状態等にもとづいて設定値設定条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ７）。設定値設定条件が成立した場合には（ステップＳ７；Ｙｅｓ）、設定値設定処理を実行する（ステップＳ８）。本実施の形態の設定値設定処理では、例えば、タッチスイッチの操作及び設定キースイッチの操作によって設定されている設定値を設定可能とすればよい。
【０２７０】
設定値設定処理の実行後、または、設定値設定条件が成立しなかった場合には（ステップＳ７；Ｎｏ）、ステップＳ４及びステップＳ５と同様に設定値確認条件が成立したか否かの判定及び設定値確認処理を実行する（ステップ９、ステップ１０）。設定値確認処理

の実行後、または、設定値確認条件が成立しなかった場合（ステップ９；Ｎｏ）は、初期化処理（ステップＳ１１）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ１２）を実行する。

【０２７１】

ステップＳ１１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。

【０２７２】

乱数回路設定処理（ステップＳ１２）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Ｓ１３）、割込みを許可する（ステップＳ１４）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば４ｍｓ）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。

【０２７３】

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２４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２４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、特定領域スイッチ２４、普通入賞口スイッチ２５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、遊技に関する各種タイマ値（例えば、普通図柄プロセスタイマ、始動口２以上入賞エラー無効タイマ、セキュリティ情報タイマ、情報出力延長タイマ、不正入賞報知無効タイマの値）を減算するためのタイマ減算処理（ステップＳ２２）を実行した後に、第２始動入賞口への異常入賞が発生したか否かを監視するための始動口２異常入賞監視処理（ステップＳ２３）、遊技球が各種入賞口に入賞したことにもとづく入賞指定コマンドや異常入賞の発生にもとづいて該異常入賞を示すエラーコマンドを演出制御基板１２に対して送信するための入賞報知処理（ステップＳ２４）、磁石エラーの発生を報知するための磁石エラー報知処理（ステップＳ２５）、電波エラーの発生を報知するための電波エラー報知処理（ステップＳ２６）、各種スイッチの配線の断線や抜けを確認するためのスイッチエラー報知処理（ステップＳ２７）及びスイッチ異常エラー報知処理（ステップＳ２８）、排出球エラーを報知するための排出球エラー報知処理（ステップＳ２９）を実行することによりパチンコ遊技機１の異常診断を行うことで、診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能となっている。この後、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６といった遊技用乱数の少なくとも一部を更新するための乱数更新処理（ステップＳ３０）、乱数値ＭＲ１や乱数値ＭＲ６の初期値決定用の乱数値ＭＲ７を更新するための初期値決定用乱数更新処理（ステップＳ３１）、特別図柄の可変表示や大当り遊技状態への制御等を行う特別図柄プロセス処理（ステップＳ３２）、普通図柄の可変表示を行う普通図柄プロセス処理（ステップＳ３３）、大当り遊技状態における大入賞口の開放制御や普図当りに応じた第２始動入賞口の開放制御としてソレノイド８１、８２の制御を行う役物ソレノイド制御処理（ステップＳ３４）、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情報出力処理（ステップＳ３５）、各入賞口への入賞に応じて賞球を付与するための賞球処理（ステップＳ３６）、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤを点灯させるためのデータをセットする表示処理（ステップＳ３７）、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する試験端子処理（ステップＳ３８）、出力ポート０のＲＡＭ領域における接続信号に関する内容およびソレノイドに関する内容を出力ポートに出力する出力処理（ステッ

プＳ３９）、特図プロセスフラグの値に応じて特別図柄の可変表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理（ステップＳ４０）、普図プロセスフラグの値に応じて普通図柄の可変表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理（ステップＳ４１）、遊技機のエラー状態などを表示させるために遊技機のエラー状態などを示す情報が設定されたコマンドを演出制御基板１２に対して送信する枠状態出力処理（ステップＳ４２）、出力バッファに設定されたデータにもとづいて第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普通図柄表示器２０、普図保留表示器２５Ｃ等を構成するＬＥＤの点灯制御をおこなう表示制御処理（ステップＳ４３）設定キースイッチの状態を確認する設定キー確認処理（ステップＳ４４）、パチンコ遊技機１の背面側に設けられた表示モニタにベース値等を表示する性能表示モニタ制御処理（ステップＳ４５）を実行し、割込みを許可してから（ステップＳ４６）、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０２７４】

（スイッチ処理）

次に、タイマ割込み処理におけるスイッチ処理（ステップＳ２１）を説明する。本実施の形態では、入賞検出またはゲート通過に関わる各スイッチの検出信号のオン状態が所定時間継続すると、確かにスイッチがオンしたと判定されスイッチオンに対応した処理が開始される。図２５は、スイッチ処理で使用されるＲＡＭ１０２に形成される各２バイトのバッファを示す説明図である。前回ポートバッファは、前回（例えば４ｍｓ前）のスイッチオン／オフの判定結果が格納されるバッファである。ポートバッファは、今回入力したポート３の内容が格納されるバッファである。スイッチオンバッファは、スイッチのオンが検出された場合に対応ビットが１に設定され、スイッチのオフが検出された場合に対応ビットが０に設定されるバッファである。

【０２７５】

図２６は、ステップＳ２１のスイッチ処理の一例を示すフローチャートである。スイッチ処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、入力ポート３に入力されているデータを入力し（ステップＳ５１）、入力したデータをポートバッファにセットする（ステップＳ５２）。

【０２７６】

次いで、ＲＡＭ１０２に形成されるウェイトカウンタの初期値をセットし（ステップ５３）、ウェイトカウンタの値が０になるまで、ウェイトカウンタの値を１ずつ減算する（ステップＳ５４，Ｓ５５）。

【０２７７】

ウェイトカウンタの値が０になると、再度、入力ポート３のデータを入力し（ステップＳ５６）、入力したデータとポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に論理積をとる（ステップＳ５７）。そして、論理積の演算結果を、ポートバッファにセットする（ステップＳ５８）。ステップＳ５３～Ｓ５８の処理によって、ほぼ［ウェイトカウンタの初期値×（ステップＳ１０４，Ｓ１０５の処理時間）］の時間間隔を置いて入力ポート０から入力した２回の入力データのうち、２回とも「１」になっているビットのみが、ポートバッファにおいて「１」になる。つまり、所定期間としての［ウェイトカウンタの初期値×（ステップＳ５４，Ｓ５５の処理時間）］だけスイッチの検出信号のオン状態が継続すると、ポートバッファにおける対応するビットが「１」になる。

【０２７８】

さらに、ＣＰＵ１０３は、前回ポートバッファにセットされているデータとポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に排他的論理和をとる（ステップＳ５９）。排他的論理和の演算結果において、前回（例えば４ｍｓ前）のスイッチオン／オフの判定結果と、今回オンと判定されたスイッチオン／オフの判定結果とが異なっているスイッチに対応したビットが「１」になる。ＣＰＵ１０３は、さらに、排他的論理和の演算結果と、ポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に論理積をとる（ステップＳ６０）。この結果、前回のスイッチオン／オフの判定結果と今回オンと判定さ

れたスイッチオン／オフの判定結果とが異なっているスイッチに対応したビット（排他的論理和演算結果による）のうち、今回オンと判定されたスイッチに対応したビット（論理積演算による）のみが「１」として残る。

【０２７９】

そして、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ６０における論理積の演算結果をスイッチオンバッファにセットし（ステップＳ６１）、ステップＳ１０８における演算結果がセットされているポートバッファの内容を前回ポートバッファにセットする（ステップＳ６２）。

【０２８０】

以上の処理によって、所定期間継続してオン状態であったスイッチのうち、前回（例えば４ｍｓ前）のスイッチオン／オフの判定結果がオフであったスイッチ、すなわち、オフ状態からオン状態に変化したスイッチに対応したビットが、スイッチオンバッファにおいて「１」になっている。

【０２８１】

（乱数更新処理）

次に、タイマ割込み処理における乱数更新処理（ステップＳ３０）を説明する。図２７には、乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。乱数更新処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、特図表示結果判定用乱数カウンタの値（乱数値ＭＲ１の値）を特定し（ステップ７１）、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達しているか否かを判定する（ステップＳ７２）。特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達していない場合（ステップＳ７２；Ｎ）は、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値を＋１してステップＳ７５に進み（ステップＳ７３）、特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達している場合（ステップＳ７２；Ｙ）は、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値に最小値である１をセットしてステップＳ７５に進む（ステップＳ７４）。

【０２８２】

ステップＳ７５においてＣＰＵ１０３は、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とを比較する（ステップＳ７５）。そして、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値であるか否かを判定する（ステップＳ７６）。現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値である場合（ステップＳ７６；Ｙ）は、特図表示結果判定用乱数カウンタの値、すなわち、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の初期値決定用の乱数である乱数値ＭＲ７値を抽出し（ステップＳ７７）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を特図表示結果判定用乱数カウンタにセットするとともに（ステップＳ７８）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値として記憶する（ステップＳ７９）。

【０２８３】

ステップＳ７９の実行後、または、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値ではない場合（ステップＳ７６；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、普図表示結果判定用乱数カウンタの値（乱数値ＭＲ６の値）を特定し（ステップ８０）、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達しているか否かを判定する（ステップＳ８１）。普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達していない場合（ステップＳ８１；Ｎ）は、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値を＋１してステップＳ８４に進み（ステップＳ８２）、普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達している場合（ステップＳ８１；Ｙ）は、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値に最小値である１をセットしてステップＳ８４に進む（ステップＳ８３）。

【０２８４】

ステップＳ８４においてＣＰＵ１０３は、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とを比較する（ステップＳ８４）。そして、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値であるか否かを判定する（ステップＳ８５）。現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値である場合（

ステップＳ８５；Ｙ）は、普図表示結果判定用乱数カウンタの値、すなわち、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６の初期値決定用の乱数である乱数値ＭＲ７値を抽出し（ステップＳ８６）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を普図表示結果判定用乱数カウンタにセットするとともに（ステップＳ８７）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値として記憶し（ステップＳ８８）、乱数更新処理を終了する。尚、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値ではない場合（ステップＳ８５；Ｎ）は、ステップＳ８６～ステップＳ８８を実行せずに乱数更新処理を終了する。

【０２８５】

尚、本実施の形態では、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６とは共に１～６５５３６の値をとるため、上記したステップＳ７４では特図表示結果判定用乱数カウンタの値を１、上記したステップＳ８３では普図表示結果判定用乱数カウンタの値を１にそれぞれセット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、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６との取り得る値の範囲を０～６５５３５とし、上記したステップＳ７４では特図表示結果判定用乱数カウンタの値を０、上記したステップＳ８３では普図表示結果判定用乱数カウンタの値を０にそれぞれセットしてもよい。

【０２８６】

（特別図柄プロセス処理）

図２８は、特別図柄プロセス処理として、図２４に示すステップＳ３２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、図２０に示す入力ポート３を参照する等することで、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれかに遊技球が入賞したか否か、つまり、始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップＳ１００）。第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれかに遊技球が入賞した場合（ステップＳ１００；Ｙ）は、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【０２８７】

始動口スイッチ通過処理では、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。また、保留情報や保留記憶数を記憶した際には、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の送信が行われる。

【０２８８】

ステップＳ１０１にて始動口スイッチ通過処理を実行した後、または、第１始動入賞口と第２始動入賞口のどちらにも遊技球が入賞していない場合（ステップＳ１００；Ｎ）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～Ｓ１１６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～Ｓ１１６）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に送信する処理が行われる。

【０２８９】

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）。

【０２９０】

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。

【０２９１】

また、特別図柄通常処理では、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（変動パターン設定）も行われる。

【０２９２】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図可変表示時間）（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。

【０２９３】

ステップＳ１１１の特別図柄変動処理は、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可変表示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可変表示時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"２"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【０２９４】

ステップＳ１１２の特別図柄停止処理は、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"３"に更新され、表示結果が「はずれ」である場合には特図プロセスフラグの値が"０"に更新される。表示結果が「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。

【０２９５】

ステップＳ１１３の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"３"のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"４"に更新され、大入賞口開放前処理は終了する。

【０２９６】

ステップＳ１１４の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"４"のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを

判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"５"に更新され、大当り開放中処理は終了する。

【０２９７】

ステップＳ１１５の大当り開放後処理は、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"４"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"６"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。

【０２９８】

ステップＳ１１６の大当り終了処理は、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。

【０２９９】

（始動口スイッチ通過処理）

図２９は、図２８に示す始動口スイッチ通過処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において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（００１ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００１ＳＧＳ１０１；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（００１ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４に設けられた第１特図保留記憶数カウンタの格納値である第１特図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。００１ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００１ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００１ＳＧＳ１０３）。

【０３００】

００１ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００１ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００１ＳＧＳ１０２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（００１ＳＧＳ１０２；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（００１ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００１ＳＧＳ１０４；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（００１ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４に設けられた第２特図保留記憶数カウンタの格納値である第２特図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。００１ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００１ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００１ＳＧＳ１０６）。

【０３０１】

００１ＳＧＳ１０３，００１ＳＧＳ１０６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（００１ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１特図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特図保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１特図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特図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（００１ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４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。

【０３０２】

００１ＳＧＳ１０８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００１ＳＧ１５４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、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５抽出し、抽出した乱数値ＭＲ１を特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、抽出した乱数値ＭＲ２を大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、抽出した乱数値ＭＲ３をはずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、抽出した乱数値ＭＲ４を変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、抽出した乱数値ＭＲ５を変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅにそれぞれ格納する（００１ＳＧＳ１０９～００１ＳＧＳ１１８）。

【０３０３】

また、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値と該始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値から第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａ、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の転送先をセットする（００１ＳＧＳ１１９）。そして、特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納されている乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をステップ００１ＳＧＳ１９においてセットした転送先に転送する（００１ＳＧＳ１２０）。

【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。はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５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、００１ＳＧＳ１０９～００１ＳＧＳ１２０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し、保留情報（保留記憶）として記憶する。

【０３０５】

つまり、本実施の形態の始動口スイッチ通過処理においては、図９３（Ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、第１始動口への入賞が発生したことにもとづいて、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値を抽出し、これら抽出した乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値を一旦遊技制御バッファ設定部００１ＳＧＳ１５５内の特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納する。そして、ＣＰＵ１０３は、図９３（Ｂ）に示すように、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「１」～

「４」のエントリのうちの空きエントリの先頭に、特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納されている乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値を転送し、保留記憶として記憶する。

【０３０６】

尚、図９３の例では、第１始動口への入賞が発生した場合の乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値の格納・転送について説明したが、第２始動口への入賞が発生した場合は、特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納されている乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値の転送先が第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂとなるのみであるので、説明を省略する。

【０３０７】

図２９においてＣＰＵ１０３は、入賞時演出処理（００１ＳＧＳ１２２）を実行した後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信する（００１ＳＧＳ１２３）。

【０３０８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００１ＳＧＳ１２４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００１ＳＧＳ１２４；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（００１ＳＧＳ１２６）、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（００１ＳＧＳ１２４；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（００１ＳＧＳ１２５）、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。

【０３０９】

（入賞時演出処理）

図３０（Ａ）は、入賞時演出処理として、図２９のステップ００１ＳＧＳ１２２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００１ＳＧＳ１１２の入賞時演出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はずれ演出パターンとなるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【０３１０】

図３０（Ａ）に示す入賞時演出処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部００１ＳＧ１５２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における現在の設定されている設定値を特定する（

ステップ００１ＳＧＳ１３１）。該ステップ００１ＳＧＳ１３１の処理では、例えば、設定されている設定値が正常な値（例えば「１」）がセットされているか否かを特定すればよい。また、設定値として異常な値がセットされている場合は、該異常な値がセットされている旨を示すコマンドを外部に出力する処理を実行してもよい。

【０３１１】

ステップ００１ＳＧＳ１３１の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、特図表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ００１ＳＧＳ１３２）。その後、図２９のステップ００１ＳＧＳ１０９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００１ＳＧＳ１３３）。大当り判定範囲には、ステップ００１ＳＧＳ１３２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。

【０３１２】

ステップ００１ＳＧＳ１３３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００１ＳＧＳ１３３；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を実行し（ステップ００１ＳＧＳ１３４）、図１０に示すはずれ演出判定テーブルを選択する（ステップ００１ＳＧＳ１３５）。そして、図２９のステップ００１ＳＧＳ１１３にて抽出されたはずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データが非リーチの判定範囲であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１３６）。乱数値ＭＲ３を示す数値データが非リーチの判定範囲内である場合（ステップ００１ＳＧＳ１３６；Ｙ）は、非リーチに応じたはずれ演出パターン指定コマンド（図３０（Ｂ）参照）を送信して入賞時演出処理を終了し（ステップ００１ＳＧＳ１４４）、乱数値ＭＲ３を示す数値データが非リーチの判定範囲外である場合（ステップ００１ＳＧＳ１３６；Ｎ）は、確変フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１３７）。

【０３１３】

確変フラグがセットされている場合（ステップ００１ＳＧＳ１３７；Ｙ）は、図１１（Ｃ）に示す変動パターン種別判定テーブルＣをセットしてステップ００１ＳＧＳ１４２に進み（ステップ００１ＳＧＳ１４１）、確変フラグがセットされていない場合（ステップ００１ＳＧＳ１３７；Ｎ）は、更に時短フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１３８）。時短フラグがセットされていない場合（ステップ００１ＳＧＳ１３８；Ｎ）は、図１１（Ａ）に示す変動パターン種別判定テーブルＡをセットしてステップ００１ＳＧＳ１４２に進み（ステップ００１ＳＧＳ１３９）、
時短フラグがセットされている場合（ステップ００１ＳＧＳ１３８；Ｙ）は、図１１（Ｂ）に示す変動パターン種別判定テーブルＢをセットしてステップ００１ＳＧＳ１４２に進む（ステップ００１ＳＧＳ１４０）。

【０３１４】

ステップ００１ＳＧＳ１４２においてＣＰＵ１０３は、上記ステップ００１ＳＧＳ１３９～ステップ００１ＳＧＳ１４１のいずれかにおいてセットした変動パターン種別判定テーブルと乱数値ＭＲ４の数値データにもとづいてはずれ演出パターンを判定する（ステップ００１ＳＧＳ４２）。そして、乱数値ＭＲ４の数値データがノーマルリーチの判定値の範囲内である場合は、ノーマルリーチに応じたはずれ演出パターンコマンド、乱数値ＭＲ

４の数値データがスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγの判定値の範囲内である場合は、スーパーリーチに応じたはずれ演出パターンコマンド（図３０（Ｂ）参照）を演出制御基板１２に送信して入賞時演出処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１４３）。

【０３１５】

尚、ステップ００１ＳＧＳ１３３において乱数値ＭＲ１の数値データが大当りの判定範囲内である場合（ステップ００１ＳＧＳ１３３；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ２の数値データと図９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルとにより大当り種別を判定し（ステップ００１ＳＧＳ１４５）、該判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンドを演出制御基板１２に送信して入賞時演出処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１４６）。

【０３１６】

（特別図柄通常処理）

図３１は、特別図柄通常処理として、図２８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３１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００１ＳＧＳ１５１）。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００１ＳＧＳ１５１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特図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００１ＳＧＳ１５１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００１ＳＧＳ１５１；Ｎ）、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００１ＳＧＳ１５３）、ステップ００１ＳＧＳ１５７に進む。

【０３１８】

一方、第２特図保留記憶数が「０」である場合（ステップ００１ＳＧＳ１５１；Ｙ）は、更に、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００１ＳＧＳ１５４）。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００１ＳＧＳ１５４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１特図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。

【０３１９】

ステップ００１ＳＧＳ１５４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００１ＳＧＳ１５４；Ｎ）、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「１」に更新した後（ステップ００１ＳＧＳ１５６）、ステップ００１ＳＧＳ１５７に進む。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。

【０３２０】

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。

【０３２１】

ステップ００１ＳＧＳ１５７の処理では、変動特図指定バッファ値に応じた特図保留記憶数カウント値を－１する。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合は第１特図保留記憶数カウント値を－１し、変動特図指定バッファ値が「２」である場合は第１特図保留記憶数カウント値を－１すればよい。

【０３２２】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示結果が大当りとはずれのどちらかとなるかを判定する特別図柄判定処理（ステップ００１ＳＧＳ１５８）、変動パターンを決定する変動パターン設定処理（ステップ００１ＳＧＳ１５９）を実行した後、特図プロセスフラグ値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して特別図柄通常処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１６０）。

【０３２３】

尚、ステップ００１ＳＧＳ１５４において第１特図保留記憶数が０である場合（ステップ００１ＳＧＳ１５４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、デモ表示演出を実行するための設定やコマンド（例えば、デモ表示演出指定コマンド）の送信を実行して特別図柄通常処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１６１）。尚、ステップ００１ＳＧＳ６１においてＣＰＵ１０３がデモ表示演出を実行するための設定やコマンドの送信を実行した場合は、特別図柄の可変表示を実行可能な状態であるものの、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が０個であることによって特別図柄の可変表示が実行されていない客待ち状態となる。

【０３２４】

（特別図柄判定処理）

図３２は、図３１に示す特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、特別図柄バッファシフト処理を実行する（ステップ００１ＳＧＳ１７１）。特別図柄バッファシフト処理は、例えば、図３３に示すように、変動特図指定バッファ値が「１」であるか否か、つまり、これらか実行する可変表示が第１特別図柄の可変表示であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１８１）。

【０３２５】

変動特図指定バッファ値が「１」である場合（ステップ００１ＳＧＳ１８１；Ｙ）は、図１９に示す第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「１」のエントリ内容を保留番号「０」のエントリの内容として上書きする（ステップ００１ＳＧＳ１８２）。更に、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「２」のエントリの内容を保留番号「１」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８３）、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「３」のエントリの内容を保留番号「２」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８４）、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「４」のエントリの内容を保留番号「３」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８５）、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「４」のエントリの内容をクリアする（ステップ００１ＳＧＳ１８６）。

【０３２６】

このように、ステップ００１ＳＧＳ１８２～ステップ００ＳＧＳ１８６の処理を実行することで、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおいて保留記憶の上位エントリのシフトが実現される。

【０３２７】

そして、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおいて乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の数値データが格納されているエントリ数に応じた第１特図保留記憶数通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信して特別図柄バッファシフト処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１８７）。

【０３２８】

一方で、変動特図指定バッファ値が「２」である場合（ステップ００１ＳＧＳ１８１；Ｎ）は、図１９に示す第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「１」のエントリ内容を保留番号「０」のエントリの内容として上書きする（ステップ００１ＳＧＳ１８８）。更に、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「２」のエントリの内容を保留番号「１」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８９）、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「３」のエントリの内容を保留番号「２」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１９０）、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「４」のエントリの

内容を保留番号「３」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１９１）、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「４」のエントリの内容をクリアする（ステップ００１ＳＧＳ１９２）。

【０３２９】

このように、ステップ００１ＳＧＳ１８８～ステップ００ＳＧＳ１９２の処理を実行することで、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおいて保留記憶の上位エントリのシフトが実現される。

【０３３０】

そして、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおいて乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の数値データが格納されているエントリ数に応じた第２特図保留記憶数通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信して特別図柄バッファシフト処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１９３）。

【０３３１】

つまり、本実施の形態における特別図柄バッファシフト処理では、図９４（Ａ）～図９４（Ｅ）及び図９５（Ａ）～図９５（Ｆ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、特別図柄バッファ（図９４、図９５に示す例では第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａ）において、記憶されている保留記憶数にかかわらず、先ず、保留番号「１」のエントリの記憶内容を保留番号「０」のエントリにコピーする処理を行う。次に、ＣＰＰＵ１０３は、保留番号「２」のエントリの記憶内容を保留番号「１」のエントリにコピーする処理、保留番号「３」のエントリの記憶内容を保留番号「２」のエントリにコピーする処理、保留番号「４」のエントリの記憶内容を保留番号「３」のエントリにコピーする処理を順次実行していく。

【０３３２】

尚、図９５（Ｅ）に示すように、保留記憶数が４個であるときに特別図柄バッファ処理が実行される場合は、保留番号「４」のエントリの記憶内容を保留番号「３」のエントリにコピーする処理を実行すると、保留番号「３」のエントリと保留番号「４」のエントリとに同一のデータが存在する（保留番号「３」のエントリと保留番号「４」のエントリとの両方に特別図柄バッファ処理の実行前の保留番号「４」のエントリのデータが記憶されている）ことになる。このため、本実施の形態の特別図柄バッファ処理では、最後に保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去（クリア）することによって、保留記憶数の減少を行っている。

【０３３３】

更に尚、本実施の形態における特別図柄バッファシフト処理では、保留記憶数が４個である場合は図９５（Ｅ）のように保留番号「３」のエントリと保留番号「４」のエントリとに同一のデータが存在する状況が発生するため、保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去する処理を実行する必要があるが、図９４に示すように、保留記憶数が３個以下である場合は保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去する処理を実行する必要が無い。しかしながら、仮に記憶されている保留記憶数に応じて特別図柄バッファシフト処理の処理内容を異ならせると該特別図柄バッファシフト処理を実行するためのデータ量が多くなってしまうため、本実施の形態では、記憶されている保留記憶数にかかわらずに共通の処理（保留番号「２」のエントリの記憶内容を保留番号「１」のエントリにコピーする処理、保留番号「３」のエントリの記憶内容を保留番号「２」のエントリにコピーする処理、保留番号「４」のエントリの記憶内容を保留番号「３」のエントリにコピーする処理及び保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去する処理）を実行することによって、該特別図柄バッファシフト処理を実行するためのデータ量の増加を抑えている。

【０３３４】

図３２の特別図柄判定処理に戻り、ＣＰＵ１０３は、変動特図指定バッファ値に応じた特別図柄バッファの保留番号「０」のエントリから、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５を読み出す（ステップ００１ＳＧＳ１７２）。そして設定されている設定値を特定するとともに（ステップ００１ＳＧＳ１７３）、該設定値に応じた表示結果判定テーブルを選択し（ステップ

００１ＳＧＳ１７４）、読み出した乱数値ＭＲ１が選択した表示結果判定テーブルにおける大当り判定値の範囲内であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１７５）。尚、該ステップ００ＳＧＳ１７５の処理では、遊技状態が通常状態や時短状態である場合は、乱数値ＭＲ１がこれら通常状態や時短状態における大当り判定値の範囲内であるか否かを判定し、遊技状態が確変状態である場合は、乱数値ＭＲ１が確変状態における大当り判定値の範囲内であるか否かを判定すればよい。

【０３３５】

乱数値ＭＲ１の値が大値の判定値の範囲内である場合は、可変表示結果が大当りであるとして、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００１ＳＧＳ１７６）。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００１ＳＧＳ１７７）。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、読み出し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「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当り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００１ＳＧＳ１７８）。

【０３３６】

ステップ００１ＳＧＳ１７８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００１ＳＧＳ１７９）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「０」とし、確変大当りＢに対応する「確変Ｂ」であれば「２」とし、確変大当りＣに対応する「確変Ｃ」であれば「３」とすればよい。

【０３３７】

また、ステップ００１ＳＧＳ１７９の実行後やステップ００１ＳＧＳ１７５にて乱数値ＭＲ１の値が大当りの判定値の範囲内ではない、すなわち、「はずれ」であると判定された場合（ステップ００１ＳＧＳ１７５；Ｎ）、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して特別図柄判定処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１８０）。ステップ００１ＳＧＳ１８０の処理では、例えば、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、特別図柄表示装置を構成するＬＥＤのうち左端部に配置された上下２個のＬＥＤを点灯することを決定し、特図表示結果を「大当り」とする旨の事前決定結果に対応して、特別図柄表示装置を構成する８個のＬＥＤを大当り種別に応じてそれぞれ異なる組み合わせで点灯する（上記したはずれの組み合わせを除外する）ことを決定すればよい。

【０３３８】

（変動パターン設定処理）

図３４は、変動パターン設定処理として、図３１のステップ００１ＳＧＳ１５９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３４に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、可変表示結果が大当りであるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２０１）。可変表示結果が大当りではない、つまり、はずれである場合（ステップ００１ＳＧＳ２０１；Ｎ）は、図１０に示すはずれ演出判定テーブルを選択し（ステップ００１ＳＧＳ２０２ａ）、図３２のステップ００１ＳＧＳ１７２で読み出した乱数値ＭＲ３と選択したはずれ演出判定テーブルにもとづいてはずれ演出（リーチ演出の有無）を決定する（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｂ）。そして、リーチ演出を実行するか否

かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｃ）。
【０３３９】
はずれ演出としてリーチ演出を実行しない場合、つまり、非リーチの変動パターンとする場合（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｃ；Ｎ）はステップ００１ＳＧＳ２０２ｆに進み、はずれ演出としてリーチ演出を実行する場合、つまり、ノーマルリーチまたはスーパーリーチの変動パターンとする場合（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｃ；Ｙ）は、遊技状態に応じた変動パターン種別判定テーブル（図１１参照）を選択する（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｄ）。例えば、遊技状態が通常状態である場合は変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態である場合は変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、遊技状態が確変状態である場合は変動パターン種別判定テーブルＣを選択すればよい。
【０３４０】
そして、図３２のステップ００１ＳＧＳ１７２で読み出した乱数値ＭＲ４と選択した変動パターン種別判定テーブルにもとづいて変動パターン種別（実行するリーチ演出）を決定してステップ００１ＳＧＳ２０２ｆに進む（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｅ）。
【０３４１】
ステップ００１ＳＧＳ２０２ｆにおいてＣＰＵ１０３は、上記したはずれ演出、変動パターン種別に加えて、遊技状態、保留記憶数等の状況に応じたはずれ用の変動パターン判定テーブル（図１３～図１５参照）を選択してステップ００１ＳＧＳ２０３に進む（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｆ）。
【０３４２】
一方で、可変表示結果が大当りの場合（ステップ００１ＳＧＳ２０１；Ｙ）は、遊技状態に応じた大当り用の変動パターン判定テーブル（図１６参照）を選択してステップ００１ＳＧＳ２０３に進む。
【０３４３】
そして、ステップ００１ＳＧＳ２０３の処理においてＣＰＵ１０３は、図３２のステップ００１ＳＧＳ１７２で読み出した乱数値ＭＲ５と選択した変動パターン判定テーブルにもとづいて変動パターンを決定する。
【０３４４】
ステップ００１ＳＧＳ２０３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００１ＳＧＳ２０４）。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。
【０３４５】
ステップ００１ＳＧＳ２０４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（ステップ００１ＳＧＳ２０５）。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可変表示開始指定、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特図保留記憶数通知コマンドを順次に送信する。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可変表示開始指定、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特図保留記憶数通知コマンドを順次に送信する。
【０３４６】
ステップ００１ＳＧＳ２０５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して変動パターン設定処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２０６）。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。
【０３４７】
（特別図柄変動処理）
図３５は、特別図柄変動処理として、図２８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。特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、可変表示時間タイマ値を－１し（ステップ００１ＳＧＳ２０７）、可変表示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００１ＳＧＳ２０８ａ）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００１ＳＧＳ２０８ａ；Ｎ）は特別図柄変動処理を終了し、可変表示時間タイマがタイマアウトした場合（ステップ００１ＳＧＳ２０８ａ；Ｙ）は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理に応じた値に更新して特別図柄変動処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ０８ｂ）。
【０３４８】
（特別図柄停止処理）
図３６は、特別図柄停止処理として、図２８のステップＳ１１２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００１ＳＧＳ２１１）。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（ステップ００１ＳＧＳ２１２）。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００１ＳＧＳ２１３）。
【０３４９】
大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００１ＳＧＳ２１３；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００１ＳＧＳ２１４）、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当り開始１指定コマンド（確変大当りＡ）、当り開始２指定コマンド（確変大当りＢ）、当り開始３指定コマンド（確変大当りＣ）、当り開始４指定コマンド（非確変）のいずれかを送信する（ステップ００１ＳＧＳ２１５）。
【０３５０】
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００１ＳＧＳ２１６）。
【０３５１】
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００１ＳＧＳ２１７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りＡの場合には１０回、確変大当りＢの場合には５回、確変大当りＣの場合には２回）をセットする（ステップ００１ＳＧＳ２１８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップＳ１１３）に対応した値である"４"に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２１９）。
【０３５２】
一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００１ＳＧＳ２１３；Ｎ）、ステップ００１ＳＧＳ２２０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００１ＳＧＳ２２０）。時短フラグがオフである場合（ステップ００１ＳＧＳ２２０；Ｎ）は、ステップ００１ＳＧＳ２５に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００１ＳＧＳ２２０；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（ステップ００１ＳＧＳ２２１）。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００１ＳＧＳ２２１；Ｙ）には、ステップ００１ＳＧＳ２２５に進む。
【０３５３】

一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００１ＳＧＳ２２１；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００１ＳＧＳ２２２）。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００１ＳＧＳ２２３）、「０」でない場合（ステップ００１ＳＧＳ２２３；Ｎ）にはステップ００１ＳＧＳ２２５に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００１ＳＧＳ２２３；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してステップ００１ＳＧＳ２２５に進む（ステップ００１ＳＧＳ２２４）。

【０３５４】

ステップ００１ＳＧＳ２２５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００１ＳＧＳ２２６）。

【０３５５】

（大当り終了処理）

図３７は、大当り終了処理として、図２８のステップＳ１１６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。

【０３５６】

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００１ＳＧＳ２３１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００１ＳＧＳ２３１；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００１ＳＧＳ２３２）、処理を終了する。

【０３５７】

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００１ＳＧＳ２３１；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００１ＳＧＳ２３３）。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００１ＳＧＳ２３４）。経過していなければ処理を終了する。

【０３５８】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００１ＳＧＳ２３４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２３５）。

【０３５９】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ００１ＳＧＳ２３５；Ｎ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００１ＳＧＳ２３７、ステップ００１ＳＧＳ２３８）。また、時短回数カウンタに「０」をセットし（ステップ００１ＳＧＳ２３９）、ステップ００１ＳＧＳ２４２に進む。

【０３６０】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ００１ＳＧＳ２３５；Ｙ）には、ステップ００１ＳＧＳ２４０とステップ００１ＳＧＳ２４１を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「１００」をセットした後、ステップ００１ＳＧＳ２４２に進む。

【０３６１】

ステップ００１ＳＧＳ２４２では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信を行う（ステップ００１ＳＧＳ２４３）。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を行った後（ステップ００１ＳＧＳ２４４）、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００１ＳＧＳ２４５）。
【０３６２】
（表示処理）
図３８は、表示処理として図２４のステップＳ３７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。表示処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、始動口バッファ値と特図プロセスフラグ値を特定する（ステップ００１ＳＧＳ２５１、ステップ００１ＳＧＳ２５２）。また、第１特図保留記憶数カウント値及び第２特図保留記憶数カウント値、つまり、第１特図保留菊数と第２特図保留記憶数とを特定する（ステップ００１ＳＧＳ２５３）。そして、これら特定した内容に応じて第１保留表示器２５Ａ及び第２保留表示器２５ＢにおけるＬＥＤの点灯データをセットする。
【０３６３】
例えば、図３９（Ａ）に示すように、始動口バッファ値が１，第２特図保留記憶数が０個であるとき、特図プロセスフラグ値が０、第１特図保留記憶数が１である場合は、仮に第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを保留記憶数１個に応じた態様で点灯させても次の割込み時に該保留記憶にもとづく可変表示が開始されることによってＬＥＤの消灯が行われる（第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤ全てが消灯される）ことから、第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを点灯させないようデータをセットし、特図プロセスフラグ値が０～６、第１特図保留記憶数が２～４個である場合は、仮に次の割込み時に１個目の第１特図保留記憶にもとづく可変表示が開始されても第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤのいずれかは点灯することから、保留記憶の合計数に応じた態様で第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを点灯させるようデータをセットする。
【０３６４】
また、図３９（Ｂ）に示すように、始動口バッファ値が１、第２特図保留記憶数が１個以上であるときは、第２特別図柄の可変表示が優先して実行されることから、特図プロセスフラグ値、第１特図保留記憶数にかかわらず、保留記憶の合計数に応じた態様で第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを点灯させるようデータをセットする。
【０３６５】
また、図３９（Ｃ）に示すように、始動口バッファ値が２であるときは、特図プロセスフラグ値が０、第２特図保留記憶数１個である場合は、仮に第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを保留記憶数１個に応じた態様で点灯させても次の割込み時に該保留記憶にもとづく可変表示が開始されることによってＬＥＤの消灯が行われる（第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤ全てが消灯される）ことから、第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを点灯させないようデータをセットし、特図プロセスフラグ値が０～６、第２特図保留記憶数が２～４個である場合は、仮に次の割込み時に１個目の第２特図保留記憶にもとづく可変表示が開始されても第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤのいずれかは点灯することから、保留記憶の合計数に応じた態様で第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを点灯させるようデータをセットする。
【０３６６】
そして、ＣＰＵ１０３は、普図保留記憶数に応じて普図保留表示器２５ＣにおけるＬＥＤの点灯データをセットする（ステップ００１ＳＧＳ２５５）。
【０３６７】
尚、上記した第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５ＣのＬＥＤを点灯させるためのデータの設定としては、図２１に示す出力ポートＤＧ３において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセットすればよい。
【０３６８】
更にＣＰＵ１０３は、遊技状態を特定するとともに、特定した遊技状態が大当り遊技状態である場合は更に大当り種別を特定する（ステップ００１ＳＧＳ２５６）。そして、これら特定した遊技状態や大当り種別に応じてラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９における各ＬＥＤの点灯データをセットして表示処理を

終了する（ステップ００１ＳＧＳ２５７）。
【０３６９】
尚、上記したラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９のＬＥＤを点灯させるためのデータの設定としては、図２１に示す出力ポートＤＧ５において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセットすればよい。
【０３７０】
（特別図柄表示制御処理）
図４０は、特別図柄表示制御処理として図２４のステップＳ４０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。特別図柄表示制御処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、特別図柄プロセスフラグの値が１であるか否か、つまり、いずれかの特別図柄の可変表示中であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２６１）。特別図柄プロセスフラグの値が１ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２６１；Ｎ）は特別図柄表示制御処理を終了し、特別図柄プロセスフラグの値が１である場合（ステップ００１ＳＧＳ２６１；Ｙ）は、変動特図指定バッファ値、つまり、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれの可変表示が実行されているかを特定し（ステップ００１ＳＧＳ２６２）、また、可変表示時間タイマの値を特定する（ステップ００１ＳＧＳ２６３）。そして、これら特定した変動特図指定バッファ値とか変表示時間タイマの値に応じて第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４ＢにおけるＬＥＤの点灯データのセットを行って特別図柄表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２６４）。
【０３７１】
尚、上記した第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４ＢのＬＥＤを点灯させるためのデータの設定としては、図２１に示す出力ポートＤＧ１や出力ポートＤＧ２において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセットすればよい。
【０３７２】
尚、特に図示しないが普通図柄表示制御処理（ステップＳ４１）では、普通図柄の可変表示の実行中であるか否かや、普通図柄の可変表示時間タイマの値にもとづいて普通図柄表示器２０におけるＬＥＤの点灯データをセット（図２１に示す出力ポートＤＧ４において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセット）すればよい。
【０３７３】
（表示制御処理）
図４１は、表示制御処理として図２４のステップＳ４３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。表示制御処理は、前述した表示処理及び特図表示制御処理で作成されたデータ（図２１に示す各出力ポートＤＧのビットにセットされた「１」または「０」）にもとづいて、特図ユニット２０１を構成する各ＬＥＤを点灯させるための処理である。表示制御処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、ＤＧカウンタ値が最大値である４であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２７１）。尚、ＤＧカウンタは、図２１に示す出力ポートＤＧ１、出力ポートＤＧ２、出力ポートＤＧ３、出力ポートＤＧ４のいずれの出力ポートに応じたＬＥＤを点灯させるかを選択するためのカウンタ、すなわち、第１特別図柄表示装置４Ａを構成するＬＥＤ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ、第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂと普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤ、普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのいずれかを点灯対象とするかを決定するためのカウンタである。
【０３７４】
ＤＧカウンタ値が４である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７１；Ｙ）は、ＤＧカウンタ値を１にセットしてステップ００１ＳＧＳ２７４に進み（ステップ００１ＳＧＳ２７２）、ＤＧカウンタ値が４以外である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７１；Ｎ）は、ＤＧカウンタ値を＋１してステップ００１ＳＧＳ２７４に進む（ステップ００１ＳＧＳ２７３）。

【０３７５】
ステップ００１ＳＧＳ２７４においてＣＰＵ１０３は、ＤＧカウンタ値が１であるか否かを判定する。ＤＧカウンタ値が１である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７４；Ｙ）は、出力ポートＤＧ５からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２７５）、出力ポートＤＧ１からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２７６）。つまり、ＤＧカウンタ値が１である場合は、出力ポートＤＧ１からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ１の各ビットに応じたＬＥＤ（第１特別図柄表示装置４Ａを構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。
【０３７６】
また、ＤＧカウンタ値が１ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２７４；Ｎ）は、更にＤＧカウンタ値が２であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２７７）。ＤＧカウンタ値が２である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７７；Ｙ）は、出力ポートＤＧ１からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２７８）、出力ポートＤＧ２からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２７９）。つまり、ＤＧカウンタ値が２である場合は、出力ポートＤＧ２からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ２の各ビットに応じたＬＥＤ（第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。
【０３７７】
また、ＤＧカウンタ値が２ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２７７；Ｎ）は、更にＤＧカウンタ値が３であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２８０）。ＤＧカウンタ値が３である場合（ステップ００１ＳＧＳ２８０；Ｙ）は、出力ポートＤＧ２からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２８１）、出力ポートＤＧ３からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２８２）。つまり、ＤＧカウンタ値が３である場合は、出力ポートＤＧ３からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ３の各ビットに応じたＬＥＤ（第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。
【０３７８】
また、ＤＧカウンタ値が３ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２８０；Ｎ）は、更にＤＧカウンタ値が４であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２８３）。ＤＧカウンタ値が４である場合（ステップ００１ＳＧＳ２８３；Ｙ）は、出力ポートＤＧ３からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２８４）、出力ポートＤＧ４からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２８５）。つまり、ＤＧカウンタ値が４である場合は、出力ポートＤＧ４からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ４の各ビットに応じたＬＥＤ（普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。
【０３７９】
また、ＤＧカウンタ値が４ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２８３；Ｎ）は、ＤＧカウンタ値が５であるとして、出力ポートＤＧ４からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２８６）、出力ポートＤＧ５からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２８７）。つまり、ＤＧカウンタ値が５である場合は、出力ポートＤＧ５からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ５の各ビットに応じたＬＥＤ（ラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９を構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。
【０３８０】
つまり、本実施の形態において、第１特別図柄表示装置４Ａを構成するＬＥＤ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ、第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂと普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤ、普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤ、ラウンド数表示器２６と当り表示灯２７と右打ち表示灯２８と状態表示灯２９を構成するＬＥＤについては、ＣＰＵ１０３の割込み周期である４ｍｓ毎に発光対象のＬＥＤを変化させることによって、１６ｍｓの消灯状態と４ｍｓの点灯状態を周期的に繰り返すようになって

いる。
【０３８１】
　また、本実施の形態では、図２４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行することによって、始動入賞が発生した場合は、図４２（Ａ）に示すように、始動口スイッチ通過処理において始動入賞の発生判定と該始動入賞の発生に応じたコマンド（始動口入賞指定コマンド）の送信が実行された後、表示処理と表示制御処理が実行されることによって、該始動入賞に応じた保留表示器（第１保留表示器２５Ａまたは第２保留表示器２５Ｂ）の発光制御が開始されるようになっている。
【０３８２】
　また、特別図柄の可変表示が実行される際には、図４２（Ｂ）に示すように、特別図柄通常処理内で特別図柄判定処理、バッファシフト処理が実行されることで保留記憶数通知コマンドの送信が実行された後、表示処理と表示制御処理が実行されることによって、該可変表示の開始に応じて保留表示器において保留記憶数減算後の態様での発光制御が開始されるようになっている。
【０３８３】
　また、特別図柄の可変表示が実行される際には、図４２（Ｃ）に示すように、特別図柄表示制御処理及び表示制御処理が実行されることによって、該可変表示に応じた特別図柄表示装置の発光制御が開始された後、特別図柄変動処理において可変表示時間（可変表示時間タイマ）の減算が開始されるようになっている。
【０３８４】
　尚、本実施の形態では、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示が実行されているときに新たな保留記憶が発生したことにもとづいて該新たな保留記憶を含む保留記憶数を特定可能な保留記憶数通知コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信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、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したことを示すコマンド（例えば、保留記憶数増加通知コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信してもよい。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記した保留記憶数通知コマンドや保留記憶数増加通知コマンドを受信したことにもとづいて第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂを保留記憶数に応じた態様で点灯させればよい。
【０３８５】
　更に、本実施の形態では、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示の開始にもとづいて、該特別図柄の可変表示開始後の保留記憶数を特定可能な保留記憶数通知コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信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、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示の開始にもとづいて、単に保留記憶数が減少したことを示すコマンド（例えば、保留記憶数減少通知コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信してもよい。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記した保留記憶数通知コマンドや保留記憶数減少通知コマンドを受信したことにもとづいて第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂを特別図柄の可変表示の開始後の保留記憶数に応じた態様で点灯させればよい。
【０３８６】
　（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４３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４３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Ｓ１５１）、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。
【０３８７】
　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Ｓ１５３）。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Ｓ１５３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【０３８８】

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。

【０３８９】

ステップＳ１５３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Ｓ１５３；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Ｓ１５４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ１５５）。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。

【０３９０】

ステップＳ１５５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Ｓ１５６）。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。

【０３９１】

ステップＳ１５６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Ｓ１５７）、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Ｓ１５７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ１５８）と、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を受け付ける操作受付制御処理（ステップＳ１５８ａ）、画像表示装置５において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップＳ１５９）と、が実行される。その後、ステップＳ１５３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。

【０３９２】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からデモ表示演出を実行するためのコマンド（例えば、デモ表示演出指定コマンド）を受信したことにもとづいて、新たな保留記憶が発生することなく３０秒（３０００ｍｓ）が経過したことを条件に画像表示装置５において案内表示を表示する制御を実行し、更に新たな保留記憶

が発生することなく３０秒（３０００ｍｓ）が経過したことを条件に画像表示装置５においてデモ表示演出の画像を表示する制御を実行すればよい。また、案内表示やデモ表示演出の画像の表示中に新たな保留記憶が発生した場合は、これら案内表示やデモ表示演出の画像の表示を停止する制御を実行すればよい。

【０３９３】

また、操作受付処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が０個でありいずれの特別図柄の可変表示も実行されていないときにプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を受け付けたことにもとづいて画像表示装置５においてメニュー画面を表示し、更に該メニュー画面が表示されている状態でプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を受け付けることによって、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の音量や遊技効果ランプ９の輝度を変更する制御を実行すればよい。

【０３９４】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、遊技状態の変化や可変表示開始時における演出モードの変更が決定されたことにもとづいて、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。

【０３９５】

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。

【０３９６】

（演出制御プロセス処理）

図４４は、演出制御プロセス処理として、図４３のステップＳ１５６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４３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、可変表示を実行する際の演出モードを決定するための演出モード決定処理（ステップＳ１６０）、保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示やアクティブ表示エリア５Ｆにて表示されるアクティブ表示の表示態様を決定する保留変化演出決定処理（ステップＳ１６１）、始動入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御されることを遊技効果ランプ９の発光によって継続的に示唆する入所時フラシュ演出を実行するための入賞時フラッシュ演出処理（ステップ１６２）、プッシュボタン３１Ｂを振動用モータ３６にて駆動させるボタン振動演出を実行するためのボタン振動演出処理（ステップＳ１６３）、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて保留表示を出現表示させるための出現アニメーション処理（ステップＳ１６４）、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留表示やアクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示を滞留表示させるための滞留アニメーション処理（ステップＳ１６５）、保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示を該保留記憶表示エリア５Ｕ上の１つ前の表示位置やアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動表示（シフト）させるためのシフトアニメーション処理（ステップＳ１６６）、アクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示の表示を終了させるための終了アニメーション処理（ステップＳ１６７）、第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂを構成するＬＥＤを保留記憶数にもとづいて点灯制御するためのサブ保留表示器点灯制御処理（ステップＳ１６８）を実行する。尚、サブ保留表示器点灯制御処理は、後述する表示領域５Ｓにおいて第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶の表示を更新する処理を実行する処理でもある。終了アニメーション処理の実行後は、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。

【０３９７】

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（変動パターン指定）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。

【０３９８】

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（変動パターン指定、可変表示結果指定）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ための処理を行う。本実施形態では、サブ変動パターンとして、演出制御側での変動パターンを決定する。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。

【０３９９】

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。また、本実施の形態における可変表示中演出処理では、第１演出表示灯１５２Ａ、第２演出表示灯１５２Ｂを構成するＬＥＤの点灯制御も実行する。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。尚、本実施の形態におけるステップ１７２の処理は、後述する表示領域５Ｓにおいて小図柄の可変表示を実行するための処理も行う。

【０４００】

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。

【０４０１】

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"４"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。

【０４０２】

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"５"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。

【０４０３】

（演出モード）

図４５に示すように、本実施の形態では演出モードＡ～演出モードＤが設けられており、演出モードＡと演出モードＢは遊技状態が通常状態であるときに選択され得る演出モードであり、演出モードＣは遊技状態が時短状態であるときに選択される演出モードであり、演出モードＤは遊技状態が確変状態であるときに選択される演出モードである。

【０４０４】

演出モード決定処理においては、遊技状態が通常状態であるとき、該通常状態の１回目の可変表示の開始タイミングにおいて演出モードが演出モードＡに設定されるようになっている。また、通常状態における２回目以降の可変表示開始タイミングでは、設定されている演出モードが演出モードＡであれば、該演出モードが抽選によって演出モードＢに設定され、設定されている演出モードが演出モードＢであれば、該演出モードが抽選によって演出モードＡに設定される。

【０４０５】

また、演出モード決定処理においては、大当り遊技状態の終了の際に、ＣＰＵ１０３から時短状態を示す遊技状態指定コマンドを受信したことにもとづいて演出モードが演出モードＣに設定され、ＣＰＵ１０３から確変状態を示す遊技状態指定コマンドを受信したことにもとづいて演出モードが演出モードＤに設定されるようになっている。

【０４０６】

尚、詳細は後述するが、本実施の形態における演出モードＡ～演出モードＤでは、画像表示装置５に表示される背景画像、飾り図柄の可変表示態様、アクティブ表示や保留表示の表示態様等がそれぞれ異なっている。

【０４０７】

（保留変化演出決定処理）

図４６は、図４４に示す保留変化演出決定処理における保留表示やアクティブ表示の表示態様の決定割合である。保留変化演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、図２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照し、保留表示フラグがセットされていないエントリの有無を特定する。保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、該エントリにおける図柄指定コマンドから可変表示結果を、該エントリにおけるはずれ演出パターンコマンドからはずれ演出をそれぞれ特定し、これら特定した可変表示結果とはずれ演出とにもとづいて保留変化演出の実行の有無及び演出パターン、すなわち、保留表示やアクティブ表示の表示態様を決定する。

【０４０８】

例えば、図４６に示すように、可変表示結果が大当りの場合は、５％の割合で保留変化演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留変化演出の演出パターンＡでの実行を決定し、７０％の割合で保留変化演出の演出パターンＢでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つはずれ演出パターンが非リーチである場合は、９５％の割合で保留変化演出の非実行を決定し、５％の割合で保留変化演出の演出パターンＡでの実行を決定し、０％の割合で保留変化演出の演出パターンＢでの実行を決定する。また、可変表示結果がは

ずれ且つはずれ演出パターンがノーマルリーチである場合は、７５％の割合で保留変化演出の非実行を決定し、２０％の割合で保留変化演出の演出パターンＡでの実行を決定し、５％の割合で保留変化演出の演出パターンＢでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つはずれ演出パターンがスーパーリーチである場合は、６５％の割合で保留変化演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留変化演出の演出パターンＡでの実行を決定し、１０％の割合で保留変化演出の演出パターンＢでの実行を決定する。

【０４０９】

上記したように保留変化演出の実行の有無及び演出パターンを決定した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示予告演出の非実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「０」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンＡでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「１」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンＢでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「２」をセットする。

【０４１０】

尚、本実施の形態における保留変化演出決定処理では、図柄指定コマンド、つまり、可変表示結果が大当りとなるか否かによって保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄指定コマンドが大当りを示している場合は、大当り種別が確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣ、非確変大当りのいずれになるかに応じて保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせてもよいし、大当り遊技終了後に確変状態に制御されるか否かに応じて保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、保留変化演出が実行されるか否か及び保留変化演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに対して遊技者を注目させ易くできる。

【０４１１】

そして、本実施の形態では、上記したように始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａにおいて各エントリに対応する保留表示フラグに０～２の値をセットした後に演出制御用ＣＰＵ１２０が後述の出現アニメーション処理（ステップＳ１６４）、滞留アニメーション処理（ステップ１６５）、シフトアニメーション処理（ステップＳ１６６）を実行することで、保留表示フラグの値として「０」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ白色で表示され、保留表示フラグの値として「１」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ青色で表示され、保留表示フラグの値として「２」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ赤色で表示される。

【０４１２】

このような設定により、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの青色や表示パターンＢの赤色にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が白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）が高くなるとともに、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＢの赤色にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの青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）が高くなるので、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様、即ち、保留変化演出が実行されるか否か及び演出パターンに対して遊技者を注目させることができる。

【０４１３】

（入賞時フラッシュ演出処理）

図４７は、図４４に示す入賞時フラッシュ演出処理を示すフローチャートである。入賞時フラッシュ演出処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、図２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照し、入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶が有るか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０１

）。入賞時フラッシュ演出フラグがセットされていない保留記憶が有る場合（ステップ００１ＳＧＳ３０１；Ｎ）は、更に、既に入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされている保留記憶が有るか否か、つまり、既に他の保留記憶を対象として入賞時フラシュ演出が実行されているか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０２）。

【０４１４】

入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされている保留記憶が無い場合は、入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶として格納されている図柄指定コマンド及びはずれ演出パターンコマンドから入賞時フラッシュ演出の実行の有無を決定する（ステップ００１ＳＧＳ３０３）。

【０４１５】

例えば、図４８に示すように、図柄指定コマンドが大当りを示している場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を４０％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を６０％の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドが非リーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を１００％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を０％の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドがノーマルリーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を１００％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を０％の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドがスーパーリーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を８０％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を２０％の割合で決定する。

【０４１６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０４）。入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合（ステップ００１ＳＧＳ３０４；Ｙ）は、当該保留記憶の入賞時フラッシュ演出フラグとして「１」をセットしてステップ００７ＳＧＳ３０７に進み（ステップ００１ＳＧＳ３０５）、入賞時フラッシュ演出の非実行を決定した場合（ステップ００１ＳＧＳ３０４；Ｎ）は、当該保留記憶の入賞時フラッシュ演出フラグとして「０」をセットしてステップ００１ＳＧＳ３０７に進む（ステップ００１ＳＧＳ３０６）。

【０４１７】

入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶が無い場合（ステップ００１ＳＧＳ３０１；Ｎ）やステップ００１ＳＧＳ３０５、ステップ００１ＳＧＳ３０６の処理の実行後は、更に、図２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照し、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」の保留記憶が有るか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０７）。入賞時フラッシュ演出フラグが「１」の保留記憶が有る場合（ステップ００１ＳＧＳ３０７；Ｙ）は、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中であるか否か、つまり、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされた保留記憶が始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａのバッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリに格納されているか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０８）。入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ３０８；Ｎ）はステップ００１ＳＧＳ３１０に進み、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中である場合（ステップ００１ＳＧＳ３０８；Ｙ）は、更に、実行中の可変表示のプロセステーブル等を参照することによって、該可変表示がリーチよりも前のタイミングであるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０９）。該可変表示がリーチよりも前のタイミングである場合（ステップ００１ＳＧＳ３０９；Ｙ）は、ステップ００１ＳＧＳ３１０に進む。

【０４１８】

そして、ステップ００１ＳＧＳ３１０の処理では、入賞時フラッシュ演出に応じた態様にて遊技効果ランプ９の点滅制御を実行して入賞時フラッシュ演出処理を終了する（ステップ００ＳＧＳ３１０）。尚、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」の保留記憶が無い場

合（ステップ００１ＳＧＳ３０７；Ｎ）や該可変表示がリーチ以降のタイミングである場合（ステップ００１ＳＧＳ３０９；Ｎ）については、ステップ００１ＳＧＳ３１０の処理を実行せずに入賞時フラッシュ演出処理を終了する。

【０４１９】

以上のように、本実施の形態では、始動入賞の発生にもとづいて、入賞時フラッシュ演出として遊技効果ランプ９を発光させることによって大当り遊技状態に制御されることを示唆す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、入賞時フラッシュ演出としての遊技効果ランプ９の発光パターンや発光色を複数設け、これら遊技効果ランプ９の発光パターンや発光色に応じて大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を異ならせるようにしてもよい。

【０４２０】

また、本実施の形態では、入賞時フラッシュ演出として遊技効果ランプ９を発光させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技効果ランプ９とは異なるランプ（例えば、入賞時フラッシュ演出専用のランプ）を設け、入賞時フラッシュ演出としては、該遊技効果ランプ９とは異なるランプを発光させるようにしてもよい。

【０４２１】

（ボタン振動演出処理）

図４９は、図４４に示すボタン振動演出処理を示すフローチャートである。ボタン振動演出において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、ボタン振動演出の実行中であることを示すボタン振動演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２１）。ボタン振動演出実行中フラグがセットされていない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２１；Ｎ）は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２２）。遊技状態が通常状態である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２２；Ｙ）は、更に、第１始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２３）。第１始動口入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２３；Ｎ）はボタン振動演出処理を終了し、第１始動口入賞指定コマンドを受信している場合（ステップ００１ＳＧＳ３２３；Ｙ）は、図２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照して第１特図保留記憶数を特定する（ステップ００１ＳＧＳ３２４）。

【０４２２】

一方で、遊技状態が通常状態ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２２；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が時短状態または確変状態であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２５）。遊技状態が時短状態でも確変状態でもない場合、つまり、遊技状態が大当り遊技状態である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２５；Ｎ）は、ボタン振動演出処理を終了し、遊技状態が時短状態または確変状態である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２５；Ｙ）は、更に、第２始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２６）。第２始動口入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２６；Ｎ）はボタン振動演出処理を終了し、第２始動口入賞指定コマンドを受信している場合（ステップ００１ＳＧＳ３２６；Ｙ）は、図２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照して第２特図保留記憶数を特定する（ステップ００１ＳＧＳ３２７）。

【０４２３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００１ＳＧＳ３２４またはステップ００１ＳＧＳ３２７において特定した保留記憶数が３個以上であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２８）。つまり、ステップ００１ＳＧＳ３２８では、遊技状態が通常状態であれば、第１特図保留記憶数が３個以上であるか否かを判定し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、第２特図保留記憶数が３個以上であるか否かを判定する。特定した保留記憶数が２個以下である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２８；Ｎ）はボタン振動演出処理を終了し、特定した保留記憶数が３個以上である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２８；Ｙ）は、ボタン振動演出実行中フラグをセットするとともに（ステップ００１ＳＧＳ３

９）、ボタン振動演出実行タイマをセットしてボタン振動演出処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ３３０）。

【０４２４】

そして、ボタン振動演出実行中フラグがセットされている場合（ステップ００１ＳＧＳ３２１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、振動用モータ制御処理（ステップ００１ＳＧＳ３３１）を実行することによって振動用モータ３６を駆動させる、つまり、該振動用モータ３６の駆動によってプッシュボタン３１Ｂを振動させるとともに、ボタン振動演出実行タイマの値を－１し（ステップ００１ＳＧＳ３３２）、該ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３３３）。ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２３；Ｎ）はボタン振動演出処理を終了し、ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトした場合（ステップ００１ＳＧＳ３２３；Ｙ）は、ボタン振動演出実行中フラグをクリアしてボタン振動演出処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ３３４）。つまり、本実施の形態におけるボタン振動演出は、通常状態であれば第１特図保留記憶数、時短状態や確変状態であれば第２特図保留記憶数が３個となった場合に所定期間（例えば５秒間）に亘ってプッシュボタン３１Ｂを振動させることによって保留記憶数が上限値である４個に近づいたことを報知するための演出である。

【０４２５】

尚、本実施の形態では、遊技状態が時短状態や確変状態である場合に、第２特図保留記憶数が３個以上となったことにもとづいてボタン振動演出を実行して第２特図保留記憶数が上限値である４個に近づいたことを報知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、時短状態や確変状態は遊技球が頻繁に始動入賞口に入賞する遊技状態であることから、これら時短状態は確変状態ではボタン振動演出を実行しないようにしてもよい。

【０４２６】

（サブ保留表示器点灯制御処理）

図５０は、図４４に示すサブ保留表示器点灯制御処理（ステップＳ１６８）において、演出制御用ＣＰＵ１２０が始動入賞指定コマンドを受信した状況毎の第１サブ保留表示器１５１Ａ、第２サブ保留表示器１５１Ｂの点灯制御態様を示す図である。サブ保留表示器点灯制御処理では、受信した始動入賞指定コマンドや保留記憶数に応じて第１サブ保留表示器１５１Ａ、第２サブ保留表示器１５１Ｂを構成するＬＥＤを点灯させるか否かを異ならせている。

【０４２７】

例えば、図５０（Ａ）に示すように、第１始動口入賞指定コマンドを受信したときの第２特図保留記憶数が０個であるとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスフラグ値が０である場合、すなわち、大当り遊技状態でない状態で飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ保留記憶が新たな第１始動入賞口への入賞にもとづく第１特図保留記憶以外に存在しない場合は、即座に該第１特図保留記憶にもとづく飾り図柄の可変表示が実行されるため、第１サブ保留表示器１５１Ａにおいて第１特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御（第１サブ保留表示器１５１ＡのＬＥＤを１個のみ点灯させる制御）を実行しない。一方で、演出プロセスフラグ値が０、第１特図保留記憶数が２～４個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されていないが第１特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在している場合や、演出プロセスフラグ値が１～７のいずれかであり、且つ第１特図保留記憶数が１～４個の場合、すなわち、保留記憶数にかかわらず可変表示開始設定処理の実行中を含む飾り図柄の可変表示の実行中や大当り遊技中は、第１サブ保留表示器１５１Ａにおいて第１特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御を実行する。

【０４２８】

また、図５０（Ｂ）に示すように、第１始動口入賞指定コマンドを受信したときの第２特図保留記憶数が１個以上であるとき、つまり、新たに第１始動入賞口へ遊技球が入賞し

、且つ第２特図保留記憶数が１個以上であるとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次に実行される飾り図柄の可変表示は第２特別図柄の可変表示にもとづくものであることから、演出プロセスフラグ値や第１特図保留記憶数にかかわらず、第１サブ保留表示器１５１Ａにおいて第１特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御を実行する。

【０４２９】

また、図２０（Ｃ）に示すように、第２始動口入賞指定コマンドを受信したとき、つまり、第１特図保留記憶数にかかわらず、新たに第２始動入賞口へ遊技球が入賞したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスフラグ値が０、第２特図保留記憶数が１個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されておらず、且つ第２特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在しない場合は、即座に該第２特図保留記憶にもとづく飾り図柄の可変表示が実行されるため、第２サブ保留表示器１５１Ｂにおいて第２特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御（第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを１個のみ点灯させる制御）を実行しない。一方で、演出プロセスフラグ値が０、第２特図保留記憶数が２～４個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されていないが第２特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在している場合や、演出プロセスフラグ値が１～７のいずれかであり、且つ第２特図保留記憶数が１～４個の場合、すなわち、保留記憶数にかかわらず可変表示開始設定処理の実行中を含む飾り図柄の可変表示の実行中や大当り遊技中は、第２サブ保留表示器１５１Ｂにおいて第２特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御を実行する。

【０４３０】

（可変表示開始設定処理）

図５１は、図４４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可変表示開始指定受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３４１）。第１可変表示開始指定受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００１ＳＧＳ３４１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａ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００１ＳＧＳ３４２）。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。

【０４３１】

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。

【０４３２】

また、ステップ００１ＳＧＳ３４１において第１可変表示開始指定受信フラグがオフである場合は（ステップ００１ＳＧＳ３４１；Ｎ）、第２可変表示開始指定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００１ＳＧＳ３４３）。第２可変表示開始指定受信フラグがオフである場合は（ステップ００１ＳＧＳ３４３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始指定受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００１ＳＧＳ３４３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａ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００１ＳＧＳ３４４）。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。

【０４３３】
　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。
【０４３４】
　ステップ００１ＳＧＳ３４２またはステップ００１ＳＧＳ３４４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００１ＳＧＳ３４５）。
【０４３５】
　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００１ＳＧＳ３４６）。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。
【０４３６】
　尚、本特徴部００１ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り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「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドや確変大当り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、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第５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図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）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。
【０４３７】
　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。
【０４３８】
　ステップ００１ＳＧＳ３４６の実行後、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００１ＳＧＳ３４７）、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００１ＳＧＳ３４８）。
【０４３９】
　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。

【０４４０】
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００１ＳＧＳ３４９）。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。
【０４４１】
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。
【０４４２】
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００１ＳＧＳ３５０）。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００１ＳＧＳ３５１）。尚、所定時間は例えば３３ｍｓ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００１ＳＧＳ３５２）。
【０４４３】
（ＣＰＵ１０３及び演出制御用ＣＰＵ１２０の処理に関する期間）
ここで、本実施の形態におけるＣＰＵ１０３及び演出制御用ＣＰＵ１２０（及び表示制御部１２３）が実行する処理に関する期間について説明する。先ず、図５２（Ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、図２４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を４ｍｓ毎に実行する。つまり、本実施の形態におけるＣＰＵ１０３は、４ｍｓ毎に始動入賞が発生したか否かの判定や、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理等を実行する。加えて、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示後の５００ｍｓを図柄確定期間として特別図柄の可変表示を実行しない期間としている。更に、ＣＰＵ１０３は、表示制御処理（ステップＳ４３）における周期的な１２ｍｓの消灯状態と４ｍｓの点灯状態とは別に、１周期３２０ｍｓとして、４０ｍｓ間隔にて特別図柄を構成するＬＥＤの点灯・消灯制御を実行する（図１８（Ａ）参照）。
【０４４４】
一方、図５２（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２６に示す演出制御メイン処理を２ｍｓ毎に実行する。つまり、本実施の形態における演出制御用ＣＰＵ１２０は、２ｍｓ毎にＣＰＵ１０３からいずれのコマンドを受信したか否か（コマンド解析処理）や、演出制御プロセス処理、演出用乱数更新処理、デモ演出制御処理、背景表示更新処理等を実行する。加えて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１周期４８０ｍｓとして、２４０ｍｓ間隔にて第１演出表示灯１５２Ａや第２演出表示灯１５２Ｂを構成するＬＥＤの点灯と消灯とを切り替える制御を実行する（図１８（Ｂ）参照）。
【０４４５】
また、本実施の形態における表示制御部１２３では、画像を描画するために３３ｍｓの期間（画像描画期間）を要しており、画像表示装置５に表示されている画像を新たな画像に更新する周期（画像更新周期）は３３ｍｓとなっている。つまり、本実施の形態では、

画像表示装置５に表示される画像は、１秒間に約３０回（３０ＦＰＳ）更新されるようになっている。

【０４４６】

（演出モード詳細）

次に、演出モードＡ～演出モードＤについて説明する。上述したように、演出モードＡ及び演出モードＢは、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときに設定可能な演出モードであり、演出モードＣは、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であるときに設定される演出モードであり、演出モードＤは、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）であるときに設定される演出モードである。本実施の形態における各演出モードでは、画像表示装置５に表示される保留表示やアクティブ表示の表示態様、各種アニメーションの実行期間や実行の有無が異なっている。

【０４４７】

例えば、図５２（Ｂ）に示すように、保留表示の出現アニメーションは、演出モードＡ及び演出モードＢにおいては６６０ｍｓ（２０フレーム）に亘って実行され、演出モードＣでは１６５ｍｓ（５フレーム）に亘って実行され、演出モードＤでは９９ｍｓ（３フレーム）に亘って実行されるようになっている。尚、これら保留表示の出現アニメーションは、後述するように短縮される場合もある。

【０４４８】

また、保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションは、演出モードＡ及び演出モードＢにおいては１周期を２９７０ｍｓ（９０フレーム）として繰り返し実行される一方で、演出モードＣや演出モードＤでは実行されないようになっている。

【０４４９】

そして、アクティブ表示の終了アニメーションは、演出モードＡ～演出モードＤにおいて共通して１６５ｍｓ（５フレーム）で実行されるようになっている。

【０４５０】

（各演出モードの表示態様）

図５３（Ａ１）に示すように、演出モードＡでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の街の風景をあらわした第１背景画像００１ＳＧ０８１が表示される。また、図５３（Ａ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第１スクロール表示）にて実行される。

【０４５１】

詳しくは、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「２」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄は視認できないが、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「３」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【０４５２】

また、画像表示装置５の画面左上に設けられた表示領域５Ｓには、第１特図保留記憶数、第２特図保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置５の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ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が表示される。これ

ら保留表示やアクティブ表示は、文字（例えば、アクティブ表示では「Ｐ」、１個目の保留表示では「Ｗ」、２個目の保留表示では「Ｆ」、３個目の保留表示では「Ｌ」、４個目の保留表示では「II（ローマ数字の２）」）を内包する立方体として表示される（図６７（Ａ）参照）。

【０４５３】

尚、本実施の形態では、新たな保留記憶が発生する毎に、新たな保留表示内に表示される文字はＰ→Ｗ→Ｆ→Ｌ→II→Ｐ→Ｗ...と常に規則的に変化するようになっている。例えば、保留記憶数が０個で特別図柄の可変表示中に新たな保留記憶が４個連続で発生する場合、クティブ表示内の文字が「Ｐ」であれば、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて、１個目の保留表示の文字は「Ｗ」、２個目の保留表示の文字は「Ｆ」、３個目の保留表示の文字は「Ｌ」、４個目の保留表示の文字は「II」となる。また、この状況で特別図柄の可変表示が終了し、新たな特別図柄の可変表示が終了すると、アクティブ表示エリア５Ｆに「Ｗ」の文字を内包する保留表示がアクティブ表示としてシフトし、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて、「Ｆ」の文字を内包する保留表示が１個目の保留表示の表示位置にシフトし、「Ｌ」の文字を内包する保留表示が２個目の保留表示の表示位置にシフトし、「II」の文字を内包する保留表示が３個目の保留表示の表示位置にシフトする。更に、この状態で新たな保留記憶（４個目の保留記憶）が発生する場合は、保留記憶表示エリア５Ｕの４個目の保留表示の表示位置において「Ｐ」の文字を内包する保留表示が表示される。

【０４５４】

尚、本実施の形態では、上記のように、保留記憶が発生した順にアクティブ表示や保留表示内に「Ｐ」、「Ｗ」、「Ｆ」、「Ｌ」、「II」の文字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、例えば、パチンコ遊技機１が電断状態から復旧した際に保留記憶が１個以上存在する場合は、電断発生直前におけるアクティブ表示や保留表示内の文字の並び（例えば、「Ｆ」、「Ｌ」、「II」、「Ｐ」、「Ｗ」や「II」、「Ｐ」、「Ｗ」、「Ｆ」、「Ｌ」）にかかわらず、アクティブ表示や保留表示内の文字を予め定められた順（例えば、「Ｐ」、「Ｗ」、「Ｆ」、「Ｌ」、「II」）で表示してもよい。尚、これら第１特図保留記憶数、第２特図保留記憶数、小図柄、保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆは、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。

【０４５５】

図５３（Ｂ１）に示すように、演出モードＢでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第２背景画像００１ＳＧ０８２が表示される。また、図５３（Ｂ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するスクロール表示（第２スクロール表示）にて可変表示が実行される。

【０４５６】

詳しくは、左右の飾り図柄は、左飾り図柄表示エリア５Ｌの左側辺上部、右飾り図柄表示エリア５Ｒの右側辺上部から画面中央に向けて近づくようにフレームイン表示され、その後、下方に向けて画面左右側に離れるように移動し、左飾り図柄表示エリア５Ｌの左側辺下部、右飾り図柄表示エリア５Ｒの右側辺下部から側方に向けてフレームアウト表示される。中の飾り図柄は、中飾り図柄表示エリア５Ｃの画面奥側から手前側に近づくように拡大表示された後、フレームアウト表示される。

【０４５７】

また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「２」の飾り図柄）が、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒの上下方向の中央位置に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）がフレームイン表示され画面中央に向けて移動していく。つまり、先行の「２」の飾り図柄が停止位置付近を通過しているときは先行の「２」の飾り図柄と後続の「３」の飾り図柄とが視認できるが、先行の「２」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、後続の「３」の飾り図柄と「４」の

飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【０４５８】

尚、画像表示装置５の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ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が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字（例えば、アクティブ表示では「Ｐ」、１個目の保留表示では「Ｗ」、２個目の保留表示では「Ｆ」、３個目の保留表示では「Ｌ」、４個目の保留表示では「II」）を内包する正八面体として表示される（図６７（Ａ）参照）。

【０４５９】

図５３（Ｃ１）に示すように、演出モードＣでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第３背景画像００１ＳＧ０８３が表示される。また、図５３（Ｃ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。

【０４６０】

詳しくは、演出モードＣにおける飾り図柄は、第１面と該第１面の反対面である第２面とを有しており、第１面には先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が表示される。一方、第１面が正面を向いているときには、第２面に後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）が表示されているかを特定することはできない。

【０４６１】

また、飾り図柄は一方向（例えば、平面視時計回りまたは反時計回り）に回転可能とされており、第１面、第２面、第１面、第２面・・の順に回転することで、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転表示が実行される。

【０４６２】

また、第１面が正面を向いている状態から約９０度以上回転して第２面が表示されるとき、第２面には、第１面に表示されている飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）が表示される。次いで、特に図示しないが、第２面５ｂが正面を向いている状態から約９０度以上回転して第１面が表示されるとき、第１面には、第２面５ｂに表示されている飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「５」の飾り図柄）が表示される。

【０４６３】

また、画像表示装置５の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像００１ＳＧ２０１が表示され、画像表示装置５の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示００１ＳＧ２０２（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１００）が表示される。

【０４６４】

尚、画像表示装置５の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ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が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字（例えば、アクティブ表示では「Ｐ」、１個目の保留表示では「Ｗ」、２個目の保留表示では「Ｆ」、３個目の保留表示では「Ｌ」、４個目の保留表示では「II」）を内包する球体として表示される（図６７（Ａ）参照）。

【０４６５】

図５３（Ｄ１）に示すように、演出モードＤでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第４背景画像００２ＳＧ０８４が表示される。また、図５３（Ｄ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第３スクロール表示）にて可変表示が実行される。

【０４６６】

詳しくは、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「２」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄は視認できないが、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「３」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」までの増加が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【０４６７】

また、画像表示装置５の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像００２ＳＧ２０１が表示される。

【０４６８】

尚、画像表示装置５の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ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が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、演出モードＣと同じく文字（例えば、アクティブ表示では「Ｐ」、１個目の保留表示では「Ｗ」、２個目の保留表示では「Ｆ」、３個目の保留表示では「Ｌ」、４個目の保留表示では「Ｉ」）を内包する球体として表示される一方で、これら球体内部の配色と内包する文字の配色とが反転している点で異なっている（図６７（Ａ）参照）。

【０４６９】

（出現アニメーション）

次に、各演出モードにおける保留表示の出現アニメーションについて説明する。尚、本実施の形態において「アニメーション」は、例えば、１コマ（１フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか１つを１コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様が変化する表示なども含む。

【０４７０】

本実施の形態における『出現アニメーション』とは、遊技球が始動入賞口に入賞したことによって新たな保留記憶が発生した場合に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に該保留記憶の発生に応じた保留表示を表示するためのアニメーションである。図５４及び図６７（Ｂ）に示すように、演出モードＡにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合、すなわち、保留表示が白色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて新たな保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕの手前側下方の位置から保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置に向けて移動していく。そして、保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置に達すると、該保留

記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に向けて下降していき、最終的に該保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。つまり、演出モードＡにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合、保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕの手前側下方の位置から放物線を描くように移動する。

【０４７１】

このとき、図５６に示すように、保留表示は、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置を頂点として放物線を描くように移動するため、演出モードＡにおける白色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

【０４７２】

また、図５６に示すように、演出モードＡにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合の出現アニメーションでは、１フレーム目の画像では保留表示が透過度の高い状態（例えば、１フレーム目の画像の保留表示の透過度は９０％）で表示されており、出現アニメーションの進行に伴って保留表示の透過度が漸次８０％、６０％、４０％等と低下していくようになっている。そして、該出現アニメーションの２０フレーム目の画像では、保留表示が最終態様として透過度が０％となり、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。

【０４７３】

図５５及び図６７（Ｂ）に示すように、演出モードＡにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合、すなわち、保留表示が青色や赤色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次青色または赤色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕに向けて共に下降していく。そして、エフェクトが完全に消失するタイミングで、保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。

【０４７４】

また、該演出モードＡにおいて保留変化演出の実行が決定された場合の保留表示の出現アニメーションは、保留表示を既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも大きいサイズで表示を開始し、該保留表示の移動（下降）に応じて該保留表示のサイズを漸次縮小させていくアニメーションでもある。

【０４７５】

尚、特に図示しないが、演出モードＡにおける青色や赤色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア５Ｕに向けて移動（下降）するため、演出モードＡにおける青色や赤色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

【０４７６】

図５８及び図６７（Ｂ）に示すように、演出モードＢにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合、すなわち、保留表示が白色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次白色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕに向けて共に下降していく。尚、本出現アニメーションにおけるエフェクトは、該アニメーションの開始から５フレームで消失するが、エフェクトの消失後も保留表示の下降

は継続される。そして、エフェクトが消失してから所定期間（該アニメーションであれば１５フレーム）が経過すると、保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。

【０４７７】

尚、特に図示しないが、演出モードＢにおける白色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア５Ｕに向けて移動（下降）するため、移動するため、演出モードＢにおける白色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

【０４７８】

図５９及び図６７（Ｂ）に示すように、演出モードＢにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合、すなわち、保留表示が青色や赤色で表示される場合は、演出モードＡにおいて保留変化演出の実行が決定された場合と同じく、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次青色または赤色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕに向けて共に下降していく。そして、エフェクトが完全に消失するタイミングで、保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。

【０４７９】

また、該演出モードＢにおいて保留変化演出の実行が決定された場合の保留表示の出現アニメーションは、保留表示を既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも大きいサイズで表示を開始し、該保留表示の移動（下降）に応じて該保留表示のサイズを漸次縮小させていくアニメーションでもある。

【０４８０】

尚、特に図示しないが、演出モードＡにおける青色や赤色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア５Ｕに向けて移動（下降）するため、演出モードＡにおける青色や赤色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

【０４８１】

尚、図５５及び図５９に示すように、演出モードＡ、演出モードＢにおいて青色や赤色の保留表示を表示する場合（保留変化演出を実行する場合）は、出現アニメーションの１フレーム目の画像として保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置においてエフェクトが表示されることで、遊技者はこれから表示される保留表示が保留変化演出の対象保留表示であること、つまり、白色の保留表示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が高いことを認識することができる。更に、出現アニメーションの９フレーム目までは、保留表示の表示色が青色と赤色のどちらであるか遊技者が認識不能なように該保留表示の透過度が高く設定されているため、該保留表示の表示色が青色と赤色のどちらであるか、つまり、大当り遊技状態に制御される割合がどの程度高いかに対して遊技者を注目させる事が可能となっている。

【０４８２】

また、図５５及び図５９に示すように、演出モードＡ、演出モードＢにおいて青色や赤色の保留表示を表示する場合（保留変化演出を実行する場合）については、出現アニメーションとして１～１９フレーム目の画像として共通のエフェクトを表示するつまり、演出モードＡにおいて青色の保留表示を表示する場合、演出モードＡにおいて赤色の保留表示を表示する場合、演出モードＢにおいて青色の保留表示を表示する場合、演出モードＢにおいて赤色の保留表示を表示する場合の計４通りの出現アニメーションにおいて共通のエフェクトを表示している。このため、これら演出モードＡや演出モードＢにおいて保留表

示を青色や赤色にて表示する場合は、これら出現アニメーションとして使用する画像データの共通化を図ることができ、出現アニメーションを実行するために必要なデータ量を低減することができる。

【０４８３】

図６０、図６１及び図６７に示すように、演出モードＣ及び演出モードＤにおいて新たな始動入賞が発生した場合は、先ず、該始動入賞にもとづいて、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置においてエフェクトが表示される。該エフェクトは、出現アニメーションの進行に応じて非表示化（透過度が増加）していく。そして、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置では、該エフェクトに替えて、保留表示が透過度を低下させつつ拡大表示されていく。そして、エフェクトの消失が完了すると、保留表示の透過度の低下及び拡大も終了する。

【０４８４】

尚、図６０及び図６１に示すように、演出モードＣでの出現アニメーションと演出モードＤでの出現アニメーションとにおいては、演出モードＣでの出現アニメーションの方がエフェクトの表示開始から消失までに要する期間が長く、また、保留表示の表示開始から拡大が終了するまでに要する期間が長く設定されている。

【０４８５】

（滞留アニメーション）

次に、各演出モードにおける保留表示及びアクティブ表示の滞留アニメーションについて説明する。本実施の形態における『滞留アニメーション』は、特別図柄の可変表示中にアクティブ表示エリア５Ｆにおいてアクティブ表示を演出モードに応じた態様で動作（演出モードＡなら回転、演出モードＢなら回動、演出モードＣ及びＤでは非動作）させるアニメーションと、保留記憶が１個以上存在する場合に保留記憶表示エリア５Ｕにおいて保留表示を演出モードに応じた態様で動作（演出モードＡなら回転、演出モードＢなら回動、演出モードＣ及びＤでは非動作）させるアニメーションと、を含むアニメーションである。

【０４８６】

図６２（Ａ）及び図６７（Ｂ）に示すように、演出モードＡにおける滞留アニメーションは、保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回りに回転させるアニメーションである。該演出モードＡにおける滞留アニメーションは、１周期を９０フレームとして繰り返し実行されるようになっている。また、該演出モードＡにおける滞留アニメーションにおいては、保留表示またはアクティブ表示内の文字もこれら保留表示またはアクティブ表示の回転に応じて回転する。

【０４８７】

また、図６２（Ｂ）及び図６７（Ｂ）に示すように、演出モードＢにおける滞留アニメーションは、保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回り方向と反時計回り方向とに交互に回動させるアニメーションである。該演出モードにおける滞留アニメーションは、１周期を９０フレームとして、前半の４５フレームにおいて保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として反時計回り方向に回動させ、後半の４５フレームにおいて保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回り方向に回動させるようになっている。また、該演出モードＢにおける滞留アニメーションにおいては、保留表示またはアクティブ表示内の文字もこれら保留表示またはアクティブ表示の回動に応じて回動する。

【０４８８】

尚、本実施の形態における演出モードＣ及び演出モードＤ、つまり、時短状態と確変状態は、演出モードＡや演出モードＢにて保留表示やアクティブ表示が表示される通常状態と比較して１回あたりの可変表示に要する時間が短く設定されているため、保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションは実行されないが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出モードＣや演出モードＤにおいても保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションが実行されるようにしてもよい。

【０４８９】
尚、本実施の形態における滞留アニメーションは、１周期が９０フレーム（２９７０ｍｓ）、つまり、秒間約３０フレーム（フレームレートが約３０ＦＰＳ）で表示されるアニメーションとなっている。ここで、滞留アニメーションは出現アニメーションや終了アニメーションよりも長期間に亘って遊技者から視認されるアニメーションであることから、保留表示の動作をゆったりと見せたいという考えがある。また、該出現アニメーションはフレームレートを約３０ＦＰＳで制作することで遊技機の開発を行い易いばかりか実際の保留表示の動作を開発者がイメージし易いという利点がある。以上の理由から本実施の形態の滞留アニメーションはフレームレートが３０ＦＰＳのアメーションとして制作されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、滞留アニメーションは３０ＦＰＳよりも低フレームレートまたは高フレームレートのアニメーションとしてもよい。
【０４９０】
（終了アニメーション）
次に、各演出モードにおけるアクティブ表示の終了アニメーションについて説明する。本実施の形態における『終了アニメーション』は、特別図柄の可変表示が終了（停止）した際に、該可変表示に応じたアクティブ表示の表示を終了させる（アクティブ表示エリア５Ｆからアクティブ表示を消失させる）アニメーションである。図６３（Ａ）～図６３（Ｄ）及び図６７（Ｂ）に示すように、各演出モードにおける終了アニメーションは、いずれもアクティブ表示エリア５Ｆにて実行されるアニメーションであって、終了した可変表示に対応するアクティブ表示の透過度が漸次高まっていき、５フレーム目でアクティブ表示エリア５Ｆから完全に消失するアニメーションである。
【０４９１】
尚、本実施の形態の終了アニメーションとしては、各演出モードで共通の態様で実行する形態を例示しているが、本発明は限定されるものではなく、各演出モードにおいて終了アニメーションの実行期間を共通としつつ、各演出モードにおいて態様の異なる週雨量アニメーションを実行してもよい。
【０４９２】
（シフトアニメーション）
次に、各演出モードにおける保留表示のシフトアニメーションについて説明する。本実施の形態における『シフトアニメーション』とは、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて１個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じてアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて２個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて３個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて４個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、を含むアニメーションである。
【０４９３】
図６４、図６６及び図６７（Ｂ）に示すように、シフトアニメーションは、上述した終了アニメーションによってアクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示が消失（表示が終了）すると、実行されるアニメーションであって、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の保留記憶に応じた位置に、

保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の保留記憶に応じた位置に、それぞれ移動表示（シフト）が同時に実行される。

【０４９４】

尚、図６５に示すように、保留記憶数が０個且つ可変表示が実行されていない状態で新たな保留記憶が発生した場合は、先ず、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置において出現アニメーションが実行されることなく保留表示（出現にメーションにおける最終態様での保留表示）が表示される。この状態から、シフトアニメーションとして、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動表示（シフト）のみが実行される。

【０４９５】

尚、図５７に示すように、アクティブ表示エリア５Ｆと保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置は長さＬ１にかけて離間しており、保留記憶表示エリア５Ｕにおおいて、１個目の保留記憶に応じた位置と２個目の保留記憶に応じた位置、２個目の保留記憶に応じた位置と３個目の保留記憶に応じた位置、３個目の保留記憶に応じた位置と４個目の保留記憶に応じた位置は、それぞれ長さＬ１よりも短い長さＬ２（Ｌ１＞Ｌ２）にかけて離間している。このため、本実施の形態のシフトアニメーションにおいて、次の可変表示に応じたアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆにシフトする保留表示は、他の保留表示よりも高速でシフトするようになっている。

【０４９６】

尚、図６４、図６５、図６６に示すように、本実施の形態では、演出モードＡ及び演出モードＢのシフトアニメーションについて説明したが、演出モードＣ及び演出モードＤにおけるシフトアニメーションは演出モードＡ及び演出モードＢのシフトアニメーションと同様であるので説明を省略する。更に、図６５は、演出モードＡにおいて保留記憶数が１個である状態でシフトアニメーションが実行される場合の説明図であるが、演出モードＢにおいて保留記憶数が１個である状態においても同様にシフトアニメーションが実行される。

【０４９７】

（新たな保留記憶が発生した際の保留表示の表示態様について）

次に、始動入賞口への遊技球の入賞によって新たな保留記憶が発生した際の保留表示の表示態様について状況毎に説明する。尚、以下の形態については、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときの、第２特図保留記憶数が０個であり、第２特別図柄の可変表示が実行されていないときの第１特別図柄の可変表示の実行の有無、第１特図保留記憶数、これら第１特図保留記憶数にもとづく保留表示について説明するが、以下の形態は、遊技状態が時短状態や確変状態であるときの、第２特別図柄の可変表示の実行の有無、第２特図保留記憶数、これら第２特図保留記憶数にもとづく保留表示についても当て嵌まる。

【０４９８】

（出現アニメーションの短縮詳細）

次に、上記した保留表示の出現アニメーションの短縮（以下、スキップと称する場合もある）について説明する。尚、以下は主に演出パターンＡの出現アニメーションにもとづいて説明するが、演出パターンＢ～演出パターンＤの出現アニメーションは実行期間が異なるのみであるので、説明を省略する。

【０４９９】

図６８（Ａ）及び図６８（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドを受信することで、表示制御部１２３による出現アニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そして出現アニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５において新たな保留表示の出現アニメーションの

表示が開始される。

【０５００】

ここで、図６８（Ａ）に示すように、出現アニメーションの開始タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの期間が６６０ｍｓ以上である場合は、６６０ｍｓ（２０フレーム）に亘り保留表示が放物線を描きつつ保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に向けて移動する全てのフレームの画像が表示され、最終的に保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。そして、次の可変表示が開始されると、演出制御用ＣＰＵ１２０が該可変表示の開始にもとづくコマンド（可変表示開始指定コマンド）を受信することで、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５においてシフトアニメーションの表示が開始される。

【０５０１】

一方で、図６８（Ｂ）に示すように、出現アニメーションの開始タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの期間が６６０ｍｓ未満である場合は、次の可変表示開始タイミングでは未だ出現アニメーションとして途中のフレームの画像（図６８（Ｂ）の図では１４フレーム目の画像）が表示されていることとなる。また、次の可変表示が開始されると、演出制御用ＣＰＵ１２０が該可変表示の開始にもとづくコマンド（可変表示開始指定コマンド）を受信することで、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５において、それまで実行されていた出現アニメーションに替えてシフトアニメーションの表示が開始される。

【０５０２】

このとき、出現アニメーションとして表示されていなかった画像（図６８（Ｂ）の図では１６～２０フレームの画像）はそのまま表示されることはなく、シフトアニメーションの表示が開始される。尚、シフトアニメーションの１フレーム目として表示される保留表示は、出現アニメーションとして表示される保留表示の最終態様（２０フレーム目の画像として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される保留表示）と同一態様の画像となっている。このため、遊技者からは、出現アニメーションの実行中に新たな可変表示が開始されると、それまでの出現アニメーションとして放物線描いて移動表示されていた保留表示が突如として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示された状態となり、シフトアニメーションに移行するように視認されることとなる。

【０５０３】

尚、図６８（Ａ）及び図６８（Ｂ）では、保留記憶数が１以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合について説明したが、図６９（Ａ）及び図６９（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合についても、上記図６８（Ａ）及び図６８（Ｂ）と同様に、出現アニメーションの実行期間中において演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信しなければ青色や赤色の保留表示の出現アニメーションが６６０ｍｓに亘って実行される一方で、出現アニメーションの実行期間中において演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したことに応じて青色や赤色の保留表示の出現アニメーションが中断（スキップ）され、該出現アニメーションに替えて青色や赤色の保留表示のシフトアニメーションが開始される。

【０５０４】

また、図７０（Ａ）に示すように、保留記憶数が０個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了直前、つまり、図柄確定期間が終了する３３ｍｓ以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合（保留記憶数が０個且つ次の可変表示直前のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が該保留記憶の発生に

もとづいて保留記憶数通知コマンドを受信することで、表示制御部１２３による出現アニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そして出現アニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５において新たな保留表示の出現アニメーションの表示が開始される。

【０５０５】

しかしながら、図７０（Ａ）に示す例では、出現アニメーションの１フレーム目の画像描画中において新たな保留記憶にもとづく可変表示が開始されることとなるので、該可変表示が開始されると、演出制御用ＣＰＵ１２０が該可変表示の開始にもとづくコマンド（可変表示開始指定コマンド）を受信することで、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５においてシフトアニメーションの表示が開始される。

【０５０６】

このため、画像表示装置５においては、１フレーム目の出現アニメーションの画像が表示されると、該出現アニメーションの２～２０フレーム目の画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留表示（出現アニメーションの２０フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示）が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに向けてシフトする画像として表示されることとなる。

【０５０７】

また、図７０（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了直後に新たな保留記憶が発生した場合、つまり、図柄確定期間が終了してから３３ｍｓ以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドとか変表示開始コマンドと、をほぼ同時に受信する。これによって、表示制御部１２３は、出現アニメーションの画像よりもシフトアニメーションの画像の描画を優先する。

【０５０８】

このため、画像表示装置５においては、出現アニメーションの画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留表示（出現アニメーションの２０フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示）が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに向けてシフトする画像として表示されることとなる。

【０５０９】

また、図７１に示すように、保留記憶数が０個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了から十分に時間が経過した場合、つまり、図柄確定期間が終了してから３３ｍｓ以上経過したタイミングで新たな保留記憶が発生した場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドとか変表示開始コマンドと、をほぼ同時に受信する。これによって、表示制御部１２３は、出現アニメーションの画像よりもシフトアニメーションの画像の描画を優先する。

【０５１０】

このため、画像表示装置５においては、出現アニメーションの画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留表示（出現アニメーションの２０フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示）が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに向けてシフトする画像として表示されることとなる。

【０５１１】

尚、従来のパチンコ遊技機１においては、保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）で特別図柄の可変表示終了間際に新たな保留記憶（Ｎ＋１個目の保留記憶）が発生した場合、該新たな保留記憶に応じた保留表示の出現アニメーションが保留記憶表示エリア５ＵのＮ＋１個の保留記憶に応じた位置において開始されることとなる。該出現アニメーションの実行中

に新たな特別図柄の可変表示が開始されると、保留記憶表示エリア５ＵにおいてＮ個目までの保留記憶に応じた保留表示の移動表示（シフトアニメーション）が実行されるが、このとき新たな保留記憶に応じた保留表示の出現アニメーションは途上であるので、新たな保留記憶に応じた保留表示について、出現アニメーションを継続しつつ移動表示させる（シフトアニメーションを実行する）ことと（以下、第１案）、出現アニメーションが完了するまで移動表示させないこと（以下、第２案）が考えらえる。

【０５１２】

ここで、上記第１案では、新たな保留記憶に応じた保留表示の移動表示と出現アニメーションとが同時に進行することとなるため、新たな保留記憶に応じた保留表示の移動表示と出現アニメーションとの両方が遊技者から視認し難い物となってしまうという問題が有る。また、上記第２案では、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて、既に移動表示が完了した保留表示と新たな保留記憶に応じた保留表示との間に保留表示が表示されないといった状況が発生するとともに、新たな保留記憶が４個目の保留記憶である場合は、保留記憶表示エリア５Ｕの４個目の保留記憶に応じた位置から保留表示が出現アニメーションの完了まで移動を開始しないので、遊技者から新たな特別図柄の可変表示が開始されたにもかかわらず未だに保留記憶数が上限である４個のままであると誤認されてしまい、遊技者が遊技を一時的に停止してしまう虞がある。

【０５１３】

以上の理由から、本発明では、保留表示の出現アニメーションの実行中に新たな保留記憶が発生した場合に、該出現アニメーションを中断（スキップ）させることによって、保留表示のシフトアニメーションや出現アニメーションの視認性を確保しつつ、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて表示されている保留表示数を遊技者が誤認してしまう虞を低減している。

【０５１４】

以下では、新たな保留記憶が発生したタイミングに応じた画像表示装置５の表示態様、各保留表示器の点灯制御、コマンドの送受信について図７２～図８５にもとづいて説明する。尚、図７２～図８５は、遊技状態が通常状態、第２特図保留記憶数が０個且つ第２特別図柄の可変表示が実行されていない状態について例示するが、遊技状態が時短状態や確変状態、第１特図保留記憶数が０個且つ第１特別図柄の可変表示が実行されていない状態については可変表示の対象特別図柄が異なるのみで画像表示装置５の表示態様、各保留表示器の点灯制御、コマンドの送受信は同様であるため省略する。

【０５１５】

（保留記憶数が１～３個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合）

先ず、図７２に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）且つ第１特別図柄の可変表示中に新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【０５１６】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示及び該可変表示にもとづく５００ｍｓの図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【０５１７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コ

マンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。

【０５１８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【０５１９】

ここで、図７２に示すように、次の可変表示の開始タイミングまで６６０ｍｓ以上の期間が空いているタイミングで出現アニメーションが開始された場合は、出現アニメーションの画像の描画及び出現アニメーション表示期間が次の可変表示の開始前に終了し、替えて、滞留アニメーションの画像の描画及び出現アニメーションによって表示された保留表示の滞留アニメーションが開始される。

【０５２０】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に滞留アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【０５２１】

（保留記憶数が１～３個であるときに新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合）

次に、図７３に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）であるときに新たな第１特図保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。

【０５２２】

例えば、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）の可変表示終了後の図柄確定期間中において新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【０５２３】

そして、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【０５２４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し

、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。
【０５２５】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。
【０５２６】
　ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画期間中に第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。
【０５２７】
　つまり、この場合は、出現アニメーションの実行中において新たな可変表示が開始されることによって、該出現アニメーションに替えてシフトアニメーションが開始されることによって、新たな保留記憶が発生してから３３ｍｓに満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示を除く保留表示のみがシフトされればよい。
【０５２８】
　ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、出現アニメーションの表示期間中において第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定するので、演出制御用ＣＰＵ１２０による第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御が実行されるとともに、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの画像の描画が開始される。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。
【０５２９】
　このとき、図６８（Ｂ）に示したように、遊技者からは保留表示の出現アニメーションが途中で終了し、突如として保留表示が該出現アニメーションの最終態様と同一態様で保留記憶表示エリア５Ｕに表示された状態となってシフトアニメーションが実行されるように視認される。
【０５３０】
　（保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生する場合）
　次に、図７４に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）且つ第１特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。
【０５３１】
　先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【０５３２】
　そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな

第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【０５３３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【０５３４】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シフトアニメーションの実行中に新たな保留記憶の発生にもとづく第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【０５３５】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図６８（Ａ）に示すように６６０ｍｓの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数Ｎ個に応じた位置に表示される。

【０５３６】

（保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示開始後３３ｍｓ以内に新たな保留記憶が発生する場合）

次に、図７５に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）且つ第１特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後３３ｍｓ以内に新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【０５３７】

先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【０５３８】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【０５３９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマン

ドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【０５４０】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たな保留記憶の発生にもとづく第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【０５４１】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図６８（Ａ）に示すように６６０ｍｓの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数Ｎ個に応じた位置に表示される。

【０５４２】

（保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示開始まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな保留記憶が発生する場合）

次に、図７６に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）且つ第１特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【０５４３】

先ず、図７６に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）の可変表示終了後の図柄確定期間において新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【０５４４】

そして、ＣＰＵ１０３は、新たな保留記憶の発生から３３ｍｓ未満で図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【０５４５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。

【０５４６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【０５４７】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画期間中に第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【０５４８】

つまり、この場合は、新たな保留記憶が発生してから３３ｍｓに満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示を除く保留表示のみがシフトされればよい。

【０５４９】

（保留記憶数が４個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合）

次に、図７７に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示中に新たな始動入賞（第１始動入賞口への入賞）が発生した場合について説明する。

【０５５０】

図７７に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合は、既に第１特図保留記憶数が最大数である４個であるので新たな第１特図保留記憶は発生しない。このため、該可変表示及び図柄確定期間が終了すると、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（３個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【０５５１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（３個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【０５５２】

（保留記憶数が４個の可変表示後、次の可変表示のシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合）

次に、図７８に示すように、第１特図保留記憶数が４個の第１特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【０５５３】

先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、

該減算後の保留記憶数（３個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【０５５４】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【０５５５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（３個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【０５５６】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シフトアニメーションの実行中に新たな保留記憶の発生にもとづく第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（４個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数４個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【０５５７】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図６８（Ａ）に示すように６６０ｍｓの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数４個に応じた位置に表示される。

【０５５８】

（保留記憶数が４個の可変表示後の図柄確定期間に新たな始動入賞が発生した場合）

次に、図７９に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示後の図柄確定期間において新たな始動入賞（第１始動入賞口への入賞）が発生した場合について説明する。

【０５５９】

図７９に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示後の図柄確定期間中は、第１特図保留記憶数が４個の状態が維持される。また、第１特図保留記憶数は４個が上限であるため、該図柄確定期間において新たに始動入賞（第１始動入賞口への入賞）が発生しても、新たな第１特図保留記憶は発生しない。このため、図柄確定期間が終了すると、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（３個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【０５６０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（３個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。
【０５６１】
（保留記憶数が４個の可変表示後、次の可変表示の開始３３ｍｓ以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合）
次に、図８０に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示終了後、次の可変表示開始後３３ｍｓ以内に新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。
【０５６２】
先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（３個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【０５６３】
そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（４個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【０５６４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（３個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。
【０５６５】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たな保留記憶の発生にもとづく第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（４個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数４個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。
【０５６６】
尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図６８（Ａ）に示すように６６０ｍｓの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として

保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数４個に応じた位置に表示される。
【０５６７】
（保留記憶数が０個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合）
次に、図８１に示すように、第１特図保留記憶数が０個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで６６０ｍｓ以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。
先ず、図８１示すように、第１特図保留記憶数が０個可変表示中に新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（１個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【０５６８】
そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示及び該可変表示にもとづく５００ｍｓの図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（０個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【０５６９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（１個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。
【０５７０】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。
【０５７１】
ここで、図８１に示すように、次の可変表示の開始タイミングまで６６０ｍｓ以上の期間が空いているタイミングで出現アニメーションが開始された場合は、出現アニメーションの画像の描画及び出現アニメーション表示期間が次の可変表示の開始前に終了し、替えて、滞留アニメーションの画像の描画及び出現アニメーションによって表示された保留表示の滞留アニメーションが開始される。
【０５７２】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（０個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に滞留アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【０５７３】
（保留記憶数が０個であるときに新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合）
次に、図８２に示すように、第１特図保留記憶数が０個であるときに新たな第１特図保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。
【０５７４】
例えば、第１特図保留記憶数が０個の可変表示終了後の図柄確定期間中において新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（１個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【０５７５】
そして、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（０個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【０５７６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（１個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。
【０５７７】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。
【０５７８】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、出現アニメーションの表示期間中において第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定するので、演出制御用ＣＰＵ１２０による第１特図保留記憶数（０個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御が実行されるとともに、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの画像の描画が開始される。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。
【０５７９】
このとき、図６８（Ｂ）に示したように、遊技者からは保留表示の出現アニメーションが途中で終了し、突如として保留表示が該出現アニメーションの最終態様と同一態様で保留記憶表示エリア５Ｕに表示された状態となってシフトアニメーションが実行されるように視認される。
【０５８０】
（保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ未満で新たな保留記憶が発生した場合）
次に、図８３に示すように、第１特図保留記憶数が０個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ未満で新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。
【０５８１】

先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間後の３３ｍｓ未満のタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生すると、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行することなく、第１特図保留記憶数を１加算した後に該第１特図保留記憶数を１減算するとともに、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始し、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【０５８２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を実行せずに、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【０５８３】

つまり、この場合は、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置に向けての保留表示の移動表示（出現アニメーション）が実行されることなく、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置において出現アニメーションの最終態様としての保留表示の表示が開始される。そして、該保留表示は、表示開始直後からアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動表示（シフト）される。

【０５８４】

（保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了まで３３ｍｓ未満で新たな保留記憶が発生した場合）

次に、図８４に示すように、第１特図保留記憶数が０個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了まで３３ｍｓ未満で新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【０５８５】

先ず、図８４に示すように、第１特図保留記憶数が０個の可変表示終了後の図柄確定期間において新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（１個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【０５８６】

そして、ＣＰＵ１０３は、新たな保留記憶の発生から３３ｍｓ未満で図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（０個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【０５８７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（１個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。

【０５８８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの

描画を開始させる。
【０５８９】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画期間中に第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。
【０５９０】
つまり、この場合は、新たな保留記憶が発生してから３３ｍｓに満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示がアクティブ表示エリア５Ｆに向けてシフトされる。
【０５９１】
（保留記憶数が０個の可変表示の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ以上経過したタイミングで新たな保留記憶が発生した場合）
次に、図８５に示すように、第１特図保留記憶数が０個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ以上経過したタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。先ず、図８５に示すように、第１特図保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ以上が経過したタイミングにおいて新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶数を１加算した後に該第１特図保留記憶数を１減算するとともに、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（１個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行することなく、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始し、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【０５９２】
尚、前述したように、本実施の形態における第１特別図柄の可変表示は、第１特別図柄表示装置４Ａを構成する８つのＬＥＤのうち１のＬＥＤを４０ｍｓ点灯させた後、４０ｍｓ間隔で点灯対象のＬＥＤを変化させていき、８つのＬＥＤの点灯が終了するまでを１周期（３２０ｍｓ）として繰り返し実行するものである。
【０５９３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、サブ図柄の可変表示を開始する一方で第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を実行せずに、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。
【０５９４】
つまり、この場合は、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置に向けての保留表示の移動表示（出現アニメーション）が実行されることなく、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置において出現アニメーションの最終態様としての保留表示の表示が開始される。

【０５９５】
尚、前述したように、本実施の形態におけるサブ図柄の可変表示は、第１演出表示灯１５２Ａを構成するＬＥＤを２４０ｍｓ間隔で点灯と消灯とを繰り返し実行する（１周期：４８０ｍｓ）ものである。
【０５９６】
つまり、本実施の形態においては、第１特図保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において、演出調整に関する案内表示としてデモムービー表示が表示されている状態において、図８６（Ａ）～図８６（Ｃ）に示すように、遊技球が第１始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生すると、先ず、第１特別図柄の可変表示が開始される。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口スイッチ通過処理において第１特図保留記憶数のカウント値を０から１に更新するとともに、該始動口スイッチ通過処理と同一割込で実行する特別図柄通常処理において第１特図保留記憶数のカウント値を１から０に更新するため、第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤが点灯する（第１特図保留記憶数が１個であることを示す態様で点灯する）ことがない。
【０５９７】
また、ＣＰＵ１０３は、始動口スイッチ通過処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数が１個であることを示す保留記憶数通知コマンドを送信するが、該始動口スイッチ通過処理と同一割込で実行する特別図柄バッファシフト処理において第１特図保留記憶数が０個であることを示す保留記憶数通知コマンドを送信するため、演出制御用ＣＰＵ１２０はこれら第１特図保留記憶数が１個であることを示す保留記憶数通知コマンドと第１特図保留記憶数が０個であることを示す保留記憶数通知コマンドとを同一の割込で受信することとなり、第１サブ保留表示器１５１Ａを構成するＬＥＤが点灯する（第１特図保留記憶数が１個であることを示す態様で点灯する）ことがなく、更に、表示領域５Ｓにおける第１特図保留記憶数の表示も更新されない。
【０５９８】
そして、図８６（Ｃ）に示すように、ＣＰＵ１０３が特別図柄表示制御処理において特別図柄の可変表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する（図２１に示す出力ポートＤＧ１の各ビットに「１」または「０」をセットする）ことで、特別図柄の可変表示が開始される。
【０５９９】
次に、図８７（Ｄ）～図８７（Ｆ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が変動パターン指定コマンドや第１可変表示開始指定を受信したと判定すると、サブ図柄の可変表示として第１演出表示灯１５２Ａを構成するＬＥＤの点灯・消灯制御が開始される。尚、変動パターン指定コマンド及び第１可変表示開始指定は、ＣＰＵ１０３が変動パターン設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信するコマンドである。
【０６００】
演出制御用ＣＰＵ１２０が変動パターン指定コマンドや第１可変表示開始指定を受信してから３３ｍｓ～６６ｍｓが経過すると、デモムービー表示がフェードアウト表示された後に非表示となり、通常背景画像及び飾り図柄が表示される。また、保留記憶表示エリア５Ｕに、当該可変表示に対応する保留表示が出現アニメーションを経ずに完了態様で表示される（図８７（Ｅ）参照）。
【０６０１】
次いで、図８７（Ｆ）に示すように、保留記憶表示エリア５Ｕにて、シフトアニメーションとして該保留表示のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動表示が開始される。また、シフトアニメーションの開始に伴い、小図柄の可変表示が開始されるとともに、飾り図柄のスクロール表示が開始される。特に詳細な図示はしないが、スクロール表示が開始されると、飾り図柄は、下方に向けて低速での移動表示を開始したのち、中速、高速と移動表示速度が高くなるとともに、透過率が漸次増加してフェードアウト表示されていく。
【０６０２】
尚、本実施の形態では、小図柄の可変表示が開始されてから飾り図柄のスクロール表示

が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、小図柄の可変表示が開始されてからシフトアニメーションが終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始せずに、飾り図柄の変動開始アクション（図示略）が開始されるようにしてもよい。変動開始アクションとは、例えば、飾り図柄に表示されるキャラクタが動作したり、飾り図柄が下方に移動表示する前に一旦上方に移動するといったプレ動作であればよい。

【０６０３】

そして、図８８（Ｇ）～図８８（Ｉ）に示すように、図８６、図８７に引き続き第１特別図柄の可変表示中に遊技球が第１始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３が始動口スイッチ通過処理において第１特図保留記憶数カウント値を１に更新する。尚、該始動口スイッチ通過処理と同一割込では、ＣＰＵ１０３が第１特図保留記憶数カウント値を０に更新することはないので、ＣＰＵ１０３は、表示処理において図２１に示す出力ポートＤＧ３のビット０に０、ビット３に１をセットする。これにより、新たな保留記憶の発生にもとづいて第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤの点灯（第１特図保留記憶数が１個であることを示す態様で点灯）が開始される。また、このとき、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数が１個であることに応じた第１特図保留記憶数通知コマンドを送信する。

【０６０４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から第１特図保留記憶数が１個であることに応じた第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第１サブ保留表示器１５１Ａを構成するＬＥＤを、第１特図保留記憶数が１であることに対応した態様にて点灯させる。更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示領域５Ｓにおける第１特図保留記憶数の表示を「１」に更新する。つまり、本実施の形態では、新たな保留記憶が発生した場合は第１保留表示器２５ＡのＬＥＤの点灯タイミングよりも後のタイミングから表示領域５Ｓにおける第１特図保留記憶数の表示が更新されるので、遊技者は、遊技球の入賞を確認した後に該表示領域５Ｓにおける第１特図保留記憶数の表示を視認できるので、保留記憶数が増加したことを分かりやすくできる。

【０６０５】

そして、図８９（Ｊ）～（Ｌ）に示すように、画像表示装置５においては、新たに発生した保留記憶に応じて保留表示の出現アニメーションが開始される。

【０６０６】

また、以上のように本実施の形態では、図９２に示すように、新たな保留記憶の発生にもとづいて、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出、出現アニメーションをそれぞれ実行可能となっている。このうち保留変化演出は、保留記憶の発生から先読み対象の可変表示（該保留記憶にもとづく可変表示）の停止タイミングまで実行される演出であり、入賞時フラッシュ演出は、保留記憶の発生から先読み対象の可変表示（該保留記憶にもとづく可変表示）のリーチタイミングまで実行される演出であり、ボタン振動演出は、保留記憶の発生から一定期間（例えば、３０００ｍｓ）に亘って実行される演出であり、出現アニメーションは、保留記憶の発生から最長で６００ｍｓに亘って実行される演出である。

【０６０７】

これら各演出については、演出モードが演出モードＡ～演出モードＤのいずれであっても実行可能となっている。更に、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出は、いずれも演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定を受信したとしても中断されることがない演出である一方で、出現アニメーションは、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したことを契機に中断される演出となっている。

【０６０８】

つまり、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出は、保留記憶数がＮ（３≧Ｎ≧１）個の特別図柄の可変表示の実行中において、新たな保留記憶が発生したタイミングが、次の可変表示が開始されるまで出現アニメーションの表示実行期間である６６０ｍｓ以上前のタイミング、次の可変表示が開始されるまで出現アニメーションの表示実

行期間である６６０ｍｓ未満であるタイミング、及び、保留記憶数がＮ個の特別図柄の可変表示が終了し、シフトアニメーションの開始タイミングから該シフトアニメーションの表示実行期間である３３０ｍｓ以内のタイミングのいずれであっても、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したこと等によって中断されることなく最後まで実行される演出である。

【０６０９】

尚、上記では、図８６（Ｂ）に示すように、第１特図保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において、演出調整に関する案内表示としてデモムービー表示が表示されているときに遊技球が第１始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生した場合の演出動作例を説明したが、例えば、図９０（Ａ）～図９０（Ｃ）及び図９１（Ｄ）～図９１（Ｅ）に示すように、第１特図保留記憶数が０個、可変表示の非実行時であってデモムービー表示が開始される前の期間において、メニュー案内表示及び音量・光量案内表示が表示されているときに遊技球が第１始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生した場合の演出動作例についても同様である。

【０６１０】

（保留表示の重畳表示の態様）

次に、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が４個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから３３ｍｓが経過するまでに新たな第１特図保留記憶が発生する場合における保留表示について、図９６に基づいて説明する。

【０６１１】

図９６（Ａ）に示すように、可変表示中においては、アクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示が表示されるとともに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１～４個目の表示位置に保留表示が表示されている。次いで、図９６（Ｂ）に示すように、可変表示が終了すると、図柄確定期間において、アクティブ表示の終了アニメーションが実行され、アクティブ表示がフェードアウト表示されて非表示となる。

【０６１２】

次いで、図９６（Ｃ）に示すように、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に表示された保留表示に対応する新たな可変表示が開始されると、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の表示位置に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に、それぞれ移動表示（シフト）するシフトアニメーション表示が開始される。

【０６１３】

ここで、図９６（Ｄ）に示すように、新たな可変表示が開始された直後、例えば、新たな可変表示が開始されてから３３ｍｓが経過するまでに、新たな保留記憶が発生した場合、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置にて、新たな保留記憶に対応する保留表示の出現アニメーションが開始される。

【０６１４】

ここで、保留記憶表示エリア５Ｕの３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示のシフトアニメーションは、第３保留表示画像描画領域にて描画される一方で、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置に出現する新たな保留表示の出現アニメーションは、第３保留表示画像描画領域にて描画される画像よりも表示優先度が低い第４保留表示画像描画領域にて描画される。

【０６１５】

つまり、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置に既に表示されていて３個目の表示位置に向けた移動が開始された保留表示と、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置に新たに表示される保留表示と、が重畳して表示されるタイミングである

場合、シフトアニメーションの対象となる保留表示の方が、出現アニメーションの対象となる保留表示よりも優先して表示されるため、シフトアニメーションにより保留表示が４個目の表示位置から３個目の表示位置に移動したことを認識することができる。

【０６１６】

そして、図９６（Ｅ）に示すように、シフトアニメーションにより保留表示が４個目の表示位置から３個目の表示位置に移動するにつれ、新たな保留表示との重畳領域が小さくなり、新たな保留表示の出現アニメーションが視認可能となっていく。

【０６１７】

尚、図９６においては、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が４個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから３３ｍｓが経過するまでに新たな第１特図保留記憶が発生する場合における保留表示の態様について説明したが、図９７に示すように、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が３個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから３３ｍｓが経過するまでに新たな第１特図保留記憶が発生する場合における保留表示の態様は、新たな保留表示が表示される表示位置が異なるだけであり、その他の表示態様はほぼ同様であるため、詳細な説明は省略する。

【０６１８】

また、特に図示しないが、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が１個または２個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから３３ｍｓが経過するまでに新たな第１特図保留記憶が発生する場合についても、新たな保留表示が表示される表示位置が異なるだけであり、その他の表示態様はほぼ同様であるため、詳細な説明は省略する。

【０６１９】

次に、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が３個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了し、次の可変表示開始まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生する場合における保留表示について、図９８に基づいて説明する。

【０６２０】

図９８（Ａ）に示すように、可変表示中においては、アクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示が表示されるとともに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１～３個目の表示位置に保留表示が表示されている。次いで、図９８（Ｂ）に示すように、可変表示が終了すると、図柄確定期間において、アクティブ表示の終了アニメーションが実行され、アクティブ表示がフェードアウト表示されて非表示となる。

【０６２１】

ここで、図柄確定期間の終了直前、つまり、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に表示された保留表示に対応する新たな可変表示が開始されるまで３３ｍｓ未満となったタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生した場合、該新たな第１特図保留記憶に対応する保留表示は、新たな可変表示が開始されるまでは表示されない。

【０６２２】

そして、図９８（Ｃ）に示すように、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の表示位置に、それぞれ移動表示（シフト）するシフトアニメーション表示が開始されると同時に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置にて、新たな保留記憶に対応する保留表示が表示される。この場合、出現アニメーションを実行せずに、出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示が表示される。

【０６２３】

ここで、保留記憶表示エリア５Ｕの３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示のシフトアニメーションは、第２保留表示画像描画領域にて描画される一方で、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に出現する新たな保留表示は、第

２保留表示画像描画領域にて描画される画像よりも表示優先度が低い第３保留表示画像描画領域にて描画される。

【０６２４】

つまり、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に既に表示されていて２個目の表示位置に向けた移動が開始された保留表示と、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に新たに表示される保留表示と、が重畳して表示されるタイミングである場合、シフトアニメーションの対象となる保留表示の方が、新たに出現する保留表示よりも優先して表示されるため、シフトアニメーションにより保留表示が３個目の表示位置から２個目の表示位置に移動したことを認識することができる。

【０６２５】

そして、図９８（Ｄ）、（Ｅ）に示すように、シフトアニメーションにより保留表示が３個目の表示位置から２個目の表示位置に移動するにつれ、新たな保留表示との重畳領域が小さくなり、新たな保留表示が視認可能となっていく。

【０６２６】

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。

【０６２７】

例えば、前記実施の形態では、保留記憶数がＮ（３≧Ｎ≧１）で可変表示が実行されているときに１の遊技球いずれかの始動口に入賞して新たな保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの態様について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図９９に示すように、２球の遊技球が連続して始動口に入賞したときについては、１個目及び２個目の新たな保留記憶が可変表示終了間際に発生し、これら保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ未満のタイミングから開始する場合は、１個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に変化させ、２個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋２個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に変化させればよい。

【０６２８】

また、１個目及び２個目の新たな保留記憶が可変表示開始直後に発生し、これら保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ以上前のタイミングから開始する場合は、１個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に変化させ、２個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋２個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に変化させればよい。

【０６２９】

また、１個目の新たな保留記憶が可変表示終了間際に発生し、該保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ未満のタイミングから開始し、２個目の新たな保留記憶が次の可変表示の開始後に発生する場合は、１個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に変化させ、２個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に変化させればよい。

【０６３０】
　また、前記実施の形態では、保留記憶数が０個、特別図柄の可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合は、一旦新たな保留記憶にもとづく保留表示を保留記憶表示エリア５Ｕに表示し、シフトアニメーションを実行することで該保留表示をアクティブ表示エリア５Ｆにシフト（始動）させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図１００（Ａ）及び図１００（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０個、特別図柄の可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合は、出現アニメーションやシフトアニメーションを実行することなく、保留表示を当該可変表示のアクティブ表示として、直接アクティブ表示エリア５Ｆに表示指定もよい。
【０６３１】
　また、前記実施の形態では、図５２（Ｂ）に示すように、保留表示の滞留アニメーションの１周期の表示期間を２９７０ｍｓ、保留表示のシフトアニメーションの表示期間を３３０ｍｓ、アクティブ表示の終了アニメーションの表示期間を１６５ｍｓ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、変形例として、保留表示の滞留アニメーションの１周期の表示期間は整数秒（例えば、３０００ｍｓや６０００ｍｓ等）としてもよい。
【０６３２】
　また、前記実施の形態では、保留表示のシフトアニメーション及びアクティブ表示の終了アニメーションの表示期間を共に１０００ｍｓ未満とする形態を例示したが、本発明はこれ人限定されるものではなく、保留表示のシフトアニメーションとアクティブ表示の終了アニメーションとの少なくとも一報については表示期間を１０００ｍｓ以上としてもよい。
【０６３３】
　ここまでは主に、保留表示およびアクティブ表示のアニメーションについての説明であったが、ここからは、本遊技機の可変表示中の演出についての特徴について説明する。特に、可変表示中の演出のうち、キャラクタの音声出力について注目した特徴的な事項について説明する。
【０６３４】
　以下、可変表示中の演出の形態について説明する。
【０６３５】
　（ＳＫＹ２０２２－１２０４）形態１－１の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
　前記特別状態における平均変動時間は、前記通常状態における平均変動時間よりも短く、
　演出識別情報がリーチ態様となったときに、リーチに対応する音声を出力し、かつリーチに対応する文字表示を行う特定演出を実行可能であり、
　前記通常状態において演出識別情報がリーチ態様となったときの前記特定演出の実行割合は、前記特別状態において演出識別情報がリーチ態様となったときの前記特定演出の実行割合よりも高い、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、特別状態は通常状態よりも変動効率が良い分、頻繁に音声や字幕で報知することで遊技者に対して煩わしさを抱かせないよう特定演出の割合を低くし、通常状態は変動時間が長めな分演出を多めに実行することで遊技者を飽きさせないよう特定演出の割合を高くすることで、状況に応じた好適な設計とすることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
リーチに対応する音声とリーチに対応する文字表示は、
リーチに対応する音声：リーチ
リーチに対応する文字表示：リーチ（またはＲＥＡＣＨ）
といったように音声と表示が同じでも、
リーチに対応する音声：激熱

リーチに対応する文字表示：リーチ（またはＲＥＡＣＨ）
といったように音声と表示が異なっていてもよい。
対応図面：図２３８
【０６３６】
（ＳＫＹ２０２２－１２０５）形態２－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出識別情報がリーチ態様となったときにリーチに対応する特定音声を出力し、かつリーチに対応する特定文字表示を行う第１パターンと、演出識別情報がリーチ態様となったときにリーチに対応する特定音声を出力し、かつ該特定文字表示よりも目立つ態様である特殊表示を行う第２パターンと、があり、
第１パターンよりも第２パターンのほうが前記有利状態に制御される期待度が高い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、いずれのパターンが実行されるかに注目させることができ、第１パターンは、文字、音声ともにリーチに対応するため視覚、聴覚から同じ情報を認識させ、第２パターンは、音声はリーチに対応する音声と、特殊表示とで構成され視覚、聴覚それぞれ異なる情報を認識させるため、演出の見せ方に変化をもたらすことができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図２３９
【０６３７】
（ＳＫＹ２０２２－１２０６）形態３－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
前記通常状態において前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されるか否かを報知する特別報知演出を実行可能であり、
前記通常状態において、演出識別情報がリーチ態様となったよりも後であり前記特定報知演出が実行されるまでの第１期間は、前記特別状態において、演出識別情報がリーチ態様となったよりも後であり前記特別報知演出が実行されるまでの第２期間よりも長く、
前記第１期間におけるキャラクタの音声の出力割合は、前記第２期間におけるキャラクタの音声の出力割合よりも高い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、特別状態においては、リーチ態様となってから特別報知演出が実行されるまでの期間が短い分、音声を認識させることが難しい可能性があるため、出力割合を低くし、通常状態においては、リーチ態様となってから特定報知演出が実行されるまでの期間が長い分、音声を認識させやすいため、出力割合を高くすることで、状況に応じた好適な設計とすることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４０～２４３
【０６３８】
（ＳＫＹ２０２２－１２０７）形態４－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
演出識別情報がリーチ態様となったよりも後であり前記特定報知演出が実行されるまでの期間に音声を出力し、かつ該音声に対応する特定文字表示を行う第１パターンと、演出識別情報がリーチ態様となったよりも後であり前記特定報知演出が実行されるまでの期間に音声を出力し、かつ該特定文字表示よりも目立つ態様である特殊表示を行う第２パターンと、があり、
前記第１パターンよりも前記第２パターンのほうが前記有利状態に制御される期待度が高い、

ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、いずれのパターンが実行されるかに注目させることができ、第１パターンは、文字、音声により視覚、聴覚から同じ情報を認識させ、第２パターンは、音声と、特殊表示とで構成され視覚、聴覚それぞれ異なる情報を認識させるため、演出の見せ方に変化をもたらすことができ、結果として、音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４０～２４３
【０６３９】
　（ＳＫＹ２０２２－１２０８）形態５－１の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
　演出識別情報がリーチ態様となったときにリーチに対応する第１文字表示を行い、該リーチ態様となった後であり前記特定報知演出が実行されるまでの期間に該第１文字表示とは異なる第２文字表示を行う第１パターンと、演出識別情報がリーチ態様となったときにリーチに対応する該第１文字表示を行い、該リーチ態様となった後であり前記特定報知演出が実行されるまでの期間に該第１文字表示および該第２文字表示を含む文字表示を行わない第２パターンと、があり、
　前記第２パターンよりも前記第１パターンのほうが前記有利状態に制御される期待度が高い、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、リーチ態様となったときにリーチに対応する第１文字表示が表示され、その後特定報知演出が開始されるまでの期間に第２文字表示が表示された場合の方が有利状態に制御されやすいので、第２文字表示が表示されるか第２文字表示が表示されないかに注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４０～２４３
【０６４０】
　（ＳＫＹ２０２２－１２０９）形態６－１の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
　演出識別情報がリーチ態様となったときにリーチに対応する第１音声を出力し、該リーチ態様となった後であり前記特定報知演出が実行されるまでの期間に該第１音声とは異なる第２音声を出力する第１パターンと、演出識別情報がリーチ態様となったときにリーチに対応する該第１音声を出力し、該リーチ態様となったよりも後であり前記特定報知演出が実行されるまでの期間に該第１音声および該第２音声を含む音声を出力しない第２パターンと、があり、
　前記第２パターンよりも前記第１パターンのほうが前記有利状態に制御される期待度が高い、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、リーチ態様となったときにリーチに対応する第１音声が出力され、その後特定報知演出が開始されるまでの期間に第２音声が出力された場合の方が有利状態に制御されやすいので、第２音声が出力されるか第２音声が出力されないかに注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４０～２４３
【０６４１】
　（ＳＫＹ２０２２－１２１０）形態７－１の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
　演出識別情報がリーチ態様となったときにリーチに対応する第１文字表示を行い、かつ

リーチに対応する第１音声を出力し、該リーチ態様となった後であり前記特定報知演出が実行されるまでの期間に該第１文字表示とは異なる第２文字表示を行い、かつ該第１音声と異なる第２音声を出力する第１パターンと、演出識別情報がリーチ態様となったときにリーチに対応する該第１文字表示を行い、かつリーチに対応する該第１音声を出力し、該リーチ態様となった後であり前記特定報知演出が実行されるまでの期間に該第１文字表示および該第２文字表示を含む文字表示を行わず、該第１音声および該第２音声を含む音声を出力しない第２パターンと、があり、
前記第２パターンよりも前記第１パターンのほうが前記有利状態に制御される期待度が高い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、リーチ態様となったときにリーチに対応する第１文字表示が表示され、かつ第１音声を出力され、その後特定報知演出が開始されるまでの期間に第２文字表示が表示され、かつ第２音声が出力された場合の方が有利状態に制御されやすいので、第２文字表示が表示され、かつ第２音声が出力されるかに注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図２４０～２４３
【０６４２】
（ＳＫＹ２０２２－１２１１）形態８－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
前記特定報知演出が実行されるパターンとして、演出識別情報がリーチ態様となってから該特定報知演出が実行される第１パターンと、前段演出が実行されてから該特定報知演出が実行される第２パターンと、があり、
前記第１パターンよりも前記第２パターンのほうが前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記第１パターンにおいては、演出識別情報がリーチとなったときに、リーチに対応する音声を出力し、
前記第２パターンにおいては、前段演出に対応する音声を出力し、
前記第２パターンにおける音声の出力期間の方が前記第１パターンにおける音声の出力期間よりも長い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、期待度の高い第２パターンについては、音声の出力期間を第１パターンよりも長くすることで、前段演出が実行されたことを印象付けることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７３、図２４８、図２４９
【０６４３】
（ＳＫＹ２０２２－１２１２）形態９－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
前記特定報知演出が実行されるパターンとして、演出識別情報がリーチ態様となってから該特定報知演出が実行される第１パターンと、前段演出が実行されてから該特定報知演出が実行される第２パターンと、があり、
前記第１パターンよりも前記第２パターンのほうが前記有利状態に制御される期待度が高く、
前記第１パターンにおいては、演出識別情報がリーチとなったときに、リーチに対応する音声を特定キャラクタの音声により出力し、その後、前記特定報知演出が実行されるまでの期間において、該特定キャラクタを表示することなく、
前記第２パターンにおいては、前記前段演出に対応する音声を前記特定キャラクタの音声により出力し、その後、前記特定報知演出が実行されるまでの期間において、該特定キャラクタを表示する、

ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、期待度の高い第２パターンについては、特定キャラクタの音声が出力された後、特定キャラクタの表示がされるため、特定報知演出が実行されるまでの期間の興趣を高めることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７３、図２４８、図２４９
【０６４４】
　（ＳＫＹ２０２２－１２１３）形態１０－１の遊技機は、
　遊技機であって、
　文字表示を行う第１状況と、文字表示を行う第２状況と、があり、
　前記第１状況においては、サイズ変化をさせることなく文字表示を表示し、
　前記第２状況においては、サイズ変化をさせながら文字表示を表示可能とし、
　前記第１状況においては、文字表示が開始されるタイミングで文字表示に対応する音声を出力し、
　前記第２状況においては、文字表示が開始されるタイミングで文字表示に対応する音声とは異なる効果音を出力し、文字表示が定サイズで表示されたタイミングで文字表示に対応する音声を出力する、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、サイズが変化するように文字表示を行う状況においては、文字表示が定サイズとなるまでに対応する音声を出力してしまうと、遊技者が表示を認識できるようになるまでと音声の認識との時間に差が出てしまうため、定サイズとなったタイミングで文字表示に対応する音声を出力するようにし、さらに、文字表示が開始されたタイミングでは、効果音の出音により第２状況を盛り上げることで、第２状況の一連の流れを好適に演出することができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７８～図１８１、図２２６～図２３１
【０６４５】
　（ＳＫＹ２０２２－１２１４）形態１１－１の遊技機は、
　遊技機であって、
　文字表示を行う第１状況と、文字表示を行う第２状況と、があり、
　前記第１状況においては、位置変化をさせることなく文字表示を表示し、
　前記第２状況においては、位置変化をさせながら文字表示を表示し、
　前記第１状況においては、文字表示が開始されるタイミングで文字表示に対応する音声を出力し、
　前記第２状況においては、文字表示が開始されるタイミングで文字表示に対応する音声とは異なる効果音を出力し、文字表示が定位置に表示されたタイミングで文字表示に対応する音声を出力する、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、位置が変化するように文字表示を行う状況においては、文字表示が定位置での表示となるまでに対応する音声を出力してしまうと、遊技者が表示を認識できるようになるまでと音声の認識との時間に差が出てしまうため、定位置での表示となったタイミングで文字表示に対応する音声を出力するようにし、さらに、文字表示が開始されたタイミングでは、効果音の出音により第２状況を盛り上げることで、第２状況の一連の流れを好適に演出することができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７８～図１８１、図２２６～図２３１
【０６４６】
　（ＳＫＹ２０２２－１２１５）形態１２－１の遊技機は、
　遊技機であって、
　文字表示を行う第１状況と、文字表示を行う第２状況と、があり、

前記第１状況においては、エフェクト表示を付随させることなく文字表示を表示し、
前記第２状況においては、エフェクト表示を付随させながら文字表示を表示し、
前記第１状況においては、文字表示が開始されるタイミングで文字表示に対応する音声を出力し、
前記第２状況においては、エフェクト表示および文字表示が開始される第１タイミングで文字表示に対応する音声とは異なる効果音を出力し、該第１タイミングよりも文字表示の視認性が良い第２タイミングで文字表示に対応する音声を出力する、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、エフェクト表示を纏った文字表示を行う状況においては、文字表示の視認性が良いタイミングとなるまでに対応する音声を出力してしまうと、遊技者が表示を認識できるようになるまでと音声の認識との時間に差が出てしまうため、視認性が良いタイミングで文字表示に対応する音声を出力するようにし、さらに、文字表示が開始されたタイミングでは、効果音の出音により第２状況を盛り上げることで、第２状況の一連の流れを好適に演出することができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７８～図１８１、図２２６～図２３１
【０６４７】
（ＳＫＹ２０２２－１２１６）形態１３－１の遊技機は、
遊技機であって、
文字表示を行う第１状況と、文字表示を行う第２状況と、があり、
前記第１状況においては、段階的に表示することなく文字表示を表示し、
前記第２状況においては、段階的に文字表示を表示し、
前記第１状況においては、文字表示が開始されるタイミングで文字表示に対応する音声を出力し、
前記第２状況においては、文字表示の一部分が表示されるタイミングで文字表示に対応する音声とは異なる効果音を出力し、文字表示の全体が表示されるタイミングで文字表示に対応する音声を出力する、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、段階的な文字表示を行う状況においては、文字表示全体が表示されるタイミングとなるまでに対応する音声を出力してしまうと、遊技者が表示を認識できるようになるまでと音声の認識との時間に差が出てしまうため、文字表示全体が表示されるタイミングで文字表示に対応する音声を出力するようにし、さらに、文字表示が開始されたタイミングでは、効果音の出音により第２状況を盛り上げることで、第２状況の一連の流れを好適に演出することができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７８～図１８１、図２２６～図２３１
【０６４８】
（ＳＫＹ２０２２－１２１７）形態１４－１の遊技機は、
遊技機であって、
文字表示を行う特定状況があり、
前記特定状況においては、サイズ変化をさせながら文字表示を表示し、
前記特定状況においては、文字表示が開始されるタイミングで文字表示に対応する音声とは異なる効果音を出力し、その後、該効果音を継続して出力し、文字表示が定サイズで表示されたタイミングで文字表示に対応する音声を該効果音よりも優先されるように出力する、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、サイズが変化するように文字表示を行う状況においては、文字表示が定サイズとなるまでに対応する音声を出力してしまうと、遊技者が表示を認識できるようになるまでと音声の認識との時間に差が出てしまうため、定サイズとなったタイミングで文字表示に対応する音声を出力するようにし、さらに、文字表示が開始されたタ

イミングでは、効果音の出音により特定状況を盛り上げることで、その効果音が出力されている状態で、優先的に文字表示に対応する音声を出力することで、特定状況の一連の流れを好適に演出することができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７８～図１８１、図２２６～図２３１
【０６４９】
（ＳＫＹ２０２２－１２１８）形態１５－１の遊技機は、
遊技機であって、
文字表示を行う特定状況があり、
前記特定状況においては、位置変化をさせながら文字表示を表示し、
前記特定状況においては、文字表示が開始されるタイミングで文字表示に対応する音声とは異なる効果音を出力し、その後、該効果音を継続して出力し、文字表示が定位置に表示されたタイミングで文字表示に対応する音声を該効果音よりも優先されるように出力する、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、位置が変化するように文字表示を行う状況においては、文字表示が定位置での表示となるまでに対応する音声を出力してしまうと、遊技者が表示を認識できるようになるまでと音声の認識との時間に差が出てしまうため、定位置での表示となったタイミングで文字表示に対応する音声を出力するようにし、さらに、文字表示が開始されたタイミングでは、効果音の出音により特定状況を盛り上げることで、その効果音が出力されている状態で、優先的に文字表示に対応する音声を出力することで、特定状況の一連の流れを好適に演出することができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７８～図１８１、図２２６～図２３１
【０６５０】
（ＳＫＹ２０２２－１２１９）形態１６－１の遊技機は、
遊技機であって、
文字表示を行う特定状況があり、
前記特定状況においては、エフェクト表示を付随させながら文字表示を表示し、
前記特定状況においては、エフェクト表示および文字表示が開始される第１タイミングで文字表示に対応する音声とは異なる効果音を出力し、その後、該効果音を継続して出力し、該第１タイミングよりも文字表示の視認性が良い第２タイミングで文字表示に対応する音声を該効果音よりも優先されるように出力する、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、エフェクト表示を纏った文字表示を行う状況においては、文字表示の視認性が良いタイミングとなるまでに対応する音声を出力してしまうと、遊技者が表示を認識できるようになるまでと音声の認識との時間に差が出てしまうため、視認性が良いタイミングで文字表示に対応する音声を出力するようにし、さらに、文字表示が開始されたタイミングでは、効果音の出音により特定状況を盛り上げることで、その効果音が出力されている状態で、優先的に文字表示に対応する音声を出力することで、特定状況の一連の流れを好適に演出することができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７８～図１８１、図２２６～図２３１
【０６５１】
（ＳＫＹ２０２２－１２２０）形態１７－１の遊技機は、
遊技機であって、
文字表示を行う特定状況があり、
前記特定状況においては、段階的に文字表示を表示し、
前記特定状況においては、文字表示の一部分が表示されるタイミングで文字表示に対応する音声とは異なる効果音を出力し、その後、該効果音を継続して出力し、文字表示の全

体が表示されるタイミングで文字表示に対応する音声を該効果音よりも優先されるように出力する、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、段階的な文字表示を行う状況においては、文字表示全体が表示されるタイミングとなるまでに対応する音声を出力してしまうと、遊技者が表示を認識できるようになるまでと音声の認識との時間に差が出てしまうため、文字表示全体が表示されるタイミングで文字表示に対応する音声を出力するようにし、さらに、文字表示が開始されたタイミングでは、効果音の出音により特定状況を盛り上げることで、その効果音が出力されている状態で、優先的に文字表示に対応する音声を出力することで、特定状況の一連の流れを好適に演出することができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７８～図１８１、図２２６～図２３１
【０６５２】
　（ＳＫＹ２０２２－１２２１）形態１８－１の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
　前記特定報知演出は特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知することが可能な演出であり、
　通常状態における特定の変動において、前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、該特定キャラクタが表示されていない状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、特定キャラクタが表示されている状況や表示されていない状況のような様々な状況で特定キャラクタの音声を出力することができ、さらに特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数を多くすることによってより特定キャラクタに注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン１６、４７の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン１６
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：９回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：７回
サブ変動パターン４７
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：１０回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：７回
対応図面：図２０５～図２２５
【０６５３】
　（ＳＫＹ２０２２－１２２２）形態１９－１の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
　前記有利状態に制御されるか否かを報知する特別報知演出を実行可能であり、
　前記特別報知演出は特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知することが可能な演出であり、
　前記特別状態における特定の変動において、前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、該特定キャラクタが表示されていない状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、特定キャラクタが表示されている状況や表示されていない状況のような様々な状況で特定キャラクタの音声を出力することができ、さらに特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数を多くすることによってより特定キャラクタに注目させることができ、結果として、キャラクタの音

声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン７８、８８の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン７８
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：７回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：６回
サブ変動パターン８８
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：９回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：６回
対応図面：図２０５～図２２５
【０６５４】
（ＳＫＹ２０２２－１２２３）形態２０－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
前記通常状態において前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されるか否かを報知する特別報知演出を実行可能であり、
前記特定報知演出は特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知することが可能な演出であり、
前記特別報知演出は前記特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知することが可能な演出であり、
前記通常状態における特定の変動において、前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、該特定キャラクタが表示されていない状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも多く、
前記特別状態における特定の変動において、前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、該特定キャラクタが表示されていない状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、特定キャラクタが表示されている状況や表示されていない状況のような様々な状況で特定キャラクタの音声を出力することができ、さらに特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数を多くすることによってより特定キャラクタに注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン１６、４７、７８、８８の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン１６
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：９回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：７回
サブ変動パターン４７
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：１０回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：７回
サブ変動パターン７８
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：７回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：６回
サブ変動パターン８８
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：９回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：６回
対応図面：図２０５～図２２５
【０６５５】
（ＳＫＹ２０２２－１２２４）形態２１－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
前記特定報知演出は特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知することが可能な演出であり、
通常状態において前記特定報知演出を実行することで有利状態に制御される旨を報知する通常状態用第１変動パターンと、
前記通常状態において前記特定報知演出を実行することで有利状態に制御されない旨を報知する通常状態用第２変動パターンと、があり、
前記通常状態用第１変動パターンおよび前記通常状態用第２変動パターンのいずれにおいても前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、該特定キャラクタが表示されていない状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも多く、
前記通常状態用第１変動パターンにおける前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が前記通常状態用第２変動パターンにおける該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、特定キャラクタが表示されており、かつその特定キャラクタの音声が出力されている回数に注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン１６、４７の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン１６（ＳＰリーチＡはずれ）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：９回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：７回
サブ変動パターン４７（ＳＰリーチＡ大当り）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：１０回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：７回
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：サブ変動パターン４７＞サブ変動パターン１６
対応図面：図２０５～図２２５
【０６５６】
（ＳＫＹ２０２２－１２２５）形態２２－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する特別報知演出を実行可能であり、
前記特別報知演出は特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知することが可能な演出であり、
前記特別状態において前記特別報知演出を実行することで前記有利状態に制御される旨を報知する特別状態用第１変動パターンと、
前記特別状態において前記特別報知演出を実行することで前記有利状態に制御されない旨を報知する特別状態用第２変動パターンと、があり、
前記特別状態用第１変動パターンおよび前記特別状態用第２変動パターンのいずれにおいても前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、該特定キャラクタが表示されていない状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも多く、
前記特別状態用第１変動パターンにおける前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、前記特別状態用第２変動パターンにおける該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、特定キャラクタが表示されており、かつその特定キャラクタ

の音声が出力されている回数に注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン７８、８８の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン７７（ＳＰリーチＣはずれ）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：７回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：６回
サブ変動パターン８７（ＳＰリーチＣ大当り）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：９回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：６回
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：サブ変動パターン８８＞サブ変動パターン７８
対応図面：図２０５～図２２５
【０６５７】
（ＳＫＹ２０２２－１２２６）形態２３－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
前記通常状態において前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されるか否かを報知する特別報知演出を実行可能であり、
前記特定報知演出は特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知することが可能な演出であり、
前記特別報知演出は前記特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知することが可能な演出であり、
前記通常状態において前記特定報知演出を実行することで前記有利状態に制御される旨を報知する通常状態用第１変動パターンと、
前記通常状態において前記特定報知演出を実行することで前記有利状態に制御されない旨を報知する通常状態用第２変動パターンと、
前記特別状態において前記特別報知演出を実行することで前記有利状態に制御される旨を報知する特別状態用第１変動パターンと、
前記特別状態において前記特別報知演出を実行することで前記有利状態に制御されない旨を報知する特別状態用第２変動パターンと、があり、
前記通常状態用第１変動パターンおよび前記通常状態用第２変動パターンのいずれにおいても前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、該特定キャラクタが表示されていない状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも多く、
前記通常状態用第１変動パターンにおける前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、前記通常状態用第２変動パターンにおける該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも多く、
前記特別状態用第１変動パターンおよび前記特別状態用第２変動パターンのいずれにおいても前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、該特定キャラクタが表示されていない状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも多く、
前記特別状態用第１変動パターンにおける前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、前記特別状態用第２変動パターンにおける該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、特定キャラクタが表示されており、かつその特定キャラクタ

の音声が出力されている回数に注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン１６、４７、７８、８８の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン１６（ＳＰリーチＡはずれ）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：９回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：７回
サブ変動パターン４７（ＳＰリーチＡ大当り）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：１０回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：７回
サブ変動パターン７８（ＳＰリーチＣはずれ）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：７回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：６回
サブ変動パターン８８（ＳＰリーチＣ大当り）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：９回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：６回
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：サブ変動パターン４７＞サブ変動パターン１６
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：サブ変動パターン８８＞サブ変動パターン７８
対応図面：図２０５～図２２５
【０６５８】
（ＳＫＹ２０２２－１２２７）形態２４－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態における特定の変動において、前記有利状態に制御される旨を報知可能な特定報知演出を実行可能であり、
前記特定報知演出は特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知することが可能な演出であり、
前記特定の変動が開始してから前記特定報知演出が実行されるまでの期間における前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも該特定報知演出が実行されている期間における該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が多く、
前記特定報知演出が実行されている期間における前記特定キャラクタが表示されていない状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも前記特定の変動が開始してから前記特定報知演出が実行されるまでの期間における該特定キャラクタが表示されていない状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、特定の変動が開始してから特定報知演出が実行されるまでの期間は、特定報知演出が実行されている期間と比べて、特定キャラクタが表示されていない状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が多く、特定報知演出が実行されている期間は、特定の変動が開始してから特定報知演出が実行されるまでの期間と比べて、特定キャラクタが表示される状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が多く、特定報知演出が実行されている期間と特定の変動が開始してから特定報知演出が実行されるまでの期間とでメリハリをつけることができ、特定報知演出が実行されている期間における特定キャラクタを注目させやすくすることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン１６の以下の関係が対応箇所となる。
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（５回）＞ＳＰリーチ中（２回）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：ＳＰリーチ中（５回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（４回）

また、サブ変動パターン４７の以下の関係が対応箇所となる。
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（５回）＞ＳＰリーチ中（２回）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：ＳＰリーチ中（６回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（４回）
対応図面：図２０５～図２２５
【０６５９】
（ＳＫＹ２０２２－１２２８）形態２５－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
前記特別状態における特定の変動において、前記有利状態に制御される旨を報知可能な特別報知演出を実行可能であり、
前記特別報知演出は特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知することが可能な演出であり、
前記特定の変動が開始してから前記特別報知演出が実行されるまでの期間における前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも該特別報知演出が実行されている期間における該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が多く、
前記特別報知演出が実行されている期間における前記特定キャラクタが表示されていない状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも前記特定の変動が開始してから該特別報知演出が実行されるまでの期間における該特定キャラクタが表示されていない状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、特定の変動が開始してから特別報知演出が実行されるまでの期間は、特別報知演出が実行されている期間と比べて、特定キャラクタが表示されていない状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が多く、特別報知演出が実行されている期間は、特定の変動が開始してから特別報知演出が実行されるまでの期間と比べて、特定キャラクタが表示される状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が多く、特別報知演出が実行されている期間と特定の変動が開始してから特別報知演出が実行されるまでの期間とでメリハリをつけることができ、特別報知演出が実行されている期間における特定キャラクタを注目させやすくすることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン７８の以下の関係が対応箇所となる。
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（４回）＞ＳＰリーチ中（２回）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：ＳＰリーチ中（４回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（３回）
また、サブ変動パターン８８の以下の関係が対応箇所となる。
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（４回）＞ＳＰリーチ中（２回）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：ＳＰリーチ中（６回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（３回）
対応図面：図２０５～図２２５
【０６６０】
（ＳＫＹ２０２２－１２２９）形態２６－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
前記通常状態における特定の変動において、前記有利状態に制御される旨を報知可能な特定報知演出を実行可能であり、
前記特定報知演出は前記特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知する

ことが可能な演出であり、
　前記通常状態における特定の変動が開始してから前記特定報知演出が実行されるまでの期間における前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも該特定報知演出が実行されている期間における該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が多く、
　前記特定報知演出が実行されている期間における前記特定キャラクタが表示されていない状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも前記通常状態における特定の変動が開始してから該特定報知演出が実行されるまでの期間における該特定キャラクタが表示されていない状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が多く、
　前記特別状態における特定の変動において、前記有利状態に制御される旨を報知可能な特別報知演出を実行可能であり、
　前記特別報知演出は前記特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知することが可能な演出であり、
　前記特別状態における特定の変動が開始してから前記特別報知演出が実行されるまでの期間における前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも該特別報知演出が実行されている期間における該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が多く、
　前記特別報知演出が実行されている期間における前記特定キャラクタが表示されていない状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも前記特別状態における特定の変動が開始してから該特別報知演出が実行されるまでの期間における該特定キャラクタが表示されていない状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が多い、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、特定の変動が開始してから特定報知演出（特別報知演出）が実行されるまでの期間は、特定報知演出（特別報知演出）が実行されている期間と比べて、特定キャラクタが表示されていない状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が多く、特定報知演出（特別報知演出）が実行されている期間は、特定の変動が開始してから特定報知演出（特別報知演出）が実行されるまでの期間と比べて、特定キャラクタが表示される状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が多く、特定報知演出（特別報知演出）が実行されている期間と特定の変動が開始してから特定報知演出（特別報知演出）が実行されるまでの期間とでメリハリをつけることができ、特定報知演出（特別報知演出）が実行されている期間における特定キャラクタを注目させやすくすることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン１６の以下の関係が対応箇所となる。
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（５回）＞ＳＰリーチ中（２回）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：ＳＰリーチ中（５回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（４回）
また、サブ変動パターン４７の以下の関係が対応箇所となる。
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（５回）＞ＳＰリーチ中（２回）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：ＳＰリーチ中（６回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（４回）
また、サブ変動パターン７８の以下の関係が対応箇所となる。
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（４回）＞ＳＰリーチ中（２回）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：ＳＰリーチ中（４回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（３回）
また、サブ変動パターン８８の以下の関係が対応箇所となる。
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：変動開始からＳＰリーチ開

始まで（４回）＞ＳＰリーチ中（２回）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：ＳＰリーチ中（６回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（３回）
対応図面：図２０５～図２２５
【０６６１】
（ＳＫＹ２０２２－１２３０）形態２７－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
前記特定報知演出は特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知することが可能な演出であり、
通常状態における特定の変動において、前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声とは異なる音声が出力される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声とは異なる音声を出力する場合が存在するが、特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数を多くすることによってより特定キャラクタに注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン１６、４７の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン１６（ＳＰリーチＡはずれ）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：９回
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：１回
サブ変動パターン４７（ＳＰリーチＡ大当り）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：１０回
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：２回
対応図面：図２０５～図２２５
【０６６２】
（ＳＫＹ２０２２－１２３１）形態２８－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する特別報知演出を実行可能であり、
前記特別報知演出は特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知することが可能な演出であり、
前記特別状態における特定の変動において、前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声とは異なる音声が出力される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声とは異なる音声を出力する場合が存在するが、特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数を多くすることによってより特定キャラクタに注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン７７、８７の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン７７（ＳＰリーチＣはずれ）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：７回
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：１回
サブ変動パターン８７（ＳＰリーチＣ大当り）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：７回
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：１回

対応図面：図２０５～図２２５
【０６６３】
（ＳＫＹ２０２２－１２３２）形態２９－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
前記通常状態において前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されるか否かを報知する特別報知演出を実行可能であり、
前記特定報知演出は前記特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知することが可能な演出であり、
前記特別報知演出は前記特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知することが可能な演出であり、
前記通常状態における特定の変動において、前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声とは異なる音声が出力される回数よりも多く、
前記特別状態における特定の変動において、前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声とは異なる音声が出力される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声とは異なる音声を出力する場合が存在するが、特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数を多くすることによってより特定キャラクタに注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン１６、４７、７７、８７の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン１６（ＳＰリーチＡはずれ）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：９回
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：１回
サブ変動パターン４７（ＳＰリーチＡ大当り）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：１０回
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：２回
サブ変動パターン７７（ＳＰリーチＣはずれ）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：７回
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：１回
サブ変動パターン８７（ＳＰリーチＣ大当り）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：７回
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：１回
対応図面：図２０５～図２２５
【０６６４】
（ＳＫＹ２０２２－１２３３）形態３０－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
前記特定報知演出は前記特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知することが可能な演出であり、
通常状態において前記特定報知演出を実行することで前記有利状態に制御される旨を報知する通常状態用第１変動パターンと、
前記通常状態において前記特定報知演出を実行することで前記有利状態に制御されない旨を報知する通常状態用第２変動パターンと、があり、
前記通常状態用第１変動パターンおよび前記通常状態用第２変動パターンのいずれにお

いても前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声とは異なる音声が出力される回数よりも多く、
　前記通常状態用第１変動パターンにおける前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、前記通常状態用第２変動パターンにおける該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、特定キャラクタが表示されており、かつその特定キャラクタの音声が出力されている回数に注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン１６、４７の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン１６（ＳＰリーチＡはずれ）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：９回
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：１回
サブ変動パターン４７（ＳＰリーチＡ大当り）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：１０回
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：２回
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：サブ変動パターン４７＞サブ変動パターン１６
対応図面：図２０５～図２２５
【０６６５】
　（ＳＫＹ２０２２－１２３４）形態３１－１の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
　前記有利状態に制御されるか否かを報知する特別報知演出を実行可能であり、
　前記特別報知演出は前記特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知することが可能な演出であり、
　前記特別状態において前記特別報知演出を実行することで前記有利状態に制御される旨を報知する特別状態用第１変動パターンと、
　前記特別状態において前記特別報知演出を実行することで前記有利状態に制御されない旨を報知する特別状態用第２変動パターンと、があり、
　前記特別状態用第１変動パターンおよび前記特別状態用第２変動パターンのいずれにおいても前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声とは異なる音声が出力される回数よりも多く、
　前記特別状態用第１変動パターンにおける前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、前記特別状態用第２変動パターンにおける該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、特定キャラクタが表示されており、かつその特定キャラクタの音声が出力されている回数に注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン７７、８７の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン７７（ＳＰリーチＣはずれ）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：７回
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：１回
サブ変動パターン８７（ＳＰリーチＣ大当り）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：７回

ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：１回
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：サブ変動パターン８７＞サブ変動パターン７７
対応図面：図２０５～図２２５
【０６６６】
（ＳＫＹ２０２２－１２３５）形態３２－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
前記通常状態において前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されるか否かを報知する特別報知演出を実行可能であり、
前記特定報知演出は前記特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知することが可能な演出であり、
前記特別報知演出は前記特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御する旨を報知することが可能な演出であり、
前記通常状態において前記特定報知演出を実行することで前記有利状態に制御される旨を報知する通常状態用第１変動パターンと、
前記通常状態において前記特定報知演出を実行することで前記有利状態に制御されない旨を報知する通常状態用第２変動パターンと、
前記特別状態において前記特別報知演出を実行することで前記有利状態に制御される旨を報知する特別状態用第１変動パターンと、
前記特別状態において前記特別報知演出を実行することで前記有利状態に制御されない旨を報知する特別状態用第２変動パターンと、があり、
前記通常状態用第１変動パターンおよび前記通常状態用第２変動パターンのいずれにおいても前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声とは異なる音声が出力される回数よりも多く、
前記通常状態用第１変動パターンにおける前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、前記通常状態用第２変動パターンにおける該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも多く、
前記特別状態用第１変動パターンおよび前記特別状態用第２変動パターンのいずれにおいても前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声とは異なる音声が出力される回数よりも多く、
前記特別状態用第１変動パターンにおける前記特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数の方が、前記特別状態用第２変動パターンにおける該特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、特定キャラクタが表示されており、かつその特定キャラクタの音声が出力されている回数に注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン１６、４７、７７、８７の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン１６（ＳＰリーチＡはずれ）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：９回
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：１回
サブ変動パターン４７（ＳＰリーチＡ大当り）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：１０回

ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：２回
サブ変動パターン７７（ＳＰリーチＣはずれ）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：７回
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：１回
サブ変動パターン８７（ＳＰリーチＣ大当り）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：７回
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：１回
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：サブ変動パターン４７＞サブ変動パターン１６
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：サブ変動パターン８７＞サブ変動パターン７７
対応図面：図２０５～図２２５
【０６６７】
（ＳＫＹ２０２２－１２３６）形態３３－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態における特定の変動において、キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数の方が、キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が静止表示される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、キャラクタの音声を出力しているときにキャラクタの口を動的に表示することによってキャラクタに動きがつき遊技興趣を高めることができ、適切なときにキャラクタの口を静止表示することによってずっと動的に動かすよりも演出にメリハリが付き遊技興趣を高めることができ、キャラクタの口を動的に表示する回数を多くすることによってキャラクタに注目しやすくなり、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン２２、５３の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン２２（ＳＰリーチＢはずれ）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：１０回
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：８回
サブ変動パターン５３（ＳＰリーチＢ大当り）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：１３回
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：８回
対応図面：図２０５～図２２５
【０６６８】
（ＳＫＹ２０２２－１２３７）形態３４－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
前記特別状態における特定の変動において、キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数の方が、該キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が静止表示される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、キャラクタの音声を出力しているときにキャラクタの口を動的に表示することによってキャラクタに動きがつき遊技興趣を高めることができ、適切なときにキャラクタの口を静止表示することによってずっと動的に動かすよりも演出にメリハリが付き遊技興趣を高めることができ、キャラクタの口を動的に表示する回数を多くすることによってキャラクタに注目しやすくなり、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン７７、８７の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン７７（ＳＰリーチＣはずれ）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：６回

セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：５回
サブ変動パターン８７（ＳＰリーチＣ大当り）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：８回
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：４回
対応図面：図２０５～図２２５
【０６６９】
（ＳＫＹ２０２２－１２３８）形態３５－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
前記通常状態における特定の変動において、キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数の方が、該キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が静止表示される回数よりも多く、
前記特別状態における特定の変動において、キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数の方が、キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が静止表示される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、キャラクタの音声を出力しているときにキャラクタの口を動的に表示することによってキャラクタに動きがつき遊技興趣を高めることができ、適切なときにキャラクタの口を静止表示することによってずっと動的に動かすよりも演出にメリハリが付き遊技興趣を高めることができ、キャラクタの口を動的に表示する回数を多くすることによってキャラクタに注目しやすくなり、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン２２、５３、７７、８７の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン２２（ＳＰリーチＢはずれ）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：１０回
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：８回
サブ変動パターン５３（ＳＰリーチＢ大当り）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：１３回
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：８回
サブ変動パターン７７（ＳＰリーチＣはずれ）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：６回
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：５回
サブ変動パターン８７（ＳＰリーチＣ大当り）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：８回
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：４回
【０６７０】
（ＳＫＹ２０２２－１２３９）形態３６－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
前記通常状態において前記特定報知演出を実行することで前記有利状態に制御される旨を報知する通常状態用第１変動パターンと、
前記通常状態において前記特定報知演出を実行することで前記有利状態に制御されない旨を報知する通常状態用第２変動パターンと、があり、
前記通常状態用第１変動パターンおよび前記通常状態用第２変動パターンのいずれにおいてもキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数の方が、キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が静止表示される回数よりも多く、
前記通常状態用第１変動パターンにおけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数の方が、前記通常状態用第２変動パターンにおけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口

が動的に表示される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数に注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン２２、５３の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン２２（ＳＰリーチＢはずれ）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：１０回
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：８回
サブ変動パターン５３（ＳＰリーチＢ大当り）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：１３回
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：８回
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：サブ変動パターン５３＞サブ変動パターン２２
対応図面：図２０５～図２２５
【０６７１】
　（ＳＫＹ２０２２－１２４０）形態３７－１の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
　前記有利状態に制御されるか否かを報知する特別報知演出を実行可能であり、
　前記特別状態において前記特別報知演出を実行することで前記有利状態に制御される旨を報知する特別状態用第１変動パターンと、
　前記特別状態において前記特別報知演出を実行することで前記有利状態に制御されない旨を報知する特別状態用第２変動パターンと、があり、
　前記特別状態用第１変動パターンおよび前記特別状態用第２変動パターンのいずれにおいてもキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数の方が、キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が静止表示される回数よりも多く、
　前記特別状態用第１変動パターンにおけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数の方が、前記特別状態用第２変動パターンにおけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数に注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン７７、８７の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン７７（ＳＰリーチＣはずれ）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：６回
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：５回
サブ変動パターン８７（ＳＰリーチＣ大当り）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：８回
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：４回
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：サブ変動パターン８７＞サブ変動パターン７７
対応図面：図２０５～図２２５
【０６７２】
　（ＳＫＹ２０２２－１２４１）形態３８－１の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、

前記通常状態において前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されるか否かを報知する特別報知演出を実行可能であり、
前記通常状態において前記特定報知演出を実行することで前記有利状態に制御される旨を報知する通常状態用第１変動パターンと、
前記通常状態において前記特定報知演出を実行することで前記有利状態に制御されない旨を報知する通常状態用第２変動パターンと、
前記特別状態において前記特別報知演出を実行することで前記有利状態に制御される旨を報知する特別状態用第１変動パターンと、
前記特別状態において前記特別報知演出を実行することで前記有利状態に制御されない旨を報知する特別状態用第２変動パターンと、があり、
前記通常状態用第１変動パターンおよび前記通常状態用第２変動パターンのいずれにおいてもキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数の方が、キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が静止表示される回数よりも多く、
前記通常状態用第１変動パターンキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数の方が、前記通常状態用第２変動パターンにおけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数よりも多く、
前記特別状態用第１変動パターンおよび前記特別状態用第２変動パターンのいずれにおいてもキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数の方が、キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が静止表示される回数よりも多く、
特別状態用第１変動パターンにおけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数の方が特別状態用第２変動パターンにおけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数に注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン２２、５３、７７、８７の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン２２（ＳＰリーチＢはずれ）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：１０回
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：８回
サブ変動パターン５３（ＳＰリーチＢ大当り）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：１３回
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：８回
サブ変動パターン７７（ＳＰリーチＣはずれ）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：６回
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：５回
サブ変動パターン８７（ＳＰリーチＣ大当り）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：８回
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：４回
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：サブ変動パターン５３＞サブ変動パターン２２
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：サブ変動パターン８７＞サブ変動パターン７７
対応図面：図２０５～図２２５

【０６７３】
（ＳＫＹ２０２２－１２４２）形態３９－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態における特定の変動において、前記有利状態に制御される旨を報知可能な特定報知演出を実行可能であり、
前記特定の変動が開始してから前記特定報知演出が実行されるまでの期間におけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数よりも該特定報知演出が実行されている期間におけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数の方が多く、
前記特定報知演出が実行されている期間におけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が静止表示される回数よりも前記特定の変動が開始してから該特定報知演出が実行されるまでの期間におけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が静止表示される回数の方が多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、特定の変動が開始してから特定報知演出が実行されるまでの期間は、特定報知演出が実行されている期間と比べて、キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が静止表示される回数の方が多く、特定報知演出が実行されている期間は、特定の変動が開始してから特定報知演出が実行されるまでの期間と比べて、キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的表示される回数の方が多く、特定報知演出が実行されている期間と特定の変動が開始してから特定報知演出が実行されるまでの期間とでメリハリをつけることができ、特定報知演出が実行されている期間におけるキャラクタを注目させやすくすることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン２２の以下の関係が対応箇所となる。
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（６回）＞ＳＰリーチ中（２回）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：ＳＰリーチ中（１０回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（０回）
また、サブ変動パターン５３の以下の関係が対応箇所となる。
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（６回）＞ＳＰリーチ中（２回）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：ＳＰリーチ中（１３回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（０回）
なお、サブ変動パターン２２、サブ変動パターン５３のように、変動開始からＳＰリーチ開始までの期間において、セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数が０であっても当該形態の権利範囲を充足する。セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数が１以上であってもよい。その場合は、ＳＰリーチ中におけるセリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数を超えない回数であればよい。
対応図面：図２０５～図２２５

【０６７４】
（ＳＫＹ２０２２－１２４３）形態４０－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
前記特別状態における特定の変動において、前記有利状態に制御される旨を報知可能な特別報知演出を実行可能であり、
前記特定の変動が開始してから前記特別報知演出が実行されるまでの期間におけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数よりも該特別報知演出が実行されている期間におけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数の方が多く、
前記特別報知演出が実行されている期間におけるキャラクタの音声が出力される場合に

音声の出力に伴い該キャラクタの口が静止表示される回数よりも前記特定の変動が開始してから該特別報知演出が実行されるまでの期間におけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が静止表示される回数の方が多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、特定の変動が開始してから特別報知演出が実行されるまでの期間は、特別報知演出が実行されている期間と比べて、キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が静止表示される回数の方が多く、特別報知演出が実行されている期間は、特定の変動が開始してから特別報知演出が実行されるまでの期間と比べて、キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的表示される回数の方が多く、特別報知演出が実行されている期間と特定の変動が開始してから特別報知演出が実行されるまでの期間とでメリハリをつけることができ、特別報知演出が実行されている期間におけるキャラクタを注目させやすくすることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン７７の以下の関係が対応箇所となる。
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（３回）＞ＳＰリーチ中（２回）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：ＳＰリーチ中（５回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（１回）
また、サブ変動パターン８７の以下の関係が対応箇所となる。
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（３回）＞ＳＰリーチ中（１回）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：ＳＰリーチ中（７回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（１回）
対応図面：図２０５～図２２５
【０６７５】
（ＳＫＹ２０２２－１２４４）形態４１－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
前記通常状態における特定の変動において、前記有利状態に制御される旨を報知可能な特定報知演出を実行可能であり、
前記通常状態における特定の変動が開始してから前記特定報知演出が実行されるまでの期間におけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数よりも該特定報知演出が実行されている期間におけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数の方が多く、
前記特定報知演出が実行されている期間におけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が静止表示される回数よりも前記通常状態における特定の変動が開始してから該特定報知演出が実行されるまでの期間におけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が静止表示される回数の方が多く、
前記特別状態における特定の変動において、前記有利状態に制御される旨を報知可能な特別報知演出を実行可能であり、
前記特別状態における特定の変動が開始してから前記特別報知演出が実行されるまでの期間におけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数よりも該特別報知演出が実行されている期間におけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的に表示される回数の方が多く、
前記特別報知演出が実行されている期間におけるキャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が静止表示される回数よりも前記特別状態における特定の変動が開始してから該特別報知演出が実行されるまでの期間におけるキャラクタの音

声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が静止表示される回数の方が多い、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、特定の変動が開始してから特定報知演出（特別報知演出）が実行されるまでの期間は、特定報知演出（特別報知演出）が実行されている期間と比べて、キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が静止表示される回数の方が多く、特定報知演出（特別報知演出）が実行されている期間は、特定の変動が開始してから特定報知演出（特別報知演出）が実行されるまでの期間と比べて、キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該キャラクタの口が動的表示される回数の方が多く、特定報知演出（特別報知演出）が実行されている期間と特定の変動が開始してから特定報知演出（特別報知演出）が実行されるまでの期間とでメリハリをつけることができ、特定報知演出（特別報知演出）が実行されている期間におけるキャラクタを注目させやすくすることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン２２の以下の関係が対応箇所となる。
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（６回）＞ＳＰリーチ中（２回）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：ＳＰリーチ中（１０回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（０回）
また、サブ変動パターン５３の以下の関係が対応箇所となる。
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（６回）＞ＳＰリーチ中（２回）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：ＳＰリーチ中（１３回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（０回）
また、サブ変動パターン７７の以下の関係が対応箇所となる。
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（３回）＞ＳＰリーチ中（２回）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：ＳＰリーチ中（５回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（１回）
また、サブ変動パターン８７の以下の関係が対応箇所となる。
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（３回）＞ＳＰリーチ中（１回）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：ＳＰリーチ中（７回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（１回）
なお、サブ変動パターン２２、サブ変動パターン５３のように、変動開始からＳＰリーチ開始までの期間において、セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数が０であっても当該形態の権利範囲を充足する。セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数が１以上であってもよい。その場合は、ＳＰリーチ中におけるセリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数を超えない回数であればよい。
対応図面：図２０５～図２２５
【０６７６】
　（ＳＫＹ２０２２－１２４５）形態４２－１の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　通常状態における特定の変動において、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数の方が、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りではない音声が出力される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、表示内容通りの音声出力をする場合と、表示内容通りではない音声出力をする場合と、を設けることで多様性を持たせつつ、表示内容通りの音声出力

の回数の方が多いため、音声と表示の双方から同じ情報を得る回数を増やすことで、遊技への関心を高め、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン１６、４７の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン１６（ＳＰリーチＡはずれ）
セリフと音声の一致：２０回
セリフと音声の不一致：２回
サブ変動パターン４７（ＳＰリーチＡ大当り）
セリフと音声の一致：２１回
セリフと音声の不一致：２回
対応図面：図２０５～図２２５
【０６７７】
（ＳＫＹ２０２２－１２４６）形態４３－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
前記特別状態における特定の変動において、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数の方が、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りではない音声が出力される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、表示内容通りの音声出力をする場合と、表示内容通りではない音声出力をする場合と、を設けることで多様性を持たせつつ、表示内容通りの音声出力の回数の方が多いため、音声と表示の双方から同じ情報を得る回数を増やすことで、遊技への関心を高め、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン７７、８７の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン７７（ＳＰリーチＣはずれ）
セリフと音声の一致：１３回
セリフと音声の不一致：３回
サブ変動パターン８７（ＳＰリーチＣ大当り）
セリフと音声の一致：１５回
セリフと音声の不一致：３回
対応図面：図２０５～図２２５
【０６７８】
（ＳＫＹ２０２２－１２４７）形態４４－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
前記通常状態における特定の変動において、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数の方が、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りではない音声が出力される回数よりも多く、
前記特別状態における特定の変動において、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数の方が、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りではない音声が出力される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、表示内容通りの音声出力をする場合と、表示内容通りではない音声出力をする場合と、を設けることで多様性を持たせつつ、表示内容通りの音声出力の回数の方が多いため、音声と表示の双方から同じ情報を得る回数を増やすことで、遊技への関心を高め、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供

することができる。
例えば、サブ変動パターン１６、４７、７７、８７の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン１６（ＳＰリーチＡはずれ）
セリフと音声の一致：２０回
セリフと音声の不一致：２回
サブ変動パターン４７（ＳＰリーチＡ大当り）
セリフと音声の一致：２１回
セリフと音声の不一致：２回
サブ変動パターン７７（ＳＰリーチＣはずれ）
セリフと音声の一致：１３回
セリフと音声の不一致：３回
サブ変動パターン８７（ＳＰリーチＣ大当り）
セリフと音声の一致：１５回
セリフと音声の不一致：３回
対応図面：図２０５～図２２５
【０６７９】
（ＳＫＹ２０２２－１２４８）形態４５－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
前記通常状態において前記特定報知演出を実行することで前記有利状態に制御される旨を報知する通常状態用第１変動パターンと、
前記通常状態において前記特定報知演出を実行することで前記有利状態に制御されない旨を報知する通常状態用第２変動パターンと、があり、
前記通常状態用第１変動パターンおよび前記通常状態用第２変動パターンのいずれにおいても、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数の方が、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りではない音声が出力される回数よりも多く、
前記通常状態用第１変動パターンにおける音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数の方が、前記通常状態用第２変動パターンにおける音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数に注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン１６、４７の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン１６（ＳＰリーチＡはずれ）
セリフと音声の一致：２０回
セリフと音声の不一致：２回
サブ変動パターン４７（ＳＰリーチＡ大当り）
セリフと音声の一致：２１回
セリフと音声の不一致：２回
セリフと音声の一致：サブ変動パターン４７＞サブ変動パターン１６
対応図面：図２０５～図２２５
【０６８０】
（ＳＫＹ２０２２－１２４９）形態４６－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する特別報知演出を実行可能であり、
前記特別状態において前記特別報知演出を実行することで前記有利状態に制御される旨

を報知する特別状態用第１変動パターンと、
　前記特別状態において前記特別報知演出を実行することで前記有利状態に制御されない旨を報知する特別状態用第２変動パターンと、があり、
　前記特別状態用第１変動パターンおよび前記特別状態用第２変動パターンのいずれにおいても、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数の方が、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りではない音声が出力される回数よりも多く、
　前記特別状態用第１変動パターンにおける音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数の方が、前記特別状態用第２変動パターンにおける音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数に注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン７７、８７の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン７７（ＳＰリーチＣはずれ）
セリフと音声の一致：１３回
セリフと音声の不一致：３回
サブ変動パターン８７（ＳＰリーチＣ大当り）
セリフと音声の一致：１５回
セリフと音声の不一致：３回
セリフと音声の一致：サブ変動パターン８７＞サブ変動パターン７７
対応図面：図２０５～図２２５
【０６８１】
　（ＳＫＹ２０２２－１２５０）形態４７－１の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
　前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定報知演出を実行可能であり、
　前記有利状態に制御されるか否かを報知する特別報知演出を実行可能であり、
　前記通常状態において前記特定報知演出を実行することで前記有利状態に制御される旨を報知する通常状態用第１変動パターンと、
　前記通常状態において前記特定報知演出を実行することで前記有利状態に制御されない旨を報知する通常状態用第２変動パターンと、
　前記特別状態において前記特別報知演出を実行することで前記有利状態に制御される旨を報知する特別状態用第１変動パターンと、
　前記特別状態において前記特別報知演出を実行することで前記有利状態に制御されない旨を報知する特別状態用第２変動パターンと、があり、
　前記通常状態用第１変動パターンおよび前記通常状態用第２変動パターンのいずれにおいても、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数の方が、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りではない音声が出力される回数よりも多く、
　前記通常状態用第１変動パターンにおける音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数の方が、前記通常状態用第２変動パターンにおける音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数よりも多く、
　前記特別状態用第１変動パターンおよび前記特別状態用第２変動パターンのいずれにおいても、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数の方が、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りではない音声が出力される回数よりも多く、

前記特別状態用第１変動パターンにおける音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数の方が、前記特別状態用第２変動パターンにおける音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数よりも多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数に注目させることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン１６、４７、７７、８７の以下の関係が対応箇所となる。
サブ変動パターン１６（ＳＰリーチＡはずれ）
セリフと音声の一致：２０回
セリフと音声の不一致：２回
サブ変動パターン４７（ＳＰリーチＡ大当り）
セリフと音声の一致：２１回
セリフと音声の不一致：２回
サブ変動パターン７７（ＳＰリーチＣはずれ）
セリフと音声の一致：１３回
セリフと音声の不一致：３回
サブ変動パターン８７（ＳＰリーチＣ大当り）
セリフと音声の一致：１５回
セリフと音声の不一致：３回
セリフと音声の一致：サブ変動パターン４７＞サブ変動パターン１６
セリフと音声の一致：サブ変動パターン８７＞サブ変動パターン７７
対応図面：図２０５～図２２５
【０６８２】
（ＳＫＹ２０２２－１２５１）形態４８－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態における特定の変動において、前記有利状態に制御される旨を報知可能な特定報知演出を実行可能であり、
前記通常状態における特定の変動が開始してから前記特定報知演出が実行されるまでの期間における音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数よりも特定報知演出が実行されている期間における音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数の方が多く、
前記特定報知演出が実行されている期間における音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りではない音声が出力される回数よりも前記通常状態における特定の変動が開始してから該特定報知演出が実行されるまでの期間における音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りではない音声が出力される回数の方が多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、特定の変動が開始してから特定報知演出が実行されるまでの期間は、特定報知演出が実行されている期間と比べて、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りではない音声が出力される回数の方が多く、特定報知演出が実行されている期間は、特定の変動が開始してから特定報知演出が実行されるまでの期間と比べて、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数の方が多く、特定報知演出が実行されている期間と特定の変動が開始してから特定報知演出が実行されるまでの期間とでメリハリをつけることができ、特定報知演出が実行されている期間における音声と表示内容を注目させやすくすることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。

例えば、サブ変動パターン１６の以下の関係が対応箇所となる。
セリフと音声の一致　ＳＰリーチＡ中（１１回）＞変動開始からＳＰリーチＡの開始まで（９回）
セリフと音声の不一致　変動開始からＳＰリーチＡの開始まで（２回）＞ＳＰリーチＡ中（０回）
また、サブ変動パターン４７の以下の関係が対応箇所となる。
セリフと音声の一致　ＳＰリーチＡ中（１２回）＞変動開始からＳＰリーチＡの開始まで（９回）
セリフと音声の不一致　変動開始からＳＰリーチＡの開始まで（２回）＞ＳＰリーチＡ中（０回）
なお、サブ変動パターン１６、サブ変動パターン４７のように、ＳＰリーチの期間において、セリフと音声の不一致回数が０であっても当該形態の権利範囲を充足する。セリフと音声の不一致回数が１以上であってもよい。その場合は、変動開始からＳＰリーチまでの期間におけるセリフと音声の不一致回数を超えない回数であればよい。
対応図面：図２０５～図２２５
【０６８３】
（ＳＫＹ２０２２－１２５２）形態４９－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
前記特別状態における特定の変動において、前記有利状態に制御される旨を報知可能な特別報知演出を実行可能であり、
前記特別状態における特定の変動が開始してから前記特別報知演出が実行されるまでの期間における音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数よりも該特別報知演出が実行されている期間における音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数の方が多く、
前記特別報知演出が実行されている期間における音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りではない音声が出力される回数よりも前記特別状態における特定の変動が開始してから該特定報知演出が実行されるまでの期間における音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りではない音声が出力される回数の方が多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、特定の変動が開始してから特別報知演出が実行されるまでの期間は、特別報知演出が実行されている期間と比べて、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りではない音声が出力される回数の方が多く、特別報知演出が実行されている期間は、特定の変動が開始してから特別報知演出が実行されるまでの期間と比べて、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数の方が多く、特別報知演出が実行されている期間と特定の変動が開始してから特別報知演出が実行されるまでの期間とでメリハリをつけることができ、特別報知演出が実行されている期間における音声と表示内容を注目させやすくすることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン７７の以下の関係が対応箇所となる。
セリフと音声の一致　ＳＰリーチＣ中（１０回）＞変動開始からＳＰリーチＣの開始まで（３回）
セリフと音声の不一致　変動開始からＳＰリーチＣの開始まで（３回）＞ＳＰリーチＣ中（０回）
また、サブ変動パターン８７の以下の関係が対応箇所となる。
セリフと音声の一致　ＳＰリーチＣ中（１２回）＞変動開始からＳＰリーチＣの開始まで（３回）

セリフと音声の不一致　変動開始からＳＰリーチＣの開始まで（３回）＞ＳＰリーチＣ中（０回）
なお、サブ変動パターン７７、サブ変動パターン８７のように、ＳＰリーチの期間において、セリフと音声の不一致回数が０であっても当該形態の権利範囲を充足する。セリフと音声の不一致回数が１以上であってもよい。その場合は、変動開始からＳＰリーチまでの期間におけるセリフと音声の不一致回数を超えない回数であればよい。
対応図面：図２０５～図２２５
【０６８４】
（ＳＫＹ２０２２－１２５３）形態５０－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態を備え、
前記通常状態における特定の変動において、前記有利状態に制御される旨を報知可能な特定報知演出を実行可能であり、
前記通常状態における特定の変動が開始してから前記特定報知演出が実行されるまでの期間における音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数よりも該特定報知演出が実行されている期間における音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数の方が多く、
前記特定報知演出が実行されている期間における音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りではない音声が出力される回数よりも前記通常状態における特定の変動が開始してから該特定報知演出が実行されるまでの期間における音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りではない音声が出力される回数の方が多く、
前記特別状態における特定の変動において、前記有利状態に制御される旨を報知可能な特別報知演出を実行可能であり、
前記特別状態における特定の変動が開始してから前記特別報知演出が実行されるまでの期間における音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数よりも該特別報知演出が実行されている期間における音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数の方が多く、
前記特別報知演出が実行されている期間における音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りではない音声が出力される回数よりも前記特別状態における特定の変動が開始してから該特定報知演出が実行されるまでの期間における音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りではない音声が出力される回数の方が多い、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、特定の変動が開始してから特定報知演出（特別報知演出）が実行されるまでの期間は、特定報知演出（特別報知演出）が実行されている期間と比べて、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りではない音声が出力される回数の方が多く、特定報知演出（特別報知演出）が実行されている期間は、特定の変動が開始してから特定報知演出（特別報知演出）が実行されるまでの期間と比べて、音声出力と該音声に対応する字幕表示とを表示する場合に該字幕表示の表示内容通りの音声が出力される回数の方が多く、特定報知演出（特別報知演出）が実行されている期間と特定の変動が開始してから特定報知演出（特別報知演出）が実行されるまでの期間とでメリハリをつけることができ、特定報知演出（特別報知演出）が実行されている期間における音声と表示内容を注目させやすくすることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
例えば、サブ変動パターン１６の以下の関係が対応箇所となる。
セリフと音声の一致　ＳＰリーチＡ中（１１回）＞変動開始からＳＰリーチＡの開始まで（９回）

セリフと音声の不一致　変動開始からＳＰリーチＡの開始まで（２回）＞ＳＰリーチＡ中（０回）
また、サブ変動パターン４７の以下の関係が対応箇所となる。
セリフと音声の一致　ＳＰリーチＡ中（１２回）＞変動開始からＳＰリーチＡの開始まで（９回）
セリフと音声の不一致　変動開始からＳＰリーチＡの開始まで（２回）＞ＳＰリーチＡ中（０回）
また、サブ変動パターン７７の以下の関係が対応箇所となる。
セリフと音声の一致　ＳＰリーチＣ中（１０回）＞変動開始からＳＰリーチＣの開始まで（３回）
セリフと音声の不一致　変動開始からＳＰリーチＣの開始まで（３回）＞ＳＰリーチＣ中（０回）
また、サブ変動パターン８７の以下の関係が対応箇所となる。
セリフと音声の一致　ＳＰリーチＣ中（１２回）＞変動開始からＳＰリーチＣの開始まで（３回）
セリフと音声の不一致　変動開始からＳＰリーチＣの開始まで（３回）＞ＳＰリーチＣ中（０回）
なお、サブ変動パターン１６、サブ変動パターン４７、サブ変動パターン７７、サブ変動パターン８７のように、ＳＰリーチの期間において、セリフと音声の不一致回数が０であっても当該形態の権利範囲を充足する。セリフと音声の不一致回数が１以上であってもよい。その場合は、変動開始からＳＰリーチまでの期間におけるセリフと音声の不一致回数を超えない回数であればよい。
対応図面：図２０５～図２２５
【０６８５】
（ＳＫＹ２０２２－１２５４）形態５１－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御される旨が決定されている場合および該有利状態に制御されない旨が決定されていない場合のいずれにおいても表示可能な特定キャラクタと、
前記有利状態に制御される旨が決定されている場合に表示可能であり、該有利状態に制御されない旨が決定されている場合には表示されない特殊キャラクタと、を備え、
前記特定キャラクタは、該特定キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該特定キャラクタの口が動的に表示される場合および該特定キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該特定キャラクタの口が静止表示される場合があるように表示され、
前記特殊キャラクタは、該特殊キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該特殊キャラクタの口が動的に表示されることなく、該特殊キャラクタの音声が出力される場合に音声の出力に伴い該特殊キャラクタの口が静止表示されるように表示される、
ことを特徴としている。
このような特徴によれば、特殊キャラクタに関しては、出現率が高くないこともあり、口元に注目する可能性が低いため、静止表示とし、当り時にもハズレ時にも用いられるキャラクタは動的な表示、静止表示を織り交ぜて表示することで、遊技者に特定キャラクタを惹きつけることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５０、図１５１、図１７２、図２３６、図２３７
【０６８６】
（ＳＫＹ２０２２－１２５５）形態５２－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技媒体を発射するために操作される発射手段を備え、
遊技機に特定キャラクタが描かれており、
前記有利状態に制御される場合、遊技者に前記発射手段の操作方法を促進する促進報知

を実行可能であり、
　前記促進報知は、前記特定キャラクタの音声による報知であり、
　前記促進報知が実行される場合、前記特定キャラクタが描かれている箇所の近辺のランプを特定発光態様とする、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、右を狙わせる報知を行うときに遊技機に描かれているキャラクタの音声を出力し右を狙わせることを報知することで演出を賑やかにすることができ、遊技機に描かれているキャラクタの近辺のランプを発光させることでさらに賑やかにすることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図２３２
【０６８７】
　（ＳＫＹ２０２２－１２５６）形態５３－１の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技機に特定キャラクタが描かれており、
　前記有利状態に制御される場合、該有利状態に対応する名称を報知する名称報知を実行可能であり、
　前記名称報知は、前記特定キャラクタの音声による報知であり、
　前記名称報知が実行される場合、前記特定キャラクタが描かれている箇所の近辺のランプを特定発光態様とする、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、大当り名称報知を行うときに遊技機に描かれているキャラクタの音声を出力することで演出を賑やかにすることができ、遊技機に描かれているキャラクタの近辺のランプを発光させることでさらに賑やかにすることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図２３３
【０６８８】
　（ＳＫＹ２０２２－１２５７）形態５４－１の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技機に特定キャラクタが描かれており、
　遊技領域における特定領域に遊技媒体を発射することを促進する発射促進報知を実行可能であり、
　前記発射促進報知は、前記特定キャラクタの音声による報知であり、
　前記発射促進報知が実行される場合、前記特定キャラクタが描かれている箇所の近辺のランプを特定発光態様とする、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、特定領域に向けて遊技球の発射を促進する報知を行うときに遊技機に描かれているキャラクタの音声を出力することで演出を賑やかにすることができ、遊技機に描かれているキャラクタの近辺のランプを発光させることでさらに賑やかにすることができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図２３５
【０６８９】
　（ＳＫＹ２０２２－１２５８）形態５５－１の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機で、
　第１状況において、音を第１音および第２音を含む複数の音のうちからいずれかを出力し、該第１音が出力される場合および該第２音が出力される場合のいずれにおいても共通の表示を表示し、該第１音が出力される場合よりも該第２音が出力される場合のほうが前記有利状態に制御される期待度が高く、
　第２状況において、表示を第１表示および第２表示を含む複数の表示のうちからいずれ

かを表示し、該第１表示がされる場合および該第２表示がされる場合のいずれにおいても共通の音声を出力し、該第１表示が表示される場合よりも該第２表示が表示される場合のほうが前記有利状態に制御される期待度が高い、
ことを特徴としている。
　このような特徴によれば、演出によって音声の種類が複数ある演出と音声の種類がなく表示が異なる演出とがあり、演出によって適切な報知の仕方を行うことができ、結果として、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することができる。
対応図面：図２５０、図２５１
【０６９０】
　上述した形態はすべて、キャラクタの音声出力に関する改良を行った遊技機を提供することを課題として、該課題を解決するための手段として検討されたものである。すべての形態を一つの遊技機に搭載することを可能としている。形態のひとつひとつが他の形態とは異なる有利な効果を奏するため、形態同士の組合せにより、新たな効果を生んだり、相乗効果を生んだりする。
【０６９１】
　（遊技盤２、遊技機用枠３に設けられたキャラクタ）
　図１に記載されているように、遊技盤２の右下の領域には、キャラクタ装飾１０２が設けられている。遊技盤２の左側の領域には、キャラクタ装飾１０３が設けられている。遊技機用枠３の右上の領域には、キャラクタ装飾１０１が設けられている。
【０６９２】
　（キャラクタ装飾１０１）
　キャラクタ装飾１０１は、本遊技機におけるコンテンツの主人公であるムムが描かれている。キャラクタ装飾１０１の後ろ側には、キャラクタ装飾ランプ９ｇが備えられており、このランプが発光することで、キャラクタ装飾１０１が照らされることとなり、目立たせることができる。なお、キャラクタ装飾１０１は可動することがない非可動装飾であるが、突出していることから、遊技をしていない遊技者に対して、ムムが登場する遊技機であることをアピールする役割を担う。
【０６９３】
　（キャラクタ装飾１０２）
　キャラクタ装飾１０２は、本遊技機におけるコンテンツの主人公であるムムが描かれている。キャラクタ装飾１０２の後ろ側には、アタッカランプ９ｃが備えられており、このランプが発光することで、キャラクタ装飾１０２が照らされることとなり、目立たせることができる。
【０６９４】
　（キャラクタ装飾１０３）
　キャラクタ装飾１０３は、本遊技機におけるコンテンツの敵キャラクタである爆チューが描かれている。キャラクタ装飾１０３の後ろ側には、装飾ランプ９ｆが備えられており、このランプが発光することで、キャラクタ装飾１０３が照らされることとなり、目立たせることができる。
【０６９５】
　（メイン変動パターン、サブ変動パターン）
　図１２－１は、低ベースのメイン変動パターンを説明するための図である。メイン変動パターンは、前述した通り、図３４に記載の変動パターン設定処理において決定される。本実施形態において、低ベースのメイン変動パターンは、３７種類である。図１２－３は、低ベースのサブ変動パターンを説明するための図である。本実施形態において、低ベースのサブ変動パターンは、７０種類である。サブ変動パターンは前述した通り、図４４に記載の可変表示開始設定処理において決定される。サブ変動パターンは、容量の少ない遊技制御手段に代わって、容量の大きい演出制御手段側で、多数の変動パターンを用意することで、遊技者に多彩な変動パターンを届けるために用意されている。ここでは、サブ変動パターンの決定について、例を用いて説明する。図１２－１に記載のメイン変動番号３

０の変動パターンが決定された場合、遊技制御手段は、演出制御手段に、メイン変動番号３０が決定されたことについて変動パターン指定を送信することで伝える。変動パターン指定を受信した演出制御手段は、サブ変動パターンをいずれにするか決定する。メイン変動番号３０が決定された場合に抽選により決定される可能性のあるサブ変動パターンは、４９～５２の４種類であり、会話演出、ステップアップ演出のいずれを実行するか、ＳＰリーチＡ実行前の演出（連打チャンス、ジャムのトレーニング）のいずれを実行するかといった種々の演出の組合せが異なる４種類である。演出制御手段は、あらかじめ定められた抽選テーブルによりサブ変動パターンを決定する。図１２－２は、高ベースのメイン変動パターンを説明するための図である。図１２－４は、高ベースのサブ変動パターンを説明するための図である。

【０６９６】

（低ベースに実行される演出例）

図１０１～１４３は、低ベースにおいて実行される演出例について説明するための図である。図の仕組みに関して、図１０１を用いて説明する。図１０１（１－１）は液晶表示装置５に表示される１の状況を示している。その後、図１０１（１－２）へと状況が変化する。図１０１（１－１）と図１０１（１－２）の間に記載されている矢印は、時間の経過とともに、次の状況に変化することを示す。図１０１（１－８）の下に記載されている矢印の先には、液晶表示装置５の１の状況ではなく、（１－９）といった文字が記載されている。この場合は、他の図に記載されている液晶表示装置５の１の状況に移行することを示している。今回の例でいうと、図１０１（１－８）の次の状況は、図１０２（１－９）となる。

【０６９７】

（低ベースにおける変動例１）

図１０１～１０５は、低ベースにおいて、メインの変動パターン１１～１８、２９～３４のいずれかが選ばれ、サブの変動パターン１２、１４、１６、１８、１９、２２、２４、２５、２８、３０、３１、４７、４９、５０、５３、５５、５６、５９、６１、６２のいずれかが選ばれた場合に実行可能な変動であり、擬似的な変動を３回行い、リーチとなるまでの変動を説明するための図である。この変動においては、サブ側の抽選により、変動中の演出として、会話演出が実行されることが決定されている。

【０６９８】

（低ベースにおける変動例２）

図１０６～１１０は、低ベースにおいて、メインの変動パターン１１～１８、２９～３４のいずれかが選ばれ、サブの変動パターン１３、１５、１７、２０、２１、２３、２６、２７、２９、３２、３３、４８、５１、５２、５４、５７、５８、６０、６３、６４のいずれかが選ばれた場合に実行可能な変動であり、擬似的な変動を３回行い、リーチとなるまでの変動を説明するための図である。この変動においては、サブ側の抽選により、変動中の演出として、ステップアップ演出が実行されることが決定されている。

【０６９９】

（連打チャンス）

図１１１、１１２は、低ベースにおいて、メインの変動パターン６、８、１０、１２、１４、１６、１８～２３、２６、２８、３０、３２、３４～３７のいずれかが選ばれ、サブの変動パターン７、９、１１、１４、１５、１８、２０、２４、２６、３０、３２、３４～３６、３８、４０、４４、４６、４９、５１、５５、５７、６１、６３、６５、６７、６９のいずれかが選ばれた場合に実行な演出を説明するための図である。連打チャンスは、リーチとなった後でありＳＰリーチが実行されるまでの期間で実行される演出であり、その演出内容は、遊技者にボタン操作を促し、メーターを上昇させるものとなっている。いずれかのＳＰリーチに発展する場合は、メーターがＭＡＸとなり、ＳＰリーチに発展しない場合はメーターがＭＡＸとならない。

【０７００】

（ジャムのトレーニング）

図１１３～１１５は、低ベースにおいて、メインの変動パターン１４、１６、１８、２１、２３、３０、３２、３４～３７のいずれかが選ばれ、サブの変動パターン１９、２１、２５、２７、３１、３３、３７、３９、４１、５０、５２、５６、５８、６２、６４、６６、６８、７０のいずれかが選ばれた場合に実行な演出を説明するための図である。ジャムのトレーニングは、ジャムがトレーニングする様が表示され、最終的に、トレーニングが終了した様子が表示され、いずれかのＳＰリーチに発展する演出である。ＳＰリーチに発展しない場合には、ジャムのトレーニングは選択されないため、失敗といったことがない演出である。なお、ジャムのトレーニングは以下のように、変形することが可能である。今回の例ではトレーニングが２回継続してＳＰリーチやストーリーリーチに発展するパターンを例として図示したが、継続することなく発展するパターンや継続回数が２回以外の回数で発展するパターンがあってもよい。

【０７０１】

（ＳＰリーチＡ）

図１１６～１２３は、ＳＰリーチＡの流れを説明するための図である。ＳＰリーチＡはムムと爆チューがバトルをするＳＰリーチであり、大当りである場合は、ムムが勝利し、ハズレである場合は、爆チューが勝利し、ムムが敗北する。図１１６～１２０は大当りである場合、ハズレである場合のいずれにおいても実行される共通のパートである（導入パートともいう）。図１２１、図１２２は、大当りである場合に実行され、ハズレである場合には実行されないパートであり、大当りである場合は、図１２１、図１２２に示されるように、ムムが勝利するほか、役物が落下すること、飾り図柄の３つ揃いが表示されることによって、大当りである旨が遊技者に報知される。図１２３は、ハズレである場合に実行され、爆チューが勝利する（ムムが敗北する）ほか、飾り図柄が揃っていない態様（２１２といった態様）で、表示されることによって、ハズレである旨が遊技者に報知される。

【０７０２】

（ＳＰリーチＢ）

図１２４～１３３は、ＳＰリーチＢの流れを説明するための図である。ＳＰリーチＢはムムとダークナナがバトルをするＳＰリーチであり、大当りである場合は、ムムが勝利し、ハズレである場合は、ダークナナが勝利し、ムムが敗北する。図１２３～１２９は大当りである場合、ハズレである場合のいずれにおいても実行される共通のパートである（導入パートともいう）。図１３０～１３２は、大当りである場合に実行され、ハズレである場合には実行されないパートであり、大当りである場合は、図１３０～１３２に示されるように、ムムが勝利するほか、飾り図柄の３つ揃いが表示されることによって、大当りである旨が遊技者に報知される。図１３３は、ハズレである場合に実行され、ダークナナが勝利する（ムムが敗北する）ほか、飾り図柄が揃っていない態様（２１２といった態様）で、表示されることによって、ハズレである旨が遊技者に報知される。

【０７０３】

（ストーリーリーチ）

図１３４～１４３は、ストーリーリーチの流れを説明するための図である。ストーリーリーチはムムとジャムの日常を描いたリーチであり、ムムがジャムをランチに誘うリーチである。大当りである場合は、ジャムがムムの誘いを了承し、一緒にランチに向かい、ハズレである場合は、ジャムがムムの誘いを断る。図１３４～１３８は大当りである場合、ハズレである場合のいずれにおいても実行される共通のパートである（導入パートともいう）。図１３９～１４１は、大当りである場合に実行され、ハズレである場合には実行されないパートであり、大当りである場合は、図１３９～１４１に示されるように、ジャムが誘いを了承するほか、役物が落下すること、飾り図柄の３つ揃いが表示されることによって、大当りである旨が遊技者に報知される。図１４２、１４３は、ハズレである場合に実行され、ジャムが誘いを断るほか、ムムが残念がる、飾り図柄が揃っていない態様（２１２といった態様）で、表示されることによって、ハズレである旨が遊技者に報知される。

【０７０４】

（ファンファーレ期間）

図１４４～１４６は、ファンファーレ期間を説明するための図である。ファンファーレ期間とは、図柄確定期間が終了した後であり、大当りラウンドが開始するまでの期間である。ファンファーレ期間は、大当りラウンドが即座に始まってしまうことを防ぐために設けられた期間であり、遊技者に、大当りしたことを再度認識させる役割、大当りラウンド中に盤面右側の領域を狙ってハンドルを操作させることを認識させる役割を担う期間である。

【０７０５】

（大当りラウンド中）

図１４７は、大当りラウンド中を説明するための図である。大当りラウンド中は、大入賞口内に設けられた特定領域を狙うことを促す「Ｖを狙え」演出が実行される。

【０７０６】

（高ベースにおける変動例１）

図１４８、１４９は、高ベースにおいて、メインの変動パターン４２～５１のいずれかが選ばれ、サブの変動パターン７５、７７、７９、８１、８３、８５、８７、８９、９１、９３のいずれかが選ばれた場合に実行可能な変動であり、リーチとなるまでの変動を説明するための図である。この変動においては、サブ側の抽選により、変動中の演出として、会話演出が実行されることが決定されている。

【０７０７】

（高ベースにおける変動例２）

図１５０、１５１は、高ベースにおいて、メインの変動パターン４２～５１のいずれかが選ばれ、サブの変動パターン７６、７８、８０、８２、８４、８６、８８、９０、９２、９４のいずれかが選ばれた場合に実行可能な変動であり、リーチとなるまでの変動を説明するための図である。この変動においては、サブ側の抽選により、変動中の演出として、ボタンステップアップ演出が実行されることが決定されている。

【０７０８】

（連打チャンス）

図１５２、１５３は、高ベースにおいて、メインの変動パターン４２、４４、４６、４９、５１のいずれかが選ばれ、サブの変動パターン７５、７６、７９、８０、８３、８４、８９、９０、９３、９４のいずれかが選ばれた場合に実行な演出を説明するための図である。連打チャンスは、遊技者にボタン操作を促し、メーターを上昇させる演出である。いずれかのＳＰリーチに発展する場合は、メーターがＭＡＸとなり、ＳＰリーチに発展しない場合はメーターがＭＡＸとならない。

【０７０９】

（ＳＰリーチＣ）

図１５４～１５９は、ＳＰリーチＣの流れを説明するための図である。ＳＰリーチＣはムムとボインゴがバトルをするＳＰリーチであり、大当りである場合は、ムムが勝利し、ハズレである場合は、ボインゴが勝利し、ムムが敗北する。図１５４～１５６は大当りである場合、ハズレである場合のいずれにおいても実行される共通のパートである（導入パートともいう）。図１５７、１５８は、大当りである場合に実行され、ハズレである場合には実行されないパートであり、大当りである場合は、図１５７、１５８に示されるように、ムムが勝利するほか、ボインゴが星となって飛んでいく表示がされること、役物が落下すること、飾り図柄の３つ揃いが表示されることによって、大当りである旨が遊技者に報知される。図１５９は、ハズレである場合に実行され、ボインゴが勝利する（ムムが敗北する）ほか、飾り図柄が揃っていない態様（２１２といった態様）で、表示されることによって、ハズレである旨が遊技者に報知される。

【０７１０】

（ＳＰリーチＤ）

図１６０～１６５は、ＳＰリーチＤの流れを説明するための図である。ＳＰリーチＤはムムと爆チューがバトルをするＳＰリーチであり、大当りである場合は、ムムが勝利し、ハズレである場合は、爆チューが勝利し、ムムが敗北する。図１６０～１６２は大当りで

ある場合、ハズレである場合のいずれにおいても実行される共通のパートである（導入パートともいう）。図１６３、１６４は、大当りである場合に実行され、ハズレである場合には実行されないパートであり、大当りである場合は、図１６３、１６４に示されるように、ムムが勝利するほか、爆チューが星となって飛んでいく表示がされること、役物が落下すること、飾り図柄の３つ揃いが表示されることによって、大当りである旨が遊技者に報知される。図１６５は、ハズレである場合に実行され、爆チューが勝利する（ムムが敗北する）ほか、飾り図柄が揃っていない態様（２１２といった態様）で、表示されることによって、ハズレである旨が遊技者に報知される。ＳＰリーチＢとＳＰリーチＤは双方ともムムと爆チューがバトルするＳＰリーチであるが、それぞれバトルの展開等の見せ方が異なる。

【０７１１】

（ファンファーレ期間）

図１６６～１７０は、ファンファーレ期間を説明するための図である。ファンファーレ期間とは、図柄確定期間が終了した後であり、大当りラウンドが開始するまでの期間である。ファンファーレ期間は、大当りラウンドが即座に始まってしまうことを防ぐために設けられた期間であり、遊技者に、大当りしたことを再度認識させる役割、大当りラウンド中に盤面右側の領域を狙ってハンドルを操作させることを認識させる役割を担う期間である。

【０７１２】

（大当りラウンド中）

図１７１は、大当りラウンド中を説明するための図である。大当りラウンド中は、大入賞口内に設けられた特定領域を狙うことを促す「Ｖを狙え」演出が実行される。

【０７１３】

（登場キャラクタの説明）

図１７２は、本遊技機の演出に登場するキャラクタを説明するための図である。バトルに勝利すれば大当りが告げられる等、遊技者にとって有利な展開を告げるキャラクタとしての立ち位置である味方キャラクタには、ムム、ジャム、ナナ、萌えたろう、リムがいる。バトルに勝利すればハズレが告げられる等、遊技者にとって不利な展開を告げるキャラクタとしての立ち位置である敵キャラクタには、ボインゴ、爆チュー、ダークナナがいる。ムム、ジャム、ナナ、萌えたろう、リム、ボインゴ、爆チューはそれぞれ音声を担当する人（声優等）が異なり、キャラクタの世界観を表す声色で音声出力がされる。ダークナナは、本遊技機のコンテンツにおけるストーリーとして、ボインゴや爆チューの誘いに乗り、敵キャラクタになることで、変化したナナの姿である。ここで、ダークナナとナナの音声についての説明をする。ナナとダークナナは同じ声優が音声の担当をしている。しかし、前述した通り、ナナは味方側、ダークナナは敵側といった役割の違いがあるため、声優は、ナナとダークナナで声色を変えてそれぞれのキャラクタの世界観を表すようにしている。前述したＳＰリーチＢではナナとダークナナが登場する、ナナとダークナナは前記した通り、同じ声優が声色を変えて音声出力をしているため、ＳＰリーチＢは、同じ声優が複数のキャラクタの音声を担当しているリーチともいえる。

【０７１４】

ここからは、それぞれの状況におけるキャラクタのセリフ音の出力について詳細に説明する。図１０１～図１７１のそれぞれの液晶表示装置５の表示状況をの左上に付されている括弧内の番号とここから記載する図の括弧内の番号は同じ表示状況を示すものは同じ番号で記載している。図１０１～図１７１には図示されていない表示状況がある場合には、括弧内の番号を異なる番号で追記している。

【０７１５】

（低ベースにおける変動例１　セリフ音詳細）

図１７３、１７４は、前述した低ベースにおける変動例１（図１０１～１０５）において出力されるセリフ音についてより詳細に説明するための図である。なお、各セリフ音は、出力される順に記号を振っている。低ベースにおける変動例１に用いられるセリフ音は

、Ｓ－１－〇（〇内は、登場する順に振られた数字）といった記号で管理されている。
【０７１６】
（Ｓ－１－１）（「わたしって何が似合うかな？」）
（１－３）～（１－６）は変動が開始した後の会話予告が実行されるシーンである。（１－３）、（１－４）のように、会話の文字をおよびキャラクタが表示される枠が回転して拡大する。（１－５）のように、枠が定位置に位置するとともに会話の内容が視認可能となる。（１－６）のように、ムムの音声で、「わたしって何が似合うかな？」といったセリフ音が出力される。セリフ音通りの文字表示が表示されている。文字表示は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（１－５）、（１－６）のようにムムの表示は口が動くことがなく、開いたままとなっている。
【０７１７】
（Ｓ－１－２）（「ＲＥＡＣＨ」）
（１－８）は飾り図柄がリーチ態様となるシーンである。（１－８）のように、リーチ態様となった飾り図柄の前面側で「ＲＥＡＣＨ」の文字が表示されるとともに、ムムの音声で「ＲＥＡＣＨ」といったセリフ音が出力される。文字表示通りの音声が出力される。ムムの表示がない状態でムムの音声が出力されるシーンである。
【０７１８】
（Ｓ－１－３）（「まだまだいくよー」）
（１－９）～（１－１１）は擬似連が発生することが報知されるシーンである。（１－９）、（１－１０）のように、ＮＥＸＴと描かれた擬似連図柄が真ん中に停止することで、擬似的な２変動目が発生することが遊技者に報知される。（１－１１）のように、擬似連図柄の表示から擬似的な２変動目（再変動とも称する）が発生することを示す×２の表示が表示されるとともに、ムムの音声で「まだまだいくよー」といったセリフ音が出力される。文字表示は×２であるが、セリフ音は「かける２」と出力されず、「まだまだいくよー」と出力される。これは文字表示とは一致しないセリフ音である。また、（１－１１）は、ムムの表示がない状態でムムの音声が出力されるシーンである。
【０７１９】
（Ｓ－１－４）（Ｓ－１－５）（「わたしって何が似合うかな？」「スーツが似合うわ！」）
（１－１３）～（１－１８）は再変動が開始した後の会話予告が実行されるシーンである。（１－１３）、（１－１４）のように、会話の文字をおよびキャラクタが表示される枠が回転して拡大する。（１－１５）のように、枠が定位置に位置するとともに会話の内容が視認可能となるとともに、ムムの音声で、「わたしって何が似合うかな？」といったセリフ音が出力される。セリフ音通りの文字表示が表示されている。文字表示は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（１－１５）、（１－１６）のようにムムの表示は口が動くことがなく、開いたままとなっている。このムムの会話予告は、再変動前と同じ内容である。（１－１７）、（１－１８）のように、表示領域の左側から枠がフレームインし、ジャムの音声で、「スーツが似合うわ！」といったセリフ音が出力される。セリフ音通りの文字表示がされている。文字表示は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（１－１８）のようにジャムの表示は口が動くことがなく、開いたままとなっている。
【０７２０】
（Ｓ－１－６）（「ＲＥＡＣＨ」）
（１－２０）は飾り図柄がリーチ態様となるシーンである。（１－２０）のように、リーチ態様となった飾り図柄の前面側で「ＲＥＡＣＨ」の文字が表示されるとともに、ムムの音声で「ＲＥＡＣＨ」といったセリフ音が出力される。文字表示通りの音声が出力される。ムムの表示がない状態でムムの音声が出力されるシーンである。
【０７２１】

（Ｓ－１－７）（「まだまだいくよー」）
（１－２１）～（１－２３）は擬似連が発生することが報知されるシーンである。（１－２１）、（１－２２）のように、ＮＥＸＴと描かれた擬似連図柄が真ん中に停止することで、擬似的な３変動目が発生することが遊技者に報知される。（１－２３）のように、擬似連図柄の表示から擬似的な３変動目（再変動とも称する）が発生することを示す×３の表示が表示されるとともに、ムムの音声で「まだまだいくよー」といったセリフ音が出力される。文字表示は×３であるが、セリフ音は「かける３」と出力されず、「まだまだいくよー」と出力される。これは文字表示とは一致しないセリフ音である。また、（１－２３）は、ムムの表示がない状態でムムの音声が出力されるシーンである。
【０７２２】
（Ｓ－１－８）（Ｓ－１－９）（Ｓ－１－１０）（「わたしって何が似合うかな」「スーツが似合うわ！」「ありがとう！これからも着るね！」）
（１－２５）～（１－３３）は再変動が開始した後の会話予告が実行されるシーンである。（１－２５）、（１－２６）のように、会話の文字をおよびキャラクタが表示される枠が回転して拡大する。（１－２７）のように、枠が定位置に位置するとともに会話の内容が視認可能となるとともに、ムムの音声で、「わたしって何が似合うかな？」といったセリフ音が出力される。セリフ音通りの文字表示が表示されている。文字表示は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（１－２７）、（１－２８）のように、ムムの表示は口が動くことがなく、開いたままとなっている。（１－２９）、（１－３０）のように、表示領域の左側から枠がフレームインし、ジャムの音声で、「スーツが似合うわ！」といったセリフ音が出力される。セリフ音通りの文字表示がされている。文字表示は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（１－３０）のように、ジャムの表示は口が動くことがなく、開いたままとなっている。（１－３１）のように、表示されていた枠が上にスライドし、（１－３２）、（１－３３）のように、表示領域の左側から枠がフレームインし、ムムの音声で、「ありがとう！これからも着るね！」といったセリフ音が出力される。セリフ音通りの文字表示がされている。文字表示は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（１－３３）のように、ムムの表示は口が動くことがなく、開いたままとなっている。
【０７２３】
（Ｓ－１－１１）（「ＲＥＡＣＨ」）
（１－３５）は飾り図柄がリーチ態様となるシーンである。（１－３５）のように、リーチ態様となった飾り図柄の前面側で「ＲＥＡＣＨ」の文字が表示されるとともに、ムムの音声で「ＲＥＡＣＨ」といったセリフ音が出力される。文字表示通りの音声が出力される。ムムの表示がない状態でムムの音声が出力されるシーンである。
【０７２４】
（低ベースにおける変動例２　セリフ音詳細）
図１７５、１７６は、前述した低ベースにおける変動例２（図１０６～１１０）において出力されるセリフ音についてより詳細に説明するための図である。なお、各セリフ音は、出力される順に記号を振っている。低ベースにおける変動例２に用いられるセリフ音は、Ｓ－２－〇（〇内は、登場する順に振られた数字）といった記号で管理されている。
【０７２５】
（Ｓ－２－１）（「チャンスだよー」）
（２－４）は飾り図柄がリーチ態様となるシーンである。（２－４）のように、リーチ態様となった飾り図柄の前面側で「ＲＥＡＣＨ」の文字が表示されるとともに、ムムの音声で「チャンスだよー」といったセリフ音が出力される。文字表示とは異なる内容の音声が出力される。ムムの表示がない状態でムムの音声が出力されるシーンである。
【０７２６】
（Ｓ－２－２）（「まだまだいくよー」）
（２－５）～（２－７）は擬似連が発生することが報知されるシーンである。（２－５

）、（２－６）のように、ＮＥＸＴと描かれた擬似連図柄が真ん中に停止することで、擬似的な２変動目が発生することが遊技者に報知される。（２－７）のように、擬似連図柄の表示から擬似的な２変動目（再変動とも称する）が発生することを示す×２の表示が表示されるとともに、ムムの音声で「まだまだいくよー」といったセリフ音が出力される。文字表示は×２であるが、セリフ音は「かける２」と出力されず、「まだまだいくよー」と出力される。これは文字表示とは一致しないセリフ音である。また、（２－７）は、ムムの表示がない状態でムムの音声が出力されるシーンである。

【０７２７】

（Ｓ－２－３）（「私もみんなの力になるために頑張らないと」）

（２－９）～（２－１６）はステップアップ予告が実行されるシーンである。（２－９）～（２－１３）のように、立体の形をした表示が回転をすることでステップアップをする。（２－１３）のようにステップアップが終了すると、表示が拡大する。（２－１４）～（２－１６）のように、ナナの音声で「私もみんなの力になるために頑張らないと」といったセリフ音が出力される。セリフ音通りの文字表示がされている。文字表示は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（２－１４）～（２－１６）のようにナナの口は開く、閉じるといった動きを交互に行う。

【０７２８】

（Ｓ－２－４）（「チャンスだよー」）

（２－１８）は飾り図柄がリーチ態様となるシーンである。（２－１８）のように、リーチ態様となった飾り図柄の前面側で「ＲＥＡＣＨ」の文字が表示されるとともに、ムムの音声で「チャンスだよー」といったセリフ音が出力される。文字表示とは異なる内容の音声が出力される。ムムの表示がない状態でムムの音声が出力されるシーンである。

【０７２９】

（Ｓ－２－５）（「チャンスだ！」）

（２－１９）～（２－２１）は擬似連が発生することが報知されるシーンである。（２－１９）、（２－２０）のように、ＮＥＸＴと描かれた擬似連図柄が真ん中に停止することで、擬似的な３変動目が発生することが遊技者に報知される。（２－２１）のように、擬似連図柄の表示から擬似的な３変動目（再変動とも称する）が発生することを示す×３の表示が表示されるとともに、ムムの音声で「チャンスだ！」といったセリフ音が出力される。文字表示は×３であるが、セリフ音は「かける３」と出力されず、「チャンスだ！」と出力される。これは文字表示とは一致しないセリフ音である。また、（２－２１）は、ムムの表示がない状態でムムの音声が出力されるシーンである。

【０７３０】

（Ｓ－２－６）（Ｓ－２－７）（「ここがあの洞窟ね・・・」「急がなきゃ！」）

（２－２３）～（２－３３）はステップアップ予告が実行されるシーンである。（２－２３）～（２－２９）のように、立体の形をした表示が回転をすることでステップアップをする。（２－２９）のようにステップアップが終了すると、表示が拡大する。（２－３０）、（２－３１）のように、ジャムの音声で「ここがあの洞窟ね・・・」といったセリフ音が出力される。セリフ音通りの文字表示がされている。文字表示は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（２－３０）、（２－３１）のようにナナの口は開く、閉じるといった動きを交互に行う。さらに、（２－３２）、（２－３３）のように、ジャムの音声で「急がなきゃ！」といったセリフ音が出力される。セリフ音通りの文字表示がされている。文字表示は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（２－３２）、（２－３３）のようにナナの口は開く、閉じるといった動きを交互に行う。

【０７３１】

（Ｓ－２－８）（「アツいわよ」）

（２－３５）は飾り図柄がリーチ態様となるシーンである。（２－３５）のように、リーチ態様となった飾り図柄の前面側で「ＲＥＡＣＨ」の文字が表示されるとともに、ムムの音声で「アツいわよ」といったセリフ音が出力される。文字表示とは異なる内容の音声

が出力される。ムムの表示がない状態でムムの音声が出力されるシーンである。
【０７３２】
（連打チャンス　セリフ音詳細）
図１７７は、前述した連打チャンス（図１１１、１１２）において出力されるセリフ音についてより詳細に説明するための図である。なお、各セリフ音は、出力される順に記号を振っている。連打チャンスに用いられるセリフ音は、Ｓ－１０－〇（〇内は、登場する順に振られた数字）といった記号で管理されている。
【０７３３】
（Ｓ－１０－１）（「ボタンを押してメーターを溜めてね」）
（１０－１）は、連打チャンスといった演出のタイトルが報知されるシーンである。（１０－１）のように、「ボタンを押してメーターを溜めてね」というセリフがナレーションの音声で出力される。文字表示は、「連打チャンス」「ボタンを押してメーターを溜めろ」といった表示がされており、文字表示と音声出力が一致していない。これは、文字表示においては、遊技機の世界観にあった表示（今回でいうとムムを強化させるといったミッションを課せたため、命令形の表示）を行うことで、遊技者により遊技に熱中してもらいつつ、音声の出力は、命令形であると遊技者によっては、不満を抱いてしまう可能性があるため、命令形ではなく、丁寧な形で出力するようにしている。また、文字表示はメインの「連打チャンス」の方が大きく表示されているため、補助的な表示の「ボタンを押してメーターを溜めろ」については、目がいかない可能性があるため、「連打チャンス」の読み上げはせずに、「ボタンを押してメーターを溜めろ」を丁寧にした「ボタンを押してメーターを溜めてね」を出力するように設計されている。
【０７３４】
（（Ｓ－１０－２）「ＲＥＡＤＹ」）
（１０－２）は、ボタン連打の準備が促されるシーンである。（１０－２）のように、「ＲＥＡＤＹ」というセリフがナレーションの音声で出力される。文字表示と音声出力が一致している。また、ムムが表示されているがムムの音声は出力されないシーンである。
【０７３５】
（Ｓ－１０－３）（「押して―」）
（１０－３）は、ボタン連打が開始されるシーンである。（１０－３）のように、「押してー」というセリフがナレーションの音声で出力される。文字表示は、「ＧＯ！」なのに対して、音声は「押して―」といったように文字表示と音声出力が一致していない。これは、音声においては、「ＧＯ！」よりも直接的に伝わりやすくするために、遊技者が今からすべき動作を出力するようにしているからである。また、ムムが表示されているがムムの音声は出力されないシーンである。
【０７３６】
（Ｓ－１０－４）（「ＭＡＸ」）
（１０－１１）は、ボタン連打の結果、成功が報知されるシーンである。（１０－１１）のように、「ＭＡＸ」というセリフがナレーションの音声で出力される。文字表示と音声出力が一致している。また、ムムが表示されているがムムの音声は出力されないシーンである。
【０７３７】
（Ｓ－１０－５）（「残念」）
（１０－７）は、ボタン連打の結果、失敗が報知されるシーンである。（１０－７）のように、「残念」というセリフがナレーションの音声で出力される。文字表示はされないシーンである。また、ムムが表示されているがムムの音声は出力されないシーンである。
【０７３８】
（ＳＰリーチＡ　セリフ音詳細）
図１７８～１８１は、前述したＳＰリーチＡ（図１１６～１２３）において出力されるセリフ音についてより詳細に説明するための図である。セリフ音毎に以下に詳細を説明する。なお、各セリフ音は、出力される順に記号を振っている。ＳＰリーチＡに用いられる

セリフ音は、Ｓ－Ａ〇（〇内は、登場する順に振られた数字）といった記号で管理されている。

【０７３９】

（Ｓ－Ａ１）（「悪事をやめろ！爆チュー！」）

（Ａ－１）はムムが登場する前の地面が映っているシーンである。（Ａ－２）～（Ａ－７）はムムが登場するシーンである。（Ａ－２）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「悪事をやめろ！爆チュー！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ａ－２）のようにムムの顔が映っていない状態から（Ａ－３）のようにムムの顔が映るように表示が進行する。（Ａ－３）～（Ａ－７）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを交互に行う。（Ａ－７）に示されるように（Ａ－８）へとシーンが切り替わる前のムムの口は開いている状態となっている。これは、最後のセリフが爆チューといったように、実際に声に出すと、口が開いた状態で終了するセリフであるため、リアリティを追求するために口が開いた状態を切り替え前の表示とする設計となっている。

【０７４０】

（Ｓ－Ａ２）（「ムムＶＳ爆チュー！」）

（Ａ－８）～（Ａ－１９）はＳＰリーチＡのリーチタイトルが表示されるシーンである。（Ａ－７）の表示からシーンを切り替える印象を与えるために、背景はブラックアウトさせ、タイトル表示を開始する。（Ａ－８）～（Ａ－１０）においては、「ムム」といった表示が拡大しながら表示され、フレームアウトする。このときに「ムム」という音声は出力されない。（Ａ－１１）～（Ａ－１３）においては、「ＶＳ」といった表示が拡大しながら表示され、フレームアウトする。このときに「ＶＳ」という音声は出力されない。（Ａ－１４）～（Ａ－１６）においては、「爆チュー」といった表示が拡大しながら表示され、フレームアウトする。このときに「爆チュー」という音声は出力されない。（Ａ－１７）～（Ａ－１９）においては、これまで段階的に表示されていた「ムム」「ＶＳ」「爆チュー」といった文字が合体しタイトルとして完成した形で表示される。（Ａ－１７）のように、一旦いずれの文字表示もされず、光のエフェクトが表示された表示がされ、その後（Ａ－１８）のように、拡大している状態から縮小するように表示され、（Ａ－１９）のように遊技者がタイトル全体を視認しやすい定サイズ、定位置に表示される。このように、ＳＰリーチＡのタイトル表示は、タイトル表示を構成する文字が段階的に表示され、段階的に表示される文字は、最終的に表示されるサイズ（定サイズ）とは異なるサイズで表示が開始され、サイズを変化させながら、最終的には段階的に表示されている文字が合体し定サイズにて表示されるものである。また、段階的に表示される文字は、最終的に表示される位置（定位置）とは異なる位置で表示が開始され、位置を変化させながら、最終的には段階的に表示されている文字が合体し定位置にて表示されるものである。（Ａ－８）～（Ａ－１０）、（Ａ－１１）～（Ａ－１３）、（Ａ－１４）～（Ａ－１６）の文字表示に対しては前述した通り、文字に対応する音声は出力されないが、その代わりに、効果音が出力される。今回の例では、文字表示が拡大することに対応した「ドゴーン」といった効果音がそれぞれのシーンで出力される。（Ａ－１７）～（Ａ－１９）においては、タイトル表示がされることに対応した「ピキーン」という効果音が出力される。（Ａ－１９）においては、ナレーションの音声で「ムムＶＳ（ブイエス、またはバーサス）爆チュー」といった文字表示に対応する音声が出力される。このときに「ピキーン」といった効果音の出力は継続しているが、ナレーションの音声が優先されるように大きく出力されるようになっている。

【０７４１】

（Ｓ－Ａ３）（「うるさい！これでもくらえ！」）

（Ａ－２０）～（Ａ－２２）は爆チューがムムに攻撃するシーンである。（Ａ－２０）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「うるさい！これでもくらえ！」というセリフが爆チューの音声で出力される。セリフ音通り

のセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ａ－２０）～（Ａ－２２）のように爆チューの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７４２】

（Ｓ－Ａ４）（「うわぁぁぁ！）

（Ａ－２３）はムムが爆チューの攻撃を受けるシーンである。（Ａ－２３）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「うわぁぁぁ！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ａ－２３）のように爆チューの口は開くといった動きを行う。

【０７４３】

（複数のキャラクタが表示されている状況における口の動き）

（Ａ－２０）～（Ａ－２３）のシーンでは、ムムと爆チューといった複数のキャラクタが表示されている。前述した通り、（Ａ－２０）～（Ａ－２２）のシーンにおいては、爆チューがセリフを発し、（Ａ－２３）のシーンにおいては、ムムがセリフを発する。それぞれのシーンで、セリフを発するキャラクタは、基本的に口を開くといった動作をしつつ、セリフの内容によって口を閉じる動作を行う。ここで、セリフを発していない方のキャラクタ（（Ａ－２０）～（Ａ－２２）のシーンにおいてはムム、（Ａ－２３）においては爆チュー）に注目すると、セリフを発していないキャラクタは口を閉じている。このようにすることで、いずれのキャラクタがセリフを発しているかわかりやすくすることができ、遊技者をよりＳＰリーチの世界観に溶け込ませることができる。

【０７４４】

（Ｓ－Ａ５）（「もう許さない！！！」）

（Ａ－２４）～（Ａ－２６）は爆チューの攻撃を受けたムムが爆チューに反撃する前のシーンである。（Ａ－２４）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「もう許さない！！！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ａ－２４）～（Ａ－２６）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７４５】

（Ｓ－Ａ６）（「アルティメットパンチ！」）

（Ａ－２７）～（Ａ－２９）はムムが爆チューに反撃するシーンである。（Ａ－２７）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「アルティメットパンチ！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ａ－２７）～（Ａ－２９）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７４６】

（Ｓ－Ａ７）（「そんなパンチ、俺には通用しないぜ！」）

（Ａ－３０）～（Ａ－３３）は爆チューがムムの攻撃を受け止める準備をするシーンである。（Ａ－３０）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「そんなパンチ、俺には通用しないぜ！」というセリフが爆チューの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ａ－３０）～（Ａ－３３）のように爆チューの口は開く、閉じるといった動きを行う。ここで（Ａ－３３）に注目すると、（Ａ－３３）のシーンにおいて、飾り図柄が表示される。この飾り図柄は、透過した表示であり、後ろの爆チューの姿が見えるようになっている。このようにすることで、（Ａ－３２）においては、開いていた爆チューの口が、（Ａ－３３）では閉じるといった変化を遊技者に視認させることが可能となり、爆チューがセリフを発していることが飾り図柄が表示されるといった表示の変化が起こった場合でもわかりや

すくなる。
【０７４７】
（Ｓ－Ａ８）（「うおおおぉぉぉ！！！」）
（Ａ－３４）（Ａ－３５）は爆チューがムムの攻撃を受け止めようとするシーンである。（Ａ－３４）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「うおおおぉぉぉ！！！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。ここでは、爆チューが液晶表示装置の大部分の表示領域を用いて表示されており、ムムの手の表示はされているが、爆チューの表示よりも用いている表示領域が少ない。この「うおおおぉぉぉ！！！」というセリフを爆チューが発していると勘違いされないよう爆チューは口を閉じた表示となっている。
【０７４８】
（Ｓ－Ａ９）（「私ならできる！」）
（Ａ－３６）はムムのカットイン表示がされるシーンである。（Ａ－３６）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「わたしならできる」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ａ－３７）は、カットインの表示が終了した後のシーンである。
【０７４９】
（Ｓ－Ａ１０）（「押せ」）
（Ａ－３８）（Ａ－３９）は遊技者にボタンを促進すべくボタン表示をするシーンである。（Ａ－３８）のように、ボタン表示と押せの文字表示が拡大された態様から縮小するように表示される。（Ａ－３９）のように定サイズ、定位置にボタン表示と押せの文字表示が表示されるとともに「押せ」というセリフがムムの音声で出力される。このように、押せの文字表示は、最終的に表示されるサイズ（定サイズ）とは異なるサイズで表示が開始され、サイズを変化させながら、定サイズにて表示されるものである。また、押せの文字表示は、最終的に表示される位置（定位置）とは異なる位置で表示が開始され、位置を変化させながら、定位置にて表示されるものである。
【０７５０】
（役物可動シーン　セリフなし）
（Ａ－４０）～（Ａ－４２）は、役物が可動するシーンである。このシーンにおいては、いずれのキャラクタのセリフ音も出力されることがない。
【０７５１】
（Ｓ－Ａ１１）（覚えてろよぉ）
（Ａ－４３）は、爆チューがムムの攻撃を受けるシーンである。（Ａ－４３）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「覚えてろよぉ」というセリフが爆チューの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。ここで（Ａ－４３）に注目すると、（Ａ－４３）のシーンにおいて、砕けた飾り図柄が表示される。この砕けた飾り図柄は、透過した表示であり、後ろの爆チューの姿が見えるようになっている。このようにすることで、爆チューが口を開いていることを遊技者に視認させることが可能となり、爆チューがセリフを発していることがわかりやすくなる。
【０７５２】
（Ｓ－Ａ１２）（やったぁ！みんなは私が守るわ！）
（Ａ－４４）～（Ａ－４６）は、ムムが爆チューとのバトルに勝ち、決めセリフを発するシーンである。（Ａ－４４）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「やったぁ！みんなは私が守るわ！」というセリフがムムの音

声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ａ－４４）～（Ａ－４６）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７５３】

（図柄出し、図柄確定　セリフなし）

（Ａ－４７）～（Ａ－５５）は、飾り図柄の３つ揃いが表示されるシーンおよび飾り図柄が停止するシーンである。（Ａ－４７）のように、（Ａ－４６）まで表示されていたムムの決めセリフのセリフ字幕（やったぁ！みんなは私が守るわ！）の表示が消えるとともに、背景が飾り図柄の３つ揃いを表示する用に切り替わる。（Ａ－４７）から見て取れるように、背景を変化させる前のムムはセリフを発していたことをわかりやすくするために口を開いた状態の表示で静止している。（Ａ－４９）～（Ａ－５２）においては、飾り図柄の３つ揃いを拡大表示され、その後定位置に表示される。（Ａ－５３）では改めてムムが爆チューに勝利したことを意味する「完全決着」の表示がされるがこの際に、セリフ音を出力されない。バトルのシーンから背景が切り替わっているため、この「完全決着」という文字はあえてセリフ音を出力しないことで遊技者に静寂の中で、祝福に浸らせることができる。（Ａ－５４）のようにＳＰリーチが実行される前の背景に戻った状態で「２２２」と飾り図柄が揃った態様で表示され、（Ａ－５５）のように飾り図柄が停止表示されることで一連のＳＰリーチの流れが終了する。

【０７５４】

（Ｓ－Ａ１３）（きかないね！）

（Ａ－５６）～（Ａ－５８）は、爆チューがムムの攻撃を受け止めるシーンである。（Ａ－５６）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「きかないね！」というセリフが爆チューの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ａ－５６）～（Ａ－５８）のように爆チューの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７５５】

（図柄確定　セリフなし）

（Ａ－５９）～（Ａ－６２）は、飾り図柄によりはずれが報知されるシーンおよび飾り図柄が停止するシーンである。（Ａ－６０）のように、飾り図柄の「１」が表示され、（Ａ－６１）のように、飾り図柄が「２１２」といったように飾り図柄が揃わなかった態様で表示され、（Ａ－６２）のように飾り図柄が停止表示されることで一連のＳＰリーチの流れが終了する。

【０７５６】

（ＳＰリーチＡ　総括）

ここまでＳＰリーチＡについての説明をしたが、

【０７５７】

（ＳＰリーチＢ　セリフ音詳細）

図１８２～１８６は、前述したＳＰリーチＢ（図１２４～１３３）において出力されるセリフ音についてより詳細に説明するための図である。セリフ音毎に以下に詳細を説明する。なお、各セリフ音は、出力される順に記号を振っている。ＳＰリーチＢに用いられるセリフ音は、Ｓ－Ｂ〇（〇内は、登場する順に振られた数字）といった記号で管理されている。

【０７５８】

（Ｓ－Ｂ１、Ｓ－Ｂ２）（「決戦」「ムムＶＳナナ」）

（Ｂ－１）、（Ｂ－２）はダークナナが登場するシーンである。（Ｂ－３）～（Ｂ－１０）はＳＰリーチＢのタイトルである「決戦　ムムＶＳナナ」が報知されるシーンである。（Ｂ－３）のように、ホワイトアウト表示がされる。（Ｂ－４）のように拡大表示された「決戦」が表示され、その後、（Ｂ－５）のように定サイズとなり、定位置に位置したタイミングで、「決戦」というセリフがナレーションの音声で出力される。セリフ音通り

の文字表示がされている。（Ｂ－６）、（Ｂ－７）のように、「決戦」という文字の背景でムムとダークナナの表示がされる。（Ｂ－８）のように、エフェクト表示が表示されるとともに拡大表示された「ムムＶＳナナ」が表示され、その後、（Ｂ－９）のように定サイズとなり、定位置に位置し、エフェクト表示が捌けた（表示が終了した）タイミングで、「ムムＶＳナナ」というセリフがナレーションの音声で出力される。セリフ音通りの文字表示がされている。（Ｂ－１０）のように、「ムムＶＳナナ」の表示がフェードアウトし、（Ｂ－１１）のように、ムムとダークナナの対峙シーンとなる。

【０７５９】

（Ｓ－Ｂ３）（「ナナを正気に戻さないと！」）

（Ｂ－１２）～（Ｂ－１４）はムムがダークナナに声をかけるシーンである。（Ｂ－１２）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「ナナを正気に戻さないと！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｂ－１２）～（Ｂ－１４）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７６０】

（Ｓ－Ｂ４）（「ナナ！私よ！ムムよ！」）

（Ｂ－１５）～（Ｂ－１７）はムムがダークナナに声をかけるシーンである。（Ｂ－１５）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「ナナ！私よ！ムムよ！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｂ－１５）～（Ｂ－１７）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７６１】

（Ｓ－Ｂ５）（「ムム・・・ソンナヤツ・・・シラナイ」）

（Ｂ－１８）～（Ｂ－２０）はダークナナがセリフを発するシーンである。（Ｂ－１８）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「ムム・・・ソンナヤツ・・・シラナイ」というセリフがダークナナの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｂ－１８）～（Ｂ－２０）のようにダークナナの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７６２】

（Ｓ－Ｂ６）（「ワタシニ・・・サカラウ・・・ユルサナイ」）

（Ｂ－２１）～（Ｂ－２３）はダークナナがセリフを発するシーンである。（Ｂ－２１）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「ワタシニ・・・サカラウ・・・ユルサナイ」というセリフがダークナナの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｂ－２１）～（Ｂ－２３）のようにダークナナの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７６３】

（Ｓ－Ｂ７）（「コレデ・・・オワリダ」）

（Ｂ－２４）～（Ｂ－２７）はダークナナがセリフを発するシーンである。（Ｂ－２５）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「コレデ・・・オワリダ」というセリフがダークナナの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｂ－２５）～（Ｂ－２７）のようにダークナナの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７６４】

（Ｓ－Ｂ８）（「夢幻爆真掌」）

（Ｂ－２８）はダークナナが必殺技を放とうとするシーンである。（Ｂ－２８）のシー

ンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「夢幻爆真掌」というセリフがダークナナの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｂ－２８）のようにダークナナの口は開いたままであり、開いたり閉じたりすることをしない。これは、必殺技というそのキャラクタが目立つシーンであり、遊技者の注目を集めやすいシーンであるため、口を動かすことによって、そのキャラクタの格好良さや可愛さといった見え方が損なわれることを防ぐために、あえて口を動かさないようにしている。本来であれば、口を開いたり閉じたりすることがリアルであるが、このシーンでは非リアリティな表示としている。

【０７６５】

（Ｓ－Ｂ９）（「負けない！」）

（Ｂ－２９）～（Ｂ－３１）はムムがセリフを発するシーンである。（Ｂ－２９）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「負けない！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｂ－２９）～（Ｂ－３１）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７６６】

（Ｓ－Ｂ１０）（「絶対に・・・絶対に・・・」）

（Ｂ－３２）～（Ｂ－３５）はムムがセリフを発するシーンである。（Ｂ－３２）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「絶対に・・・絶対に・・・」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｂ－３２）～（Ｂ－３５）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７６７】

（Ｓ－Ｂ１１）（「私がナナを連れて帰るんだから！！」）

（Ｂ－３６）～（Ｂ－３８）はムムがセリフを発するシーンである。（Ｂ－３６）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「私がナナを連れて帰るんだから！！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｂ－３６）～（Ｂ－３８）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７６８】

（Ｓ－Ｂ１２）（「これで最後だ！ナナ！」）

（Ｂ－４０）～（Ｂ－４２）はムムがセリフを発するシーンである。（Ｂ－４０）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「これで最後だ！ナナ！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｂ－４０）～（Ｂ－４２）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７６９】

（Ｓ－Ｂ１３）（「デルタブレイク」）

（Ｂ－４３）はムムが必殺技を放とうとするシーンである。（Ｂ－４３）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「デルタブレイク」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｂ－４３）のようにムムの口は開いたままであり、開いたり閉じたりすることをしない。これは、必殺技というそのキャラクタが目立つシーンであり、遊技者の注目を集めやすいシーンであるため、口を動かすことによって、そのキャラクタの

格好良さや可愛さといった見え方が損なわれることを防ぐために、あえて口を動かさないようにしている。本来であれば、口を開いたり閉じたりすることがリアルであるが、このシーンでは非リアリティな表示としている。

【０７７０】

（Ｓ－Ｂ１４）（「ナナぁぁぁあ！」）

（Ｂ－４６）～（Ｂ－４８）はムムがナナに声をかけるシーンである。（Ｂ－４６）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「ナナぁぁぁあ！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｂ－４６）～（Ｂ－４８）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７７１】

（Ｓ－Ｂ１５）（「うわぁぁぁぁぁあ」）

（Ｂ－４９）～（Ｂ－５１）はダークナナからナナに戻るシーンである。（Ｂ－４９）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「うわぁぁぁぁぁあ」というセリフがナナの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｂ－４９）～（Ｂ－５１）のようにナナの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７７２】

（Ｓ－Ｂ１６）（「あれ・・・私・・・今までいったい・・・」）

（Ｂ－５２）～（Ｂ－５４）はナナがセリフを発するシーンである。（Ｂ－５２）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「あれ・・・私・・・今までいったい・・・」というセリフがナナの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｂ－５２）～（Ｂ－５４）のようにナナの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７７３】

（Ｓ－Ｂ１７）（「一件落着ね！」）

（Ｂ－５５）～（Ｂ－５７）はムムがセリフを発するシーンである。（Ｂ－５５）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「一件落着ね！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｂ－５５）～（Ｂ－５７）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７７４】

（図柄出し、図柄確定　セリフなし）

（Ｂ－５８）～（Ｂ－６６）は、飾り図柄の３つ揃いが表示されるシーンおよび飾り図柄が停止するシーンである。（Ｂ－５８）のように、（Ｂ－５７）まで表示されていたムムの決めセリフのセリフ字幕（一件落着ね！）の表示が消えるとともに、背景が飾り図柄の３つ揃いを表示する用に切り替わる。（Ｂ－５７）から見て取れるように、背景を変化させる前のムムはセリフを発していたことをわかりやすくするために口を開いた状態の表示で静止している。（Ｂ－６０）～（Ｂ－６２）においては、飾り図柄の３つ揃いを拡大表示され、その後定位置に表示される。（Ｂ－６３）では改めてムムがナナを正気にさせたことを意味する「完全決着」の表示がされるがこの際に、セリフ音を出力されない。バトルのシーンから背景が切り替わっているため、この「完全決着」という文字はあえてセリフ音を出力しないことで遊技者に静寂の中で、祝福に浸らせることができる。（Ｂ－６５）のようにＳＰリーチが実行される前の背景に戻った状態で「２２２」と飾り図柄が揃った態様で表示され、（Ｂ－６６）のように飾り図柄が停止表示されることで一連のＳＰリーチの流れが終了する。

【０７７５】
（Ｓ－Ｂ１８）（「ジャマヲ・・・スルナ」）
（Ｂ－６７）～（Ｂ－６９）は、ダークナナがムムの攻撃を受けなかったことが報知されるシーンである。（Ｂ－６７）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「ジャマヲ・・・スルナ」というセリフがダークナナの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｂ－６７）～（Ｂ－６９）のようにダークナナの口は開く、閉じるといった動きを行う。
【０７７６】
（図柄確定　セリフなし）
（Ｂ－７０）～（Ｂ－７４）は、飾り図柄によりはずれが報知されるシーンおよび飾り図柄が停止するシーンである。（Ｂ－７１）、（Ｂ－７２）のように、飾り図柄の「１」が表示され、（Ｂ－７３）のように、飾り図柄が「２１２」といったように飾り図柄が揃わなかった態様で表示され、（Ｂ－７４）のように飾り図柄が停止表示されることで一連のＳＰリーチの流れが終了する。
【０７７７】
（高ベースにおける変動例１　セリフ音詳細）
図１８７は、前述した高ベースにおける変動例１（図１４８、１４９）において出力されるセリフ音についてより詳細に説明するための図である。セリフ音毎に以下に詳細を説明する。なお、各セリフ音は、出力される順に記号を振っている。高ベースにおける変動例１に用いられるセリフ音は、Ｓ－１４－〇（〇内は、登場する順に振られた数字）といった記号で管理されている。
【０７７８】
（Ｓ－１４－１）（「気配を感じる・・・」）
（１４－４）～（１４－７）は変動が開始した後の会話予告が実行されるシーンである。（１４－４）、（１４－５）のように、会話の文字をおよびキャラクタが表示される枠が回転して拡大する。（１４－６）のように、枠が定位置に位置するとともに会話の内容が視認可能となるとともに、（１４－７）のように、ムムの音声で、「気配を感じる・・・」といったセリフ音が出力される。セリフ音通りの文字表示が表示されている。文字表示は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（１４－６）、（１４－７）のように、ムムの表示は口が動くことがなく、開いたままとなっている。
【０７７９】
（Ｓ－１４－２）（「何かが・・・来る！」）
（１４－８）（１４－９）は会話予告が実行されるシーンである。表示領域の左側から枠がフレームインし、ナナの音声で、「何かが・・・来る！」といったセリフ音が出力される。セリフ音通りの文字表示がされている。文字表示は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（１４－９）のようにジャムの表示は口が動くことがなく、開いたままとなっている。
【０７８０】
（Ｓ－１４－３）（「来たわ！！」）
（１４－１０）～（１４－１２）は会話予告が実行されるシーンである。（１４－１０）のように、表示されていた枠が上にスライドし、（１４－１１）、（１４－１２）のように、表示領域の左側から枠がフレームインし、ムムの音声で、「来たわ！！」といったセリフ音が出力される。セリフ音通りの文字表示がされている。文字表示は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（１４－１２）のように、ムムの表示は口が動くことがなく、開いたままとなっている。
【０７８１】
（Ｓ－１４－４）（「気合を込めて」）
（１４－１３）は遊技者にボタンを促進すべくボタン表示をするシーンである。（１４

－１３）のようにボタン表示と押せの文字表示が表示されるとともに「気合を込めて」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音とは異なる文字表示がされている。文字表示は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。

【０７８２】

（Ｓ－１４－５）（「負けないぞ」）

（１４－１４）～（１４－１６）は、ボタンが押下されたまたは、ボタン押下の有効期間が経過したことによるリアクションとして、ムムのカットインが表示されるシーンである。（１４－１４）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、カットインの表示がされる。ここでは「負けないぞ」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音とは異なる文字表示がされている。文字表示は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（１４－１４）～（１４－１６）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７８３】

（Ｓ－１４－６）（「いっくよー」）

（１４－１７）（１４－１８）は、発展アイコンが表示されるシーンである。（１４－１７）のシーンで、飾り図柄がリーチ態様となり、（１４－１８）のように、発展アイコンが表示されるとともに、「いっくよー」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音とは異なる文字表示がされている。

【０７８４】

（高ベースにおける変動例２　セリフ音詳細）

図１８８は、前述した高ベースにおける変動例１（図１５０、１５１）において出力されるセリフ音についてより詳細に説明するための図である。セリフ音毎に以下に詳細を説明する。なお、各セリフ音は、出力される順に記号を振っている。高ベースにおける変動例２に用いられるセリフ音は、Ｓ－１５－〇（〇内は、登場する順に振られた数字）といった記号で管理されている。

【０７８５】

（Ｓ－１５－１）（「押して―」）

（１５－２）は遊技者にボタンを促進すべくボタン表示をするシーンである。（１５－２）のようにボタン表示と押せの文字表示が表示されるとともに「押して―」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音とは異なる文字表示がされている。

【０７８６】

（Ｓ－１５－２）（「その調子」）

（１５－３）はボタンが押下されたまたは、ボタン押下の有効期間が経過したことによるリアクションとして、ムムのステップアップ画像が表示されるシーンである。（１５－３）のようにムムのステップアップ画像が表示されるとともに「その調子」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りの文字表示がされている。ムムの口は開いたままであり、動いていない。

【０７８７】

（Ｓ－１５－３）（「もういっちょ」）

（１５－４）は遊技者にボタンを促進すべくボタン表示をするシーンである。（１５－４）のようにボタン表示と押せの文字表示が表示されるとともに「もういっちょ」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音とは異なる文字表示がされている。

【０７８８】

（Ｓ－１５－４）（「これからだよ」）

（１５－５）はボタンが押下されたまたは、ボタン押下の有効期間が経過したことによるリアクションとして、ムムのステップアップ画像が表示されるシーンである。（１５－５）のようにムムのステップアップ画像が表示されるとともに「これからだよ」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りの文字表示がされている。ムムの口は開いたままであり、動いていない。

【０７８９】
（Ｓ－１５－５）（「さらに」）
（１５－６）は遊技者にボタンを促進すべくボタン表示をするシーンである。（１５－６）のようにボタン表示と押せの文字表示が表示されるとともに「さらに」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音とは異なる文字表示がされている。
【０７９０】
（Ｓ－１５－６）（「最高ね！」）
（１５－７）～（１５－９）はボタンが押下されたまたは、ボタン押下の有効期間が経過したことによるリアクションとして、ムムのステップアップ画像が表示されるシーンである。（１５－７）のようにムムのステップアップ画像がされるとともに「最高ね！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りの文字表示がされている。文字表示は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（１５－７）～（１５－９）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを行う。
（Ｓ－１５－７）（「いっくよー」）
（１５－１０）（１５－１１）は、発展アイコンが表示されるシーンである。（１５－１０）のシーンで、飾り図柄がリーチ態様となり、（１５－１１）のように、発展アイコンが表示されるとともに、「いっくよー」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音とは異なる文字表示がされている。
【０７９１】
（連打チャンス（高ベース）　セリフ音詳細）
図１８９は、前述した連打チャンス（図１５２、１５３）において出力されるセリフ音についてより詳細に説明するための図である。なお、各セリフ音は、出力される順に記号を振っている。連打チャンス（高ベース）に用いられるセリフ音は、Ｓ－１６－〇（〇内は、登場する順に振られた数字）といった記号で管理されている。セリフ音は低ベースの連打チャンスと同様であるが、便宜上、セリフ記号は異なる番号で記載している。
【０７９２】
（Ｓ－１６－１）（「ボタンを押してメーターを溜めてね」）
（１６－１）は、連打チャンスといった演出のタイトルが報知されるシーンである。（１６－１）のように、「ボタンを押してメーターを溜めてね」というセリフがナレーションの音声で出力される。文字表示は、「連打チャンス」「ボタンを押してメーターを溜めろ」といった表示がされており、文字表示と音声出力が一致していない。これは、文字表示においては、遊技機の世界観にあった表示（今回でいうとムムを強化させるといったミッションを課せたため、命令形の表示）を行うことで、遊技者により遊技に熱中してもらいつつ、音声の出力は、命令形であると遊技者によっては、不満を抱いてしまう可能性があるため、命令形ではなく、丁寧な形で出力するようにしている。また、文字表示はメインの「連打チャンス」の方が大きく表示されているため、補助的な表示の「ボタンを押してメーターを溜めろ」については、目がいかない可能性があるため、「連打チャンス」の読み上げはせずに、「ボタンを押してメーターを溜めろ」を丁寧にした「ボタンを押してメーターを溜めてね」を出力するように設計されている。
【０７９３】
（（Ｓ－１６－２）「ＲＥＡＤＹ」）
（１６－２）は、ボタン連打の準備が促されるシーンである。（１６－２）のように、「ＲＥＡＤＹ」というセリフがナレーションの音声で出力される。文字表示と音声出力が一致している。また、ムムが表示されているがムムの音声は出力されないシーンである。
【０７９４】
（Ｓ－１６－３）（「押して―」）
（１６－３）は、ボタン連打が開始されるシーンである。（１６－３）のように、「押してー」というセリフがナレーションの音声で出力される。文字表示は、「ＧＯ！」なのに対して、音声は「押して―」といったように文字表示と音声出力が一致していない。こ

れは、音声においては、「ＧＯ！」よりも直接的に伝わりやすくするために、遊技者が今からすべき動作を出力するようにしているからである。また、ムムが表示されているがムムの音声は出力されないシーンである。

【０７９５】

（Ｓ－１６－４）（「ＭＡＸ」）

（１６－１０）は、ボタン連打の結果、成功が報知されるシーンである。（１６－１０）のように、「ＭＡＸ」というセリフがナレーションの音声で出力される。文字表示と音声出力が一致している。また、ムムが表示されているがムムの音声は出力されないシーンである。

【０７９６】

（Ｓ－１６－５）（「残念」）

（１６－７）は、ボタン連打の結果、失敗が報知されるシーンである。（１６－７）のように、「残念」というセリフがナレーションの音声で出力される。文字表示はされないシーンである。また、ムムが表示されているがムムの音声は出力されないシーンである。

【０７９７】

（ＳＰリーチＣ　セリフ音詳細）

図１９０～１９２は、前述したＳＰリーチＣ（図１５４～１５９）において出力されるセリフ音についてより詳細に説明するための図である。セリフ音毎に以下に詳細を説明する。なお、各セリフ音は、出力される順に記号を振っている。ＳＰリーチＣに用いられるセリフ音は、Ｓ－Ｃ〇（〇内は、登場する順に振られた数字）といった記号で管理されている。

【０７９８】

（Ｓ－Ｃ１）（「まだまだ食えるぜ」）

（Ｃ－１）～（Ｃ－３）は、ボインゴがセリフを発するシーンである。（Ｃ－１）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「まだまだ食えるぜ」というセリフがボインゴの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｃ－１）～（Ｃ－３）のようにボインゴの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０７９９】

（Ｓ－Ｃ２）（「ＶＳボインゴ」）

（（Ｃ－４）はＳＰリーチＣのタイトルである「ＶＳボインゴ」が報知されるシーンである。（Ｃ－４）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「ＶＳボインゴ」というセリフがナレーションの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。

【０８００】

（Ｓ－Ｃ３）（「街の食べ物食べつくしちゃったな～」）

（Ｃ－５）～（Ｃ－７）は、ボインゴがセリフを発するシーンである。（Ｃ－５）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「街の食べ物食べつくしちゃったな～」というセリフがボインゴの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｃ－５）～（Ｃ－７）のようにボインゴの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０８０１】

（Ｓ－Ｃ４）（「そこまでだ！」）

（Ｃ－８）は、ムムがボインゴの前に現れる前のシーンである。（Ｃ－８）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「そこまでだ！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止し

た態様で表示される。
【０８０２】
（Ｓ－Ｃ５）（「あんたなんかに」）
（Ｃ－９）～（Ｃ－１１）は、ムムがボインゴに攻撃する前のシーンである。（Ｃ－９）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「あんたなんかに」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｃ－９）～（Ｃ－１１）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを行う。
【０８０３】
（Ｓ－Ｃ６）（「それ以上好きにはさせない！」）
（Ｃ－１２）～（Ｃ－１４）は、ムムがボインゴに攻撃する前のシーンである。（Ｃ－１２）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「それ以上好きにはさせない！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｃ－１２）～（Ｃ－１４）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを行う。
【０８０４】
（Ｓ－Ｃ７）（「くらえ！ボインゴ！」）
（Ｃ－１５）、（Ｃ－１６）は、ムムがボインゴに攻撃するシーンである。（Ｃ－１５）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「くらえ！ボインゴ！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。
【０８０５】
（Ｓ－Ｃ８）（「がんばるぞ」）
（Ｃ－１７）はムムのカットイン表示がされるシーンである。（Ｃ－１７）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「がんばるぞ」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。
【０８０６】
（Ｓ－Ｃ９）（「押せ」）
（Ｃ－１８）（Ｃ－１９）は遊技者にボタンを促進すべくボタン表示をするシーンである。（Ｃ－１８）のように、ボタン表示と押せの文字表示が拡大された態様から縮小するように表示される。（Ｃ－１９）のように定サイズ、定位置にボタン表示と押せの文字表示が表示されるとともに「押せ」というセリフがムムの音声で出力される。このように、押せの文字表示は、最終的に表示されるサイズ（定サイズ）とは異なるサイズで表示が開始され、サイズを変化させながら、定サイズにて表示されるものである。また、押せの文字表示は、最終的に表示される位置（定位置）とは異なる位置で表示が開始され、位置を変化させながら、定位置にて表示されるものである。
【０８０７】
（Ｓ－Ｃ１０）（「ゴメンナサ～イ」）
（Ｃ－２３）はボインゴがムムの攻撃を受け遠くに飛ばされるシーンである。（Ｃ－２３）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「ゴメンナサ～イ」というセリフがボインゴの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。
【０８０８】
（Ｓ－Ｃ１１）（「やったぁ～」）

（Ｃ－２４）～（Ｃ－２６）は、ムムが喜ぶシーンである。（Ｃ－２４）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「やったぁ～」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｃ－２４）～（Ｃ－２６）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０８０９】

（Ｓ－Ｃ１２）（「一件落着ね！」）

（Ｃ－２７）～（Ｃ－２９）は、ムムが喜ぶシーンである。（Ｃ－２７）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「一件落着ね！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｃ－２７）～（Ｃ－２９）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０８１０】

（図柄確定　セリフなし）

（Ｃ－３０）～（Ｃ－３６）は、飾り図柄の３つ揃いが表示されるシーンおよび飾り図柄が停止するシーンである。（Ｃ－３２）～（Ｃ－３５）のように飾り図柄の３つ揃いが拡大し、縮小し、定サイズ、定位置に位置する。（Ｃ－３６）で飾り図柄が停止する。

【０８１１】

（Ｓ－Ｃ１３）（「邪魔するな！」）

（Ｃ－３７）は、ボインゴがムムの攻撃を受けなかったことが報知されるシーンである。（Ｃ－３７）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「邪魔するな！」というセリフがボインゴの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。

【０８１２】

（図柄確定　セリフなし）

（Ｃ－３８）～（Ｃ－４１）は、飾り図柄によりはずれが報知されるシーンおよび飾り図柄が停止するシーンである。（Ｃ－３８）、（Ｃ－３９）のように、飾り図柄の「１」が表示され、（Ｃ－４０）のように、飾り図柄が「２１２」といったように飾り図柄が揃わなかった態様で表示され、（Ｃ－４１）のように飾り図柄が停止表示されることで一連のＳＰリーチの流れが終了する。

【０８１３】

（ＳＰリーチＤ　セリフ音詳細）

図１９３～１９５は、前述したＳＰリーチＤ（図１６０～１６５）において出力されるセリフ音についてより詳細に説明するための図である。セリフ音毎に以下に詳細を説明する。なお、各セリフ音は、出力される順に記号を振っている。ＳＰリーチＤに用いられるセリフ音は、Ｓ－Ｄ〇（〇内は、登場する順に振られた数字）といった記号で管理されている。

【０８１４】

（Ｓ－Ｄ１）（「まだまだ暴れるぜー」）

（Ｄ－１）、（Ｄ－２）は、爆チューがセリフを発するシーンである。（Ｄ－１）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「まだまだ暴れるぜー」というセリフが爆チューの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｄ－１）～（Ｄ－３）のように爆チューの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０８１５】

（Ｓ－Ｄ２）（「ＶＳ爆チュー」）

（（Ｄ－３）はＳＰリーチＤのタイトルである「ＶＳ爆チュー」が報知されるシーンである。（Ｄ－３）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「ＶＳ爆チュー」というセリフがナレーションの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。

【０８１６】

（Ｓ－Ｄ３）（「オレ様最強だぜ！」）

（Ｄ－４）～（Ｄ－６）は、爆チューがセリフを発するシーンである。（Ｄ－４）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「オレ様最強だぜ！」というセリフが爆チューの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｄ－４）～（Ｄ－６）のように爆チューの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０８１７】

（Ｓ－Ｄ４）（「だれもオレ様を止められないぜ！」）

（Ｄ－７）～（Ｄ－９）は、爆チューがセリフを発するシーンである。（Ｄ－７）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「だれもオレ様を止められないぜ！」というセリフが爆チューの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｄ－７）～（Ｄ－９）のように爆チューの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０８１８】

（Ｓ－Ｄ５）（「ん！？何か来る」）

（Ｄ－１０）は、爆チューが何かに気付くシーンである。（Ｄ－１０）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「ん！？何か来る」というセリフが爆チューの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。

【０８１９】

（Ｓ－Ｄ６）（「そこまでよ！爆チュー！」）

（Ｄ－１１）～（Ｄ－１３）は、ムムが登場するシーンである。（Ｄ－１１）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「そこまでよ！爆チュー！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｄ－１１）～（Ｄ－１３）のように爆チューの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０８２０】

（Ｓ－Ｄ７）（「それ以上好きにはさせない！」）

（Ｄ－１４）～（Ｄ－１６）は、ムムが登場するシーンである。（Ｄ－１６）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「それ以上好きにはさせない！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｄ－１４）～（Ｄ－１６）のように爆チューの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０８２１】

（Ｓ－Ｄ８）（「これでもくらえ！」）

（Ｄ－１７）～（Ｄ－１９）は、ムムが爆チューに攻撃する前のシーンである。（Ｄ－１７）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「これでもくらえ！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を

変えることなく静止した態様で表示される。（Ｄ－１７）～（Ｄ－１９）のように爆チューの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０８２２】

（Ｓ－Ｄ９）（「いくぞ！爆チュー！」）

（Ｄ－２０）、（Ｄ－２１）は、ムムが爆チューに攻撃するシーンである。（Ｄ－２０）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「いくぞ！爆チュー！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。

【０８２３】

（Ｓ－Ｄ１０）（「がんばるぞ」）

（Ｄ－２２）はムムのカットイン表示がされるシーンである。（Ｄ－２２）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「がんばるぞ」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。

【０８２４】

（Ｓ－Ｄ１１）（「押せ」）

（Ｄ－２３）、（Ｄ－２４）は遊技者にボタンを促進すべくボタン表示をするシーンである。（Ｄ－２３）のように、ボタン表示と押せの文字表示が拡大された態様から縮小するように表示される。（Ｄ－２４）のように定サイズ、定位置にボタン表示と押せの文字表示が表示されるとともに「押せ」というセリフがムムの音声で出力される。このように、押せの文字表示は、最終的に表示されるサイズ（定サイズ）とは異なるサイズで表示が開始され、サイズを変化させながら、定サイズにて表示されるものである。また、押せの文字表示は、最終的に表示される位置（定位置）とは異なる位置で表示が開始され、位置を変化させながら、定位置にて表示されるものである。

【０８２５】

（Ｓ－Ｄ１２）（「覚えてろよ～」）

（Ｄ－２８）は爆チューがムムの攻撃を受け遠くに飛ばされるシーンである。（Ｄ－２８）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「覚えてろよ～」というセリフが爆チューの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。

【０８２６】

（Ｓ－Ｄ１３）（「やったぁ～」）

（Ｄ－２９）～（Ｄ－３１）は、ムムが喜ぶシーンである。（Ｄ－２９）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「やったぁ～」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｄ－２９）～（Ｄ－３１）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０８２７】

（Ｓ－Ｄ１４）（「一件落着ね！」）

（Ｄ－３２）～（Ｄ－３４）は、ムムが喜ぶシーンである。（Ｄ－３２）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「一件落着ね！」というセリフがムムの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。（Ｄ－３２）～（Ｄ－３４）のようにムムの口は開く、閉じるといった動きを行う。

【０８２８】

（図柄確定　セリフなし）
（Ｄ－３５）～（Ｄ－４１）は、飾り図柄の３つ揃いが表示されるシーンおよび飾り図柄が停止するシーンである。（Ｄ－３５）～（Ｄ－４０）は図示を省略しているが、（Ｃ－３０）～（Ｃ－３５）と同様である。（Ｄ－４１）で飾り図柄が停止する。
【０８２９】
（Ｓ－Ｄ１５）（「お呼びじゃないぜ」）
（Ｄ－４２）は、爆チューがムムの攻撃を受けなかったことが報知されるシーンである。（Ｄ－４２）のシーンで、セリフ音が出力されるとともに、セリフ字幕の表示がされる。ここでは「お呼びじゃないぜ」というセリフが爆チューの音声で出力される。セリフ音通りのセリフ字幕が表示されている。セリフ字幕は表示を開始してから終了するまで、サイズや位置を変えることなく静止した態様で表示される。
【０８３０】
（図柄確定　セリフなし）
（Ｄ－４２）～（Ｄ－４６）は、飾り図柄によりはずれが報知されるシーンおよび飾り図柄が停止するシーンである。（Ｄ－４３）、（Ｄ－４４）のように、飾り図柄の「１」が表示され、（Ｄ－４５）のように、飾り図柄が「２１２」といったように飾り図柄が揃わなかった態様で表示され、（Ｄ－４６）のように飾り図柄が停止表示されることで一連のＳＰリーチの流れが終了する。
【０８３１】
ここからは、ここまで説明してきた低ベース、高ベースでセリフ音等の音声が出音される状況におけるさまざまな視点について、図１９６～２０４の表を用いて説明する。さまざまな視点は以下のものがある。
【０８３２】
（音声を発しているキャラクタ）
音声を発しているキャラクタがいずれであるかが記載されている。
【０８３３】
（表示されているキャラクタ）
該当するセリフ音等の音声が出力されている状況において、液晶表示装置に表示されているキャラクタがいずれであるかが記載されている。キャラクタの表示がされている場合は、キャラクタ名が記載されている。キャラクタの表示がされていない場合（ボタンを表示するシーン等）は、キャラクタ表示なしと記載されている。また、キャラクタが対峙している場面等は、表示されているキャラクタ名が複数記載されている。
【０８３４】
（音声を発しているキャラクタの口）
該当するセリフ音等の音声が出力されており、かつ該当するセリフ音等の音声を出力しているキャラクタが液晶表示装置に表示されている状況において、液晶表示装置に表示されているキャラクタの口が動いているか、静止しているかが記載されている。口を開いたり、閉じたりしているシーンについては、「動く」と記載されている。口を開いたままであったり、口を閉じたままであったりする場合は、「静止」と記載されている。また、音声出力されているキャラクタが表示されていない場合やキャラクタ表示はされているが、音声出力されているキャラクタは表示されているが口元が表示されていない場合（例えば、腕のみが表示されている場合や口元を隠すようにカットイン表示がされている場合）は、「×」と記載されている。
【０８３５】
（音声と文字表示）
発せられている音声と表示されている文字表示が一致しているか、不一致であるかが記載されている。一致している場合は、一致の欄に「〇」が記載されている。不一致である場合は、不一致の欄に「〇」が記載されている。一致の条件は、表示されている文字と出力されている音声が完全に一致していることであり、一文字でも異なる場合は、不一致としている。

【０８３６】
（状況Ａ）（低ベースにおける変動例１）
図１９６（Ａ）は、図１７３、図１７４において出音されるセリフ音等の音声毎にさまざまな視点でまとめた表である。
【０８３７】
（状況Ｂ）（低ベースにおける変動例２）
図１９６（Ｂ）は、図１７５、図１７６において出音されるセリフ音等の音声毎にさまざまな視点でまとめた表である。
【０８３８】
（状況Ｃ）（連打チャンス）
図１９７は、図１７７において出音されるセリフ音等の音声毎にさまざまな視点でまとめた表である。
【０８３９】
（状況Ｄ）（ＳＰリーチＡはずれ）
図１９８（Ａ）は、図１７８、１７９、１８１において出音されるセリフ音等の音声毎にさまざまな視点でまとめた表である。
【０８４０】
（状況Ｅ）（ＳＰリーチＡ大当り）
図１９８（Ｂ）は、図１７８、１７９、１８０において出音されるセリフ音等の音声毎にさまざまな視点でまとめた表である。
【０８４１】
（状況Ｆ）（ＳＰリーチＢはずれ）
図１９９は、図１８２～１８４（Ｂ－４５）まで、図１８６において出音されるセリフ音等の音声毎にさまざまな視点でまとめた表である。
【０８４２】
（状況Ｇ）（ＳＰリーチＢ大当り）
図２００は、図１８２～１８５において出音されるセリフ音等の音声毎にさまざまな視点でまとめた表である。
【０８４３】
（状況Ｈ）（高ベースにおける変動例１）
図２０１（Ａ）は、図１８７において出音されるセリフ音等の音声毎にさまざまな視点でまとめた表である。
【０８４４】
（状況Ｉ）（高ベースにおける変動例２）
図２０１（Ｂ）は、図１８８において出音されるセリフ音等の音声毎にさまざまな視点でまとめた表である。
【０８４５】
（状況Ｉ）（連打チャンス（高ベース））
図２０２は、図１８９において出音されるセリフ音等の音声毎にさまざまな視点でまとめた表である。
【０８４６】
（状況Ｊ）（ＳＰリーチＣはずれ）
図２０３（Ａ）は、図１９０、１９１（Ｃ－１９）まで、図１９２において出音されるセリフ音等の音声毎にさまざまな視点でまとめた表である。
【０８４７】
（状況Ｋ）（ＳＰリーチＣ大当り）
図２０３（Ｂ）は、図１９０、１９１において出音されるセリフ音等の音声毎にさまざまな視点でまとめた表である。
【０８４８】
（状況Ｌ）（ＳＰリーチＤはずれ）

図２０４（Ａ）は、図１９３、１９４（Ｄ－２４）まで、図１９５において出音されるセリフ音等の音声毎にさまざまな視点でまとめた表である。

【０８４９】

（状況Ｍ）（ＳＰリーチＤ大当り）

図２０４（Ｂ）は、図１９３、１９４において出音されるセリフ音等の音声毎にさまざまな視点でまとめた表である。

【０８５０】

続いて、図２０５～２２５を用いて、本遊技機のサブ変動パターン毎の特徴的な設定を説明する。図２０５～２２４は、図１９６～２０４で説明した種々の状況から構成されるサブ変動パターン毎の表である。図２２５は、図２０５～２２４の表からカウントした音声の出力回数や口が動いているシーンの数、口が静止しているシーンの数、音声と文字表示が一致しているシーンの数、音声と文字表示が不一致であるシーンの数をまとめた表である。図２０５～２１４は、低ベースにおけるサブ変動パターンの表であり、図２１５～２２４は、高ベースにおけるサブ変動パターンの表である。

【０８５１】

（セリフ毎のパラメータ表（Ａ））（サブ変動パターン１６）

図２０５は、サブ変動パターン１６の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。

【０８５２】

（セリフ毎のパラメータ表（Ｂ））（サブ変動パターン４７）

図２０６は、サブ変動パターン４７の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。

【０８５３】

（セリフ毎のパラメータ表（Ｃ））（サブ変動パターン１７）

図２０７は、サブ変動パターン１７の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。

【０８５４】

（セリフ毎のパラメータ表（Ｄ））（サブ変動パターン４８）

図２０８は、サブ変動パターン４８の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。

【０８５５】

（セリフ毎のパラメータ表（Ｅ））（サブ変動パターン２２）

図２０９は、サブ変動パターン２２の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。

【０８５６】

（セリフ毎のパラメータ表（Ｆ））（サブ変動パターン５３）

図２１０は、サブ変動パターン５３の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。

【０８５７】

（セリフ毎のパラメータ表（Ｇ））（サブ変動パターン２３）

図２１１は、サブ変動パターン２３の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。

【０８５８】

（セリフ毎のパラメータ表（Ｈ））（サブ変動パターン５４）

図２１２は、サブ変動パターン５４の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。

【０８５９】

（セリフ毎のパラメータ表（Ｉ））（サブ変動パターン２０）

図２１３は、サブ変動パターン２０の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。

【０８６０】
（セリフ毎のパラメータ表（Ｊ））（サブ変動パターン５１）
図２１４は、サブ変動パターン５１の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。
【０８６１】
（セリフ毎のパラメータ表（Ｋ））（サブ変動パターン７７）
図２１５は、サブ変動パターン７７の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。
【０８６２】
（セリフ毎のパラメータ表（Ｌ））（サブ変動パターン８７）
図２１６は、サブ変動パターン８７の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。
【０８６３】
（セリフ毎のパラメータ表（Ｍ））（サブ変動パターン７８）
図２１７は、サブ変動パターン７８の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。
【０８６４】
（セリフ毎のパラメータ表（Ｎ））（サブ変動パターン８８）
図２１８は、サブ変動パターン８８の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。
【０８６５】
（セリフ毎のパラメータ表（Ｏ））（サブ変動パターン８１）
図２１９は、サブ変動パターン８１の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。
【０８６６】
（セリフ毎のパラメータ表（Ｐ））（サブ変動パターン９１）
図２２０は、サブ変動パターン９１の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。
【０８６７】
（セリフ毎のパラメータ表（Ｑ））（サブ変動パターン８２）
図２２１は、サブ変動パターン８２の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。
【０８６８】
（セリフ毎のパラメータ表（Ｒ））（サブ変動パターン９２）
図２２２は、サブ変動パターン９２の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。
【０８６９】
（セリフ毎のパラメータ表（Ｓ））（サブ変動パターン７９）
図２２３は、サブ変動パターン７９の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。
【０８７０】
（セリフ毎のパラメータ表（Ｔ））（サブ変動パターン８９）
図２２４は、サブ変動パターン８９の変動開始時から図柄確定までの中で、発生するセリフ音声の出力シーン毎のパラメータ表である。
【０８７１】
（各サブ変動パターンの対について）
上記説明した各サブ変動パターンは、はずれ変動、大当り変動といった形で、対の関係となっている。対の関係は以下である。
対１：サブ変動パターン１６とサブ変動パターン４７
対２：サブ変動パターン１７とサブ変動パターン４８

対３：サブ変動パターン２２とサブ変動パターン５３
対４：サブ変動パターン２３とサブ変動パターン５４
対５：サブ変動パターン２０とサブ変動パターン５１
対６：サブ変動パターン７７とサブ変動パターン８７
対７：サブ変動パターン７８とサブ変動パターン８８
対８：サブ変動パターン８１とサブ変動パターン９１
対９：サブ変動パターン８２とサブ変動パターン９２
対１０：サブ変動パターン７９とサブ変動パターン８９
対の関係となっているサブ変動パターンは、変動開始から当否の報知までは共通となっている。大当りの変動パターンであれば大当りのエピローグシーン（ＳＰリーチＡであれば図１８０（Ａ－４０）～（Ａ－５５）、ＳＰリーチＢであれば図１８４（Ｂ－４６）～図１８５（Ｂ－６６））が実行され、はずれの変動パターンであればはずれのエピローグシーン（ＳＰリーチＡであれば図１８１の流れ、ＳＰリーチＢであれば図１８６の流れ）が実行される点が各々の変動パターンで異なる点である。

【０８７２】

（サブ変動パターン毎の出力回数・シーン回数）

図２２５は、図２０５～２２４の表からカウントした音声の出力回数や口が動いているシーンの数、口が静止しているシーンの数、音声と文字表示が一致しているシーンの数、音声と文字表示が不一致であるシーンの数をまとめた表である。以下、項目毎に説明をする。なお、各項目におけるカウントは、カウントされるシーンが変動開始からＳＰリーチまでの期間であるか、ＳＰリーチ中であるか、に分けてカウントされている。

【０８７３】

（ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数）

一つ目の項目として、ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数がある。これは、ムムの音声が出力されるシーンにおいて、ムムの表示がされている場合、１回としてカウントされる項目である。例えば、図１７３（１－６）（セリフ番号Ｓ－１－１が出力されている状況）は、会話演出において、ムムが表示されている状況でムムの音声が出力されるシーンであるため、変動開始からＳＰリーチまでの期間でムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力のカウントがされる対象となる。

【０８７４】

（ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数）

二つ目の項目として、ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数がある。これは、ムムの音声が出力されるシーンにおいて、ムムの表示がされていない場合、１回としてカウントされる項目である。例えば、図１７３（１－８）（セリフ番号Ｓ－１－２が出力されている状況）は、飾り図柄がリーチ態様となるシーンにおいて、ムムが表示されていない状況でムムの音声が出力されるシーンであるため、変動開始からＳＰリーチまでの期間でムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力のカウントがされる対象となる。また、図１７９（Ａ－３４）（Ａ－３５）（セリフ番号Ｓ－Ａ８が出力されている状況）もムムが表示されていない状況でムムの音声が出力されるシーンであるため、ＳＰリーチ中の期間でムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力のカウントがされる対象となる。図１７３（１－８）（セリフ番号Ｓ－１－２が出力されている状況）は、ムムも含むキャラクタが一切表示されていない状況であり、図１７９（Ａ－３４）（Ａ－３５）（セリフ番号Ｓ－Ａ８が出力されている状況）は、ムムとは異なるキャラクタ（爆チュー）が表示されている状況である。どちらの状況もムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力される状況である。

【０８７５】

（ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数）

三つ目の項目として、ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数がある。これは、ムム以外の音声が出力されるシーンにおいて、ムムの表示がされている場合、１回としてカウントされる項目である。例えば、図１７９（Ａ－１９）（セリフ番号

Ｓ－Ａ２が出力されている状況）は、ＳＰリーチＡのタイトルが報知されるシーンにおいて、ムムが表示されている状況でムム以外の音声（ナレーションの音声）が出力されるシーンであるため、ＳＰリーチ中の期間でムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力のカウントがされる対象となる。

【０８７６】

（セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数）

四つ目の項目として、セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数がある。これは、任意のキャラクタの音声が出力されるシーンにおいて、該キャラクタの表示がされており、該キャラクタの口が静止している表示である場合、１回としてカウントされる項目である。例えば、図１７３（１－６）（セリフ番号Ｓ－１－１が出力されている状況）は、会話演出において、ムムの音声が出力されるシーンであり、ムムが表示されており、ムムの口が静止している表示であるため、変動開始からＳＰリーチまでの期間でセリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンとしてカウントがされる対象となる。口が静止しているとは、キャラクタ表示の口が閉じたままで開かない、キャラクタ表示の口が開いたままで閉じたり、さらに口を開いたりしないことを指す。

【０８７７】

（セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数）

五つ目の項目として、セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数がある。これは、任意のキャラクタの音声が出力されるシーンにおいて、該キャラクタの表示がされており、該キャラクタの口が動いている表示である場合、１回としてカウントされる項目である。例えば、図１７９（Ａ－２４）～（Ａ－２６）（セリフ番号Ｓ－Ａ５が出力されている状況）は、ＳＰリーチＡ中において、ムムの音声が出力されるシーンであり、ムムが表示されており、ムムの口が動いている表示であるため、ＳＰリーチ中の期間でセリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンとしてカウントがされる対象となる。口が動いているとは、キャラクタ表示の口が開いたり、閉じたりすること、開いた口をさらに開くことを指す。

【０８７８】

（音声と文字表示が一致しているシーンの数）

六つ目の項目として、音声と文字表示が一致しているシーンの数がある。これは、任意のキャラクタの音声が出力されるシーンにおいて、文字表示がされており、該文字表示が出力された音声の内容と一致している場合、１回としてカウントされる項目である。例えば、図１７３（１－６）（セリフ番号Ｓ－１－１が出力されている状況）は、会話演出において、ムムの音声により「わたしって何が似合うかな？」と出力されるシーンであり、文字表示として「わたしって何が似合うかな？」といったセリフウィンドウが表示されているため、変動開始からＳＰリーチまでの期間で音声と文字表示が一致しているシーンとしてカウントがされる対象となる。

【０８７９】

（音声と文字表示が一致していないシーンの数）

七つ目の項目として、音声と文字表示が一致していないシーンの数がある。これは、任意のキャラクタの音声が出力されるシーンにおいて、文字表示がされており、該文字表示が出力された音声の内容と一致していない場合、１回としてカウントされる項目である。例えば、図１７５（２－４）（セリフ番号Ｓ－２－１が出力されている状況）は、飾り図柄がリーチ態様となるシーンにおいて、ムムの音声により「チャンスだよー」と出力されるシーンであり、文字表示として「ＲＥＡＣＨ」といった表示がされているため、変動開始からＳＰリーチまでの期間で音声と文字表示が一致していないシーンとしてカウントがされる対象となる。

【０８８０】

ここからは、各項目の比較を行う。各項目の比較は低ベースにおけるサブ変動パターンのうち対になっている変動パターン、高ベースにおけるサブ変動パターンのうち対になっている変動パターンをそれぞれ用いて比較を行う。低ベースにおけるサブ変動パターンの

うち、はずれの変動パターンと大当りの変動パターンの比較、高ベースにおけるサブ変動パターンのうち、はずれの変動パターンと大当りの変動パターンの比較、低ベースにおけるサブ変動パターンのうち、はずれの変動パターンと大当りの変動パターン、高ベースにおけるサブ変動パターンのうち、はずれの変動パターンと大当りの変動パターン、すべての比較を行う。

【０８８１】

（ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数とムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数の比較）

低ベースにおけるサブ変動パターン１６、低ベースにおけるサブ変動パターン４７、高ベースにおけるサブ変動パターン７８、高ベースにおけるサブ変動パターン８８を用いて比較を行う。図２２５の表を参照し、各変動パターンにおける回数を整理すると、以下となる。

サブ変動パターン１６（ＳＰリーチＡはずれ）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：９回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：７回
サブ変動パターン４７（ＳＰリーチＡ大当り）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：１０回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：７回
サブ変動パターン７８（ＳＰリーチＣはずれ）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：７回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：６回
サブ変動パターン８７（ＳＰリーチＣ大当り）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：９回
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：６回
また、音声出力がされる期間の回数振り分けは以下となる。
サブ変動パターン１６（ＳＰリーチＡはずれ）
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（５回）＞ＳＰリーチ中（２回）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：ＳＰリーチ中（５回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（４回）
サブ変動パターン４７（ＳＰリーチＡ大当り）
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（５回）＞ＳＰリーチ中（２回）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：ＳＰリーチ中（６回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（４回）
サブ変動パターン７８（ＳＰリーチＣはずれ）
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（４回）＞ＳＰリーチ中（２回）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：ＳＰリーチ中（４回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（３回）
サブ変動パターン８８（ＳＰリーチＣ大当り）
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（４回）＞ＳＰリーチ中（２回）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：ＳＰリーチ中（６回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（３回）

【０８８２】

（ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数とムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数の比較）（低ベースはずれ変動パターン、低ベース大当り変動パターン）

上記した低ベースにおけるサブ変動パターン１６とサブ変動パターン４７は対となる変動

パターンであり、これらのサブ変動パターンはすべて、ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数よりもムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数の方が多くなる設計となっている。この設計により特定キャラクタが表示されている状況や表示されていない状況のような様々な状況で特定キャラクタの音声を出力することができ、さらに特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数を多くすることによってより特定キャラクタに注目させることができるという効果を奏する。特に、本遊技機の主人公キャラクタであるムムについて、この特徴を持たせた設計とすることで、よりムムを目立たせることができるという効果を奏する。
また、はずれ変動よりも大当り変動の方がムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数が多くなる設計となっている。この設計により、大当り変動においてより特定キャラクタに注目させることができるという効果を奏する。
また、変動開始からＳＰリーチ開始までの期間は、ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数よりもムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数の方が多くなるように、ＳＰリーチ中の期間は、ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数よりもムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数の方が多くなる設計となっている。この設計により、ＳＰリーチという大当りが報知されるか否かの注目度がより高いシーンにおいて、ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数が相対的に多くなるため、よりムムに感情移入することができ、ドキドキ感を高めることができるという効果を奏する。

【０８８３】

（ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数とムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数の比較）（高ベースはずれ変動パターン、高ベース大当り変動パターン）
上記した高ベースにおけるサブ変動パターン７８とサブ変動パターン８８は対となる変動パターンであり、これらのサブ変動パターンはすべて、ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数よりもムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数の方が多くなる設計となっている。この設計により特定キャラクタが表示されている状況や表示されていない状況のような様々な状況で特定キャラクタの音声を出力することができ、さらに特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数を多くすることによってより特定キャラクタに注目させることができるという効果を奏する。特に、本遊技機の主人公キャラクタであるムムについて、この特徴を持たせた設計とすることで、よりムムを目立たせることができるという効果を奏する。
また、はずれ変動よりも大当り変動の方がムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数が多くなる設計となっている。この設計により、大当り変動においてより特定キャラクタに注目させることができるという効果を奏する。
また、変動開始からＳＰリーチ開始までの期間は、ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数よりもムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数の方が多くなるように、ＳＰリーチ中の期間は、ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数よりもムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数の方が多くなる設計となっている。この設計により、ＳＰリーチという大当りが報知されるか否かの注目度がより高いシーンにおいて、ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数が相対的に多くなるため、よりムムに感情移入することができ、ドキドキ感を高めることができるという効果を奏する。

【０８８４】

（ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数とムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数の比較）（低ベースはずれ変動パターン、低ベース大当り変動パターン、高ベースはずれ変動パターン、高ベース大当り変動パターン）
上記した低ベースにおけるサブ変動パターン１６とサブ変動パターン４７は対となる変動パターンであり、また、高ベースにおけるサブ変動パターン７８とサブ変動パターン８８は対となる変動パターンであり、これらのサブ変動パターンはすべて、ムムが表示されて

いない状況におけるムムの音声の出力回数よりもムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数の方が多くなる設計となっている。この設計により特定キャラクタが表示されている状況や表示されていない状況のような様々な状況で特定キャラクタの音声を出力することができ、さらに特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数を多くすることによってより特定キャラクタに注目させることができるという効果を奏する。特に、本遊技機の主人公キャラクタであるムムについて、この特徴を持たせた設計とすることで、よりムムを目立たせることができるという効果を奏する。特に、低ベース、高ベースといった異なるベース状態の双方において、上記特徴的な設計をすることで、遊技者が必ず遊技をする低ベース状態において、ムムを目立たせ、ムムというキャラクタを認識させた上で、大当りした後に移行する高ベース状態においてもムムを目立たせることで、低ベースでムムというキャラクタを認識した上で遊技する高ベース状態をより盛り上げることができ、低ベース、高ベースの異なる状態の双方において上記特徴的な設計をすることならではの効果を奏する。

また、はずれ変動よりも大当り変動の方がムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数が多くなる設計となっている。この設計により、大当り変動においてより特定キャラクタに注目させることができるという効果を奏する。特に、低ベース、高ベースといった異なるベース状態の双方において、上記特徴的な設計をすることで、遊技者が必ず遊技をする低ベース状態の大当り変動においてはずれ変動よりもムムを目立たせ、ムムというキャラクタを認識させた上で、大当りした後に移行する高ベース状態の大当り変動においてはずれ変動よりもムムを目立たせることで、低ベースでムムというキャラクタを認識した上で遊技する高ベース状態をより盛り上げることができ、さらに、高ベース状態の大当りという遊技機における一番歓喜をもたらす大当りを報知する大当り変動におけるムムを最大限に目立たせることでき、遊技者により強く感情移入をさせることができるといった低ベース、高ベースの異なる状態の双方において上記特徴的な設計をすることならではの効果を奏する。

また、変動開始からＳＰリーチ開始までの期間は、ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数よりもムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数の方が多くなるように、ＳＰリーチ中の期間は、ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数よりもムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数の方が多くなる設計となっている。この設計により、ＳＰリーチという大当りが報知されるか否かの注目度がより高いシーンにおいて、ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数が相対的に多くなるため、よりムムに感情移入することができ、ドキドキ感を高めることができるという効果を奏する。特に、低ベース、高ベースといった異なるベース状態の双方において、上記特徴的な設計をすることで、遊技者が必ず遊技をする低ベース状態のＳＰリーチという大当りが報知されるか否かの注目度がより高いシーンにおいて、ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数が相対的に多くなるため、よりムムに感情移入することができ、ドキドキ感を高めることができ、その上で、高ベース状態のＳＰリーチという高ベース状態の大当りという遊技機における一番歓喜をもたらす大当りが報知されるか否かの注目度がより高いシーンにおいて、ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数が相対的に多くなるため、よりムムに感情移入することができ、ドキドキ感を高めることができるといった低ベース、高ベースの異なる状態の双方において上記特徴的な設計をすることならではの効果を奏する。

【０８８５】

（ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数とムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数の比較）

低ベースにおけるサブ変動パターン１６、低ベースにおけるサブ変動パターン４７、高ベースにおけるサブ変動パターン７７、高ベースにおけるサブ変動パターン８７を用いて比較を行う。図２２５の表を参照し、各変動パターンにおける回数を整理すると、以下となる。

サブ変動パターン１６（ＳＰリーチＡはずれ）

ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：９回
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：１回
サブ変動パターン４７（ＳＰリーチＡ大当り）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：１０回
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：２回
サブ変動パターン７７（ＳＰリーチＣはずれ）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：７回
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：１回
サブ変動パターン８７（ＳＰリーチＣ大当り）
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数：７回
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数：１回

【０８８６】

（ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数とムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数の比較）（低ベースはずれ変動パターン、低ベース大当り変動パターン）

上記した低ベースにおけるサブ変動パターン１６とサブ変動パターン４７は対となる変動パターンであり、これらのサブ変動パターンはすべて、ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数よりもムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数の方が多くなる設計となっている。この設計により特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される場合と、該特定キャラクタの音声とは異なる音声を出力する場合と、を設けることで特定キャラクタの表示機会を増やしつつ、種々の表現をすることができ、その上で、特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数を多くすることによって、より特定キャラクタに注目させることができるという効果を奏する。

また、はずれ変動よりも大当り変動の方がムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数が多くなる設計となっている。この設計により、大当り変動においてより特定キャラクタに注目させることができるという効果を奏する。

【０８８７】

（ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数とムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数の比較）（高ベースはずれ変動パターン、高ベース大当り変動パターン）

上記した高ベースにおけるサブ変動パターン７７とサブ変動パターン８７は対となる変動パターンであり、これらのサブ変動パターンはすべて、ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数よりもムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数の方が多くなる設計となっている。この設計により特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される場合と、該特定キャラクタの音声とは異なる音声を出力する場合と、を設けることで特定キャラクタの表示機会を増やしつつ、種々の表現をすることができ、その上で、特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数を多くすることによって、より特定キャラクタに注目させることができるという効果を奏する。

また、はずれ変動よりも大当り変動の方がムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数が多くなる設計となっている。この設計により、大当り変動においてより特定キャラクタに注目させることができるという効果を奏する。

【０８８８】

（ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数とムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数の比較）（低ベースはずれ変動パターン、低ベース大当り変動パターン、高ベースはずれ変動パターン、高ベース大当り変動パターン）

上記した低ベースにおけるサブ変動パターン１６とサブ変動パターン４７は対となる変動パターンであり、また、高ベースにおけるサブ変動パターン７８とサブ変動パターン８８は対となる変動パターンであり、これらのサブ変動パターンはすべて、ムムが表示されて

いる状況におけるムム以外の音声の出力回数よりもムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数の方が多くなる設計となっている。この設計により特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される場合と、該特定キャラクタの音声とは異なる音声を出力する場合と、を設けることで特定キャラクタの表示機会を増やしつつ、種々の表現をすることができ、その上で、特定キャラクタが表示されている状況において該特定キャラクタの音声が出力される回数を多くすることによって、より特定キャラクタに注目させることができるという効果を奏する。特に、低ベース、高ベースといった異なるベース状態の双方において、上記特徴的な設計をすることで、遊技者が必ず遊技をする低ベース状態において、ムムを目立たせ、ムムというキャラクタを認識させた上で、大当りした後に移行する高ベース状態においてもムムを目立たせることで、低ベースでムムというキャラクタを認識した上で遊技する高ベース状態をより盛り上げることができ、低ベース、高ベースの異なる状態の双方において上記特徴的な設計をすることならではの効果を奏する。

また、はずれ変動よりも大当り変動の方がムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数が多くなる設計となっている。この設計により、大当り変動においてより特定キャラクタに注目させることができるという効果を奏する。特に、低ベース、高ベースといった異なるベース状態の双方において、上記特徴的な設計をすることで、遊技者が必ず遊技をする低ベース状態の大当り変動においてはずれ変動よりもムムを目立たせ、ムムというキャラクタを認識させた上で、大当りした後に移行する高ベース状態の大当り変動においてはずれ変動よりもムムを目立たせることで、低ベースでムムというキャラクタを認識した上で遊技する高ベース状態をより盛り上げることができ、さらに、高ベース状態の大当りという遊技機における一番歓喜をもたらす大当りを報知する大当り変動におけるムムを最大限に目立たせることでき、遊技者により強く感情移入をさせることができるといった低ベース、高ベースの異なる状態の双方において上記特徴的な設計をすることならではの効果を奏する。

【０８８９】

（セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数とセリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数の比較）

低ベースにおけるサブ変動パターン２２、低ベースにおけるサブ変動パターン５３、高ベースにおけるサブ変動パター７７、高ベースにおけるサブ変動パターン８７を用いて比較を行う。図２２５の表を参照し、各変動パターンにおける回数を整理すると、以下となる。

サブ変動パターン２２（ＳＰリーチＢはずれ）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：１０回
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：８回
サブ変動パターン５３（ＳＰリーチＢ大当り）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：１３回
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：８回
サブ変動パターン７７（ＳＰリーチＣはずれ）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：６回
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：５回
サブ変動パターン８７（ＳＰリーチＣ大当り）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数：８回
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：４回
また、各シーンが実行される期間の回数振り分けは以下となる。
サブ変動パターン２２（ＳＰリーチＢはずれ）
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数：変動開始からＳＰリーチ開始まで（６回）＞ＳＰリーチ中（２回）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数
ＳＰリーチ中（１０回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（０回）

また、サブ変動パターン５３の以下の関係が対応箇所となる。
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数
変動開始からＳＰリーチ開始まで（６回）＞ＳＰリーチ中（２回）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数
ＳＰリーチ中（１３回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（０回）
また、サブ変動パターン７７の以下の関係が対応箇所となる。
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数
変動開始からＳＰリーチ開始まで（３回）＞ＳＰリーチ中（２回）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数
ＳＰリーチ中（５回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（１回）
また、サブ変動パターン８７の以下の関係が対応箇所となる。
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数
変動開始からＳＰリーチ開始まで（３回）＞ＳＰリーチ中（１回）
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数
ＳＰリーチ中（７回）＞変動開始からＳＰリーチ開始まで（１回）
【０８９０】
（セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数とセリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数の比較）（低ベースはずれ変動パターン、低ベース大当り変動パターン）
上記した低ベースにおけるサブ変動パターン２２とサブ変動パターン５３は対となる変動パターンであり、これらのサブ変動パターンはすべて、セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンよりもセリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの方が多くなる設計となっている。この設計によりキャラクタの音声を出力しているときにキャラクタの口を動的に表示することによってキャラクタに動きがつき遊技興趣を高めることができ、適切なときにキャラクタの口を静止表示することによってずっと動的に動かすよりも演出にメリハリが付き遊技興趣を高めることができ、その中で、キャラクタの口を静止表示させるよりもキャラクタの口を動的に表示する回数を多くすることによってキャラクタに注目しやすくなるという効果を奏する。
また、はずれ変動よりも大当り変動の方がキャラクタの口を動的に表示する回数が多くなる設計となっている。この設計により、大当り変動においてよりキャラクタに注目させることができるという効果を奏する。
また、変動開始からＳＰリーチ開始までの期間は、キャラクタの口を動的に表示する回数よりもキャラクタの口を静止表示する回数の方が多くなるように、ＳＰリーチ中の期間は、キャラクタの口を静止表示する回数よりもキャラクタの口を動的に表示する回数の方が多くなる設計となっている。この設計により、ＳＰリーチという大当りが報知されるか否かの注目度がより高いシーンにおいて、キャラクタの口が動的に表示される回数が相対的に多くなるため、よりキャラクタに感情移入することができ、ドキドキ感を高めることができるという効果を奏する。
【０８９１】
（セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数とセリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数の比較）（高ベースはずれ変動パターン、高ベース大当り変動パターン）
上記した高ベースにおけるサブ変動パターン７７とサブ変動パターン８７は対となる変動パターンであり、これらのサブ変動パターンはすべて、セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンよりもセリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの方が多くなる設計となっている。この設計によりキャラクタの音声を出力しているときにキャラクタの口を動的に表示することによってキャラクタに動きがつき遊技興趣を高めることができ、適切なときにキャラクタの口を静止表示することによってずっと動的に動かすよりも演出にメリハリが付き遊技興趣を高めることができ、その中で、キャラクタの口を静止表示させるよりもキャラクタの口を動的に表示する回数を多くすることによってキ

ャラクタに注目しやすくなるという効果を奏する。
また、はずれ変動よりも大当り変動の方がキャラクタの口を動的に表示する回数が多くなる設計となっている。この設計により、大当り変動においてよりキャラクタに注目させることができるという効果を奏する。
また、変動開始からＳＰリーチ開始までの期間は、キャラクタの口を動的に表示する回数よりもキャラクタの口を静止表示する回数の方が多くなるように、ＳＰリーチ中の期間は、キャラクタの口を静止表示する回数よりもキャラクタの口を動的に表示する回数の方が多くなる設計となっている。この設計により、ＳＰリーチという大当りが報知されるか否かの注目度がより高いシーンにおいて、キャラクタの口が動的に表示される回数が相対的に多くなるため、よりキャラクタに感情移入することができ、ドキドキ感を高めることができるという効果を奏する。
【０８９２】
（セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数とセリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数の比較）（低ベースはずれ変動パターン、低ベース大当り変動パターン、高ベースはずれ変動パターン、高ベース大当り変動パターン）
上記した低ベースにおけるサブ変動パターン２２とサブ変動パターン５３は対となる変動パターンであり、また、高ベースにおけるサブ変動パターン７７とサブ変動パターン８７は対となる変動パターンであり、これらのサブ変動パターンはすべて、セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンよりもセリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの方が多くなる設計となっている。この設計によりキャラクタの音声を出力しているときにキャラクタの口を動的に表示することによってキャラクタに動きがつき遊技興趣を高めることができ、適切なときにキャラクタの口を静止表示することによってずっと動的に動かすよりも演出にメリハリが付き遊技興趣を高めることができ、その中で、キャラクタの口を静止表示させるよりもキャラクタの口を動的に表示する回数を多くすることによってキャラクタに注目しやすくなるという効果を奏する。特に、低ベース、高ベースといった異なるベース状態の双方において、上記特徴的な設計をすることで、遊技者が必ず遊技をする低ベース状態において、キャラクタの口の動きにメリハリを持たせた上で、大当りした後に移行する高ベース状態においても、キャラクタの口の動きにメリハリを持たせることで、低ベースでキャラクタの口の動きにメリハリを認識した上で、遊技する高ベース状態をより盛り上げることができ、低ベース、高ベースの異なる状態の双方において上記特徴的な設計をすることならではの効果を奏する。
また、はずれ変動よりも大当り変動の方がキャラクタの口を動的に表示する回数が多くなる設計となっている。この設計により、大当り変動においてよりキャラクタに注目させることができるという効果を奏する。特に、低ベース、高ベースといった異なるベース状態の双方において、上記特徴的な設計をすることで、遊技者が必ず遊技をする低ベース状態の大当り変動においてはずれ変動よりも、キャラクタの口の動きにメリハリをつけ、大当りした後に移行する高ベース状態の大当り変動においてはずれ変動よりもキャラクタの口の動きにメリハリをつけ、低ベースでキャラクタの口の動きにメリハリを認識した上で遊技する高ベース状態をより盛り上げることができ、さらに、高ベース状態の大当りという遊技機における一番歓喜をもたらす大当りを報知する大当り変動におけるキャラクタの口の動きにメリハリをつけることができ、遊技者により強く感情移入をさせることができるといった低ベース、高ベースの異なる状態の双方において上記特徴的な設計をすることならではの効果を奏する。
また、変動開始からＳＰリーチ開始までの期間は、キャラクタの口を動的に表示する回数よりもキャラクタの口を静止表示する回数の方が多くなるように、ＳＰリーチ中の期間は、キャラクタの口を静止表示する回数よりもキャラクタの口を動的に表示する回数の方が多くなる設計となっている。この設計により、ＳＰリーチという大当りが報知されるか否かの注目度がより高いシーンにおいて、キャラクタの口が動的に表示される回数が相対的に多くなるため、よりキャラクタに感情移入することができ、ドキドキ感を高めることができるという効果を奏する。特に、低ベース、高ベースといった異なるベース状態の双方

において、上記特徴的な設計をすることで、遊技者が必ず遊技をする低ベース状態のＳＰリーチという大当りが報知されるか否かの注目度がより高いシーンにおいて、キャラクタの口が動的に表示される回数が相対的に多くなるため、よりキャラクタに感情移入することができ、ドキドキ感を高めることができ、その上で、高ベース状態のＳＰリーチという高ベース状態の大当りという遊技機における一番歓喜をもたらす大当りが報知されるか否かの注目度がより高いシーンにおいて、キャラクタの口が動的に表示される回数が相対的に多くなるため、よりキャラクタに感情移入することができ、ドキドキ感を高めることができるといった低ベース、高ベースの異なる状態の双方において上記特徴的な設計をすることならではの効果を奏する。

【０８９３】

（音声と文字表示が一致しているシーンの数と音声と文字表示が一致していないシーンの数の比較）

低ベースにおけるサブ変動パターン１６、低ベースにおけるサブ変動パターン４７、高ベースにおけるサブ変動パター７７、高ベースにおけるサブ変動パターン８７を用いて比較を行う。図２２５の表を参照し、各変動パターンにおける回数を整理すると、以下となる。

サブ変動パターン１６（ＳＰリーチＡはずれ）
セリフと音声の一致：２０回
セリフと音声の不一致：２回
サブ変動パターン４７（ＳＰリーチＡ大当り）
セリフと音声の一致：２１回
セリフと音声の不一致：２回
サブ変動パターン７７（ＳＰリーチＣはずれ）
セリフと音声の一致：１３回
セリフと音声の不一致：３回
サブ変動パターン８７（ＳＰリーチＣ大当り）
セリフと音声の一致：１５回
セリフと音声の不一致：３回
また、各シーンが実行される期間の回数振り分けは以下となる。
サブ変動パターン１６（ＳＰリーチＡはずれ）
セリフと音声の一致：ＳＰリーチＡ中（１１回）＞変動開始からＳＰリーチＡの開始まで（９回）
セリフと音声の不一致：変動開始からＳＰリーチＡの開始まで（２回）＞ＳＰリーチＡ中（０回）
サブ変動パターン４７（ＳＰリーチＡ大当り）
セリフと音声の一致：ＳＰリーチＡ中（１２回）＞変動開始からＳＰリーチＡの開始まで（９回）
セリフと音声の不一致：変動開始からＳＰリーチＡの開始まで（２回）＞ＳＰリーチＡ中（０回）
サブ変動パターン７７（ＳＰリーチＣはずれ）
セリフと音声の一致：ＳＰリーチＣ中（１０回）＞変動開始からＳＰリーチＣの開始まで（３回）
セリフと音声の不一致：変動開始からＳＰリーチＣの開始まで（３回）＞ＳＰリーチＣ中（０回）
サブ変動パターン８７（ＳＰリーチＣ大当り）
セリフと音声の一致：ＳＰリーチＣ中（１２回）＞変動開始からＳＰリーチＣの開始まで（３回）
セリフと音声の不一致：変動開始からＳＰリーチＣの開始まで（３回）＞ＳＰリーチＣ中（０回）

【０８９４】

（音声と文字表示が一致しているシーンの数と音声と文字表示が一致していないシーンの数の比較）（低ベースはずれ変動パターン、低ベース大当り変動パターン）
上記した低ベースにおけるサブ変動パターン１６とサブ変動パターン４７は対となる変動パターンであり、これらのサブ変動パターンはすべて、音声と文字表示が一致していないシーンよりも音声と文字表示が一致しているシーンの方が多くなる設計となっている。この設計により表示内容通りの音声出力をする場合と、表示内容通りではない音声出力をする場合と、を設けることで多様性を持たせつつ、表示内容通りの音声出力の回数の方が多いため、音声と表示の双方から同じ情報を得る回数を増やすことで、遊技への関心を高めるという効果を奏する。
また、はずれ変動よりも大当り変動の方が表示内容通りの音声出力の回数が多くなる設計となっている。この設計により、大当り変動においてより遊技への関心を高めるという効果を奏する。
また、変動開始からＳＰリーチ開始までの期間は、表示内容通りの音声出力の回数よりも表示内容通りではない音声出力の回数の方が多くなるように、ＳＰリーチ中の期間は、表示内容通りではない音声出力の回数よりも表示内容通りの音声出力の回数の方が多くなる設計となっている。この設計により、ＳＰリーチという大当りが報知されるか否かの注目度がより高いシーンにおいて、表示内容通りの音声出力の回数が相対的に多くなるため、より音声と表示の双方から同じ情報を得る回数を増え、遊技への関心を高めるという効果を奏する。

【０８９５】

（音声と文字表示が一致しているシーンの数と音声と文字表示が一致していないシーンの数の比較）（高ベースはずれ変動パターン、高ベース大当り変動パターン）
上記した高ベースにおけるサブ変動パターン７７とサブ変動パターン８７は対となる変動パターンであり、これらのサブ変動パターンはすべて、音声と文字表示が一致していないシーンよりも音声と文字表示が一致しているシーンの方が多くなる設計となっている。この設計により表示内容通りの音声出力をする場合と、表示内容通りではない音声出力をする場合と、を設けることで多様性を持たせつつ、表示内容通りの音声出力の回数の方が多いため、音声と表示の双方から同じ情報を得る回数を増やすことで、遊技への関心を高めるという効果を奏する。
また、はずれ変動よりも大当り変動の方が表示内容通りの音声出力の回数が多くなる設計となっている。この設計により、大当り変動においてより遊技への関心を高めるという効果を奏する。
また、変動開始からＳＰリーチ開始までの期間は、表示内容通りの音声出力の回数よりも表示内容通りではない音声出力の回数の方が多くなるように、ＳＰリーチ中の期間は、表示内容通りではない音声出力の回数よりも表示内容通りの音声出力の回数の方が多くなる設計となっている。この設計により、ＳＰリーチという大当りが報知されるか否かの注目度がより高いシーンにおいて、表示内容通りの音声出力の回数が相対的に多くなるため、より音声と表示の双方から同じ情報を得る回数を増え、遊技への関心を高めるという効果を奏する。

【０８９６】

（音声と文字表示が一致しているシーンの数と音声と文字表示が一致していないシーンの数の比較）（低ベースはずれ変動パターン、低ベース大当り変動パターン、高ベースはずれ変動パターン、高ベース大当り変動パターン）
上記した低ベースにおけるサブ変動パターン１６とサブ変動パターン４７は対となる変動パターンであり、また、高ベースにおけるサブ変動パターン７７とサブ変動パターン８７は対となる変動パターンであり、これらのサブ変動パターンはすべて、音声と文字表示が一致していないシーンよりも音声と文字表示が一致しているシーンの方が多くなる設計となっている。この設計により表示内容通りの音声出力をする場合と、表示内容通りではない音声出力をする場合と、を設けることで多様性を持たせつつ、表示内容通りの音声出力の回数の方が多いため、音声と表示の双方から同じ情報を得る回数を増やすことで、遊技

への関心を高めるという効果を奏する。特に、低ベース、高ベースといった異なるベース状態の双方において、上記特徴的な設計をすることで、遊技者が必ず遊技をする低ベース状態において、遊技への関心を持たせた上で、大当りした後に移行する高ベース状態においても、遊技への関心を持たせることで、高ベース状態をより盛り上げることができ、低ベース、高ベースの異なる状態の双方において上記特徴的な設計をすることならではの効果を奏する。
また、はずれ変動よりも大当り変動の方が表示内容通りの音声出力の回数が多くなる設計となっている。この設計により、大当り変動においてより遊技への関心を高めるという効果を奏する。特に、低ベース、高ベースといった異なるベース状態の双方において、上記特徴的な設計をすることで、遊技者が必ず遊技をする低ベース状態の大当り変動においてはずれ変動よりも、遊技への関心を高め、大当りした後に移行する高ベース状態の大当り変動においてはずれ変動よりも遊技の関心を高めることで、高ベース状態をより盛り上げることができ、さらに、高ベース状態の大当りという遊技機における一番歓喜をもたらす大当りを報知する大当り変動における遊技への関心を高めるといった低ベース、高ベースの異なる状態の双方において上記特徴的な設計をすることならではの効果を奏する。
変動開始からＳＰリーチ開始までの期間は、表示内容通りの音声出力の回数よりも表示内容通りではない音声出力の回数の方が多くなるように、ＳＰリーチ中の期間は、表示内容通りではない音声出力の回数よりも表示内容通りの音声出力の回数の方が多くなる設計となっている。この設計により、ＳＰリーチという大当りが報知されるか否かの注目度がより高いシーンにおいて、表示内容通りの音声出力の回数が相対的に多くなるため、より音声と表示の双方から同じ情報を得る回数を増え、遊技への関心を高めるという効果を奏する。特に、低ベース、高ベースといった異なるベース状態の双方において、上記特徴的な設計をすることで、遊技者が必ず遊技をする低ベース状態のＳＰリーチという大当りが報知されるか否かの注目度がより高いシーンにおいて、遊技への関心を高め、その上で、高ベース状態のＳＰリーチという高ベース状態の大当りという遊技機における一番歓喜をもたらす大当りが報知されるか否かの注目度がより高いシーンにおいて、遊技への関心を高めることができるといった低ベース、高ベースの異なる状態の双方において上記特徴的な設計をすることならではの効果を奏する。
【０８９７】
ここまで、サブ変動パターン１６、２２、４７、５３、７７、７８、８７、８８を用いて特徴的な構成を説明したが、図２２５に記載されているサブ変動パターン１７、４８、２３、５４、２０、５１、８１、９１、８２、９２、７９、８９に関しても上記説明した特徴的な構成を満たす変動パターンである。
【０８９８】
ここからは、状況毎の文字表示と音声出力のタイミングについての詳細な説明を行う。
【０８９９】
（ＳＰリーチＡにおける種々の音のタイムチャート）
図２２６、２２７は、図１７９～１８１に示されるＳＰリーチＡにおける種々の音のタイムチャートである。タイムチャートを構成する要素として、「セリフ音」、「ＳＥ音」、「ＢＧＭ」がある。「セリフ音」は、ＳＰリーチＡ中に発せられる音声のことである。「ＳＥ音」は、そのシーンを強調するために用いられる効果音のことである。「ＢＧＭ」は、そのシーンを彩る背景音のことである。
【０９００】
（キャラクタの音声に対応するセリフ字幕の表示と音声出力のタイミング）
図２２６の（Ａ－２）～（Ａ－７）のタイムチャートは、図１７８（Ａ－２）～（Ａ－７）のシーンにおける音の出力状況を示す。図１７８（Ａ－２）～（Ａ－７）のシーン（（Ｓ－Ａ１）のセリフ音が出力されるシーン）は、ムムの音声で「悪事をやめろ！爆チュー！」と出力され、セリフ字幕の表示として「悪事をやめろ！爆チュー！」と表示されるシーンである。ここで、図２２６のタイムチャートに注目すると、セリフ音は（Ａ－２）のタイミングで出力されることがわかる。前述した通り、（Ａ－２）のタイミングでセリ

フ字幕も表示されるため、セリフ字幕の表示と同時にセリフ音が出力されることがわかる。また、（Ａ－２）のタイミングにおいて、ＳＥ音は出力されず、（Ａ－７）までＳＥ音は出音されない。ＢＧＭは流れたままである。セリフ音はＢＧＭよりも優先して出力されるようになっている。ここで優先させるといったことについては、優先する方の音量を大きく出力する、データの設計段階から音量が大きくなっている、双方の音量が同じまたは大した差がない場合は、優先されない方の音量を下げる制御を行う等によりなし得る。ＳＰリーチＡ中の（Ｓ－Ａ３）～（Ｓ－Ａ１３）については、（Ｓ－Ａ１）と同様、セリフ音がセリフ字幕の表示とともに出力され、ＳＥ音は出力されないものとなっている。

【０９０１】

（リーチタイトル文字表示と音声出力のタイミング）

図２２６の（Ａ－８）～（Ａ－１９）のタイムチャートは、図１７８（Ａ－８）～（Ａ－１９）のシーンにおける音の出力状況を示す。図１７８（Ａ－８）～（Ａ－１９）のシーン（（Ｓ－Ａ２）のセリフ音が出力されるシーン）は、ナレーションの音声で「ムムＶＳ爆チュー」と出力され、文字表示として「ムムＶＳ爆チュー」と表示されるシーンである。ここで、図２２６のタイムチャートに注目すると、セリフ音は（Ａ－１９）のタイミングで出力されたことがわかる。前述した通り、（Ａ－８）～（Ａ－１０）においては、「ムム」といった表示が拡大しながら表示され、フレームアウトする。（Ａ－１１）～（Ａ－１３）においては、「ＶＳ」といった表示が拡大しながら表示され、フレームアウトする。（Ａ－１４）～（Ａ－１６）においては、「爆チュー」といった表示が拡大しながら表示され、フレームアウトする。（Ａ－１７）～（Ａ－１９）においては、これまで段階的に表示されていた「ムム」「ＶＳ」「爆チュー」といった文字が合体しタイトルとして完成した形で表示される。ここでタイムチャートに注目すると、（Ａ－８）～（Ａ－１０）の状況においては、「ドゴーン」といったＳＥ音が出力され、ナレーションの音声は出力されない。（Ａ－１１）～（Ａ－１３）の状況においては、「ドゴーン」といったＳＥ音が出力され、ナレーションの音声は出力されない。（Ａ－１４）～（Ａ－１６）の状況においては、「ドゴーン」といったＳＥ音が出力され、ナレーションの音声は出力されない。（Ａ－１７）～（Ａ－１９）の状況においては、「ピキーン」といったＳＥ音が出力され、「ムムＶＳ爆チュー」といったナレーションの音声が出力される。ここで、ナレーションの音声とＳＥ音の関係に注目すると、（Ａ－１９）のタイミングにおいて、（Ａ－１７）から出力されていたＳＥ音の出音が継続されつつも、音量が低下していく。そして、ＳＥ音よりも優先されるように（今回の例では、音量がナレーションの音声の方が大きく設定されている）、ナレーションの音声が出音されるように設計されている。このように、「ムムＶＳ爆チュー」の文字表示が開始されるタイミング（（Ａ－８）のタイミング）においては、ナレーションの音声が出力されることなく、文字表示のアニメーションに合わせたＳＥ音が出力される。その後、「ムムＶＳ爆チュー」の文字表示が遊技者が認識しやすい定サイズ、定位置となったタイミング（（Ａ－１９）のタイミング）において、ナレーションの音声が出力される。前述したセリフ字幕のような文字表示については、サイズや表示位置を変化させた表示をしないため、遊技者が文字表示の内容を認識しやすく、文字表示の開始タイミングと同タイミングにおいて、セリフ音を出力させることで違和感なく、文字表示の情報とセリフ音の情報を与えることができるが、図１７８（Ａ－８）～（Ａ－１９）に示されるタイトル表示のように、サイズや表示位置を変化させながら表示する文字表示については、文字表示の開始タイミングにおいて、遊技者が文字表示の内容を認識しがたく、文字表示の開始タイミングと同タイミングにおいて、セリフ音を出力してしまうと、文字表示の内容を認識できていないため、音声の内容も認識できなくなってしまう可能性がある。そのことに鑑み、本遊技機においては、サイズや表示位置を変化させながら表示する文字表示については、文字表示の開始タイミングにおいて、セリフ音を出力することなく、その代わりに、ＳＥ音を出力することで、文字表示を遊技者が認識しやすくなるタイミングまでの期間を盛り上げるように設計されている。そして、文字表示が定サイズで定位置に表示されたタイミング（（Ａ－１９）のタイミング）で、ナレーションの音声を出力することで、違和感なく、文字表示の情報とセリフ音の情報を与え

るように設計されている。
【０９０２】
（リーチタイトル文字表示について）
前述したリーチタイトル文字表示について、さらに、詳述する。図１７８（Ａ－８）～（Ａ－１６）の一連の流れにおいて、最終的に表示される「ムムＶＳ爆チュー」の文字表示を構成する、「ムム」、「ＶＳ」、「爆チュー」の文字表示が拡大表示しながらフレームアウトしていく。このことは、段階的に表示することに該当する。また、図１７８（Ａ－１７）（Ａ－１８）の流れにおいて、「ムムＶＳ爆チュー」の文字表示はエフェクトを纏って表示される。エフェクトは、光を拡散させるような表示を模している。（Ａ－１８）のタイミングにおいては、エフェクトにより、文字表示の表面に対し、光が拡散する効果を与えているため、「ムムＶＳ爆チュー」の文字が遊技者にとって認識しにくいタイミングであり、（Ａ－１９）のタイミングにおいては、エフェクトが捌け始めているため、「ムムＶＳ爆チュー」の文字が遊技者にとって認識できるタイミングであり、（Ａ－１８）と比較すると、視認性が良いタイミングともいえる。
【０９０３】
（大当り名称文字表示と音声出力のタイミング）
続いて、図２２８～２３１を用いて、大当り名称文字表示と音声出力のタイミングについて詳述する。大当り名称表示をする期間は、前述した通り、ファンファーレ期間中と同義である。
【０９０４】
（パワフルＢＯＮＵＳ　表示の流れ）
図２２８は、図１４４～１４６、図１６６～１６８のパワフルＢＯＮＵＳの報知シーンのセリフ出力箇所の詳細である。以下、流れを説明する。（１２－０）（１２－０´）のように、液晶表示装置の奥から手前側に炎が向かってくるようなエフェクト表示（爆発をイメージしたエフェクト表示）がされる。（１２－１）のように、パワフルの文字が炎のエフェクト表示とともに表示され、（１２－２）のように、パワフルの文字が縮小するとともに、炎のエフェクトも火花が散るような表示に変化する。（１２－３）のように、ＢＯＮＵＳの文字が炎のエフェクト表示とともに表示され、（１２－４）のように、ＢＯＮＵＳの文字が縮小するとともに、炎のエフェクトも火花が散るような表示に変化する。（１２－５）のように、パワフルＢＯＮＵＳの文字が炎のエフェクト表示とともに表示され、（１２－６）のように、パワフルＢＯＮＵＳの文字が縮小するとともに、炎のエフェクトも火花が散るような表示に変化する。その後、（１２－７）（１２－８）のように、右打ちと文字が付された矢印の表示がパワフルＢＯＮＵＳの文字に重畳するように、液晶表示装置の左側からフレームインする。（１２－９）～（１２－１２）のように、矢印が右に左に交互に位置を変えるよう表示される。
【０９０５】
（パワフルＢＯＮＵＳの報知シーンにおける種々の音のタイムチャート）
図２３０は、図２２８に示されるパワフルＢＯＮＵＳの報知シーンのタイムチャートである。タイムチャートを構成する要素として、「セリフ音」、「ＳＥ音」、「ＢＧＭ」がある。「セリフ音」は、大当り名称表示シーン（ファンファーレ期間）中に発せられる音声のことである。「ＳＥ音」は、そのシーンを強調するために用いられる効果音のことである。「ＢＧＭ」は、そのシーンを彩る背景音のことである。
【０９０６】
（大当り名称文字表示と音声出力のタイミング）
図２３０のタイムチャートを参照すると、図２２８（１２－０）、（１２－０´）のシーンにおいては、ＳＥ音が出力される。このときのＳＥ音は爆発を表すような「ドーン」といった音である。同じＳＥ音が「パワフル」が表示される（１２－１）（１２－２）、「ＢＯＮＵＳ」が表示される（１２－３）（１２－４）、「パワフルＢＯＮＵＳ」が表示される（１２－５）（１２－６）のシーンで出力される。（１２－６）のシーンにおいては、ＳＥ音を出力させているが徐々に音量が下がるように出力されるとともに、「パワフ

ルＢＯＮＵＳ」といった音声がムムの音声で出力される。その後、（１２－７）～（１２－１２）のシーンにおいては、ＳＥ音が出力される。このときのＳＥ音は風が吹いていることを表すような「ヒューン、ヒューン」といった音である。（１２－８）のシーンにおいて、右打ちの文字を遊技者が視認可能となったタイミングであるため、「右打ち」といった音声がムムの音声で出力される。（１２－０）～（１２－１１）に亘ってＢＧＭが出力され続ける。このように、「パワフルＢＯＮＵＳ」の文字表示が開始されるタイミング（（１２－１）のタイミング）においては、ムムの音声が出力されることなく、文字表示のアニメーションに合わせたＳＥ音が出力される。その後、「パワフルＢＯＮＵＳ」の文字表示が遊技者が認識しやすい定サイズ、定位置となったタイミング（（１２－６）のタイミング）において、ムムの音声が出力される。前述したセリフ字幕のような文字表示については、サイズや表示位置を変化させた表示をしないため、遊技者が文字表示の内容を認識しやすく、文字表示の開始タイミングと同タイミングにおいて、セリフ音を出力させることで違和感なく、文字表示の情報とセリフ音の情報を与えることができるが、図２２８（１２－０）～（１２－６）に示される大当り名称表示のように、サイズや表示位置を変化させながら表示する文字表示については、文字表示の開始タイミングにおいて、遊技者が文字表示の内容を認識しがたく、文字表示の開始タイミングと同タイミングにおいて、セリフ音を出力してしまうと、文字表示の内容を認識できていないため、音声の内容も認識できなくなってしまう可能性がある。そのことに鑑み、本遊技機においては、サイズや表示位置を変化させながら表示する文字表示については、文字表示の開始タイミングにおいて、セリフ音を出力することなく、その代わりに、ＳＥ音を出力することで、文字表示を遊技者が認識しやすくなるタイミングまでの期間を盛り上げるように設計されている。そして、文字表示が定サイズで定位置に表示されたタイミング（（１２－６）のタイミング）で、ナレーションの音声を出力することで、違和感なく、文字表示の情報とセリフ音の情報を与えるように設計されている。

【０９０７】

（大当り名称文字表示について）

前述したパワフルＢＯＮＵＳの文字表示について、さらに、詳述する。図２２８（１２－０）～（１２－６）の一連の流れにおいて、最終的に表示される「パワフルＢＯＮＵＳ」の文字表示を構成する、「パワフル」、「ＢＯＮＵＳ」の文字表示が縮小表示しながらフレームアウトしていく。このことは、段階的に表示することに該当する。また、図２２８（１２－５）（１２－６）の流れにおいて、「パワフルＢＯＮＵＳ」の文字表示はエフェクトを纏って表示される。エフェクトは、炎が向かってくるような表示である。（１２－５）のタイミングにおいては、エフェクトにより、文字表示の表面に対し、炎が燃え広がっているような表示をしているため「パワフルＢＯＮＵＳ」の文字が遊技者にとって認識しにくいタイミングであり、（１２－６）のタイミングにおいては、エフェクトが捌け始めて、火花が散るようなエフェクト表示に変化しているため、「パワフルＢＯＮＵＳ」の文字が遊技者にとって認識できるタイミングであり、（１２－５）と比較すると、視認性が良いタイミングともいえる。

【０９０８】

（超パワフルＢＯＮＵＳ　表示の流れ）

図２２９は、図１６６、１６９、１７０の超パワフルＢＯＮＵＳの報知シーンのセリフ出力箇所の詳細である。以下、流れを説明する。（１２－０）（１２－０´）のように、液晶表示装置の奥から手前側に炎が向かってくるようなエフェクト表示（爆発をイメージしたエフェクト表示）がされる。（１２´－１）のように、超の文字が炎のエフェクト表示とともに表示され、（１２´－２）のように、超の文字が縮小するとともに、炎のエフェクトも火花が散るような表示に変化する。（１２´－３）のように、パワフルの文字が炎のエフェクト表示とともに表示され、（１２´－４）のように、パワフルの文字が縮小するとともに、炎のエフェクトも火花が散るような表示に変化する。（１２´－５）のように、ＢＯＮＵＳの文字が炎のエフェクト表示とともに表示され、（１２´－６）のように、ＢＯＮＵＳの文字が縮小するとともに、炎のエフェクトも火花が散るような表示に変

化する。（１２´－７）のように、超パワフルＢＯＮＵＳの文字が炎のエフェクト表示とともに表示され、（１２´－８）のように、超パワフルＢＯＮＵＳの文字が縮小するとともに、炎のエフェクトも火花が散るような表示に変化する。その後、（１２´－９）（１２´－１０）のように、右打ちと文字が付された矢印の表示がパワフルＢＯＮＵＳの文字に重畳するように、液晶表示装置の左側からフレームインする。（１２´－１１）～（１２´－１４）のように、矢印が右に左に交互に位置を変えるよう表示される。

【０９０９】

（超パワフルＢＯＮＵＳの報知シーンにおける種々の音のタイムチャート）

図２３１は、図２２９に示される超パワフルＢＯＮＵＳの報知シーンのタイムチャートである。タイムチャートを構成する要素として、「セリフ音」、「ＳＥ音」、「ＢＧＭ」がある。「セリフ音」は、大当り名称表示シーン（ファンファーレ期間）中に発せられる音声のことである。「ＳＥ音」は、そのシーンを強調するために用いられる効果音のことである。「ＢＧＭ」は、そのシーンを彩る背景音のことである。

【０９１０】

（大当り名称文字表示と音声出力のタイミング）

図２３１のタイムチャートを参照すると、図２２９（１２－０）、（１２－０´）のシーンにおいては、ＳＥ音が出力される。このときのＳＥ音は爆発を表すような「ドーン」といった音である。同じＳＥ音が「超」が表示される（１２´－１）（１２´－２）、「パワフル」が表示される（１２´－３）（１２´－４）、「ＢＯＮＵＳ」が表示される（１２´－５）（１２´－６）、「超パワフルＢＯＮＵＳ」が表示される（１２´－７）（１２´－８）のシーンで出力される。（１２´－８）のシーンにおいては、ＳＥ音を出力させているが徐々に音量が下がるように出力されるとともに、「超パワフルＢＯＮＵＳ」といった音声がムムの音声で出力される。その後、（１２´－９）～（１２´－１４）のシーンにおいては、ＳＥ音が出力される。このときのＳＥ音は風が吹いていることを表すような「ヒューン、ヒューン」といった音である。（１２´－１０）のシーンにおいて、右打ちの文字を遊技者が視認可能となったタイミングであるため、「右打ち」といった音声がムムの音声で出力される。（１２－０）～（１２´－１３）に亘ってＢＧＭが出力され続ける。このように、「超パワフルＢＯＮＵＳ」の文字表示が開始されるタイミング（（１２´－１）のタイミング）においては、ムムの音声が出力されることなく、文字表示のアニメーションに合わせたＳＥ音が出力される。その後、「超パワフルＢＯＮＵＳ」の文字表示が遊技者が認識しやすい定サイズ、定位置となったタイミング（（１２´－８）のタイミング）において、ムムの音声が出力される。前述したセリフ字幕のような文字表示については、サイズや表示位置を変化させた表示をしないため、遊技者が文字表示の内容を認識しやすく、文字表示の開始タイミングと同タイミングにおいて、セリフ音を出力させることで違和感なく、文字表示の情報とセリフ音の情報を与えることができるが、図２２９（１２－０）～（１２´－８）に示される大当り名称表示のように、サイズや表示位置を変化させながら表示する文字表示については、文字表示の開始タイミングにおいて、遊技者が文字表示の内容を認識しがたく、文字表示の開始タイミングと同タイミングにおいて、セリフ音を出力してしまうと、文字表示の内容を認識できていないため、音声の内容も認識できなくなってしまう可能性がある。そのことに鑑み、本遊技機においては、サイズや表示位置を変化させながら表示する文字表示については、文字表示の開始タイミングにおいて、セリフ音を出力することなく、その代わりに、ＳＥ音を出力することで、文字表示を遊技者が認識しやすくなるタイミングまでの期間を盛り上げるように設計されている。そして、文字表示が定サイズで定位置に表示されたタイミング（（１２´－８）のタイミング）で、ナレーションの音声を出力することで、違和感なく、文字表示の情報とセリフ音の情報を与えるように設計されている。

【０９１１】

（大当り名称文字表示について）

前述した超パワフルＢＯＮＵＳの文字表示について、さらに、詳述する。図２２９（１２－０）～（１２´－８）の一連の流れにおいて、最終的に表示される「超パワフルＢＯ

ＮＵＳ」の文字表示を構成する、「超」、「パワフル」、「ＢＯＮＵＳ」の文字表示が縮小表示しながらフレームアウトしていく。このことは、段階的に表示することに該当する。また、図２２９（１２´－７）（１２´－８）の流れにおいて、「超パワフルＢＯＮＵＳ」の文字表示はエフェクトを纏って表示される。エフェクトは、炎が向かってくるような表示である。（１２´－７）のタイミングにおいては、エフェクトにより、文字表示の表面に対し、炎が燃え広がっているような表示をしているため「超パワフルＢＯＮＵＳ」の文字が遊技者にとって認識しにくいタイミングであり、（１２´－８）のタイミングにおいては、エフェクトが捌け始めて、火花が散るようなエフェクト表示に変化しているため、「超パワフルＢＯＮＵＳ」の文字が遊技者にとって認識できるタイミングであり、（１２´－７）と比較すると、視認性が良いタイミングともいえる。

【０９１２】

（「パワフルＢＯＮＵＳ」、「右打ち」、「Ｖを狙え」音声出力と遊技機に描かれたキャラクタの関係）

図２３２～２３５を用いて、「パワフルＢＯＮＵＳ」、「右打ち」、「Ｖを狙え」といった音声出力と遊技機に描かれたキャラクタのランプの発光についての関係を説明する。なお、図２３２、２３３、２３５の図面において、発光していることを示す場合は、図面上のランプの対応箇所および近辺箇所の塗りつぶしがなく、消灯していることを示す場合は、図面上のランプの対応箇所および近辺箇所が塗りつぶされている。また、図２３３の遊技機用枠に設けられたランプ９ａ、９ｂ、９ｄの発光パターンについては、光の強弱を表すために、塗りつぶしが濃くされている箇所は消灯、塗りつぶしが薄くされている箇所は点灯（輝度弱）、塗りつぶしがされていない箇所は点灯（輝度強）として表現している。図１に記載されているように、遊技盤２の右下の領域には、キャラクタ装飾１０２が設けられている。遊技盤２の左側の領域には、キャラクタ装飾１０３が設けられている。遊技機用枠３の右上の領域には、キャラクタ装飾１０１が設けられている。キャラクタ装飾１０１は、本遊技機におけるコンテンツの主人公であるムムが描かれている。キャラクタ装飾１０１の後ろ側には、キャラクタ装飾ランプ９ｇが備えられており、このランプが発光することで、キャラクタ装飾１０１が照らされることとなり、目立たせることができる。なお、キャラクタ装飾１０１は可動することがない非可動装飾であるが、突出していることから、遊技をしていない遊技者に対して、ムムが登場する遊技機であることをアピールする役割を担う。キャラクタ装飾１０２は、本遊技機におけるコンテンツの主人公であるムムが描かれている。キャラクタ装飾１０２の後ろ側には、アタッカランプ９ｃが備えられており、このランプが発光することで、キャラクタ装飾１０２が照らされることとなり、目立たせることができる。キャラクタ装飾１０３は、本遊技機におけるコンテンツの敵キャラクタである爆チューが描かれている。キャラクタ装飾１０３の後ろ側には、装飾ランプ９ｆが備えられており、このランプが発光することで、キャラクタ装飾１０３が照らされることとなり、目立たせることができる。といったように遊技盤、遊技機用枠にはキャラクタが描かれ、キャラクタの近辺にはランプが設けられている。

【０９１３】

（「パワフルＢＯＮＵＳ」の音声出力と遊技機に描かれたキャラクタの関係）

図２３２は、図２２８で説明したファンファーレ期間におけるパワフルＢＯＮＵＳの名称表示の流れについて、遊技盤および遊技機用枠に設けられたランプの発光を詳細に説明するための図である。（１２－１）のように、「パワフル」が表示されるタイミングにおいて、遊技盤および遊技機用枠に設けられた９ａ～９ｇのランプは全て消灯し、（１２－２）のように、「パワフル」が縮小したタイミングにおいて、遊技盤および遊技機用枠に設けられた９ａ～９ｇのランプは全て点灯する。（１２－３）のように、「ＢＯＮＵＳ」が表示されるタイミングにおいて、遊技盤および遊技機用枠に設けられた９ａ～９ｇのランプは全て消灯し、（１２－４）のように、「ＢＯＮＵＳ」が縮小したタイミングにおいて、遊技盤および遊技機用枠に設けられた９ａ～９ｇのランプは全て点灯する。（１２－５）のように、「パワフルＢＯＮＵＳ」が表示されるタイミングにおいて、遊技盤および遊技機用枠に設けられた９ａ～９ｇのランプは全て消灯する。ここで、（１２－６）から

先は、（１２－６´）（１２－６´´）と記載しているが、これは、（１２－６）と（１２－７）の間を示し、ランプの移り変わりをより詳細に説明するために用意している。（１２－６）のように、「パワフルＢＯＮＵＳ」が縮小したタイミングにおいて、９ｃ、９ｇは点灯態様とし、それ以外のランプは消灯態様とする。その後（１２－６´）においては、９ｃ、９ｇを含むすべてのランプを消灯態様とし、（１２－６´´）においては、９ｃ、９ｇは点灯態様とし、それ以外のランプは消灯態様とする。このように、「パワフルＢＯＮＵＳ」を構成する「パワフル」、「ＢＯＮＵＳ」が表示されるシーン（（１２－１）～（１２－４））においては、ＳＥ音に連動するように、全消灯、全点灯とし、「パワフルＢＯＮＵＳ」が表示されるシーンにおいては、定サイズ、定位置に表示されておらず、エフェクト表示も捌け切っていない（１２－５）の状況においては、全消灯とし、定サイズ、定位置、エフェクト表示が捌け切った（１２－６）の状況においては、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾（キャラクタ装飾１０１、１０２）の近辺に設けられたランプ（９ｃ、９ｇ）は点灯態様とし、それ以外のランプ（９ａ，９ｂ，９ｄ～９ｆ）は消灯態様とし、（１２－６´）の状況においては、全消灯とし、（１２－６´´）の状況においては、再度、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾（キャラクタ装飾１０１、１０２）の近辺に設けられたランプ（９ｃ、９ｇ）は点灯態様とし、それ以外のランプ（９ａ，９ｂ，９ｄ～９ｆ）は消灯態様とするようになっている。これは、前述した通り（１２－６）の状況において、ムムの音声で「パワフルＢＯＮＵＳ」と出力されることに対応し、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾の近辺のランプを点滅態様とし、それ以外のランプを消灯させておくことで、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾を目立たせることで、遊技機用枠および遊技盤に描かれたキャラクタがセリフを発しているかのように演出するための設計である。遊技盤２の左側の領域には、キャラクタ装飾１０３として、爆チューの装飾が設けられているが（１２－６）（１２－６´）（１２－６´´）のいずれの状況においても爆チューの装飾の近辺に設けられたランプ９ｆは消灯したままである。これは、（１２－６）の状況において、「パワフルＢＯＮＵＳ」の音声はムムの音声で出力されているため、爆チューの音声と勘違いさせないようにするためである。

【０９１４】

（「右打ち」の音声出力と遊技機に描かれたキャラクタの関係）

図２３３は、図２２８で説明したファンファーレ期間における右打ちを促進する流れについて、遊技盤および遊技機用枠に設けられたランプの発光を詳細に説明するための図である。まず、遊技機用枠に設けられた９ａ、９ｂ、９ｄのランプの遷移について説明する。（１２－７）～（１２－１２´）の流れにおいて、遊技者に右打ちを促すための発光パターンで９ａ、９ｂ、９ｄのランプが発光する。具体的には、（１２－７）のように遊技機用枠の左側（９ｂ）の下の方のランプから中段あたりのランプまでを点灯（輝度強）、点灯（輝度弱）とし、上部のランプ、９ａのランプ、遊技機用枠の右側（９ｂ）のランプのいずれもを消灯とする。そして、（１２－８）（１２－９）（１２－９´）といった順番で、点灯（輝度弱）、点灯（輝度強）の発光箇所が右回りで円を描くように移動していくように発光させる。（１２－１０）は（１２－７）と同様の発光態様であり、その後は、（１２－１２´）まで同じリズムで発光を切り替えていく。このように、遊技機用枠に設けられた９ａ、９ｂ、９ｄは遊技者に右打ちであることを示唆するように、右回りでランプの発光箇所を移動させ、右に右にランプが進んでいるように見せる。続いて、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾（キャラクタ装飾１０１、１０２）の近辺に設けられたランプ（９ｃ、９ｇ）を含む残りのランプ（９ｃ、９ｅ～９ｇ）の発光の遷移について説明する。（１２－７）のように、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾（キャラクタ装飾１０１、１０２）の近辺に設けられたランプ（９ｃ、９ｇ）を含む残りのランプ（９ｃ、９ｅ～９ｇ）は消灯している。その後、（１２－８）のように、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾（キャラクタ装飾１０１、１０２）の近辺に設けられたランプ（９ｃ、９ｇ）は点灯態様となり、それ以外のランプ（９ｃ,９ｅ，９ｆ）は消灯態様のままとなる。（１２－９）においては、再び、遊技機用枠および遊技盤に描かれ

たムムの装飾（キャラクタ装飾１０１、１０２）の近辺に設けられたランプ（９ｃ、９ｇ）を含む残りのランプ（９ｃ、９ｅ～９ｇ）は消灯態様となり、（１２－９´）は、再び、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾（キャラクタ装飾１０１、１０２）の近辺に設けられたランプ（９ｃ、９ｇ）は点灯態様となり、それ以外のランプ（９ｃ,９ｅ，９ｆ）は消灯態様のままとなる。その後、（１２－１０）～（１２－１２´）は、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾（キャラクタ装飾１０１、１０２）の近辺に設けられたランプ（９ｃ、９ｇ）を含む残りのランプ（９ｃ、９ｅ～９ｇ）は、消灯態様となる。

これは、前述した通り（１２－８）の状況において、ムムの音声で「右打ち」と出力されることに対応し、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾の近辺のランプを点滅態様とし、それ以外のランプを消灯させておくことで、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾を目立たせることで、遊技機用枠および遊技盤に描かれたキャラクタがセリフを発しているかのように演出するための設計である。遊技盤２の左側の領域には、キャラクタ装飾１０３として、爆チューの装飾が設けられているが（１２－８）（１２－９）（１２－９´）のいずれの状況においても爆チューの装飾の近辺に設けられたランプ９ｆは消灯したままである。これは、（１２－８）の状況において、「右打ち」の音声はムムの音声で出力されているため、爆チューの音声と勘違いさせないようにするためである。

【０９１５】

（大当りラウンド中の流れ）

図２３４は、図１４７、１７１の大当りラウンド中のシーンの詳細である。以下、流れを説明する。（１３－１）は１ラウンド目のシーンである。その後（１３－１）～（１３－７）のように、遊技者にアタッカー内の特定領域（Ｖ）を狙わせるためのＶを狙え報知がされる。このＶを狙え報知は、（１３－２）のタイミングで開始される。（１３－２）のタイミングは１ラウンド目が終了した後であり、２ラウンド目が開始されるまでの期間である（所謂インターバル期間である）。（１３－２）～（１３－５）のように、液晶表示装置に本遊技機を用いた映像が映し出され、矢印が左下から右下まで移動するように、映像が推移し、最終的には（１３－５）のように、特定領域が設けられたアタッカーの近辺が強調され、（１３－６）のように、特定領域が設けられたアタッカーの近辺の映像が拡大される。その後、（１３－７）のように、Ｖを狙えの文字表示がされるとともに、「Ｖを狙え」といった音声がムムの音声で出力される。

【０９１６】

（「Ｖを狙え」の音声出力と遊技機に描かれたキャラクタの関係）

図２３５は、図２３４で説明したファンファーレ期間における右打ちを促進する流れについて、遊技盤および遊技機用枠に設けられたランプの発光を詳細に説明するための図である。まず、遊技機用枠に設けられた９ａ、９ｂ、９ｄのランプの遷移についてであるが、前述した図２３３と同様の発光パターンでの発光であるため、説明は省略する。図２３５中には（１３－６´）（１３－７´）（１３－７´´）（１３－７´´´）が存在し、それらは、前述した理由と同様、シーンの間で、ランプの移り変わりを示すために用意している。続いて、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾（キャラクタ装飾１０１、１０２）の近辺に設けられたランプ（９ｃ、９ｇ）を含む残りのランプ（９ｃ、９ｅ～９ｇ）の発光の遷移について説明する。（１３－２）～（１３－５）のように、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾（キャラクタ装飾１０１、１０２）の近辺に設けられたランプ（９ｃ、９ｇ）を含む残りのランプ（９ｃ、９ｅ～９ｇ）は消灯している。その後、（１３－６）のように、特定領域が設けられたアタッカーの近辺の映像が液晶表示装置で強調表示されたタイミングで、遊技盤に描かれたムムの装飾（キャラクタ装飾１０２）の近辺に設けられたランプ９ｃが点灯態様となり、遊技機用枠に描かれたムムの装飾（キャラクタ装飾１０１）の近辺に設けられたランプ９ｇを含む残りのランプ（９ｅ～９ｇ）は消灯態様のままとなる。その後、（１３－６´）において、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾（キャラクタ装飾１０１、１０２）の近辺に設けられたランプ（９ｃ、９ｇ）を含む残りのランプ（９ｃ、９ｅ～９ｇ）は消灯し、（１３－７）において

、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾（キャラクタ装飾１０１、１０２）の近辺に設けられたランプ（９ｃ、９ｇ）は点灯態様となり、それ以外のランプ（９ｃ,９ｅ，９ｆ）は消灯態様のままとなり、（１３－７´）において、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾（キャラクタ装飾１０１、１０２）の近辺に設けられたランプ（９ｃ、９ｇ）を含む残りのランプ（９ｃ、９ｅ～９ｇ）は消灯し、（１３－７´´）において、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾（キャラクタ装飾１０１、１０２）の近辺に設けられたランプ（９ｃ、９ｇ）は点灯態様となり、それ以外のランプ（９ｃ,９ｅ，９ｆ）は消灯態様のままとなり、（１３－７´´´）において、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾（キャラクタ装飾１０１、１０２）の近辺に設けられたランプ（９ｃ、９ｇ）を含む残りのランプ（９ｃ、９ｅ～９ｇ）は消灯となる。

これは、前述した通り（１３－７）の状況において、ムムの音声で「Ｖを狙え」と出力されることに対応し、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾の近辺のランプを点滅態様とし、それ以外のランプを消灯させておくことで、遊技機用枠および遊技盤に描かれたムムの装飾を目立たせることで、遊技機用枠および遊技盤に描かれたキャラクタがセリフを発しているかのように演出するための設計である。遊技盤２の左側の領域には、キャラクタ装飾１０３として、爆チューの装飾が設けられているが（１３－７）（１３－７´）（１３－７´´）（１３－７´´´）のいずれの状況においても爆チューの装飾の近辺に設けられたランプ９ｆは消灯したままである。これは、（１３－７）の状況において、「Ｖを狙え」の音声はムムの音声で出力されているため、爆チューの音声と勘違いさせないようにするためである。

【０９１７】

図２３２～２３５において、キャラクタの装飾を強調するための発光態様は、点滅を用いて説明したが、点滅に限定されることはなく、他のランプよりも輝度を高くして発光させる、他のランプと色を異ならせ発光させる（他のランプは白で発光させるが、キャラクタの装飾の近辺は白以外の赤等で発光させる）といった発光態様とすることを適用してもよい。

【０９１８】

図２３２～２３５において、遊技機用枠に描かれたムムの装飾の近辺のランプと遊技盤に描かれたムムの装飾の近辺のランプとの発光は、同じ発光態様で発光させていたが、それぞれ異なる発光態様とするようにしてもよい。例えば、点滅の周期を異ならせる、点滅の周期は同じとするが、発光する色を異ならせるといった発光態様とすることを適用してもよい。特に、Ｖを狙え報知を行う場合は、遊技機用枠に描かれたムムの装飾の近辺のランプよりも遊技盤に描かれたムムの装飾の近辺のランプのほうを目立たせた方がよいため、遊技盤に描かれたムムの装飾の近辺のランプの発光態様をより強調する態様（輝度が高い、点滅の周期間隔を短くして激しい発光とする）にすることが好ましい。

【０９１９】

（変形例について）

以下、本実施例の変形例について説明する。変形例についてはより詳細な演出を追加する場合、ここまで説明した演出を置き換える場合を含む。

【０９２０】

（リムについて）

図１７２で説明した登場キャラクタの一人として、「リム」というキャラクタが存在する。この「リム」というキャラクタは本遊技機におけるプレミアムキャラクタとして位置付けられている。プレミアムキャラクタとは、登場することで大当りが確定するキャラクタである。遊技機の設計としては、変動パターンとして、大当りの変動パターンが選択された際に、登場する可能性があり、はずれの変動パターンが選択された際に、登場する可能性がないようにする設計である。図２３６を用いて、リムが登場する演出について説明する。ここでは、図１５０、１５１で説明した高ベースにおける変動例２のボタンステップアップ演出の最後のステップとして、リムが登場する例について説明する。図２３６（１５－６）でボタン演出が実行された後、そのリアクションのパターンとして（１５－７

）～（１５－９）のように、前述したムムのボタンステップアップ演出が実行されるパターンと、（１５－７´）～（１５－９´）のように、リムのカットインが表示されるパターンと、があるように設定されている。ここで、（１５－７）～（１５－９）のムムのボタンステップアップ演出は、前述した通り、ムムの口が開いたり、閉じたりといったように動的に表示される。それに対し、リムのカットインが表示されるパターンは、「おめでとう！」といった音声がリムの音声で出力されるが、リムのカットイン表示の口は静止表示となっている。これは、リムのようなプレミアムキャラクタに関しては、出現率が高くないこともあり、口元に注目する可能性が低いため、静止表示とし、当り時にもハズレ時にも用いられるムムのようなキャラクタは動的な表示、静止表示を織り交ぜて表示することで、遊技者を惹きつけることができるといった設計である。また、図２３７のようなカットイン演出を設けてもよい。この場合も、リムのカットイン表示の口は静止表示と設計することで、複数の演出において、リムが登場することがあり、いずれの演出においても、上記効果を奏することとなる。

【０９２１】

（低ベースと高ベースのリーチ時の比較）

ここまで説明した本実施例においては、高ベースの変動において、飾り図柄がリーチ態様となった場合に、「ＲＥＡＣＨ」という表示や「ＲＥＡＣＨ」という音声の出力がされていなかった。そこで図２３８（１４－１７´）のように、高ベースの変動において、飾り図柄がリーチ態様となった場合においても、「ＲＥＡＣＨ」という表示を行い、「ＲＥＡＣＨ」という音声を出力するようにしてもよい（以下、リーチ時表示音声ありパターンとも称する）。「ＲＥＡＣＨ」という表示は、（１－８）と同様の表示であっても、異なる表示（フォントやサイズが異なる表示）であってもよい。「ＲＥＡＣＨ」という音声についても（１－８）と同じ音声であっても、異なる音声（同じキャラクタであるが、異なる表現での発声、異なるキャラクタ音声）であってもよい。

【０９２２】

（低ベースと高ベースのリーチ時の比較　平均変動時間）

上記で説明した通り、高ベースの変動において、リーチ時表示音声ありパターンを搭載する場合は、低ベースとの関係を鑑み、以下のような振り分けとすることが好ましい。まず、低ベースと高ベースとの比較として、平均変動時間について記載する。図１２－１、図１２－２から見て取れるように、高ベースの各変動パターンの変動時間は、低ベースの各変動パターンの変動時間よりも短く設定されている。その上で、図１０のリーチ判定に用いられる乱数値の振り分けは低ベースと高ベースとで共通であるため、低ベースよりも高ベースのほうが平均の変動時間が短くなるに設計されている。これは、高ベース状態の方が始動条件が成立しやすいため、サクサク消化をさせることで、遊技者に不満を与えないようにするためである。そして、この平均変動時間について鑑み、リーチ時表示音声ありパターンは、高ベースよりも低ベースのほうが実行される割合を高くすることが好ましい。高ベースは平均変動時間が短いため、飾り図柄がリーチとなるタイミングの時間も極力短く設計する可能性があり、その際に、リーチ時表示音声ありパターンを多用すると、遊技者が「ＲＥＡＣＨ」の表示を見逃してしまう可能性があるため、低ベースにおいては、時間が取れる分、リーチ時表示音声ありパターンを多用し、リーチであることを飾り図柄以外の表示や音で認識させ、高ベースにおいては、サクサク消化させることを重要とし、リーチ時表示音声ありパターンの実行を少なめにすることで、双方の状態における最適なリーチを提供できる。割合の具体例としては、低ベースはリーチ時の８０％でリーチ時表示音声ありパターンを実行し、高ベースはリーチ時の２０％でリーチ時表示音声ありパターンを実行するといった形である。高ベース時は実行しないようにしてもよいし、低ベースは１００％実行されるようにしてもよい。

【０９２３】

（低ベースのリーチ時の比較）

ここまで説明した本実施例においては、図２３９（１－８）（図１７３（１－８）等の（１－８）と同じ）のように、低ベースにおいて、飾り図柄がリーチ態様となった場合に

、「ＲＥＡＣＨ」という文字表示を行っていたが、図２３９（１－８´）のようなパターンを追加するようにしてもよい。図２３９（１－８´）は、「ＲＥＡＣＨ」という音声は（１－８）と同じようにムムの音声で出力され、飾り図柄の前面に表示される表示が「ＲＥＡＣＨ」という文字表示ではなく、「ムム」が表示される点で、（１－８）とは異なる。この「ムム」の表示は、「ＲＥＡＣＨ」といった文字表示よりも目立つ態様である。具体的には、「ＲＥＡＣＨ」の文字表示よりも「ムム」の表示のほうがサイズが大きく、表示領域を多く用いている点、「ＲＥＡＣＨ」の文字表示はエフェクトを纏っていないが、「ムム」の表示はエフェクトを纏っている点が目立つ要素に該当する。（１－８）と（１－８´）の大当り期待度の設計としては、（１－８）よりも（１－８´）のほうが大当り期待度が高くなる設計が好ましい。（１－８）（１－８´）のように音声の出力は同じであるが、表示の内容が異なるパターンを用意し、特に、表示の内容は、音声と同じことを文字表示（「ＲＥＡＣＨ」）として表示するパターンと、文字表示をせずに、キャラクタを用いるような特殊表示とするパターンと、を用意し、文字表示を表示するパターンは、音声と文字表示で「ＲＥＡＣＨ」であることをしっかり認識させ、特殊表示をするパターンは、音声で「ＲＥＡＣＨ」であることを認識させつつ、表示は、別の内容とすることで興趣を惹きつけるといった双方で異なる役割を持たせることができ、さらに、特殊表示の方が期待度が高いため、特殊表示の実行の有無に注目させるゲーム性とすることもできる。

【０９２４】

（リーチとなってからＳＰリーチが実行されるまでの期間の演出）

ここからは、図２４０～２４２を用いて、飾り図柄がリーチ態様となってからＳＰリーチが実行されるまでの期間の演出についての変形例について説明する。ここまで説明した本実施例においては、低ベースであれば図１７４（１－３５）、高ベースであれば図１８７（１４－１７）（１４－１８）のように、飾り図柄がリーチ態様となった後、ベース状態に応じたＳＰリーチが実行されるか、図１７７、図１８９の連打チャンスが実行され、ベース状態に応じたＳＰリーチが実行されるかといった形態であった。この変形例では、飾り図柄がリーチ態様となってからＳＰリーチが実行されるまでの期間に実行される演出パターンを追加で説明する。以下で説明するパターン１～４は、図１７４（１－３５）のように、飾り図柄がリーチとなり、「ＲＥＡＣＨ」といった表示がされ、「ＲＥＡＣＨ」いう音声がムムの音声で出力され、その後パターンに応じた演出が実行され、（Ａ－１）のように、ＳＰリーチＡが開始されるパターンであり、低ベース中の変動例である。パターン５、６は、図１８７（１４－１７）のように、飾り図柄がリーチ態様となった後、パターンに応じた演出が実行され、（Ｃ－１）のように、ＳＰリーチＣが開始されるパターンである。

【０９２５】

（リーチとなってからＳＰリーチが実行されるまでの期間の演出　パターン１）

パターン１は、図２４０（５－１）のように、リーチ態様となった飾り図柄や背景が見えにくくなっていく態様でブラックアウトする演出である。キャラクタの音声は出力されず、新たな文字表示も表示されない演出である。

【０９２６】

（リーチとなってからＳＰリーチが実行されるまでの期間の演出　パターン２）

パターン２は、図２４０（４－１）のように、リーチ態様となった飾り図柄より優先されるレイヤにて、ボタン操作を促す「押せ」の文字表示とボタン表示が実行され、かつムムの音声で「押せ」と出力される。その後、図２４０（６－１）のように、ボタン操作のリアクションの演出として、ムムのカットイン表示がされる。ムムのカットイン表示は、「さぁがんばるぞ！」といった文字表示が付され、かつムムの音声で「さぁがんばるぞ！」と出力される。パターン２は、キャラクタの音声が出力され、かつ音声に対応する文字表示がされる演出である。

【０９２７】

（リーチとなってからＳＰリーチが実行されるまでの期間の演出　パターン３）

パターン３は、図２４０（７－１）のように、役物が落下する。液晶表示装置の画像は

、役物の落下を強調する態様で、蝶のような形をした大きさの異なる波紋が順次拡大していく画像である。ムムの音声で「全力でいっくよ～」と出力される。パターン３は、キャラクタの音声が出力され、かつ音声に対応する文字とは異なる表示がされる演出である。

【０９２８】

（リーチとなってからＳＰリーチが実行されるまでの期間の演出　パターン４）

パターン４は、図２４０（８－１）のように、ムムの全画面カットインが表示される。パターン３は、キャラクタの音声が出力されず、キャラクタの音声は出力されず、新たな文字表示も表示されない演出である。

【０９２９】

（リーチとなってからＳＰリーチが実行されるまでの期間の演出　パターン５）

パターン５は、図２４１（１４－１７´）のように、リーチ態様となった飾り図柄や背景が見えにくくなっていく態様でブラックアウトする演出である。キャラクタの音声は出力されず、新たな文字表示も表示されない演出である。

【０９３０】

（リーチとなってからＳＰリーチが実行されるまでの期間の演出　パターン６）

パターン６は、図２４１（１４－１８）のように、発展といった文字表示がされ、ムムの音声で「いっくよー」と出力される演出である。キャラクタの音声が出力され、かつ新たな文字表示も表示されない演出である。

【０９３１】

このように低ベースおよび高ベースにおいて、リーチとなってからＳＰリーチが実行されるまでの期間の演出のパターンを複数持つことで、多彩な演出を遊技者に見せることができ、遊技者を本遊技機に惹きつけることができる。

【０９３２】

（パターン１～４の実行期間とパターン５、６の実行期間）

図２４２は、パターン１～４とパターン５、６の実行期間を比較するための図である。上述した通り、パターン１～４は低ベースにおいて実行され、パターン５、６は高ベースにおいて実行される。図２４２に示される通り、パターン１～４はパターン５、６よりも実行期間が長く設定されている。これは、前述した通り、低ベースよりも高ベースのほうがサクサク消化させたい状態であるため、飾り図柄がリーチ態様となってからＳＰリーチが実行されるまでの期間においても、高ベースのほうが短くなる設計をしているからである。

【０９３３】

（各パターンの実行割合）

各パターンの実行割合は図２４３に記載の通りである。低ベースの変動パターンとして、パターン１～４のいずれかを実行する変動パターンが選択された場合、高ベースの変動パターンとして、パターン５、６のいずれかを実行する変動パターンが選択された場合、を前提として、パターン５の実行割合が高いことがわかる。パターン１～４は大当りとはずれの場合を合算して考えると、いずれのパターンも均等に実行される。パターン２、パターン３、パターン６はキャラクタの音声が出力され、パターン１、パターン４、パターン５はキャラクタの音声が出力されない。これらをまとめると、低ベースにおける飾り図柄がリーチ態様となってからＳＰリーチが実行されるまでの期間は、高ベースにおける飾り図柄がリーチ態様となってからＳＰリーチが実行されるまでの期間よりもキャラクタの音声が出力されやすいこととなる。これは、前述した通り、低ベースよりも高ベースのほうがサクサク消化させたい状態であるため、飾り図柄がリーチ態様となってからＳＰリーチが実行されるまでの期間においても、高ベースのほうが短くなる設計をしているため、低ベースにおいては、キャラクタの音声の出力により本遊技機の魅力を引き出し、高ベースにおいては、サクサク消化をさせることを主体とすることで、キャラクタの音声が出力されることが多くなり、遊技者が出力された音声の内容を理解できない等の不満を防止することといった双方の状態を鑑み、双方の状態に適した設計をしている。

【０９３４】

（各パターンの大当り期待度）
各パターンの期待度は図２４３の振り分けから以下となる。低ベースにおいて、パターン４＞パターン３＞パターン２＞パターン１であり、高ベースにおいて、パターン６＞パターン５である。
【０９３５】
ここからは、ＳＰリーチまでの変動において実行可能な二つの演出について変形例として、説明する。
【０９３６】
（ＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥ、ＨＹＰＥＲＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥ）
図２４４は、ＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥ（以下、ＰＺとも称する）、図２４５～２４７は、ＨＹＰＥＲＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥ（以下、ＨＰＺとも称する）を説明するための図である。ＰＺ、ＨＰＺはともに変動が開始した後、飾り図柄がリーチ態様となるまでに実行可能とされた演出であり、図１０１～１０５、図１０６～１１０で説明した低ベースにおける変動例１および低ベースにおける変動例２の変動開始から飾り図柄がリーチ態様となるまでの期間において実行可能とされている。ＰＺよりもＨＰＺが実行された場合の方が大当り期待度が高い。ＰＺ、ＨＰＺが実行された場合、それ以降の変動において、ＰＺ、ＨＰＺが実行されたことを示すテロップが表示される。ＰＺよりもＨＰＺの方がテロップの数が多く設計されている。このテロップ表示は、ＳＰリーチ（ＳＰリーチＡ、ＳＰリーチＢ、ストーリーリーチ）が実行されるタイミングで表示が終了される。なお、ＰＺ、ＨＰＺはゾーン系演出とも称する。
【０９３７】
（ＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥ）
ＰＺの演出の流れおよび音出力について、図２４８を用いて説明する。（Ｚ１－３）のように、飾り図柄が変動している状況で、ＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥのアイコンが完成するか否かの煽りが発生する。（Ｚ１－４）のように、ＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥのアイコンが表示領域の中央で完成することで、ＰＺ突入の報知がされる。この報知は、ＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥのアイコンが中央で完成する他、表領域の端部にＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥのテロップ表示がされ、「ＰＯＷＥＲＦＵＬ　ＺＯＮＥ」といった音声がムムの音声で出力されるといった３つの要素で構成される。その後、（Ｚ１－５）のように、ＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥのアイコンが拡大しながらフェードアウトするように表示され、（Ｚ１－６）のように、ＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥのアイコンの表示が終了する。
【０９３８】
（ＨＹＰＥＲＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥ）
ＨＰＺの演出の流れおよび音出力について、図２４８、図２４９を用いて説明する。（Ｚ２－３）のように、飾り図柄が変動している状況で、表示領域全体を用いるように、爆発が起こったかのような画像が表示され、シーンが切り替わる。（Ｚ２－４）のように、切り替わり後のシーンにおいて、ムムが表示され、（Ｚ２－５）のように、ムムが開眼する。そして、（Ｚ２－６）のように、表示領域全体が暗転し、（Ｚ２－７）～（Ｚ２－２５）にように、ＨＹＰＥＲＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥを構成する文字を一文字ずつ切り替えるように表示する。その後、（Ｚ２－２６）のように、ＨＹＰＥＲＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥの文字が表示されることで、ＨＰＺ突入の報知がされる。この報知は、ＨＹＰＥＲＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥの文字が表示される他、「ＨＹＰＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ　ＺＯＮＥ」といった音声がムムの音声で出力されるといった２つの要素で構成される。その後、（Ｚ２－２７）のように、ＨＹＰＥＲＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥのテロップ表示がされた低ベースの背景へと画面が切り替わる。
【０９３９】
（ＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥ、ＨＹＰＥＲＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥの期待度について）
ＰＺ、ＨＰＺの大当り期待度は以下のような設計が好ましい。
ＰＺ、ＨＰＺが実行されずにＳＰリーチが実行される変動（図１０１～１０５で示した変動、図１０６～１１０で示した変動）＜ＰＺが実行されＳＰリーチが実行される変動＜

ＨＰＺが実行されＳＰリーチが実行される変動。このように、ＰＺおよびＨＰＺが実行されない変動よりもＰＺまたはＨＰＺが実行される変動の方が、大当り期待度が高く、ＰＺが実行される変動よりもＨＰＺが実行される変動の方が、大当り期待度が高いといった設計にすることで、ＰＺまたは、ＨＰＺが実行されることに期待を抱かせることができ、さらにＨＰＺが実行されるか否かに注目させることができるといった効果を奏する。

【０９４０】

（リーチ、ＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥ、ＨＹＰＥＲＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥの音声の出力期間について）

リーチ、ＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥ、ＨＹＰＥＲＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥの音声の出力期間は以下のような設計が好ましい。

図１７３（１－８）の「ＲＥＡＣＨ」といったムムの音声の出力期間：０．５秒＜図２４８（Ｚ１－４）の「ＰＯＷＥＲ　ＦＵＬＺＯＮＥ」といったムムの音声の出力期間：１秒＜図２４９（Ｚ２－２７）の「ＨＹＰＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ　ＺＯＮＥ」といったムムの音声の出力期間：３秒。このような設計にすることで、前述した期待度の設計と相まって、期待度と出力期間の長さがリンクし、期待度が高い演出が実行されている期間に対する興奮度を増すことができるといった効果を奏する。

【０９４１】

（ＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥ、ＨＹＰＥＲＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥが実行される変動と実行されない変動におけるムムの用い方について）

ＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥ、ＨＹＰＥＲＰＯＷＥＲＦＵＬＺＯＮＥが実行される変動と実行されない変動におけるムムの用い方については以下のような設計とするようにしてもよい。図２４４～２４９の説明においては、ＰＺやＨＰＺに突入した後の流れについては、前述した他の変動と同じ流れであるといった説明をしていたが、ＰＺやＨＰＺに突入しＳＰリーチが実行される変動とＰＺやＨＰＺに突入せずＳＰリーチが実行される変動とで、ＳＰリーチが実行されるまでの流れを異ならせてもよい。より具体的には、ＰＺやＨＰＺに突入せずＳＰリーチが実行される変動においては、「ＲＥＡＣＨ」といった音声をムムの音声で出力するが、ＳＰリーチまでの期間において、ムムの表示を一切行わず（例えば、会話予告やリーチ後の連打チャンス等を実行しない）、ＳＰリーチで初めてムムの表示が行われるようにし、ＰＺやＨＰＺに突入しＳＰリーチが実行される変動においては、「ＰＯＷＥＲＦＵＬ　ＺＯＮＥ」や「ＨＹＰＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ　ＺＯＮＥ」といった音声をムムの音声で出力し、ＳＰリーチが実行されるまでの期間において、ムムの表示を必ず行うようにし（例えば、会話予告やリーチ後の連打チャンス等のいずれかを必ず実行するようにし）、ＳＰリーチよりも前にムムの表示が行われている状況を作るといった形である。このように設計することで、前述した期待度の設計と相まって、期待度の高い変動においては、期待度の高い演出（ＰＺ、ＨＰＺ）の突入報知の音声をムムの音声で出力し、その後何かしらのムムの表示がされ、ＳＰリーチでムムが表示されるといったすべてをムムに集約した流れを作り出し、その対象として、ＰＺやＨＰＺが実行されない変動は、ＳＰリーチが実行されるまでの期間でムムの表示をしないことで、相対的に、期待度の高い変動を演出することができ、期待度が高い演出が実行されている期間に対する興奮度を増すことができるといった効果を奏する。

【０９４２】

ここからは、演出の態様による期待度の異なり、通常の態様の演出とチャンスアップ態様の演出についての説明をする。

【０９４３】

（ＳＰリーチのタイトル報知におけるチャンスアップ）

図２５０は、図１７９（Ａ－１９）のタイトル報知を行うシーンの変形例を説明するための図である。図２５０（Ａ－１９ａ）は、図１７９（Ａ－１９）と同様の態様であり、ムムＶＳ爆チューの表示がデフォルトの色（例えば黒）で表示され、「ムムＶＳ爆チュー」といった音声がナレーションの音声で出力されるパターンであり、デフォルトのパターンである。これに対し、図２５０（Ａ－１９ｂ）は、ムムＶＳ爆チューの表示がデフォル

トの色とは異なる色（例えば金）で表示され、「ムムＶＳ爆チュー」といった音声がナレーションの音声で出力されるパターンであり、チャンスアップのパターンである。このように、ＳＰリーチ中のチャンスアップは、音声の出力は、いずれのパターンでも共通とし、表示の態様でデフォルトなのかチャンスアップなのかを示すように設計されている。

【０９４４】

（リーチ時におけるチャンスアップ）

図２５１は、図１７３（１－８）のリーチ時のシーンの変形例を説明するための図である。図２５１（１－８ａ）は、図１７３（１－８）と同様の態様であり、ＲＥＡＣＨの表示がされ、「ＲＥＡＣＨ」といった音声がムムの音声で出力されるパターンであり、デフォルトのパターンである。これに対し、図２５１（１－８ｂ）は、ＲＥＡＣＨの表示がされ、「激熱」といった音声がムムの音声で出力されるパターンであり、チャンスアップのパターンである。このように、リーチ時のチャンスアップは、表示の態様は、いずれのパターンでも共通とし、音声出力される内容でデフォルトなのかチャンスアップなのかを示すように設計されている。

【０９４５】

（ＳＰリーチのタイトル報知におけるチャンスアップ、リーチ時におけるチャンスアップ）

図２５０、２５１のように、それぞれチャンスアップを表現する対象を異ならせることで、遊技者を表示や音声等さまざまな箇所に注目させることができる。また、ＳＰリーチのタイトルはタイトルの表示内容や音声出力の内容を異ならせてしまう（例えばムムＶＳ爆チューがデフォルトで、ムムＶＳねずみがチャンスアップ）と、リーチの内容自体が異なるのかといった勘違いを生じさせてしまう可能性があるため、表示の内容は同じとし、音声出力も同じとした上で、表示の態様を異ならせることでチャンスアップを表現することが好ましい。それに対し、リーチ時は、飾り図柄が左右で同じ数字となっていることもあり、ＲＥＡＣＨとなっていることは、ＲＥＡＣＨの文字、音声以外でも示されている、よって、今回の例のように、音声によりチャンスアップを表現しても、遊技者が勘違いしてしまう要素が少ない。なお、リーチ時は、表示の内容も異ならせ、音声も異ならせてチャンスアップを表現するようにしてもよい。

【０９４６】

（キャラクタの口の動き）

ここまでの実施例においては、キャラクタの口の動きは開く、閉じるしか説明をしていなかったが、図２５２、２５３のようにしてもよい。図２５２はキャラクタが横向きで表示されているときの母音毎の口の表示である。図２５３はキャラクタが正面を向いて表示されているときの母音毎の口の表示である。このように、母音毎の口の表示を備えることで、よりリアルな表現をすることができ、遊技者を本遊技機に惹きつけることができる。

【０９４７】

以下、ここまで説明した事項と形態における文言との補足について説明する。

【０９４８】

（補足　文字表示が開始されるタイミング）

文字表示が開始されるタイミングとは、以下のタイミングを含む

・図２２８（１２－１）のように、文字が見え始めたタイミング
・文字表示と同時に表示されるエフェクト表示が開始され、文字表示自体はまだ視認可能となっていないが、エフェクト表示より後ろのレイヤで表示されているタイミング
・文字表示を行うシーンに切り替わったタイミング

といったように、文字表示が開始されるタイミングは、文字表示の視認性は問わず、文字表示を開始するためのスタート地点といった概念である。

【０９４９】

（補足　サイズ変化）

図２２８のパワフルＢＯＮＵＳを構成する文字の遷移を用いてサイズ変化について説明をした。サイズ変化は、文字が拡大や縮小をしている状況を指す。現在表示されている画

像の文字サイズが次のフレームにおいて、変化していればサイズ変化が起こっていることとなり、現在表示されている画像の文字サイズが次のフレームにおいて、変化していなければサイズ変化が起こっていないこととなる。

【０９５０】

（補足　定サイズ）

定サイズは、あらかじめ定められたサイズを指す。あらかじめ定められたサイズとは、設計者が遊技者の視認性を考えたときに、このサイズであれば視認しやすいであろうと考えたサイズである。定サイズとなった場合は、サイズの変化をさせずに、所定のフレーム数（例えば６０フレーム、約２秒分のフレーム数）分、文字表示を静止させる設計となっている。遊技者の視認性の良い表示状態で、所定秒数、文字表示が静止していた場合は、その文字表示のサイズが定サイズともいえる。

【０９５１】

（補足　位置変化）

図２２８のパワフルＢＯＮＵＳを構成する文字の遷移を用いて位置変化について説明をした。位置変化は、文字が表示される領域（位置）が変化している状況を指す。現在表示されている画像の文字の表示位置が次のフレームにおいて、変化していれば位置変化が起こっていることとなり、現在表示されている画像の文字の表示位置が次のフレームにおいて、変化していなければ位置変化が起こっていないこととなる。

なお、図２２８のパワフルＢＯＮＵＳを構成する文字が左から中央に向かって移動しながら縮小するように表示されるようにしてもよい。

【０９５２】

（補足　定位置）

定位置は、あらかじめ定められた位置を指す。あらかじめ定められた位置とは、設計者が遊技者の視認性を考えたときに、この位置であれば視認しやすいであろうと考えた位置である。定位置となった場合は、位置の変化をさせずに、所定のフレーム数（例えば６０フレーム、約２秒分のフレーム数）分、文字表示を静止させる設計となっている。遊技者の視認性の良い表示状態で、所定秒数、文字表示が静止していた場合は、その文字表示の位置が定位置ともいえる。

【０９５３】

（補足　エフェクト表示）

エフェクト表示は、対象の表示に対して何かしらの効果を付す表示を指す。その効果は、対象のものが強調されるものである。例えば、図２３９（１－８´）の表示のように、ムムの表示（対象の表示）に対して、キラキラしている印象を与える光の粒の表示や、図２２８（１２－１）の表示のようにパワフルの文字が勢いよく表示されている印象を与える爆発しているような表示がエフェクト表示である。図示はされていないが、文字表示自体に加工がされている場合は、その加工がエフェクト表示に該当する。例えばパワフルの文字に対して、正面方向から光が照射され、その光が移動するように照射されるようにすることで、パワフルの文字の表面が煌めくように加工されているのであれば、その加工による煌めきがエフェクト表示に該当する。

【０９５４】

（補足　視認性が良い）

視認性が良いとは、設計者が遊技者にしっかりとその表示を認識させようとする表示状況である。エフェクト表示が文字表示を覆うような状態は視認性が悪く、エフェクト表示が文字表示から捌けていった後の状態は視認性が良いといえる。サイズ変化中（連続したフレームで文字表示のサイズが変化している状況）は定サイズで表示されているとき（連続したフレームで文字表示のサイズが変化していない状況）と比べると視認性が悪く、定サイズで表示されているときはサイズ変化中と比べると視認性が良いといえる。位置変化中（連続したフレームで文字表示の位置が変化している状況）は定位置で表示されているとき（連続したフレームで文字表示の位置が変化していない状況）と比べると視認性が悪く、定位置で表示されているときは位置変化中と比べると視認性が良いといえる。

【０９５５】
（補足　効果音）
効果音は、その状況を想像させたり、想起させたりさせるための補助的な音を指す。効果音として、その状況の生の音源を用いる場合も、人工的に創られた音を用いる場合もある。音声とは異なり、声が含まれない音である。
【０９５６】
（補足　優先）
優先の概念としては、対象の事象を被対象の事象よりも遊技者に伝わりやすくすることである。表示であれば、対象の表示のレイヤを被対象の表示よりも手前のレイヤにすることが優先することに該当する。音であれば、対象の音の音量を大きくすること、対象の音を出力するスピーカを多く用いることが優先することに該当する。
【０９５７】
（補足　特定キャラクタが表示されている状況）
特定キャラクタが表示されている状況は、該特定キャラクタのみが表示されている状況、該特定キャラクタを含む複数のキャラクタが表示されている状況を含む。また、特定キャラクタが表示されている状況で特定キャラクタの音声が出力されるといった事象は、音声が出力されている期間中ずっと特定キャラクタが表示されている状況、音声が出力されている期間のうち、一部の期間で特定キャラクタが表示されている状況、のいずれも含む。反対に、特定キャラクタが表示されていない状況で特定キャラクタの音声が出力されるといった事象は、特定キャラクタの音声が出力されている期間中ずっと特定キャラクタが表示されていない状況に限定される。また、特定キャラクタが表示されている状況で特定キャラクタの音声とは異なる音声が出力されるといった事象は、音声が出力されている期間中ずっと特定キャラクタが表示されている状況、音声が出力されている期間のうち、一部の期間で特定キャラクタが表示されている状況、のいずれも含む。
【０９５８】
（補足　変動パターン）
形態に用いられる文言として、通常状態用第１変動パターン、通常状態用第２変動パターンがある。また、特別状態用第１変動パターン、特別状態用第２変動パターンがある。これらの変動パターンは最低限同じＳＰリーチにより大当りかはずれかが報知される変動パターンであればよく、大当りかはずれかが報知されるまでの期間は必ずしも同じ演出が実行されていなくてもよい。この場合であっても形態に記載された音声の出力回数やシーンの回数等の特徴点は、満たすように設計されている。
【０９５９】
（補足　口の動き　動的　静止）
キャラクタの口の動きについて、動的に表示される場合に、音声の出力期間に合わせて口を開ける、口を閉じるを繰り返す動きをさせても、音声の出力期間のうち音声の出力の開始に合わせて最初の期間のみ口を開ける、口を閉じるを繰り返す動きをさせてもよい。口が静止表示される場合は、音声の出力期間中、一切口の動きがないものに限定される。口が動的に動く場合は、口を開ける、閉じるを１セットとし、音声の出力期間に応じて何セット繰り返すかが異なる。セリフを発する前は、口を閉じている状態とし、音声が出力されるタイミングに合わせて口を開くようにするのが好ましい。そのようにすることで、セリフを発するタイミングで音声と表示がリンクし、より遊技者を惹きつける演出を提供することができる。図１８８（１５－３）（１５－５）（１５－７）～（１５－９）のように、口が静止している演出よりも口が動的な表示をしている演出のほうがキャラクタの表示を大きくするように、設計することで、より音声が出力されている状況をわかりやすくすることができ、より遊技者を惹きつける演出を提供することができる。また、図１８８（１５－３）（１５－５）（１５－７）～（１５－９）のように、口が静止している演出よりも口が動的な表示をしている演出のほうがキャラクタの表示をしている期間を長くなるように、設計することで、より音声が出力されている状況をわかりやすくすることができ、より遊技者を惹きつける演出を提供することができる。

【０９６０】
（補足　音声に対応する文字表示）
音声に対応する文字表示を表示する場合に、その表示期間を音声の出力期間と完全にリンクさせても、音声の出力期間よりも長くしてもよい。表示期間を長くすることで、遊技者が音声を聞き逃してしまった場合でも、内容を理解させることが可能となる。
【０９６１】
（補足　特定キャラクタが表示されている状況で特定キャラクタ以外の音声が出力される場合）
図１７７（１０－２）～（１０－１１）のように、ムムが表示されている状況において、ナレーションの音声が出力される場合、ムムの表示における口は動かすことなく、一定の態様とすることが好ましい。図１７７の例では、口を開けたままとしているが、口を閉じたままとしてもよい。このようにすることで、ムムがセリフを発していると勘違いさせることを防ぐ。図１７９（Ａ－１９）も同様の考えであり、複数のキャラクタのいずれにおいても口を動かさないようにする。
【０９６２】
（補足　表示内容通りの音声、表示内容通りではない音声）
対象となる状況は、何かしらの音声が出力され、かつ文字表示がされる状況である。表示内容通りの音声は、文字表示と読み上げが一致することを指し、表示内容通りではない音声は、図１７７（１０－１）のような表示されている内容と音声とで、語尾が異なる音声を出力する場合や、図１７７（１０－３）のような表示されている内容と全く異なる内容（ただしその状況における他の事柄を指す音声、図１７７（１０－３）の例でいうと、文字表示はメーター上げをスタートさせることを指す「ＧＯ」を表示し、音声ではボタンの操作を促す「押して―」を出力する）を出力する場合が含まれる。その他にも表示される内容を略した音声で出力する（例えば、「釣りチャレンジ」といった表示に対して、「釣りチャレ」といったように略す）、反対に、表示の内容を略さずに音声出力するといった場合が含まれる。
【０９６３】
（補足　特定発光態様）
形態の文言で使用している特定発光態様は、図２３２や図２３３のように、点滅させることや図示はしていないが他のランプよりも輝度を高くして発光させることを含む。
【０９６４】
前半部分で説明したアクティブ表示、保留表示の出現アニメーション、滞留アニメーション、終了アニメーション、シフトアニメーションの特徴点とその後に説明したキャラクタの音声の特徴点は、一の遊技機にいずれの技術も搭載可能である。その遊技機は始動入賞から変動が停止するまでや始動入賞から大当りラウンドの終了までの一連の流れを改良した遊技機を提供することを課題とするものである。始動入賞が発生したときの出現アニメーションや変動が開始するときのシフトアニメーションの特徴点を備え、変動中に発生する音声の出力に関する特徴点を備え、ファンファーレ期間や大当りラウンド中に発生する音声の出力に関する特徴点を備えるといった一連の流れの中で種々の特徴を備えることが上述した課題を解決する手段である。このように種々の特徴を必要に応じて搭載することが想定されており、それらの特徴により、相乗効果を奏する発明である。
【０９６５】
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。
【０９６６】
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、始動入賞口や普通入賞口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を有利状態としてもよい。

【０９６７】

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良い。

【符号の説明】

【０９６８】

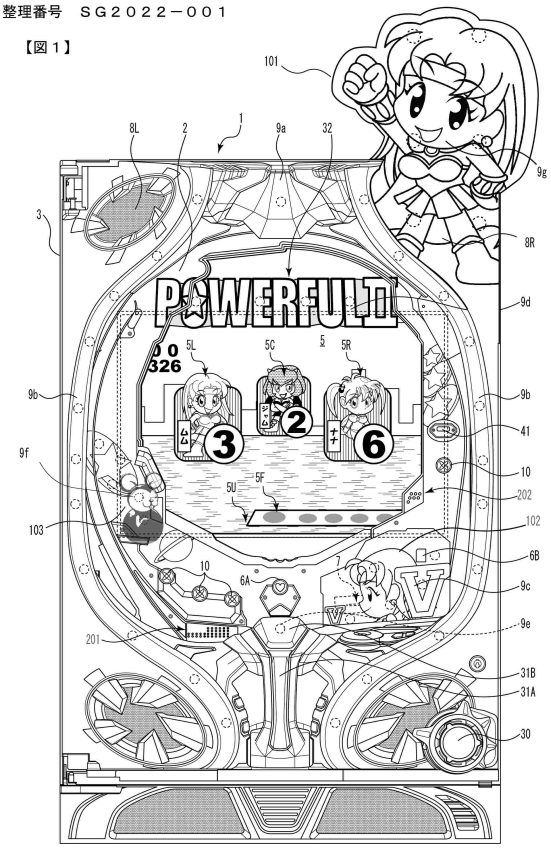
１　パチンコ遊技機
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　画像表示装置
１００　遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

【図１】

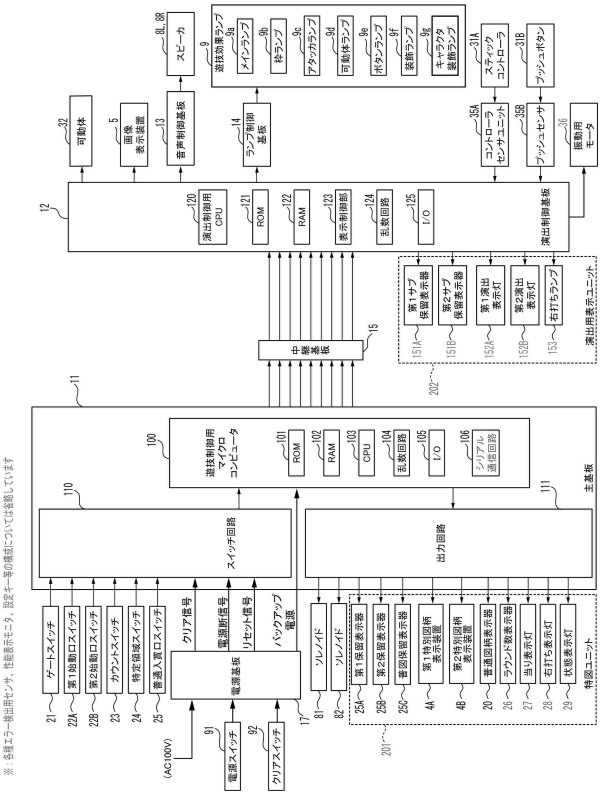
整理番号　ＳＧ２０２２－００１

【図１】



【図２】

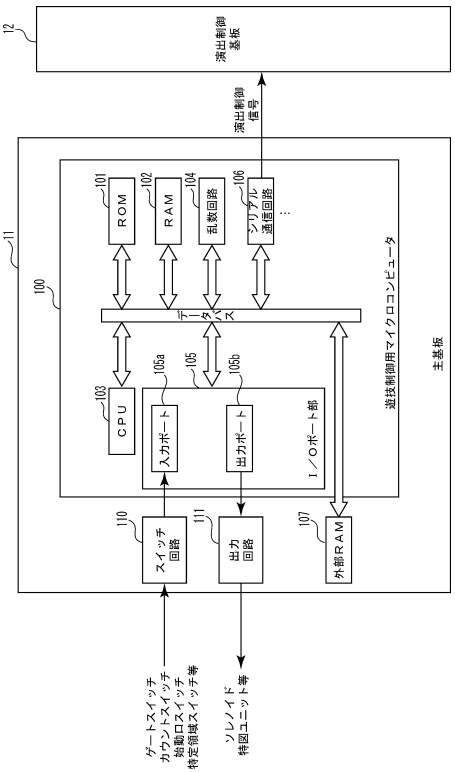
【図２】



※各種エラー検出用センサ、性能表示モータ、設定キー等の構成については省略しています

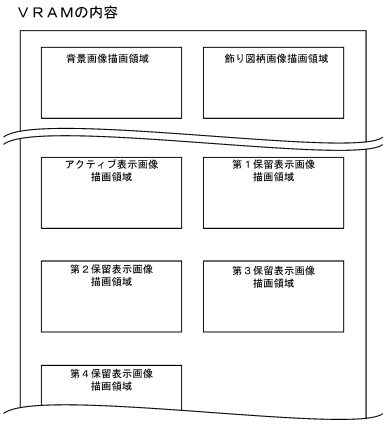
【図３】

【図３】



【図４】

【図４】



【図５】

【図５】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
アクティブ表示画像 描画領域	アクティブ表示 保留表示シフトアニメーションとして アクティブ表示エリアに向けて移動する １個目の保留表示	高
第１保留表示画像 描画領域	遊技状態に応じた１個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの１個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する２個目の保留表示	
第２保留表示画像 描画領域	遊技状態に応じた２個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの２個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する３個目の保留表示	
第３保留表示画像 描画領域	遊技状態に応じた３個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの３個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する４個目の保留表示	低
第４保留表示画像 描画領域	遊技状態に応じた４個目の保留表示	

【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
C1	XX	第1特図保留記憶数通知	第1特図保留記憶数を通知
C2	XX	第2特図保留記憶数通知	第2特図保留記憶数を通知
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	はずれ演出パターン	始動入賞時の入賞時判定結果(はずれ演出パターン)を指定

（Ｂ）

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

【図７】

【図７】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～100	はずれ演出判定用
MR4	1～100	変動パターン種別判定用
MR5	1～65536	変動パターン判定用
MR6	1～65536	普図表示結果判定用
MR7	1～65536	初期値決定用

【図８】

【図８】

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10001～10800	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図９】
【図】

（Ａ）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	1～50	大当りA
	51～100	大当りB
第2特図	1～100	大当りC

（Ｂ）大当り種別

大当り種別	Vフタ制御	ラウンド数
大当りA	ショート開放	4
大当りB	ロング開放	4
大当りC	ロング開放	10

※いずれの大当りでもＶ領域を遊技球が通過することで１００回転の確変状態となる。
※いずれの大当りでもＶ領域を遊技球が通過しないことで１００回転の時短状態となる。

【図１０】
【図１０】

判定値（MR3）	はずれ演出
1～90	非リーチ
91～100	リーチ

【図１１】
【図１１】

（Ａ）変動パターン種別判定テーブルＡ

（低確低ベース状態用）

判定値（MR4）	変動パターン種別
1～70	ノーマルリーチ
71～85	SPリーチA
86～95	SPリーチB
96～100	ストーリーリーチ

（Ｂ）変動パターン種別判定テーブルＢ

（低確高ベース、高確高ベース状態で共通）

判定値（MR4）	変動パターン種別
1～70	ノーマルリーチ
71～90	SPリーチC
91～100	SPリーチD

【図１２－１】
【図１２－１】　低ベースのメイン変動パターン

メイン変動番号	内容	変動時間
1	通常変動	13000ms
2	短縮変動	5000ms
3	擬似連ガセ	20000ms
4	ノーマルリーチ	20000ms
5	【擬似2】擬似連（1回目）	30000ms
6	【擬似2】擬似連（1回目）→連続演出	50000ms
7	【擬似2】擬似連（1回目）→SPリーチAはずれ	80000ms
8	【擬似2】擬似連（1回目）→連続演出→SPリーチAはずれ	100000ms
9	【擬似2】擬似連（1回目）→SPリーチBはずれ	90000ms
10	【擬似2】擬似連（1回目）→連続演出→SPリーチBはずれ	110000ms
11	【擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）	40000ms
12	【擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→連続演出	60000ms
13	【擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→SPリーチAはずれ	110000ms
14	【擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→連続演出→SPリーチAはずれ	130000ms
15	【擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→SPリーチBはずれ	120000ms
16	【擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→連続演出→SPリーチBはずれ	140000ms
17	【擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→ストーリーリーチはずれ	130000ms
18	【擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→連続演出→ストーリーリーチはずれ	150000ms
19	【ショート擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）	30000ms
20	【ショート擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→連続演出	50000ms
21	【ショート擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→連続演出→SPリーチAはずれ	110000ms
22	【ショート擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→連続演出→SPリーチBはずれ	120000ms
23	【ショート擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→連続演出→ストーリーリーチはずれ	130000ms
24	ノーマルリーチ	23000ms
25	【擬似2】擬似連（1回目）→SPリーチA大当り	100000ms
26	【擬似2】擬似連（1回目）→連続演出→SPリーチA大当り	120000ms
27	【擬似2】擬似連（1回目）→SPリーチB大当り	110000ms
28	【擬似2】擬似連（1回目）→連続演出→SPリーチB大当り	130000ms
29	【擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→SPリーチA大当り	130000ms
30	【擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→連続演出→SPリーチA大当り	150000ms
31	【擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→SPリーチB大当り	140000ms
32	【擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→連続演出→SPリーチB大当り	160000ms
33	【擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→ストーリーリーチ大当り	150000ms
34	【擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→連続演出→ストーリーリーチ大当り	170000ms
35	【ショート擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→連続演出→SPリーチA大当り	130000ms
36	【ショート擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→連続演出→SPリーチB大当り	140000ms
37	【ショート擬似3】擬似連（1回目）→擬似連（2回目）→連続演出→ストーリーリーチ大当り	150000ms

【図１２－２】

【図１２－２】 高ベース（低確、高確）のメイン変動パターン

メイン変動番号	内容	変動時間
38	通常変動	3000ms
39	短縮変動	1500ms
40	リーチガセ	13000ms
41	ノーマルリーチハズレ	18000ms
42	連続演出→発展せず	30000ms
43	SPリーチCはずれ	40000ms
44	連続演出→SPリーチCはずれ	60000ms
45	SPリーチDはずれ	50000ms
46	連続演出→SPリーチDはずれ	70000ms
47	ノーマルリーチ大当り	25000ms
48	SPリーチC大当り	50000ms
49	連続演出→SPリーチC大当り	70000ms
50	SPリーチC大当り	60000ms
51	連続演出→SPリーチD大当り	80000ms

【図１２－３】

【図１２－３】 低ベースのサブ変動パターン

サブ変動番号	メイン変動番号	内容
1	1	通常変動
2	2	短縮変動
3	3	擬似連ガセ
4	4	ノーマルリーチはずれ
5	5	[擬似2]擬似連(1回目)→ノーマルリーチはずれ
6	5	[擬似2]擬似連(1回目)→擬似連ガセ
7	6	[擬似2]擬似連(1回目)→連打チャンス→発展せず
8	7	[擬似2]擬似連(1回目)→SPリーチAはずれ
9	8	[擬似2]擬似連(1回目)→連打チャンス→SPリーチAはずれ
10	9	[擬似2]擬似連(1回目)→SPリーチBはずれ
11	10	[擬似2]擬似連(1回目)→連打チャンス→SPリーチBはずれ
12	11	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→連打チャンス発展せず
13	11	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→連打チャンス発展せず
14	12	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→連打チャンス→発展せず
15	12	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→連打チャンス→発展せず
16	13	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→SPリーチAはずれ
17	13	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→SPリーチAはずれ
18	14	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→連打チャンス→SPリーチAはずれ
19	14	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→ジャムのトレーニング→SPリーチAはずれ
20	14	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→連打チャンス→SPリーチAはずれ
21	14	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→ジャムのトレーニング→SPリーチAはずれ
22	15	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→SPリーチBはずれ
23	15	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→SPリーチBはずれ
24	16	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→連打チャンス→SPリーチBはずれ
25	16	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→ジャムのトレーニング→SPリーチBはずれ
26	16	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→連打チャンス→SPリーチBはずれ
27	16	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→ジャムのトレーニング→SPリーチBはずれ
28	17	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→ストーリーリーチはずれ
29	17	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→ストーリーリーチはずれ
30	18	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→連打チャンス→ストーリーリーチはずれ
31	18	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→ジャムのトレーニング→ストーリーリーチはずれ
32	18	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→連打チャンス→ストーリーリーチはずれ
33	18	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→ジャムのトレーニング→ストーリーリーチはずれ
34	19	[ショート擬似3]擬似連(1回目)→擬似連(2回目)→会話演出→連打チャンス発展せず
35	20	[ショート擬似3]擬似連(1回目)→擬似連(2回目)→会話演出→連打チャンス→発展せず
36	21	[ショート擬似3]擬似連(1回目)→擬似連(2回目)→会話演出→連打チャンス→SPリーチAはずれ
37	21	[ショート擬似3]擬似連(1回目)→擬似連(2回目)→会話演出→ジャムのトレーニング→SPリーチAはずれ
38	22	[ショート擬似3]擬似連(1回目)→擬似連(2回目)→会話演出→連打チャンス→SPリーチBはずれ
39	22	[ショート擬似3]擬似連(1回目)→擬似連(2回目)→会話演出→ジャムのトレーニング→SPリーチBはずれ
40	23	[ショート擬似3]擬似連(1回目)→擬似連(2回目)→会話演出→連打チャンス→ストーリーリーチはずれ
41	23	[ショート擬似3]擬似連(1回目)→擬似連(2回目)→会話演出→ジャムのトレーニング→ストーリーリーチはずれ
42	24	ノーマルリーチ大当り
43	25	[擬似2]擬似連(1回目)→SPリーチA大当り
44	26	[擬似2]擬似連(1回目)→連打チャンス→SPリーチA大当り
45	27	[擬似2]擬似連(1回目)→SPリーチB大当り
46	28	[擬似2]擬似連(1回目)→連打チャンス→SPリーチB大当り
47	29	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→SPリーチA大当り
48	29	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→SPリーチA大当り
49	30	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→連打チャンス→SPリーチA大当り
50	30	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→ジャムのトレーニング→SPリーチA大当り
51	30	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→連打チャンス→SPリーチA大当り
52	30	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→ジャムのトレーニング→SPリーチA大当り
53	31	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→SPリーチB大当り
54	31	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→SPリーチB大当り
55	32	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→連打チャンス→SPリーチB大当り
56	32	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→ジャムのトレーニング→SPリーチB大当り
57	32	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→連打チャンス→SPリーチB大当り
58	32	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→ジャムのトレーニング→SPリーチB大当り
59	33	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→ストーリーリーチ大当り
60	33	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→ストーリーリーチ大当り
61	34	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→連打チャンス→ストーリーリーチ大当り
62	34	[擬似3]会話演出→擬似連(1回目)→会話演出→擬似連(2回目)→会話演出→ジャムのトレーニング→ストーリーリーチ大当り
63	34	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→連打チャンス→ストーリーリーチ大当り
64	34	[擬似3]擬似連(1回目)→ステップアップ演出→擬似連(2回目)→ステップアップ演出→ジャムのトレーニング→ストーリーリーチ大当り
65	35	[ショート擬似3]擬似連(1回目)→擬似連(2回目)→会話演出→連打チャンス→SPリーチA大当り
66	35	[ショート擬似3]擬似連(1回目)→擬似連(2回目)→会話演出→ジャムのトレーニング→SPリーチA大当り
67	36	[ショート擬似3]擬似連(1回目)→擬似連(2回目)→会話演出→連打チャンス→SPリーチB大当り
68	36	[ショート擬似3]擬似連(1回目)→擬似連(2回目)→会話演出→ジャムのトレーニング→SPリーチB大当り
69	37	[ショート擬似3]擬似連(1回目)→擬似連(2回目)→会話演出→連打チャンス→ストーリーリーチ大当り
70	37	[ショート擬似3]擬似連(1回目)→擬似連(2回目)→会話演出→ジャムのトレーニング→ストーリーリーチ大当り

【図１２－４】

【図１２－４】 高ベースのサブ変動パターン

サブ変動番号	メイン変動番号	内容
71	38	通常変動
72	39	短縮変動
73	40	リーチガセ
74	41	ノーマルリーチハズレ
75	42	会話演出→連打チャンス→発展せず
76	42	ボタンステップアップ演出→連打チャンス→発展せず
77	43	会話演出→SPリーチCはずれ
78	43	ボタンステップアップ演出→SPリーチCはずれ
79	44	会話演出→連打チャンス→SPリーチCはずれ
80	44	ボタンステップアップ演出→連打チャンス→SPリーチCはずれ
81	45	会話演出→SPリーチDはずれ
82	45	ボタンステップアップ演出→SPリーチDはずれ
83	46	会話演出→連打チャンス→SPリーチDはずれ
84	46	ボタンステップアップ演出→連打チャンス→SPリーチDはずれ
85	47	会話演出→ノーマルリーチ大当り
86	47	ボタンステップアップ演出→ノーマルリーチ大当り
87	48	会話演出→SPリーチC大当り
88	48	ボタンステップアップ演出→SPリーチC大当り
89	49	会話演出→連打チャンス→SPリーチC大当り
90	49	ボタンステップアップ演出→連打チャンス→SPリーチC大当り
91	50	会話演出→SPリーチD大当り
92	50	ボタンステップアップ演出→SPリーチD大当り
93	51	会話演出→連打チャンス→SPリーチD大当り
94	51	ボタンステップアップ演出→連打チャンス→SPリーチD大当り

【図１３】

【図１３】

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＡ
（低確低ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数１個以下）

判定値（MR5）	変動パターン
1～65536	1

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＢ
（低確低ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数３個以下）

判定値（MR5）	変動パターン
1～50000	2
50001～65536	3

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＣ
（低確低ベース状態、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ）

判定値（MR5）	変動パターン
1～40000	4
40001～45000	5
45001～50000	6
50001～55000	11
55001～60000	12
60001～63000	19
63001～65536	20

（Ｄ）はずれ用変動パターン判定テーブルＤ
（低確低ベース状態、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がＳＰリーチＡ）

判定値（MR5）	変動パターン
1～25000	7
25000～40000	8
40001～50000	13
50001～55000	14
55000～65536	21

（Ｅ）はずれ用変動パターン判定テーブルＥ
（低確低ベース状態、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がＳＰリーチＢ）

判定値（MR5）	変動パターン
1～25000	9
25000～40000	10
40001～50000	15
50001～55000	16
55000～65536	22

（Ｆ）はずれ用変動パターン判定テーブルＦ
（低確低ベース状態、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がストーリーリーチ）

判定値（MR5）	変動パターン
1～25000	17
25000～40000	18
40001～65536	23

【図１４】

【図１４】

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＧ
（低確高ベース状態もしくは高確高ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数１個以下）

判定値（MR5）	変動パターン
1～65536	38

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＨ
（低確高ベース状態もしくは高確高ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数３個以下）

判定値（MR5）	変動パターン
1～50000	39
50001～65536	40

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＩ
（低確高ベース状態もしくは高確高ベース状態、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ）

判定値（MR5）	変動パターン
1～50000	41
50001～65536	42

（Ｄ）はずれ用変動パターン判定テーブルＪ
（低確高ベース状態もしくは高確高ベース状態、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がＳＰリーチＣ）

判定値（MR5）	変動パターン
1～50000	43
50001～65536	44

（Ｅ）はずれ用変動パターン判定テーブルＫ
（低確高ベース状態もしくは高確高ベース状態、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がＳＰリーチＤ）

判定値（MR5）	変動パターン
1～50000	45
50001～65536	46

【図１５】

【図１５】

（Ａ）大当り用変動パターン判定テーブルＡ
（低確低ベース状態用）

判定値（MR5）	変動パターン
1～100	24
101～1000	25
1001～2000	26
2001～3000	27
3001～4000	28
4001～6000	29
6001～8000	30
8001～10500	31
10501～13000	32
13001～16500	33
16501～20000	34
20001～27000	35
27001～37000	36
37001～65536	37

【図１６】

【図１６】

（Ｂ）大当り用変動パターン判定テーブルＢ
（低確高ベース、高確高ベース状態用）

判定値（MR5）	変動パターン
1～3000	47
3001～10000	48
10001～20000	49
20001～40000	50
40001～65536	51

【図１７】

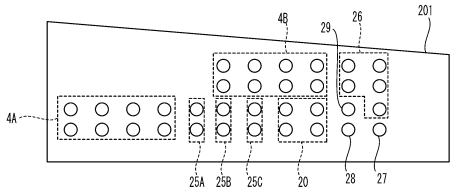
【図１７】

遊技状態	主な可変表示対象特図	大当り確率	平均特図可変表示時間
通常状態	第1	低	長
時短状態	第2	低	中
確変状態	第2	高	短

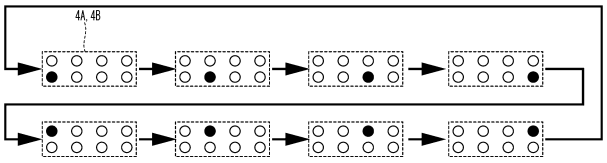
【図１８】

【図１８】

（Ａ）特図ユニット

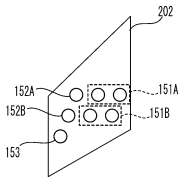


（Ｂ）特別図柄の１周期の点灯態様

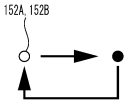


※：４０ｍｓ毎に点灯するＬＥＤを切替

（Ｃ）演出用表示ユニット



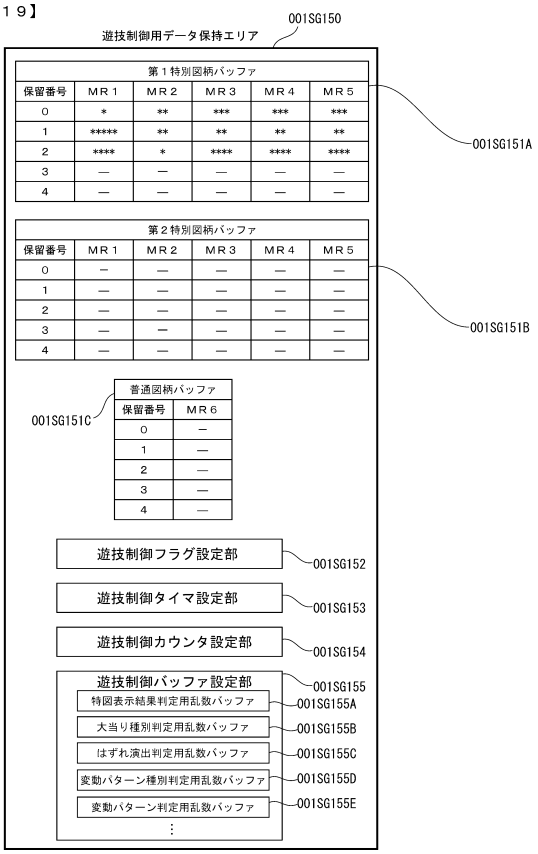
（Ｄ）演出表示灯の１周期の点灯態様



※：２４０ｍｓ毎に点灯・消灯を切替

【図１９】

【図１９】



第１特別図柄バッファ

保留番号	ＭＲ１	ＭＲ２	ＭＲ３	ＭＲ４	ＭＲ５
0	*	**	***	***	***
1	*****	**	**	**	**
2	****	*	****	****	****
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

第２特別図柄バッファ

保留番号	ＭＲ１	ＭＲ２	ＭＲ３	ＭＲ４	ＭＲ５
0	—	—	—	—	—
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

普通図柄バッファ

保留番号	ＭＲ６
0	—
1	—
2	—
3	—
4	—

【図２０】

【図２０】

入力ポートのビット割当

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
入力ポート０	0	未使用	—	—
	1	カウントスイッチ	1	オン
	2	排出口スイッチ	1	オン
	3	特定領域スイッチ	1	オン
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	普通入賞口スイッチ	1	オン
	7	未使用	—	—
入力ポート１	0	未使用	—	—
	1	未使用	—	—
	2	アウト確認スイッチ１	1	オン
	3	アウト確認スイッチ２	1	オン
	4	未使用	—	—
	5	磁石センサ信号	0	オン
	6	未使用	—	—
	7	枠電波センサ信号	0	オン
入力ポート２	0	未使用	—	—
	1	未使用	—	—
	2	盤面近接センサエラー信号	1	オン
	3	枠近接センサエラー信号	1	オン
	4	設定キースイッチ	1	オン
	5	タッチスイッチ	0	オン
	6	扉・枠開放スイッチ	1	オン
	7	クリアスイッチ	1	オン
入力ポート３	0	第１始動口スイッチ	1	オン
	1	第２始動口スイッチ	1	オン
	2	ゲートスイッチ	1	オン
	3	未使用	—	—
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	電源確認信号	1	オン
	7	賞球制御信号ＲＸ０	1	オン

【図２１】

【図２１】

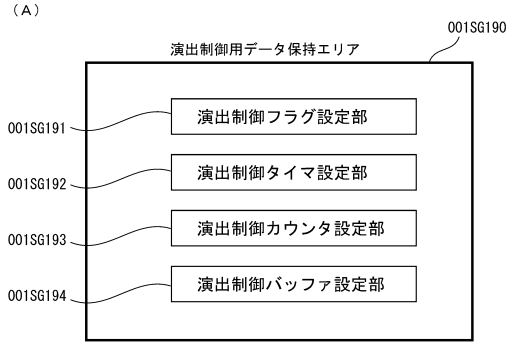
ＤＧ信号出力ポートのビット割当

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート ＤＧ１	0	特別図柄１－１	1	オン
	1	特別図柄１－２	1	オン
	2	特別図柄１－３	1	オン
	3	特別図柄１－４	1	オン
	4	特別図柄１－５	1	オン
	5	特別図柄１－６	1	オン
	6	特別図柄１－７	1	オン
	7	特別図柄１－８	1	オン
出力ポート ＤＧ２	0	特別図柄２－１	0	オフ
	1	特別図柄２－２	0	オフ
	2	特別図柄２－３	0	オフ
	3	特別図柄２－４	0	オフ
	4	特別図柄２－５	0	オフ
	5	特別図柄２－６	0	オフ
	6	特別図柄２－７	0	オフ
	7	特別図柄２－８	1	オフ
出力ポート ＤＧ３	0	始動口入賞記憶数表示灯１－２	1	オン
	1	始動口入賞記憶数表示灯２－２	0	オフ
	2	ゲート通過記憶数表示灯２	1	オン
	3	始動口入賞記憶数表示灯１－１	1	オン
	4	始動口入賞記憶数表示灯２－１	0	オフ
	5	ゲート通過記憶数表示灯１	1	オン
	6	未使用	—	—
	7	未使用	—	—
出力ポート ＤＧ４	0	普通図柄１	0	オフ
	1	普通図柄２	0	オフ
	2	普通図柄３	0	オフ
	3	普通図柄４	0	オフ
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	未使用	—	—
	7	未使用	—	—
出力ポート ＤＧ５	0	ラウンド１	0	オフ
	1	ラウンド２	0	オフ
	2	ラウンド３	0	オフ
	3	ラウンド４	0	オフ
	4	ラウンド５	0	オフ
	5	当り表示灯	0	オフ
	6	右打ち表示灯	0	オフ
	7	状態表示灯	0	オフ

【図２２】

【図２２】

（Ａ）



（Ｂ）

始動入賞時受信コマンドバッファ　001SG194A

	ﾊﾞｯﾌｧ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	はずれ演出パターン	保留表示フラグ	入賞時フラッシュ演出フラグ
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
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	－	－
	１－４	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	－	－
第２特図保留記憶	２－０	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	－	－
	２－１	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	－	－
	２－２	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	－	－
	２－３	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	－	－
	２－４	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	－	－

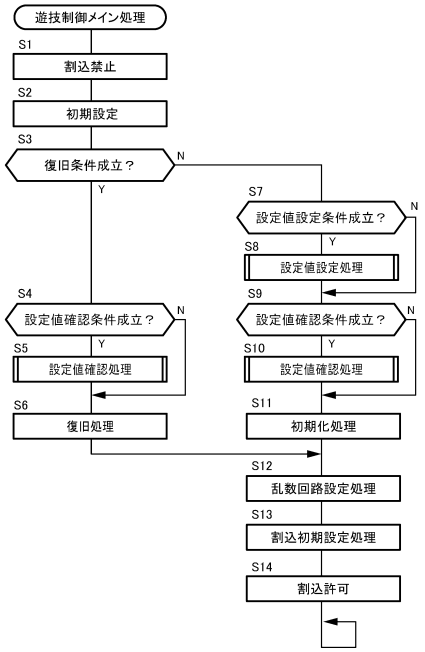
保留表示フラグ“０”→白

保留表示フラグ“１”→青

保留表示フラグ“２”→赤

【図２３】

【図２３】

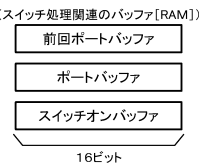


【図２４】

【図２４】

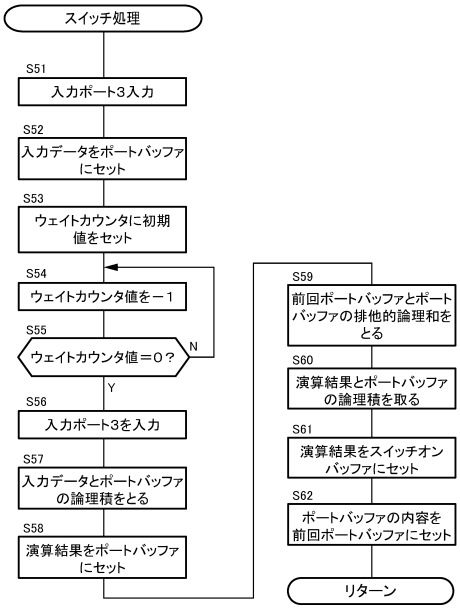
【図２５】

【図２５】



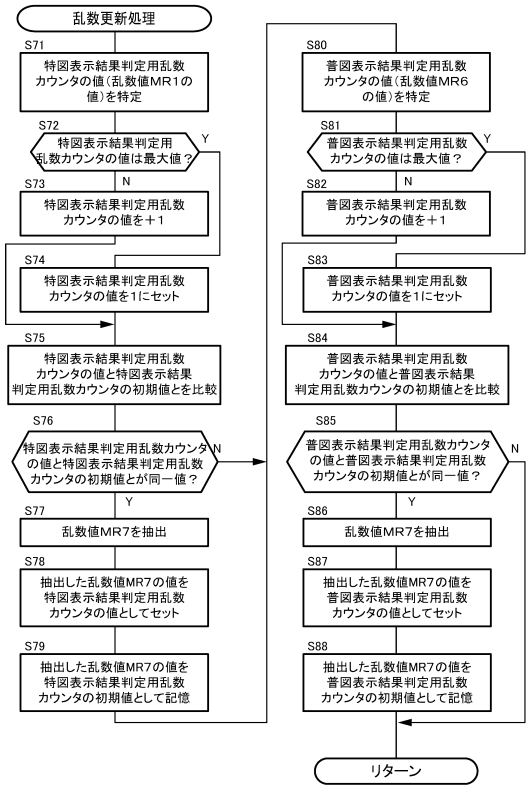
【図２６】

【図２６】



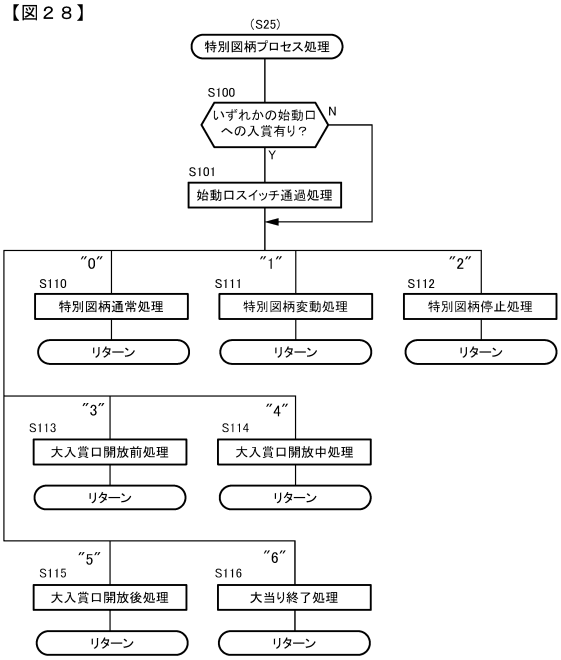
【図２７】

【図２７】



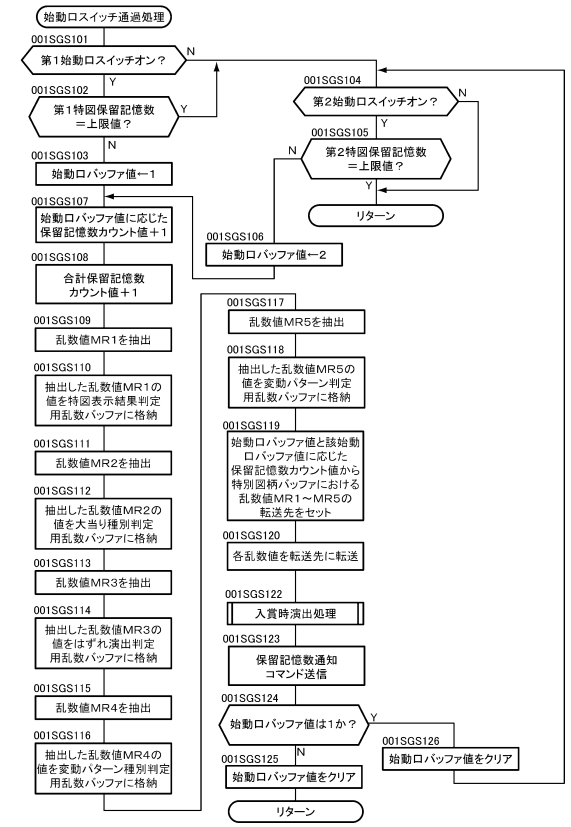
【図２８】

【図２８】



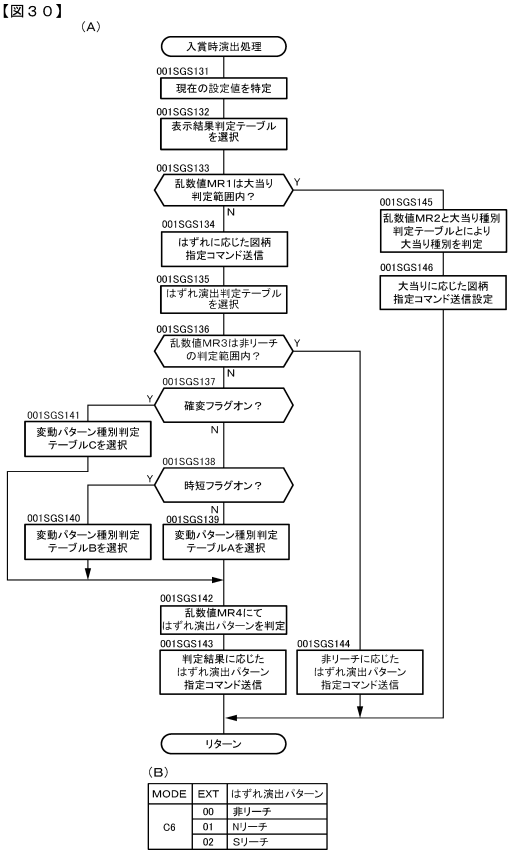
【図２９】

【図２９】



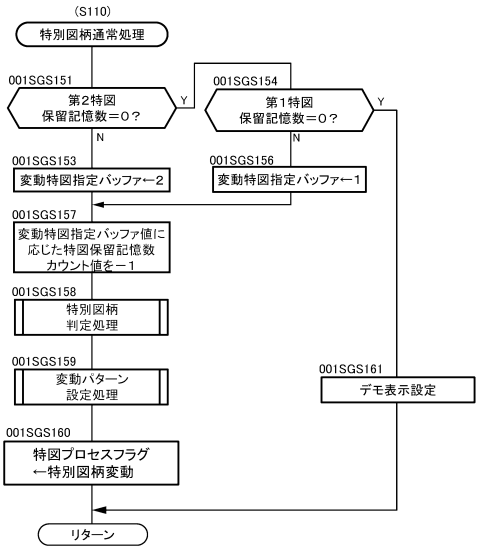
【図３０】

【図３０】



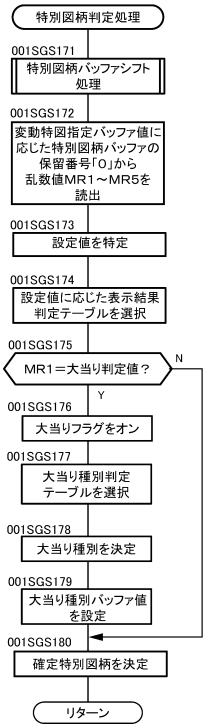
【図３１】

【図３１】



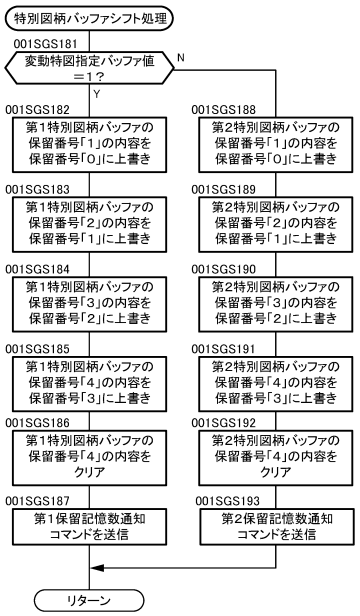
【図３２】

【図３２】



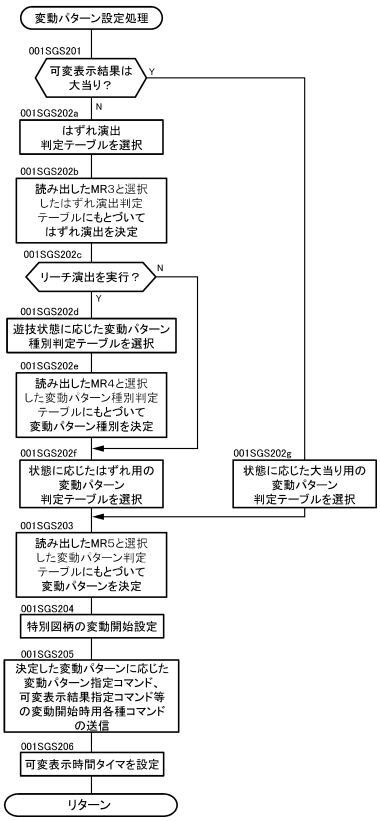
【図３３】

【図３３】



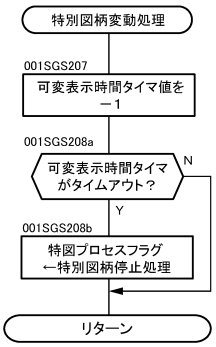
【図３４】

【図３４】



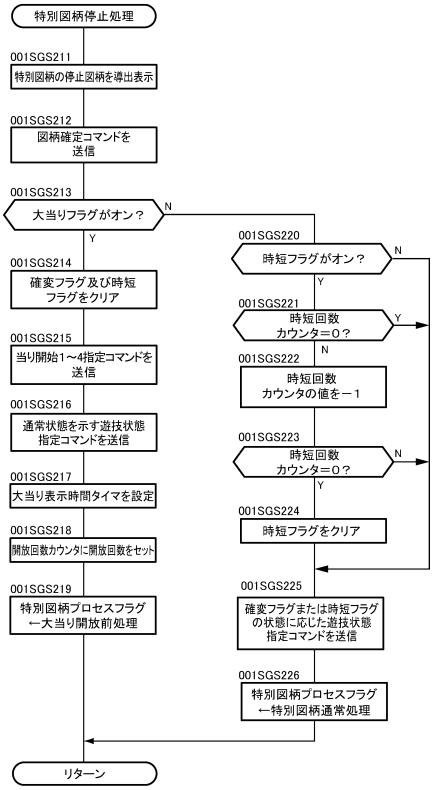
【図３５】

【図３５】



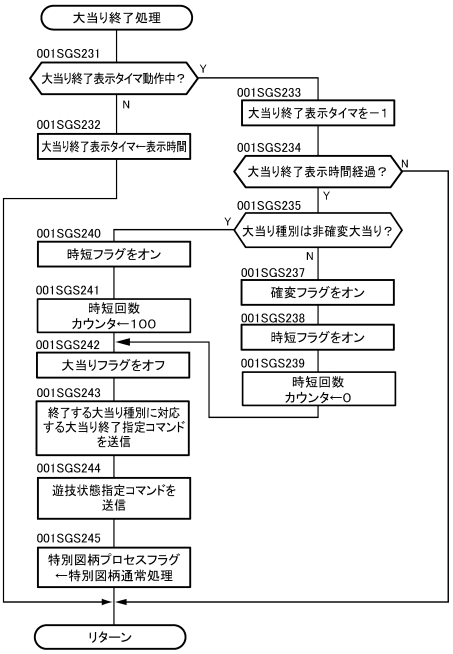
【図３６】

【図３６】



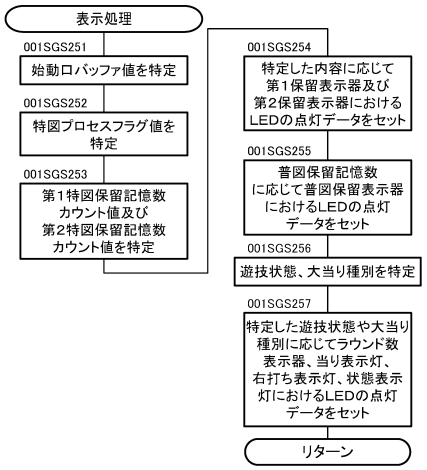
【図３７】

【図３７】



【図３８】

【図３８】



【図３９】

【図３９】

（Ａ）第１保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が１、第２特図保留記憶が０個の場合）

特図プロセスフラグ値	第１特図保留記憶数	第１保留表示器の点灯態様
０	１個	点灯せず
０	２～４個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
１～６	１～４個	

（Ｂ）第１保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が１、第２特図保留記憶が１個以上の場合）

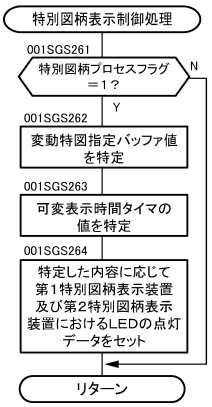
特図プロセスフラグ値	第１特図保留記憶数	第１保留表示器の点灯態様
０	１個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
０	２～４個	
１～６	１～４個	

（Ｃ）第２保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が２の場合）

特図プロセスフラグ値	第２特図保留記憶数	第２保留表示器の点灯態様
０	１個	点灯せず
０	２～４個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
１～６	１～４個	

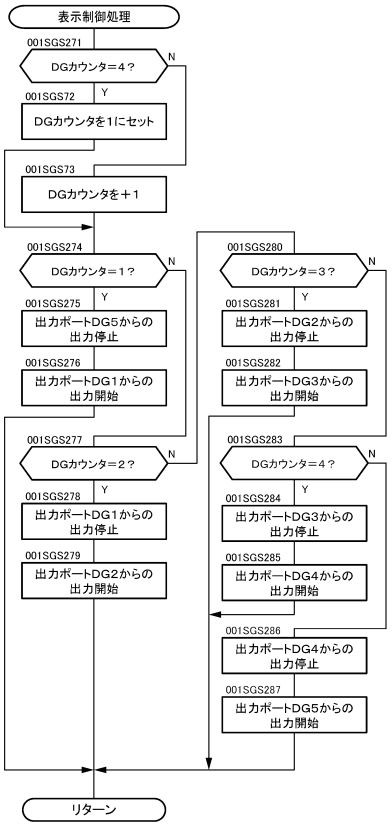
【図４０】

【図４０】



【図４１】

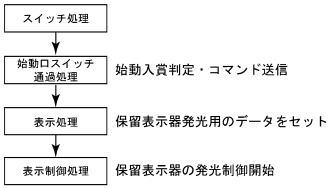
【図４１】



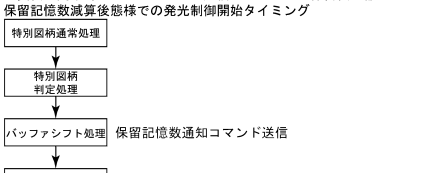
【図４２】

【図４２】

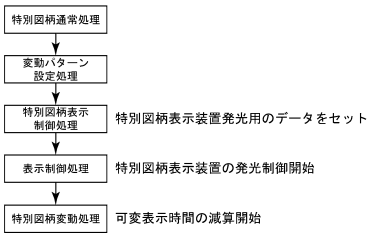
（Ａ）始動入賞発生によるコマンド送信タイミングと保留表示器の発光制御開始タイミング



（Ｂ）可変表示開始時におけるコマンド送信タイミングと保留表示器の保留記憶数減算後態様での発光制御開始タイミング

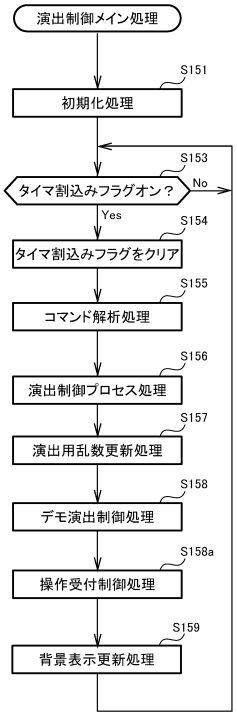


（Ｃ）可変表示開始時における特別図柄の発光制御開始タイミングと可変表示時間の減算開始タイミング



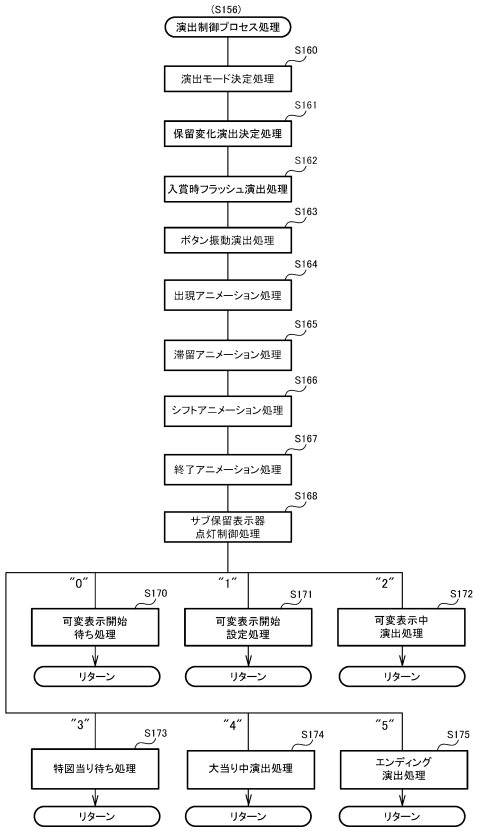
【図４３】

【図４３】



【図４４】

【図４４】



【図４５】

【図４５】

演出モード決定処理における演出モード変更契機

遊技状態	変更契機	変更先演出モード
通常状態	１回目可変表示開始タイミング	演出モードＡ
	２回目以降可変表示開始タイミング（抽選）	演出モードＢ（演出モードＡであった場合） 演出モードＡ（演出モードＢであった場合）
時短状態	遊技状態指定コマンド受信タイミング	演出モードＣ
確変状態	遊技状態指定コマンド受信タイミング	演出モードＤ

【図４６】

【図４６】

保留変化演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

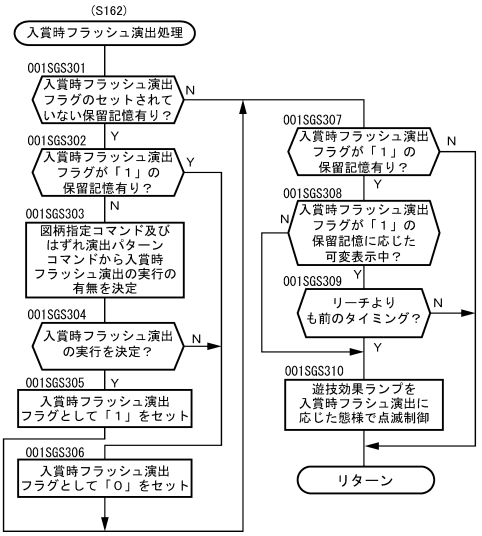
図柄指定コマンド及びはずれ演出パターンコマンド	保留変化演出非実行（表示色：白）	保留変化演出実行	
		演出パターンＡ（表示色：青）	演出パターンＢ（表示色：赤）
大当り	５％	２５％	７０％
非リーチ（はずれ）	９５％	５％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	７５％	２０％	５％
Ｓリーチ（はずれ）	６５％	２５％	１０％

※１：保留変化演出の非実行を決定した場合は、演出モードに応じた形状の保留表示（またはアクティブ表示）を白色で表示

※２：保留変化演出の実行を決定した場合は、演出モードに応じた形状の保留表示（またはアクティブ表示）を演出パターンに応じた色（青色または赤色）で表示

【図４７】

【図４７】



【図４８】

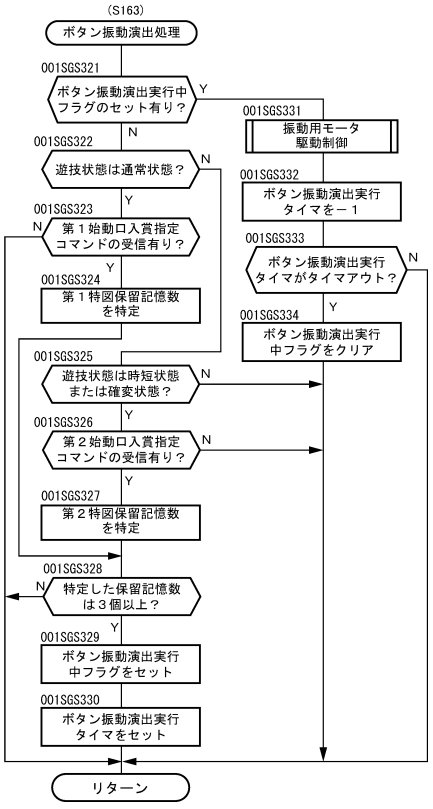
【図４８】

入賞時フラッシュ演出の実行の有無決定割合

図柄指定コマンド及びはずれ演出パターンコマンド	非実行	実行
大当り	４０％	６０％
非リーチ（はずれ）	１００％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	１００％	０％
Ｓリーチ（はずれ）	８０％	２０％

【図４９】

【図４９】



【図５０】

【図５０】

（Ａ）第１サブ保留表示器点灯制御態様
（第１始動口入賞指定コマンドを受信、第２特図保留記憶が０個の場合）

演出プロセスフラグ値	第１特図保留記憶数	第１サブ保留表示器の点灯態様
０	１個	点灯せず
０	２～４個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
１～７	１～４個	

（Ｂ）第１サブ保留表示器点灯制御態様
（第１始動口入賞指定コマンドを受信、第２特図保留記憶が１個以上の場合）

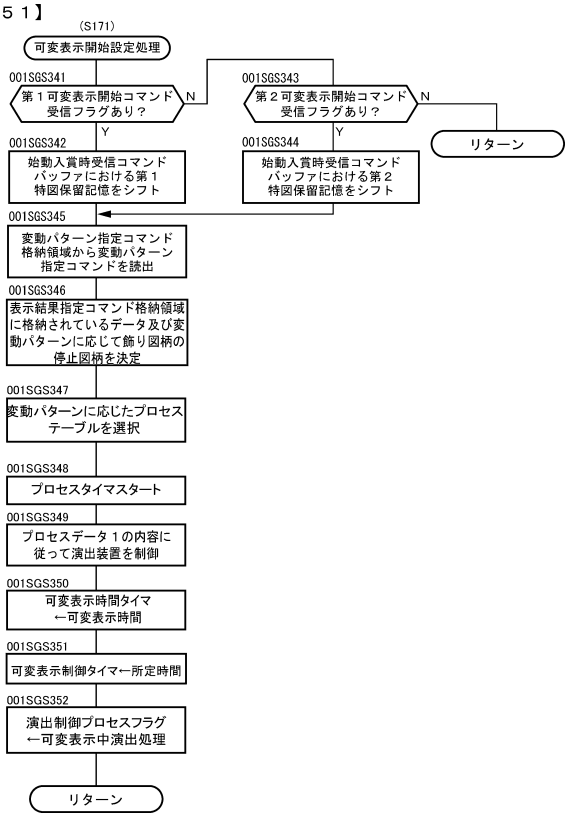
演出プロセスフラグ値	第１特図保留記憶数	第１サブ保留表示器の点灯態様
０	１個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
０	２～４個	
１～７	１～４個	

（Ｃ）第２サブ保留表示器点灯制御態様（第２始動口入賞指定コマンドを受信の場合）

特図プロセスフラグ値	第２特図保留記憶数	第２サブ保留表示器の点灯態様
０	１個	点灯せず
０	２～４個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
１～７	１～４個	

【図５１】

【図５１】



【図５２】

【図５２】

（Ａ）

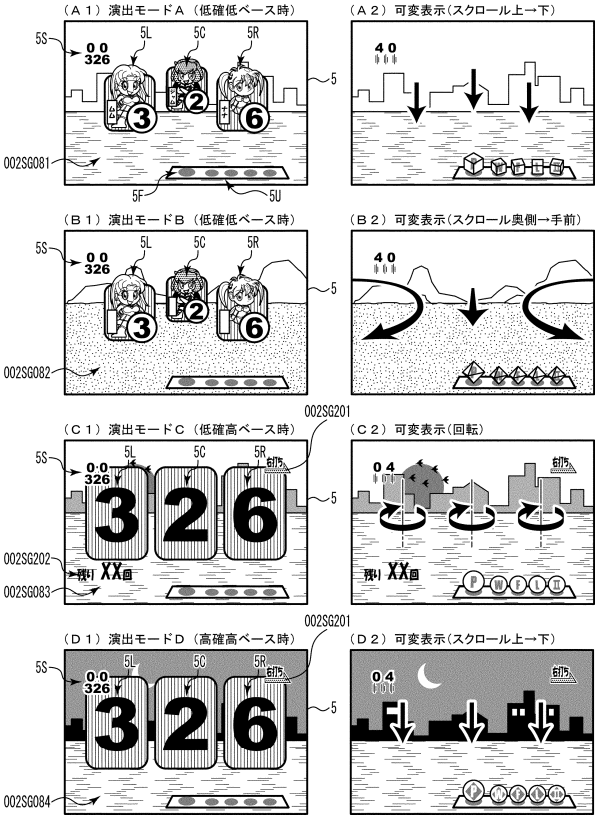
ＣＰＵ１０３	割込み制御実行周期	４ｍｓ
	図柄確定期間	５００ｍｓ
	特別図柄の可変表示周期	３２０ｍｓ（ＬＥＤ間の点灯制御間隔：４０ｍｓ）
演出制御用ＣＰＵ１２０及び表示制御部１２３	割込み制御実行周期	２ｍｓ
	画像描画期間	３３ｍｓ
	画像更新周期（フレームレート）	３３ｍｓ（３０ＦＰＳ）
	サブ図柄の可変表示周期	４８０ｍｓ（ＬＥＤ間の点灯制御間隔：２４０ｍｓ）

（Ｂ）

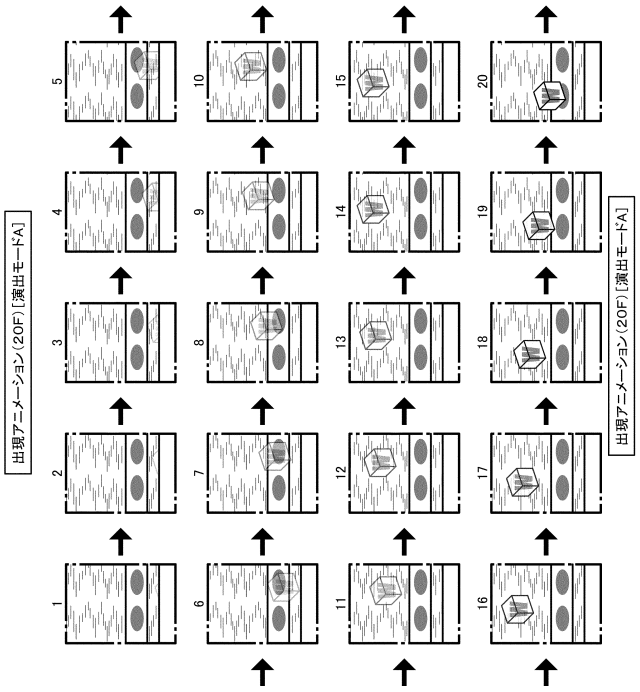
種別		演出モードＡ	演出モードＢ	演出モードＣ	演出モードＤ
保留表示	出現アニメーション表示実行期間	６６０ｍｓ（２０Ｆ）※短縮される場合有り		１６５ｍｓ（５Ｆ）	９９ｍｓ（３Ｆ）
保留表示・アクティブ表示	滞留アニメーション表示実行期間（１周期）	２９７０ｍｓ（９０Ｆ）		非実行	
	シフトアニメーション表示実行期間	３３０ｍｓ（１０Ｆ）			
アクティブ表示	終了アニメーション表示実行期間	１６５ｍｓ（５Ｆ）			

【図５３】

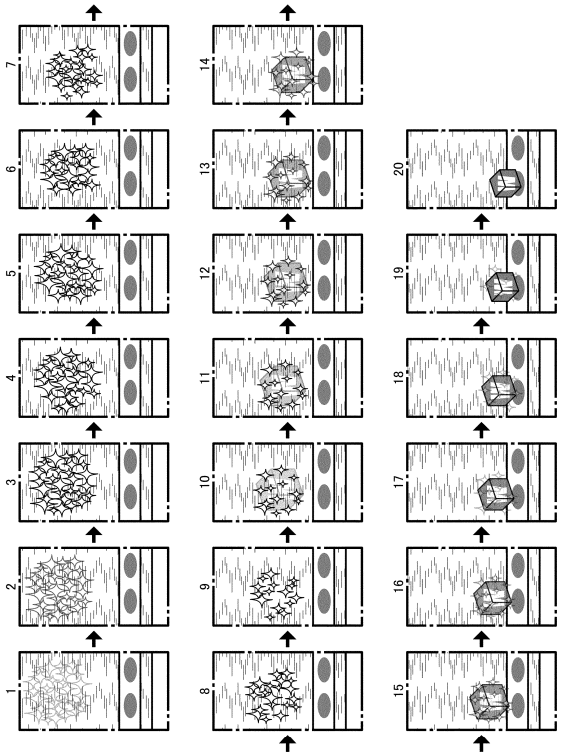
【図５３】



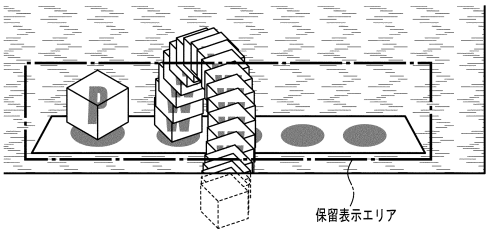
【図５４】
【図５４】



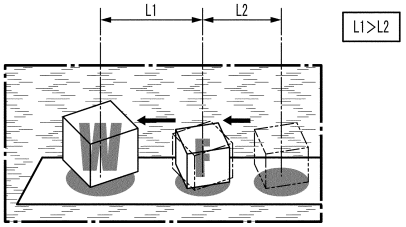
【図５５】
【図５５】



【図５６】
【図５６】

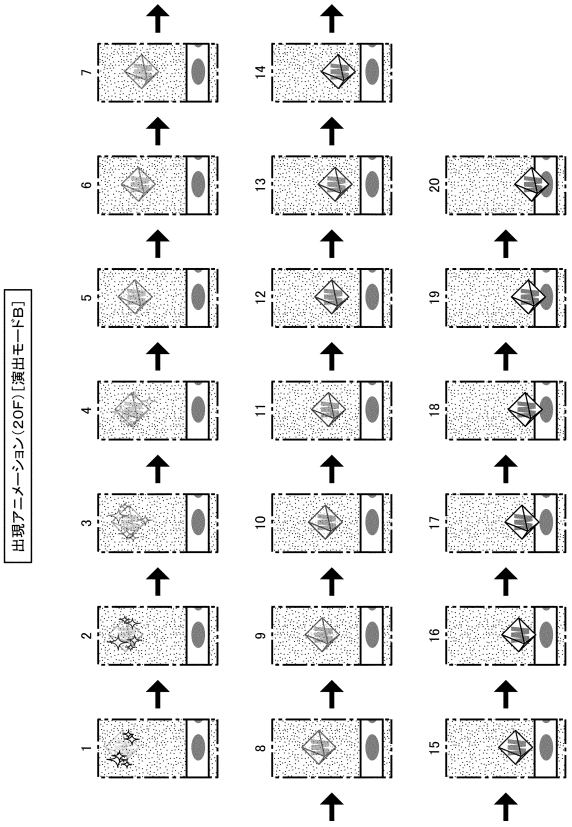


【図５７】
【図５７】



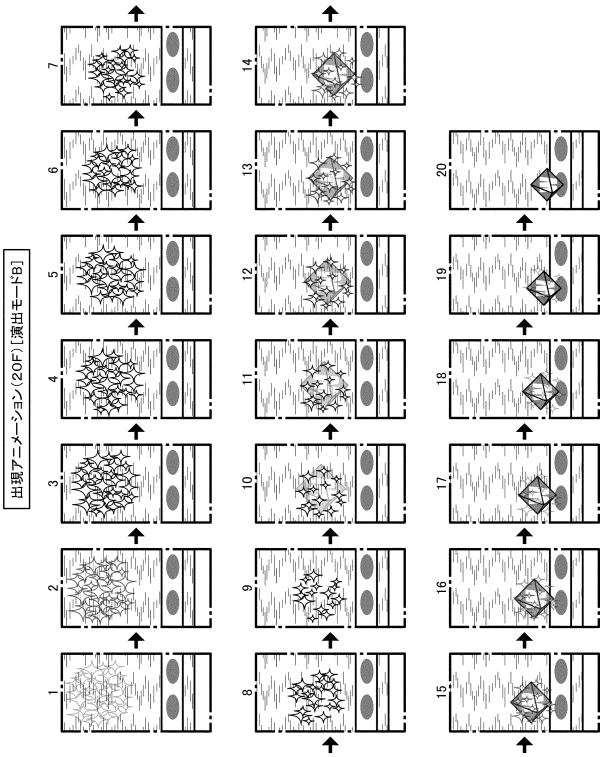
【図５８】

【図５８】



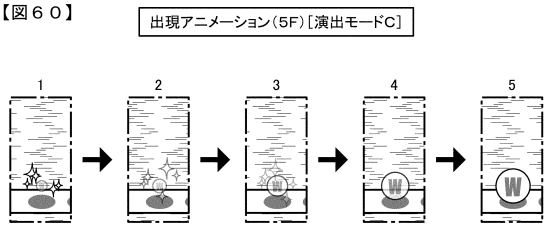
【図５９】

【図５９】



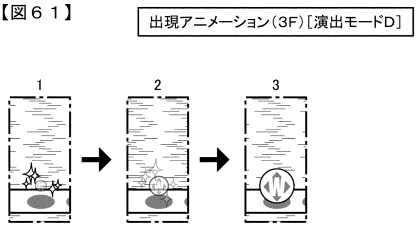
【図６０】

【図６０】



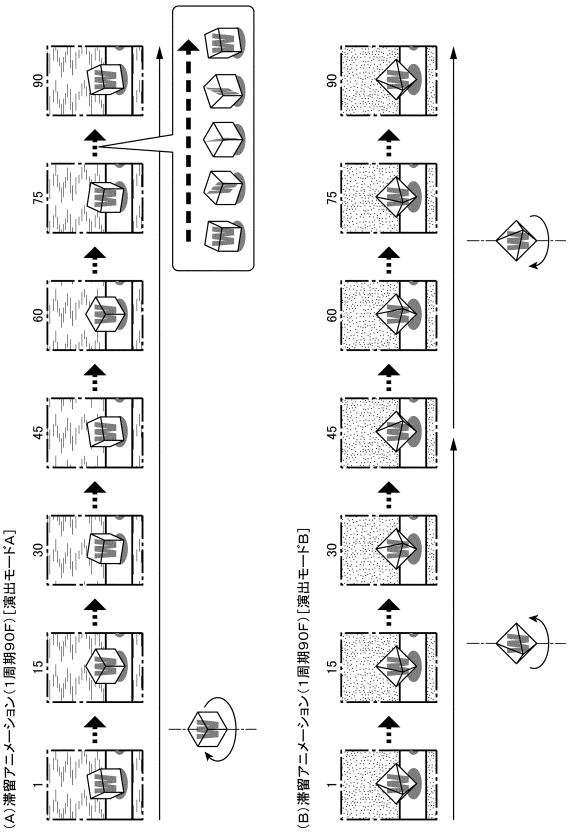
【図６１】

【図６１】



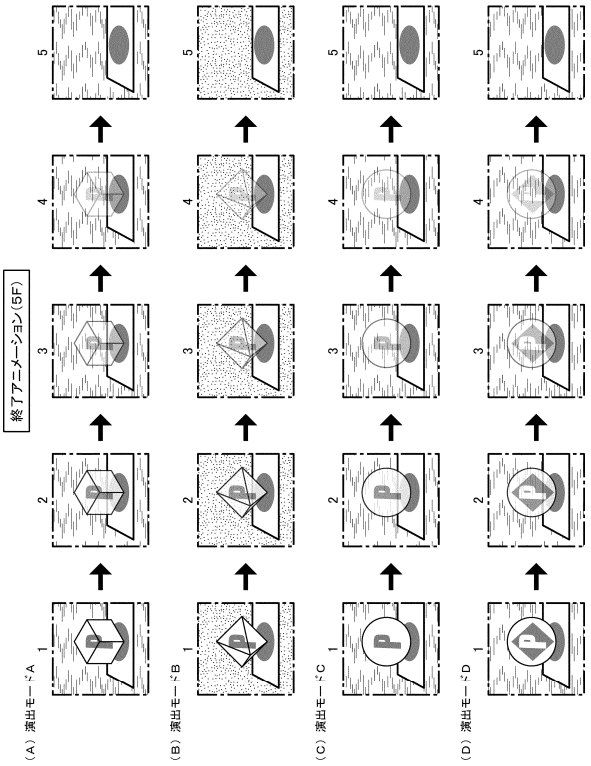
【図６２】

【図６２】



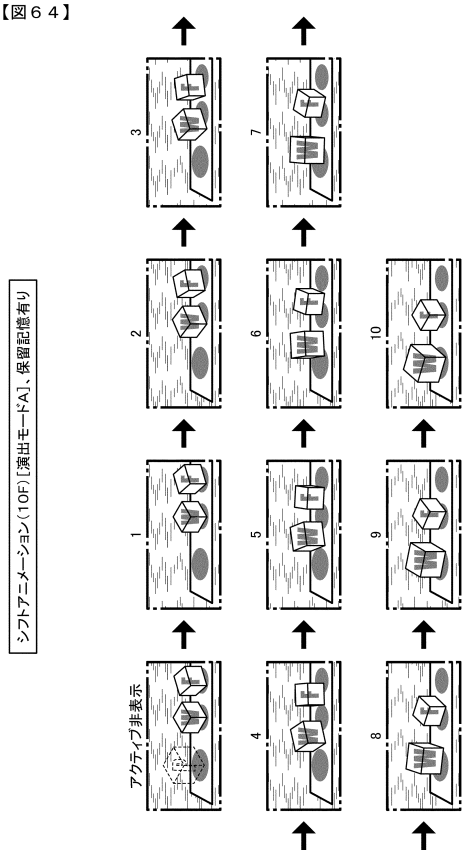
【図６３】

【図６３】



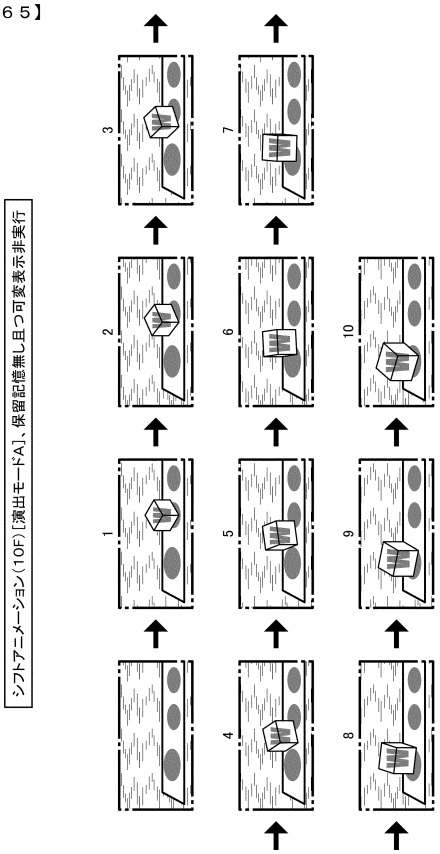
【図６４】

【図６４】



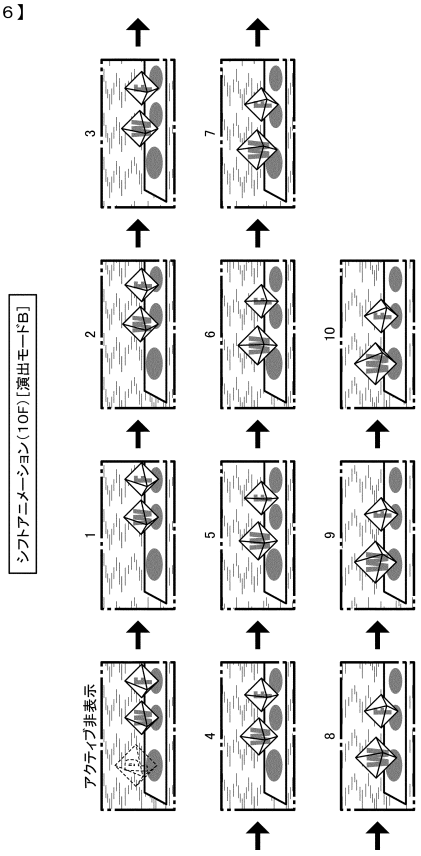
【図６５】

【図６５】



【図６６】

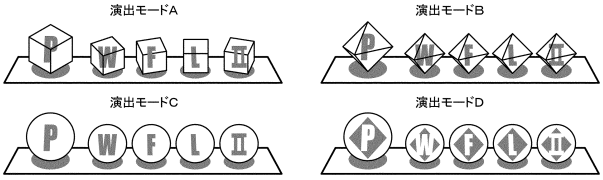
【図６６】



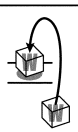
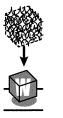
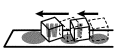
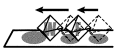
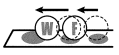
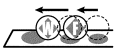
【図６７】

【図６７】

(A)アクティブ表示エリア・保留表示エリア

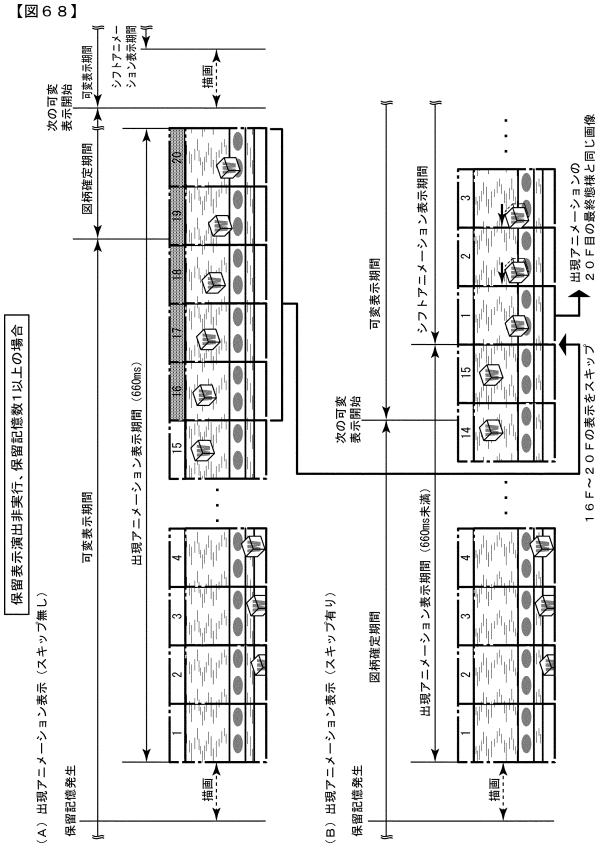


(B)各種アニメーション一覧

種別	演出モードA	演出モードB	演出モードC	演出モードD
出現				
			–	–
滞留			–	–
終了				
シフト				

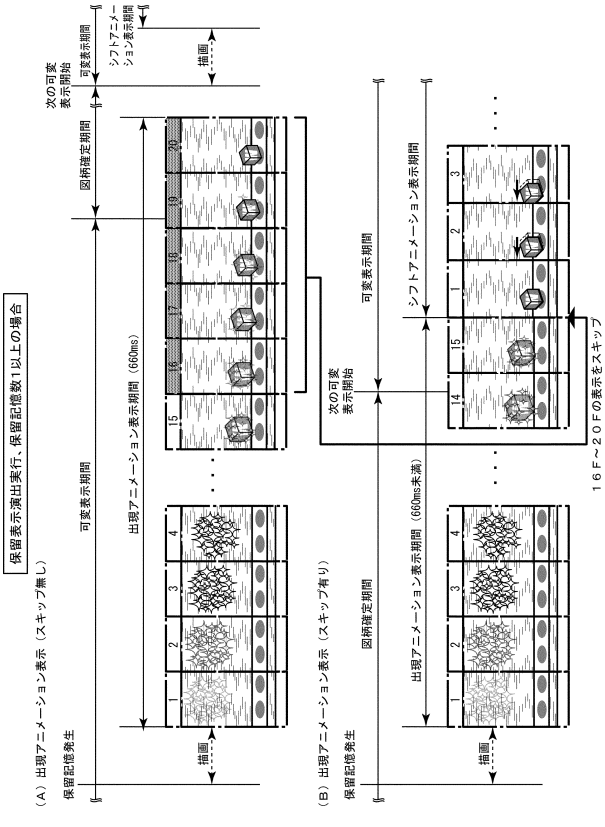
【図６８】

【図６８】



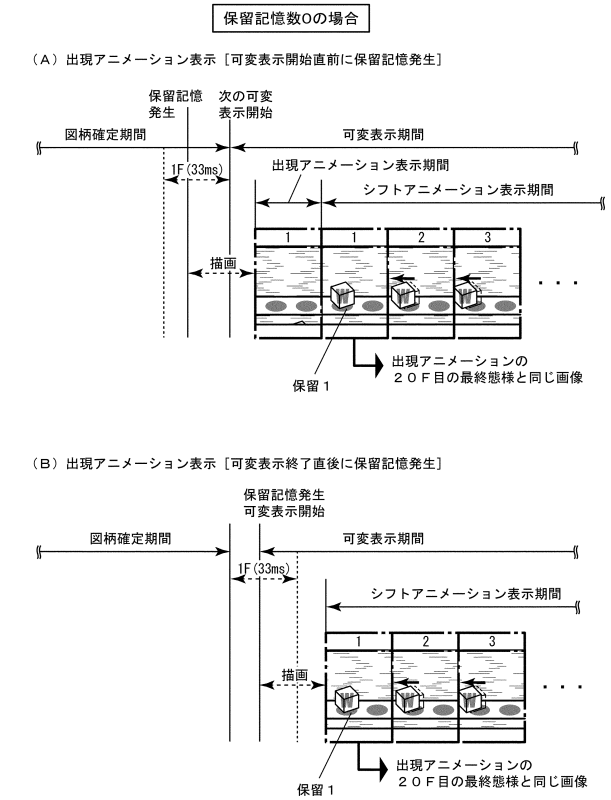
【図６９】

【図６９】



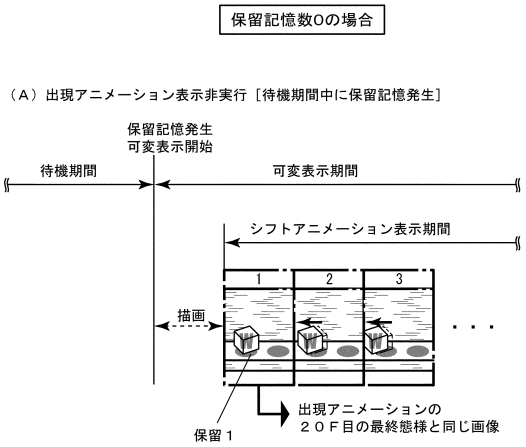
【図７０】

【図７０】



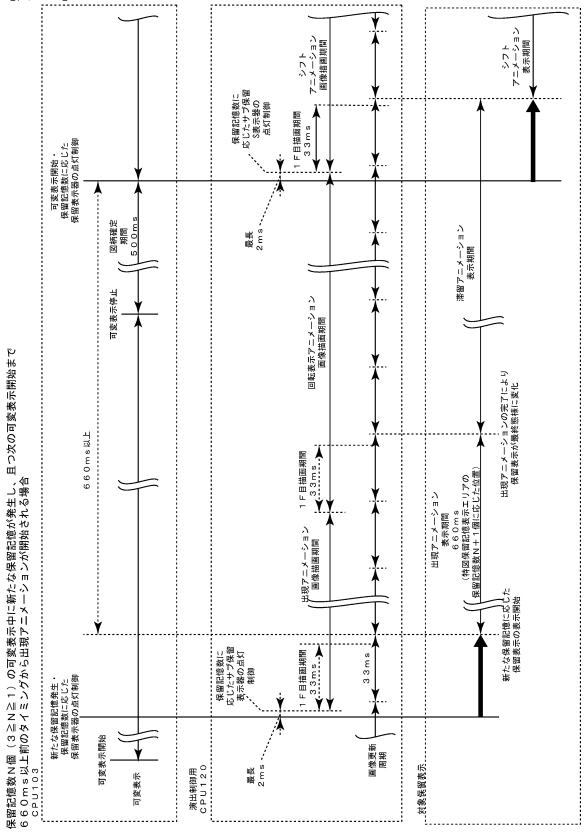
【図７１】

【図７１】



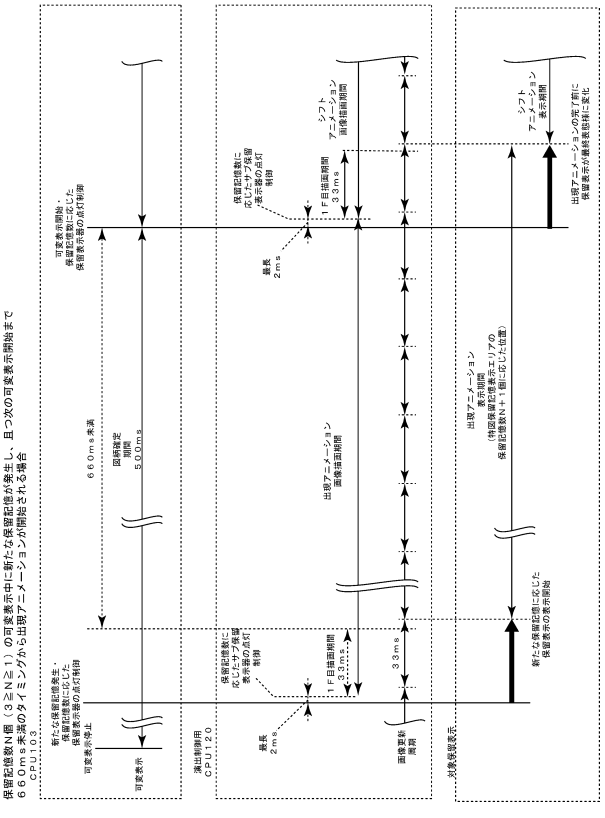
【図７２】

【図７２】

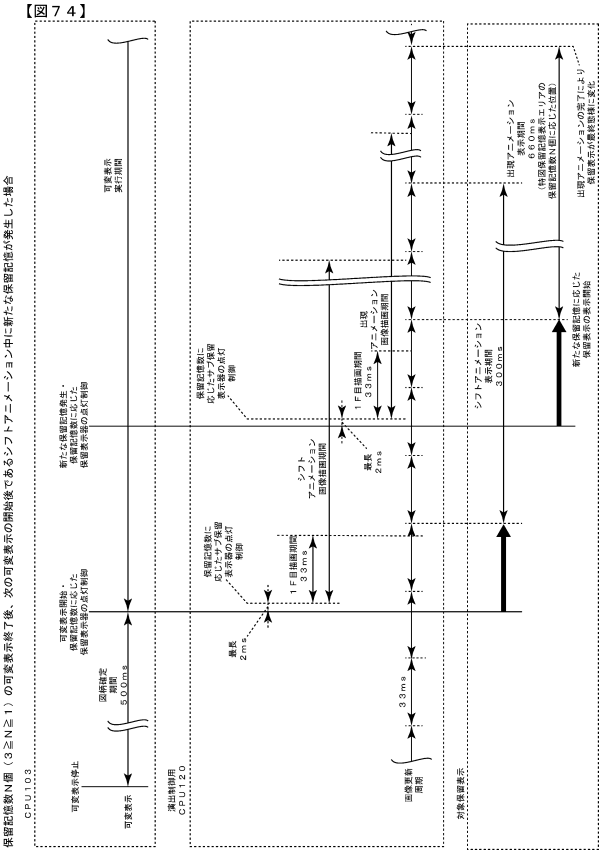


【図７３】

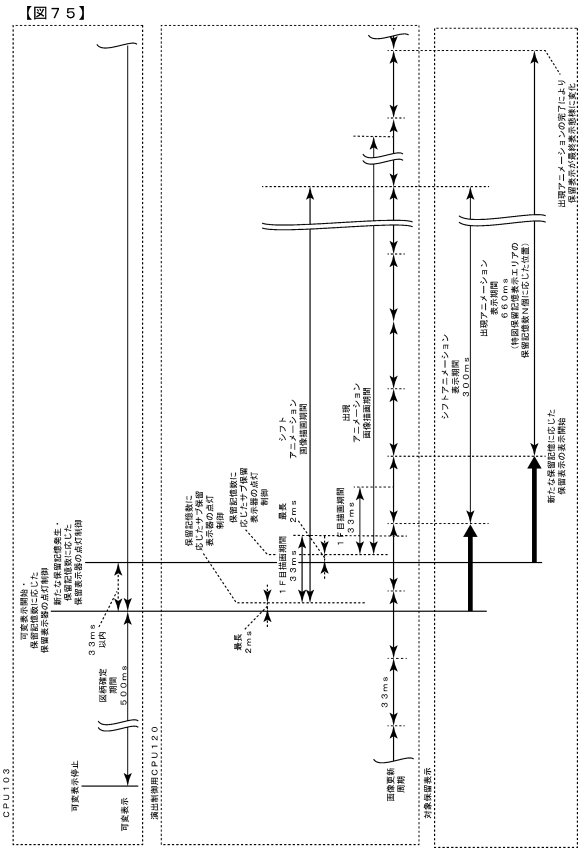
【図７３】



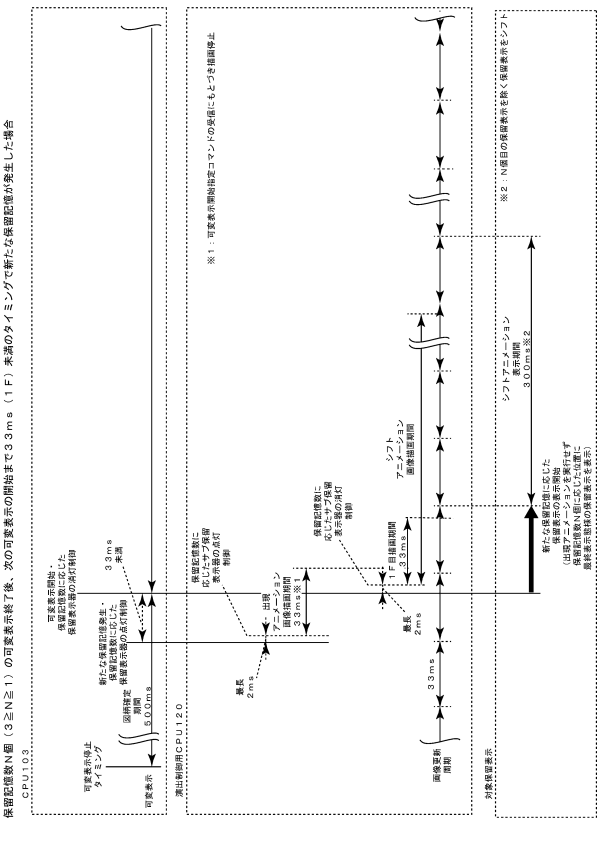
【図７４】



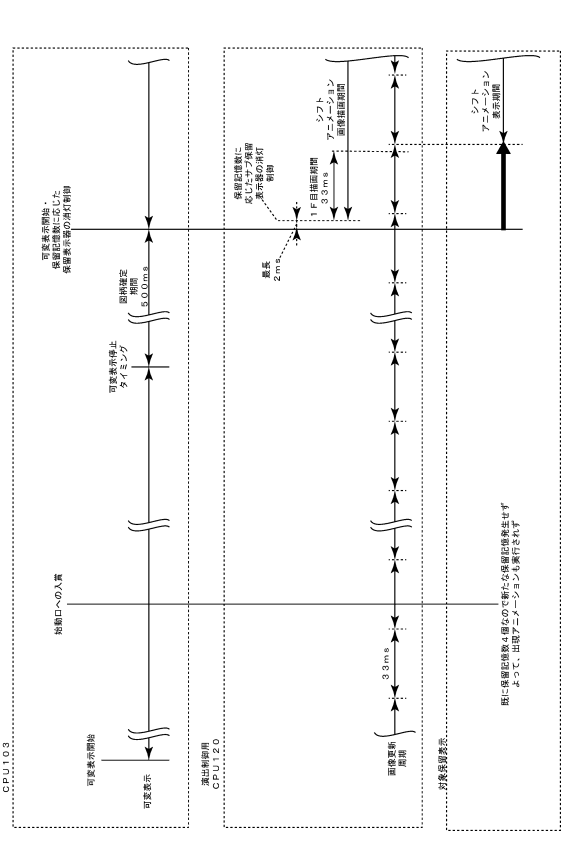
【図７５】



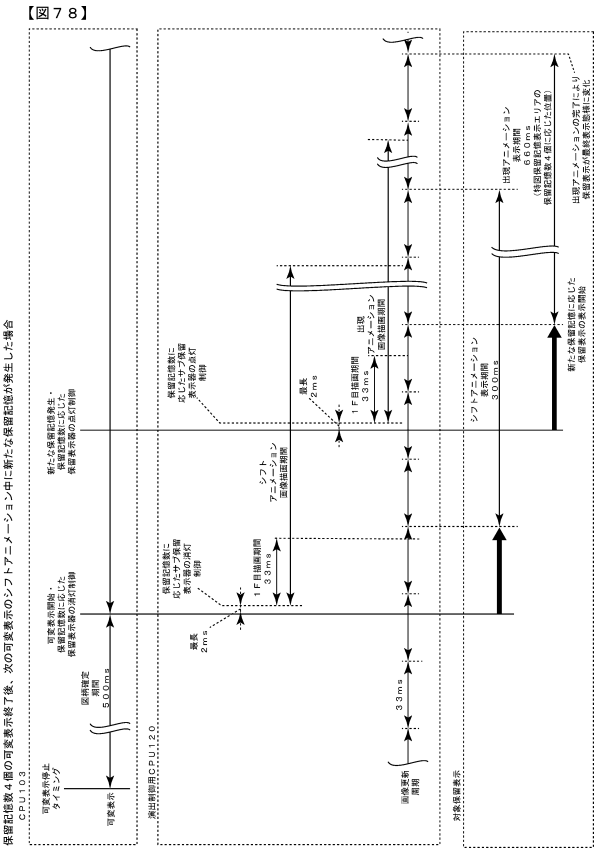
【図７６】



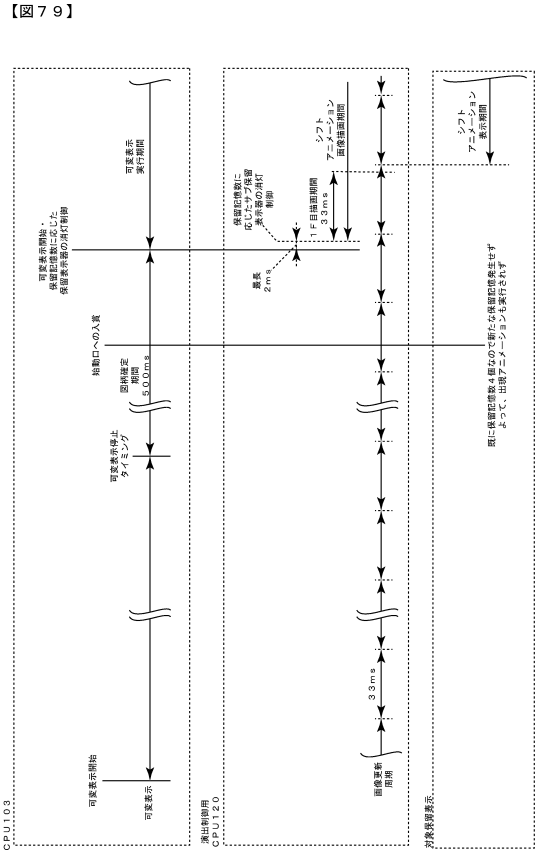
【図７７】



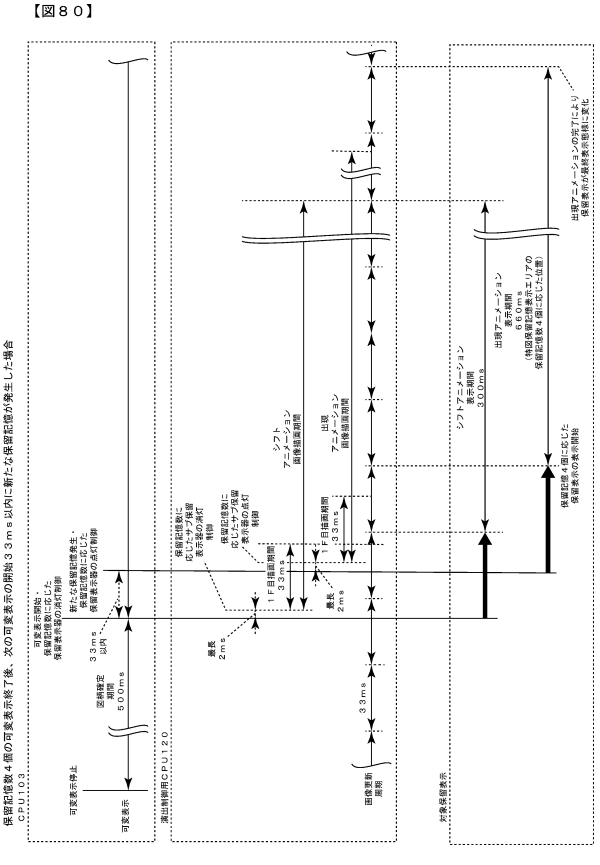
【図７８】



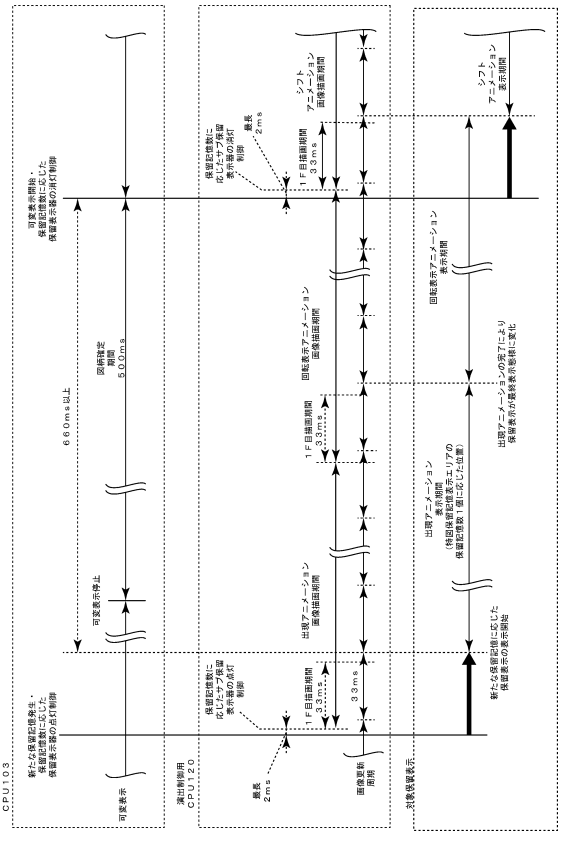
【図７９】



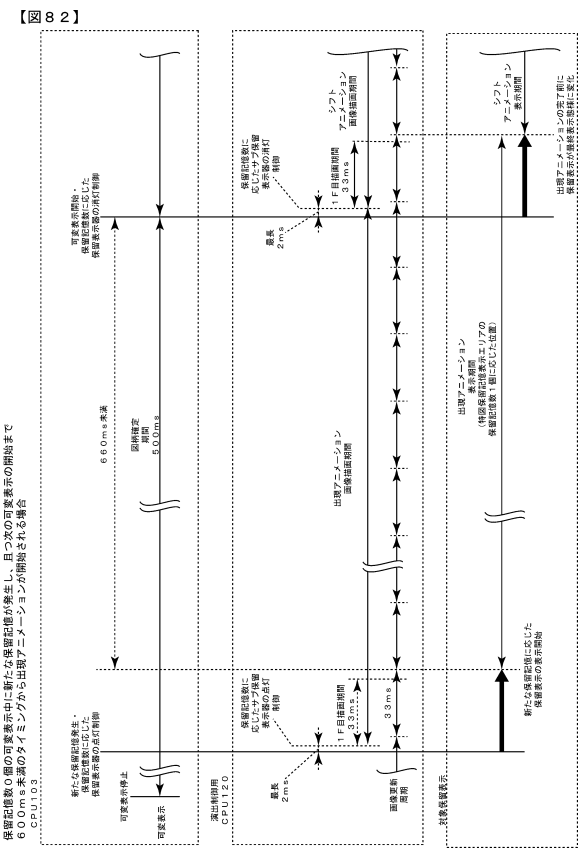
【図８０】



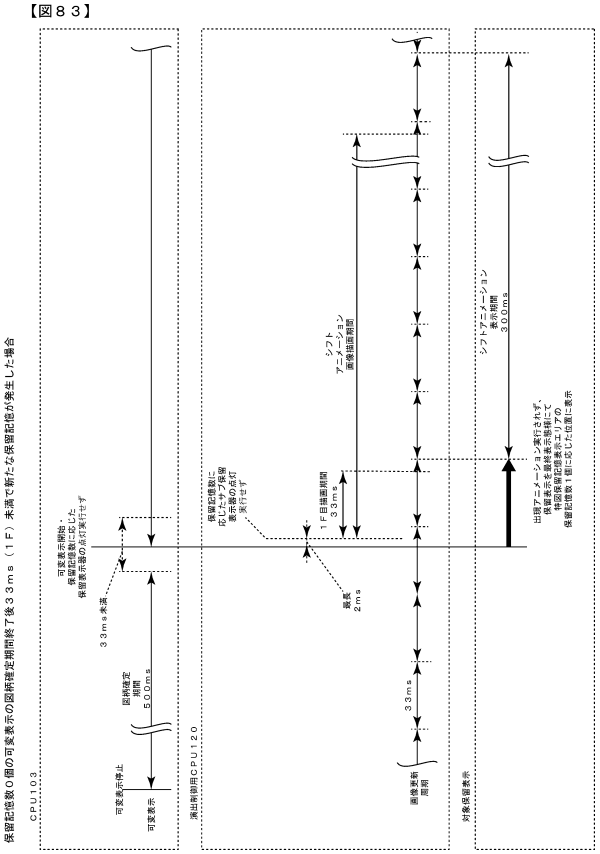
【図８１】



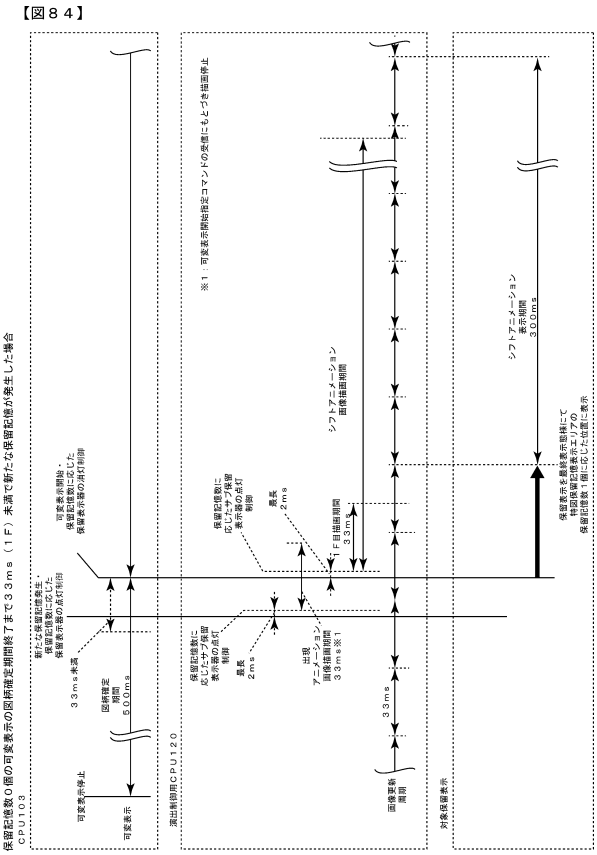
【図８２】



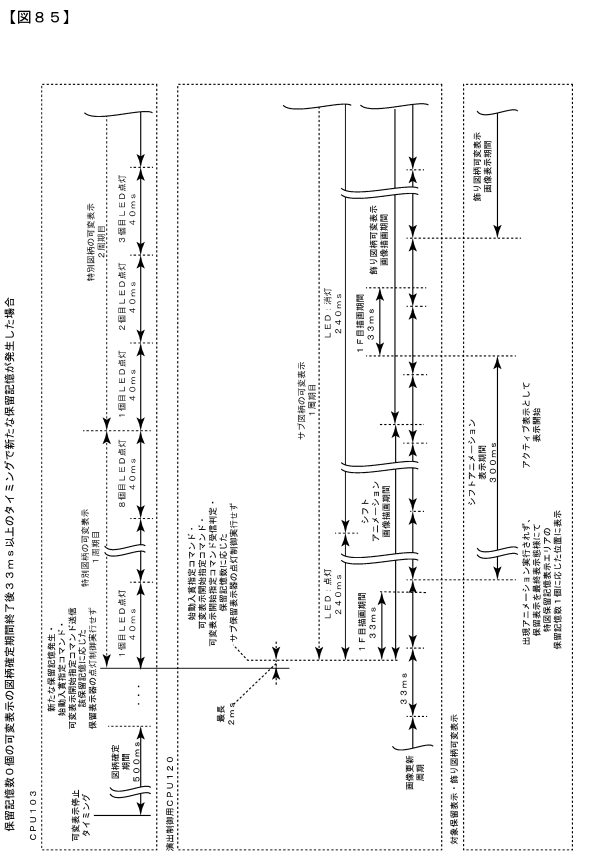
【図８３】



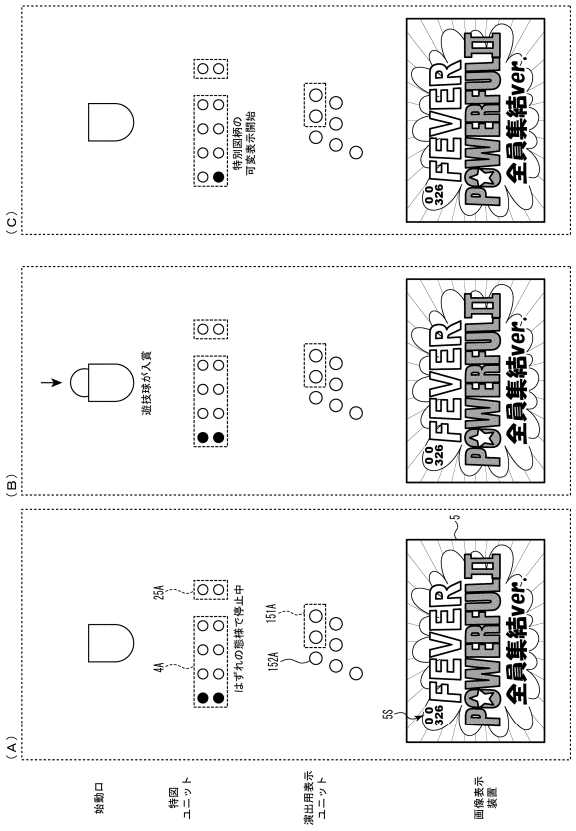
【図８４】



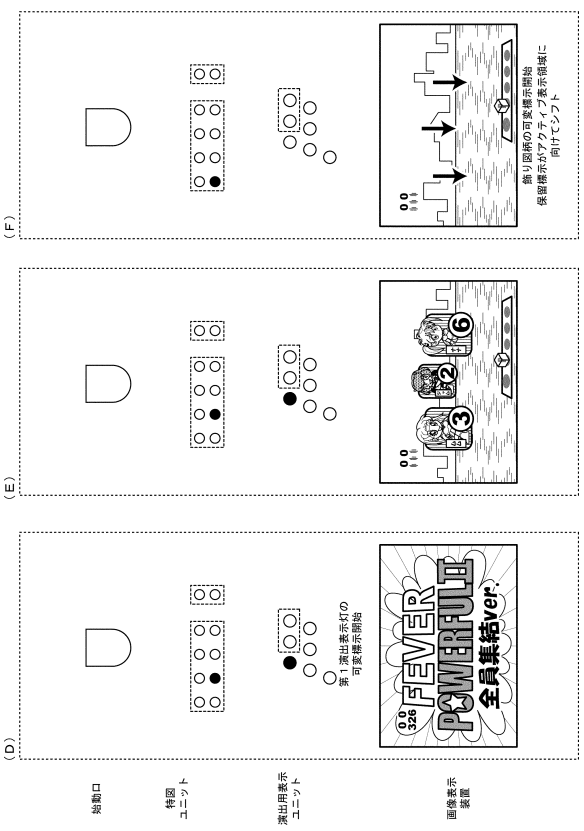
【図８５】



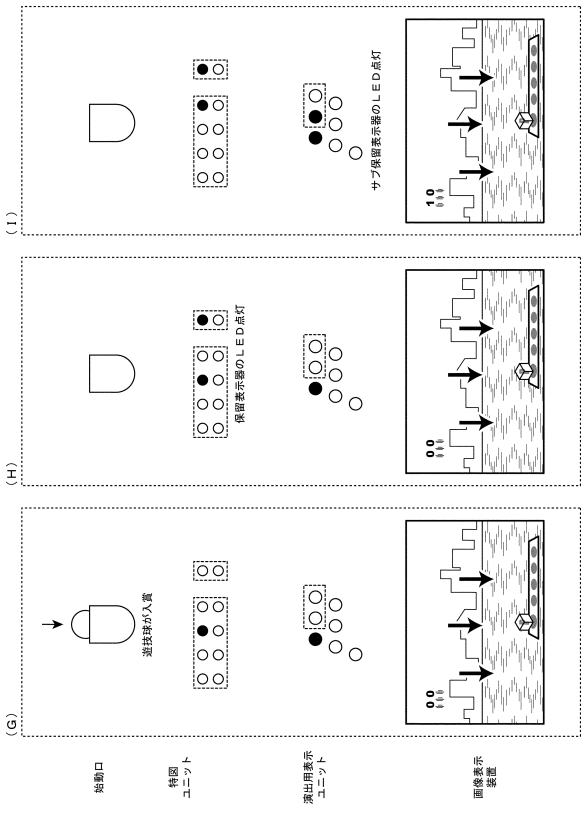
【図８６】



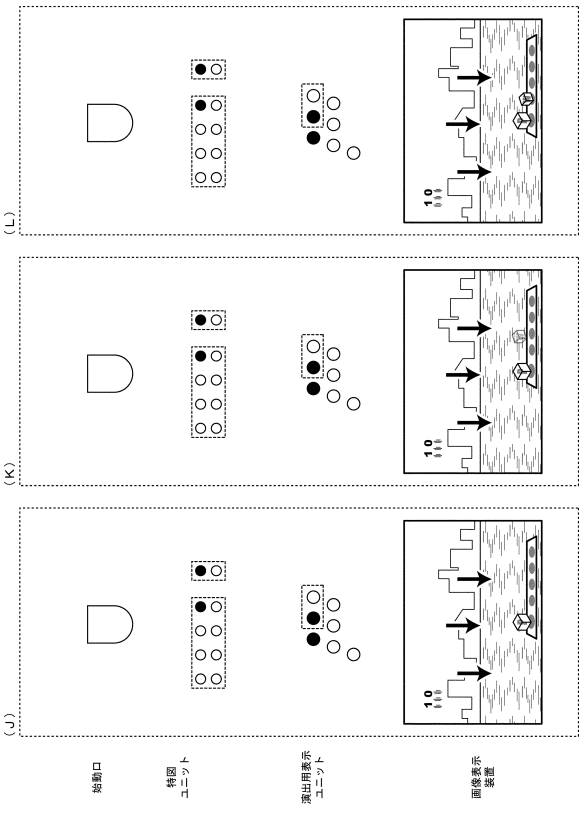
【図８７】



【図８８】

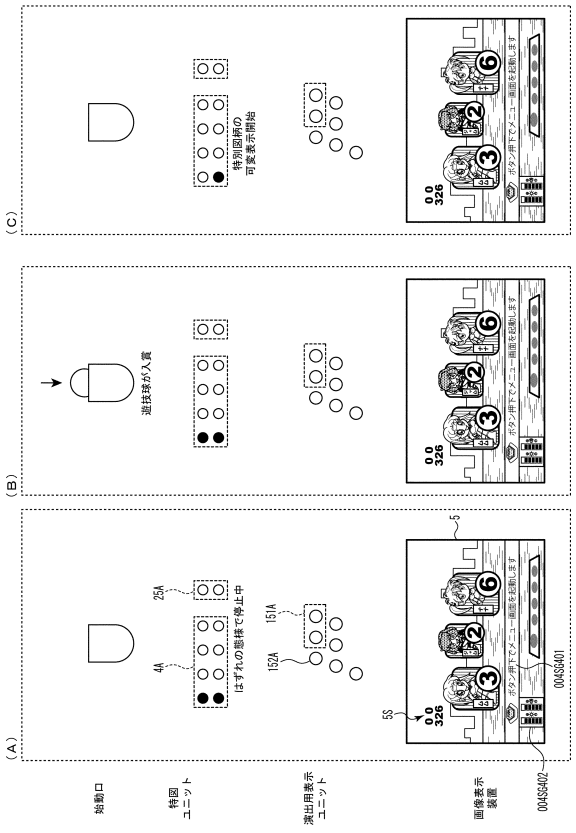


【図８９】



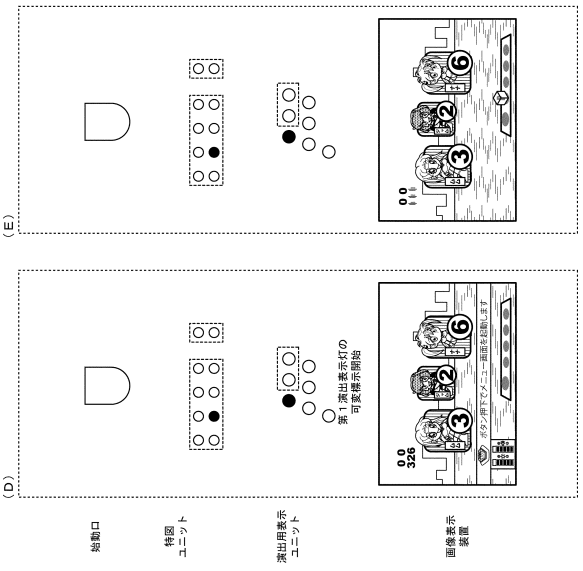
【図９０】

【図９０】



【図９１】

【図９１】



【図９２】

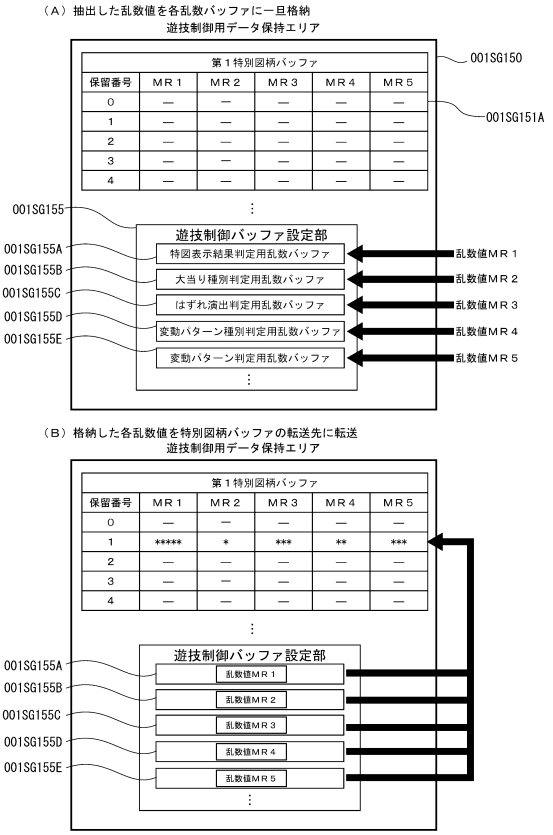
【図９２】

各演出の比較

演出名	実行可能演出モード				開始契機	実行期間	演出中断の有無
	A	B	C	D			
保留変化演出	○	○	○	○	保留記憶発生	保留記憶の発生から先読み対象の可変表示停止タイミングまで	無し
入賞時フラッシュ演出	○	○	○	○		保留記憶の発生から先読み対象の可変表示のリーチタイミングまで	無し
ボタン振動演出	○	○	○	○		保留記憶の発生から所定期間（例えば，３０００ｍｓ）経過まで	無し
保留出現アニメーション	○	○	○	○		保留記憶の発生から最長６００ｍｓ	有り（可変表示開始コマンドの受信契機）

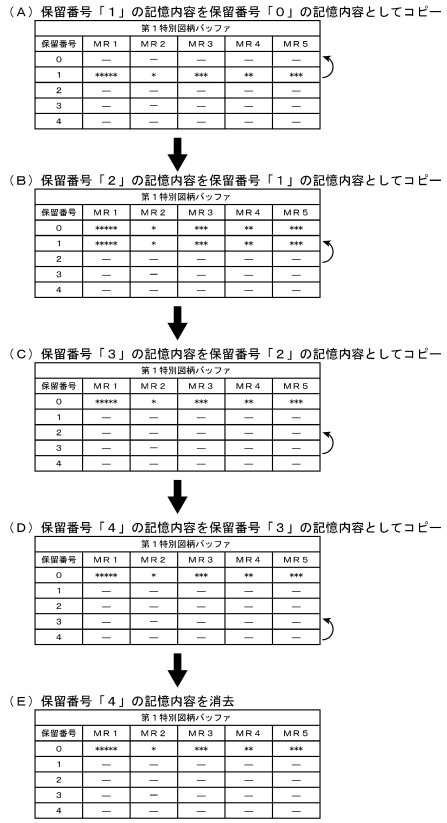
【図９３】

【図９３】



【図９４】

【図９４】

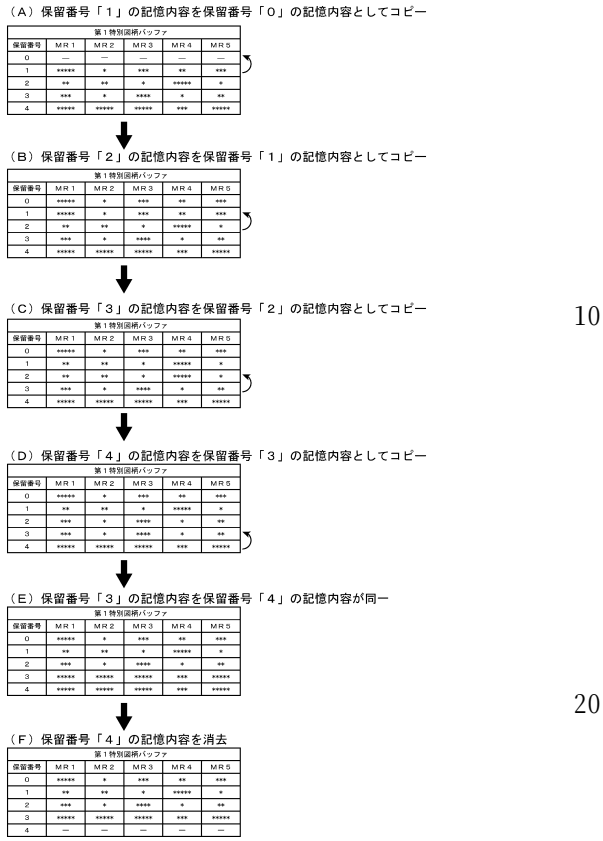


第１特別図柄バッファ

保留番号	ＭＲ１	ＭＲ２	ＭＲ３	ＭＲ４	ＭＲ５
０	―	―	―	―	―
１	*****	*	***	**	***
２	―	―	―	―	―
３	―	―	―	―	―
４	―	―	―	―	―

【図９５】

【図９５】

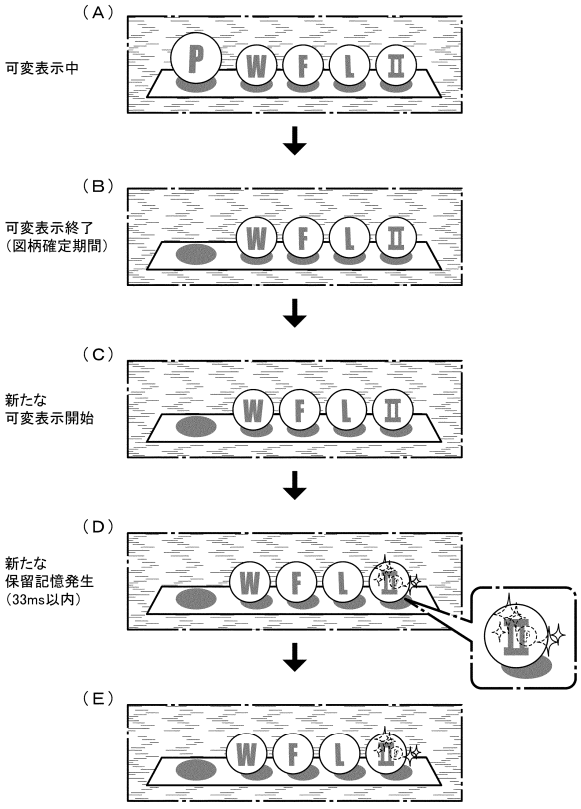


第１特別図柄バッファ

保留番号	ＭＲ１	ＭＲ２	ＭＲ３	ＭＲ４	ＭＲ５
０	*****	*	***	**	***
１	**	**	*	*****	*
２	***	*	****	*	**
３	*****	*****	*****	***	*****
４	―	―	―	―	―

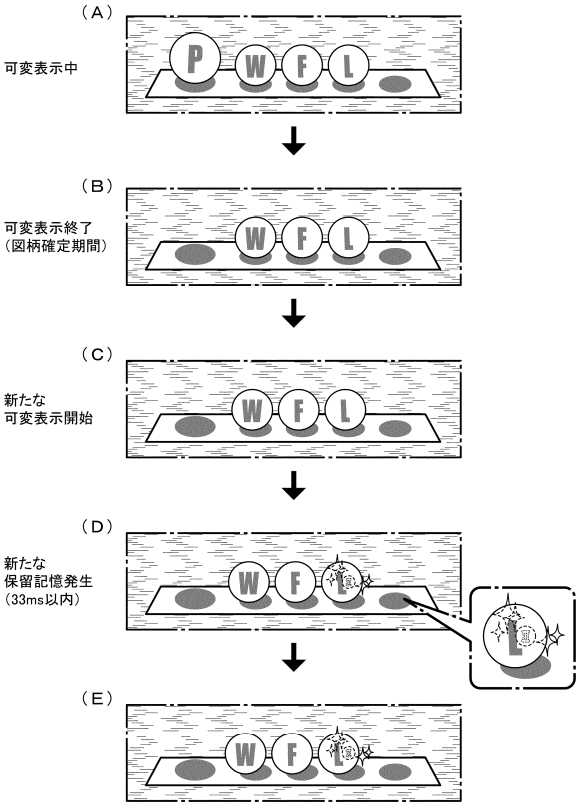
【図９６】

【図９６】



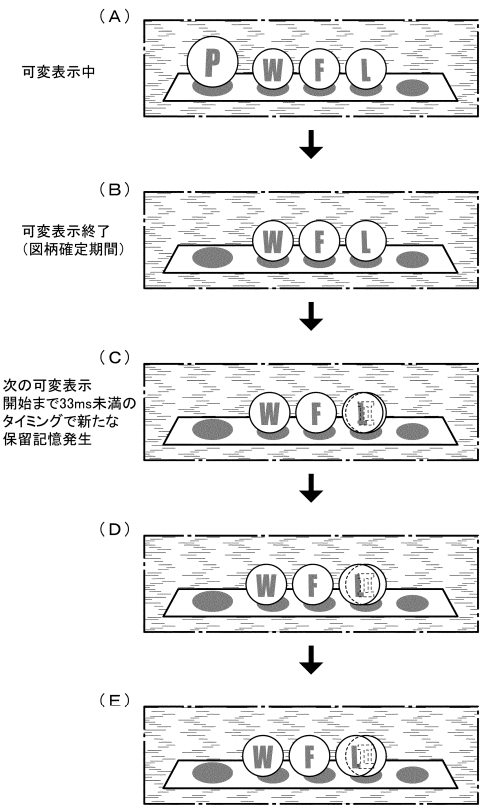
【図９７】

【図９７】



【図９８】

【図９８】



【図９９】

【図９９】変形例

保留記憶数Ｎ個で可変表示が実行されている際に保留記憶が連続発生した場合

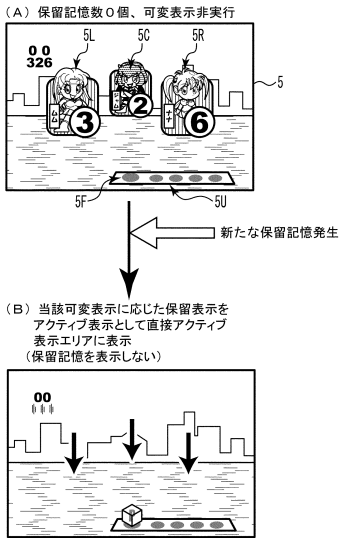
保留記憶数発生タイミング		保留表示の表示態様	
１個目	２個目		
可変表示終了間際※１	可変表示終了間際※１	１個目	保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化
		２個目	保留記憶数Ｎ＋２個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化
可変表示開始直後※２	可変表示開始直後※２	１個目	保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化
		２個目	保留記憶数Ｎ＋２個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化
可変表示終了間際※１	次の可変表示開始後	１個目	保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化
		２個目	保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化。

※１：保留表示の出現アニメーション開始タイミングが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ未満のタイミング

※２：保留表示の出現アニメーション開始タイミングが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ以上のタイミング

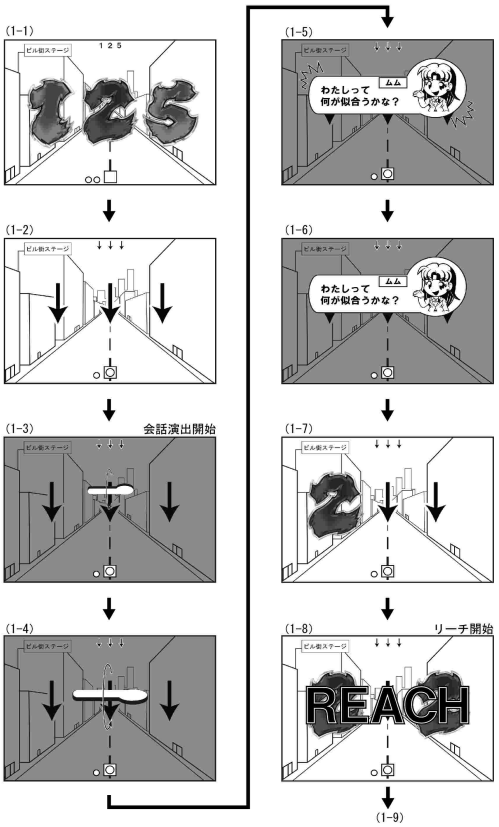
【図１００】

【図１００】変形例

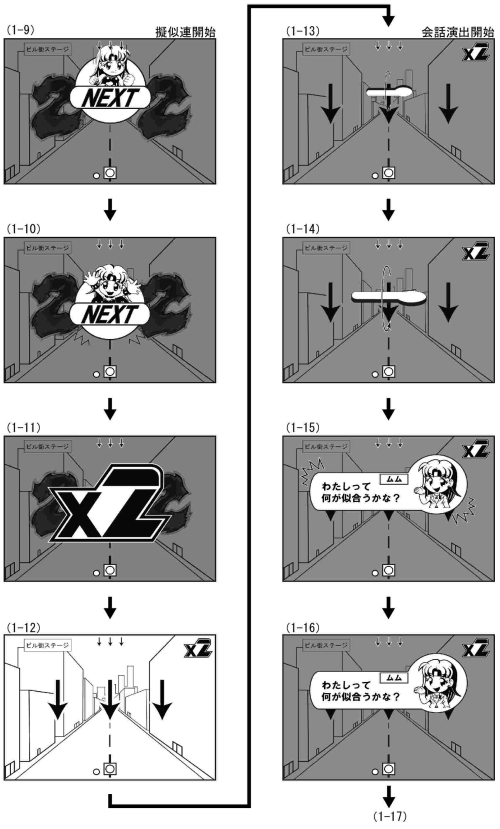


【図１０１】

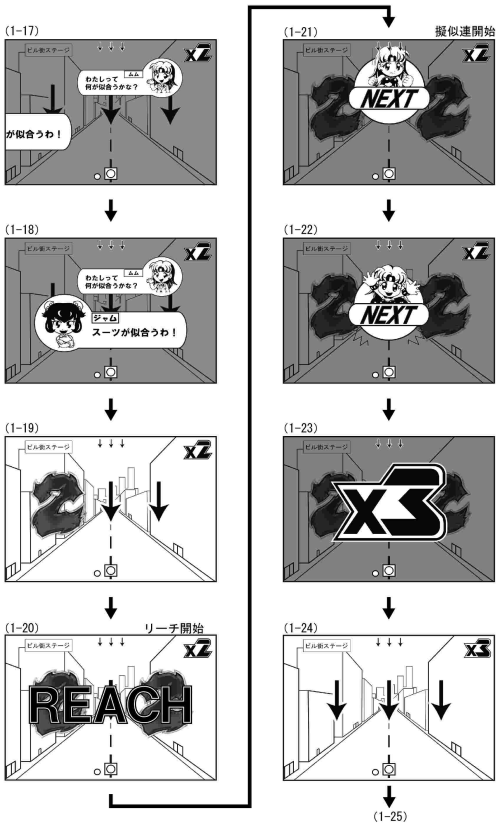
【図１０１】



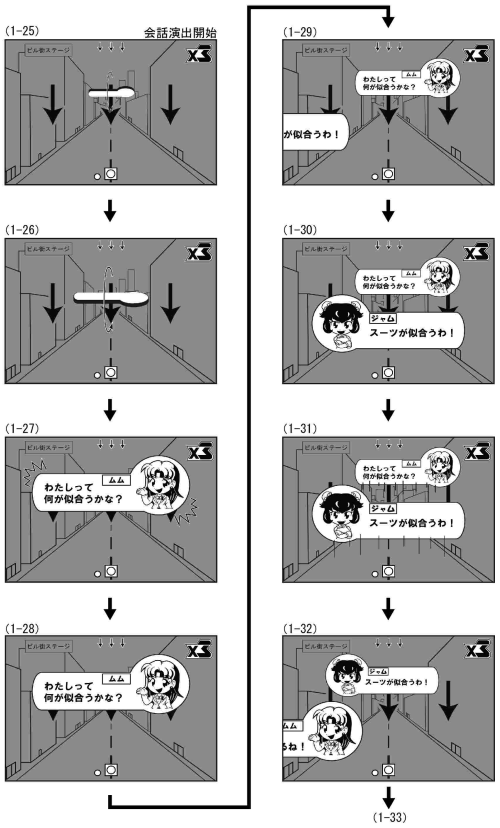
【図１０２】
【図１０２】



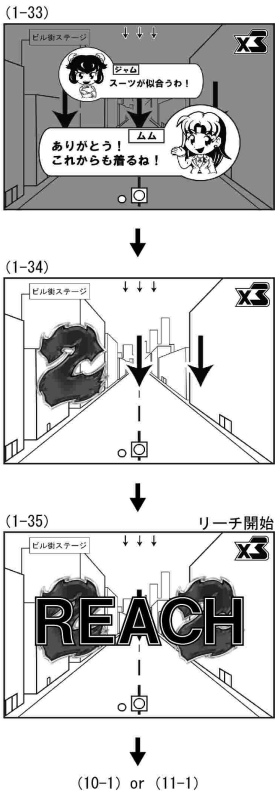
【図１０３】
【図１０３】



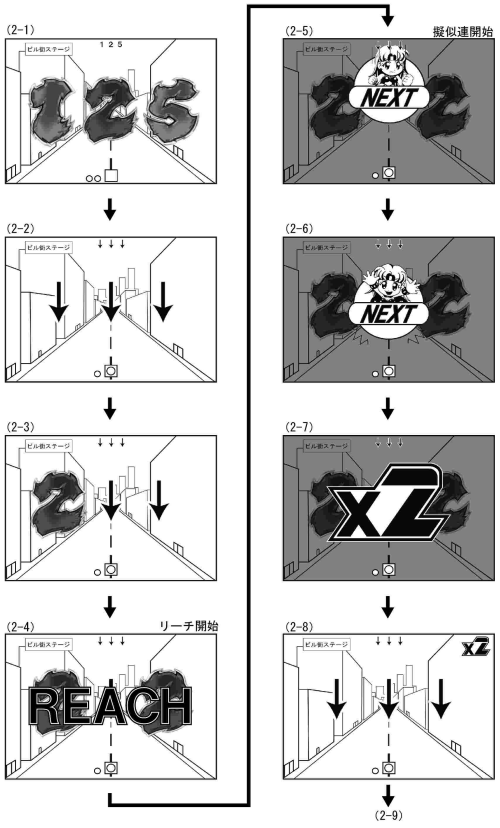
【図１０４】
【図１０４】



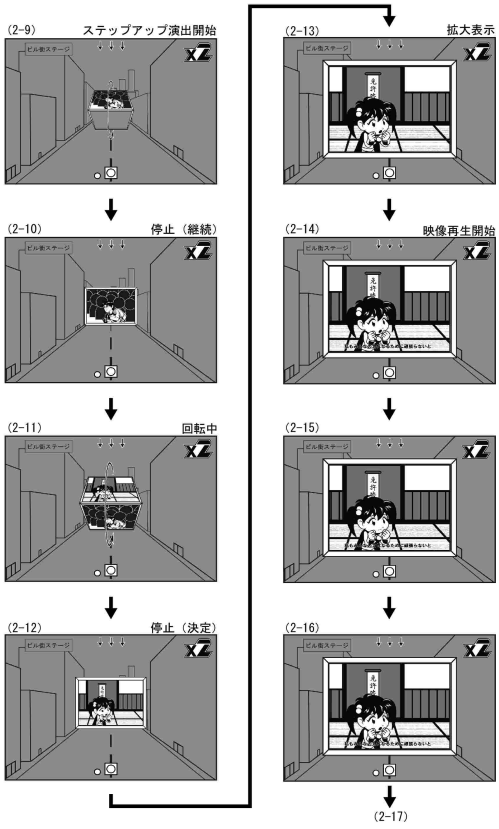
【図１０５】
【図１０５】



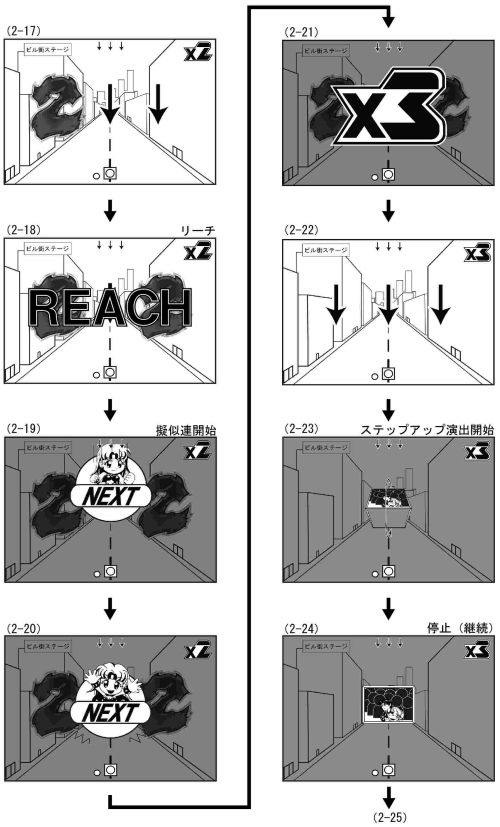
【図１０６】
【図１０６】



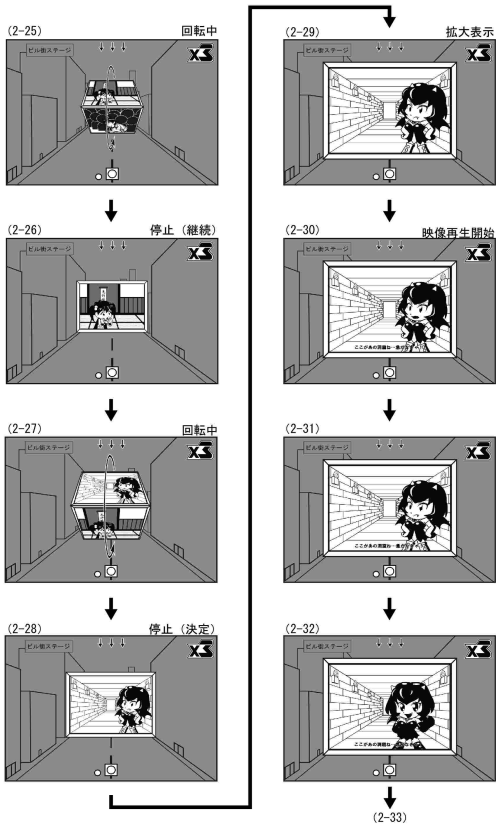
【図１０７】
【図１０７】



【図１０８】
【図１０８】

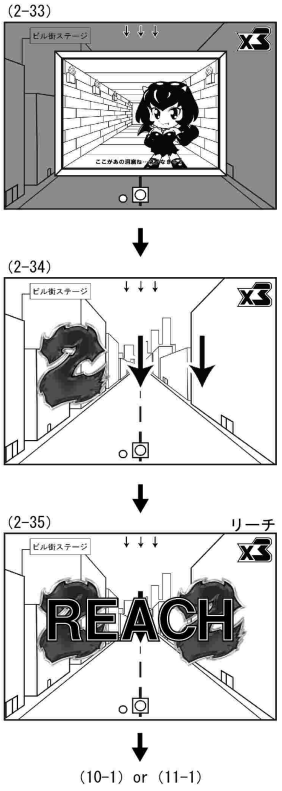


【図１０９】
【図１０９】



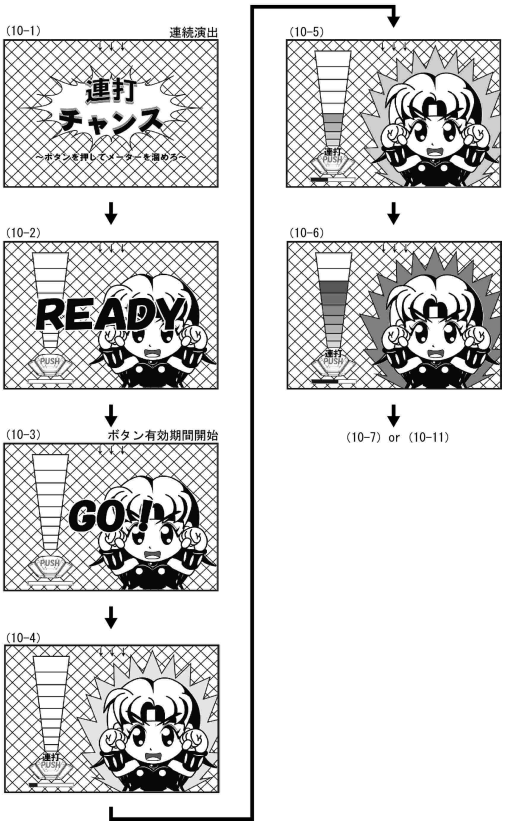
【図１１０】

【図１１０】



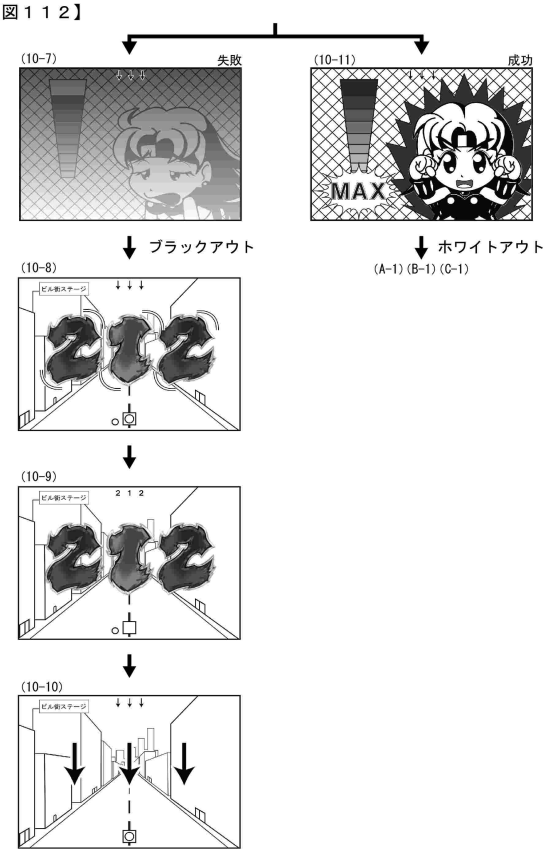
【図１１１】

【図１１１】



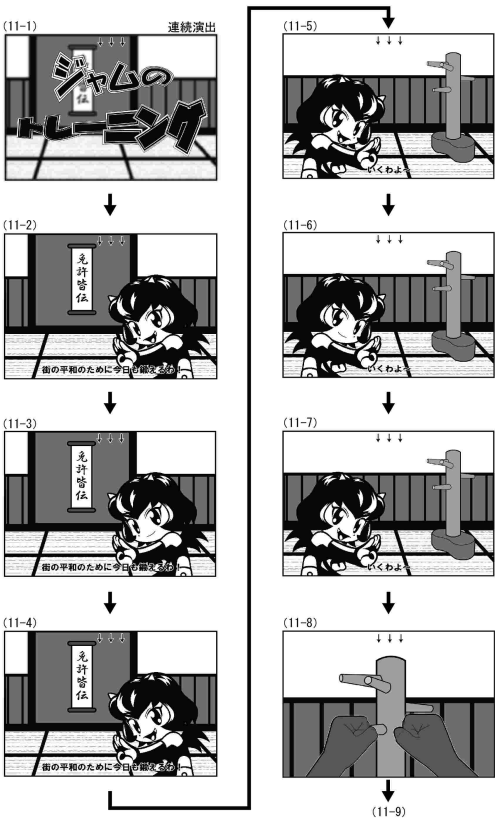
【図１１２】

【図１１２】

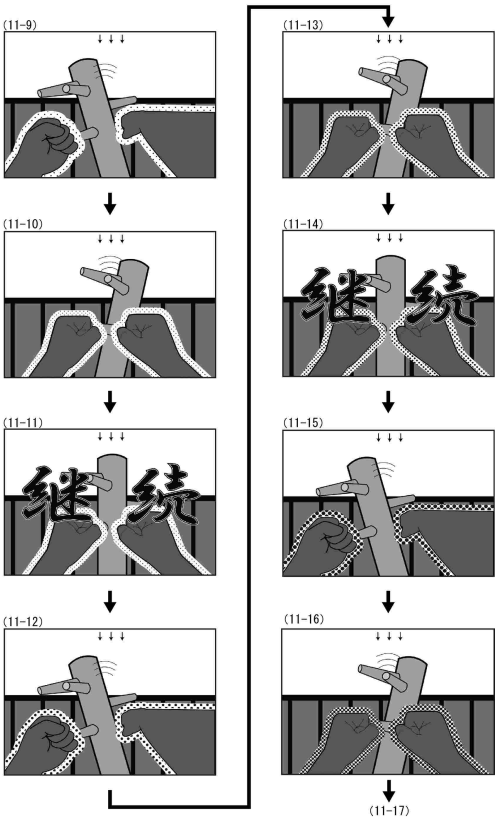


【図１１３】

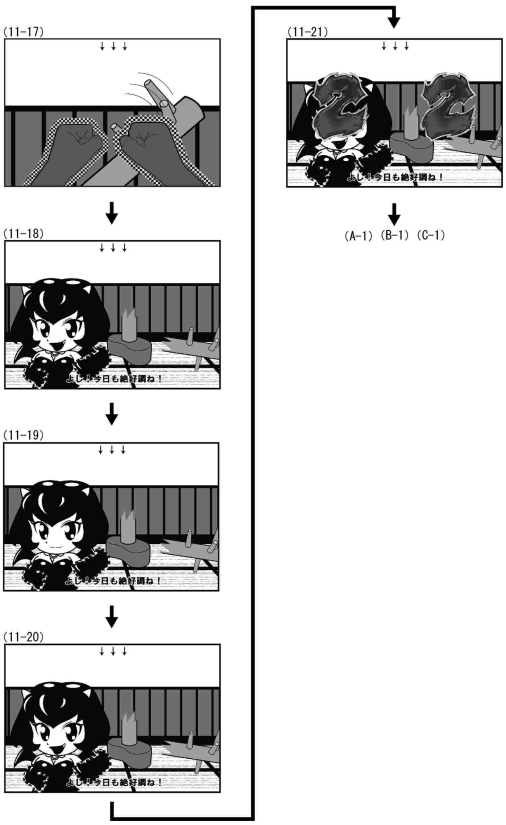
【図１１３】



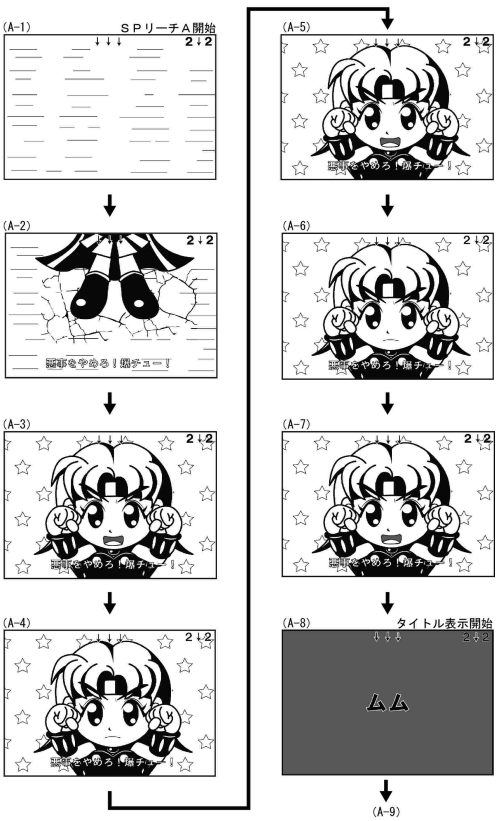
【図１１４】
【図１１４】



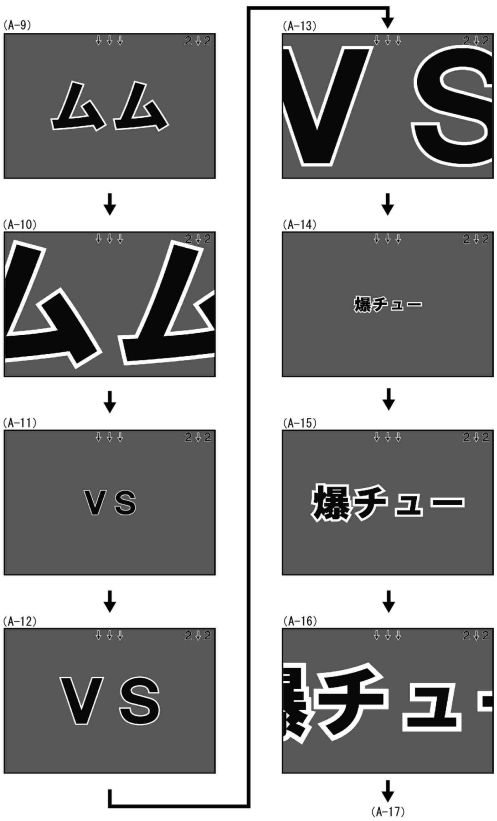
【図１１５】
【図１１５】



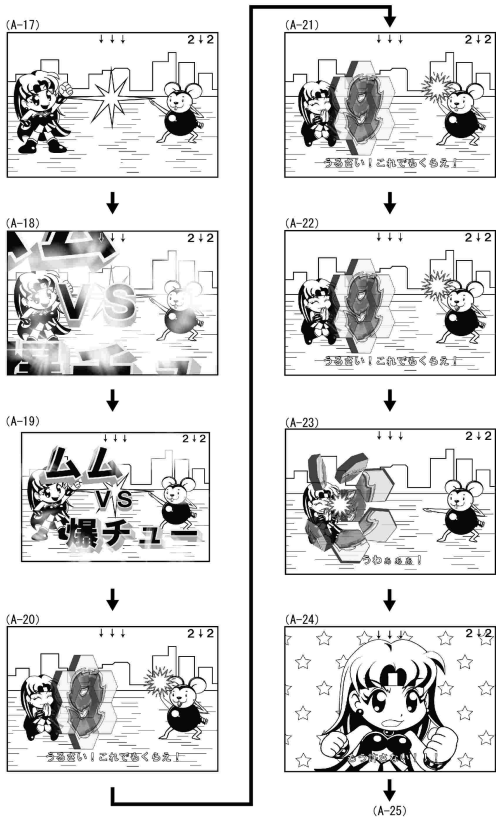
【図１１６】
【図１１６】



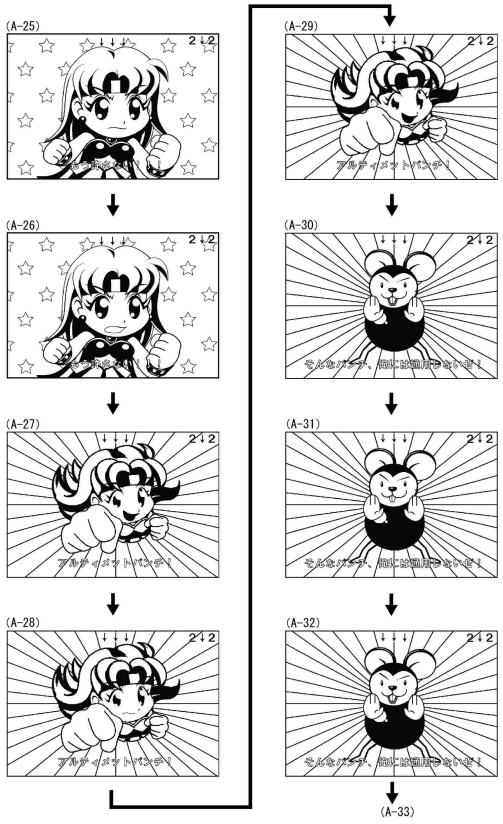
【図１１７】
【図１１７】



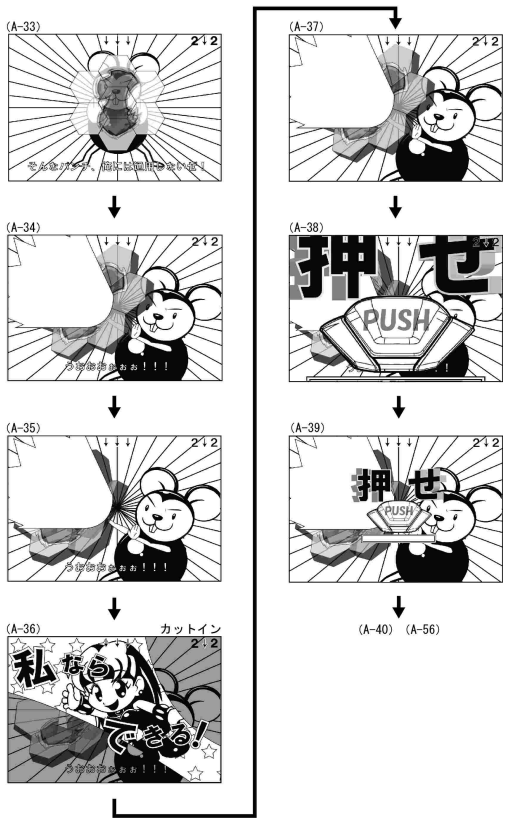
【図１１８】
【図１１８】



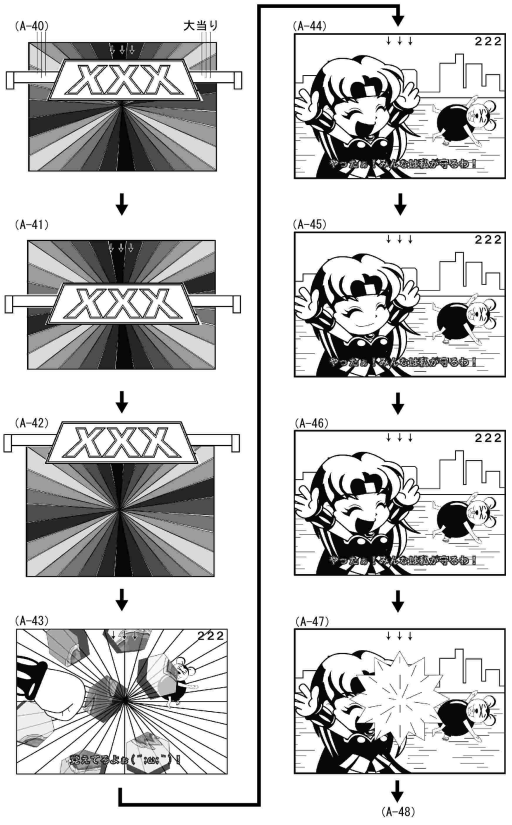
【図１１９】
【図１１９】



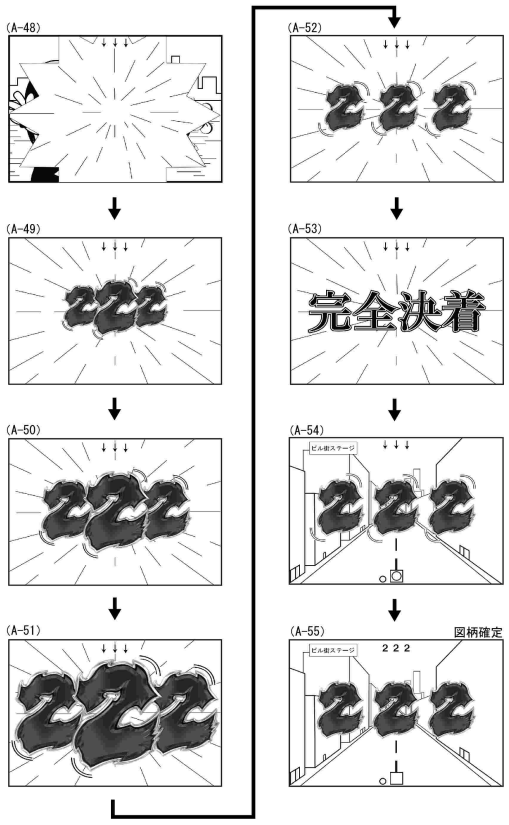
【図１２０】
【図１２０】



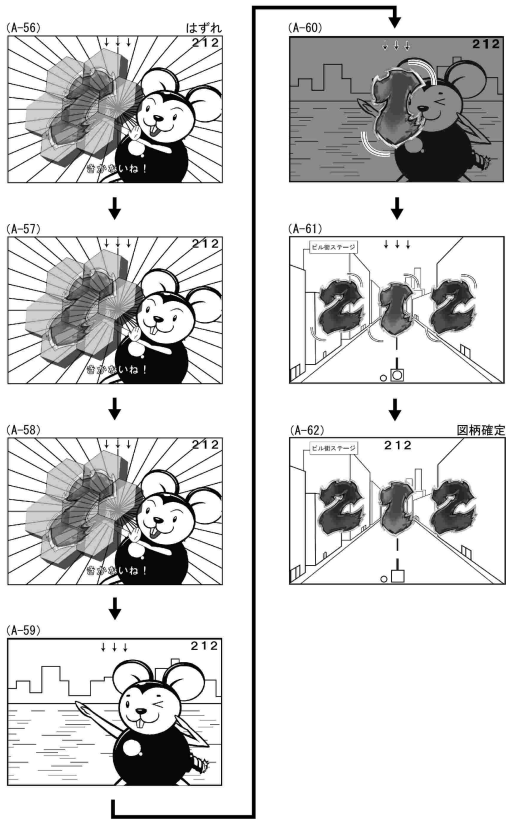
【図１２１】
【図１２１】



【図１２２】
【図１２２】

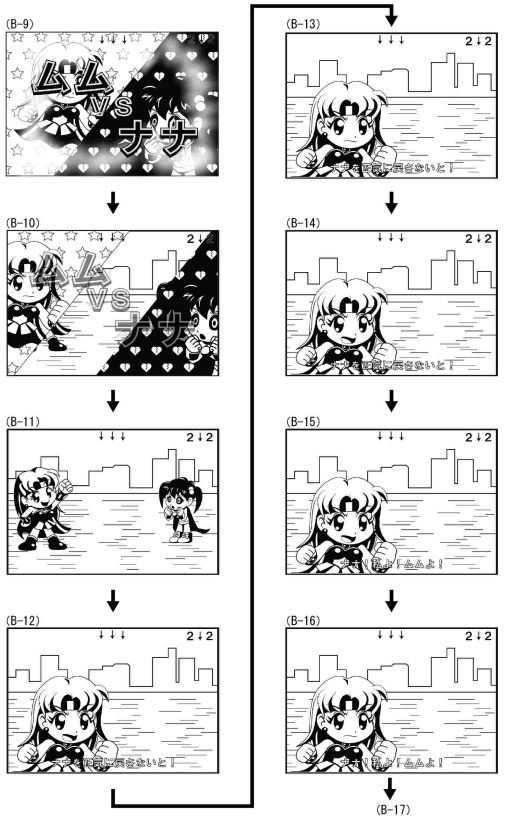


【図１２３】
【図１２３】



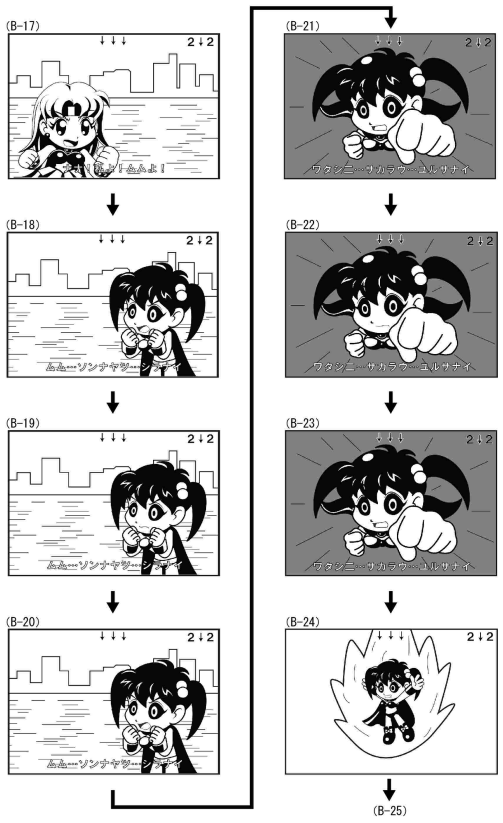
【図１２４】
【図１２４】

【図１２５】
【図１２５】



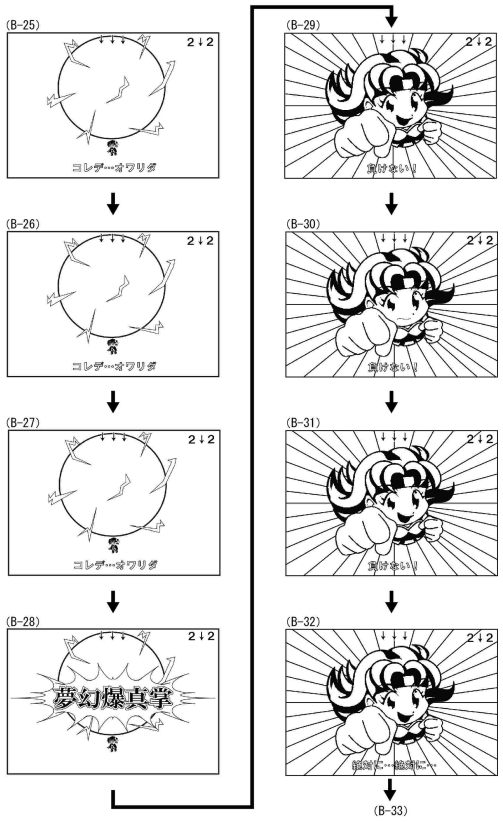
【図１２６】

【図１２６】



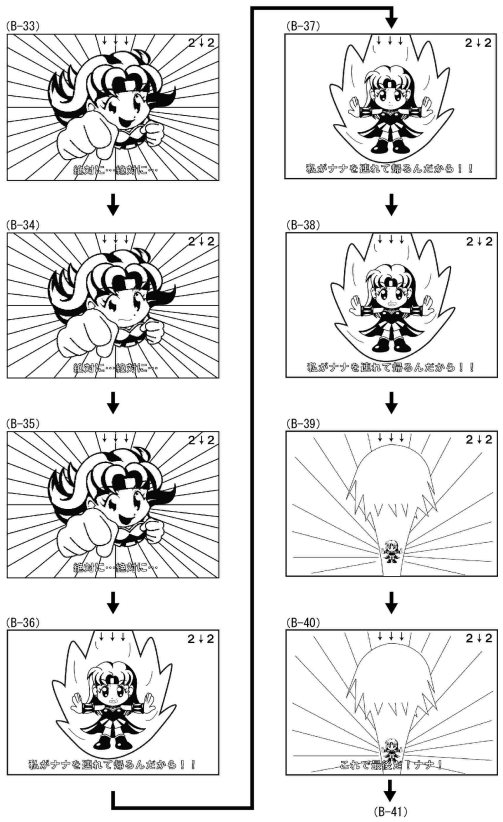
【図１２７】

【図１２７】



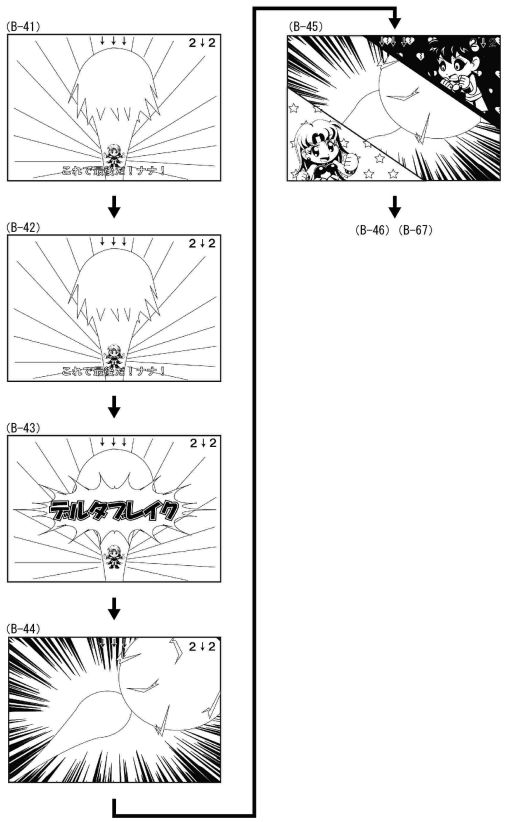
【図１２８】

【図１２８】



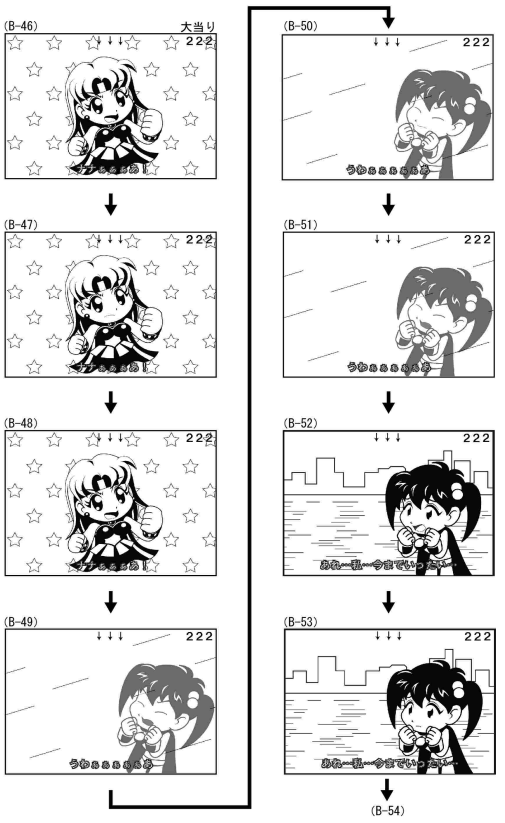
【図１２９】

【図１２９】



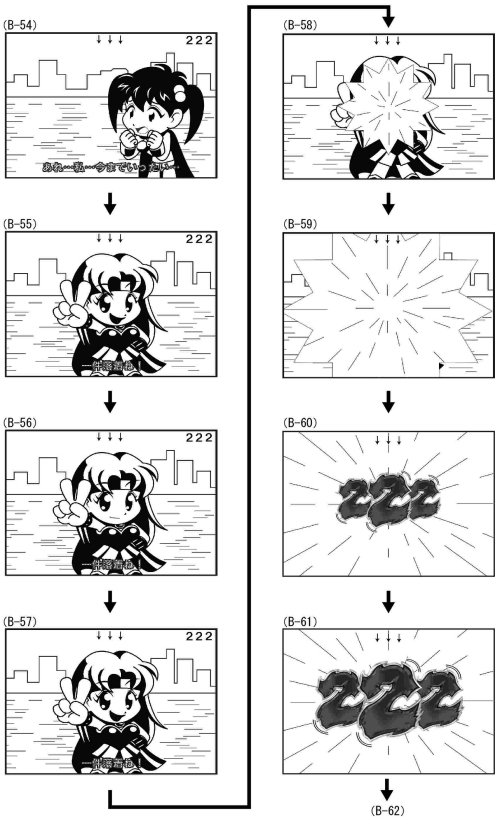
【図１３０】

【図１３０】



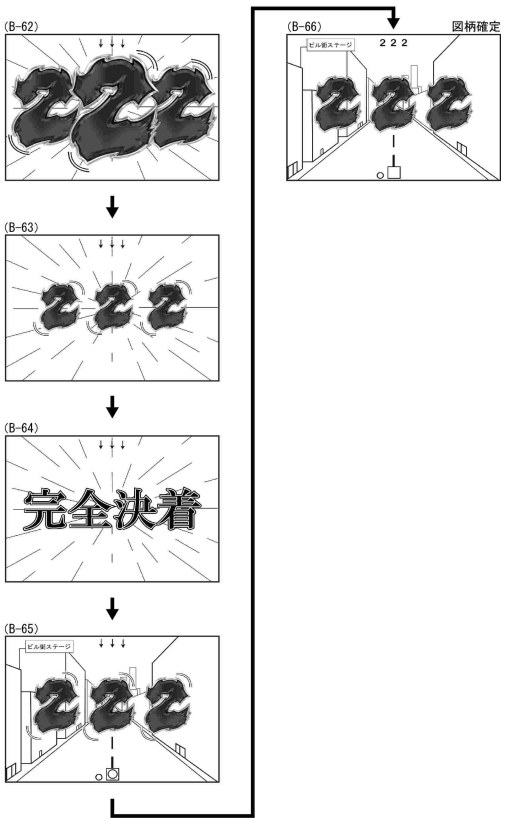
【図１３１】

【図１３１】



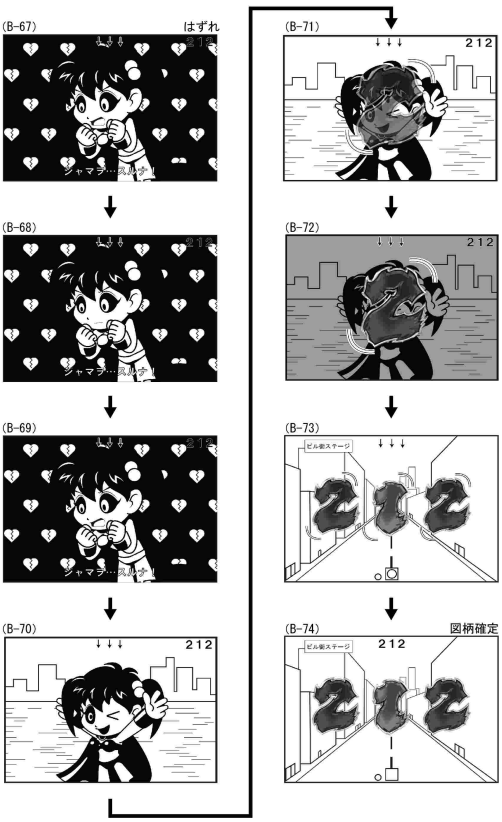
【図１３２】

【図１３２】



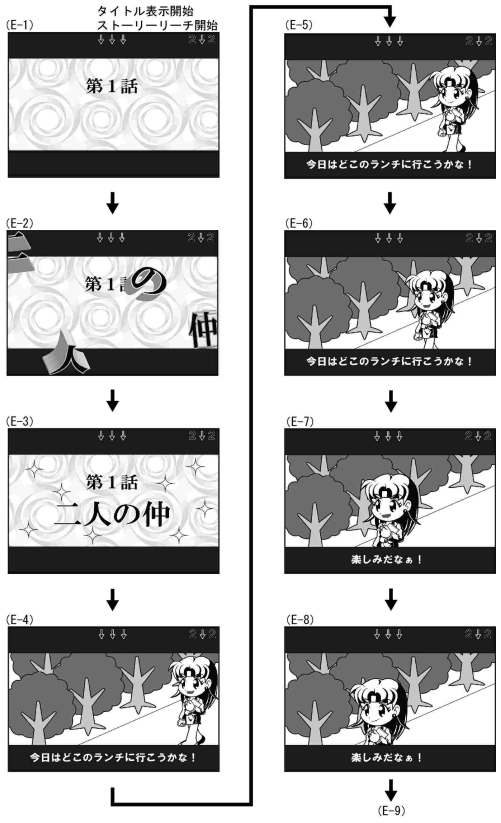
【図１３３】

【図１３３】



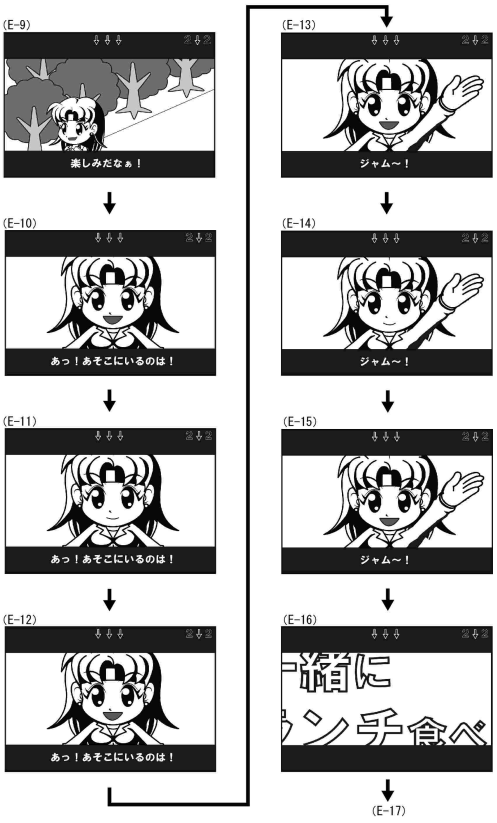
【図１３４】

【図１３４】



【図１３５】

【図１３５】

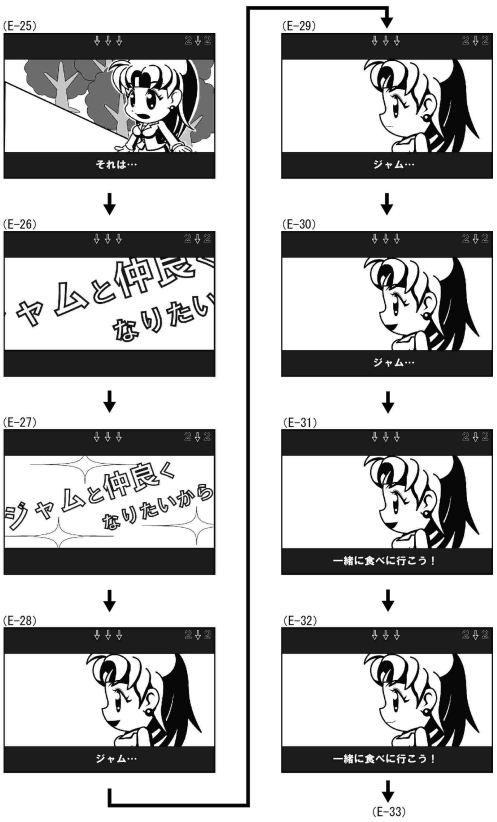


【図１３６】

【図１３６】

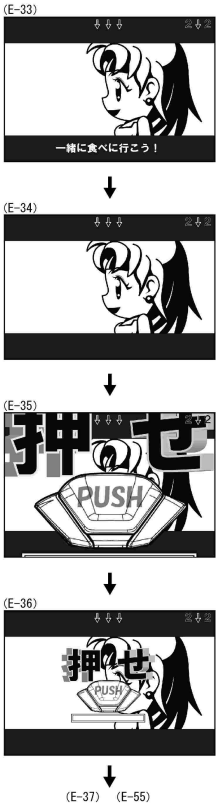
【図１３７】

【図１３７】



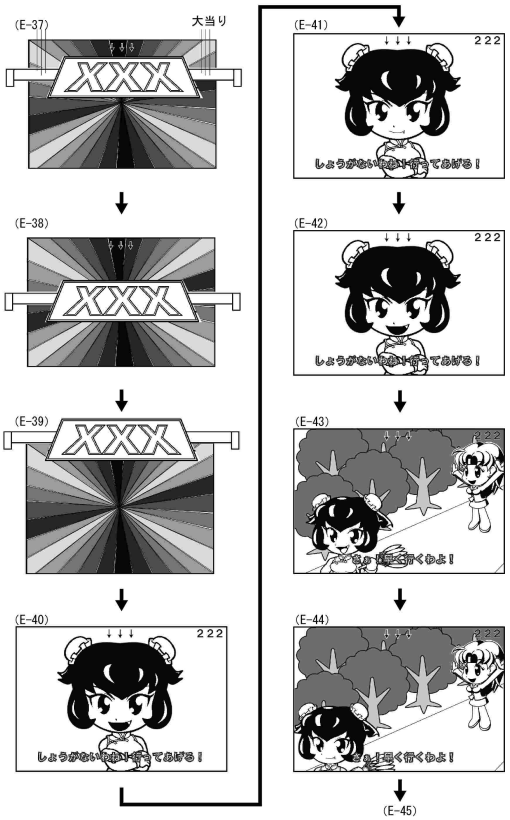
【図１３８】

【図１３８】



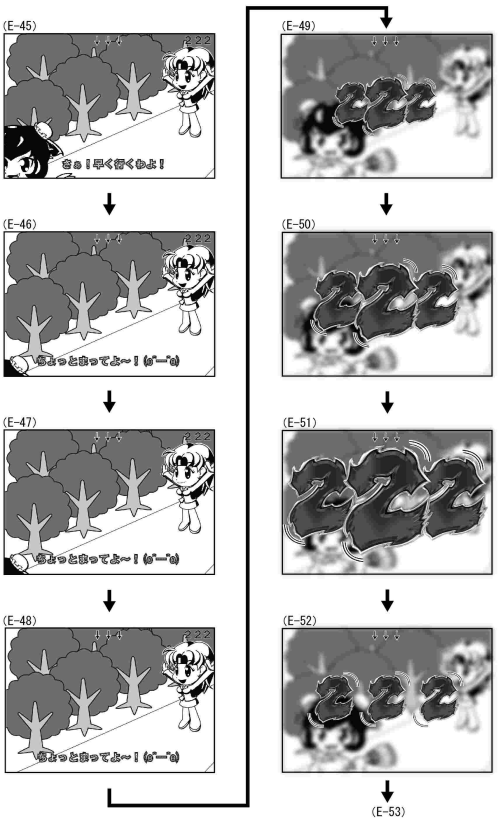
【図１３９】

【図１３９】



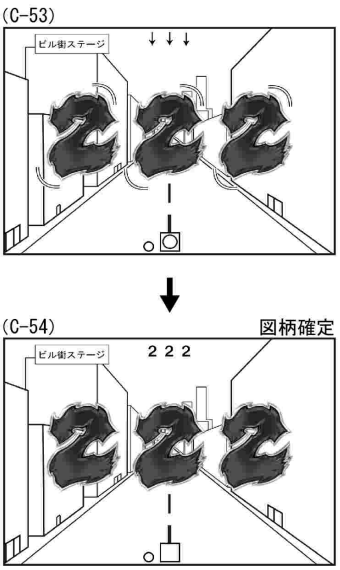
【図１４０】

【図１４０】

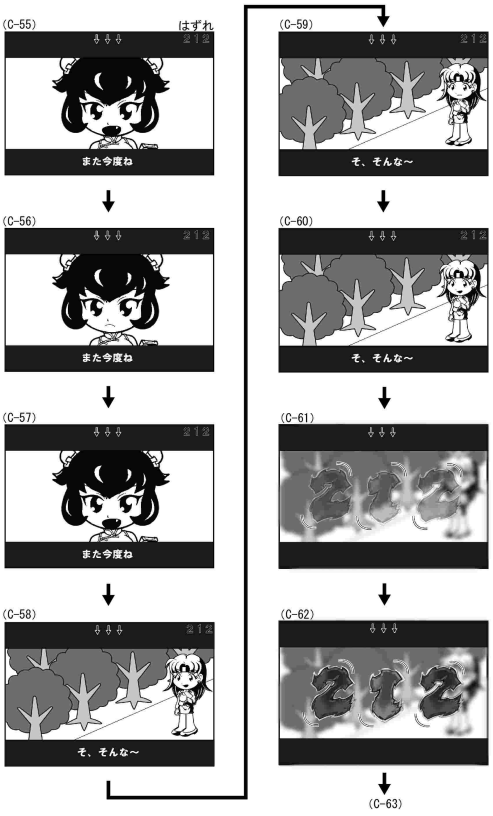


【図１４１】

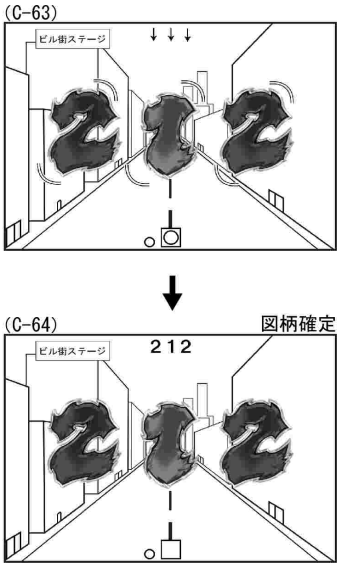
【図１４１】



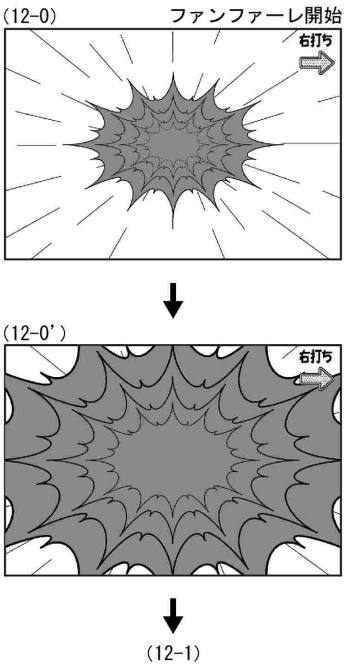
【図１４２】
【図１４２】



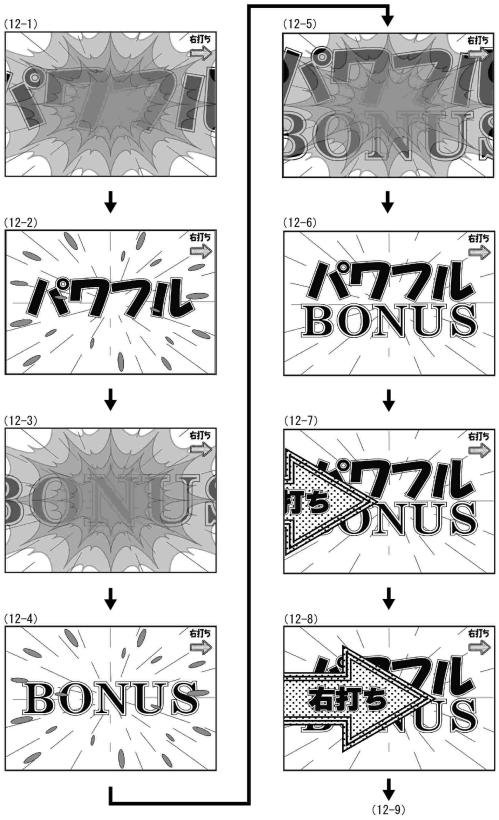
【図１４３】
【図１４３】



【図１４４】
【図１４４】

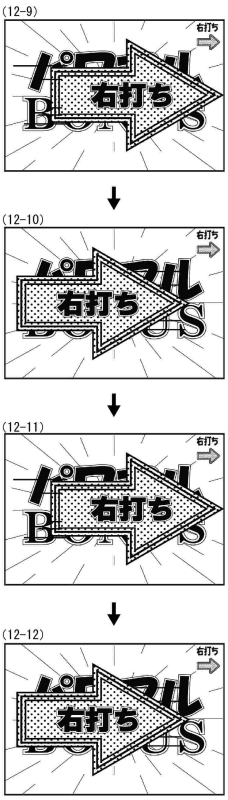


【図１４５】
【図１４５】



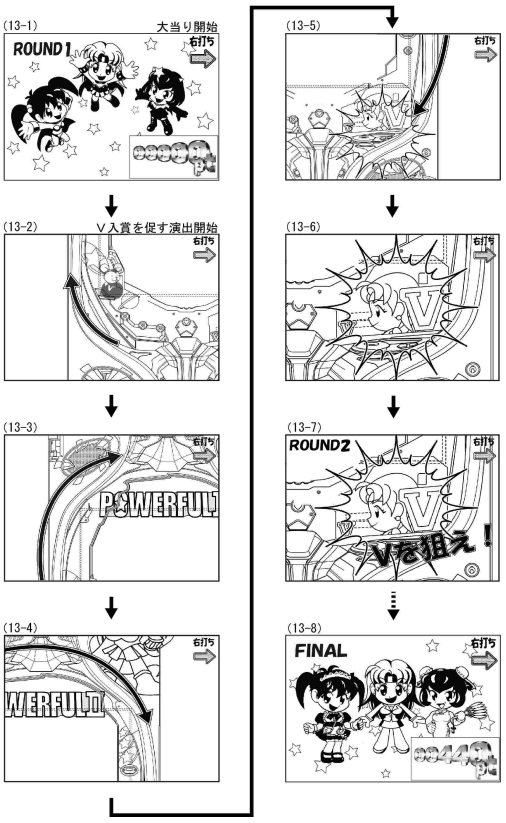
【図１４６】

【図１４６】



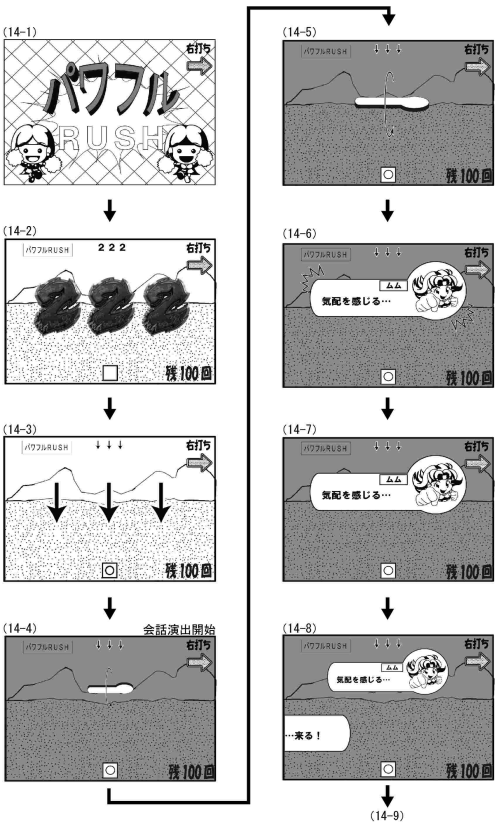
【図１４７】

【図１４７】



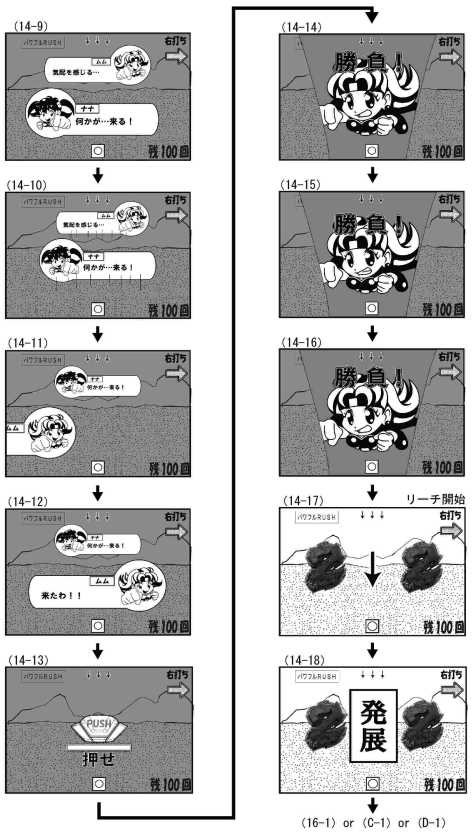
【図１４８】

【図１４８】

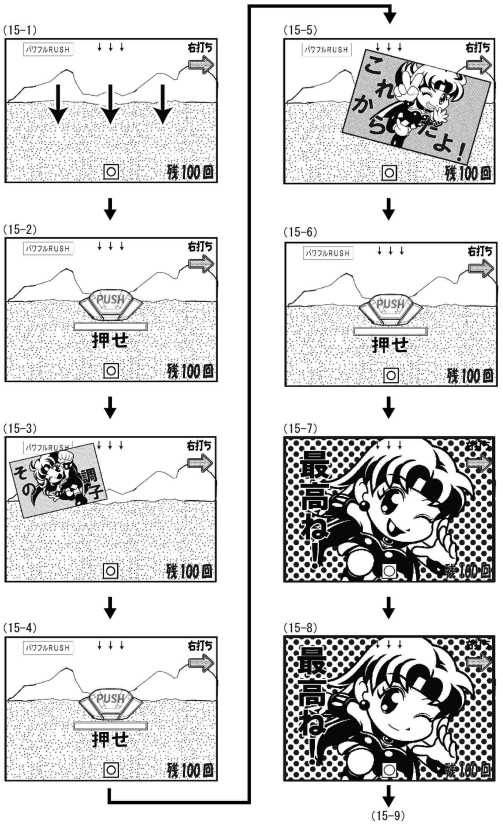


【図１４９】

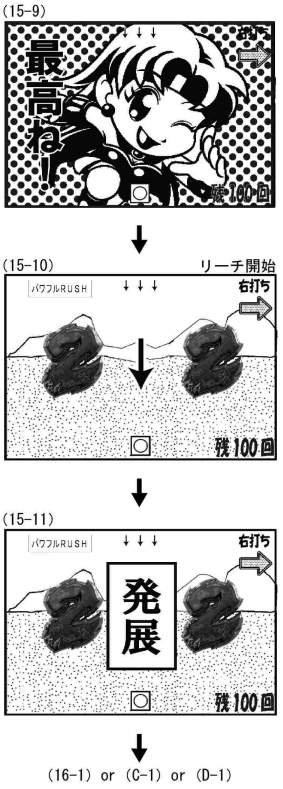
【図１４９】



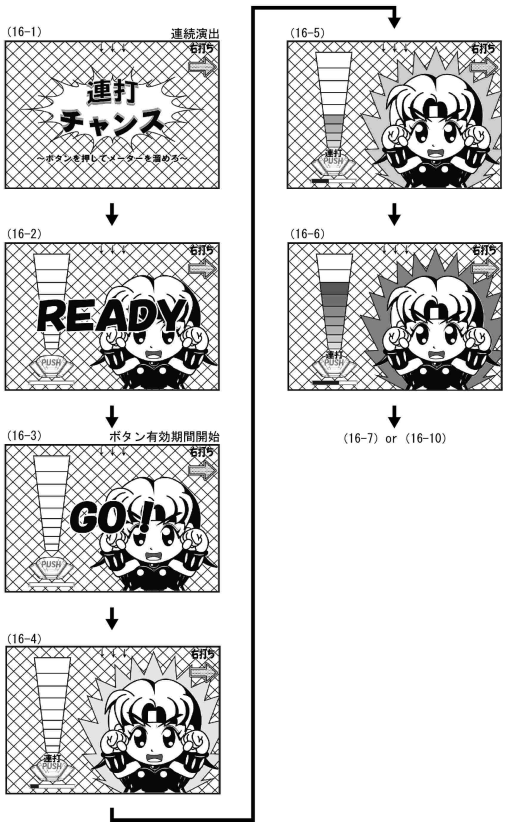
【図１５０】
【図１５０】



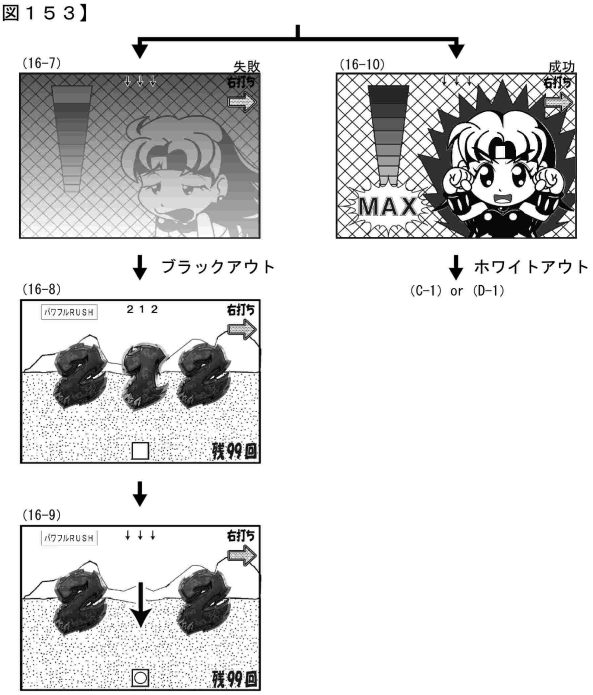
【図１５１】
【図１５１】



【図１５２】
【図１５２】

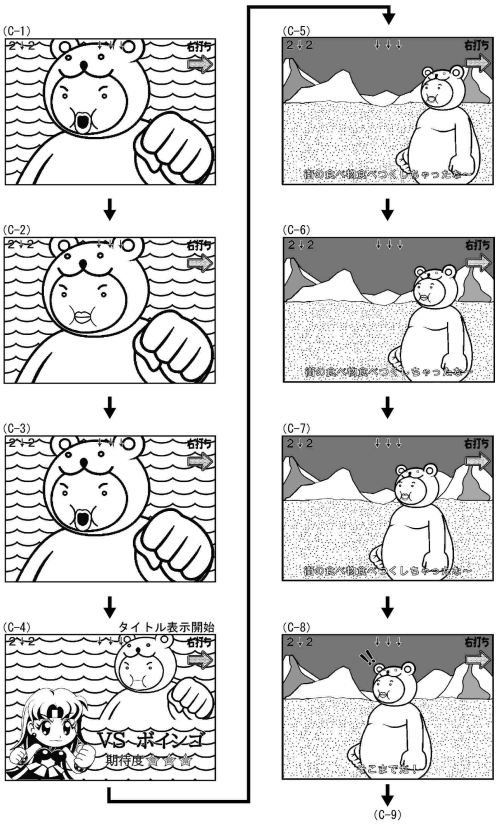


【図１５３】
【図１５３】



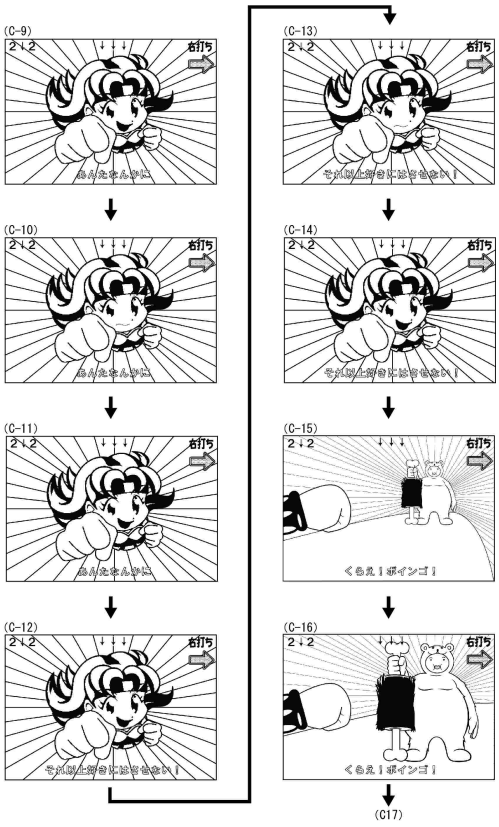
【図１５４】

【図１５４】



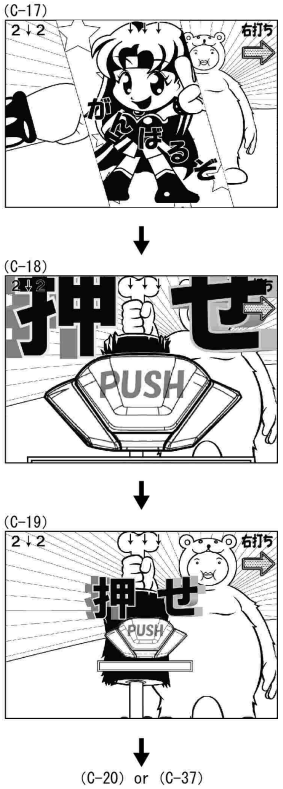
【図１５５】

【図１５５】



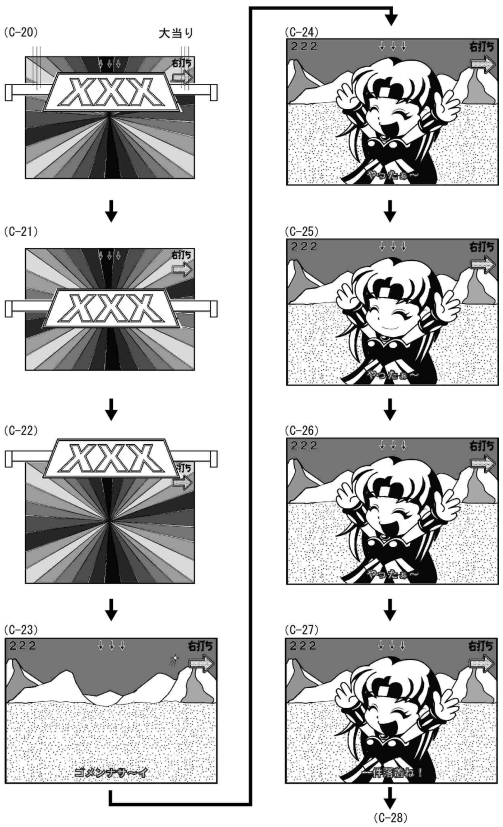
【図１５６】

【図１５６】



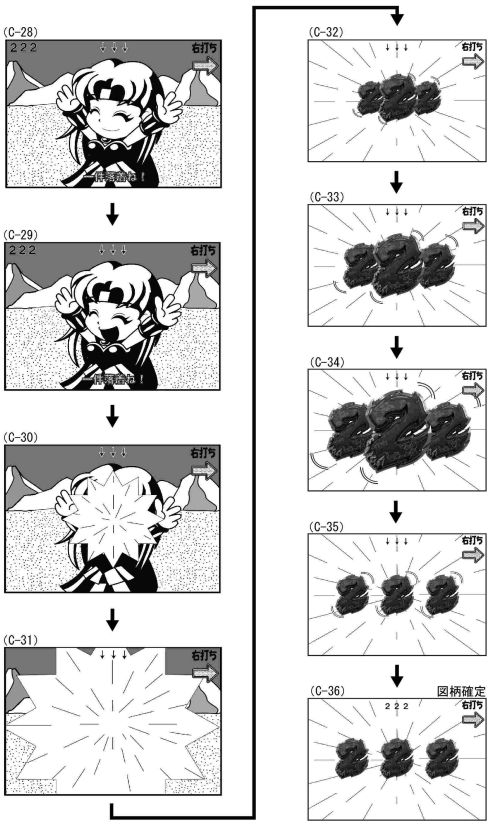
【図１５７】

【図１５７】



【図１５８】

【図１５８】

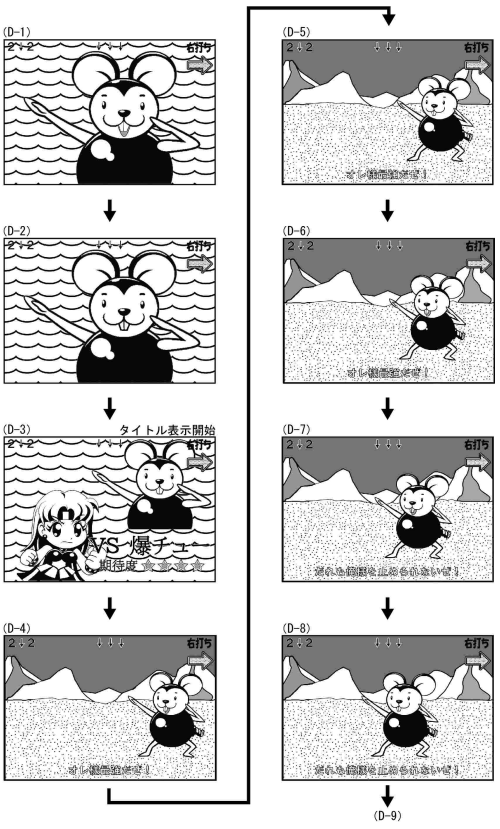


【図１５９】

【図１５９】

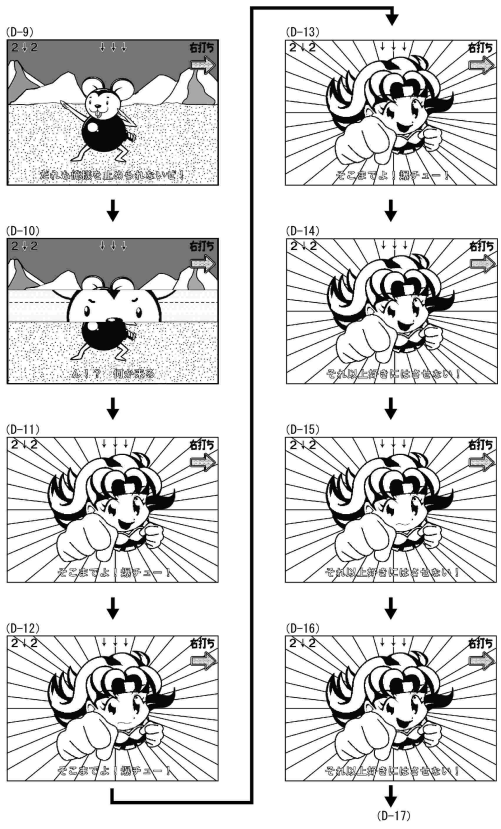
【図１６０】

【図１６０】



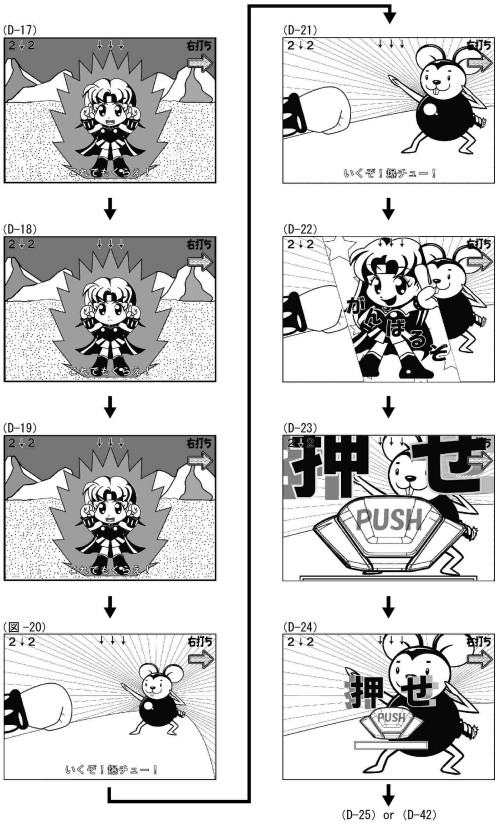
【図１６１】

【図１６１】



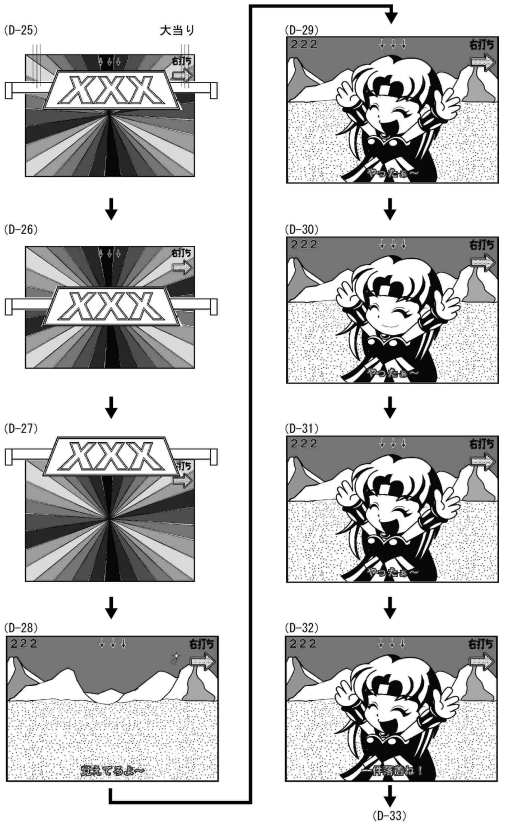
【図１６２】

【図１６２】



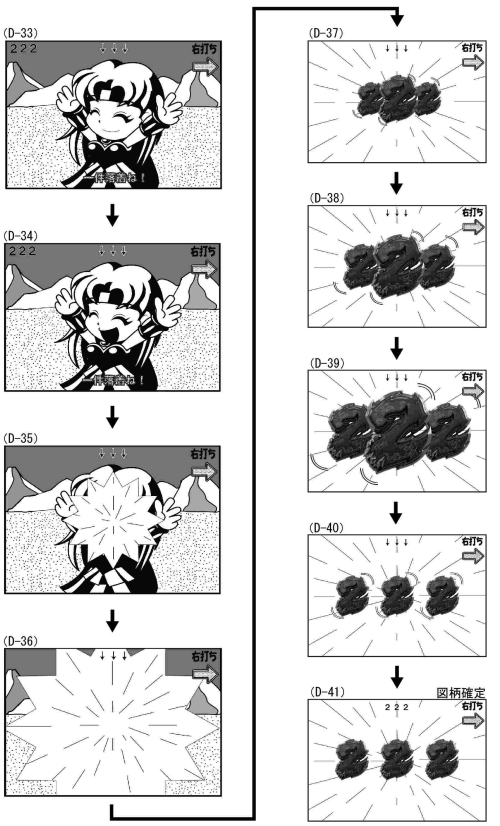
【図１６３】

【図１６３】



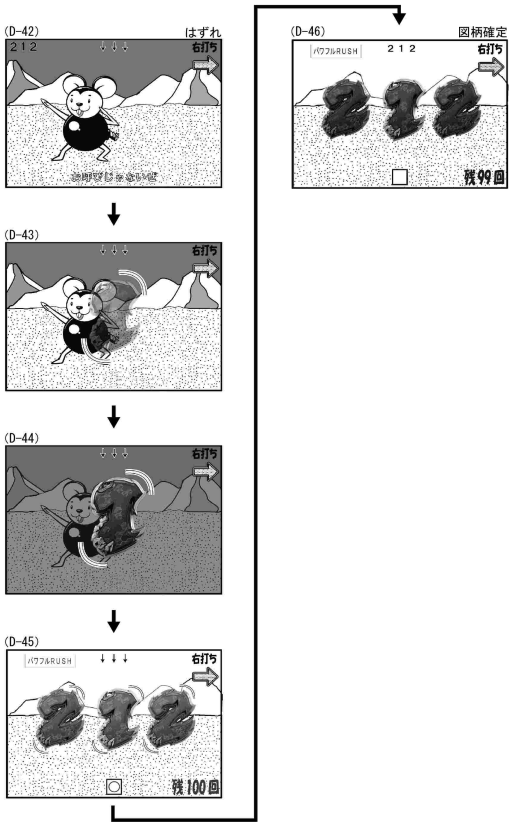
【図１６４】

【図１６４】

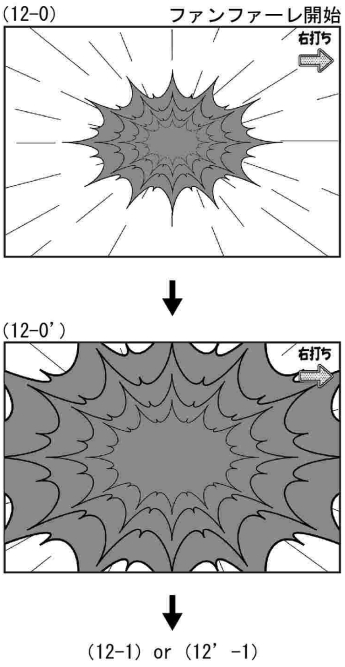


【図１６５】

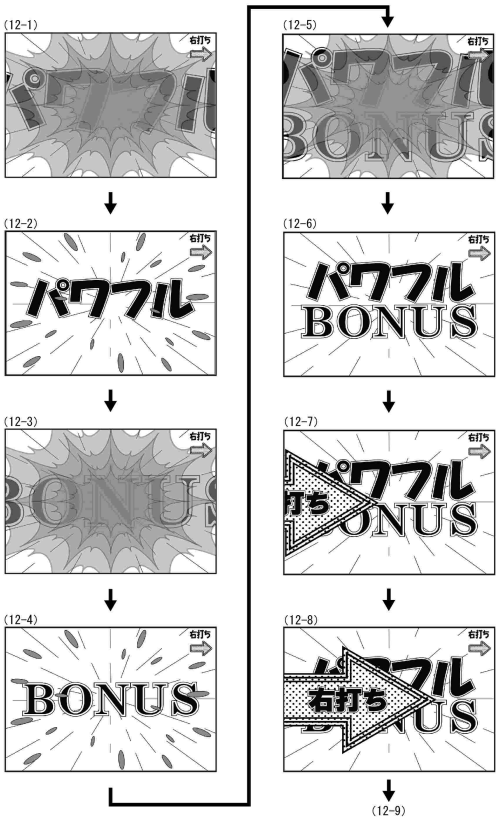
【図１６５】



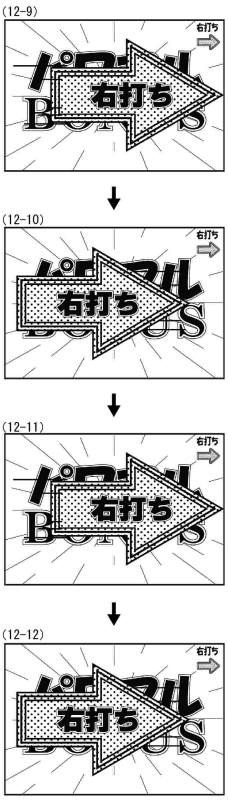
【図１６６】
【図１６６】



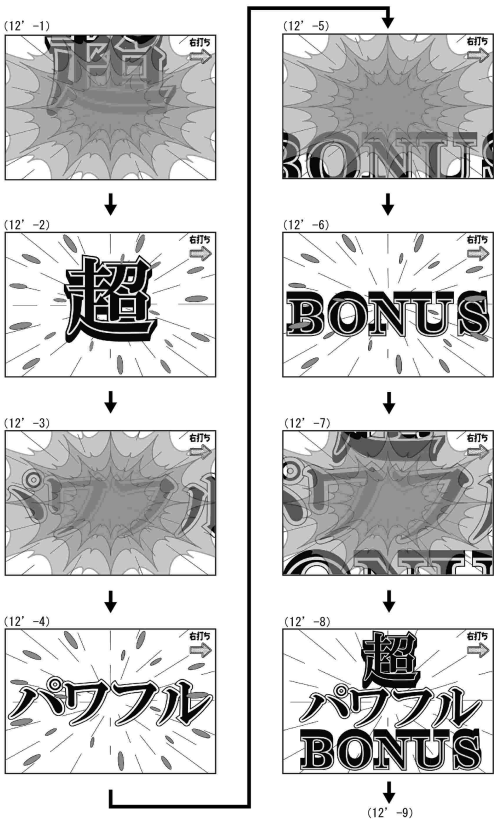
【図１６７】
【図１６７】



【図１６８】
【図１６８】

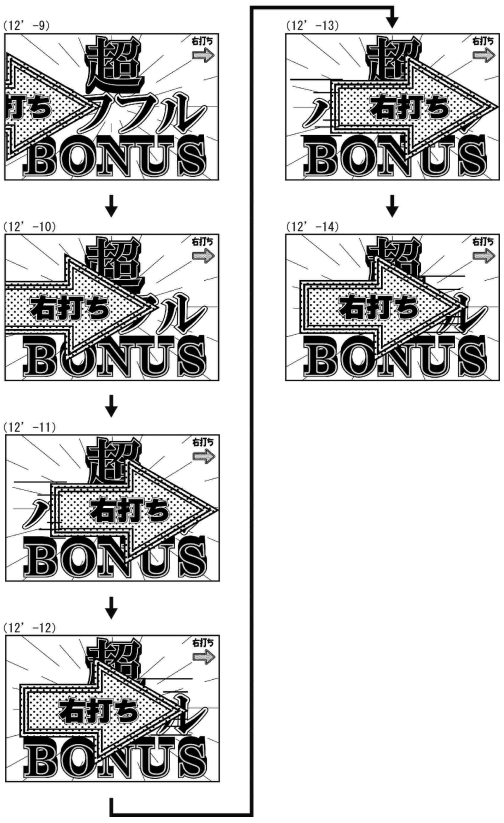


【図１６９】
【図１６９】



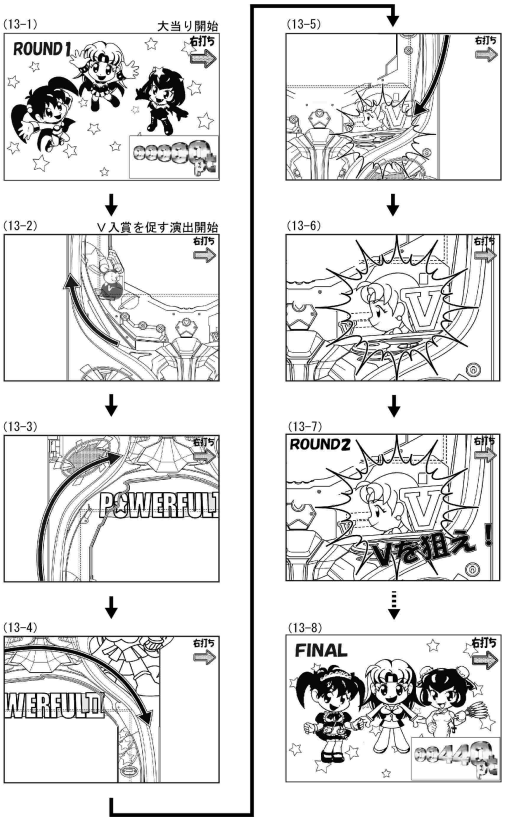
【図１７０】

【図１７０】



【図１７１】

【図１７１】



【図１７２】

【図１７２】

登場キャラクター一覧

味方キャラクタ

キャラクタ名

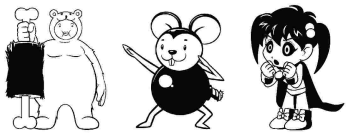
主人公

ムム　ジャム　ナナ　萌えたろう　リム

音声Ａ　音声Ｂ　音声Ｃ　音声Ｄ　音声Ｇ

敵キャラクタ

キャラクタ名

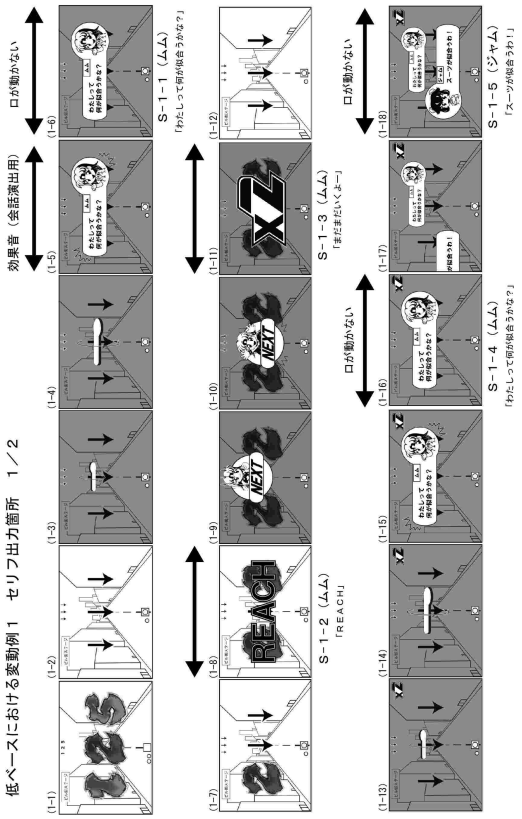


ポインゴ　バクチュー　ダークナナ

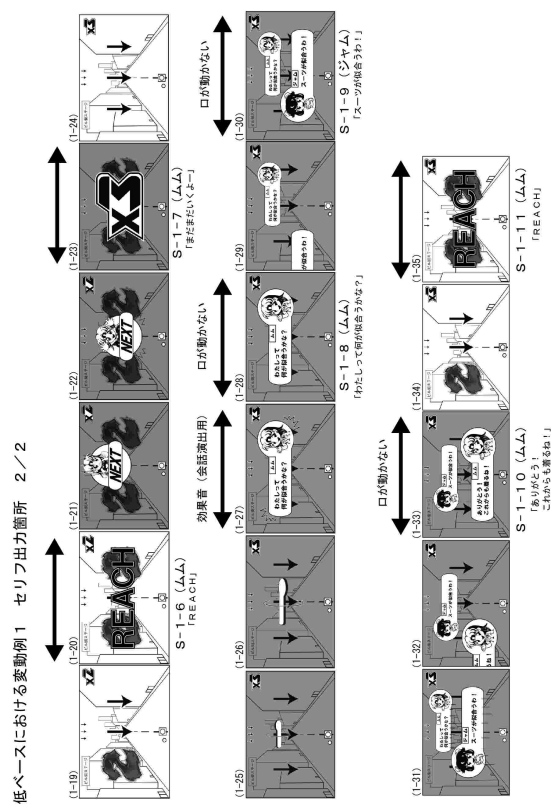
音声Ｅ　音声Ｆ　音声Ｃ’

【図１７３】

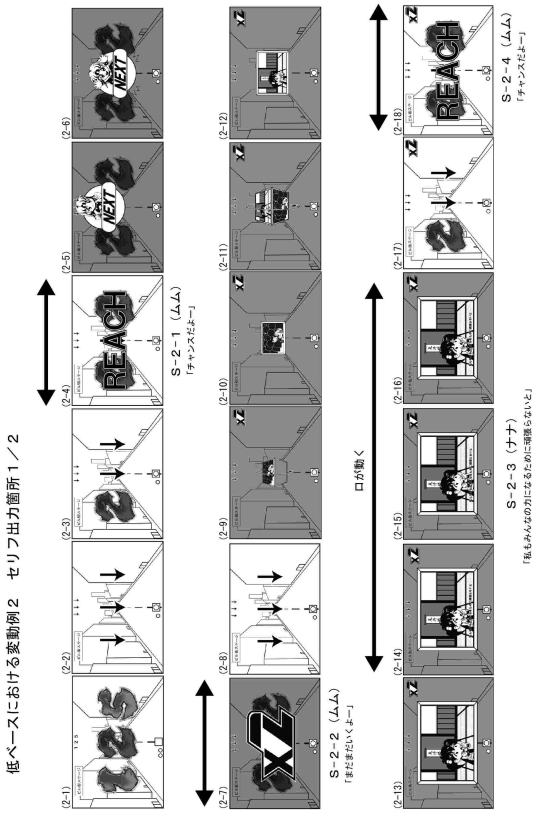
【図１７３】



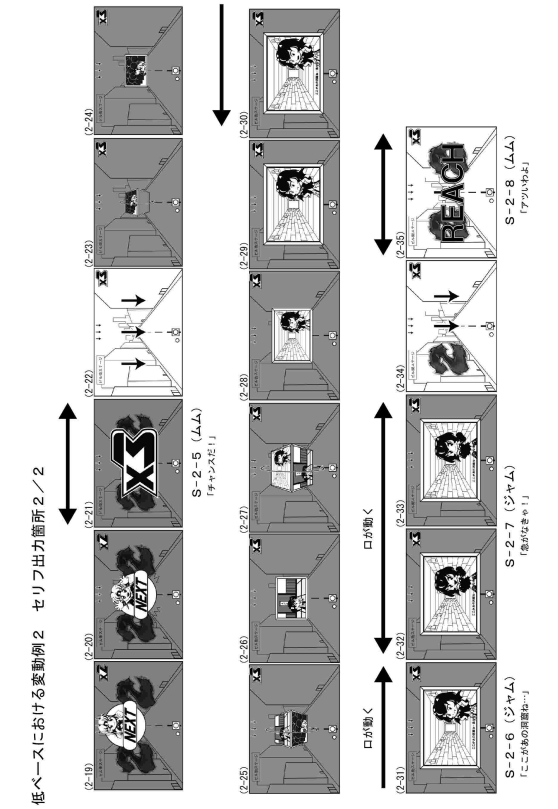
【図１７４】
【図１７４】



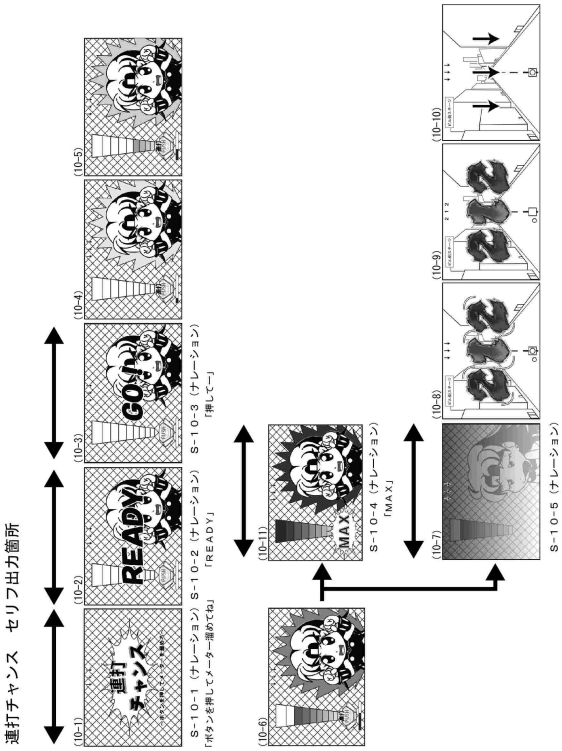
【図１７５】
【図１７５】



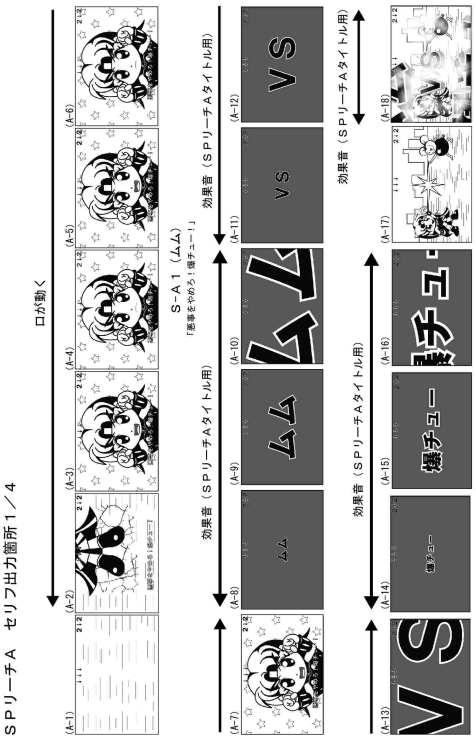
【図１７６】
【図１７６】



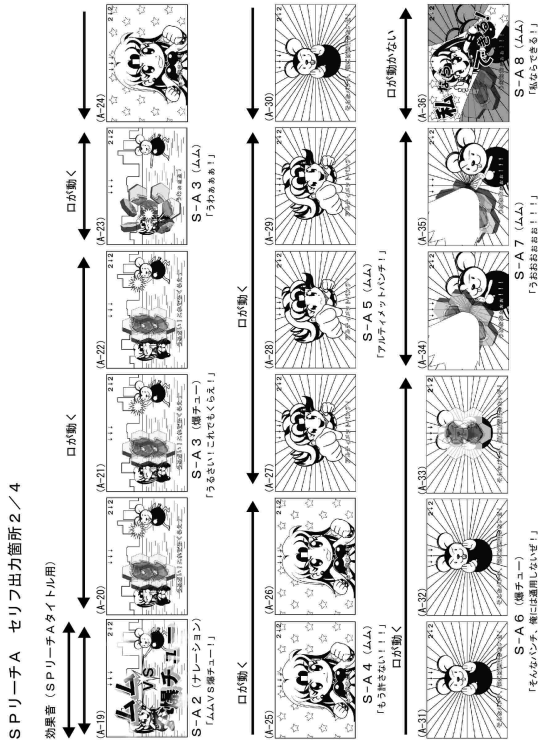
【図１７７】
【図１７７】



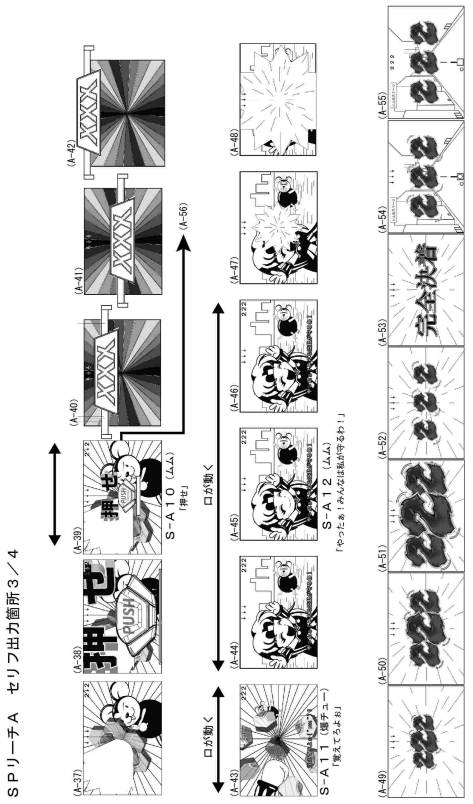
【図１７８】
【図１７８】



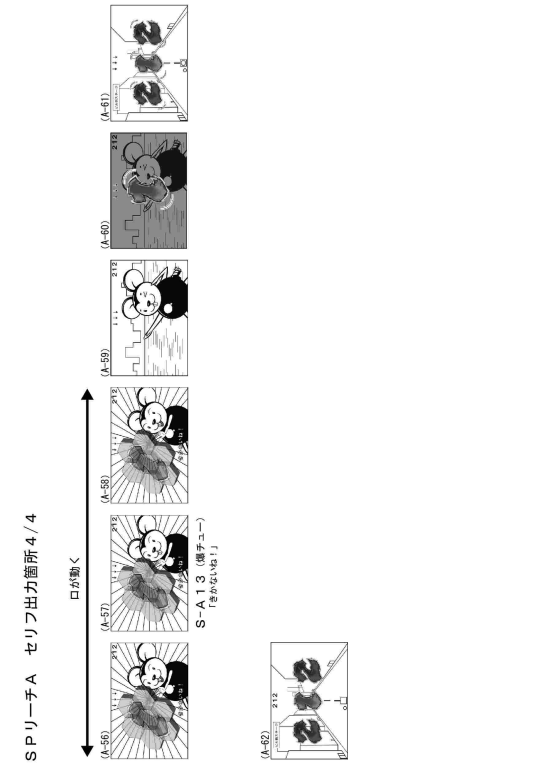
【図１７９】
【図１７９】



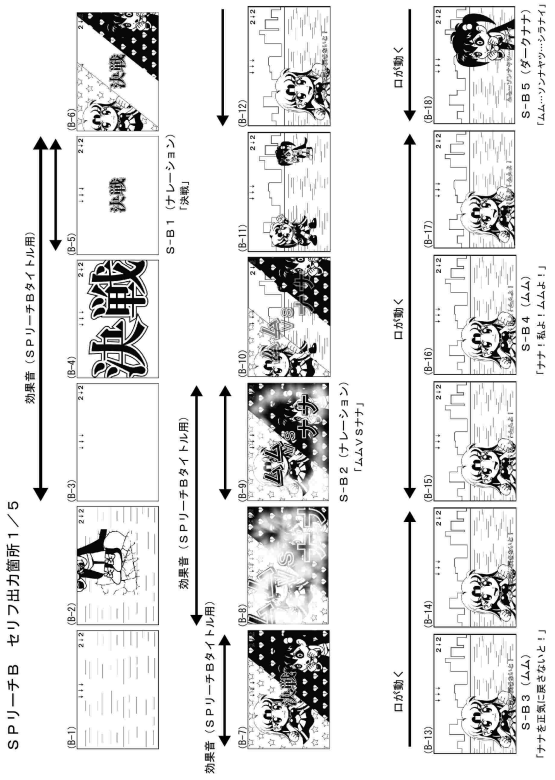
【図１８０】
【図１８０】



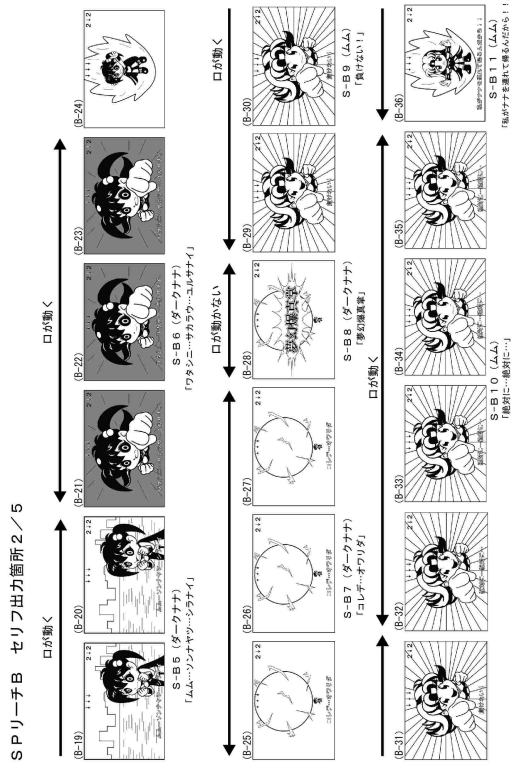
【図１８１】
【図１８１】



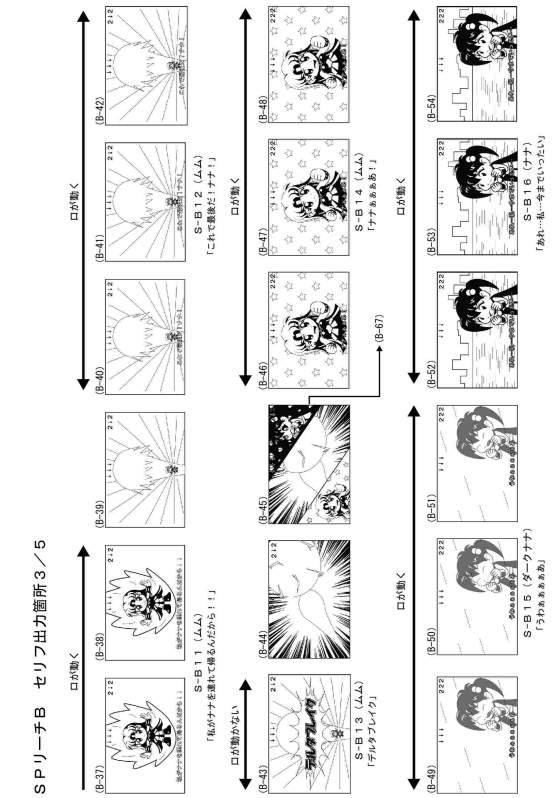
【図１８２】
【図１８２】



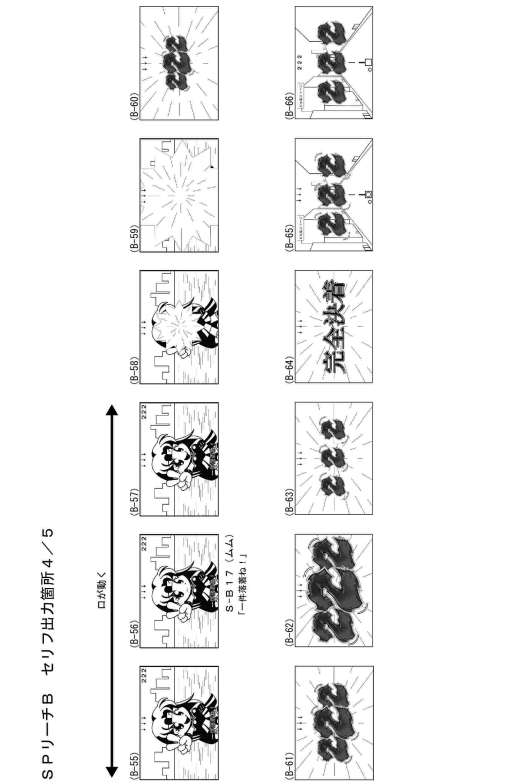
【図１８３】
【図１８３】



【図１８４】
【図１８４】

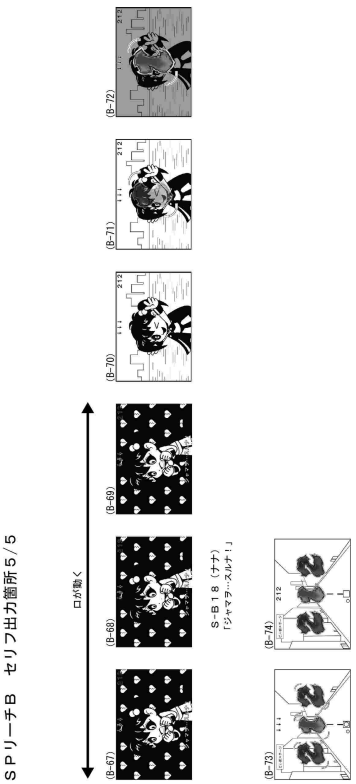


【図１８５】
【図１８５】



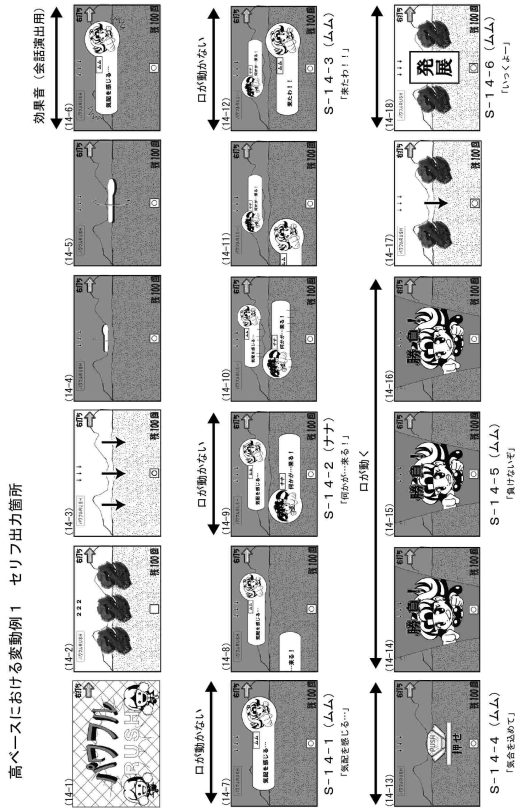
【図１８６】

【図１８６】



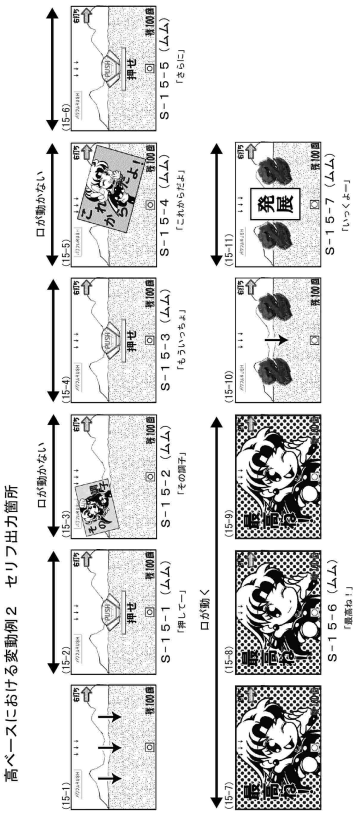
【図１８７】

【図１８７】



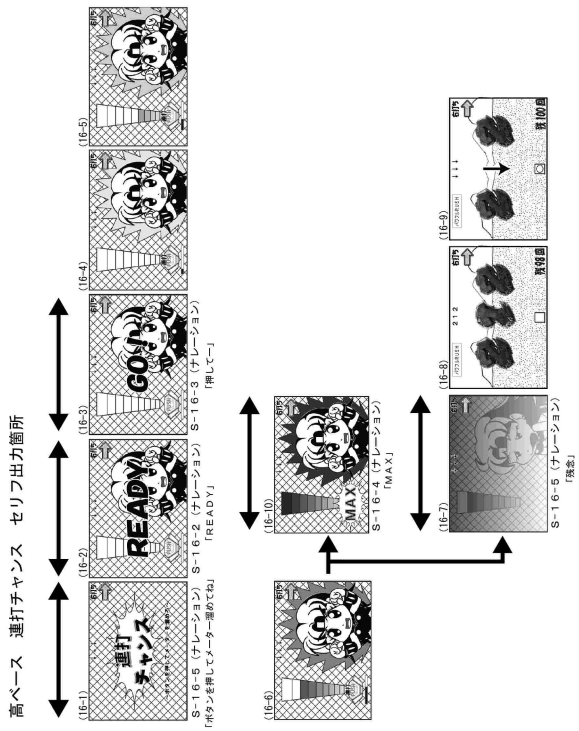
【図１８８】

【図１８８】



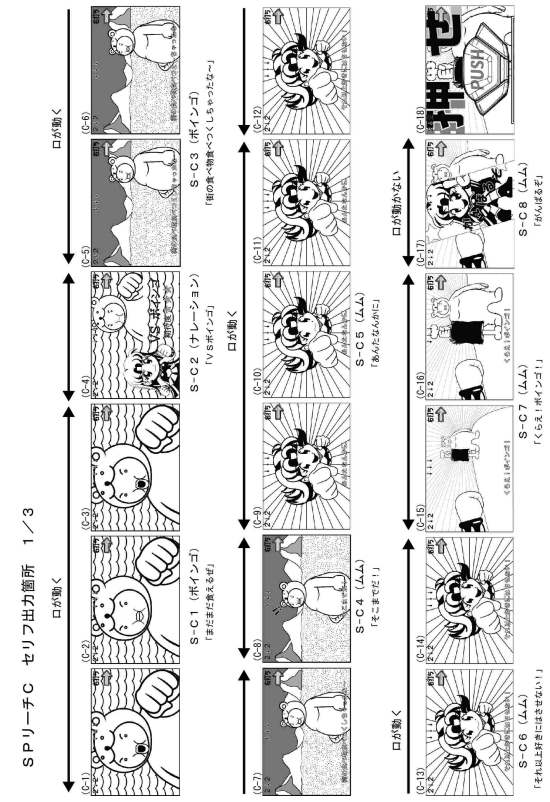
【図１８９】

【図１８９】



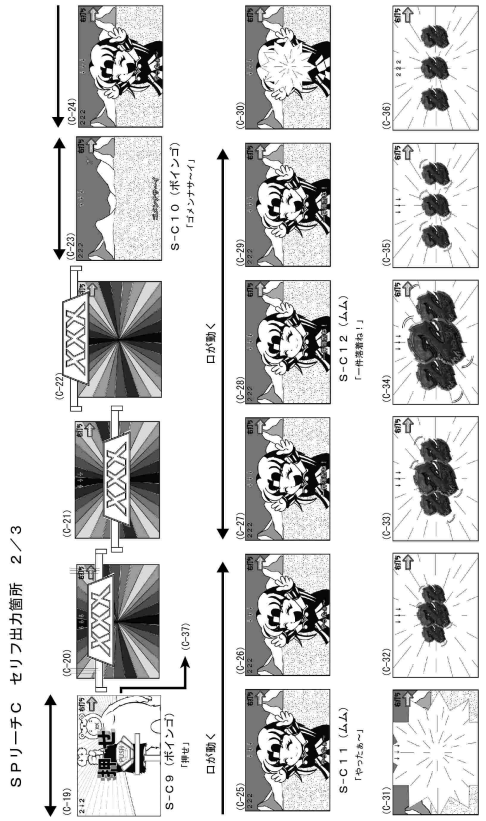
【図１９０】

【図１９０】



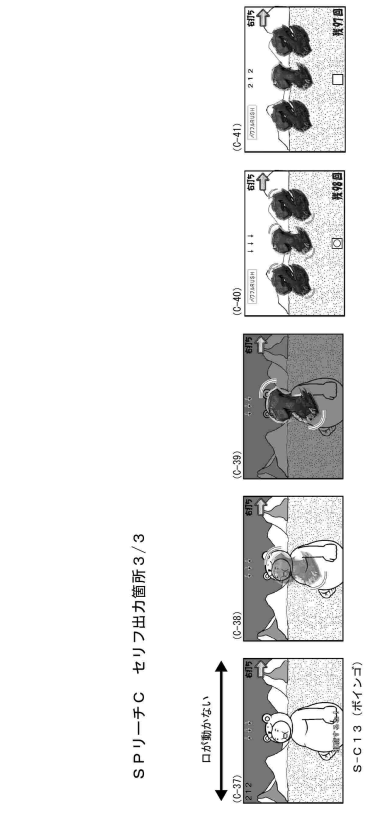
【図１９１】

【図１９１】



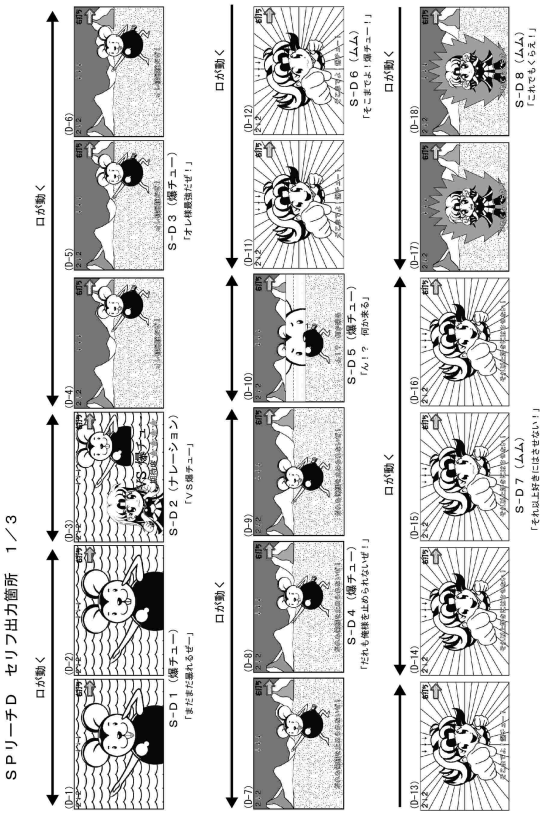
【図１９２】

【図１９２】

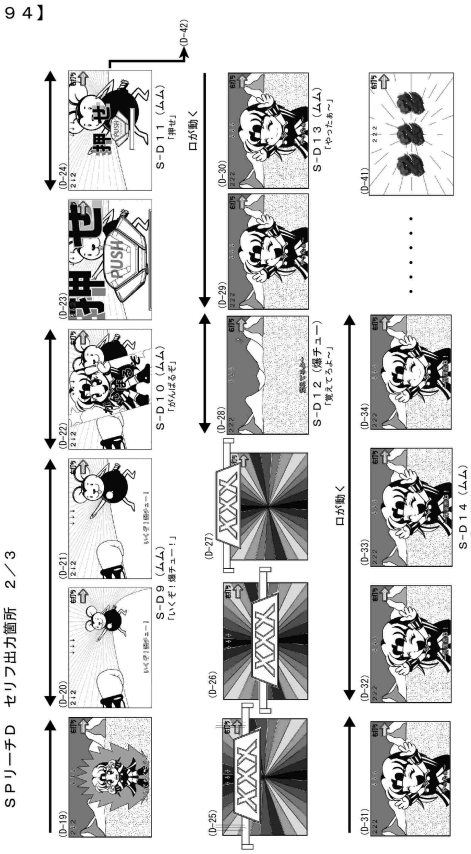


【図１９３】

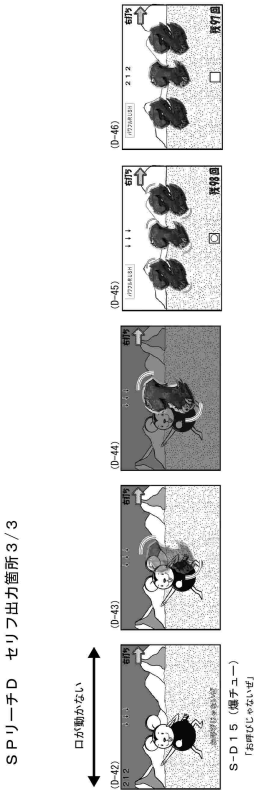
【図１９３】



【図１９４】
【図１９４】



【図１９５】
【図１９５】



【図１９６】
【図１９６】

（Ａ）
状況（Ａ）
【擬似３】会話演出→擬似連（１回目）→会話演出（２回目）→会話演出

セリフ番号	図中の番号	音声を発している キャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S-1-1	(1-6)	ムム	ムム	静止	○	
S-1-2	(1-8)	ムム	キャラクタ表示なし	キャラクタ表示なし	○	
S-1-3	(1-11)	ムム	キャラクタ表示なし	キャラクタ表示なし		○
S-1-4	(1-15)	ムム	ムム	静止	○	
S-1-5	(1-18)	ジャム	ジャム	静止	○	
S-1-6	(1-20)	ムム	キャラクタ表示なし	キャラクタ表示なし	○	
S-1-7	(1-23)	ムム	キャラクタ表示なし	キャラクタ表示なし		○
S-1-8	(1-27)	ムム	ムム	静止	○	
S-1-9	(1-30)	ジャム	ジャム	静止	○	
S-1-10	(1-33)	ムム	ムム	静止	○	
S-1-11	(1-35)	ムム	キャラクタ表示なし	キャラクタ表示なし	○	

（Ｂ）
状況（Ｂ）
【擬似３】擬似連（１回目）→ステップアップ演出→擬似連（２回目）→ステップアップ演出

セリフ番号	図中の番号	音声を発しているキャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S-2-1	(2-4)	ムム	キャラクタ表示なし	キャラクタ表示なし		○
S-2-2	(2-7)	ムム	キャラクタ表示なし	キャラクタ表示なし		○
S-2-3	(2-14)～(2-16)	ナナ	ナナ	動く	○	
S-2-4	(2-18)	ムム	キャラクタ表示なし	キャラクタ表示なし		○
S-2-5	(2-21)	ムム	キャラクタ表示なし	キャラクタ表示なし		○
S-2-6	(2-30)～(2-31)	ジャム	ジャム	動く	○	
S-2-7	(2-32)～(2-33)	ジャム	ジャム	動く	○	
S-2-8	(2-35)	ムム	キャラクタ表示なし	キャラクタ表示なし		○

【図１９７】
【図１９７】

状況（Ｃ）
連打チャンス

セリフ番号	図中の番号	音声を発している キャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S-10-1	(10-1)	ナレーション	キャラクタ表示なし	×		○
S-10-2	(10-2)	ナレーション	ムム	×	○	
S-10-3	(10-3)	ナレーション	ムム	×		○
S-10-4	(10-11)	ナレーション	ムム	×	○	

【図１９８】

【図１９８】

（A）
状況（D）
ＳＰリーチＡはずれ

セリフ番号	図中の番号	音声を発している キャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示が ない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−A1	(A−2)～(A−7)	ムム	ムム	動く	○	
S−A2	(A−19)	ナレーション	ナレーション	×	○	
S−A3	(A−20)～(A−22)	バクチュー	ムム、バクチュー	動く	○	
S−A4	(A−23)	ムム	ムム、バクチュー	動く	○	
S−A5	(A−24)～(A−26)	ムム	ムム	動く	○	
S−A6	(A−27)～(A−29)	ムム	ムム	動く	○	
S−A7	(A−30)～(A−33)	バクチュー	バクチュー	動く	○	
S−A8	(A−34)～(A−35)	ムム	バクチュー	×	○	
S−A9	(A−36)	ムム	ムム	静止	○	
S−A10	(A−39)	ムム	キャラクタ表示なし	×	○	
S−A13	(A−56)～(A−58)	バクチュー	バクチュー	動く	○	

（B）
状況（E）
ＳＰリーチＡ大当り

セリフ番号	図中の番号	音声を発している キャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示が ない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−A1	(A−2)～(A−7)	ムム	ムム	動く	○	
S−A2	(A−19)	ナレーション	ムム、バクチュー	×	○	
S−A3	(A−20)～(A−22)	バクチュー	ムム、バクチュー	動く	○	
S−A4	(A−23)	ムム	ムム、バクチュー	動く	○	
S−A5	(A−24)～(A−26)	ムム	ムム	動く	○	
S−A6	(A−27)～(A−29)	ムム	ムム	動く	○	
S−A7	(A−30)～(A−33)	バクチュー	バクチュー	動く	○	
S−A8	(A−34)～(A−35)	ムム	バクチュー	×	○	
S−A9	(A−36)	ムム	ムム	静止	○	
S−A10	(A−39)	ムム	キャラクタ表示なし	×	○	
S−A11	(A−43)	バクチュー	ムム、バクチュー	動く	○	
S−A12	(A−44)～(A−46)	ムム	バクチュー	動く	○	

【図１９９】

【図１９９】

状況（F）
ＳＰリーチＢはずれ

セリフ番号	図中の番号	音声を発している キャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示が ない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−B1	(B−5)	ナレーション	キャラクタ表示なし	×	○	
S−B2	(B−9)	ナレーション	ムム、ダークナナ	×	○	
S−B3	(B−12)～(B−14)	ムム	ムム	動く	○	
S−B4	(B−15)～(B−17)	ムム	ムム	動く	○	
S−B5	(B−18)～(B−20)	ダークナナ	ダークナナ	動く	○	
S−B6	(B−21)～(B−23)	ダークナナ	ダークナナ	動く	○	
S−B7	(B−25)～(B−27)	ダークナナ	ダークナナ	動く	○	
S−B8	(B−28)	ダークナナ	ダークナナ	静止	○	
S−B9	(B−29)～(B−31)	ムム	ムム	動く	○	
S−B10	(B−32)～(B−35)	ムム	ムム	動く	○	
S−B11	(B−36)～(B−38)	ムム	ムム	動く	○	
S−B12	(B−40)～(B−42)	ムム	ムム	動く	○	
S−B13	(B−43)	ムム	ムム	静止	○	
S−B18	(B−67)～(B−69)	ダークナナ	ダークナナ	動く	○	

【図２００】

【図２００】

状況（G）
ＳＰリーチＢ大当り

セリフ番号	図中の番号	音声を発している キャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示が ない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−B1	(B−5)	ナレーション	キャラクタ表示なし	×	○	
S−B2	(B−9)	ナレーション	ムム、ダークナナ	×	○	
S−B3	(B−12)～(B−14)	ムム	ムム	動く	○	
S−B4	(B−15)～(B−17)	ムム	ムム	動く	○	
S−B5	(B−18)～(B−20)	ダークナナ	ダークナナ	動く	○	
S−B6	(B−21)～(B−23)	ダークナナ	ダークナナ	動く	○	
S−B7	(B−25)～(B−27)	ダークナナ	ダークナナ	動く	○	
S−B8	(B−28)	ダークナナ	ダークナナ	静止	○	
S−B9	(B−29)～(B−31)	ムム	ムム	動く	○	
S−B10	(B−32)～(B−35)	ムム	ムム	動く	○	
S−B11	(B−36)～(B−38)	ムム	ムム	動く	○	
S−B12	(B−40)～(B−42)	ムム	ムム	動く	○	
S−B13	(B−43)	ムム	ムム	静止	○	
S−B14	(B−46)～(B−48)	ムム	ムム	動く	○	
S−B15	(B−49)～(B−51)	ナナ	ナナ	動く	○	
S−B16	(B−52)～(B−54)	ナナ	ナナ	動く	○	
S−B17	(B−55)～(B−57)	ムム	ムム	動く	○	

【図２０１】

【図２０１】

（A）
状況（H）
会話演出

セリフ番号	図中の番号	音声を発している キャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発している キャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−14−1	(14−7)	ムム	ムム	静止	○	
S−14−2	(14−9)	ナナ	ナナ	静止	○	
S−14−3	(14−12)	ムム	ムム	静止	○	
S−14−4	(14−13)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−14−5	(14−15)	ムム	ムム	動く		○
S−14−6	(14−18)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○

（B）
状況（I）
ボタンステップアップ演出

セリフ番号	図中の番号	音声を発している キャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発している キャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−15−1	(15−2)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−15−2	(15−3)	ムム	ムム	静止	○	
S−15−3	(15−4)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−15−4	(15−5)	ムム	ムム	静止	○	
S−15−5	(15−6)	ムム	ムム	動く	○	
S−15−6	(15−7)～(15−9)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−15−7	(15−11)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○

【図２０２】

【図２０２】

状況（Ｊ）
連打チャンス

セリフ番号	図中の番号	音声を発している キャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−16−1	(16−1)	ナレーション	キャラクタ表示なし	×		○
S−16−2	(16−2)	ナレーション	ムム	×	○	
S−16−3	(16−3)	ナレーション	ムム	×		○
S−16−4	(16−10)	ナレーション	ムム	×	○	

【図２０３】

【図２０３】

（A）
状況（K）
SPリーチCはずれ

セリフ番号	図中の番号	音声を発している キャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−C1	(C−1)～(C−3)	ポインコ	ポインコ	動く	○	
S−C2	(C−4)	ナレーション	ムム、ポインコ	×		○
S−C3	(C−5)～(C−7)	ポインコ	ポインコ	動く	○	
S−C4	(C−8)	ムム	ポインコ	動く		○
S−C5	(C−9)～(C−11)	ムム	ムム	動く	○	
S−C6	(C−12)～(C−14)	ムム	ムム	動く		○
S−C7	(C−15)(C−16)	ムム	ムム	×	○	
S−C8	(C−17)	ムム	ムム	静止		○
S−C9	(C−19)	ムム	ポインコ	×	○	
S−C13	(C−37)	ポインコ	ポインコ	静止		○

（B）
状況（L）
SPリーチC大当り

セリフ番号	図中の番号	音声を発している キャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−C1	(C−1)～(C−3)	ポインコ	ポインコ	動く	○	
S−C2	(C−4)	ナレーション	ムム、ポインコ	×		○
S−C3	(C−5)～(C−7)	ポインコ	ポインコ	動く	○	
S−C4	(C−8)	ムム	ポインコ	動く		○
S−C5	(C−9)～(C−11)	ムム	ムム	動く	○	
S−C6	(C−12)～(C−14)	ムム	ムム	動く		○
S−C7	(C−15)(C−16)	ムム	ムム	静止	○	
S−C8	(C−17)	ムム	ムム	静止		○
S−C9	(C−19)	ムム	ポインコ	×	○	
S−C10	(C−23)	ポインコ	ポインコ	×		○
S−C11	(C−24)～(C−26)	ムム	ムム	動く	○	
S−C12	(C−27)～(C−29)	ムム	ムム	動く		○

【図２０４】

【図２０４】

（A）
状況（M）
ＳＰリーチDはずれ

セリフ番号	図中の番号	音声を発している キャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−D1	(D−1)(D−2)	爆チュー	爆チュー	動く	○	
S−D2	(D−3)	ナレーション	ムム、爆チュー	×		○
S−D3	(D−4)～(D−6)	爆チュー	爆チュー	動く	○	
S−D4	(D−7)～(D−9)	爆チュー	爆チュー	動く	○	
S−D5	(D−10)	爆チュー	爆チュー	×	○	
S−D6	(D−11)～(D−13)	ムム	ムム	動く	○	
S−D7	(D−14)～(D−16)	ムム	ムム	動く	○	
S−D8	(D−17)～(D−19)	ムム	ムム	動く	○	
S−D9	(D−20)(D−21)	ムム	ムム、爆チュー	×	○	
S−D10	(D−22)	ムム	ムム、爆チュー	静止	○	
S−D11	(D−24)	爆チュー	爆チュー	静止	○	
S−D15	(D−42)	爆チュー	爆チュー	静止	○	

（B）
状況（N）
ＳＰリーチD大当り

セリフ番号	図中の番号	音声を発している キャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−D1	(D−1)(D−2)	爆チュー	爆チュー	動く	○	
S−D2	(D−3)	ナレーション	ムム、爆チュー	×		○
S−D3	(D−4)～(D−6)	爆チュー	爆チュー	動く	○	
S−D4	(D−7)～(D−9)	爆チュー	爆チュー	動く	○	
S−D5	(D−10)	爆チュー	爆チュー	×	○	
S−D6	(D−11)～(D−13)	ムム	ムム	動く	○	
S−D7	(D−14)～(D−16)	ムム	ムム	動く	○	
S−D8	(D−17)～(D−19)	ムム	ムム	動く	○	
S−D9	(D−20)(D−21)	ムム	ムム、爆チュー	×	○	
S−D10	(D−22)	ムム	ムム、爆チュー	静止	○	
S−D11	(D−24)	ムム	爆チュー	×	○	
S−D12	(D−28)	爆チュー	キャラク表示なし	×	○	
S−D13	(D−29)～(D−31)	ムム	ムム	動く	○	
S−D14	(D−32)～(D−34)	ムム	ムム	動く	○	

【図２０５】

【図２０５】

セリフ毎のパラメータ表（A）
サブ変動パターン１６【擬似３】会話演出→擬似連（１回目）→会話演出→擬似連（２回目）→会話演出→ＳＰリーチＡはずれ

セリフ番号	図中の番号	音声を発しているキャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−1−1	(1−6)	ムム	ムム	静止	○	
S−1−2	(1−8)	ムム	キャラク表示なし	静止	○	
S−1−3	(1−11)	ムム	キャラク表示なし	×		○
S−1−4	(1−15)	ムム	ムム	静止	○	
S−1−5	(1−18)	ジャム	ジャム	静止	○	
S−1−6	(1−20)	ムム	キャラク表示なし	静止	○	
S−1−7	(1−23)	ムム	キャラク表示なし	×		○
S−1−8	(1−27)	ムム	ムム	静止	○	
S−1−9	(1−30)	ジャム	ジャム	静止	○	
S−1−10	(1−33)	ムム	ムム	静止	○	
S−1−11	(1−35)	ムム	キャラク表示なし	×	○	
S−A1	(A−2)～(A−7)	ムム	ムム	動く	○	
S−A2	(A−19)～(A−22)	ナレーション	ムム、バクチュー	×	○	
S−A3	(A−20)～(A−22)	バクチュー	ムム、バクチュー	動く	○	
S−A4	(A−23)～(A−26)	ムム	ムム、バクチュー	動く	○	
S−A5	(A−24)～(A−26)	ムム	ムム	動く	○	
S−A6	(A−27)～(A−29)	ムム	ムム	動く	○	
S−A7	(A−30)～(A−33)	バクチュー	バクチュー	動く	○	
S−A8	(A−34)～(A−35)	ムム	バクチュー	×	○	
S−A9	(A−36)	ムム	ムム	静止	○	
S−A10	(A−39)	ムム	キャラク表示なし	×	○	
S−A13	(A−56)～(A−58)	バクチュー	バクチュー	動く	○	

【図２０６】

【図２０６】

セリフ毎のパラメータ表（Ｂ）
サブ変動パターン４７【擬似３】会話演出→擬似連（１回目）→会話演出→擬似連（２回目）→会話演出→ＳＰリーチＡ大当り

セリフ番号	図中の番号	音声を appeared しているキャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を appeared しているキャラクタの口（音声を appeared しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−1−1	(1−6)	ムム	ムム	静止	○	
S−1−2	(1−8)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−1−3	(1−11)	ムム	キャラクタ表示なし	×	○	
S−1−4	(1−15)	ムム	ムム	×		○
S−1−5	(1−18)	ムム	ジャム	静止	○	
S−1−6	(1−20)	ムム	キャラクタ表示なし	×	○	
S−1−7	(1−23)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−1−8	(1−27)	ムム	ムム	静止	○	
S−1−9	(1−30)	ムム	ジャム	静止	○	
S−1−10	(1−33)	ムム	ムム	静止	○	
S−1−11	(1−35)	ムム	キャラクタ表示なし	×	○	
S−A1	(A−2)～(A−7)	ムム	ムム	動く	○	
S−A2	(A−19)	ムム	ナレーション	×	○	
S−A3	(A−20)～(A−22)	ムム	バケチュー	動く	○	
S−A4	(A−23)	ムム	ムム、バケチュー	動く	○	
S−A5	(A−24)～(A−26)	ムム	ムム	動く	○	
S−A6	(A−27)～(A−29)	ムム	ムム	動く	○	
S−A7	(A−30)～(A−33)	ムム	バケチュー	動く	○	
S−A8	(A−34)～(A−35)	ムム	バケチュー	動く	○	
S−A9	(A−36)	ムム	ムム	静止	○	
S−A10	(A−39)	ムム	バケチュー	動く	○	
S−A11	(A−43)	ムム	バケチュー	動く	○	
S−A12	(A−44)～(A−46)	ムム	バケチュー	動く	○	

【図２０７】

【図２０７】

セリフ毎のパラメータ表（Ｃ）
サブ変動パターン１７【擬似３】擬似連（１回目）→ステップアップ演出→擬似連（２回目）→ステップアップ演出→ＳＰリーチＡはずれ

セリフ番号	図中の番号	音声を appeared しているキャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を appeared しているキャラクタの口（音声を appeared しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−2−1	(2−4)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−2	(2−7)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−3	(2−14)～(2−16)	ナナ	ナナ	動く	○	
S−2−4	(2−18)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−5	(2−21)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−6	(2−30)～(2−31)	ジャム	ジャム	動く	○	
S−2−7	(2−32)～(2−33)	ジャム	ジャム	動く	○	○
S−2−8	(2−35)	ムム	バケチュー	×		○
S−A1	(A−2)～(A−7)	ムム	ムム	動く	○	
S−A2	(A−19)	ムム	ナレーション	動く	○	
S−A3	(A−20)～(A−22)	ムム	バケチュー	動く	○	
S−A4	(A−23)	ムム	ムム、バケチュー	動く	○	
S−A5	(A−24)～(A−26)	ムム	ムム	動く	○	
S−A6	(A−27)～(A−29)	ムム	ムム	動く	○	
S−A7	(A−30)～(A−33)	バケチュー	バケチュー	動く	○	
S−A8	(A−34)～(A−35)	ムム	バケチュー	動く	○	
S−A9	(A−36)	ムム	キャラクタ表示なし	×	○	
S−A10	(A−39)	ムム	ムム	動く	○	
S−A11	(A−43)	バケチュー	ムム、バケチュー	動く	○	
S−A12	(A−44)～(A−46)	ムム	ムム、バケチュー	動く	○	
S−A13	(A−56)～(A−58)	バケチュー	バケチュー	動く	○	

【図２０８】

【図２０８】

セリフ毎のパラメータ表（Ｄ）
サブ変動パターン４８【擬似３】擬似連（１回目）→ステップアップ演出→擬似連（２回目）→ステップアップ演出→ＳＰリーチＡ大当り

セリフ番号	図中の番号	音声を appeared しているキャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を appeared しているキャラクタの口（音声を appeared しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−2−1	(2−4)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−2	(2−7)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−3	(2−14)～(2−16)	ナナ	ナナ	動く	○	
S−2−4	(2−18)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−5	(2−21)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−6	(2−30)～(2−31)	ジャム	ジャム	動く	○	
S−2−7	(2−32)～(2−33)	ジャム	ジャム	動く	○	○
S−2−8	(2−35)	ムム	バケチュー	×		○
S−A1	(A−2)～(A−7)	ムム	ムム	動く	○	
S−A2	(A−19)	ムム	ナレーション	×	○	
S−A3	(A−20)～(A−22)	バケチュー	ムム、バケチュー	動く	○	
S−A4	(A−23)	ムム	ムム、バケチュー	動く	○	
S−A5	(A−24)～(A−26)	ムム	ムム	動く	○	
S−A6	(A−27)～(A−29)	ムム	ムム	動く	○	
S−A7	(A−30)～(A−33)	バケチュー	バケチュー	動く	○	
S−A8	(A−34)～(A−35)	ムム	バケチュー	動く	○	
S−A9	(A−36)	ムム	ムム	静止	○	
S−A10	(A−39)	ムム	バケチュー	動く	○	
S−A11	(A−43)	バケチュー	ムム、バケチュー	動く	○	
S−A12	(A−44)～(A−46)	ムム	ムム、バケチュー	動く	○	

【図２０９】

【図２０９】

セリフ毎のパラメータ表（Ｅ）
サブ変動パターン２２【擬似３】会話演出→擬似連（１回目）→会話演出→擬似連（２回目）→会話演出→ＳＰリーチＢはずれ

セリフ番号	図中の番号	音声を appeared しているキャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を appeared しているキャラクタの口（音声を appeared しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−1−1	(1−6)	ムム	ムム	静止	○	
S−1−2	(1−8)	ムム	キャラクタ表示なし	×	○	
S−1−3	(1−11)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−1−4	(1−15)	ムム	ムム	静止	○	
S−1−5	(1−18)	ジャム	ジャム	静止	○	
S−1−6	(1−20)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−1−7	(1−23)	ムム	キャラクタ表示なし	×	○	
S−1−8	(1−27)	ムム	ムム	静止	○	
S−1−9	(1−30)	ジャム	ジャム	静止	○	
S−1−10	(1−33)	ムム	ムム	静止	○	
S−1−11	(1−35)	ムム	キャラクタ表示なし	×	○	
S−B1	(B−5)	ナレーション	キャラクタ表示なし	×	○	
S−B2	(B−9)	ナレーション	ムム、ダークナナ	×	○	
S−B3	(B−12)～(B−14)	ムム	ムム	動く	○	
S−B4	(B−15)～(B−17)	ムム	ムム	動く	○	
S−B5	(B−18)～(B−20)	ダークナナ	ダークナナ	動く	○	
S−B6	(B−21)～(B−23)	ダークナナ	ダークナナ	動く	○	
S−B7	(B−25)～(B−27)	ダークナナ	ダークナナ	動く	○	
S−B8	(B−28)	ダークナナ	ダークナナ	静止	○	
S−B9	(B−29)～(B−31)	ムム	ムム	動く	○	
S−B10	(B−32)～(B−35)	ムム	ムム	動く	○	
S−B11	(B−36)～(B−38)	ムム	ムム	動く	○	
S−B12	(B−40)～(B−42)	ムム	ムム	動く	○	
S−B13	(B−43)	ムム	ムム	静止	○	
S−B18	(B−67)～(B−69)	ダークナナ	ダークナナ	動く	○	

【図２１０】

【図２１０】

セリフ毎のパラメータ表（Ｆ）
サブ変動パターン５３【擬似３】会話演出→擬似連（１回目）→会話演出→擬似連（２回目）→会話演出→ＳＰリーチＢ大当り

セリフ番号	図中の番号	音声を発しているキャラクタ	表示されているキャラクタ	音声と文字表示	
				一致	不一致
S−1−1	(1−6)	ムム	ムム		○
S−1−2	(1−8)	ムム	キャラクタ表示なし	×	
S−1−3	(1−11)	ムム	キャラクタ表示なし	×	
S−1−4	(1−15)	ムム	ムム	静止	
S−1−5	(1−18)	ムム	ジャム	静止	
S−1−6	(1−20)	ムム	キャラクタ表示なし	×	
S−1−7	(1−23)	ムム	キャラクタ表示なし	×	
S−1−8	(1−27)	ムム	ムム	静止	
S−1−9	(1−30)	ジャム	ジャム	静止	
S−1−10	(1−33)	ムム	ムム	静止	
S−1−11	(1−35)	ムム	キャラクタ表示なし	×	
S−B1	(B−5)	ナレーション	キャラクタ表示なし	×	
S−B2	(B−9)	ナレーション	ムム、ダークナナ	×	
S−B3	(B−12)～(B−14)	ムム	ムム	動く	
S−B4	(B−15)～(B−17)	ムム	ムム	動く	
S−B5	(B−18)～(B−20)	ダークナナ	ダークナナ	動く	
S−B6	(B−21)～(B−23)	ダークナナ	ダークナナ	動く	
S−B7	(B−25)～(B−27)	ダークナナ	ダークナナ	動く	
S−B8	(B−28)	ダークナナ	ダークナナ	静止	
S−B9	(B−29)～(B−31)	ムム	ムム	動く	
S−B10	(B−32)～(B−35)	ムム	ムム	動く	
S−B11	(B−36)～(B−38)	ムム	ムム	動く	
S−B12	(B−40)～(B−42)	ムム	ムム	動く	
S−B13	(B−43)	ムム	ムム	静止	
S−B14	(B−46)～(B−48)	ムム	ムム	動く	
S−B15	(B−49)～(B−51)	ナナ	ナナ	動く	
S−B16	(B−52)～(B−54)	ナナ	ナナ	動く	
S−B17	(B−55)～(B−57)	ムム	ムム	動く	

【図２１１】

【図２１１】

セリフ毎のパラメータ表（Ｇ）
サブ変動パターン２３【擬似３】擬似連（１回目）→ステップアップ演出→擬似連（２回目）→ステップアップ演出→ＳＰリーチＢはずれ

セリフ番号	図中の番号	音声を発しているキャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−2−1	(2−4)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−2	(2−7)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−3	(2−14)～(2−16)	ナナ	ナナ	動く	○	
S−2−4	(2−18)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−5	(2−21)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−6	(2−30)～(2−31)	ジャム	ジャム	動く	○	
S−2−7	(2−32)～(2−33)	ジャム	ジャム	動く	○	
S−2−8	(2−35)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−B1	(B−5)	ナレーション	キャラクタ表示なし	×	○	
S−B2	(B−9)	ナレーション	ムム、ダークナナ	×	○	
S−B3	(B−12)～(B−14)	ムム	ムム	動く	○	
S−B4	(B−15)～(B−17)	ムム	ムム	動く	○	
S−B5	(B−18)～(B−20)	ダークナナ	ダークナナ	動く	○	
S−B6	(B−21)～(B−23)	ダークナナ	ダークナナ	動く	○	
S−B7	(B−25)～(B−27)	ダークナナ	ダークナナ	動く	○	
S−B8	(B−28)	ダークナナ	ダークナナ	動く	○	
S−B9	(B−29)～(B−31)	ムム	ムム	動く	○	
S−B10	(B−32)～(B−35)	ムム	ムム	動く	○	
S−B11	(B−36)～(B−38)	ムム	ムム	動く	○	
S−B12	(B−40)～(B−42)	ムム	ムム	動く	○	
S−B13	(B−43)	ムム	ムム	動く	○	
S−B14	(B−46)～(B−48)	ムム	ムム	動く	○	
S−B15	(B−49)～(B−51)	ナナ	ナナ	動く	○	
S−B16	(B−52)～(B−54)	ナナ	ナナ	動く	○	
S−B17	(B−55)～(B−57)	ムム	ムム	動く	○	

【図２１２】

【図２１２】

セリフ毎のパラメータ表（Ｈ）
サブ変動パターン５４【擬似３】擬似連（１回目）→ステップアップ演出→擬似連（２回目）→ステップアップ演出→ＳＰリーチＢ大当り

セリフ番号	図中の番号	音声を発しているキャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−2−1	(2−4)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−2	(2−7)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−3	(2−14)～(2−16)	ナナ	ナナ	動く	○	
S−2−4	(2−18)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−5	(2−21)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−6	(2−30)～(2−31)	ジャム	ジャム	動く	○	
S−2−7	(2−32)～(2−33)	ジャム	ジャム	動く	○	
S−2−8	(2−35)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−B1	(B−5)	ナレーション	キャラクタ表示なし	×	○	
S−B2	(B−9)	ナレーション	ムム、ダークナナ	×	○	
S−B3	(B−12)～(B−14)	ムム	ムム	動く	○	
S−B4	(B−15)～(B−17)	ムム	ムム	動く	○	
S−B5	(B−18)～(B−20)	ダークナナ	ダークナナ	動く	○	
S−B6	(B−21)～(B−23)	ダークナナ	ダークナナ	動く	○	
S−B7	(B−25)～(B−27)	ダークナナ	ダークナナ	動く	○	
S−B8	(B−28)	ダークナナ	ダークナナ	動く	○	
S−B9	(B−29)～(B−31)	ムム	ムム	動く	○	
S−B10	(B−32)～(B−35)	ムム	ムム	動く	○	
S−B11	(B−36)～(B−38)	ムム	ムム	動く	○	
S−B12	(B−40)～(B−42)	ムム	ムム	動く	○	
S−B13	(B−43)	ムム	ムム	動く	○	
S−B14	(B−46)～(B−48)	ムム	ムム	動く	○	
S−B15	(B−49)～(B−51)	ナナ	ナナ	動く	○	
S−B16	(B−52)～(B−54)	ナナ	ナナ	動く	○	
S−B17	(B−55)～(B−57)	ムム	ムム	動く	○	

【図２１３】

【図２１３】

セリフ毎のパラメータ表（Ｉ）
サブ変動パターン２０【擬似３】擬似連（１回目）→ステップアップ演出→擬似連（２回目）→ステップアップ演出
→連打チャンス→ＳＰリーチＡはずれ

セリフ番号	図中の番号	音声を発しているキャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−2−1	(2−4)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−2	(2−7)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−3	(2−14)～(2−16)	ナナ	ナナ	動く	○	
S−2−4	(2−18)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−5	(2−21)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−6	(2−30)～(2−31)	ジャム	ジャム	動く	○	
S−2−7	(2−32)～(2−33)	ジャム	ジャム	動く	○	
S−2−8	(2−35)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−10−1	(10−1)	ナレーション	キャラクタ表示なし	×	○	
S−10−2	(10−2)	ムム	ムム	動く		○
S−10−3	(10−3)	ナレーション	ムム	×		○
S−10−4	(10−11)	ナレーション	ムム	×	○	
S−A1	(A−2)～(A−7)	ムム	ムム	動く	○	
S−A2	(A−19)	ナレーション	ムム、パクチュー	動く	○	
S−A3	(A−20)～(A−22)	パクチュー	ムム、パクチュー	動く	○	
S−A4	(A−23)	ムム	ムム、パクチュー	動く	○	
S−A5	(A−24)～(A−26)	ムム	ムム	動く	○	
S−A6	(A−27)～(A−29)	ムム	ムム	動く	○	
S−A7	(A−30)～(A−33)	パクチュー	パクチュー	動く	○	
S−A8	(A−34)～(A−35)	ムム	パクチュー	×	○	
S−A9	(A−36)	ムム	ムム	静止	○	
S−A10	(A−39)	ムム	キャラクタ表示なし	×	○	
S−A13	(A−56)～(A−58)	パクチュー	パクチュー	動く	○	

【図２１４】

【図２１４】

セリフ毎のパラメータ表（Ｊ）
サブ変動パターン５１【擬似３】擬似連（１回目）→ステップアップ演出→擬似連（２回目）→ステップアップ演出
→連打チャンス→ＳＰリーチＡ大当り

セリフ番号	図中の番号	音声を発しているキャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−2−1	(2−4)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−2	(2−7)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−3	(2−14)～(2−16)	ナナ	ナナ	動く	○	
S−2−4	(2−18)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−5	(2−21)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−2−6	(2−30)～(2−31)	ジャム	ジャム	動く	○	
S−2−7	(2−32)～(2−33)	ジャム	ジャム	動く	○	○
S−2−8	(2−35)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−10−1	(10−1)	ナレーション	キャラクタ表示なし	×		○
S−10−2	(10−2)	ナレーション	ムム	×	○	
S−10−3	(10−3)	ナレーション	ムム	×		○
S−10−4	(10−11)	ナレーション	ムム	×	○	
S−A1	(A−2)～(A−7)	ムム	ムム	動く	○	
S−A2	(A−19)	ナレーション	ムム、バクチュー	×	○	
S−A3	(A−20)～(A−22)	バクチュー	ムム、バクチュー	動く	○	
S−A4	(A−23)	ムム	ムム、バクチュー	動く	○	
S−A5	(A−24)～(A−26)	ムム	ムム	動く	○	
S−A6	(A−27)～(A−29)	ムム	ムム	動く	○	
S−A7	(A−30)～(A−33)	バクチュー	バクチュー	動く	○	
S−A8	(A−34)～(A−35)	ムム	バクチュー	×	○	
S−A9	(A−36)	ムム	ムム	静止	○	
S−A10	(A−39)	ムム	キャラクタ表示なし	×	○	
S−A11	(A−43)	バクチュー	ムム、バクチュー	動く	○	
S−A12	(A−44)～(A−46)	ムム	ムム、バクチュー	動く	○	

【図２１５】

【図２１５】

セリフ毎のパラメータ表（Ｋ）
サブ変動パターン７７　会話演出→ＳＰリーチＣはずれ

セリフ番号	図中の番号	音声を発しているキャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−14−1	(14−7)	ムム	ムム	静止	○	
S−14−2	(14−9)	ナナ	ナナ	静止	○	
S−14−3	(14−12)	ムム	ムム	静止	○	
S−14−4	(14−13)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−14−5	(14−15)	ムム	ムム	動く		○
S−14−6	(14−18)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−C1	(C−1)～(C−3)	ボインゴ	ボインゴ	動く	○	
S−C2	(C−4)	ナレーション	ボインゴ	×	○	
S−C3	(C−5)～(C−7)	ボインゴ	ボインゴ	動く	○	
S−C4	(C−8)	ムム	ムム	動く	○	
S−C5	(C−9)～(C−11)	ムム	ムム	動く	○	
S−C6	(C−12)～(C−14)	ムム	ムム	動く	○	
S−C7	(C−15)(C−16)	ムム	ムム	動く	○	
S−C8	(C−17)	ムム	ムム	動く	○	
S−C9	(C−19)	ムム	ムム	静止	○	
S−C10	(C−23)	ボインゴ	ボインゴ	動く	○	
S−C11	(C−24)～(C−26)	ムム	ムム	静止	○	
S−C12	(C−27)～(C−29)	ムム	ムム	静止	○	

【図２１６】

【図２１６】

セリフ毎のパラメータ表（Ｌ）
サブ変動パターン８７　会話演出→ＳＰリーチＣ大当り

セリフ番号	図中の番号	音声を発しているキャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−14−1	(14−7)	ムム	ムム	静止	○	
S−14−2	(14−9)	ムム	ムム	静止	○	
S−14−3	(14−12)	ムム	ムム	静止	○	
S−14−4	(14−13)	ムム	ムム	×		○
S−14−5	(14−15)	ムム	ムム	動く		○
S−14−6	(14−18)	ムム	ムム	動く		○
S−C1	(C−1)～(C−3)	ボインゴ	ボインゴ	動く	○	
S−C2	(C−4)	ナレーション	ムム、ボインゴ	×	○	
S−C3	(C−5)～(C−7)	ボインゴ	ボインゴ	動く	○	
S−C4	(C−8)	ムム	ムム	動く	○	
S−C5	(C−9)～(C−11)	ムム	ムム	動く	○	
S−C6	(C−12)～(C−14)	ムム	ムム	動く	○	
S−C7	(C−15)(C−16)	ムム	ムム	動く	○	
S−C8	(C−17)	ムム	ムム	動く	○	
S−C9	(C−19)	ムム	ムム	静止	○	
S−C10	(C−23)	ボインゴ	ボインゴ	動く	○	
S−C11	(C−24)～(C−26)	ムム	ムム	静止	○	
S−C12	(C−27)～(C−29)	ムム	ムム	静止	○	

【図２１７】

【図２１７】

セリフ毎のパラメータ表（Ｍ）
サブ変動パターン７８　ボタンステップアップ演出→ＳＰリーチＣはずれ

セリフ番号	図中の番号	音声を発しているキャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−15−1	(15−2)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−15−2	(15−3)	ムム	ムム	静止	○	
S−15−3	(15−4)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−15−4	(15−5)	ムム	ムム	静止	○	
S−15−5	(15−6)	ムム	ムム	動く	○	
S−15−6	(15−7)～(15−9)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−15−7	(15−11)	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−C1	(C−1)～(C−3)	ボインゴ	ボインゴ	動く	○	
S−C2	(C−4)	ナレーション	ムム、ボインゴ	×	○	
S−C3	(C−5)～(C−7)	ボインゴ	ボインゴ	動く	○	
S−C4	(C−8)	ムム	ムム	動く	○	
S−C5	(C−9)～(C−11)	ムム	ムム	動く	○	
S−C6	(C−12)～(C−14)	ムム	ムム	動く	○	
S−C7	(C−15)(C−16)	ムム	ムム	動く	○	
S−C8	(C−17)	ムム	ムム	動く	○	
S−C9	(C−19)	ムム	ムム	×	○	
S−C13	(C−37)	ボインゴ	ボインゴ	静止	○	

【図２１８】

【図２１８】

セリフ毎のパラメータ表（Ｎ）
サブ変動パターン８８　ボタンステップアップ演出→ＳＰリーチＣ大当り

セリフ番号	図中の番号	音声を発している キャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口 （音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−15−1	（15−2）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−15−2	（15−3）	ムム	ムム	静止	○	
S−15−3	（15−4）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−15−4	（15−5）	ムム	ムム	静止	○	
S−15−5	（15−6）	ムム	ムム	動く	○	
S−15−6	（15−7）～（15−9）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−15−7	（15−11）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−C1	（C−1）～（C−3）	ボインゴ	ボインゴ	動く	○	
S−C2	（C−4）	ナレーション	ムム、ボインゴ	×	○	
S−C3	（C−5）～（C−7）	ボインゴ	ボインゴ	動く	○	
S−C4	（C−8）	ムム	ボインゴ	動く	○	
S−C5	（C−9）～（C−11）	ムム	ムム	動く	○	
S−C6	（C−12）～（C−14）	ムム	ムム	動く	○	
S−C7	（C−15）（C−16）	ムム	ムム	×	○	
S−C8	（C−17）	ムム	ボインゴ	静止	○	
S−C9	（C−19）	ムム	ボインゴ	×	○	
S−C10	（C−23）	ボインゴ	キャラクタ表示なし	×	○	
S−C11	（C−24）～（C−26）	ムム	ムム	動く	○	
S−C12	（C−27）～（C−29）	ムム	ムム	動く	○	

【図２１９】

【図２１９】

セリフ毎のパラメータ表（Ｏ）
サブ変動パターン８１　全話演出→ＳＰリーチＤはずれ

セリフ番号	図中の番号	音声を発している キャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口 （音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−14−1	（14−7）	ムム	ムム	静止	○	
S−14−2	（14−9）	ナナ	ナナ	静止	○	
S−14−3	（14−12）	ムム	ムム	静止	○	
S−14−4	（14−13）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−14−5	（14−15）	ムム	ムム	動く		○
S−14−6	（14−18）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−D1	（D−1）（D−2）	爆チュー	爆チュー	動く	○	
S−D2	（D−3）	ナレーション	ムム、爆チュー	×	○	
S−D3	（D−4）～（D−6）	爆チュー	爆チュー	動く	○	
S−D4	（D−7）～（D−9）	爆チュー	爆チュー	動く	○	
S−D5	（D−10）	爆チュー	爆チュー	×	○	
S−D6	（D−11）～（D−13）	ムム	ムム	動く	○	
S−D7	（D−14）～（D−16）	ムム	ムム	動く	○	
S−D8	（D−17）～（D−19）	ムム	ムム	動く	○	
S−D9	（D−20）（D−21）	ムム	ムム	×	○	
S−D10	（D−22）	ムム	ムム、爆チュー	静止	○	
S−D11	（D−24）	ムム	爆チュー	×	○	
S−D15	（D−42）	爆チュー	爆チュー	静止	○	

【図２２０】

【図２２０】

セリフ毎のパラメータ表（Ｐ）
サブ変動パターン９１　全話演出→ＳＰリーチＤ大当り

セリフ番号	図中の番号	音声を発している キャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口 （音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−14−1	（14−7）	ムム	ムム	静止	○	
S−14−2	（14−9）	ナナ	ナナ	静止	○	
S−14−3	（14−12）	ムム	ムム	静止	○	
S−14−4	（14−13）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−14−5	（14−15）	ムム	ムム	動く		○
S−14−6	（14−18）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−D1	（D−1）（D−2）	爆チュー	爆チュー	動く	○	
S−D2	（D−3）	ナレーション	ムム、爆チュー	×	○	
S−D3	（D−4）～（D−6）	爆チュー	爆チュー	動く	○	
S−D4	（D−7）～（D−9）	爆チュー	爆チュー	動く	○	
S−D5	（D−10）	爆チュー	爆チュー	×	○	
S−D6	（D−11）～（D−13）	ムム	ムム	動く	○	
S−D7	（D−14）～（D−16）	ムム	ムム	動く	○	
S−D8	（D−17）～（D−19）	ムム	ムム	動く	○	
S−D9	（D−20）（D−21）	ムム	ムム	×	○	
S−D10	（D−22）	ムム	ムム、爆チュー	静止	○	
S−D11	（D−24）	ムム	爆チュー	×	○	
S−D15	（D−42）	爆チュー	爆チュー	静止	○	

【図２２１】

【図２２１】

セリフ毎のパラメータ表（Ｑ）
サブ変動パターン８２　ボタンステップアップ演出→ＳＰリーチＤはずれ

セリフ番号	図中の番号	音声を発している キャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口 （音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−15−1	（15−2）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−15−2	（15−3）	ムム	ムム	静止	○	
S−15−3	（15−4）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−15−4	（15−5）	ムム	ムム	静止	○	
S−15−5	（15−6）	ムム	ムム	動く	○	
S−15−6	（15−7）～（15−9）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−15−7	（15−11）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−D1	（D−1）（D−2）	爆チュー	爆チュー	動く	○	
S−D2	（D−3）	ナレーション	ムム、爆チュー	×	○	
S−D3	（D−4）～（D−6）	爆チュー	爆チュー	動く	○	
S−D4	（D−7）～（D−9）	爆チュー	爆チュー	動く	○	
S−D5	（D−10）	爆チュー	爆チュー	×	○	
S−D6	（D−11）～（D−13）	ムム	ムム	動く	○	
S−D7	（D−14）～（D−16）	ムム	ムム	動く	○	
S−D8	（D−17）～（D−19）	ムム	ムム	動く	○	
S−D9	（D−20）（D−21）	ムム	ムム	×	○	
S−D10	（D−22）	ムム	ムム、爆チュー	静止	○	
S−D11	（D−24）	ムム	爆チュー	×	○	
S−D15	（D−42）	爆チュー	爆チュー	静止	○	

【図２２２】

【図２２２】

セリフ毎のパラメータ表（R）
サブ変動パターン92　ボタンステップアップ演出→ＳＰリーチＤ大当り

セリフ番号	図中の番号	音声を発しているキャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−15−1	（15−2）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−15−2	（15−3）	ムム	ムム	静止	○	
S−15−3	（15−4）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−15−4	（15−5）	ムム	ムム	静止	○	
S−15−5	（15−6）	ムム	ムム	動く	○	
S−15−6	（15−7）～（15−9）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−15−7	（15−11）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−D1	（D−1）（D−2）	ムム	爆チュー	動く	○	
S−D2	（D−3）	ナレーション	ムム、爆チュー	×		○
S−D3	（D−4）～（D−6）	爆チュー	爆チュー	動く	○	
S−D4	（D−7）～（D−9）	爆チュー	爆チュー	動く	○	
S−D5	（D−10）	爆チュー	爆チュー	×	○	
S−D6	（D−11）～（D−13）	ムム	ムム	動く	○	
S−D7	（D−14）～（D−16）	ムム	ムム	動く	○	
S−D8	（D−17）～（D−19）	ムム	ムム	動く	○	
S−D9	（D−20）（D−21）	ムム	ムム、爆チュー	×	○	
S−D10	（D−22）	ムム	ムム、爆チュー	静止	○	
S−D11	（D−24）	ムム	爆チュー	×	○	
S−D12	（D−28）	爆チュー	キャラクタ表示なし	×	○	
S−D13	（D−29）～（D−31）	ムム	ムム	動く	○	
S−D14	（D−32）～（D−34）	ムム	ムム	動く	○	

【図２２３】

【図２２３】

セリフ毎のパラメータ表（S）
サブ変動パターン79　金話演出→連打チャンス→ＳＰリーチＣはずれ

セリフ番号	図中の番号	音声を発している キャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−14−1	（14−7）	ムム	ムム	静止	○	
S−14−2	（14−9）	ナナ	ナナ	静止	○	
S−14−3	（14−12）	ムム	ムム	静止	○	
S−14−4	（14−13）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−14−5	（14−15）	ムム	ムム	動く		○
S−14−6	（14−18）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−10−1	（10−1）	ナレーション	キャラクタ表示なし	×		○
S−10−2	（10−2）	ナレーション	キャラクタ表示なし	×	○	
S−10−3	（10−3）	ナレーション	ムム	×		○
S−10−4	（10−4）（10−11）	ナレーション	ムム	×		○
S−C1	（C−1）～（C−3）	ナレーション	ムム	×	○	
S−C2	（C−4）	ポインゴ	ムム、ポインゴ	×		○
S−C3	（C−5）～（C−7）	ナレーション	ムム	×		○
S−C4	（C−8）	ポインゴ	ムム	×	○	
S−C5	（C−9）～（C−11）	ポインゴ	ムム	動く		○
S−C6	（C−12）～（C−14）	ムム	ムム	動く	○	
S−C7	（C−15）（C−16）	ムム	ムム	動く	○	
S−C8	（C−17）	ムム	ポインゴ	×	○	
S−C9	（C−19）	ムム	ポインゴ	×	○	
S−C13	（C−37）	ポインゴ	ポインゴ	静止	○	

【図２２４】

【図２２４】

セリフ毎のパラメータ表（T）
サブ変動パターン89　金話演出→連打チャンス→ＳＰリーチＣ大当り

セリフ番号	図中の番号	音声を発しているキャラクタ	表示されているキャラクタ	音声を発しているキャラクタの口（音声を発しているキャラクタの表示がない場合は×）	音声と文字表示	
					一致	不一致
S−14−1	（14−7）	ムム	ムム	静止	○	
S−14−2	（14−9）	ナナ	ナナ	静止	○	
S−14−3	（14−12）	ムム	ムム	静止	○	
S−14−4	（14−13）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−14−5	（14−15）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−14−6	（14−18）	ムム	キャラクタ表示なし	×		○
S−10−1	（10−1）	ナレーション	ムム	×	○	
S−10−2	（10−2）	ナレーション	ムム	×		○
S−10−3	（10−3）	ナレーション	ムム	×		○
S−10−4	（10−11）	ナレーション	ムム	×		○
S−C1	（C−1）～（C−3）	ナレーション	ポインゴ	×		○
S−C2	（C−4）	ポインゴ	ムム、ポインゴ	×		○
S−C3	（C−5）～（C−7）	ナレーション	ムム、ポインゴ	×		○
S−C4	（C−8）	ポインゴ	ポインゴ	動く		○
S−C5	（C−9）～（C−11）	ポインゴ	ポインゴ	動く		○
S−C6	（C−12）～（C−14）	ムム	ムム	動く		○
S−C7	（C−15）（C−16）	ムム	ムム	動く		○
S−C8	（C−17）	ムム	ポインゴ	×		○
S−C9	（C−19）	ムム	ポインゴ	×		○
S−C13	（C−37）	ポインゴ	ポインゴ	静止		○

【図２２５】

【図２２５】

（Ａ）サブ変動パターン毎の出力回数・シーン回数表（低ベース）

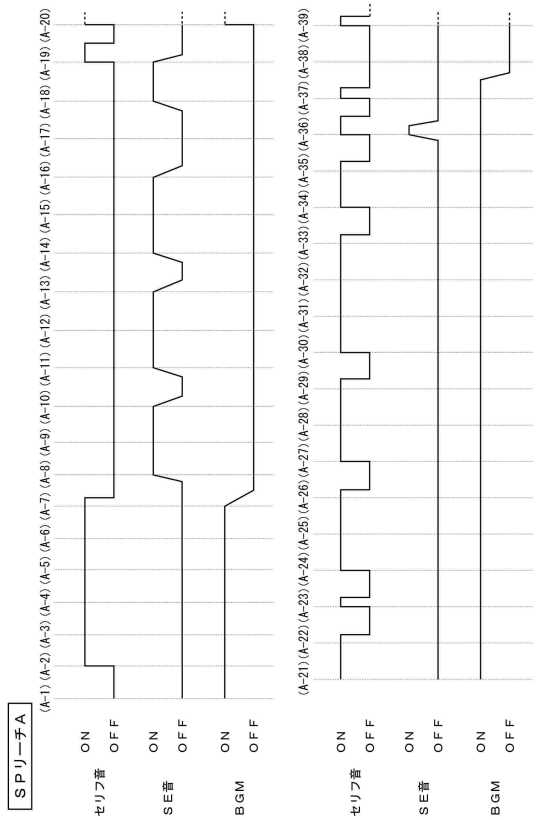
	サブ変動パターンの番号	16	47	17	48	22	53	23	54	20	51
	セリフ毎のパラメータ表	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)	(F)	(G)	(H)	(I)	(J)
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数	変動開始からSPリーチまで	4	4	0	0	4	4	0	0	0	0
	SPリーチ中	5	6	5	6	7	9	7	9	5	6
	TOTAL	9	10	5	6	11	13	7	9	5	6
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数	変動開始からSPリーチまで	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	SPリーチ中	2	2	2	2	0	0	0	0	2	2
	TOTAL	7	7	7	7	5	5	5	5	7	7
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数	変動開始からSPリーチまで	0	0	0	0	0	0	0	0	3	3
	SPリーチ中	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2
	TOTAL	1	2	1	2	1	1	1	1	4	5
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数	変動開始からSPリーチまで	6	6	0	0	6	6	0	0	0	0
	SPリーチ中	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1
	TOTAL	7	7	1	1	8	8	2	2	1	1
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数	変動開始からSPリーチまで	0	0	3	3	0	0	3	3	3	3
	SPリーチ中	7	8	7	8	10	13	10	13	7	8
	TOTAL	7	8	10	11	10	13	13	16	10	11
音声と文字表示が一致しているシーンの数	変動開始からSPリーチまで	9	9	3	3	9	9	3	3	3	3
	SPリーチ中	11	12	11	12	14	17	14	17	11	12
	TOTAL	20	21	14	15	23	26	17	20	14	15
音声と文字表示が一致していないシーンの数	変動開始からSPリーチまで	2	2	6	6	2	2	6	6	6	6
	SPリーチ中	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	TOTAL	2	2	6	6	2	2	6	6	6	6

（Ｂ）サブ変動パターン毎の出力回数・シーン回数表（高ベース）

	サブ変動パターンの番号	77	87	78	88	81	91	82	92	79	89
	セリフ毎のパラメータ表	(K)	(L)	(M)	(N)	(O)	(P)	(Q)	(R)	(S)	(T)
ムムが表示されている状況におけるムムの音声の出力回数	変動開始からSPリーチまで	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	SPリーチ中	4	6	4	6	5	7	5	7	4	6
	TOTAL	7	9	7	9	8	10	8	10	7	9
ムムが表示されていない状況におけるムムの音声の出力回数	変動開始からSPリーチまで	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2
	SPリーチ中	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2
	TOTAL	4	4	6	6	3	3	5	5	4	4
ムムが表示されている状況におけるムム以外の音声の出力回数	変動開始からSPリーチまで	0	0	0	0	0	0	0	0	3	3
	SPリーチ中	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	TOTAL	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4
セリフを発しているキャラクタの口が静止しているシーンの数	変動開始からSPリーチまで	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3
	SPリーチ中	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1
	TOTAL	5	4	4	3	5	4	4	3	5	4
セリフを発しているキャラクタの口が動いているシーンの数	変動開始からSPリーチまで	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	SPリーチ中	5	7	5	7	6	8	6	8	5	7
	TOTAL	6	8	6	8	7	9	7	9	6	8
音声と文字表示が一致しているシーンの数	変動開始からSPリーチまで	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3
	SPリーチ中	10	12	10	12	12	14	12	14	10	12
	TOTAL	13	15	13	15	15	17	15	17	15	15
音声と文字表示が一致していないシーンの数	変動開始からSPリーチまで	3	3	4	4	3	3	4	4	5	5
	SPリーチ中	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	TOTAL	3	3	4	4	3	3	4	4	5	5

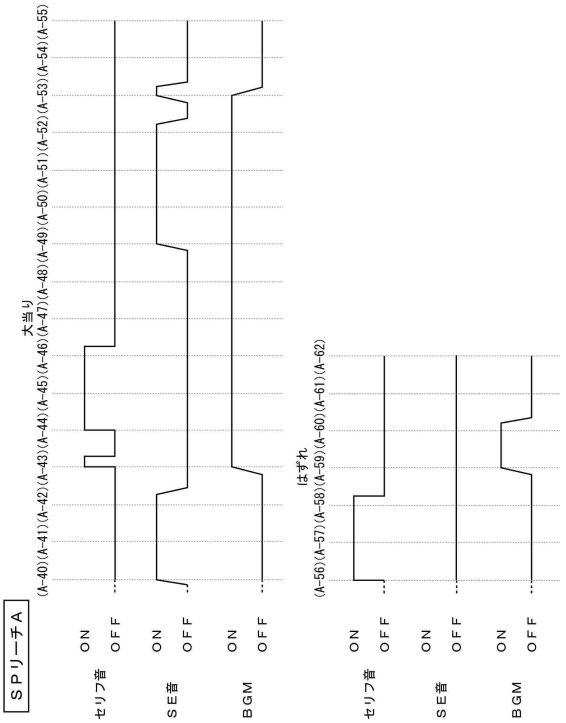
【図２２６】

【図２２６】



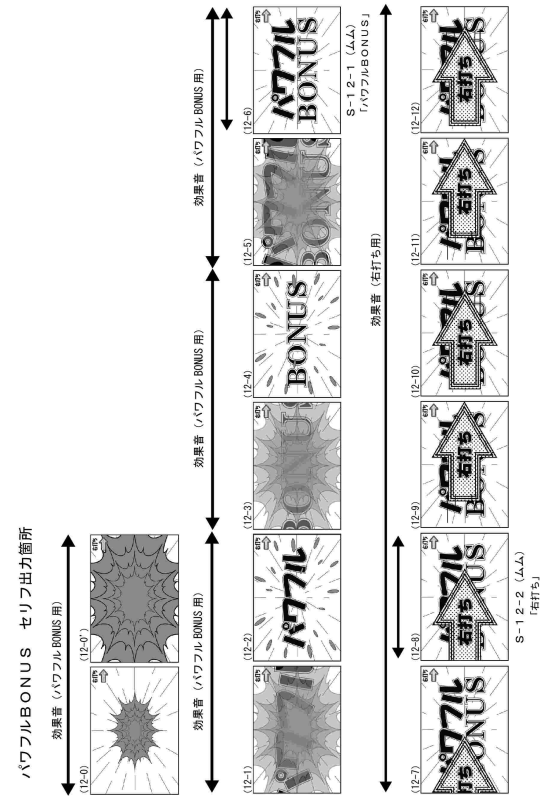
【図２２７】

【図２２７】



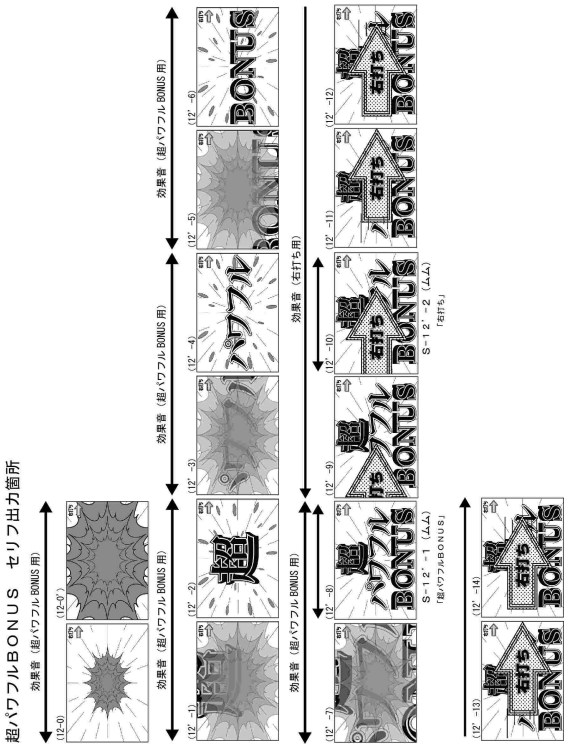
【図２２８】

【図２２８】



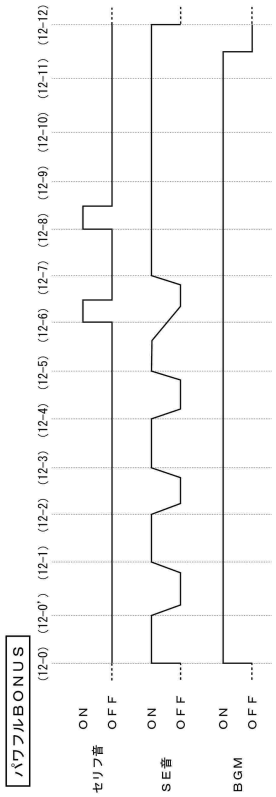
【図２２９】

【図２２９】



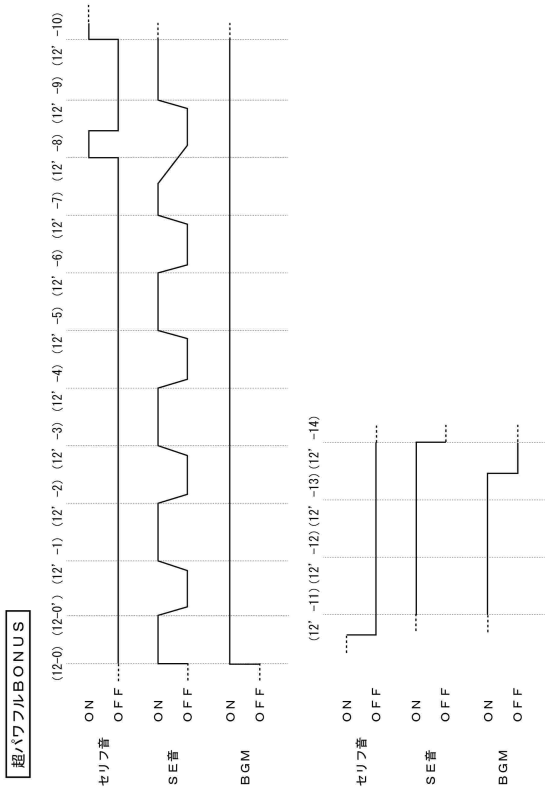
【図２３０】

【図２３０】



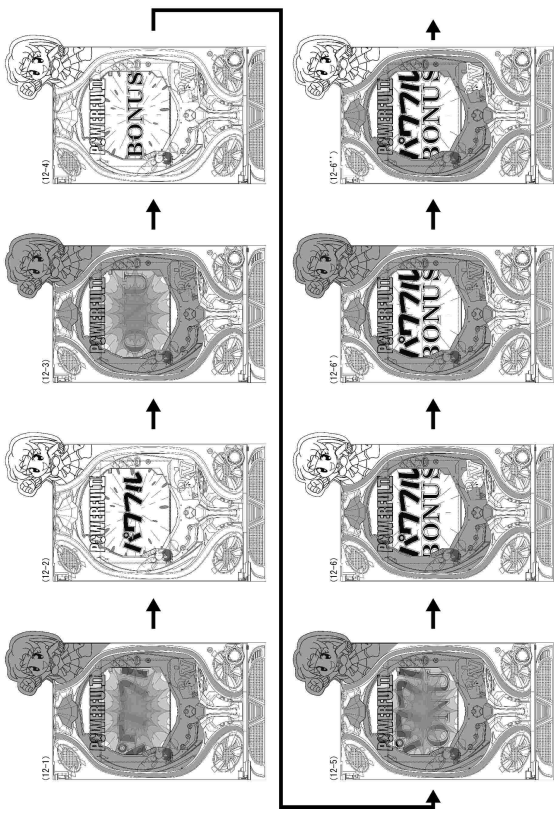
【図２３１】

【図２３１】



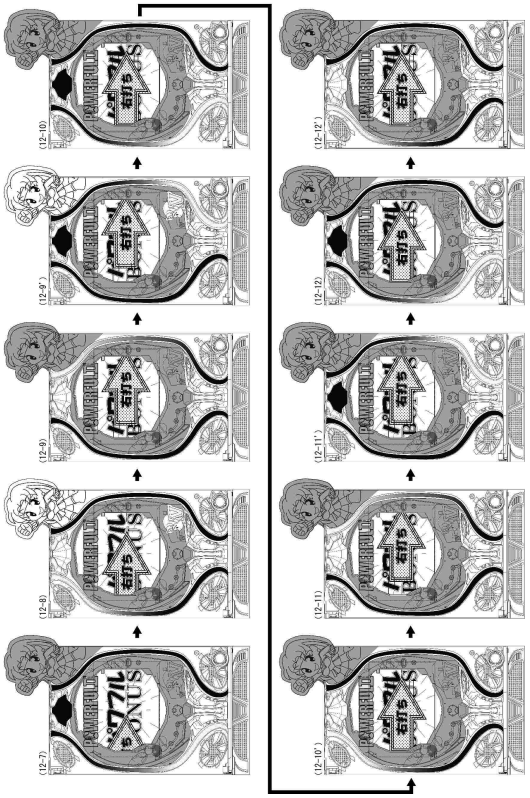
【図２３２】

【図２３２】



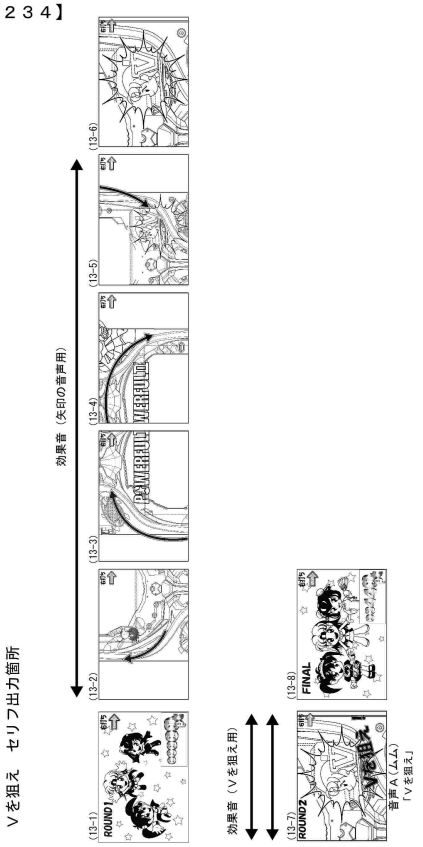
【図２３３】

【図２３３】



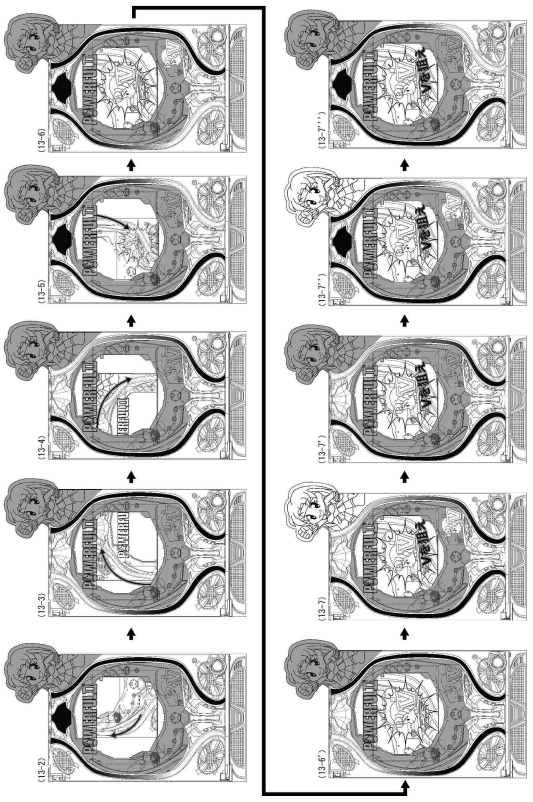
【図２３４】

【図２３４】



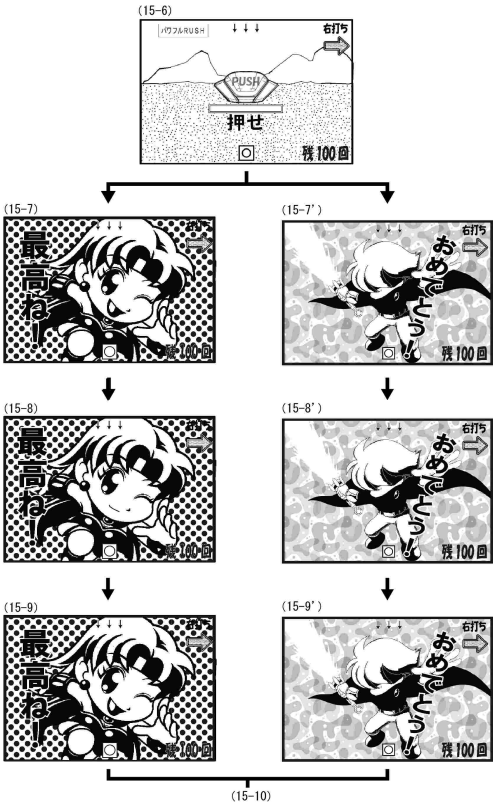
【図２３５】

【図２３５】



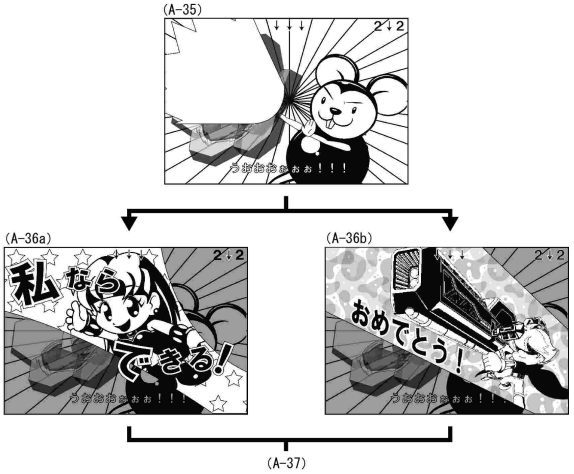
【図２３６】

【図２３６】

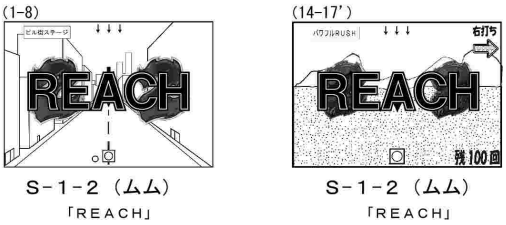


【図２３７】

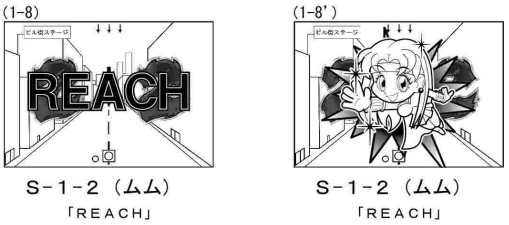
【図２３７】



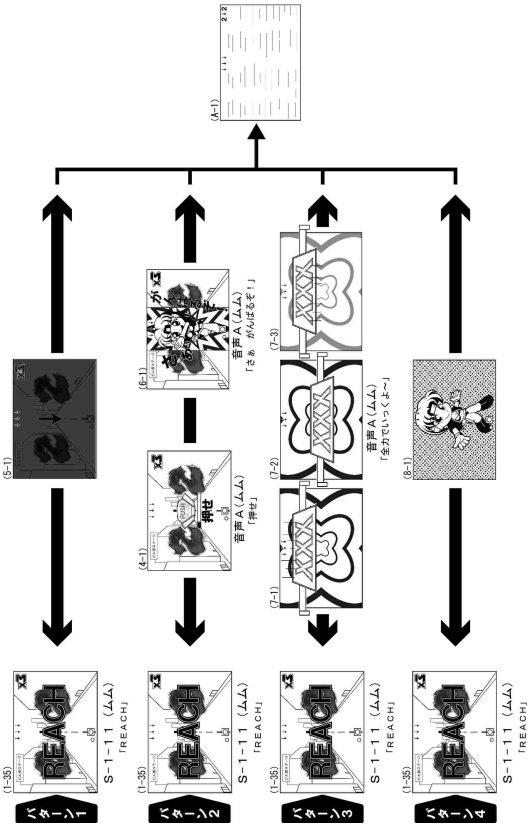
【図２３８】
【図２３８】



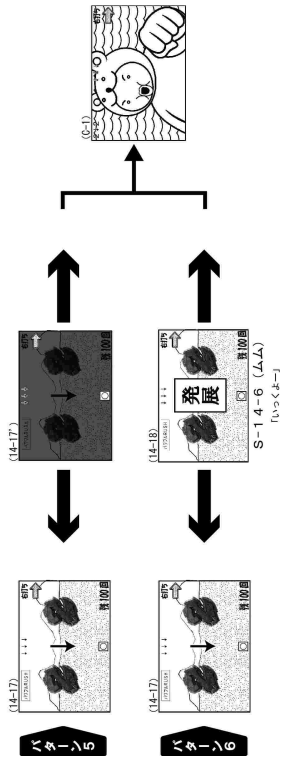
【図２３９】
【図２３９】



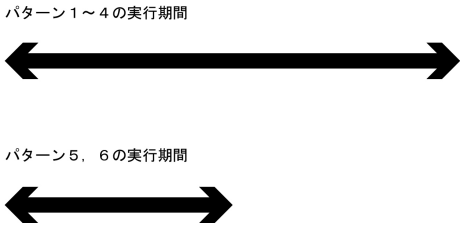
【図２４０】
【図２４０】



【図２４１】
【図２４１】



【図２４２】
【図２４２】



【図２４３】
【図２４３】

（A）
パターン1～4の実行振り分け

	大当り	はずれ
パターン1	10	40
パターン2	20	30
パターン3	30	20
パターン4	40	10

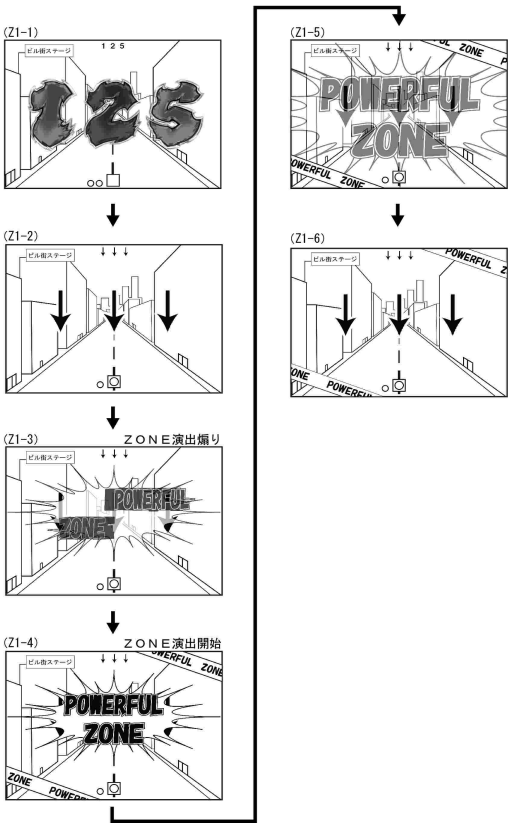
大当り期待度は、パターン4＞パターン3＞パターン2＞パターン1

（B）
パターン5、6の実行振り分け

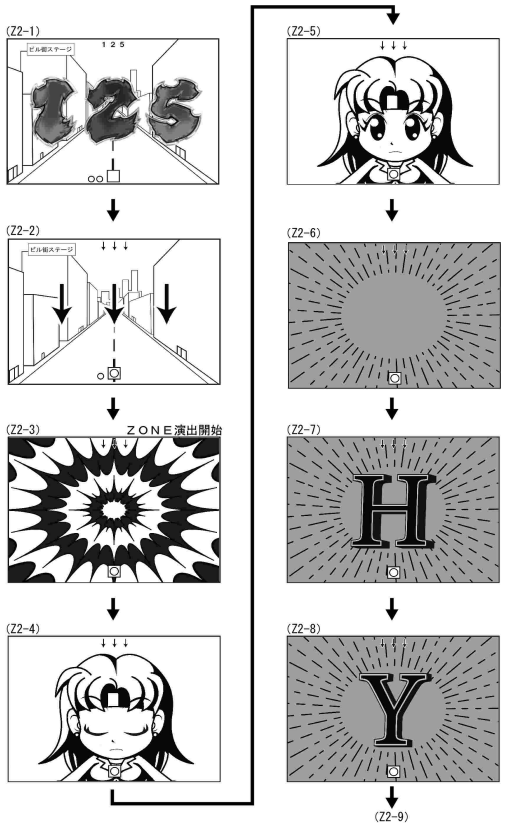
	大当り	はずれ
パターン5	80	90
パターン6	20	10

大当り期待度は、パターン6＞パターン5

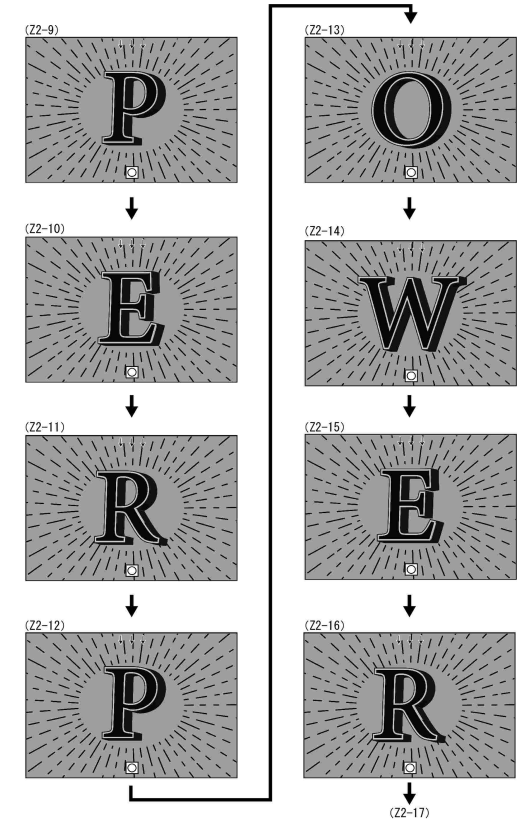
【図２４４】
【図２４４】



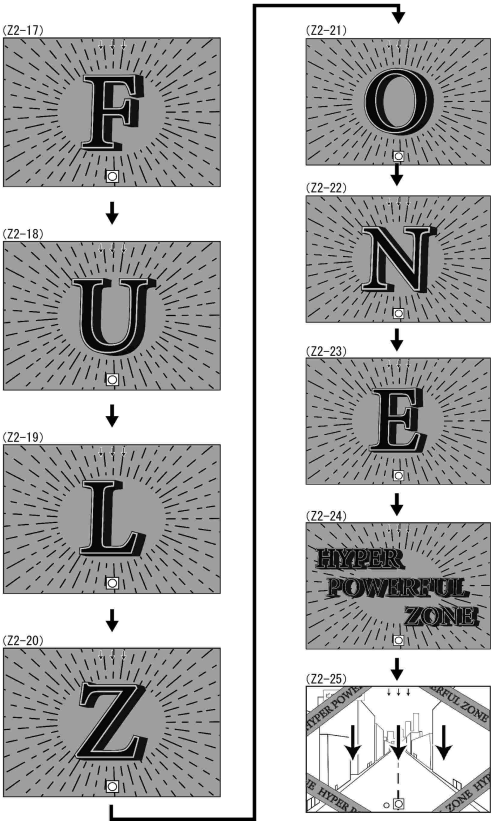
【図２４５】
【図２４５】



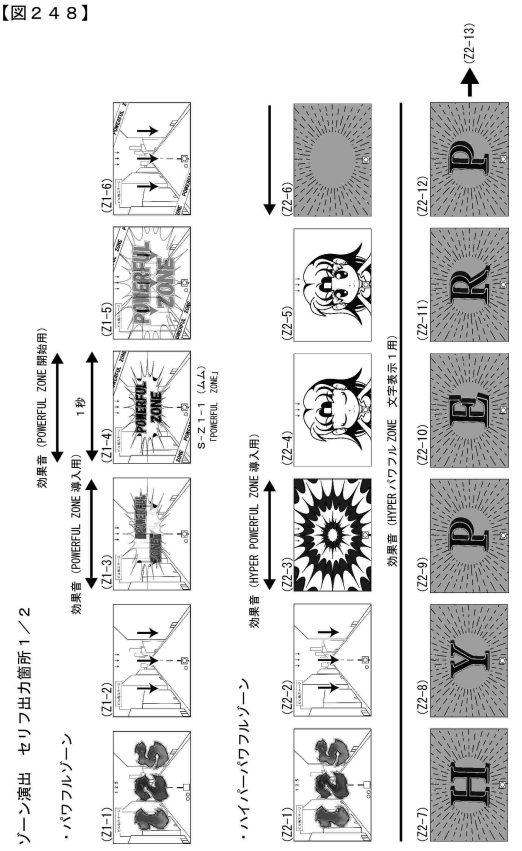
【図２４６】



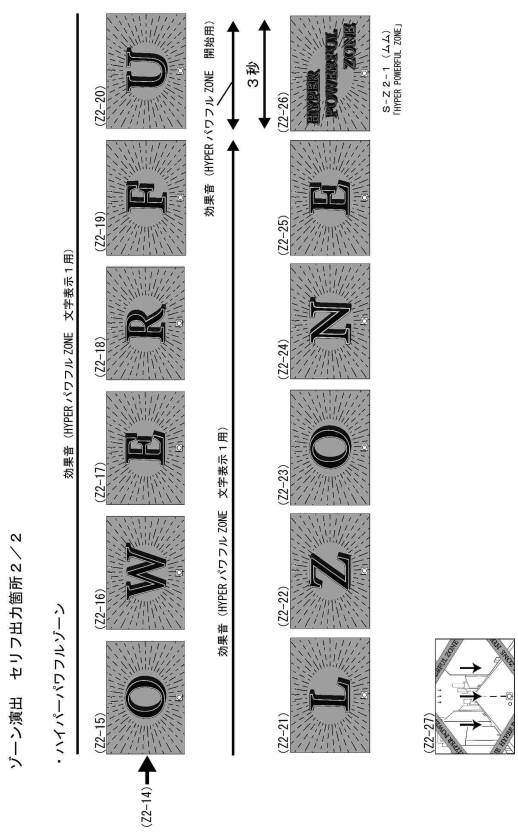
【図２４７】



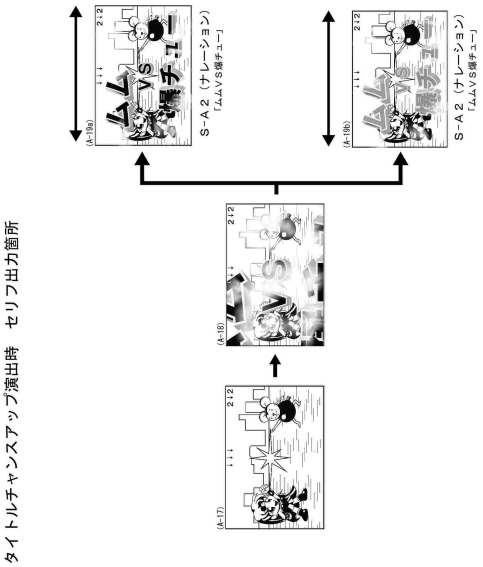
【図２４８】



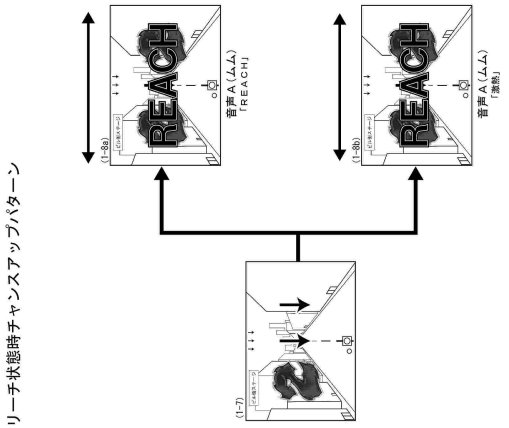
【図２４９】



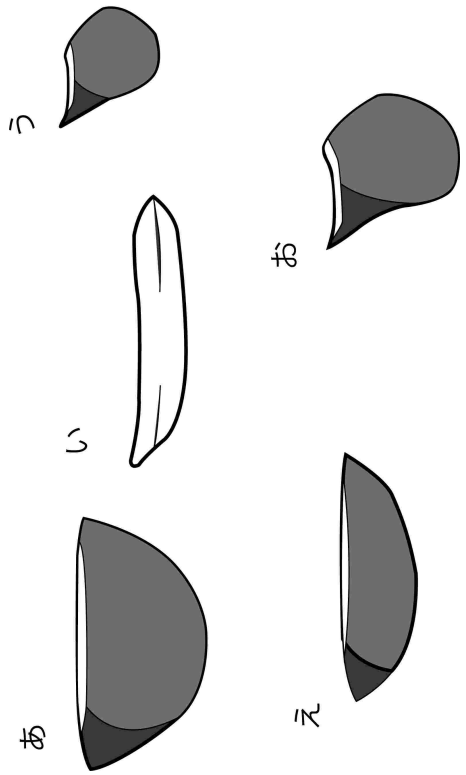
【図２５０】
【図２５０】



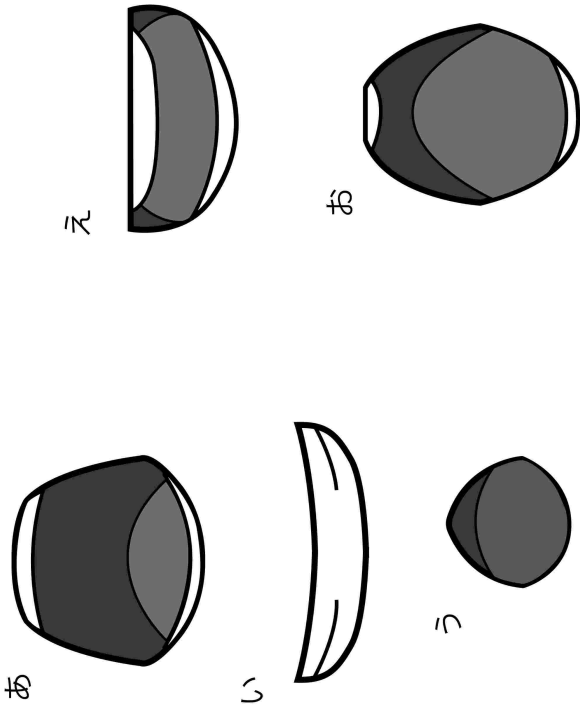
【図２５１】
【図２５１】



【図２５２】
【図２５２】



【図２５３】
【図２５３】



フロントページの続き

(56)参考文献　　特開２０２２－０５２９２７（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－０２３５９２（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－０２１３７３（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－１０３７６１（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－０４５５２５（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－１４６１２７（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－１３６２５９（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２