

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7636950号
(P7636950)

(45)発行日 令和7年2月27日(2025.2.27)

(24)登録日 令和7年2月18日(2025.2.18)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全85頁)

(21)出願番号	特願2021-70883(P2021-70883)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年4月20日(2021.4.20)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2022-165518(P2022-165518 A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和4年11月1日(2022.11.1)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和6年2月13日(2024.2.13)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	小河 俊弥

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】

識別情報の可変表示を実行し、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、

識別情報がリーチ状態となった後に、前記有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段と、

前記リーチ演出が実行されているときに、当該リーチ演出における演出の一部の態様を変化させることによって、前記有利状態に制御されることを示唆する変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、

前記変化演出が実行されることを、前記変化演出が実行されるよりも前に示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記変化演出の対象となる演出が特定可能な態様にて、示唆演出を実行可能であり、

前記変化演出実行手段は、

前記示唆演出が実行されない場合であっても前記変化演出を実行可能であり、

第1変化演出と、前記第1変化演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高くかつ実行割合が低い第2変化演出とを含む複数種類の前記変化演出を実行可能であり、

前記示唆演出および前記第2変化演出が実行される場合に、前記示唆演出によって前記第2変化演出を示唆しない割合よりも、前記第2変化演出を示唆する割合のほうが高く、

前記リーチ演出実行手段は、前記有利状態に制御される割合が異なる複数種類のリーチ

演出のいずれかを実行可能であり、

前記リーチ演出実行手段は、前段リーチ演出と、該前段リーチ演出が実行された後に実行される特別リーチ演出と、を実行可能であり、

前記変化演出実行手段は、前記特別リーチ演出が実行されているときに、前記変化演出を実行可能であり、

前記リーチ演出実行手段は、

第 1 種類のリーチ演出と第 2 種類のリーチ演出と、識別情報が特定の組合せにてリーチ状態となる特定種類のリーチ演出を実行可能であり、

前記第 1 種類のリーチ演出と前記第 2 種類のリーチ演出とが実行される場合には、前記特定種類のリーチ演出が実行される場合よりも前記変化演出が実行される割合が高い、

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）。

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

【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たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 0 6 】

そのような遊技機において、一の態様にて実行されている演出を該一の態様よりも有利状態に制御される期待度が高い態様に変化させる変化演出を実行するものがある。例えば特許文献 1 には、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、アクティブ保留表示の表示態様が通常態様から特別態様に変化する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。

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 7 】

【文献】特開 2 0 1 5 - 1 3 4 0 9 7 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 8 】

しかし、特許文献 1 に記載された遊技機では、変化演出および変化演出に関連する演出に改良の余地がある。

【 0 0 0 9 】

そこで、本発明は、変化演出および変化演出に関連する演出の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 0 】

本発明による遊技機は、
識別情報の可変表示を実行し、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、

識別情報がリーチ状態となった後に、前記有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段と、

前記リーチ演出が実行されているときに、当該リーチ演出における演出の一部の態様を変化させることによって、前記有利状態に制御されることを示唆する変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、

前記変化演出が実行されることを、前記変化演出が実行されるよりも前に示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記変化演出の対象となる演出が特定可能な態様にて、示唆演出を実行可能であり、

前記変化演出実行手段は、

前記示唆演出が実行されない場合であっても前記変化演出を実行可能であり、

第 1 変化演出と、前記第 1 変化演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高くかつ実行割合が低い第 2 変化演出とを含む複数種類の前記変化演出を実行可能であり、

前記示唆演出および前記第 2 変化演出が実行される場合に、前記示唆演出によって前記第 2 変化演出を示唆しない割合よりも、前記第 2 変化演出を示唆する割合のほうが高く、

前記リーチ演出実行手段は、前記有利状態に制御される割合が異なる複数種類のリーチ演出のいずれかを実行可能であり、

前記リーチ演出実行手段は、前段リーチ演出と、該前段リーチ演出が実行された後に実行される特別リーチ演出と、を実行可能であり、

前記変化演出実行手段は、前記特別リーチ演出が実行されているときに、前記変化演出を実行可能であり、

前記リーチ演出実行手段は、

第 1 種類のリーチ演出と第 2 種類のリーチ演出と、識別情報が特定の組合せにてリーチ状態となる特定種類のリーチ演出を実行可能であり、

前記第 1 種類のリーチ演出と前記第 2 種類のリーチ演出とが実行される場合には、前記特定種類のリーチ演出が実行される場合よりも前記変化演出が実行される割合が高い、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする。

他の遊技機は、識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行し、遊技者にとって有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、識別情報がリーチ状態となった後に、有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出（例えば、スーパーリーチ）を実行可能なリーチ演出実行手段と、リーチ演出が実行されているときに、当該リーチ演出における演出の一部の態様を変化させることによって、有利状態に制御されることを示唆する変化演出（例えば、タイトル表示や字幕表示、飾り図柄、カットイン表示の表示色を通常色（白）から青色や緑色、赤色、金色に変化させるチャンスアップ演出、バトル演出において敗北状態から勝利状態に変化させるチャンスアップ演出（復活）など）を実行可能な変化演出実行手段と、変化演出が実行されることを、変化演出が実行されるよりも前に示唆する示唆演出（例えば、ストック演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、リーチ演出における演出の一部として、当該リーチ演出の進行に応じて情報が異なる情報表示（例えば、字幕表示）を含み、リーチ演出実行手段は、変化演出が実行されているときにも、リーチ演出の進行を維持し（例えば、チャンスアップ演出の実行中もスーパーリーチに係る演出制御は継続して実行されている）、変化演出実行手段は、対象となる演出を変化させることに関連して、報知音を出力し、示唆演出が実行されない場合であっても変化演出を実行可能であり（例えば、ストック演出を経ない非鍵チャンスアップ演出を実行可能である）、実行されているリーチ演出に係る少なくとも一部の演出画像を視認不能となるように報知画像を表示し、該報知画像を消去したときに、変化演出の対象となる演出の態様を変化させる態様にて変化演出を実行し（例えば、図 8 - 25（13）に示すように、チャンスアップ演出に係る報知画像として、エフェクト画像とともにキャラクタと「字幕ランクアップ」等の文字表示とが前哨演出に係る演出画像を覆う態様にて表示され、図 8 - 25（15）に示すように、それらが消去されるときに字幕表示の態様が変化する）、情報表示の態様を変化演出の対象として変化させる場合に、当該対象となる情報表示が実行されるよりも前に報知画像の表示を開始し、当該報知画像が消去されるまでの間に、情報表示の態様とは異なる演出の態様を対象として変化演出を実行しない（例えば、図 8 - 25 や図 8 - 26、図 8 - 2、図 8 - 3 に示すように、一のチャンスアップ演出が実行されているときには他のチャンスアップ演出は実行されない）。

報知画像を表示することによって変化演出が実行されることを認識しやすくする一方で、その際にリーチ演出の進行を止めるようにしてしまうと、リーチ演出に係る映像のデータ容量が増えてしまうため、報知画像を表示している間も映像を進行させているが、その結果、報知画像によって映像を視認困難としている間にも何か変化演出が行われないうち遊技者が気にしてしまい、興味が低下する虞がある。そこで、報知画像の表示中は変化演出を実行しないようにすることで、演出効果を妨げず、興気を低下させないようにしている。

【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 001IW 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】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 - 3】スーパーリーチ中の各演出の実行時間を示す説明図である。

【図 8 - 4】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 - 5】チャンスアップ演出実行決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 8 - 6】リーチ用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】チャンスアップ用ストック演出実行決定テーブルの一例を示す説明図である。

【図 8 - 8】変形例における、各チャンスアップ演出の変化後の態様の一例、各チャンスアップ演出の変化後の態様の期待度および対応するストック演出の実行優先度の一例を示す説明図である。

【図 8 - 9】変形例における、各チャンスアップ演出の期待度および対応するストック演出の実行優先度の一例、チャンスアップ用ストック演出において禁止する組み合わせの一例を示す説明図である。

【図 8 - 10】飾り図柄がリーチ状態となるとき具体例を示す説明図である。

【図 8 - 11】前段リーチ演出の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 12】ストック演出の具体例を示す説明図である。

10

【図 8 - 13】ストック演出の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 14】スーパーリーチにおける前哨演出およびバトル演出、当り時祝福演出の概要を示す説明図である。

【図 8 - 15】スーパーリーチにおける前哨演出およびバトル演出、当り時祝福演出の概要を示す説明図である。

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

【図 8 - 20】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。

20

【図 8 - 21】字幕表示を対象とする非鍵チャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 22】鍵チャンスアップ演出を複数回実行する場合と、非鍵チャンスアップ演出と鍵チャンスアップ演出とを実行する場合との比較例を示す説明図である。

【図 8 - 23】スーパーリーチ演出、鍵チャンスアップ演出の対象となる演出、および鍵チャンスアップ演出の制御タイミングの一例を示す説明図である。

【図 8 - 24】変形例における、字幕表示を対象とする鍵チャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 25】変形例における、字幕表示を対象とする鍵チャンスアップ演出の具体例を示す説明図である。

30

【図 8 - 26】図 8 - 24 ~ 図 8 - 25 に示す変形例における、スーパーリーチ演出、鍵チャンスアップ演出の対象となる演出、および鍵チャンスアップ演出の制御タイミングの一例を示す説明図である。

【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)

40

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 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B 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「

50

-」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。

10

【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。

20

【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。

30

【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】

40

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

50

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

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【 0 0 3 3 】

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。

【 0 0 3 4 】

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 8 L、8 R 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。

【 0 0 3 5 】

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 3 2 が設けられている。

10

【 0 0 3 6 】

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）3 0 が設けられている。

【 0 0 3 7 】

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。

20

【 0 0 3 8 】

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 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A 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 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 3 9 】

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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

30

【 0 0 4 0 】

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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B 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。

【 0 0 4 1 】

（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 3 0 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 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 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 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 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。

40

【 0 0 4 2 】

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 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【 0 0 4 3 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示

50

装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

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。

【 0 0 4 6 】

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。

【 0 0 4 7 】

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。

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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。

【 0 0 5 0 】

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。

【 0 0 5 1 】

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。

【 0 0 5 2 】

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。

【 0 0 5 3 】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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）

50

も停止表示（導出）される。

【 0 0 6 2 】

飾り図柄の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。

【 0 0 6 3 】

また、飾り図柄の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。

【 0 0 6 4 】

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 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【 0 0 6 5 】

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。

【 0 0 6 6 】

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 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（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。

【 0 0 6 7 】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の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、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の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（飾り図柄の変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【 0 0 6 8 】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の変表示対応表示（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

10

20

30

40

50

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。

10

【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)。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

【 0 0 7 7 】

I / O 1 0 5 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 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C 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。

【 0 0 7 8 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）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 1 0 0 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。

【 0 0 7 9 】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【 0 0 8 0 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）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 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【 0 0 8 1 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 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 3 2 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。

【 0 0 8 2 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 0 8 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 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 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【 0 0 8 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B 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 1 2 3 に指示することもある。

【 0 0 8 5 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 0 8 6 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行す

10

20

30

40

50

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

【 0 0 8 7 】

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

10

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

20

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

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

30

【 0 0 9 3 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 4 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

40

【 0 0 9 5 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ / タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 0 9 6 】

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 S 3）。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

50

ロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化处理（ステップＳ８）を実行する。初期化处理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【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）、初期化处理（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、初期化处理（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つた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【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つ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、

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 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 S 2 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 1 1 0 】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 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 S 1 1 0 ~ S 1 2 0 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 S 1 1 0 ~ S 1 2 0 ）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 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 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 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 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 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

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。

【 0 1 1 5 】

ステップ S 1 1 2 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 1 6 】

ステップ S 1 1 3 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

10

【 0 1 1 7 】

ステップ S 1 1 4 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 8 2 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。

20

【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 1 5 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 2 3 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 8 2 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。

30

【 0 1 1 9 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

40

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 7 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。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 1 1 8 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

50

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。

【 0 1 2 2 】

ステップ S 1 1 9 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“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

10

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”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。

【 0 1 2 4 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 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 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (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 S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 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 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

20

【 0 1 2 5 】

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 S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えば C T C 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 S 7 3 ; N o)、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

30

【 0 1 2 6 】

また、演出制御基板 1 2 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 1 1 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 1 1 からの演出制御 I N T 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 I N T 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 C P U 1 2 0 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 C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 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 / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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 R A M 1 2 2 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 C P U 1 2 0 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。

40

【 0 1 2 7 】

ステップ S 7 3 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 S 7 3 ; Y e

50

s)、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

10

20

30

40

50

始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 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。

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 7 2 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 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 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 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 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 L E D 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 1 1 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。

10

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 7 3 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 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 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。

20

【 0 1 3 6 】

ステップ S 1 7 4 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 C P U 1 2 0 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 1 1 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。

30

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 7 5 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 C P U 1 2 0 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。

40

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 7 6 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 C P U 1 2 0 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 1 1 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

50

る“ 7 ”に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

【 0 1 3 9 】

ステップ S 1 7 7 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 C P U 1 2 0 は、例えば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 1 4 0 】

(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。

【 0 1 4 1 】

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。

【 0 1 4 2 】

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) 。

【 0 1 4 3 】

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、R T、A T、A R T、C Z (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。

【 0 1 4 4 】

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。

【 0 1 4 5 】

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。

【 0 1 4 6 】

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「 1 0 0 % 」の割合又は「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

【 0 1 4 7 】

(特徴部 0 0 1 I W に関する説明)

10

20

30

40

50

次に、この実施の形態の特徴部 0 0 1 I W について説明する。

【 0 1 4 8 】

(大当たり判定テーブル)

図 8 - 1 は、大当た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 0 0 1 I W で用いられる大当た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 / 3 0 0 の確率で大当たりとすることに決定され、高確率状態においては約 1 / 3 0 の確率で大当たりとすることに決定される。

【 0 1 4 9 】

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、大当たり確率が異なるようにしてもよい。

10

【 0 1 5 0 】

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たり確率が異なるようにしてもよい。

【 0 1 5 1 】

また、複数の大当たり種別を設け、それぞれ有利度が異なるようにしてもよい。具体的には、大当たり種別に応じて、大当たり遊技におけるラウンド数や大当た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た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たりの種別を決定する。

20

【 0 1 5 2 】

(変動パターンテーブル)

図 8 - 1 (B) , (C) は、特徴部 0 0 1 I W 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、大当た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。

30

【 0 1 5 3 】

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 P A 1 - 1 (通常変動)、変動パターン P A 1 - 2 (短縮変動)、変動パターン P A 2 - 1 (ノーマルリーチ)、変動パターン P A 2 - 2 (前段リーチ)、変動パターン P A 2 - 3 (前段リーチ + スーパーリーチ A)、変動パターン P A 2 - 4 (前段リーチ + スーパーリーチ B)、変動パターン P A 2 - 5 (ストック演出 + スーパーリーチ A) および変動パターン P A 2 - 6 (ストック演出 + スーパーリーチ B) のいずれかの変動パターンに決定される。

【 0 1 5 4 】

また本例では、図 8 - 1 (C) に示すように、大当たりとなる場合には、変動パターン P B 2 - 2 (前段リーチ)、変動パターン P B 2 - 3 (前段リーチ + スーパーリーチ A)、変動パターン P B 2 - 4 (前段リーチ + スーパーリーチ B)、変動パターン P B 2 - 5 (ストック演出 + スーパーリーチ A)、変動パターン P B 2 - 6 (ストック演出 + スーパーリーチ B) および変動パターン P B 2 - 7 (スーパーリーチ C) のいずれかの変動パターンに決定される。

40

【 0 1 5 5 】

本例では、リーチ成立後のスーパーリーチ中に、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たり期待度を高める) チャンスアップ演出を実行可能に構成されている。またチャンスアップ演出が実行されることを、チャンスアップ演出が実行されるよりも前に示唆する演出として、示唆するチャンスアップ演出に対応するアイテム (本例では鍵) をストックするストック演出を実行可能に構成されている。このよう

50

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】

なお本例では、チャンスアップ演出として、ストック演出において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場合と、対応するストック演出が事前に行われることなくアイテム（鍵）を用いずに他の演出の演出態様を変化させる場合とがある。以下、両者を区別するときは、前者を鍵チャンスアップ演出ともいい、後者を非鍵チャンスアップ演出ともいう。

10

【0157】

本例では、図8-1(B)、(C)に示すように、スーパーリーチBの方がスーパーリーチAよりも大当たり期待度が高くなるように構成されている。また、ストック演出（および鍵チャンスアップ演出）が行われるスーパーリーチの方が、ストック演出（および鍵チャンスアップ演出）が行われないスーパーリーチよりも大当た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、いずれのスーパーリーチが行われるか、ストック演出（および鍵チャンスアップ演出）が行われるか否かに対して期待を持たせることができる。

【0158】

また本例では、演出態様が異なるとともに大当たり期待度が異なる複数種類のスーパーリーチを実行可能であるが、ストック演出が行われたときの大当たり期待度は、複数種類のスーパーリーチのいずれが行われたときにも共通である。具体的には、図8-1(C)に示すように、スーパーリーチAのときにストック演出が行われる場合と、スーパーリーチBのときにストック演出が行われる場合とで、共通の大当たり期待度である。このような構成により、大当たり期待度を認識しやすくすることができるとともに、演出の制御や構成が複雑化しすぎてしまうことを防ぐことができる。なお本例の構成に限らず、スーパーリーチの種類ごとにストック演出が行われる場合の大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

20

【0159】

また本例では、図8-1(C)に示すように、スーパーリーチAまたはBよりもスーパーリーチCの方が大当たりとなる期待度が高く、大当たりとなる場合にはスーパーリーチCよりもスーパーリーチAまたはBが行われる割合が高い。このような構成により、好適にスーパーリーチを実行することができる。また、期待度が高く、かつ希少なスーパーリーチCが行われたときの興趣を高めることができる。また詳細については後述するが、本例では、飾り図柄として、通常色が白色の「1」～「6」および「8」～「9」の通常飾り図柄と、通常色が金色の「7」の特別飾り図柄とが設けられており、通常飾り図柄でリーチ状態となったときにはスーパーリーチAまたはBが行われ、特別飾り図柄でリーチ状態となったときにはスーパーリーチCが行われる。このような構成により、いずれの飾り図柄でリーチ状態となるかにも注目させることができる。

30

40

【0160】

また詳細については後述するが、本例では、スーパーリーチAまたはBのときにはチャンスアップ演出（およびストック演出）を実行可能であるが、スーパーリーチCのときにはチャンスアップ演出（およびストック演出）を実行しないように構成されている。そのような構成に加えて、本例では、図8-1(C)に示すように、スーパーリーチCが行われるときの方が、スーパーリーチAまたはBが行われてチャンスアップ演出（およびストック演出）が行われるときよりも、大当た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、スーパーリーチCが行われたときの興趣を高めることができる。

【0161】

50

なお本例では、スーパーリーチCが実行されるときには大当たり確定となるが、このような構成に限らず、スーパーリーチAまたはBよりも大当たり期待度が高いが、はずれとなる場合もあるようにしてもよい。また、通常飾り図柄でリーチ状態となったときにスーパーリーチCが実行される場合があるようにしてもよいし、特別飾り図柄でリーチ状態となったときにスーパーリーチAまたはBが実行されるようにしてもよい。ただし、飾り図柄の種類によりその後の発展性を異ならせるために、特別飾り図柄でリーチ状態となったときには、通常飾り図柄でリーチ状態となったときよりも、スーパーリーチCが実行される割合が高いことが望ましい。

【0162】

また、図8-1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、変動時間（つまり演出時間）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変動時間（つまり演出時間）が異なるようにしてもよい。なお、変動時間（つまり演出時間）が異なるようにする場合であっても、実行できるチャンスアップ演出やストックできる鍵の数は共通であってよい。このようにすることで、チャンスアップ演出の発生が複雑化することを防ぎ、遊技者が注目すべきポイントを演出時間に関わらず容易に認識できるようにする。

10

【0163】

また、図8-1に示す例に限らず、例えば、擬似連演出が1回または複数回実行されてからリーチ演出が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たり期待度や期待度が高いスーパーリーチに発展する割合が異なるようにしてもよい。

20

【0164】

（リーチ中の各演出の実行タイミング）

次に、リーチ中の各演出の実行タイミングについて説明する。図8-2は、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。

【0165】

図8-2（A）には、変動パターンPA2-1（前段リーチ）ははずれである場合の例が示されている。この場合には、図8-2（A）に示すように、「7」図柄以外（すなわち通常飾り図柄）の左右飾り図柄がリーチ状態になると、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、中飾り図柄が高速でスクロールし始めて演出が発展し、前段リーチ演出が開始される。前段リーチ演出では、例えば、背景画面やBGMが通常変動用からリーチ用へと切り替えられたり、キャラクタ等が登場する演出表示が行われたりする。その後、バトル演出の前哨となる前哨演出が開始されることなく、はずれ図柄が停止表示される。

30

【0166】

図8-2（B）には、変動パターンPB2-3（前段リーチ+スーパーリーチA）大当たり、または変動パターンPB2-4（前段リーチ+スーパーリーチB）大当たりである場合の例が示されている。この場合には、図8-2（B）に示すように、「7」図柄以外（すなわち通常飾り図柄）の左右飾り図柄がリーチ状態になった後、ノーマルリーチ演出を経て前段リーチ演出が実行される。そして、バトル演出の前哨となる前哨演出、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルするバトル演出、大当たりとなったことを祝福する当り時祝福演出が順次実行される。

40

【0167】

図8-2（C）には、変動パターンPB2-5（ストック演出+スーパーリーチA）大当たり、または変動パターンPB2-6（ストック演出+スーパーリーチB）大当たりである場合の例が示されている。この場合には、図8-2（C）に示すように、「7」図柄以外（すなわち通常飾り図柄）の左右飾り図柄がリーチ状態になった後、ノーマルリーチ演出を経てストック演出が実行される。そして、前哨演出、バトル演出、当り時祝福演出が順次実行される。

【0168】

図8-2（B）、（C）に示すように、変動パターンPB2-3、PB2-4（および

50

表示結果がはずれとなる変動パターン P A 2 - 3 , P A 2 - 4) と、変動パターン P B 2 - 5 , P B 2 - 6 (および表示結果がはずれとなる変動パターン P A 2 - 5 , P A 2 - 6) とを比較すると、変動パターン P B 2 - 5 , P B 2 - 6 (および変動パターン P A 2 - 5 , P A 2 - 6) では、前段リーチ演出に代えてストック演出が実行される。

【 0 1 6 9 】

図 8 - 2 (D) には、変動パターン P B 2 - 7 (スーパーリーチ C) 大当たりである場合の例が示されている。この場合には、図 8 - 2 (D) に示すように、「 7 」図柄 (すなわち特別飾り図柄) の左右飾り図柄がリーチ状態になった後、大当たり確定となる全回転演出、当り時祝福演出が順次実行される。

【 0 1 7 0 】

本例では、スーパーリーチにおけるタイトル表示 (タイトル表示を表示する演出) と、字幕表示 (セリフに対応する字幕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、カットイン表示 (カットイン表示を表示する演出) と、バトル状況表示 (バトルの状況を示す演出) とは、それぞれ演出態様によって示唆する大当たり期待度が異なり、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たり期待度が高くなる) ように構成されている。

【 0 1 7 1 】

また本例では、主基板 1 1 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、変動パターンに対応付けられたストック演出の実行の有無も決定される。そして、演出制御基板 1 2 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内容や実行タイミング、演出実行時間が決定される。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内容や実行タイミング、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 1 1 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。

【 0 1 7 2 】

図 8 - 2 (B) , (C) に示すように、本例では、スーパーリーチ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 - 2 (B) , (C) に示す (1) ~ (5) のタイミング) が設けられている。また本例では、複数種類のチャンスアップ演出が設けられており、各チャンスアップ演出について実行決定した場合、対応する第 1 ~ 第 5 タイミングのいずれかで実行する。具体的には、第 1 タイミングにおいてタイトル表示 (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 (タイトル) を実行し、第 2 タイミングにおいて字幕表示 (セリフに対応する字幕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 (字幕) を実行し、第 3 タイミングにおいて飾り図柄 (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 (図柄) を実行し、第 4 タイミングにおいてカットイン表示 (カットイン表示を表示する演出) を対象とするチャンスアップ演出 (カットイン) を実行し、第 5 タイミングにおいてバトル演出におけるバトルの状況を示すバトル状況表示を対象とするチャンスアップ演出 (復活) を実行する。

【 0 1 7 3 】

なお、図 8 - 2 (B) に示す変動パターン (P B 2 - 3 , P B 2 - 4) では、ストック演出が実行されないため、実行されるチャンスアップ演出はいずれもアイテム (鍵) を用いない非鍵チャンスアップ演出となる。一方、図 8 - 2 (C) に示す変動パターン (P B 2 - 5 , P B 2 - 6) では、ストック演出においてストックされたアイテム (鍵) を用いる場合 (すなわちストック演出で事前に示唆された場合) は鍵チャンスアップ演出となり、アイテム (鍵) を用いない場合 (すなわちストック演出で事前に示唆されていない場合) は非鍵チャンスアップ演出となる。

【 0 1 7 4 】

本例では、各チャンスアップ演出に対応する第 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おり、例えば、スーパーリーチの特徴に応じてタイミングが異なる。このような構成により、スーパーリーチの特徴

10

20

30

40

50

に応じて柔軟にチャンスアップ演出を実行することができる。ただし、いずれの変動パターン（またはスーパーリーチの種類）においても各チャンスアップ演出が実行される順序は共通である。例えば、スーパーリーチ A、B いずれにおいてもチャンスアップ演出（タイトル）、チャンスアップ演出（字幕）、チャンスアップ演出（図柄）、チャンスアップ演出（カットイン）、チャンスアップ演出（復活）の順に実行される。このような構成により、スーパーリーチの特徴に応じたタイミングでチャンスアップ演出を実行可能としながら、次に実行されるチャンスアップ演出を認識しやすくすることで期待を持たせることができる。

【0175】

なお本例では、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、このような構成に限らず、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。

10

【0176】

また、チャンスアップ演出の対象となる演出の実行順序は、図8-2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たり期待度が向上しやすい（例えば、大当たり期待度が高い演出態様に变化しやすい）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、スーパーリーチが進行する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。

20

【0177】

図8-2（C）に示すように、本例では、ストック演出中のタイミングa（図8-2（C）に示す（a）のタイミング）において、ストック演出後に実行されるスーパーリーチの種類を示唆するアイテム（スーパーリーチ鍵）をストックし、タイミングb（図8-2（C）に示す（b）のタイミング）において、スーパーリーチ中に実行されるチャンスアップ演出を示唆するアイテム（チャンスアップ鍵）をストックするように構成されている。

【0178】

以下、ストック演出のうち、後に実行されるスーパーリーチの種類を示唆するアイテム（スーパーリーチ鍵）をストックする部分をリーチ用ストック演出ともいい、後に実行されるチャンスアップ演出を示唆するアイテム（チャンスアップ鍵）をストックする部分をチャンスアップ用ストック演出ともいう。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、2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1つであってもよいし、3以上であってもよい。

30

【0179】

ストック演出中のタイミングa（図8-2（C）に示す（a）のタイミング）においてストックされたアイテム（スーパーリーチ鍵）は、ストック演出を終了する際に用いられる。そして、アイテム（スーパーリーチ鍵）に対応する種類のスーパーリーチの前哨演出が開始される。

【0180】

ストック演出中のタイミングb（図8-2（C）に示す（b）のタイミング）においてストックされたアイテム（チャンスアップ鍵）は、示唆するチャンスアップ演出に対応するタイミングで用いられる。例えば、ストック演出においてチャンスアップ演出（タイトル）を示唆するチャンスアップ鍵（タイトル）と、チャンスアップ演出（字幕）を示唆するチャンスアップ鍵（字幕）とがストックされた場合、第1タイミング（図8-2（C）に示す（1）のタイミング）でチャンスアップ鍵（タイトル）が用いられて鍵チャンスアップ演出（タイトル）が実行され、第2タイミング（図8-2（C）に示す（2）のタイミング）でチャンスアップ鍵（字幕）が用いられて鍵チャンスアップ演出（字幕）が実行される。

40

【0181】

本例では、図8-2（C）に示すように、リーチ状態となったときからスーパーリーチ

50

演出の前哨演出が開始される前の期間においてストック演出が実行され、ストック演出により示唆されたチャンスアップ演出は、前哨演出またはバトル演出において必ず実行される。そして、ストック演出を実行するか否かは、主基板 11 側で決定される。具体的には、ストック演出とスーパーリーチとを含む変動パターンに決定することにより、ストック演出の実行が決定される。このような構成により、ある程度の実行期間を要するストック演出を実現することができる。例えば主基板 11 側で変動パターンにもとづいてストック演出を実行するか否かを決定することでストック演出の実行期間を確実に確保することができる。

【0182】

本例では、飾り図柄として、通常色が白色の「1」～「6」および「8」～「9」の飾り図柄（以下、通常飾り図柄ともいう）と、通常色が金色の「7」の飾り図柄（以下、特別飾り図柄ともいう）とが設けられている。そして、図 8 - 2（A）～（D）に示すように、特別飾り図柄がリーチ状態となった後にスーパーリーチ演出を実行する場合に、通常飾り図柄がリーチ状態となった後にスーパーリーチ演出を実行する場合よりも、スーパーリーチ C を実行する割合が高い。具体的には、スーパーリーチ A または B の変動パターンでは、通常飾り図柄でリーチ状態となった後にスーパーリーチ A または B が実行され、スーパーリーチ C の変動パターンでは、特別飾り図柄でリーチ状態となった後にスーパーリーチ C が実行される。このように本例では、特別飾り図柄「7」でリーチ状態となった場合にはスーパーリーチ C が実行されることが確定するため、遊技者は特別飾り図柄「7」でリーチとなることに対して期待感を持つ。そのため、変動表示中に左図柄が特別飾り図柄「7」で停止したときに、右図柄が特別飾り図柄「7」で停止するか否かを煽る演出（例えば、通常速度よりもかなり速度を落とした態様で右図柄「7」を停止位置の手前でスクロール移動させ、エフェクト画像などを右図柄「7」に重畳して表示するなどの演出態様。図 8 - 10 の例では図示略）を行ってもよい。このようにすることにより、スーパーリーチ C に発展するか否かをリーチ成立よりも前から意識させることができ、興味を高めることができる。

【0183】

また本例では、図 8 - 2（B）～（D）に示すように、変動パターンがスーパーリーチ A、B である場合にはチャンスアップ演出が実行可能であるが、スーパーリーチ C である場合にはチャンスアップ演出が実行されないように構成されている。

【0184】

すなわち本例では、飾り図柄のうち通常飾り図柄はチャンスアップ演出（図柄）の対象となるが、特別飾り図柄はチャンスアップ演出（図柄）の対象とならない。このような構成により、いずれの飾り図柄でリーチ状態となるかに注目させることができる。また、チャンスアップ演出（図柄）の対象とならない特別飾り図柄でリーチ状態となるときには、通常飾り図柄でリーチ状態となるときよりも大当たり期待度が高いリーチ演出が実行されるため、遊技者を落胆させることを防止することができ、通常飾り図柄でリーチ状態となるときには、特別飾り図柄でリーチ状態となるときよりも大当たり期待度が高いリーチ演出は実行されないが、チャンスアップ演出（図柄）の対象となるため、遊技者に期待を持たせることができる。

【0185】

なお本例の構成に限らず、例えば、ストック演出において、一の演出を対象とするチャンスアップ演出に対応するアイテム（チャンスアップ鍵）を複数ストックし、当該一の演出を対象とする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。

【0186】

また本例では、スーパーリーチにおいて、常に前哨演出とバトル演出とが実行されるが、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、前哨演出を省略して、バトル演出が実行されるようにし、バトル演出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。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 7 】

なお、スーパーリーチの前哨演出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、スーパーリーチの前半（前哨演出）から後半（バトル演出）へ発展する境目において、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、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、前半と後半との境目で、エフェクト画像やキャラクタ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（前哨演出）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。

10

【 0 1 8 8 】

また、図 8 - 2 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。

【 0 1 8 9 】

また、チャンスアップ演出（復活）について、通常のスーパーリーチ A または B の演出がバトルで敗北した状態で終了した後に、敗北状態から復活して再度バトルを行い勝利する演出を実行する態様とする、すなわち通常のスーパーリーチ A または B の演出の後にチャンスアップ演出（復活）用の演出が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（復活）の実行期間を確実に確保するために、チャンスアップ演出（復活）を含むスーパーリーチの変動パターン（つまり変動時間にチャンスアップ演出（復活）を実行する期間が含まれている）を予め設けておき、主基板 1 1 側で当該変動パターンを選択することで、チャンスアップ演出（復活）の実行決定を行うようにしてもよい。またこの場合には、例えば、主基板 1 1 側において、ストック演出とチャンスアップ演出（復活）とを含むスーパーリーチの変動パターンに決定すると、チャンスアップ演出（復活）と、チャンスアップ演出（復活）に対応するチャンスアップ用ストック演出との実行が決定されるようにしてもよい。

20

【 0 1 9 0 】

（スーパーリーチ中の各演出の実行時間）

次に、スーパーリーチ中の各演出の実行時間について説明する。図 8 - 3 は、スーパーリーチ中の各演出の実行時間を示す説明図である。

30

【 0 1 9 1 】

図 8 - 3 に示す例のうち、図 8 - 3（A）には、スーパーリーチの第 1 タイミング（図 8 - 3 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 2 タイミング（図 8 - 3 に示す（2）のタイミング）で字幕表示（字幕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 3 タイミング（図 8 - 3 に示す（3）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が示されている。

40

【 0 1 9 2 】

また、図 8 - 3（B）には、スーパーリーチの第 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 3 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が示されている。

【 0 1 9 3 】

また、図 8 - 3 に示す例では、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 3 2 が動作する可動体演出が実行される。

【 0 1 9 4 】

50

本例では、図 8 - 3 (A) に示すチャンスアップ演出 (字幕) を伴わないセリフ演出が実行される場合と、図 8 - 3 (B) に示すチャンスアップ演出 (字幕) 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 - 3 (A) に示すセリフ演出の演出実行時間 T 1 1 の方が、図 8 - 3 (B) に示すセリフ演出の演出実行時間 T 1 2 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。

【 0 1 9 5 】

10

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。

【 0 1 9 6 】

すなわち本例では、図 8 - 3 (A) に示すセリフ演出の演出実行時間 T 1 1 の方が、図 8 - 3 (B) に示すセリフ演出の演出実行時間 T 1 2 よりも長い一方で、図 8 - 3 (A) に示す可動体演出の演出実行時間 T 2 1 の方が、図 8 - 3 (B) に示す可動体演出の演出実行時間 T 1 2 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。

20

【 0 1 9 7 】

可動体演出として、例えば、可動体 3 2 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 3 2 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 3 2 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 3 2 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。

30

【 0 1 9 8 】

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的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。

40

【 0 1 9 9 】

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 - 3 (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、タイトル表示や字幕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、タイトル表示や字幕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に、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。

50

【 0 2 0 0 】

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 - 3 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。

【 0 2 0 1 】

(可変表示開始設定処理)

図 8 - 4 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 S 1 7 1) 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 C P U 1 2 0 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 0 0 1 I W S 8 0 1)。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 0 1 I W S 8 0 1 で読み出した変動パターンコマンドによって特定される変動パターンがスーパーリーチ C を含む変動パターンであるか否かを確認する (ステップ 0 0 1 I W S 8 0 2)。

【 0 2 0 2 】

スーパーリーチ C を含む変動パターンである場合 (ステップ 0 0 1 I W S 8 0 2 の Y)、すなわちスーパーリーチ C を経て変動表示結果が大当たりとなる場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄の表示結果 (停止図柄) を、左中右の特別飾り図柄 (具体的には通常色が金色の「 7 」の特別飾り図柄) が揃った図柄の組み合わせを決定、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 (ステップ 0 0 1 I W S 8 0 3)。その後、 0 0 1 I W S 8 1 4 に移行する。

【 0 2 0 3 】

スーパーリーチ C を含む変動パターンではない場合 (ステップ 0 0 1 I W S 8 0 2 の N)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 0 1 I W S 8 0 1 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 (ステップ 0 0 1 I W S 8 0 4)。

【 0 2 0 4 】

ステップ 0 0 1 I W S 8 0 4 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、「はずれ」を示す表示結果指定コマンドを受信した場合には、左中右の飾り図柄が全く不一致のはずれ図柄または左右の飾り図柄 (具体的には通常色が白色の「 1 」～「 6 」および「 8 」～「 9 」の通常飾り図柄) のみが一致したリーチはずれ図柄の組み合わせを決定する。また、「大当たり」を示す表示結果指定コマンドを受信した場合には、左中右の飾り図柄 (具体的には通常色が白色の「 1 」～「 6 」および「 8 」～「 9 」の通常飾り図柄) が揃った図柄の組み合わせを決定する。

【 0 2 0 5 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチを含む変動パターンであるか否かを確認する (ステップ 0 0 1 I W S 8 0 5)。そして、スーパーリーチを含む変動パターンではない場合には、ステップ 0 0 1 I W S 8 1 4 に移行する。

【 0 2 0 6 】

スーパーリーチを含む変動パターンである場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、各チャンスアップ演出の実行の有無を決定する (ステップ 0 0 1 I W S 8 0 6)。本例では、チャンスアップ演出 (タイトル)、チャンスアップ演出 (字幕)、チャンスアップ演出 (図柄)、チャンスアップ演出 (カットイン)、チャンスアップ演出 (復活) の実行の有無をそれぞれ決定する。ステップ 0 0 1 I W S 8 0 6 の詳細については後述する。

【 0 2 0 7 】

本例では、ステップ 0 0 1 I W S 8 0 2 ～ S 8 0 6 の処理により、スーパーリーチ A , B が実行される場合には、スーパーリーチ C が実行されている場合よりも、高い割合でチャンスアップ演出が実行される。また、スーパーリーチ C が実行されているときには、チ

10

20

30

40

50

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。このような構成により、スーパーリーチCに比べて期待度が低いスーパーリーチA、Bが実行されているときに、チャンスアップ演出の実行割合を高くすることで遊技者に期待を持たせることができるとともに、期待度が高くかつ実行割合が低いスーパーリーチCが実行されているときに、チャンスアップ演出の実行割合を低くすることによって演出の内容に集中して楽しめるようにでき、演出効果が低下することを防ぐことができる。

【0208】

次いで、演出制御用CPU120は、ストック演出を含むスーパーリーチの変動パターンであるか否かを確認する（ステップ001IWS807）。そして、ストック演出を含むスーパーリーチの変動パターンではない場合には、ステップ001IWS814に移行する。

10

【0209】

ストック演出を含むスーパーリーチの変動パターンである場合には、演出制御用CPU120は、ステップ001IWS806において実行決定したチャンスアップ演出があるか否かを確認し（ステップ001IWS808）、実行決定したチャンスアップ演出がなければ、チャンスアップ演出（タイトル）を実行すると決定する（ステップ001IWS809）。なお、ステップ001IWS809では、例えば、ストック演出の大当たり期待度40%を超えないチャンスアップ演出群（本例では、チャンスアップ演出（タイトル）、チャンスアップ演出（字幕）、チャンスアップ演出（図柄）、チャンスアップ演出（カットイン））から抽選していずれか1つを実行決定するようにしてもよい。このようにすることにより、実行されるチャンスアップ演出によって示唆される大当たり期待度が実際よりも高くなってしまふことを防ぎ、好適にチャンスアップ演出を実行することができる。

20

【0210】

本例では、ステップ001IWS808～S809の処理により、ストック演出が実行される場合には、少なくとも1つ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、例えば、少なくとも2つまたは3以上の所定数のチャンスアップ演出が実行されるようにしてもよい。この場合には、ステップ001IWS806の処理を一度実行した後、実行決定したチャンスアップ演出の数が2つ（または3以上の所定数）以上となるまで、大当たり期待度が低いチャンスアップ演出から順番に強制的に実行決定するようにしてもよいし、ストック演出の大当たり期待度40%を超えないチャンスアップ演出群から再抽選するようにしてもよい。このようにすることにより、実行されるチャンスアップ演出によって示唆される大当たり期待度が実際よりも高くなってしまふことを防ぎ、好適にチャンスアップ演出を実行することができる。

30

【0211】

次いで、演出制御用CPU120は、ストック演出のうちのリーチ用ストック演出の演出パターンを決定する（ステップ001IWS810）。また、演出制御用CPU120は、実行決定したチャンスアップ演出に対応するチャンスアップ用ストック演出の実行の有無を決定する（ステップ001IWS811）。なお、ステップ001IWS810、S811の詳細については後述する。

【0212】

40

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ001IWS811において実行決定したチャンスアップ用ストック演出があるか否かを確認する（ステップ001IWS812）。そして、実行決定したチャンスアップ用ストック演出がなければ、演出制御用CPU120は、実行決定したチャンスアップ演出のうち最も期待度が高いものに対応するチャンスアップ用ストック演出を実行すると決定する（ステップ001IWS813）。その後、ステップ001IWS814に移行する。

【0213】

本例では、ステップ001IWS807～S813の処理を実行することにより、ストック演出を含むスーパーリーチの変動パターンの場合、少なくとも1つ、最大5つのチャンスアップ演出を実行すると決定し、実行決定したチャンスアップ演出に対応する少なく

50

とも1つ、最大5つのストック演出を実行すると決定するように構成されているが、このような構成に限らず、ストック演出により事前に示唆されるチャンスアップ演出の数は、実際に実行されるチャンスアップ演出の数よりも少なくなるようにしてもよい。例えば、チャンスアップ演出は最大5つ実行可能であり、ストック演出では最大2つのチャンスアップ演出の実行を示唆するようにしてもよい。このような構成により、ストック演出により示唆されたチャンスアップ演出以外のチャンスアップ演出が実行されることに期待を持たせることができる。

【0214】

また本例では、ストック演出を経て実行される鍵チャンスアップ演出と、ストック演出を経ずに実行される非鍵チャンスアップ演出を実行可能であるが、実行されるチャンスアップ演出のうち非鍵チャンスアップ演出の数は鍵チャンスアップ演出よりも少なくなるようにしてもよい。例えば、ストック演出により2つの鍵チャンスアップ演出が示唆された場合には、当該鍵チャンスアップ演出以外に実行される非鍵チャンスアップ演出は2未満となるようにしてもよい。このような構成により、ストック演出の存在価値を高め、演出効果を向上させることができる。

【0215】

ステップ001 IWS 814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001 IWS 814)。

【0216】

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001 IWS 815)。

【0217】

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關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。

【0218】

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。

【0219】

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001 IWS 816)。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

10

20

30

40

50

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。

【0220】

ステップ 001 IWS 816 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。

【0221】

次いで、演出制御用 CPU 120 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 001 IWS 817）。

【0222】

そして、演出制御用 CPU 120 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 001 IWS 818）。

10

【0223】

次に、可変表示開始設定処理において各チャンスアップ演出の実行の有無を決定する処理（ステップ 001 IWS 806）の詳細について説明する。

【0224】

ステップ 001 IWS 806 では、例えば、図 8 - 5（A）～（E）に示す各チャンスアップ演出実行決定テーブルを順次参照して、それぞれ実行の有無を決定する。

【0225】

具体的には、まず、図 8 - 5（A）に示すチャンスアップ演出（タイトル）実行決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出（タイトル）の実行の有無を決定する。図 8 - 5（A）に示す例では、大当りの場合には 45 % の割合で実行決定し、はずれの場合には 55 % の割合で実行決定する。この場合、チャンスアップ演出（タイトル）が実行されたときに大当たりとなる割合（大当たり期待度）は 25 % となる。なお、図 8 - 5 に示す例では、説明を簡略化するため、チャンスアップ演出が実行されると対象となる演出の表示色が一律に赤色に変化するものとする。変化後の態様が複数設けられている例については、図 8 - 8 において変形例として開示する。

20

【0226】

次に、図 8 - 5（B）に示すチャンスアップ演出（字幕）実行決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出（字幕）の実行の有無を決定する。図 8 - 5（B）に示す例では、大当りの場合には 50 % の割合で実行決定し、はずれの場合には 50 % の割合で実行決定する。この場合、チャンスアップ演出（字幕）が実行されたときに大当たりとなる割合（大当たり期待度）は 29 % となる。

30

【0227】

次に、図 8 - 5（C）に示すチャンスアップ演出（図柄）実行決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出（図柄）の実行の有無を決定する。図 8 - 5（C）に示す例では、大当りの場合には 55 % の割合で実行決定し、はずれの場合には 45 % の割合で実行決定する。この場合、チャンスアップ演出（図柄）が実行されたときに大当たりとなる割合（大当たり期待度）は 33 % となる。

【0228】

次に、図 8 - 5（D）に示すチャンスアップ演出（カットイン）実行決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出（カットイン）の実行の有無を決定する。図 8 - 5（D）に示す例では、大当りの場合には 60 % の割合で実行決定し、はずれの場合には 40 % の割合で実行決定する。この場合、チャンスアップ演出（カットイン）が実行されたときに大当たりとなる割合（大当たり期待度）は 38 % となる。

40

【0229】

次に、図 8 - 5（E）に示すチャンスアップ演出（復活）実行決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出（復活）の実行の有無を決定する。図 8 - 5（E）に示す例では、大当りの場合には 10 % の割合で実行決定し、はずれの場合には 0 % の割合で実行決定する。この場合、チャンスアップ演出（復活）が実行されたときに大当たりとなる割合（大当たり期待度）は 100 % となる。

【0230】

50

本例では、図 8 - 5 (A) ~ (E) に示すように、各チャンスアップ演出とも、はずれ時よりも大当たり時に実行決定される割合が高く、実行される場合には実行されない場合よりも大当た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が実行されることに期待を持たせることができる。

【 0 2 3 1 】

また本例では、チャンスアップ演出が実行されると対象となる演出の表示色が一律に赤色に変化するようになっているが、図 8 - 5 (A) ~ (E) に示すように、チャンスアップ演出ごとに大当た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、いずれの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。

【 0 2 3 2 】

また本例では、図 8 - 5 (A) ~ (E) に示すように、演出態様が異なるとともに大当たり期待度が異なる複数種類のスーパーリーチを実行可能であるが、チャンスアップ演出が実行されたときの大当たり期待度は、複数種類のスーパーリーチのいずれが実行されたときにも共通である。具体的には、各チャンスアップ演出が実行されるときの大当たり期待度は、スーパーリーチ A、B いずれのときにも共通である。このような構成により、大当たり期待度を認識しやすくすることができるとともに、演出の制御や構成が複雑化しすぎてしまうことを防ぐことができる。なお本例の構成に限らず、スーパーリーチの種類に応じてチャンスアップ演出の大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【 0 2 3 3 】

また本例では、図 8 - 2 , 図 8 - 5 (A) ~ (E) に示すように、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、大当た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。

【 0 2 3 4 】

本例では、対象とする演出が同一であれば、ストック演出を経て実行される鍵チャンスアップ演出と、ストック演出を経ずに実行される非鍵チャンスアップ演出とで大当たり期待度が共通となるように構成されているため、大当たり期待度を認識しやすくすることができる。なお、このような構成に限らず、同一の演出を対象とする場合でも鍵チャンスアップ演出と非鍵チャンスアップ演出とで大当たり期待度を異ならせるように構成し、ストック演出の実行の有無に注目させるようにしてもよい。

【 0 2 3 5 】

次に、可変表示開始設定処理においてリーチ用ストック演出の演出パターンを決定する処理 (ステップ 0 0 1 I W S 8 1 0) の詳細について説明する。

【 0 2 3 6 】

ステップ 0 0 1 I W S 8 1 0 では、例えば、図 8 - 6 (A) に示すリーチ用ストック演出パターン決定テーブルを参照して、演出パターンを決定する。

【 0 2 3 7 】

具体的には、図 8 - 6 (A) に示すように、変動パターンがスーパーリーチ A を含む場合には、スーパーリーチ A の演出内容に対応する「二人の死闘」スーパーリーチ鍵をストックする第 1 演出パターンに決定し、変動パターンがスーパーリーチ B を含む場合には、スーパーリーチ B の演出内容に対応する「掃討作戦」スーパーリーチ鍵をストックする第 2 演出パターンに決定する。

【 0 2 3 8 】

本例では、スーパーリーチの種類によりストック演出の実行されやすさが異なるため (後述する図 8 - 7 参照)、リーチ用ストック演出がどの演出パターンとなるかに注目させることができる。

【 0 2 3 9 】

次に、可変表示開始設定処理において、実行決定したチャンスアップ演出に対応するチャンスアップ用ストック演出の実行の有無を決定する処理 (ステップ 0 0 1 I W S 8 1 1) の詳細について説明する。

10

20

30

40

50

【 0 2 4 0 】

ステップ 0 0 1 I W S 8 1 1 では、実行決定したチャンスアップ演出に対応する図 8 - 7 (A) ~ (E) に示すチャンスアップ用ストック演出実行決定テーブルを順次参照して、それぞれ実行の有無を決定する。

【 0 2 4 1 】

具体的には、チャンスアップ演出 (タイトル) の実行決定をしている場合には、図 8 - 7 (A) に示すチャンスアップ (タイトル) 用ストック演出実行決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出 (タイトル) に対応するストック演出の実行の有無、すなわちチャンスアップ用ストック演出において「タイトル」チャンスアップ鍵をストックするか否かを決定する。

10

【 0 2 4 2 】

また、チャンスアップ演出 (字幕) の実行決定をしている場合には、図 8 - 7 (B) に示すチャンスアップ (字幕) 用ストック演出実行決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出 (字幕) に対応するストック演出の実行の有無、すなわちチャンスアップ用ストック演出において「字幕」チャンスアップ鍵をストックするか否かを決定する。

【 0 2 4 3 】

また、チャンスアップ演出 (図柄) の実行決定をしている場合には、図 8 - 7 (C) に示すチャンスアップ (図柄) 用ストック演出実行決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出 (図柄) に対応するストック演出の実行の有無、すなわちチャンスアップ用ストック演出において「図柄」チャンスアップ鍵をストックするか否かを決定する。

20

【 0 2 4 4 】

また、チャンスアップ演出 (カットイン) の実行決定をしている場合には、図 8 - 7 (D) に示すチャンスアップ (カットイン) 用ストック演出実行決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出 (カットイン) に対応するストック演出の実行の有無、すなわちチャンスアップ用ストック演出において「カットイン」チャンスアップ鍵をストックするか否かを決定する。

【 0 2 4 5 】

また、チャンスアップ演出 (復活) の実行決定をしている場合には、図 8 - 7 (E) に示すチャンスアップ (復活) 用ストック演出実行決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出 (復活) に対応するストック演出の実行の有無、すなわちチャンスアップ用ストック演出において「復活」チャンスアップ鍵をストックするか否かを決定する。チャンスアップ演出 (復活) は、実行されてるスーパーリーチが一旦はずれとなった後に、チャンスアップ鍵 (復活) を使用して大当たりとする見せ方を行うものである。例えば、図 8 - 1 4 に示す「二人の死闘」スーパーリーチにおいて味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出表示が行われた後、はずれ図柄が表示されている (画面上部の右端と左端に表示されているリーチと対応していない中図柄が画面の真ん中に表示されている状態、またはスーパーリーチ用の画面から通常変動画面に復帰し、はずれ図柄が停止している状態) ときに、画面上を飛び回っているミニキャラクタがこのはずれ図柄に向かってチャンスアップ鍵 (復活) を差し込み、リーチに対応した当り図柄へ変化させるといった見せ方する。なお、チャンスアップ演出 (復活) の態様はこのようなものに限らず、例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するシーンにおいてチャンスアップ鍵 (復活) を用いて演出を巻き戻し、味方キャラクタが勝利するといった見せ方を行ってもよい。

30

40

【 0 2 4 6 】

本例では、ストック演出と大当たり期待度が高いチャンスアップ演出とが実行されるときに、当該大当たり期待度が高いチャンスアップ演出に対応するチャンスアップ用ストック演出が実行されない割合よりも実行される割合の方が高い。具体的には、図 8 - 7 に示すように、チャンスアップ演出 (復活) を実行決定した場合には、チャンスアップ演出 (復活) に対応するチャンスアップ用ストック演出が実行される割合が高い。また例えば、ストック演出と複数のチャンスアップ演出とが実行されるときに、複数のチャンスアップ演出のうちの比較的期待度が低いチャンスアップ演出よりも比較的期待度が高いチャンスアップ

50

ブ演出に対応するチャンスアップ用ストック演出が実行される割合の方が高い。具体的には、図 8 - 7 に示すように、チャンスアップ演出（タイトル）、チャンスアップ演出（字幕）、チャンスアップ演出（カットイン）を実行決定した場合には、チャンスアップ演出（復活）に対応するチャンスアップ用ストック演出が実行される割合が高い。

【 0 2 4 7 】

本例では、ストック演出によりチャンスアップ演出の対象となる演出を示唆可能とする
と興趣を向上させることができるが、一方で示唆される演出によっては期待度がさほど高
くことも示唆されてしまう場合がある。そこでストック演出により示唆されていないチャ
ンスアップ演出も実行可能とすることにより、遊技者が期待感を維持できるようにしてい
る。ただし、期待度が高いチャンスアップ演出が実行されるときに、当該チャンスアップ
演出を示唆するストック演出が実行されない、または当該チャンスアップ演出とは異なる
チャンスアップ演出を示唆するストック演出が実行されるようであれば、ストック演出自
体の存在価値が低下してしまうことになりかねない。そこで期待度が高いチャンスアップ
演出が実行される場合には、当該チャンスアップ演出が実行されることを示唆するスト
ック演出が実行される割合を高くしている。このような構成により、ストック演出および
チャンスアップ演出を好適に実行することができ、相互に演出効果を高めることができる。

10

【 0 2 4 8 】

また本例では、大当たり確定となるチャンスアップ演出（復活）を除くチャンスアップ演
出が実行されるときの大当たり期待度は、ストック演出が実行されるとき期待度よりも低
い。具体的には、図 8 - 1（C）に示すようにストック演出が実行されると大当たり期待
度が 4 0 % となるのに対して、図 8 - 5（A）～（D）に示すようにチャンスアップ演出（
タイトル）が実行されるときの大当たり期待度は 2 5 %、チャンスアップ演出（字幕）が
実行されるときの大当たり期待度は 2 9 %、チャンスアップ演出（図柄）が実行されるとき
の大当たり期待度は 3 3 %、チャンスアップ演出（カットイン）が実行されるときの大
当たり期待度は 3 8 % である。このような構成により、ストック演出の価値を高め、実行
されるか否かに注目を集めることができる。

20

【 0 2 4 9 】

なお本構成に限らず、例えばチャンスアップ演出（図柄）やチャンスアップ演出（カッ
トイン）が実行されるときの大当たり期待度が、ストック演出が実行されるときの大
当たり期待度 4 0 % を超えるようにしてもよい。ただしこの場合には、ステップ 0 0 1 I W S 8 0
7 ~ S 8 0 9 において、ストック演出を含むスーパーリーチの変動パターンであって、抽
選により実行決定したチャンスアップ演出がないときに、チャンスアップ演出（図柄）や
チャンスアップ演出（カットイン）を実行すると決定せず、チャンスアップ演出（タイ
トル）またはチャンスアップ演出（字幕）を実行する。このようにすることにより、実
行されるチャンスアップ演出によって示唆される大当たり期待度が実際よりも高くなっ
てしまうことを防ぎ、好適にチャンスアップ演出を実行することができる。

30

【 0 2 5 0 】

本例では、ストック演出においてスーパーリーチの種類とチャンスアップ演出とを特定
可能に示唆するように構成されているが、期待度が低いスーパーリーチに重ねて期待
度が低いチャンスアップ演出の実行が示唆されると、極端に期待度が低い演出の組み
合わせであることが可視化され、遊技者を落胆させてしまうおそれがある。そこで
本例では、比較的期待度が低いスーパーリーチが実行されるとともに、比較的期待
度が低いチャンスアップ演出と比較的期待度が高いチャンスアップ演出とのいずれも
実行される場合、ストック演出において、比較的期待度が低いスーパーリーチが
実行されることを示唆した後に、比較的期待度が低いチャンスアップ演出が
実行されることを示唆するよりも、比較的期待度が高いチャンスアップ演出が
実行されることを示唆する割合が高くなるように構成されている。具体的には、
図 8 - 7 に示すように、スーパーリーチ A が実行されるとともにチャンスアップ
演出（タイトル）とチャンスアップ演出（復活）とのいずれも実行される場合、
チャンスアップ用ストック演出において、チャンスアップ演出（タイトル）よりも
チャンスアップ演出（復活）が示唆される割合が高い。また、スーパーリーチ A が
実行される

40

50

とともにチャンスアップ演出（タイトル）とチャンスアップ演出（カットイン）とのいずれも実行される場合、チャンスアップ用ストック演出において、チャンスアップ演出（タイトル）よりもチャンスアップ演出（カットイン）が示唆される割合が高い。このような構成により、ストック演出において示唆されるスーパーリーチとチャンスアップ演出との組み合わせにより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。

【 0 2 5 1 】

また本例では、比較的期待度が高いスーパーリーチが実行されるとともに、比較的期待度が低いチャンスアップ演出と比較的期待度が高いチャンスアップ演出とのいずれも実行される場合、ストック演出において、比較的期待度が高いスーパーリーチが実行されることを示唆した後に、比較的期待度が低いチャンスアップ演出が実行されることを示唆するよりも、比較的期待度が高いチャンスアップ演出が実行されることを示唆する割合が高くなるように構成されている。具体的は、図 8 - 7 に示すように、スーパーリーチ B が実行されるとともにチャンスアップ演出（タイトル）とチャンスアップ演出（復活）とのいずれも実行される場合、チャンスアップ用ストック演出において、チャンスアップ演出（タイトル）よりもチャンスアップ演出（復活）が示唆される割合が高い。また、スーパーリーチ B が実行されるとともにチャンスアップ演出（タイトル）とチャンスアップ演出（カットイン）とのいずれも実行される場合、チャンスアップ用ストック演出において、チャンスアップ演出（タイトル）よりもチャンスアップ演出（カットイン）が示唆される割合が高い。このような構成により、比較的期待度が高いスーパーリーチと比較的期待度が低いチャンスアップ演出との組み合わせに対して遊技者が不満や物足りなさを覚える事態の発生を抑制し、比較的期待度が高いスーパーリーチと比較的期待度が高いチャンスアップ演出との組み合わせに対して遊技者に期待感を持たせることができる。

【 0 2 5 2 】

また本例では、比較的期待度が低いスーパーリーチが実行される場合よりも、比較的期待度が高いスーパーリーチが実行される場合の方が、ストック演出が実行される割合が高い。例えば、図 8 - 7 に示すように、スーパーリーチ A が実行される場合よりもスーパーリーチ B が実行される場合の方が、チャンスアップ用ストック演出が実行される割合が高い。このような構成により、ストック演出が実行されるか否かに注目させることができ、ストック演出が実行されたときの演出効果を高めることができる。

【 0 2 5 3 】

また本例では、図 8 - 5（E）に示すように、チャンスアップ演出として大当たりとなるときに実行されるチャンスアップ演出（復活）を実行可能であり、図 8 - 7（E）に示すように、ストック演出としてチャンスアップ演出（復活）が実行されることを特定可能に示唆可能である。このような構成により、ストック演出の内容に注目させることができ、ストック演出の演出効果を高めることができる。

【 0 2 5 4 】

（変形例 1）

ここで、チャンスアップ演出によって変化した後の態様が複数種類設けられている変形例について説明する。図 8 - 8 は、変形例における、各チャンスアップ演出の変化後の態様の一例、各チャンスアップ演出の変化後の態様の期待度および対応するストック演出の実行優先度の一例を示す説明図である。

【 0 2 5 5 】

図 8 - 8（A），（B）に示す変形例では、チャンスアップ演出によって変化した後の態様が複数種類設けられており、変化後の態様ごとに大当たり期待度が異なるように構成されている。具体的には、青色 < 緑色 < 赤色 < 金色の順に大当たり期待度が高くなるように構成されている。

【 0 2 5 6 】

また、図 8 - 8（A），（B）に示す変形例では、有利度が高いチャンスアップ演出と有利度が低いチャンスアップ演出とで変化後の態様の種類が異なる（換言すれば大当たり期待度が高い態様に変化する可能性が異なる）ように構成されている。具体的には、タイト

ル表示の場合には、青色または緑色に変化し、タイトル表示より有利度が高いカットイン表示の場合には、緑色、赤色または金色に変化する。このような構成により、ど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。

【 0 2 5 7 】

また、図 8 - 8 (A) , (B) に示す変形例では、チャンスアップ演出の対象と、変化後の態様との組み合わせにより大当り期待度が示唆され、大当り期待度が高いほど対応するストック演出の実行優先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、ど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加えて、どのような態様に変化するかに注目させることができるとともに、有利度が高いチャンスアップ演出に対応するストック演出を優先して実行することができる。

10

【 0 2 5 8 】

(変形例 2)

次に、チャンスアップ用ストック演出の実行に関する変形例について説明する。図 8 - 9 は、変形例における、各チャンスアップ演出の期待度および対応するストック演出の実行優先度の一例、チャンスアップ用ストック演出において禁止する組み合わせの一例を示す説明図である。

【 0 2 5 9 】

図 8 - 9 (A) には、各チャンスアップ演出の期待度および対応するストック演出の実行優先度の変形例が示されている。図 8 - 9 (A) に示す変形例では、期待度が低いチャンスアップ演出に対応するストック演出の実行優先度を高くするように構成されている。具体的には、チャンスアップ演出 (タイトル) やチャンスアップ演出 (字幕) 、チャンスアップ演出 (カットイン) と、チャンスアップ演出 (復活) とをいずれも実行すると決定した場合、チャンスアップ演出 (復活) よりもチャンスアップ演出 (タイトル) やチャンスアップ演出 (字幕) 、チャンスアップ演出 (カットイン) に対応するストック演出を優先して実行する。また例えば、ステップ 0 0 1 I W S 8 1 1 の処理において実行決定したチャンスアップ用ストック演出の数が 1 つ以上ないときに、ステップ 0 0 1 I W S 8 1 3 の処理に代えて、チャンスアップ演出 (復活) よりもチャンスアップ演出 (タイトル) やチャンスアップ演出 (字幕) 、チャンスアップ演出 (カットイン) に対応するチャンスアップ用ストック演出を優先して実行決定する。このような構成により、ストック演出が実行されるときに示唆される期待度が高くなり過ぎないようにすることができる。

20

30

【 0 2 6 0 】

また図 8 - 9 (A) に示す変形例では、チャンスアップ演出 (タイトル) やチャンスアップ演出 (字幕) と、チャンスアップ演出 (カットイン) とをいずれも実行すると決定した場合、チャンスアップ演出 (カットイン) よりもチャンスアップ演出 (タイトル) やチャンスアップ演出 (字幕) に対応するストック演出を優先して実行する。また例えば、ステップ 0 0 1 I W S 8 1 1 の処理において実行決定したチャンスアップ用ストック演出の数が 1 つ以上ないときに、ステップ 0 0 1 I W S 8 1 3 の処理に代えて、チャンスアップ演出 (カットイン) よりもチャンスアップ演出 (タイトル) やチャンスアップ演出 (字幕) に対応するチャンスアップ用ストック演出を優先して実行決定する。このような構成により、ストック演出が実行されるときに示唆される期待度が高くなり過ぎないようにすることができる。

40

【 0 2 6 1 】

また、ストック演出と、複数のチャンスアップ演出とを実行するときに、比較的期待度が高いチャンスアップ演出に対応するストック演出を実行する場合には、他の比較的期待度が高いチャンスアップ演出に対応するストック演出を実行するよりも、比較的期待度が低いチャンスアップ演出に対応するストック演出を実行する割合が高くなるようにしてもよい。例えば、実行決定したチャンスアップ用ストック演出の組み合わせが、図 8 - 9 (B) に示すチャンスアップ用ストック演出において禁止する組み合わせに該当する場合には、実行するチャンスアップ用ストック演出の再抽選を行い、高期待度のチャンスアップ演出に対応するストック演出の組み合わせとならないようにしてもよい。このような構成

50

により、期待度が高いチャンスアップ演出が複数示唆されて期待度が上がり過ぎることを防ぎ、好適に期待度を示唆することができる。

【0262】

(演出例)

次に、飾り図柄がリーチ状態となる時の具体例について説明する。図8-10は、飾り図柄がリーチ状態となる時の具体例を示す説明図である。

【0263】

図8-10に示す具体例では、(1)(2A)(3A)の順、または(1)(2B)(3B)の順に演出画面が遷移する。図8-10(1)(2A)(3A)には、白色の通常飾り図柄「6」がリーチ状態となる具体例が示されており、図8-10(1)(2B)(3B)には、金色の特別飾り図柄「7」がリーチ状態となる具体例が示されている。

10

【0264】

前者の例では、図8-10(1)に示すように画像表示装置5において変動表示が開始され、図8-10(2A)に示すように画像表示装置5の左飾り図柄表示エリア5Lに白色の通常飾り図柄「6」が表示され、図8-10(3A)に示すように画像表示装置5の右飾り図柄表示エリア5Rに白色の通常飾り図柄「6」が表示されて、白色の通常飾り図柄「6」がリーチ状態となる。その後、前段リーチ演出(後述する図8-11(1)に相当する)またはストック演出(後述する図8-12~図8-13に相当する)が実行され、スーパーリーチAまたはB(チャンスアップ演出を伴う場合あり)へと発展し、変動表示結果として大当たり図柄またははずれ図柄が表示される(後述する図8-14~図8-15に相当する)。なお、前段リーチ演出からスーパーリーチへと発展せず、はずれ図柄が表示される場合もある(後述する8-11(3)に相当する)。

20

【0265】

後者の例では、図8-10(1)に示すように画像表示装置5において変動表示が開始され、図8-10(2B)に示すように画像表示装置5の左飾り図柄表示エリア5Lに金色の特別飾り図柄「7」が表示され、図8-10(3B)に示すように画像表示装置5の右飾り図柄表示エリア5Rに金色の特別飾り図柄「7」が表示されて、金色の特別飾り図柄「7」がリーチ状態となる。このとき、特別飾り図柄「7」の周囲に光るエフェクト表示が表示されるとともに、特別飾り図柄がリーチ状態となったときに用いられる特別な効果音が出力される。その後、スーパーリーチCへと発展し、変動表示結果がとして大当たり図柄が表示される。

30

【0266】

本例では、特別飾り図柄がリーチ状態となる場合に、通常飾り図柄がリーチ状態となる場合よりも、認識しやすい態様にてリーチ状態となったことが報知される。具体的には、図8-10(3A)に示すように「1」~「6」および「8」~「9」の通常飾り図柄(白図柄)がリーチ状態となる場合よりも、図8-10(3B)に示すように「7」の特別飾り図柄(金図柄)がリーチ状態となる場合の方が、「7」の特別飾り図柄(金図柄)の周囲に光るエフェクト表示が認識しやすい態様にて表示されるとともに、特別な効果音が出力される。このような構成により、期待度が高いリーチ状態である(すなわち期待度が高いスーパーリーチCとなる)ことを認識しやすくすることができる。

40

【0267】

また本例では、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た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(例えば、図8-10(3A)に示す画像表示装置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

50

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の前哨演出ではなく、ストック演出に移行させるようにしてもよい。

【0268】

（前段リーチ演出）

次に、前段リーチ演出の具体例について説明する。図 8 - 11 は、前段リーチ演出の具体例を示す説明図である。なお、図 8 - 11 示す具体例では、（１）（２）（３）の順に演出画面が遷移する。

【0269】

具体的には、通常飾り図柄「6」でのリーチ成立後、前段リーチ演出が開始されると、図 8 - 11（１）に示すように、画像表示装置 5 の中央部においてキャラクタが表示される。そして、前段リーチ演出からスーパーリーチに発展する場合には、例えば中図柄に発展を示す飾り図柄（例えば「発展」の文字が記載された図柄など）が表示され、スーパーリーチ A または B（チャンスアップ演出を伴う場合あり）へと発展する。その後、変動表示結果として大当たり図柄またははずれ図柄が表示される（後述する図 8 - 14 ~ 図 8 - 15 に相当する）。スーパーリーチに発展しない場合には、例えば、図 8 - 11（２）に示すように中飾り図柄表示エリア 5C において「6」とは異なる（すなわちリーチ状態の飾り図柄とは異なる）通常飾り図柄が表示され、図 8 - 11（３）に示すように、はずれ図柄の組み合わせが確定表示される。この場合には、例えば、前段リーチ演出の演出結果として失敗を示す映像が再生される。なお、前段リーチ演出からスーパーリーチに発展することなく、大当たり図柄の組み合わせが確定表示され、大当たりとなる場合もある。この場合には、中図柄にそのまま大当たり図柄の組み合わせとなる通常飾り図柄が停止する。前段リーチ演出からスーパーリーチに発展した後に大当たりとなる場合と、前段リーチ演出からそのまま大当たりとなる場合とでは、いずれも演出結果として成功を示す映像が再生されるが、その内容は異なるものとなっている。このような構成により、どのような演出を経て大当たりとなったかに応じて好適な演出を実行することができる。

【0270】

本例では、「7」図柄以外（すなわち通常飾り図柄）の左右飾り図柄がリーチ状態になると、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、中飾り図柄が高速でスクロールし始めて演出が発展し、前段リーチ演出が開始される。前段リーチ演出では、背景画面や BGM が通常変動用からリーチ用へと切り替えられたり、キャラクタ等が登場する演出表示が行われたりする。そして、前段リーチ演出からスーパーリーチへと発展せず、はずれとなる場合には、前段リーチ演出に係る演出表示（例えば映像や背景画面、BGM）の流れではずれ図柄が表示され、その後、図 8 - 11（３）に示すように背景画面や BGM がリーチ用から通常変動用に復帰する。なお、背景画面や BGM が通常変動用からリーチ用へと切り替えられた後に、スーパーリーチを経てまたはスーパーリーチを経ずに大当たりとなる場合にも、最終的には背景画面や BGM がリーチ用から通常変動用に復帰して、大当たり図柄が表示される状態となる。

【0271】

本例では、リーチ演出が実行されているときに、リーチ状態となっている飾り図柄を、当該リーチ演出が実行される前よりも小さいサイズにて所定表示位置に表示することが可能である。具体的には、図 8 - 10 に示すリーチ演出が実行される前の飾り図柄よりも、図 8 - 11 ~ 図 8 - 14 に示すリーチ演出（具体的には、前段リーチ演出やストック演出、前哨演出、バトル演出など）が実行されているときの飾り図柄の方が小さいサイズにて画像表示領域の左上部および右上部に表示される。このような構成により、リーチ状態となる前には飾り図柄がリーチ状態となるか否かに注目させ、リーチ状態となった後にはリーチ演出の視認性を確保して注目させることができる。

【0272】

また本例では、リーチ成立後、前段リーチ演出またはストック演出が開始されると、図 8 - 11 ~ 図 8 - 15 に示すように、飾り図柄は画像表示領域の左上部および右上部において緩やかに揺動する態様にて表示される。そして例外的に、チャンスアップ演出（図柄

）が実行されるときに、激しく揺動する態様にて表示される（詳細については後述する）。

【0273】

なお本例では、前段リーチ演出において遊技者を期待させ過ぎないように、ストック演出やチャンスアップ演出を実行しない構成となっているが、このような構成に限らず、前段リーチ演出においても、例えば登場するキャラクタが身に着けているアイテムや衣装が通常とは異なる態様であるパターンや、通常とは異なる態様に化する演出など、大当たり期待度が向上する演出を設けるようにしてもよい。

【0274】

（ストック演出）

次に、ストック演出の具体例について説明する。図8-12～図8-13は、ストック演出の具体例を示す説明図である。図8-12～図8-13には、リーチ用ストック演出においては、スーパーリーチAが実行されることが示唆され、チャンスアップ用ストック演出においては、チャンスアップ演出（字幕）およびチャンスアップ演出（図柄）が実行されることが示唆される具体例が示されている。なお、図8-12～図8-13示す具体例では、（1）（2）（3）の順に演出画面が遷移する。

【0275】

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」を示す通常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8-12（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）の数が多いことや、大当たり期待度が高いアイテム（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。

【0276】

なお本例では、図8-12（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。

【0277】

次いで、ストック演出が開始されると、図8-12（2）に示すように、ストック演出中であることを示す「キーストックTIME」表示001IWG02が表示される。また、リーチ用ストック演出の実行タイミングaとなると、図8-12（2）に示すように、ストック演出後に実行され得るスーパーリーチA、Bの各々に対応した複数のリーチ演出示唆画像（囲み文字表示「二人の死闘」、「掃討作戦」）が表示されるとともに、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。

【0278】

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8-12（3）に示すように、スーパーリーチAに対応するリーチ演出示唆画像「二人の死闘」と、アイテムとして鍵をストックしたことを示す「ストック」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。

【0279】

次いで、図8-12（4）に示すように、囲み文字表示「二人の死闘」が付された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。

10

20

30

40

50

【0280】

鍵（すなわちスーパーリーチ鍵）がストックされる演出表示が終了し、次いでチャンスアップ用ストック演出の実行タイミングbとなると、図8-12（5）に示すように、スーパーリーチ中に実行され得るチャンスアップ演出の各々に対応した複数のチャンスアップ演出示唆画像（囲み文字表示「タイトル」、「字幕」、「図柄」、「カットイン」、「復活」）が表示されるとともに、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、ストック演出の実行タイミングa、実行タイミングb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。

10

【0281】

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8-12（6）に示すように、チャンスアップ演出示唆画像「図柄」「字幕」と、アイテムとして鍵をストックしたことを示す「ストック」の文字表示と、2つの鍵を模した画像と、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。

【0282】

次いで、図8-13（7）に示すように、囲み文字表示「図柄」が付された鍵と囲み文字表示「字幕」が付された鍵と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。

20

【0283】

本例では、図8-12（2）～（7）に示すように、複数種類のスーパーリーチの各々に対応した複数の示唆画像（図8-12（2）に示す囲み文字表示「二人の死闘」、「掃討作戦」）を表示していずれかを選択表示し、選択表示した示唆画像を消去した後に、複数種類のチャンスアップ演出の各々に対応した複数の示唆画像（図8-12（5）に示す囲み文字表示「タイトル」、「字幕」、「図柄」、「カットイン」、「復活」）を表示していずれかを選択表示する演出態様にてストック演出を実行する。このような構成により、選択され得る複数種類のスーパーリーチと複数種類のチャンスアップ演出とを可視化することができ、演出効果を高めることができる。なお、チャンスアップ演出（復活）に対応する示唆画像については、一旦は図柄が表示された後に大当たりとなること、つまり選択された場合には大当たり確定という展開が待ち構えていることを遊技者が容易に予想できるため、例えば遊技機の機種固有のルールとして大当たりが確定している場合にしか発生させない特殊な態様（例えば虹色）で文字を表示するなど、他の選択肢とは異なる態様としてもよい。またチャンスアップ演出（復活）に対応する示唆画像については、ストック演出においてストックされる際の演出を、他の示唆画像がストックされる際の演出とはエフェクト画像の色を異ならせたり、演出音を異ならせたりしてアピールする（遊技者が認識しやすいようにする）ようにしてもよい。

30

【0284】

鍵（すなわちチャンスアップ鍵）がストックされる演出表示が終了して、ストック演出の終盤となると、図8-12（8）に示すように、画像表示装置5の中央部に鍵穴画像が表示される。

40

【0285】

次いで、図8-13（9）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001IWG11に向かって鍵画像001IWG12を投げ込む動作を行う演出表示が行われる。

【0286】

そして、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図8-13（10）に示すように鍵画像001IWG12と鍵穴（実体）画像001IWG11とが表示され、鍵が鍵穴で回る（す

50

なわち鍵が開けられる)演出表示として、図8-13(11)に示すように鍵穴(実体)画像001IWG11で回転した鍵画像001IWG12が表示される。

【0287】

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8-13(12)に示すように、実行されるスーパーリーチの種類がスーパーリーチAであることを示す囲み文字表示「二人の死闘」と、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。

【0288】

本例では、ストック演出を含むスーパーリーチを実行する場合には、リーチ成立後にストック演出が実行される。次いで、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带的に実行される。その後、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、ストック演出を含まないスーパーリーチを実行する場合には、リーチ成立後に前段リーチ演出が実行される。次いで前哨演出が実行され、バトル演出が実行される。

【0289】

図8-13(12)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。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。

【0290】

なお本例では、チャンスアップ用ストック演出は、一のタイミングにおいて実行され、必ず1以上のチャンスアップ鍵がストック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、複数のタイミングにおいて実行され、チャンスアップ鍵がストックされないタイミングがあるようにしてもよい。ただし、ストック演出終了時に全くチャンスアップ鍵がストックされていないとなると、著しく興趣を低下させてしまうおそれがあるため、最終的には少なくとも1以上のチャンスアップ鍵がストックされることが望ましい。

【0291】

チャンスアップ用ストック演出を実行するタイミングが複数あり、チャンスアップ鍵がストックされないタイミングがあるように構成する場合、例えば、チャンスアップ鍵がストックされないタイミングでは、操作有効期間中に押しボタン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)、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ようにしてもよい。

【0292】

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。また本例のチャンスアップ用ストック演出では、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チャンスアップ用ストック演出が盛り下がらないようにすることができる。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や、非鍵チャンスアップ演出、バトル演出の内容などに応じて異ならせるようにしてもよい。そ

10

20

30

40

50

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、当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。

【0293】

また、チャンスアップ用ストック演出を実行するタイミングが複数あり、チャンスアップ鍵がストックされないタイミングがあるように構成する場合、アイテムがストックされる場合の演出表示と、ストックされない場合の演出表示とは、後者の方が前者よりも表示期間が短く設定されることが望ましい。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。

【0294】

(スーパーリーチにおける前哨演出およびバトル演出)

次に、スーパーリーチにおける前哨演出およびバトル演出、当り時祝福演出の概要について説明する。図8-14～図8-15は、スーパーリーチにおける前哨演出およびバトル演出、当り時祝福演出の概要を示す説明図である。図8-14～図8-15に示す具体例では、スーパーリーチAにおいては、チャンスアップ演出(字幕)およびチャンスアップ演出(図柄)が実行され、大当たりとなる具体例が示されている。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。

【0295】

ストック演出が終了して、スーパーリーチの前哨演出が開始されると、図8-14(1)に示すように、「二人の死闘」と記されたスーパーリーチAのタイトル表示が表示される。

【0296】

また、図8-14(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001IWC10と、チャンスアップ用ストック演出でストックされた数のミニ鍵画像001IWG10とが表示される。本例では、事前にチャンスアップ用ストック演出で2つの鍵がストックされたものとし、その2つの鍵(同図の例では、囲み文字表示「図柄」が付された鍵と、囲み文字表示「字幕」が付された鍵)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、チャンスアップ用ストック演出でストックされた鍵は、スーパーリーチにおいてミニ鍵画像001IWG10または鍵画像001IWG12で表示され、対応するチャンスアップ演出に用いられると消去される。

【0297】

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。

【0298】

次いで、前哨演出として、図8-14(2)に示すようにキャラクタA画像001IWC01と敵キャラクタA画像001IWC02とが対峙した状態で「勝負だ」の字幕表示001IWG20が表示された後に、「字幕」チャンスアップ鍵を用いたチャンスアップ演出(字幕)が実行されると、図8-14(3)に示すように字幕表示001IWG20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(字幕表示)の演出態様が変化する。

【0299】

次いで、チャンスアップ演出(字幕)が終了してセリフ演出が進行すると、図8-14(4)に示すように「振り返りにしてやる」の字幕表示001IWG20が表示される。このときには、字幕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001IWC10の周囲を回るように移動するミニ鍵画像001IWG10の数が1つ少なくなっている。

【0300】

10

20

30

40

50

次いで、図 8 - 1 4 (5) に示すようにキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 0 1 が単独で表示されるとともに「手加減しないぞ」の字幕表示 0 0 1 I W G 2 0 が表示される。

【 0 3 0 1 】

なお、図 8 - 1 4 (4) ~ (5) 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 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 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 0 0 1 I W G 1 0 がミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 の周囲を回るように移動する演出表示が行われる。

【 0 3 0 2 】

次いで、「図柄」チャンスアップ鍵を用いたチャンスアップ演出（図柄）が実行されると、図 8 - 1 4 (6) に示すように飾り図柄が通常色（白）から赤色に変化する。このような演出表示により、チャンスアップ演出（図柄）の結果として飾り図柄の演出態様に変化する。

10

【 0 3 0 3 】

次いで、前哨演が終了すると、図 8 - 1 4 (7) に示すように、キャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 0 1 と敵キャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 0 2 とが剣を交えるバトル演出が開始される。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 - 1 4 (8) に示すように「勝利」の文字表示が行われる。

【 0 3 0 4 】

次いで、図 8 - 1 5 (9) に示すように、当たり時祝福演出としてエピローグ映像が表示され、その後、図 8 - 1 5 (1 0) に示すように大当り図柄となる「 6 6 6 」の飾り図柄の組み合わせが表示される。

20

【 0 3 0 5 】

本例では、図 8 - 2 (A) に示すように、スーパーリーチにおける前哨演出およびバトル演出が開始される前に、前段リーチ演出が実行され、図 8 - 1 1 (1) に示す前段リーチ演出の実行時と、図 8 - 1 4 (1) ~ (8) に示す前哨演出およびバトル演出の実行時とで同一または類似の位置に飾り図柄が表示されるように構成されている。また、前段リーチ演出が実行されているときにはチャンスアップ演出が実行されず、前哨演出およびバトル演出が実行されているときに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。このような構成により、リーチ演出を段階的に盛り上げることができ、演出効果を高めることができる。

30

【 0 3 0 6 】

本例では、飾り図柄の態様を変化させるチャンスアップ演出（図柄）を実行可能であるが、大当り図柄となる飾り図柄が通常とは異なる態様（例えば、通常色とは異なる色）であると、何らかの特別な状態に制御される（例えば、有利度が高い大当り遊技状態に制御される、大当り遊技後に有利度が高い遊技状態に制御されるなど）と遊技者を誤解させてしまうおそれがある。そこで本例では、スーパーリーチ中にチャンスアップ演出（図柄）を実行して飾り図柄の態様を通常色（白）から他の色に変化させた後、変動表示結果を表示するときに、図 8 - 1 5 (1 0) に示すように、拡大表示する飾り図柄をチャンスアップ演出（図柄）によって変化する前の態様（通常色（白））により表示するように構成されている。そのような構成により、誤解させてしまうことを防止することができる。

40

【 0 3 0 7 】

また、本例では、図 8 - 1 4 (8) に示すように「勝利」の文字表示を表示して大当りとなることが報知された後に、図 8 - 1 5 (9) に示すようにエピローグ映像が表示され、その後、図 8 - 1 5 (1 0) に示すように大当り図柄となる飾り図柄の組み合わせが拡大表示されるが、飾り図柄はエピローグ映像が表示されているときに表示されないように構成されている。このような構成により、エピローグ映像に注目させることができるとともに、遊技者に不自然さを感じさせることなく飾り図柄の態様を元に戻すことができる。

【 0 3 0 8 】

（鍵チャンスアップ演出（字幕））

50

次に、図 8 - 1 4 ~ 図 8 - 1 5 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 - 1 6 ~ 図 8 - 2 0 を参照して詳細に説明する。図 8 - 1 6 ~ 図 8 - 2 0 には、チャンスアップ演出について、図 8 - 1 4 では図示が省略されている部分も示されている。

【 0 3 0 9 】

図 8 - 1 6 ~ 図 8 - 1 7 は、字幕表示を対象とする鍵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 - 1 6 ~ 図 8 - 1 7 において、(1) (2) (3) の順に演出画面が遷移する。

【 0 3 1 0 】

キャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 0 1 と敵キャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 0 2 とが対峙する前哨演出が実行され、セリフ演出が開始されると、図 8 - 1 6 (1) に示すように、「勝負だ」の字幕表示 0 0 1 I W G 2 0 が表示される。また、図 8 - 1 6 (1) に示すように、ミニ鍵画像 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 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 0 0 1 I W G 1 0 がミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 の周囲を回るように移動する演出表示が行われる。

10

【 0 3 1 1 】

なお、前哨演出に係る演出画像（例えば、キャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 0 1 や敵キャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 0 2 など）は、図 8 - 1 6 (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、タイトル表示や字幕表示、飾り図柄、カットイン表示）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 - 1 7 (1 3) ~ (1 4) 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。

20

【 0 3 1 2 】

次いで、鍵チャンスアップ演出が実行されることを煽るチャンスアップ煽り演出が実行されると、図 8 - 1 6 (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 0 0 1 I W G 1 3 が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 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 0 0 1 I W G 1 0 はミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 の傍らにおいて、鍵穴（示唆）画像 0 0 1 I W G 1 3 の存在を示す「！」表示が行われる。

30

【 0 3 1 3 】

次いで、図 8 - 1 6 (3) に示すように、鍵穴（示唆）画像 0 0 1 I W G 1 3 が徐々に縮小する演出表示が開始される。そして、図 8 - 1 6 (4) に示すように、徐々に縮小する鍵穴（示唆）画像 0 0 1 I W G 1 3 がチャンスアップ演出の対象となる字幕表示 0 0 1 I W G 2 0 に接近し、やがて図 8 - 1 6 (5) に示すように、鍵穴（示唆）画像 0 0 1 I W G 1 3 が字幕表示 0 0 1 I W G 2 0 に重なる演出表示が行われる。このとき、鍵穴（示唆）画像 0 0 1 I W G 1 3 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。

40

【 0 3 1 4 】

また、図 8 - 1 6 (2) ~ (5) に示すように、ミニ鍵画像 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 は、字幕表示 0 0 1 I W G 2 0 に接近する鍵穴（示唆）画像 0 0 1 I W G 1 3 に追従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。

【 0 3 1 5 】

次いで、図 8 - 1 6 (6) に示すように、鍵穴（示唆）画像 0 0 1 I W G 1 3 が字幕表示 0 0 1 I W G 2 0 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 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ

50

A 画像 0 0 1 I W C 1 0 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。

【 0 3 1 6 】

次いで、図 8 - 1 6 (7) に示すように、字幕表示 0 0 1 I W G 2 0 上に鍵穴を模した鍵穴 (実体) 画像 0 0 1 I W G 1 1 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字幕表示 0 0 1 I W G 2 0 であることが判明することになる。

【 0 3 1 7 】

次いで、図 8 - 1 6 (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 0 0 1 I W G 1 1 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 - 1 7 (9) に示すように、鍵画像 0 0 1 I W G 1 2 が、画面手前側から奥側の鍵穴 (実体) 画像 0 0 1 I W G 1 1 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 0 0 1 I W G 1 2 は、図 8 - 1 7 (9) に示すように当初は鍵穴 (実体) 画像 0 0 1 I W G 1 1 よりも大きい表示サイズにて表示され、その後、図 8 - 1 7 (1 0) 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 0 0 1 I W G 1 1 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 0 0 1 I W G 1 1 に作用する鍵画像 0 0 1 I W G 1 2 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。

【 0 3 1 8 】

そして、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図 8 - 1 7 (1 1) に示すように鍵画像 0 0 1 I W G 1 2 と鍵穴 (実体) 画像 0 0 1 I W G 1 1 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 - 1 7 (1 2) に示すように鍵穴 (実体) 画像 0 0 1 I W G 1 1 で回転した鍵画像 0 0 1 I W G 1 2 が表示される。

【 0 3 1 9 】

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 - 1 7 (1 3) 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「字幕ランクアップ」の文字表示とが表示される。本例では、図 8 - 1 7 (1 3) 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。

【 0 3 2 0 】

そして、図 8 - 1 7 (1 4) 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「字幕ランクアップ」の文字表示とが消去され、字幕表示 0 0 1 I W G 2 0 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 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 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。

【 0 3 2 1 】

本例では、字幕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 - 1 7 (1 4) 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 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 > 前哨演出に係る画像を覆うエフェクト画像 > 字幕表示 0 0 1 I W G 2 0 > 前哨演出に係る画像の順に、上位のレイヤに表示される。

【 0 3 2 2 】

その後、図 8 - 1 7 (1 5) 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字幕表示 0 0 1 I W G 2 0 が表示される。また、字幕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、図 8 - 1 7 (1 6) に示すように、ミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 の周囲を回るように移動するミニ鍵画像 0 0 1 I W G 1 0 の数が 1 つ少なくなっている。すなわち、囲い文字表示「字幕」が付されたミニ鍵画像が消去され、囲

10

20

30

40

50

い文字表示「図柄」が付されたミニ鍵画像のみが表示されている。

【0323】

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001IWG11を表示し、鍵穴（実体）画像001IWG11に対して鍵画像001IWG12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8-16～図8-17に示すように、字幕表示001IWG20に対応する鍵穴（実体）画像001IWG11を表示し、鍵穴（実体）画像001IWG11に鍵画像001IWG12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001IWG12を用いるチャンスアップ演出が実行される際に、鍵画像001IWG12が鍵穴（実体）画像001IWG11に刺しこまれて回る（すなわち鍵が開けられる）というストーリー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。

10

【0324】

また本例では、鍵穴（実体）画像001IWG11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8-16（7）参照）、鍵穴（実体）画像001IWG11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、字幕表示001IWG20に対応する鍵穴（実体）画像001IWG11が表示されるタイミングでは、飾り図柄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001IWG11が表示されるかに注目させることができる。

20

【0325】

また本例では、図8-16（1）～（8）に示すように、ストック演出において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001IWG10とミニキャラクタA画像001IWC10）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。

【0326】

また本例では、図8-16（1）～（6）に示すように、ミニ鍵画像001IWG10は、ミニキャラクタA画像001IWC10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。

30

【0327】

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8-12（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8-14（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。

40

【0328】

（鍵チャンスアップ演出（図柄））

次に、飾り図柄を対象とする鍵チャンスアップ演出の具体例について説明する。図8-

50

18～図8-20は、飾り図柄を対象とする鍵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8-18～図8-20において、(1)(2)(3)の順に演出画面が遷移する。

【0329】

図8-18(1)に示すように、キャラクタA画像001IWC01と敵キャラクタA画像001IWC02とが対峙する前哨演出が実行される。また、図8-18(1)に示すように、囲い文字表示「図柄」が付されたミニ鍵画像001IWG10と、ミニキャラクタA画像001IWC10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001IWG10はミニキャラクタA画像001IWC10の周囲を回るように移動する。

10

【0330】

また、図8-18(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。

【0331】

なお、前哨演出に係る演出画像(例えば、キャラクタA画像001IWC01や敵キャラクタA画像001IWC02など)は、図8-18(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、タイトル表示や字幕表示、飾り図柄、カットイン表示)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。

20

【0332】

次いで、チャンスアップ煽り演出が実行されると、図8-18(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001IWG13が表示領域中央に表示される。このとき、ミニ鍵画像001IWG10およびミニキャラクタA画像001IWC10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001IWG10はミニキャラクタA画像001IWC10の周囲を回る動作を停止する。またミニ鍵画像001IWG10およびミニキャラクタA画像001IWC10の傍らにおいて、鍵穴(示唆)画像001IWG13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001IWG13は、本例では図8-18等々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。

30

【0333】

次いで、図8-18(3)に示すように、鍵穴(示唆)画像001IWG13が徐々に縮小する演出表示が開始される。そして、図8-18(4)に示すように、徐々に縮小する鍵穴(示唆)画像001IWG13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8-18(5)に示すように、鍵穴(示唆)画像001IWG13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001IWG13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001IWG10およびミニキャラクタA画像001IWC10は、移動する鍵穴(示唆)画像001IWG13に追従するように移動する演出表示が行われる。

40

【0334】

次いで、図8-18(6)に示すように、鍵穴(示唆)画像001IWG13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001IWG10およびミニキャラクタA画像001IWC10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8-18(5)～図8-18(6)に示すように、ミニキャラクタAのポーズを変

50

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。

【0335】

次いで、図8-18(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001IWG11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飾り図柄であることが判明することになる。

10

【0336】

なお本例では、字幕表示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)に示すように字幕表示001IWG20の略中央位置に鍵穴(実体)画像001IWG11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8-18(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001IWG11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001IWG11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001IWG11を表示することができる。

20

【0337】

次いで、図8-18(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001IWG11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8-19(9)に示すように、鍵画像001IWG12が、画面手前側から奥側の鍵穴(実体)画像001IWG11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001IWG12は、図8-19(9)に示すように当初は鍵穴(実体)画像001IWG11よりも大きい表示サイズにて表示され、その後、図8-19(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001IWG11に向かって移動するように表示される。

30

【0338】

そして、鍵が鍵穴に刺さる演出表示として、図8-19(11)に示すように鍵画像30IWG12と鍵穴(実体)画像001IWG11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8-19(12)に示すように鍵穴(実体)画像001IWG11で回転した鍵画像001IWG12が表示される。

【0339】

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8-19(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8-19(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で左飾り図柄が激しく揺動し、右飾り図柄表示エリア5Rで右飾り図柄が激しく揺動する演出表示が行われる。本例では、図8-19(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。

40

【0340】

次いで、図8-19(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激しく揺動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8-19(16)に示すように、激しく揺動する左飾り図柄と右飾り図柄とが近接して拡大表示されるとともに周りに光るエフェクト画像が表示される。このように、チャンスアップ演

50

また、非特定チャンスアップ鍵を設ける構成とする場合には、チャンスアップ煽り演出として、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るようにしてもよい。以下、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。このような構成とすることにより、チャンスアップ煽り演出が開始されたときに、チャンスアップ煽り演出（真）とチャンスアップ煽り演出（偽）とのいずれであるかに注目させることができる。

【 0 3 4 8 】

例えば、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 0 0 1 I W G 1 3）が表示された後に、鍵穴を示す画像（例えば、鍵穴（実体）画像 0 0 1 I W G 1 1）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 0 0 1 I W G 1 3）が消去される。一方、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 0 0 1 I W G 1 3）が表示された後に、鍵穴を示す画像（例えば、鍵穴（実体）画像 0 0 1 I W G 1 1）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、非特定チャンスアップ鍵を用いるチャンスアップ演出の対象が判明することになる。

【 0 3 4 9 】

本例では、鍵穴（実体）画像 0 0 1 I W G 1 1 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 - 1 6（ 2 ）～（ 5 ）、図 8 - 1 8（ 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 0 0 1 I W G 1 3 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 0 0 1 I W G 1 1 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。

【 0 3 5 0 】

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 0 0 1 I W G 1 1 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 - 1 7（ 1 3 ）、図 8 - 1 9（ 1 3 ）に示すように、キャラクタと「字幕ランクアップ」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。

【 0 3 5 1 】

また本例では、鍵穴（実体）画像 0 0 1 I W G 1 1 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 - 1 7（ 1 3 ）～（ 1 5 ）、図 8 - 1 9（ 1 3 ）～図 8 - 2 0（ 1 7 ）に示すように、鍵穴（実体）画像 0 0 1 I W G 1 1 は、字幕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。

【 0 3 5 2 】

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、タイトル表示や字幕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

10

20

30

40

50

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。

【0353】

また本例では、図8-17(13)、図8-19(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、「字幕ランクアップ」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8-19(13)~図8-20(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に変化するパターン)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8-17(13)~(15)に示すように、エフェクト画像やキャラクタ、「字幕ランクアップ」の文字表示が消去された後にアクティブ表示の態様に変化するパターン)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を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变化)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变化)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。

10

【0354】

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、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、字幕表示の態様に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8-5参照)。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。

20

【0355】

また本例では、報知画像は、いずれの演出の演出態様に変化したかを特定可能であって、当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8-17(13)、図8-19(13)に示すように、「字幕ランクアップ」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に変化したかを認識しやすくなることができる。

30

【0356】

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8-17(13)、図8-19(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「字幕ランクアップ」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、字幕表示001IWG20を覆い隠す一方、飾り図柄は覆い隠さない。そして、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、字幕表示の態様に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8-5参照)。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。

40

【0357】

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、飾り図柄の態様に変化するチャンスアップ演出は、字幕表示の態様に変化するチャンスアップ演出よりも実行

50

されるタイミングが遅い（図 8 - 2 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。

【 0 3 5 8 】

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 - 1 9（1 3）～（1 4）に示すようにキャラクタ A 画像が表示された後に、図 8 - 1 9（1 5）～図 8 - 2 0（1 7）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。

10

【 0 3 5 9 】

（非鍵チャンスアップ演出（字幕））

次に、非鍵チャンスアップ演出の具体例について説明する。図 8 - 2 1 は、字幕表示を対象とする非鍵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 - 2 1 において、（1）（2）（3）の順に演出画面が遷移する。

【 0 3 6 0 】

キャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 0 1 と敵キャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 0 2 とが対峙する前哨演出が実行され、セリフ演出が開始されると、図 8 - 2 1（1）に示すように、「勝負だ」の字幕表示 0 0 1 I W G 2 0 が表示される。また、図 8 - 2 1（1）に示すように、ミニ鍵画像 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 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 0 0 1 I W G 1 0 がミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 の周囲を回るように移動する演出表示が行われる。

20

【 0 3 6 1 】

次いで、非鍵チャンスアップ演出（字幕）が開始されると、図 8 - 2 1（2）に示すように、字幕表示 0 0 1 I W G 2 0 の周囲に光るエフェクト表示が表示される。そして、図 8 - 2 1（3）に示すように、光るエフェクト表示が消去されると、通常色（白）から青色に変化した字幕表示 0 0 1 I W G 2 0 が表示される。

【 0 3 6 2 】

本例では、ストック演出を経ずに非鍵チャンスアップ演出が実行される場合、鍵チャンスアップ演出が実行される場合のような報知画像（例えば、図 8 - 1 9（1 3）に示すようなエフェクト画像やキャラクタ、「字幕ランクアップ」や「図柄ランクアップ」の文字表示など）は表示されず、報知画像よりも小さいサイズの所定画像（具体的には図 8 - 2 1（2）に示すように、字幕表示の周囲が光るエフェクト表示）が表示されて、対象となる演出の態様が変化する。このような構成により、ストック演出を経ずに非鍵チャンスアップ演出が実行される場合にも、非鍵チャンスアップ演出の対象となる演出の態様を変化することを認識しやすくすることができる。

30

【 0 3 6 3 】

次に、チャンスアップ演出を複数回実行する場合の実行間隔について説明する。図 8 - 2 2 は、鍵チャンスアップ演出を複数回実行する場合と、非鍵チャンスアップ演出と鍵チャンスアップ演出とを実行する場合との比較例を示す説明図である。

40

【 0 3 6 4 】

図 8 - 2 2（A）には、鍵チャンスアップ演出（字幕）が実行された後に鍵チャンスアップ演出（図柄）が実行される場合が示されており、図 8 - 2 2（B）には、非鍵チャンスアップ演出（字幕）が実行された後に鍵チャンスアップ演出（図柄）が実行される場合が示されている。

【 0 3 6 5 】

図 8 - 1 6～図 8 - 1 7、図 8 - 2 1 に示すように、非鍵チャンスアップ演出は、鍵チャンスアップ演出に比べて、同時に実行されている前哨演出等の他の演出を視認しやすい態様であるとともに、演出実行期間が短い。換言すれば、鍵チャンスアップ演出は、非鍵

50

チャンスアップ演出に比べて、同時に実行されている前哨演出等の他の演出を視認しにくく、演出実行期間が長い。そのため、鍵チャンスアップ演出が立て続けに実行されると、遊技者は前哨演出等の他の演出を視認できない期間が長くなり、他の演出の様子が気になって実行中のチャンスアップ演出を楽しめなくなってしまうおそれがある。

【0366】

そこで、図8-22(A)に示すように、鍵チャンスアップ演出を複数回実行する場合には、特定期間T1のインターバルを設け、図8-22(B)に示すように、非鍵チャンスアップ演出を実行した後に鍵チャンスアップ演出を実行する場合には、特定期間T1が経過する前(図8-22(B)では特定期間T1より短い期間T2経過後)に実行可能に構成する。なお、特定期間T1は、スーパーリーチに係る映像が所定秒間(例えば5秒間)以上見られるようにすることが望ましい。換言すれば、スーパーリーチの流れが分からなくなってしまうような特定期間が確保されるようにすることが望ましい。このような構成により、鍵画像を用いる鍵チャンスアップ演出の間隔を空けて、各々を際立たせることができるとともに、鍵チャンスアップ演出が連続して実行されて前哨演出等の他の演出を視認できない期間が長くなることを防ぐことができる。また、一律にインターバルを設けるのではなく、非鍵チャンスアップ演出の後には比較的早期に鍵チャンスアップ演出を実行可能とすることで、複数のチャンスアップ演出を柔軟に実行することができる。なお、図8-22(B)に示す構成に限らず、例えば、非鍵チャンスアップ演出を実行した後に鍵チャンスアップ演出を実行する場合には、非鍵チャンスアップ演出の終了と同時に鍵チャンスアップ演出を実行するようにしてもよい。

【0367】

また本例では、チャンスアップ演出が実行されるときに報知画像を表示することによってチャンスアップ演出が実行されることを認識しやすくしているが、この間にリーチ演出の進行を止めるようにするとリーチ演出に係るデータ量が増加してしまうため、報知画像を表示している間もリーチ演出を進行する構成としている。しかし、このような構成では、報知画像によってリーチ演出に係る少なくとも一部の演出画像を視認困難としている間にも別のチャンスアップ演出が実行されないか遊技者が気にしてしまい、演出効果が低下し、興味が低下してしまうおそれがある。そこで本例では、図8-2、図8-3に示すように、一のチャンスアップ演出が実行されているときには他のチャンスアップ演出を実行せず、報知画像が消去されるまでの間に対象となる演出が異なるチャンスアップ演出を実行しない構成としている。このような構成により、演出全体の演出効果が低下してしまうことを防止することができる。

【0368】

(演出の制御タイミング)

次に、各演出の制御タイミングについて説明する。図8-23は、スーパーリーチ演出、鍵チャンスアップ演出の対象となる演出、および鍵チャンスアップ演出の制御タイミングの一例を示す説明図である。

【0369】

図8-23に示すように、チャンスアップ演出の対象となる演出(例えば、セリフ演出)が開始されると、対象となる演出に係る画像表示制御(例えば、字幕表示)とともに音声出力制御(例えば、セリフ音声出力)が開始される(例えば、図8-16(1)に相当)。

【0370】

次いで、チャンスアップ演出が開始されると、チャンスアップ演出に係る画像表示制御(例えば、報知画像の表示)とともに音声出力制御(例えば、チャンスアップ演出に係る報知音の出力)が開始される(例えば、図8-17(13)に相当)。

【0371】

このとき、スーパーリーチ(例えば、前哨演出)に係る画像表示制御と音声出力制御とは継続されるが、音声出力は通常音量よりも小さい小音量にて行われる。同様に、チャンスアップ演出の対象となる演出(例えば、セリフ演出)に係る画像表示制御と音声出力制

御とは継続されるが、音声出力は通常音量よりも小さい小音量にて行われる。なお鍵チャンスアップ演出が実行されているときには、図 8 - 17 (13) に示すように、スーパーリーチ (例えば、前哨演出) に係る演出画像は、継続して表示制御が行われるが、チャンスアップ演出に係る演出画像 (例えば、報知画像) よりも表示優先度が低く、少なくとも一部が覆い隠される。

【 0 3 7 2 】

次いで、チャンスアップ演出に係る報知画像が消去されて、対象となる演出の演出態様が変化すると (例えば、字幕の表示色が変化すると)、スーパーリーチ (例えば、前哨演出) に係る音声と、チャンスアップ演出の対象となる演出 (例えば、セリフ演出) に係る音声とは、通常音量に戻して出力される。

10

【 0 3 7 3 】

本例では、図 8 - 16 ~ 図 8 - 17 , 図 8 - 23 に示すように、セリフ演出では、セリフ演出に係る字幕表示と音声出力とが連動して行われ、当該音声出力は、チャンスアップ演出 (字幕) が開始されるときに音量が低下し、チャンスアップ演出 (字幕) により当該字幕表示が変化するときには元の音量に戻るよう構成されている。このような構成により、チャンスアップ演出とチャンスアップ演出により変化した演出との両方に対して好適に注目を集めることができる。なお本例の構成に限らず、例えば、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る音声出力は、チャンスアップ演出に係る報知音が出力されている間、ミュート状態 (または出力されない) ようにしてもよい。また例えば、セリフ演出に係る音声出力の音量がチャンスアップ演出 (字幕) 中に低下する (またはミュート状態となる) 場合には、チャンスアップ演出 (字幕) によりセリフ演出に係る字幕表示が変化した後に、同じセリフ音声再度出力されるようにしてもよい。具体的には、図 8 - 16 (1) のタイミングでセリフ音声「勝負だ」が出力され、図 8 - 16 (15) のタイミングでチャンスアップ演出 (字幕) により字幕表示「勝負だ」の態様が変化したときに、再度セリフ音声「勝負だ」が出力されるようにしてもよい。また字幕表示の変化以降のセリフ音声は、字幕表示の変化前と異なる音量や音質としてもよい。

20

【 0 3 7 4 】

また本例では、チャンスアップ演出に係る報知画像を表示しているときに、実行中のリーチ演出に係る音声の出力が継続されるとともに、当該チャンスアップ演出に係る報知音が出力されるが、当該報知音の方がリーチ演出に係る音声よりも音量が大きい。具体的には、図 8 - 17 (13) ~ (14)、図 8 - 23 に示すように、チャンスアップ演出に係る報知画像としてエフェクト画像とともにキャラクタと「字幕ランクアップ」等の文字表示とが前哨演出に係る演出画像を覆う態様にて表示されている間は、チャンスアップ演出に係る報知音が前哨演出に係る演出音よりも大きな音量で出力される。このような構成により、リーチ演出を継続させながらも報知画像が表示されていることを認識させることができる。なお本例の構成に限らず、例えば、リーチ演出に係る音声出力は、チャンスアップ演出に係る報知音が出力されている間、ミュート状態 (または出力されない) ようにしてもよい。

30

【 0 3 7 5 】

(鍵チャンスアップ演出 (字幕) の変形例)

40

次に、鍵チャンスアップ演出 (字幕) の変形例について説明する。図 8 - 24 ~ 図 8 - 25 は、字幕表示を対象とする鍵チャンスアップ演出の変形例を示す説明図である。なお、図 8 - 24 ~ 図 8 - 25 において、(1) (2) (3) の順に演出画面が遷移する。

【 0 3 7 6 】

以下、図 8 - 16 ~ 図 8 - 17 と相違する部分について主に説明する。図 8 - 24 ~ 図 8 - 25 に示す変形例では、図 8 - 24 (1) に示すように、キャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 0 1 と敵キャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 0 2 とが対峙する前哨演出が実行されると、図 8 - 16 (2) に示すように、セリフ演出が開始される前 (字幕表示が表示される前) に、チャンスアップ煽り演出が開始される。そして、図 8 - 24 (3) ~ 図 8 - 25 (14) に示すように、チャンスアップ煽り演出および鍵チャンスアップ演出 (字幕) が、字

50

幕表示が表示される前に実行される。

【 0 3 7 7 】

図 8 - 2 4 ~ 図 8 - 2 5 に示す変形例では、実行されているリーチ演出に係る少なくとも一部の演出画像が視認不可となるように報知画像を表示し、当該報知画像を消去したときに対象となる演出の態様を変化させ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 - 2 5 (1 3) に示すように、チャンスアップ演出に係る報知画像として、エフェクト画像とともにキャラクタと「字幕ランクアップ」等の文字表示とが前哨演出に係る演出画像を覆う態様にて表示され、図 8 - 2 5 (1 5) に示すように、それらが消去されるときに字幕表示の態様に変化する（または変化後の態様により字幕表示が表示される）。

10

【 0 3 7 8 】

また図 8 - 2 4 ~ 図 8 - 2 5 に示す変形例では、対象となる演出に係る演出画像の態様を変化させるチャンスアップ演出を実行する場合に、当該演出画像が表示されるよりも前に報知画像の表示を開始する。そして、報知画像が消去されるまでの間に対象となる演出が異なるチャンスアップ演出を実行しない。具体的は、対象となるセリフ演出に係る字幕画像が表示されるよりも前に、チャンスアップ演出に係る報知画像として、エフェクト画像とともにキャラクタと「字幕ランクアップ」等の文字表示とを表示する。そして、図 8 - 2 5 や図 8 - 2 6、図 8 - 2、図 8 - 3 に示すように、一のチャンスアップ演出が実行されているときには他のチャンスアップ演出を実行しない。

【 0 3 7 9 】

20

図 8 - 2 5 や図 8 - 2 6 に示す変形例では、チャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像（すなわち字幕表示）が表示されるよりも前に、当該チャンスアップ演出が実行されることを報知する報知画像（すなわちエフェクト画像やキャラクタ、「字幕ランクアップ」等の文字表示）の表示を開始するため、チャンスアップ演出が実行されることを認識しやすくすることができる。しかし報知画像の表示を開始してからチャンスアップ演出の対象となる演出に係る演出画像を表示すると、リーチ演出に係る演出画像の少なくとも一部が視認不可となる期間が長くなり、その間にも別の変化演出が実行されないか遊技者が気にしてしまい、演出効果が低下し、興味が低下してしまうおそれがある。そこで本例では、図 8 - 2、図 8 - 3 に示すように、一のチャンスアップ演出が実行されているときには他のチャンスアップ演出を実行せず、報知画像が消去されるまでの間に対象となる演出が異なるチャンスアップ演出を実行しない構成としている。このような構成により、演出全体の演出効果が低下してしまうことを防止することができる。

30

【 0 3 8 0 】

（演出の制御タイミング（変形例））

次に、鍵チャンスアップ演出（字幕）の変形例を実行する場合の各演出の制御タイミングについて説明する。図 8 - 2 6 は、図 8 - 2 4 ~ 図 8 - 2 5 に示す変形例における、スーパーリーチ演出、鍵チャンスアップ演出の対象となる演出、および鍵チャンスアップ演出の制御タイミングの一例を示す説明図である。

【 0 3 8 1 】

図 8 - 2 6 に示すように、図 8 - 2 4 ~ 図 8 - 2 5 に示す変形例では、チャンスアップ演出が開始されると、チャンスアップ演出に係る画像表示制御（例えば、報知画像の表示）とともに音声出力制御（例えば、チャンスアップ演出に係る報知音の出力）が開始される（例えば、図 8 - 2 5 (1 3) に相当）。

40

【 0 3 8 2 】

このとき、スーパーリーチ（例えば、前哨演出）に係る画像表示制御と音声出力制御とは継続されるが、音声出力は通常音量よりも小さい小音量にて行われる。なお鍵チャンスアップ演出が実行されているときには、図 8 - 2 5 (1 3) に示すように、スーパーリーチ（例えば、前哨演出）に係る演出画像は、継続して表示制御が行われるが、チャンスアップ演出に係る演出画像（例えば、報知画像）よりも表示優先度が低く、少なくとも一部は覆い隠される。

50

【 0 3 8 3 】

次いで、チャンスアップ演出に係る報知画像が消去されて、対象となる演出の演出態様
が変化すると（例えば、字幕の表示色が変化する、または変化後の態様の字幕が表示され
ると）、チャンスアップ演出の対象となる演出（例えば、セリフ演出）に係る音声は通常
音量にて出力され、スーパーリーチ（例えば、前哨演出）に係る音声は通常音量に戻して
出力される。

【 0 3 8 4 】

図 8 - 2 4 ~ 図 8 - 2 6 に示す変形例では、チャンスアップ演出の対象となる演出に係
る音声出力は、チャンスアップ演出により変化するとき通常音量で行われる。具体的
には、図 8 - 2 4 ~ 図 8 - 2 6 に示すように、セリフ演出に係る音声出力は、チャンスアップ
演出（字幕）が開始される時はミュート状態であり（または出力されておらず）、チ
ャンスアップ演出（字幕）により当該字幕表示が変化するとき通常音量となる（または
通常色から変化した字幕表示が表示されるとき通常音量で出力される）。このような構
成により、チャンスアップ演出とチャンスアップ演出により変化した演出との両方に対し
て好適に注目を集めることができる。

10

【 0 3 8 5 】

特徴部 0 0 1 I W の構成では、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 0 0 1 I W G
1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 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 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画
像 0 0 1 I W C 1 0 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。

20

【 0 3 8 6 】

また特徴部 0 0 1 I W の構成では、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 - 3 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ともに、ミニ鍵画像 0 0 1 I W
G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 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。

30

【 0 3 8 7 】

また特徴部 0 0 1 I W の構成では、ミニ鍵画像 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ
A 画像 0 0 1 I W C 1 0 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 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 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、タイトル表示や字幕表示、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 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 0
1 I W C 1 0 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、タイトル表示や字幕表
示）よりも上位レイヤに表示されるようにしてもよい。

40

【 0 3 8 8 】

また特徴部 0 0 1 I W の構成では、ミニ鍵画像 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ
A 画像 0 0 1 I W C 1 0 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 0 0
1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 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

50

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 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 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。

【 0 3 8 9 】

また特徴部 0 0 1 I W の構成では、ミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 およびミニ鍵画像 0 0 1 I W G 1 0 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。

10

【 0 3 9 0 】

また特徴部 0 0 1 I W の構成では、ミニ鍵画像 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 は、チャンスアップ演出が実行された後と、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。

【 0 3 9 1 】

また特徴部 0 0 1 I W の構成では、鍵穴（示唆）画像 0 0 1 I W G 1 3 および鍵穴（実体）画像 0 0 1 I W G 1 1 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。

20

【 0 3 9 2 】

なお、ミニ鍵画像 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 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 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 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。

30

【 0 3 9 3 】

また例えば、ミニ鍵画像 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 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 0 0 1 I W G 1 0 およびミニキャラクタ A 画像 0 0 1 I W C 1 0 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。

【 0 3 9 4 】

また特徴部 0 0 1 I W の構成では、チャンスアップ演出を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。

40

【 0 3 9 5 】

また特徴部 0 0 1 I W の構成では、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 - 1 4（1）、（2）に示すように、字幕表示は、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

50

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、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。このような構成により、対象となる演出に適した表示サイズにて鍵穴（実体）画像 0 0 1 I W G 1 1 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。

【 0 3 9 6 】

一方で、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 0 0 1 I W G 1 3 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 0 0 1 I W G 1 1 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

10

【 0 3 9 7 】

以上に説明したように、本特徴部 0 0 1 I W には、以下に示す手段 1 ～手段 3 2 に示す遊技機の構成が開示されている。

【 0 3 9 8 】

（手段 1）遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行可能な可変表示手段と、装飾識別情報の組み合わせがリーチ状態となった後に、リーチ演出（例えば、スーパーリーチ）を実行可能なリーチ演出実行手段と、リーチ演出が実行されているときに、一の態様にて実行されている演出を該一の態様よりも有利状態に制御される期待度が高い態様に变化させる変化演出（例えば、タイトル表示や字幕表示、飾り図柄、カットイン表示の表示色を通常色（白）から青色や緑色、赤色、金色に変化させるチャンスアップ演出、バトル演出におけるバトルの状況を示すバトル状況表示を変化させる（例えば、敗北状態であることを示す態様から勝利状態であることを示す態様に变化させる）チャンスアップ演出（復活）など）を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、可変表示手段は、リーチ演出が実行されているときに、リーチ状態となっている装飾識別情報を、該リーチ演出が実行される前よりも小さいサイズにて所定表示位置に表示することが可能であり（例えば、図 8 - 1 0 に示すリーチ演出が実行される前の飾り図柄よりも、図 8 - 1 1 ～図 8 - 1 4 に示すリーチ演出（前段リーチ演出やストック演出、前哨演出、バトル演出など）が実行されているときの飾り図柄の方が小さいサイズにて画像表示領域の左上部および左上部に表示される）、装飾識別情報は、第 1 装飾識別情報（例えば、「1」～「6」および「8」～「9」の通常飾り図柄（通常色：白色））と、該第 1 装飾識別情報とは異なる第 2 装飾識別情報（例えば、「7」の特別飾り図柄（通常色：金色））と、を含み、変化演出は、リーチ状態となっている装飾識別情報の表示色を変化させる特定変化演出（例えば、飾り図柄の表示色を通常色（白）から青色や緑色、赤色、金色に変化させるチャンスアップ演出（図柄））を含み、一の装飾識別情報に対して特定変化演出が実行された場合に、該一の装飾識別情報に対して特定変化演出が実行されない場合よりも、有利状態に制御される期待度が高く（例えば、チャンスアップ演出（図柄）は、はずれ時よりも大当たり時に実行決定される割合が高く、実行される場合の方が実行されない場合よりも大当たり期待度が高い。図 8 - 5（C）参照）、変化演出実行手段は、第 1 装飾識別情報がリーチ状態となっているときのリーチ演出において特定変化演出を実行し、第 2 装飾識別情報がリーチ状態となっているときのリーチ演出において特定変化演出を実行せず（例えば、変動パターンがスーパーリーチ A、B である場合、チャンスアップ演出（図柄）を実行すると決定可能であるが、スーパーリーチ C である場合、チャンスアップ演出を実行すると決定不可能である。図 8 - 4 のステップ 0 0 1 I W S 8 0 2 ～ S 8 1 2、図 8 - 2 参照）、リーチ演出実行手段は、リーチ演出として、所定リーチ演出（例えば、スーパーリーチ A、B）と、該所定リーチ演出よりも有利状態に制御される期待度が高い特別リーチ演出（例えば、スーパーリーチ C）と、を実行可能であり（図 8 - 1（C）参照）、第 2 装飾識別情報がリーチ状態となった後にリーチ演出を実行する場合に、第 1 装飾識別情報がリーチ状態となった後にリーチ演出を実行する場合よりも、特別リーチ演出を実行する割

20

30

40

50

合が高く（例えば、スーパーリーチ A または B の変動パターンでは、通常飾り図柄でリーチ状態となった後にスーパーリーチ A または B が実行され、スーパーリーチ C の変動パターンでは、特別飾り図柄でリーチ状態となった後にスーパーリーチ C が実行される。図 8 - 4 のステップ 0 0 1 I W S 8 0 2 ~ S 8 0 4、図 8 - 2 参照）、第 1 装飾識別情報がリーチ状態となるよりも第 2 装飾識別情報がリーチ状態となる方が有利状態に制御される期待度が高いとともに、有利状態に制御される契機となる可変表示において第 2 装飾識別情報がリーチ状態となるよりも第 1 装飾識別情報がリーチ状態となる割合の方が高い（例えば、スーパーリーチ A または B よりもスーパーリーチ C の方が大当たりとなる期待度が高く、大当たりとなる場合にはスーパーリーチ C よりもスーパーリーチ A または B となる割合が高い。図 8 - 1 (C) 参照）。

10

そのような構成により、特定変化演出の対象となる第 1 装飾識別情報と、対象とならない第 2 装飾識別情報とを設けることで、いずれの装飾識別情報でリーチ状態となるかに注目させることができる。また、対象とならない第 2 装飾識別情報でリーチ状態となった際には期待度が高いリーチ演出が実行されるため遊技者を落胆させることを防止することができ、第 1 装飾識別情報でリーチ状態となった際には、第 2 装飾識別情報でリーチ状態となるときのよりも期待度が高いリーチ演出は実行されないが、特定変化演出の対象となるため遊技者に期待を持たせることができる。

【 0 3 9 9 】

（手段 2）手段 1 において、所定リーチ演出は、複数種類の所定リーチ演出（例えば、スーパーリーチ A やスーパーリーチ B）を含み、複数種類の所定リーチ演出毎に変化演出が実行されるタイミングが異なる（例えば、スーパーリーチの種類ごとに各チャンスアップ演出が実行されるタイミングがそれぞれ定められている。図 8 - 2 参照）。

20

そのような構成により、所定リーチ演出の種類に応じて柔軟に変化演出を実行することができる。

【 0 4 0 0 】

（手段 3）手段 1 または手段 2 において、装飾識別情報は、該装飾識別情報に係る特定変化演出が実行されるときに、通常態様よりも認識しやすい態様により表示され（例えば、図 8 - 1 9 (1 6) に示すように飾り図柄が拡大表示されるとともに周囲に光るエフェクト表示が表示される）、第 2 装飾識別情報がリーチ状態となる場合に、第 1 装飾識別情報がリーチ状態となる場合よりも、認識しやすい態様にてリーチ状態となったことが報知される（例えば、図 8 - 1 0 (3 A) に示すように「 1 」～「 6 」および「 8 」～「 9 」の通常飾り図柄（白図柄）がリーチ状態となる場合よりも、図 8 - 1 0 (3 B) に示すように「 7 」の特別飾り図柄（金図柄）がリーチ状態となる場合の方が、「 7 」の特別飾り図柄（金図柄）の周囲に光るエフェクト表示が表示されて認識しやすい態様にて表示される）。

30

そのような構成により、特定変化演出の対象となる装飾識別情報に注目を集めることができるとともに、期待度が高いリーチ状態であることを認識しやすくすることができる。

【 0 4 0 1 】

（手段 4）手段 1 から手段 3 のいずれかにおいて、特別リーチ演出が実行される場合に、所定リーチ演出が実行されて該所定リーチ演出において変化演出が実行される場合よりも、有利状態に制御される期待度が高い（例えば、スーパーリーチ C の大当たり期待度は、チャンスアップ演出を実行可能な前段リーチ + スーパーリーチ A や前段リーチ + スーパーリーチ B、ストック演出 + スーパーリーチ A、ストック演出 + スーパーリーチ B の大当たり期待度よりも高い。図 8 - 1 (C)、図 8 - 5 参照）。

40

そのような構成により、特別リーチ演出が実行されたときの期待感を高めることができる。

【 0 4 0 2 】

（手段 5）手段 1 から手段 4 のいずれかにおいて、所定リーチ演出は、複数種類の所定リーチ演出を含み、変化演出は、リーチ演出に係る演出画像の表示色を変化させる所定変化演出（例えば、タイトル表示の表示色を変化させるチャンスアップ演出（タイトル）や

50

、字幕表示の表示色を変化させるチャンスアップ演出（字幕）、カットイン表示の表示色を変化させるチャンスアップ演出（カットイン）など）を含み、複数種類の所定リーチ演出のいずれにおいても特定変化演出と所定変化演出とが実行される順序は共通である（例えば、スーパーリーチ A , B いずれにおいてもチャンスアップ演出（タイトル）、チャンスアップ演出（字幕）、チャンスアップ演出（図柄）、チャンスアップ演出（カットイン）の順に実行される。図 8 - 2 参照）。

そのような構成により、次に実行される変化演出を認識しやすくすることで期待を持たせることができる。

【 0 4 0 3 】

（手段 6）手段 1 から手段 5 のいずれかにおいて、リーチ演出実行手段は、装飾識別情報がリーチ状態となった後、所定リーチ演出が開始されるよりも前に、前段リーチ演出を実行可能であり（例えば、図 8 - 2（A）に示すように、スーパーリーチにおける前哨演出およびバトル演出が開始される前に、前段リーチ演出が実行される）、前段リーチ演出と前段リーチ演出の後に実行される所定リーチ演出とでは、リーチ状態となる装飾識別情報が同一または類似の位置に表示され（例えば、図 8 - 1 1（1）に示す前段リーチ演出の実行時と、図 8 - 1 4（1）～（8）に示す前哨演出およびバトル演出の実行時とで同一または類似の位置に飾り図柄が表示される）、前段リーチ演出が実行されているときには変化演出が実行されない（例えば、チャンスアップ演出は、スーパーリーチにおける前哨演出またはバトル演出中に実行される。図 8 - 2、図 8 - 1 0 参照）。

そのような構成により、リーチ演出を段階的に盛り上げることができ、演出効果を高めることができる。

【 0 4 0 4 】

（手段 7）手段 1 から手段 6 のいずれかにおいて、一のリーチ状態の装飾識別情報に対して特定変化演出が実行された場合に、該一のリーチ状態の装飾識別情報に対して特定変化演出が実行されない場合よりも、有利状態に制御される期待度が高く（例えば、図 8 - 5（C）に示すように、はずれ時よりも大当たり時に実行決定される割合が高い）、リーチ演出実行手段は、リーチ演出として、所定リーチ演出と、該所定リーチ演出よりも有利状態に制御される期待度が高く実行割合が低い特別リーチ演出と、を実行可能であり（例えば、図 8 - 1（C）に示すように、スーパーリーチ C の方がスーパーリーチ A , B よりも大当たり期待度が高く、実行割合が低い）、変化演出実行手段は、リーチ演出が実行されているときに、小さいサイズにて表示されている装飾識別情報を、所定表示位置とは異なる位置において異なる表示色にて拡大表示した後に、所定表示位置へ移動させる態様にて特定変化演出を実行可能であり（例えば、図 8 - 2 0（1 7）に示すように通常位置とは異なる画面中央位置において異なる表示色にて飾り図柄を拡大表示した後に、図 8 - 2 0（1 8）に示すように通常位置に飾り図柄を移動させる態様にてチャンスアップ演出（図柄）が実行される）、所定リーチ演出が実行されている場合に、特別リーチ演出が実行されている場合よりも、高い割合にて特定変化演出を実行する（例えば、スーパーリーチ A , B が実行される場合には、スーパーリーチ C が実行されている場合よりも、高い割合でチャンスアップ演出（図柄）が実行される。図 8 - 4 のステップ 0 0 1 I W S 8 0 2 ~ S 8 0 6 参照）。

そのような構成により、リーチ演出が実行されているときに、リーチ状態である装飾識別情報を小さいサイズにて表示することによって、該リーチ演出の視認性を確保することができる。さらに、特別リーチ演出に比べて期待度が低い所定リーチ演出が実行されているときに、変化演出の実行割合を高くすることで遊技者に期待を持たせることができるとともに、期待度が高かつ実行割合が低い特別リーチ演出が実行されているときに、変化演出の実行割合を低くすることによってリーチ演出の内容に集中して楽しめるようにでき、演出効果が低下することを防ぐことができる。

【 0 4 0 5 】

（手段 8）手段 1 から手段 7 のいずれかにおいて、装飾識別情報を拡大表示するときに、実行中のリーチ演出に係る背景画像を視認困難とする特別画像を表示可能であり（例え

10

20

30

40

50

ば、図 8 - 19 (13) ~ (14) に示すように、チャンスアップ演出に係る報知画像として、エフェクト画像とともにキャラクタと「図柄ランクアップ」等の文字表示とが前哨演出に係る演出画像を覆う態様にて表示される。また、図 8 - 19 (15) ~ 図 8 - 20 (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)、拡大表示される装飾識別情報は、特別画像よりも表示優先度が高い(例えば、図 8 - 19 (13) ~ (16) に示すように、飾り図柄は最前面に表示され、キャラクタ等の他の画像に覆い隠されない)。

そのような構成により、変化演出の対象となる装飾識別情報に注目を集めることができ、演出効果を高めることができる。

【 0 4 0 6 】

(手段 9) 手段 1 から手段 8 のいずれかにおいて、装飾識別情報は、拡大表示されるときに、拡大表示される前の通常リーチ状態の位置関係よりも近接した位置関係にて表示される(例えば、図 8 - 19 (16) に示すように、左右飾り図柄は、通常位置よりも近接した位置関係にて表示される)。

そのような構成により、変化演出の対象となる装飾識別情報に注目を集めることができ、演出効果を高めることができる。

【 0 4 0 7 】

(手段 10) 手段 1 から手段 9 のいずれかにおいて、リーチ演出実行手段は、所定リーチ演出として、態様が異なるとともに有利状態に制御される期待度が異なる複数種類の所定リーチ演出を実行可能であり、変化演出が実行されたときの有利状態に制御される期待度は、複数種類の所定リーチ演出のいずれが実行されたときにも共通である(例えば、図 8 - 5 に示すようにチャンスアップ演出が実行されるときの大当たり期待度はスーパーリーチの種類によらず共通である。)。

そのような構成により、有利状態に制御される期待度を認識しやすくすることができるとともに、演出の制御や構成が複雑化しすぎてしまうことを防ぐことができる。

【 0 4 0 8 】

(手段 10 - 2) 手段 1 から手段 9 のいずれかにおいて、示唆演出が実行されたときの有利状態に制御される期待度は、複数種類の所定リーチ演出のいずれが実行されたときにも共通である(例えば、図 8 - 1 (C) に示すように、スーパーリーチ A のときにストック演出が実行される場合と、スーパーリーチ B のときにストック演出が実行される場合とで、共通の大当たり期待度である)。

そのような構成により、有利状態に制御される期待度を認識しやすくすることができるとともに、演出の制御や構成が複雑化しすぎてしまうことを防ぐことができる。

【 0 4 0 9 】

(手段 11) 手段 1 から手段 10 のいずれかにおいて、リーチ状態の装飾識別情報は、リーチ演出中において常時揺動表示され、拡大表示されるときに拡大表示されていないときよりも早い速度にて揺動表示される(例えば、図 8 - 11 ~ 図 8 - 15 に示すように、飾り図柄はリーチ演出中において常時揺動表示され、図 8 - 19 (15) ~ (16) に示すように、拡大表示されるときには拡大表示されていないときよりも早い速度にて揺動表示される)。

そのような構成により、装飾識別情報に対する特定変化演出の演出効果を高めることができる。

【 0 4 1 0 】

(手段 12) 手段 1 から手段 11 のいずれかにおいて、リーチ演出中に特定変化演出が実行された後、該リーチ演出において可変表示結果を表示する際に、装飾識別情報を拡大表示し、拡大表示する装飾識別情報を特定変化演出によって変化する前の態様により表示する(例えば、図 8 - 15 (10) に示すように、飾り図柄は拡大表示されるとともに、変化前の態様(通常色(白))で表示される)。

装飾識別情報の態様によっては遊技者に特別な状態であると誤解させてしまうおそれがあるが、そのような構成により、誤解させてしまうことを防止することができる。

10

20

30

40

50

【 0 4 1 1 】

(手段 1 3) 手段 1 から手段 1 2 のいずれかにおいて、リーチ演出において有利状態に制御されることが報知された後に所定動画像が表示され、装飾識別情報は、所定動画像が表示されているときに表示されない(例えば、図 8 - 1 5 (9) に示すエピソード映像が表示されているときに飾り図柄は表示されない)。

そのような構成により、所定動画像に注目させることができるとともに、遊技者に不自然さを感じさせることなく装飾識別情報の態様を元に戻すことができる。

【 0 4 1 2 】

(手段 1 4) 手段 1 から手段 1 3 のいずれかにおいて、実行されているリーチ演出に係る少なくとも一部の演出画像が視認不可となるように報知画像を表示し、該報知画像を消去したときに対象となる演出の態様を変化させる態様にて変化演出を実行し(例えば、図 8 - 2 5 (1 3) に示すように、チャンスアップ演出に係る報知画像として、エフェクト画像とともにキャラクタと「字幕ランクアップ」等の文字表示とが前哨演出に係る演出画像を覆う態様にて表示され、図 8 - 2 5 (1 5) に示すように、それらが消去されるときに字幕表示の態様に変化する)、対象となる演出に係る演出画像の態様を変化させる変化演出を実行する場合に、該演出画像が表示されるよりも前に報知画像の表示を開始し、該報知画像が消去されるまでの間に対象となる演出が異なる変化演出を実行しない(例えば、図 8 - 2 5 や図 8 - 2 6、図 8 - 2、図 8 - 3 に示すように、一のチャンスアップ演出が実行されているときには他のチャンスアップ演出は実行されない)。

報知画像を表示することによって変化演出が実行されることを認識しやすくすることができるが、この間にリーチ演出の進行を止めるようにするとリーチ演出に係るデータ量が増加してしまうため、報知画像を表示している間もリーチ演出を進行する構成とする。このような構成では、報知画像によってリーチ演出に係る少なくとも一部の演出画像を視認困難としている間にも別の変化演出が実行されないか遊技者が気にしてしまい、演出効果が低下し、興味が低下してしまうおそれがある。そこで、報知画像が消去されるまでの間に対象となる演出が異なる変化演出を実行しない構成とする。このような構成により、演出効果が低下してしまうことを防止することができる。

【 0 4 1 3 】

(手段 1 5) 手段 1 から手段 1 4 のいずれかにおいて、変化演出実行手段は、変化演出が実行されることを示唆する示唆画像を用いる変化演出を複数回実行する場合、一の変化演出を実行し、該一の変化演出が終了してから特定期間経過した後他の変化演出を実行可能であり、示唆画像を用いない変化演出を実行した後に示唆画像を用いる変化演出を実行する場合、先の変化演出が終了してから特定期間経過前に後の変化演出を実行可能である(例えば、図 8 - 2 2 (A) に示すように、鍵画像を用いる鍵チャンスアップ演出を複数回実行する場合には、特定期間 T 1 のインターバルが設けられているが、図 8 - 2 2 (B) に示すように、鍵画像を用いない非鍵チャンスアップ演出を実行した後に鍵画像を用いる鍵チャンスアップ演出を実行する場合、特定期間 T 1 が経過する前に(例えば、特定期間 T 1 より短い期間 T 2 経過後、または非鍵チャンスアップ演出の終了と同時に)実行することができる)。

そのような構成により、示唆画像を用いる変化演出の間隔を空けて、各々を際立たせることができるとともに、示唆画像を用いる変化演出が連続して実行されて他の演出を視認できない期間が長くなることを防ぐことができる。また、一律に特定期間のインターバルを設けるのではなく、示唆画像を用いない変化演出を実行した後は比較的早期に示唆画像を用いる変化演出を実行可能とすることで、複数の変化演出を柔軟に実行することができる。

【 0 4 1 4 】

(手段 1 6) 手段 1 から手段 1 5 のいずれかにおいて、変化演出に係る報知画像を表示しているときに、実行中のリーチ演出に係る音声の出力が継続されるとともに、該変化演出に係る報知音が出力され、変化演出に係る報知音の方がリーチ演出に係る音声よりも音量が大きい(例えば、図 8 - 1 7 (1 3) ~ (1 4)、図 8 - 2 3 に示すように、チャン

10

20

30

40

50

スアップ演出に係る報知画像としてエフェクト画像とともにキャラクタと「字幕ランクアップ」等の文字表示とが前哨演出に係る演出画像を覆う態様にて表示されている間は、チャンスアップ演出に係る報知音が前哨演出に係る演出音よりも大きな音量で出力される。

そのような構成により、リーチ演出を継続させながらも報知画像が表示されていることを認識させることができる。

【0415】

(手段17) 手段1から手段16のいずれかにおいて、変化演出が実行されることを示唆する示唆演出(例えば、ストック演出)を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出を経ずに変化演出が実行される場合、報知画像よりも小さいサイズの所定画像が表示され、該変化演出の対象となる演出の態様が変化する(例えば、図8-21(2)に示すように、字幕表示の周囲が光るエフェクト表示が表示されて、非鍵チャンスアップ演出が実行される)。

10

そのような構成により、示唆演出を経ずに変化演出が実行される場合にも、変化演出により対象となる演出の態様が変化することを認識しやすくすることができる。

【0416】

(手段18) 手段1から手段17のいずれかにおいて、変化演出の対象となる演出は、画像表示と音声出力とが連動した所定演出を含み、所定演出における音声出力は、変化演出が開始されるときに音量が低下し、変化演出により変化するとき元の音量に戻る(例えば、図8-16~図8-17, 図8-23に示すように、セリフ演出では、セリフ演出に係る字幕表示と音声出力とが連動して行われ、当該音声出力は、チャンスアップ演出(字幕)が開始されるときに音量が低下し、チャンスアップ演出(字幕)により当該字幕表示が変化するとき元の音量に戻る。)

20

そのような構成により、変化演出と変化演出により変化した所定演出との両方に対して好適に注目を集めることができる。

【0417】

(手段18-2) 手段1から手段17のいずれかにおいて、変化演出の対象となる演出は、画像表示と音声出力とが連動した所定演出を含み、所定演出における音声出力は、変化演出により変化するとき通常音量で行われる(例えば、図8-24~図8-26に示すように、セリフ演出では、セリフ演出に係る字幕表示と音声出力とが連動して行われ、当該音声出力は、チャンスアップ演出(字幕)が開始されるときはミュート状態であり、チャンスアップ演出(字幕)により当該字幕表示が変化するとき通常音量となる)。

30

そのような構成により、変化演出と変化演出により変化した所定演出との両方に対して好適に注目を集めることができる。

【0418】

(手段19) 手段1から手段18のいずれかにおいて、変化演出は、一のリーチ演出中に特定回数実行可能であり、示唆演出は、特定回数未満の変化演出の実行を示唆する(例えば、チャンスアップ演出は最大5回実行可能であり、ストック演出では最大2回のチャンスアップ演出の実行を示唆する)。

そのような構成により、示唆演出により示唆された変化演出以外の変化演出が実行されることに期待を持たせることができる。

40

【0419】

(手段20) 手段1から手段19のいずれかにおいて、示唆演出実行手段は、変化演出の対象となる演出を示唆する示唆画像(例えば、チャンスアップ演出の種類に対応するミニ鍵画像030IWG10や鍵画像030IWG12)を表示する態様にて示唆演出を実行可能であり、変化演出実行手段は、示唆演出により示唆されていない演出を対象とする変化演出を実行可能であり(例えば、実行決定したチャンスアップ演出に対応するストック演出の実行決定しない場合もある。ステップ001IWS811参照)、所定変化演出(例えば、チャンスアップ演出(タイトル)、チャンスアップ演出(字幕)、チャンスアップ演出(カットイン))と、該所定変化演出よりも有利状態に制御される期待度が高く実行割合が低い特別変化演出(例えば、チャンスアップ演出(復活))と、を含む複数種

50

類の変化演出を実行可能であり（図 8 - 6 参照）、示唆演出および特別変化演出が実行される場合に、示唆演出によって特別変化演出が実行されることを示唆しない割合よりも特別変化演出が実行されることを示唆する割合の方が高い（例えば、図 8 - 7（E）に示すように、チャンスアップ演出（復活）を実行決定した場合には、チャンスアップ演出（復活）に対応するストック演出が実行される割合が高い）。

そのような構成により、示唆演出および変化演出を好適に実行することができ、相互に演出効果を高めることができる。具体的には、示唆演出により変化演出の対象となる演出を示唆可能とすると興趣を向上させることができるが、一方で示唆される演出によっては期待度がさほど高くことも示唆されてしまう場合がある。そこで示唆演出により示唆されていない変化演出も実行可能とすることにより、遊技者が期待感を維持できるようにしている。ただし、期待度が高い変化演出が実行されるときに、当該変化演出を示唆する示唆演出が実行されない、または当該変化演出とは異なる変化演出を示唆する示唆演出が実行されるようであれば、示唆演出自体の存在価値が低下してしまうことになりかねない。そこで期待度が高い特別変化演出が実行される場合には、特別変化演出が実行されることを示唆する示唆演出が実行される割合を高くする。このような構成により、示唆演出および変化演出を好適に実行することができ、相互に演出効果を高めることができる。

【 0 4 2 0 】

（手段 2 0 - 2）手段 1 から手段 1 9 のいずれかにおいて、示唆演出実行手段は、変化演出の対象となる演出を示唆する示唆画像（例えば、チャンスアップ演出の種類に対応するミニ鍵画像 0 3 0 I W G 1 0 や鍵画像 0 3 0 I W G 1 2）を表示する態様にて示唆演出を実行可能であり、変化演出実行手段は、示唆演出により示唆されていない演出を対象とする変化演出を実行可能であり（例えば、実行決定したチャンスアップ演出に対応するストック演出の実行決定しない場合もある。ステップ 0 0 1 I W S 8 1 1 参照）、第 1 所定変化演出（例えば、チャンスアップ演出（タイトル）、チャンスアップ演出（字幕））と、該第 1 所定変化演出よりも有利状態に制御される期待度が高く実行割合が低い第 2 所定変化演出（例えば、チャンスアップ演出（カットイン））と、を含む複数種類の変化演出を実行可能であり（図 8 - 6 参照）、示唆演出、第 1 所定変化演出および第 2 所定変化演出が実行される場合に、示唆演出によって第 1 所定変化演出が実行されることを示唆する割合よりも第 2 所定変化演出が実行されることを示唆する割合の方が高い（例えば、図 8 - 7 に示すように、チャンスアップ演出（タイトル）、チャンスアップ演出（字幕）、チャンスアップ演出（カットイン）を実行決定した場合には、チャンスアップ演出（復活）に対応するストック演出が実行される割合が高い）。

そのような構成により、示唆演出および変化演出を好適に実行することができ、相互に演出効果を高めることができる。具体的には、示唆演出により変化演出の対象となる演出を示唆可能とすると興趣を向上させることができるが、一方で示唆される演出によっては期待度がさほど高くことも示唆されてしまう場合がある。そこで示唆演出により示唆されていない変化演出も実行可能とすることにより、遊技者が期待感を維持できるようにしている。ただし、期待度が高い変化演出が実行されるときに、当該変化演出を示唆する示唆演出が実行されない、または当該変化演出とは異なる変化演出を示唆する示唆演出が実行されるようであれば、示唆演出自体の存在価値が低下してしまうことになりかねない。そこで期待度が高い第 2 所定変化演出が実行される場合には、第 2 所定変化演出が実行されることを示唆する示唆演出が実行される割合を高くする。このような構成により、示唆演出および変化演出を好適に実行することができ、相互に演出効果を高めることができる。

【 0 4 2 1 】

（手段 2 1）手段 1 から手段 2 0 のいずれかにおいて、遊技を進行可能な遊技制御手段（例えば、主基板 1 1）と、遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御基板 1 2）と、を備え、示唆演出は、リーチ状態となったときからリーチ演出が開始されるまでの所定期間において実行され（例えば、図 8 - 2（C）に示すように、スーパーリーチ演出の前哨演出が開始される前の期間においてストック演出が実行される。）、示唆演出が実行された場合、該示唆演出の後に実行されるリーチ

10

20

30

40

50

演出において常に変化演出が実行され（例えば、ストック演出により示唆されたチャンスアップ演出は、前哨演出またはバトル演出において必ず実行される）、示唆演出を実行するか否かは、遊技制御手段により決定される（例えば、主基板 11 側でストック演出とスーパーリーチを含む変動パターンに決定することにより、ストック演出の実行が決定される）。

そのような構成により、ある程度の実行期間を要する示唆演出を実現することができるとともに、例えば遊技制御手段が変動パターンにもとづいて示唆演出を実行するか否かを決定することで示唆演出の実行期間を確実に確保することができる。

【0422】

（手段 22）手段 1 から手段 21 のいずれかにおいて、有利状態に制御される期待度が特定期待度になるように示唆演出は実行され（例えば、ストック演出が実行されると大当たり期待度が 40% となる。図 8 - 1（C）参照）、所定変化演出が実行されるとき有利状態に制御される期待度は、示唆演出が実行されるとき有利状態に制御される期待度よりも低い（例えば、チャンスアップ演出（タイトル）が実行されるときの大当たり期待度は 25%、チャンスアップ演出（字幕）が実行されるときの大当たり期待度は 29%、チャンスアップ演出（図柄）が実行されるときの大当たり期待度は 33%、チャンスアップ演出（カットイン）が実行されるときの大当たり期待度は 38% である。図 8 - 5 参照）。

そのような構成により、示唆演出が実行されるか否かに注目を集めることができる。

【0423】

（手段 23）手段 1 から手段 22 のいずれかにおいて、遊技制御手段が示唆演出を実行すると決定した場合、複数種類の変化演出から実行する変化演出を抽選により決定し（例えば、ステップ 001 IWS807 ~ S813 の処理を実行する部分）、示唆演出を実行するとともに、所定変化演出（例えば、チャンスアップ演出（タイトル）やチャンスアップ演出（字幕）、チャンスアップ演出（カットイン））と特別変化演出（例えば、チャンスアップ演出（復活））とをいずれも実行すると決定した場合、特別変化演出よりも所定変化演出を優先して示唆演出により示唆する（例えば、図 8 - 9（A）に示す実行優先度により対応するストック演出の実行決定を行う。また例えば、実行決定したチャンスアップ用ストック演出の数が 1 つ以上ないときに、ステップ 001 IWS813 の処理に代えて、チャンスアップ演出（復活）よりもチャンスアップ演出（タイトル）やチャンスアップ演出（字幕）、チャンスアップ演出（カットイン）に対応するチャンスアップ用ストック演出を優先して実行決定する）。

そのような構成により、示唆演出が実行されるときに示唆される期待度が高くなり過ぎないようにすることができる。

【0424】

（手段 23 - 2）手段 1 から手段 22 のいずれかにおいて、遊技制御手段が示唆演出を実行すると決定した場合、複数種類の変化演出から実行する変化演出を抽選により決定し（例えば、ステップ 001 IWS807 ~ S813 の処理を実行する部分）、示唆演出を実行するとともに、第 1 所定変化演出（例えば、チャンスアップ演出（タイトル）やチャンスアップ演出（字幕））と第 1 所定変化演出よりも有利状態に制御される期待度が高い第 2 所定変化演出（例えば、チャンスアップ演出（カットイン））とをいずれも実行すると決定した場合、第 2 所定変化演出よりも第 1 所定変化演出を優先して示唆演出により示唆する（例えば、図 8 - 9（A）に示す実行優先度により対応するストック演出の実行決定を行う。また例えば、実行決定したチャンスアップ用ストック演出の数が 1 つ以上ないときに、ステップ 001 IWS813 の処理に代えて、チャンスアップ演出（カットイン）よりもチャンスアップ演出（タイトル）やチャンスアップ演出（字幕）に対応するチャンスアップ用ストック演出を優先して実行決定する）。

そのような構成により、示唆演出が実行されるときに示唆される期待度が高くなり過ぎないようにすることができる。

【0425】

（手段 24）手段 1 から手段 23 のいずれかにおいて、示唆演出により複数の変化演出

10

20

30

40

50

が示唆されるときに、一の変化演出として特別変化演出（例えば、チャンスアップ演出（復活））が示唆される場合、他の変化演出として第1所定変化演出（例えば、チャンスアップ演出（タイトル）やチャンスアップ演出（字幕））が示唆されやすい（例えば、図8-9（B）に示すチャンスアップ用ストック演出の禁止組み合わせに該当する場合に再抽選を行い、高期待度のチャンスアップ演出に対応するストック演出の組み合わせとならないようにする））。

そのような構成により、期待度が高い変化演出が複数示唆されて期待度が上がり過ぎることを防ぎ、好適に期待度を示唆することができる。

【0426】

（手段24-2）手段1から手段23のいずれかにおいて、示唆演出により複数の変化演出が示唆されるときに、一の変化演出として第2所定変化演出（例えば、チャンスアップ演出（カットイン））が示唆される場合、他の変化演出として第1所定変化演出（例えば、チャンスアップ演出（タイトル）やチャンスアップ演出（字幕））が示唆されやすい（例えば、図8-9（B）に示すチャンスアップ用ストック演出の禁止組み合わせに該当する場合に再抽選を行い、高期待度のチャンスアップ演出に対応するストック演出の組み合わせとならないようにする））。

10

そのような構成により、期待度が高い変化演出が複数示唆されて期待度が上がり過ぎることを防ぎ、好適に期待度を示唆することができる。

【0427】

（手段25）手段1から手段24のいずれかにおいて、実行される変化演出のうち示唆演出によって示唆されなかった変化演出の数が示唆演出によって示唆された変化演出の数よりも少なくなるように示唆演出を実行する（例えば、ストック演出により2つのチャンスアップ演出が示唆された場合には、ストック演出に示唆されることなく実行されるチャンスアップ演出は2未満である）。

20

そのような構成により、示唆演出の存在価値を高め、演出効果を向上させることができる。

【0428】

（手段26）手段1から手段25のいずれかにおいて、示唆演出実行手段は、いずれのリーチ演出が実行されるかを特定可能に示唆した後に、示唆したリーチ演出中にいずれの変化演出が実行されるかを特定可能に示唆する示唆演出を実行可能であり（例えば、図8-12（5）～（7）に示されるように、いずれのチャンスアップ演出が実行されるかをストック演出においてストックする鍵画像により特定可能に示唆する）、第1所定リーチ演出が実行されるとともに該第1所定リーチ演出の実行中に所定変化演出と特別変化演出とのいずれも実行される場合、第1所定リーチ演出が実行されることを特定可能に示唆した後に所定変化演出が実行されることを特定可能に示唆するよりも、第1所定リーチ演出が実行されることを特定可能に示唆した後に特別変化演出が実行されることを特定可能に示唆する割合が高い（例えば、図8-7に示すように、スーパーリーチAが実行されるとともにチャンスアップ演出（タイトル）とチャンスアップ演出（復活）とのいずれも実行される場合、チャンスアップ用ストック演出において、チャンスアップ演出（タイトル）よりもチャンスアップ演出（復活）が示唆される割合が高い）。

30

40

そのような構成により、期待度が低いリーチ演出に重ねて期待度が低い変化演出の実行が示唆されると、極端に期待度が低い演出の組み合わせであることが可視化され、遊技者を落胆させてしまうおそれがあるが、期待度が低いリーチ演出が実行されることを示唆するときに所定変化演出よりも期待度が高い特別変化演出が実行されることを示唆する割合を高くすることで、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。

【0429】

（手段26-2）手段1から手段25のいずれかにおいて、示唆演出実行手段は、いずれのリーチ演出が実行されるかを特定可能に示唆した後に、示唆したリーチ演出中にいずれの変化演出が実行されるかを特定可能に示唆する示唆演出を実行可能であり（例えば、図8-12（5）～（7）に示されるように、いずれのチャンスアップ演出が実行される

50

かをストック演出においてストックする鍵画像により特定可能に示唆する)、第1所定リーチ演出が実行されるとともに該第1所定リーチ演出の実行中に第1所定変化演出と第2所定変化演出とのいずれも実行される場合、第1所定リーチ演出が実行されることを特定可能に示唆した後に第1所定変化演出が実行されることを特定可能に示唆するよりも、第1所定リーチ演出が実行されることを特定可能に示唆した後に第2所定変化演出が実行されることを特定可能に示唆する割合が高い(例えば、図8-7に示すように、スーパーリーチAが実行されるとともにチャンスアップ演出(タイトル)とチャンスアップ演出(カットイン)とのいずれも実行される場合、チャンスアップ用ストック演出において、チャンスアップ演出(タイトル)よりもチャンスアップ演出(カットイン)が示唆される割合が高い)。

10

そのような構成により、期待度が低いリーチ演出に重ねて期待度が低い変化演出の実行が示唆されると、極端に期待度が低い演出の組み合わせであることが可視化され、遊技者を落胆させてしまうおそれがあるが、期待度が低いリーチ演出が実行されることを示唆するときに第1所定変化演出よりも期待度が高い第2所定変化演出が実行されることを示唆する割合を高くすることで、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。

【0430】

(手段27)手段1から手段26のいずれかにおいて、示唆演出実行手段は、第2所定リーチ演出が実行されるとともに該第2所定リーチ演出の実行中に所定変化演出と特別変化演出とがいずれも実行される場合、第2所定リーチ演出が実行されることを特定可能に示唆した後に所定変化演出が実行されることを特定可能に示唆するよりも、第2所定リーチ演出が実行されることを特定可能に示唆した後に特別変化演出が実行されることを特定可能に示唆する割合が高い(例えば、図8-7に示すように、スーパーリーチBが実行されるとともにチャンスアップ演出(タイトル)とチャンスアップ演出(復活)とのいずれも実行される場合、チャンスアップ用ストック演出において、チャンスアップ演出(タイトル)よりもチャンスアップ演出(復活)が示唆される割合が高い)。

20

そのような構成により、第2所定リーチ演出と所定変化演出との組み合わせに対して遊技者が不満や物足りなさを覚える事態の発生を抑制し、第2所定リーチ演出と特別変化演出との組み合わせに対して遊技者に期待感を持たせることができる。

【0431】

(手段27-2)手段1から手段26のいずれかにおいて、示唆演出実行手段は、第2所定リーチ演出が実行されるとともに該第2所定リーチ演出の実行中に第1所定変化演出と第2所定変化演出とがいずれも実行される場合、第2所定リーチ演出が実行されることを特定可能に示唆した後に第1所定変化演出が実行されることを特定可能に示唆するよりも、第2所定リーチ演出が実行されることを特定可能に示唆した後に第2所定変化演出が実行されることを特定可能に示唆する割合が高い(例えば、図8-7に示すように、スーパーリーチBが実行されるとともにチャンスアップ演出(タイトル)とチャンスアップ演出(カットイン)とのいずれも実行される場合、チャンスアップ用ストック演出において、チャンスアップ演出(タイトル)よりもチャンスアップ演出(カットイン)が示唆される割合が高い)。

30

そのような構成により、第2所定リーチ演出と第1所定変化演出との組み合わせに対して遊技者が不満や物足りなさを覚える事態の発生を抑制し、第2所定リーチ演出と第2所定変化演出との組み合わせに対して遊技者に期待感を持たせることができる。

40

【0432】

(手段28)手段1から手段27のいずれかにおいて、第1所定リーチ演出が実行される場合よりも、第2所定リーチ演出が実行される場合の方が、示唆演出が実行される割合が高い(例えば、図8-7に示すように、スーパーリーチAが実行される場合よりもスーパーリーチBが実行される場合の方が、チャンスアップ用ストック演出が実行される割合が高い)。

そのような構成により、示唆演出が実行されるか否かに注目させることができ、演出効果を高めることができる。

50

【 0 4 3 3 】

(手段 29) 手段 1 から手段 28 のいずれかにおいて、リーチ演出実行手段は、リーチ演出として、有利状態に制御されるときに実行される特別リーチ演出(例えば、スーパーリーチ C)を実行可能であり、特別リーチ演出が実行される場合、示唆演出は実行されない(例えば、スーパーリーチ C である場合、チャンスアップ演出およびストック演出の実行決定は行われない。図 8 - 1, 図 8 - 5 のステップ 001 IWS802 ~ S812 参照)。

そのような構成により、特別リーチ演出に集中して演出を楽しむようにすることができる。

【 0 4 3 4 】

(手段 30) 手段 1 から手段 29 のいずれかにおいて、変化演出実行手段は、変化演出として、有利状態に制御されるときに実行される特別変化演出(例えば、チャンスアップ演出(復活))を実行可能であり、示唆演出は、特別変化演出が実行されることを特定可能に示唆可能である(例えば、チャンスアップ演出(復活))に対応するストック演出を実行可能である。図 8 - 7 (E))。

そのような構成により、示唆演出の内容に注目させることができ、示唆演出の演出効果を高めることができる。

【 0 4 3 5 】

(手段 31) 手段 1 から手段 30 のいずれかにおいて、示唆演出実行手段は、複数種類のリーチ演出の各々に対応した複数のリーチ演出示唆画像(例えば、図 8 - 12 (2) に示す囲み文字表示「二人の死闘」、「掃討作戦」)を表示していずれかを選択表示し、選択表示したリーチ演出示唆画像を消去した後に、複数種類の変化演出の各々に対応した複数の変化演出示唆画像(例えば、図 8 - 12 (5) に示す囲み文字表示「タイトル」、「字幕」、「図柄」、「カットイン」、「復活」)を表示していずれかを選択表示する演出態様にて示唆演出を実行する(例えば、図 8 - 12 (2) ~ (7) 参照)。

そのような構成により、選択され得る複数種類のリーチ演出と複数種類の変化演出とを可視化することができ、演出効果を高めることができる。

【 0 4 3 6 】

また本特徴部 001 IW には、以下に示す手段 A ~ 手段 F に示す遊技機の構成が開示されている。

【 0 4 3 7 】

(手段 A) 遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、複数種類の装飾識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を実行する可変表示手段と、装飾識別情報の組み合わせがリーチ状態となった後に、リーチ演出(例えば、スーパーリーチ)を実行可能なリーチ演出実行手段と、リーチ演出が実行されているときに、リーチ状態となっている装飾識別情報の表示色を変化させる変化演出(例えば、飾り図柄の表示色を通常色(白)から青色や緑色、赤色、金色に変化させるチャンスアップ演出(図柄))を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、可変表示手段は、リーチ演出が実行されているときに、リーチ態様となっている装飾識別情報を、該リーチ演出が実行される前よりも小さいサイズにて所定表示位置に表示することが可能であり(例えば、図 8 - 10 に示すリーチ演出が実行される前の飾り図柄よりも、図 8 - 11 ~ 図 8 - 14 に示すリーチ演出(前段リーチ演出やストック演出、前哨演出、バトル演出など)が実行されているときの飾り図柄の方が小さいサイズにて画像表示領域の左上部および左上部に表示される)、装飾識別情報は、第 1 装飾識別情報(例えば、「1」~「6」および「8」~「9」の通常飾り図柄(通常色: 白色))と、該第 1 装飾識別情報とは異なる第 2 装飾識別情報(例えば、「7」の特別飾り図柄(通常色: 金色))と、を含み、一の装飾識別情報に対して変化演出が実行された場合に、該一の装飾識別情報に対して変化演出が実行されない場合よりも有利状態に制御される期待度が高く(例えば、チャンスアップ演出(図柄)は、はずれ時よりも大当たり時に実行決定される割合が高く、実行される場合の方が実行されない場合よりも大当たり期待度が高い。図 8 - 5 (C) 参照)、変化演出実行手段

10

20

30

40

50

は、第1装飾識別情報がリーチ状態となっているときのリーチ演出において変化演出を実行し、第2装飾識別情報がリーチ状態となっているときのリーチ演出において変化演出を実行せず（例えば、変動パターンがスーパーリーチA、Bである場合、チャンスアップ演出（図柄）を実行すると決定可能であるが、スーパーリーチCである場合、チャンスアップ演出を実行すると決定不可能である。図8-4のステップ001 IWS802～S812、図8-2参照）、リーチ演出実行手段は、リーチ演出として、第1リーチ演出（例えば、スーパーリーチA、B）と、該第1リーチ演出よりも有利状態に制御される期待度が高い第2リーチ演出（例えば、スーパーリーチC）と、を実行可能であり（図8-1（C）参照）、第2装飾識別情報がリーチ状態となった後にリーチ演出を実行する場合に、第1装飾識別情報がリーチ状態となった後にリーチ演出を実行する場合よりも、第2リーチ演出を実行する割合が高く（例えば、スーパーリーチAまたはBの変動パターンでは、通常飾り図柄でリーチ状態となった後にスーパーリーチAまたはBが実行され、スーパーリーチCの変動パターンでは、特別飾り図柄でリーチ状態となった後にスーパーリーチCが実行される。図8-4のステップ001 IWS802～S804、図8-2参照）、第1装飾識別情報がリーチ状態となるよりも第2識別情報がリーチ状態となる方が有利状態に制御される期待度が高いとともに、有利状態に制御される契機となる可変表示において第2装飾識別情報がリーチ状態となるよりも第1装飾識別情報がリーチ状態となる割合の方が高い（例えば、スーパーリーチAまたはBよりもスーパーリーチCの方が大当たりとなる期待度が高く、大当たりとなる場合にはスーパーリーチCよりもスーパーリーチAまたはBとなる割合が高い。図8-1（C）参照）。

10

20

そのような構成により、変化演出の対象となる第1装飾識別情報と、対象とならない第2装飾識別情報とを設けることで、いずれの装飾識別情報でリーチ状態となるかに注目させることができる。また、対象とならない第2装飾識別情報でリーチ状態となった際には期待度が高いリーチ演出が実行されるため遊技者を落胆させることを防止することができ、第1装飾識別情報でリーチ状態となった際には、第2装飾識別情報でリーチ状態となるよりも期待度が高いリーチ演出は実行されないが変化演出の対象となるため、遊技者に期待を持たせることができる。

【0438】

（手段B）遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行する可変表示手段と、装飾識別情報の組み合わせがリーチ状態となった後に、リーチ演出（例えば、スーパーリーチ）を実行可能なリーチ演出実行手段と、リーチ演出が実行されているときに、リーチ状態となっている装飾識別情報の表示色を変化させる変化演出（例えば、飾り図柄の表示色を通常色（白）から青色や緑色、赤色、金色に変化させるチャンスアップ演出（図柄））を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、可変表示手段は、リーチ演出が実行されているときに、リーチ態様となっている装飾識別情報を、該リーチ演出が実行される前よりも小さいサイズにて所定表示位置に表示することが可能であり（例えば、図8-10に示すリーチ演出が実行される前の飾り図柄よりも、図8-11～図8-14に示すリーチ演出（前段リーチ演出やストック演出、前哨演出、バトル演出など）が実行されているときの飾り図柄の方が小さいサイズにて画像表示領域の左上部および左上部に表示される）、一のリーチ状態の装飾識別情報に対して変化演出が実行される場合に、該一のリーチ状態の装飾識別情報に対して変化演出が実行されない場合よりも有利状態に制御される期待度が高く（例えば、チャンスアップ演出（図柄）は、はずれ時よりも大当たり時に実行決定される割合が高く、実行される場合の方が実行されない場合よりも大当たり期待度が高い。図8-5（C）参照）、リーチ演出実行手段は、リーチ演出として、第1リーチ演出（例えば、スーパーリーチA、B）と、該第1リーチ演出よりも有利状態に制御される期待度が高く、かつ実行割合が低い第2リーチ演出（例えば、スーパーリーチC）と、を実行可能であり、変化演出実行手段は、リーチ演出が実行されているときに小さいサイズで表示されている装飾識別情報を、異なる表示色にて拡大表示し、所定表示位置へ移動させる態様にて変化演出を実行し（例えば、図8-20（17）に示すように通常位置

30

40

50

とは異なる画面中央位置において異なる表示色にて飾り図柄を拡大表示した後に、図 8 - 20 (18) に示すように通常位置に飾り図柄を移動させる態様にてチャンスアップ演出 (図柄) が実行される)、第 2 リーチ演出が実行されている場合よりも、第 1 リーチ演出が実行されている場合の方が、高い割合にて変化演出を実行する (例えば、スーパーリーチ A , B が実行される場合には、スーパーリーチ C が実行されている場合よりも、高い割合でチャンスアップ演出 (図柄) が実行される。図 8 - 4 のステップ 001 IWS 802 ~ S 806 参照)。

リーチ演出実行の際には、リーチ状態の装飾識別情報を小さいサイズにて表示してリーチ演出の視認性を確保する一方で、期待度が高いうに実行割合自体が低くなかなか見ることのできない第 2 リーチ演出については変化演出の実行割合を下げることによって、さらにリーチ演出の中身を楽しめるようにし、演出効果を下げないようにすることができる。
【 0439 】

(手段 C) 識別情報 (例えば、飾り図柄) の可変表示を実行し、遊技者にとって有利状態 (例えば、大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機であって、識別情報がリーチ状態となった後に、有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出 (例えば、スーパーリーチ) を実行可能なリーチ演出実行手段と、リーチ演出が実行されているときに、当該リーチ演出における演出の一部の態様を変化させることによって、有利状態に制御されることを示唆する変化演出 (例えば、タイトル表示や字幕表示、飾り図柄、カットイン表示の表示色を通常色 (白) から青色や緑色、赤色、金色に変化させるチャンスアップ演出、バトル演出において敗北状態から勝利状態に変化させるチャンスアップ演出 (復活) など) を実行可能な変化演出実行手段と、変化演出が実行されることを、変化演出が実行されるよりも前に示唆する示唆演出 (例えば、ストック演出) を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、リーチ演出における演出の一部として、当該リーチ演出の進行に応じて情報が異なる情報表示 (例えば、字幕表示) を含み、リーチ演出実行手段は、変化演出が実行されているときにも、リーチ演出の進行を維持し (例えば、チャンスアップ演出の実行中もスーパーリーチに係る演出制御は継続して実行されている)、変化演出実行手段は、対象となる演出の変化に関連して、報知音を出力し、示唆演出が実行されない場合であっても変化演出を実行可能であり (例えば、ストック演出を経ない非鍵チャンスアップ演出を実行可能である)、実行されているリーチ演出に係る少なくとも一部の演出画像を視認不能となるように報知画像を表示し、該報知画像を消去したときに、変化演出の対象となる演出の態様を変化させる態様にて変化演出を実行し (例えば、図 8 - 25 (13) に示すように、チャンスアップ演出に係る報知画像として、エフェクト画像とともにキャラクタと「字幕ランクアップ」等の文字表示とが前哨演出に係る演出画像を覆う態様にて表示され、図 8 - 25 (15) に示すように、それらが消去されるときに字幕表示の態様が変化する)、情報表示の態様を変化演出の対象として変化させる場合に、当該対象となる情報表示が実行されるよりも前に報知画像の表示を開始し、当該報知画像が消去されるまでの間に、対象が異なる変化演出を実行しない (例えば、図 8 - 25 や図 8 - 26、図 8 - 2、図 8 - 3 に示すように、一のチャンスアップ演出が実行されているときには他のチャンスアップ演出は実行されない)。

報知画像を表示することによって変化演出が実行されることを認識しやすくする一方で、その際にリーチ演出の進行を止めるようにしてしまうと、リーチ演出に係る映像のデータ容量が増えてしまうため、報知画像を表示している間も映像を進行させているが、その結果、報知画像によって映像を視認困難としている間にも何か変化演出が行われないか遊技者が気にしてしまい、興味が低下する虞がある。そこで、報知画像の表示中は変化演出を実行しないようにすることで、演出効果を妨げず、興気を低下させないようにしている。

【 0440 】

(手段 D) 識別情報 (例えば、飾り図柄) の可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機であって、識別情報がリーチ状態となった後に、有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出 (例えば、スーパーリーチ) を実行可能なリーチ演出実行手段と、リーチ演出が実行されているときに、当該リ

10

20

30

40

50

ーチ演出における演出の一部の態様を変化させることによって、有利状態に制御されることを示唆する変化演出（例えば、タイトル表示や字幕表示、飾り図柄、カットイン表示の表示色を通常色（白）から青色や緑色、赤色、金色に変化させるチャンスアップ演出、バトル演出において敗北状態から勝利状態に変化させるチャンスアップ演出（復活）など）を実行可能な変化演出実行手段と、変化演出が実行されることを、変化演出が実行されるよりも前に示唆する示唆演出（例えば、ストック演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、示唆演出実行手段は、変化演出の対象となる演出が特定可能な示唆画像（例えば、囲い文字表示「二人の死闘」や「掃討作戦」が付された鍵画像や、囲い文字表示「タイトル」や「字幕」、「図柄」、「カットイン」、「復活」が付された鍵画像）を表示する態様にて、示唆演出を実行可能であり、変化演出実行手段は、示唆演出が実行されない場合であっても変化演出を実行可能であり（例えば、ストック演出を経ない非鍵チャンスアップ演出を実行可能である）、第1変化演出（例えば、チャンスアップ演出（タイトル））と、第1変化演出よりも有利状態に制御される期待度が高くかつ実行割合が低い第2変化演出（例えば、チャンスアップ演出（復活））とを含む複数種類の変化演出を実行可能であり、示唆演出および第2変化演出が実行される場合に、示唆演出によって第2変化演出とは発生を示唆しない割合よりも、第2変化演出を示唆する割合のほうが高い（例えば、図8-7（E）に示すように、チャンスアップ演出（復活）を実行決定した場合には、チャンスアップ演出（復活）に対応するストック演出が実行される割合が高い）。

10

いずれの演出が変化演出の対象となっているかを特定可能とした場合、対象が可視化されることによって興趣は向上するが、示唆される内容によっては期待度がさほど高くないことがわかってしまうため、示唆した変化演出以外にも変化演出が発生するように構成している。しかし示唆演出を実行する場合に、変化演出として期待度が高い変化演出に対して示唆演出を経ずに実行すると、示唆演出自体の存在意味がなくなってしまうおそれがある。そこで、期待度の高い変化演出に対しては、示唆演出の実行時には示唆する割合を高くし、示唆演出を好適に実行できるようにしている。

20

【0441】

（手段E）識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行し、遊技者にとって有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、識別情報がリーチ状態となった後に、有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出（例えば、スーパーリーチ）を実行可能なリーチ演出実行手段と、リーチ演出が実行されているときに、当該リーチ演出における演出の一部の態様を変化させることによって、有利状態に制御されることを示唆する変化演出（例えば、タイトル表示や字幕表示、飾り図柄、カットイン表示の表示色を通常色（白）から青色や緑色、赤色、金色に変化させるチャンスアップ演出、バトル演出において敗北状態から勝利状態に変化させるチャンスアップ演出（復活）など）を実行可能な変化演出実行手段と、変化演出が実行されることを、変化演出が実行されるよりも前に示唆する示唆演出（例えば、ストック演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、示唆演出実行手段は、変化演出の対象となる演出が特定可能な示唆画像（例えば、囲い文字表示「二人の死闘」や「掃討作戦」が付された鍵画像や、囲い文字表示「タイトル」や「字幕」、「図柄」、「カットイン」、「復活」が付された鍵画像）を表示する態様にて示唆演出を実行可能であり、示唆画像を複数種類表示し、複数の対象となる演出を示唆する態様にて示唆演出を実行可能であり（例えば、図8-12（2）に示す囲み文字表示「二人の死闘」、「掃討作戦」を表示する。また例えば、図8-12（5）に示す囲み文字表示「タイトル」、「字幕」、「図柄」、「カットイン」、「復活」を表示する）、変化演出実行手段は、示唆演出が実行されない場合であっても変化演出を実行可能であり（例えば、ストック演出を経ない非鍵チャンスアップ演出を実行可能である）、示唆演出によって示唆された変化演出の数よりも、示唆演出によって示唆されなかった変化演出の数が少なくなるように変化演出を実行する（例えば、ストック演出により2つのチャンスアップ演出（鍵チャンスアップ演出）が示唆された場合には、ストック演出に示唆されることなく実行されるチャンスアップ演出（非鍵チャンスアップ演出）は2未満である）。

30

40

そのような構成により、示唆演出が実行されない場合にも変化演出が実行されることに

50

期待を持たせることができるとともに、示唆演出によって示唆されることなく実行される変化演出の数が多くなりすぎて示唆演出自体の存在価値が低下してしまうことを防止することができる。

【 0 4 4 2 】

(手段 F) 識別情報 (例えば、飾り図柄) の可変表示を実行し、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、識別情報がリーチ状態となった後に、有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出 (例えば、スーパーリーチ) を実行可能なリーチ演出実行手段と、リーチ演出が実行されているときに、当該リーチ演出における演出の一部の態様を変化させることによって、有利状態に制御されることを示唆する変化演出 (例えば、タイトル表示や字幕表示、飾り図柄、カットイン表示の表示色を通常色 (白) から青色や緑色、赤色、金色に変化させるチャンスアップ演出、バトル演出において敗北状態から勝利状態に変化させるチャンスアップ演出 (復活) など) を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、リーチ演出実行手段は、リーチ演出として、第 1 リーチ演出 (例えば、スーパーリーチ A, B) と、該第 1 リーチ演出よりも有利状態に制御される期待度が高い第 2 リーチ演出 (例えば、スーパーリーチ C) とを含む複数種類のリーチ演出を実行可能であり、変化演出実行手段は、変化演出として、第 1 変化演出 (例えば、チャンスアップ演出 (タイトル)) と、該第 1 変化演出よりも有利状態に制御される期待度が高い第 2 変化演出 (例えば、チャンスアップ演出 (復活)) とを含む複数種類の変化演出を実行可能であり、いずれのリーチ演出が実行されるかを特定可能に示唆した後に、該示唆されたリーチ演出の実行中においていずれの変化演出が実行されるかを特定可能に示唆する示唆演出 (例えば、リーチ用ストック演出とチャンスアップ用ストック演出とを実行するストック演出) を実行可能な示唆演出実行手段をさらに備え、変化演出実行手段は、示唆演出が実行されない場合であっても変化演出を実行可能であり (例えば、ストック演出を経ない非鍵チャンスアップ演出を実行可能である)、示唆演出実行手段は、第 1 リーチ演出が実行されるとともに当該第 1 リーチ演出の実行中に第 1 変化演出と第 2 変化演出とが実行される場合に、第 1 リーチ演出の実行を示唆したあとに、第 1 変化演出が実行されることを示唆するよりも、第 2 変化演出が実行されることを高い割合にて示唆する (例えば、図 8 - 7 に示すように、スーパーリーチ A が実行されるとともにチャンスアップ演出 (タイトル) とチャンスアップ演出 (復活) とのいずれも実行される場合、チャンスアップ用ストック演出において、チャンスアップ演出 (タイトル) よりもチャンスアップ演出 (復活) が示唆される割合が高い)。

期待度が低いリーチ演出に重ねて弱い変化演出を示唆してしまうと、極端に期待度が低い演出構成であることが可視化され、遊技者を落胆させる虞がある。そこで、実行される変化演出として、期待度が低いリーチ演出に対しては強い変化演出を示唆する割合を高めることにより、遊技者を落胆させてしまうことを防止する。

【符号の説明】

【 0 4 4 3 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 入賞球装置
- 6 B ... 可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... 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

- 1 3 ... 音声制御基板
- 1 4 ... ランプ制御基板
- 1 5 ... 中継基板
- 2 0 ... 普通図柄表示器
- 2 1 ... ゲートスイッチ
- 2 2 A、2 2 B ... 始動口スイッチ
- 2 3 ... カウントスイッチ
- 3 0 ... 打球操作ハンドル
- 3 1 A ... スティックコントローラ
- 3 1 B ... プッシュボタン
- 3 2 ... 可動体
- 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1 ... ROM
- 1 0 2、1 2 2 ... RAM
- 1 0 3 ... CPU
- 1 0 4、1 2 4 ... 乱数回路
- 1 0 5、1 2 5 ... I/O
- 1 2 0 ... 演出制御用CPU
- 1 2 3 ... 表示制御部

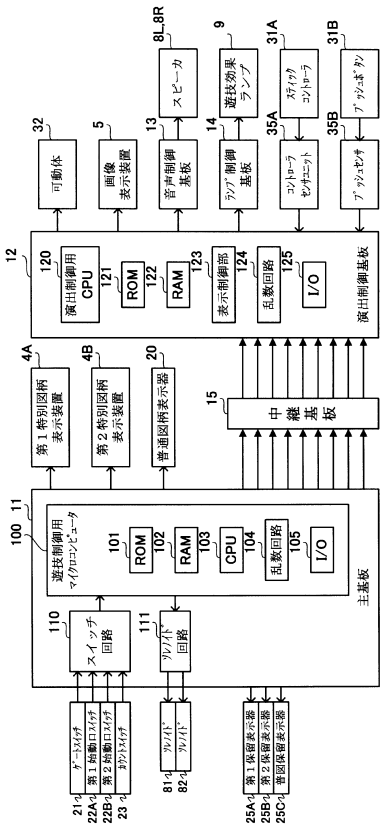
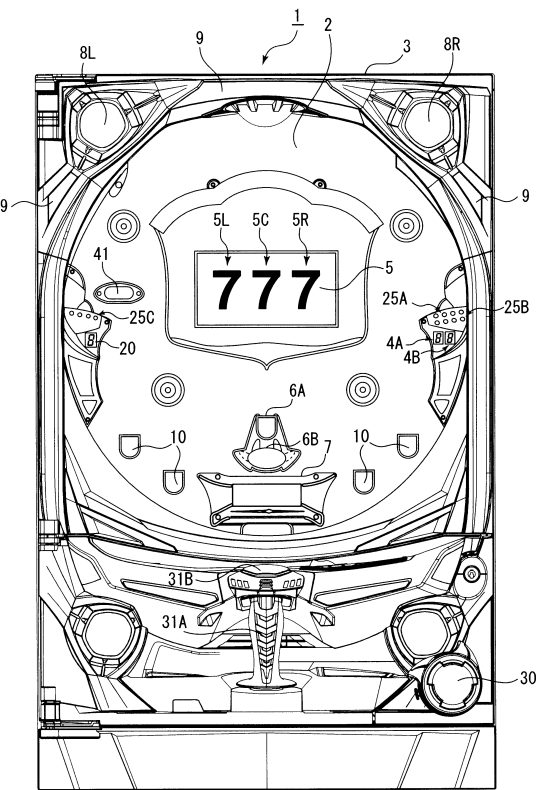
10

【図面】

20

【図 1】

【図 2】

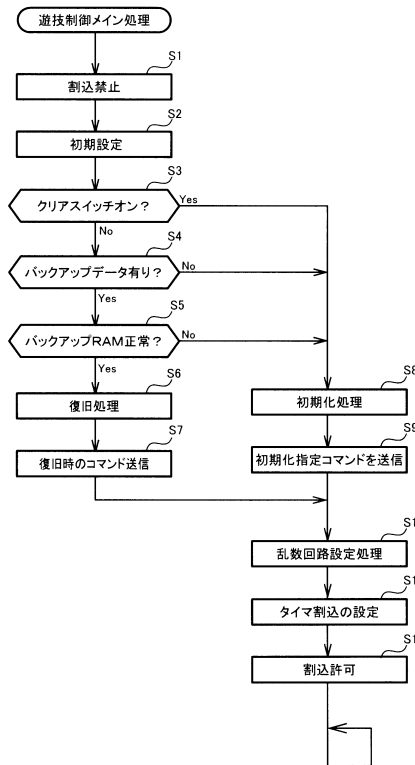


30

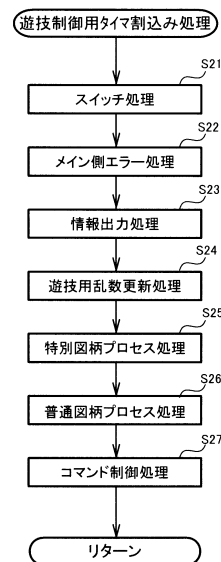
40

50

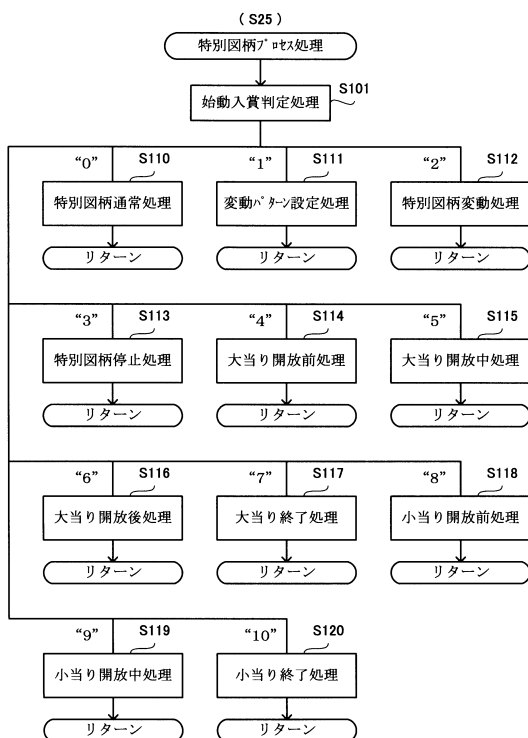
【図 3】



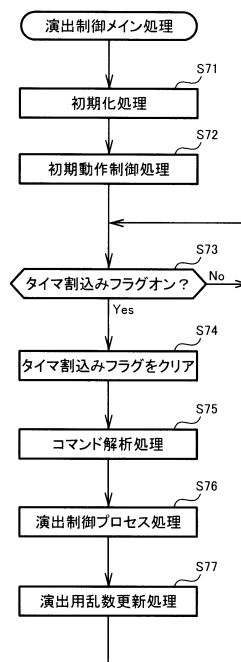
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

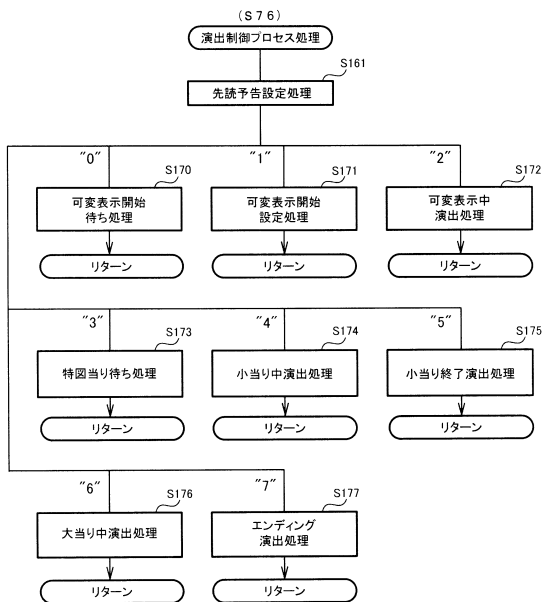
20

30

40

50

【図 7】



【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]

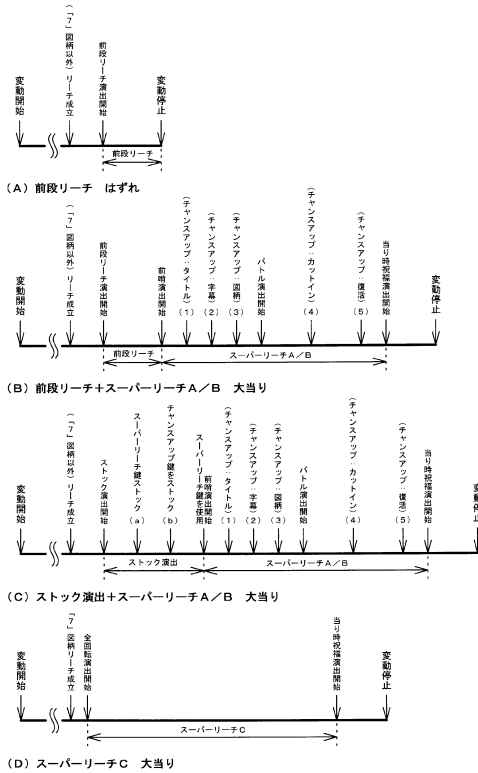
変動パターン	変動期間	内容	判定値 割り振り
PA1-1	10秒	通常変動	98.36%
PA1-2	5秒	短縮変動	
PA2-1	20秒	ノーマルリーチ	0.50%
PA2-2	40秒	前段リーチ	0.40%
PA2-3	100秒	前段リーチ+スーパーリーチ A	0.30%
PA2-4	100秒	前段リーチ+スーパーリーチ B	0.20%
PA2-5	140秒	ストック演出+スーパーリーチ A	0.12%
PA2-6	140秒	ストック演出+スーパーリーチ B	0.12%

(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	大当り 信頼度
PB2-2	60秒	前段リーチ	1%	1%
PB2-3	120秒	前段リーチ+スーパーリーチ A	20%	18%
PB2-4	120秒	前段リーチ+スーパーリーチ B	22%	27%
PB2-5	160秒	ストック演出+スーパーリーチ A	24%	40%
PB2-6	160秒	ストック演出+スーパーリーチ B	24%	40%
PB2-7	100秒	スーパーリーチ C	9%	100%

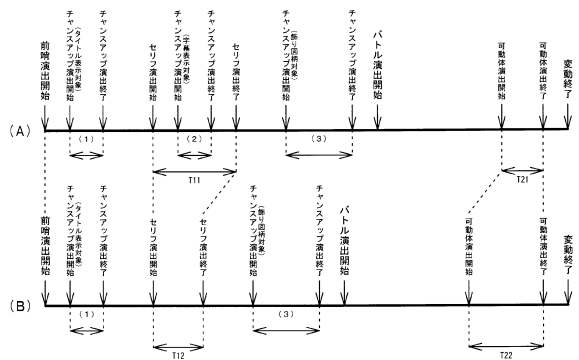
※ (B), (C) の変動パターンテーブルは低確率状態において用いられる

【図 8 - 2】



※ 1. リーチ成立後、前段リーチ演出またはストック演出開始までノーマルリーチ演出が実行される
※ 2. (1) ~ (5) は、各チャンスアップ演出が実行される場合の実行タイミング
※ 3. (1) ~ (5) のタイミングは、スーパーリーチの種類ごとにそれぞれ定められるが、順序は共通

【図 8 - 3】



10

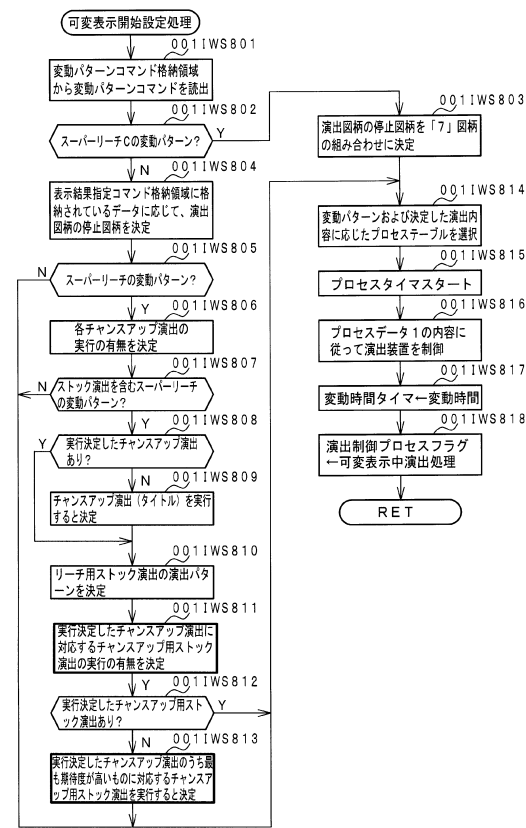
20

30

40

50

【図 8 - 4】



【図 8 - 5】

(A) チャンスアップ演出 (タイトル) 実行決定テーブル

タイトル変化	変動パターン／可変表示結果	
	スーパーリーチ／大当り	スーパーリーチ／はずれ
実行なし	55%	45%
実行あり	45%	55%

大当り期待度: 25%

(B) チャンスアップ演出 (字幕) 実行決定テーブル

字幕変化	変動パターン／可変表示結果	
	スーパーリーチ／大当り	スーパーリーチ／はずれ
実行なし	50%	50%
実行あり	50%	50%

大当り期待度: 29%

(C) チャンスアップ演出 (図柄) 実行決定テーブル

飾り図柄変化	変動パターン／可変表示結果	
	スーパーリーチ／大当り	スーパーリーチ／はずれ
実行なし	45%	55%
実行あり	55%	45%

大当り期待度: 33%

(D) チャンスアップ演出 (カットイン) 実行決定テーブル

飾り図柄変化	変動パターン／可変表示結果	
	スーパーリーチ／大当り	スーパーリーチ／はずれ
実行なし	40%	60%
実行あり	60%	40%

大当り期待度: 38%

(E) チャンスアップ演出 (復活) 実行決定テーブル

復活	変動パターン／可変表示結果	
	スーパーリーチ／大当り	スーパーリーチ／はずれ
実行なし	90%	100%
実行あり	10%	0%

大当り期待度: 100%

10

20

【図 8 - 6】

(A) リーチ用ストック演出パターン決定テーブル

演出パターン	変動パターン	
	スーパーリーチA	スーパーリーチB
第1演出パターン 「二人の死闘」鍵ストック	○	×
第2演出パターン 「掃討作戦」鍵ストック	×	○

【図 8 - 7】

(A) チャンスアップ (タイトル) 用ストック演出実行決定テーブル

「タイトル」鍵ストックの有無 (事前示唆の有無)	スーパーリーチ種類	
	スーパーリーチA	スーパーリーチB
なし	80%	60%
あり	20%	40%

(B) チャンスアップ (字幕) 用ストック演出実行決定テーブル

「字幕」鍵ストックの有無 (事前示唆の有無)	スーパーリーチ種類	
	スーパーリーチA	スーパーリーチB
なし	70%	50%
あり	30%	50%

(C) チャンスアップ (図柄) 用ストック演出実行決定テーブル

「図柄」鍵ストックの有無 (事前示唆の有無)	スーパーリーチ種類	
	スーパーリーチA	スーパーリーチB
なし	60%	40%
あり	40%	60%

(D) チャンスアップ (カットイン) 用ストック演出実行決定テーブル

「図柄」鍵ストックの有無 (事前示唆の有無)	スーパーリーチ種類	
	スーパーリーチA	スーパーリーチB
なし	50%	30%
あり	50%	70%

(E) チャンスアップ (復活) 用ストック演出実行決定テーブル

「復活」鍵ストックの有無 (事前示唆の有無)	スーパーリーチ種類	
	スーパーリーチA	スーパーリーチB
なし	40%	20%
あり	60%	80%

30

40

50

【図 8 - 8】

(変形例1)

(A)各チャンスアップ演出の変化後の態様

チャンスアップ演出の対象	変化後の態様
タイトル表示	青色
タイトル表示	緑色
字幕表示	青色
字幕表示	緑色
字幕表示	赤色
飾り図柄	緑色
飾り図柄	赤色
飾り図柄	金色
カットイン	緑色
カットイン	赤色
カットイン	金色

【図 8 - 9】

(変形例2)

(A)各チャンスアップ演出の期待度、および対応するストック演出の実行優先度

チャンスアップ演出の対象	期待度	対応するストック演出の実行優先度
タイトル表示	低	高
字幕表示	↑	↑
飾り図柄	↑	↑
カットイン	↑	↑
復活	高	低

(B)チャンスアップ用ストック演出において禁止される組み合わせ

1 復活、カットイン
2 復活、飾り図柄
3 カットイン、飾り図柄

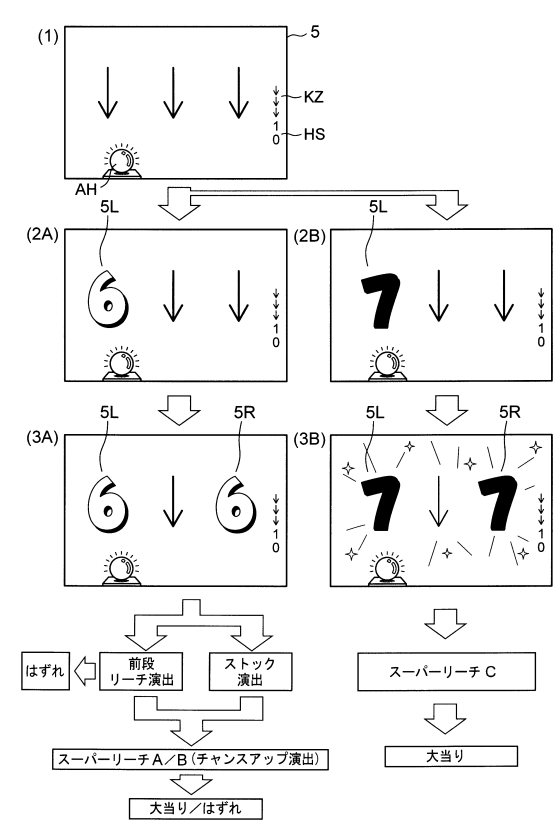
10

(B)各チャンスアップ演出の変化後の態様による期待度、および対応するストック演出の実行優先度

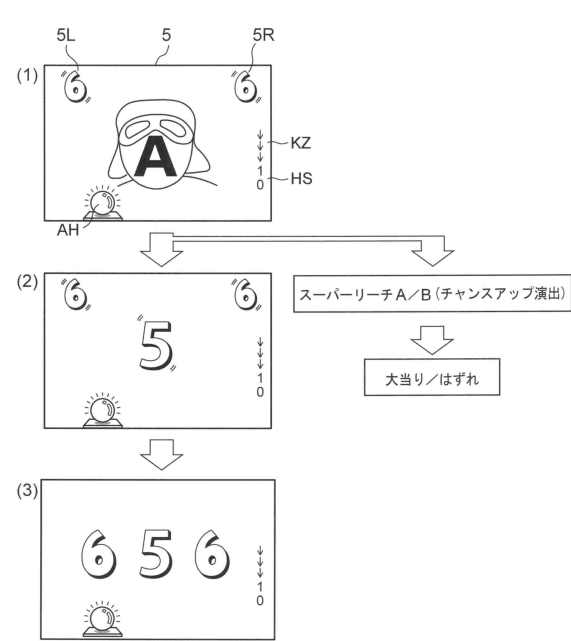
チャンスアップ演出の対象	変化後の態様	期待度	対応するストック演出の実行優先度
タイトル表示	青色	低	低
字幕表示	青色	↑	↑
タイトル表示	緑色	↑	↑
字幕表示	緑色	↑	↑
飾り図柄	緑色	↑	↑
カットイン	緑色	↑	↑
字幕表示	赤色	↑	↑
飾り図柄	赤色	↑	↑
カットイン	赤色	↑	↑
飾り図柄	金色	↑	↑
カットイン	金色	高	高

20

【図 8 - 10】



【図 8 - 11】

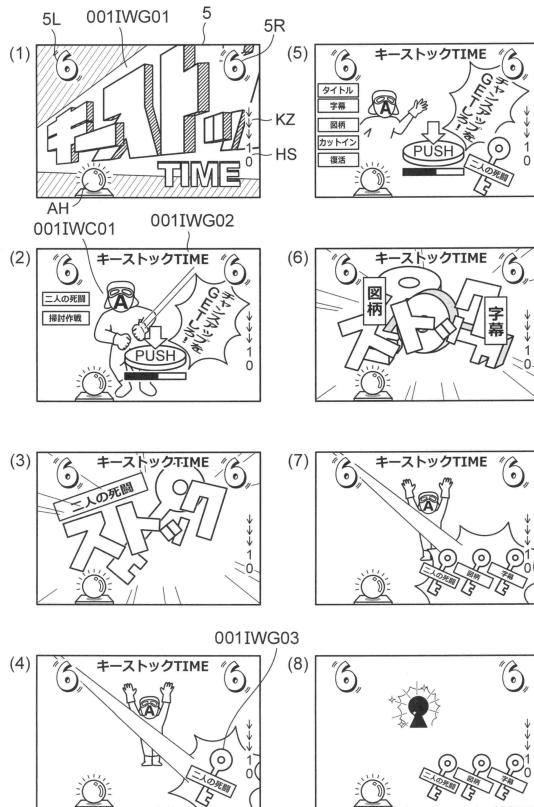


30

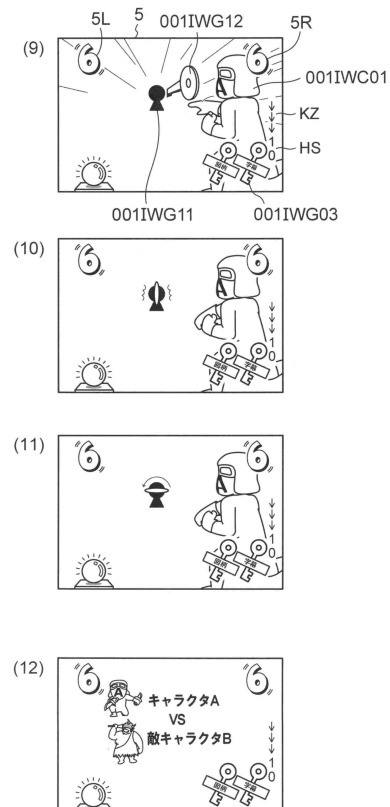
40

50

【図 8 - 1 2】



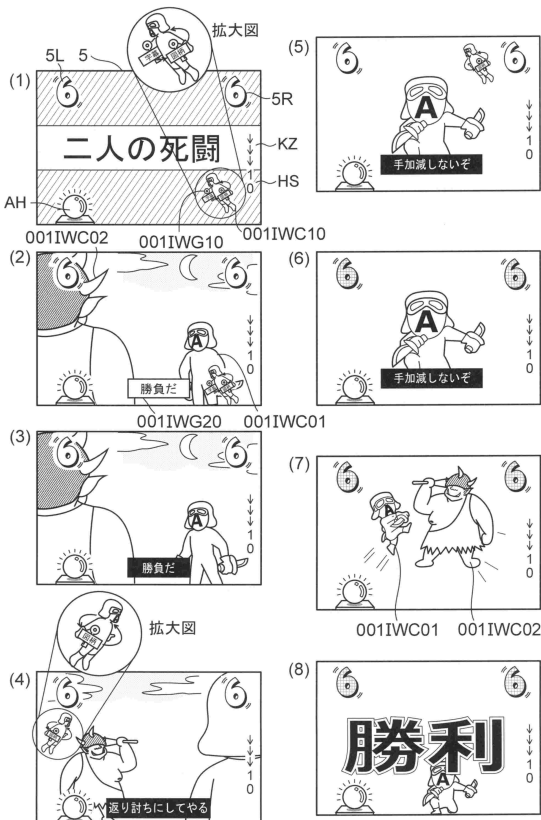
【図 8 - 1 3】



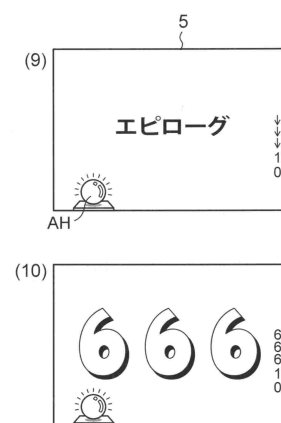
10

20

【図 8 - 1 4】



【図 8 - 1 5】

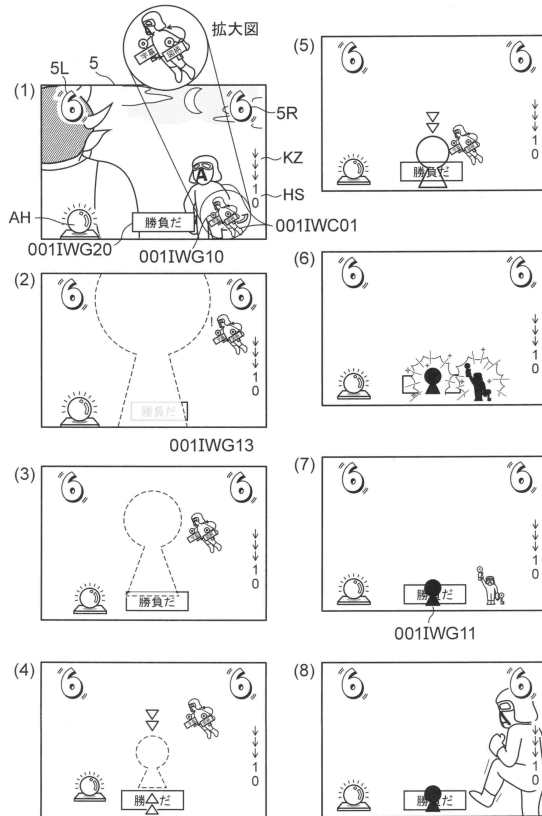


30

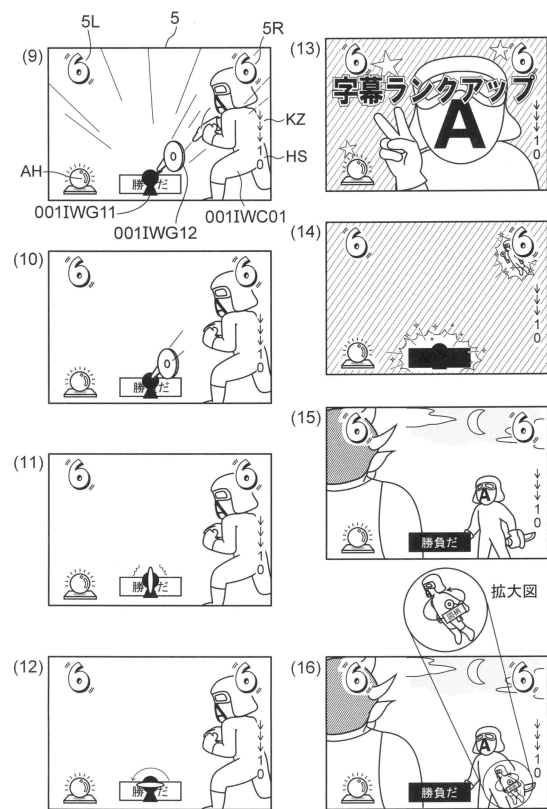
40

50

【図 8 - 16】



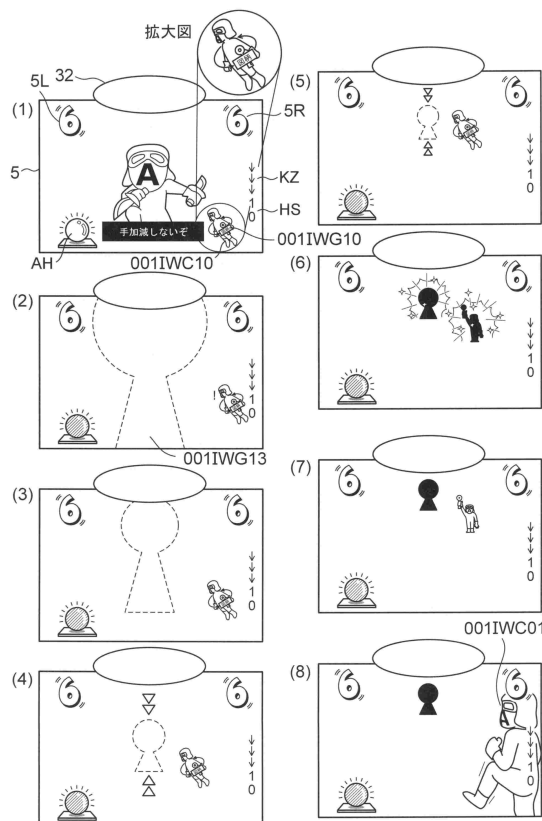
【図 8 - 17】



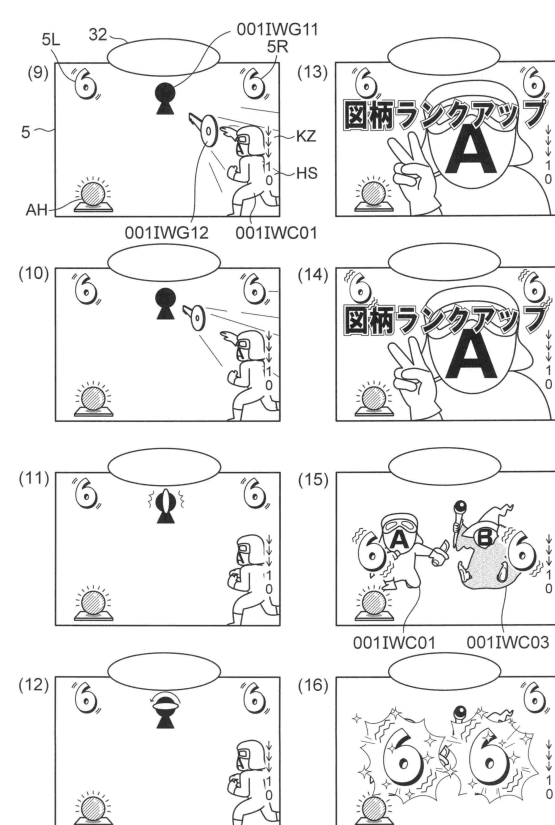
10

20

【図 8 - 18】



【図 8 - 19】

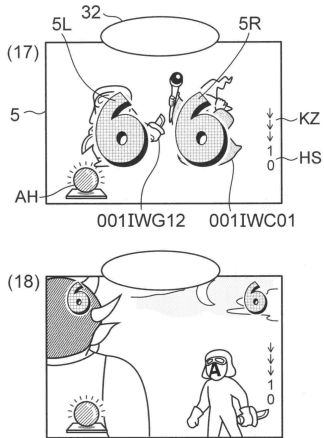


30

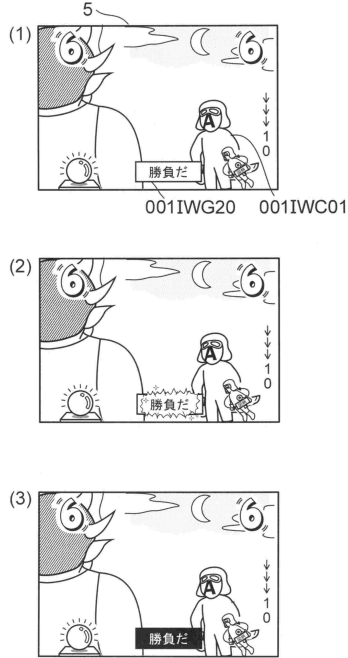
40

50

【図 8 - 20】



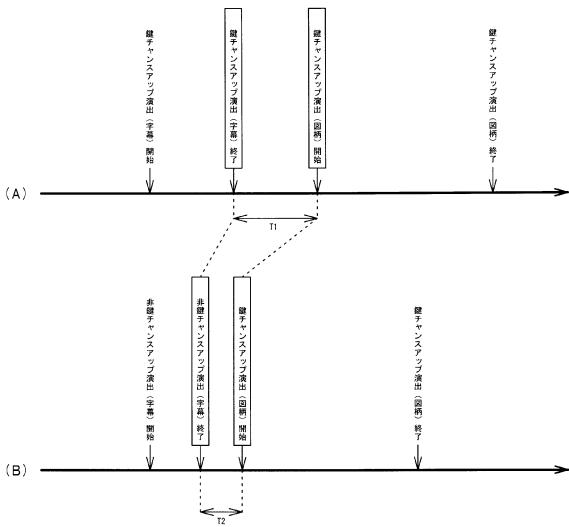
【図 8 - 21】



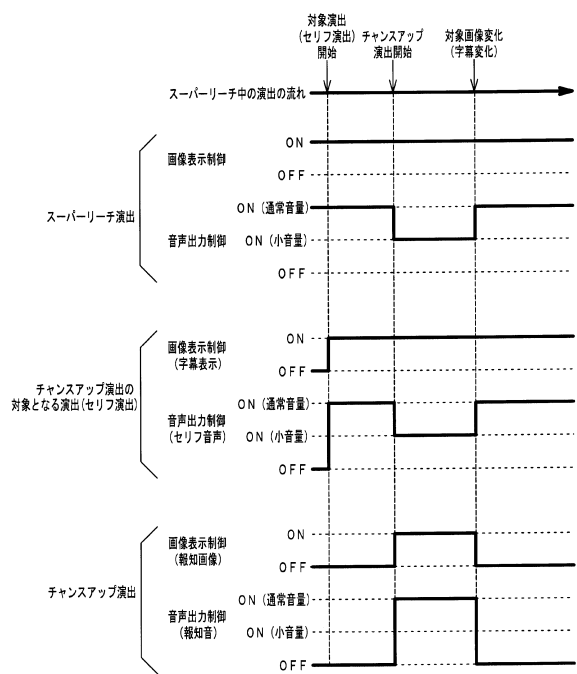
10

20

【図 8 - 22】



【図 8 - 23】

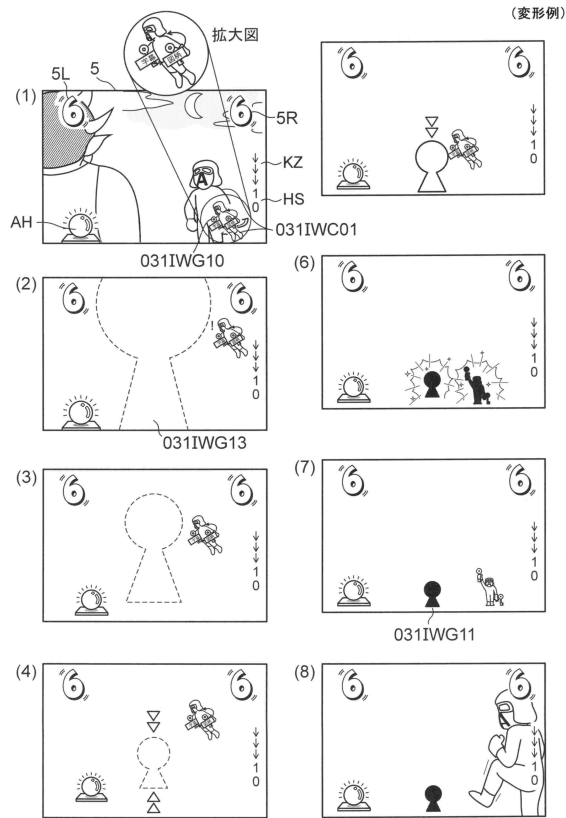


30

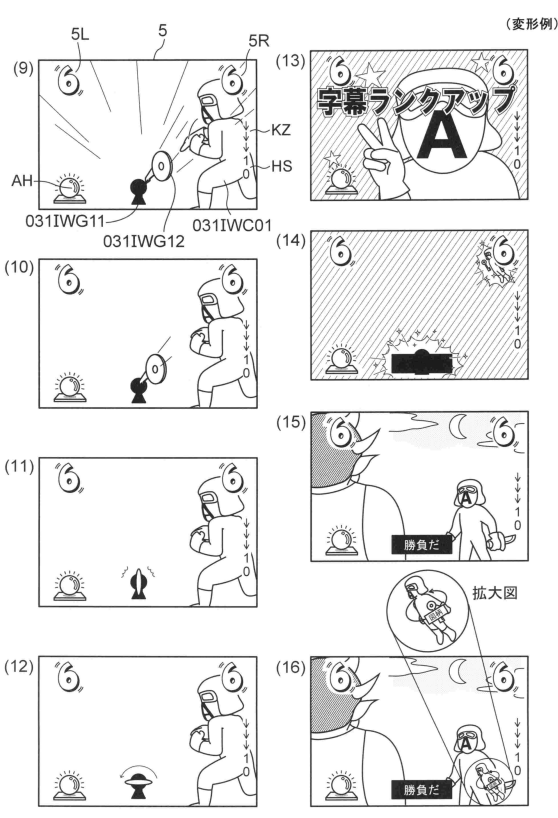
40

50

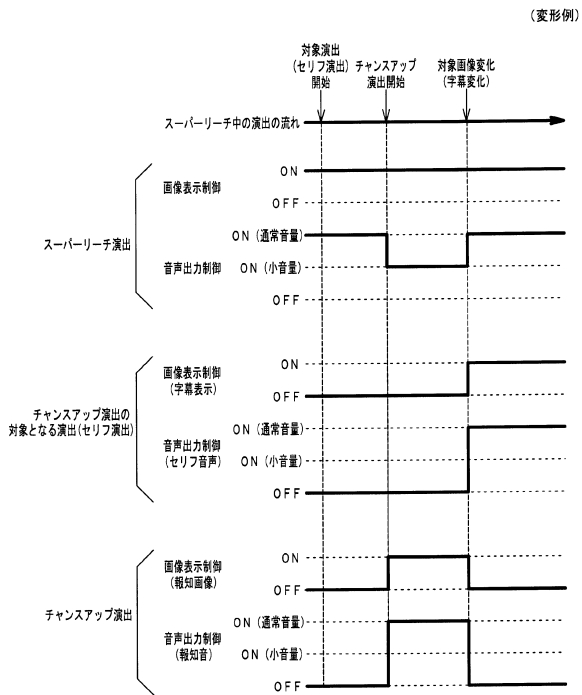
【図 8 - 2 4】



【図 8 - 2 5】



【図 8 - 2 6】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 2 1 - 0 4 5 4 9 0 (J P , A)
特開 2 0 2 1 - 0 1 6 7 3 1 (J P , A)
特許第 7 2 6 7 3 3 6 (J P , B 2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2