(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7662366号
(P7662366)

(45)発行日　令和7年4月15日(2025.4.15)

(24)登録日　令和7年4月7日(2025.4.7)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全189頁）

(21)出願番号　特願2021-49412(P2021-49412)
(22)出願日　令和3年3月24日(2021.3.24)
(65)公開番号　特開2022-147934(P2022-147934A)
(43)公開日　令和4年10月6日(2022.10.6)
審査請求日　令和5年10月19日(2023.10.19)

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

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第１示唆演出と、第２示唆演出と、第３示唆演出と、第４示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第１示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第１発展演出を実行可能であるとともに、前記第２示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第１発展演出とは異なる第２発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、

前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、

演出態様に応じて期待度が異なる予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、

特殊画像を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、

表示されている前記特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている前記予告演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第１発展演出が実行された後において前記第３示唆演出を実行可能であり、

前記第２発展演出が実行された後において前記第４示唆演出を実行可能であり、

前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第３示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第１示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、
前記第４示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第２示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、
前記示唆演出実行手段は、
前記示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことを報知した後に、前記有利状態に制御されることを報知する復活態様の演出を実行可能であり、
前記第２発展演出が実行された後に前記第４示唆演出が実行されるときに、該第４示唆演出において復活態様の演出を実行せず、
前記第１発展演出は、情報を表示することにより前記有利状態に制御されることを示唆する情報表示演出を含み、
前記情報表示演出は、第１数の情報から構成される第１情報を表示する第１情報表示演出と、前記第１情報表示演出の後に実行可能であり、第２数の情報から構成される第２情報を表示する第２情報表示演出と、を含み、
前記第１情報表示演出において前記第１情報を複数の情報に分けて順次表示可能であるとともに、前記第２情報表示演出において前記第２情報を複数の情報に分けて順次表示可能であり、
前記第１情報表示演出において前記第１情報の表示を開始するときの表示開始態様と、前記第２情報表示演出において前記第２情報の表示を開始するときの表示開始態様と、が異なり、
前記特別演出により前記予告演出の演出態様が変化する場合、変化後の演出態様は複数あり、いずれの演出態様に変化するかによって前記有利状態に制御される割合が異なる、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。また、特許文献３に示す様に、画像表示装置において表示態様がレベル１からベル４まで変化可能なメータを表示しており、該メータの表示態様がレベル４となったことにもとづいて複数のスーパーリーチのリーチ演出のうちのいずれかが実行されるものがある。
【０００３】
なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。
【０００４】
パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り」が発生する。なお、導出表示と

は、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、１５ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、２９秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【０００５】

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

【０００６】

そのような遊技機において、有利状態に制御されることを示唆するとともに演出態様に応じて期待度が異なる複数種類の示唆演出を実行可能とし、表示されている特殊画像を用いて示唆演出を期待度が高い演出態様に変化させるものがある。例えば、特許文献１には、同じ態様のプレゼントボックスを開封して表示されたプレゼント画像によって、擬似連予告演出、発展先予告演出またはアクティブ保留予告演出が実行されることが記載されている。また例えば、特許文献２には、画面に役物ストックという情報が表示されることにより、強予告演出として、可動体が落下する演出がこの後に実行されることが遊技者に伝達されることが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００７】

【文献】特開２０１５－１３４０９７号公報

【文献】特開２０１８－５０９８０号公報

【文献】特開２０１５－２２１１２１号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００８】

しかし、特許文献１～３の機能や構成を有する遊技機において商品性を高める余地があった。

【０００９】

この発明は、上記の実情を鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【００１０】

本発明による遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第１示唆演出と、第２示唆演出と、第３示唆演出と、第４示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第１示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第１発展演出を実行可能であるとともに、前記第２示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知され

た後に前記第１発展演出とは異なる第２発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、
前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、
演出態様に応じて期待度が異なる予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、
特殊画像を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、
表示されている前記特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている前記予告演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、
前記示唆演出実行手段は、
前記第１発展演出が実行された後において前記第３示唆演出を実行可能であり、
前記第２発展演出が実行された後において前記第４示唆演出を実行可能であり、
前記チャンスアップ演出実行手段は、
前記第３示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第１示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、
前記第４示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第２示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、
前記示唆演出実行手段は、
前記示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことを報知した後に、前記有利状態に制御されることを報知する復活態様の演出を実行可能であり、
前記第２発展演出が実行された後に前記第４示唆演出が実行されるときに、該第４示唆演出において復活態様の演出を実行せず、
前記第１発展演出は、情報を表示することにより前記有利状態に制御されることを示唆する情報表示演出を含み、
前記情報表示演出は、第１数の情報から構成される第１情報を表示する第１情報表示演出と、前記第１情報表示演出の後に実行可能であり、第２数の情報から構成される第２情報を表示する第２情報表示演出と、を含み、
前記第１情報表示演出において前記第１情報を複数の情報に分けて順次表示可能であるとともに、前記第２情報表示演出において前記第２情報を複数の情報に分けて順次表示可能であり、
前記第１情報表示演出において前記第１情報の表示を開始するときの表示開始態様と、前記第２情報表示演出において前記第２情報の表示を開始するときの表示開始態様と、が異なり、
前記特別演出により前記予告演出の演出態様が変化する場合、変化後の演出態様は複数あり、いずれの演出態様に変化するかによって前記有利状態に制御される割合が異なる、
ことを特徴とする。
そのような構成によれば、商品性を高めることができる。
他の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出Ｉ）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第１示唆演出（例えば、リーチ演出Ａ）、第２示唆演出（例えば、リーチ演出Ｂ）、第３示唆演出（例えば、リーチ演出Ｆ）、第４示唆演出（例えば、リーチ演出Ｅ）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１８に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
前記第１示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第１発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図１９－８に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ａの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第２示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御さ

れないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第２発展パターンとして実行可能（例えば、図１９－８に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１８に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

有利状態に制御されることを予告するとともに、演出態様に応じて期待度が異なる複数種類の予告演出（例えば、所定の態様によりタイトル表示を表示する演出や、所定の態様によりアクティブ表示を表示する演出、所定の態様によりセリフ表示を表示するセリフ演出、所定の態様により飾り図柄を表示する飾り図柄演出など）を実行可能な予告演出実行手段と、特殊画像（例えば、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０や鍵画像０３０ＩＷＧ１２）を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、表示されている特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている予告演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出（例えば、アクティブ表示の表示色を通常色（白）から青色に変化させるチャンスアップ演出）を実行可能な特別演出実行手段と、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第１発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第１示唆演出よりも前記期待度の高い前記第３示唆演出を実行可能であり（例えば、図１９－８に示すように、スーパーリーチηの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ａの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｆが実行される部分）、

前記発展演出実行手段によって前記第２発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第４示唆演出を実行可能であり（例えば、図１９－８に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｅが実行される部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図１９－８及び図１９－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さＬ７はリーチ演出Ｅ発展報知演出の実行期間の長さＬ６ｂよりも長い部分）、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第１次演出（例えば、図１９－１０及び図１９－５５に示すブラックアウト演出）と、該第１次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第２次演出（例えば、図１９－１０及び図１９－５５に示す前段演出）と、該第２次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第３次演出（例えば、図１９－１０及び図１９－５５に示す後段演出）と、を含み、

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短く（例えば、図１９－８及び図１９－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｉの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さＬ１３と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Ｆの終了タイミングまでの期間の長さＬ１２とは、リーチ演出Ｅ発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｅの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さＬ１１よりも長く設定されている部分）、

特別演出実行手段は、予告演出が実行されているときに特殊対応画像（例えば、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１）を表示し、該特殊対応画像に対して特殊画像が作用する態様にて特別演出を実行する（例えば、アクティブ表示ＡＨや飾り図柄に対応する鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１を表示し、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に鍵画像０３０ＩＷＧ１２が刺さって回る態様にてチャンスアップ演出を実行する。図８－１５（９）～（１５）、図８－１７（９）～図８－１８（１７）等参照）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、特殊画像を用いる特別演出が実行される際に、特殊画像に係るストーリ性を持たせて演出効果を高めることができ、興趣を向上させることができる。

さらに、特殊発展演出の実行後において第４示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上でき商品性を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１１】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図３】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図７】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図８－１】特徴部０３０ＩＷにおける大当り判定テーブルおよび変動パターンテーブルの例を示す説明図である。

【図８－２】変動パターンの構成と変動時間の内訳の一例を示す説明図である。

【図８－３】スーパーリーチ中の各演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【図８－４】スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける各演出の実行時間を示す説明図である。

【図８－５】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図８－６】ストック演出パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図８－７】チャンスアップ演出パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図８－８】タイトル表示変化パターン決定テーブル、アクティブ表示変化パターン決定テーブル、セリフ表示変化パターン決定テーブルおよび飾り図柄変化パターン決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図８－９】ストック演出の具体例を示す説明図である。

【図８－１０】ストック演出の具体例を示す説明図である。

【図８－１１】ストック演出の他の具体例を示す説明図である。

【図８－１２】スーパーリーチ前半パートおよび後半パートの概要を示す説明図である。

【図８－１３】スーパーリーチ前半パートおよび後半パートの概要を示す説明図である。

【図８－１４】アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図８－１５】アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図８－１６】飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図８－１７】飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図８－１８】飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図８－１９】チャンスアップ煽り演出（偽）の具体例を示す説明図である。

【図８－２０】チャンスアップ演出の対象となる演出ごとの鍵穴（示唆）画像および鍵穴（実体）画像の具体例を示す説明図である。

【図９】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図１０】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図１１】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１２】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１３】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１４】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１５】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図１６】通常状態または時短状態での第１特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。
【図１７】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１８】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１９－１】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１９－２】各乱数を示す説明図である。
【図１９－３】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１９－４】（Ａ）は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、（Ｂ）は、各種大当りの内容を示す図である。
【図１９－５】変動パターンを例示する図である。
【図１９－６】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
【図１９－７】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。
【図１９－８】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。
【図１９－９】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。
【図１９－１０】（Ａ）は高期待度リーチ演出発展報知演出を実行する場合の演出の詳細を示す図であり、（Ｂ）は前段演出と後段演出との比較を示す図である。
【図１９－１１】画像表示装置を示す説明図である。
【図１９－１２】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
【図１９－１３】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアの説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファの説明図である。
【図１９－１４】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９－１５】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９－１６】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１９－１７】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１９－１８】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１９－１９】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９－２０】先読み予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９－２１】先読み予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。
【図１９－２２】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１９－２３】メータ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９－２４】（Ａ）はメータ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、（Ｂ）は各演出パターンの説明図である。
【図１９－２５】各変動パターンにおける第１タイミング～第５タイミングを示すタイミングチャートである。
【図１９－２６】リーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９－２７】分岐先示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９－２８】（Ａ）は分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、（Ｂ）は分岐先示唆演出の演出パターンの説明図である。
【図１９－２９】リーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９－３０】（Ａ）は大当り時のリーチ演出決定割合を示す図であり、（Ｂ）ははずれ時のリーチ演出決定割合を示す図であり、（Ｃ）はリーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄの比較を示す図であり、（Ｄ）は大当り時のスーパーリーチθの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターンにおけるリーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄの決定割合の差の説明図であり、（Ｅ）ははずれ時のスーパーリーチθの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターンにおけるリーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄの決定割合の差の説明図である。
【図１９－３１】チャンスアップ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９－３２】各リーチ演出中におけるチャンスアップ演出の実行可能期間の説明図である。
【図１９－３３】チャンスアップ演出として実行可能な演出の説明図である。
【図１９－３４】（Ａ）～（Ｄ）は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の実行の有

無と演出パターンを示す図であり、（Ｅ）、（Ｆ）は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の演出パターンの説明図である。
【図１９－３５】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－３６】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－３７】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－３８】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－３９】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－４０】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－４１】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－４２】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－４３】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－４４】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－４５】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－４６】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－４７】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－４８】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－４９】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－５０】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－５１】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－５２】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－５３】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－５４】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－５５】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－５６】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１９－５７】変形例における画像表示装置を示す図である。
【図１９－５８】変形例におけるアクティブ表示の表示態様の変化割合を示す図である。
【図１９－５９】変形例におけるスーパーリーチκの変動パターンの可変表示において分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。
【図１９－６０】変形例におけるスーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。
【図１９－６１】変形例における復活演出の長さの説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１２】
（基本説明）
まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。
【００１３】
（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。
【００１４】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【００１５】
なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【００１６】
なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【００１７】
遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。
【００１８】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。
【００１９】
画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。
【００２０】
保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。また、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。
【００２１】
また、遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられ、第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示し、第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。
【００２２】
画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。
【００２３】
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。
【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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。

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【００３３】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車

及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

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。

【００３７】

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

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

（遊技の進行の概略）

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

【００４２】

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

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【００４９】

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。

【００５０】

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

【００５１】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【００５２】

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。

【００５３】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を

通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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

【００５７】

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。

【００５８】

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

【００５９】

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

【００６０】

（演出の進行など）

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

【００６１】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【００６２】

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。

【００６３】

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。

【００６４】

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。

【００６５】

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。

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

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

様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。
【００６９】
　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。
【００７０】
　大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。
【００７１】
　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）。
【００７２】
（基板構成）
　パチンコ遊技機１には、例えば図２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。
【００７３】
　主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、ソレノイド回路１１１などを有する。
【００７４】
　主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５とを備える。
【００７５】
　ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部又は一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【００７６】
　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。

【００７７】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【００７８】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。
【００７９】
ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。
【００８０】
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。
【００８１】
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。
【００８２】
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。
【００８３】
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。
【００８４】
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。
【００８５】
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。
【００８６】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊

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

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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

【００９０】

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。

【００９１】

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。

【００９２】

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。

【００９３】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【００９４】

（主基板１１の主要な動作）

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

【００９５】

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

【００９６】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、Ｃ

ＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【００９７】

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

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

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

【０１０９】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記

憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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。

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

の値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。
【０１１６】
ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“８”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。
【０１１７】
ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。
【０１１８】
ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。
【０１１９】
ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。
【０１２０】
ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、大当り終了処理は終了する。
【０１２１】
ステップＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“９”に更新され、小当り開放前処理は終了す

る。
【０１２２】
ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“１０”に更新され、小当り開放中処理は終了する。
【０１２３】
ステップＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“１０”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、小当り終了処理は終了する。
【０１２４】
（演出制御基板１２の主要な動作）
次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図６のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図６に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。
【０１２５】
その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。
【０１２６】
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。
【０１２７】
ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１

１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。

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】
ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。
【０１３５】
ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“６”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“４”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。
【０１３６】
ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“５”に更新し、小当り中演出処理を終了する。
【０１３７】
ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。
【０１３８】
ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“７”に更新し、大当り中演出処理を終了する。
【０１３９】

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

【０１４０】

（基本説明の変形例）

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

【０１４１】

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

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

（特徴部０３０ＩＷに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部０３０ＩＷについて説明する。

【０１４８】

（大当り判定テーブル）
図８－１は、大当り判定テーブルおよび変動パターンテーブルの一例を示す説明図である。このうち、図８－１（Ａ）は、本特徴部０３０ＩＷで用いられる大当り判定テーブルの一例である。図８－１（Ａ）に示すように、本例では、当り判定用乱数にもとづいて、低確率状態においては約１／３００の確率で大当りとすることに決定され、高確率状態においては約１／３０の確率で大当りとすることに決定される。
【０１４９】
なお、図８－１（Ａ）に示す構成に限らず、例えば、第１特別図柄の変動表示を実行する場合と第２特別図柄の変動表示を実行する場合とのいずれであるかに応じて、大当り確率が異なるようにしてもよい。
【０１５０】
また、例えば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成され、パチンコ遊技機１への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能とする場合には、いずれの設定値に設定されているかに応じて大当り確率が異なるようにしてもよい。
【０１５１】
また、複数の大当り種別を設け、それぞれ有利度が異なるようにしてもよい。具体的には、大当り種別に応じて、大当り遊技におけるラウンド数や大当り遊技後の遊技状態が異なるようにしてもよい。この場合には、当り判定用乱数にもとづいて大当りとすることに決定したときに、種別判定用の乱数にもとづいて大当りの種別を決定する。
【０１５２】
（変動パターンテーブル）
図８－１（Ｂ），（Ｃ）は、特徴部０３０ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図８－１（Ｂ）は、はずれ用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図８－１（Ｃ）は、大当り用の変動パターンテーブルの具体例を示している。なお、図８－１（Ｂ），（Ｃ）に示す変動パターンテーブルは、いずれも低確率状態において用いられるものである。高確率状態や高ベース状態においては判定値の割合が異なる変動パターンテーブル（図示略）が用いられるようにしてもよい。
【０１５３】
本例では、図８－１（Ｂ）に示すように、はずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－１（通常変動）、変動パターンＰＡ１－２（短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチＡ）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチＢ）、変動パターンＰＡ２－４（スーパーリーチＡ（チャンスアップ有））および変動パターンＰＡ２－５（スーパーリーチＢ（チャンスアップ有））のいずれかに決定される。
【０１５４】
また本例では、図８－１（Ｃ）に示すように、大当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＢ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＢ２－２（スーパーリーチＡ）、変動パターンＰＢ２－３（スーパーリーチＢ）、変動パターンＰＢ２－４（スーパーリーチＡ（チャンスアップ有））および変動パターンＰＢ２－５（スーパーリーチＢ（チャンスアップ有））のいずれかに決定される。
【０１５５】
本例では、リーチ成立後のスーパーリーチ中に、アイテム（本例では鍵）をストックするストック演出と、ストックしたアイテム（鍵）を用いて他の演出の演出態様を変化させる（すなわち他の演出により示唆される大当り期待度を高める）チャンスアップ演出とを実行可能に構成されている。このような構成により、スーパーリーチ中の興趣を向上させることができるとともに、ストック演出およびチャンスアップ演出に対する期待感を高めることができる。以下、ストックしたアイテム（鍵）を用いてチャンスアップ演出を実行することを、ストックしたアイテム（鍵）を開放するともいう。
【０１５６】

本例では、スーパーリーチは、リーチ成立後に繰り広げられる一連の演出である。チャンスアップ演出（およびストック演出）が実行されない変動パターンＰＡ２－２，ＰＡ２－３，ＰＢ２－２，ＰＢ２－３にもとづいて演出制御が行われる場合には、スーパーリーチ中に、バトル演出の前哨となる前哨演出が実行されるスーパーリーチ前半パートＡと、バトル演出が実行されるスーパーリーチ後半パートという２つのパートが存在する。また、チャンスアップ演出（およびストック演出）が実行される変動パターンＰＡ２－４，ＰＡ２－５，ＰＢ２－４，ＰＢ２－５にもとづいて演出制御が行われる場合には、スーパーリーチ中に、ストック演出が実行されるスーパーリーチ導入パートと、前哨演出とともにチャンスアップ演出が実行されるスーパーリーチ前半パートＢと、バトル演出が実行されるスーパーリーチ後半パートという３つのパートが存在する。このような構成により、スーパーリーチの盛り上がりが最高潮となるバトル演出が開始される前の期間において、ストック演出およびチャンスアップ演出が実行されるため、演出を徐々に盛り上げて演出効果を高めることができる。

【０１５７】

本例では、図８－１（Ｂ），（Ｃ）に示すように、チャンスアップ演出（およびストック演出）が実行されるスーパーリーチの方が、チャンスアップ演出（およびストック演出）が実行されないスーパーリーチよりも大当り期待度が高く、さらにスーパーリーチＢの方がスーパーリーチＡよりも大当り期待度が高くなるように構成されている。このような構成により、チャンスアップ演出（およびストック演出）が実行されることや、いずれのスーパーリーチで実行されるかに対して期待を持たせることができる。

【０１５８】

なお、図８－１に示す例に限らず、例えば、スーパーリーチの前に擬似連演出が１回または複数回実行される変動パターンを設け、擬似連演出の回数に応じて大当り期待度が異なるようにしてもよい。

【０１５９】

次に、各変動パターンの構成について説明する。図８－２は、変動パターンの構成と変動時間の内訳の一例を示す説明図である。本例では、図８－２に示すように、変動パターンを構成する要素（当該変動パターンで実行される演出ともいえる）として、通常の態様で変動表示を行う「通常変動」と、通常変動よりも短縮された態様で変動表示を行う「短縮変動」と、リーチ演出としてノーマルリーチを行う「ノーマルリーチ」と、リーチ演出としてスーパーリーチ導入パートでストック演出を行う「スーパーリーチ導入（ストック演出）」と、スーパーリーチ前半パートＡで前哨演出を行う「スーパーリーチ前半Ａ（チャンスアップ演出なし）」と、スーパーリーチ前半パートＢで前哨演出とともにチャンスアップ演出を行う「スーパーリーチ前半Ｂ（チャンスアップ演出あり）」と、スーパーリーチ後半パートでバトル演出を行う「スーパーリーチ後半（バトル演出）」と、大当りとなったことを祝福する当り時祝福演出を行う「当り時祝福演出」とがある。なお、図８－２に示す例に限らず、例えば、擬似連演出を行う要素など他の要素が設けられていてもよい。

【０１６０】

図８－２に示すように、変動パターンＰＡ１－１は、通常変動ではずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「通常変動」（１５秒）を含み、トータルの変動時間は１５秒である。また、変動パターンＰＡ１－２は、短縮変動ではずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「短縮変動」（５秒）を含み、トータルの変動時間は５秒である。

【０１６１】

また、変動パターンＰＡ２－１は、ノーマルリーチを経てはずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「ノーマルリーチ」（２０秒）を含み、トータルの変動時間は２０秒である。

【０１６２】

また、変動パターンＰＡ２－２，ＰＡ２－３は、チャンスアップ演出が実行されないス

ーパーリーチ前半パートＡと、スーパーリーチ後半パートとを経て、はずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ前半Ａ（チャンスアップ演出なし）」（３０秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（４０秒）とを含み、トータルの変動時間は７０秒である。

【０１６３】

また、変動パターンＰＡ２－４，ＰＡ２－５は、スーパーリーチ導入パートと、チャンスアップ演出が実行されるスーパーリーチ前半パートＢと、スーパーリーチ後半パートとを経て、はずれとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ導入（ストック演出）」（３０秒）と、「スーパーリーチ前半Ｂ（チャンスアップ演出あり）」（４０秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（４０秒）とを含み、トータルの変動時間は１１０秒である。

【０１６４】

また、変動パターンＰＢ２－１は、ノーマルリーチから大当りとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「ノーマルリーチ」（２０秒）と「当り時祝福演出」（２０秒）とを含み、トータルの変動時間は４０秒である。

【０１６５】

また、変動パターンＰＢ２－２，ＰＢ２－３は、チャンスアップ演出が実行されないスーパーリーチ前半パートＡと、スーパーリーチ後半パートとを経て、大当りとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ前半Ａ（チャンスアップ演出なし）」（３０秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（４０秒）と、「当り時祝福演出」（２０秒）とを含み、トータルの変動時間は９０秒である。

【０１６６】

また、変動パターンＰＢ２－４，ＰＢ２－５は、スーパーリーチ導入パートと、チャンスアップ演出が実行されるスーパーリーチ前半パートＢと、スーパーリーチ後半パートとを経て、大当りとなる変動パターンであり、変動パターンを構成する要素として「スーパーリーチ導入（ストック演出）」（３０秒）と、「スーパーリーチ前半Ｂ（チャンスアップ演出あり）」（４０秒）と、「スーパーリーチ後半（バトル演出）」（４０秒）と、「当り時祝福演出」（２０秒）とを含み、トータルの変動時間は１３０秒である。

【０１６７】

なお、図８－２に示す例では、スーパーリーチＡとスーパーリーチＢとで、スーパーリーチ前半パートおよびスーパーリーチ後半パートの演出時間が共通であるが、このような構成に限らず、スーパーリーチの種類に応じて演出時間が異なるようにしてもよい。

【０１６８】

（スーパーリーチ中の各演出の実行タイミング）

次に、ストック演出およびチャンスアップ演出の実行タイミングについて説明する。図８－３は、各演出の実行タイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【０１６９】

本例では、主基板１１側で決定される変動パターンにより変動時間（すなわち総演出実行時間ともいえる）が決定され、演出制御基板１２側で変動パターンにもとづいてストック演出やチャンスアップ演出の実行タイミングや、演出実行時間が決定される。ただし、詳細については後述するが、演出の種類によっては、変動パターンに対応して実行タイミングが予め定められているものもある。なお、本例の構成に限らず、ストック演出やチャンスアップ演出の実行タイミングや演出実行時間が予め定められた変動パターンを設けておき、主基板１１側でいずれかの変動パターンに決定するようにしてもよい。

【０１７０】

図８－３（Ａ）には、チャンスアップなしのスーパーリーチが実行される場合が示されている。この場合には、図８－３（Ａ）に示すように、スーパーリーチ前半パートＡにおいて前哨演出が実行され、スーパーリーチ後半パートにおいてバトル演出が実行される。

【０１７１】

図８－３（Ｂ）には、チャンスアップありのスーパーリーチが実行される場合が示され

ている。この場合には、まずスーパーリーチ導入パートにおいてストック演出が実行される。そして、スーパーリーチ前半パートＢにおいて前哨演出とともにチャンスアップ演出が実行される。そして、スーパーリーチ後半パートにおいてバトル演出が実行される。

【０１７２】

図８－３（Ｂ）に示すように、本例では、ストック演出中のタイミングＡ～Ｃ（図８－３（Ｂ）に示す（Ａ）～（Ｃ）のタイミング）の最大３つのタイミングにおいてアイテム（鍵）をストックする機会が設けられている。なお本例では、ストック演出においてアイテム（鍵）をストックする機会として、最大３つのタイミングが設けられているが、このような構成に限らず、最大２以下であってもよいし、４以上であってもよい。

【０１７３】

また本例では、スーパーリーチ前半パートにおけるタイトル表示（タイトル表示を表示する演出）と、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）と、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）と、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）とは、それぞれ演出態様によって示唆する大当り期待度が異なり、対応するチャンスアップ演出が実行されると演出態様が変化する（すなわち示唆する大当り期待度が高くなる）ように構成されている。

【０１７４】

具体的には、ストック演出においてアイテム（鍵）が１つストックされた場合には、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）のいずれかを対象とするチャンスアップ演出が１回実行され、ストック演出においてアイテム（鍵）が２つストックされた場合には、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）のうちの２つを対象としてチャンスアップ演出がそれぞれ１回実行され、ストック演出においてアイテム（鍵）が３つストックされた場合には、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）のうちの３つを対象としてチャンスアップ演出がそれぞれ１回実行される。なお本例の構成に限らず、一の演出を対象としてチャンスアップ演出が複数回実行されるようにしてもよい。この場合には、チャンスアップ演出が実行されるごとに、ストックされたアイテム（鍵）が開放される。

【０１７５】

図８－３（Ｂ）に示すように、本例では、スーパーリーチ前半パートにおいてチャンスアップ演出を実行可能なタイミングとして、第１～第５タイミング（図８－３（Ｂ）に示す（１）～（５）のタイミング）が設けられている。なお本例では、スーパーリーチ前半パートにおける第１～第５タイミングは、変動パターンごと（またはスーパーリーチの種類ごと）にそれぞれ定められているが、いずれの変動パターン（またはスーパーリーチの種類）でも共通のタイミングであってもよい。

【０１７６】

また本例では、図８－３（Ｃ）に示すように、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）を対象とするチャンスアップ演出は、第１タイミングにおいて実行可能であり、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）を対象とするチャンスアップ演出は、第２タイミングまたは第４タイミングにおいて実行可能であり、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）を対象とするチャンスアップ演出は、第３タイミングにおいて実行可能であり、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）を対象とするチャンスアップ演出は、第５タイミングにおいて実行可能であるように構成されている。

【０１７７】

アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）を対象とするチャンスアップ演出が第２タイミングと第４タイミングとのいずれにおいて実行されるかは、抽選により決定さ

れる。一方で、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）または飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行されるタイミングは、変動パターンごとに固定的に定められている。なお、このような構成に限らず、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行されるタイミングが、固定的に定められているようにしてもよいし、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）または飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行されるタイミングが、複数のタイミングのうちのいずれかに抽選により決定されるようにしてもよい。

【０１７８】

なお、チャンスアップ演出の対象となる演出の実行順序は、図８－３に示す例に限らず、他の順序であってもよい。ただし、チャンスアップ演出の対象となる順序が後になるほど、チャンスアップ演出により大当り期待度が向上しやすい（例えば、大当り期待度が高い演出態様に変化しやすい）ようにすることが望ましい。そのような構成により、いずれのタイミングでチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができるとともに、変化するタイミングに期待を持った（例えば、スーパーリーチ前半パートが進むにつれて期待が高まった）遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

【０１７９】

また本例では、スーパーリーチ中にチャンスアップ演出が実行される場合には、必ずストック演出も実行されるように構成されているが、このような構成に限らず、ストック演出が実行されることなくチャンスアップ演出が実行されるパターンも存在するようにしてもよい。このように構成する場合には、例えば、ストック演出とチャンスアップ演出とを含む変動パターンと、ストック演出を含まずチャンスアップ演出を含む変動パターンとを予め設けておき、主基板１１側で前者の変動パターンに決定したときには、決定された変動パターンにもとづいて演出制御基板１２側で後述する図８－５～図８－８に示す態様によりストック演出およびチャンスアップ演出の演出内容を決定し、主基板１１側で後者の変動パターンに決定したときには、決定された変動パターンにもとづいて演出制御基板１２側でチャンスアップ演出の実行の有無と、実行するチャンスアップ演出の種類を決定する。このように、ストック演出が実行されることなくチャンスアップ演出が実行されるパターンも設けることにより、チャンスアップ演出の存在感が増し、チャンスアップ演出が将来的に実行されることが可視化されている状況において遊技者が優越感を持ちながら演出を楽しむことができる。さらにこのような場合に、ストック演出が事前に実行される方が、実行されない場合よりも数多くのチャンスアップ演出が実行される割合が高くなるように構成し（すなわちチャンスアップ演出により大当り期待度が高くなりやすいように構成し）、ストック演出が実行されることを優位に位置づけ、ストック演出が実行されることに期待させることができるようにしてもよい。

【０１８０】

また本例では、スーパーリーチにおいて、常にスーパーリーチ前半パートとスーパーリーチ後半パートとが存在するが、このような構成に限らず、例えば、ストック演出が実行される場合には、スーパーリーチ前半パートを省略して、スーパーリーチ導入パートの次はスーパーリーチ後半パートとなるようにし、後半パートの中でチャンスアップ演出を行うようにしてもよい。このような構成により、期待度が高いリーチの総演出実行時間が長くなりすぎないようにすることができる。

【０１８１】

なお、スーパーリーチ前半パートが省略される例外パターンを設ける場合には、前提となる省略されない基本パターンでは、スーパーリーチ前半からスーパーリーチ後半へ発展する際に、前半と後半の境目でスーパーリーチに係る演出画像を全て覆う態様で他の演出画像が表示されたり、前半と後半とで演出内容がはっきり分けられたりしていることが望ましい。例えば、前半と後半の境目で、後述する図８－１５（１３）に示すチャンスアップ演出に係るエフェクト画像やキャラクタ、「保留ランクアップ」の文字表示のような画

像を、スーパーリーチに係る演出画像を全て覆う態様で表示するようにしてもよい。また例えば、前半パートでは前哨演出が実行され、後半パートではバトル演出が実行されるようにして演出内容を分けてもよいし、前半パートでは戦闘シーンが表示され、後半パートではキャラクタが必殺技を繰り出すなどの決着シーンが表示されるようにして演出内容を分けてもよい。このようにすることにより、スーパーリーチ前半パートが省略されるときにも、演出の流れに違和感がないようにすることができる。

【０１８２】

また、図８－３に示す例では、便宜上ストックするタイミングや、チャンスアップ演出が実行されるタイミングについて、間隔が均一になっているが、均一でなくてもよく、それぞれ期間内の任意のタイミングでよい。

【０１８３】

（スーパーリーチにおける各演出の実行時間）

次に、スーパーリーチにおける各演出の実行時間について説明する。図８－４は、スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける各演出の実行時間を示す説明図である。

【０１８４】

図８－４に示す例のうち、図８－４（Ａ）には、スーパーリーチ前半パートの第１タイミング（図８－４に示す（１）のタイミング）でタイトル表示（タイトル表示を表示する演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行され、第３タイミング（図８－４に示す（３）のタイミング）でセリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行され、第５タイミング（図８－４に示す（５）のタイミング）で飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行される例（後述するチャンスアップ演出の第８演出パターンに相当する）が示されている。

【０１８５】

また、図８－４（Ｂ）には、スーパーリーチ前半パートの第１タイミングでタイトル表示（タイトル表示を表示する演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行され、第５タイミングで飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行される例（後述するチャンスアップ演出の第７演出パターンに相当する）が示されている。

【０１８６】

また、図８－４に示す例では、スーパーリーチ後半パートにおいて、変動終了前に（例えば、大当りに制御されることを報知する際に）可動体３２が動作する可動体演出が実行される。

【０１８７】

本例では、図８－４（Ａ）に示すチャンスアップ演出を伴わないセリフ演出が実行される場合と、図８－４（Ｂ）に示すチャンスアップ演出を伴うセリフ演出が実行される場合とに示されるように、チャンスアップ演出の対象となる演出は、チャンスアップ演出により演出態様が変化するときには、チャンスアップ演出により演出態様が変化しないときよりも、実行時間が長くなるように構成されている。具体的には、図８－４（Ａ）に示すセリフ演出の演出実行時間Ｔ１１の方が、図８－４（Ｂ）に示すセリフ演出の演出実行時間Ｔ１２よりも長い。このような構成により、チャンスアップ演出が実行されるときに、チャンスアップ演出およびその対象となる演出を実行する期間（例えば、変化したことや、変化後の演出態様を報知する期間）を確保することができる。

【０１８８】

なお、演出の演出実行時間がチャンスアップ演出の有無により変化する構成とすると、他の演出の実行タイミングに影響を及ぼすことから、演出制御に係るデータ量が増大したり、処理が複雑化したりするおそれがある。また変動時間（すなわち総演出実行時間）は変動パターンごとに予め固定的に定められていることから、演出が時間内に収まらない、または時間が余ってしまうというおそれがある。そこで本例では、可動体演出の実行期間をチャンスアップ演出の有無に応じて異ならせることで、他の演出への影響を抑えるとともに、全ての演出が違和感なく時間内に収まるようにしている。

【０１８９】
すなわち本例では、図８－４（Ａ）に示すセリフ演出の演出実行時間Ｔ１１の方が、図８－４（Ｂ）に示すセリフ演出の演出実行時間Ｔ１２よりも長い一方で、図８－４（Ａ）に示す可動体演出の演出実行時間Ｔ２１の方が、図８－４（Ｂ）に示す可動体演出の演出実行時間Ｔ１２よりも短い。そして、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）を対象とするチャンスアップ演出の演出実行時間は共通である。
【０１９０】
可動体演出として、例えば、可動体３２を初期位置から画像表示装置５の表示領域前面の演出位置に移動させて当該演出位置に所定期間位置するように制御するとともに、当該所定期間に画像表示装置５において可動体演出を強調するようにエフェクト画像などを表示する制御を行い（この際、可動体３２自体が演出位置で動作するようにしてもよい）、その後、可動体３２が演出位置から初期位置に移動するという制御を行う場合には、可動体３２が演出位置に位置する期間を長くする、または短くすることで可動体演出の演出実行時間を調整することができる。このように可動体演出の演出実行時間を調整することで、チャンスアップの有無による演出時間の細かな変化に対応することができる。このような構成により、演出の演出実行時間がチャンスアップ演出の有無により変化する構成としながら、演出制御に係るデータ量が増大したり処理が複雑化したりすることを防ぐとともに、全ての演出を違和感なく時間内に収めることができる。
【０１９１】
なお演出時間の調整については、例えば、可動体演出以外の演出で行うようにしてもよい。例えば、可変表示結果がはずれであって変動終了前に可動体演出が実行されない場合には、変動終了前にスーパーリーチに係る演出画像から通常の背景画像に復帰させた後、はずれを示す飾り図柄の仮停止表示を行う時間を長くする、または短くすることで調整するようにしてもよい。
【０１９２】
また本例では、チャンスアップ演出を複数回実行可能であり、実行されるチャンスアップ演出に応じて、実行時間を異ならせるように構成されている。具体的には、図８－４（Ａ）に示すように、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、タイトル表示やセリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも演出実行時間が長い。詳細については後述するが、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、タイトル表示やセリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも大当り期待度が高いため、演出実行時間を長くすることで、演出効果を高めることができる。このような構成により、各種のチャンスアップ演出を好適な実行時間で実行することができ、演出効果を高めることができる。
【０１９３】
また本例では、一の演出を対象とする一のチャンスアップ演出を実行しているときに、他の演出を対象とする他のチャンスアップ演出を実行しない。例えば、図８－４に示すように、対象が異なるチャンスアップ演出は所定期間経過した後に実行される。このような構成により、実行中のチャンスアップ演出に注目させることができる。
【０１９４】
（可変表示開始設定処理）
図８－５は、図７に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ０３０ＩＷＳ８０１）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０３０ＩＷＳ８０１で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ０３０ＩＷＳ８０２）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０によってステップ０３０ＩＷＳ８０２の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手

段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０３０ＩＷＳ８０２において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「２２３」や「４４５」のように、リーチとならないものの大当り図柄と１つ図柄がずれている図柄の組み合わせや、図柄の組み合わせのうち中図柄が擬似連専用の特殊図柄（「ＮＥＸＴ」などの文字が記載され、数字が記載されておらず大当りの組み合わせを構成し得ないもの）となるもの）も決定する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ０３０ＩＷＳ８０２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【０１９５】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の２図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。なお、時短種別に応じて異なる特殊図柄（例えば、ハート型図柄や菱形図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。

【０１９６】

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

【０１９７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ（チャンスアップ有）を含む変動パターンであるか否かを確認する（ステップ０３０ＩＷＳ８０３）。そして、スーパーリーチ（チャンスアップ有）を含む変動パターンではない場合には、ステップ０３０ＩＷＳ８１１に移行する。

【０１９８】

スーパーリーチ（チャンスアップ有）を含む変動パターンである場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ストック演出の演出パターンを決定する（ステップ０３０ＩＷＳ８０４）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンスアップ演出の演出パターンを決定する（ステップ０３０ＩＷＳ８０５）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンスアップ演出の対象となる演出の変化後の演出態様を決定する（ステップ０３０ＩＷＳ８０６）。その後、ステップ０３０ＩＷＳ８１１に移行する。なお、ステップ０３０ＩＷＳ８０４，Ｓ８０５，Ｓ８０６の詳細については後述する。

【０１９９】

ステップ０３０ＩＷＳ８１１では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンおよび決定した演出の内容に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ０３０ＩＷＳ８１１）。

【０２００】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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０３０ＩＷＳ８１２）。

【０２０１】

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

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

【０２０２】

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

【０２０３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ）の制御を実行する（ステップ０３０ＩＷＳ８１３）。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。

【０２０４】

ステップ０３０ＩＷＳ８１３の処理が実行されることにより、変動パターンおよび実行決定した内容に応じた演出が実現される。

【０２０５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ０３０ＩＷＳ８１４）。

【０２０６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ０３０ＩＷＳ８１５）。

【０２０７】

次に、可変表示開始設定処理においてストック演出の演出パターンを決定する処理（ステップ０３０ＩＷＳ８０４）の詳細について説明する。

【０２０８】

ステップ０３０ＩＷＳ８０４では、例えば、図８－６（Ａ）～（Ｂ）に示すストック演出パターン決定テーブルを参照して、ストック演出の演出パターンを決定する。

【０２０９】

具体的には、変動パターンがスーパーリーチＡ（チャンスアップ有）の変動パターンＰＡ２－４，ＰＢ２－４のときには、図８－６（Ａ）示す第１ストック演出パターン決定テーブル（スーパーリーチＡ）を参照して、演出結果としてアイテム（鍵）を１つストックする第１演出パターン、演出結果としてアイテム（鍵）を２つストックする第２～第３演出パターンのいずれかに決定する。

【０２１０】

また、変動パターンがスーパーリーチＢ（チャンスアップ有）の変動パターンＰＡ２－５，ＰＢ２－５のときには、図８－６（Ｂ）示す第２ストック演出パターン決定テーブル（スーパーリーチＢ）を参照して、演出結果としてアイテム（鍵）を１つストックする第１演出パターン、演出結果としてアイテム（鍵）を２つストックする第２～第３演出パターン、演出結果としてアイテム（鍵）を３つストックする第４～第５演出パターンのいずれかに決定する。

【０２１１】

本例では、図８－３、図８－６に示すように、ストック演出中のタイミングＡ、タイミングＢおよびタイミングＣにおいてアイテム（鍵）をストックする機会があり、例えば、第１演出パターンでは、タイミングＡにおいてアイテム（鍵）を１つストックし、タイミングＢおよびタイミングＣにおいてはアイテム（鍵）をストックしない。また例えば、第５演出パターンでは、タイミングＡにおいてアイテム（鍵）を１つストックし、タイミングＢにおいてはアイテム（鍵）をストックせず、タイミングＣにおいてアイテム（鍵）を２つストックする。このように本例では、各タイミングにおいて１つまたは複数のアイテム（鍵）をストックする機会が設けられている。

【０２１２】

また本例では、図８－６（Ａ）～（Ｂ）に示すように、ストック演出の各演出パターンは大当り時に決定される割合が異なるように構成されている。すなわち、ストックされるアイテム（鍵）の数、ストックされるタイミングに応じて、大当り期待度が異なるように構成されている。このような構成により、ストック演出の演出パターンに注目させることができる。

【０２１３】

また本例では、図８－６（Ａ）～（Ｂ）に示すように、スーパーリーチＡとスーパーリーチＢとで、決定され得るストック演出の演出パターンが異なるように構成されている。具体的には、スーパーリーチＡのときには最大２つのアイテム（鍵）をストック可能であり、スーパーリーチＢのときには最大３つのアイテム（鍵）をストック可能である。このような構成により、いずれの種類のスーパーリーチにおいてストック演出が実行されるかに注目させることができる。

【０２１４】

また本例では、図８－６（Ａ）～（Ｂ）に示すように、いずれの演出パターンであっても、タイミングＡでアイテム（鍵）がストックされる（換言すれば、ストック演出が実行されると少なくとも１つアイテム（鍵）がストックされる）ように構成されている。このような構成により、ストック演出が実行されてもアイテムがストックされないケースにより遊技者がストック演出に対して期待感を一切持たなくなってしまうことや、ストック演出に注目しなくなってしまうことを防止することができる。

【０２１５】

本例では、ストック演出が実行されたとき方が実行されないときよりも大当り期待度が高くなるため、遊技者としてはストック演出の発生に期待する展開となる。そのため、例えば、スーパーリーチが開始される前のノーマルリーチ（画像表示装置５において左右図柄がテンパイして中図柄が変動している状態）において、ストック演出が実行されることを示唆する演出や、実行されるか否かを煽る演出を実行するようにしてもよい。例えば、ストック演出が実行される場合には、ノーマルリーチ状態において、中図柄として「キーストックタイム図柄」などの特殊図柄を停止させてストック演出に移行させるようにしてもよい。また例えば、ストック演出が実行される場合には、ノーマルリーチ状態において、中図柄の高速変動を開始し、スーパーリーチへの画面転換（ホワイトアウトなどさせて画像表示装置５の表示領域を覆う）後にスーパーリーチ前半パート（前哨演出）ではなく、ストック演出に移行させるようにしてもよい。

【０２１６】

次に、可変表示開始設定処理においてチャンスアップ演出の演出パターンを決定する処理（ステップ０３０ＩＷＳ８０５）の詳細について説明する。

【０２１７】

ステップ０３０ＩＷＳ８０５では、例えば、図８－７（Ａ）～（Ｅ）に示すチャンスアップ演出パターン決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出の演出パターンを決定する。

【０２１８】

具体的には、変動パターンがスーパーリーチＡ（チャンスアップ有）の変動パターンＰＡ２－４，ＰＢ２－４のいずれかであって、ステップ０３０ＩＷＳ８０４で決定されたア

イテムのストック数が１の場合には、図８－７（Ａ）示す第１チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチＡ：チャンスアップ１回）を参照して、チャンスアップ演出を１回行う第１～第３演出パターンのいずれかに決定する。

【０２１９】

また、変動パターンがスーパーリーチＡ（チャンスアップ有）の変動パターンＰＡ２－４，ＰＢ２－４のいずれかであって、ステップ０３０ＩＷＳ８０４で決定されたアイテムのストック数が２の場合には、図８－７（Ｂ）示す第２チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチＡ：チャンスアップ２回）を参照して、チャンスアップ演出を２回行う第５～第６演出パターンのいずれかに決定する。

【０２２０】

また、変動パターンがスーパーリーチＢ（チャンスアップ有）の変動パターンＰＡ２－５，ＰＢ２－５のいずれかであって、ステップ０３０ＩＷＳ８０４で決定されたアイテムのストック数が１の場合には、図８－７（Ｃ）示す第３チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチＢ：チャンスアップ１回）を参照して、チャンスアップ演出を１回行う第１～第４演出パターンのいずれかに決定する。

【０２２１】

また、変動パターンがスーパーリーチＢ（チャンスアップ有）の変動パターンＰＡ２－５，ＰＢ２－５のいずれかであって、ステップ０３０ＩＷＳ８０４で決定されたアイテムのストック数が２の場合には、図８－７（Ｄ）示す第４チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチＢ：チャンスアップ２回）を参照して、チャンスアップ演出を２回行う第５～第７演出パターンのいずれかに決定する。

【０２２２】

また、変動パターンがスーパーリーチＢ（チャンスアップ有）の変動パターンＰＡ２－５，ＰＢ２－５のいずれかであって、ステップ０３０ＩＷＳ８０４で決定されたアイテムのストック数が３の場合には、図８－７（Ｅ）示す第５チャンスアップ演出パターン決定テーブル（スーパーリーチＢ：チャンスアップ３回）を参照して、チャンスアップ演出を３回行う第８演出パターンに決定する。

【０２２３】

例えば、チャンスアップ演出の第１演出パターンでは、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出が１回実行される。また例えば、チャンスアップ演出の第８演出パターンでは、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出と、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出と、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出とがそれぞれ実行される。

【０２２４】

なお本例では、チャンスアップ演出が実行される前に、チャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るチャンスアップ煽り演出が実行される。チャンスアップ煽り演出には、演出後にチャンスアップ演出が実行されるものと、実行されないものとがあり、両者を区別するときには、前者をチャンスアップ煽り演出（真）、後者をチャンスアップ煽り演出（偽）ともいう。

【０２２５】

チャンスアップ煽り演出（真）では、ストックされたアイテム（鍵）に対応する鍵穴を示唆する画像（例えば、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３）が表示された後に、鍵穴を示す画像（例えば、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１）が表示される。一方、チャンスアップ煽り演出（偽）では、ストックされたアイテム（鍵）に対応する鍵穴を示唆する画像（例えば、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３）が表示された後に、鍵穴を示す画像（例えば、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１）が表示されることなく、鍵穴を示唆する画像（例えば、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３）が消去される。

【０２２６】

本例では、チャンスアップ演出が実行される前に必ずチャンスアップ煽り演出（真）が実行される。そして、図８－７に示すように、例えば、チャンスアップ演出の第４演出パターンおよび第７演出パターンでは、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）を対象とするチャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るが、結果的に実行されないチャンスアップ煽り演出（偽）が実行される。このような構成とすることにより、いずれの演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができる。なお、図８－７に示す例に限らず、チャンスアップ演出が実行されないタイミングであって、ストックされているアイテム（鍵）が残存する状態であるときには、チャンスアップ煽り演出（偽）が実行されるようにしてもよい。

【０２２７】

本例では、図８－７（Ａ）～（Ｅ）に示すように、チャンスアップ演出の各演出パターンは大当り時に決定される割合が異なる（すなわち大当り期待度が異なる）ように構成されている。このような構成により、チャンスアップ演出の演出パターンに注目させることができる。また特に、チャンスアップ演出の対象となって変化するタイミングが後になるほど（つまり飾り図柄変化＞セリフ表示変化＞タイトル表示変化の順に）、大当り期待度が高くなるように構成されている。このような構成により、いずれのタイミングでいずれの演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができる。

【０２２８】

また本例では、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出は、スーパーリーチＡのときには実行されず、スーパーリーチＢのときにのみ実行可能に構成されている。このような構成により、いずれの種類のスーパーリーチにおいてチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができる。

【０２２９】

なお、図８－７に示す例に限らず、いずれの種類のスーパーリーチのときにも飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出が実行可能に構成されていてもよい。また本例では、最大３回のチャンスアップ演出が実行されるように構成されているが、このような構成に限らず、対象となり得る全ての演出に対応して最大４回のチャンスアップ演出が実行されるようにしてもよいし、さらにアクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出を第２タイミングと第４タイミングとの両方で実行可能として、最大５回のチャンスアップ演出が実行されるようにしてもよい。

【０２３０】

次に、可変表示開始設定処理においてチャンスアップ演出の対象となる演出の変化後の演出態様を決定する処理（ステップ０３０ＩＷＳ８０６）の詳細について説明する。

【０２３１】

ステップ０３０ＩＷＳ８０６では、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図８－８（Ａ）に示すタイトル表示変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。また、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図８－８（Ｂ）に示すアクティブ表示変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。また、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図８－８（Ｃ）に示すセリフ表示変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。また、飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）の演出態様を変化させるチャンスアップ演出を実行することに決定されている場合には、図８－８（Ｄ）に示す飾り図柄変化パターン決定テーブルを参照して、変化パターンを決定する。

【０２３２】

本例では、タイトル表示（タイトル表示を表示する演出）、アクティブ表示（アクティブ表示を表示する演出）、セリフ表示（セリフ表示を表示するセリフ演出）および飾り図柄（飾り図柄を表示する飾り図柄演出）において、演出に係る演出画像の色調により大当

り期待度が示唆されるように構成されている。例えば、金色＞赤色＞緑色＞青色＞通常色（白色）の順に大当り期待度が高いことが示唆されるように構成されている。

【０２３３】

タイトル表示の変化パターンが第１変化パターンに決定された場合には、タイトル表示が通常色（白色）から青色に変化し、第２変化パターンに決定された場合には、タイトル表示が通常色（白色）から緑色に変化する。

【０２３４】

また、アクティブ表示の変化パターンが第１変化パターンに決定された場合には、スーパーリーチ前半パートの第１タイミングでアクティブ表示が通常色（白色）から青色に変化し、第２変化パターンに決定された場合には、第１タイミングでアクティブ表示が通常色（白色）から緑色に変化し、第３変化パターンに決定された場合には、第３タイミングでアクティブ表示が通常色（白色）から緑色に変化し、第４変化パターンに決定された場合には、第３タイミングでアクティブ表示が通常色（白色）から赤色に変化する。

【０２３５】

なお、保留表示（およびアクティブ表示）を変化させる先読み予告演出を実行可能とする場合には、始動入賞時に先読み予告演出として決定された演出パターン（例えば変化タイミングと変化後の表示態様が定められている）に従って、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出を実行するようにしてもよい。

【０２３６】

セリフ表示の変化パターンが第１変化パターンに決定された場合には、セリフ表示が通常色（白色）から青色に変化し、第２変化パターンに決定された場合には、セリフ表示が通常色（白色）から緑色に変化し、第３変化パターンに決定された場合には、セリフ表示が通常色（白色）から赤色に変化する。

【０２３７】

また、飾り図柄の変化パターンが第１変化パターンに決定された場合には、飾り図柄が通常色（白色）から緑色に変化し、第２変化パターンに決定された場合には、飾り図柄が通常色（白色）から赤色に変化し、第３変化パターンに決定された場合には、飾り図柄が通常色（白色）から金色に変化する。

【０２３８】

本例では、チャンスアップ演出により対象となる演出の演出態様が変化する場合、変化するタイミングに応じて変化後の演出態様の傾向が異なるように構成されている。具体的には、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出は、第１タイミングよりも後の第３タイミングの方が、期待度が高い演出態様に変化しやすいように構成されている。また、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも、実行されるタイミングが遅く、かつ期待度が高い演出態様に変化しやすいように構成されている。このような構成により、いずれのタイミングでチャンスアップ演出が実行されるかに注目させることができるとともに、変化するタイミングに期待を持った（例えば、スーパーリーチ前半パートが進むにつれて期待が高まった）遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

【０２３９】

なお、先のタイミングで変化後に表示される色の方が、後のタイミングで変化後に表示される色よりも期待度が高いことを示唆するものである場合には、後のタイミングで変化後に表示される演出態様（色）を、期待度の成り下がりが発生しないように再決定するようにしてもよい。

【０２４０】

（演出例）

次に、ストック演出およびチャンスアップ演出を含むスーパーリーチの演出態様の具体例について説明する。図８－９～図８－１０は、ストック演出の具体例を示す説明図である。なお、図８－９～図８－１０において、（１）（２）（３）の順に演出画面が遷移する。

【０２４１】
（ストック演出（第５演出パターン））
図８－９～図８－１０には、タイミングＡにおいてアイテム（鍵）を１つストックし、タイミングＢにおいてはアイテム（鍵）をストックせず、タイミングＣにおいてアイテム（鍵）を２つストックする第５演出パターンのストック演出が示されている。
【０２４２】
具体的には、変動表示が開始されてリーチが成立すると、画像表示装置５の左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒとにおいて、「６」を示す飾り図柄が表示される。そして、ストック演出の開始タイミングになると、図８－９（１）に示すように、画像表示装置５において「キーストック」「ＴＩＭＥ」というストック演出のタイトル表示が表示される。なお、タイトル表示の表示態様により、この後に開始されるストック演出においてストックされるアイテム（鍵）の数や、多くのアイテム（鍵）がストックされることが示唆されるようにしてもよい。例えば、タイトル表示は原則として通常色（白）で表示されるが、赤色で表示されるときには通常色（白）で表示されるときよりもストックされるアイテム（鍵）の数が多いことが示唆されるようにしてもよい。
【０２４３】
なお本例では、図８－９（１）に示すように、特殊な演出中等を除き、アクティブ表示としてアクティブ表示ＡＨが画像表示装置５の表示領域の下部左側に表示され、特別図柄に対応する小図柄ＫＺと、保留記憶数を示す保留記憶数ＨＳとが画像表示装置５の表示領域の中央右側に表示されている。
【０２４４】
次いで、ストック演出が開始されると、図８－９（２）に示すように、ストック演出の残り時間を示すタイマ画像０３０ＩＷＧ０１と、ストック演出中であることを示す「キーストックＴＩＭＥ」表示０３０ＩＷＧ０２とが表示される。また、ストック演出のタイミングＡとなると、図８－９（２）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの押下操作を促すキャラクタＡと、操作有効期間およびプッシュボタン３１Ｂを模した画像とが表示される。
【０２４５】
第５演出パターンのストック演出では、タイミングＡにおいて鍵が１つストックされるため、操作有効期間中にプッシュボタン３１Ｂの押下操作が検出されると（または操作有効期間が経過すると）、図８－９（３）に示すように、アイテムとして鍵を１つストックしたことを示す「ストック×１」の文字表示と、鍵を模した画像と、それらを強調するエフェクト画像とが背景画像を覆う態様で表示される。
【０２４６】
次いで、図８－９（４）に示すように、１つの鍵が画像表示装置の画面左上から画面右下に移動してストックされる演出表示（例えば、画面左奥側から鍵が飛んできて画面右手前側でストックされるように見える態様の表示）が行われる。
【０２４７】
鍵がストックされる演出表示が終了すると、図８－９（５）に示すように、ストック演出が進行する演出表示が表示される。具体的には、画像表示装置５の表示領域中央でキャラクタＡがブランコに乗る演出表示が行われるとともに、タイマ画像０３０ＩＷＧ０１に示される残り時間が減少していく表示が行われる。またこのとき、現時点でストックされている鍵の数を示すストック鍵画像０３０Ｇ０３が表示される。
【０２４８】
次いで、ストック演出のタイミングＢとなると、図８－９（６）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの押下操作を促すキャラクタＡと、操作有効期間およびプッシュボタン３１Ｂを模した画像とが表示される。なお本例では、ストック演出のタイミングＡ、タイミングＢおよびタイミングＣにおいてプッシュボタン３１Ｂの押下操作を促す演出表示が行われるが、それぞれキャラクタＡのポーズが異なるように構成されている。そのため、押下操作を促す演出を複数回行う構成でも、遊技者を飽きさせることなく各タイミングの興趣を向上させることができる。

【０２４９】
第５演出パターンのストック演出では、タイミングＢにおいて鍵がストックされないため、操作有効期間中にプッシュボタン３１Ｂの押下操作が検出されると（または操作有効期間が経過すると）、図８－９（７）に示すように、キャラクタＡの顔がアップされた画像と、「！？」の文字表示と、それらを強調するエフェクト画像とが背景画像を覆う態様で表示され、鍵がストックされることを示す画像は表示されない。
【０２５０】
このように、鍵がストックされないときにキャラクタ画像を代わりに表示するといった演出を実行することによって、鍵がストックされなかった残念感を薄れさせることができる。また本例のストック演出では、１つしか鍵がストックされない場合であっても３つ鍵がストックされる場合と同等の演出実行時間である。そのため、ボタンを押しても鍵がストックされない期間が続くと演出が冗長となり、興趣が低下してしまうおそれがある。そこで、このように鍵がストックされないときにキャラクタ画像を代わりに表示して演出を盛り上げることによって、少ないストック数であってもストック演出が盛り下がらないようにしている。なお、ストックされない場合に表示されるキャラクタ画像は１種類ではなく、実行されるスーパーリーチの種類などに応じて異ならせるようにしてもよい。そうすることにより、表示されるキャラクタ画像によって先々の展開を予想することができ、該キャラクタ画像に演出的な意味を持たせることができる。
【０２５１】
図８－９（７）に示す演出表示は、鍵がストックされないときに行われる（すなわち鍵がストックされないことを示す）ものであるため、図８－９（７）に示す演出表示で表示された画像が消去された後に、図８－９（８）に示すストック演出が進行する演出表示が表示されるが、ストック鍵画像０３０Ｇ０３により示されるストックされている鍵の数は増加していない。なお、図８－９（３）に示すアイテムがストックされる場合の演出表示と、図８－９（７）に示すアイテムがストックされない場合の演出表示とでは、後者の方が前者よりも表示期間が短く設定されている。このような構成により、ストック数が増加するという効果もなく好ましいものではない演出を長く表示することによって遊技者に煩わしく感じさせてしまうことや、興趣を低下させてしまうことを防止することができる。
【０２５２】
次いで、図８－１０（９）に示すように、ストック演出が進行する演出表示が表示され、ストック演出のタイミングＣとなると、図８－１０（１０）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの押下操作を促すキャラクタＡと、操作有効期間およびプッシュボタン３１Ｂを模した画像とが表示される。
【０２５３】
第５演出パターンのストック演出では、タイミングＣにおいて鍵が２つストックされるため、操作有効期間中にプッシュボタン３１Ｂの押下操作が検出されると（または操作有効期間が経過すると）、図８－１０（１１）に示すように、アイテムとして鍵を２つストックしたことを示す「ストック×２」の文字表示と、鍵を模した画像と、それらを強調するエフェクト画像とが背景画像を覆う態様で表示される。
【０２５４】
次いで、図８－１０（１２）に示すように、２つの鍵が画像表示装置の画面左上から画面右下に移動してストックされる演出表示（例えば、画面左奥側から鍵が飛んできて画面右手前側でストックされるように見える態様の表示）が行われる。
【０２５５】
鍵がストックされる演出表示が終了すると、図８－１０（１３）に示すように、ストック演出が進行する演出表示が表示される。そして、図８－１０（１４）に示すように、タイマ画像０３０ＩＷＧ０１に示される残り時間が０になると、図８－１０（１５）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの押下操作を促す表示が行われる。
【０２５６】
そして、操作有効期間中にプッシュボタン３１Ｂの押下操作が検出されると（または操

作有効期間が経過すると）、図８－１０（１６）に示すように、バトル演出における対戦カードを示す「キャラクタＡ　ＶＳ　敵キャラクタＢ」の文字表示と、キャラクタＡおよび敵キャラクタＢとが表示され、ストック演出が終了する。

【０２５７】

本例では、チャンスアップ有のスーパーリーチを実行する場合には、まずスーパーリーチ導入パートにおいて、ストック演出が実行される。そして、スーパーリーチ前半パートにおいて、キャラクタＡと敵キャラクタＢとが対峙して会話するセリフ演出等の前哨演出が主として実行され、チャンスアップ演出が付帯的に実行される。その後、スーパーリーチ後半パートにおいて、キャラクタＡと敵キャラクタＢとが剣を交えるバトル演出が実行される。なお、チャンスアップなしのスーパーリーチを実行する場合には、スーパーリーチ前半パートにおいて、キャラクタＡと敵キャラクタＢとが対峙して会話するセリフ演出等の前哨演出が実行され、スーパーリーチ後半パートにおいて、キャラクタＡと敵キャラクタＢとが剣を交えるバトル演出が実行される。

【０２５８】

図８－１０（１６）に示す例では、バトル演出の対戦カードが「キャラクタＡ　ＶＳ　敵キャラクタＢ」であるが、実際には複数種類の対戦カード（味方側のキャラクタや敵側のキャラクタの種類が異なる）が設けられおり、スーパーリーチの種類に応じて対戦カードが決定される。すなわち、プッシュボタン３１Ｂの押下操作を契機として、バトル演出の対戦カードが表示されることによりスーパーリーチの種類が報知される。このような構成により、図８－１０（１５）に示すタイミングにおいてプッシュボタン３１Ｂの押下操作を行うときの期待感や緊張感を高めることができる。なお例えば、スーパーリーチの種類に加えて、または代えて大当り期待度に応じて味方側のキャラクタや敵側のキャラクタの種類が異なるようにしてもよい。また例えば、変動回数等の遊技期間や遊技状態に応じて演出ステージが遷移するように構成されている場合には、予め演出ステージに対応付けられたキャラクタが、いずれかの敵キャラクタ（予め演出ステージに対応付けられた複数の敵キャラクタのいずれかであってもよいし、抽選により決定された敵キャラクタであってもよい）と対戦するようにしてもよい。

【０２５９】

（ストック演出（第１演出パターン））

次に、タイミングＡにおいてアイテム（鍵）を１つストックし、タイミングＢおよびタイミングＣにおいてはアイテム（鍵）をストックせず、結果的に鍵を１つストックする第１演出パターンのストック演出について説明する。

【０２６０】

第１演出パターンのストック演出が実行されるときには、図８－９（１）～（８）の画面遷移の後に、図８－１１（９）に示すように、鍵のストック数が１つであることを示すストック鍵画像０３０Ｇ０３が表示され、ストック演出が進行する演出表示が表示される。そして、図８－１１（１０）に示すように、タイマ画像０３０ＩＷＧ０１に示される残り時間が０になると、図８－１１（１１）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの押下操作を促す表示が行われる。

【０２６１】

そして、操作有効期間中にプッシュボタン３１Ｂの押下操作が検出されると（または操作有効期間が経過すると）、図８－１１（１２）に示すように、バトル演出における対戦カードを示す「キャラクタＡ　ＶＳ　敵キャラクタＢ」の文字表示と、キャラクタＡおよび敵キャラクタＢとが表示され、ストック演出が終了する。

【０２６２】

（スーパーリーチ前半パートおよび後半パートの概要）

次に、スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける演出の概要について説明する。図８－１２～図８－１３は、スーパーリーチ前半パートおよび後半パートにおける演出の概要を示す説明図である。なお、図８－１２～図８－１３において、（１）（２）（３）の順に演出画面が遷移する。

【０２６３】
スーパーリーチ導入パート（ストック演出）が終了して、スーパーリーチ前半パートとなると、図８－１２（１）に示すように、「二人の死闘」と記されたスーパーリーチＢのタイトル表示が表示される。
【０２６４】
また、図８－１２（１）に示すように、画像表示装置５の表示領域右下において、ミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０と、ストック演出でストックされた数のミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０とが表示される。本例では、事前にストック演出で３つの鍵がストックされたものとし、その３つの鍵がミニキャラクタＡの周囲を回るように移動する態様で表示される。なお本例では、スーパーリーチ導入パートのストック演出でストックされた鍵は、スーパーリーチ前半パートにおいてミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０または鍵画像０３０ＩＷＧ１２で表示される。
【０２６５】
また、画像表示装置５の左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒとにおいて「６」を示す飾り図柄が表示され、アクティブ表示としてアクティブ表示ＡＨが画像表示装置５の表示領域の下部左側に表示され、特別図柄に対応する小図柄ＫＺと、保留記憶数を示す保留記憶数ＨＳとが画像表示装置５の表示領域の中央右側に表示されている。
【０２６６】
次いで、前哨演出として、図８－１２（２）に示すようにキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ０１と敵キャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ０２とが対峙した状態で「勝負だ」のセリフ画像０３０ＩＷＧ２０が表示された後に、図８－１２（３）に示すように「返り討ちにしてやる」のセリフ画像０３０ＩＷＧ２０が表示される。
【０２６７】
次いで、図８－１２（４）に示すようにキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ０１が単独で表示されるとともに「手加減しないぞ」のセリフ画像０３０ＩＷＧ２０が表示される。
【０２６８】
なお、図８－１２（２）～（４）に示すように、前哨演出の実行中、チャンスアップ演出が実行されていないときには、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０が画像表示装置５の表示領域端部を移動する演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０がミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０の周囲を回るように移動する演出表示が行われる。
【０２６９】
ここで、セリフ演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されると、図８－１２（５）に示すように、鍵穴を模した鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１が、セリフ画像０３０ＩＷＧ２０に重なる態様で表示される。またこのとき、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１の傍らにおいて、鍵を１つ持ったミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０が表示される。このような演出表示により、チャンスアップ演出の対象がセリフ演出であることが示される。
【０２７０】
次いで、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図８－１２（６）に示すように鍵画像０３０ＩＷＧ１２と鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１とが表示され、その後、鍵が鍵穴で回る（すなわち鍵が開けられる）演出表示として、図８－１２（７）に示すように鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１で回転した鍵画像０３０ＩＷＧ１２が表示される。
【０２７１】
鍵が鍵穴で回る（すなわち鍵が開けられる）演出表示が行われると、図８－１２（８）に示すように、セリフ画像０３０ＩＷＧ２０が通常色（白）から青色に変化する。このような演出表示により、チャンスアップ演出の結果としてセリフ演出の演出態様が変化する。
【０２７２】
その後、スーパーリーチ前半パート（前哨演出およびチャンスアップ演出）が終了して、スーパーリーチ後半パートとなると、図８－１３（９）に示すように、キャラクタＡ画

像０３０ＩＷＣ０１と敵キャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ０２とが剣を交えるバトル演出が開始される。

【０２７３】

そして、キャラクタＡが敵キャラクタＡに勝利すると、図８－１３（１０）に示すように「勝利」の文字表示が行われ、その後、図８－１３（１１）に示すように大当り図柄となる「６６６」の飾り図柄の組み合わせが表示される。

【０２７４】

（チャンスアップ演出）

次に、図８－１２において概要を示したチャンスアップ演出について、図８－１４～図８－１８を参照して詳細に説明する。図８－１４～図８－１８には、チャンスアップ演出について、図８－１２では図示が省略されている部分も示されている。

【０２７５】

図８－１４～図８－１５は、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。なお、図８－１４～図８－１５において、（１）（２）（３）の順に演出画面が遷移する。

【０２７６】

スーパーリーチ前半パートでは、図８－１４（１）に示すように、キャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ０１と敵キャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ０２とが対峙する前哨演出が実行される。また、図８－１４（１）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０が画像表示装置５の表示領域端部を移動する演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０がミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０の周囲を回るように移動する演出表示が行われる。

【０２７７】

なお、前哨演出に係る演出画像（例えば、キャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ０１や敵キャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ０２など）は、図８－１４（１）以降も表示されるが、簡単のため図示を省略する。本例では、前哨演出に係る演出画像は、チャンスアップ演出に係る演出画像（例えば、鍵画像や鍵穴画像、ミニキャラクタ画像など）や、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像（例えば、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄）よりも表示優先度が低く、それらの画像よりも下位レイヤに表示される。また詳細については後述するが、前哨演出に係る演出画像は、図８－１５（１３）～（１４）のタイミングではチャンスアップ演出に係る演出画像に覆い隠される。

【０２７８】

次いで、チャンスアップ煽り演出（真）が実行されると、図８－１４（２）に示すように、鍵穴が出現することを示唆する鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は画像表示装置５の表示領域端部を移動する動作を停止するとともに、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０はミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０の傍らにおいて、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３の存在を示す「！」表示が行われる。

【０２７９】

次いで、図８－１４（３）に示すように、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３が徐々に縮小する演出表示が開始される。そして、図８－１４（４）に示すように、徐々に縮小する鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３がチャンスアップ演出の対象となるアクティブ表示ＡＨに接近し、やがて図８－１４（５）に示すように、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３がアクティブ表示ＡＨに重なる演出表示が行われる。このとき、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３の周囲には縮小されていることを示す三角形のマークが表示されている。

【０２８０】

また、図８－１４（２）～（５）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、アクティブ表示ＡＨに接近する鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３に追随するように移動する。このような構成により、チャンスアップ

煽り演出と、チャンスアップ演出の対象となる演出とに注目させることができる。

【０２８１】

次いで、図８－１４（６）に示すように、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３がアクティブ表示ＡＨ上でシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０がシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示も行われる。

【０２８２】

次いで、図８－１４（７）に示すように、アクティブ表示ＡＨ上に鍵穴を模した鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１が表示される。このような演出表示により、実行中のチャンスアップ煽り演出がチャンスアップ煽り演出（真）であることが判明するとともに、チャンスアップ演出の対象がアクティブ表示であることが判明することになる。

【０２８３】

次いで、図８－１４（８）に示すように、画面手前側に位置するキャラクタＡが、画面奥側に位置する鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に向かって鍵を投げ込む動作を行う演出表示が行われる。すると、図８－１５（９）に示すように、鍵画像０３０ＩＷＧ１２が、画面手前側から奥側の鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に向かって移動するようにみえる演出表示が行われる。そのため、鍵画像０３０ＩＷＧ１２は、図８－１５（９）に示すように当初は鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１よりも大きい表示サイズにて表示され、その後、図８－１５（１０）に示すように縮小しながら（遠ざかっていくことの表現として徐々に小さくなりながら）鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に向かって移動するように表示される。このような構成により、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に作用する鍵画像０３０ＩＷＧ１２に注目させることができ、チャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

【０２８４】

そして、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図８－１５（１１）に示すように鍵画像０３０ＩＷＧ１２と鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１とが表示され、鍵が鍵穴で回る（すなわち鍵が開けられる）演出表示として、図８－１５（１２）に示すように鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１で回転した鍵画像０３０ＩＷＧ１２が表示される。

【０２８５】

鍵が鍵穴で回る（すなわち鍵が開けられる）演出表示が行われると、図８－１５（１３）に示すように、前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタＡと「保留ランクアップ」の文字表示とが表示される。本例では、図８－１５（１３）に示すように、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタＡをアップで表示することにより、前哨演出の途中でチャンスアップ演出が実行されることの違和感を低減している。

【０２８６】

そして、図８－１５（１４）に示すように、前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像が表示されたままキャラクタＡと「保留ランクアップ」の文字表示とが消去され、アクティブ表示ＡＨがシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０が再び表示されるとともに、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示も行われる。

【０２８７】

本例では、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行されるときに、図８－１５（１４）に示すように、画像表示装置５において、飾り図柄＞ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０＞前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像＞アクティブ表示ＡＨ＞前哨演出に係る画像の順に、上位のレイヤに表示される。

【０２８８】

その後、図８－１５（１５）に示すように、前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像が消去され、通常色（白）から青色に変化したアクティブ表示ＡＨが表示される。また、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出によりストックの１つが開放されてアイテム（鍵）が消費されたため、ミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０の周囲を回るように移動するミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０の数が１つ少なくなっている。

【０２８９】

本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出が実行されているときに鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１を表示し、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に対して鍵画像０３０ＩＷＧ１２が作用する態様にてチャンスアップ演出を実行する。具体的には、図８－１４～図８－１５に示すように、アクティブ表示ＡＨに対応する鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１を表示し、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に鍵画像０３０ＩＷＧ１２が刺さって回る態様にてチャンスアップ演出を実行する。このような構成により、鍵画像０３０ＩＷＧ１２を用いるチャンスアップ演出が実行される際に、鍵画像０３０ＩＷＧ１２が鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に刺しこまれて回る（すなわち鍵が開けられる）というストーリ性を持たせて演出効果を高めることができ、興趣を向上させることができる。

【０２９０】

また本例では、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１は、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像の略中央位置に表示され（例えば、図８－１４（７）参照）、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１が表示されるタイミングでは、他の演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されない。例えば、アクティブ表示ＡＨに対応する鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１が表示されるタイミングでは、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出は実行されない。このような構成により、チャンスアップ演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができるとともに、どのタイミングで鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１が表示されるかに注目させることができる。

【０２９１】

また本例では、図８－１４（１）～（８）に示すように、ストックされた鍵画像とキャラクタ画像（すなわちミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０とミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０）が移動表示され、チャンスアップ演出が実行されるときには、キャラクタが鍵穴に向かって鍵を投げ込む動作を行う演出表示が行われる。このような構成により、鍵画像に注目させることができるとともに、チャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

【０２９２】

また本例では、図８－１４（１）～（６）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０は、ミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０の周囲を回る態様で動作し、チャンスアップ演出が実行されるときに、その動作を停止する。このような構成により、鍵画像に注目させることができるとともに、チャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。

【０２９３】

また本例では、鍵がストックされるときと、鍵が用いられるときとで、鍵の見た目が異なるように構成されている。例えば、図８－９（８）に示すように、ストック演出において表示領域右下に鍵画像が表示されるときと、図８－１２（１）に示すように、前哨演出においてキャラクタの周りを移動するように鍵画像が表示されるときとでは、後者の方が鍵画像の表示サイズが小さい。このような構成により、鍵がメインとなるストック演出においては鍵画像を視認しやすくし、前哨演出がメインであるときには鍵が目立ちすぎないようにすることができる。なお例えば、ストック演出において鍵をストックしたときと、チャンスアップ演出においてキャラクタが鍵穴に向かって鍵を投げ込むとき（当初の最も拡大された状態）とで、後者の方が鍵画像の表示サイズが大きくなるようにしてもよい。このような構成により、鍵をストックしたときよりも、ストックを開放する際にインパクトを持たせることができる。またインパクトを持たせることによって、例えばチャンスアップ演出の対象となる演出が期待度の低いものであっても、好ましい演出であると遊技者に印象付けることができる。

【０２９４】

次に、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例について説明する。図８－１６～図８－１８は、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。なお、図８－１６～図８－１８において、（１）（２）（３）の順に演出画面が遷移する。

【０２９５】

スーパーリーチ前半パートでは、図８－１６（１）に示すように、キャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ０１と敵キャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ０２とが対峙する前哨演出が実行される。また、図８－１６（１）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０が画像表示装置５の表示領域端部を移動する演出表示が行われる。このとき、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０はミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０の周囲を回るように移動する。

【０２９６】

また、図８－１６（１）に示すように、可動体３２は、画像表示装置５の表示領域上部の一部を覆う初期位置に位置している。

【０２９７】

なお、前哨演出に係る演出画像（例えば、キャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ０１や敵キャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ０２など）は、図８－１６（１）以降も表示されるが、簡単のため図示を省略する。本例では、前哨演出に係る演出画像は、チャンスアップ演出に係る演出画像（例えば、鍵画像や鍵穴画像、ミニキャラクタ画像など）や、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像（例えば、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄）よりも表示優先度が低く、それらの画像よりも下位レイヤに表示される。

【０２９８】

次いで、チャンスアップ煽り演出（真）が実行されると、図８－１６（２）に示すように、鍵穴が出現することを示唆する鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は画像表示装置５の表示領域端部を移動する動作を停止するとともに、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０はミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０の傍らにおいて、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３の存在を示す「！」表示が行われる。なおチャンスアップ煽り演出において表示される鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３は、本例では図８－１６等に示すように点線で表現されているが、実際には下位レイヤの演出画像（例えば前哨演出に係る演出画像）を視認可能な透過性を有しており、チャンスアップ煽り演出が実行されている間もスーパーリーチの内容（すなわち前哨演出）を極力妨げないようになっている。

【０２９９】

次いで、図８－１６（３）に示すように、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３が徐々に縮小する演出表示が開始される。そして、図８－１６（４）に示すように、徐々に縮小する鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３がチャンスアップ演出の対象となる飾り図柄表示エリアに接近し、やがて図８－１６（５）に示すように、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３が、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒとの中央位置（中飾り図柄表示エリア５Ｃに相当する位置）付近に到達する演出表示が行われる。このとき、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３の周囲には縮小されていることを示す三角形のマークが表示されている。またミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、アクティブ表示ＡＨに接近する鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３に追随するように移動する演出表示が行われる。

【０３００】

次いで、図８－１６（６）に示すように、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３がシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。またこのとき、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０がシルエット状態になり、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示も行われる。本例で

は、図８－１６（５）～図８－１６（６）に示すように、ミニキャラクタＡのポーズを変化させる際には、一旦シルエット状態の画像を表示して、シルエット状態の画像から変化後のポーズのミニキャラクタＡ画像を表示している。このように、ミニキャラクタが動作してポーズを変更するような素材データを用いず、シルエット状態の画像を挟んで画像を切り替えることによって、素材データを簡素化して製作にかかる工数やコストを削減することができる。

【０３０１】

次いで、図８－１６（７）に示すように、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒとの中央位置（中飾り図柄表示エリア５Ｃに相当する位置）付近に鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１が表示される。このような演出表示により、実行中のチャンスアップ煽り演出がチャンスアップ煽り演出（真）であることが判明するとともに、チャンスアップ演出の対象が飾り図柄であることが判明することになる。

【０３０２】

なお本例では、セリフ演出を対象とするチャンスアップ演出を実行するときには、図８－１２（５）に示すようにセリフ画像０３０ＩＷＧ２０の略中央位置に鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１を表示する一方、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出を実行するときには、図８－１６（７）に示すように左飾り図柄表示エリア５Ｌと、右飾り図柄表示エリア５Ｒとの中央位置（中飾り図柄表示エリア５Ｃに相当する位置）から表示領域中央方向にずれた位置に鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１を表示する。このような構成により、可動体３２に覆われて鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１が視認しづらくなることを避けることができ、対象となる演出の特徴に応じて好適に鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１を表示することができる。

【０３０３】

次いで、図８－１６（８）に示すように、画面手前側に位置するキャラクタＡが、画面奥側に位置する鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に向かって鍵を投げ込む動作を行う演出表示が行われる。すると、図８－１７（９）に示すように、鍵画像０３０ＩＷＧ１２が、画面手前側から奥側の鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に向かって移動するように見える演出表示が行われる。このため、鍵画像０３０ＩＷＧ１２は、図８－１７（９）に示すように当初は鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１よりも大きい表示サイズにて表示され、その後、図８－１７（１０）に示すように縮小しながら（遠ざかっていくことの表現として徐々に小さくなりながら）鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に向かって移動するように表示される。

【０３０４】

そして、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図８－１７（１１）に示すように鍵画像３０ＩＷＧ１２と鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１とが表示され、鍵が鍵穴で回る（すなわち鍵が開けられる）演出表示として、図８－１７（１２）に示すように鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１で回転した鍵画像０３０ＩＷＧ１２が表示される。

【０３０５】

鍵が鍵穴で回る（すなわち鍵が開けられる）演出表示が行われると、図８－１７（１３）に示すように、キャラクタＡと「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される。そして、図８－１７（１４）に示すように、キャラクタＡと「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示されたまま、左飾り図柄表示エリア５Ｌで左飾り図柄が回転を開始し、右飾り図柄表示エリア５Ｒで右飾り図柄が回転を開始する演出表示が行われる。本例では、図８－１７（１３）～（１４）に示すように、キャラクタＡをアップで表示することにより、前哨演出に係る演出画像を覆い隠し、前哨演出の途中でチャンスアップ演出が実行されることの違和感を低減している。

【０３０６】

次いで、図８－１７（１５）に示すように、画像表示装置５の表示領域中央付近でキャラクタＡとキャラクタＢとが並んで立つ画像が表示され、その画像に重畳する位置に回転する左飾り図柄と右飾り図柄とが移動する演出表示が行われる。そして、図８－１７（１

６）に示すように、回転する左飾り図柄と右飾り図柄との周りに光るエフェクト画像が表示される。

【０３０７】

次いで、図８－１７（１７）に示すように、左飾り図柄と右飾り図柄との周りの光るエフェクト画像が消去されると、通常色（白）から金色に変化するとともに「ＧＯＬＤ」の文字表示が付された左飾り図柄と右飾り図柄とが表示され、左飾り図柄と右飾り図柄との回転が停止する演出表示が行われる。

【０３０８】

その後、図８－１７（１８）に示すように、金色の右飾り図柄と左飾り図柄とが、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒとにそれぞれ表示され、残りの前哨演出が実行される。飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出が実行されたことにより、ストックされた鍵は全て用いられたため、以降はミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０およびミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０が表示されないが、表示されないことを示すような特別な演出は実行されない。このような構成により、もはや用いられることのないミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０が目立ってしまうことを抑制することができる。

【０３０９】

本例では、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１がいずれの位置に表示されるかに関わらず（すなわちいずれの演出がチャンスアップ演出の対象となるかに関わらず）、チャンスアップ煽り演出の少なくとも一部が共通の態様により実行される。具体的には、図８－１４（２）～（５）、図８－１６（２）～（５）に示すように、チャンスアップ演出の対象となる演出が異なる場合にも、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３は、当初画面全体にアップで表示され、縮小されていくという共通の態様で表示される。このような構成により、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１が表示されるか否か、すなわちチャンスアップ演出が実行されるか否かに注目させることができるとともに、いずれの演出がチャンスアップ演出の対象となるかに注目させることができる。

【０３１０】

また本例では、チャンスアップ演出において、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１を表示する位置に関わらず（すなわち対象となる演出の種類に関わらず）、共通の表示位置に画像を表示して対象となる演出の演出態様が変化することを報知する。具体的には、図８－１５（１３）、図８－１７（１３）に示すように、キャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とを表示して、演出態様が変化することを報知する。このような構成により、チャンスアップ演出により対象となる演出の演出態様が変化することを認識しやすくすることができる。

【０３１１】

また本例では、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１は、チャンスアップ演出において対象となる演出の演出態様が変化するタイミングで表示されない。具体的には、図８－１５（１３）～（１５）、図８－１７（１３）～図８－１８（１７）に示すように、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１は、アクティブ表示や飾り図柄の態様が変化するタイミングでは表示されない。このような構成により、チャンスアップ演出により対象となる演出の演出態様が変化することに注目させることができる。

【０３１２】

また本例では、チャンスアップ演出の対象となる複数種類の演出のうちの少なくとも一部の演出に係る演出画像は、鍵画像が鍵穴画像に作用する際においても、鍵画像よりも表示優先度が高い。具体的には、飾り図柄は、鍵画像が鍵穴画像に作用する際においても、鍵画像よりも表示優先度が高い。このような構成により、一部の演出については、どのような状況においても視認性を確保することができる。また、一部以外の演出に係る演出画像（例えば、セリフ表示やタイトル表示のような遊技の進行に係る情報でないもの）については、鍵画像が鍵穴画像に作用する際に鍵画像よりも表示優先度が低くなるようにすることで、リアリティのある演出を実現することができ、演出効果を高めることができる。

【０３１３】

また本例では、図８－１５（１３）、図８－１７（１３）に示すように、チャンスアップ演出を実行するときに、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像やキャラクタ、「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示などの報知画像を表示可能である。そして、それらの報知画像を表示しているときにチャンスアップ演出の対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターン（例えば、図８－１７（１３）～図８－１８（１７）に示すように、キャラクタや「図柄ランクアップ」の文字表示が残った状態で飾り図柄の態様が変化するパターン）と、報知画像を表示しているときとは異なるときに対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターン（例えば、図８－１５（１３）～（１５）に示すように、エフェクト画像やキャラクタ、「保留ランクアップ」の文字表示が消去された後にアクティブ表示の態様が変化するパターン）と、によりチャンスアップ演出を実行可能である。このような構成により、報知画像を表示することにより対象となる演出の演出態様が変化することを遊技者に認識させることができるとともに、対象となる演出に応じた演出パターンにより好適にチャンスアップ演出を実行することができる。特に前者については、報知画像が表示されているときにシームレスにチャンスアップ（すなわち対象となる演出の演出態様の変化）を行うことで、演出を派手にすることができ、後者については、報知画像が消去された後にチャンスアップ（すなわち対象となる演出の演出態様の変化）を行うことで、演出制御に係るデータ量が増大することを抑止することができる。

【０３１４】

また本例では、報知画像を表示しているときにチャンスアップ演出の対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターンの方が、報知画像を表示しているときとは異なるときに対象となる演出の演出態様を変化させる演出パターンよりも大当り期待度が高い。具体的には、飾り図柄の態様が変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様が変化するチャンスアップ演出よりも大当り期待度が高い（図８－７参照）。このような構成により、演出パターンの派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【０３１５】

また本例では、報知画像は、いずれの演出の演出態様が変化したかを特定可能であって、該演出に係る演出画像とは異なる画像が用いられる。例えば、図８－１５（１３）、図８－１７（１３）に示すように、「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示が表示される。そのような構成により、いずれの演出の演出態様が変化したかを認識しやすくすることができる。

【０３１６】

また本例では、チャンスアップ演出の実行中に表示される報知画像は、スーパーリーチ（前哨演出）に係る演出画像を覆う態様で表示されるが、チャンスアップ演出の対象となる演出は、係る演出画像が報知画像によって覆い隠されるものと、覆い隠されないものとがあり、後者の方が前者よりも大当り期待度が高い。具体的には、図８－１５（１３）、図８－１７（１３）に示すように、報知画像として、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示されるが、この報知画像は、アクティブ表示ＡＨを覆い隠す一方、飾り図柄は覆い隠さない。そして、飾り図柄の態様が変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様が変化するチャンスアップ演出よりも大当り期待度が高い（図８－７参照）。このような構成により、チャンスアップ演出の派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【０３１７】

また本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出は、係る演出画像が報知画像によって覆い隠されるものと、覆い隠されないものとがあり、後者の方が前者よりも一の可変表示期間内の後のタイミングで実行される割合が高い。具体的には、飾り図柄の態様が変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様が変化するチャンスアップ演出よりも実行されるタイミングが遅い（図８－３参照）。このような構成により、遊技者の期待が高まる時期に応じたチャンスアップ演出を実行することができる。

【０３１８】
　また本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出は、係る演出画像が報知画像によって覆い隠されるものと、覆い隠されないものとがあり、後者の場合には、一の報知画像を他の報知画像に切り替えて表示する。具体的には、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出が実行されるときには、図８－１７（１３）～（１４）に示すようにキャラクタＡ画像が表示された後に、図８－１７（１５）～図８－１８（１７）に示すようにキャラクタＡとキャラクタＢとが並んで立つ画像が表示される。このような構成により、期待度が高いチャンスアップ演出の演出効果を高めることができる。
【０３１９】
　次に、チャンスアップ煽り演出（偽）の具体例について説明する。図８－１９は、チャンスアップ煽り演出（偽）の具体例を示す説明図である。なお、図８－１９において、（１）（２）（３）の順に演出画面が遷移する。
【０３２０】
　図８－１９（１）には、スーパーリーチ前半パートにおける前哨演出が開始され、アクティブ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行された直後の状態が示されている。本例では、図８－１９（１）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、チャンスアップ演出が実行された後に、画像表示装置５の表示領域右下の初期位置に表示しなおされる。
【０３２１】
　そして、図８－１９（２）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、チャンスアップ演出の対象となる演出（例えば、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄）の表示位置を通過するように、画像表示装置５の表示領域端部を移動する。例えば、図８－１９（１）、（２）に示す例では、セリフ演出が開始される前に、セリフ画像０３０ＩＷＧ２０の表示される位置（または表示が予定される位置）を通過するように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０が移動するような演出表示が行われている。このような構成により、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０が移動する態様にて表示されているときに、表示されている位置の演出を対象とするチャンスアップ演出が実行されて欲しいなどの遊技者の期待感を高めることができ興趣を向上させることができる。
【０３２２】
　本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出は、画像表示装置５の表示領域の上部や下部、右下部など様々な位置で表示され、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、それらの位置を通過するように移動する。このような構成により、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０が移動して表示されている位置や、その位置で表示されている演出がチャンスアップ演出の対象となるかに注目させることができる。
【０３２３】
　また本例では、一の演出を対象とする一のチャンスアップ演出を実行した後に、他の演出を対象とする他のチャンスアップ演出を実行するときには、一のチャンスアップ演出が実行され所定期間経過した後に他のチャンスアップ演出が実行される（図８－４参照）。このような構成により、一のチャンスアップ演出と他のチャンスアップ演出との間隔を空けて、各々を際立たせることができるともに、図８－１９（１）～（２）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０が移動する態様の表示を行う期間を確保することができる。
【０３２４】
　また、図８－１９（２）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０が画像表示装置５の表示領域端部を移動しているときには、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、チャンスアップ演出の対象となり得る演出に係る演出画像（例えば、アクティブ表示やセリフ表示

、飾り図柄など）よりも表示優先度が低く、それらよりも下位レイヤに表示される。このような構成により、チャンスアップ演出の対象となり得る演出に注目させることができる。なお、このような構成に限らず、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、画像表示装置５の表示領域端部を移動しているときに、チャンスアップ演出の対象となり得る演出のうちの一部の演出に係る演出画像（例えば飾り図柄）よりも下位レイヤに表示され、他の演出の演出に係る演出画像（例えば、アクティブ表示やセリフ表示）よりも上位レイヤに表示されるようにしてもよい。

【０３２５】

また、図８－１９（２）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、スーパーリーチの実行中に表示され、スーパーリーチに係る演出画像（例えば、前哨演出に係るキャラクタ画像）よりも高い表示優先度にて表示されるが、チャンスアップ演出が実行されていないときには、少なくともスーパーリーチに係る演出画像の中央部分の視認を妨げないように表示される。具体的には、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、画像表示装置５の表示領域中央を移動せず、表示領域端部を移動するように表示され、前哨演出に係るキャラクタ画像の顔部分等には重畳して表示されない。このような構成により、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０を表示しながらも、スーパーリーチ（前哨演出）の妨げとなってしまうことを防止することができる。

【０３２６】

次いで、チャンスアップ煽り演出（偽）が実行されると、図８－１９（３）に示すように、鍵穴が出現することを示唆する鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は画像表示装置５の表示領域端部を移動する動作を停止するとともに、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０はミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０の傍らにおいて、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３の存在を示す「！」表示が行われる。

【０３２７】

また、図８－１９（３）に示すように、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３が表示されると、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３に接近するように移動する。

【０３２８】

本例では、図８－１９（２）、（３）に示すように、ミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０およびミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０の移動速度は、用いられる対象となる演出が特定されていないとき（またはチャンスアップ煽り演出が実行されていないとき）には低速移動であり、特定されているとき（またはチャンスアップ煽り演出が実行されているとき）には高速移動である。このような構成により、チャンスアップ煽り演出やチャンスアップ演出の対象となる演出に注目させることができる。

【０３２９】

次いで、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３が徐々に縮小する演出表示が開始されるが、図８－１９（４）に示すように、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１）が表示されることなく、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３が消去される。またこのとき、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０の傍らにおいて、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３が消去されたことを示す「？」表示が行われる。このような構成により、実行されたチャンスアップ煽り演出がチャンスアップ煽り演出（偽）であることが判明することになる。

【０３３０】

チャンスアップ煽り演出（偽）が終了すると、図８－１９（５）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、画像表示装置５の表示領域右下の初期位置に表示しなおされる。本例では、図８－１９（１）に示すようにチャンスアップ演出が実行された後と、図８－１９（５）に示すようにチャンスアップ

煽り演出（偽）が実行された後とで、共通の初期位置に表示される。このような構成により、チャンスアップ煽り演出（偽）が終了したことを分かりやすくすることができ、仕切り直しの意味合いを表現することができる。また初期位置に表示しなおすようにすることで演出制御に係るデータ量が増大することを抑止することができる。

【０３３１】

本例では、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３および鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１は、同一の演出に対応して一度のみ表示され得る。例えば、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るチャンスアップ煽り演出（またはチャンスアップ煽り演出（偽））が一度実行された場合には、その後にセリフ表示が表示されていても再びセリフ表示を対象とするチャンスアップ煽り演出は実行されない。このような構成により、チャンスアップ演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができる。

【０３３２】

なお、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、画像表示装置５の表示領域端部を移動しているときに、一部が表示領域外にはみ出る（すなわち一部が表示されない）ようにしてもよい。このような構成により、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０を、他の演出に係る演出画像等に応じて柔軟に移動表示させることができる。

【０３３３】

また例えば、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、画像表示装置５の表示領域端部を移動しているときには、チャンスアップ演出の対象とならない演出は実行されないようにしてもよい。このような構成により、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０が画像表示装置５の表示領域端部を移動しているときに実行される演出に注目を集めることができる。

【０３３４】

また本例では、チャンスアップ演出が複数回実行可能であるため、実行された回数を認識できるようにしてもよい。例えば、１回目のチャンスアップ演出が実行されると、画像表示装置５の表示領域端部において、青色の炎を模したエフェクト画像が表示され、２回目のチャンスアップ演出が実行されると、当該エフェクト画像が緑色に変化し、３回目のチャンスアップ演出が実行されると、当該エフェクト画像が赤色に変化するようにしてもよい。このような構成により、チャンスアップ演出が終了し、係る演出画像が消去された後でも、チャンスアップが行われたことを認識することができる。

【０３３５】

次に、チャンスアップ演出の対象となる演出ごとの鍵穴（示唆）画像および鍵穴（実体）画像について説明する。図８－２０は、チャンスアップ演出の対象となる演出ごとの鍵穴（実体）画像の具体例を示す説明図である。

【０３３６】

図８－２０に示すように、本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出が複数種類あり、それぞれ演出に係る演出画像の表示サイズが異なる。具体的には、図８－２０（１）、（３）に示すように、セリフ表示は、タイトル表示よりも表示サイズが小さい。そして本例では、チャンスアップ演出の対象となる演出が表示される位置に鍵穴（実体）画像を表示する態様にてチャンスアップ演出が実行する。そのため、図８－２０に示すように、対象となる演出に応じて鍵穴（実体）画像の表示サイズを異ならせるように構成されている。

【０３３７】

例えば、図８－２０（３）に示すセリフ画像０３０ＩＷＧ２０の位置に表示される鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１は、図８－２０（１）に示すタイトル画像０３０ＩＷＧ２１の位置に表示される鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１よりも表示サイズが小さい。このような構成により、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１が表示される位置からチャンスアップ演出の対象となる演出を遊技者が予測できるようにすることで興趣を向上させることができるとともに、対象となる演出に適した表示サイズにて鍵穴（実体）画像０３０Ｉ

ＷＧ１１を表示することで違和感のない演出とすることができる。
【０３３８】
一方で、図８－２０に示すように、鍵穴画像が実体化されるときには、チャンスアップ演出の対象となる演出の種類に関わらず共通のサイズで鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３のシルエットが表示される。そして、その後にチャンスアップ演出の対象となる演出の種に応じた表示サイズで鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１が表示される。このような構成にすることにより、鍵穴が実体化されるまでのアニメーションを共通化することができ、演出制御に係るデータ量が増大することを抑制することができる。
【０３３９】
以上に説明したように、本特徴部０３０ＩＷには、以下に示す手段１～手段２９に示す遊技機の構成が開示されている。
【０３４０】
（手段１）遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御されることを示唆するとともに、演出態様に応じて期待度が異なる複数種類の示唆演出（例えば、所定の態様によりタイトル表示を表示する演出、所定の態様によりアクティブ表示を表示する演出、所定の態様によりセリフ表示を表示するセリフ演出、所定の態様により飾り図柄を表示する飾り図柄演出など）を実行可能な示唆演出実行手段と、特殊画像（例えば、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０や鍵画像０３０ＩＷＧ１２）を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、表示されている特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出（例えば、アクティブ表示の表示色を通常色（白）から青色に変化させるチャンスアップ演出）を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、特別演出実行手段は、示唆演出が実行されているときに特殊対応画像（例えば、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１）を表示し、該特殊対応画像に対して特殊画像が作用する態様にて特別演出を実行する（例えば、アクティブ表示ＡＨや飾り図柄に対応する鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１を表示し、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に鍵画像０３０ＩＷＧ１２が刺さって回る態様にてチャンスアップ演出を実行する。図８－１５（９）～（１５）、図８－１７（９）～図８－１８（１７）等参照）。そのような構成によれば、特殊画像を用いる特別演出が実行される際に、特殊画像に係るストーリ性を持たせて演出効果を高めることができ、興趣を向上させることができる。
【０３４１】
（手段２）特殊対応画像は、実行されている示唆演出に係る演出画像の略中央位置に表示され（例えば、図８－１２（５）、図８－１４（７）参照）、特殊対応画像が表示されるタイミングでは、該特殊対応画像に対応する示唆演出以外の示唆演出を対象とする特別演出が実行されない（例えば、アクティブ表示ＡＨに対応する鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１が表示されるタイミングでは、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出は実行されない）。そのような構成により、特別演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができるとともに、どのタイミングで特殊対応画像が表示されるかに注目させることができる。
【０３４２】
（手段３）特殊対応画像は、同一の示唆演出に対応して一度のみ表示され得る（例えば、セリフ表示を対象とするチャンスアップ演出が実行されるか否かを煽るチャンスアップ煽り演出（またはチャンスアップ煽り演出（偽））が一度実行された場合には、その後にセリフ表示が表示されていても再びセリフ表示を対象とするチャンスアップ煽り演出は実行されない）。そのような構成により、特別演出の対象となる示唆演出を分かりやすくすることができる。
【０３４３】
（手段４）特別演出により示唆演出の演出態様が変化する場合、変化するタイミングに応じて変化後の演出態様が異なる（例えば、チャンスアップ演出が実行されるタイミングが後の方が有利度の高い演出態様に変化しやすい。図８－３、図８－８参照）。そのよう

な構成により、いずれのタイミングで特別演出が実行されるかに注目させることができるとともに、変化するタイミングに期待を持った遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

【０３４４】

（手段５）特殊対応画像が表示されるか否かを煽る表示煽り演出（例えば、チャンスアップ煽り演出）を実行可能な表示煽り演出実行手段を備え、表示煽り演出実行手段は、特殊対応画像がいずれの位置に表示されるかに関わらず、共通の態様により表示煽り演出を実行可能である（例えば、図８－１４（２）～（５）、図８－１６（２）～（５）に示すように、対象となる演出が異なる場合にも、鍵穴（示唆）画像０３０ＩＷＧ１３は、当初画面全体にアップで表示され、縮小されていくという共通の態様で表示される）。そのような構成により、特殊対応画像が表示されるか否か、すなわち特別演出が実行されるか否かに注目させることができるとともに、いずれの示唆演出がチャンスアップ演出の対象となるかに注目させることができる。

【０３４５】

（手段６）特殊画像は、特別演出において用いられる場合、特殊対応画像よりも大きい表示サイズにて表示された後に縮小しながら該特殊対応画像に作用するように表示される（例えば、図８－１５（９）～（１２）、図８－１７（９）～（１２）に示すように、鍵画像０３０ＩＷＧ１２は、画面手前側から奥側の鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に向かって移動するように表示されるため、当初は鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１よりも大きい表示サイズにて表示され、その後に縮小しながら（遠ざかっていくことの表現として徐々に小さくなりながら）鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に刺さって回転するように表示される）。そのような構成により、特殊対応画像に作用する特殊画像に注目させることができ、特別演出の演出効果を高めることができる。

【０３４６】

（手段７）特別演出実行手段は、特別演出を複数回実行可能であり、実行される特別演出に応じて、実行時間を異ならせることが可能である（例えば、図８－４（Ａ）に示すように、飾り図柄を対象とするチャンスアップ演出は、セリフ表示やセリフ表示を対象とするチャンスアップ演出よりも演出実行時間が長い。そのような構成により、各種の特別演出を好適な実行時間で実行することができ、演出効果を高めることができる。

【０３４７】

（手段８）示唆演出は、特別演出により演出態様が変化するときには、特別演出により演出態様が変化しないときよりも、実行時間が長い（例えば、図８－４（Ａ）、（Ｂ）に示すように、チャンスアップ演出により演出態様が変化するセリフ演出の演出実行時間Ｔ１１は、チャンスアップ演出により演出態様が変化しないセリフ演出の演出実行時間Ｔ１２よりも長い）。そのような構成により、特別演出が実行されるときに、特別演出およびその対象となる示唆演出を実行する期間を確保することができる。

【０３４８】

（手段９）示唆演出実行手段は、第１示唆演出（例えば、タイトル表示を表示する演出）と、該第１示唆演出よりも表示サイズが小さい第２示唆演出（例えば、セリフ表示を表示する演出）と、を実行可能であり、特別演出実行手段は、示唆演出が実行されているときに、該示唆演出に係る演出画像が表示される位置に特殊対応画像を表示する態様にて特別演出を実行可能であり（例えば、タイトル画像０３０ＩＷＧ２１が表示される位置や、セリフ画像０３０ＩＷＧ２０が表示される位置に鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１が表示される）、特別演出の対象となる示唆演出が第１示唆演出であるときは特殊対応画像を第１示唆演出の表示サイズに対応する第１表示サイズにて表示し、第２示唆演出であるときは特殊対応画像を第２示唆演出の表示サイズに対応する第２表示サイズにて表示し、第２表示サイズは、第１表示サイズよりも小さい（例えば、図８－２０（３）に示すセリフ画像０３０ＩＷＧ２０の位置に表示される鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１は、図８－２０（１）に示すタイトル画像０３０ＩＷＧ２１の位置に表示される鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１よりも表示サイズが小さい）。そのような構成により、特殊対応画像が表

示される位置から対象となる示唆演出を遊技者が予測できるようにすることで興趣を向上させることができるとともに、対象となる演出に適した表示サイズにて特殊対応画像を表示することで違和感のない演出とすることができる。

【０３４９】

（手段１０）示唆演出実行手段は、第１位置に演出画像を表示する特定示唆演出（例えば、セリフ表示を表示する演出）と、該第１位置よりも表示手段の表示領域端に近い第２位置（例えば、画像表示装置５の表示領域上端に近い位置）に演出画像を表示する特別示唆演出（例えば、飾り図柄を表示する演出）と、を実行可能であり、特別演出実行手段は、特定示唆演出が実行されるときに、第１位置に表示された演出画像の略中央位置に特殊対応画像を表示する一方（例えば、図８－１２（５）に示すようにセリフ画像０３０ＩＷＧ２０の略中央位置に鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１を表示する）、特別示唆演出が実行されるときに、第２位置に表示された演出画像の中央位置から表示手段の表示領域中央方向にずれた位置に特殊対応画像を表示する（例えば、図８－１６（７）に示すように左飾り図柄表示エリア５Ｌと、右飾り図柄表示エリア５Ｒとの中央位置（中飾り図柄表示エリア５Ｃに相当する位置）から表示領域中央方向にずれた位置に鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１を表示する）。そのような構成により、対象となる示唆演出の特徴に応じて好適に特殊対応画像を表示することができる。

【０３５０】

（手段１１）特別演出は、特殊対応画像を表示する位置に関わらず共通の表示位置に特別画像を表示して対象となる示唆演出の演出態様が変化することを報知する報知演出を含む（例えば、図８－１５（１３）、図８－１７（１３）に示すように、キャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される）。そのような構成により、特別演出により対象となる示唆演出の演出態様が変化することを認識しやすくすることができる。

【０３５１】

（手段１２）特殊対応画像は、特別演出において対象となる示唆演出の演出態様が変化するタイミングで表示されない（例えば、図８－１５（１３）～（１５）、図８－１７（１３）～図８－１８（１７）に示すように、鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１は、アクティブ表示や飾り図柄の態様が変化するタイミングでは表示されない）。そのような構成により、示唆演出の演出態様が変化することに注目させることができる。

【０３５２】

（手段１３）特殊画像表示手段は、特別演出が実行されるよりも前の期間において、該特別演出の対象となる示唆演出の表示位置を通過するように移動する態様にて特殊画像を表示する（例えば、図８－１２（１）～（４）、図８－１９（１）～（２）に示すように、セリフ演出を対象とするチャンスアップ演出が実行される前に期間において、セリフ演出に係るセリフ画像が表示される位置（または表示が予定されている位置）を通過するようにミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０およびミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０が移動する）。そのような構成により、特殊画像が移動する態様にて表示されているときに、特殊画像が表示されている位置の示唆演出を対象とする特別演出が実行されて欲しいなどの遊技者の期待感を高めることができ興趣を向上させることができる。

【０３５３】

（手段１４）特殊画像表示手段は、特殊画像が用いられるときに、対象となる示唆演出の表示位置に該特殊画像を移動表示させる（例えば、図８－１４（５）、図８－１６（５）に示すように、ミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０およびミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０がチャンスアップ演出の対象となるアクティブ表示ＡＨの表示位置や飾り図柄表示エリアに移動する）。そのような構成により、特別演出とその対象となる示唆演出とに注目させることができる。

【０３５４】

（手段１５）特殊画像は、特別演出の対象となる示唆演出に係る演出画像よりも表示優先度が低い（例えば、図８－１５（１４）、図８－１９（２）に示すように、ミニキャラ

クタＡ画像０３０ＩＷＣ１０およびミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０は、タイトル表示やアクティブ表示、セリフ表示、飾り図柄よりも表示優先度が低く、それらよりも下位レイヤに表示される）。そのような構成により、示唆演出に注目させることができる。

【０３５５】

（手段１６）特別演出実行手段は、一の示唆演出を対象とする一の特別演出を実行した後に、他の示唆演出を対象とする他の特別演出を実行可能であり、他の特別演出は、一の特別演出が実行され所定期間経過した後に実行される（例えば、図８－４に示すように、対象が異なるチャンスアップ演出は所定期間経過した後に実行される）。そのような構成により、一の特別演出と他の特別演出との間隔を空けて、各々を際立たせることができるとともに、特殊画像が移動する態様の表示を行う期間を確保することができる。

【０３５６】

（手段１７）特殊画像が移動表示される速度は、用いられる対象となる示唆演出が特定されていないときよりも、用いられる対象となる示唆演出が特定されているときの方が早い（例えば、図８－１９（２）、（３）に示すように、ミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０およびミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０の移動速度は、用いられる対象となる演出が特定されていないときには低速移動であり、特定されているときには高速移動である）。そのような構成により、対象となる示唆演出に注目させることができる。

【０３５７】

（手段１８）特殊画像が移動表示されるときに付加画像が付加されるとともに、該付加画像も移動表示され、特別演出が実行されるときに付加画像が動作する（例えば、図８－１４（１）～（８）、図８－１６（１）～（８）、図８－１９（２）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０とともにミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０が移動表示され、チャンスアップ演出が実行されるときには、キャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０が鍵画像０３０ＩＷＧ１２を鍵穴（実体）画像０３０ＩＷＧ１１に投げ込む動作を行う）。そのような構成により、特殊画像に注目させることができるとともに、特別演出の演出効果を高めることができる。

【０３５８】

（手段１９）特殊画像は、付加画像の周囲を動作する態様にて表示され、特別演出が実行されるときに動作が停止される（例えば、図８－１４（１）～（６）、図８－１６（１）～（６）、図８－１９（２）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０は、ミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０の周囲を回る態様で動作し、チャンスアップ演出が実行されるときに、その動作を停止する）。そのような構成により、特殊画像に注目させることができるとともに、特別演出の演出効果を高めることができる。

【０３５９】

（手段２０）特殊画像および付加画像は、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチ）の実行中に表示され、特定演出に係る演出画像よりも高い表示優先度にて表示され（例えば、図８－１２（１）～（４）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、スーパーリーチ前半パートの前哨演出に係るキャラクタ画像よりも高い表示優先度にて表示される）、特定演出の実行中であって特別演出が実行されていないときに、少なくとも特定演出に係る演出画像の中央部分の視認を妨げないように表示される（例えば、図８－１２（１）～（４）、図８－１９（２）に示すように、ミニ鍵画像０３０ＩＷＧ１０およびミニキャラクタＡ画像０３０ＩＷＣ１０は、画像表示装置５の表示領域中央を移動せず、表示領域端部を移動するように表示され、前哨演出に係るキャラクタ画像の顔部分等には重畳して表示されない）。そのような構成により、特殊画像および付加画像を表示しながらも、特定演出の妨げとなってしまうことを防止することができる。

【０３６０】

（手段２１）特別演出が実行されることを示唆し、演出後に特別演出が実行される第１特別示唆演出（例えば、チャンスアップ煽り演出（真））と、特別演出が実行されることを示唆し、演出後に特別演出が実行されない第２特別示唆演出（例えば、チャンスアップ

煽り演出（偽））とを実行可能な特別示唆演出実行手段を備え、特殊画像は、第２特別示唆演出が実行された後、初期位置に表示しなおされる（例えば、図８－１９（１）に示すようにチャンスアップ演出が実行された後と、図８－１９（５）に示すようにチャンスアップ煽り演出（偽）が実行された後とで、共通の初期位置に表示される）。そのような構成により、第２特別示唆演出が終了したことを分かりやすくすることができ、仕切り直しの意味合いを表現することができる。また初期位置に表示しなおすようにすることで演出制御に係るデータ量が増大することを抑止することができる。

【０３６１】

（手段２２）特別演出実行手段は、特別演出を複数回実行可能であり、一の示唆演出を対象とする一の特別演出を実行しているときに、他の示唆演出を対象とする他の特別演出を実行しない（例えば、図８－４に示すように、対象が異なるチャンスアップ演出は所定期間経過した後に実行される）。そのような構成により、実行中の特別演出に注目させることができる。

【０３６２】

（手段２３）複数種類の示唆演出のうちの少なくとも一部の示唆演出に係る演出画像（例えば、飾り図柄）は、特殊画像が特殊対応画像に作用する際においても、該特殊画像よりも表示優先度が高い（例えば、図８－１５（９）参照）。そのような構成により、一部の示唆演出については、どのような状況においても視認性を確保することができる。また、一部以外の示唆演出に係る演出画像（例えば、セリフ表示やタイトル表示のような遊技の進行に係る情報でないもの）については、特殊画像が特殊対応画像に作用する際に該特殊画像よりも表示優先度が低くなるようにすることで、リアリティのある演出を実現することができ、演出効果を高めることができる。

【０３６３】

（手段２４）特別演出実行手段は、特別演出を実行するときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図８－１５（１３）、図８－１７（１３）に示すように、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される）、特定画像を表示しているときに対象となる示唆演出の演出態様を変化させる第１演出パターン（例えば、図８－１７（１３）～図８－１８（１７）に示すように、キャラクタや「図柄ランクアップ」の表示が残った状態で飾り図柄の態様が変化するパターン）と、特定画像を表示しているときとは異なるときに対象となる示唆演出の演出態様を変化させる第２演出パターン（例えば、図８－１５（１３）～（１５）に示すように、キャラクタと「保留ランクアップ」の表示が消去された後にアクティブ表示の態様が変化するパターン）と、により特別演出を実行可能である。そのような構成により、特定画像を表示することにより示唆演出の演出態様が変化することを遊技者に認識させることができるとともに、対象となる示唆演出に応じた演出パターンにより好適に特別演出を実行することができる。

【０３６４】

（手段２５）第２演出パターンにより特別演出が実行されたときよりも第１演出パターンにより特別演出が実行されたときの方が有利状態に制御される期待度が高い（例えば、飾り図柄の態様が変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様が変化するチャンスアップ演出よりも大当り期待度が高い。図８－７参照）。そのような構成により、演出パターンの派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【０３６５】

（手段２６）特定画像として、いずれの示唆演出の演出態様が変化したかを特定可能であって、該示唆演出に係る演出画像とは異なる画像が表示される（例えば、図８－１５（１３）、図８－１７（１３）に示すように、「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示が表示される）。そのような構成により、いずれの示唆演出の演出態様が変化したかを認識しやすくすることができる。

【０３６６】

（手段２７）特別演出は、有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチ）の実行中に実行され、特別演出の実行中に表示される特定画像は、特定演出に係る演出画像を覆う態様で表示され（例えば、図８－１５（１３）、図８－１７（１３）に示すように、前哨演出に係る演出画像を覆うエフェクト画像とともにキャラクタと「保留ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示とが表示される）、示唆演出は、特定画像によって覆い隠される示唆演出と、特定画像によって覆い隠されない示唆演出と、を含み（例えば、図８－１５（１３）に示すようにアクティブ表示ＡＨは覆い隠される一方、図８－１７（１３）に示すように飾り図柄は覆い隠されない）、特定画像によって覆い隠されない示唆演出の方が、特定画像によって覆い隠される示唆演出よりも有利状態に制御される期待度が高い（例えば、飾り図柄の態様が変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様が変化するチャンスアップ演出よりも大当り期待度が高い。図８－７参照）。そのような構成により、特別演出の派手さに応じて期待度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【０３６７】

（手段２８）第２演出パターンの特別演出よりも、第１演出パターンの特別演出の方が、一の可変表示期間内の後のタイミングで実行される割合が高い（例えば、飾り図柄の態様が変化するチャンスアップ演出は、アクティブ表示の態様が変化するチャンスアップ演出よりも実行されるタイミングが遅い。図８－３参照）。そのような構成により、遊技者の期待が高まる時期に応じた特別演出を実行することができる。

【０３６８】

（手段２９）第１演出パターンにより特別演出が実行されているときに、一の特定画像を他の特定画像に切り替えて表示する（例えば、図８－１７（１３）～（１４）に示すようにキャラクタＡ画像が表示された後に、図８－１７（１５）～図８－１８（１７）に示すようにキャラクタＡとキャラクタＢとが並んで立つ画像が表示される）。そのような構成により、期待度が高い特別演出の演出効果を高めることができる。

【０３６９】

また、示唆演出や特別演出といった様々な予告演出を実行するだけではなく、有利状態に制御されることを示唆する特別演出や発展演出を実行することが好ましい。特別演出や発展演出の実行態様や制御方法について以下に実機制御を詳しく説明していく。

【０３７０】

（基本説明）

まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【０３７１】

（パチンコ遊技機１の構成等）

図９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。

【０３７２】

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

【０３７３】
なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【０３７４】
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。
【０３７５】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。
【０３７６】
画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。
【０３７７】
保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。
【０３７８】
遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。
【０３７９】
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。
【０３８０】
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。
【０３８１】
可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１１参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化

するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。
【０３８２】
遊技盤２の所定位置（図９に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【０３８３】
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１１参照）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。
【０３８４】
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。
【０３８５】
大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。
【０３８６】
一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。
【０３８７】
遊技盤２の所定位置（図９に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【０３８８】
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。
【０３８９】
普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。
【０３９０】
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。
【０３９１】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。
【０３９２】
遊技盤２の所定位置（図９では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作す

る可動体３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ＬＥＤを含んで構成されている。

【０３９３】

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。

【０３９４】

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。

【０３９５】

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１１参照）により検出される。

【０３９６】

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１１参照）により検出される。

【０３９７】

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。

【０３９８】

図１０は、パチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、例えば電源基板１７の所定位置といった、主基板１１の外部に取り付けられてもよい。

【０３９９】

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

【０４００】

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

表示可能であればよい。
【０４０１】
設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、遊技機用枠３を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機１の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠３には、ガラス窓を有するガラス扉枠３ａが回動可能に設けられ、ガラス扉枠３ａにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠３ａを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。
【０４０２】
パチンコ遊技機１において、縦長の方形枠状に形成された外枠１ａの右端部には、セキュリティカバー５０Ａが取り付けられている。セキュリティカバー５０Ａは、遊技機用枠３を閉鎖したときに、設定キー５１や設定切替スイッチ５２を含む基板ケース２０１の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー５０Ａは、短片５０Ａａおよび長片５０Ａｂを含む略Ｌ字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。
【０４０３】
（遊技の進行の概略）
パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。
【０４０４】
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）。
【０４０５】
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。
【０４０６】
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。
【０４０７】
なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態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。
【０４０８】
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。尚、本パチンコ遊技機１における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。
【０４０９】
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。
【０４１０】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【０４１１】

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。

【０４１２】

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

【０４１３】

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。

【０４１４】

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

【０４１５】

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。

【０４１６】

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。

【０４１７】

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。

【０４１８】

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。

【０４１９】

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

（演出の進行など）

【０４２０】

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【０４２１】

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。

【０４２２】

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。

【０４２３】

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。

【０４２４】

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。

【０４２５】

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。

【０４２６】

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。

【０４２７】

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。

【０４２８】

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。

【０４２９】

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。

【０４３０】

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）。

【０４３１】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図１１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。

【０４３２】

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。

【０４３３】

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、ソレノイド回路１１１などを有する。

【０４３４】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数

回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５とを備える。
【０４３５】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【０４３６】
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。
【０４３７】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【０４３８】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。
【０４３９】
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。
【０４４０】
ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。
【０４４１】
主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３１、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、ガラス扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。
【０４４２】
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。

【０４４３】

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。

【０４４４】

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。

【０４４５】

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。

【０４４６】

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。

【０４４７】

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。

【０４４８】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【０４４９】

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。

【０４５０】

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。

【０４５１】

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

【０４５２】

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。
【０４５３】
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。
【０４５４】
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。
【０４５５】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０４５６】
（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１２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。
【０４５７】
図１２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Ｓ９０１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ９０２）。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。
【０４５８】
次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ９０３）。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。
【０４５９】
復旧条件が成立した場合には（ステップＳ９０３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ９０４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ９０５）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。
【０４６０】
復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ９０３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ９０６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ９０７）を実行する。ステップＳ９０６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。
【０４６１】
ステップＳ９０５の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立す

る。ステップＳ９０５の設定確認処理が実行されるのは、ステップＳ９０３において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【０４６２】

ステップＳ９０５の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【０４６３】

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

【０４６４】

ステップＳ９０７の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【０４６５】

ステップＳ９０７の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ２９に設定値が表示され、設定切替スイッチ５２の操作を検出するごとに表示モニタ２９に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー５１が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ２９に表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ２９を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【０４６６】

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

【０４６７】

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

【０４６８】

クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオンであるとともに設定キー５１がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ９０６の初期化処理とともにステップＳ９０７の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップＳ９０４

の復旧処理とともにステップＳ９０５の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオフである場合、または設定キー５１がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ９０６の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップＳ９０４の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【０４６９】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ９０８）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９０９）、割込みを許可する（ステップＳ９０１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【０４７０】

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１３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１３に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０４７１】

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

【０４７２】

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

【０４７３】

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

【０４７４】

図１４は、特別図柄プロセス処理として、図１３に示すステップＳ２５にて実行される

処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【０４７５】

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

【０４７６】

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

【０４７７】

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。なお、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図１０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）。

【０４７８】

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。

【０４７９】

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

【０４８０】

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

【０４８１】

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

【０４８２】

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

【０４８３】

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

【０４８４】

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

【０４８５】

ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【０４８６】

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

【０４８７】

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

【０４８８】

図１５は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図１５（Ａ）は、変動特図が第１特図である場合に用いられる第１特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図１５（Ｂ）は、変動特図が第２特図である場合に用いられる第２特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値ＭＲ１は、表示結果決定用の乱数値であり、０～６５５３５の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０４８９】

図１５（Ａ）に示すように、変動特図が第１特図である場合については、設定値が１であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、６５３１７～６５５３５までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が１であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第１特図における設定値が２～６で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図１５（Ａ）に示す通りである。

【０４９０】

図１５（Ｂ）に示すように、変動特図が第２特図である場合については、設定値が１であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、６５３１７～６５４２５までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が１であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第２特図における設定値が２～６で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図１５（Ｂ）に示す通りである。

【０４９１】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図１６に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための

大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。
【０４９２】
尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。
【０４９３】
つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。
【０４９４】
このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。
【０４９５】
更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５５３５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前期設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５５３５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。
【０４９６】
また、遊技状態が確変状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。
【０４９７】
設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４７から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１３４７～１３８３の範囲、設定値３では１３４７～１４２９の範囲、設定値４では１３４７～１４８７の範囲、設定値５では１３４７～１５５６の範囲、設定値６では１３４７～１６７４の範囲にそれぞれ設定されている。
【０４９８】
つまり、遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１３４６）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲

を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１３４７を基準として増加していく。

【０４９９】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０５００】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【０５０１】

尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。

【０５０２】

つまり、本パチンコ遊技機１では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。

【０５０３】

このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０５０４】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５４２５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５４２５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０５０５】

遊技状態が確変状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第２特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第１特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【０５０６】

以上のように、本パチンコ遊技機１においては、変動特図が第１特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず

６５３１７～６５５３５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第２特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５４２５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である６５３１７から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するＣＰＵ１０３の処理負荷を低減することができるようになっている。

【０５０７】

尚、本パチンコ遊技機１では、設定可能な設定値を１～６までの６個としているが、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、５個以下や７個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【０５０８】

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

【０５０９】

（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１７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１７に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０５１０】

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

【０５１１】

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。

【０５１２】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【０５１３】

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

【０５１４】

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

【０５１５】

図１８は、演出制御プロセス処理として、図１７のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１８に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【０５１６】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ９０１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【０５１７】

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

【０５１８】

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

【０５１９】

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

【０５２０】

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。

【０５２１】

ステップＳ９０１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“５”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【０５２２】

ステップＳ９０１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【０５２３】

（基本説明の変形例）
この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。
【０５２４】
上記基本説明のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。
【０５２５】
特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。
【０５２６】
上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。
【０５２７】
本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。
【０５２８】
そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。
【０５２９】
なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合または「１００％」未満の割合であることも含む。
【０５３０】
（本発明の実施の形態における特徴部０２９ＳＧに関する説明）
次に、本発明の実施の形態における特徴部０２９ＳＧについて説明する。本特徴部０２９ＳＧには、発明０２９ＳＧと発明０３３ＳＧとが含まれている。
【０５３１】
発明０２９ＳＧの形態１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出Ｉ）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第１示唆演

出（例えば、リーチ演出Ａ）、第２示唆演出（例えば、リーチ演出Ｂ）、第３示唆演出（例えば、リーチ演出Ｆ）、第４示唆演出（例えば、リーチ演出Ｅ）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１８に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第１示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第１発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図１９－８に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ａの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第２示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第２発展パターンとして実行可能（例えば、図１９－８に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１８に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第１発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第１示唆演出よりも前記期待度の高い前記第３示唆演出を実行可能であり（例えば、図１９－８に示すように、スーパーリーチηの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ａの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｆが実行される部分）、

前記発展演出実行手段によって前記第２発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第４示唆演出を実行可能であり（例えば、図１９－８に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｅが実行される部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図１９－８及び図１９－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さＬ７はリーチ演出Ｅ発展報知演出の実行期間の長さＬ６ｂよりも長い部分）、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第１次演出（例えば、図１９－１０及び図１９－５５に示すブラックアウト演出）と、該第１次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第２次演出（例えば、図１９－１０及び図１９－５５に示す前段演出）と、該第２次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第３次演出（例えば、図１９－１０及び図１９－５５に示す後段演出）と、を含み、

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短い（例えば、図１９－８及び図１９－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｉの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さＬ１３と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Ｆの終了タイミングまでの期間の長さＬ１２とは、リーチ演出Ｅ発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｅの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さＬ１１よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊発展演出の実行後において第４示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０５３２】

発明０２９ＳＧの形態２の遊技機は、形態１に記載の遊技機であって、

前記第２示唆演出の演出期間は、前記第１示唆演出の演出期間よりも長い（例えば、図１９－７に示すように、リーチ演出Ｂの実行期間の長さＬ２は、リーチ演出Ａの実行期間の長さＬ１よりも長く設定されている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１示唆演出よりも長期間にわたって第２示唆演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、第２示唆演出は、第１示唆演出とは異なり演出結果が報知されるよりも前から発展演出が実行されることがないので、特殊発展演出が実行されない場合であっても、該第２示唆演出の演出結果として有利状態に制御されることが報知されるか否かに対して遊技者を確実に注目させることができる。

【０５３３】

発明０２９ＳＧの形態３の遊技機は、形態１または形態２に記載の遊技機であって、
少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出Ｅ発展示唆演出、リーチ演出Ｇ発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１９－２３に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図１９－２６に示すリーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理においてリーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行を決定したり、図１９－２９に示すリーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理においてリーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を決定した後に、図１８に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、
前記発展示唆演出実行手段は、
前記発展示唆演出として、前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出を、前記第１示唆演出の実行期間中と前記第２示唆演出の実行期間中とのいずれにおいても実行可能である（例えば、図１９－７及び図１９－８に示すように、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチηの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ａの実行中とリーチ演出Ｂの実行中にメータ演出を実行可能な部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１示唆演出の実行期間中と第２示唆演出の実行期間中とにおいて、特別発展示唆演出により遊技者の特別発展演出が実行されることに対する期待感を喚起することができる。

【０５３４】

発明０２９ＳＧの形態４の遊技機は、形態１～形態３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記発展演出実行手段は、前記第１示唆演出及び前記第２示唆演出が実行されずに前記特別示唆演出が実行される場合に、該特別示唆演出が実行される前において前記特別発展演出を第３発展パターンとして実行可能である（例えば、図１９－９及び図１９－２５に示すように、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示では、リーチ演出Ａやリーチ演出Ｂの実行を経由せずに第２タイミングで一気にメータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階目まで増加して高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１示唆演出や第２示唆演出が実行されない場合であっても特別発展演出が実行されて期待度が高い特別示唆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０５３５】

発明０２９ＳＧの形態５の遊技機は、形態４に記載の遊技機であって、
前記特別発展演出が実行されてから前記特別示唆演出が実行されて前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間は、前記特別発展演出が実行されてから前記第３示唆演出が実行されて前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも長い（例えば、図１９－８及び図１９－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｉの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さＬ１３は、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Ｆ

の終了タイミングまでの期間の長さＬ１２よりも長く設定されている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、期待度が高い特別発展演出が実行されたときの報知までの期間を長くすることで、有利状態に制御される期待感を効果的に高めることができる。
【０５３６】
発明０２９ＳＧの形態６の遊技機は、形態１～形態５のいずれかに記載の遊技機であって、
少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出Ｅ発展示唆演出、リーチ演出Ｇ発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１９－２３に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図１９－２６に示すリーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理においてリーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行を決定したり、図１９－２９に示すリーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理においてリーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を決定した後に、図１８に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、
前記発展示唆演出実行手段は、演出態様が段階的に変化することで前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出（例えば、メータ演出）と、演出態様が段階的に変化することで前記特殊発展演出の実行を示唆する特殊発展示唆演出（例えば、リーチ演Ｅ出発展示唆演出）とを実行可能であり、
前記特別発展示唆演出において演出態様が特定段数に変化する割合は、前記特殊発展示唆演出において演出態様が前記特定段数に変化する割合よりも高い（例えば、図１９－２４及び図１９－５４に示すように、メータ演出はメータ０２９ＳＧ００５Ｍの表示態様が５段階変化（メータ演出非実行の状態を入れれば６段階）するのに対して、リーチ演出Ｅ発展示唆演出はリーチ演出Ｅ発展示唆画像の表示態様が２段階変化する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別発展示唆演出が実行される第１示唆演出と特殊発展示唆演出が実行される第２示唆演出に遊技者を注目させることができるとともに、特別発展示唆演出においては特殊発展示唆演出よりも特定段数に変化し易くなるため、特定段数に変化するか否かに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０５３７】
発明０２９ＳＧの形態７の遊技機は、形態６に記載の遊技機であって、
前記特別発展示唆演出が実行される期間は、前記特殊発展示唆演出が実行される期間よりも長い（例えば、図１９－７～図１９－９に示すように、スーパーリーチδやスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示では、メータ演出実行可能期間の長さＬ５がリーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の長さＬ６ａよりも長く設定されている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別発展演出が実行された後に第１示唆演出よりも期待度の高い第３示唆演出が実行されることを、特殊発展演出の実行が示唆された後に第４示唆演出が実行されることよりも長期間にわたって示唆することができるので、特別発展示唆演出の演出興趣を向上できる。
【０５３８】
発明０２９ＳＧの形態８の遊技機は、形態６または形態７に記載の遊技機であって、
前記発展示唆演出実行手段は、前記第２示唆演出が実行される場合にあっては、該第２示唆演出の演出結果が報知されるまでは前記特殊発展示唆演出を実行しない（例えば、リーチ演出Ｅ発展示唆演出は、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に実行可能となっている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２示唆演出の実行中に特殊発展示唆演出が実行されることによって遊技者が該第２示唆演出の演出結果として有利状態に制御されないことが報知されると認識することによる遊技興趣の低下を防止できる。
【０５３９】

発明０２９ＳＧの形態９の遊技機は、形態１～形態８のいずれかに記載の遊技機であって、
前記示唆演出の実行中に該示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する有利結果示唆演出（例えば、チャンスアップ演出）であって、該有利結果示唆演出を構成する構成演出の実行回数によって前記示唆を行う有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１９－３１に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図１８に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、
前記第３示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数は、前記第１示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数よりも多く（例えば、図１９－３４に示すように、リーチ演出Ｆの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体３２の動作、操作促進画像としてスティックコントローラ３１Ａの画像の表示の計３個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンＳ、パターンＴ、パターンＵにて実行可能）であるのに対して、リーチ演出Ａの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作の計２個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンＰ、パターンＱにて実行可能）である部分）、
前記第４示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数は、前記第２示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数以下である（例えば、図１９－３４に示すように、リーチ演出Ｅの実行中はチャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体３２の動作の計２個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンＳ、パターンＱにて実行可能であるのに対して、リーチ演出Ｂの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体３２の動作、カットイン画像０２９ＳＧ２００の表示の計３個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンＰ、パターンＱ、パターンＲにて実行可能）である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出が実行されて更に第３示唆演出が実行される場合については、第１示唆演出が実行されているときよりも第３示唆演出が実行されているときの方が、構成演出の実行回数が増加することによって、第３示唆演出の演出結果に対して遊技者を好適に注目させることができ、第２示唆演出の演出結果として有利状態に制御されないことが報知された後に特殊発展演出が実行されて更に第４示唆演出が実行される場合について、第４示唆演出が実行されているときの構成演出の実行回数は、第２示唆演出が実行されているときの構成演出の実行回数以下であることによって、第４示唆演出の演出結果に対して遊技者を過度に注目させることを防止できるので、遊技興趣を向上できる。
【０５４０】
発明０２９ＳＧの形態１０の遊技機は、形態９に記載の遊技機であって、
前記有利結果示唆演出実行手段は、共通の態様を含む複数の態様にて前記有利結果示唆演出（例えば、チャンスアップ演出）を実行可能であり、
前記共通の態様の有利結果示唆演出が実行されても、該有利結果示唆演出が実行された前記示唆演出の種類によって前記期待度が異なる（例えば、変形例０２９ＳＧ－１２に示すように、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作との共通の演出がリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｆのいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当り期待度が異なる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利結果示唆演出の態様数の増加を抑えつつ、共通の態様の有利結果示唆演出がいずれの示唆演出の実行中に実行されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０５４１】
発明０２９ＳＧの形態１１の遊技機は、形態９または形態１０に記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出を実行する際に該示唆演出の前記期待度に対応する期待度対応画像を表示可能であるとともに、該期待度対応画像を前記有利結果示唆演出が実行されるときに異なる期待度対応画像に変化可能である（例えば、変形例０２９ＳＧ－５に示すように、チャンスアップ演出としてリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化させる場合は、リーチタイトル画像と共に表示されている大当り期待度を示す期待度画像の表示態様を変化させる（期待度画像として表示されている星の数を増加させる）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利結果示唆演出の実行に伴って期待度対応画像が変化するため、期待度対応画像への注目を高めることが可能となるので、示唆演出の期待度を遊技者に的確に認識させることができる。

【０５４２】

発明０２９ＳＧの形態１２の遊技機は、形態１～形態１１に記載の遊技機であって、

前記示唆演出とは異なる演出であって、前記示唆演出中において表示される特定画像（例えば、アクティブ表示）の表示態様によって前記有利状態に制御されることを示唆する特定画像示唆演出（例えば、変形例０２９ＳＧ－１に示すアクティブ表示演出）を実行可能な特定画像示唆演出実行手段（例えば、変形例０２９ＳＧ－１として図１９－５７に示すように、画像表示装置５の表示領域に設けられたアクティブ表示エリア０２９ＳＧ００５Ｆにてアクティブ表示を複数の表示態様のいずれで表示し、該アクティブ表示がいずれの表示態様で表示されたかに応じて大当り期待度を異ならせる部分）を備え、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像示唆演出として、異なる種類の前記示唆演出のいずれにおいても共通して共通特定画像示唆演出を実行可能であり（例えば、アクティブ表示を白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形で表示可能な部分）、

前記第１発展パターンにおいて前記特別発展演出の前に実行される前記第１示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合は、前記特別発展演出が実行された後に実行される前記第３示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合よりも低く（例えば、変形例０２９ＳＧ－１として図１９－５８に示すように、リーチ演出Ａの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され更にリーチ演出Ｆが実行されるスーパーリーチηの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ａの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ２が、リーチ演出Ｆの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ３よりも低い部分）、

前記第１発展パターンにおいて前記特別発展演出が実行された後に実行される前記第３示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合は、前記第２発展パターンにおいて前記特殊発展演出が実行された後に実行される前記第４示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合よりも高い（例えば、変形例０２９ＳＧ－１として図１９－５８に示すように、スーパーリーチηの変動パターンの可変表示におけるリーチ演出Ｆの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ３が、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出が実行され更にリーチ演出Ｅが実行されるスーパーリーチζの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｅの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ１よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１示唆演出が実行されて第３示唆演出が実行される場合は、特別発展演出の開始前から特定画像示唆演出が実行されることにより第３示唆演出が実行されることが遊技者に予め認識されてしまう虞を低減でき、第３示唆演出と第４示唆演出とでは、期待度に応じて適切に共通特定画像示唆演出が実行されるので、遊技興趣を向上できる。

【０５４３】

発明０２９ＳＧの形態１３の遊技機は、形態１２に記載の遊技機であって、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像の表示態様を第１態様（例えば、白色の丸形や青色の丸形）から該第１態様よりも前記期待度の高い第２態様（例えば、赤色の丸形）を含む複数の態様のいずれかに変化可能であり、
前記発展演出の前に前記特定画像の表示態様が前記第２態様に変化する割合は、前記発展演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第２態様に変化する割合よりも低い（例えば、変形例０２９ＳＧ－２に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｆの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ３を、リーチ演出Ａの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ２よりも高く設定するとともに、スーパーリーチζの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｅの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ１を、リーチ演出Ｂの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合よりも高く設定する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定画像の表示態様によって有利状態に制御される期待度を遊技者に認識させ易くできるとともに、特定画像の表示態様が発展演出の前に第２態様に変化することによって遊技者に予め期待度が高いと認識されてしまうことによる遊技興趣の低下の虞を低減できる。
【０５４４】
発明０２９ＳＧの形態１４の遊技機は、形態１２または形態１３に記載の遊技機であって、
前記発展演出実行手段は、前記第１示唆演出及び前記第２示唆演出が実行されずに前記特別示唆演出が実行される場合に、該特別示唆演出が実行される前において前記特別発展演出を第３発展パターンとして実行可能であり（例えば、図１９－９に示すように、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ａやリーチ演出Ｂが実行されていないリーチ前のタイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、
前記第３発展パターンにおいて前記特別示唆演出の前に前記特定画像の表示態様が前記第２態様に変化する割合は、前記第３発展パターンにおいて前記特別示唆演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第２態様に変化する割合よりも高い（例えば、変形例０２９ＳＧ－３に示すように、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示においては、リーチ演出Ｉの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ５を、リーチ演出Ｉの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ６よりも高く設定する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別示唆演出の前に特定画像の表示態様が第２態様に変化することによって、特別示唆演出が実行されることを遊技者に認識し易くできる。
【０５４５】
発明０２９ＳＧの形態１５の遊技機は、形態１２～形態１４のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１９－１４に示す始動入賞判定処理を実行する部分）と、
可変表示を開始するときに、前記発展演出が実行されることを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１９－１７に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、
前記保留記憶に対応する可変表示について、前記決定手段の決定前に前記発展演出が実行されることを判定可能な判定手段（例えば、変形例０２９ＳＧ－４の入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３が変動パターン（変動カテゴリ）をスーパーリーチと判定したとき、更にスーパーリーチα～スーパーリーチλのいずれのスーパーリーチの変動パターンであるか（可変表示中にリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｉのいずれを実行するのかを判定

する部分）と、
を備え、
前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像示唆演出として、前記判定手段の判定結果にもとづいて、前記特別発展演出が実行されることを示唆する演出と、前記特殊発展演出が実行されることを示唆する演出と、を実行可能である（例えば、変形例０２９ＳＧ－４において、保留記憶表表示の表示態様として丸形の他に三角形や四角形、星形等を設け、保留記憶表示がいずれの形状で表示されるかに応じてリーチ演出Ｅ、リーチ演出Ｆ、リーチ演出Ｇ、リーチ演出Ｈ、リーチ演出Ｉのいずれのリーチ演出に発展するかを示唆可能な部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示の開始前から特定画像示唆演出に対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０５４６】
また、発明０３３ＳＧの形態１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、大当り遊技状態）であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出Ｉ）と、該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第１示唆演出（例えば、リーチ演出Ｃ）、第２示唆演出（例えば、リーチ演出Ｄ）、特殊示唆演出（例えば、リーチ演出Ｇ）と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１８に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
前記第１示唆演出または前記第２示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第１発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図１９－９に示すように、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第１示唆演出または前記第２示唆演出が実行されて演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第２発展パターンとして実行可能（例えば、図１９－８に示すように、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出Ｇ発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１８に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
前記第１発展パターンにおいて、前記特別発展演出が実行される前に所定演出（例えば、図１９－９に示す前兆演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１８に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記第１示唆演出と前記第２示唆演出とは前記期待度が異なり（例えば、図１９－３０（Ｃ）に示すように、リーチ演出Ｄはリーチ演出Ｃよりも大当り期待度が高い部分）、
前記示唆演出実行手段は、
前記発展演出実行手段によって前記第１発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記特別示唆演出を実行可能であり（例えば、図１９－９に示すように、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｉが実行される部分）、
前記発展演出実行手段によって前記第２発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において、前記特殊示唆演出を実行可能であり（例えば、図１９－８に示すように、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｇ発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｇが実行される部分）、
前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されないときは、前記特別示

唆演出と前記特殊示唆演出とは異なる特定示唆演出を実行可能であり（例えば、図１９－９に示すように、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出Ｈ発展報知演出が実行されて更にリーチ演出Ｈが実行される部分）、

前記有利状態に制御されるときは、前記特殊発展演出が実行される割合よりも前記特別発展演出が実行される割合の方が高く（例えば、図１９－６に示すように、可変表示結果が大当りとなる場合、つまり、大当り変動パターン判定テーブルの選択時には、可変表示中に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるスーパーリーチκ大当りの変動パターン（ＰＢ１－９）の決定割合が、可変表示中にリーチ演出Ｇ発展報知演出が実行されるスーパーリーチθ大当りの変動パターン（ＰＢ１－７）の決定割合よりも高い部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さＬ７はリーチ演出Ｇ発展報知演出の実行期間の長さＬ８よりも長く設定されている部分）、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第１次演出（例えば、図１９－１０及び図１９－５５に示すブラックアウト演出）と、該第１次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第２次演出（例えば、図１９－１０及び図１９－５５に示す前段演出）と、該第２次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第３次演出（例えば、図１９－１０及び図１９－５５に示す後段演出）と、を含み、

前記第１示唆演出において前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行される割合と、前記第２示唆演出において前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行される割合とが異なる（例えば、図１９－３０（Ａ）～図１９－３０（Ｃ）に示すように、リーチ演出Ｃが実行された場合に前兆演出の後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合は、リーチ演出Ｄが実行された場合に前兆演出の後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出の種類と発展演出の種類との組み合わせによって演出を多様化できるとともに、示唆演出と発展演出とに所定の関係性を持たせることができるので、示唆演出と発展演出の演出興趣を向上できる。

【０５４７】

発明０３３ＳＧの形態２の遊技機は、形態１に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図１９－９に示すように、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出Ｈ発展報知演出が実行される部分）、

前記特別発展演出または前記特定発展演出が実行されるよりも前に発展事前演出を実行可能な発展事前演出実行手段を備え（例えば、スーパーリーチιの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｈ発展報知演出よりも前のタイミングから事前演出が実行される部分と、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において高期待度リーチ演出発展報知演出よりも前のタイミングから事前演出が実行される部分）、

前記発展事前演出実行手段は、前記特別発展演出が実行される場合と前記特定発展演出が実行される場合とにおいて共通の前記発展事前演出を実行可能である（例えば図１９－５１に示すように、スーパーリーチιの変動パターンの可変表示とスーパーリーチκの変動パターンの可変表示とでは共通の態様の事前演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発展事前演出が実行されることで発展演出への注目を高めつつ、発展演出として特別発展演出と特定発展演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【０５４８】

発明０３３ＳＧの形態３の遊技機は、形態１または形態２に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図１９－９に示すように、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出Ｈ発展報知演出が実行される部分）、

前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出（例えば、画像表示装置５において分岐先示唆画像０２９ＳＧ００５Ｚを表示するパターンＺの分岐先示唆演出）と、前記特定発展演出の実行を示唆する特定発展示唆演出（例えば、画像表示装置５において分岐先示唆画像０２９ＳＧ００５Ｙを表示するパターンＹの分岐先示唆演出）と、前記特別発展演出と前記特定発展演出のどちらの実行も示唆する共通発展示唆演出（例えば、画像表示装置５において分岐先示唆画像０２９ＳＧ００５Ｘを表示するパターンＸの分岐先示唆演出）と、を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１９－２７に示す分岐先演出決定処理において分岐先示唆演出の実行を決定した後に図１８に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発展示唆演出として特別発展示唆演出と特定発展示唆演出と共通発展示唆演出とのいずれの演出が実行されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０５４９】

発明０３３ＳＧの形態４の遊技機は、形態１～形態３のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１発展パターンにて前記第１示唆演出が実行される割合と前記第１発展パターンにて前記第２示唆演出が実行される割合との差である第１差分よりも、前記第２発展パターンにて前記第１示唆演出が実行される割合と前記第２発展パターンにて前記第２示唆演出が実行される割合との差である第２差分の方が小さい（例えば、１１－３０（Ｄ）に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄとして演出結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Ｉが実行されるスーパーリーチκの変動パターンと、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄとして演出結果が報知された後にリーチ演出Ｇ発展報知演出とリーチ演出Ｇが実行されるスーパーリーチθの変動パターンとについて、可変表示結果が大当りとなるときには、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Ｃが実行される割合とリーチ演出Ｄが実行される割合との差が６０％であるのに対して、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Ｃが実行される割合とリーチ演出Ｄが実行される割合との差が４０％である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１示唆演出と第２示唆演出のいずれが実行されるかによって、特別発展演出が実行される第１発展パターンであるのか、特殊発展演出が実行される第２発展パターンであるのかが推測できるようになるため、第１示唆演出と第２示唆演出のいずれが実行されるかに注目させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【０５５０】

発明０３３ＳＧの形態５の遊技機は、形態４に記載の遊技機であって、

前記第２発展パターンにて前記第１示唆演出が実行される割合と前記第２発展パターンにて前記第２示唆演出が実行される割合とが同一または略同一である（例えば、変形例０２９ＳＧ－１０に示すように、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ｃの実行決定割合とリーチ演出Ｄの実行決定割合とを同一とする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１示唆演出が実行される場合と第２示唆演出が実行される場合のいずれの場合であっても、特殊発展演出が実行される第２発展パターンであることを期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【０５５１】

発明０３３ＳＧの形態６の遊技機は、形態４または形態５に記載の遊技機であって、

前記第２発展パターンにて前記第１示唆演出が実行される場合の前記期待度は、前記第２発展パターンにて前記第２示唆演出が実行される場合の前記期待度と同一または略同一である（例えば、変形例０２９ＳＧ－１１に示すように、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ｃの実行が決定された場合の大当り期待度とリーチ演出Ｄの実行が決定された場合の大当り期待度とが同一である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１示唆演出が実行される場合と第２示唆演出が実行される場合のいずれの場合であっても、特殊発展演出が実行されたときには、有利状態になることを同様に期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【０５５２】

発明０３３ＳＧの形態７の遊技機は、形態１～形態６のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１示唆演出の実行中に該第１示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第１有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）と、前記第２示唆演出の実行中に該第２示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第２有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）とを実行可能な有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１９－３１に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図１８に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出Ｅ発展示唆演出、リーチ演出Ｇ発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１９－２３に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図１９－２６に示すリーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理においてリーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行を決定したり、図１９－２９に示すリーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理においてリーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を決定した後に、図１８に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記第１発展パターンにて前記第１示唆演出が実行されるときに前記発展示唆演出が実行される割合は、前記第１発展パターンにて前記第２示唆演出が実行されるときに前記発展示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例０２９ＳＧ－６に示すように、スーパーリーチκの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Ｃである場合とリーチ演出Ｄである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無を決定可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１示唆演出と第２示唆演出とにおいて、特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出の実行割合が異なるようになるため、発展示唆演出が実行されることの示唆を好適に行うことができるので、遊技興趣を向上できる。

【０５５３】

発明０３３ＳＧの形態８の遊技機は、形態１～形態７のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１示唆演出の実行中に該第１示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第１有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）と、前記第２示唆演出の実行中に該第２示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第２有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）とを実行可能な有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１９－３１に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図１８に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出Ｅ発展示唆演出、リーチ演出Ｇ発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１９－２３に示すメータ演出決定処理において

メータ演出の実行を決定したり、図１９－２６に示すリーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理においてリーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行を決定したり、図１９－２９に示すリーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理においてリーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を決定した後に、図１８に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記第１発展パターンにて前記第１示唆演出が実行される場合に該第１示唆演出の実行中に前記第１有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第１発展パターンにて前記第２示唆演出が実行される場合に該第２示唆演出の実行中に前記第２有利結果示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例０２９ＳＧ－１３として図１９－６０に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Ｉが実行されるスーパーリーチκの変動パターンについては、リーチ演出Ｃの実行が決定されている場合とリーチ演出Ｄの実行が決定されている場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無を決定可能な部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１示唆演出と第２示唆演出とにおいて、演出結果が有利な結果となることを示唆する第１有利結果示唆演出や第２有利結果示唆演出の実行割合が異なるようになるため、演出結果の示唆を好適に行うことができるので、遊技興趣を向上できる。
【０５５４】
発明０３３ＳＧの形態９の遊技機は、形態７または形態８に記載の遊技機であって、
前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図１９－９に示すように、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出Ｈ発展報知演出が実行される部分）、
前記第１有利結果示唆演出と前記第２有利結果示唆演出による示唆との関係度合は、該第１有利結果示唆演出または該第２有利結果示唆演出の実行後に前記特定発展演出または前記特殊発展演出が実行されることについての関係の方が、前記特定発展演出または前記特殊発展演出の実行後に実行される前記示唆演出の演出結果についての関係よりも高い（例えば、図１９－２８（Ａ）に示すように、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンに応じて決定割合が異なっており、可変表示結果に応じて決定割合が異なっているわけではない。つまり、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄが実行された後にリーチ演出Ｇ～リーチ演出Ｉのいずれかに発展するか否かと、これらリーチ演出Ｇ～リーチ演出Ｉのいずれに発展するかに応じて決定されるようになっている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別発展演出と第２特別発展演出による示唆が、該第１特別発展演出または該第２特別発展演出の実行時期に近い特定発展演出または特殊発展演出が実行されることに大きく関係するので、第１特別発展演出と第２特別発展演出の実行によって特定発展演出または特殊発展演出への注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。
【０５５５】
発明０３３ＳＧの形態１０の遊技機は、形態７～形態９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図１９－９に示すように、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出Ｈ発展報知演出が実行される部分）、
前記第１有利結果示唆演出または前記第２有利結果示唆演出が実行される割合は、前記特定発展演出または前記特殊発展演出の実行前と実行後とで異なる（例えば、変形例０２

９ＳＧ－１２に示すように、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作との共通の演出がリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｆのいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当り期待度が異なる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、好適に第１有利結果示唆演出または第２有利結果示唆演出を実行できることで、第１発展パターンと第２発展パターンのいずれとなるのかへの注目度を高めることができる。
【０５５６】
発明０３３ＳＧの形態１１の遊技機は、形態７～形態１０のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１示唆演出と前記第２示唆演出における演出結果の報知態様としては、前記有利状態に制御されないことが単に報知される第１報知態様（例えば、図１９－７に示すように、スーパーリーチγの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果が報知されて可変表示が終了する部分）と、前記有利状態に制御されないことが一旦報知された後に前記有利状態に制御されることが報知される第２報知態様（例えば、変形例０２９ＳＧ－７に示す、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知した後に改めて可変表示結果が大当りであると報知する第２報知態様（所謂復活態様））とを有し、
前記第１示唆演出または前記第２示唆演出の演出結果が前記第１報知態様で報知される場合において前記第１有利結果示唆演出または前記第２有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第１示唆演出または前記第２示唆演出の演出結果が前記第２報知態様で報知される場合において前記第１有利結果示唆演出または前記第２有利結果示唆演出が実行される割合と同一である（例えば、変形例０２９ＳＧ－７に示すように、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第１報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンＺで実行される割合と、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第２報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンＺで実行される割合と、が同一である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１示唆演出と第２示唆演出が第２報知態様にて報知されることによって遊技者に意外感を与えることができるとともに、第１示唆演出または第２示唆演出の演出結果が第１報知態様で報知される場合と第１示唆演出または第２示唆演出の演出結果が第２報知態様で報知される場合とで、第１有利結果示唆演出または第２有利結果示唆演出の実行を決定する処理を共通化できるので、該処理にかかるデータ量を抑えることができる。
【０５５７】
発明０３３ＳＧの形態１２の遊技機は、形態７～形態１１のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１示唆演出と前記第２示唆演出における演出結果の報知態様としては、前記有利状態に制御されないことが単に報知される第１報知態様（例えば、図１９－７に示すように、スーパーリーチγの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果が報知されて可変表示が終了する部分）と、前記有利状態に制御されないことが一旦報知された後に前記有利状態に制御されることが報知される第２報知態様（例えば、変形例０２９ＳＧ－７に示す、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知した後に改めて可変表示結果が大当りであると報知する第２報知態様（所謂復活態様））とを有し、
前記第１示唆演出または前記第２示唆演出の演出結果が前記第１報知態様で報知された後に前記特殊発展演出が実行されたときに、該前記特殊発展演出後に実行される前記示唆演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合において前記第１有利結果示唆演出または前記第２有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第１示唆演出または前記第２示唆演出の演出結果が前記第２報知態様で報知された場合において前記第１有利

結果示唆演出または前記第２有利結果示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例０２９ＳＧ－８に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄが実行され、これらリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果がはずれであることが報知された後にリーチ演出Ｇ発展報知演出とリーチ演出Ｇが実行され、該リーチ演出Ｇの演出結果として可変表示結果が大当りであることが報知される場合（スーパーリーチθ大当りの変動パターン（ＰＢ１－７）にて可変表示が実行される場合）について、該スーパーリーチθ大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第２報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１示唆演出または第２示唆演出が実行される場合において有利状態に制御されることが報知されるまでに特殊発展演出が実行されるか否かによって第１有利結果示唆演出または第２有利結果示唆演出が実行される割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０５５８】

発明０３３ＳＧの形態１３の遊技機は、形態７～形態１２のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利結果示唆演出実行手段は、前記第１有利結果示唆演出と前記第２有利結果示唆演出とを含む複数の有利結果示唆演出（例えば、パターンＸ、パターンＹ、パターンＺの分岐先示唆演出）を実行可能であり、

いずれの前記有利結果示唆演出が実行されるかに応じて前記特別発展演出の実行割合が異なり（例えば、図１９－２８に示すように、分岐先示唆演出がパターンＸ、パターンＹ、パターンＺのいずれで実行されるかに応じて高期待度リーチ演出発展報知演出の実行割合が異なる部分）、

前記第１示唆演出または前記第２示唆演出の実行中に、最も前記特別発展演出の実行割合が高い特別有利結果示唆演出または前記特別示唆演出が実行されたときに前記特別発展演出が実行されなかった場合は、実行中の前記第１示唆演出または前記第２示唆演出の演出結果が前記有利状態に制御されることを報知する演出結果となる（例えば、変形例０２９ＳＧ－９に示すように、分岐先示唆演出が演出パターンＺで実行されたにもかかわらず高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されない場合や、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されなかったにもかかわらずリーチ演出Ｉが実行される場合には、可変表示結果が大当りとなることが報知される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者に意外感を与えることができるとともに、特別有利結果示唆演出または特別示唆演出が実行された場合に特別発展演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０５５９】

図１９－１（Ａ）は、本特徴部０２９ＳＧで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１９－１（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。

【０５６０】

図１９－１（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドであ

る。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０５６１】

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１９－１（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。

【０５６２】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１９－１（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。

【０５６３】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド９５０２Ｈを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０３Ｈを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第４遊技状態指定コマンドとする。

【０５６４】

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。

【０５６５】

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、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０５６６】

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。

【０５６７】

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

【０５６８】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【０５６９】

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）を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【０５７０】

尚、図１９－１（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【０５７１】

図１９－２は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１９－２に示すように、本特徴部０２９ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０５７２】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【０５７３】

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。

【０５７４】

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

【０５７５】

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

【０５７６】

図１９－３は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部０２９ＳＧでは、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０５７７】

特図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。

【０５７８】

本特徴部０２９ＳＧにおける特図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。

【０５７９】

特図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。本特徴部０２９ＳＧにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の

特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部０２９ＳＧでは約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部０２９ＳＧでは約１／３０）。即ち、特図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。

【０５８０】

図１９－４（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部０２９ＳＧにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【０５８１】

ここで、本特徴部０２９ＳＧにおける大当り種別について、図１９－４（Ｂ）を用いて説明すると、本特徴部０２９ＳＧでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」や「確変大当りＢ」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【０５８２】

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

【０５８３】

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

【０５８４】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部０２９ＳＧでは１００回）の特図ゲームが実行されること、或いは

該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。
【０５８５】
図１９－４（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。
【０５８６】
尚、図１９－４（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。
【０５８７】
よって、前述したように、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に対する判定値の割り当てが、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りＡ」に対する判定値の割り当ても第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りＡ」については、第２特図の特図ゲームである場合の方が第１特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。
【０５８８】
尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。
【０５８９】
図１９－５は、本特徴部０２９ＳＧにおける変動パターンを示している。本特徴部０２９ＳＧでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」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。

【０５９０】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部０２９ＳＧでは、ノーマルリーチ変動パターンを１種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、２種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本特徴部０２９ＳＧでは、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγ、スーパーリーチδ、スーパーリーチε、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκ、スーパーリーチλの１１種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定さるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを１２種類以上或いは１０種類以下のみ設けてもよい。

【０５９１】

尚、本特徴部０２９ＳＧにおけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチαの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）と、スーパーリーチγの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－４）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）と、スーパーリーチδの変動パターンとして可変表示結果がはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－５）と、スーパーリーチεの変動パターンとして可変表示結果がはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－６）と、スーパーリーチζの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－５）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－７）と、スーパーリーチηの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－６）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－８）と、スーパーリーチθの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－７）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－９）と、スーパーリーチιの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－８）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－１０）と、スーパーリーチκの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－９）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－１１）と、スーパーリーチλの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－１０）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－１２）と、が設けられている。

【０５９２】

図１９－５に示すように、本特徴部０２９ＳＧにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【０５９３】

尚、本特徴部０２９ＳＧでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては一部の例外を除き特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【０５９４】

特に、スーパーリーチβ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチα変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチγ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチβ変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチδ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチγ変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチε変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチδ変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチζ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチε変動パターンの特図変動時間よりも長

く設定されており、スーパーリーチη変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチζ変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチθ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチη変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチι変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチθ変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチκ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチι変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されている。

【０５９５】

尚、これらスーパーリーチα変動パターン～スーパーリーチκ変動パターンのうち、スーパーリーチδ変動パターンとスーパーリーチε変動パターンについては可変表示結果が大当りとなる変動パターンが設けられていない。つまり、これらスーパーリーチα変動パターン～スーパーリーチκ変動パターンについては、スーパーリーチδ変動パターンとスーパーリーチε変動パターンとを除外した変動パターンについて、スーパーリーチα変動パターンが最も特図変動時間が短く且つ大当り期待度が低く設定されているとともに、特図変動時間が長くなるにつれて大当り期待度が高まるように設定されている。

【０５９６】

更に、本特徴部０２９ＳＧにおいては、スーパーリーチκ変動パターンよりも大当り期待度が高いスーパーリーチ変動パターンとして、スーパーリーチλ変動パターンが設けられている。該スーパーリーチλ変動パターンは、例外的に特図変動時間がスーパーリーチζ変動パターンよりも長く且つスーパーリーチη変動パターンよりも短く設定されている。

【０５９７】

また、本特徴部０２９ＳＧにおいては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【０５９８】

尚、図１９－５及び図１９－７（Ａ）に示すように、スーパーリーチα変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＢ１－２）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがＬ１のリーチ演出Ａを実行し、該リーチ演出Ａの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。図１９－５及び図１９－７（Ｂ）に示すように、スーパーリーチβ変動パターン（ＰＡ２－３、ＰＢ１－３）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがＬ２（Ｌ２＞Ｌ１）のリーチ演出Ｂを実行し、該リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。

【０５９９】

図１９－７（Ａ）及び図１９－７（Ｂ）に示すように、スーパーリーチα変動パターンとスーパーリーチβ変動パターンとは、可変表示開始タイミングからリーチ演出の終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）に亘って、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆するメータ演出を実行可能な変動パターンでもある。尚、前述したようにリーチ演出Ｂの実行期間の長さＬ２はリーチ演出Ａの実行期間の長さＬ１よりも長期間に設定されているため、スーパーリーチβ変動パターンにおけるメータ演出実行可能期間の長さＬ５は、スーパーリーチα変動パターンにおけるメータ演出実行可能期間の長さＬ４よりも長期間に設定されている（Ｌ５＞Ｌ４）。

【０６００】

図１９－５及び図１９－７（Ｃ）に示すように、スーパーリーチγ変動パターン（ＰＡ２－４、ＰＢ１－４）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄを実行し、これらリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。尚、リーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄとはどちらも実行期間が長さＬ３に設定されている。また、スーパーリーチγ変動パターンは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行期間中において、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの

演出結果として可変表示結果が報知された後に更にリーチ演出Ｈが実行されることを報知するリーチ演出Ｈ発展報知演出と、リーチ演出Ｆとリーチ演出Ｉとのどちらかが実行されることを報知する高期待度リーチ演出発展報知演出と、のどちらが実行されるか（どちらの報知演出に分岐するか）を示唆する分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【０６０１】

図１９－５及び図１９－７（Ｄ）に示すように、スーパーリーチδ変動パターン（ＰＡ２－５）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがＬ２のリーチ演出Ｂを実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出Ｅへの発展を示唆するリーチ演出Ｅ発展示唆演出を実行可能（リーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の長さ：Ｌ６ａ）であり、最終的にリーチ演出Ｅに発展せずはずれを報知する変動パターンである。尚、スーパーリーチδ変動パターンは、スーパーリーチβ変動パターンと同じく、可変表示の開始タイミングからリーチ演出の終了タイミングに亘ってメータ演出を実行可能（メータ演出実行可能期間の長さ：Ｌ５）な変動パターンでもあり、メータ演出実行可能期間の長さＬ５は、リーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の長さＬ６ａよりも長く設定されている。

【０６０２】

図１９－５及び図１９－８（Ｅ）に示すように、スーパーリーチε変動パターン（ＰＡ２－６）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄ（いずれのリーチ演出の実行期間の長さもＬ３）を実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出Ｇへの発展を示唆するリーチ演出Ｇ発展示唆演出を実行可能であり、最終的にリーチ演出Ｇに発展せずにはずれを報知する変動パターンである。また、スーパーリーチε変動パターンは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【０６０３】

図１９－５及び図１９－８（Ｆ）に示すように、スーパーリーチζ変動パターン（ＰＡ２－７、ＰＢ１－５）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがＬ２のリーチ演出Ｂを実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出Ｅ発展示唆演出を実行可能であり、更にリーチ演出Ｅに発展することを報知するリーチ演出Ｅ発展報知演出（リーチ演出Ｅ発展報知演出の実行期間の長さ：Ｌ６ｂ）を実行した後にリーチ演出Ｅを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチζ変動パターンは、可変表示の開始タイミングからリーチ演出Ｂの終了タイミングに亘って、メータ演出を実行可能（メータ演出実行可能期間の長さ：Ｌ５）な変動パターンでもある。メータ演出実行可能期間の長さＬ５は、リーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の長さＬ６ａよりも長く設定されている。尚、リーチ演出Ｅ発展報知演出の実行期間の長さＬ６ｂは、メータ演出実行可能期間の長さＬ５よりも短く設定されている。また、スーパーリーチζ変動パターンは、リーチ演出Ｅ発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｅの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さがＬ１１に設定されている。

【０６０４】

図１９－５及び図１９－８（Ｇ）に示すように、スーパーリーチη変動パターン（ＰＡ２－８、ＰＢ１－６）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ａを実行し、該リーチ演出Ａの途中から該リーチ演出Ａに替えて大当り期待度が高いリーチ演出（本特徴部であれば後述するリーチ演出Ｆまたはリーチ演出Ｉ）に発展することを報知する高期待度リーチ演出発展報知演出をリーチ演出Ｅ発展報知演出の実行期間の長さＬ６ｂよりも長期間であるＬ７（Ｌ７＞Ｌ６ｂ）に亘って実行し、更にリーチ演出Ｆを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチη変動パターンは、可変表示の開始タイミングからリーチ演出Ａが高期待度リーチ演出発展報知演出に切り替わるタイミングに亘って、メータ演出を実行可能（リーチ演出Ａが途中で高期待度リーチ演出発展報知演出に切替わるので、メータ演出実行可能期間の長さはＬ４よりも短いＬ４’）な変動パターンでもある。また、スーパーリーチη変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出

開始タイミングからリーチ演出Ｆの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さは、スーパーリーチζ変動パターンにおけるリーチ演出Ｅ発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Ｅの終了タイミングまでの期間の長さＬ１１よりも長いＬ１２（Ｌ１２＞Ｌ１１）に設定されている。

【０６０５】

図１９－５及び図１９－８（Ｈ）に示すように、スーパーリーチθ変動パターン（ＰＡ２－９、ＰＢ１－７）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄ（いずれのリーチ演出の実行期間の長さもＬ３）を実行し、これらリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄにて可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出Ｇ発展示唆演出を実行可能であり、更にリーチ演出Ｇに発展することを報知するリーチ演出Ｇ発展報知演出を高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さＬ７よりも短期間であるＬ８（Ｌ７＞Ｌ８）に亘って実行し、更にリーチ演出Ｇを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチθ変動パターンは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【０６０６】

図１９－５及び図１９－９（Ｉ）に示すように、スーパーリーチι変動パターン（ＰＡ２－１０、ＰＢ１－８）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄを実行し、これらリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの途中からリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄに替えて事前演出及び前兆演出を実行し、更にリーチ演出Ｈに発展することを報知するリーチ演出Ｈ発展報知演出を実行してリーチ演出Ｈを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチι変動パターンは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【０６０７】

図１９－５及び図１９－９（Ｊ）に示すように、スーパーリーチκ変動パターン（ＰＡ２－１１、ＰＢ１－９）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄを実行し、これらリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの途中からリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄに替えて事前演出及び前兆演出を実行し、更に実行期間の長さがＬ７である高期待度リーチ演出発展報知演出を実行してリーチ演出Ｉを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチκ変動パターンは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。また、スーパーリーチκ変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｉの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さは、スーパーリーチη変動パターンにおける高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Ｆの終了タイミングまでの期間の長さＬ１２よりも長いＬ１３（Ｌ１３＞Ｌ１２＞Ｌ１１）に設定されている。

【０６０８】

スーパーリーチλ変動パターン（ＰＡ２－１２、ＰＢ１－１０）は、可変表示中において他のスーパーリーチの変動パターンにおけるリーチよりも前のタイミングから実行期間の長さがＬ７である高期待度リーチ演出発展報知演出を実行してリーチ演出Ｉを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチλ変動パターンは、可変表示の開始タイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングに亘って、メータ演出を実行可能（リーチよりも前のタイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるので、メータ演出実行可能期間の長さはＬ４’よりも更に短いＬ４’’：Ｌ４＞Ｌ４’＞Ｌ４’’）な変動パターンでもある。また、スーパーリーチλ変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｉの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さは、スーパーリーチκと同じくＬ１３（Ｌ１３＞Ｌ１２＞Ｌ１１）に設定されている。

【０６０９】

特に、図１９－１０（Ａ）及び図１９－１０（Ｂ）に示すように、本特徴部０２９ＳＧにおける高期待度リーチ演出発展報知演出としては、画像表示装置５の表示領域を暗転さ

せることで該画像表示装置５に表示されている演出画像を視認困難とするブラックアウト演出と、該ブラックアウト演出の後に画像表示装置５において前セリフを表示する前段演出と、該前段演出の後の切替演出と、該切替演出の後に画像表示装置５において後セリフを表示する後段演出と、該後段演出の後に可動体３２を画像表示装置５の上方である原点位置から画像表示装置５の表示領域の前面略中央位置に重複する演出位置まで落下（動作）させる可動体演出と、が実行されるようになっている。

【０６１０】

前段演出は、図１９－１０（Ｂ）及び図１９－５５に示すように、画像表示装置５に表示されたキャラクタが喋るセリフ内容を、文字画像０２９ＳＧ００７として画像表示装置５の表示領域に表示するとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから音声情報として出力する演出である。

【０６１１】

後段演出は、図１９－１０（Ｂ）及び図１９－５５に示すように、前段演出に続けて、キャラクタが喋るセリフ内容を、文字画像０２９ＳＧ００８として画像表示装置５の表示領域に表示するとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから音声情報として出力する演出である。

【０６１２】

図１９－１０（Ｂ）に示すように、前段演出のセリフは「１人じゃない…みんなの力を見せてやる！」とされ、後段演出のセリフは、「ミラクルアタック！」とされている。

【０６１３】

より具体的には、前段演出は、第１期間と第２期間とから構成されており、第１期間においては、「１人じゃない…」のセリフがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されるとともに、画像表示装置５の表示領域において該「１人じゃない…」の７文字が表示される。そして、第２期間においては、「みんなの力を見せてやる！」のセリフがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されるとともに、画像表示装置５の表示領域において該「みんなの力を見せてやる！」の１２文字が「１人じゃない…」の文字の下方に表示される。また、後段演出も、第１期間と第２期間とから構成されており、第１期間においては、「ミラクル」のセリフがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されるとともに、画像表示装置５の表示領域において該「ミラクル」の４文字が表示される。そして、第２期間においては、「アタック！」のセリフがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されるとともに、画像表示装置５の表示領域において該「アタック！」の５文字が「ミラクル」の文字の下方に表示される。

【０６１４】

つまり、本特徴部０２９ＳＧにおける前段演出と後段演出とにおいては、前段演出の第１期間にて表示される文字数は、後段演出の第１期間にて表示される文字数よりも多く、前段演出の第２期間にて表示される文字数は、後段演出の第２期間にて表示される文字数よりも多い。

【０６１５】

また、図１９－１０（Ｂ）に示すように、前段演出におけるセリフの表示態様と、後段演出におけるセリフの表示態様とは異なっており、特に、後段演出におけるセリフは、前段演出におけるセリフの表示態様よりも強調度合いが高い表示態様にて表示されるようになっている。

【０６１６】

例えば、前段演出では、画像表示装置５の背景画面及びキャラクタ画像が暗い態様で表示されるとともに、複数文字（例えば、「１人じゃない…」）からなる文字画像０２９ＳＧ００７は、第１期間において漸次大きく、かつ、明るくなる態様（フェードイン）にて表示され、次いで、複数文字（例えば、「みんなの力を見せてやる！」）からなる文字画像０２９ＳＧ００７は、第２期間において漸次大きく、かつ、明るくなる態様（フェードイン）にて表示される。また、文字画像０２９ＳＧ００７（例えば、「１人じゃない…みんなの力を見せてやる！」）が最も大きく、かつ、明るく表示された後は、漸次小さく、かつ、暗くなる態様（フェードアウト）にて表示され、最終的には消えていく。尚、文字画像０２９ＳＧ００７はフェードインまたはフェードアウトしながら移動するようにして

もよい。

【０６１７】

一方、後段演出では、画像表示装置５の背景画面が前段演出よりも明るい態様で表示されるとともに、１文字からなる複数の文字画像０２９ＳＧ００８（例えば、「ミ」「ラ」「ク」「ル」）は、第１期間において表示画面の右辺から順次中央に向けて自転しながら移動していくように（フレームイン）表示（動的表示）され、１文字からなる複数の文字画像０２９ＳＧ００８（例えば、「ア」「タ」「ッ」「ク」「！」）は、第２期間において表示画面の下辺から中央に向けて自転しながら移動していくように（フレームイン）表示（動的表示）される。また、これら文字画像０２９ＳＧ００８（例えば、「ミラクルアタック！」）が最も大きく、かつ、明るく表示された後は、周囲に向けて放射状に広がるように移動した後、最終的には表示画面外へ消えていく態様（フレームアウト）にて表示される。

【０６１８】

図１９－１０（Ｂ）に示すように、前段演出の文字画像０２９ＳＧ００７は、小さく、平面状（２次元）で、動き（フェードインによる表示態様の変化速度）は遅く、低い明度で表示される。一方、後段演出の文字画像０２９ＳＧ００８は、前段演出の文字画像０２９ＳＧ００７よりも、大きく、立体状（３次元）で、動き（フレームインによる表示態様の変化速度（移動速度））は速く、高い明度で表示される（図１９－５５参照）。

【０６１９】

尚、前段演出における文字画像０２９ＳＧ００７の最大の大きさと明度よりも、後段演出における文字画像０２９ＳＧ００８の最大の大きさと明度の方が大きく、明るくなっていれば、フェードインやフレームインの際の文字画像の一部の大きさや明度が逆の関係になっていてもよい。また、前段演出と後段演出とでセリフ内容は異なっているが、少なくとも一部の内容が共通であってもよい。

【０６２０】

このように、セリフを構成する文字画像の大きさは小さいものより大きい方が強調度合いが高く、形態は平面的より立体的の方が強調度合いが高く、動きは遅いより速い方が強調度合いが高く、明度は低いより高い方が強調度合いが高いと言える。尚、上記では、文字画像の大きさ、形態、動き、明度について後段演出の方が前段演出よりも強調度合いが高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後段演出の文字画像の大きさ、形態、動き、明度のうち少なくとも一の要素の強調度合いが前段演出の文字画像よりも高ければよい。また、上記以外にも、例えば、強調度合いは、文字の太さについては、細いものよりも太い方が高く、色については、彩度や明度が低いより高い方が高いもの等を含んでいてもよい。さらに、文字画像自体の表示態様だけでなく、文字画像の周囲にエフェクト画像などの特殊画像を表示することにより強調度合いを高めるようにしてもよい。

【０６２１】

図１９－６は、本特徴部０２９ＳＧにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部０２９ＳＧでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【０６２２】

具体的には、図１９－６に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－２（スーパーリーチα大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（スーパーリーチβ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－４（スーパーリーチγ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－５（スーパーリーチζ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－６（スーパーリーチη大当りの変動パターン）、ＰＢ１－７（スーパーリーチθ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－８（スーパーリーチι大当りの変動パターン）、ＰＢ１－９（スーパーリーチκ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－１０（スーパーリーチλ大当りの変動パターン）とから決定する。

【０６２３】
尚、大当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する場合は、ＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）の決定割合を最も低く設定し、ＰＢ１－２（スーパーリーチα大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（スーパーリーチβ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－４（スーパーリーチγ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－５（スーパーリーチζ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－６（スーパーリーチη大当りの変動パターン）、ＰＢ１－７（スーパーリーチθ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－８（スーパーリーチι大当りの変動パターン）、ＰＢ１－９（スーパーリーチκ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－１０（スーパーリーチλ大当りの変動パターン）の順に決定割合を高めるように設定すればよい（大当り変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチ変動パターンの決定割合：ＰＢ１－２＜ＰＢ１－３＜ＰＢ１－４＜ＰＢ１－５＜ＰＢ１－６＜ＰＢ１－７＜ＰＢ１－８＜ＰＢ１－９＜ＰＢ１－１０）。

【０６２４】
尚、本特徴部０２９ＳＧでは、可変表示結果が大当りであれば大当り種別にかかわらず同一の大当り用変動パターン判定テーブルを使用して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、ＰＢ１－１、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３のうちいずれかの決定割合が異なる大当り用変動パターン判定テーブルを複数設け、少なくとも２以上の大当り変動パターンの決定割合が異なる大当り用変動パターン判定テーブルを複数設け、大当り種別に応じて異なる大当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。このようにすることで、大当り種別毎に決定され易い変動パターンを作り出すことができるので、いずれの変動パターンの可変表示にて可変表示結果が大当りとなったかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【０６２５】
また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が２個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＡ１－１（非リーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチγはずれの変動パターン）、ＰＡ２－５（スーパーリーチδはずれの変動パターン）、ＰＡ２－６（スーパーリーチεはずれの変動パターン）、ＰＡ２－７（スーパーリーチζはずれの変動パターン）、ＰＡ２－８（スーパーリーチηはずれの変動パターン）、ＰＡ２－９（スーパーリーチθはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１０（スーパーリーチιはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１１（スーパーリーチκはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１２（スーパーリーチλはずれの変動パターン）とから決定する。

【０６２６】
また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＡ１－２（非リーチはずれの短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチγはずれの変動パターン）、ＰＡ２－５（スーパーリーチδはずれの変動パターン）、ＰＡ２－６（スーパーリーチεはずれの変動パターン）、ＰＡ２－７（スーパーリーチζはずれの変動パターン）、ＰＡ２－８（スーパーリーチηはずれの変動パターン）、ＰＡ２－９（スーパーリーチθはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１０（スーパーリーチιはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１１（スーパーリーチκはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１２（スーパーリーチλはずれの変動パターン）とから決定する。

【０６２７】
また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ

変動特図の保留記憶数が４個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣを用いて変動パターンをＰＡ１－３（非リーチはずれの短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチγはずれの変動パターン）、ＰＡ２－５（スーパーリーチδはずれの変動パターン）、ＰＡ２－６（スーパーリーチεはずれの変動パターン）、ＰＡ２－７（スーパーリーチζはずれの変動パターン）、ＰＡ２－８（スーパーリーチηはずれの変動パターン）、ＰＡ２－９（スーパーリーチθはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１０（スーパーリーチιはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１１（スーパーリーチκはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１２（スーパーリーチλはずれの変動パターン）とから決定する。

【０６２８】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンをＰＡ１－４（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチγはずれの変動パターン）、ＰＡ２－５（スーパーリーチδはずれの変動パターン）、ＰＡ２－６（スーパーリーチεはずれの変動パターン）、ＰＡ２－７（スーパーリーチζはずれの変動パターン）、ＰＡ２－８（スーパーリーチηはずれの変動パターン）、ＰＡ２－９（スーパーリーチθはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１０（スーパーリーチιはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１１（スーパーリーチκはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１２（スーパーリーチλはずれの変動パターン）とから決定する。

【０６２９】

つまり、本特徴部０２９ＳＧにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が３個や４個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図変動時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）よりも短い短縮用の変動パターン（ＰＡ１－２、ＰＡ１－３、ＰＡ１－４）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当りとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【０６３０】

尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄを用いて変動パターンを決定する場合は、非リーチはずれの変動パターン（はずれ用変動パターン判定テーブルＡであればＰＡ１－１、はずれ用変動パターン判定テーブルＢであればＰＡ１－２、はずれ用変動パターン判定テーブルＣであればＰＡ１－３、はずれ用変動パターン判定テーブルＤであればＰＡ１－４）の決定割合を最も高く設定し、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチγはずれの変動パターン）、ＰＡ２－５（スーパーリーチδはずれの変動パターン）、ＰＡ２－６（スーパーリーチεはずれの変動パターン）、ＰＡ２－７（スーパーリーチζはずれの変動パターン）、ＰＡ２－８（スーパーリーチηはずれの変動パターン）、ＰＡ２－９（スーパーリーチθはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１０（スーパーリーチιはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１１（スーパーリーチκはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１２（スーパーリーチλはずれの変動パターン）の順に決定割合を低めるように設定すればよい（はずれ変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチ変動パターンの決定割合：ＰＡ２－１２＜ＰＡ２－１１＜ＰＡ２－１０＜ＰＡ２－９＜ＰＡ２－８＜ＰＡ２－７＜ＰＡ２－６＜ＰＡ２－５＜ＰＡ２－４＜ＰＡ２－３＜ＰＡ２－２）。

【０６３１】

以上のように各変動パターン判定テーブルにおける各変動パターンの決定割合を設定することによって、スーパーリーチ変動パターンについては、スーパーリーチα変動パター

ンの大当り期待度が最も低く設定されており、スーパーリーチβ変動パターンの大当り期待度がスーパーリーチα変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチγ変動パターンの大当り期待度がスーパーリーチβ変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチζ変動パターンの大当り期待度がスーパーリーチγ変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチη変動パターンの大当り期待度がスーパーリーチζ変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチθ変動パターンの大当り期待度がスーパーリーチη変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチι変動パターンの大当り期待度がスーパーリーチθ変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチκ変動パターンの大当り期待度がスーパーリーチι変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチλ変動パターンの大当り期待度がスーパーリーチκ変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されている。尚、スーパーリーチδ変動パターンとスーパーリーチε変動パターンについては、前述したように可変表示結果はずれとなる場合の変動パターンしか設けられていないので、大当り期待度は０となっている。

【０６３２】

次に本特徴部０２９ＳＧにおける画像表示装置５について説明する。画像表示装置５の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒが配置されている。また、画像表示装置５の表示領域の下部の左右２箇所には、第１保留記憶表示エリア０２９ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア０２９ＳＧ００５Ｕが設定されている。第１保留記憶表示エリア０２９ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア０２９ＳＧ００５Ｕでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示の表示が行われる。本特徴部０２９ＳＧでは、これら保留表示を複数の表示態様にて表示可能となっており、いずれの表示態様で保留記憶表示が表示されるかに応じて該保留記憶表示に対応する可変表示において大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を異ならせる先読み予告演出（保留表示予告演出ともいう）を実行可能となっている。

【０６３３】

更に、本特徴部０２９ＳＧにおける画像表示装置５の右部では、前述したメータ演出として表示態様を５段階（メータ演出非実行の状態を入れれば６段階）に変化可能なメータ０２９ＳＧ００５Ｍが表示されている。

【０６３４】

本特徴部０２９ＳＧにおけるＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１９－１２に示すような遊技制御用データ保持エリア０２９ＳＧ１５０が設けられている。図１９－１２に示す遊技制御用データ保持エリア０２９ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部０２９ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部０２９ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部０２９ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部０２９ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部０２９ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部０２９ＳＧ１５５とを備えている。

【０６３５】

第１特図保留記憶部０２９ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部０２９ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部０２９

ＳＧ１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０６３６】

第２特図保留記憶部０２９ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部０２９ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部０２９ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０６３７】

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

【０６３８】

普図保留記憶部０２９ＳＧ１５１Ｃは、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部０２９ＳＧ１５１Ｃは、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０６３９】

遊技制御フラグ設定部０２９ＳＧ１５２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０２９ＳＧ１５２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。

【０６４０】

遊技制御タイマ設定部０２９ＳＧ１５３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０２９ＳＧ１５３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。

【０６４１】

遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４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０２９ＳＧ１５４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０２９ＳＧ１５４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。

【０６４２】

遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で

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

【０６４３】

遊技制御バッファ設定部０２９ＳＧ１５５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０２９ＳＧ１５５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。

【０６４４】

図１１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１９－１３（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア０２９ＳＧ１９０が設けられている。図１９－１３（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア０２９ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部０２９ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部０２９ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部０２９ＳＧ１９４とを備えている。

【０６４５】

演出制御フラグ設定部０２９ＳＧ１９１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０２９ＳＧ１９１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。

【０６４６】

演出制御タイマ設定部０２９ＳＧ１９２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０２９ＳＧ１９２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。

【０６４７】

演出制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１９３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０２９ＳＧ１９３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。

【０６４８】

演出制御バッファ設定部０２９ＳＧ１９４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０２９ＳＧ１９４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。

【０６４９】

本特徴部０２９ＳＧでは、図１９－１３（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部０２９ＳＧ１９４の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａ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０２９ＳＧ１９４Ａ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）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａ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、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知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。

【０６５０】

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。

【０６５１】

更に、本特徴部０２９ＳＧの始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａには、先読予告設定処理（図１９－２０）において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、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、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。

【０６５２】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「０」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が画像表示装置５の下部に設けられている第１保留記憶表示エリア０２９ＳＧ５Ｄ、第２保留記憶表示エリア０２９ＳＧ５Ｕに表示され、先読予告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、青色の○や赤色の○）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（青色の○）または「２」（赤色の○）がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第１保留記憶表示エリア０２９ＳＧ５Ｄ、第２保留記憶表示エリア０２９ＳＧ５Ｕに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当りとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

【０６５３】

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０２９ＳＧ１９４Ａ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０２９ＳＧ１９４Ａ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から保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。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「１」～「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、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【０６５４】

図１９－１３（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａ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１９－１３（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「１」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「１」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。

【０６５５】

次に、図１４のステップＳ１０１において実行される本特徴部０２９ＳＧの始動入賞判定処理について、図１９－１４にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、まず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１０１ａ）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であれば（ステップ０２９ＳＧＳ１０１ａ；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ０２９ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ０２９ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部０２９ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（ステップ０２９ＳＧＳ１０３）。

【０６５６】

ステップ０２９ＳＧＳ１０１ａにて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（ステップ０２９ＳＧＳ１０１ａ；Ｎ）、ステップ０２９ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ０２９ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１０１ｂ）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であれば（ステップ０２９ＳＧＳ１０１ｂ；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ０２９ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ０２９ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部０２９ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（ステップ０２９ＳＧＳ１０６）。

【０６５７】

ステップ０２９ＳＧＳ１０３，ステップ０２９ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（ステップ０２９ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲ

ームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（ステップ０２９ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４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。

【０６５８】

ステップ０２９ＳＧＳ１０８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０２９ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（ステップ０２９ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ０２９ＳＧＳ１１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１特図保留記憶部０２９ＳＧ１５１Ａに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２特図保留記憶部０２９ＳＧ１５１Ｂに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。

【０６５９】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、ステップ０２９ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【０６６０】

ステップ０２９ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ０２９ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１３に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０６６１】

ステップ０２９ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ０２９ＳＧＳ１１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ０２９ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１３に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０６６２】

ステップ０２９ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「

１」であれば（ステップ０２９ＳＧＳ１１４；Ｙ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップ０２９ＳＧＳ１１５）、ステップ０２９ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（ステップ０２９ＳＧＳ１１４；Ｎ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップ０２９ＳＧＳ１１６）、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。

【０６６３】

図１９－１５（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１９－１４のステップ０２９ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部０２９ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図１４のステップＳ２２、図１９－１６）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（図１４のステップＳ２３、図１９－１７）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０２９ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【０６６４】

図１９－１５（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部０２９ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ０２９ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【０６６５】

ステップ０２９ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図１９－３に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ０２９ＳＧＳ１２２）。その後、図１９－１４のステップ０２９ＳＧＳ１０９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０２９ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ０２９ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブル１において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【０６６６】

ステップ０２９ＳＧＳ１２３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（ステップ０２９ＳＧＳ１２３；

Ｎ）、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ０２９ＳＧＳ１２８）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１２９）。時短フラグがオフである場合は（ステップ０２９ＳＧＳ１２９；Ｎ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ０２９ＳＧＳ１２９；Ｙ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップ０２９ＳＧＳ１３１）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＡは、保留記憶数が２個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルＤは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【０６６７】

また、ステップ０２９ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ０２９ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図１９－１５（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【０６６８】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、確変大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、確変大当りＣである場合には第４図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第５図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ０２９ＳＧＳ１３３）、大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ０２９ＳＧＳ１３５）、ステップ０２９ＳＧＳ１３８に進む。

【０６６９】

ステップ０２９ＳＧＳ１３０，ステップ０２９ＳＧＳ１３１，ステップ０２９ＳＧＳ１３５の処理のいずれかを実行した後には、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１３８）。本特徴部０２９ＳＧでは、図１９－１５（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【０６７０】

その後、ステップ０２９ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップ０２９ＳＧＳ１３９）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【０６７１】

図１９－１６は、特別図柄通常処理として、図１４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１９－１６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０２９ＳＧＳ１４１）。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０２９ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４に記憶されている第２保留記憶数カウント値を

読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。
【０６７２】
ステップ０２９ＳＧＳ１４１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０２９ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ０２９ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。
【０６７３】
ステップ０２９ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ０２９ＳＧＳ１４３）。
【０６７４】
その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ０２９ＳＧＳ１４４）、ステップ０２９ＳＧＳ１４９に移行する。
【０６７５】
一方、ステップ０２９ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ０２９ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１４５）。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０２９ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ０２９ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ０２９ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。
【０６７６】
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。
【０６７７】
ステップ０２９ＳＧＳ１４５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０２９ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ０２９ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。
【０６７８】
ステップ０２９ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部にて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ０２９ＳＧＳ１４７）。

【０６７９】
その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「１」に更新した後（ステップ０２９ＳＧＳ１４８）、ステップ０２９ＳＧＳ１４９に移行する。
【０６８０】
ステップ０２９ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図１９－３に示す特図表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ０２９ＳＧＳ１５０ａ）。尚、このステップ０２９ＳＧＳ１５０ａにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１～２１９の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。
【０６８１】
このように、ステップ０２９ＳＧＳ１４９で選択される特図表示結果判定テーブル１においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ０２９ＳＧＳ１５０ａの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。
【０６８２】
ステップ０２９ＳＧＳ１５０ａにて「大当り」であると判定された場合には（ステップ０２９ＳＧＳ１５０ａ；Ｙ）、遊技制御フラグ設定部０２９ＳＧ１５２に大当りフラグをオン状態とする（ステップ０２９ＳＧＳ１５２）。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１９－４（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０２９ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「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０２９ＳＧＳ１５４）。
【０６８３】
ステップ０２９ＳＧＳ１５４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０２９ＳＧ１５５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０２９ＳＧＳ１５５）、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「１」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。
【０６８４】
ステップ０２９ＳＧＳ１５５の終了後、または、ステップ０２９ＳＧＳ１５０ａにて「大当り」ではないと判定された場合（ステップ０２９ＳＧＳ１５０ａ；Ｎ）は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果

、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ０２９ＳＧＳ１５０ａにて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ０２９ＳＧＳ１５４における大当り種別が「確変大当りＡ」である場合には「７」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＣ」である場合には、「１」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【０６８５】

ステップ０２９ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“１”に更新してから（ステップ０２９ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【０６８６】

尚、ステップ０２９ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ０２９ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ０２９ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【０６８７】

図１９－１７は、変動パターン設定処理として、図１４のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１９－１７に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、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０２９ＳＧＳ１６１）。そして、大当りフラグがオン状態にされていれば（ステップ０２９ＳＧＳ１６１；Ｙ）、大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ０２９ＳＧＳ１６４）。

【０６８８】

ステップ０２９ＳＧＳ１６１における判定において、大当りフラグがオン状態にされていなければ（ステップ０２９ＳＧＳ１６１；Ｎ）、遊技制御フラグ設定部に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１６８）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ０２９ＳＧＳ１６８；Ｙ）、変動パターン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、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップ０２９ＳＧＳ１６９）。

【０６８９】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには（ステップ０２９ＳＧＳ１６８；Ｎ）、例えば遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が１または２であるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１７０）。

【０６９０】

特定した変動特図の保留記憶数が１または２である場合（ステップ０２９ＳＧＳ１７０；Ｎ）には、変動パターン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、

はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットする（ステップ０２９ＳＧＳ１７１）。

【０６９１】

また、特定した変動特図の保留記憶数が１または２ではない場合には（ステップ０２９ＳＧＳ１７０；Ｎ）、特定した変動特図の保留記憶数が３であるか否かを更に判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１７２）。

【０６９２】

特定した変動特図の保留記憶数が３である場合（ステップ０２９ＳＧＳ１７２；Ｙ）には、変動パターン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、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットする（ステップ０２９ＳＧＳ１７３）。

【０６９３】

また、特定した変動特図の保留記憶数が３ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が４である場合（ステップ０２９ＳＧＳ１７２；Ｎ）には、変動パターン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、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択してセットして（ステップ０２９ＳＧＳ１７４）、ステップ０２９ＳＧＳ１７５に進む。

【０６９４】

ステップ０２９ＳＧＳ１６４，ステップ０２９ＳＧＳ１６９，ステップ０２９ＳＧＳ１７１，ステップ０２９ＳＧＳ１７３，ステップ０２９ＳＧＳ１７４の処理のいずれかを実行した後には、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ０２９ＳＧＳ１７５）。

【０６９５】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ０２９ＳＧＳ１７５の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ０２９ＳＧＳ１７０の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【０６９６】

ステップ０２９ＳＧＳ１７５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０２９ＳＧＳ１７６）。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。

【０６９７】

ステップ０２９ＳＧＳ１７６の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ０２９ＳＧＳ１７７）。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可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部０２９ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２可変表示開始コマン

ド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部０２９ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

【０６９８】

ステップ０２９ＳＧＳ１７７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変動時間を設定する（ステップ０２９ＳＧＳ１７８）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップ０２９ＳＧＳ１７９）、変動パターン設定処理を終了する。

【０６９９】

ステップ０２９ＳＧＳ１７７でのコマンド送信設定にもとづいて、変動パターン設定処理が終了してから図１３に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【０７００】

図１９－１８は、特別図柄停止処理として、図１４のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１２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０２９ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０２９ＳＧＳ１８１）。

【０７０１】

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０２９ＳＧＳ１８２）。大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ０２９ＳＧＳ１８２；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０２９ＳＧＳ１８４）、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）を送信するための設定を行う（ステップ０２９ＳＧＳ１８５）。

【０７０２】

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０２９ＳＧＳ１８６）。

【０７０３】

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０２９ＳＧＳ１８７）。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０２９ＳＧＳ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である“４”に更新し（ステップ０２９ＳＧＳ１８９）、当該特別図柄停止処理を終了する。

【０７０４】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ０２９ＳＧＳ１８２；Ｎ）、ステップ０２９ＳＧＳ１９０においてＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ０２９ＳＧＳ１９０；Ｙ）には、ステップ０２９ＳＧＳ１９６に進む。

【０７０５】

一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ０２９ＳＧＳ１９０；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０２９ＳＧＳ１９１）。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０２９ＳＧＳ１９３）、「０」でない場合（ステップ０２９ＳＧＳ１９３；Ｎ）にはステップ０２９ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ０２９ＳＧＳ１９３；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た後（ステップ０２９ＳＧＳ１９４）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース状態）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ０２９ＳＧＳ１９５）、ステップ０２９ＳＧＳ１９６に進む。

【０７０６】

ステップ０２９ＳＧＳ１９６では、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。

【０７０７】

図１９－１９は、大当り終了処理として、図１４のＳ１１７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【０７０８】

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０２９ＳＧＳ２０１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ０２９ＳＧＳ２０１；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０２９ＳＧＳ２０２）、処理を終了する。

【０７０９】

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０２９ＳＧＳ２０１；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０２９ＳＧＳ２０３）。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０２９ＳＧＳ２０４）。経過していなければ処理を終了する。

【０７１０】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ０２９ＳＧＳ２０４；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０２９ＳＧＳ２０５）。

【０７１１】

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０２９ＳＧＳ２０５；Ｎ）には、確変フラグをオン状態にし（ステップ０２９ＳＧＳ２０７）、時短フラグをオン状態にし（ステップ０２９ＳＧＳ２０８）、時短回数カウンタに「０」をセットした後（ステップ０２９ＳＧＳ２０９）、ステップ０２９ＳＧＳ２１３に進む。

【０７１２】

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０２９ＳＧＳ２０５；Ｙ）

には、ステップ０２９ＳＧＳ２１１とステップ０２９ＳＧＳ２１２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０２９ＳＧＳ２１３に進む。

【０７１３】

ステップ０２９ＳＧＳ２１３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設定を行う（ステップ０２９ＳＧＳ２１４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ０２９ＳＧＳ２１５）、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”に更新する（ステップ０２９ＳＧＳ２１６）。

【０７１４】

次に、演出制御基板１２の動作を説明する。図１９－２０は、先読予告設定処理として、図１４のステップＳ１６１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１９－２０に示す先読予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａをチェックし（ステップ０２９ＳＧＳ２４１）、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、保留表示フラグの値がセットされていないエントリが有るか否かにより判定する（ステップ０２９ＳＧＳ２４２）。

【０７１５】

保留表示フラグの値がセットされていないエントリが無い場合は（ステップ０２９ＳＧＳ２４２；Ｎ）、先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグの値がセットされていないエントリが有る場合は（ステップ０２９ＳＧＳ２４２；Ｙ）、さらに、該エントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ２４３）。図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンド以外である場合、つまり、大当りを示す図柄指定コマンドである場合には（ステップ０２９ＳＧＳ２４３；Ｎ）、可変表示結果が大当りであることに基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ０２９ＳＧＳ２４５）。

【０７１６】

ステップ０２９ＳＧＳ２４５においては、例えば、図１９－２１（Ａ）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの２種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が青色の丸形で第１保留記憶表示エリア０２９ＳＧ５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア０２９ＳＧ５Ｕに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が赤色の丸形で第１保留記憶表示エリア０２９ＳＧ５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア０２９ＳＧ５Ｕに表示される。

【０７１７】

ステップ０２９ＳＧＳ２４５では、図１９－２１（Ａ）に示すように、例えば、先読み予告演出の非実行を５％の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を３０％の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を６５％の割合で決定すればよい。

【０７１８】

また、ステップ０２９ＳＧＳ２４３において、保留表示フラグの値がセットされていないエントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示す図柄指定コマンドである場合は（ステップ０２９ＳＧＳ２４３；Ｙ）、当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ０２９ＳＧＳ２４７）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがＣ６００Ｈであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、Ｃ６０１Ｈであれば、「スーパーリー

チ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、Ｃ６０２Ｈであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

【０７１９】

そして、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１９３のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ０２９ＳＧＳ２４７において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ０２９ＳＧＳ２４８）。

【０７２０】

ステップ０２９ＳＧＳ２４８においては、例えば、図１９－２１（Ｂ）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図１９－２１（Ｂ）に示す決定割合の設定例では、ステップ０２９ＳＧＳ２４７の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【０７２１】

ステップ０２９ＳＧＳ２４７では、図１９－２１（Ｂ）に示すように、例えば、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、先読み予告演出の非実行を９５％の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を５％の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を０％の割合で決定する。また、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「その他」である場合は、先読み予告演出の非実行を７５％の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を２０％の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を５％の割合で決定する。そして、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「スーパーリーチ」である場合は、先読み予告演出の非実行を６５％の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を２５％の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を１０％の割合で決定する。

【０７２２】

このような設定により、先読み予告演出の実行が決定された場合は、先読み予告演出の非実行が決定された場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が高いため、先読み予告演出の対象である可変表示に遊技者を注目させることが可能となる。更に、先読み予告演出が実行されるときについては、該先読み予告演出が表示パターンβで実行される場合の方が表示パターンαで実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が高いため、先読み予告演出の対象となっている保留記憶表示がいずれの表示パターンにて表示されるかに遊技者を注目させることが可能となっている。

【０７２３】

尚、本特徴部０２９ＳＧでは、可変表示結果が大当りであれば大当り種別にかかわらず同一割合で先読み予告演出の実行の有無と表示パターンとを決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別に応じて先読み予告演出の実行の有無や表示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、先読み予告演出が実行されるか否かやいずれの表示パターンにて保留記憶表示が表示されるかによっていずれの大当り種別の大当り遊技状態に制御されるかに遊技者を注目させることが可能となる。

【０７２４】

ステップ０２９ＳＧＳ２４８の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０２９ＳＧＳ２４７において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ２４９）。

【０７２５】

ステップ０２９ＳＧＳ２４５の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ０２９ＳＧＳ２４９；Ｙ）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラ

グ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ０２９ＳＧＳ２４６）。具体的には、ステップ０２９ＳＧＳ２４５またはステップ０２９ＳＧＳ２４８において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を青色の丸形で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「１」をセットし、ステップ０２９ＳＧＳ２４５またはステップ０２９ＳＧＳ２４８において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を赤色の丸形で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「２」をセットした後、ステップ０２９ＳＧＳ２５２に進む。

【０７２６】

また、ステップ０２９ＳＧＳ２４９において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ０２９ＳＧＳ２４９；Ｎ）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の丸形を示す「０」をセットした後（ステップ０２９ＳＧＳ２５０）、ステップ０２９ＳＧＳ２５２に進む。

【０７２７】

尚、ステップ０２９ＳＧＳ２４６またはステップ０２９ＳＧＳ２５０実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ０２９ＳＧＳ２５２）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「０」、「１」、「２」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。

【０７２８】

図１９－２２は、可変表示開始設定処理として、図１８のステップＳ１７１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１９－２２に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、まず、第１変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ２７１）。第１変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ０２９ＳＧＳ２７１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａ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０２９ＳＧＳ２７２）。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。

【０７２９】

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。

【０７３０】

また、ステップ０２９ＳＧＳ２７１において第１変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ０２９ＳＧＳ２７１；Ｎ）、第２変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ２７３）。第２変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ０２９ＳＧＳ２７３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ０２９ＳＧＳ２７３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａ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０２９ＳＧＳ２７４）。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。

【０７３１】

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。

【０７３２】

ステップ０２９ＳＧＳ２７２またはステップ０２９ＳＧＳ２７４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０２９ＳＧＳ２７５）。

【０７３３】

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０２９ＳＧＳ２７６）。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。

【０７３４】

尚、本特徴部０２９ＳＧ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である場合や、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り且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として３図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）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り且つ当該可変表示の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、停止図柄として左右図柄が同一であるが中図柄が異なるリーチはずれの組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【０７３５】

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。

【０７３６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、メータ演出の実行の有無と演出パターンを決定するメータ演出決定処理を実行し（ステップ０２９ＳＧＳ２７７）、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ２７８）。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かは、ステップ０２９ＳＧＳ２７５の処理で読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターンであるか否かにより判定すればよい。

【０７３７】

当該可変表示の変動パターンが非リーチやノーマルリーチの変動パターンである場合（

ステップ０２９ＳＧＳ２７８；Ｎ）はステップ０２９ＳＧＳ２８３に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ２７８；Ｙ）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ２８０）。

【０７３８】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ２８０；Ｎ）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチδまたはスーパーリーチζの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ２８１）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチδまたはスーパーリーチζの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ２８１；Ｙ）はリーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行の有無を決定するリーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理を実行してステップ０２９ＳＧＳ２８３に進み（ステップ０２９ＳＧＳ２８２）、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ２８１；Ｎ）は、リーチ演出Ｅ発展報知演出決定処理を実行せずにステップ０２９ＳＧＳ２８３に進む。

【０７３９】

尚、ステップ０２９ＳＧＳ２８３の処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択してステップ０２９ＳＧＳ２８９に進む。

【０７４０】

そして、ステップ０２９ＳＧＳ２８０において、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ２８０；Ｙ）は、分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンを決定する分岐先示唆演出決定処理を実行する（ステップ０２９ＳＧＳ２８４）。そして、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチεまたはスーパーリーチθの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ２８５）。

【０７４１】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ２８５；Ｎ）はステップ０２９ＳＧＳ２８９に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチεまたはスーパーリーチθの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ２８５；Ｙ）は、リーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行の有無を決定するリーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理を実行する（ステップ０２９ＳＧＳ２８６）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果と変動パターンとに応じて、可変表示中に実行するスーパーリーチのリーチ演出をリーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄとから決定し（ステップ０２９ＳＧＳ２８７）、該決定したリーチ演出と変動パターンとに応じたプロセステーブルを選択してステップ０２９ＳＧＳ２８９に進む（ステップ０２９ＳＧＳ２８８）。

【０７４２】

ステップ０２９ＳＧＳ２８７の処理では、可変表示結果が大当りである場合は、図１９－３０（Ａ）に示すように、変動パターンがスーパーリーチγ（ＰＢ１－４）の変動パターンであれば、リーチ演出Ｃの実行を５０％の割合で決定し、リーチ演出Ｄの実行を５０％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチθ（ＰＢ１－７）の変動パターンであれば、リーチ演出Ｃの実行を３０％の割合で決定し、リーチ演出Ｄの実行を７０％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチι（ＰＢ１－８）の変動パターンであれば、リーチ演出Ｃの実行を０％の割合で決定し、リーチ演出Ｄの実行を１００％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチκ（ＰＢ１－９）の変動パターンであれば、リーチ演出Ｃの実行を２０％の割合で決定し、リーチ演出Ｄの実行を８０％の割合で決定する。

【０７４３】
一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図１９－３０（Ｂ）に示すように、変動パターンがスーパーリーチγ（ＰＡ２－４）の変動パターンであれば、リーチ演出Ｃの実行を９０％の割合で決定し、リーチ演出Ｄの実行を１０％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチε（ＰＡ２－６）の変動パターンであれば、リーチ演出Ｃの実行を８０％の割合で決定し、リーチ演出Ｄの実行を２０％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチθ（ＰＡ２－９）の変動パターンであれば、リーチ演出Ｃの実行を７０％の割合で決定し、リーチ演出Ｄの実行を３０％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチι（ＰＡ２－１０）の変動パターンであれば、リーチ演出Ｃの実行を０％の割合で決定し、リーチ演出Ｄの実行を１００％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチκ（ＰＡ２－１１）の変動パターンであれば、リーチ演出Ｃの実行を６０％の割合で決定し、リーチ演出Ｄの実行を４０％の割合で決定する。
【０７４４】
図１９－３０（Ａ）及び図１９－３０（Ｂ）に示すように可変表示結果が大当りである場合とはずれである場合とで変動パターンに応じてリーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄとの実行を異なる割合で決定することによって、図１９－３０（Ｃ）に示すように、全体的な大当り期待度としては、リーチ演出Ｄの方がリーチ演出Ｃよりも高く設定されている。
【０７４５】
また、可変表示結果にかかわらず、スーパーリーチιの変動パターン（事前演出及び前兆演出の実行後にリーチ演出Ｈ発展報知演出及びリーチ演出Ｈが実行される変動パターン）にて可変表示が実行される場合については、必ずリーチ演出Ｄの実行が決定されるようになっている。一方で、スーパーリーチκの変動パターン（事前演出及び前兆演出の実行後に高期待度リーチ演出発展報知演出及びリーチ演出Ｉが実行される変動パターン）にて可変表示が実行される場合については、リーチ演出Ｃが実行される場合とリーチ演出Ｄが実行される場合とがある。
【０７４６】
つまり、本特徴部０２９ＳＧにおいて、可変表示中に事前演出及び前兆演出が実行される変動パターン（スーパーリーチιの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターン）について、事前演出及び前兆演出の実行後に本特徴部０２９において高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合（最も大当り期待度の高いリーチ演出Ｉが実行される割合）は、リーチ演出Ｃの実行が決定される場合の方がリーチ演出Ｄの実行が決定される場合よりも高く設定されている。このため、本特徴部０２９ＳＧにおいては、可変表示中にリーチ演出Ｄよりも大当り期待度が低いリーチ演出Ｃが実行される場合であっても、該リーチ演出Ｃの後に事前演出と前兆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるので、リーチ演出Ｃが実行された時点で大当り期待度が低いと遊技者に認識されてしまい該リーチ演出Ｃの実行中に遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。
【０７４７】
更には、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄとして可変表示結果が一旦報知された後にリーチ演出Ｇ発展報知演出が実行されるスーパーリーチθの変動パターンと、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行中からこれらリーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄに替えて事前演出と前兆演出及び高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるスーパーリーチκの変動パターンと、を比較すると、図１９－３０（Ｄ）に示すように、可変表示結果が大当りとなる場合については、スーパーリーチθの変動パターンでのリーチ演出Ｃの決定割合とリーチ演出Ｄの決定割合の差は４０％であるのに対して、スーパーリーチκの変動パターンでのリーチ演出Ｃの決定割合とリーチ演出Ｄの決定割合の差は６０％に設定されている。また、図１９－３０（Ｅ）に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合については、スーパーリーチθの変動パターンでのリーチ演出Ｃの決定割合とリーチ演出Ｄの決定割合の差は４０％であるのに対して、スーパーリーチκの変動パターンでのリーチ演出Ｃの決定割合とリーチ演出Ｄの決定割合の差は２０％に設定されている。

【０７４８】
このため、可変表示結果が大当りとなるとき、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示とスーパーリーチκの変動パターンの可変表示とについては、リーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄのどちらが実行されるかによって、該可変表示がリーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行中から事前演出と前兆演出及び高期待度リーチ演出報知演出が実行されるスーパーリーチκの可変表示であるか、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄとして一旦可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出Ｇ発展報知演出が実行されるスーパーリーチθの可変表示であるかが推測することが可能となるので、リーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄとのどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上可能となっている。
【０７４９】
図１９－２２に戻り、ステップ０２９ＳＧＳ２８９において演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が上昇したことを示唆するチャンスアップ演出の実行の有無及び該チャンスアップ演出の演出パターンを決定するチャンスアップ演出決定処理を実行する（ステップ０２９ＳＧＳ２８９）。
【０７５０】
チャンスアップ演出決定処理を実行した演出制御用ＣＰＵ１２０は、次に、ステップ０２９ＳＧＳ２８３またはステップ０２９ＳＧＳ２８８の処理で選択したプロセスタイマに応じたプロセスタイマをスタートさせる（ステップ０２９ＳＧＳ２９０）。
【０７５１】
尚、各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。
【０７５２】
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２１３ＳＧＳ２８８）。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（ステップ０２９ＳＧＳ２９０）。
【０７５３】
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０２９ＳＧＳ２９２）。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０２９ＳＧＳ２９３）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する（ステップ２１３ＳＧＳ２９１）。
【０７５４】
尚、可変表示中演出処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、該可変表示中演出処理を実行する毎にプロセスタイマの値を－１していき、該プロセスタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。そして、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、プロセ

スタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスタイマをスタートさせるとともに次のプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行すればよい。このようにすることで、本特徴部０２９ＳＧにおける飾り図柄の可変表示が実行される。

【０７５５】

図１９－２３は、メータ演出決定処理として、図１９－２２のステップＳ０２９ＳＧＳ２７７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１９－２３に示すメータ演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３０１）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３０１；Ｙ）はメータ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが非リーチ、短縮非リーチ、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δ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３０１；Ｎ）は、当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３０２）。

【０７５６】

当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３０２；Ｙ）はメータ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが非リーチ、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δ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３０２；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに応じてメータ演出の実行の有無と演出パターンとを決定する（ステップ０２９ＳＧＳ３０３）。

【０７５７】

具体的には、図１９－２４（Ａ）に示すように、変動パターンが非リーチ（短縮なし非リーチ）の変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を９０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＡでの実行を１０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＢでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＣでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＤでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＥでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＦでの実行を０％の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を２０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＡでの実行を２５％の割合で決定し、メータ演出のパターンＢでの実行を５０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＣでの実行を５％の割合で決定し、メータ演出のパターンＤでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＥでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＦでの実行を０％の割合で決定する。

【０７５８】

また、変動パターンがスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζのいずれかの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を１０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＡでの実行を５％の割合で決定し、メータ演出のパターンＢでの実行を１５％の割合で決定し、メータ演出のパターンＣでの実行を４０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＤでの実行を３０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＥでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＦでの実行を０％の割合で決定する。

【０７５９】

また、変動パターンがスーパーリーチηの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を５％の割合で決定し、メータ演出のパターンＡでの実行を５％の割合で決定し、メ

ータ演出のパターンＢでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＣでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＤでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＥでの実行を９５％の割合で決定し、メータ演出のパターンＦでの実行を０％の割合で決定する。

【０７６０】

また、変動パターンがスーパーリーチλの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＡでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＢでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＣでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＤでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＥでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＦでの実行を１００％の割合で決定する。

【０７６１】

尚、図１９－２４（Ｂ）及び図１９－２５に示すように、メータ演出におけるパターンＡは、可変表示開始からリーチまでの期間（短縮なしの非リーチの変動パターンであれば可変表示開始から可変表示結果報知までの期間）中の第１タイミングにおいてメータ０２９ＳＧ００５Ｍが１段階増加する演出パターンであり、パターンＢは、第１タイミングと可変表示開始からリーチまでの期間（短縮なしの非リーチの変動パターンであれば可変表示開始から可変表示結果報知までの期間）中における該第１タイミングよりも後の第２タイミングとでメータ０２９ＳＧ００５Ｍが１段階ずつ増加する（合計２段階増加する）演出パターンであり、パターンＣは、第１タイミングと第２タイミング、そして、リーチからスーパーリーチのリーチ演出が開始されるまでの期間（ノーマルリーチの変動パターンであればリーチから可変表示結果報知までの期間）中における第３タイミングでメータ０２９ＳＧ００５Ｍが１段階ずつ増加する（合計３段階増加する）演出パターンである。

【０７６２】

また、パターンＤは、第１タイミング、第２タイミング、第３タイミング、そして、リーチ演出Ａまたはリーチ演出Ｂの実行中である第４タイミングでメータ０２９ＳＧ００５Ｍが１段階ずつ増加する（合計４段階増加する）演出パターンである。また、パターンＥは、第１タイミング、第２タイミング、第３タイミング、第４タイミング、そして、リーチ演出Ａの実行中であり第４タイミングよりも後の第５タイミング（高期待度リーチ演出発停報知演出の開始タイミングよりも前のタイミング）でメータ０２９ＳＧ００５Ｍが１段階ずつ増加する（合計５段階増加する）演出パターンである。パターンＦは、第２タイミングでメータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階増加する演出パターンである。

【０７６３】

図１９－２３に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、０２９ＳＧＳ３０３の処理を実行した後、メータ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３０４）。メータ演出の実行を決定していない場合（ステップ０２９ＳＧＳ３０４；Ｎ）はメータ演出決定処理を終了し、メータ演出の実行を決定した場合（ステップ０２９ＳＧＳ３０４；Ｙ）は、決定したメータ演出の演出パターンを記憶し（ステップ０２９ＳＧＳ３０５）、変動パターンに応じたメータ演出開始待ちタイマをセットしてメータ演出決定処理を終了する（ステップ０２９ＳＧＳ３０６）。

【０７６４】

尚、メータ演出の実行が決定している場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理を実行する毎にメータ演出開始待ちタイマの値を－１し、メータ演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、メータ演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、決定したメータ演出の演出パターンに応じたメータ演出用プロセステーブルを選択するとともに、メータ演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にメータ演出用プロセスタイマの値を－１していき、メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該メータ演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、メータ演出用プロセスタイマがタ

イマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてメータ演出を実行することができる。

【０７６５】

以上のように、本特徴部０２９ＳＧでは、可変表示中にメータ演出を実行することによって、メータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階まで増加するか否か及び該メータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階まで増加することにより高期待度リーチ演出発展演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることが可能となっている。

【０７６６】

図１９－２６は、リーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理として、図１９－２２のステップＳ０２９ＳＧＳ２８２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１９－２６に示すリーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行の有無を決定する（ステップ０２９ＳＧＳ３１１）。例えば、図１９－２６（Ｂ）に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチδの変動パターンである場合は、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の非実行を５０％の割合で決定し、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行を５０％の割合で決定する。一方で、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチζの変動パターンである場合は、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の非実行を２０％の割合で決定し、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行を８０％の割合で決定する。

【０７６７】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０２９ＳＧＳ３１１の処理でリーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３１２）。リーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行を決定していない場合（ステップ０２９ＳＧＳ３１２；Ｎ）はリーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理を終了し、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行を決定している場合（ステップ０２９ＳＧＳ３１２；Ｙ）は、リーチ演出Ｅ発展示唆演出開始待ちタイマをセットしてリーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理を終了する（ステップ０２９ＳＧＳ３１３）。

【０７６８】

尚、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出Ｅ発展示唆演出開始待ちタイマの値を－１し、リーチ演出Ｅ発展示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、リーチ演出Ｅ発展示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の用プロセステーブルを選択するとともに、リーチ演出Ｅ発展示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出Ｅ発展示唆演出用プロセスタイマの値を－１していき、リーチ演出Ｅ発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。リーチ演出Ｅ発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該リーチ演出Ｅ発展示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、リーチ演出Ｅ発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてリーチ演出Ｅ発展示唆演出を実行することができる。

【０７６９】

特に本特徴部０２９ＳＧでは、リーチ演出Ｅ発展報知演出が実行されないスーパーリーチδの変動パターンでの可変表示よりも、リーチ演出Ｅ発展報知演出が実行されるスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示の方が高い割合でリーチ演出Ｅ発展示唆演出が実行されるようになっているので、これらスーパーリーチδやスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示においては、リーチ演出Ｂの実行後にリーチ演出Ｅ発展示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させ、遊技興趣を向上できるようになっている。

【０７７０】

図１９－２７は、分岐先示唆演出決定処理として、図１９－２２のステップＳ０２９Ｓ

ＧＳ２８４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１９－２７に示す分岐先示唆演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じて分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンとを決定する（ステップ０２９ＳＧＳ３２１）。

【０７７１】

具体的には、図１９－２８（Ａ）に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を９０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＸでの実行を１０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＹでの実行を０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＺでの実行を０％の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチεの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を７０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＹでの実行を０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＺでの実行を０％の割合で決定する。

【０７７２】

また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチθの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を５０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＹでの実行を１５％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＺでの実行を５％の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチιの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を１０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＸでの実行を１０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＹでの実行を７０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＺでの実行を１０％の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチκの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を１０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＹでの実行を２０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＺでの実行を４０％の割合で決定する。

【０７７３】

尚、図１９－２８（Ｂ）に示すように、分岐先示唆演出のパターンＸは、画像表示装置５において、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行期間中にリーチ演出Ｈ発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆する分岐先示唆画像Ｘを表示する演出パターンであり、分岐先示唆演出のパターンＹは、画像表示装置５において、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行期間中にリーチ演出Ｈ発展報知演出の実行を示唆する分岐先示唆画像Ｙを表示する演出パターンであり、分岐先示唆演出のパターンＺは、画像表示装置５において、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行期間中に高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する分岐先示唆画像Ｚを表示する演出パターンである。

【０７７４】

尚、本特徴部０２９ＳＧにおいて、パターンＸ～パターンＺのうち、パターンＺは、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される場合に、パターンＸやパターンＹよりも高い割合で実行が決定される、つまり、パターンＺはパターンＸやパターンＹよりも高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期待度が高い演出パターンである（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期待度：パターンＺ＞パターンＹ、パターンＺ＞パターンＸ）。また、パターンＹは、リーチ演出Ｈ発展報知演出が実行される場合に、パターンＸやパターンＸよりも高い割合で実行が決定される、つまり、パターンＹはパターンＸやパターンＺよりもリーチ演出Ｈ発展報知演出の実行期待度が高い演出パターンである（リーチ演出Ｈ発展報知演出の実行期待度：パターンＹ＞パターンＺ、パターンＹ＞パターンＸ）。

【０７７５】

尚、図１９－２８（Ａ）に示すように、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンに応じて決定割合が異なっており、可変表示結果に応じて決定割合が異なっているわけではない。つまり、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄが実行された後にリーチ演出Ｇ～リーチ演出Ｉのい

ずれかに発展するか否かと、これらリーチ演出Ｇ～リーチ演出Ｉのいずれに発展するかに応じて決定されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンと可変表示結果の両方に応じて決定割合が異なっていてもよいし、可変表示結果のみに応じて決定割合が異なっていてもよい。

【０７７６】

図１９－２７に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０２９ＳＧＳ３２１の処理で分岐先示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ２３２）。分岐先示唆演出の実行を決定していない場合（ステップ０２９ＳＧＳ２３２；Ｎ）は分岐先示唆演出決定処理を終了し、分岐先示唆演出の実行を決定した場合（ステップ０２９ＳＧＳ２３２；Ｙ）は、決定した分岐先示唆演出の演出パターンを記憶し（ステップ０２９ＳＧＳ３２３）、分岐先示唆演出開始待ちタイマをセットして分岐先示唆演出決定処理を終了する（ステップ０２９ＳＧＳ３２４）。

【０７７７】

尚、分岐先示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理を実行する毎に分岐先示唆演出開始待ちタイマの値を－１し、分岐先示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、分岐先示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、決定した分岐先示唆演出の演出パターンに応じた分岐先示唆演出用プロセステーブルを選択するとともに、分岐先示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎に分岐先示唆演出用プロセスタイマの値を－１していき、分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該分岐先示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中において分岐先示唆演出を実行することができる。

【０７７８】

特に本特徴部０２９ＳＧでは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行期間中において画像表示装置５において分岐先示唆画像Ｘ、分岐先示唆画像Ｙ、分岐先示唆画像Ｚのいずれかが表示されることによって、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄとして可変表示結果が報知されることなく事前演出に切替わることに対して遊技者を注目させることが可能となっている。更には、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行期間中において画像表示装置５において分岐先示唆画像Ｘ、分岐先示唆画像Ｙ、分岐先示唆画像Ｚのいずれが表示されるかに応じて、事前演出及び前兆演出の後にリーチ演出Ｈ発展報知演出が実行される割合と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合とが異なっているので、画像表示装置５に分岐先示唆画像Ｘ、分岐先示唆画像Ｙ、分岐先示唆画像Ｚのいずれが表示されるかにも遊技者を注目させることができ、遊技興趣が向上できるようになっている。

【０７７９】

図１９－２９は、リーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理として、図１９－２２のステップＳ０２９ＳＧＳ２８６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１９－２９に示すリーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行の有無を決定する。

【０７８０】

具体的には、図１９－２９（Ｂ）に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチεの変動パターンである場合には、リーチ演出Ｇ発展示唆演出の非実行を５０％の割合で決定し、リーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を５０％の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチθの変動パターンである場合には、リーチ演出Ｇ発展示唆演出の非実行を２０％の割合で決定し、リーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を８０％の割合で決定する。

【０７８１】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０２９ＳＧＳ３３１の処理でリーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３３２）。リーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を決定していない場合（ステップ０２９ＳＧＳ３３２；Ｎ）はリーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理を終了し、リーチ演出Ｇ展示唆演出の実行を決定している場合（ステップ０２９ＳＧＳ３３２；Ｙ）は、リーチ演出Ｇ展示唆演出開始待ちタイマをセットしてリーチ演出Ｇ展示唆演出決定処理を終了する（ステップ０２９ＳＧＳ３３３）。
【０７８２】
尚、リーチ演出Ｇ展示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出Ｇ展示唆演出開始待ちタイマの値を－１し、リーチ演出Ｇ展示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、リーチ演出Ｇ展示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、リーチ演出Ｇ展示唆演出の用プロセステーブルを選択するとともに、リーチ演出Ｇ展示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出Ｇ展示唆演出用プロセスタイマの値を－１していき、リーチ演出Ｇ展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。リーチ演出Ｇ展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該リーチ演出Ｇ展示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、リーチ演出Ｇ展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてリーチ演出Ｇ展示唆演出を実行することができる。
【０７８３】
特に本特徴部０２９ＳＧでは、リーチ演出Ｇ展報知演出が実行されないスーパーリーチε変動パターンでの可変表示よりも、リーチ演出Ｇ報知演出が実行されるスーパーリーチθ変動パターンでの可変表示の方が高い割合でリーチ演出Ｅ発展示唆演出が実行されるようになっているので、これらスーパーリーチεやスーパーリーチθ変動パターンでの可変表示においては、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行後にリーチ演出Ｇ発展示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させ、遊技興趣を向上できるようになっている。
【０７８４】
図１９－３１は、チャンスアップ演出決定処理として、図１９－２２のステップＳ０２９ＳＧＳ２８９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１９－３１に示すチャンスアップ演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンが非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３４０）。当該可変表示の変動パターンが非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３４０；Ｙ）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチλの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３４１）。
【０７８５】
当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチλの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３４１；Ｙ）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチλの変動パターンではない場合（ステップ０２９ＳＧＳ３４１；Ｎ）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３４２）。
【０７８６】
当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３４２；Ｎ）は、更に当該可変表示の変動パターンが

スーパーリーチαまたはスーパーリーチηの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３４３）。当該可変表示変動パターンがスーパーリーチαまたはスーパーリーチηの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３４３；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果に応じてリーチ演出Ａ実行中におけるチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ０２９ＳＧＳ３４４）。

【０７８７】

ここで、本特徴部０２９ＳＧにおけるリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｉにおける演出内容について図１９－３２（Ａ）～図１９－３２（Ｅ）にもとづいて説明する。図１９－３２（Ａ）～図１９－３２（Ｉ）に示すように、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｉは、いずれも画像表示装置５において各リーチ演出のタイトルを表示するリーチタイトル表示期間と、その後の画像表示装置５において味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出を表示するバトル演出実行期間と、から構成されている。

【０７８８】

これら各リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｉのリーチタイトル表示期間においては、チャンスアップ演出の一部として、リーチタイトルを赤色表示可能となっている（図１９－３３（Ａ）参照）。

【０７８９】

また、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄのバトル演出実行期間については、該バトル演出実行期間の前半部分において可動体３２を動作可能な可動体動作可能期間と画像表示装置５においてカットイン画像を表示可能なカットイン画像表示可能期間とが設けられており、チャンスアップ演出の一部として可動体動作可能期間における可動体３２の動作とカットイン画像表示可能期間におけるカットイン画像の表示とを実行可能となっている（図１９－３３（Ａ）参照）。

【０７９０】

尚、リーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄのバトル演出実行期間については、これら可動体動作可能期間とカットイン画像表示可能期間との後に分岐先示唆演出実行可能期間が設けられている。

【０７９１】

また、リーチ演出Ｅとリーチ演出Ｆのバトル実行期間については、該バトル演出実行期間の前半部分には可動体動作可能期間が設けられており、該バトル演出実行期間の後半部分（バトル演出の終了タイミングの近傍）には、画像表示装置５においてプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作に応じて可変表示結果を報知するために遊技者に対してこれらプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を促す操作促進画像を表示する操作促進画像表示期間が設けられている。尚、操作促進画像表示期間は、通常はプッシュボタン３１Ｂの画像が表示される期間である。

【０７９２】

本特徴部０２９ＳＧでは、リーチ演出Ｅとリーチ演出Ｆのバトル実行期間においては、チャンスアップ演出の一部として可動体動作可能期間における可動体の動作と、操作促進画像表示期間におけるスティックコントローラ３１Ａの画像の表示とを実行可能となっている（図１９－３３（Ｂ）参照）。

【０７９３】

尚、リーチ演出Ｇ、リーチ演出Ｈ、リーチ演出Ｉについては、可動体動作可能期間、カットイン画像表示期間、操作促進画像表示期間が設けられていない。つまり、リーチ演出Ｇ、リーチ演出Ｈ、リーチ演出Ｉは、チャンスアップ演出が実行されることがないリーチ演出となっている。

【０７９４】

図１９－３１のステップ０２９ＳＧＳ３４４に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１９－３４（Ａ）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を６０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＰでの実行を３５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＱでの実行を５％の割合で決定し、チャン

スアップ演出のパターンＲでの実行を０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、チャンスアップ演出の非実行を５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＰでの実行を３５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＱでの実行を６０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＲでの実行を０％の割合で決定する。

【０７９５】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ演出Ａ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３４５）。リーチ演出Ａ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ０２９ＳＧＳ３４５；Ｎ）はステップ０２９ＳＧＳ３４７に進み、リーチ演出Ａ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合（ステップ０２９ＳＧＳ３４５；Ｙ）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出Ａ用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてステップ０２９ＳＧＳ３４７に進む（ステップ０２９ＳＧＳ３４６）。

【０７９６】

ステップ０２９ＳＧＳ３４７において演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチηの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３４７）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチαの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３４７；Ｎ）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチηの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３４７；Ｙ）は、可変表示結果に応じてリーチ演出Ｆ実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ０２９ＳＧＳ３４８）。

【０７９７】

具体的には、図１９－３４（Ｂ）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を４０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＳでの実行を３０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＴでの実行を２０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＵでの実行を１０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、チャンスアップ演出の非実行を１０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＳでの実行を２０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＴでの実行を３０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＵでの実行を４０％の割合で決定する。

【０７９８】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ演出Ｆ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３４９）。リーチ演出Ｆ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ０２９ＳＧＳ３４９；Ｎ）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出Ｆ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定している場合（ステップ０２９ＳＧＳ３４９；Ｙ）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出Ｆ用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する（ステップ０２９ＳＧＳ３５０）。

【０７９９】

また、ステップ０２９ＳＧＳ３４３において当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζのいずれかである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３４３；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果に応じてリーチ演出Ｂ実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ０２９ＳＧＳ３５１）。

【０８００】

具体的には、図１９－３４（Ｃ）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を４０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＰでの実行を３０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＱでの実行を２０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＲでの実行を１０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、チャンスアップ演出の非実行を１０％の割合で

決定し、チャンスアップ演出のパターンＰでの実行を２０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＱでの実行を３０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＲでの実行を４０％の割合で決定する。

【０８０１】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ演出Ｂ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３５２）。リーチ演出Ｂ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ０２９ＳＧＳ３５２；Ｎ）はステップ０２９ＳＧＳ３５４に進み、リーチ演出Ｂ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合（ステップ０２９ＳＧＳ３５２；Ｙ）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出Ｂ用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてステップ０２９ＳＧＳ３５４に進む（ステップ０２９ＳＧＳ３５３）。

【０８０２】

ステップ０２９ＳＧＳ３５４において演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチζの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３５４）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチβまたはスーパーリーチδの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３５４；Ｎ）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチζの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３５４；Ｙ）は、可変表示結果に応じてリーチ演出Ｅ実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ０２９ＳＧＳ３５５）。

【０８０３】

具体的には、図１９－３４（Ｄ）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を６０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＳでの実行を３５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＴでの実行を５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＵでの実行を０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、チャンスアップ演出の非実行を５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＳでの実行を３５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＴでの実行を６０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＵでの実行を０％の割合で決定する。

【０８０４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ演出Ｅ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３５６）。リーチ演出Ｅ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ０２９ＳＧＳ３５６；Ｎ）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出Ｅ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定している場合（ステップ０２９ＳＧＳ３５６；Ｙ）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出Ｅ用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する（ステップ０２９ＳＧＳ３５７）。

【０８０５】

また、ステップ０２９ＳＧＳ３４２の処理において当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンのいずれかである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３４２；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγとスーパーリーチεの変動パターンのいずれかであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３５８）。

【０８０６】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンのいずれかである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３５８；Ｎ）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγまたはスーパーリーチεの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３５８；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果に応じてリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄ実行中のチ

ャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ０２９ＳＧＳ３５９）。

【０８０７】

具体的には、図１９－３４（Ａ）に示すように、実行するリーチ演出がリーチ演出Ｃであるとき、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を６０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＰでの実行を３５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＱでの実行を５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＲでの実行を０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、チャンスアップ演出の非実行を５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＰでの実行を３５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＱでの実行を６０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＲでの実行を０％の割合で決定する。

【０８０８】

一方で、図１９－３４（Ｃ）に示すように、実行するリーチ演出がリーチ演出Ｄであるとき、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を４０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＰでの実行を３０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＱでの実行を２０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＲでの実行を１０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、チャンスアップ演出の非実行を１０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＰでの実行を２０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＱでの実行を３０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＲでの実行を４０％の割合で決定する。

【０８０９】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３６０）。リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ０２９ＳＧＳ３６０；Ｎ）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合（ステップ０２９ＳＧＳ３６０；Ｙ）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄ用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する（ステップ０２９ＳＧＳ３６１）。

【０８１０】

尚、チャンスアップ演出の実行が決定している場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理を実行する毎にチャンスアップ演出開始待ちタイマの値を－１し、チャンスアップ演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、チャンスアップ演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、チャンスアップ演出用のプロセステーブルを選択するとともに、チャンスアップ演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にチャンスアップ演出用プロセスタイマの値を－１していき、チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該チャンスアップ演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてチャンスアップ演出を実行することができる。

【０８１１】

特に本特徴部０２９ＳＧでは、チャンスアップ演出が実行されるか否かや、リーチ演出の実行期間中におけるチャンスアップ演出の実行回数に応じて大当り期待度が異なるので、チャンスアップ演出が実行されるか否かにチャンスアップ演出の実行回数に対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【０８１２】

更に、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄ等の比較的大当り期待度の低いリーチ演出においては最大で３回のチャンスアップ演出が実行されるので、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの実

行中においてチャンスアップ演出の実行回数に応じて効果的に可変表示結果が大当りとなることを遊技者に対して示唆することができる。

【０８１３】

一方で、リーチ演出Ｇ～リーチ演出Ｉ等の大当り期待度の高いリーチ演出においては、リーチ演出中に実行可能なチャンスアップ演出が１回のみとなっているので、徒にチャンスアップ演出が複数回実行されることによって大当り期待度の高いリーチ演出の演出興趣が低下してしまうことが防止されている。

【０８１４】

尚、図１９－３４（Ｅ）に示すように、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄにおけるチャンスアップ演出の演出パターンのうち、パターンＰは、リーチタイトルの赤色表示を実行するが可動体３２の動作とカットイン画像の表示は実行しない演出パターンであり、パターンＱは、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作を実行するがカットイン画像を表示しない演出パターンであり、パターンＲは、リーチタイトルの赤色表示、可動体３２の動作、カットイン画像の表示の全てを実行する演出パターンである。

【０８１５】

更に、図１９－３４（Ｆ）に示すように、リーチ演出Ｅ及びリーチ演出Ｆにおけるチャンスアップ演出の演出パターンのうち、パターンＳは、リーチタイトルの赤色表示を実行するが可動体３２の動作とスティックコントローラ３１Ａの画像の表示は実行しない演出パターンであり、パターンＱは、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作を実行するがスティックコントローラ３１Ａの画像を表示しない演出パターンであり、パターンＲは、リーチタイトルの赤色表示、可動体３２の動作、スティックコントローラ３１Ａの画像の表示の全てを実行する演出パターンである。

【０８１６】

以上、本特徴部０２９ＳＧのチャンスアップ演出としては、図１９－３４（Ａ）～図１９－３４（Ｄ）に示すように、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄにおけるチャンスアップ演出全体としては、チャンスアップ演出が非実行である場合が最も大当り期待度が低く設定されており、チャンスアップ演出がパターンＰで実行される場合はチャンスアップ演出が非実行である場合よりも大当り期待度が高く設定されている。チャンスアップ演出がパターンＱで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンＰで実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されている。そして、チャンスアップ演出がパターンＲで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンＱで実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されている（リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄにおけるチャンスアップ演出の大当り期待度：パターンＲ＞パターンＱ＞パターンＰ＞非実行）。

【０８１７】

また、リーチ演出Ｅ及びリーチ演出Ｆにおけるチャンスアップ演出全体としては、チャンスアップ演出が非実行である場合が最も大当り期待度が低く設定されており、チャンスアップ演出がパターンＳで実行される場合はチャンスアップ演出が非実行である場合よりも大当り期待度が高く設定されている。チャンスアップ演出がパターンＴで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンＳで実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されている。そして、チャンスアップ演出がパターンＲＵで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンＴで実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されている（リーチ演出Ｅ及びリーチ演出Ｆにおけるチャンスアップ演出の大当り期待度：パターンＵ＞パターンＴ＞パターンＳ＞非実行）。

【０８１８】

ここで、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行される場合とリーチ演出Ｅまたはリーチ演出Ｆが実行される場合とで比較すると、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄでは、パターンＰとパターンＱとが共通で実行可能な演出パターンとして設定されている一方で、パターンＲは、リーチ演出Ｂまたはリーチ演出Ｄが実行される場合でのみ実行可能となっている。つまり、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作は、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄのいずれでも実行され得る演出である一方で、カットイン画像０２９ＳＧ２００の表示はリ

ーチ演出Ｂとリーチ演出Ｄでのみ実行され得る演出である。
【０８１９】
　また、リーチ演出Ｅが実行される場合とリーチ演出Ｆが実行される場合とで比較すると、リーチ演出Ｅとリーチ演出Ｆでは、パターンＳとパターンＴとが共通で実行可能な演出パターンとして設定されている一方で、パターンＵは、リーチ演出Ｆが実行される場合でのみ実行可能となっている。つまり、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作は、リーチ演出Ｅとリーチ演出Ｆのいずれでも実行され得る演出である一方で、操作促進画像としてのスティックコントローラ３１Ａの画像の表示はリーチ演出Ｆでのみ実行され得る演出である。
【０８２０】
　次に、本特徴部０２９ＳＧにおけるスーパーリーチの可変表示の演出態様について、図１９－３５～図１９－５６に基づいて説明する。先ず、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ａが実行される場合について説明する。尚、可変表示の開始タイミングにおけるメータ０２９ＳＧ００５Ｍは、１段階も増加していない状態として表示されている。図１９－３５（Ａ）～図１９－３５（Ｄ）に示すように、可変表示の開始時にメータ演出の実行が決定（本特徴部０２９ＳＧではパターンＤまたはパターンＥでの実行が決定された場合を開示）されると、リーチ前のタイミングである第１タイミング、第２タイミングとリーチ後の第３タイミングにてメータ０２９ＳＧ００５Ｍがそれぞれ１段階ずつ増加する。
【０８２１】
　図１９－３５（Ｅ）及び図１９－３５（Ｆ）に示すように、リーチ演出Ａが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ａのタイトル画像と該リーチ演出Ａの大当り期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５１が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Ａのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像０２９ＳＧ１６１Ａが表示される一方で、パターンＰ、パターンＱ、パターンＲのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Ａのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像０２９ＳＧ１６１Ｂが表示される。
【０８２２】
　そして、リーチ演出Ａのタイトル画像の表示が終了すると、図１９－３５（Ｇ）に示すように、味方キャラクタＡと敵キャラクタＡとによるバトル演出が開始される。尚、図１９－３６（Ｈ）に示すように、バトル演出中においても、第４タイミングにおいてメータ０２９ＳＧ００５Ｍが更に一段階増加する。
【０８２３】
　また、該バトル演出中は、パターンＱまたはパターンＲの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図１９－３６（Ｉ）に示すように、可動体３２の原点位置から演出位置に向けての動作が実行される。尚、チャンスアップ演出としての可動体３２の動作は、原点位置から演出位置に向けての移動であるが、該可動体３２の移動は、原点位置と演出位置との中間位置で終了する。その後、可動体３２は、中間位置から原点位置に戻る。
【０８２４】
　更にパターンＲの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図１９－３６（Ｊ）及び図１９－３６（Ｋ）に示すように、画像表示装置５においてカットイン画像０２９ＳＧ２００の表示が実行される。
【０８２５】
　そして、当該可変表示がスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）の可変表示である場合は、図１９－３６（Ｌ）及び図１９－３６（Ｍ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＡが敵キャラクタＡに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ａ）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【０８２６】
一方で、当該可変表示がスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）の可変表示である場合は、図１９－３６（Ｎ）及び図１９－３６（Ｏ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＡが敵キャラクタＡに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ａ）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。
【０８２７】
また、当該可変表示がスーパーリーチηの可変表示である場合は、図１９－３７（Ｐ）及び図１９－３７（Ｑ）に示すように、カットイン画像表示可能期間終了後の第５タイミングにおいてメータ０２９ＳＧ００５Ｍが更に１段階増加（５段階まで増加）して満タンになる。そして、画像表示装置５の表示領域の下部においてメータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階まで増加した（満タンになった）旨と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを報知するテロップ画像０２９ＳＧ００５Ｔが表示される。
【０８２８】
次いで、図１９－３７（Ｒ）に示すように、バトル演出が途中で中断され、該バトル演出に替えて高期待度リーチ演出発展報知演出として画像表示装置５において高期待度リーチ演出発展報知画像０２９ＳＧ１８０の表示が実行される。そして、リーチ演出Ｆが開始される。尚、高期待度リーチ演出発展報知演出の詳細については、図１９－５５にて後述する。
【０８２９】
図１９－３７（Ｓ）及び図１９－３７（Ｔ）に示すように、リーチ演出Ｆが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ｆのタイトル画像と該リーチ演出Ａの大当り期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５６が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Ｆのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像０２９ＳＧ１６６Ａが表示される一方で、パターンＳ、パターンＴ、パターンＵのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Ｆのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像０２９ＳＧ１６６Ｂが表示される。
【０８３０】
そして、リーチ演出Ｆのタイトル画像の表示が終了すると、図１９－３７（Ｕ）に示すように、味方キャラクタＢと敵キャラクタＢとによるバトル演出が開始される。該バトル演出中は、パターンＴまたはパターンＵの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図１９－３６（Ｖ）及び図１９－３６（Ｗ）に示すように、可動体３２の原点位置から中間位置に向けての動作（移動）が実行される。その後、可動体３２は、中間位置から原点位置に戻る。
【０８３１】
バトル演出が進行すると、図１９－３８（Ｘ）、図１９－３８（Ｙ）、図１９－３８（Ｚ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を促す操作促進画像が表示される。尚、このとき、パターンＵの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、操作促進画像としてプッシュボタン３１Ｂの画像が表示される一方で、パターンＵの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、操作促進画像としてスティックコントローラ３１Ａの画像が表示される。
【０８３２】
画像表示装置５にて操作促進画像が表示された後は、遊技者がプッシュボタン３１Ｂまたはスティックコントローラ３１Ａ等の操作手段を操作する、または、これら操作手段の操作受付期間が終了すると、バトル演出の演出結果として可変表示結果が報知される。
【０８３３】
具体的には、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチηはずれの変動パターン（ＰＡ２－８）である場合は、図１９－３９（ａ）及び図１９－３９（ｂ）に示すように、

バトル演出の演出結果として味方キャラクタＢが敵キャラクタＢに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｆ）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【０８３４】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチη大当りの変動パターン（ＰＢ１－６）の可変表示である場合は、図１９－３９（ｃ）及び図１９－３９（ｄ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＢが敵キャラクタＢに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｆ）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【０８３５】

次に、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ｂが実行される場合について説明する。尚、可変表示の開始タイミングにおけるメータ０２９ＳＧ００５Ｍは、１段階も増加していない状態として表示されている。図１９－４０（Ａ）～図１９－４０（Ｄ）に示すように、可変表示の開始時にメータ演出の実行が決定（本特徴部０２９ＳＧではパターンＤまたはパターンＥでの実行が決定された場合を開示）されると、リーチ前のタイミングである第１タイミング、第２タイミングとリーチ後の第３タイミングにてメータ０２９ＳＧ００５Ｍがそれぞれ１段階ずつ増加する。

【０８３６】

図１９－４０（Ｅ）及び図１９－４０（Ｆ）に示すように、リーチ演出Ｂが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ｂのタイトル画像と該リーチ演出Ｂの大当り期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５２が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Ｂのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像０２９ＳＧ１６２Ａが表示される一方で、パターンＰ、パターンＱ、パターンＲのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Ｂのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像０２９ＳＧ１６２Ｂが表示される。

【０８３７】

そして、リーチ演出Ｂのタイトル画像の表示が終了すると、図１９－４０（Ｇ）に示すように、味方キャラクタＢと敵キャラクタＡとによるバトル演出が開始される。尚、図１９－４１（Ｈ）に示すように、バトル演出中においても、第４タイミングにおいてメータ０２９ＳＧ００５Ｍが更に一段階増加する。

【０８３８】

また、該バトル演出中は、パターンＱまたはパターンＲの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図１９－４１（Ｉ）に示すように、可動体３２の原点位置から中間位置への動作（移動）が実行される。その後、可動体３２は、中間位置から原点位置に戻る。

【０８３９】

更にパターンＲの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図１９－４１（Ｊ）及び図１９－４１（Ｋ）に示すように、画像表示装置５においてカットイン画像０２９ＳＧ２００の表示が実行される。

【０８４０】

そして、当該可変表示がスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）の可変表示である場合は、図１９－４１（Ｌ）及び図１９－４１（Ｍ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＢが敵キャラクタＡに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｂ）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【０８４１】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）の可変表示である場合は、図１９－４１（Ｎ）及び図１９－４１（Ｏ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＢが敵キャラクタＡに勝利することにより可変表示結

果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｂ）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【０８４２】

また、当該可変表示がスーパーリーチδまたはスーパーリーチζの可変表示である場合は、図１９－４２（Ｐ）及び図１９－４２（Ｑ）に示すように、カットイン画像表示可能期間の終了後において味方キャラクタＢが敵キャラクタＡに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが一旦報知される。

【０８４３】

そして、バトル演出（リーチ演出Ｂ）の終了後は、飾り図柄のはずれを示す組み合わせでの揺動表示が行われる。このとき、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行が決定されている場合は、図１９－４２（Ｒ）に示すように、リーチ演出Ｅ発展示唆演出として、画像表示装置５の表示領域において飾り図柄と表示位置が重複するようにリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示が行われる。

【０８４４】

尚、当該可変表示がスーパーリーチδの変動パターンの可変表示である場合は、図１９－４２（Ｓ）に示すように、リーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の後に、飾り図柄の揺動が停止して改めて可変表示がはずれであることが報知される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチζの変動パターンの可変表示である場合は、図１９－４２（Ｔ）に示すように、リーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の後に、リーチ演出Ｅ発展報知演出としてリーチ演出Ｅ発展報知画像０２９ＳＧ１８１の表示が行われる。そして、リーチ演出Ｅが開始される。

【０８４５】

図１９－４２（Ｕ）及び図１９－４２（Ｖ）に示すように、リーチ演出Ｅが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ｅのタイトル画像と該リーチ演出Ｅの大当り期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５５が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Ｅのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像０２９ＳＧ１６５Ａが表示される一方で、パターンＳ、パターンＴ、パターンＵのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Ｅのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像０２９ＳＧ１６５Ｂが表示される。

【０８４６】

そして、リーチ演出Ｅのタイトル画像の表示が終了すると、図１９－４２（Ｗ）に示すように、味方キャラクタＡと敵キャラクタＢとによるバトル演出が開始される。該バトル演出中は、パターンＴまたはパターンＵの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図１９－４３（Ｘ）及び図１９－４３（Ｙ）に示すように、可動体３２の原点位置から中間位置に向けての動作（移動）が実行される。その後、可動体３２は、中間位置から原点位置に戻る。

【０８４７】

バトル演出が進行すると、図１９－４３（Ｚ）、図１９－４３（ａ）、図１９－４３（ｂ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を促す操作促進画像が表示される。尚、このとき、パターンＵの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、操作促進画像としてプッシュボタン３１Ｂの画像が表示される一方で、パターンＵの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、操作促進画像としてスティックコントローラ３１Ａの画像が表示される。

【０８４８】

画像表示装置５にて操作促進画像が表示された後は、遊技者がプッシュボタン３１Ｂまたはスティックコントローラ３１Ａ等の操作手段を操作する、または、これら操作手段の操作受付期間が終了すると、バトル演出の演出結果として可変表示結果が報知される。

【０８４９】

具体的には、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチζはずれの変動パターン（ＰＡ２－７）である場合は、図１９－４４（ｃ）及び図１９－４４（ｄ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＡが敵キャラクタＢに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｅ）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【０８５０】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチζ大当りの変動パターン（ＰＢ１－５）の可変表示である場合は、図１９－４４（ｅ）及び図１９－４４（ｆ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＡが敵キャラクタＢに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｅ）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【０８５１】

ここで、図１９－４２（Ｑ）～図１９－４２（Ｔ）にかけてのリーチ演出Ｅ発展示唆演出の演出態様についてより詳細に説明する。

【０８５２】

先ず、図１９－４５（Ａ）～図１９－４５（Ｂ）に示すように、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行が決定されている場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで揺動表示されている状態において、リーチ演出Ｅ発展示唆演出として、画像表示装置５の表示領域にて飾り図柄と重複するようにリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の１段階目の表示が行われる。尚、該１段階目のリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０は、飾り図柄等の表示領域に表示されている他の画像よりも明度が低い、表示色が少ない等の遊技者からの視認性が低い画像であればよい。

【０８５３】

そして、リーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の１段階目の表示期間が終了した後は、図１９－４５（Ｃ）～図１９－４５（Ｄ）に示すように、一旦リーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示を終了した後、飾り図柄と重複するように再度リーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の２段階目の表示が行われる。尚、該２段階目のリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０は、１段階目のリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０よりも明度が高い、表示色が多い等の１段階目のリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０よりも遊技者からの視認性が高い画像であればよい。

【０８５４】

そして、当該可変表示がスーパーリーチδの変動パターンによる可変表示である場合は、図１９－４５（Ｅ）に示すように、リーチ演出Ｅ発展報知演出として画像表示装置５におけるリーチ演出Ｅ発展報知画像０２９ＳＧ１８１の表示が実行されることなく、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチζの変動パターンによる可変表示である場合は、図１９－４５（Ｆ）に示すように、リーチ演出Ｅ発展報知演出として画像表示装置５においてリーチ演出Ｅ発展報知画像０２９ＳＧ１８１が表示されてリーチ演出Ｅが実行される。

【０８５５】

次に、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄが実行される場合について説明する。尚、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄが実行される場合は、メータ演出が実行されることが無いので、可変表示開始からリーチまでの期間の説明は省略する。

【０８５６】

リーチ演出Ｃが実行される場合については、図１９－４６（Ａ）～図１９－４６（Ｃ）に示すように、リーチ演出Ｃが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ｃのタイトル画像と該リーチ演出Ｃの大当り期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５３が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Ｃのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像０２９ＳＧ１６３Ａが表示される一方で、パターンＰ、パターンＱ、パターンＲのいずれかの演出パターンにてチ

ャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Ｃのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像０２９ＳＧ１６３Ｂが表示される。

【０８５７】

そして、リーチ演出Ｃのタイトル画像の表示が終了すると、図１９－４６（Ｃ）に示すように、味方キャラクタＣと敵キャラクタＡとによるバトル演出が開始される。

【０８５８】

一方で、リーチ演出Ｄが実行される場合については、図１９－４６（Ｄ）～図１９－４６（Ｆ）に示すように、リーチ演出Ｄが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ｄのタイトル画像と該リーチ演出Ｄの大当り期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５４が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Ｄのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像０２９ＳＧ１６４Ａが表示される一方で、パターンＰ、パターンＱ、パターンＲのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Ｄのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像０２９ＳＧ１６４Ｂが表示される。

【０８５９】

そして、リーチ演出Ｄのタイトル画像の表示が終了すると、図１９－４６（Ｆ）に示すように、味方キャラクタＤと敵キャラクタＡとによるバトル演出が開始される。

【０８６０】

また、これらリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄのバトル演出中は、パターンＱまたはパターンＲの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図１９－４７（Ｇ）及び図１９－４７（Ｈ）に示すように、可動体３２の原点位置から中間位置への動作（移動）が実行される。その後、可動体３２は、中間位置から原点位置に戻る。

【０８６１】

更にパターンＲの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図１９－４７（Ｉ）及び図１９－４７（Ｊ）に示すように、画像表示装置５においてカットイン画像０２９ＳＧ２００の表示が実行される。

【０８６２】

また、図１９－４７（Ｋ）～図１９－４７－（Ｍ）に示すように、分岐先示唆演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄのバトル演出中のカットイン画像表示可能期間の後に、分岐先示唆演出として画像表示装置５にリーチ演出Ｈ発展報知演出（リーチ演出Ｈ）が実行されることと高期待度リーチ演出発展報知演出（リーチ演出Ｉ）が実行されることの両方を示唆する分岐先示唆画像Ｘ（分岐先示唆画像０２９ＳＧ００５Ｘ）、リーチ演出Ｈ発展報知演出（リーチ演出Ｈ）が実行されることを示唆する分岐先示唆画像Ｙ（分岐先示唆画像０２９ＳＧ００５Ｙ）、高期待度リーチ演出発展報知演出（リーチ演出Ｉ）が実行されることを示唆する分岐先示唆画像Ｚ（分岐先示唆画像０２９ＳＧ００５Ｚ）のいずれかが表示される。

【０８６３】

分岐先示唆演出実行可能期間の後は、当該可変表示がスーパーリーチγはずれの変動パターン（ＰＡ２－４）での可変表示である場合は、図１９－４８（Ｎ）～図１９－４８（Ｐ）に示すように、リーチ演出Ｃの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクタＣが敵キャラクタＡに敗北することにより可変表示がはずれであることが報知され、リーチ演出Ｄの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクタＤが敵キャラクタＡに敗北することにより可変表示がはずれであることが報知される。そして、バトル演出（リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄ）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【０８６４】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチγ大当りの変動パターン（ＰＢ１－４）での可変表示である場合は、図１９－４８（Ｑ）～図１９－４８（Ｓ）に示すように、リーチ演出Ｃの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクタＣが敵キャラクタＡに勝利することにより可変表示が大当りであることが報知され、リーチ演出Ｄの実行時であ

ればバトル演出の演出結果として味方キャラクタＤが敵キャラクタＡに勝利することにより可変表示が大当りであることが報知される。そして、バトル演出（リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄ）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【０８６５】

また、当該可変表示がスーパーリーチεまたはスーパーリーチθの可変表示である場合は、図１９－４９（Ｔ）～図１９－４９（Ｖ）に示すように、分岐先示唆演出実行可能期間の終了後において味方キャラクタＣまたは味方キャラクタＤが敵キャラクタＡに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが一旦報知される。

【０８６６】

そして、バトル演出（リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄ）の終了後は、飾り図柄のはずれを示す組み合わせでの揺動表示が行われる。このとき、リーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行が決定されている場合は、図１９－４９（Ｗ）に示すように、リーチ演出Ｇ発展示唆演出として、画像表示装置５の表示領域において飾り図柄と表示位置が重複するようにリーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１の表示が行われる。

【０８６７】

尚、当該可変表示がスーパーリーチεの変動パターンの可変表示である場合は、図１９－４９（Ｘ）に示すように、リーチ演出Ｇ発展示唆演出実行可能期間の後に、飾り図柄の揺動が停止して改めて可変表示がはずれであることが報知される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチθの変動パターンの可変表示である場合は、図１９－４９（Ｙ）に示すように、リーチ演出Ｇ発展示唆演出実行可能期間の後に、リーチ演出Ｇ発展報知演出としてリーチ演出Ｇ発展報知画像０２９ＳＧ１８２の表示が行われる。そして、リーチ演出Ｇが開始される。

【０８６８】

図１９－５０（Ｚ）に示すように、リーチ演出Ｇが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ｇのタイトル画像０２９ＳＧ１６７と該リーチ演出Ｇの大当り期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５７が表示される。

【０８６９】

そして、リーチ演出Ｇのタイトル画像０２９ＳＧ１６７の表示が終了すると、図１９－５０（ａ）及び図１９－５０（ｂ）に示すように、味方キャラクタＣと敵キャラクタＢとによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチθはずれの変動パターン（ＰＡ２－９）である場合は、図１９－５０（ｃ）及び図１９－５０（ｄ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＣが敵キャラクタＢに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｇ）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【０８７０】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチθ大当りの変動パターン（ＰＢ１－７）の可変表示である場合は、図１９－５０（ｅ）及び図１９－５０（ｆ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＣが敵キャラクタＢに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｇ）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【０８７１】

ここで、図１９－４９（Ｖ）～図１９－４９（Ｙ）にかけてのリーチ演出Ｇ発展示唆演出の演出態様についてより詳細に説明する。

【０８７２】

先ず、図１９－５４（Ａ）～図１９－５４（Ｂ）に示すように、リーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行が決定されている場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで揺動表示されている状態において、リーチ演出Ｇ発展示唆演出として、画像表示装置５の表示領域にて飾り図柄と重複するようにリーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１の１段階目の表示が行われる。尚、該１段階目のリーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１は、飾り図柄等の表示領域に表示されている他の画像よりも明度が低い、表示色が少ない等の遊技者か

らの視認性が低い画像であればよい。

【０８７３】

そして、リーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１の１段階目の表示期間が終了した後は、図１９－５４（Ｃ）～図１９－５４（Ｄ）に示すように、一旦リーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１の表示を終了した後、飾り図柄と重複するように再度リーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１の２段階目の表示が行われる。尚、該２段階目のリーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１は、１段階目のリーチ演Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１よりも明度が高い、表示色が多い等の１段階目のリーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１よりも遊技者からの視認性が高い画像であればよい。

【０８７４】

そして、当該可変表示がスーパーリーチεの変動パターンによる可変表示である場合は、図１９－４５（Ｅ）に示すように、リーチ演出Ｇ発展報知演出として画像表示装置５におけるリーチ演出Ｇ発展報知画像０２９ＳＧ１８２の表示が実行されることなく、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチθの変動パターンによる可変表示である場合は、図１９－５４（Ｆ）に示すように、リーチ演出Ｇ発展報知演出として画像表示装置５においてリーチ演出Ｇ発展報知画像０２９ＳＧ１８２が表示されてリーチ演出Ｇが実行される。

【０８７５】

また、当該可変表示がスーパーリーチιの変動パターンまたはスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示である場合は、図１９－５１（ｇ）～図１９－５１（ｈ）に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行中における分岐先示唆演出実行可能期間後において、事前演出として画像表示装置５の表示領域にてシャッタ画像０２９ＳＧ００６が表示され（表示領域の左右から該表示領域の中央部に向けてシャッタ画像０２９ＳＧ００６の移動表示が行われて）、画像表示装置５に表示されていた演出画像が該シャッタ画像０２９ＳＧ００６によって一時的に視認不能な状態となる。

【０８７６】

そして、所定期間が経過したことにもとづいて事前演出の実行期間が終了すると、前兆演出としてシャッタ画像０２９ＳＧ００６が画像表示装置５の表示領域の中央部から左右側方に向けて退避していくとともに、該シャッタ画像０２９ＳＧ００６の退避に応じて画像表示装置５の表示領域にてキャラクタＣの画像の遊技者から視認可能となる。

【０８７７】

そして、当該可変表示がスーパーリーチιの変動パターンでの可変表示である場合は、図１９－５１（ｉ）に示すように、リーチ演出Ｈ発展報知演出として画像表示装置５においてリーチ演出Ｈ発展報知画像０２９ＳＧ１８３が表示された後にリーチ演出Ｈが実行される。また、当該可変表示がスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示である場合は、図１９－５１（ｊ）に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出として画像表示装置５において高期待度リーチ演出発展報知画像０２９ＳＧ１８０が表示された後リーチ演出Ｉが実行される。尚、高期待度リーチ演出発展報知演出の詳細については、図１９－５５にて後述する。

【０８７８】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチιの変動パターンでの可変表示である場合は、図１９－５２（ｋ）に示すように、リーチ演出Ｈが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ｈのタイトル画像０２９ＳＧ１６８と該リーチ演出Ｈの大当り期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５８が表示される。

【０８７９】

そして、リーチ演出Ｈのタイトル画像０２９ＳＧ１６８の表示が終了すると、図１９－５２（ｌ）及び図１９－５２（ｍ）に示すように、味方キャラクタＤと敵キャラクタＣとによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチιはずれの変動パターン（ＰＡ２－１０）である場合は、図１９－５２（ｎ）及び図１９－５２（ｏ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＤが敵キャラクタＣ

に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｈ）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【０８８０】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチι大当りの変動パターン（ＰＢ１－８）の可変表示である場合は、図１９－５２（ｐ）及び図１９－５２（ｑ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＤが敵キャラクタＣに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｈ）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【０８８１】

また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示である場合は、図１９－５３（ｒ）～図１９－５３（ｓ）に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出御にリーチ演出Ｉが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ｉのタイトル画像０２９ＳＧ１６９と該リーチ演出Ｉの大当り期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５９が表示される。このとき、画像表示装置５には、リーチ演出Ｉのタイトル画像０２９ＳＧ１６９と期待度画像０２９ＳＧ２５９の後方においてキャラクタＡ～キャラクタＣの画像が共に表示されることによって、当該リーチ演出Ｉが他のスーパーリーチのリーチ演出よりも大当り期待度が高いことによる特別感を演出する。

【０８８２】

そして、リーチ演出Ｉのタイトル画像０２９ＳＧ１６９の表示が終了すると、図１９－５３（ｔ）及び図１９－５３（ｕ）に示すように、味方キャラクタＡ～味方キャラクタＤと敵キャラクタＣとによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチκはずれの変動パターン（ＰＡ２－１１）である場合は、図１９－５３（ｖ）及び図１９－５３（ｗ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＡ～味方キャラクタＤが敵キャラクタＣに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｈ）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【０８８３】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチκ大当りの変動パターン（ＰＢ１－９）の可変表示である場合は、図１９－５３（ｘ）及び図１９－５３（ｙ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＡ～味方キャラクタＤが敵キャラクタＣに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｈ）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【０８８４】

ここで、図１９－３７（Ｒ）～図１９－３７（Ｔ）、図１９－５３（ｒ）～図１９－５３（ｓ）にかけての高期待度リーチ演出発展報知演出についてより詳細に説明する。

【０８８５】

先ず、図１９－５５（Ａ）～図１９－５５（Ｂ）に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されると、画像表示装置５の表示領域においてリーチ演出Ｆまたはリーチ演出Ｉが実行されることを報知する高期待度リーチ演出発展報知画像０２９ＳＧ１８０が表示される。更に、高期待度リーチ演出発展報知画像０２９ＳＧ１８０が表示された後は、画像表示装置５の表示領域を暗転させることで該画像表示装置５に表示されている演出画像を視認困難とするブラックアウト演出が実行される。

【０８８６】

尚、ブラックアウト演出においては、画像表示装置５に暗転した画像が表示されることによって他の演出画像（飾り図柄の可変表示画像やキャラクタの画像等）の視認を困難とし、且つ、表示画面自体の輝度を低下させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた演出音の音量が高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前よりも低下する。更に、遊技領域、可動体３２、ガラス扉枠や遊技機用枠３に設けられている各種発光手段（例えば、ＬＥＤなど）の演出光の光量を、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前よりも低下させることで、他の演出画像（飾り図柄の可変表示画像やキャラクタの画像等）の視認

をより一層困難とする。

【０８８７】

そして、ブラックアウト演出の実行後は、図１９－５５（Ｃ）に示すように、前段演出として、キャラクタＣの画像が表示される。前段演出では更に、該キャラクタＣが喋るセリフ内容が、文字画像０２９ＳＧ００７として画像表示装置５の表示領域に表示されるとともに、該セリフがスピーカ８Ｌ，８Ｒから音声情報として出力される。

【０８８８】

図１９－５５（Ｄ）及び図１９－５５（Ｅ）に示すように、前段演出の終了後は切替演出が実行され、該切替演出の終了後に後段演出が実行される。切替演出としては、前段演出において表示されたキャラクタＣの画像とは異なる画像が表示される。尚、本特徴部０２９ＳＧでは、切替演出として表示される画像を１つのみと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、切替演出として複数の画像のいずれかを表示可能としてもよい。尚、このように切替演出として複数の画像のいずれかを表示可能とする場合は、いずれの画像が表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。

【０８８９】

後段演出では、前述したようにキャラクタの喋るセリフが文字画像０２９ＳＧ００８として画像表示装置５の表示領域に表示されるとともに、該セリフがスピーカ８Ｌ，８Ｒから音声情報として出力される。このとき表示される文字画像０２９ＳＧ００８は、前段演出時に表示された文字画像０２９ＳＧ００７よりも文字数が少ない一方で、一文字あたりの大きさは文字画像０２９ＳＧ００７よりも大きく且つ明度の高い（図１９－１０参照）。

【０８９０】

図１９－５５（Ｆ）に示すように、後段演出の終了後は、可動体演出が実行される。該可動体演出としては、可動体３２が画像表示装置５の上方位置である原点位置から画像表示装置５の表示領域の前面側略中央位置に重複する演出位置まで落下する。尚、演出位置まで落下した可動体３２は、図示しない駆動モータの駆動等により原点位置まで移動する。

【０８９１】

そして可動体演出が終了した後は、図１９－５５（Ｇ）に示すように、各変動パターンに応じたリーチ演出（該可変表示がスーパーリーチηの変動パターンでの可変表示であればリーチ演出Ｆ、該可変表示がスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示であればリーチ演出Ｉ）が実行される。

【０８９２】

次に、スーパーリーチλの変動パターンでの可変表示について説明する。図１９－５６（Ａ）～図１９－５６（Ｄ）に示すように、該スーパーリーチλの変動パターンでの可変表示では、先ず、可変表示が開始されると、リーチ前の第２タイミングにおいてメータ０２９ＳＧ００５Ｍが一気に５段階目まで増加して満タンになる。次に、画像表示装置５の表示領域の下部においてメータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階まで増加した（満タンになった）旨と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを報知するテロップ画像０２９ＳＧ００５Ｔが表示される。

【０８９３】

そして、リーチとなったりリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄのいずれかが実行されることなく高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される。尚、該高期待度リーチ演出発展報知演出の演出態様は、図１９－５５にて前述した演出態様と同一である。高期待度リーチ演出発展報知演出の実行後は、図１９－５３に示すように、リーチ演出Ｉが実行されて最終的に可変表示結果がはずれまたは大当りであることが報知される。

【０８９４】

以上、本特徴部０２９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１においては、図１９－８及び図１９－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さＬ７は、リーチ演出Ｅ発展報知演出の実行期間の長さＬ６ｂよりも長く設定されているとともに、リーチ演出Ｅ発展報知演出が開始されてからリーチ演出Ｅが実行されて該リーチ演出Ｅの演出結

果として可変表示結果が大当りであると報知されるまでの期間の長さＬ１１は、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Ｆが実行されて該リーチ演出Ｆの演出結果として可変表示結果が大当りと報知されるまでの期間の長さＬ１２と、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Ｉが実行されて該リーチ演出Ｉの演出結果として可変表示結果が大当りと報知されるまでの期間の長さＬ１３と、よりも短く設定されているので、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行後においてリーチ演出Ｅが実行される場合については、可変表示結果が大当りとなることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができる。また、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行後においてリーチ演出Ｉが実行される場合については、可変表示結果が大当りであると報知されるまでに好適に遊技者を該リーチ演出Ｉに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０８９５】

また、図１９－７に示すように、リーチ演出Ｂの実行期間の長さＬ２は、ｒ－値演出Ａの実行期間の長さＬ１よりも長く設定されているので、リーチ演出Ａよりも長期間に亘ってリーチ演出Ｂに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。また、リーチ演出Ｂは、図１９－７～図１９－９に示すように、リーチ演出Ａとは異なり演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前から発展報知演出が実行されることがないので、リーチ演出Ｅ発展報知演出が実行されない場合であっても該リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果が大当りであることが報知されるか否かに対して遊技者を確実に注目させることが可能となっている。

【０８９６】

また、図１９－７～図１９－９に示すように、リーチ演出Ａやリーチ演出Ｂの実行中は、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出としてメータ演出が実行される場合があるので、該メータ演出の実行によって高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることに対する遊技者の期待感を喚起することができる。

【０８９７】

また、本特徴部０２９ＳＧでは、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出としてメータ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該メータ演出に替えて、或いは加えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音の出力態様、遊技効果ランプ９の発光態様等によって高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆してもよい。

【０８９８】

また、本特徴部０２９ＳＧでは、リーチ演出Ａやリーチ演出Ｂを実行する場合のみメータ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄを実行する場合においてもメータ演出を実行可能としてもよい。特にリーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの途中から事前演出と前兆演出が実行された後に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Ｉとが実行されるスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示においては、事前演出や前兆演出を契機としてメータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階目まで増加する（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を報知する表示態様に変化する）場合を設けてもよい。このようにすることで、スーパーリーチιの変動パターンの可変表示とスーパーリーチκの変動パターンの可変表示とで、事前演出や前兆演出の実行中にメータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階目まで増加するか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０８９９】

また、図１９－９及び図１９－２５に示すように、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示では、リーチ演出Ａの実行を経由せずに第２タイミングで一気にメータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階目まで増加して高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるので、リーチ演出Ａが実行されない場合であっても高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Ｉが実行されることに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０９００】
尚、本特徴部０２９ＳＧでは、図１９－７～図１９－９に示すように、リーチ演出Ｂが実行される場合は、高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Ｉが実行されることがない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ｂの実行後に高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Ｉが実行される場合を設けてもよい。このようにすることで、リーチ演出Ｂが実行される場合においても高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Ｉが実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０９０１】
また、本特徴部０２９ＳＧでは、メータ演出としてメータ０２９ＳＧ００５Ｍが第１タイミング～第５タイミングで１段階ずつ増加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メータ０２９ＳＧ００５Ｍが、いずれかのタイミングで２段階以上増加する場合を設けてもよい。更に、このように第１タイミング～第５タイミングのいずれかで２段階以上メータ０２９ＳＧ００５Ｍが増加するタイミングを設けるときは、リーチ演出Ａやリーチ演出Ｂが開始されるよりも前のタイミングでメータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階目まで増加した場合とリーチ演出Ａやリーチ演出Ｂが開始された後のタイミングでメータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階目まで増加した場合とで、リーチ演出Ｉに発展する割合が異なってもよい。また、本特徴部０２９ＳＧではメータ演出としてメータ０２９ＳＧ００５Ｍの表示態様を５段階目まで変化可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ演出としては、メータ０２９ＳＧ００５Ｍの表示態様を４段階以下または６段階以上変化可能としてもよい。
【０９０２】
また、図１９－８及び図１９－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Ｉが実行されて該リーチ演出Ｉの演出結果として可変表示結果が大当りと報知されるまでの期間の長さＬ１３は、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Ｆが実行されて該リーチ演出Ｆの演出結果として可変表示結果が大当りと報知されるまでの期間の長さＬ１２よりも長く設定されているので、より大当り期待度の高いリーチ演出Ｉが実行されたときの演出結果が報知されるまでの期間を長くすることで、大当り遊技状態に制御される期待感を効果的に高めることができる。
【０９０３】
また、図１９－２３～図１９－２５に示すように、本特徴部０２９ＳＧにおいて高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆するメータ演出は、可変表示の第１タイミング～第５タイミングにかけて最大で５段階（メータ演出非実行の状態を入れれば６段階）にかけて段階的に表示態様が変化していく演出である。一方で、図１９－４５に示すように、本特徴部０２９ＳＧにおいてリーチ演出Ｅの実行を示唆するリーチ演出Ｅ発展示唆演出は、２段階に亘ってリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示態様が変化していく演出である。つまり、本特徴部０２９ＳＧでは、メータ演出としては、メータ０２９ＳＧ００５Ｍの表示態様が５段階まで変化可能であるが、リーチ演出Ｅ発展示唆演出としては、リーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示態様は２段階までしか変化することがない。このため、メータ演出においてはリーチ演出Ｅ発展示唆演出よりも演出対象の画像（メータ０２９ＳＧ００５Ｍ）が５段階目まで変化し易いため、メータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階目まで増加するか否に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。
【０９０４】
尚、本特徴部０２９ＳＧでは、メータ演出としてメータ０２９ＳＧ００５Ｍの表示態様を５段階目まで変化可能とする一方で、リーチ演出Ｅ発展示唆演出としてリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示態様を２段階目までしか変化できない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ｅ発展示唆演出としてリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示態様を５段階目まで変化可能としてもよい。尚、このように、リーチ演出Ｅ発展示唆演出としてリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１

７０の表示態様を５段階目まで変化可能とする場合は、リーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示態様が５段階目まで変化する割合をメータ０２９ＳＧ００５Ｍの表示態様が５段階目まで変化する割合よりも低く設定すればよい。

【０９０５】

また、図１９－７～図１９－９に示すように、スーパーリーチδやスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示では、メータ演出実行可能期間の長さＬ５がリーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の長さＬ６ａよりも長く設定されているので、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行された後にリーチ演出Ａよりも大当り期待度の高いリーチ演出Ｆが実行されることを、リーチ演出Ｅ発展報知演出の実行が示唆された後にリーチ演出Ｅが実行されることよりも長期間に亘って示唆することができるので、遊技興趣を向上できる。

【０９０６】

尚、本特徴部０２９ＳＧでは、メータ演出実行可能期間の長さＬ５がリーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の長さＬ６ａよりも長く設定されてい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、メータ演出実行可能期間の長さＬ５がリーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の長さＬ６ａよりも短く設定されていてもよい。

【０９０７】

また、本特徴部０２９ＳＧでは、メータ０２９ＳＧ００５Ｍをメータ演出の実行が決定された場合以外においても画像表示装置５に表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ０２９ＳＧ００５Ｍはメータ演出の実行が決定された場合のみ画像表示装置５に表示するようにしてもよい。更には、メータ０２９ＳＧ００５Ｍは、１段階目の増加タイミングで初めて画像表示装置５に表示されるようにしてもよい。

【０９０８】

更に、リーチ演出Ｅ発展示唆演出は、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に実行可能となっている演出であるので、リーチ演出Ｂの実行中にリーチ演出Ｅ発展示唆演出が実行されることによって、遊技者がリーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果が大当りであると報知されないと認識することによる遊技興趣の低下を防止できる。

【０９０９】

尚、本特徴部０２９ＳＧでは、リーチ演出Ｂからリーチ演出Ｅに発展するパターンとしては、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果が報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出とリーチ演出Ｅとが実行されるパターン（図１－８（Ｆ）参照）のみが開示されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ｂからリーチ演出Ｅに発展するパターンとしては、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前にリーチ演出Ｅ発展報知演出とリーチ演出Ｅとが実行される場合を設けてもよい。このように、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前にリーチ演出Ｅ発展報知演出とリーチ演出Ｅとが実行される場合を設けるときは、リーチ演出Ｂの実行中にリーチ演出Ｅ発展示唆演出を実行可能としてもよい。

【０９１０】

また、図１９－３１～図１９－３４に示すように、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｆの実行中は、チャンスアップ演出を実行可能であり、いずれの演出パターンにてチャンスアップ演出が実行されるかに応じて大当り期待度が異なっている。

【０９１１】

特にリーチ演出Ａの後にリーチ演出Ｆを実行するスーパーリーチηの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ａの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作との計２回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出Ｆの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作及び操作促進画像としてのスティックコントローラ３１Ａの画像表示の計３回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能となっている。このため、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ａの実行中よりもリーチ演出Ｆの実行中の

方がチャンスアップ演出を構成する演出の実行回数が増加することによって、リーチ演出Ｆの演出結果に対して遊技者を好適に注目させることができる。

【０９１２】

更には、リーチ演出Ｂの実行後にリーチ演出Ｅを実行するスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ｂの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作とカットイン画像０２９ＳＧ２００の表示との計３回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出Ｅの実行中には、チャンスアップ演出としてリーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作との計２回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能となっている。このため、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ｂの実行中よりもリーチ演出Ｅの実行中の方がチャンスアップ演出を構成する演出の実行回数が少ないことによって、リーチ演出Ｅの演出結果に対して遊技者を過度に注目させることが防止できるので、遊技興趣を向上できる。

【０９１３】

尚、本特徴部０２９ＳＧでは、リーチ演出Ｂの実行後にリーチ演出Ｅを実行するスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ｂの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作とカットイン画像０２９ＳＧ２００の表示との計３回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出Ｅの実行中には、チャンスアップ演出としてリーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作との計２回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ｂの実行後にリーチ演出Ｅを実行するスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ｂの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出をリーチ演出Ｅの実行中と同数実行可能としてもよい。

【０９１４】

尚、本特徴部０２９ＳＧでは、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体３２の動作、カットイン画像０２９ＳＧ２００の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ３１Ａの画像の表示を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技効果ランプ９の特定パターンでの発光、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの特定音の出力、導光板の発光、画像表示装置５での導光板（擬似導光板）の表示、画像表示装置５自体の動作等を、チャンスアップ演出を構成する演出に含んでもよい。

【０９１５】

また、本特徴部０２９ＳＧでは、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体３２の動作、カットイン画像０２９ＳＧ２００の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ３１Ａの画像の表示等のいずれも遊技者の操作にかかわらず実行される演出（能動的演出）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、チャンスアップ演出を構成する演出としては、遊技者がプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａ等の操作手段を操作することによって遊技効果ランプ９の発光色が変化する（所謂裏ボタン）等の遊技者による操作が行われることではじめて実行される演出（能動的演出）を含んでいてもよい。

【０９１６】

また、図１９－７～図１９－９、図１９－３０に示すように、スーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出をリーチ演出Ｃと該リーチ演出Ｃよりも大当り期待度の高いリーチ演出Ｄとから決定可能となっている。そして、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に事前演出と前兆演出とが実行され且つ高期待度リーチ演出発展報知演出が実行された場合はリーチ演出Ｉが実行され、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出Ｇ発展報知演出が実行された場合はリーチ演出Ｉよりも

大当り期待度の低いリーチ演出Ｇが実行される。
【０９１７】
更に、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に事前演出と前兆演出とが実行され且つリーチ演出Ｈ発展報知演出が実行された場合はリーチ演出Ｉよりも大当り期待度が低いリーチ演出Ｈが実行されるようになっているので、リーチ演出の種類と発展報知演出との組み合わせによって演出を多様化することができる。
【０９１８】
特に、スーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示については、図１９－３０（Ａ）及び図１９－３０（Ｂ）に示す割合にてリーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄとのどちらを実行するかを決定することによって、リーチ演出Ｃの実行が決定された場合の方がリーチ演出Ｄの実行が決定された場合よりも前兆演出が実行された後にリーチ演出Ｉ（高期待度リーチ演出発展報知演出）が実行される割合を高く設定されているので、実行されるリーチ演出と高期待度リーチ演出発展報知演出とに所定の関係を持たせることができ、リーチ演出と発展報知演出の演出興趣を向上できる。
【０９１９】
また、本特徴部０２９ＳＧでは、スーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出をリーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄとから決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中にリーチ演出Ｃを実行する変動パターンと、可変表示中にリーチ演出Ｄを実行する変動パターンと、を個別に設けてもよい。
【０９２０】
また、前記特徴部０２９ＳＧでは、図１９－３４に示すように、チャンスアップ演出の実行の有無や演出パターンを可変表示結果に応じて異なる割合にて決定する、つまり、チャンスアップ演出は、リーチ演出の演出結果として可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出として実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの演出期間中に実行可能なチャンスアップ演出については、リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかが実行されること（リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかに発展すること）を示唆する演出として実行可能としてもよい。
【０９２１】
更には、チャンスアップ演出としては、可変表示結果が大当りとなることやリーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかが実行されることの他に、可変表示結果が大当りとなった場合の大当り遊技のラウンド数が１０ラウンドであること、大当り遊技終了後に確変状態に制御されること等を示唆可能としてもよい。
【０９２２】
また、図１９－９に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄが実行された後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される場合と、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄが実行された後にリーチ演出Ｈ発展報知演出が実行される場合とでは、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄと発展報知演出との間の期間にて共通の事前演出を実行可能であることにより、事前演出が実行されることで発展報知演出への遊技者の注目を高めつつ、発展報知演出として高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Ｈ発展報知演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。
【０９２３】
また、図１９－７～図１９－９及び図１９－２７～図１９－２８に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行期間中においては、これらリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行後にリーチ演出Ｈ発展報知演出と高期待度リーチ演出発展報知演出のうちどちらが実行されるかの示唆、及びリーチ演出Ｈ発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆可能な分岐先示唆演出を実行可能となっているので、発展先示唆演出が実行されることで発展報知演出が実行されることへの遊技者の注目を高めつ

つ、リーチ演出Ｈ発展報知演出と高期待度リーチ演出発展報知演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【０９２４】

また、本特徴部０２９ＳＧでは、発展先示唆演出として、リーチ演出Ｈ発展報知演出が実行されることと、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを示唆可能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、発展先示唆演出としては、リーチ演出Ｇ発展報知演出が実行されることを示唆可能としてもよい。

【０９２５】

また、本特徴部０２９ＳＧでは、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｃを実行する変動パターンの可変表示にて発展先示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ａを実行する変動パターンの可変表示やリーチ演出Ｂを実行する変動パターンの可変表示においても発展先示唆演出を実行可能としてもよい。

【０９２６】

また、図１９－３０（Ｄ）に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄとして演出結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Ｉが実行されるスーパーリーチκの変動パターンと、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄとして演出結果が報知された後にリーチ演出Ｇ発展報知演出とリーチ演出Ｇが実行されるスーパーリーチθの変動パターンとについて、可変表示結果が大当りとなるときには、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Ｃが実行される割合とリーチ演出Ｄが実行される割合との差が６０％であるのに対して、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Ｃが実行される割合とリーチ演出Ｄが実行される割合との差が４０％であるので、リーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄのどちらが実行されるかによって、リーチ演出Ｉが実行されるスーパーリーチκの変動パターンの可変表示であるのか、リーチ演出Ｈが実行されるスーパーリーチθの変動パターンの可変表示であるのかが推測できるようになるので、リーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄのどちらが実行されるかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【０９２７】

尚、本特徴部０２９ＳＧでは、スーパーリーチκの変動パターンと、スーパーリーチθの変動パターンとについて、可変表示結果が大当りとなる場合は、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Ｃが実行される割合とリーチ演出Ｄが実行される割合との差が、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Ｃが実行される割合とリーチ演出Ｄが実行される割合との差よりも小さく設定されてい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、可変表示結果がはずれとなる場合について、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Ｃが実行される割合とリーチ演出Ｄが実行される割合との差が、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Ｃが実行される割合とリーチ演出Ｄが実行される割合との差よりも小さく設定されていてもよい。

【０９２８】

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。

【０９２９】

例えば、前記特徴部０２９ＳＧでは、画像表示装置５の表示領域の下部に保留記憶表示を表示可能な、第１保留記憶表示エリア０２９ＳＧ００５Ｄと第２保留記憶表示エリア０２９ＳＧ００５Ｕとを設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例０２９ＳＧ－１として図１９－５７に示すように、画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、画像表示装置５の表示領域の下部の中央）に、実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示可能なアクティブ表示エリア０２９ＳＧ００５Ｆを設けてもよい。

【０９３０】

また、このようにアクティブ表示を表示可能とする場合は、前述した先読み予告演出と同様に、アクティブ表示の表示態様を複数設け、いずれの表示態様でアクティブ表示が表示されているかに応じて大当り期待度が異なるアクティブ表示演出を実行可能としてもよい。例えば、アクティブ表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の３種類を設け、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形で表示されている場合が最も大当り期待度が高く、白色の丸形で表示されている場合が最も大当り期待度が低く設定されていればよい（アクティブ表示の表示態様の大当り期待度：赤色＞青色＞白色）。

【０９３１】

更に、アクティブ表示の表示態様を可変表示中に白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化可能とし、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形の変化したことによって実行中の可変表示の大当り期待度が上昇したことを示唆可能としてもよい。

【０９３２】

このようにアクティブ表示の表示態様を可変表示中に変化可能とする場合は、図１９－５８（Ａ）及び図１９－５８（Ｂ）に示すように、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｅが実行されるスーパーリーチζの変動パターンの可変表示について、リーチ演出Ｅの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合をＰ１する。

【０９３３】

また、リーチ演出Ａの実行中に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されて更にリーチ演出Ｆが実行されるスーパーリーチηの変動パターンでの可変表示について、リーチ演出Ａの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合をＰ２、リーチ演出Ｆの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合をＰ３とする。

【０９３４】

このとき、リーチ演出Ｆの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合であるＰ３を、リーチ演出Ｅの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合であるＰ１や、リーチ演出Ａの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合であるＰ２よりも高く設定してもよい。

【０９３５】

このようにすることで、スーパーリーチηの変動パターンにて可変表示が実行される場合（リーチ演出Ａが実行されてリーチ演出Ｆが実行される場合）は、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始前からアクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化することによりリーチ演出Ｆが実行されることが遊技者に予め認識されてしまう虞を低減できる。また、リーチ演出Ｅが実行される場合とリーチ演出Ｆが実行される場合とでは、リーチ演出Ｅよりも大当り期待度が高いリーチ演出Ｆにおいてより高い割合でアクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化することで、大当り期待度に応じて適切にアクティブ表示の表示態様を赤色の丸形に変化させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０９３６】

また、前記変形例０２９ＳＧ－１では、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｆの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ３が、リーチ演出Ａの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ２よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例０２９ＳＧ－２として、前記変形例０２９ＳＧ－１と同じくスーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｆの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ３を、リーチ演出Ａの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ２よりも高く設定するとともに、スーパーリーチζの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｅの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ１を、リーチ演出Ｂ

の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合よりも高く設定してもよい。

【０９３７】

このように、アクティブの表示態様として複数の態様を設け、いずれの表示態様でアクティブ表示が表示されるかに応じて大当り期待度が異なることにより、大当り期待度を遊技者に認識させ易くできるとともに、アクティブ表示の表示態様がリーチ演出Ｅ発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前に赤色の丸形に変化することによって遊技者に予め大当り期待度が高いと認識されてしまうことによる遊技興趣の低下の虞を低減することができる。

【０９３８】

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、リーチ演出Ａやリーチ演出Ｂ等のリーチ演出を経由せずに高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されてリーチ演出Ｉが実行されるスーパーリーチλの変動パターンが設けられているが、変形例０２９ＳＧ－３として、該スーパーリーチλの変動パターンの可変表示においては、リーチ演出Ｉの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ５を、リーチ演出Ｉの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ６よりも高く設定してもよい。このようにリーチ演出Ｉの実行前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化することによって予め遊技者にリーチ演出Ｉが実行されることを認識させ易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【０９３９】

尚、本変形例０２９ＳＧ－３では、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｉの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ５を、リーチ演出Ｉの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ６よりも高く設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｉの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ５を、リーチ演出Ｉの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ６よりも低く設定してもよい。このようにすることで、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化していないにも関わらず他のリーチ演出を経由せずにリーチ演出Ｉが実行される状況を作り出すことができるので、遊技に意外性を付与することができ、遊技興趣を向上できる。

【０９４０】

また、前記特徴部０２９ＳＧや変形例０２９ＳＧ－１～変形例０２９ＳＧ－３では、保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の３種類を設け、保留記憶表示やアクティブ表示がいずれの表示態様で表示されるかに応じて大当り期待度を異なら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、これら保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様の数としては、２種類のみや４種類以上であってもよい。

【０９４１】

更に、前記変形例０２９ＳＧ－１～変形例０２９ＳＧ－３では、リーチ演出の実行中にアクティブ表示の表示態様が変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、アクティブ表示態様の変化タイミングはリーチ演出の実行中以外のタイミング、例えば、発展示唆演出や発展報知演出の実行中、可変表示の開始タイミング等を含んでいてもよい。更に、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示とを含む擬似連演出を実行可能とする場合は、仮停止や再可変表示のタイミングでアクティブ表示の表示態様を変化可能としてもよい。

【０９４２】

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、保留記憶表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の３種類を設け、保留記憶表示がいずれの表示態様で表示されるかに応じて大当り期待度を異なら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０２９ＳＧ－４として、保留記憶表表示の表示態様として丸形の他に三角形や四角形、星形等を設け、保留記憶表示がいずれの形状で表示されるかに応じてリーチ演出Ｅ、リーチ演出Ｆ、リーチ演出Ｇ、リーチ演出Ｈ、リーチ演出Ｉのいずれのリーチ演出に発展するかを示唆可能としてもよい。尚この場合、ＣＰＵ１０３は、入賞時乱数値判定処理を実行して変動パターン（変動カテゴリ）をスーパーリーチと判定したとき、更にスーパーリーチα～スーパーリーチλのいずれのスーパーリーチの変動パターンであるか（可変表示中にリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｉのいずれを実行するのか）を判定し、該判定に応じたスーパーリーチの変動カテゴリコマンド（いずれのスーパーリーチの変動パターンを実行するかの情報を含む変動カテゴリコマンド）を演出制御基板１２に対して送信すればよい。このようにすることで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から受信したスーパーリーチの変動カテゴリコマンドに基づいて保留記憶表表示の表示態様を丸形、三角形、四角形、星形等をから決定すればよい。また、可変表示の開始前から保留記憶表示の形状に遊技者を注目させることが可能となるので、遊技興趣を向上できる。

【０９４３】

また、本変形例０２９ＳＧ－４では、保留記憶表示の形状によって発展するリーチ演出を示唆可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、保留記憶表示の色によって大当り期待度を示唆するとともに、該保留記憶表示の形状によって発展先のリーチ演出を更に示唆可能としてもよい。このようにすることで、保留記憶表示の色と形状の両方に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０９４４】

また、本変形例０２９ＳＧ－４では、保留記憶表示の形状によって発展先のリーチ演出を示唆可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶表示の形状によって発展先を示唆可能なリーチ演出はリーチ演出Ｅ、リーチ演出Ｆ、リーチ演出Ｇ、リーチ演出Ｈ、リーチ演出Ｉの内の一部のみ（例えば、リーチ演出Ｅとリーチ演出Ｉのみ）であってもよい。

【０９４５】

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、チャンスアップ演出として、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｆの開始時にリーチタイトル画像の文字を赤色で表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例０２９ＳＧ－５として、チャンスアップ演出としては、黒色で表示されているリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化可能としてもよい。特に、このようにチャンスアップ演出としてリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化させる場合は、リーチタイトル画像と共に表示されている大当り期待度を示す期待度画像の表示態様を変化可能とする（例えば、期待度画像として表示されている星の数を増加させる等）ようにしてもよい。このようにすることで、リーチタイトル画像の文字の色の黒色から赤色への変化に伴って期待度画像の表示態様が変化するため、期待度画像への注目を高めることができるので、実行するリーチ演出の期待度を遊技者に的確に認識させることができる。

【０９４６】

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、図１９－２８に示すように、スーパーリーチκの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Ｃである場合とリーチ演出Ｄである場合とで同一割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチκの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Ｃである場合とリーチ演出Ｄである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能としてもよい。

【０９４７】

具体的には、変形例０２９ＳＧ－６として図１９－５９に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行中にこれらリーチ演出Ｃやリーチ演出Ｃとして可変表示結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出が実行されるスーパーリーチκの変動パターンの

可変表示において、実行するリーチ演出がリーチ演出Ｃに決定されている場合は、分岐先示唆演出の非実行を１５％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＹでの実行を２０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＺでの実行を３５％の割合で決定する。また、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出がリーチ演出Ｄに決定されている場合は、分岐先示唆演出の非実行を１０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＹでの実行を２０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＺでの実行を４０％の割合で決定する。

【０９４８】

特に、本変形例０２９ＳＧ－６では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｃの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｄの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が高く設定されている（分岐先示唆演出の非実行の決定割合が低く設定されている）ので、可変表示の実行中においてリーチ演出Ｈ発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出等の発展報知演出が実行されることの示唆を好適に行うことができ、遊技興趣を向上できる。

【０９４９】

尚、本変形例０２９ＳＧ－６では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｃの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｄの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が高く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｃの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｄの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が低く設定されていてもよい。

【０９５０】

加えて、本変形例０２９ＳＧ－６では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｃの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｄの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンＺ（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出パターン）での実行決定割合が高く設定されているので、可変表示の実行中においてリーチ演出Ｈ発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出等の発展報知演出が実行されることの示唆をより一層好適に行うことができ、遊技興趣を向上できる。

【０９５１】

尚、変形例０２９ＳＧ－６では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｃの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｄの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンＺでの実行決定割合が高く設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｃの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｄの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンＺでの実行決定割合が低く設定されていてもよい。

【０９５２】

また、本変形例０２９ＳＧ－６では、図１９－５９に示すように、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Ｃである場合とリーチ演出Ｄである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能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、スーパーリーチθ、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示についても、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Ｃである場合とリーチ演出Ｄである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能としてもよい。

【０９５３】
　また、本変形例０２９ＳＧ－６では、リーチ演出Ｃの実行中に実行可能な分岐先示唆演出（発明０３３ＳＧにおける第１有利結果示唆演出）とリーチ演出Ｄの実行中に実行可能な分岐先示唆演出（発明０３３ＳＧにおける第２有利結果示唆演出）とを同一の演出態様の演出として実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ｃの実行中に実行可能な分岐先示唆演出とリーチ演出Ｄの実行中に実行可能な分岐先示唆演出とは、異なる演出態様の演出として実行可能としてもよい。
【０９５４】
　また、前記特徴部０２９ＳＧでは、図１９－５～図１９－９に示すように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行され、リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、単にこれらリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄのいずれかが実行されて可変表示結果が報知される報知態様（第１報知態様）が例示されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例０２９ＳＧ－７として、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行され、リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、前記第１報知態様に加えて、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当りであると報知される第２報知態様（所謂復活態様）を設けてもよい。
【０９５５】
　尚、このように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行され、リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第１報知態様と第２報知態様とを設けるときは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第１報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンＺで実行される割合と、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第２報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンＺで実行される割合と、が同一であってもよい。
【０９５６】
　このように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行され、リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第２報知態様を設けることで、一旦可変表示結果がはずれと報知されたにもかかわらず改めて可変表示結果が大当りであると報知されることによって遊技者に意外感を与えることができる。更に、リーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄを実行する場合の演出結果（可変表示結果）が第１報知態様で報知される場合と第２報知態様で報知される場合とで、分岐先示唆演出の実行を決定する処理を共通化することができるので、該処理に要するデータ量を抑えることができる。
【０９５７】
　尚、本変形例０２９ＳＧ－７では、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行され、リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第１報知態様と第２報知態様とを設けるときは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第１報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンＺで実行される割合と、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第２報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンＺで実行される割合と、が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行され、リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第１報知態様と第２報知態様とを設けるときは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第１報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンＺで実行される割合と、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第２報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンＺで実行される割合と、が異なっていてもよい。

【０９５８】
　また、前記変形例０２９ＳＧ－７では、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行され、リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、単にこれらリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄのいずれかが実行されて可変表示結果が報知される第１報知態様と、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当りであると報知される第２報知態様と、を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例０２９ＳＧ－８として、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄが実行され、これらリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果がはずれであることが報知された後にリーチ演出Ｇ発展報知演出とリーチ演出Ｇが実行され、該リーチ演出Ｇの演出結果として可変表示結果が大当りであることが報知される場合（スーパーリーチθ大当りの変動パターン（ＰＢ１－７）にて可変表示が実行される場合）について、該スーパーリーチθ大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第２報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なっていてもよい。このようにすることで、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄが実行される場合において可変表示結果が大当りであると報知されるまでにリーチ演出Ｇが実行されるか否かによってチャンスアップ演出の実行割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０９５９】
　更に、本変形例では、スーパーリーチθ大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第２報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチθ大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合は、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第２報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と同一であってもよい。
【０９６０】
　また、前記特徴部０２９ＳＧでは、図１９－２７に示すように、複数の演出パターンにおいて分岐先示唆演出を実行可能であり、いずれの演出パターンにて分岐先示唆演出が実行されるかに応じて高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合が異なる形態を例示した。特に前記特徴部０２９ＳＧでは、分岐先示唆演出が演出パターンＺで実行された場合が最も高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合が高い形態として例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐先示唆演出が演出パターンＺで実行されたときは、極めて高い割合（例えば、９９％の割合）で高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるようにしてもよい。
【０９６１】
　特に、このように、分岐先示唆演出が演出パターンＺで実行されたときに極めて高い割合で高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるようにする場合については、分岐先示唆演出が演出パターンＺで実行されたにもかかわらず高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されない場合や、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されなかったにもかかわらずリーチ演出Ｉが実行される場合（所謂演出矛盾のパターン）を設けてもよい。尚、このような演出矛盾のパターンを設ける場合は、可変表示結果が大当りであると報知される場合においてのみ該演出矛盾のパターンにて演出パターンＺでの分岐先示唆演出やリーチ演出Ｉを実行することによって、遊技者に意外感を与えることができるとともに、パターンＺにて分岐先示唆演出が実行された場合やリーチ演出Ｉが実行された場合に、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０９６２】
　また、前記特徴部０２９ＳＧでは、図１９－３０に示すように、リーチ演出Ｃまたはリ

ーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に更にリーチ演出Ｇ発展報知演出とリーチ演出Ｇが実行されるスーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ｃの実行決定割合とリーチ演出Ｄの実行決定割合とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例０２９ＳＧ－１０として、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ｃの実行決定割合とリーチ演出Ｄの実行決定割合とを同一としてもよい。このようにすることで、リーチ演出Ｃが実行される場合とリーチ演出Ｄが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知された後にリーチ演出発展報知演出が実行されることに対して遊技者が期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【０９６３】

尚、本変形例０２９ＳＧ－１０では、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示について、リーチ演出Ｃの実行決定割合とリーチ演出Ｄの実行決定割合とを同一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、リーチ演出Ｃが実行される場合とリーチ演出Ｄが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知された後にリーチ演出発展報知演出が実行されることに対して遊技者が期待できるといった効果を奏することが可能であれば、リーチ演出Ｃの実行決定割合とリーチ演出Ｄの実行決定割合とが小さい差（例えば、リーチ演出Ｃの実行決定割合とリーチ演出Ｄの実行決定割合の差が１％～５％程度、つまり、リーチ演出Ｃの実行決定割合とリーチ演出Ｄの実行決定割合とが略同一）で異なっていてもよい。

【０９６４】

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、図１９－３０に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に更にリーチ演出Ｇ発展報知演出とリーチ演出Ｇが実行されるスーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ｃの実行が決定された場合の大当り期待度がリーチ演出Ｄの実行が決定された場合の大当り期待度よりも小さい形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例０２９ＳＧ－１１として、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ｃの実行が決定された場合の大当り期待度とリーチ演出Ｄの実行が決定された場合の大当り期待度は同一であってもよい。このようにすることで、リーチ演出Ｃが実行される場合とリーチ演出が実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Ｇ発展報知演出が実行されたときにはリーチ演出Ｇの演出結果として可変表示結果が大当りとなることが報知されることに対して遊技者が期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【０９６５】

尚、本変形例０２９ＳＧ－１１では、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ｃの実行が決定された場合の大当り期待度とリーチ演出Ｄの実行が決定された場合の大当り期待度とが同一となる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ｃが実行される場合とリーチ演出が実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Ｇ発展報知演出が実行されたときにはリーチ演出Ｇの演出結果として可変表示結果が大当りとなることが報知されることに対して遊技者が期待できるといった効果を奏することが可能であれば、リーチ演出Ｃの大当り期待度とリーチ演出Ｄの大当り期待度とが小さい差（例えば、リーチ演出Ｃの大当り期待度とリーチ演出Ｄの大当り期待度の差が１％～５％程度、つまり、リーチ演出Ｃの大当り期待度とリーチ演出Ｄの大当り期待度とが略同一）で異なっていてもよい。

【０９６６】

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、図１９－３４に示すように、チャンスアップ演出を構成する演出としてリーチタイトルの赤色表示、可動体３２の動作、カットイン画像０２９ＳＧ２００の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ３１Ａの画像の表示を実行可能とし、リーチ演出Ｅ発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の前で実

行されるリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄと、リーチ演出Ｅ発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の前で実行されるリーチ演出Ｅ及びリーチ演出Ｆでリーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作とを共通の演出として実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例０２９ＳＧ－１２として、これらリーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作との共通の演出がリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｆのいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当り期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、チャンスアップ演出として実行可能な演出数（チャンスアップ演出の演出パターン数）の増加を抑えつつ、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作とがいずれのリーチ演出の実行中にじっこうされるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０９６７】

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、図１９－３４に示すように、可変表示結果が大当りである場合とはずれである場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無と該チャンスアップ演出の演出パターンを決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出の実行の有無や該チャンスアップ演出の演出パターンは、リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかが実行されるか否かに応じて異なる割合で決定してもよい。

【０９６８】

特に、変形例０２９ＳＧ－１３として図１９－６０に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Ｉが実行されるスーパーリーチκの変動パターンについては、リーチ演出Ｃの実行が決定されている場合とリーチ演出Ｄの実行が決定されている場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無を決定可能としてもよい。特にスーパーリーチκの変動パターンの可変表示では、リーチ演出Ｄの実行が決定されている場合はリーチ演出Ｃの実行が決定されている場合よりも高い割合でチャンスアップ演出の実行が決定されるので、リーチ演出Ｄの実行が決定された場合は大当り期待度が高いことを遊技者に対して分かり易く示唆することができ、遊技興趣を向上できる。

【０９６９】

また、前記変形例０２９ＳＧ－７では、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当りであると報知される第２報知態様（所謂復活態様）を設ける形態を例示したが、該第２報知態様としては、変形例０２９ＳＧ－１４として図１９－６１（Ａ）に示すように、一旦可変表示結果がはずれであると報知されてから可変表示の停止タイミングとの間において可変表示結果が大当りであることを報知する復活演出を実行してもよい。

【０９７０】

特に、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される場合（スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγのいずれかの変動パターンにて可変表示が実行されて大当りとなる場合）については、図１９－６１（Ａ）～図１９－６１（Ｃ）に示すように、復活演出の演出期間の長さＬ２１を、リーチ演出Ｂの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後にリーチ演出Ｅ発展示唆演出、リーチ演出Ｅ発展報知演出、リーチ演出Ｅが実行される場合（スーパーリーチζの変動パターンにて可変表示が実行される場合）のリーチ演出Ｅ発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出Ｅの終了タイミング（可変表示結果報知タイミング）までの期間の長さＬ２２や、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後にリーチ演出Ｇ発展示唆演出、リーチ演出Ｇ発展報知演出、リーチ演出Ｇが実行される場合（スーパーリーチθの変動パターンにて可変表示が実行される場合）のリーチ演出Ｇ発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出Ｇの終了タイミング（可変表示結果報知タイミング）までの期間の長さＬ２３よりも短く設定することで、演出が冗長になってしまうことによる遊技興趣の低下を防止できるようにしてもよい（Ｌ２２＞Ｌ２１、Ｌ２３＞２１）。

【０９７１】
更には、図１９－６１（Ａ）～図１９－６１（Ｃ）に示すように、復活演出の演出期間の長さＬ２１を、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出Ｅ発展報知演出の終了タイミングまでの期間の長さＬ３２や、リーチ演出Ｇ発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出Ｇ発展報知演出の終了タイミングまでの期間の長さＬ３３よりも短く設定することで、可変表示結果がはずれであると報知したことに対して意外性を付与することができる。
【０９７２】
また、本変形例０２９ＳＧ－１４では、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される形態について例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ａの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出、リーチ演出Ｆが実行される場合（スーパーリーチηの変動パターンにて可変表示が実行されて大当りとなる場合）、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行中から事前演出、前兆演出、リーチ演出Ｈ発展報知演出、リーチ演出Ｈが実行される場合（スーパーリーチιの変動パターンにて可変表示が実行されて大当りとなる場合）、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行中から事前演出、前兆演出、高期待度リーチ演出発展報知演出、リーチ演出Ｉが実行される場合（スーパーリーチκの変動パターンにて可変表示が実行されて大当りとなる場合）についても、復活演出が実行される場合を設けてもよい。
【０９７３】
尚、前記特徴部０２９ＳＧに示したように、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行されて大当りとなる割合（大当り期待度）は、リーチ演出Ｆ、リーチ演出Ｇ、リーチ演出Ｉが実行されて大当りとなる割合（大当り期待度）よりも低く設定されているので、可変表示結果が大当りとなる場合については、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される割合を、リーチ演出Ｆ、リーチ演出Ｇ、リーチ演出Ｉが実行されて大当りとなる割合よりも高く設定することによって、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行されて可変表示結果がはずれであると報知された場合であっても復活演出が実行されることに対して遊技者を注目させることができるようにしてもよい。
【０９７４】
尚、リーチ演出Ｂがリーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果がはずれであると一旦報知された後にリーチ演出Ｅ発展示唆演出、リーチ演出Ｅ発展報知演出、リーチ演出Ｅが実行されて大当りとなる場合（スーパーリーチζの変動パターンにて可変表示が実行されて大当りとなる場合）や、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果がはずれであると一旦報知された後にリーチ演出Ｇ発展示唆演出、リーチ演出Ｇ発展報知演出、リーチ演出Ｇが実行されて大当りとなる場合（スーパーリーチθの変動パターンにて可変表示が実行されて大当りとなる場合）についても復活演出が実行される場合を設けてもよいが、これらスーパーリーチζやスーパーリーチθの変動パターンにて可変表示が実行される場合については、復活演出前に一度可変表示結果がはずれとなることが報知されるので、リーチ演出の演出結果として可変表示結果がはずれとなることが２回以上報知されることにより演出が冗長となってしまい遊技興趣の低下を招いてしまう虞を抑えるためにも、スーパーリーチζやスーパーリーチθの変動パターンにて可変表示が実行されて大当りとなる場合については、復活演出を実行しない、あるいは、スーパーリーチα～スーパーリーチγ、スーパーリーチη、スーパーリーチιスーパーリーチκの変動パターンにて可変表示が実行されて大当りとなる場合よりも引く割合で復活演出が実行されるようにしてもよい。
【０９７５】
また、前記特徴部０２９ＳＧでは、大当り遊技終了後に時短状態に制御可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示の実行回数が特定回数（例えば、９００回等）に達したことに応じて時短状態に制御可能としてもよいし、また、可変表示結果がはずれとなる場合について、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時

短状態に制御可能としてもよい。

【０９７６】

特に、このように、可変表示の実行回数が特定回数に達したことに応じて時短状態に制御する場合や、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御する場合については、前記特徴部０２９ＳＧに示した高期待度リーチ演出発展報知演出や、前記変形例０２９ＳＧ－１４に示した復活演出を実行した後に時短状態に制御される旨を報知する演出を実行してもよい。このようにすることで、可変表示の実行回数が特定回数に達したことに応じて時短状態に制御する場合や、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御する場合について、高期待度リーチ演出発展報知演出や復活演出を実行することで時短状態に制御されるのか、可変表示結果が大当りであることが報知されるのか、リーチ演出Ｉ等の期待度の高いリーチ演出が実行されるのかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０９７７】

また、前記特徴部０２９ＳＧとしては、発明０２９ＳＧと発明０３３ＳＧとの両方を実施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、発明０２９ＳＧと発明０３３ＳＧのいずれか一方のみを実施するようにしてもよい。

【０９７８】

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、本発明をパチンコ遊技機１に適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はスロットマシンに適用してもよい。

【符号の説明】

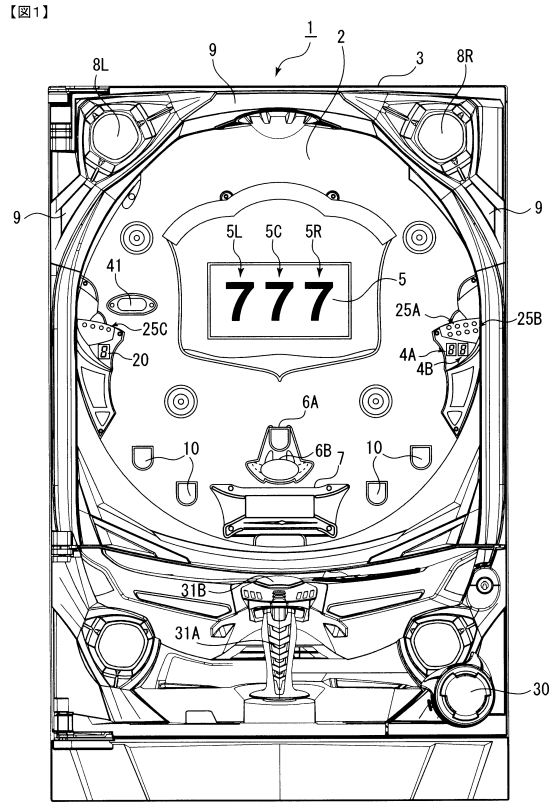
【０９７９】

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

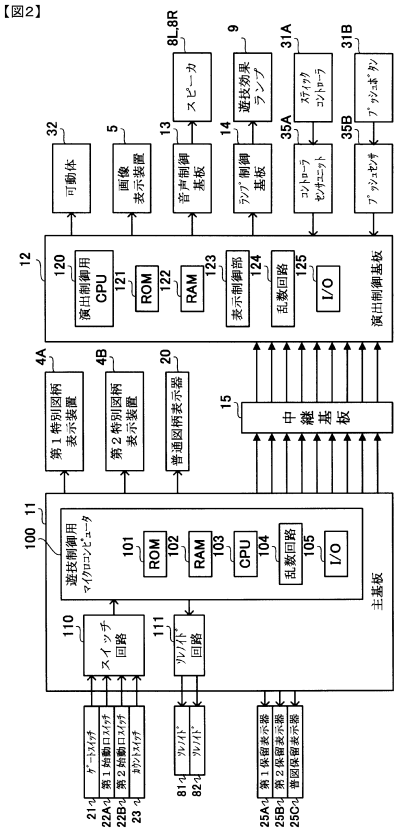
１０４、１２４　…　乱数回路
１０５、１２５　…　Ｉ／Ｏ
１２０　…　演出制御用ＣＰＵ
１２３　…　表示制御部

【図面】

【図１】

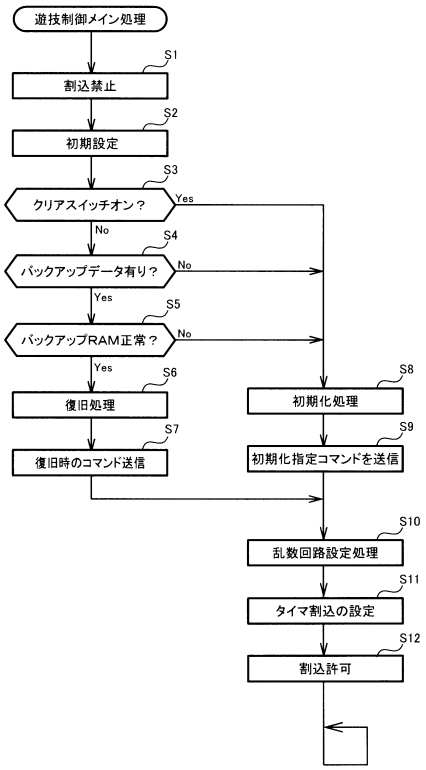


【図２】



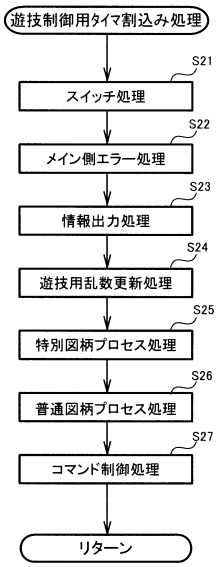
【図３】

【図3】



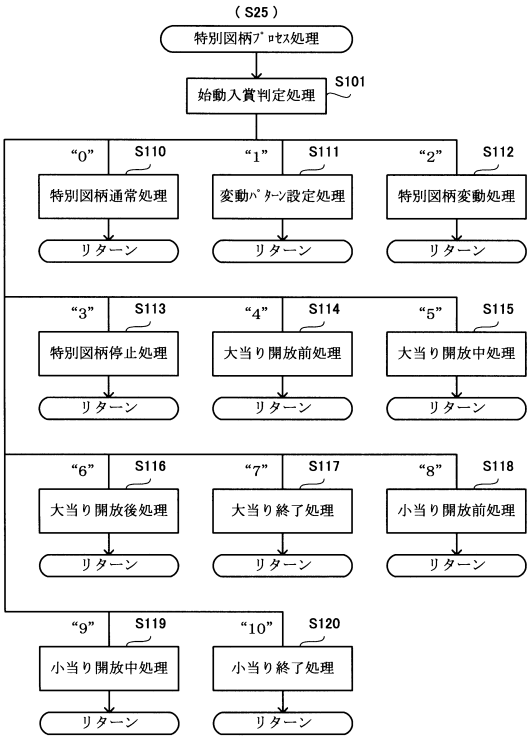
【図４】

【図4】



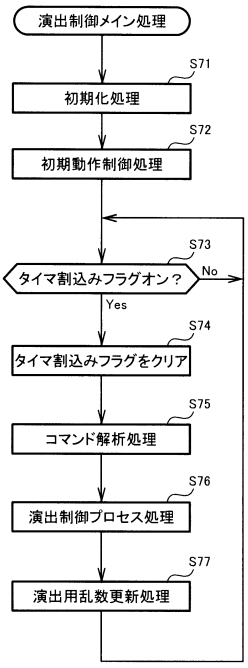
【図５】

【図5】



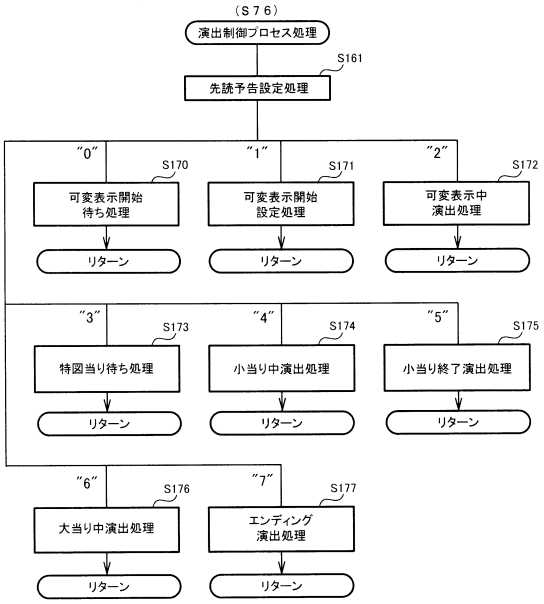
【図６】

【図6】



【図７】

【図7】



【図８－１】

【図８－１】

（Ａ）大当り判定テーブル

大当り判定値（当り判定用乱数［0～65535］と比較される）	
低確率状態	高確率状態
0～217（大当り確率：約1/300）	0～2170（大当り確率：約1/30）

（Ｂ）変動パターンテーブル［はずれ用］

変動パターン	変動期間	内容	判定値割り振り
PA1-1	15秒	通常変動	98.95%
PA1-2	5秒	短縮変動	
PA2-1	20秒	ノーマルリーチ	0.4%
PA2-2	70秒	スーパーリーチＡ	0.3%
PA2-3	70秒	スーパーリーチＢ	0.2%
PA2-4	110秒	スーパーリーチＡ（チャンスアップ有）	0.1%
PA2-5	110秒	スーパーリーチＢ（チャンスアップ有）	0.05%

（Ｃ）変動パターンテーブル［大当り用］

変動パターン	変動期間	内容	判定値割り振り
PB2-1	40秒	ノーマルリーチ	1%
PB2-2	90秒	スーパーリーチＡ	20%
PB2-3	90秒	スーパーリーチＢ	23%
PB2-4	130秒	スーパーリーチＡ（チャンスアップ有）	26%
PB2-5	130秒	スーパーリーチＢ（チャンスアップ有）	30%

※（Ｂ），（Ｃ）の変動パターンテーブルは低確率状態において用いられる

【図８－２】

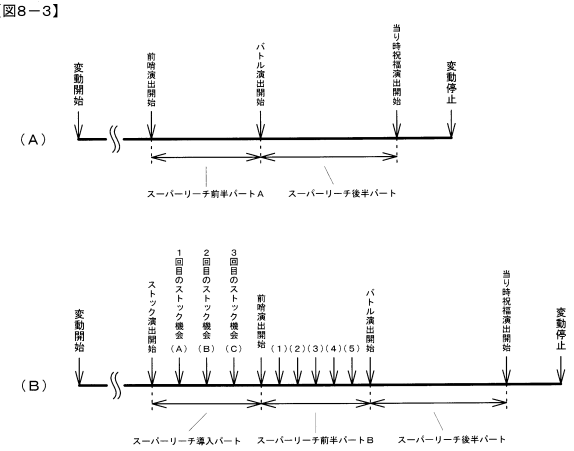
【図８－２】

変動パターン［要素毎の時間配分］を構成する要素	通常変動	短縮変動	ノーマルリーチ	（ストック演出）スーパーリーチ導入	（チャンスアップ演出なし）スーパーリーチ前半Ａ	（チャンスアップ演出あり）スーパーリーチ前半Ｂ	スーパーリーチ後半（バトル演出）	当り時祝福演出	ＴＯＴＡＬ
	15秒	5秒	20秒	30秒	30秒	40秒	40秒	20秒	
PA1-1 通常変動	○								15秒
PA1-2 短縮変動		○							5秒
PA2-1 ノーマルリーチ			○						20秒
PA2-2 スーパーリーチA					○		○		70秒
PA2-3 スーパーリーチB					○		○		70秒
PA2-4 スーパーリーチA（チャンスアップ有）				○		○	○		110秒
PA2-5 スーパーリーチB（チャンスアップ有）				○		○	○		110秒
PB2-1 ノーマルリーチ			○					○	40秒
PB2-2 スーパーリーチA					○		○	○	90秒
PB2-3 スーパーリーチB					○		○	○	90秒
PB2-4 スーパーリーチA（チャンスアップ有）				○		○	○	○	130秒
PB2-5 スーパーリーチB（チャンスアップ有）				○		○	○	○	130秒

各変動パターンの構成と変動時間の内訳

【図８－３】

【図８－３】



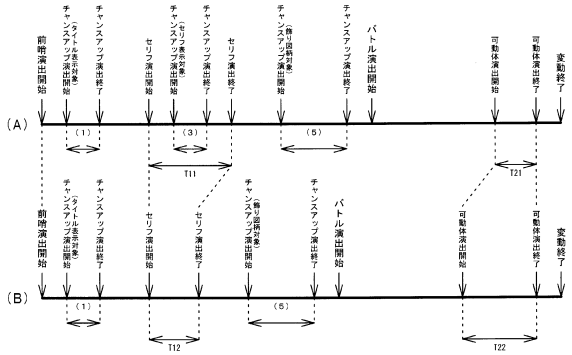
（Ｃ）

対象毎のチャンスアップ演出の実行タイミング

タイトル表示変化	（1） 変動パターンにより固定的に定められる
アクティブ表示変化	（2）または（4） 抽選により決定される
セリフ表示変化	（3） 変動パターンにより固定的に定められる
飾り図柄変化	（5） 変動パターンにより固定的に定められる

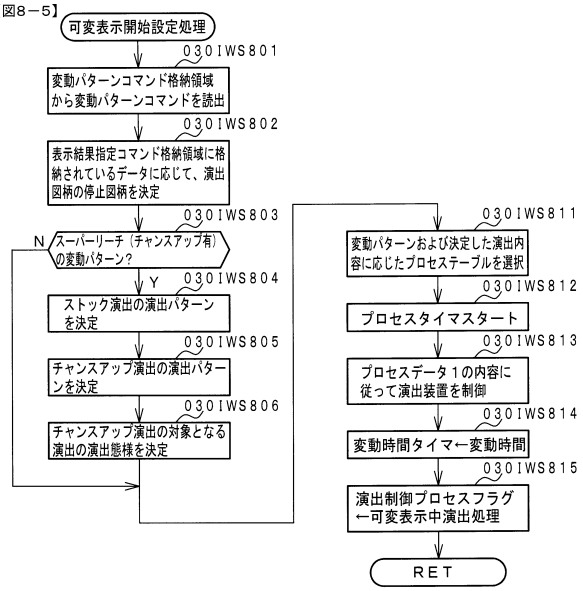
【図８－４】

【図8－4】



【図８－５】

【図8－5】



【図８－６】

【図8－6】

(A)第1ストック演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイミングA	タイミングB	タイミングC	合計	大当り	はずれ
第1演出パターン	ストック1	×	×	1	20%	85%
第2演出パターン	ストック1	ストック1	×	2	35%	10%
第3演出パターン	ストック1	×	ストック1	2	45%	5%

(B)第2ストック演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイミングA	タイミングB	タイミングC	合計	大当り	はずれ
第1演出パターン	ストック1	×	×	1	5%	35%
第2演出パターン	ストック1	ストック1	×	2	15%	25%
第3演出パターン	ストック1	×	ストック1	2	20%	20%
第4演出パターン	ストック1	ストック1	ストック1	3	25%	15%
第5演出パターン	ストック1	×	ストック2	3	35%	5%

【図８－７】

【図8－7】

(A)第1チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA:チャンスアップ1回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第1演出パターン	○	×	×	×	20%	50%
第2演出パターン	×(注1)	○	×	×	30%	30%
第3演出パターン	×(注1)	×	○	×	50%	20%

(B)第2チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチA:チャンスアップ2回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第5演出パターン	○	○	×	×	40%	60%
第6演出パターン	×(注1)	○	○	×	60%	40%

(C)第3チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ1回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第1演出パターン	○	×	×	×	10%	40%
第2演出パターン	×(注1)	○	×	×	20%	30%
第3演出パターン	×(注1)	×	○	×	30%	20%
第4演出パターン	×(注1)	×	×(注1)	○	40%	10%

(D)第4チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ2回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第5演出パターン	○	○	×	×	20%	90%
第6演出パターン	×(注1)	○	○	×	30%	8%
第7演出パターン	○	×	×(注1)	○	50%	2%

(E)第5チャンスアップ演出パターン決定テーブル(スーパーリーチB:チャンスアップ3回)

演出パターン	演出内容				可変表示結果	
	タイトル表示変化	アクティブ表示変化	セリフ表示変化	飾り図柄変化	大当り	はずれ
第8演出パターン	○	×	○	○	100%	100%

※注1 チャンスアップ煽り演出(偽)が実行される

【図８－８】

【図８－８】

（Ａ）タイトル表示変化パターン決定テーブル

変化パターン	変化内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第１変化パターン	青色変化	40%	60%
第２変化パターン	緑色変化	60%	40%

（Ｂ）アクティブ表示変化パターン決定テーブル

変化パターン	変化内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第１変化パターン	第１タイミングで青色変化	10%	40%
第２変化パターン	第１タイミングで緑色変化	20%	30%
第３変化パターン	第３タイミングで緑色変化	30%	20%
第４変化パターン	第３タイミングで赤色変化	40%	10%

（Ｃ）セリフ表示変化パターン決定テーブル

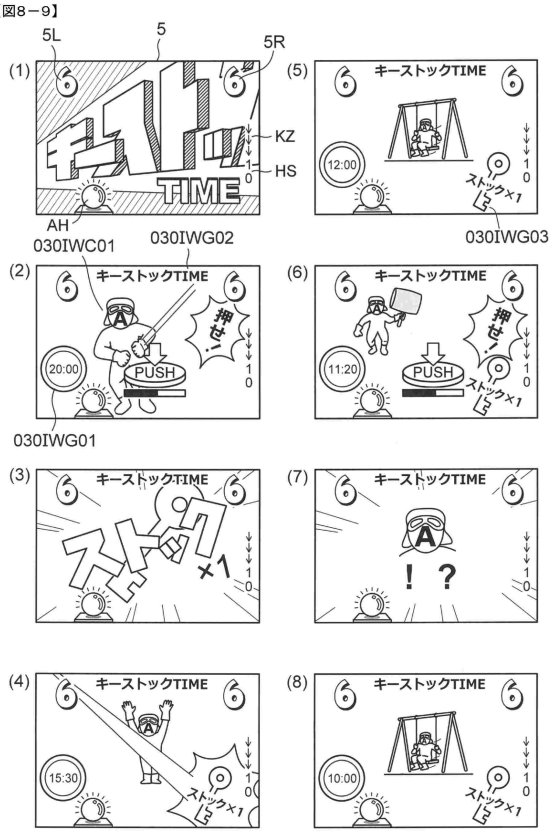
変化パターン	変化内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第１変化パターン	青色変化	25%	45%
第２変化パターン	緑色変化	35%	35%
第３変化パターン	赤色変化	40%	20%

（Ｄ）飾り図柄変化パターン決定テーブル

変化パターン	変化内容	可変表示結果	
		大当り	はずれ
第１変化パターン	緑色変化	25%	50%
第２変化パターン	赤色変化	35%	40%
第３変化パターン	金色変化	40%	10%

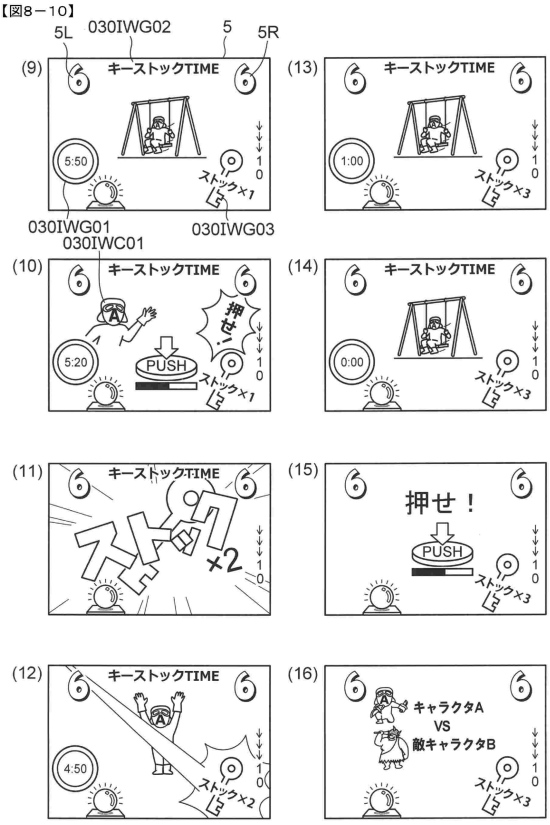
【図８－９】

【図８－９】



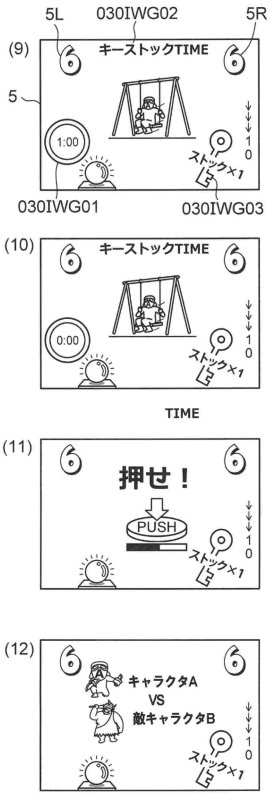
【図８－１０】

【図８－１０】

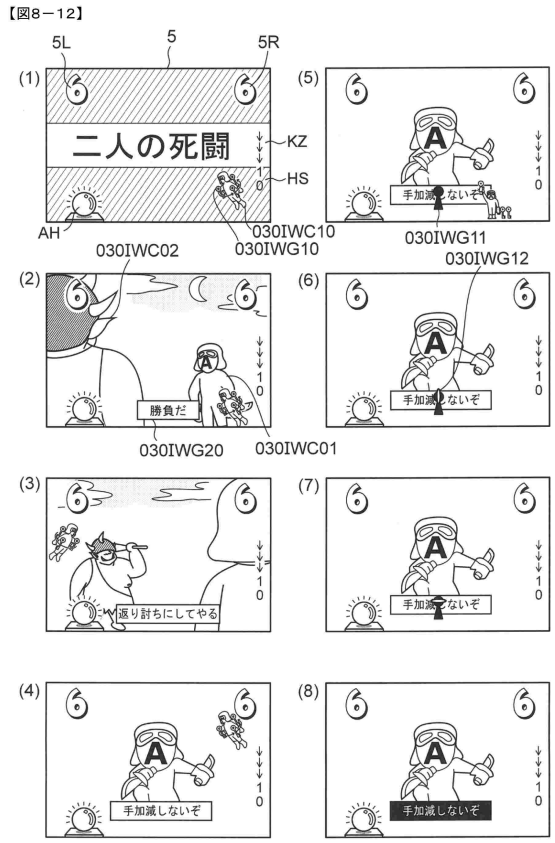


【図８－１１】

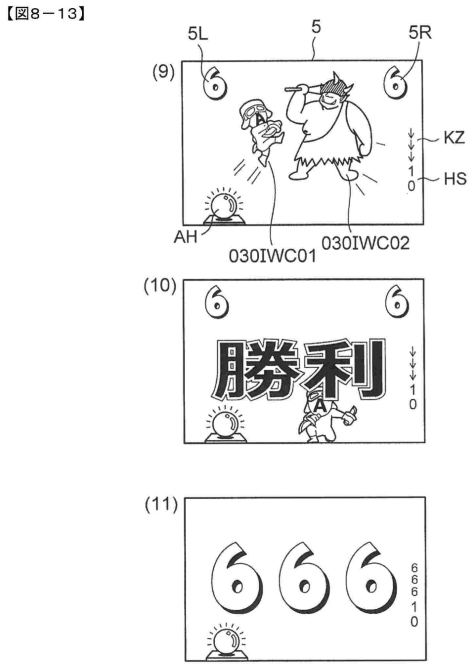
【図８－１１】



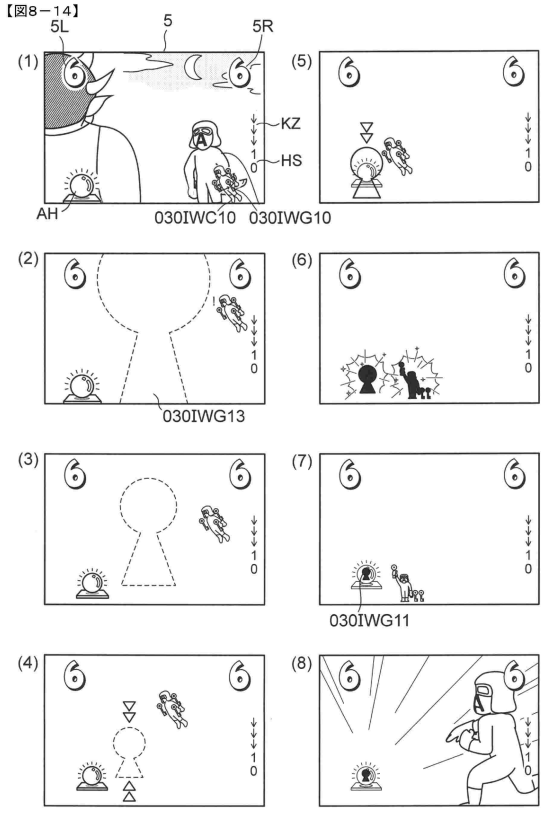
【図８－１２】



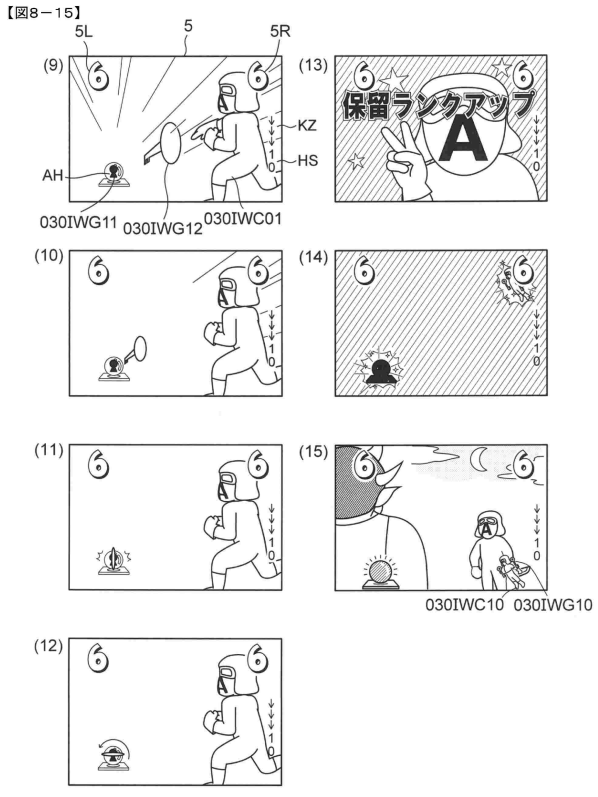
【図８－１３】



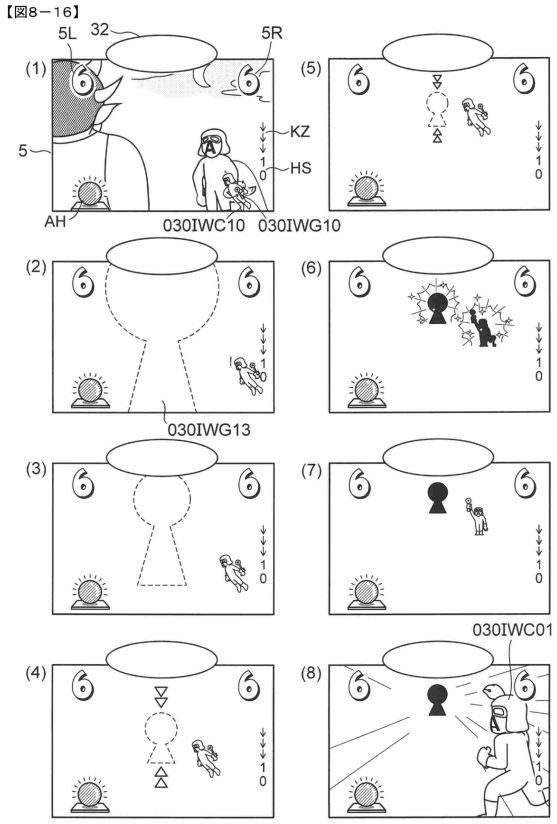
【図８－１４】



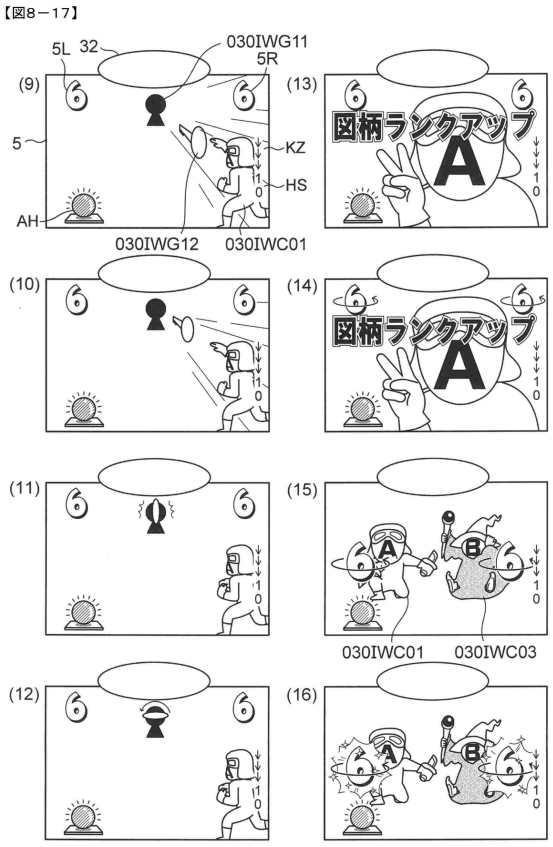
【図８－１５】



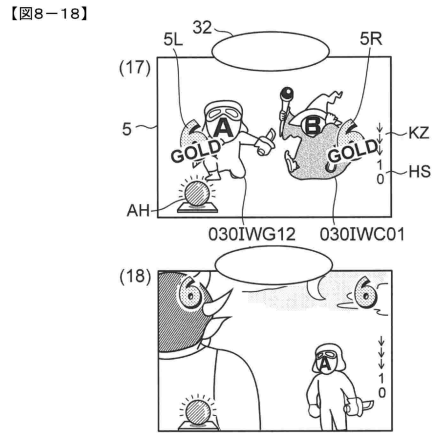
【図８－１６】



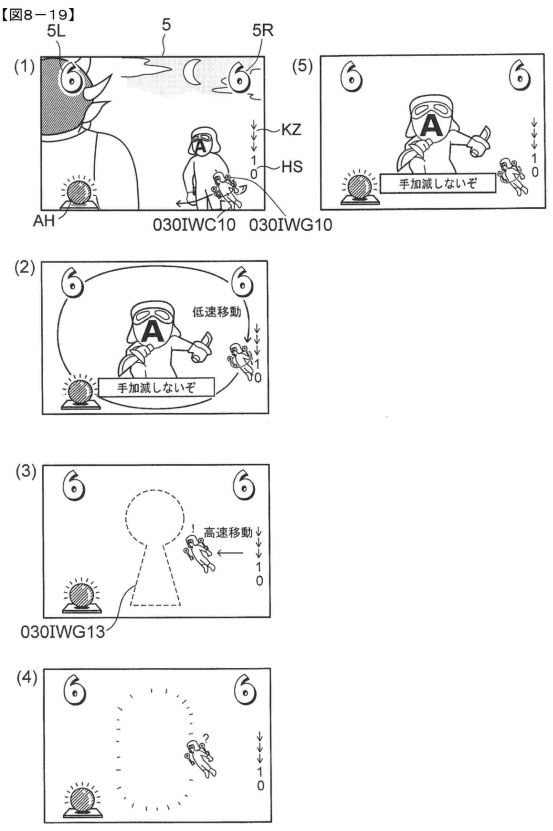
【図８－１７】



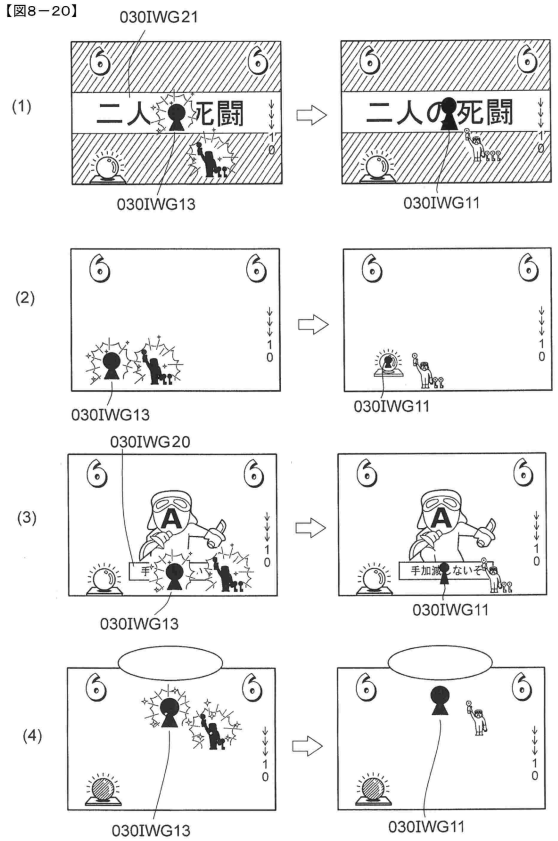
【図８－１８】



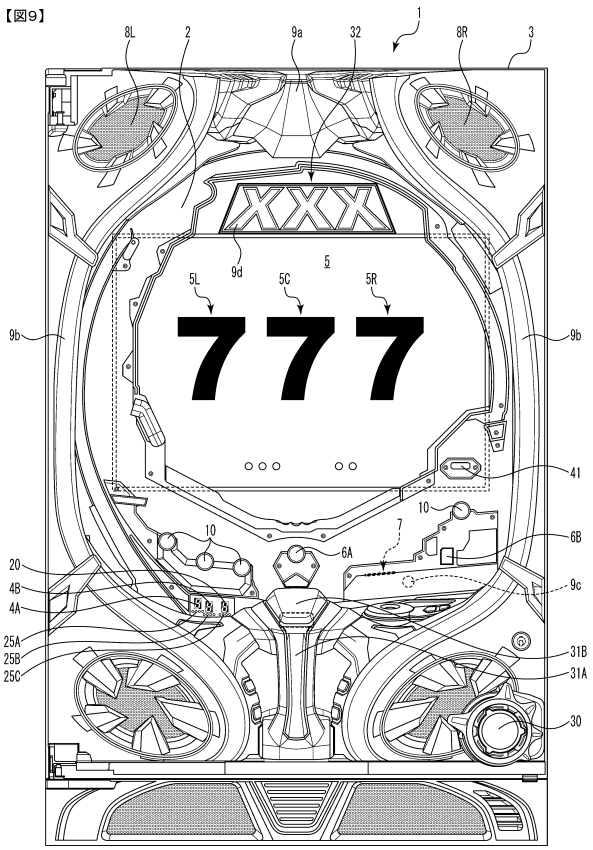
【図８－１９】



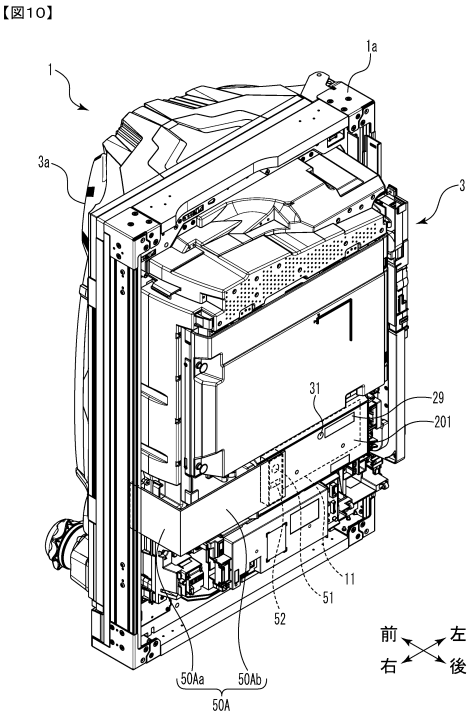
【図８－２０】



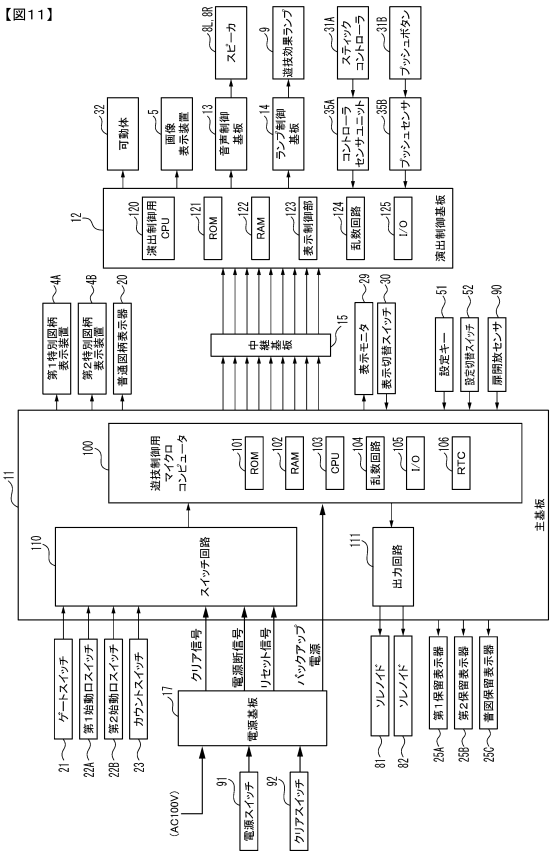
【図９】



【図１０】

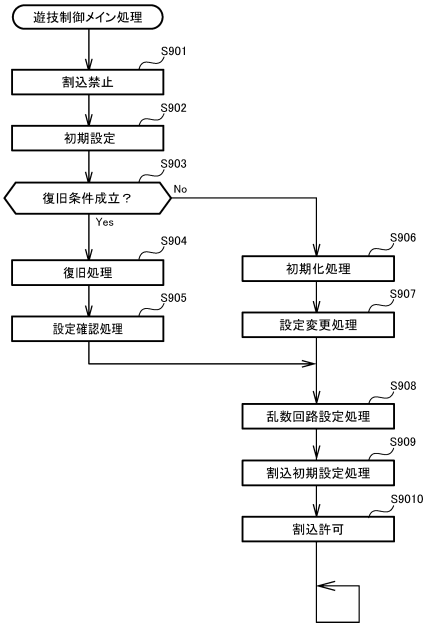


【図１１】



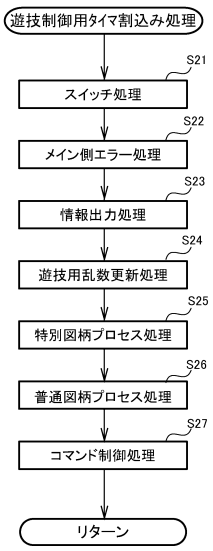
【図１２】

【図12】



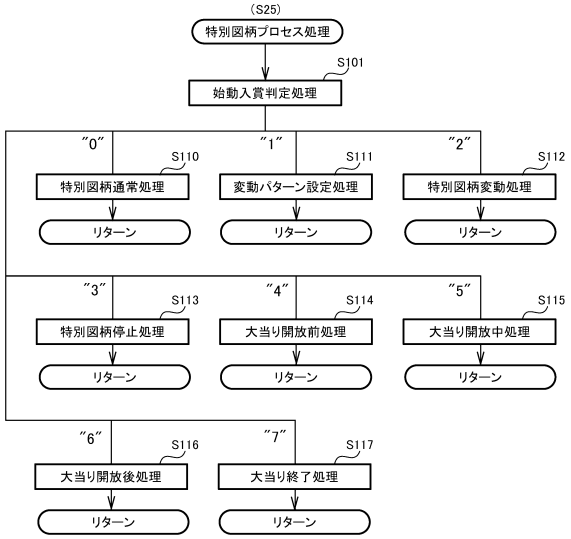
【図１３】

【図13】



【図１４】

【図14】



【図１５】

【図15】

(A)第１特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
	時短付き はずれ	65317～65535 (確率:1/300)	65317～65535 (確率:1/300)	65317～65535 (確率:1/300)	65317～65535 (確率:1/300)	65317～65535 (確率:1/300)	65317～65535 (確率:1/300)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1383 (確率:1/180)	1020～1429 (確率:1/160)	1020～1487 (確率:1/140)	1020～1556 (確率:1/120)	1020～1674 (確率:1/100)
	時短付き はずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

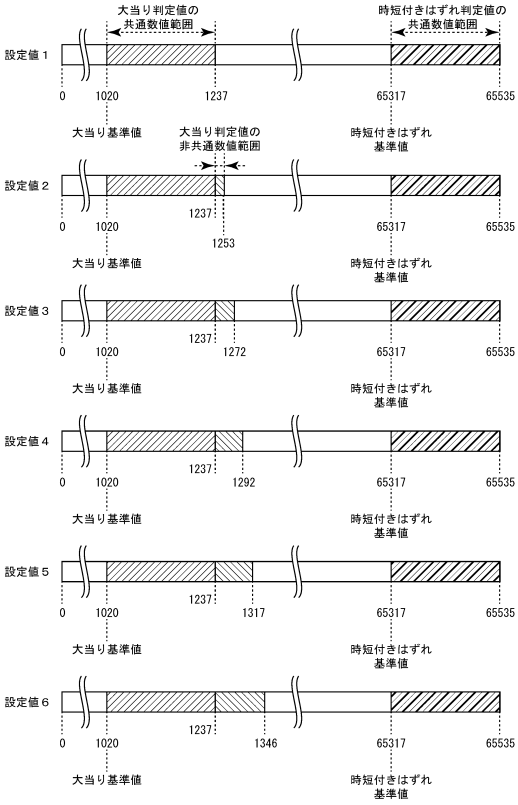
(B)第２特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
	時短付き はずれ	65317～65425 (確率:1/600)	65317～65425 (確率:1/600)	65317～65425 (確率:1/600)	65317～65425 (確率:1/600)	65317～65425 (確率:1/600)	65317～65425 (確率:1/600)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1383 (確率:1/180)	1020～1429 (確率:1/160)	1020～1487 (確率:1/140)	1020～1556 (確率:1/120)	1020～1674 (確率:1/100)
	時短付き はずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図１６】

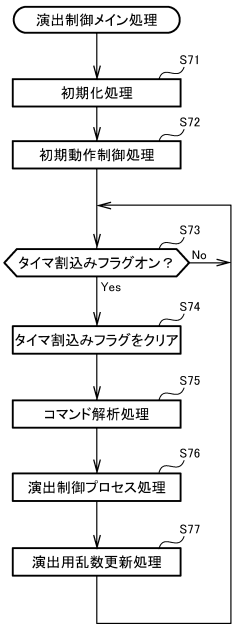
【図16】

通常状態または時短状態の場合（第１特図）



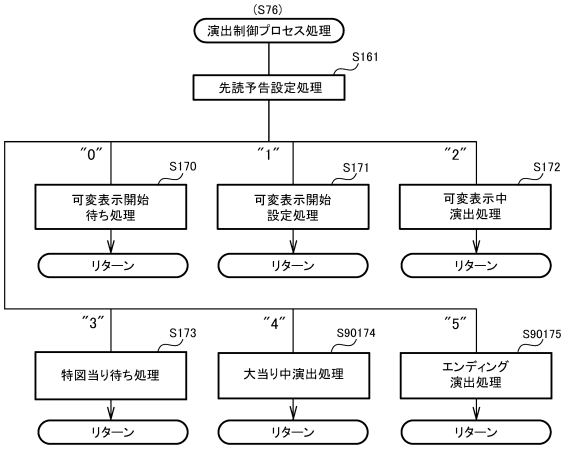
【図１７】

【図17】



【図１８】

【図18】



【図１９－１】

【図19－1】

（Ａ）

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

（Ｂ）

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

【図１９－２】

【図19－2】

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

【図１９－３】

【図19－3】

表示結果判定テーブル

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

【図１９－４】

【図19－4】

（A）大当り種別判定テーブル

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

（B）大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10（通常開放ラウンド）
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5（通常開放ラウンド）
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2（通常開放ラウンド）
非確変	無し	100回 （100回以内の大当りまで）	10（通常開放ラウンド）

【図１９－５】

【図19－5】

変動パターン	特図可変表示時間（ms）	内容
PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-4	3000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
PA2-1	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2	50000	スーパーリーチα（リーチ演出Aはずれ）
PA2-3	60000	スーパーリーチβ（リーチ演出Bはずれ）
PA2-4	65000	スーパーリーチγ（リーチ演出CまたはDはずれ）
PA2-5	70000	スーパーリーチδ（リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出はずれ）
PA2-6	75000	スーパーリーチε（リーチ演出CまたはDはずれ→リーチ演出G発展示唆演出はずれ）
PA2-7	80000	スーパーリーチζ（リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出→ リーチ演出E発展報知演出→リーチ演出Eはずれ）
PA2-8	90000	スーパーリーチη（リーチ演出A→高期待度リーチ演出発展報知演出 →リーチ演出Fはずれ）
PA2-9	95000	スーパーリーチθ（リーチ演出CまたはDはずれ→リーチ演出G発展示唆演出 →リーチ演出Gはずれ）
PA2-10	100000	スーパーリーチι（リーチ演出CまたはDはずれ→事前演出・前兆演出 →リーチ演出H発展報知演出→リーチ演出Hはずれ）
PA2-11	105000	スーパーリーチκ（リーチ演出CまたはDはずれ→事前演出・前兆演出 →高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出Iはずれ）
PA2-12	85000	スーパーリーチλ（高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出Iはずれ）
PB1-1	20000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2	50000	スーパーリーチα（リーチ演出A大当り）
PB1-3	60000	スーパーリーチβ（リーチ演出B大当り）
PB1-4	65000	スーパーリーチγ（リーチ演出CまたはD大当り）
PB1-5	80000	スーパーリーチζ（リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出→ リーチ演出E発展報知演出→リーチ演出E大当り）
PB1-6	90000	スーパーリーチη（リーチ演出A→高期待度リーチ演出発展報知演出 →リーチ演出F大当り）
PB1-7	95000	スーパーリーチθ（リーチ演出CまたはD大当り→リーチ演出G発展示唆演出→ リーチ演出G発展報知演出→リーチ演出G大当り）
PB1-8	100000	スーパーリーチι（リーチ演出CまたはD大当り→事前演出・前兆演出 →リーチ演出H発展報知演出→リーチ演出H大当り）
PB1-9	105000	スーパーリーチκ（リーチ演出CまたはD大当り→事前演出・前兆演出 →高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出I大当り）
PB1-10	85000	スーパーリーチλ（高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出I大当り）

【図１９－６】

【図19－6】

可変表示結果	大当り	はずれ（保留数2以下）	はずれ（保留数3）	はずれ（保留数4）	はずれ（時短時）
変動パターン判定テーブル	大当り用変動Ｐ判定テーブル	はずれ用変動Ｐ判定テーブルＡ	はずれ用変動Ｐ判定テーブルＢ	はずれ用変動Ｐ判定テーブルＣ	はずれ用変動Ｐ判定テーブルＤ
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	－	○	－	－	－
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	－	－	○	－	－
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	－	－	－	○	－
PA1-4(非Rはずれ時短)	－	－	－	－	○
PA2-1(ノーマルRはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-2(スーパーRαはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-3(スーパーRβはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-4(スーパーRγはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-5(スーパーRδはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-6(スーパーRεはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-7(スーパーRζはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-8(スーパーRηはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-9(スーパーRθはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-10(スーパーRιはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-11(スーパーRκはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-12(スーパーRλはずれ)	－	○	○	○	○
PB1-1(ノーマルR大当り)	○	－	－	－	－
PB1-2(スーパーRα大当り)	○	－	－	－	－
PB1-3(スーパーRβ大当り)	○	－	－	－	－
PB1-4(スーパーRγ大当り)	○	－	－	－	－
PB1-5(スーパーRζ大当り)	○	－	－	－	－
PB1-6(スーパーRη大当り)	○	－	－	－	－
PB1-7(スーパーRθ大当り)	○	－	－	－	－
PB1-8(スーパーRι大当り)	○	－	－	－	－
PB1-9(スーパーRκ大当り)	○	－	－	－	－
PB1-10(スーパーRλ大当り)	○	－	－	－	－

・大当り変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチの変動パターン決定割合

$\alpha < \beta < \gamma < \xi < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$

・はずれ変動パターン判定テーブルA～D選択時の各スーパーリーチの変動パターン決定割合

$\alpha > \beta > \gamma > \delta > \varepsilon > \xi > \eta > \theta > \iota > \kappa > \lambda$

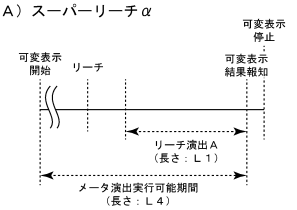
・各スーパーリーチの変動パターンの大当り期待度

$\alpha < \beta < \gamma < \xi < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$

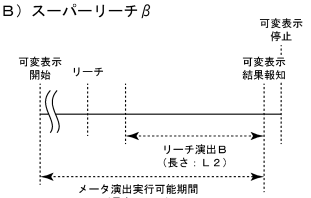
【図１９－７】

【図19－7】

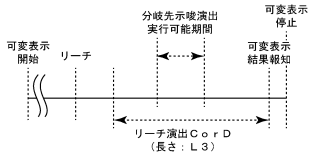
（Ａ）スーパーリーチα



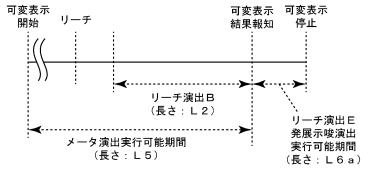
（Ｂ）スーパーリーチβ



（Ｃ）スーパーリーチγ



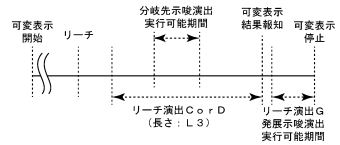
（Ｄ）スーパーリーチδ（はずれのみ）



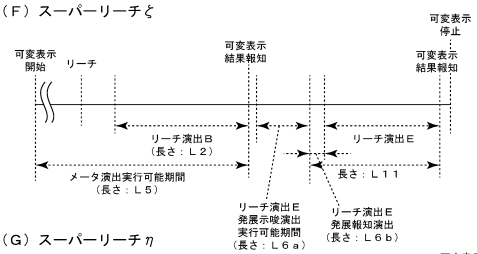
【図１９－８】

【図19－8】

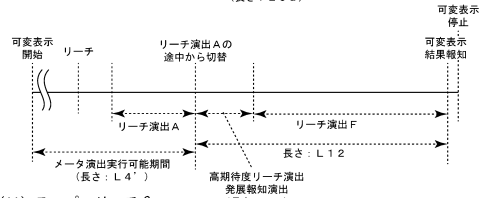
（Ｅ）スーパーリーチε（はずれのみ）



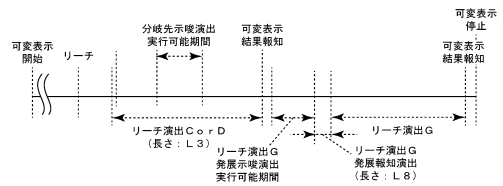
（Ｆ）スーパーリーチζ



（Ｇ）スーパーリーチη



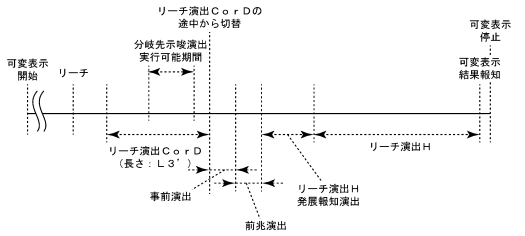
（Ｈ）スーパーリーチθ



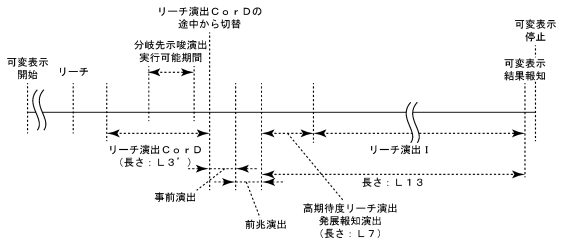
【図１９－９】

【図19－9】

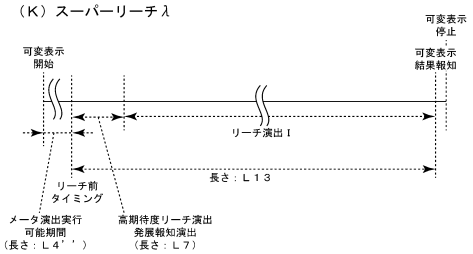
（Ｉ）スーパーリーチι



（Ｊ）スーパーリーチκ

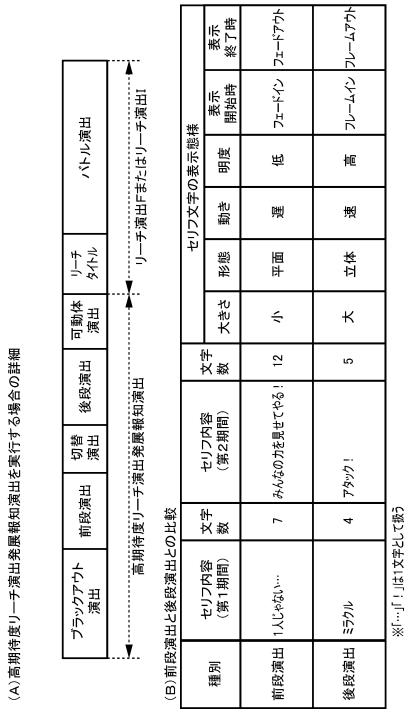


（Ｋ）スーパーリーチλ



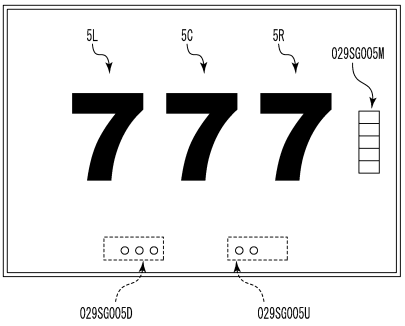
【図１９－１０】

【図19－10】



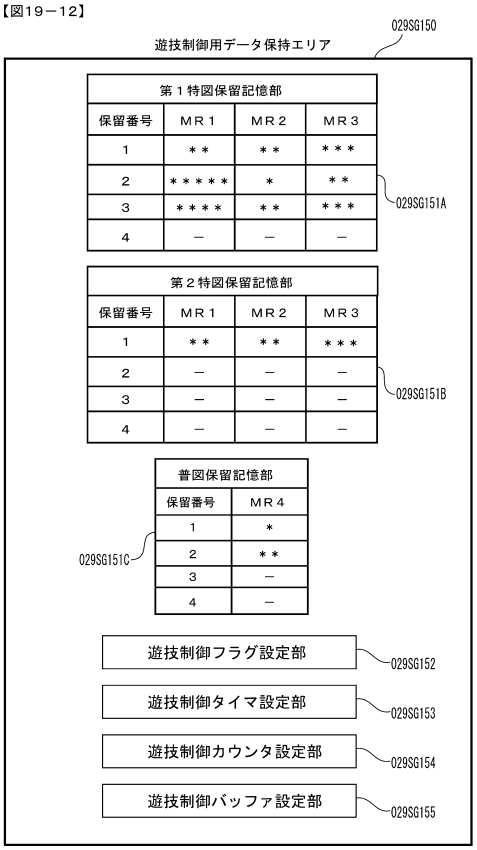
【図１９－１１】

【図19－11】



【図１９－１２】

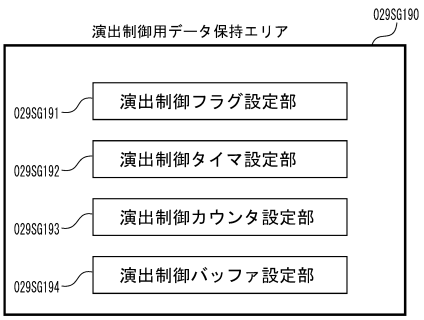
【図19－12】



【図１９－１３】

【図19－13】

（A）



（B）

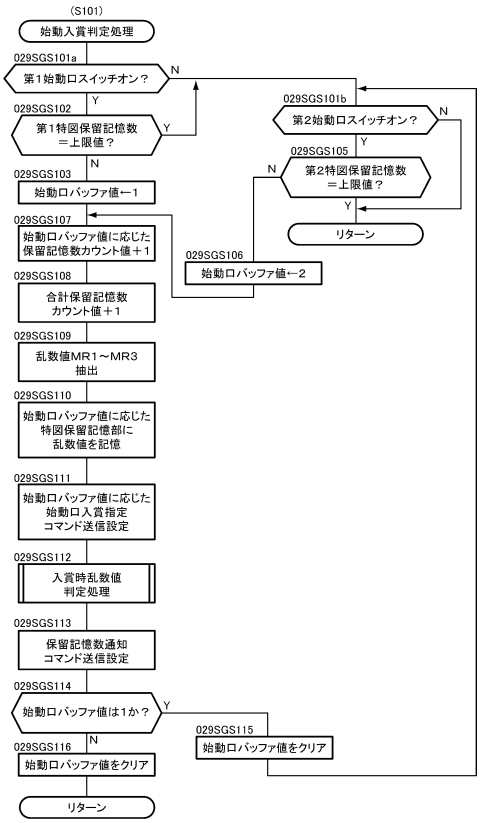
始動入賞時受信コマンドバッファ 029SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
第１特図保留記憶	1-0	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0
	1-1	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0
	1-2	B100（H）	C410（H）	C601（H）	C102（H）	1
	1-3	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C103（H）	—
	1-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—
第２特図保留記憶	2-0	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—
	2-1	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—
	2-2	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—
	2-3	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—
	2-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（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１９－１４】

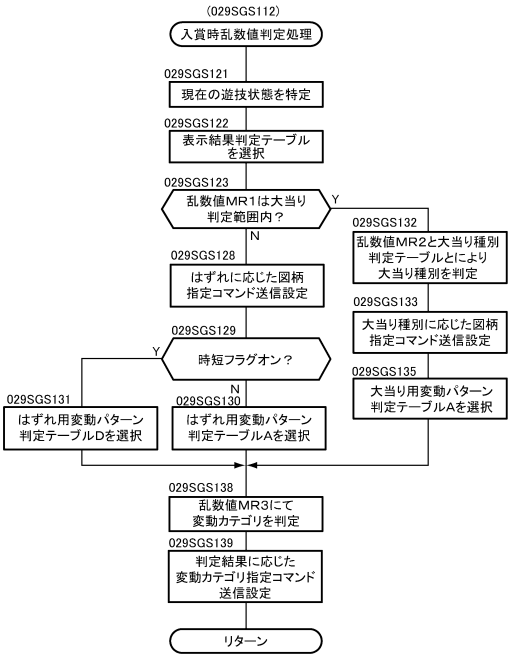
【図19－14】



【図１９－１５】

【図19－15】

（A）

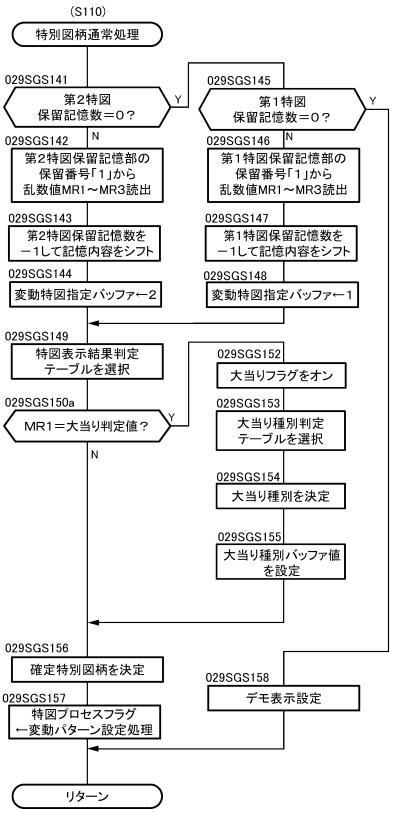


（B）

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

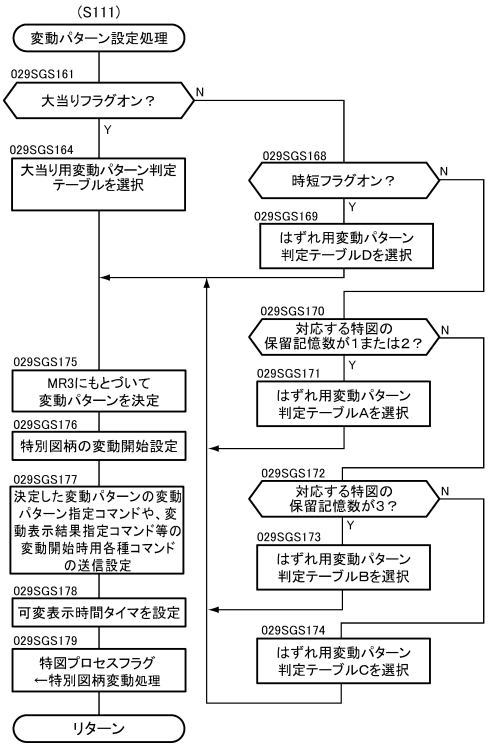
【図１９－１６】

【図19－16】



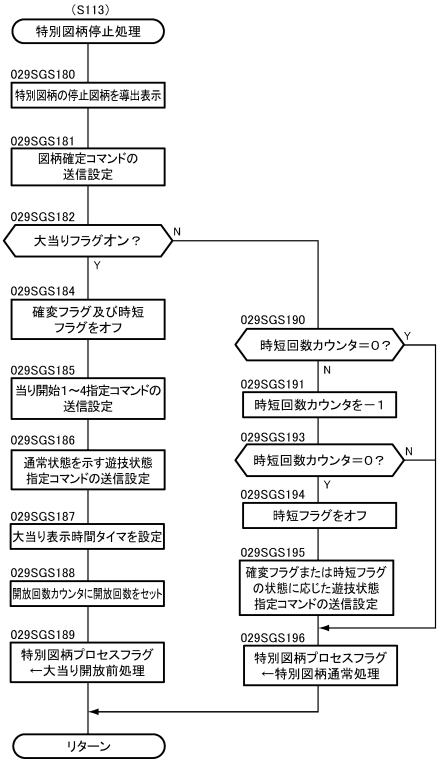
【図１９－１７】

【図19－17】



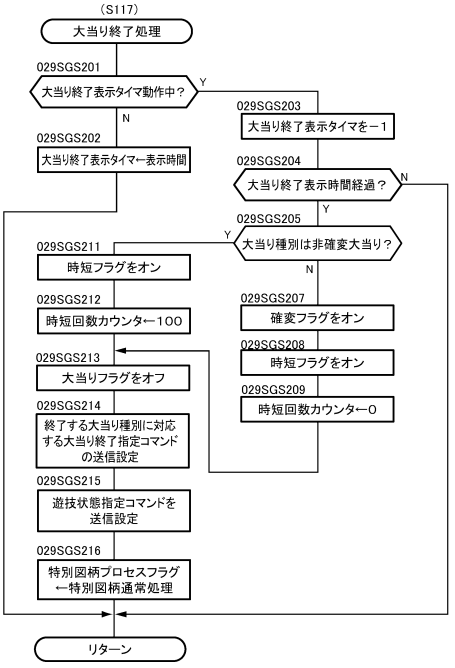
【図１９－１８】

【図19－18】



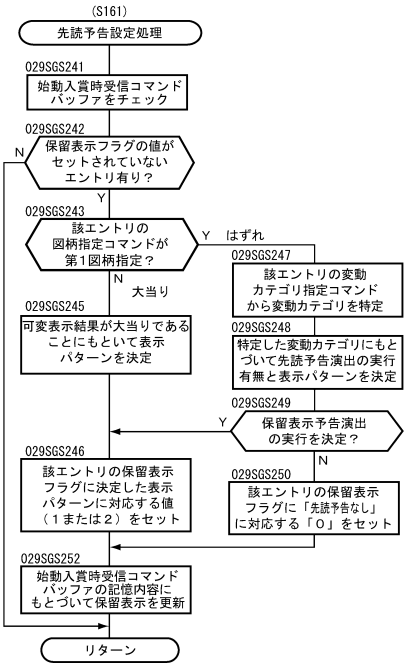
【図１９－１９】

【図19－19】



【図１９－２０】

【図19－20】



【図１９－２１】

【図19－21】

（Ａ）０２９ＳＧＳ２４５における決定割合

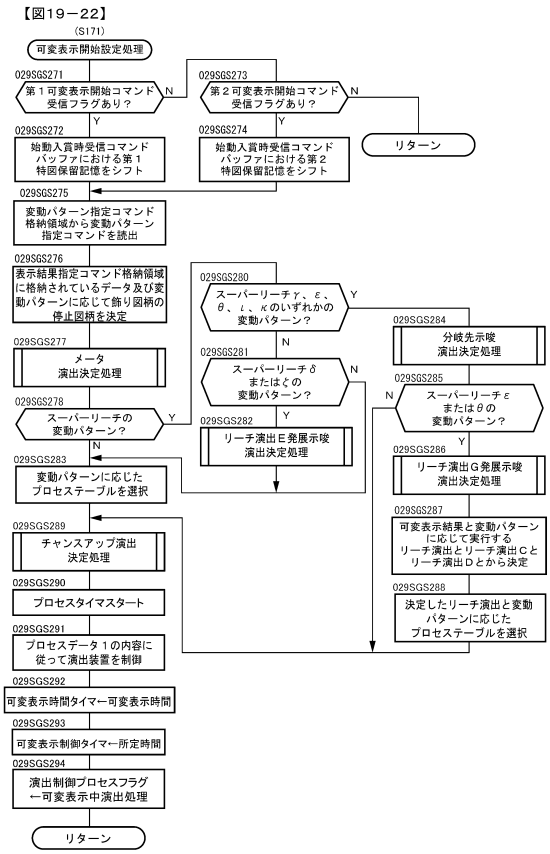
可変表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	白色	青色	赤色
大当り	５％	３０％	６５％

（Ｂ）０２９ＳＧＳ２４８における決定割合

可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	白色	青色	赤色
はずれ（非リーチ）	９５％	５％	０％
はずれ（その他）	７５％	２０％	５％
はずれ（Ｓリーチ）	６５％	２５％	１０％

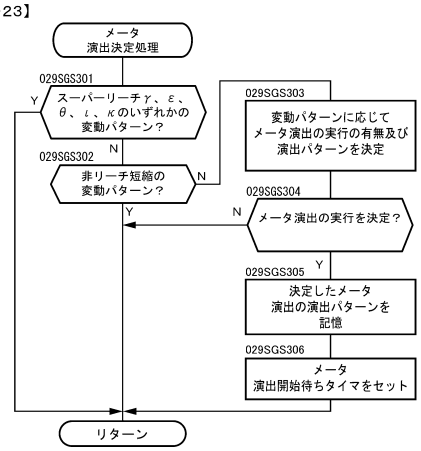
【図１９－２２】

【図19－22】



【図１９－２３】

【図19－23】



【図１９－２４】

【図19－24】

（Ａ）

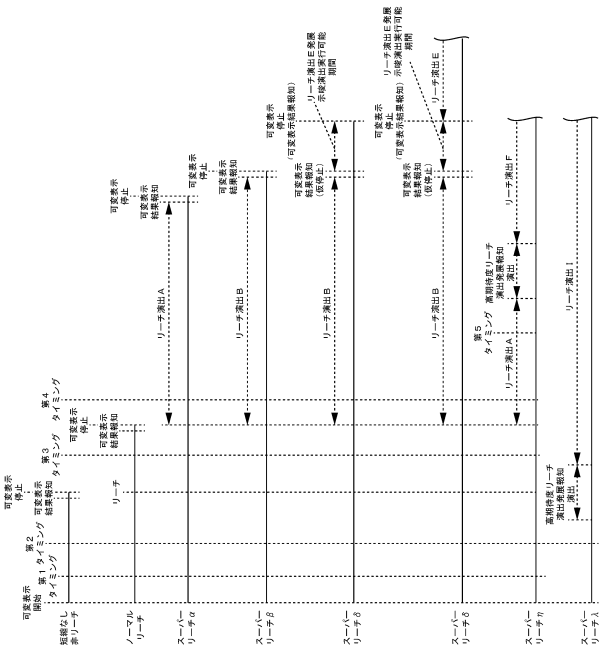
変動パターン	非実行	パターンＡ	パターンＢ	パターンＣ	パターンＤ	パターンＥ	パターンＦ
短縮なし非リーチ	９０％	１０％	５％	０％	０％	０％	０％
ノーマルリーチ	２０％	２５％	５０％	５％	０％	０％	０％
スーパーリーチα、β、δ、ζ、	１０％	５％	１５％	４０％	３０％	０％	０％
スーパーリーチη	５％	０％	０％	０％	０％	９５％	０％
スーパーリーチλ	０％	０％	０％	０％	０％	０％	１００％

（Ｂ）メータ演出の演出パターン

演出パターン	演出内容
パターンＡ	第１タイミングでメータ１段階増加
パターンＢ	第１タイミングと第２タイミングとでメータを１段階ずつ増加
パターンＣ	第１タイミング、第２タイミング、第３タイミングでメータを１段階ずつ増加
パターンＤ	第１タイミング、第２タイミング、第３タイミング、第４タイミングでメータを１段階ずつ増加
パターンＥ	第１タイミング、第２タイミング、第３タイミング、第４タイミング、第５タイミングでメータを１段階ずつ増加
パターンＦ	第２タイミングでメータを５段階増加

【図１９－２５】

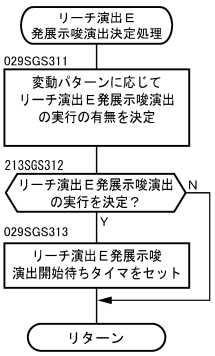
【図19－25】



【図１９－２６】

【図19－26】

（Ａ）

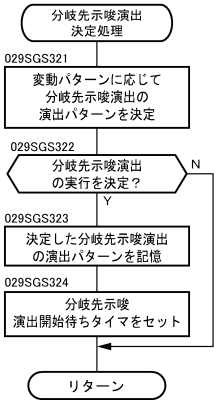


（Ｂ）

変動パターン	非実行	実行
スーパーリーチδ	５０％	５０％
スーパーリーチξ	２０％	８０％

【図１９－２７】

【図19－27】



【図１９－２８】

【図19－28】

（Ａ）

変動パターン	非実行	パターンＸ	パターンＹ	パターンＺ
スーパーリーチγ	９０％	１０％	０％	０％
スーパーリーチε	７０％	３０％	０％	０％
スーパーリーチθ	５０％	３０％	１５％	５％
スーパーリーチι	１０％	１０％	７０％	１０％
スーパーリーチκ	１０％	３０％	２０％	４０％

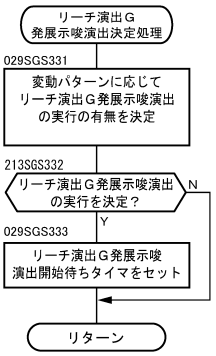
（Ｂ）分岐先示唆演出の演出パターン

演出パターン	演出内容
パターンＸ	分岐先示唆画像Ｘ（リーチ演出Ｈ発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆）
パターンＹ	分岐先示唆画像Ｙ（リーチ演出Ｈ発展報知演出の実行を示唆）
パターンＺ	分岐先示唆画像Ｚ（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆）

【図１９－２９】

【図19－29】

（Ａ）



（Ｂ）

変動パターン	非実行	実行
スーパーリーチε	５０％	５０％
スーパーリーチθ	２０％	８０％

【図１９－３０】

【図19－30】

（Ａ）大当り時のリーチ演出決定割合

変動パターン	リーチ演出Ｃ	リーチ演出Ｄ
スーパーリーチγ	５０％	５０％
スーパーリーチθ	３０％	７０％
スーパーリーチι	０％	１００％
スーパーリーチκ	２０％	８０％

（Ｂ）はずれ時のリーチ演出決定割合

変動パターン	リーチ演出Ｃ	リーチ演出Ｄ
スーパーリーチγ	９０％	１０％
スーパーリーチε	８０％	２０％
スーパーリーチθ	７０％	３０％
スーパーリーチι	０％	１００％
スーパーリーチκ	６０％	４０％

（Ｃ）リーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄとの比較

リーチ演出	大当り期待度	前兆演出実行時の高期待度リーチ演出発展報知演出実行割合
リーチ演出Ｃ	低	高（確定）
リーチ演出Ｄ	高	低

（Ｄ）大当り時のスーパーリーチθとスーパーリーチκとの比較

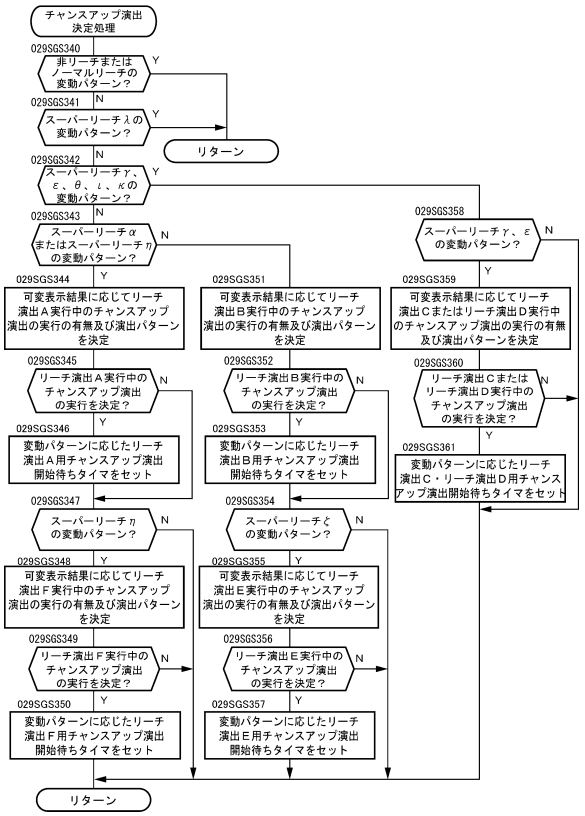
変動パターン	リーチ演出	決定割合	決定割合の差
スーパーリーチθ	リーチ演出Ｃ	３０％	４０％
	リーチ演出Ｄ	７０％	
スーパーリーチκ	リーチ演出Ｃ	２０％	６０％
	リーチ演出Ｄ	８０％	

（Ｅ）はずれ時のスーパーリーチθとスーパーリーチκとの比較

変動パターン	リーチ演出	決定割合	決定割合の差
スーパーリーチθ	リーチ演出Ｃ	７０％	４０％
	リーチ演出Ｄ	３０％	
スーパーリーチκ	リーチ演出Ｃ	６０％	２０％
	リーチ演出Ｄ	４０％	

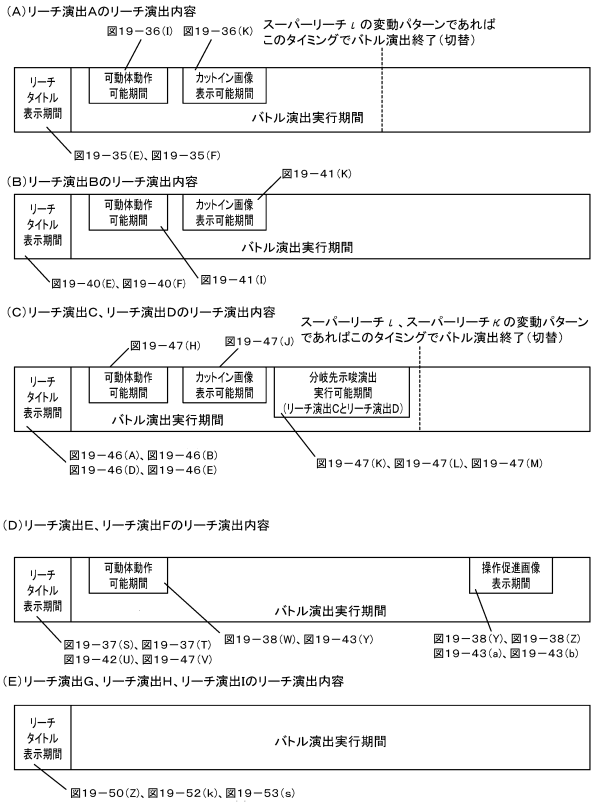
【図１９－３１】

【図19－31】



【図１９－３２】

【図19－32】



【図１９－３３】

【図19－33】

（Ａ）リーチ演出Ａ、リーチ演出Ｂ、リーチ演出Ｃ、リーチ演出Ｄにおけるチャンスアップ態様

	非チャンスアップ態様	チャンスアップ態様
リーチタイトル表示期間	リーチタイトルを黒色表示	リーチタイトルを赤色表示
可動体動作可能期間	可動体動作非実行	可動体動作実行
カットイン画像表示可能期間	カットイン画像非表示	カットイン画像表示

（Ｂ）リーチ演出Ｅ、リーチ演出Ｆ、リーチ演出Ｇ、リーチ演出Ｈにおけるチャンスアップ態様

	非チャンスアップ態様	チャンスアップ態様
リーチタイトル表示期間	リーチタイトルを黒色表示	リーチタイトルを赤色表示
可動体動作可能期間	可動体動作非実行	可動体動作実行
操作促進画像表示期間	プッシュボタン画像表示	スティックコントローラ画像表示

【図１９－３４】

【図19－34】

（Ａ）リーチ演出Ａ及びリーチ演出Ｃの実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンＰ	パターンＱ	パターンＲ
はずれ	６０％	３５％	５％	０％
大当り	５％	３５％	６０％	０％

（Ｂ）リーチ演出Ｆ実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンＳ	パターンＴ	パターンＵ
はずれ	４０％	３０％	２０％	１０％
大当り	１０％	２０％	３０％	４０％

（Ｃ）リーチ演出Ｂ及びリーチ演出Ｄの実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンＰ	パターンＱ	パターンＲ
はずれ	４０％	３０％	２０％	１０％
大当り	１０％	２０％	３０％	４０％

（Ｄ）リーチ演出Ｅ実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンＳ	パターンＴ	パターンＵ
はずれ	６０％	３５％	５％	０％
大当り	５％	３５％	６０％	０％

（Ｅ）リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

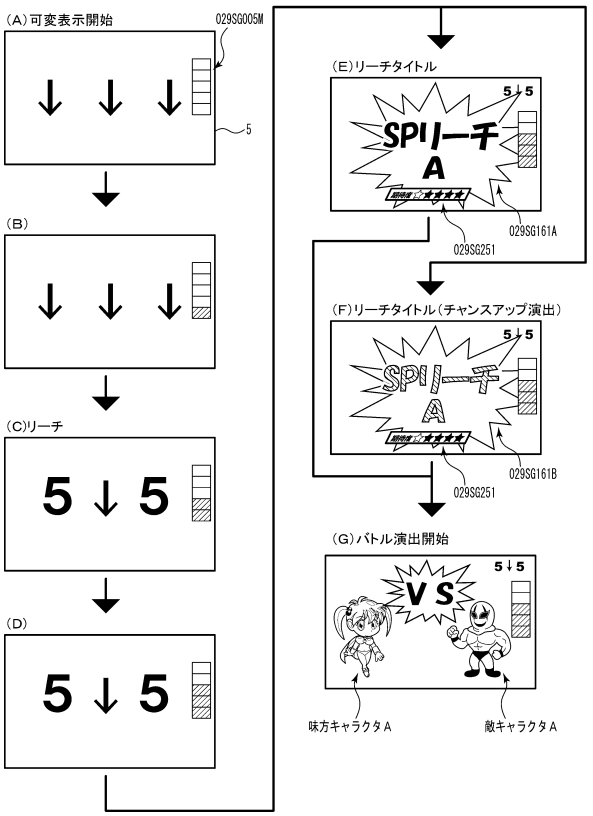
演出パターン	リーチタイトル赤色表示	可動体動作	カットイン画像表示
パターンＰ	実行	非実行	非実行
パターンＱ	実行	実行	非実行
パターンＲ	実行	実行	実行

（Ｆ）リーチ演出Ｅ及びリーチ演出Ｆにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

演出パターン	リーチタイトル赤色表示	可動体動作	スティックコントローラ画像表示
パターンＳ	実行	非実行	非実行
パターンＴ	実行	実行	非実行
パターンＵ	実行	実行	実行

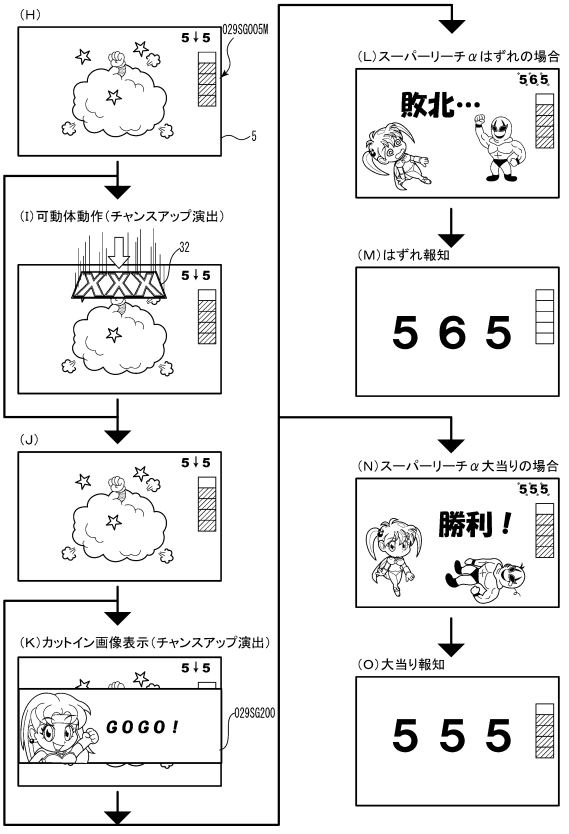
【図１９－３５】

【図19－35】



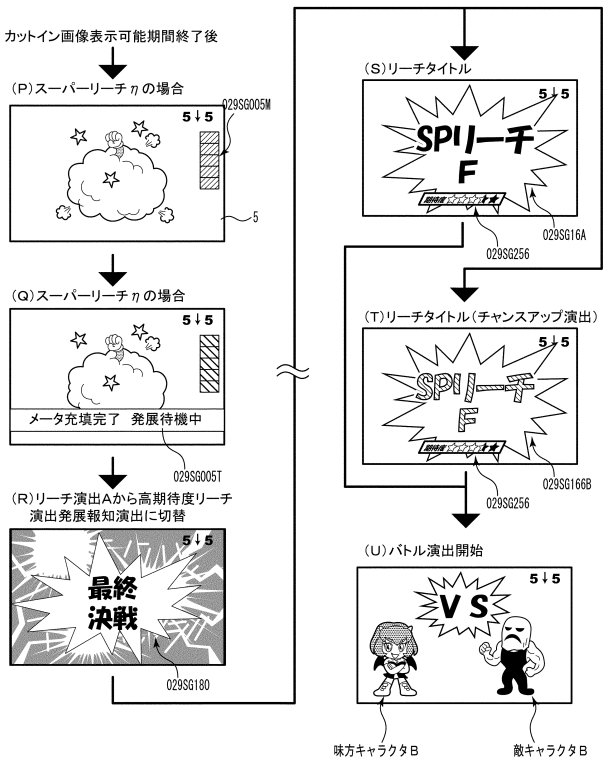
【図１９－３６】

【図19－36】

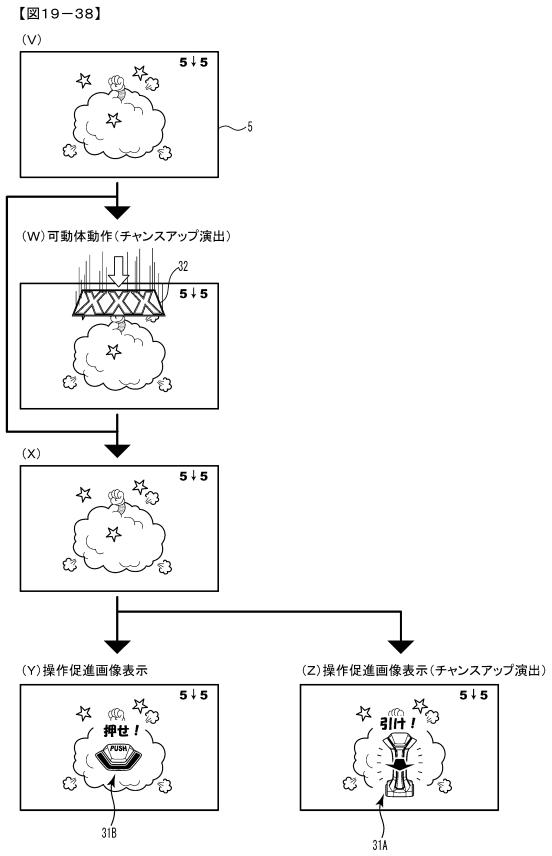


【図１９－３７】

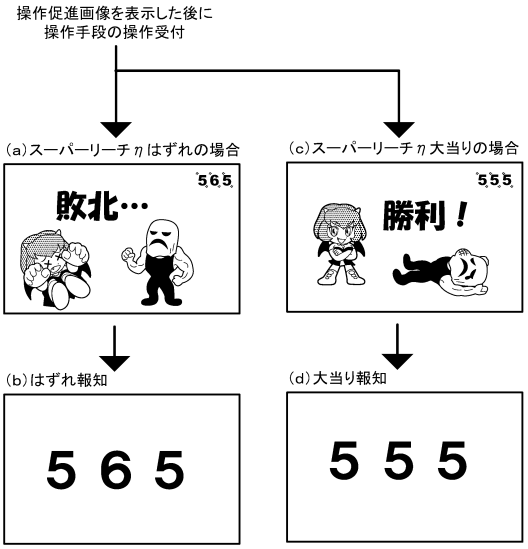
【図19－37】



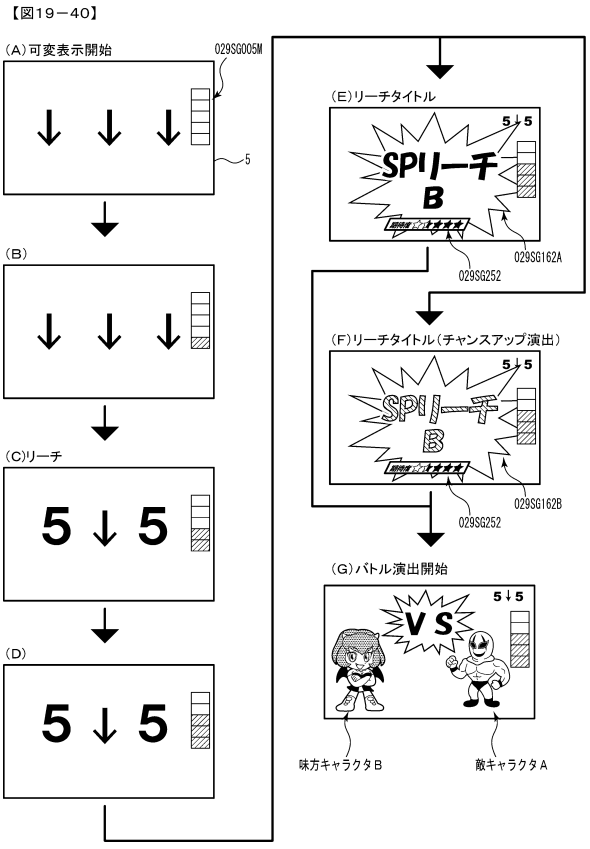
【図１９－３８】



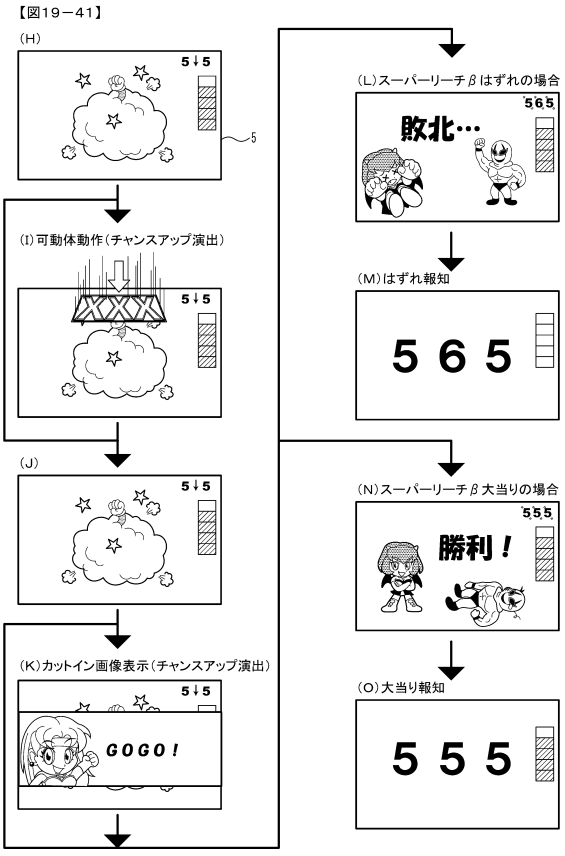
【図１９－３９】



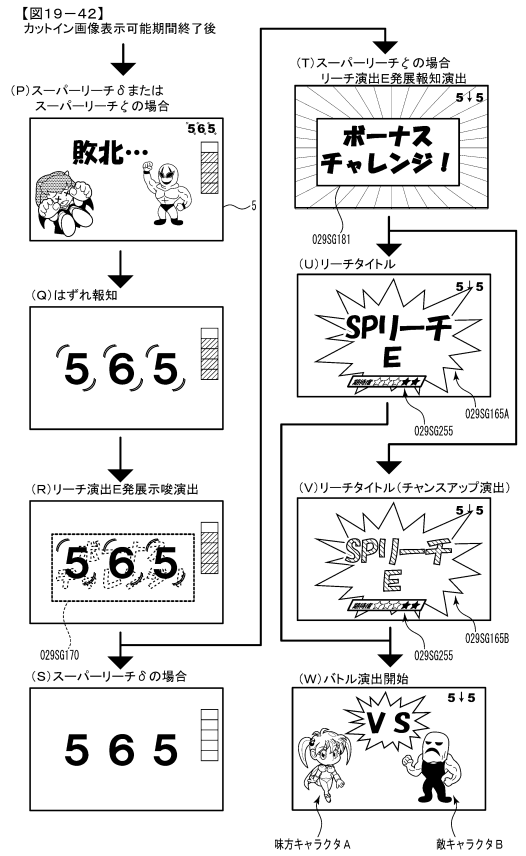
【図１９－４０】



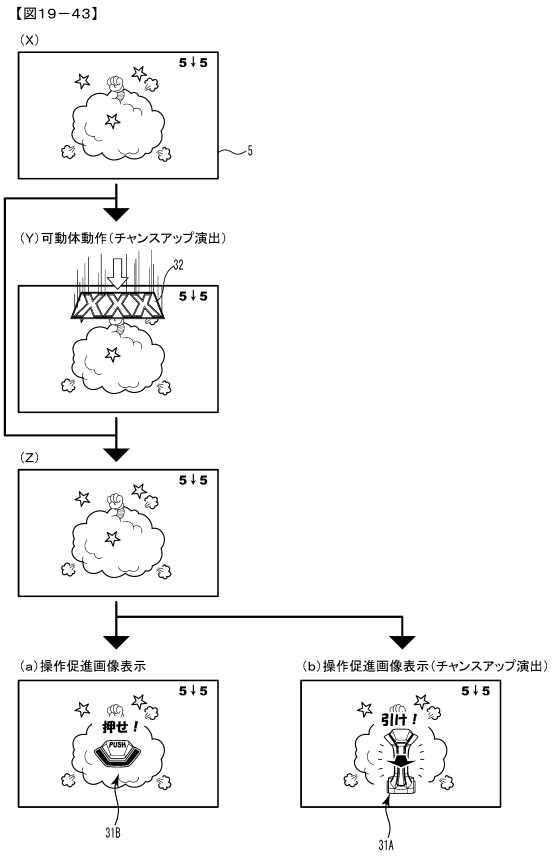
【図１９－４１】



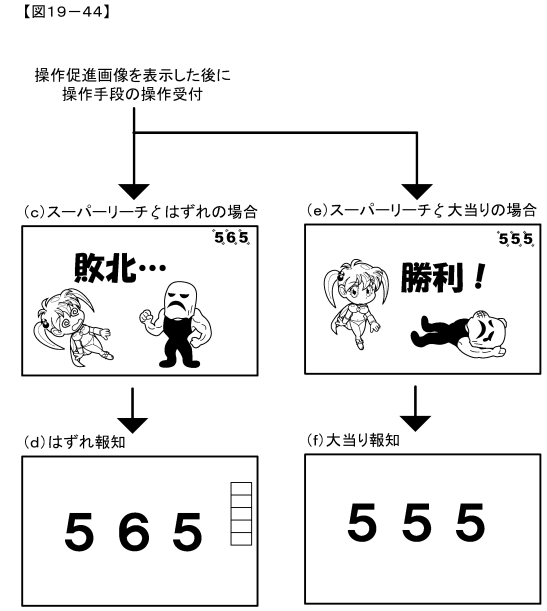
【図１９－４２】



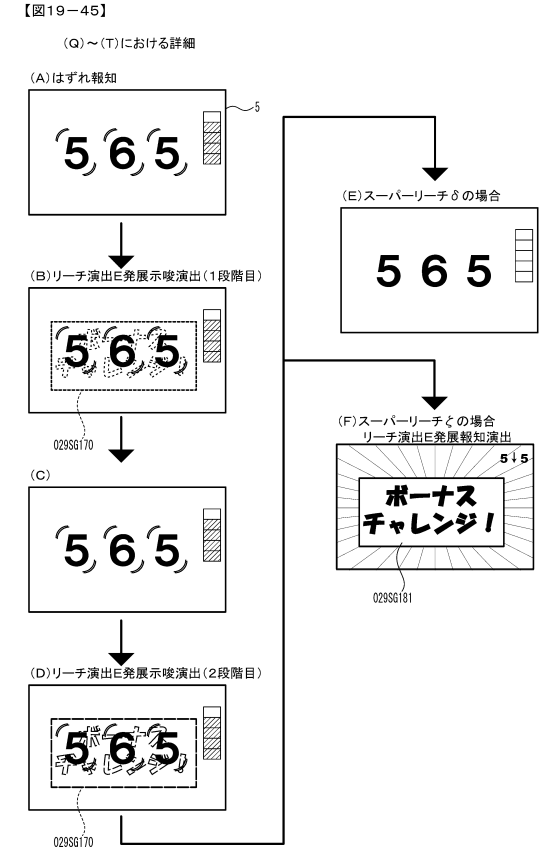
【図１９－４３】



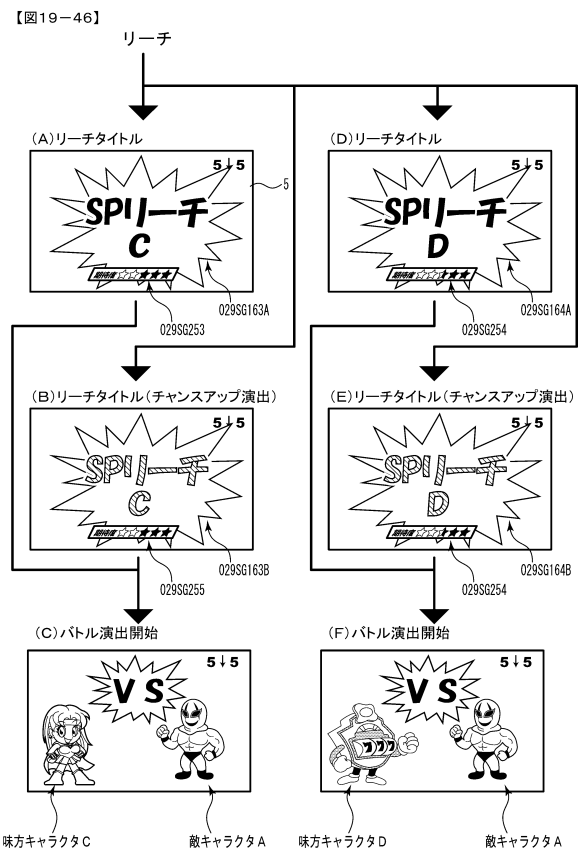
【図１９－４４】



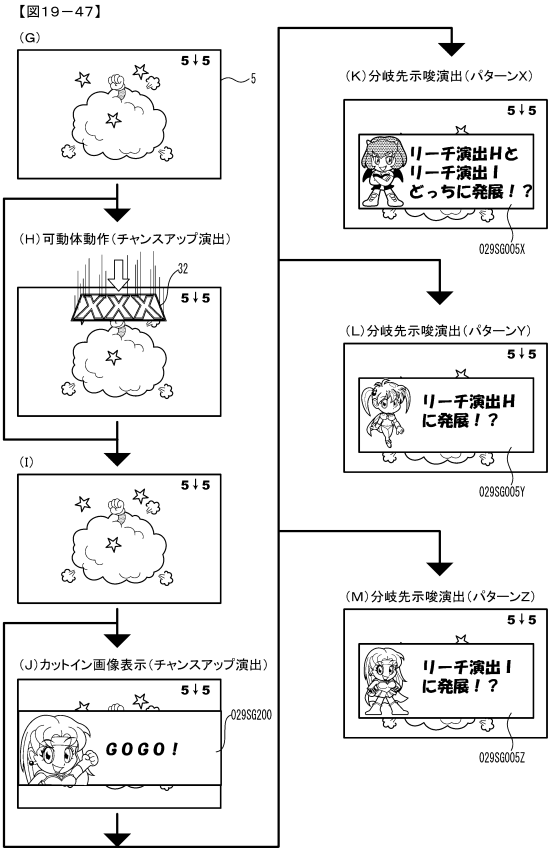
【図１９－４５】



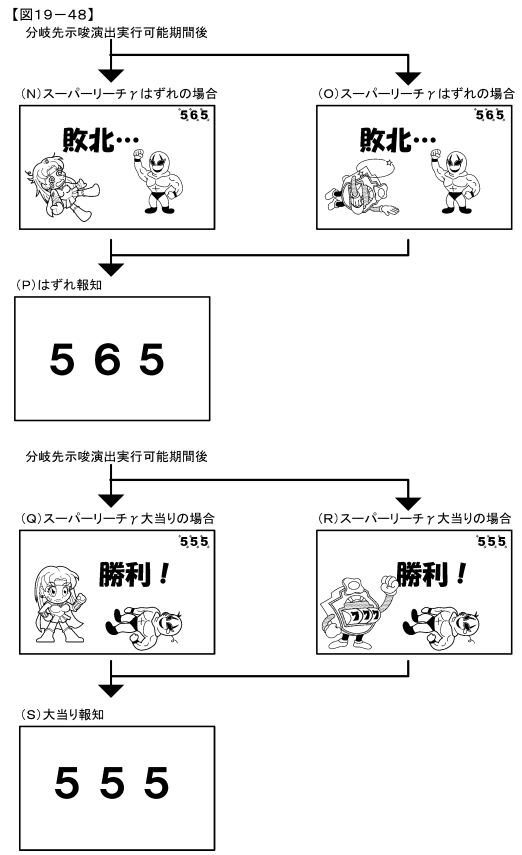
【図１９－４６】



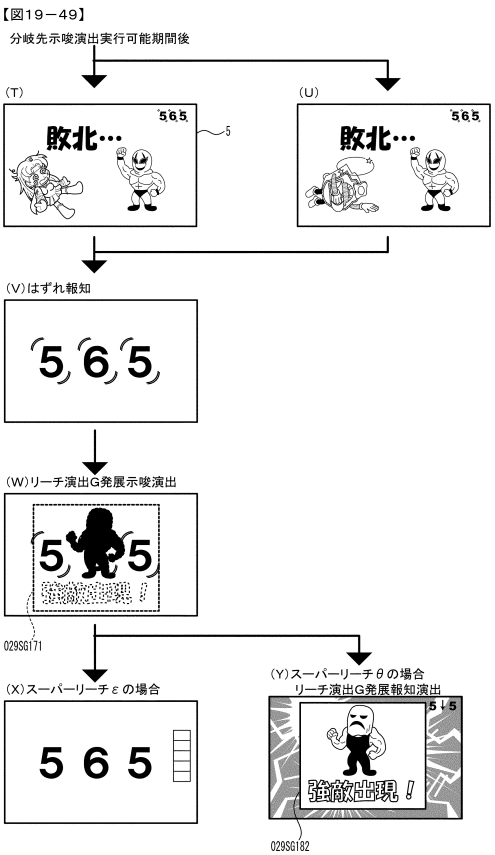
【図１９－４７】



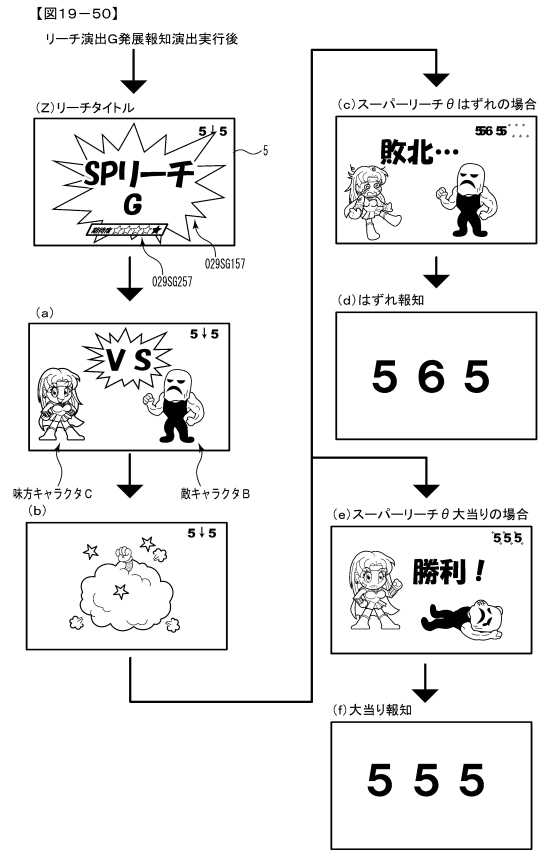
【図１９－４８】



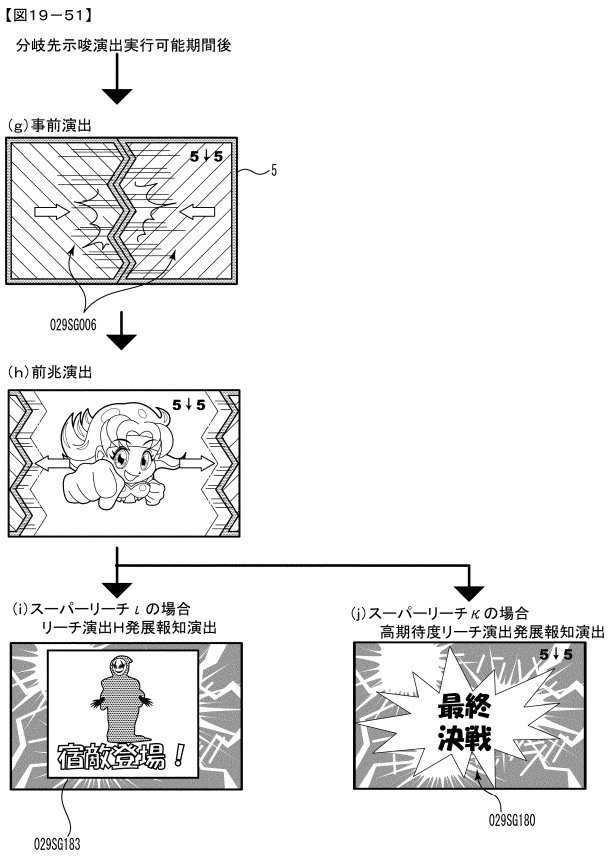
【図１９－４９】



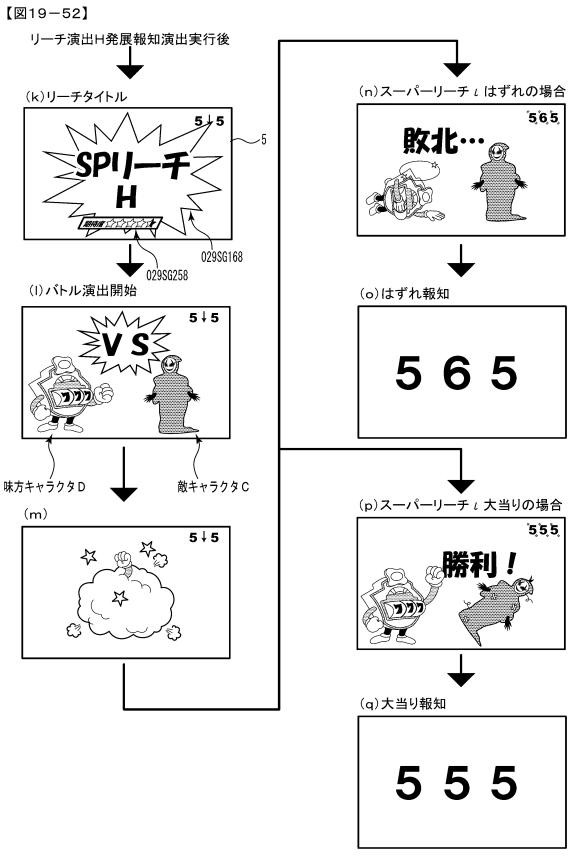
【図１９－５０】



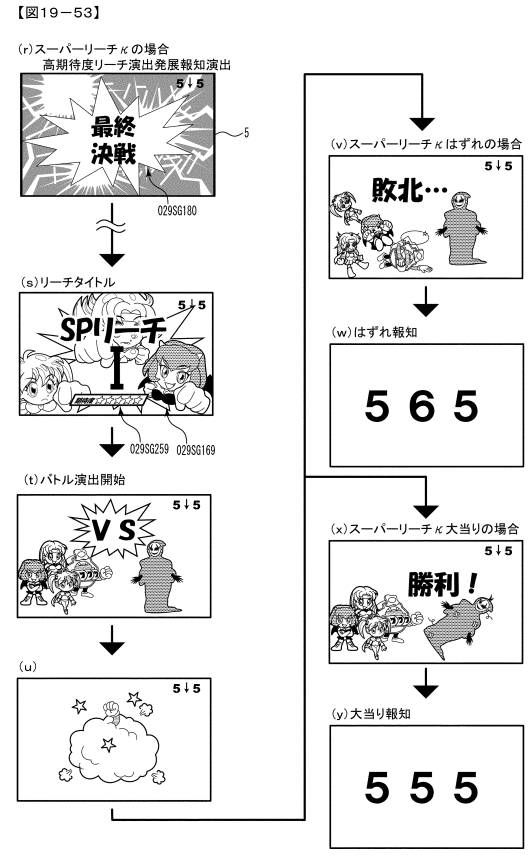
【図１９－５１】



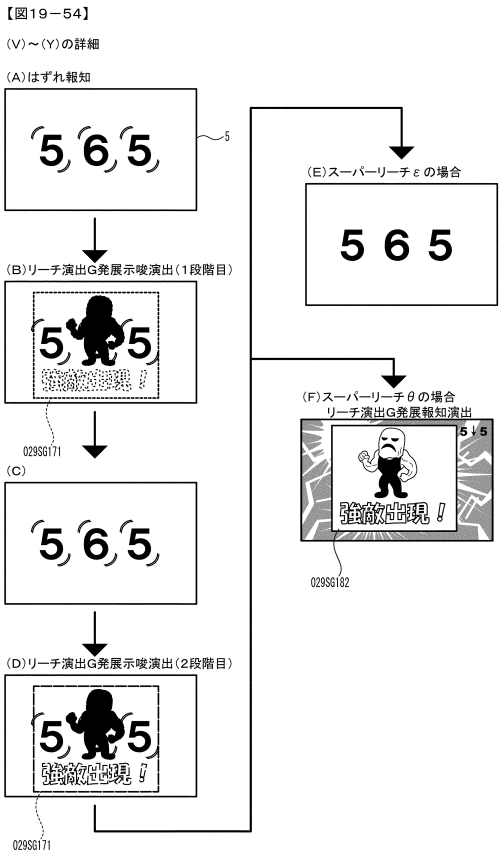
【図１９－５２】



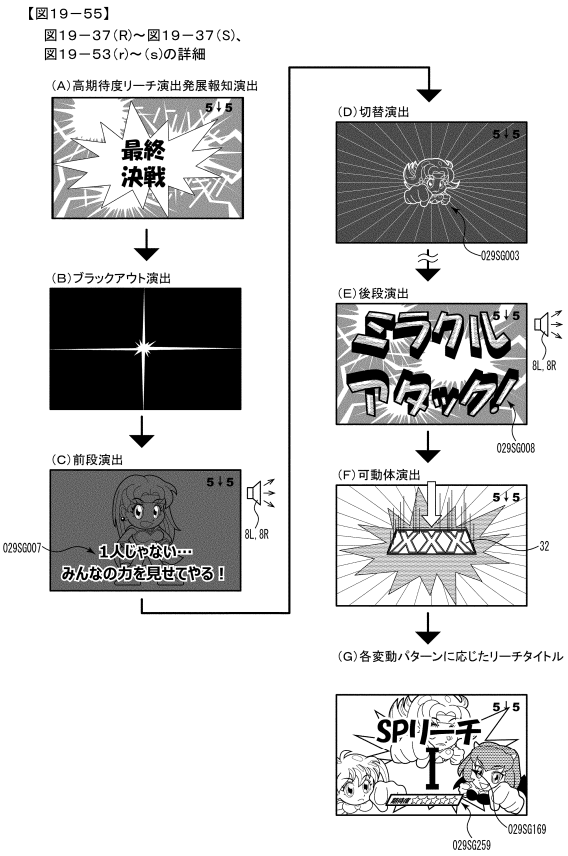
【図１９－５３】



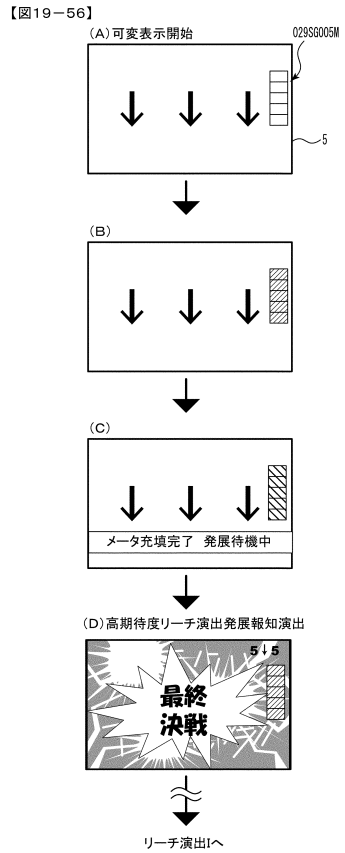
【図１９－５４】



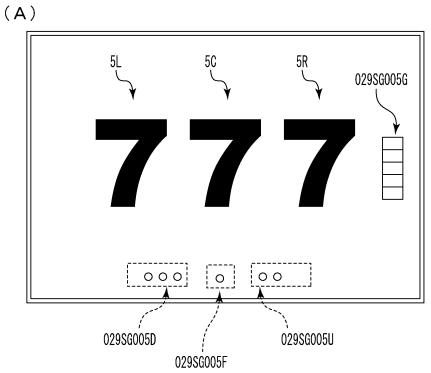
【図１９－５５】



【図１９－５６】



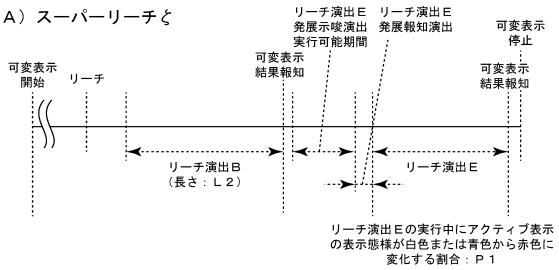
【図１９－５７】



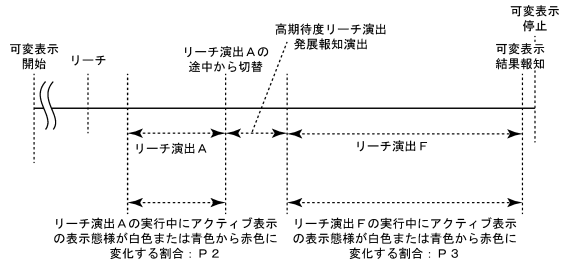
【図１９－５８】

【図19－58】　変形例０２９ＳＧ－１

（Ａ）スーパーリーチζ



（Ｂ）スーパーリーチη



（Ａ）、（Ｂ）のとき、Ｐ３＞Ｐ１且つＰ３＞Ｐ２

【図１９－５９】

【図19－59】　変形例０２９ＳＧ－６

スーパーリーチκの変動パターンにてリーチ演出Ｃの実行が決定された場合と
リーチ演出Ｄの実行が決定された場合での分岐先示唆演出の実行の有無と
演出パターンの決定割合

変動パターン	実行するリーチ演出	非実行	パターンＸ	パターンＹ	パターンＺ
スーパーリーチκ	リーチ演出Ｃ	１５％	３０％	２０％	３５％
	リーチ演出Ｄ	１０％	３０％	２０％	４０％

【図１９－６０】

【図19－60】　変形例０２９ＳＧ－１３

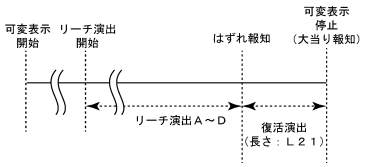
スーパーリーチκの変動パターンにてリーチ演出Ｃの実行が決定された場合と
リーチ演出Ｄの実行が決定された場合でのチャンスアップ演出の実行の有無と
演出パターンの決定割合

変動パターン	実行するリーチ演出	非実行	パターンＰ	パターンＱ	パターンＲ
スーパーリーチκ	リーチ演出Ｃ	４０％	３０％	２０％	１０％
	リーチ演出Ｄ	１０％	２０％	３０％	４０％

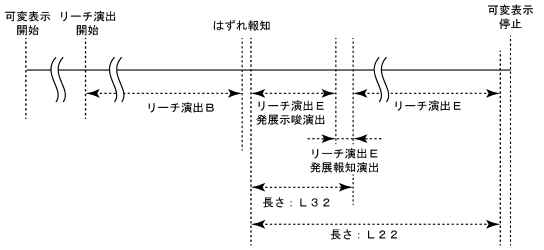
【図１９－６１】

【図19－61】

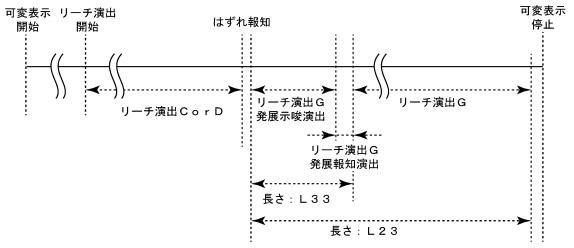
（Ａ）スーパーリーチα、β、γ大当り



（Ｂ）スーパーリーチζ



（Ｃ）スーパーリーチθ



フロントページの続き

(56)参考文献　特許第７４６４４５８（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０２０－１３７６７６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０００５４１（ＪＰ，Ａ）
特許第７４２７８２４（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７５５７３０７（ＪＰ，Ｂ２）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２