(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7351733号
(P7351733)

(45)発行日　令和5年9月27日(2023.9.27)

(24)登録日　令和5年9月19日(2023.9.19)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全143頁）

(21)出願番号　特願2019-217829(P2019-217829)
(22)出願日　令和1年12月2日(2019.12.2)
(65)公開番号　特開2021-87483(P2021-87483A)
(43)公開日　令和3年6月10日(2021.6.10)
審査請求日　令和4年10月31日(2022.10.31)

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

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】

始動条件が成立し、その後開始条件が成立したことに基づいて特別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、

前記始動条件の成立に基づいて前記有利状態に制御されることを判定する判定手段と、

前記判定手段による判定に基づいて演出を実行可能な演出実行手段と、

前記特別識別情報の可変表示の実行に対応して装飾識別情報の可変表示を実行し、装飾識別情報の可変表示の表示結果を特定期間にわたって表示可能な装飾可変表示手段と、

を備え、

前記装飾可変表示手段は、装飾識別情報の可変表示として、第１装飾識別情報の可変表示と、第２装飾識別情報の可変表示と、を実行可能であり、

前記演出実行手段は、前記始動条件の成立から所定期間以内に特別演出を実行可能であり、

特別演出は複数種類あり、特別演出の種類によって前記有利状態に制御される期待度が異なり、

特定種類の特別演出が実行されたときに、第１装飾識別情報の視認性は低下する一方で、第２装飾識別情報の視認性は低下せず、

特定種類とは異なる所定種類の特別演出が実行されたときに、第１装飾識別情報を視認容易であり、

前記演出実行手段は、

前記特定期間外において前記始動条件が成立したときに、特定種類の特別演出と、所定種類の特別演出とを並行して実行可能であり、
前記特定期間において前記始動条件が成立したときに、特定種類の特別演出の実行を制限する一方で、所定種類の特別演出を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
例えば、特許文献１には、事前判定部が、主制御基板から送信される遊技データを取得すると、その遊技データが大当たりを示すデータであるか否かを判定し、事前判定が行われたタイミングで現在進行中の示唆遊技演出が突然停止してフリーズ状態となる遊技機が開示されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１４－１８８２６１号公報（段落０１１１～段落０１１４）
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
特許文献１に開示されている遊技機のように、始動条件の成立に基づいて演出を実行するような遊技機に関しては、演出の興趣を向上させる余地がある。
【０００５】
この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、始動条件の成立に基づいて実行される演出の興趣を向上させることにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
（手段Ａ）本発明による遊技機は、
始動条件が成立し、その後開始条件が成立したことに基づいて特別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、
前記始動条件の成立に基づいて前記有利状態に制御されることを判定する判定手段と、
前記判定手段による判定に基づいて演出を実行可能な演出実行手段と、
前記特別識別情報の可変表示の実行に対応して装飾識別情報の可変表示を実行し、装飾識別情報の可変表示の表示結果を特定期間にわたって表示可能な装飾可変表示手段と、
を備え、
前記装飾可変表示手段は、装飾識別情報の可変表示として、第１装飾識別情報の可変表示と、第２装飾識別情報の可変表示と、を実行可能であり、
前記演出実行手段は、前記始動条件の成立から所定期間以内に特別演出を実行可能であり、
特別演出は複数種類あり、特別演出の種類によって前記有利状態に制御される期待度が異なり、
特定種類の特別演出が実行されたときに、第１装飾識別情報の視認性は低下する一方で、第２装飾識別情報の視認性は低下せず、
特定種類とは異なる所定種類の特別演出が実行されたときに、第１装飾識別情報を視認容易であり、
前記演出実行手段は、
前記特定期間外において前記始動条件が成立したときに、特定種類の特別演出と、所定種類の特別演出とを並行して実行可能であり、

前記特定期間において前記始動条件が成立したときに、特定種類の特別演出の実行を制限する一方で、所定種類の特別演出を実行可能である
ことを特徴とする。
このような構成によれば、特定期間において装飾識別情報の視認性を低下させないことにより、表示結果の誤認を防止できる一方で、特別演出の実行機会を確保できる。
（手段１）他の遊技機は、
始動条件が成立し（始動入賞口に遊技球が入賞したこと）、その後開始条件が成立したこと（大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず、且つ、保留記憶数が０になっていないこと）に基づいて特別識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
前記始動条件の成立（第１始動入賞口への遊技球の入賞）に基づいて前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを判定する判定手段（始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）を実行するＣＰＵ１０３）と、
前記判定手段による判定に基づいて演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
前記特別識別情報の可変表示の実行に対応して装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行し、装飾識別情報の可変表示の表示結果を特定期間（図柄停止期間および図柄確定期間）にわたって表示可能な装飾可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、前記始動条件の成立から所定期間以内（０．５秒以内）に特別演出（入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出）を実行可能であり、
特別演出は複数種類あり、特別演出の種類によって前記有利状態に制御される期待度が異なり（入賞時ブラックアウト演出の方が入賞時フラッシュ演出よりも大当り期待度が高く）、
特定種類の特別演出が実行されたときに、装飾識別情報が視認困難となり（図９－１５（２）～（５）に示すように、特別演出として入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像［第２レイヤ］が表示されることにより、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける飾り図柄［第３レイヤ］の視認性が低下し視認困難状態となり）、
特定種類とは異なる所定種類の特別演出が実行されたときに、装飾識別情報を視認可能であり（図９－１７（２）～（６）に示すように、特別演出として入賞時フラッシュ演出のみが実行されても、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像［第２レイヤ］が表示されないことにより、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける飾り図柄［第３レイヤ］の視認性は低下せず視認可能状態となり）、
前記演出実行手段は、前記特定期間において前記始動条件が成立したときに、特定種類の特別演出の実行を制限する一方で、所定種類の特別演出を実行可能である（図９－６及び図９－７に示すように、第１実施形態の始動入賞時演出決定処理において、特定期間に発生した始動入賞に対応した変動表示では、入賞時ブラックアウト演出の実行が制限されている一方で、特定期間に発生した始動入賞に対応した変動表示でも、入賞時フラッシュ演出を実行可能である）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、特定期間において装飾識別情報の視認性を低下させないことにより、表示結果の誤認を防止できる一方で、特別演出の実行機会を確保できる。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【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０７８ＩＷにおけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図８－２】設定値ごとの大当り確率、小当り確率、および時短はずれ確率を説明するための説明図である。
【図８－３】設定値ごとの大当り確率、小当り確率、および時短はずれ確率を説明するための説明図である。
【図８－４】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図８－５】時短種別判定テーブルを示す説明図である。
【図８－６】時短種別を説明するための説明図である。
【図８－７】特徴部０７８ＩＷ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。
【図８－８】特徴部０７８ＩＷ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。
【図８－９】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図８－１０】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図８－１１】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図８－１２】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図８－１３】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図８－１４】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図８－１５】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図８－１６】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図８－１７】外部出力信号の例を示す説明図である。
【図８－１８】大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図８－１９】特徴部０７８ＩＷにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。
【図８－２０】特徴部０７８ＩＷにおける演出制御メイン処理の具体例を示すフローチャートである。
【図８－２１】第４図柄の変動表示および停止図柄の表示態様を説明するための説明図である。
【図８－２２】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
【図８－２３】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
【図８－２４】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
【図８－２５】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
【図８－２６】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
【図８－２７】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
【図８－２８】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
【図８－２９】時短状態に移行する際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図８－３０】時短状態に移行する際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図８－３１】時短状態に移行する際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
【図８－３２】各種演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。
【図８－３３】各種演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。
【図８－３４】変形例１における各種演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。
【図８－３５】変形例２における各種演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。
【図８－３６】変形例３における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図８－３７】変形例４における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図８－３８】変形例５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。
【図９－１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図９－２】各乱数を示す説明図である。
【図９－３】（Ａ）は、はずれ（時短付）／はずれ（時短無）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は、小当り用の変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、（Ｃ）は、大当り用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図９－４】（Ａ）は、レイヤ構造を模式的に示す概念図であり、（Ｂ）は、レイヤ構造を示す説明図である。
【図９－５】入賞時ブラックアウト演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図９－６】第１実施形態の始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－７】第１実施形態の始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－８】図柄停止期間と図柄確定期間を説明するためのタイムチャートである。
【図９－９】（Ａ）は、入賞時ブラックアウト演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は、入賞時フラッシュ演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図であり、（Ｃ）は、チャンス目演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図９－１０】コメント予告演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図９－１１】アクティブ表示の最終表示態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図９－１２】変化演出の変化パターンを決定するためのテーブルを示す説明図で　ある。
【図９－１３】変化演出の変化パターンを決定するためのテーブルを示す説明図で　ある。
【図９－１４】入賞時ブラックアウト演出、接続ゾーン演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図９－１５】入賞時ブラックアウト演出、接続ゾーン演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図９－１６】入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図９－１７】入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図９－１８】第２実施形態の始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－１９】第２実施形態の始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２０】（Ａ）は、入賞時役物演出に関する演出態様の具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は、祝福役物演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
（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。
【０００９】
（パチンコ遊技機１の構成等）
　図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【００１０】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。
【００１１】
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。
【００１２】
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。
【００１３】
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。
【００１４】
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。
【００１５】
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。
【００１６】
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。
【００１７】
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。
【００１８】

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。

【００１９】

入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。

【００２０】

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

【００２１】

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。

【００２２】

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。

【００２３】

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。

【００２４】

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。

【００２５】

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。

【００２６】

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。

【００２７】

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。
【００２８】
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。
【００２９】
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。
【００３０】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ９が設けられている。遊技効果ランプ９は、ＬＥＤを含んで構成されている。
【００３１】
遊技盤２の所定位置（図１では図示略）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。
【００３２】
遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。
【００３３】
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。
【００３４】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図２参照）により検出される。
【００３５】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図２参照）により検出される。
【００３６】
パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。
【００３７】
（遊技の進行の概略）
パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。
【００３８】
この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の

普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

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。

【００４４】

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

【００４５】

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。

【００４６】

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。

【００４７】

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。

【００４８】
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。
【００４９】
時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。
【００５０】
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。
【００５１】
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。
【００５２】
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。
【００５３】
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。
【００５４】
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。
【００５５】
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。
【００５６】
（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。
【００５７】

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

【００５８】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【００５９】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【００６０】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。

【００６１】

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。

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】
パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。
【００６５】
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。
【００６６】
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。
【００６７】
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）。
【００６８】
（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。
【００６９】
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。
【００７０】
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。
【００７１】
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。

【００７２】

乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【００７３】

Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【００７４】

スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【００７５】

ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。

【００７６】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【００７７】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【００７８】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【００７９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【００８０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。

【００８１】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【００８２】

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

【００８３】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。

【００８４】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【００８５】

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

【００８６】

乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【００８７】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【００８８】

演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【００８９】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【００９０】

（主基板１１の主要な動作）

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

【００９１】

図３に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポ

ート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【００９２】
次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、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。
【００９３】
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。
【００９４】
クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。
【００９５】
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。
【００９６】
ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（ステップＳ５；Ｎｏ）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。
【００９７】
ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（ステップＳ５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップＳ６）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。
【００９８】
そして、ＣＰＵ１０３は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ７）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中

の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【００９９】

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。

【０１００】

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）。

【０１０１】

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）。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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

【０１０４】

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）。

【０１０５】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。

【０１０９】

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

【０１１０】

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。

【０１１１】
ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。
【０１１２】
ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“８”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。
【０１１３】
ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。
【０１１４】
ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。
【０１１５】
ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。
【０１１６】
ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理

などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【０１１７】

ステップＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“９”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【０１１８】

ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“１０”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【０１１９】

ステップＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“１０”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【０１２０】

（演出制御基板１２の主要な動作）　次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図６のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図６に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０１２１】

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

【０１２２】

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

演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無

やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を“２”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【０１３０】

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

【０１３１】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“６”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“４”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【０１３２】

ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“５”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【０１３３】

ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【０１３４】

ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば

大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“７”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【０１３５】

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

【０１３６】

（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。

【０１３７】

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。

【０１３８】

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）。

【０１３９】

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

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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

い。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合又は「１００％」未満の割合であることも含む。

【０１４３】

（特徴部０７８ＩＷに関する説明）　次に、この実施の形態の特徴部０７８ＩＷについて説明する。本特徴部０７８ＩＷでは、遊技状態として、通常状態、時短状態、または確変状態（時短状態にも制御される）のいずれかに制御される。本例では、時短状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が１０％であるのに対して、時短状態では普図当り確率が９０％に高められ、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、時短状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置６Ｂの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。

【０１４４】

　また、本例では、確変状態では、通常状態および時短状態と比較して大当りとなる確率（大当り確率）が高められる。なお、本例では、確変状態に制御される場合には、時短状態にも制御される。

【０１４５】

　また、本例では、変動表示結果が大当りとなって大当り遊技終了後に確変状態や時短状態に制御される場合に加えて、変動表示結果がはずれとなる場合であっても時短はずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて時短状態に制御される場合がある。

【０１４６】

（盤面構成）

　図８－１は、特徴部０７８ＩＷにおけるパチンコ遊技機の正面図である。特徴部０７８ＩＷにおけるパチンコ遊技機１では、図１に示したパチンコ遊技機１の盤面構成に加えて、図８－１に示すように、普図保留表示器２５Ｃの下方に右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０が設けられている。また、図８－１に示すように、画像表示装置５の右方に右打ち報知ＬＥＤ０７８ＩＷ２０が設けられている。

【０１４７】

　また、図８－１に示すように、画像表示装置５の左方および右方にそれぞれ第４図柄表示器０７８ＩＷ２１ａ，２１ｂが設けられている。このうち、画像表示装置５の左方に設けられた第４図柄表示器０７８ＩＷ２１ａは、第１特別図柄の変動表示に同期して第４図柄の変動表示を実行する表示器である。また、画像表示装置５の右方に設けられた第４図柄表示器０７８ＩＷ２１ｂは、第２特別図柄の変動表示に同期して第４図柄の変動表示を実行する表示器である。本例では、第４図柄表示器０７８ＩＷ２１ａ，２１ｂは、それぞれ上下に配置された２つのＬＥＤで構成され、それら２つのＬＥＤが交互に点灯および消灯を繰り返すことによって第４図柄の変動表示が実行される。

【０１４８】

（大当り確率、小当り確率、時短はずれ確率）

　図８－２および図８－３は、設定値ごとの大当り確率、小当り確率、および時短はずれ確率を説明するための説明図である。このうち、図８－２は、第１特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率、小当り確率、および時短はずれ確率を示している。また、図８－３は、第２特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率、小当り確率、および時短はずれ確率を示している。本例では、遊技者にとって有利度が異なる（本例では、大当り確率が異なる）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ており、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である。また、図８－２および図８－３に示すように、本例では、設定値「１」～「６」の６段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、６段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、２～５段階に設定変更可能に構成したり、７段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

【０１４９】
図８－２（Ａ）および図８－３（Ａ）に示すように、第１特別図柄の変動表示を実行する場合および第２特別図柄の変動表示を実行する場合ともに、非確変状態（低確率状態（通常状態や時短状態））では、設定値「１」の場合が大当り確率「２０５／６５５３６」と最も低く（約１／３２０）、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「２」、設定値「３」、設定値「４」、設定値「５」の順に大当り確率が高くなり、設定値「６」の場合が大当り確率「３２８／６５５３６」と最も高く（約１／２００）、遊技者にとって最も有利な設定となっている。
【０１５０】
また、図８－２（Ｂ）および図８－３（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の変動表示を実行する場合および第２特別図柄の変動表示を実行する場合ともに、確変状態（高確率状態）では、設定値「１」の場合が大当り確率「２０５０／６５５３６」と最も低く（約１／３２）、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「２」、設定値「３」、設定値「４」、設定値「５」の順に大当り確率が高くなり、設定値「６」の場合が大当り確率「３２８０／６５５３６」と最も高く（約１／２０）、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図８－２および図８－３に示すように、本例では、確変状態では、非確変状態と比較して大当り確率が１０倍に高められている。
【０１５１】
一方で、小当りに関しては、図８－２に示すように、第１特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく（さらに、確変状態であるか非確変状態であるかに関係なく）、小当り確率が「１６４／６５５３６」と一定である（約１／４００）。また、図８－３に示すように、第２特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく（さらに、確変状態であるか非確変状態であるかに関係なく）、小当り確率が「９３６２／６５５３６」と一定である（約１／７）。すなわち、本例では、小当り判定用の判定値は、設定値によらず共通である。
【０１５２】
また、図８－２に示すように、第１特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく（さらに、確変状態であるか非確変状態であるかに関係なく）、時短はずれ確率が「１６４／６５５３６」と一定である（約１／４００）。また、図８－３に示すように、第２特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく（さらに、確変状態であるか非確変状態であるかに関係なく）、時短はずれ確率が「３２８／６５５３６」と一定である（約１／２００）。すなわち、本例では、時短はずれ判定用の判定値は、設定値によらず共通である。
【０１５３】
上記のように設定値に応じて大当り確率を異ならせる一方で小当り確率および時短はずれ確率は一定となるように構成する場合であっても、図８－２および図８－３に示すように、時短なしはずれ確率を設定値「１」～「６」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。
【０１５４】
なお、図８－２および図８－３に示した例は一例であり、大当り確率や小当り確率、時短はずれ確率の設定の仕方として様々な態様が考えられる。例えば、小当り確率が０となる場合（すなわち、小当りに対応する判定値が含まれない判定値）があるように構成してもよい。例えば、第１特別図柄の変動表示を実行する場合（図８－２）には、一律に小当り確率が０となるようにして、小当りに対する判定値が含まれないように構成してもよい。
【０１５５】
また、本例では、図８－２および図８－３に示すように、第１特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約１／４００であり、第２特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約１／２００である場合を示したが、逆に、第１特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約１／２００であり、第２特別図柄の変動

表示を実行する場合には時短はずれ確率が約１／４００であるように構成してもよい。
【０１５６】
（大当り種別判定テーブル）
図８－４は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図８－４（Ａ）は、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。また、図８－４（Ｂ）は、第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。
【０１５７】
図８－４（Ａ）に示すように、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、または「突然確変大当り」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。
【０１５８】
図８－４（Ｂ）に示すように、第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、または「突然確変大当り」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。
【０１５９】
「通常大当り」とは、１５ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。時短状態に移行すると、１００回の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで時短状態を維持する。
【０１６０】
「確変大当り」とは、１５ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである。確変状態に移行すると、次の大当りが発生するまで確変状態を維持する。なお、本例では、確変状態に制御される場合には時短状態にも制御される。
【０１６１】
「突然確変大当り」とは、２ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである。確変状態に移行すると、次の大当りが発生するまで確変状態を維持する。なお、本例では、確変状態に制御される場合には時短状態にも制御される。
【０１６２】
なお、本例では、「通常大当り」および「確変大当り」となる場合には、大当り遊技中の１５ラウンドの各ラウンドにおいて、２９秒間を経過するか所定数（本例では、１０個）の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御される（従って、大入賞口の長期間の開放が１５回行われる）。一方、「突然確変大当り」となる場合には、大当り遊技の２ラウンドの各ラウンドにおいて、極めて短い０．５秒間にわたって大入賞口が開放状態に制御される（従って、大入賞口の短期間の開放が２回行われる）。従って、「突然確変大当り」となる場合には、実質的に大入賞口への入賞は殆ど期待できず、確変状態に突然移行したように見せることができる。
【０１６３】
また、本例では、「小当り」となる場合にも小当り遊技中に極めて短い０．５秒間の大入賞口の開放が２回行われ、見た目上、「突然確変大当り」となる場合と同様の態様の大入賞口の開放が行われる。
【０１６４】
図８－４（Ａ）に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、４０％の確率で「通常大当り」と決定され、４０％の確率で「確変大当り」と決定され、２０％の確率で「突然確変大当り」と決定される。また、図８－４（Ｂ）に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、４０％の確率で「通常大当り」と決定され、５５％の確率で「確変大当り」と決定され

、５％の確率で「突然確変大当り」と決定される。
【０１６５】
（時短種別判定テーブル）
図８－５は、ＲＯＭ１０１に記憶されている時短種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図８－５（Ａ）は、第１特別図柄用の時短種別判定テーブルの具体例を示している。また、図８－５（Ｂ）は、第２特別図柄用の時短種別判定テーブルの具体例を示している。
【０１６６】
図８－５（Ａ）に示すように、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短種別を「時短はずれＡ」、「時短はずれＢ」、または「時短はずれＣ」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。
【０１６７】
図８－５（Ｂ）に示すように、第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短種別を「時短はずれＡ」、「時短はずれＢ」、または「時短はずれＣ」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。
【０１６８】
図８－５（Ａ），（Ｂ）に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合、および第２特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合のいずれにおいても、１／３の確率で「時短はずれＡ」と決定され、１／３の確率で「時短はずれＢ」と決定され、１／３の確率で「時短はずれＣ」と決定される。
【０１６９】
なお、図８－５に示した例は一例では、時短種別の決定の仕方として様々な態様が考えられる。例えば、第１特別図柄の変動表示で時短はずれと決定する場合には「時短はずれＣ」の決定確率を高くする一方で、第２特別図柄の変動表示で時短はずれと決定する場合には「時短はずれＡ」の決定確率を高くするなど、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で時短種別の決定割合を異ならせてもよい。
【０１７０】
図８－６は、時短種別を説明するための説明図である。図８－６に示すように、本例では、通常状態中では、「時短はずれＡ」となる場合に時短回数１００回の時短状態に制御され、「時短はずれＢ」となる場合に時短回数５０回の時短状態に制御され、「時短はずれＣ」となる場合に時短回数３０回の時短状態に制御される。また、時短状態中では、「時短はずれＡ」となる場合に次回大当りとなるまで時短状態に制御され、「時短はずれＢ」となる場合に時短回数２００回の時短状態に制御され、「時短はずれＣ」となる場合に時短回数１００回の時短状態に制御される。
【０１７１】
なお、本例では、後述するように、確変状態中では時短はずれと決定される場合はない。
【０１７２】
また、時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方は、図８－６に示したものにかぎられない。例えば、同じ時短はずれ図柄が導出表示される場合であっても、通常状態中と時短状態中とで時短回数１００回で同じであるように制御するように構成してもよい。また、例えば、同じ時短はずれ図柄が導出表示される場合であっても、通常状態中であれば時短回数１００回に制御され、時短状態中であれば時短回数０回に制御される（すなわち、時短状態から通常状態に転落する）ように構成してもよい。そのように時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方として様々な態様が考えられる。
【０１７３】
（変動パターンテーブル）
図８－７および図８－８は、特徴部０７８ＩＷ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８－７（Ａ）は、大当りおよび小当り用の変動パター

ンテーブルＡの具体例を示している。また、図８－７（Ｂ）は、通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＢの具体例を示している。また、図８－７（Ｃ）は、大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＣの具体例を示している。また、図８－７（Ｄ）は、時短はずれ経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＤの具体例を示している。また、図８－８（Ｅ）は、確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＥの具体例を示している。ただし、本例では、確変状態や時短状態であっても、保留記憶数が１以上でない場合（保留記憶がない場合）には、変動パターンテーブルＢを用いて変動パターンが決定される。

【０１７４】

図８－７（Ａ）に示すように、本例では、大当りや小当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【０１７５】

また、図８－７（Ｂ）に示すように、本例では、通常状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－１（通常変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【０１７６】

また、図８－７（Ｃ）に示すように、本例では、大当り経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）、変動パターンＰＡ１－３（短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【０１７７】

また、図８－７（Ｄ）に示すように、本例では、時短はずれ経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）、変動パターンＰＡ１－３（短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【０１７８】

図８－７（Ｃ）および図８－７（Ｄ）に示すように、本例では、時短状態時には、変動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）や変動パターンＰＡ１－３（短縮変動）が決定される割合が高く、通常状態時と比べて平均した変動時間が短くなっている。さらに、同じ時短状態時であっても、大当り経由で制御された時短状態時には、時短はずれ経由で制御された時短状態時と比べて、変動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）の選択確率が８０％と高くなっており、平均した変動時間が短くなっている。

【０１７９】

また、図８－８（Ｅ）に示すように、本例では、確変状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（スーパーリーチα）、変動パターンＰＡ２－３（スーパーリーチβ）のいずれかに決定される。

【０１８０】

図８－８（Ｅ）に示すように、本例では、確変状態時には、９０％の高い確率で変動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）が決定され、時短状態時よりもさらに平均した変動時間が短くなっている。

【０１８１】

なお、図８－７および図８－８に示した変動パターンテーブルの設定の仕方は一例であり、様々な態様が考えられる。例えば、時短状態中に時短はずれとなって再び時短状態に制御される場合には、図８－７（Ｃ）に示す大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＣと同じテーブルを用いて変動パターンを決定するように構成

してもよい。
【０１８２】
　また、例えば、時短はずれとなった場合のうち次回大当りまで時短状態継続となる場合（本例では、時短状態中に時短はずれＡとなる場合）のみ、図８－７（Ｃ）に示す大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＣと同じテーブルを用いて変動パターンを決定するように構成してもよい。
【０１８３】
（演出制御コマンド）
　図８－９および図８－１０は、演出制御用ＣＰＵ１２０に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図８－９および図８－１０に示す例において、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）のいずれかを受信すると、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。
【０１８４】
　コマンド９０００（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれ（時短なし）とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果１指定コマンド）（はずれ指定コマンド））である。
【０１８５】
　コマンド９００１（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれＡとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果２指定コマンド）（時短はずれＡ指定コマンド））である。コマンド９００２（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれＢとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果３指定コマンド）（時短はずれＢ指定コマンド））である。コマンド９００３（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれＣとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果４指定コマンド）（時短はずれＣ指定コマンド））である。
【０１８６】
　コマンド９００４（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を通常大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果５指定コマンド（通常大当り指定コマンド））である。コマンド９００５（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を確変大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果６指定コマンド（確変大当り指定コマンド））である。コマンド９００６（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を突然確変大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果７指定コマンド（突然確変大当り指定コマンド））である。
【０１８７】
　コマンド９００７（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果８指定コマンド（小当り指定コマンド））である。
【０１８８】
　コマンドＡ０００（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が２０秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第１図柄確定Ａ指定コマンド）である。コマンドＡ００１（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が１０秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第１図柄確定Ｂ指定コマンド）である。コマンドＡ００２（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が０．５秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第１図柄確定Ｃ指定コマンド）である。
【０１８９】

コマンドＡ１００（Ｈ）は、第２特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が２０秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第２図柄確定Ａ指定コマンド）である。コマンドＡ１０１（Ｈ）は、第２特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が１０秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第２図柄確定Ｂ指定コマンド）である。コマンドＡ１０２（Ｈ）は、第２特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が０．５秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第２図柄確定Ｃ指定コマンド）である。

【０１９０】

コマンドＢ０００（Ｈ）は、大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。コマンドＢ００１（Ｈ）は、大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド：エンディング指定コマンド）である。

【０１９１】

コマンドＢ１ＸＸ（Ｈ）は、大当り遊技中のラウンド中の表示を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放中表示コマンド）である。なお、「ＸＸ」に表示するラウンド数が設定される。コマンドＢ２ＸＸ（Ｈ）は、大当り遊技中のラウンド後の表示（ラウンド間のインターバルの表示）を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放後表示コマンド）である。

【０１９２】

コマンドＢ３００（Ｈ）は、小当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（小当り開始指定コマンド）である。コマンドＢ３０１（Ｈ）は、小当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り終了指定コマンド）である。

【０１９３】

コマンドＢ４００（Ｈ）は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（大入賞口入賞指定コマンド）である。

【０１９４】

コマンドＣ０００（Ｈ）は、第１保留記憶数が１増加したことを指定する演出制御コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドＣ００１（Ｈ）は、第２保留記憶数が１増加したことを指定する演出制御コマンド（第２保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドＣ１００（Ｈ）は、第１保留記憶数が１減少したことを指定する演出制御コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド）である。コマンドＣ１０１（Ｈ）は、第２保留記憶数が１減少したことを指定する演出制御コマンド（第２保留記憶数減算指定コマンド）である。

【０１９５】

コマンドＥ０００（Ｈ）は、遊技状態が通常状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（通常状態指定コマンド）である。コマンドＥ００１（Ｈ）は、大当り遊技終了時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態Ａ指定コマンド）である。コマンドＥ００２（Ｈ）は、時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態Ｂ指定コマンド）である。コマンドＥ００３（Ｈ）は、遊技状態が確変状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（確変状態指定コマンド）である。

【０１９６】

コマンドＥ１００（Ｈ）は、右打ち報知を開始することを指定する演出制御コマンド（右打ち報知開始指定コマンド）である。コマンドＥ１０１（Ｈ）は、右打ち報知を終了することを指定する演出制御コマンド（右打ち報知終了指定コマンド）である。

【０１９７】

演出制御基板１２に搭載されている演出制御用ＣＰＵ１２０（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０）は、主基板１１に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ１００から上述した演出制御コマンドを受信すると図８－９および図８－１０に示された内容に応じて画像表示装置５の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声

制御基板１３に対して音番号データを出力する。なお、図８－９および図８－１０に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板１１から演出制御基板１２に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド（例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド）も主基板１１から演出制御基板１２に送信される。

【０１９８】

（特別図柄通常処理）

図８－１１および図８－１２は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ０７８ＩＷＳ５１）。具体的には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数が０であるか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ５２）。具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が０であるか否かを確認する。第２保留記憶数が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第２」を示すデータを設定する（ステップ０７８ＩＷＳ５３）。第２保留記憶数が０であれば（すなわち、第１保留記憶数のみが溜まっている場合）には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定する（ステップ０７８ＩＷＳ５４）。

【０１９９】

この特徴部０７８ＩＷでは、ステップ０７８ＩＷＳ５２～Ｓ５４の処理が実行されることによって、第１特別図柄の変動表示に対して、第２特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第２特別図柄の変動表示を開始させるための第２の開始条件が第１特別図柄の変動表示を開始させるための第１の開始条件に優先して成立するように制御される。

【０２００】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第１始動入賞口および第２始動入賞口に遊技球が入賞した順に第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示を実行するように構成してもよい。

【０２０１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する（ステップ０７８ＩＷＳ５５）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数バッファにおける第１保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２保留記憶数バッファにおける第２保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する。

【０２０２】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ０７８ＩＷＳ５６）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第１保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第２保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【０２０３】

すなわち、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ

１０２の第１保留記憶数バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶数バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。

【０２０４】

よって、各第１保留記憶数（または、各第２保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数（または、第２保留記憶数）＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。

【０２０５】

そして、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数の値を１減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を１減算する（ステップ０７８ＩＷＳ５７）。なお、ＣＰＵ１０３は、カウント値が１減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をＲＡＭ１０２の所定の領域に保存する。

【０２０６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ０７８ＩＷＳ６１）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ０７８ＩＷＳ６２）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値（図８－２および図８－３参照）と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、ＣＰＵ１０３は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値（図８－２（Ａ）および図８－３（Ａ）参照）を用いて大当り判定を行う。また、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値（図８－２（Ｂ）および図８－３（Ｂ）参照）を用いて大当り判定を行う。ＣＰＵ１０３は、当り判定用乱数の値が図８－２および図８－３に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップ０７８ＩＷＳ６３のＹ）、ステップ０７８ＩＷＳ６４に移行する。一方、大当りとしないことに決定した場合には（ステップ０７８ＩＷＳ６３のＮ）、ステップ０７８ＩＷＳ６６に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【０２０７】

ステップ０７８ＩＷＳ６４では、ＣＰＵ１０３は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（通常大当りや、確変大当り、突然確変大当り）を大当りの種別に決定する（ステップ０７８ＩＷＳ６５）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ０７８ＩＷＳ７４に移行する。

【０２０８】

一方、ステップ０７８ＩＷＳ６６では、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す小当り判定テーブルを選択する。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示している場合には、図８－２に示す第１特別図柄用の小当り判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第２」を示している場合には、図８－３に示す第２特別図柄用の小当り判定テーブルを選択する。そして、ＣＰＵ１０３は、選択した小当り判定テーブルを用いて、当り判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、小当りとするか否かを決定する（ステップ０７８ＩＷＳ６７）。

【０２０９】
小当りとすることに決定した場合には（ステップ０７８ＩＷＳ６８のＹ）、ＣＰＵ１０３は、小当りであることを示す小当りフラグをセットする（ステップ０７８ＩＷＳ６９）。そして、ステップ０７８ＩＷＳ７４に移行する。
【０２１０】
小当りとすることに決定した場合でなければ（ステップ０７８ＩＷＳ６８のＮ）、ＣＰＵ１０３は、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ７０）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ０７８ＩＷＳ７４に移行する。本例では、ステップ０７８ＩＷＳの処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ０７８ＩＷＳ７１の以降の時短はずれの判定処理を行うことなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定される。
【０２１１】
確変フラグがセットされていなければ（すなわち、確変状態でなければ）、ＣＰＵ１０３は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ０７８ＩＷＳ７１）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示している場合には、第１特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約１／４００の確率で時短はずれとすることに決定する（図８－２参照）。また、特別図柄ポインタの値が「第２」を示している場合には、第２特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約１／２００の確率で時短はずれとすることに決定する（図８－３参照）。
【０２１２】
時短はずれとすることに決定した場合には（ステップ０７８ＩＷＳ７２のＹ）、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（時短はずれＡや、時短はずれＢ、時短はずれＣ）を時短はずれの種別に決定する（ステップ０７８ＩＷＳ７３）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、時短種別の決定を行う。そして、ステップ０７８ＩＷＳ７４に移行する。
【０２１３】
なお、ステップ０７８ＩＷＳ７３では、ステップ０７８ＩＷＳ６５の大当り種別判定で用いられる種別判定用乱数と共通の種別判定用乱数を用いて時短種別判定が行われる。さらに、小当り種別も判定するように構成する場合には、大当り種別判定および時短種別判定に加えて小当り種別判定においても共通の種別判定用乱数を用いて判定処理を行うように構成すればよい。
【０２１４】
次いで、ＣＰＵ１０３は、大当り種別、小当りとするか否か、および時短種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ０７８ＩＷＳ７４）。この場合、例えば、通常大当りとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「３」と決定し、確変大当りとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「７」と決定し、突然確変大当りとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「９」と決定し、小当りとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「１」と決定し、時短はずれＡとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「２」と決定し、時短はずれＢとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「４」と決定し、時短はずれＣとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「６」と決定し、はずれ（時短なし）とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「－」と決定する。また、ＣＰＵ１０３は、決定した特別図柄の停止図柄をＲＡＭ１０２に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ０７８ＩＷＳ７５）。
【０２１５】
そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステ

ップＳ１１１）に対応した値に更新する（ステップ０７８ＩＷＳ７６）。
【０２１６】
（変動パターン設定処理）
図８－１３は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップＳ１１１）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、大当りフラグまたは小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ１７０１）。大当りフラグまたは小当りフラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図８－７（Ａ）に示す大当りおよび小当り用の変動パターンテーブルＡを選択する（ステップ０７８ＩＷＳ１７０２）。
【０２１７】
大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、はずれであれば）、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ１７０３）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ＣＰＵ１０３は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図８－８（Ｅ）に示す確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＥを選択する（ステップ０７８ＩＷＳ１７０４）。ただし、この場合、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が１以上であることを条件に変動パターンテーブルＥを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が０であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図８－７（Ｂ）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＢを選択する。
【０２１８】
確変フラグがセットされていなければ、ＣＰＵ１０３は、大当り経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグＡがセットされているか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ１７０５）。時短フラグＡがセットされていれば（すなわち、大当り経由で制御された時短状態であれば）、ＣＰＵ１０３は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図８－７（Ｃ）に示す大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＣを選択する（ステップ０７８ＩＷＳ１７０６）。ただし、この場合、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が１以上であることを条件に変動パターンテーブルＣを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が０であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図８－７（Ｂ）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＢを選択する。
【０２１９】
時短フラグＡがセットされていなければ、ＣＰＵ１０３は、時短はずれ経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグＢがセットされているか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ１７０７）。時短フラグＢがセットされていれば（すなわち、時短はずれ経由で制御された時短状態であれば）、ＣＰＵ１０３は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図８－７（Ｄ）に示す時短はずれ経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＤを選択する（ステップ０７８ＩＷＳ１７０８）。ただし、この場合、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が１以上であることを条件に変動パターンテーブルＤを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が０であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図８－７（Ｂ）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＢを選択する。
【０２２０】
時短フラグＢもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、ＣＰＵ１０３は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図８－７（Ｂ）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルＢを選択する（ステップ０７８ＩＷＳ１７０９）。
【０２２１】
次に、ＣＰＵ１０３は、ステップ０７８ＩＷＳ１７０２，Ｓ１７０４，Ｓ１７０６，Ｓ１７０８，Ｓ１７０９にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第１特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図８－７お

よび図８－８に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ０７８ＩＷＳ１７１０）。本例では、変動パターンを決定することによって、第１特別図柄や第２特別図柄の変動時間が決定される。なお、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

【０２２２】

変動パターンを決定すると、ＣＰＵ１０３は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ１７１１）。

【０２２３】

また、ステップ０７８ＩＷＳ１７１０にて第１特別図柄や第２特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、ＣＰＵ１０３は、決定した変動時間を示す変動時間データを変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ０７８ＩＷＳ１７１２）、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動表示または第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動表示を開始する（ステップ０７８ＩＷＳ１７１３）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ０７８ＩＷＳ１７１４）。

【０２２４】

（特別図柄変動処理）

図８－１４は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動処理（ステップＳ１１２）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、小当りとするか否かの決定結果、大当り種別の決定結果、および時短種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果１指定コマンド～表示結果８指定コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ１１２１）。

【０２２５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、変動時間タイマを１減算し（ステップ０７８ＩＷＳ１１２２）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ０７８ＩＷＳ１１２３）、ＣＰＵ１０３は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ１１２４）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ０７８ＩＷＳ７５で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【０２２６】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、ＣＰＵ１０３は、右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０の点灯を開始する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ１１２５）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ１１２６）。

【０２２７】

ステップ０７８ＩＷＳ１１２５の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０の点灯が開始される。

【０２２８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＡまたは時短フラグＢがセットされているか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ１１２７）。時短フラグＡおよび時短フラグＢのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「２０秒」に応じた値をセットする（ステップ０７８ＩＷＳ１１２８）。また、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が２０秒であることを特定可能な第１図柄確定Ａ指定コマンドまたは第２図柄確定Ａ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ１１２９）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示す値である

場合には第１図柄確定Ａ指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第２」を示す値である場合には第２図柄確定Ａ指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ０７８ＩＷＳ１１３４に移行する。

【０２２９】

時短フラグＡまたは時短フラグＢがセットされていれば（すなわち、時短状態であれば）、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「１０秒」に応じた値をセットする（ステップ０７８ＩＷＳ１１３０）。また、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が１０秒であることを特定可能な第１図柄確定Ｂ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｂ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ１１３１）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示す値である場合には第１図柄確定Ｂ指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第２」を示す値である場合には第２図柄確定Ｂ指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ０７８ＩＷＳ１１３４に移行する。

【０２３０】

時短はずれとすることに決定した場合でなければ（ステップ０７８ＩＷＳ１１２４のＮ）、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「０．５秒」に応じた値をセットする（ステップ０７８ＩＷＳ１１３２）。また、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が０．５秒であることを特定可能な第１図柄確定Ｃ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｃ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ１１３３）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第１」を示す値である場合には第１図柄確定Ｃ指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第２」を示す値である場合には第２図柄確定Ｃ指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ０７８ＩＷＳ１１３４に移行する。

【０２３１】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）に対応した値に更新する（ステップ０７８ＩＷＳ１１３４）。

【０２３２】

（特別図柄停止処理）

図８－１５および図８－１６は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、図柄確定期間タイマの値を１減算し（ステップ０７８ＩＷＳ１３１）、減算後の図柄確定期間タイマの値が０となっているか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ１３２）。

【０２３３】

減算後の図柄確定期間タイマの値が０となっていなければ（すなわち、まだ第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ）、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が０となっていれば（すなわち、第１特別図柄や第２特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば）、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ１３３）。大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、確変フラグや、時短フラグＡ、時短フラグＢ、時短状態中の変動表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをリセットする（ステップ０７８ＩＷＳ１３４）。

【０２３４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０の点灯を開始する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ１３５）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ１３６）。

【０２３５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ１３７）。次いで、ＣＰＵ１０３は、特別可変入賞球装置７を開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）を

計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ０７８ＩＷＳ１３８）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１４４）に対応した値に更新する（ステップ０７８ＩＷＳ１３９）。

【０２３６】

大当りフラグがセットされていなければ（ステップ０７８ＩＷＳ１３３のＮ）、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ１４０）。時短回数カウンタの値が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値を１減算する（ステップ０７８ＩＷＳ１４１）。また、ＣＰＵ１０３は、減算後の時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ１４２）。減算後の時短回数カウンタの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＡまたは時短フラグＢをリセットし、時短状態を終了する（ステップ０７８ＩＷＳ１４３）。

【０２３７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０の点灯を終了する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ１４４）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ち報知終了指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ１４５）。また、ＣＰＵ１０３は、通常状態指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ１４６）。

【０２３８】

なお、本例では、ステップ０７８ＩＷＳ１４０～Ｓ１４６の処理が実行されることによって、時短最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行するとともに右打ち報知を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短最終変動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了するように構成してもよい。

【０２３９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ１４７）。小当りフラグがセットされている場合には、小当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ１４８）。次いで、ＣＰＵ１０３は、大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ０７８ＩＷＳ１４９）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップＳ１１８）に対応した値に更新する（ステップ０７８ＩＷＳ１５０）。

【０２４０】

小当りフラグもセットされていなければ（すなわち、はずれであれば）、ＣＰＵ１０３は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ１５１）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ０７８ＩＷＳ７５で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。時短はずれとすることに決定した場合でなければ（すなわち、はずれ（時短なし）の場合であれば）、ステップ０７８ＩＷＳ１６７に移行する。

【０２４１】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＡまたは時短フラグＢがセットされているか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ１５２）。時短フラグＡおよび時短フラグＢのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、ＣＰＵ１０３は、時短はずれＡであれば（ステップ０７８ＩＷＳ１５３のＹ）、時短回数カウンタに「１００」をセットする（ステップ０７８ＩＷＳ１５４）。そして、ステップ０７８ＩＷＳ１６３に移行する。

【０２４２】

時短はずれＡでなければ、ＣＰＵ１０３は、時短はずれＢであれば（ステップ０７８ＩＷＳ１５５のＹ）、時短回数カウンタに「５０」をセットする（ステップ０７８ＩＷＳ１５６）。そして、ステップ０７８ＩＷＳ１６３に移行する。

【０２４３】

時短はずれＢでもなければ（すなわち、時短はずれＣであれば）、ＣＰＵ１０３は、時

短回数カウンタに「３０」をセットする（ステップ０７８ＩＷＳ１５７）。そして、ステップ０７８ＩＷＳ１６３に移行する。

【０２４４】

時短フラグＡまたは時短フラグＢがセットされていれば（すなわち、時短状態であれば）、ＣＰＵ１０３は、時短はずれＡであれば（ステップ０７８ＩＷＳ１５８のＹ）、時短回数カウンタの値を０にリセットする（ステップ０７８ＩＷＳ１５９）。そして、ステップ０７８ＩＷＳ１６３に移行する。

【０２４５】

時短はずれＡでなければ、ＣＰＵ１０３は、時短はずれＢであれば（ステップ０７８ＩＷＳ１６０のＹ）、時短回数カウンタに「２００」をセットする（ステップ０７８ＩＷＳ１６１）。そして、ステップ０７８ＩＷＳ１６３に移行する。

【０２４６】

時短はずれＢでもなければ（すなわち、時短はずれＣであれば）、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタに「１００」をセットする（ステップ０７８ＩＷＳ１６２）。そして、ステップ０７８ＩＷＳ１６３に移行する。

【０２４７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、時短フラグＡをリセットする（ステップ０７８ＩＷＳ１６３）。また、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＢをセットし、時短状態に制御する（ステップ０７８ＩＷＳ１６４）。また、ＣＰＵ１０３は、時短状態Ｂ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ１６５）。また、ＣＰＵ１０３は、ホールコンピュータなどの外部装置に対して大当り２信号の外部出力を開始する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ１６６）。

【０２４８】

ステップ０７８ＩＷＳ１６４，Ｓ１６５の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に時短状態に制御されるとともに、時短状態Ｂ指定コマンドが送信されることによって時短はずれ経由の時短状態に応じた背景画像に切り替えられる。また、ステップ０７８ＩＷＳ１６６の処理が実行されることによって、図柄確定期間の終了時に大当り２信号の外部出力が開始される。

【０２４９】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）に対応した値に更新する（ステップ０７８ＩＷＳ１６７）。

【０２５０】

（外部出力信号）

図８－１７は、パチンコ遊技機１から外部出力される外部出力信号の例を示す説明図である。図８－１７に示すように、本例では、外部出力信号として、大当り１信号、大当り２信号、大当り３信号、および変動停止信号が出力される。このうち、大当り１信号は、大当り遊技中に外部出力される信号である。また、大当り２信号は、大当り遊技中および時短状態中に外部出力される信号である。また、大当り３信号は、時短はずれの図柄確定期間中に外部出力される信号である。また、変動停止信号は、図柄確定期間の開始時に外部出力される信号である。

【０２５１】

本例では、大当り遊技終了時に時短状態に移行される場合に加えて、時短はずれ図柄が導出表示された場合にも時短状態に移行される場合があるので、時短はずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に大当り２信号の外部出力が開始される（ステップ０７８ＩＷＳ１６６参照）。

【０２５２】

（大当り終了処理）

図８－１８は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップＳ１１７）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ０７８ＩＷＳ５３１）、大当り終了表示

タイマが設定されている場合には、ステップ０７８ＩＷＳ５３５に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグをリセットし（ステップ０７８ＩＷＳ５３２）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ５３３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ０７８ＩＷＳ５３４）、処理を終了する。

【０２５３】

ステップ０７８ＩＷＳ５３５では、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値を１減算する。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ０７８ＩＷＳ５３６）。経過していなければ処理を終了する。

【０２５４】

大当り終了表示時間が経過していれば（ステップ０７８ＩＷＳ５３６のＹ）、ＣＰＵ１０３は、時短フラグＡをセットし、時短状態に制御する（ステップ０７８ＩＷＳ５３７）。次いで、ＣＰＵ１０３は、今回終了する大当りが通常大当りであるか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ５３８）。なお、通常大当りであるか否かは、例えば、ステップ０７８ＩＷＳ７５で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。通常大当りであれば、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタに「１００」をセットする（ステップ０７８ＩＷＳ５３９）。また、ＣＰＵ１０３は、時短状態Ａ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ５４０）。

【０２５５】

通常大当りでなければ（すなわち、確変大当りまたは突然確変大当りであれば）、ＣＰＵ１０３は、確変フラグをセットし、確変状態に制御する（ステップ０７８ＩＷＳ５４１）。また、ＣＰＵ１０３は、確変状態指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ５４２）。

【０２５６】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）に応じた値に更新する（ステップ０７８ＩＷＳ５４３）。

【０２５７】

（状態遷移）

次に、本特徴部０７８ＩＷにおける状態遷移について説明する。図８－１９は、本特徴部０７８ＩＷにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。図８－１９に示すように、通常状態において、確変大当りまたは突然確変大当りとなった場合には確変状態に制御され（ステップ０７８ＩＷＳ５４１参照）、通常大当りとなった場合には時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ０７８ＩＷＳ５３７～Ｓ５３９参照）。また、通常状態において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態Ｂ（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ０７８ＩＷＳ１６４参照）。

【０２５８】

また、図８－１９に示すように、確変状態において、確変大当りまたは突然確変大当りとなった場合には再び確変状態に制御され（ステップ０７８ＩＷＳ５４１参照）、通常大当りとなった場合には時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ０７８ＩＷＳ５３７～Ｓ５３９参照）。一方、確変状態においては時短はずれ図柄が導出表示される場合はない（ステップ０７８ＩＷＳ７０のＹ参照）。

【０２５９】

また、図８－１９に示すように、時短状態Ａにおいて、確変大当りまたは突然確変大当りとなった場合には確変状態に制御され（ステップ０７８ＩＷＳ５４１参照）、通常大当りとなった場合には再び時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ０７８ＩＷＳ５３７～Ｓ５３９参照）。また、時短状態Ａにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態Ｂ（時短はずれ経由の時短状

態）に制御される（ステップ０７８ＩＷＳ１６４参照）。また、時短状態Ａにおいて、大当りが発生することなく１００回の変動表示を終了した場合には時短状態に制御される（ステップ０７８ＩＷＳ１４０～Ｓ１４３参照）。

【０２６０】

また、図８－１９に示すように、時短状態Ｂにおいて、確変大当りまたは突然確変大当りとなった場合には確変状態に制御され（ステップ０７８ＩＷＳ５４１参照）、通常大当りとなった場合には時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ０７８ＩＷＳ５３７～Ｓ５３９参照）。また、時短状態Ｂにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には再び時短状態Ｂ（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ０７８ＩＷＳ１６４参照）。また、時短状態Ａにおいて、大当りが発生することなく３０回、５０回、１００回、または２００回の変動表示を終了した場合には時短状態に制御される（ステップ０７８ＩＷＳ１４０～Ｓ１４３参照）。ただし、時短状態中に時短はずれＡとなって時短状態Ｂに制御された場合には、次回の大当りが発生するまで時短状態Ｂが継続される（ステップ０７８ＩＷＳ１５８，Ｓ１５９参照）。

【０２６１】

なお、本例では、時短状態Ａ中に時短はずれ図柄が導出表示された場合に一律に時短状態Ｂに移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と決定した時短種別に対応した時短回数とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態Ａを継続するように構成してもよい。

【０２６２】

なお、本例では、時短状態Ｂ中に通常大当りが発生した場合に一律に時短状態Ａに移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と通常大当り対応した時短回数（本例では、１００回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態Ｂを継続するように構成してもよい。

【０２６３】

（演出制御メイン処理）

次に、演出制御手段の動作について説明する。図８－２０は、特徴部０７８ＩＷにおける演出制御メイン処理の具体例を示すフローチャートである。図８－２０において、ステップＳ７１～Ｓ７６の処理は、図６で示したそれらの処理と同様である。

【０２６４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４図柄プロセス処理を実行する（ステップ０７８ＩＷＳ７０１）。本例では、ステップ０７８ＩＷＳ７０１の第４図柄プロセス処理が実行されることによって、画像表示装置５において、飾り図柄の変動表示とは別に、第１特別図柄および第２特別図柄の変動表示と同期して第４図柄の変動表示が実行される。なお、本例では、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、画像表示装置５の左方に設けられた第４図柄表示器０７８ＩＷ２１ａにおいて第４図柄の変動表示が実行される。また、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、画像表示装置５の右方に設けられた第４図柄表示器０７８ＩＷ２１ｂにおいて第４図柄の変動表示が実行される。

【０２６５】

そして、ステップＳ７７の処理は、図６で示したステップＳ７７の処理と同様である。

【０２６６】

（第４図柄）

図８－２１は、ステップ０７８ＩＷＳ７０１の第４図柄プロセス処理において実行される第４図柄の変動表示および停止図柄の表示態様を説明するための説明図である。第４図柄の変動表示が実行される場合には、図８－２１（Ａ）に示すように、第４図柄表示器０７８ＩＷ２１ａ，２１ｂにおいて、上下に配置された２つのＬＥＤが交互に点灯および消灯を繰り返すことによって第４図柄の変動表示が実行される。

【０２６７】

また、変動時間を終了した場合には、図柄確定期間の開始時に第４図柄の停止図柄を確定表示させる。この場合、図８－２１（Ｂ）に示すように、大当りとなる場合には大当り図柄として上下に配置された２つのＬＥＤが赤色で点灯された状態で停止表示される。また、小当りとなる場合には小当り図柄として上下に配置された２つのＬＥＤが緑色で点灯された状態で停止表示される。また、時短はずれとなる場合には時短はずれ図柄として上下に配置された２つのＬＥＤが青色で点灯された状態で停止表示される。また、はずれ（時短なし）となる場合にははずれ図柄（時短なし）として上下に配置された２つのＬＥＤが消灯された状態で停止表示される。

【０２６８】

なお、第４図柄の停止図柄の態様は、本例で示した態様にかぎらず、例えば、大当り種別や時短種別も区別可能な態様で第４図柄の停止図柄を導出表示するように構成してもよい。

【０２６９】

また、本例では、図８－２１に示すように、第４図柄の時短はずれ図柄として専用の図柄を設ける場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、大当りの場合と時短はずれの場合とで第４図柄の停止図柄を共通の図柄としてもよい。

【０２７０】

（コマンド解析処理）

次に、演出制御手段の動作について説明する。図８－２２～図８－２３は、コマンド解析処理（ステップＳ７５）の具体例を示すフローチャートである。主基板１１から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【０２７１】

コマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ０７８ＩＷＳ６１１）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ０７８ＩＷＳ６１２）。なお、読み出したら読出ポインタの値を＋２しておく（ステップ０７８ＩＷＳ６１３）。＋２するのは２バイト（１コマンド）ずつ読み出すからである。

【０２７２】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ０７８ＩＷＳ６１４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動パターンコマンドを、ＲＡＭ１２２に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ０７８ＩＷＳ６１５）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ０７８ＩＷＳ６１６）。

【０２７３】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ０７８ＩＷＳ６１７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した表示結果指定コマンドを、ＲＡＭ１２２に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ０７８ＩＷＳ６１８）。

【０２７４】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド（第１図柄確定Ａ指定コマンド、第１図柄確定Ｂ指定コマンド、第１図柄確定Ｃ指定コマンド、第２図柄確定Ａ指定コマンド、第２図柄確定Ｂ指定コマンド、第２図柄確定Ｃ指定コマンド）であれば（ステップ０７８ＩＷＳ６１９）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ０７８ＩＷＳ６２０）。例えば、第１図柄確定Ａ指定コマンドを受信した場合には、第１確定Ａコマンド受信フラグを

セットする。また、例えば、第１図柄確定Ｂ指定コマンドを受信した場合には、第１確定Ｂコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第１図柄確定Ｃ指定コマンドを受信した場合には、第１確定Ｃコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第２図柄確定Ａ指定コマンドを受信した場合には、第２確定Ａコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第２図柄確定Ｂ指定コマンドを受信した場合には、第２確定Ｂコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第２図柄確定Ｃ指定コマンドを受信した場合には、第２確定Ｃコマンド受信フラグをセットする。

【０２７５】

受信した演出制御コマンドが大当り開始指定コマンドであれば（ステップ０７８ＩＷＳ６２１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ０７８ＩＷＳ６２２）。受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンドであれば（ステップ０７８ＩＷＳ６２３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ０７８ＩＷＳ６２４）。

【０２７６】

受信した演出制御コマンドが小当り開始指定コマンドであれば（ステップ０７８ＩＷＳ６２５）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ０７８ＩＷＳ６２６）。受信した演出制御コマンドが小当り終了指定コマンドであれば（ステップ０７８ＩＷＳ６２７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ０７８ＩＷＳ６２８）。

【０２７７】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップ０７８ＩＷＳ６３１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、通常状態に応じた背景画像（例えば、海モードに応じた青色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ６３２）。

【０２７８】

受信した演出制御コマンドが時短状態Ａ指定コマンドであれば（ステップ０７８ＩＷＳ６３３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、夕日モードに応じた黄色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ６３４）。

【０２７９】

受信した演出制御コマンドが時短状態Ｂ指定コマンドであれば（ステップ０７８ＩＷＳ６３５）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、時短状態Ｂ（時短はずれ経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、森林モードに応じた緑色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ６３６）。

【０２８０】

受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであれば（ステップ０７８ＩＷＳ６３７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、確変状態に応じた背景画像（例えば、炎モードに応じた赤色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ６３８）。

【０２８１】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知開始指定コマンドであれば（ステップ０７８ＩＷＳ６３９）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ち報知ＬＥＤ０７８ＩＷ２０の点灯を開始する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ６４０）。なお、本例では、右打ち報知開始指定コマンドは、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、その図柄確定期間の開始時に送信されるので（ステップ０７８ＩＷＳ１１２６参照）、図柄確定期間の開始時に右打ち報知ＬＥＤ０７８ＩＷ２０の点灯が開始される。

【０２８２】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知終了指定コマンドであれば（ステップ０７８ＩＷＳ６４１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ち報知ＬＥＤ０７８ＩＷ２０の点灯を終了する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ６４２）。

【０２８３】
受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する（ステップ０７８ＩＷＳ６４３）。例えば、大入賞口入賞指定コマンドを受信した場合であれば、大入賞口に入賞したことを示す大入賞口入賞フラグをセットする。そして、ステップ０７８ＩＷＳ６１１に移行する。
【０２８４】
（可変表示開始設定処理）
図８－２４は、図７に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ０７８ＩＷＳ８０１）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０７８ＩＷＳ８０１で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ０７８ＩＷＳ８０２）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０によってステップ０７８ＩＷＳ８０２の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０７８ＩＷＳ８０２において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「２２３」や「４４５」のように、リーチとならないものの大当り図柄と１つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ０７８ＩＷＳ８０２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。
【０２８５】
ステップ０７８ＩＷＳ８０２では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当り」を示している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄として３図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（通常大当り図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当り」を示している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄として３図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（確変大当り図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当り」または「小当り」を示している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄として「１３５」の飾り図柄の組合せ（小当り／突然確変大当り図柄）を決定する。
【０２８６】
そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の２図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。なお、時短種別に応じて異なる特殊図柄（例えば、ハート型図柄や菱形図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。
【０２８７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。
【０２８８】
なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、大当り図柄ののうち、確変大

当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ奇数図柄で揃った図柄の組み合わせ）を確変大当り図柄という。また、大当り図柄ののうち、通常大当り（非確変大当り）を想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ偶数図柄で揃った図柄の組み合わせ）を非確変大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【０２８９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ０７８ＩＷＳ８０３）。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０７８ＩＷＳ８０４）。

【０２９０】

プロセステーブルとは、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置５等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置５の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板８０におけるＲＯＭに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【０２９１】

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。

【０２９２】

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０７８ＩＷＳ８０５）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０２９３】

なお、この特徴部０７８ＩＷでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンコマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【０２９４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ０７８ＩＷＳ８０６）。

【０２９５】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ０７８ＩＷＳ８０７）。

【０２９６】
（可変表示中演出処理）
図８－２５および図８－２６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中演出処理（ステップＳ１７２）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、プロセスタイマの値を１減算するとともに（ステップ０７８ＩＷＳ８４１）、変動時間タイマの値を１減算する（ステップ０７８ＩＷＳ８４２）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ０７８ＩＷＳ８４３）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ０７８ＩＷＳ８４４）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ０７８ＩＷＳ８４５）。
【０２９７】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１図柄確定Ａ指定コマンドまたは第２図柄確定Ａ指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ８４６）。具体的には、コマンド解析処理において第１確定Ａコマンド受信フラグまたは第２確定Ａコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第１図柄確定Ａ指定コマンドまたは第２図柄確定Ａ指定コマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モード移行演出（時短状態（時短モード）に移行することを報知する演出）および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ０７８ＩＷＳ８４７）。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０７８ＩＷＳ８４８）。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０７８ＩＷＳ８４９）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに２０秒に応じた値をセットする（ステップ０７８ＩＷＳ８５０）。そして、ステップ０７８ＩＷＳ８６２に移行する。
【０２９８】
第１図柄確定Ａ指定コマンドおよび第２図柄確定Ａ指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１図柄確定Ｂ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｂ指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ８５１）。具体的には、コマンド解析処理において第１確定Ｂコマンド受信フラグまたは第２確定Ｂコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第１図柄確定Ｂ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｂ指定コマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、継続演出（時短状態が継続することを報知する演出）に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ０７８ＩＷＳ８５２）。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０７８ＩＷＳ８５３）。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０７８ＩＷＳ８５４）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに１０秒に応じた値をセットする（ステップ０７８ＩＷＳ８５５）。そして、ステップ０７８ＩＷＳ８６２に移行する。
【０２９９】
第１図柄確定Ｂ指定コマンドおよび第２図柄確定Ｂ指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１図柄確定Ｃ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｃ指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ８５６）。具体的には、コマンド解析処理において第１確定Ｃコマンド受信フラグまたは第２確定Ｃコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第１図柄確定Ｃ指定コマンドまたは第

２図柄確定Ｃ指定コマンドを受信していれば、ステップ０７８ＩＷＳ８５８に移行する。
【０３００】
第１図柄確定Ｃ指定コマンドおよび第２図柄確定Ｃ指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ８５７）。変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、処理を終了する。
【０３０１】
第１図柄確定Ｃ指定コマンドまたは第２図柄確定Ｃ指定コマンドを受信した場合（ステップ０７８ＩＷＳ８５６のＹ）、または変動時間タイマがタイムアウトしている場合（ステップ０７８ＩＷＳ８５７のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常の図柄確定表示に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ０７８ＩＷＳ８５８）。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０７８ＩＷＳ８５９）。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０７８ＩＷＳ８６０）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに０．５秒に応じた値をセットする（ステップ０７８ＩＷＳ８６１）。そして、ステップ０７８ＩＷＳ８６２に移行する。
【０３０２】
なお、本例では、図柄確定指定コマンドを受信した場合に加えて、変動時間タイマがタイムアウトした場合にも（ステップ０７８ＩＷＳ８５７参照）、ステップ０７８ＩＷＳ８５８以降の処理に移行して図柄確定期間に移行するのであるが、通常は図柄確定指定コマンドを取りこぼさなければ、ステップ０７８ＩＷＳ８５７でＹと判定されてステップ０７８ＩＷＳ８５８以降の処理に移行する場合はない。
【０３０３】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新する（ステップ０７８ＩＷＳ８６２）。
【０３０４】
（特図当り待ち処理）
図８－２７および図８－２８は、図７に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、確定演出期間タイマの値を１減算し（ステップ０７８ＩＷＳ８７１）、減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ８７２）。減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていなければ、プロセスタイマの値を１減算し（ステップ０７８ＩＷＳ８７３）、プロセスデータｎの内容（表示制御実行データｎ、ランプ制御実行データｎ、音番号データｎ）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０７８ＩＷＳ８７４）。
【０３０５】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ０７８ＩＷＳ８７５）、プロセスデータの切替を行う（ステップ０７８ＩＷＳ８７６）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定し、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ０８７ＩＷＳ８７７）。
【０３０６】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の停止図柄の確定表示中であるか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ８７８）。飾り図柄の停止図柄の確定表示中であれば、そのまま処理を終了する。飾り図柄の停止図柄の確定表示中でなければ、演出制御用ＣＰ

Ｕ１２０は、決定されている停止図柄（はずれ図柄（時短なし）、時短はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ８７９）。

【０３０７】

ステップ０７８ＩＷＳ８７９の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップ０７８ＩＷＳ８８０のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り図柄を確定表示したことを示す大当り停止フラグをセットする（ステップ０７８ＩＷＳ８８１）。そして、処理を終了する。

【０３０８】

ステップ０７８ＩＷＳ８７９の処理で小当り図柄を停止表示した場合には（ステップ０７８ＩＷＳ８８２のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り図柄を確定表示したことを示す小当り停止フラグをセットする（ステップ０７８ＩＷＳ８８３）。そして、処理を終了する。

【０３０９】

減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていれば（すなわち、図柄確定期間を経過していれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ８８４）。大当り停止フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ８８５）。なお、大当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、大当り開始指定コマンド受信フラグ（ステップ０７８ＩＷＳ６２２参照）がセットされているか否かを確認することにより判定できる。大当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【０３１０】

大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り停止フラグをリセットする（ステップ０７８ＩＷＳ８８６）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モード移行演出（確変状態（確変モード）や時短状態（時短モード）に移行することを報知する演出）および右打ち報知を含む大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ０７８ＩＷＳ８８７）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ０７８ＩＷＳ８８８）、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２７）の制御を実行する（ステップ０７８ＩＷＳ８８９）。

【０３１１】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ０７８ＩＷＳ８９０）。

【０３１２】

大当り停止フラグがセットされていなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り停止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ８９１）。小当り停止フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ８９２）。なお、小当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、コマンド解析処理において、小当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。小当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【０３１３】

小当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り停止フラグをリセットする（ステップ０７８ＩＷＳ８９３）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ０７８ＩＷＳ８９４）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ０７８ＩＷＳ８９５）、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２７）の制御を実行する（ステップ０７８ＩＷＳ８９６）。

【０３１４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理に応じた値に更新する（ステップ０７８ＩＷＳ８９７）。

【０３１５】

小当り停止フラグもセットされていなければ（すなわち、はずれ図柄（時短なし）または時短はずれ図柄を停止表示した場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）に応じた値に更新する（ステップ０７８ＩＷＳ８９８）。

【０３１６】

（演出例）

次に、時短状態に移行する際の演出態様の具体例について説明する。図８－２９～図８－３１は、時短状態に移行する際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。このうち、図８－２９および図８－３０は、大当り経由で時短状態に移行する場合の演出態様の具体例を示している。また、図８－３１は、時短はずれ経由で時短状態に移行する場合の演出態様の具体例を示している。なお、図８－２９～図８－３１において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）の順に演出画面が遷移する。

【０３１７】

まず、図８－２９および図８－３０を用いて、大当り経由で時短状態に移行する場合の演出態様の具体例について説明する。図８－２９（Ａ）に示すように、画像表示装置５において、飾り図柄の停止図柄として通常大当り図柄（本例では、「６６６」の図柄の組み合わせ）が導出表示され、大当り遊技の大当り開始期間（ファンファーレ期間）に移行したものとする。本例では、大当り遊技のファンファーレ期間として２０秒間が確保されており、ファンファーレ期間において、図８－２９（Ｂ）に示すように、画像表示装置５においてモード移行演出が実行される（ステップ０７８ＩＷＳ８８７参照）。本例では、図８－２９（Ｂ）に示すように、画像表示装置５において、キャラクタ画像０７８ＩＷ３０が表示されるとともに、キャラクタのセリフとして「夕日モードに移行」などの文字表示０７８ＩＷ３１が表示されることによって、モード移行演出が実行され、時短状態Ａに移行することが報知される。

【０３１８】

また、本例では、大当り遊技を開始すると、右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０の点灯が開始される（ステップ０７８ＩＷＳ１３５参照）とともに、右打ち報知ＬＥＤ０７８ＩＷ２０の点灯も開始される（ステップ０７８ＩＷＳ６４０参照）のであるが、図８－２９（Ｂ）に示すように、それとともに、画像表示装置５において、右打ちアイコン画像０７８ＩＷ４０の表示も開始される。

【０３１９】

次いで、ファンファーレ期間中において所定期間（例えば、１０秒）が経過すると、図８－２９（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において、右打ち報知が開始される（ステップ０７８ＩＷＳ８８７参照）。本例では、図８－２９（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において、「右打ち！」などの文字表示０７８ＩＷ３２が表示されることによって、右打ち報知が実行される。

【０３２０】

次いで、ファンファーレ期間を経過すると、図８－２９（Ｄ）に示すように、「大当り中！」などの文字表示０７８ＩＷ３３が表示され、大当り遊技のラウンド期間に移行する。そして、大当り遊技を終了すると、時短状態Ａに移行され、図８－３０（Ｅ）に示すように、画像表示装置５において、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に応じた背景画像に切り替えられる（ステップ０７８ＩＷＳ６３４参照）。本例では、図８－３０（Ｅ）に示すように、画像表示装置５の表示画面の右上端部において「夕日モード」と表示される

とともに、黄色の表示色の背景画像に切り替えられる。

【０３２１】

次に、図８－３１を用いて時短はずれ経由で時短状態に移行する場合の演出態様の具体例について説明する。図８－３１（Ａ）に示すように、画像表示装置５において、飾り図柄の停止図柄として時短はずれ図柄（本例では、特殊図柄（星図柄）を含むはずれ図柄の組み合わせ）が導出表示されたものとする。本例では、時短はずれ図柄の図柄確定期間として２０秒間が確保されており、図柄確定期間において、図８－３１（Ｂ）に示すように、画像表示装置５においてモード移行演出が実行される（ステップ０７８ＩＷＳ８４７参照）。本例では、図８－３１（Ｂ）に示すように、画像表示装置５において、キャラクタ画像０７８ＩＷ３４が表示されるとともに、キャラクタのセリフとして「森林モードに移行」などの文字表示０７８ＩＷ３５が表示されることによって、モード移行演出が実行され、時短状態Ｂに移行することが報知される。

【０３２２】

また、本例では、時短はずれ図柄を導出表示したときの図柄確定期間開始時に、右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０の点灯が開始される（ステップ０７８ＩＷＳ１１２５参照）とともに、右打ち報知ＬＥＤ０７８ＩＷ２０の点灯も開始される（ステップ０７８ＩＷＳ６４０参照）のであるが、図８－３１（Ｂ）に示すように、それとともに、画像表示装置５において、右打ちアイコン画像０７８ＩＷ４１の表示も開始される。

【０３２３】

次いで、図柄確定期間中において所定期間（例えば、１０秒）が経過すると、図８－３１（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において、右打ち報知が開始される（ステップ０７８ＩＷＳ８４７参照）。本例では、図８－３１（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において、「右打ち！」などの文字表示０７８ＩＷ３６が表示されることによって、右打ち報知が実行される。

【０３２４】

次いで、図柄確定期間を経過すると、時短状態Ｂに移行され、図８－３１（Ｄ）に示すように、画像表示装置５において、時短状態Ｂ（時短はずれ経由の時短状態）に応じた背景画像に切り替えられる（ステップ０７８ＩＷＳ６３６参照）。本例では、図８－３１（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の表示画面の右上端部において「森林モード」と表示されるとともに、緑色の表示色の背景画像に切り替えられる。

【０３２５】

なお、図８－２９～図８－３１に示す例では、右打ちアイコン画像０７８ＩＷ４０，４１が右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０および右打ち報知ＬＥＤ０７８ＩＷ２０の点灯開始とともに表示される場合が示されているが、右打ちアイコン画像０７８ＩＷ４０，４１は、右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０および右打ち報知ＬＥＤ０７８ＩＷ２０の点灯開始に連動して表示が開始され、右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０および右打ち報知ＬＥＤ０７８ＩＷ２０の消灯に連動して消去される。

【０３２６】

（演出実行タイミング）

次に、本特徴部０７８ＩＷにおける各種演出の実行タイミングについて説明する。図８－３２および図８－３３は、本特徴部０７８ＩＷにおける各種演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。このうち、図８－３２（Ａ）は、大当り（通常大当り）となる場合の各種演出の実行タイミングを示している。また、図８－３２（Ｂ）は、通常状態中にはずれ（時短なし）となる場合の各種演出の実行タイミングを示している。また、図８－３３（Ａ）は、通常状態中に時短はずれとなる場合の各種演出の実行タイミングを示している。また、図８－３３（Ｂ）は、時短状態中に時短はずれとなる場合の各種演出の実行タイミングを示している。

【０３２７】

まず、図８－３２（Ａ）を用いて、大当り（通常大当り）となる場合の各種演出の実行タイミングについて説明する。図８－３２（Ａ）に示すように、大当り（通常大当り）と

なる場合、特別図柄および飾り図柄の変動表示を終了し、大当り図柄（通常大当り図柄）が停止表示されると、０．５秒間の短い図柄確定期間にわたって大当り図柄が確定表示される（ステップ０７８ＩＷＳ１１３２参照）。また、大当りとなる場合には、大当り遊技のファンファーレ期間として２０秒間が確保されており、ファンファーレ期間において、図８－３２（Ａ）に示すように、画像表示装置５においてモード移行演出が実行される（ステップ０７８ＩＷＳ８８７参照）。次いで、ファンファーレ期間中において所定期間（例えば、１０秒）が経過すると、図８－３２（Ａ）に示すように、画像表示装置５において、右打ち報知が開始される（ステップ０７８ＩＷＳ８８７参照）。次いで、ファンファーレ期間を経過すると、大当り遊技のラウンド期間やインターバル期間が繰り返され、全てのラウンドを終了しエンディング期間を終了すると（大当り遊技を終了すると）、時短状態Ａに移行され、図８－３２（Ａ）に示すように、画像表示装置５において、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、黄色の表示色の背景画像）に切り替えられる（ステップ０７８ＩＷＳ６３４参照）。

【０３２８】

なお、図８－３２（Ａ）に示す例では、通常大当りとなる場合について示しているが、確変大当りや突然確変大当りにもとづく大当り遊技を終了するときには、画像表示装置５において、確変状態に応じた背景画像（本例では、赤色の表示色の背景画像）に切り替えられる（ステップ０７８ＩＷＳ６３８参照）。

【０３２９】

次に、図８－３２（Ｂ）を用いて、通常状態中にはずれ（時短なし）となる場合の各種演出の実行タイミングについて説明する。図８－３２（Ｂ）に示すように、通常状態中にはずれ（時短なし）となる場合、特別図柄および飾り図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、０．５秒間の短い図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ０７８ＩＷＳ１１３２参照）。また、図柄確定期間を終了すると、継続して通常状態に応じた背景画像（本例では、青色の表示色の背景画像）が表示される（ステップ０７８ＩＷＳ６３２参照）。

【０３３０】

なお、図８－３２（Ｂ）に示す例では、通常状態中にはずれ（時短なし）となる場合について示しているが、例えば、確変状態中にはずれ（時短なし）となる場合には、変動開始前から確変状態に応じた背景画像（本例では、赤色の表示色の背景画像）が表示されているのであるから、図柄確定期間の終了後も確変状態に応じた背景画像（本例では、赤色の表示色の背景画像）が継続して表示される。また、例えば、時短状態Ａ中にはずれ（時短なし）となる場合には、変動開始前から時短状態Ａに応じた背景画像（本例では、黄色の表示色の背景画像）が表示されているのであるから、図柄確定期間の終了後も時短状態Ａに応じた背景画像（本例では、黄色の表示色の背景画像）が継続して表示される。また、例えば、時短状態Ｂ中にはずれ（時短なし）となる場合には、変動開始前から時短状態Ｂに応じた背景画像（本例では、緑色の表示色の背景画像）が表示されているのであるから、図柄確定期間の終了後も時短状態Ｂに応じた背景画像（本例では、緑色の表示色の背景画像）が継続して表示される。

【０３３１】

次に、図８－３３（Ａ）を用いて、通常状態中に時短はずれとなる場合の各種演出の実行タイミングについて説明する。図８－３３（Ａ）に示すように、通常状態中に時短はずれとなる場合、特別図柄および飾り図柄の変動表示を終了し、時短はずれ図柄が停止表示されると、２０秒間の図柄確定期間にわたって時短はずれ図柄が確定表示される（ステップ０７８ＩＷＳ１１２８参照）。また、図柄確定期間において、図８－３３（Ａ）に示すように、画像表示装置５においてモード移行演出が実行される（ステップ０７８ＩＷＳ８４７参照）。次いで、図柄確定期間中において所定期間（例えば、１０秒）が経過すると、図８－３３（Ａ）に示すように、画像表示装置５において、右打ち報知が開始される（ステップ０７８ＩＷＳ８４７参照）。次いで、図柄確定期間を経過すると、時短状態Ｂに移行され、図８－３３（Ａ）に示すように、画像表示装置５において、時短状態Ｂ（時短

はずれ経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、緑色の表示色の背景画像）に切り替えられる（ステップ０７８ＩＷＳ６３６参照）。

【０３３２】

次に、図８－３３（Ｂ）を用いて、時短状態中に時短はずれとなる場合の各種演出の実行タイミングについて説明する。図８－３３（Ｂ）に示すように、時短状態中に時短はずれとなる場合、特別図柄および飾り図柄の変動表示を終了し、時短はずれ図柄が停止表示されると、１０秒間の図柄確定期間にわたって時短はずれ図柄が確定表示される（ステップ０７８ＩＷＳ１１３０参照）。また、図柄確定期間において、図８－３３（Ｂ）に示すように、画像表示装置５において継続演出が実行される（ステップ０７８ＩＷＳ８５２参照）。次いで、図柄確定期間を経過すると、時短状態Ｂに移行され、図８－３３（Ｂ）に示すように、画像表示装置５において、時短状態Ｂ（時短はずれ経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、緑色の表示色の背景画像）に切り替えられる（ステップ０７８ＩＷＳ６３６参照）。

【０３３３】

なお、本例では、時短状態中に時短はずれＡとなる場合には、次回大当りまで時短状態が継続されるのであるが、この場合には、例えば、継続演出において「∞」などの表示を行い、次回大当りまで時短状態が継続することを示唆するように構成してもよい。

【０３３４】

（変形例１）

上記の特徴部０７８ＩＷでは、同じ時短はずれとなる場合であっても、通常状態中であるか時短状態中であるかによって図柄確定期間を異ならせる場合（２０秒間と１０秒間）を示したが、そのような態様にかぎらず、図柄確定期間を一律に同じ期間としてもよい。図８－３４は、変形例１における各種演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。このうち、図８－３４（Ａ）は、通常状態中に時短はずれとなる場合の各種演出の実行タイミングを示している。また、図８－３４（Ｂ）は、時短状態中に時短はずれとなる場合の各種演出の実行タイミングを示している。

【０３３５】

変形例１において、図８－３４（Ａ）に示すように、通常状態中に時短はずれとなる場合の各種演出の実行タイミングは、図８－３３（Ａ）と同様である。変形例１において、時短状態中に時短はずれとなる場合には、図８－３４（Ｂ）に示すように、通常状態中に時短はずれとなる場合と同様に図柄確定期間として２０秒間が確保されている。そして、図８－３４（Ｂ）に示すように、２０秒間の図柄確定期間にわたって継続演出が実行される。そのように図柄確定期間を通常状態中と時短状態中とで共通化することによって、処理負担を軽減することができる。

【０３３６】

なお、変形例１では、通常状態中と時短状態中とで時短はずれとなる場合の図柄確定期間を２０秒間に共通化する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、通常状態中と時短状態中とで時短はずれとなる場合の図柄確定期間を０．５秒間に共通化し、時短はずれとなってもモード移行演出や右打ち報知、継続演出を実行しないように構成してもよい。

【０３３７】

（変形例２）

上記の特徴部０７８ＩＷでは、時短状態中に時短はずれとなる場合には、既に時短状態中であることから、図柄確定期間として通常状態中よりも短い１０秒間を確保し、継続演出を実行して時短状態が継続することを報知する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。図８－３５は、変形例２における各種演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。このうち、図８－３５（Ａ）は、通常状態中に時短はずれとなる場合の各種演出の実行タイミングを示している。また、図８－３５（Ｂ）は、時短状態中に時短はずれとなる場合の各種演出の実行タイミングを示している。

【０３３８】

変形例２において、図８－３５（Ａ）に示すように、通常状態中に時短はずれとなる場合の各種演出の実行タイミングは、図８－３３（Ａ）と同様である。変形例２において、時短状態中に時短はずれとなる場合には、図８－３５（Ｂ）に示すように、図柄確定期間として０．５秒の短い期間を設定し、継続演出を実行しないように構成してもよい。そのように構成しても、時短はずれとなる変動の開始前から時短状態が継続しているのであるから、継続演出を実行しなくても遊技者が遊技状態を認識できない事態が生じるおそれは低く、支障は生じない。

【０３３９】

（変形例３）

図８－３６は、変形例３における特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）を示すフローチャートである。変形例３では、図８－３６に示すように、特別図柄通常処理においてステップ０７８ＩＷＳ７０の判定処理が設けられておらず、確変状態であるか否かに関係なく一律にステップ０７８ＩＷＳ７１以降の時短はずれの判定処理が実行される。ただし、変形例３では、図８－３６に示すように、時短はずれとすることに決定し（ステップ０７８ＩＷＳ７２のＹ）、時短種別を決定すると（ステップ０７８ＩＷＳ７３）、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０７８ＩＷＳ７３Ｘ）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ＣＰＵ１０３は、ステップ０７８ＩＷＳ７４には移行せず、特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄（時短なし）を決定する（ステップ０７８ＩＷＳ７４Ｘ）。図８－３６の処理フローのように構成しても、確変状態中である場合には時短はずれ図柄を導出表示しないように構成することができる。

【０３４０】

なお、変形例３において、特別図柄通常処理のその他の処理は、上記の特徴部０７８ＩＷで示した処理と同様である。

【０３４１】

（変形例４）

上記の特徴部０７８ＩＷでは、時短はずれとなる場合に、図柄確定期間の開始時に右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０および右打ち報知ＬＥＤ０７８ＩＷ２０の点灯を開始する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、図柄確定期間の終了時に右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０および右打ち報知ＬＥＤ０７８ＩＷ２０の点灯を開始するように構成してもよい。図８－３７は、変形例４における特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）を示すフローチャートである。

【０３４２】

変形例４では、特別図柄変動処理において、ステップ０７８ＩＷＳ１１２５，Ｓ１１２６の処理は実行されない。それに代えて、特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り２信号の外部出力を開始する制御を行うと（ステップ０７８ＩＷＳ１６６）、右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０の点灯を開始する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ１６６Ａ）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０７８ＩＷＳ１６６Ｂ）。

【０３４３】

ステップ０７８ＩＷＳ１６６Ａの処理が実行されることによって、変形例４では、時短はずれとなる場合に、図柄確定期間の終了時に右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０の点灯が開始される。また、ステップ０７８ＩＷＳ１６６Ｂの処理が実行されることによって、変形例４では、時短はずれとなる場合に、図柄確定期間の終了時に右打ち報知開始指定コマンドが送信されるので、図柄確定期間の終了時に右打ち報知ＬＥＤ０７８ＩＷ２０の点灯が開始される（ステップ０７８ＩＷＳ６３９，Ｓ６４０参照）。

【０３４４】

なお、変形例４において、特別図柄変動処理および特別図柄停止処理のその他の処理は、上記の特徴部０７８ＩＷで示した処理と同様である。

【０３４５】

（変形例５）
図８－３８は、変形例５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。なお、本例において、変動パターンテーブルＡ，Ｂ，Ｅについては、上記の特徴部０７８ＩＷで示した変動パターンテーブルＡ，Ｂ，Ｅと同様である。
【０３４６】
上記の特徴部０７８ＩＷでは、同じ時短状態時であっても、大当り経由で制御された時短状態時には、時短はずれ経由で制御された時短状態時と比べて、変動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）の選択確率が８０％と高くなっており、平均した変動時間が短くなっている場合について示した。これに対して、形例５では、図８－３８（Ｃ）および図８－３８（Ｄ）に示すように、同じ時短状態時であっても、時短はずれ経由で制御された時短状態時の方が、大当り経由で制御された時短状態時と比べて、変動パターンＰＡ１－２（超短縮変動）の選択確率が８０％と高くなっており、平均した変動時間が短くなっている。
【０３４７】
以上に説明したように、本特徴部０７８ＩＷおよび各変形例には、以下に示す（手段Ａ１－１）、（手段Ａ１－２）～（手段Ａ１１）に示す遊技機の構成が開示されている。
【０３４８】
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）。
【０３４９】
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。
【０３５０】
パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、１５ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、２９秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。
【０３５１】
また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【０３５２】
そのような遊技機において、特別状態への制御の契機となる第２所定結果を表示可能に構成されたものがある。例えば、特開２００２－２１０１５２号公報（段落００２９）には、停止図柄が特別表示態様とは異なる表示態様、例えば「６，６，７」、「４，４，５」、「１，２，３」になった場合に、特別図柄表示装置の可変時間（５～１０秒）をより短い所定の時間（例えば、２秒）に短縮し、このような時短を所定回数（例えば、３０回）連続して繰り返すことが記載されている。また、特開２００２－２５３７９４号公報（段落００４６，００４７）には、リーチはずれとなる場合に時短モードでない場合には、リーチパターンにもとづいて時短回数を決定することが記載されている。
【０３５３】
特開２００２－２１０１５２号公報，特開２００２－２５３７９４号公報に記載された遊技機を適用すれば、有利状態への制御を経由することなく第２所定結果の表示を契機に特別状態に制御することができる。しかしながら、特別状態への制御を開始することを報知する報知演出の実行期間を確保する必要がある。一方で、報知演出の実行期間を確保するために、特別状態において第２所定結果を表示する場合にも第２所定結果の表示期間を長くしてしまうと、可変表示効率が低下してしまうという問題がある。そこで、以下に示す遊技機の構成は、非特別状態において報知演出の実行期間を確保でき、遊技に対する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。
【０３５４】
（手段Ａ１－１）遊技を行うことが可能な遊技機であって、始動条件の成立（例えば、第１始動入賞口、第２始動入賞口への遊技球の入賞）にもとづいて可変表示を実行し、可変表示の表示結果を表示可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１２，Ｓ１１３を実行する部分）と、可変表示の表示結果として特定結果（例えば、大当り図柄）が表示されたことにもとづいて、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１４～Ｓ１１７を実行する部分）と、有利状態に制御された後に、有利状態とは異なる状態であって非特別状態（例えば、通常状態）よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ１６４，Ｓ５３７～Ｓ５３９を実行する部分）と、を備え、可変表示実行手段は、可変表示の表示結果として特定結果とは異なる所定結果（例えば、はずれ図柄）を表示可能であり、所定結果として、特別状態の制御の契機とならない第１所定結果（例えば、はずれ図柄（時短なし））と、特別状態の制御の契機となる第２所定結果（例えば、時短はずれ図柄）と、を表示可能であり、非特別状態において、第２所定結果の表示期間（例えば、２０秒間）は、第１所定結果の表示期間（例えば、０．５秒間）よりも長く（例えば、図８－３２（Ｂ）および図８－３３（Ａ）参照）、非特別状態における第２所定結果の表示期間において、特別状態の制御を開始することを報知する報知演出（例えば、モード移行演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０７８ＩＷＳ８４７を実行する部分）を備え、特別状態における第２所定結果の表示期間（例えば、１０秒間）は、非特別状態における第２所定結果の表示期間よりも短い（例えば、図８－３３（Ａ），（Ｂ）参照）ことを特徴とする。そのような構成によれば、非特別状態において報知演出の実行期間を確保でき、遊技に対する興趣を向上させることができるとともに、第１所定結果の表示期間と特別状態における第２所定結果の表示期間とを短縮することができ、可変表示効率を高めることができる。
【０３５５】
（手段Ａ１－２）遊技を行うことが可能な遊技機であって、始動条件の成立（例えば、第１始動入賞口、第２始動入賞口への遊技球の入賞）にもとづいて可変表示を実行し、可変表示の表示結果を表示可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１２，Ｓ１１３を実行する部分）と、可変表示の表示結果として特定結果（例えば、大当り図柄）が表示されたことにもとづいて、遊技者にとって

有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１４～Ｓ１１７を実行する部分）と、有利状態に制御された後に、有利状態とは異なる状態であって非特別状態（例えば、通常状態）よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ１６４，Ｓ５３７～Ｓ５３９を実行する部分）と、を備え、可変表示実行手段は、可変表示の表示結果として特定結果とは異なる所定結果（例えば、はずれ図柄）を表示可能であり、所定結果として、特別状態の制御の契機とならない第１所定結果（例えば、はずれ図柄（時短なし））と、特別状態の制御の契機となる第２所定結果（例えば、時短はずれ図柄）と、を表示可能であり、非特別状態において、第２所定結果の表示期間（例えば、２０秒間）は、第１所定結果の表示期間（例えば、０．５秒間）よりも長く（例えば、図８－３２（Ｂ）および図８－３３（Ａ）参照）、非特別状態における第２所定結果の表示期間において、特別状態の制御を開始することを報知する報知演出（例えば、モード移行演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０７８ＩＷＳ８４７を実行する部分）と、可変表示の表示結果の表示期間を特定可能な表示期間情報（例えば、図柄確定指定コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ１１２９，Ｓ１１３１，Ｓ１１３３を実行する部分）と、を備え、情報出力手段は、第１所定結果の表示期間を特定可能な第１表示期間情報（例えば、第１図柄確定Ｃ指定コマンド、第２図柄確定Ｃ指定コマンド）と、第２所定結果の表示期間を特定可能な第２表示期間情報（例えば、第１図柄確定Ａ指定コマンド、第２図柄確定Ａ指定コマンド、第１図柄確定Ｂ指定コマンド、第２図柄確定Ｂ指定コマンド）と、を異なる表示期間情報として出力し、特別状態における第２所定結果の表示期間は、非特別状態における第２所定結果の表示期間と共通の期間であり（例えば、変形例１において、図８－３４に示すように、通常状態中と時短状態中とで図柄確定期間が２０秒間で共通である）、報知演出実行手段は、第２表示期間情報にもとづいて報知演出を実行する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０７８ＩＷＳ８４６でＹと判定したときにステップ０７８ＩＷＳ８４７を実行する）ことを特徴とする。そのような構成によれば、非特別状態において報知演出の実行期間を確保でき、遊技に対する興趣を向上させることができるとともに、適切なタイミングで報知演出を実行することができる。また、第２所定結果の表示期間が遊技状態によらず共通の期間であるので、処理共通化により制御手段の容量の増加を抑えることができる。

【０３５６】

（手段Ａ２）手段Ａ１－１、手段Ａ１－２において、遊技媒体（例えば、遊技球）が進入可能な進入有利状態（例えば、開状態）と進入しにくいまたは進入不能な進入不利状態（例えば、閉状態）とに変化可能な可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を備え、有利状態制御手段は、有利状態において可変手段を進入有利状態に制御し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１１４～Ｓ１１７において、特別可変入賞球装置７を開状態に制御する）、所定結果は、可変手段の進入有利状態の制御を伴わない表示結果（例えば、はずれ図柄）であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変手段の進入有利状態の制御を伴わない場合であっても特別状態の制御に対する期待感をもたせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０３５７】

なお、本例では、時短はずれ図柄が導出表示された場合に時短状態に移行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短付き小当り図柄を設けるように構成し、時短付き小当り図柄が導出表示された場合には、その小当り遊技の終了時に時短状態に移行するように構成してもよい。

【０３５８】

（手段Ａ３）手段Ａ１－１、手段Ａ１－２または手段Ａ２において、可変表示の表示結果として第２所定結果を表示するか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ７１を実行する部分）と、有利状態に

制御される割合を高めた高確率状態（例えば、確変状態）に制御可能な高確率状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ５４１を実行する部分）と、を備え、決定手段は、高確率状態において、第２所定結果を表示するか否かの決定を行わない（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０７８ＩＷＳ７０でＹのときステップ０７８ＩＷＳ７１を実行しない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態よりも有利な高確率状態に制御されている場合に却って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。

【０３５９】

（手段Ａ４）手段Ａ１－１、手段Ａ１－２または手段Ａ２において、可変表示の表示結果として第２所定結果を表示するか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ７１を実行する部分）と、有利状態に制御される割合を高めた高確率状態（例えば、確変状態）に制御可能な高確率状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ５４１を実行する部分）と、を備え、可変表示実行手段は、高確率状態において、第２所定結果を表示すると決定された場合、可変表示の表示結果として第１所定結果を表示する（例えば、変形例３において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０７８ＩＷＳ７３ＸでＹのときステップ０７８ＩＷＳ７４Ｘを実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態よりも有利な高確率状態に制御されている場合に却って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。

【０３６０】

（手段Ａ５）手段Ａ１－１、手段Ａ１－２から手段Ａ４のうちのいずれかにおいて、第２所定結果の表示期間（例えば、２０秒間、１０秒間）は、特定結果の表示期間（例えば、０．５秒間）よりも長く（例えば、図８－３２（Ａ）、図８－３３（Ａ），（Ｂ）参照）、有利状態の制御を開始する期間において、所定領域（例えば、遊技領域の右方領域）への遊技媒体の発射操作を促す促進報知（例えば、右打ち報知）を実行可能な促進報知実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０７８ＩＷＳ８８７を実行する部分）を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定結果が表示される場合に有利状態の制御を早くすることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０３６１】

（手段Ａ６）手段Ａ１－１、手段Ａ１－２から手段Ａ５のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、第２所定結果の表示期間の終了を契機として特別状態に制御し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０７８ＩＷＳ１６４を実行する）、第２所定結果の表示期間において、所定領域（例えば、遊技領域の右方領域）への遊技媒体の発射操作を促す促進報知（例えば、右打ち報知）を実行可能な促進報知実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０７８ＩＷＳ８４７を実行する部分）と、第２所定結果の表示期間の開始を契機として、所定領域への遊技媒体の発射操作を促す発光体（例えば、右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０）を発光させる発光体制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ１１２５を実行する部分）と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者に所定領域への遊技媒体の発射操作を行うべきことを認識させることができる。

【０３６２】

（手段Ａ７）手段Ａ１－１、手段Ａ１－２から手段Ａ５のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、第２所定結果の表示期間の終了を契機として特別状態に制御し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０７８ＩＷＳ１６４を実行する）、第２所定結果の表示期間において、所定領域（例えば、遊技領域の右方領域）への遊技媒体の発射操作を促す促進報知（例えば、右打ち報知）を実行可能な促進報知実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０７８ＩＷＳ８４７を実行する部分）と、第２所定結果の表示期間の終了を契機として、所定領域への遊技媒体の発射操作を促す発光体（例えば、右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０）を発光させる発光体制御手段（例えば

、変形例４において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ１６６Ａを実行する部分）と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者に所定領域への遊技媒体の発射操作を行うべきことを認識させることができる。

【０３６３】

（手段Ａ８）手段Ａ１－１、手段Ａ１－２から手段Ａ７のうちのいずれかにおいて、可変表示実行手段は、識別情報（例えば、第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示を実行し、識別情報の可変表示に対応して特殊識別情報（例えば、第４図柄）の可変表示を実行し、特殊識別情報の可変表示の表示結果を表示可能な特殊可変表示実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０７８ＩＷＳ７０１を実行する部分）を備え、特殊可変表示実行手段は、第２所定結果とは異なる態様により特殊識別情報の可変表示の表示結果（例えば、２つのＬＥＤが青色で点灯された状態で停止表示される）を表示する（例えば、図８－２１（Ｂ）参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技の進行状況を認識可能とすることができる。

【０３６４】

（手段Ａ９）手段Ａ１－１、手段Ａ１－２から手段Ａ８のうちのいずれかにおいて、第２所定結果の表示期間の終了を契機として、特別状態に制御されていることを特定可能な特別信号（例えば、大当り２信号）出力可能な信号出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ１６６を実行する部分）を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態に制御されていることを外部で認識可能とすることができる。

【０３６５】

（手段Ａ１０）手段Ａ１－１、手段Ａ１－２から手段Ａ９のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、非特別状態において第２所定結果が表示された場合と特別状態において第２所定結果が表示された場合とで、異なる回数の可変表示を実行するまで特別状態に制御する（例えば、図８－６参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、同じ第２所定結果が表示された場合であっても遊技状態によって有利度合いが異なるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０３６６】

（手段Ａ１１）手段Ａ１－１、手段Ａ１－２から手段Ａ１０のうちのいずれかにおいて、可変表示実行手段は、第２所定結果として、不利第２所定結果（例えば、時短はずれＣ）と有利第２所定結果（例えば、時短はずれＡ）とを表示可能であり、特別状態制御手段は、有利第２所定結果が表示された場合、不利第２所定結果が表示された場合よりも多い回数の可変表示を実行するまで特別状態に制御する（例えば、図８－６参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第２所定結果の種類によって有利度合いが異なるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０３６７】

また、本特徴部０７８ＩＷおよび各変形例には、以下に示す（手段Ｂ１）～（手段Ｂ１３）に示す遊技機の構成が開示されている。

【０３６８】

（手段Ｂ１）遊技を行うことが可能な遊技機であって、始動条件の成立（例えば、第１始動入賞口、第２始動入賞口への遊技球の入賞）にもとづいて可変表示を実行し、可変表示の表示結果を表示可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１２，Ｓ１１３を実行する部分）と、可変表示の表示結果として特定結果（例えば、大当り図柄）が表示されたことにもとづいて、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１４～Ｓ１１７を実行する部分）と、有利状態に制御された後に、有利状態とは異なる状態であって非特別状態（例えば、通常状態）よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７

８ＩＷＳ１６４，Ｓ５３７～Ｓ５３９を実行する部分）と、演出背景画像を表示する背景画像表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０７８ＩＷＳ６３２，Ｓ６３４，Ｓ６３６，Ｓ６３８を実行する部分）と、を備え、特別状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定結果とは異なる所定結果（例えば、時短はずれ図柄）が表示されたことにもとづいて、特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０７８ＩＷＳ１６４を実行する）、可変表示実行手段は、通常可変表示よりも可変表示期間が短い短縮可変表示（例えば、超短縮変動、短縮変動）を実行可能であり、所定結果が表示されたことにもとづいて特別状態に制御されている場合と有利状態後に特別状態に制御されている場合とで、異なる割合により短縮可変表示を実行可能であり（例えば、図８－７（Ｃ），（Ｄ）参照）、背景画像表示手段は、所定結果が表示されたことにもとづいて特別状態に制御されている場合と有利状態後に特別状態に制御されている場合とで、異なる演出背景画像を表示する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０７８ＩＷＳ６３４，Ｓ６３６を実行する）ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別状態の制御の契機となった事象によって可変表示傾向が異なり演出背景画像も異なるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０３６９】

（手段Ｂ２）手段Ｂ１において、可変表示実行手段は、所定結果が表示されたことにもとづいて特別状態に制御されている場合、有利状態後に特別状態に制御されている場合よりも高い割合により短縮可変表示を実行可能である（例えば、変形例５における図８－３８（Ｃ），（Ｄ）参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定結果が表示されたことにもとづいて特別状態に制御されている場合には、有利状態に制御される場合のような遊技価値の付与はないことから、過度な射幸性を抑えつつ、可変表示効率を高めて、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０３７０】

（手段Ｂ３）手段Ｂ１において、可変表示実行手段は、所定結果が表示されたことにもとづいて特別状態に制御されている場合、有利状態後に特別状態に制御されている場合よりも低い割合により短縮可変表示を実行可能である（例えば、図８－７（Ｃ），（Ｄ）参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態後に特別状態に制御されている場合の可変表示効率を高めて、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０３７１】

（手段Ｂ４）手段Ｂ１から手段Ｂ３のうちのいずれかにおいて、遊技媒体（例えば、遊技球）が進入可能な進入有利状態（例えば、開状態）と進入しにくいまたは進入不能な進入不利状態（例えば、閉状態）とに変化可能な可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を備え、有利状態制御手段は、有利状態において可変手段を進入有利状態に制御し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ１１４～Ｓ１１７において、特別可変入賞球装置７を開状態に制御する）、所定結果は、可変手段の進入有利状態の制御を伴わない表示結果（例えば、はずれ図柄）であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変手段の進入有利状態の制御を伴わない場合であっても特別状態の制御に対する期待感をもたせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０３７２】

（手段Ｂ５）手段Ｂ１から手段Ｂ４のうちのいずれかにおいて、可変表示の表示結果として所定結果を表示するか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ７１を実行する部分）と、有利状態に制御される割合を高めた高確率状態（例えば、確変状態）に制御可能な高確率状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ５４１を実行する部分）と、を備え、決定手段は、高確率状態において、所定結果を表示するか否かの決定を行わない（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０７８ＩＷＳ７０でＹのときステップ０７８ＩＷＳ７１を実行しない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態よりも有利な高確率状態に制御されている場合に

却って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。
【０３７３】
（手段Ｂ６）手段Ｂ１から手段Ｂ４のうちのいずれかにおいて、可変表示の表示結果として所定結果を表示するか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ７１を実行する部分）と、有利状態に制御される割合を高めた高確率状態（例えば、確変状態）に制御可能な高確率状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ５４１を実行する部分）と、を備え、可変表示実行手段は、高確率状態において、所定結果を表示すると決定された場合、可変表示の表示結果として特別状態の制御の契機とならない特定所定結果を表示する（例えば、変形例３において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０７８ＩＷＳ７３ＸでＹのときステップ０７８ＩＷＳ７４Ｘを実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態よりも有利な高確率状態に制御されている場合に却って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。
【０３７４】
（手段Ｂ７）手段Ｂ１から手段Ｂ６のうちのいずれかにおいて、所定結果の表示期間（例えば、２０秒間、１０秒間）は、特定結果の表示期間（例えば、０．５秒間）よりも長く（例えば、図８－３２（Ａ）、図８－３３（Ａ），（Ｂ）参照）、有利状態の制御を開始する期間において、所定領域（例えば、遊技領域の右方領域）への遊技媒体の発射操作を促す促進報知（例えば、右打ち報知）を実行可能な促進報知実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０７８ＩＷＳ８８７を実行する部分）を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定結果が表示される場合に有利状態の制御を早くすることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０３７５】
（手段Ｂ８）手段Ｂ１から手段Ｂ７のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、所定結果の表示期間の終了を契機として特別状態に制御し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０７８ＩＷＳ１６４を実行する）、所定結果の表示期間において、所定領域（例えば、遊技領域の右方領域）への遊技媒体の発射操作を促す促進報知（例えば、右打ち報知）を実行可能な促進報知実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０７８ＩＷＳ８４７を実行する部分）と、所定結果の表示期間の開始を契機として、所定領域への遊技媒体の発射操作を促す発光体（例えば、右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０）を発光させる発光体制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ１１２５を実行する部分）と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者に所定領域への遊技媒体の発射操作を行うべきことを認識させることができる。
【０３７６】
（手段Ｂ９）手段Ｂ１から手段Ｂ７のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、所定結果の表示期間の終了を契機として特別状態に制御し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０７８ＩＷＳ１６４を実行する）、所定結果の表示期間において、所定領域（例えば、遊技領域の右方領域）への遊技媒体の発射操作を促す促進報知（例えば、右打ち報知）を実行可能な促進報知実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０７８ＩＷＳ８４７を実行する部分）と、所定結果の表示期間の終了を契機として、所定領域への遊技媒体の発射操作を促す発光体（例えば、右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０）を発光させる発光体制御手段（例えば、変形例４において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ１６６Ａを実行する部分）と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者に所定領域への遊技媒体の発射操作を行うべきことを認識させることができる。
【０３７７】
（手段Ｂ１０）手段Ｂ１から手段Ｂ９のうちのいずれかにおいて、可変表示実行手段は、識別情報（例えば、第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示を実行し、識別情報の可変表示に対応して特殊識別情報（例えば、第４図柄）の可変表示を実行し、特殊識別情報の

可変表示の表示結果を表示可能な特殊可変表示実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０７８ＩＷＳ７０１を実行する部分）を備え、特殊可変表示実行手段は、所定結果とは異なる態様により特殊識別情報の可変表示の表示結果（例えば、２つのＬＥＤが青色で点灯された状態で停止表示される）を表示する（例えば、図８－２１（Ｂ）参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技の進行状況を認識可能とすることができる。

【０３７８】

（手段Ｂ１１）手段Ｂ１から手段Ｂ１０のうちのいずれかにおいて、所定結果の表示期間の終了を契機として、特別状態に制御されていることを特定可能な特別信号（例えば、大当り２信号）を出力可能な信号出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ１６６を実行する部分）を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態に制御されていることを外部で認識可能とすることができる。

【０３７９】

（手段Ｂ１２）手段Ｂ１から手段Ｂ１１のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、非特別状態において所定結果が表示された場合と特別状態において所定結果が表示された場合とで、異なる回数の可変表示を実行するまで特別状態に制御する（例えば、図８－６参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、同じ所定結果が表示された場合であっても遊技状態によって有利度合いが異なるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０３８０】

（手段Ｂ１３）手段Ｂ１から手段Ｂ１２のうちのいずれかにおいて、可変表示実行手段は、所定結果として、不利所定結果（例えば、時短はずれＣ）と有利所定結果（例えば、時短はずれＡ）とを表示可能であり、特別状態制御手段は、有利所定結果が表示された場合、不利所定結果が表示された場合よりも多い回数の可変表示を実行するまで特別状態に制御する（例えば、図８－６参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定結果の種類によって有利度合いが異なるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０３８１】

［特徴部２５ＴＭに関する説明］

次に、特徴部２５ＴＭに関して、図９－１～図９－１９を用いて説明する。本実施形態では、始動入賞が発生したタイミングで、当該始動入賞に対応した変動表示の大当り期待度が高いことを報知する特別演出（後述する入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出）を実行可能であり、始動入賞が発生したタイミングとは異なるタイミング（特別演出の実行タイミングとは異なるタイミング）で、当該始動入賞に対応した変動表示の大当り期待度が高いことを報知する所定演出（後述するチャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）を実行可能である。

【０３８２】

（発光体２５ＴＭ１００）

図９－１は、本実施の形態の［特徴部２５ＴＭに関する説明］に係るパチンコ遊技機１の正面図である。本実施の形態の［特徴部２５ＴＭに関する説明］に係るパチンコ遊技機１は、例えば、図９－１に示すように、画像表示装置５の近傍（右上部）に発光体２５ＴＭ１００を設けており、発光体２５ＴＭ１００を発光（本例では点灯及び／又は点滅）させるようにしている。本実施形態では、始動入賞が発生したタイミングで、当該始動入賞に対応した変動表示の大当り期待度が高いことを報知する入賞時フラッシュ演出が行われる。入賞時フラッシュ演出の演出態様として、発光体２５ＴＭ１００が白色に発光する演出態様と、発光体２５ＴＭ１００が赤色に発光する演出態様とがある。そして、発光体２５ＴＭ１００が赤色に発光する場合には、発光体２５ＴＭ１００が白色に発光する場合よりも大当り期待度が高い（図９－７（Ｂ）参照）。

【０３８３】

なお、［特徴部２５ＴＭに関する説明］に係るパチンコ遊技機１の遊技盤２における他の構成は、図１に示したパチンコ遊技機１の遊技盤２における構成と同様であるため、説明を省略する。

【０３８４】

（乱数値）

図９－２は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図９－２に示すように、本実施形態では、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０３８５】

尚、本実施の形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図９－２に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【０３８６】

（変動パターン判定）

また、ＲＯＭ１０１には、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【０３８７】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「はずれ（時短付）」又は「はずれ（時短無））にすることが事前決定されたときに使用される［はずれ（時短付）／はずれ（時短無）用］変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される［小当り用］変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される［大当り用］変動パターン判定テーブルとが、予め用意されている。

【０３８８】

［はずれ（時短付）／はずれ（時短無）用］変動パターン判定テーブルにおいては、「非リーチはずれ」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、「スーパーリーチＡはずれ」の変動パターン、「スーパーリーチＢはずれ」の変動パターン、「スーパーリーチＣはずれ」の変動パターンの各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０３８９】

「非リーチはずれ」の変動パターンは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。

【０３９０】

本実施形態において、リーチが成立する演出を実行しない「非リーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は、１２秒間である。「非リーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は、変動表示結果が「はずれ」となる場合のリーチ演出を伴う（リーチ状態が成立する）変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」、「スーパーリーチＡはずれ」、「スーパーリーチＢはずれ」、「スーパーリーチＣはずれ」）の変動表示期間（２０～７０秒間）よりも短くなっている。

【０３９１】
［小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、「特殊変動小当り」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。
【０３９２】
本実施形態では、特殊変動を伴う変動パターン（「特殊変動小当り」、「特殊変動大当り」）では、変動表示が開始された後に、飾り図柄を用いることなく特殊な態様の演出画像を表示することにより小当り又は大当りのいずれかに当選しているかを報知する特殊変動演出が実行され、特殊変動演出の終了後に最終表示結果が報知される。「特殊変動小当り」の変動パターンと、「特殊変動大当り」の変動パターンとでは、最終表示結果が報知されるまで共通の演出態様となっているものとする。
【０３９３】
本実施形態において、特殊変動を伴う変動パターン（「特殊変動小当り」、「特殊変動大当り」）と判定された場合の変動表示期間は、１５秒間である。特殊変動を伴う変動パターン（「特殊変動小当り」、「特殊変動大当り」）と判定された場合の変動表示期間は、リーチ演出を伴わない（リーチ状態が成立しない）「非リーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間（１２秒間）よりも長くなっており、リーチ演出を伴う（リーチ状態が成立する）変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」、「スーパーリーチＡはずれ」、「スーパーリーチＢはずれ」、「スーパーリーチＣはずれ」、「ノーマルリーチ大当り」、「スーパーリーチＡ大当り」、「スーパーリーチＢ大当り」、「スーパーリーチＣ大当り」）の変動表示期間（２０～７０秒間）よりも短くなっている。
【０３９４】
［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、「特殊変動大当り」の変動パターン、「ノーマルリーチ大当り」の変動パターン、「スーパーリーチＡ大当り」の変動パターン、「スーパーリーチＢ大当り」の変動パターン、「スーパーリーチＣ大当り」の変動パターンの各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。
【０３９５】
本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」及び「ノーマルリーチ大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出（バトル演出）が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。
【０３９６】
本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」又は「ノーマルリーチ大当り」）と判定された場合の変動表示期間は、２０秒間である。ノーマルリーチを伴う変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」及び「ノーマルリーチ大当り」）と判定された場合の変動表示期間は、特殊変動を伴う変動パターン（「特殊変動小当り」、「特殊変動大当り」）と判定された場合の変動表示期間、リーチ演出を伴わない（リーチ状態が成立しない）「非リーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間（１２～１５秒間）よりも長くなっており、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチＡはずれ」、「スーパーリーチＡ大当り」、「スーパーリーチＢはずれ」、「スーパーリーチＢ大当り」、「スーパーリーチＣはずれ」、「スーパーリーチＣ大当り」）の変動表示期間（５０～７０秒間）よりも短くなっている。
【０３９７】
本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチＡはずれ」、「スーパーリーチＡ大当り」、「スーパーリーチＢはずれ」、「スーパーリーチＢ大当り」、「スーパーリーチＣはずれ」、「スーパーリーチＣ大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出が実行され、バトル演出の終了後に最終表示結果が確定停止される。
【０３９８】

本実施形態において、スーパーリーチＡを伴う変動パターン（「スーパーリーチＡはずれ」及び「スーパーリーチＡ大当り」）では、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵Ａキャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトルＡ演出が実行される。また、スーパーリーチＢを伴う変動パターン（「スーパーリーチＢはずれ」及び「スーパーリーチＢ大当り」）では、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵Ｂキャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトルＢ演出が実行される。また、スーパーリーチＣを伴う変動パターン（「スーパーリーチＣはずれ」及び「スーパーリーチＣ大当り」）では、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵Ｃキャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトルＣ演出が実行される。

【０３９９】

本実施形態において、スーパーリーチＡを伴う変動パターン（「スーパーリーチＡはずれ」及び「スーパーリーチＡ大当り」）と判定された場合の変動表示期間は、５０秒間であり、スーパーリーチＢを伴う変動パターン（「スーパーリーチＢはずれ」及び「スーパーリーチＢ大当り」）と判定された場合の変動表示期間は、６０秒間であり、スーパーリーチＣを伴う変動パターン（「スーパーリーチＣはずれ」及び「スーパーリーチＣ大当り」）と判定された場合の変動表示期間は、７０秒間である。

【０４００】

スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチＡはずれ」、「スーパーリーチＡ大当り」、「スーパーリーチＢはずれ」、「スーパーリーチＢ大当り」、「スーパーリーチＣはずれ」、「スーパーリーチＣ大当り」）と判定された場合の変動表示期間は、スーパーリーチを伴わない変動パターン（「非リーチはずれ」、「ノーマルリーチはずれ」、「ノーマルリーチ大当り」、「特殊変動小当り」、「特殊変動大当り」）と判定された場合の何れの変動パターンの変動表示期間（１２～２０秒間）よりも長くなっている。

【０４０１】

図９－３（Ａ）に示すように、［はずれ（時短付）／はずれ（時短無）用］変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「１」である場合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～８９７までが「非リーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、８９８～９７７までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、９７８～９８７までが「スーパーリーチＡはずれ」の変動パターンに割り当てられており、９８８～９９４までが「スーパーリーチＢはずれ」の変動パターンに割り当てられており、９９５～９９７までが「スーパーリーチＣはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【０４０２】

また、設定値が「２」、「３」、「４」、「５」、及び「６」の何れの場合にも、設定値が「１」である場合と同様に、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～８９７までが「非リーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、８９８～９７７までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、９７８～９８７までが「スーパーリーチＡはずれ」の変動パターンに割り当てられており、９８８～９９４までが「スーパーリーチＢはずれ」の変動パターンに割り当てられており、９９５～９９７までが「スーパーリーチＣはずれ」の変動パターンに割り当てられている。このように、表示結果が「はずれ（時短付）」又は「はずれ（時短無）」となる場合には、複数の変動パターン各々の選択割合は、設定値によらず共通となっている。

【０４０３】

図９－３（Ｂ）に示すように、［小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「１」である場合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「特殊変動小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【０４０４】

また、設定値が「２」、「３」、「４」、「５」、及び「６」の何れの場合にも、設定値が「１」である場合と同様に、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７ま

でが「特殊変動小当り」の変動パターンに割り当てられている。このように、表示結果が「小当り」となる場合には、複数の変動パターン各々の選択割合は、設定値によらず共通となっている。

【０４０５】

図９－３（Ｃ）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「１」である場合は、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～５０までが「特殊変動大当り」の変動パターンに割り当てられており、５１～１００までが「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられており、１０１～２９７までが「スーパーリーチＡ大当り」の変動パターンに割り当てられており、２９８～５９７までが「スーパーリーチＢ大当り」の変動パターンに割り当てられており、５９８～９９７までが「スーパーリーチＣ大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【０４０６】

また、設定値が「２」、「３」、「４」、「５」、及び「６」の何れの場合にも、設定値が「１」である場合と同様に、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～５０までが「特殊変動大当り」の変動パターンに割り当てられており、５１～１００までが「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられており、１０１～２９７までが「スーパーリーチＡ大当り」の変動パターンに割り当てられており、２９８～５９７までが「スーパーリーチＢ大当り」の変動パターンに割り当てられており、５９８～９９７までが「スーパーリーチＣ大当り」の変動パターンに割り当てられている。このように、表示結果が「大当り」となる場合には、複数の変動パターン各々の選択割合は、設定値によらず共通となっている。

【０４０７】

（レイヤ構造）

図９－４（Ａ）は、画像表示装置５における各種画像のレイヤ構造を模式的に表した概念図であり、図９－４（Ｂ）は、画像表示装置５における各種画像のレイヤ構造の説明図である。本実施形態では、図９－４（Ａ）及び（Ｂ）に示すように、レイヤ構造は、第１レイヤ、第２レイヤ、第３レイヤ、及び第４レイヤの４種類のレイヤから構成されている。

【０４０８】

図９－４（Ａ）に示すように、第１レイヤは最前面のレイヤに表示され、第２レイヤは第１レイヤの１つ背面のレイヤに表示され、第３レイヤは第２レイヤの１つ背面に表示され、第４レイヤは第３レイヤの１つ背面、即ち、最背面のレイヤに表示される。従って、レイヤの表示優先度として、第１レイヤの表示優先度がもっとも高くなっており、第２レイヤ、第３レイヤの順で表示優先度が低くなり、第４レイヤの表示優先度がもっとも低くなっている。即ち、第４レイヤ＜第３レイヤ＜第２レイヤ＜第１レイヤの順で表示優先度が高くなっている。なお、表示優先度が高いレイヤの所定表示領域に表示された情報は、表示優先度が低いレイヤの所定表示領域に表示された情報よりも視認性が高い（遊技者から見て手前に表示されているように見える）ことになる。

【０４０９】

また、図９－４（Ｂ）に示すように、第１レイヤには、小図柄や後述する保留記憶数の値（第１保留記憶数の値、第２保留記憶数の値）が表示される。第２レイヤには、後述する入賞時ブラックアウト演出実行時のブラックアウト画像（第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１、第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２）や、後述する接続ゾーン演出実行時の炎エフェクト画像２５ＴＭ３００Ｆが表示される。第３レイヤには、保留表示領域２５ＴＭ０１１の保留表示、アクティブ表示領域の２５ＴＭ０１３のアクティブ表示、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄、後述するコメント予告演出実行時のコメント画像が表示される。第４レイヤには、後述する背景画像（通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ、特殊背景画像２５ＴＭ２００Ｂ）が表示される。

【０４１０】

以下の説明では、所定の画像が第ｎレイヤに配置される場合に、その所定の画像を、「所定の画像［第ｎレイヤ］」と称する場合がある。例えば、所定の画像としての飾り図柄

が第３レイヤに配置される場合は、飾り図柄を、「飾り図柄［第３レイヤ］」と称する。
【０４１１】
なお、特定レイヤに関して、さらに表示優先度の異なるレイヤ構造を設けてもよい。例えば、第３レイヤには、前述したように、飾り図柄、対応表示（保留表示、アクティブ表示）、並びに、ミニキャラクタ及びコメント画像を配置可能である。ここで、第３レイヤは、第３－１レイヤと、第３－２レイヤと、第３－３レイヤとで構成されるものとし、第３－１レイヤに飾り図柄が配置され、第３－２レイヤに対応表示（保留表示、アクティブ表示）が配置され、第３－３レイヤにミニキャラクタ及びコメント画像が配置されるようにしてもよい。この場合には、第３－３レイヤ＜第３－２レイヤ＜第３－１レイヤの順で表示優先度が高いものとする。
【０４１２】
（入賞時ブラックアウト演出）
本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果に基づいて入賞時ブラックアウト演出を実行可能である。入賞時ブラックアウト演出は、始動入賞時に入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定されたことに基づいて直ちに実行される予告演出である。入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］が表示された後に、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］が表示される。
【０４１３】
本実施形態では、始動入賞が発生したことに基づいて始動入賞時の判定処理が行われ、その判定結果に基づく始動入賞時のコマンドがＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０に送信される。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０が、始動入賞時のコマンドに基づいて入賞時ブラックアウト演出を実行することになるため、入賞時ブラックアウト演出の実行タイミングは、始動入賞の発生（始動条件の成立）直後であり、始動入賞が発生（始動条件が成立）してから所定期間（例えば、０．１秒（１００ｍｓ））以内のタイミングである。遊技者にとっては、始動入賞が発生したタイミング（始動条件が成立したタイミング）で、入賞時ブラックアウト演出が実行されていると感じられるため、入賞時ブラックアウト演出が実行されるタイミングは、始動入賞が発生したタイミング（始動条件が成立したタイミング）であるともいえる。
【０４１４】
具体的には、入賞時ブラックアウト演出では、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞のタイミングで、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像（第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１、第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２）を表示させることにより、当該始動入賞に対応した可変表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない可変表示）の表示結果が大当りとなることを示唆する。この場合の入賞時ブラックアウト演出は、先読み予告演出として実行される。
【０４１５】
本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて入賞時ブラックアウト演出が開始されると、その入賞時ブラックアウト演出は、当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時ブラックアウト演出のターゲットである変動表示）が開始されるタイミングまで継続して実行されるものとする。
【０４１６】
本実施形態において、第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］は、入賞時ブラックアウト演出が開始されたタイミングで表示されるブラックアウト画像であり、画像表示装置５の表示画面に表示されていた演出画像（飾り図柄［第３レイヤ］、対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］、背景画像［第４レイヤ］等）が突如として消えたことを想起させる態様の被覆画像である。
【０４１７】
また、第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］は、第１ブラックア

ウト画像の表示後のタイミングで表示されるブラックアウト画像であり、画像表示装置５の表示画面に表示されていた演出画像（飾り図柄［第３レイヤ］、背景画像［第４レイヤ］等）が継続して消えた状態となっていることを想起させる態様の被覆画像である。即ち、第１ブラックアウト画像とは、入賞時ブラックアウト演出が開始されたことを報知する画像であり、第２ブラックアウト画像とは、入賞時ブラックアウト演出が継続して実行されていることを報知する画像である。

【０４１８】

本実施形態では、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像（第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１、第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２）［第２レイヤ］を表示させることにより、背景画像［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、及び対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］の視認性を低下させて視認困難状態とする。すなわち、入賞時ブラックアウト演出が実行されることにより、背景画像［第４レイヤ］の視認困難状態は継続され、飾り図柄［第３レイヤ］の視認困難状態も継続され、対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］の視認困難状態も継続されることになる。

【０４１９】

ここで、入賞時ブラックアウト演出により、背景画像［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］は継続して視認困難状態となるが、後述する保留記憶数の値［第１レイヤ］と小図柄［第１レイヤ］は視認可能な状態のままである。即ち、背景画像として表示されていた通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて変動表示されていた飾り図柄［第３レイヤ］、保留表示領域２５ＴＭ０１１において表示されていた通常態様の保留表示２５ＴＭ００１［第３レイヤ］、及びアクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に表示されていた通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］の視認性は何れも低下する一方で、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５において表示されている「２」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５において表示されている「０」［第１レイヤ］、及び小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて変動表示されている小図柄［第１レイヤ］の視認性は何れも低下していない（図９－５参照）。

【０４２０】

本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の変動表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて小図柄の変動表示を行う。すなわち、本実施形態では、特別図柄の変動表示に対応して（並行して）飾り図柄の変動表示を実行しており、特別図柄の変動表示に対応して（並行して）小図柄の変動表示を実行している。

【０４２１】

本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に第１保留記憶数の値を表示させており、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に第２保留記憶数の値を表示させている。

【０４２２】

また、本実施形態では、入賞時ブラックアウト演出の開始時（即ち、第１ブラックアウト画像が表示されるタイミング）に、スピーカ８Ｌ、８Ｒを用いて入賞時ブラックアウト演出の実行を報知する音声（効果音）を再生出力するブラックアウト効果音演出を実行し、その後、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音声を再生出力しないミュート演出を実行する。また、本実施形態では、入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間に、発光体２５ＴＭ１００とは異なる演出装置である遊技効果用ランプ９を消灯態様とする。

【０４２３】

（接続ゾーン演出）

本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果に基づいて、入賞

時ブラックアウト演出の終了後に接続ゾーン演出を実行可能である。接続ゾーン演出は、第１演出と、第１演出の後に実行される第２演出とで構成されている。

【０４２４】

接続ゾーン演出における第１演出とは、入賞時ブラックアウト演出が終了するタイミング（即ち、当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時ブラックアウト演出のターゲットである変動表示）が開始されるタイミング）で、画像表示装置５から第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］を消去し、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として「バトルＺＯＮＥ」の文字を含む炎エフェクト画像２５ＴＭ３００Ｆ［第２レイヤ］を表示させる予告演出である。

【０４２５】

本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、接続ゾーン演出における第１演出が実行されるときに、背景画像として、夜空と山と噴煙と「バトルＺＯＮＥ」の文字とを含む火山の風景をあらわした特殊背景画像２５ＴＭ２００Ｂ［第４レイヤ］を第４レイヤに配置する制御を実行しているが、このときに、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として、「バトルＺＯＮＥ」の文字を含む炎エフェクト画像２５ＴＭ３００Ｆ［第２レイヤ］を第２レイヤに配置する制御も実行表示されているので、特殊背景画像２５ＴＭ２００Ｂ［第４レイヤ］は視認困難な状態となっている。

【０４２６】

また、接続ゾーン演出における第２演出とは、第１演出を開始してから所定期間（例えば３秒間）が経過した後に、画像表示装置５から炎エフェクト画像２５ＴＭ３００Ｆを消去し、所定のタイミング（本例ではスーパーリーチに発展するタイミング）までの期間、飾り図柄の背景画像として、夜空と山と噴煙と「バトルＺＯＮＥ」の文字とを含む火山の風景をあらわした特殊背景画像２５ＴＭ２００Ｂ［第４レイヤ］を視認可能に表示させる予告演出である。即ち、接続ゾーン演出における第２演出が実行されると、特殊背景画像２５ＴＭ２００Ｂ［第４レイヤ］が視認可能になった状態で、飾り図柄［第３レイヤ］の変動表示が実行されることになる。

【０４２７】

本実施形態では、接続ゾーン演出における第２演出が実行されるときに、飾り図柄の背景画像として、夜空と山と噴煙と「バトルＺＯＮＥ」の文字とを含む火山の風景をあらわした特殊背景画像２５ＴＭ２００Ｂ［第４レイヤ］を表示させている。この際に、第１演出が終了することによって、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像である炎エフェクト画像２５ＴＭ３００Ｆ［第２レイヤ］が消去されているので、特殊背景画像２５ＴＭ２００Ｂ［第４レイヤ］が視認可能な状態となっている。

【０４２８】

本実施形態では、接続ゾーン演出は、入賞時ブラックアウト演出が実行された場合には必ず実行される演出であり、大当り期待度の高いスーパーリーチに発展すること（バトルＢ演出またはバトルＣ演出のいずれかが実行されること）が確定する演出となっている。すなわち、入賞時ブラックアウト演出の実行有無を決定することは、接続ゾーン演出の実行有無を決定することに相当する。

【０４２９】

なお、本実施形態では、入賞時ブラックアウト演出が実行された後には必ず接続ゾーン演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、入賞時ブラックアウト演出が実行された後に接続ゾーン演出が実行されるパターンと、入賞時ブラックアウト演出が実行された後に接続ゾーン演出が実行されないパターンとを設けてもよい。そして、入賞時ブラックアウト演出が実行された後に接続ゾーン演出が実行されるパターンにより演出が実行された場合は、入賞時ブラックアウト演出が実行された後に接続ゾーン演出が実行されないパターンにより演出が実行された場合よりも、大当り期待度が高くなる（バトルＢ演出またはバトルＣ演出のいずれかが実行される割合が高くなる）ようにしてもよい。

【０４３０】

具体的には、入賞時ブラックアウト演出に伴う接続ゾーン演出は、始動入賞後に当該始

動入賞に対応した変動表示（入賞時ブラックアウト演出に伴う接続ゾーン演出のターゲットである変動表示）が開始されたタイミングで、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として炎エフェクト画像２５ＴＭ３００Ｆを表示させることにより、実行されている変動表示（開始条件が成立した変動表示）の表示結果を示唆する変動中予告演出として実行される。

【０４３１】

前述したように、本実施形態では、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として炎エフェクト画像２５ＴＭ３００Ｆ［第２レイヤ］を表示させることにより、背景画像［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、及び対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］の視認性を低下させて視認困難状態とする。すなわち、入賞時ブラックアウト演出の後に接続ゾーン演出における第１演出が実行されることにより、背景画像［第４レイヤ］の視認困難状態は継続され、飾り図柄［第３レイヤ］の視認困難状態も継続され、対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］の視認困難状態も継続されることになる。

【０４３２】

ここで、入賞時ブラックアウト演出の後の接続ゾーン演出により、背景画像［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］は継続して視認困難状態となるが、保留記憶数の値［第１レイヤ］と小図柄［第１レイヤ］は視認可能な状態のままである。即ち、背景画像として表示されていた通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて変動表示されていた飾り図柄［第３レイヤ］、保留表示領域２５ＴＭ０１１において表示されていた通常態様の保留表示２５ＴＭ００１［第３レイヤ］、及びアクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に表示されていた通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］の視認性は何れも低下する一方で、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５において表示されている「０」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５において表示されている「０」［第１レイヤ］、及び小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて変動表示されている小図柄［第１レイヤ］の視認性は何れも低下していない。

【０４３３】

（入賞時ブラックアウト演出及び接続ゾーン演出の演出例）

図９－５は、画像表示装置５に表示される入賞時ブラックアウト演出及び接続ゾーン演出に係る演出画像の一例を示す説明図である。図９－５（１）～（６）は、先読み予告演出として入賞時ブラックアウト演出が実行されるときの、画像表示装置５に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図９－５（７）及び（８）は、変動中予告演出として接続ゾーン演出が実行されるときの、画像表示装置５に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【０４３４】

図９－５（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の変動表示を実行しており、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の変動表示を実行している。演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の背景画像として、空と山とを含む晴れの風景をあらわした通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］を表示させている。

【０４３５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が１であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「１」［第１レイヤ］を表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３には、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］を表示させており、第１保留記憶数が１であることに基づいて、画像表示装置５の保留表示領域２５ＴＭ０１１に通常態様の保留表示２５Ｔ

Ｍ００１［第３レイヤ］を１つ表示させているものとする。
【０４３６】
次いで、図９－５（２）に示すように、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の変動表示を実行しているときに、新たに始動入賞が発生し第１保留記憶数が２となったものとする。このときＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時のコマンド（始動入賞時の判定結果）に基づいて入賞時ブラックアウト演出を実行し、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］を表示させる。
【０４３７】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３レイヤにおいて、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］を継続して配置しており、保留表示領域２５ＴＭ０１１に通常態様の保留表示２５ＴＭ００１［第３レイヤ］を１つ継続して配置しているとともに、第１保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、第１保留表示領域２５ＴＭ００１１に通常態様の保留表示２５ＴＭ００１を新たに配置している。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４レイヤに、飾り図柄の背景画像として通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］を継続して配置している。
【０４３８】
しかしながら、図９－４に示したように、各レイヤの表示優先度は、第４レイヤ、第３レイヤ、第２レイヤの順で高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］が表示されることにより、背景画像としての通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、及び対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］の視認性が低下して視認困難状態となっている。
【０４３９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が２であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「２」［第１レイヤ］を表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の変動表示を継続して実行している。
【０４４０】
このとき、図９－４に示したように、各レイヤの表示優先度は、第２レイヤ、第１レイヤの順で高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］が表示されても、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「２」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄［第１レイヤ］の視認性はいずれも低下していない。
【０４４１】
次いで、図９－５（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時ブラックアウト演出が開始されてから所定期間（例えば１秒）経過後に、第２レイヤの画像を、第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］から第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］に変化させる。そして、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時ブラックアウト演出を継続して実行し、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］を継続して表示させている。
【０４４２】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の組み合わせ（本例では、「２４３」）を確定停

止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３レイヤにおいて、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］を継続して配置しており、保留表示領域２５ＴＭ０１１に通常態様の保留表示２５ＴＭ００１［第３レイヤ］を２つ継続して配置している。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４レイヤに、飾り図柄の背景画像として、通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］を継続して配置している。

【０４４３】

しかしながら、図９－４に示したように、各レイヤの表示優先度は、第４レイヤ、第３レイヤ、第２レイヤの順で高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］が表示されることにより、背景画像としての通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、及び対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］の視認性が低下して視認困難状態となっている。

【０４４４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が２であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「２」［第１レイヤ］を表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の組み合わせ（本例では、「２４３」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄図柄の組み合わせを確定停止させる。

【０４４５】

このとき、図９－４に示したように、各レイヤの表示優先度は、第２レイヤ、第１レイヤの順で高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］が表示されても、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「２」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄［第１レイヤ］の視認性はいずれも低下していない。

【０４４６】

次いで、図９－５（４）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始させるタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時ブラックアウト演出を継続して実行し、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］を継続して表示させている。

【０４４７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の変動表示を開始させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３レイヤにおいて、第１保留記憶数が１となったことに伴い、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］を配置するとともに、保留表示領域２５ＴＭ０１１に表示されていた通常態様の保留表示２５ＴＭ００１をアクティブ表示領域２５ＴＭ０１３側に１つずつシフトさせる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４レイヤに、飾り図柄の背景画像として通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］を継続して配置している。

【０４４８】

しかしながら、図９－４に示したように、各レイヤの表示優先度は、第４レイヤ、第３レイヤ、第２レイヤの順で高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］が表示されることにより、背景画像としての通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、及び対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］の視認性が低下して視認困難状態となっている。

【０４４９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の変動表示を開始させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が１であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「１」［第１レイヤ］を表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を表示させる。
【０４５０】
このとき、図９－４に示したように、各レイヤの表示優先度は、第２レイヤ、第１レイヤの順で高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］が表示されても、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「１」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄［第１レイヤ］の視認性はいずれも低下していない。
【０４５１】
次いで、図９－５（５）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時ブラックアウト演出を継続して実行し、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］を継続して表示させている。
【０４５２】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の組み合わせ（本例では、「１３４」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３レイヤにおいて、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］を継続して配置しており、保留表示領域２５ＴＭ０１１に通常態様の保留表示２５ＴＭ００１［第３レイヤ］を１つ継続して配置している。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４レイヤに、飾り図柄の背景画像として通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］を継続して配置している。
【０４５３】
しかしながら、図９－４に示したように、各レイヤの表示優先度は、第４レイヤ、第３レイヤ、第２レイヤの順で高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］が表示されることにより、背景画像としての通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、及び対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］の視認性が低下して視認困難状態となっている。
【０４５４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が１であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「１」［第１レイヤ］を表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の組み合わせ（本例では、「１３４」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄図柄の組み合わせを確定停止させる。
【０４５５】
このとき、図９－４に示したように、各レイヤの表示優先度は、第２レイヤ、第１レイヤの順で高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］が表示されても、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「１」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄［第１レイヤ］の視認性はいずれも低下していない。

【０４５６】
次いで、図９－５（６）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始させるタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時ブラックアウト演出を終了するとともに、接続ゾーン演出を実行する。具体的には、第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］を消去して、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として「バトルＺＯＮＥ」の文字を含む炎エフェクト画像２５ＴＭ３００Ｆ［第２レイヤ］を表示させる。
【０４５７】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の変動表示を開始させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３レイヤにおいて、第１保留記憶数が０となったことに伴い、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］を配置するとともに、保留表示領域２５ＴＭ０１１に表示されていた通常態様の保留表示２５ＴＭ００１を消去する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４レイヤに配置する背景画像を、通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］から、夜空と山と噴煙と「バトルＺＯＮＥ」の文字とを含む火山の風景をあらわした特殊背景画像２５ＴＭ２００Ｂ［第４レイヤ］に変化させている。
【０４５８】
しかしながら、図９－４に示したように、各レイヤの表示優先度は、第４レイヤ、第３レイヤ、第２レイヤの順で高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として炎エフェクト画像２５ＴＭ３００Ｆ［第２レイヤ］が表示されることにより、背景画像としての特殊背景画像２５ＴＭ２００Ｂ［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、及び対応表示（アクティブ表示）［第３レイヤ］の視認性が低下して視認困難状態となっている。
【０４５９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の変動表示を開始させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「０」［第１レイヤ］を表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を表示させる。
【０４６０】
このとき、図９－４に示したように、各レイヤの表示優先度は、第２レイヤ、第１レイヤの順で高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として炎エフェクト画像２５ＴＭ３００Ｆ［第２レイヤ］が表示されても、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「０」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄［第１レイヤ］の視認性はいずれも低下していない。
【０４６１】
次いで、図９－５（７）に示すように、所定期間（例えば３秒間）が経過したタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、接続ゾーン演出を継続して実行している状態で、画像表示装置５から炎エフェクト画像２５ＴＭ３００Ｆ［第２レイヤ］を消去する。
【０４６２】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の変動表示を実行している。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３レイヤにおいて、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］を継続して配置している。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４レイヤに、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像２５ＴＭ２００Ｂ［第４レイヤ］を継続して表示させている。
【０４６３】

このとき、図９－４に示したように、第４レイヤおよび第３レイヤよりも表示優先度の高い第２レイヤには、いずれの被覆画像も表示されていないことにより、背景画像としての特殊背景画像２５ＴＭ２００Ｂ［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、及び対応表示（アクティブ表示）［第３レイヤ］の視認性が向上して視認可能状態となっている。

【０４６４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の変動表示を実行している。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「０」［第１レイヤ］を継続して表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を継続して表示させている。

【０４６５】

このとき、図９－４に示したように、炎エフェクト画像２５ＴＭ３００Ｆ［第２レイヤ］が消去されても、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「０」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄［第１レイヤ］の視認性はいずれも低下していない。

【０４６６】

（入賞時フラッシュ演出）

前述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果に基づいて入賞時フラッシュ演出を実行可能である。入賞時フラッシュ演出とは、始動入賞時に入賞時フラッシュ演出を実行することに決定されたことに基づいて発光体２５ＴＭ１００を発光させる予告演出である。

【０４６７】

本実施形態では、始動入賞が発生したことに基づいて始動入賞時の判定処理が行われ、その判定結果に基づく始動入賞時のコマンドがＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０に送信される。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０が、始動入賞時のコマンドに基づいて入賞時フラッシュ演出を実行することになるため、入賞時フラッシュ演出の実行タイミングは、始動入賞の発生（始動条件の成立）直後であり、始動入賞が発生（始動条件が成立）してから所定期間（例えば、０．１秒（１００ｍｓ））以内のタイミングである。遊技者にとっては、始動入賞が発生したタイミング（始動条件が成立したタイミング）で、入賞時フラッシュ演出が実行されていると感じられるため、入賞時フラッシュ演出が実行されるタイミングは、始動入賞が発生したタイミング（始動条件が成立したタイミング）であるともいえる。

【０４６８】

具体的には、入賞時フラッシュ演出は、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞のタイミングで、発光体２５ＴＭ１００を発光させることにより、当該始動入賞に対応した可変表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない可変表示）の表示結果が大当りとなることを示唆する場合がある。この場合の入賞時フラッシュ演出は、先読み予告演出として実行される。

【０４６９】

また、入賞時フラッシュ演出は、始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時フラッシュ演出のターゲットである変動表示）が開始されたタイミングで、発光体２５ＴＭ１００を発光させることにより、実行されている変動表示（開始条件が成立した変動表示）の表示結果を示唆する変動中予告演出として実行される場合がある。この場合の入賞時フラッシュ演出は、変動中予告演出として実行される。

【０４７０】

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて入賞時フラッシュ演出が開始されると、その入賞時フラッシュ演出は、当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時フラッシュ演出のターゲットである変動表示）における所定のタイミング（本例ではリーチが成立するタイミング）まで継続して実行されるものとする。

【０４７１】
　また、本実施形態では、入賞時フラッシュ演出の開始時に、スピーカ８Ｌ、８Ｒを用いて入賞時フラッシュ演出の実行を報知する効果音（フラッシュ効果音等）を再生出力するフラッシュ効果音演出を実行する。
【０４７２】
　前述したように、本実施形態では、入賞時フラッシュ演出の演出態様として、発光装置である発光体２５ＴＭ１００の発光色が異なる複数の演出態様がある。始動入賞時演出決定処理において、入賞時フラッシュ演出を実行することに決定された場合には、入賞時フラッシュ演出の演出態様が、「白発光態様」又は「赤発光態様」の何れかの演出態様に決定される。
【０４７３】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出では、始動入賞のタイミングで、発光体２５ＴＭ１００を白色で点滅させる。そして、当該始動入賞のタイミングから当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時フラッシュ演出のターゲットである変動表示）におけるスーパーリーチ発展のタイミングまで、発光体２５ＴＭ１００を継続して白色で点滅させる制御を実行する。また、白発光態様の入賞時フラッシュ演出では、入賞時フラッシュ演出の開始時に、スピーカ８Ｌ、８Ｒを用いて入賞時フラッシュ演出の実行を報知する効果音として、発光効果音Ａが１回再生出力されるものとする。
【０４７４】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、赤発光態様の入賞時フラッシュ演出では、始動入賞のタイミングで、発光体２５ＴＭ１００を赤色で点滅させる。そして、当該始動入賞のタイミングから当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時フラッシュ演出のターゲットである変動表示）におけるスーパーリーチ発展のタイミングまで、発光体２５ＴＭ１００を継続して赤色で点滅させる制御を実行する。また、赤発光態様の入賞時フラッシュ演出では、入賞時フラッシュ演出の開始時に、スピーカ８Ｌ、８Ｒを用いて入賞時フラッシュ演出の実行を報知する効果音として、発光効果音Ｂが１回再生出力されるものとする。
【０４７５】
　このように、白発光態様の入賞時フラッシュ演出と赤発光態様の入賞時フラッシュ演出とでは、発光体２５ＴＭ１００の発光色が異なる（白発光態様では白色、赤発光態様では赤色）。なお、本実施形態では、白発光態様の入賞時フラッシュ演出と赤発光態様の入賞時フラッシュ演出とで、発光体２５ＴＭ１００の点滅間隔（発光体２５ＴＭ１００の発光のＯＮ／ＯＦＦの間隔）は共通としているが、このような形態に限らず、白発光態様の入賞時フラッシュ演出と赤発光態様の入賞時フラッシュ演出とで、発光体２５ＴＭ１００の点滅間隔を異ならせてもよく、白発光態様の入賞時フラッシュ演出よりも赤発光態様の入賞時フラッシュ演出の方が、点滅間隔が短い（発光周期が短い）ようにしてもよい。
【０４７６】
　なお、本実施形態では、発光効果音は、入賞時フラッシュ演出が開始されたタイミング（始動入賞のタイミング）で１回のみ出力される例を示したが、このような形態に限らず、入賞時フラッシュ演出が開始されたタイミングのみならず、入賞時フラッシュ演出が実行されている期間における所定のタイミング（例えば、ターゲットの変動表示を含む変動表示が開始されたタイミング）で、発光効果音を出力させるようにしてもよい。
【０４７７】
　（チャンス目演出）
　本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果に基づいて、チャンス目演出を実行可能である。チャンス目演出とは、停止表示させる飾り図柄の組合せを、（ａ）偶数図柄の組合せ、又は、（ｂ）奇数図柄の組合せのいずれかの組合せとし、飾り図柄を拡大して表示する拡大態様の表示態様で飾り図柄を停止表示させる予告演出である。
【０４７８】
　本実施形態では、保留記憶数が１以上である状態で、始動入賞時にチャンス目演出を実

行することに決定された場合には、（ｉ）当該始動入賞時に実行されている変動表示の次の変動表示から、（ｉｉ）当該チャンス目演出の予告対象となっている変動表示の１つ前の変動表示まで、（ｉ）及び（ｉｉ）のそれぞれの変動表示において停止表示させる飾り図柄の組合せを、偶数図柄の組合せ（例えば、「２４６」、「４６８」等）、又は、奇数図柄の組合せ（例えば、「１３５」、「３５７」等）とすることにより、当該始動入賞に対応した可変表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない可変表示）の表示結果が大当りとなることを示唆する場合がある。この場合のチャンス目演出は、先読み予告演出として実行される。

【０４７９】

また、保留記憶数が０である状態で、始動入賞時にチャンス目演出を実行することに決定された場合には、（ｉｉｉ）当該チャンス目演出の予告対象となっている変動表示において、前述した偶数図柄または奇数図柄の飾り図柄の組合せを一旦仮停止させた後に、飾り図柄を再変動表示させる（すなわち擬似連演出と類似した動作をさせる）ことによって、実行されている変動表示（開始条件が成立した変動表示）の表示結果が大当りとなることを示唆する場合がある。この場合のチャンス目演出は、変動中予告演出として実行される。

【０４８０】

前述したように、本実施形態では、チャンス目演出の演出態様として、停止表示（仮停止を含む）する飾り図柄の組合せが異なる複数の演出態様がある。始動入賞時演出決定処理において、チャンス目演出を実行することに決定された場合には、チャンス目演出の演出態様が、「偶数態様」及び「奇数態様」の何れかの演出態様に決定される（図９－９（Ｃ）参照）。

【０４８１】

なお、偶数態様のチャンス目演出を実行した変動表示の後の変動表示において、奇数態様のチャンス目演出を実行可能にしてもよい。この場合に、偶数態様のチャンス目演出が実行されることなく奇数態様のチャンス目演出が実行される場合よりも、大当りとなる期待度が高くなるようにしてもよい。

【０４８２】

（変化演出）

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて変化演出を実行可能である。変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した保留表示２５ＴＭ００１又はアクティブ表示２５ＴＭ００３を、通常態様（本例では、白色の丸形表示）とは異なる特殊態様（本例では、白色の三角形表示）、青色態様（本例では、青色の丸形表示）、又は赤色態様（本例では、赤色の丸形表示）で表示する演出である。

【０４８３】

具体的には、変化演出のうち、保留表示の２５ＴＭ００１の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（特殊態様、青色態様、及び赤色態様の何れかの表示態様）で表示させる保留変化演出が、実行されていない変動表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない変動表示）の表示結果を示唆する先読み予告演出となっている。また、変化演出のうち、アクティブ表示２５ＴＭ００３の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（特殊態様、青色態様、及び赤色態様の何れかの表示態様）で表示させるアクティブ変化演出が、実行されている変動表示（開始条件が成立した変動表示）の表示結果を示唆する変動中予告演出となっている。変化演出が実行されるタイミングや保留表示の変化パターンについては、後述する図９－１０～図９－１２で詳しく説明する。

【０４８４】

（コメント予告演出）

本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果に基づいて、コメント予告演出を実行可能である。コメント予告演出とは、画像表示装置５の画面右下領域に、ミニキャラクタとともに、当該始動入賞に対応した可変表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない可変表示）の表示結果を示唆するコメント画像が表示される演

出である。

【０４８５】

具体的には、始動入賞時にコメント予告演出を実行することに決定された場合に、（ｉ）当該始動入賞時に実行されている変動表示の次の変動表示から、（ｉｉ）当該コメント予告演出の予告対象となっている変動表示の１つ前の変動表示まで、（ｉ）～（ｉｉ）のそれぞれの変動表示の開始時に、ミニキャラクタとともにコメント画像が表示される。このような演出態様により、当該始動入賞に対応した可変表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない可変表示）の表示結果が大当りとなることを示唆する。このコメント予告演出は、先読み予告演出として実行される。

【０４８６】

本実施形態では、コメント予告演出の演出態様として、コメント画像に表示される文字が異なる複数の演出態様がある。始動入賞時演出決定処理において、コメント予告演出の演出態様が、「第１態様」及び「第２態様」の何れかの演出態様に決定される（図９－１０参照）。第１態様のコメント予告演出では、ミニキャラクタと第１コメント画像（「次、チャンス？」の文字が示されたコメント画像）が表示され、第２態様のコメント予告演出では、ミニキャラクタと第２コメント画像（「次、期待！」の文字が示されたコメント画像）が表示される。

【０４８７】

なお、このコメント予告演出において、コメント画像が表示されるときに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからコメント画像に示された文字に対応するキャラボイス音が再生出力されてもよい。例えば、第１態様のコメント予告演出が実行されるときには、画像表示装置５の画面右下領域にミニキャラクタと第１コメント画像（「次、チャンス？」の文字が示されたコメント画像）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「次、チャンス？」のキャラボイス音が再生出力されるようにしてもよい。

【０４８８】

＜第１実施形態＞

［始動入賞時演出決定処理］

図９－６及び図９－７は、始動入賞時に実行される演出決定処理を示すフローチャートの第１実施形態である。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理（ステップＳ１６１）において、図９－６及び図９－７に示す第１実施形態の始動入賞時演出決定処理を実行する。

【０４８９】

第１実施形態の始動入賞時演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく１セットの始動入賞時のコマンド（例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第１保留記憶数加算指定コマンド）を新たに受信したか否かを確認する（ステップＳ２５ＴＭ１０００）。

【０４９０】

図柄指定コマンドは、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、小当りとなるか否か、はずれ（時短付）となるか否かの判定結果を示すとともに、大当りと判定された場合の大当りの種別の判定結果、はずれ（時短付）と判定された場合の時短種別の判定結果を示す演出制御コマンドである。

【０４９１】

ＣＰＵ１０３は、図８－２及び図８－３に示すように、始動入賞時に抽出した大当り判定用乱数に基づいて、大当りとなるか否か、小当りとなるか否か、及び、はずれ（時短付）となるか否かを判定するとともに、図８－４及び図８－５に示すように、始動入賞時に抽出した種別判定用乱数に基づいて、大当りとなる場合の大当り種別、はずれ（時短付）となる場合の時短種別を判定して、その判定結果を指定する図柄指定コマンドを出力する。また、変動カテゴリコマンドは、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す演出制御コマンドである。ＣＰＵ１０３は、始動入賞時に抽出した変動パターン判定用乱数に基づいて、ノーマルリーチとなるか否か、スーパーリーチとなるか否か等を判定し

て、その判定結果を指定する変動カテゴリコマンドを出力する。また、第１保留記憶数加算指定コマンドは、第１保留記憶数が１増加したことを指定する演出制御コマンドである。
【０４９２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時コマンド格納領域に１セットの始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第１保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定する。１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ（ステップＳ２５ＴＭ１０００でＮＯ）、そのまま処理を終了する。
【０４９３】
１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば（ステップＳ２５ＴＭ１０００でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する先読み禁止フラグ、後述する特定フラグ、又は後述する所定フラグの何れかがセットされているか否かを判定する（ステップＳ２５ＴＭ１０１０）。先読み禁止フラグ、特定フラグ、所定フラグの何れかがセットされている場合には（ステップＳ２５ＴＭ１０１０でＹＥＳ）、そのまま処理を終了する。即ち、先読み禁止フラグがセットされている場合には（ステップＳ２５ＴＭ１０１０でＹＥＳ）、ステップＳ２５ＴＭ１０２０以下の処理がスキップされ、特定フラグがセットされている場合には（ステップＳ２５ＴＭ１０１０でＹＥＳ）、ステップＳ２５ＴＭ１０２０以下の処理がスキップされ、所定フラグがセットされている場合には（ステップＳ２５ＴＭ１０１０でＹＥＳ）、ステップＳ２５ＴＭ１０２０以下の処理がスキップされることになる。
【０４９４】
先読み禁止フラグ、特定フラグ、及び所定フラグの何れもセットされていない場合には（ステップＳ２５ＴＭ１０１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該始動入賞よりも前の始動入賞に対応した保留記憶情報の表示結果（始動入賞時の判定結果）が何れも「はずれ（時短無）」であり、且つ、実行中の変動表示の表示結果が「はずれ（時短無）」であるか否かを判定する（ステップＳ２５ＴＭ１０２０）。
【０４９５】
当該始動入賞よりも前の始動入賞に対応した保留記憶情報の表示結果（始動入賞時の判定結果）の何れかが「はずれ（時短無）」でないか、又は、実行中の変動表示の表示結果が「はずれ（時短無）」でない場合には（ステップＳ２５ＴＭ１０２０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ２５ＴＭ１２３０に処理を進める。
【０４９６】
当該始動入賞よりも前の始動入賞に対応した保留記憶情報の表示結果（始動入賞時の判定結果）が何れも「はずれ（時短無）」であり、且つ、実行中の変動表示の表示結果が「はずれ（時短無）」である場合には（ステップＳ２５ＴＭ１０２０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該始動入賞が発生したタイミングが、実行中の変動表示における図柄停止期間又は図柄確定期間であるか、何れの期間でもないかを判定する（ステップＳ２５ＴＭ１０３０）。
【０４９７】
（図柄停止期間、図柄確定期間）
本実施形態では、前述した図８－２４の可変表示開始設定処理において示したように、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０７８ＩＷＳ８０４）。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。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。そして、前述した図８－２５及び図８－２６の可変表示中演出処理に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマの値を１減算すると

ともに（ステップ０７８ＩＷＳ８４１）、変動時間タイマを１減算する（ステップＳ０７８ＩＷＳ８４２）。

【０４９８】

本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０が、表示制御実行データに基づいて飾り図柄の組合せを停止表示させて表示結果を報知するタイミングから図柄確定指定コマンドを受信して図柄確定期間に移行するタイミングまでの期間を図柄停止期間としている。図柄停止期間では、飾り図柄が停止表示（揺動停止）することにより当該変動の表示結果を報知するとともに、当該変動表示がまだ終了していないことを報知している。また、本実施形態では、図柄停止期間と図柄確定期間とを合わせた期間を特定期間と称するものとする。

【０４９９】

図９－８は、表示結果が「はずれ（時短無）」となる場合の各変動パターンにおける図柄停止期間と図柄確定期間を説明するためのタイミングチャートである。図９－８（Ａ）は、表示結果が「はずれ（時短無）」となる場合に、変動パターンが「非リーチはずれ」又は「ノーマルリーチはずれ」のいずれかになるときの図柄停止期間と図柄確定期間を説明するためのタイミングチャートである。また、図９－８（Ｂ）は、表示結果が「はずれ（時短無）」となる場合に、変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチＡはずれ」、「スーパーリーチＢはずれ」、又は「スーパーリーチＣはずれ」）のいずれかになるときの図柄停止期間と図柄確定期間を説明するためのタイミングチャートである。

【０５００】

図９－８（Ａ）に示すように、表示結果が「はずれ（時短なし）」となる場合に、変動パターンが「非リーチはずれ」又は「ノーマルリーチはずれ」のいずれかになるときには、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の変動表示を開始してから変動表示の進行に伴い変動時間タイマの値を１ずつ減算させ、変動時間タイマがタイムアウトする０．５秒前のタイミング（Ｔ１Ａのタイミング）で飾り図柄を停止表示させる。このＴ１Ａのタイミングが、図柄停止期間の開始タイミングとなっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマがタイムアウトし、図柄確定指定コマンドを受信すると飾り図柄を確定停止させる（Ｔ２Ａのタイミング）。このＴ２Ａのタイミングが、図柄停止期間の終了タイミング、且つ、図柄確定期間の開始タイミングとなっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定指定コマンドを受信してから（変動時間タイマがタイムアウトしてから）０．５秒経過したタイミング（Ｔ３Ａのタイミング）で図柄確定期間を終了する。従って、表示結果が「はずれ（時短なし）」となる場合に、変動パターンが「非リーチはずれ」又は「ノーマルリーチはずれ」のいずれかになるときには、Ｔ１ＡのタイミングからＴ３Ａのタイミングまでの期間を特定期間（０．５＋０．５＝１秒間）としている。

【０５０１】

図９－８（Ｂ）に示すように、表示結果が「はずれ（時短なし）」となる場合に、変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチＡはずれ」、「スーパーリーチＢはずれ」、又は「スーパーリーチＣはずれ」）のいずれかになるときには、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の変動表示を開始してから変動表示の進行に伴い変動時間タイマの値を１ずつ減算させ、変動時間タイマがタイムアウトする２秒前のタイミング（Ｔ１Ｂのタイミング）で飾り図柄を停止表示させる。このＴ１Ｂのタイミングが、図柄停止期間の開始タイミングとなっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマがタイムアウトし、図柄確定指定コマンドを受信すると飾り図柄を確定停止させる（Ｔ２Ｂのタイミング）。このＴ２Ｂのタイミングが、図柄停止期間の終了タイミング、且つ、図柄確定期間の開始タイミングとなっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定指定コマンドを受信してから（変動時間タイマがタイムアウトしてから）０．５秒経過したタイミング（Ｔ３Ｂのタイミング）で図柄確定期間を終了する。従って、表示結果が「はずれ（時短なし）」となる場合に、変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチＡはずれ」、「スーパーリーチＢはずれ」、又は「スーパーリーチＣはずれ」）のいずれかになるときには、Ｔ１ＢのタイミングからＴ３Ｂのタ

イミングまでの期間を特定期間（２＋０．５＝２．５秒間）としている。
【０５０２】
このように、変動パターンが「非リーチはずれ」又は「ノーマルリーチはずれ」のいずれかになるときには、図柄停止期間は０．５秒間（Ｔ１Ａ～Ｔ２Ａの期間）である。一方で、変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチＡはずれ」、「スーパーリーチＢはずれ」、又は「スーパーリーチＣはずれ」）のいずれかになるときには、図柄停止期間は２秒間（Ｔ１Ｂ～Ｔ２Ｂの期間）である。従って、図柄停止期間は変動パターンによって異なる期間である。
【０５０３】
また、変動パターンが「非リーチはずれ」又は「ノーマルリーチはずれ」のいずれかになるときには、図柄確定期間は０．５秒間（Ｔ２Ａ～Ｔ３Ａの期間）である。また、変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチＡはずれ」、「スーパーリーチＢはずれ」、又は「スーパーリーチＣはずれ」）のいずれかになるときには、図柄確定期間は０．５秒間（Ｔ２Ｂ～Ｔ３Ｂの期間）である。従って、図柄確定期間は変動パターンによらず一定の期間である。
【０５０４】
当該始動入賞が発生したタイミングが、実行中の変動表示における図柄停止期間又は図柄確定期間である場合（即ち特定期間である場合）には（ステップＳ２５ＴＭ１０３０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ２５ＴＭ１０９０に処理を進める。
【０５０５】
当該始動入賞が発生したタイミングが、実行中の変動表示における図柄停止期間ではなく、且つ、図柄確定期間でもない場合（即ち、特定期間ではない場合）には（ステップＳ２５ＴＭ１０３０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時に判定された変動パターン、即ち、変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが、スーパーリーチＢ又はスーパーリーチＣのいずれかを伴う変動パターン（「スーパーリーチＢはずれ」、「スーパーリーチＢ大当り」、「スーパーリーチＣはずれ」、又は「スーパーリーチＣ大当り」）であるか否かを判定する（ステップＳ２５ＴＭ１０４０）。
【０５０６】
スーパーリーチＢ又はスーパーリーチＣのいずれかを伴う変動パターンでない（変動パターンが「スーパーリーチＢはずれ」、「スーパーリーチＢ大当り」、「スーパーリーチＣはずれ」、又は「スーパーリーチＣ大当り」のいずれでもない）場合には（ステップＳ２５ＴＭ１０４０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ２５ＴＭ１０９０に処理を進める。
【０５０７】
スーパーリーチＢ又はスーパーリーチＣのいずれかを伴う変動パターンである（変動パターンが「スーパーリーチＢはずれ」、「スーパーリーチＢ大当り」、「スーパーリーチＣはずれ」、又は「スーパーリーチＣ大当り」のいずれかである）場合には（ステップＳ２５ＴＭ１０４０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時ブラックアウト演出の実行有無を、入賞時ブラックアウト演出の実行有無を決定するためのテーブル（図９－９（Ａ）参照）に基づいて決定する。
【０５０８】
（入賞時ブラックアウト演出の実行有無決定テーブル）
図９－９（Ａ）は、入賞時ブラックアウト演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、図９－９（Ａ）に示すように、表示結果に応じて、入賞時ブラックアウト演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【０５０９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」である場合）には、９９％の割合で入賞時ブラックアウト演出を実行しないことに決定し、１％の割合で入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定する。

【０５１０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短付）」である場合）には、１００％の割合で入賞時ブラックアウト演出を実行しないことに決定する。
【０５１１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、４０％の割合で入賞時ブラックアウト演出を実行しないことに決定し、６０％の割合で入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定する。
【０５１２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果が「小当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「小当り」である場合）には、１００％の割合で入賞時ブラックアウト演出を実行しないことに決定する。
【０５１３】
このように、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」又は「小当り」のいずれかとなる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短付）」又は「小当り」のいずれかである場合）には、１００％の割合で入賞時ブラックアウト演出を実行しないことに決定している。一方で、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」又は「大当り」のいずれかとなる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」又は「大当り」のいずれかである場合）には、１～６０％の割合で入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している。従って、入賞時ブラックアウト演出が実行された時点で、表示結果が「はずれ（時短無）」又は「大当り」となることが確定する。
【０５１４】
なお、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」又は「小当り」のいずれかである場合にも、入賞時ブラックアウト演出が実行可能となるように判定値を割り振ってもよい。例えば、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」又は「小当り」のいずれかである場合に、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」となる場合よりも高い割合で入賞時ブラックアウト演出が実行されるようにしてもよく、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」となる場合よりも低い割合で入賞時ブラックアウト演出が実行されるようにしてもよい。また、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」又は「小当り」のいずれかである場合に、始動入賞時の判定結果が「大当り」となる場合よりも低い割合で入賞時ブラックアウト演出が実行されるようにしてもよく、始動入賞時の判定結果が「大当り」となる場合よりも高い割合で入賞時ブラックアウト演出が実行されるようにしてもよい。例えば、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」又は「小当り」のいずれかである場合に、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」となる場合よりも高い割合であり、始動入賞時の判定結果が「大当り」となる場合よりも低い割合で入賞時ブラックアウト演出が実行されるようにしてもよい。
【０５１５】
本実施形態では、図９－９（Ａ）に示したように、入賞時ブラックアウト演出が実行される場合は、入賞時ブラックアウト演出が実行されない場合よりも大当り期待度が高くなっている。
【０５１６】
ステップＳ２５ＴＭ１０５０の処理を終了すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップＳ２５ＴＭ１０６０）。入賞時ブラックアウト演出を実行しないことに決定している場合には（ステップＳ２５ＴＭ１０６０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ２５ＴＭ１０９０に処理を進める。
【０５１７】
入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合には（ステップＳ２５Ｔ

Ｍ１０６０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する第１先読みカウンタをセットし（ステップＳ２５ＴＭ１０７０）、後述する特定フラグをセットし（ステップＳ２５ＴＭ１０８０）、ステップＳ２５ＴＭ１０９０に処理を進める。

【０５１８】

第１先読みカウンタには、始動入賞に基づいて更新された第１保留記憶数に対応した値（第１保留記憶数指定コマンドにより指定された値）がセットされ、第１特別図柄の変動表示が実行される毎に（第１保留記憶数減算指定コマンドを受信する毎に）、第１先読みカウンタの値が１ずつ減算される。即ち、始動入賞時の判定対象となった保留記憶に対応した保留表示２５ＴＭ００１がシフトされる毎に、第１先読みカウンタの値が減算される。そして、第１先読みカウンタの値が０となったときに、ターゲットとなった変動表示が実行されることになる。なお、後述する第２先読みカウンタ、第３先読みカウンタ、及び第４先読みカウンタについても、第１先読みカウンタと同様に減算される。

【０５１９】

特定フラグがセットされている期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、前述したステップＳ２５ＴＭ１０１０でＹＥＳと判定されることにより、当該新たな始動入賞（新たな第１保留記憶）に対応した入賞時ブラックアウト演出は実行されない。特定フラグは、入賞時ブラックアウト演出の対象となった変動表示（所謂ターゲット変動）が終了したときにクリアされる。

【０５２０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時に判定された変動パターン、即ち、変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが、「非リーチはずれ」であるか否かを判定する（ステップＳ２５ＴＭ１０９０）。変動パターンが「非リーチはずれ」である場合には（ステップＳ２５ＴＭ１０９０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ２５ＴＭ１１４０に処理を進める。

【０５２１】

変動パターンが「非リーチはずれ」でない場合には（ステップＳ２５ＴＭ１０９０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ演出の実行有無及び演出態様を、入賞時フラッシュ演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブル（図９－９（Ｂ）参照）に基づいて決定する（ステップＳ２５ＴＭ１１００）。

【０５２２】

（入賞時フラッシュ演出の実行有無及び演出態様決定テーブル）

図９－９（Ｂ）は、入賞時フラッシュ演出の実行有無及び演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、図９－９（Ｂ）に示すように、表示結果に応じて、入賞時フラッシュ演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【０５２３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」である場合）には、９０％の割合で入賞時フラッシュ演出を実行しないことに決定し、８％の割合で白発光態様の入賞時フラッシュ演出を実行することに決定し、２％の割合で赤発光態様の入賞時フラッシュ演出を実行することに決定する。

【０５２４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短付）」である場合）には、９０％の割合で入賞時フラッシュ演出を実行しないことに決定し、１０％の割合で白発光態様の入賞時フラッシュ演出を実行することに決定する。

【０５２５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、３０％の割合で入賞時フラッシュ演出を実行しないことに決定し、２０％の割合で白発光態様の入賞時フラッシュ演出を実行することに決定し、５０％の割合で赤発光態様の入賞時フラッシュ演

出を実行することに決定する。
【０５２６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果が「小当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「小当り」である場合）には、１００％の割合で入賞時フラッシュ演出を実行しないことに決定する。
【０５２７】
このように、始動入賞時の判定結果が「小当り」となる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「小当り」である場合）には、１００％の割合で入賞時フラッシュ演出を実行しないことに決定している。一方で、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかとなる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかである場合）には、１０～７０％の割合で入賞時フラッシュ演出を実行することに決定している。従って、入賞時フラッシュ演出が実行された時点で、表示結果が「小当り」以外の表示結果（「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかの表示結果）となることが確定する。
【０５２８】
なお、始動入賞時の判定結果が「小当り」である場合にも、入賞時フラッシュ演出が実行可能となるように判定値を割り振ってもよい。
【０５２９】
図９－９（Ｂ）に示したように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り期待度が高くなっている。また、入賞時フラッシュ演出が実行される場合において、白発光態様の入賞時フラッシュ演出＜赤発光態様の入賞時フラッシュ演出の順で大当り期待度が高くなっている。
【０５３０】
ステップＳ２５ＴＭ１１００の処理を終了すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップＳ２５ＴＭ１１１０）。入賞時フラッシュ演出を実行しないことに決定している場合には（ステップＳ２５ＴＭ１１１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ２５ＴＭ１１４０に処理を進める。
【０５３１】
入賞時フラッシュ演出を実行することに決定している場合には（ステップＳ２５ＴＭ１１１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読みカウンタをセットし（ステップＳ２５ＴＭ１１２０）、後述する所定フラグをセットし（ステップＳ２５ＴＭ１１３０）、ステップＳ２５ＴＭ１１４０に処理を進める。
【０５３２】
所定フラグがセットされている期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、前述したステップＳ２５ＴＭ１０１０でＹＥＳと判定されることにより、当該新たな始動入賞（新たな第１保留記憶）に対応した入賞時フラッシュ演出は実行されない。所定フラグは、入賞時フラッシュ演出の対象となった変動表示（所謂ターゲット変動）が終了したときにクリアされる。
【０５３３】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該始動入賞よりも前の始動入賞に対応した保留記憶情報の変動パターンが何れも「非リーチはずれ」であり、且つ、実行中の変動表示の変動パターンが「非リーチはずれ」であるか否かを判定する（ステップＳ２５ＴＭ１１４０）。当該始動入賞よりも前の始動入賞に対応した保留記憶情報の変動パターンの何れかが「非リーチはずれ」でないか、又は、実行中の変動表示の変動パターンが「非リーチはずれ」でない場合には（ステップＳ２５ＴＭ１１４０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ２５ＴＭ１２３０に処理を進める。
【０５３４】
当該始動入賞よりも前の始動入賞に対応した保留記憶情報の変動パターンが何れも「非

リーチはずれ」であり、且つ、実行中の変動表示の変動パターンが「非リーチはずれ」である場合には（ステップＳ２５ＴＭ１１４０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンス目演出の実行有無及び演出態様を、チャンス目演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルに基づいて決定する（ステップＳ２５ＴＭ１１５０）。

【０５３５】

（チャンス目演出の実行有無及び演出態様決定テーブル）

図９－９（Ｃ）は、チャンス目演出の実行有無及び演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、図９－９（Ｃ）に示すように、表示結果に応じて、チャンス目演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【０５３６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」である場合）には、９５％の割合でチャンス目演出を実行しないことに決定し、４％の割合で偶数態様のチャンス目演出を実行することに決定し、１％の割合で奇数態様のチャンス目演出を実行することに決定する。

【０５３７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短付）」である場合）には、９２％の割合でチャンス目演出を実行しないことに決定し、６％の割合で偶数態様のチャンス目演出を実行することに決定し、２％の割合で偶数態様のチャンス目演出を実行することに決定する。

【０５３８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、８５％の割合でチャンス目演出を実行しないことに決定し、８％の割合で偶数態様のチャンス目演出を実行することに決定し、７％の割合で奇数態様のチャンス目演出を実行することに決定する。

【０５３９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果が「小当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「小当り」である場合）には、１００％の割合でチャンス目演出を実行しないことに決定する。

【０５４０】

このように、始動入賞時の判定結果が「小当り」となる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「小当り」である場合）には、１００％の割合でチャンス目演出を実行しないことに決定している。一方で、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかとなる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかである場合）には、５～１５％の割合でチャンス目演出を実行することに決定している。従って、チャンス目演出が実行された時点で、表示結果が「小当り」以外の表示結果（「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかの表示結果）となることが確定する。

【０５４１】

なお、始動入賞時の判定結果が「小当り」である場合にも、チャンス目演出が実行可能となるように判定値を割り振ってもよい。

【０５４２】

図９－９（Ｃ）に示したように、チャンス目演出が実行される場合は、チャンス目演出が実行されない場合よりも大当り期待度が高くなっている。また、チャンス目演出が実行される場合において、偶数態様のチャンス目演出＜奇数態様のチャンス目演出の順で大当り期待度が高くなっている。

【０５４３】

ステップＳ２５ＴＭ１１５０の処理を終了すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャン

ス目演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップＳ２５ＴＭ１１６０）。チャンス目演出を実行しないことに決定している場合には（ステップＳ２５ＴＭ１１６０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ２５ＴＭ１１８５に処理を進める。

【０５４４】

チャンス目演出を実行することに決定している場合には（ステップＳ２５ＴＭ１１１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３先読みカウンタをセットし（ステップＳ２５ＴＭ１１７０）、後述する先読み禁止フラグをセットし（ステップＳ２５ＴＭ１１８０）、ステップＳ２５ＴＭ１１８５に処理を進める。

【０５４５】

先読み禁止フラグがセットされている期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、前述したステップＳ２５ＴＭ１０１０でＹＥＳと判定されることにより、当該新たな始動入賞（新たな第１保留記憶）に対応したチャンス目演出は実行されない。先読み禁止フラグは、当該チャンス目演出の対象となった変動表示（所謂ターゲット変動）が終了したときにクリアされる。

【０５４６】

また、先読み禁止フラグは、コメント予告演出を実行することに決定している場合（ステップＳ２５ＴＭ１２００でＹＥＳ）や、変化演出を実行することに決定している場合（ステップＳ２５ＴＭ１２４０でＹＥＳ）にもセットされる。この先読み禁止フラグもチャンス目演出を実行することに決定している場合と同様に、先読み禁止フラグがセットされている期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、前述したステップＳ２５ＴＭ１０１０でＹＥＳと判定されることにより、当該新たな始動入賞（新たな第１保留記憶）に対応したコメント予告演出及び変化演出は実行されない。先読み禁止フラグは、当該コメント予告演出や当該変化演出の対象となった変動表示（所謂ターゲット変動）が終了したときにクリアされる。

【０５４７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該始動入賞が発生したことに基づく更新後の第１保留記憶数（当該始動入賞に対応した保留記憶を含む第１保留記憶数）が２以上であるか否かを判定する（ステップＳ２５ＴＭ１１８５）。当該始動入賞が発生したことに基づく更新後の第１保留記憶数（当該始動入賞に対応した保留記憶を含む第１保留記憶数）が２未満である場合には（ステップＳ２５ＴＭ１１８５でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ２５ＴＭ１２３０に処理を進める。

【０５４８】

当該始動入賞が発生したことに基づく更新後の第１保留記憶数（当該始動入賞に対応した保留記憶を含む第１保留記憶数）が２以上である場合には（ステップＳ２５ＴＭ１１８５でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コメント予告演出の実行有無及び演出態様を、コメント予告演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブル（図９－１０参照）に基づいて決定する（ステップＳ２５ＴＭ１１９０）。すなわち、当該始動入賞が発生したことに基づく更新後の第１保留記憶数（当該始動入賞に対応した保留記憶を含む第１保留記憶数）が２以上である場合には、コメント予告演出の実行有無が決定されるが、０または１である場合には、コメント予告演出の実行有無が決定されない（コメント予告演出を実行不能である）。

【０５４９】

このような形態に限らず、コメント予告演出の実行有無が決定される（ステップＳ２５ＴＭ１１９０の処理が実行される）のは、第１保留記憶数（当該始動入賞に対応した保留記憶を含む第１保留記憶数）が３以上である場合であってもよく、４以上である場合であってもよい。

【０５５０】

（コメント予告演出の実行有無及び演出態様決定テーブル）

図９－１０は、コメント予告演出の実行有無及び演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、図９－１０に示すように、表示結果に応じて、コメ

ント予告演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【０５５１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」である場合）には、８０％の割合でコメント予告演出を実行しないことに決定し、１８％の割合で第１態様のコメント予告演出を実行することに決定し、２％の割合で第２態様のコメント予告演出を実行することに決定する。
【０５５２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短付）」である場合）には、７５％の割合でコメント予告演出を実行しないことに決定し、２０％の割合で第１態様のコメント予告演出を実行することに決定し、５％の割合で第２態様のコメント予告演出を実行することに決定する。
【０５５３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、６０％の割合でコメント予告演出を実行しないことに決定し、１０％の割合で第１態様のコメント予告演出を実行することに決定し、３０％の割合で第２態様のコメント予告演出を実行することに決定する。
【０５５４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果が「小当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「小当り」である場合）には、１００％の割合でコメント予告演出を実行しないことに決定する。
【０５５５】
このように、始動入賞時の判定結果が「小当り」となる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「小当り」である場合）には、１００％の割合でコメント予告演出を実行しないことに決定している。一方で、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかとなる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかである場合）には、２０～４０％の割合でコメント予告演出を実行することに決定している。従って、コメント予告演出が実行された時点で、表示結果が「小当り」以外の表示結果（「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかの表示結果）となることが確定する。
【０５５６】
なお、始動入賞時の判定結果が「小当り」である場合にも、コメント予告演出が実行可能となるように判定値を割り振ってもよい。
【０５５７】
図９－１０に示したように、コメント予告演出が実行される場合は、コメント予告演出が実行されない場合よりも大当り期待度が高くなっている。また、コメント予告演出が実行される場合において、第１態様のコメント予告演出＜第２態様のコメント予告演出の順で大当り期待度が高くなっている。
【０５５８】
ステップＳ２５ＴＭ１１９０の処理を終了すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コメント予告演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップＳ２５ＴＭ１２００）。コメント予告演出を実行しないことに決定している場合には（ステップＳ２５ＴＭ１２００でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ２５ＴＭ１２３０に処理を進める。
【０５５９】
コメント予告演出を実行することに決定している場合には（ステップＳ２５ＴＭ１２００でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４先読みカウンタをセットし（ステップＳ

２５ＴＭ１２１０）、先読み禁止フラグをセットし（ステップＳ２５ＴＭ１２２０）、ステップＳ２５ＴＭ１２３０に処理を進める。

【０５６０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化演出の実行有無及びアクティブ表示の最終表示態様を、変化演出の実行有無及びアクティブ表示の最終表示態様を決定するためのテーブル（図９－１１参照）に基づいて決定する（ステップＳ２５ＴＭ１２３０）。

【０５６１】

（変化演出の実行有無及びアクティブ表示の最終表示態様決定テーブル）

図９－１１は、変化演出の実行有無及びアクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図９－１１に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示２５ＴＭ００３の最終表示態様として、「通常態様（白色態様）」、「特殊態様」、「青色態様」、及び「赤色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【０５６２】

図９－１１に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示２５ＴＭ００３の最終表示態様は、７０％の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、１０％の割合で特殊態様（白色の三角形表示）となり、１５％の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、５％の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となる。

【０５６３】

始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短付）」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示２５ＴＭ００３の最終表示態様は、６５％の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、１０％の割合で特殊態様（白色の三角形表示）となり、２０％の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、５％の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となる。

【０５６４】

始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示２５ＴＭ００３の最終表示態様は、３０％の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、５％の割合で特殊態様（白色の三角形表示）となり、２５％の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、４０％の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となる。

【０５６５】

始動入賞時の判定結果が「小当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「小当り」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示２５ＴＭ００３の最終表示態様は、１００％の割合で通常態様（白色の丸形表示）となる。

【０５６６】

このように、始動入賞時の判定結果が「小当り」となる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「小当り」である場合）には、１００％の割合で変化演出を実行しないこと（アクティブ表示２５ＴＭ００３の最終表示態様を通常態様（白色の丸形表示）とすること）に決定している。一方で、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかとなる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかである場合）には、３０～７０％の割合で変化演出を実行すること（アクティブ表示２５ＴＭ００３の最終表示態様を、通常態様（白色の丸形表示）とは異なる特殊態様（白色の三角形表示）、青色態様（青色の丸形表示）、又は赤色態様（赤色の丸形表示）のいずれかとすること）に決定している。従って、変化演出が実行された時点で

、表示結果が「小当り」以外の表示結果（「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかの表示結果）となることが確定する。

【０５６７】

なお、始動入賞時の判定結果が「小当り」である場合にも、変化演出が実行可能となるように判定値を割り振ってもよい。

【０５６８】

本実施形態では、前述したように、アクティブ表示２５ＴＭ００３を、通常態様（白色の丸形表示）とは異なる特殊態様（白色の三角形表示）、青色態様（青色の丸形表示）、又は赤色態様（赤色の丸形表示）で表示する演出を変化演出（アクティブ変化演出）と称している。従って、アクティブ表示の最終表示態様を通常態様（白色の丸形表示）とは異なる特殊態様（白色の三角形表示）、青色態様（青色の丸形表示）、又は赤色態様（赤色の丸形表示）に決定することは、アクティブ表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（特殊態様、青色態様、及び赤色態様の何れかの表示態様）で表示させる変化演出（アクティブ変化演出）を実行することに決定することに相当する。

【０５６９】

一方、アクティブ表示の最終表示態様を通常態様（白色の丸形表示）に決定することは、変化演出（アクティブ変化演出及び保留変化演出）を実行しないことに決定することに相当する。

【０５７０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップＳ２５ＴＭ１２４０）。変化演出を実行しないことに決定している場合には（ステップＳ２５ＴＭ１２４０でＮＯ）、そのまま処理を終了する。

【０５７１】

変化演出を実行することに決定している場合には（ステップ０７ＴＭ１０３０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化演出の変化パターンを、変化演出の変化パターン決定テーブル（図９－１２及び図９－１３参照）に基づいて決定し（ステップＳ２５ＴＭ１２５０）、第５先読みカウンタをセットし（ステップＳ２５ＴＭ１２６０）、先読み禁止フラグをセットし（ステップＳ２５ＴＭ１２７０）、そのまま処理を終了する。

【０５７２】

（変化演出の変化パターン決定テーブル）

図９－１２及び図９－１３は、変化演出の変化パターンを決定するための変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。始動入賞によって第１保留記憶数がｎ（ｎ：１～４）となった場合には、（ｉ）その始動入賞に対応したｎ番目の保留表示２５ＴＭ００１が保留表示領域２５ＴＭ０１１に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、（ｉｉ）その始動入賞に対応した保留表示２５ＴＭ００１が、保留表示領域２５ＴＭ０１１における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３側）にシフトするタイミング（ｎ≧２の場合）、及び、（ｉｉｉ）その始動入賞に対応した保留表示２５ＴＭ００１が、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示２５ＴＭ００３が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）が、変化演出によって通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

【０５７３】

図９－１２及び図９－１３では、変化パターン毎に、（ｉ）～（ｉｉｉ）の各タイミングで、変動表示に対応した表示情報（保留表示２５ＴＭ００１又はアクティブ表示２５ＴＭ００３）がどのような表示態様になるかを示している。図９－１２及び図９－１３に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の丸形表示である通常態様を示しており、「特殊」とは白色の三角形表示である特殊態様を示しており、「青色」とは青色の丸形表示である青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の丸形表示である赤色態様を示している。

【０５７４】

（［保留１個用］変化演出の変化パターン決定テーブル）
演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「１」である場合には、図９－１２（１）に示す［保留１個用］変化演出の変化パターン決定テーブルを選択する。
【０５７５】
なお、図９－１２及び図９－１３の説明において、アクティブシフトとは、保留表示２５ＴＭ００１が保留表示領域２５ＴＭ０１１からアクティブ表示領域２５ＴＭ０１３にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示２５ＴＭ００３が表示されること）をいう。
【０５７６】
決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン１０１、変化パターン１０２、及び、変化パターン１０３に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン１０２は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン１０３は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。
【０５７７】
決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン１０１が６０％の割合で決定され、変化パターン１０２が２０％の割合で決定され、変化パターン１０３が２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。
【０５７８】
また、決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン１０１が４０％の割合で決定され、変化パターン１０２が３０％の割合で決定され、変化パターン１０３が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。
【０５７９】
ここで、最終表示態様として特殊態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、後述する変化パターン３０１、後述する変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示２５ＴＭ００３が通常態様から最終的に特殊態様に変化することになる。また、最終表示態様として特殊態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン１０２及び変化パターン１０３、後述する変化パターン２０２及び変化パターン２０３、変化パターン３０２及び変化パターン３０３、変化パターン４０２及び変化パターン４０３の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示２５ＴＭ００３が特殊態様のまま変化しないことになる。
【０５８０】
決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当り）に応じて、変化パターン１０１、変化パターン１０２、変化パターン１０３、変化パターン１０４、及び、変化パターン１０５に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン１０４は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン１０５は、始動入賞時に予告対象の保留表示を青色態様で

表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【０５８１】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン１０１が３０％の割合で決定され、変化パターン１０２が２０％の割合で決定され、変化パターン１０３が２０％の割合で決定され、変化パターン１０４が１５％の割合で決定され、変化パターン１０５が１５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０５８２】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン１０１が１０％の割合で決定され、変化パターン１０２が１５％の割合で決定され、変化パターン１０３が１５％の割合で決定され、変化パターン１０４が３０％の割合で決定され、変化パターン１０５が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０５８３】

ここで、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、変化パターン３０１、変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示２５ＴＭ００３が通常態様から最終的に青色態様に変化することになる。また、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン１０２及び変化パターン１０３、後述する変化パターン２０２及び変化パターン２０３、変化パターン３０２及び変化パターン３０３、変化パターン４０２及び変化パターン４０３の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示２５ＴＭ００３が特殊態様から最終的に青色態様に変化することになる。また、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン１０４及び変化パターン１０５、後述する変化パターン２０４及び変化パターン２０５、変化パターン３０４及び変化パターン３０５、変化パターン４０４及び変化パターン４０５の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示２５ＴＭ００３が青色態様のまま変化しないことになる。

【０５８４】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当り）に応じて、変化パターン１０１、変化パターン１０２、変化パターン１０３、変化パターン１０４、変化パターン１０５、変化パターン１０６、及び、変化パターン１０７に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン１０６は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン１０７は、始動入賞時に予告対象の保留表示を赤色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【０５８５】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン１０１が３０％の割合で決定され、変化パターン１０２が２０％の割合で決定され、変化パターン１０３が２０％の割合で決定され、変化パターン１０４が１０％の割合で決定され、変化パターン１０５が１０％の割合で決定され、変化パターン１０６が５％の割合で決定さ

れ、変化パターン１０７が５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。
【０５８６】
決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「は大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン１０１が４％の割合で決定され、変化パターン１０２が８％の割合で決定され、変化パターン１０３が８％の割合で決定され、変化パターン１０４が１５％の割合で決定され、変化パターン１０５が１５％の割合で決定され、変化パターン１０６が２５％の割合で決定され、変化パターン１０７が２５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。
【０５８７】
ここで、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、変化パターン３０１、変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示２５ＴＭ００３が通常態様から最終的に赤色態様に変化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン１０２及び変化パターン１０３、後述する変化パターン２０２及び変化パターン２０３、変化パターン３０２及び変化パターン３０３、変化パターン４０２及び変化パターン４０３の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示２５ＴＭ００３が特殊態様から最終的に赤色態様に変化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン１０４及び変化パターン１０５、後述する変化パターン２０４及び変化パターン２０５、変化パターン３０４及び変化パターン３０４、変化パターン４０４及び変化パターン４０５の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示２５ＴＭ００３が青色態様から最終的に赤色態様に変化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで赤色態様となっている場合（変化パターン１０６及び変化パターン１０７、後述する変化パターン２０６～変化パターン２０８、変化パターン３０６～変化パターン３１０、変化パターン４０６～変化パターン４１０の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示２５ＴＭ００３が赤色態様のまま変化しないことになる。
【０５８８】
（［保留２個用］変化演出の変化パターン決定テーブル）
演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「２」である場合には、図９－１２（２）に示す［保留２個用］変化演出の変化パターン決定テーブルを選択する。
【０５８９】
決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当り）に応じて、変化パターン２０１、変化パターン２０２、及び変化パターン２０３に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン２０２は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン２０３は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。
【０５９０】
決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン２０１

が６０％の割合で決定され、変化パターン２０２が２０％の割合で決定され、変化パターン２０３が２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０５９１】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン２０１が４０％の割合で決定され、変化パターン２０２が３０％の割合で決定され、変化パターン２０３が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０５９２】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当り）に応じて、変化パターン２０１、変化パターン２０２、変化パターン２０３、変化パターン２０４、及び変化パターン２０５に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン２０４は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン２０５は、始動入賞時に予告対象の保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【０５９３】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン２０１が４０％の割合で決定され、変化パターン２０２が２０％の割合で決定され、変化パターン２０３が２０％の割合で決定され、変化パターン２０４が１０％の割合で決定され、変化パターン２０５が１０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０５９４】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン２０１が１０％の割合で決定され、変化パターン２０２が１５％の割合で決定され、変化パターン２０３が１５％の割合で決定され、変化パターン２０４が３０％の割合で決定され、変化パターン２０５が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０５９５】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当り）に応じて、変化パターン２０１、変化パターン２０２、変化パターン２０３、変化パターン２０４、変化パターン２０５、変化パターン２０６、変化パターン２０７、及び変化パターン２０８に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン２０６は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン２０７は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン２０８は、始動入賞時に予告対象の保留表示を赤色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【０５９６】
決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン２０１が３５％の割合で決定され、変化パターン２０２が１５％の割合で決定され、変化パターン２０３が１５％の割合で決定され、変化パターン２０４が１０％の割合で決定され、変化パターン２０５が１０％の割合で決定され、変化パターン２０６が５％の割合で決定され、変化パターン２０７が５％の割合で決定され、変化パターン２０８が５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。
【０５９７】
決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン２０１が２％の割合で決定され、変化パターン２０２が４％の割合で決定され、変化パターン２０３が４％の割合で決定され、変化パターン２０４が１５％の割合で決定され、変化パターン２０５が１５％の割合で決定され、変化パターン２０６が２０％の割合で決定され、変化パターン２０７が２０％の割合で決定され、変化パターン２０８が２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。
【０５９８】
（［保留３個用］変化演出の変化パターン決定テーブル）
演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「３」である場合には、図９－１３（３）に示す［保留３個用］変化演出の変化パターン決定テーブルを選択する。
【０５９９】
決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当り）に応じて、変化パターン３０１、変化パターン３０２、及び変化パターン３０３に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン３０２は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン３０３は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。
【０６００】
決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン３０１が６０％の割合で決定され、変化パターン３０２が２０％の割合で決定され、変化パターン３０３が２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。
【０６０１】
決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン３０１が４０％の割合で決定され、変化パターン３０２が３０％の割合で決定され、変化パターン３０３が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。
【０６０２】
決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図

柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当り）に応じて、変化パターン３０１、変化パターン３０２、変化パターン３０３、変化パターン３０４、及び変化パターン３０５に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン３０４は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン３０５は、始動入賞時に予告対象の保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【０６０３】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン３０１が３０％の割合で決定され、変化パターン３０２が２０％の割合で決定され、変化パターン３０３が２０％の割合で決定され、変化パターン３０４が１５％の割合で決定され、変化パターン３０５が１５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０６０４】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン３０１が１０％の割合で決定され、変化パターン３０２が１５％の割合で決定され、変化パターン３０３が１５％の割合で決定され、変化パターン３０４が３０％の割合で決定され、変化パターン３０５が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０６０５】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当り）に応じて、変化パターン３０１、変化パターン３０２、変化パターン３０３、変化パターン３０４、変化パターン３０５、変化パターン３０６、変化パターン３０７、変化パターン３０８、変化パターン３０９、及び変化パターン３１０に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン３０６は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン３０７は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンである。

【０６０６】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン３０１が３０％の割合で決定され、変化パターン３０２が２０％の割合で決定され、変化パターン３０３が２０％の割合で決定され、変化パターン３０４が１０％の割合で決定され、変化パターン３０５が１０％の割合で決定され、変化パターン３０６が２％の割合で決定さ

れ、変化パターン３０７が２％の割合で決定され、変化パターン３０８が２％の割合で決定され、変化パターン３０９が２％の割合で決定され、変化パターン３１０が２％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０６０７】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン３０１が１０％の割合で決定され、変化パターン３０２が１０％の割合で決定され、変化パターン３０３が１０％の割合で決定され、変化パターン３０４が１５％の割合で決定され、変化パターン３０５が１５％の割合で決定され、変化パターン３０６が８％の割合で決定され、変化パターン３０７が８％の割合で決定され、変化パターン３０８が８％の割合で決定され、変化パターン３０９が８％の割合で決定され、変化パターン３１０が８％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０６０８】

（［保留４個用］変化演出の変化パターン決定テーブル）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「４」である場合には、図９－１３（４）に示す［保留４個用］変化演出の変化パターン決定テーブルを選択する。

【０６０９】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当り）に応じて、変化パターン４０１、変化パターン４０２、及び変化パターン４０３に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン４０２は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン４０３は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

【０６１０】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン４０１が６０％の割合で決定され、変化パターン４０２が２０％の割合で決定され、変化パターン４０３が２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０６１１】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン４０１が４０％の割合で決定され、変化パターン４０２が３０％の割合で決定され、変化パターン４０３が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０６１２】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当り）に応じて、変化パターン４０１、変化パターン４０２、変化パターン４０３、変化パターン４０４、及び変化パターン４０５に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン４０４は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した

後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン４０５は、始動入賞時に予告対象の保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【０６１３】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン４０１が３０％の割合で決定され、変化パターン４０２が２０％の割合で決定され、変化パターン４０３が２０％の割合で決定され、変化パターン４０４が１５％の割合で決定され、変化パターン４０５が１５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０６１４】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン４０１が１０％の割合で決定され、変化パターン４０２が１５％の割合で決定され、変化パターン４０３が１５％の割合で決定され、変化パターン４０４が３０％の割合で決定され、変化パターン４０５が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０６１５】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当り）に応じて、変化パターン４０１、変化パターン４０２、変化パターン４０３、変化パターン４０４、変化パターン４０５、変化パターン４０６、変化パターン４０７、変化パターン４０８、変化パターン４０９、変化パターン４１０に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン４０６は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン４０７は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン４０８は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させ、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン４０９は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず

、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン４１０は、始動入賞時に予告対象の保留表示を赤色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【０６１６】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン４０１が３５％の割合で決定され、変化パターン４０２が２０％の割合で決定され、変化パターン４０３が２０％の割合で決定され、変化パターン４０４が１０％の割合で決定され、変化パターン４０５が１０％の割合で決定され、変化パターン４０６が５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０６１７】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン４０１が１０％の割合で決定され、変化パターン４０２が１０％の割合で決定され、変化パターン４０３が１０％の割合で決定され、変化パターン４０４が１５％の割合で決定され、変化パターン４０５が１５％の割合で決定され、変化パターン４０６が４０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０６１８】

本実施形態では、図９－１２及び図９－１３に示したように、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した保留表示は、通常態様からは特殊態様又は青色態様に変化可能であり、特殊態様からは赤色態様に変化可能である。また、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した保留表示は、青色態様からはいずれの態様にも変化せず、赤色態様からもいずれの態様にも変化しない。従って、保留表示の態様としての特殊態様は、赤色態様に変化することを示唆する態様であり、保留表示が通常態様で表示されている場合よりも、保留表示が特殊態様で表示されている場合の方が、赤色態様に変化する割合が高いことになる。

【０６１９】

なお、本実施形態では、図９－１２及び図９－１３に示したように、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果）に応じて、変化演出の変化パターンに判定値が割り振られている例を示したが、このような形態に限らず、始動入賞時の判定結果（変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン）に応じて、変化演出の変化パターンに判定値が割り振られているようにしてもよい。

【０６２０】

なお、本実施形態では、図９－１２及び図９－１３に示したように、保留表示が青色から赤色に変化する変化パターンを設けていないが、このような形態に限らず、保留表示が青色から赤色に変化する変化パターンを設けてもよい。例えば、始動入賞に基づいて保留記憶数が３となった場合に、当該始動入賞に対応した保留表示が通常態様（または特殊態様）で表示され、１回目の保留シフト時に、当該保留表示が通常態様（または特殊態様）から青色に変化し、２回目の保留シフト時に、当該保留表示が青色から赤色に変化するパターンを設けてもよい。そして、保留表示が青色から赤色に変化するタイミングが遅い場合（例えば２回目の保留シフト時である場合）は、保留表示が青色から赤色に変化するタイミングが早い場合（例えば１回目の保留シフト時である場合）よりも、大当り期待度が高くなるようにしてもよい。また、これとは逆に、保留表示が青色から赤色に変化するタイミングが早い場合（例えば１回目の保留シフト時である場合）は、保留表示が青色から

赤色に変化するタイミングが遅い場合（例えば２回目の保留シフト時である場合）よりも、大当り期待度が高くなるようにしてもよい。

【０６２１】

（特定期間とは異なる期間に始動入賞したときの演出例）

次に、特定期間とは異なる期間（即ち、図柄停止期間および図柄確定期間のいずれの期間とも異なる期間）に新たに始動入賞が発生し、第１実施形態の始動入賞時演出決定処理において、入賞時ブラックアウト演出、接続ゾーン演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出を実行することに決定したときの演出例に関して、図９－１４及び図９－１５を用いて説明する。

【０６２２】

図９－１４は入賞時ブラックアウト演出、接続ゾーン演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図９－１５は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。図９－１５では、演出図と対応させて、発光体２５ＴＭ１００の態様を画像表示装置５の近傍（右上部）に示している。

【０６２３】

本例では、第１実施形態の始動入賞時演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ステップＳ２５ＴＭ１０５０で入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定し、ステップＳ２５ＴＭ１１００で白発光態様の入賞時フラッシュ演出を実行することに決定し、ステップＳ２５ＴＭ１１５０で奇数態様のチャンス目演出を実行することに決定し、ステップＳ２５ＴＭ１１９０で第２態様のコメント予告演出を実行することに決定し、ステップＳ２５ＴＭ１２３０でアクティブ表示の最終表示態様を赤色態様に決定するとともに、変化演出を実行することに決定し、ステップＳ２５ＴＭ１２５０で変化パターンを変化パターン２０８とすることに決定したものとする。

【０６２４】

先ず、図９－１５（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始すると（図９－１４に示すＴ１のタイミング）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の変動表示を実行し、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の変動表示を実行する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の背景画像として、空と山とを含む晴れの風景をあらわした通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］を表示させている。

【０６２５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が１であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「１」［第１レイヤ］を表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３には、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］を表示させており、第１保留記憶数が１であることに基づいて、画像表示装置５の保留表示領域２５ＴＭ０１１に通常態様の保留表示２５ＴＭ００１［第３レイヤ］を１つ表示させているものとする。

【０６２６】

次いで、図９－１５（２）に示すように、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の変動表示を実行しているときに、新たに始動入賞が発生し第１保留記憶数が２となったものとする（図９－１４に示すＴ２のタイミング）。このときＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信したコマンドに基づいて入賞時ブラックアウト演出を実行し、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］を表示させる。

【０６２７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］を継続して配置しており、保留表示領域２５ＴＭ０１１に通常態様の保留表示２５ＴＭ００１［第３レイヤ］を１つ継続して配置しているとともに、第１保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、変化演出として保留変化演出を実行し、第１保留表示領域２５ＴＭ００１１に赤色態様の保留表示２５ＴＭ００１Ｃ［第３レイヤ］を新たに配置する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４レイヤに、飾り図柄の背景画像として通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］を継続して配置している。

【０６２８】

しかしながら、図９－４に示したように、第４レイヤ＜第３レイヤ＜第２レイヤの順で表示優先度が高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］が表示されることにより、背景画像としての通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、及び対応表示（通常態様の保留表示２５ＴＭ００１、赤色態様の保留表示２５ＴＭ００１Ｃ、通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３）［第３レイヤ］の視認性が低下して視認困難状態（非表示状態）となっている。

【０６２９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が２であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「２」［第１レイヤ］を表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の変動表示を継続して実行している。

【０６３０】

このとき、図９－４に示したように、第２レイヤ＜第１レイヤの順で表示優先度が高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］が表示されても、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「２」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄［第１レイヤ］の視認性はいずれも低下していない。

【０６３１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を実行し、発光体２５ＴＭ１００を白色に点滅させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから発光効果音Ａが１回再生出力されるものとする。

【０６３２】

次いで、図９－１５（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時ブラックアウト演出が開始されて所定期間（例えば１秒）経過後に、被覆画像を第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］から第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］に変化させる。そして、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで（図９－１４に示すＴ３のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時ブラックアウト演出を継続して実行し、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］を継続して表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を継続して実行しており、発光体２５ＴＭ１００を白色に点滅させている。

【０６３３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の組み合わせ（本例では、「２４３」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ（時短無）」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］を継続して配置しており、保留表示領域２５ＴＭ０１１に通常態様の保留表示２５ＴＭ００１［第３レイヤ］と赤色態様の保

留表示２５ＴＭ００１Ｃ［第３レイヤ］を継続して配置している。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４レイヤに、飾り図柄の背景画像として通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］を継続して配置している。

【０６３４】

しかしながら、図９－４に示したように、第４レイヤ＜第３レイヤ＜第２レイヤの順で表示優先度が高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］が表示されることにより、背景画像としての通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、及び対応表示（通常態様の保留表示２５ＴＭ００１、赤色態様の保留表示２５ＴＭ００１Ｃ、通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３）［第３レイヤ］の視認性が低下して視認困難状態（非表示状態）となっている。

【０６３５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が２であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「２」［第１レイヤ］を表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の組み合わせ（本例では、「２４３」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ（時短無）」となる小図柄図柄の組み合わせを確定停止させる。

【０６３６】

このとき、図９－４に示したように、第２レイヤ＜第１レイヤの順で表示優先度が高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］が表示されても、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「２」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄［第１レイヤ］の視認性はいずれも低下していない。

【０６３７】

次いで、図９－１５（４）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始させるタイミングで（図９－１４に示すＴ４のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時ブラックアウト演出を継続して実行しており、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］を継続して表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を継続して実行しており、発光体２５ＴＭ１００を白色に点滅させている。

【０６３８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の変動を開始させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が１となったことに伴い、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］を配置するとともに、保留表示領域２５ＴＭ０１１に配置されていた赤色態様の保留表示２５ＴＭ００１Ｃ［第３レイヤ］をアクティブ表示領域２５ＴＭ０１３側に１つシフトさせ、保留表示領域２５ＴＭ０１１に配置されていた通常態様の保留表示２５ＴＭ００１［第３レイヤ］を消去する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４レイヤに、飾り図柄の背景画像として通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］を継続して配置している。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２態様のコメント予告演出を実行し、第３レイヤにおいて、画像表示装置５の画面右下領域にミニキャラクタと第２コメント画像（「次、期待！」の文字が示されたコメント画像）［第３レイヤ］を配置する。

【０６３９】

しかしながら、図９－４に示したように、第４レイヤ＜第３レイヤ＜第２レイヤの順で表示優先度が高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］が表示されることにより、

背景画像としての通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、対応表示（赤色態様の保留表示２５ＴＭ００１Ｃ、通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３）［第３レイヤ］、及び、ミニキャラクタと第２コメント画像［第３レイヤ］の視認性が低下して視認困難状態（非表示状態）となっている。

【０６４０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の変動表示を開始させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が１であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「１」［第１レイヤ］を表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を表示させる。

【０６４１】

このとき、図９－４に示したように、第２レイヤ＜第１レイヤの順で表示優先度が高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］が表示されても、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「１」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄［第１レイヤ］の視認性はいずれも低下していない。

【０６４２】

次いで、図９－１５（５）に示すように、奇数態様のチャンス目演出が実行され、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、飾り図柄［第３レイヤ］の組合せ（本例では、奇数図柄の組合せ「１３５」）が拡大態様で停止される（図９－１４に示すＴ５Ａ～Ｔ５Ｂの期間）。その後に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで（図９－１４に示すＴ６のタイミングで）、入賞時ブラックアウト演出を継続して実行しており、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］を継続して表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を継続して実行しており、発光体２５ＴＭ１００を白色に点滅させている。

【０６４３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の組み合わせ（本例では、「１３５」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ（時短無）」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］を継続して配置しており、保留表示領域２５ＴＭ０１１に赤色態様の保留表示２５ＴＭ００１Ｃ［第３レイヤ］を継続して配置している。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４レイヤに、飾り図柄の背景画像として通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］を継続して配置している。

【０６４４】

しかしながら、図９－４に示したように、第４レイヤ＜第３レイヤ＜第２レイヤの順で表示優先度が高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］が表示されることにより、背景画像としての通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、及び対応表示（赤色態様の保留表示２５ＴＭ００１Ｃ、通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３）［第３レイヤ］の視認性が低下して視認困難状態（非表示状態）となっている。

【０６４５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が１であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「１」［第１レイヤ］を表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の組み合

わせ（本例では、「１３５」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ（時短無）」となる小図柄図柄の組み合わせを確定停止させる。

【０６４６】

このとき、図９－４に示したように、第２レイヤ＜第１レイヤの順で表示優先度が高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］が表示されても、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「１」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄［第１レイヤ］の視認性はいずれも低下していない。

【０６４７】

次いで、図９－１５（６）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示（入賞時ブラックアウト演出の予告対象となっている変動表示）を開始させるタイミングで（図９－１４に示すＴ７のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時ブラックアウト演出を終了するとともに、接続ゾーン演出における第１演出を実行し、第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］を消去し、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として、「バトルＺＯＮＥ」の文字を含む炎エフェクト画像２５ＴＭ３００Ｆ［第２レイヤ］を表示させる。また、飾り図柄の背景画像を、通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］から、夜空と山と噴煙と「バトルＺＯＮＥ」の文字とを含む火山の風景をあらわした特殊背景画像２５ＴＭ２００Ｂ［第４レイヤ］に変化させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を継続して実行しており、発光体２５ＴＭ１００を白色に点滅させている。

【０６４８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の変動を開始させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が０となったことに伴い、変化演出としてアクティブ変化演出を実行し、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に赤色態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３Ｃ［第３レイヤ］を配置するとともに、保留表示領域２５ＴＭ０１１に表示されていた赤色態様の保留表示２５ＴＭ００１Ｃ［第３レイヤ］を消去する。

【０６４９】

しかしながら、図９－４に示したように、第４レイヤ＜第３レイヤ＜第２レイヤの順で表示優先度が高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として炎エフェクト画像２５ＴＭ３００Ｆ［第２レイヤ］が表示されることにより、背景画像としての特殊背景画像２５ＴＭ２００Ｂ［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、及び対応表示（赤色態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３Ｃ）［第３レイヤ］の視認性が低下し視認困難状態（非表示状態）となっている。

【０６５０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の変動表示を開始させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「０」［第１レイヤ］を表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を表示させる。

【０６５１】

このとき、図９－４に示したように、第２レイヤ＜第１レイヤの順で表示優先度が高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として炎エフェクト画像２５ＴＭ３００Ｆ［第２レイヤ］が表示されても、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「０」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄［第１レイヤ］の視認性はいずれも低下していない。

?

【０６５２】

次いで、図９－１５（７）に示すように、所定期間（例えば３秒間）が経過したタイミングで（図９－１４に示すＴ８のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、接続ゾーン演出における第１演出を終了するとともに接続ゾーン演出における第２演出を実行し（第１演出から第２演出に移行し）、炎エフェクト画像２５ＴＭ３００Ｆ［第２レイヤ］を消去するとともに飾り図柄の背景画像として特殊背景画像２５ＴＭ２００Ｂ［第４レイヤ］を継続して表示させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を継続して実行しており、発光体２５ＴＭ１００を白色に点滅させている。

【０６５３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の変動を継続させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に赤色態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３Ｃ［第３レイヤ］を継続して配置している。

【０６５４】

このとき、図９－４に示したように、第４レイヤおよび第３レイヤよりも表示優先度の高い第２レイヤにいずれの画像も表示されていないことにより、背景画像としての特殊背景画像２５ＴＭ２００Ｂ［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、及び対応表示（赤色態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３Ｃ）［第３レイヤ］の視認性が向上して、何れも視認可能状態となっている。

【０６５５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の変動表示を実行している。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「０」［第１レイヤ］を継続して表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を継続して表示させている。

【０６５６】

このとき、図９－４に示したように、第２レイヤ＜第１レイヤの順で表示優先度が高くなっているので、炎エフェクト画像２５ＴＭ３００Ｆ［第２レイヤ］が表示されているか否かにかかわらず、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「０」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄［第１レイヤ］はいずれも視認可能状態となっている。

【０６５７】

次いで、図９－１５（８）に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング（図９－１４に示すＴ９のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、接続ゾーン演出のおける第２演出を継続して実行しており、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像２５ＴＭ２００Ｂ［第４レイヤ］を継続して表示させている。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を終了し、発光体２５ＴＭ１００を消灯させている。

【０６５８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び図柄表示エリア５Ｒに「７」の飾り図柄［第３レイヤ］を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置５の上部に「リーチ！！」の文字［第３レイヤ］を表示させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に赤色態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３Ｃ［第３レイヤ］を継続して表示させている。

【０６５９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄［第３レイヤ］が停止表示された図柄表示エリア５Ｌに対応した小図柄表示エリア５ｌ、及び、飾り図柄［第３レイヤ］が停止表示された図柄表示エリア５Ｒに対応した小図柄表示エリア５ｒにおいても、小図柄［第１レイヤ］を停止表示させることなく継続して変動表示させている。また

、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「０」［第１レイヤ］を継続して表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を継続して表示させている。

【０６６０】

次いで、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミング（図９－１４に示すＴ１０のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、接続ゾーン演出を終了し、特殊背景画像２５ＴＭ２００Ｂ［第４レイヤ］を消去して、バトルＢ演出またはバトルＣ演出のいずれかを実行する。

【０６６１】

（特定期間に始動入賞したときの演出例）

次に、特定期間（即ち、図柄停止期間または図柄確定期間のいずれかの期間）に新たに始動入賞が発生し、第１実施形態の始動入賞時演出決定処理において、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出を実行することに決定したときの演出例に関して、図９－１６及び図９－１７を用いて説明する。

【０６６２】

図９－１６は入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図９－１７は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。図９－１７では、演出図と対応させて、発光体２５ＴＭ１００の態様を画像表示装置５の近傍（右上部）に示している。

【０６６３】

本例では、第１実施形態の始動入賞時演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ステップＳ２５ＴＭ１０３０でＹＥＳと判定することにより、入賞時ブラックアウト演出の実行有無を決定するステップＳ２５ＴＭ１０５０をスキップし、ステップＳ２５ＴＭ１１００で白発光態様の入賞時フラッシュ演出を実行することに決定し、ステップＳ２５ＴＭ１１５０で奇数態様のチャンス目演出を実行することに決定し、ステップＳ２５ＴＭ１１９０で第２態様のコメント予告演出を実行することに決定し、ステップＳ２５ＴＭ１２３０でアクティブ表示の最終表示態様を赤色態様に決定するとともに、変化演出を実行することに決定し、ステップＳ２５ＴＭ１２５０で変化パターンを変化パターン２０８とすることに決定したものとする。

【０６６４】

先ず、図９－１７（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始すると（図９－１６に示すＴ１のタイミング）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の変動表示を実行しており、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の変動表示を実行している。演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の背景画像として、空と山とを含む晴れの風景をあらわした通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］を表示させている。

【０６６５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が１であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「１」［第１レイヤ］を表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３には、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］を表示させており、第１保留記憶数が１であることに基づいて、画像表示装置５の保留表示領域２５ＴＭ０１１に通常態様の保留表示２５ＴＭ００１［第３レイヤ］を１つ表示させているものとする。

【０６６６】

次いで、図９－１７（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで（図９－１６に示すＴ２のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２

０が、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の組み合わせ（本例では、「２４３」）を確定停止させる。そして、表示結果が「はずれ（時短無）」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させているときに、新たに始動入賞が発生し第１保留記憶数が２となったものとする（図９－１６に示すＴ２Ａのタイミング）。このときＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。

【０６６７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を実行し、発光体２５ＴＭ１００を白色に点滅させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから発光効果音Ａが１回再生出力されるものとする。

【０６６８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］を継続して表示させており、保留表示領域２５ＴＭ０１１に通常態様の保留表示２５ＴＭ００１［第３レイヤ］を１つ継続して表示させているとともに、第１保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、変化演出として保留変化演出を実行し、第１保留表示領域２５ＴＭ００１１に赤色態様の保留表示２５ＴＭ００１Ｃ［第３レイヤ］を新たに表示させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の背景画像として通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］を継続して表示させている。

【０６６９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が２であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「２」［第１レイヤ］を表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の変動表示を継続して実行している。

【０６７０】

このとき、図９－４に示したように、第４レイヤ＜第３レイヤ＜第２レイヤ＜第１レイヤの順で表示優先度が高くなっているが、本例では、入賞時ブラックアウト演出が実行されないことにより、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像（第１ブラックアウト画像、第２ブラックアウト画像）が表示されないので、背景画像としての通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、対応表示（通常態様の保留表示２５ＴＭ００１、赤色態様の保留表示２５ＴＭ００１Ｃ、通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３）［第３レイヤ］、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「２」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄［第１レイヤ］はいずれも視認可能な状態である。

【０６７１】

次いで、図９－１７（３）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始させるタイミングで（図９－１６に示すＴ３のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を継続して実行しており、発光体２５ＴＭ１００を白色に点滅させている。

【０６７２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の変動表示を開始させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が１となったことに伴い、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］を表示させるとともに、保留表示領域２５ＴＭ０１１に表示されていた赤色態様の保留表示２５ＴＭ００１Ｃ［第３レイヤ］をアクティブ表示領域２５ＴＭ０１３側に１つシフトさせ、保留表示領域２５ＴＭ０１１に表示されていた通常態様の保留表示２５ＴＭ００１［第３レイヤ］を消去する。また、演出制御

用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の背景画像として通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］を継続して表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２態様のコメント予告演出を実行し、画像表示装置５の画面右下領域にミニキャラクタ２５ＴＭ４００と第２コメント画像２５ＴＭ４５０（「次、期待！」の文字が示されたコメント画像）［第３レイヤ］を表示させる。

【０６７３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の変動表示を開始させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が１であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「１」［第１レイヤ］を表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を表示させる。

【０６７４】

このとき、図９－４に示したように、第４レイヤ＜第３レイヤ＜第２レイヤ＜第１レイヤの順で表示優先度が高くなっているが、本例では、入賞時ブラックアウト演出が実行されないことにより、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像（第１ブラックアウト画像、第２ブラックアウト画像）が表示されないので、背景画像としての通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、対応表示（赤色態様の保留表示２５ＴＭ００１Ｃ、通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３）［第３レイヤ］、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「１」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄［第１レイヤ］はいずれも視認可能な状態である。

【０６７５】

次いで、図９－１７（４）に示すように、チャンス目演出が実行されるべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、奇数態様のチャンス目演出を実行し、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、飾り図柄［第３レイヤ］の組合せ（本例では、奇数図柄の組合せ「１３５」）を拡大態様で停止表示させる（図９－１６に示すＴ４Ａ～Ｔ４Ｂの期間）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を継続して実行し、発光体２５ＴＭ１００を白色に点滅させている。

【０６７６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］を継続して表示させるとともに、保留表示領域２５ＴＭ０１１に赤色態様の保留表示２５ＴＭ００１Ｃ［第３レイヤ］を継続して表示させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の背景画像として通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］を継続して表示させている。

【０６７７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の変動表示を実行している。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が１であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「１」［第１レイヤ］を表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を表示させる。

【０６７８】

このとき、図９－４に示したように、第４レイヤ＜第３レイヤ＜第２レイヤ＜第１レイヤの順で表示優先度が高くなっているが、本例では、入賞時ブラックアウト演出が実行されないことにより、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像（第１ブラックアウト画像、第２ブラックアウト画像）が表示されないので、背景画像としての通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、対応表示（赤色態様の保留表示２５ＴＭ００１Ｃ、通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３）［第３レイヤ］、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「１」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域

２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄［第１レイヤ］はいずれも視認可能な状態である。

【０６７９】

次いで、図９－１７（５）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで（図９－１４に示すＴ６のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンス目演出を終了し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の組み合わせ（本例では、「１３５」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ（時短無）」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を継続して実行しており、発光体２５ＴＭ１００を白色に点滅させている。

【０６８０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］を継続して表示させており、保留表示領域２５ＴＭ０１１に赤色態様の保留表示２５ＴＭ００１Ｃ［第３レイヤ］を継続して表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の背景画像として通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］を継続して表示させている。

【０６８１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が１であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「１」［第１レイヤ］を表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の組み合わせ（本例では、「１３５」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ（時短無）」となる小図柄図柄の組み合わせを確定停止させる。

【０６８２】

このとき、図９－４に示したように、第４レイヤ＜第３レイヤ＜第２レイヤ＜第１レイヤの順で表示優先度が高くなっているが、本例では、入賞時ブラックアウト演出が実行されないことにより、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像（第１ブラックアウト画像、第２ブラックアウト画像）が表示されないので、背景画像としての通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、対応表示（赤色態様の保留表示２５ＴＭ００１Ｃ、通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３）［第３レイヤ］、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「１」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄［第１レイヤ］はいずれも視認可能な状態である。

【０６８３】

次いで、図９－１７（６）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示（入賞時フラッシュ演出の予告対象となっている変動表示）を開始させるタイミングで（図９－１６に示すＴ６のタイミングで）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を継続して実行しており、発光体２５ＴＭ１００を白色に点滅させている。

【０６８４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の変動表示を開始させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が０となったことに伴い、変化演出としてアクティブ変化演出を実行し、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に赤色態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３Ｃ［第３レイヤ］を表示させるとともに、保留表示領域２５ＴＭ０１１に表示されていた赤色態様の保留表示２５ＴＭ００１Ｃ［第３レイヤ］を消去する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の背景画像として通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］を継続して表示させている。

【０６８５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の変動表示を開始させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「０」［第１レイヤ］を表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を表示させる。

【０６８６】

このとき、図９－４に示したように、第４レイヤ＜第３レイヤ＜第２レイヤ＜第１レイヤの順で表示優先度が高くなっているが、本例では、接続ゾーン演出が実行されないことにより、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像（炎エフェクト画像）が表示されないので、背景画像としての通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、対応表示（赤色態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３Ｃ）［第３レイヤ］、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「０」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄［第１レイヤ］はいずれも視認可能な状態である。

【０６８７】

図９－１７（８）に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング（図９－１６に示すＴ７のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び図柄表示エリア５Ｒに「７」の飾り図柄［第３レイヤ］を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置５の上部に「リーチ！！」の文字［第３レイヤ］を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を終了し、発光体２５ＴＭ１００を消灯させている。

【０６８８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３に赤色態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３Ｃ［第３レイヤ］を継続して表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の背景画像として通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］を継続して表示させている。

【０６８９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄［第３レイヤ］が停止表示された図柄表示エリア５Ｌに対応した小図柄表示エリア５ｌ、及び、飾り図柄［第３レイヤ］が停止表示された図柄表示エリア５Ｒに対応した小図柄表示エリア５ｒにおいても、小図柄［第１レイヤ］を停止表示させることなく継続して変動表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に「０」［第１レイヤ］を継続して表示させており、第２保留記憶数が０であるので、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に「０」［第１レイヤ］を継続して表示させている。

【０６９０】

このとき、図９－４に示したように、第４レイヤ＜第３レイヤ＜第２レイヤ＜第１レイヤの順で表示優先度が高くなっているが、本例では、接続ゾーン演出が実行されないことにより、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像（炎エフェクト画像）が表示されないので、背景画像としての通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、対応表示（赤色態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３Ｃ）［第３レイヤ］、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「０」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄［第１レイヤ］はいずれも視認可能な状態である。

【０６９１】

＜第２実施形態＞

［始動入賞時演出決定処理］

図９－１８及び図９－１９は、始動入賞時に実行される演出決定処理を示すフローチャ

ートの第２実施形態である。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理（ステップＳ１６１）において、図９－１８及び図９－１９に示す第２実施形態の始動入賞時演出決定処理を実行する。

【０６９２】

図９－１８及び図９－１９に示すように、第２実施形態の始動入賞時演出決定処理における、ステップＳ２５ＴＭ１０００～ステップＳ２５ＴＭ１１３０と、ステップＳ２５ＴＭ１１４０～ステップＳ２５ＴＭ１２７０のステップは、図９－６及び図９－７に示した第１実施形態の始動入賞時演出決定処理における、ステップＳ２５ＴＭ１０００～ステップＳ２５ＴＭ１１３０と、ステップＳ２５ＴＭ１１４０～ステップＳ２５ＴＭ１２７０のステップと同様であるので、ここでは説明を省略し、ステップＳ２５ＴＭ１１３５についてのみ説明する。

【０６９３】

ステップＳ２５ＴＭ１１３０の処理を終了すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ２５ＴＭ１１３５）。特定フラグがセットされている場合には（ステップＳ２５ＴＭ１１３５でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。特定フラグがセットされていない場合には（ステップＳ２５ＴＭ１１３５でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ２５ＴＭ１１４０に処理を進める。

【０６９４】

このように、特定フラグがセットされていない場合（即ち、入賞時ブラックアウト演出が実行されておらず、且つ、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定されていない場合）に、始動入賞が発生したときの始動入賞時演出決定処理において、ステップＳ２５ＴＭ１０１０でＮＯと判定されることによって、ステップＳ２５ＴＭ１０２０以下の処理を行うことが可能である。このとき、当該始動入賞に対応した変動表示における入賞時ブラックアウト演出の実行有無を決定可能であり（ステップＳ２５ＴＭ１０５０）、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合には（ステップＳ２５ＴＭ１０６０でＹＥＳ）、特定フラグがセットされ（ステップＳ２５ＴＭ１０８０）、ステップＳ２５ＴＭ１１３５でＹＥＳと判定されることによって、ステップＳ２５ＴＭ１１４０以下の処理がスキップされることになる。即ち、チャンス目演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１１５０）、コメント予告演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１１９０）、及び、変化演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１２３０）の、各処理をスキップすることになる。従って、少なくとも入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間においては、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出の実行が制限される。

【０６９５】

なお、図９－１５では、特定期間とは異なる期間（即ち、図柄停止期間および図柄確定期間のいずれの期間とも異なる期間）に新たに始動入賞が発生し、第１実施形態の始動入賞時演出決定処理に基づいて各種演出を実行することに決定した場合の演出例を示したが、第２実施形態における始動入賞時演出決定処理に基づいて各種演出を実行することに決定した場合の演出例も、図９－１５に示した演出例と同様になるようにしてもよい。

【０６９６】

即ち、第２実施形態の始動入賞時演出決定処理に基づいて各種演出を実行することに決定した場合に、画像表示装置５には、図９－１５に示される演出画像と同様の演出画像が表示されるようにしてもよい。この場合、入賞時ブラックアウト演出が実行されるときに、所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）の実行が制限されている。

【０６９７】

また、図９－１７では、特定期間（即ち、図柄停止期間または図柄確定期間のいずれかの期間）に新たに始動入賞が発生し、第１実施形態の始動入賞時演出決定処理において、各種演出を実行することに決定したときの演出例を示したが、第２実施形態における始動入賞時演出決定処理に基づいて各種演出を実行することに決定した場合の演出例も、図９

－１７に示した演出例と同様になるようにしてもよい。
【０６９８】
即ち、第２実施形態の始動入賞時演出決定処理に基づいて各種演出を実行することに決定した場合に、画像表示装置５には、図９－１７に示される演出画像と同様の演出画像が表示されるようにしてもよい。この場合、入賞時ブラックアウト演出が実行されないときに、所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）が実行されている。
【０６９９】
（入賞時役物演出）
本実施形態の［特徴部２５ＴＭに関する説明］に係るパチンコ遊技機１は、画像表示装置５の近傍（下部）に役物である可動体２５ＴＭ５００を備える遊技機であってもよい。可動体２５ＴＭ５００は、演出制御基板１２の制御に従って、傾倒位置（初期位置）と起立位置（演出位置）との間において動作可能であるものとする。可動体２５ＴＭ５００が傾倒位置にあるときに、可動体２５ＴＭ５００は、画像表示装置５の前方に位置しないようになっている。しかしながら、可動体２５ＴＭ５００が傾倒位置から起立位置に動作する過程や、可動体２５ＴＭ５００が起立位置にあるときに、可動体２５ＴＭ５００の少なくとも一部が、画像表示装置５の前方に位置しているものとする。
【０７００】
本実施形態では、始動入賞が発生したタイミングで、当該始動入賞に対応した変動表示の大当り期待度が高いことを報知する特別演出として入賞時ブラックアウト演出、及び入賞時フラッシュ演出を実行可能な例を示したが、このような形態に限らず、他の特別演出を実行してもよい。例えば、特別演出として前記可動体２５ＴＭ５００を用いた入賞時役物演出を実行してもよい。
【０７０１】
図９－２０（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定結果に基づいて入賞時役物演出を実行可能である。入賞時役物演出とは、始動入賞時に入賞時役物演出を実行することに決定されたタイミングで、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として金色エフェクト画像２５ＴＭ６００Ａ［第２レイヤ］を表示させるとともに、可動体２５ＴＭ５００を傾倒位置から起立位置に動作させる可動体動作演出を実行する予告演出の一例である。入賞時役物演出における金色エフェクト画像２５ＴＭ６００Ａの表示色は金色であり、遊技者は、入賞時役物演出が実行されることで始動入賞に対応した変動表示の大当り期待度が高いことを認識できる。
【０７０２】
具体的には、入賞時役物演出は、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞のタイミングで、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として金色エフェクト画像２５ＴＭ６００Ａ［第２レイヤ］を表示させることにより、当該始動入賞に対応した可変表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない可変表示）の表示結果が大当りとなることを示唆する。この場合の入賞時役物演出は、先読み予告演出として実行される。
【０７０３】
本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて入賞時役物演出が開始されると、その入賞時役物演出は、当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時役物演出のターゲットである変動表示）が開始されるタイミングまで継続して実行されるものとする。
【０７０４】
本実施形態では、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として金色エフェクト画像［第２レイヤ］を表示させることにより、背景画像［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、及び対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］の視認性を低下させて視認困難状態（非表示状態）とする。さらに、可動体２５ＴＭ５００が傾倒位置から起立位置に動作する過程や、可動体２５ＴＭ５００が起立位置にあるときに、可動体２５ＴＭ５００の少なくとも一部が、画像表示装置５の前方に位置していることにより、画像表示装置５の画面の視認性が低下する。即ち、画像表示装置５の表示画面に表示される演出画像（［第１レイヤ］、［第２レイヤ］、［第３レイヤ］、［第４レイヤ］）の視認

性（特に、演出画像の中央部分の視認性）が低下する。
【０７０５】
ここで、入賞時役物演出により、背景画像［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］は継続して視認困難状態となるが、図９－２０（Ａ）に示すように、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「２」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒの小図柄［第１レイヤ］は視認可能な状態のままである。
【０７０６】
このように、入賞時役物演出により、背景画像［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］の視認性が低下する一方で、可動体２５ＴＭ５００は、傾倒位置から起立位置に動作する過程や、起立位置にある状態で、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５、及び小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒの前方に位置することはないため、入賞時役物演出の実行期間中も、保留記憶数の値［第１レイヤ］と小図柄［第１レイヤ］の視認性は低下することなく継続して視認可能な状態となっている。
【０７０７】
このように、入賞時役物演出は、金色エフェクト画像２５ＴＭ６００Ａ［第２レイヤ］を表示させる画像表示装置５と、可動体動作演出における可動体２５ＴＭ５００とを用いて行われる特別演出の一例である。一方で、入賞時フラッシュ演出は、発光体２５ＴＭ１００と、スピーカ８Ｌ，８Ｒ（発光効果音Ａまたは発光効果音Ｂの再生出力用装置）を用いて行われる特別演出の一例である。このように、特別演出としての入賞時役物演出は、２つの演出装置（画像表示装置５および可動体２５ＴＭ５００）を用いて実行される演出であり、特別演出としての入賞時フラッシュ演出は、入賞時役物演出とは異なる２つの演出装置（発光体２５ＴＭ１００およびスピーカ８Ｌ，８Ｒ）を用いて実行される演出である。そして、入賞時役物演出と、入賞時フラッシュ演出とで、演出に用いられる演出装置が異なる（重複していない）。このような構成によれば、特別演出の種類の違いを明確化することができるため、特別演出の種類によって異なる印象を遊技者に与えることができる。
【０７０８】
なお、入賞時役物演出と、入賞時フラッシュ演出とで一部共通の演出装置を用いるようにしてもよく、例えば、入賞時役物演出では、可動体２５ＴＭ５００と、画像表示装置５と、スピーカ８Ｌ，８Ｒ（役物が動作したときの効果音の再生出力用装置）とを用いるのに対して、入賞時フラッシュ演出では、発光体２５ＴＭ１００と、スピーカ８Ｌ，８Ｒ（発光効果音Ａまたは発光効果音Ｂの再生出力用装置）とを用いるようにしてもよい。この場合に、特別演出としての入賞時役物演出は、３つの演出装置（画像表示装置５および可動体２５ＴＭ５００、並びに、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）を用いて実行される演出であり、特別演出としての入賞時フラッシュ演出は、入賞時役物演出とは異なる演出装置（発光体２５ＴＭ１００）と入賞時役物演出と共通の演出装置（スピーカ８Ｌ，８Ｒ）の２つの演出装置を用いて実行される演出である。このように、特別演出に用いられる演出装置の数によって、特別演出の種類の違いを明確化して、特別演出の種類によって異なる印象を遊技者に与えることができる。
【０７０９】
（祝福役物演出）
本実施形態では、バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタに最後の攻撃を仕掛けている状態で、所定のタイミング（操作促進表示を表示させるべきタイミングであり、例えば、表示結果を停止表示させる５秒前のタイミング）で、画像表示装置５の画面中央部に、スティックコントローラ３１Ａの形状を模した操作促進表示、スティックコントローラ３１Ａの操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバー、及び、「引け！！」という文字を表示させる。
【０７１０】

このとき、表示結果が「大当り」となるスーパーリーチを伴う変動パターンのバトル演出が実行されている場合には、遊技者によってスティックコントローラ３１Ａの操作が行われたタイミングで、大当りが発生することを祝福（報知）する祝福役物演出が実行される。そして、祝福役物演出の実行後に、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利して大当り図柄が揃う。祝福役物演出では、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として虹色エフェクト画像２５ＴＭ６００Ｂ［第２レイヤ］が表示されるとともに、可動体２５ＴＭ５００を傾倒位置から起立位置に動作させる可動体動作演出が実行されることにより、大当りが発生することが報知される。祝福役物演出における虹色エフェクト画像２５ＴＭ６００Ｂの表示色は虹色であり、遊技者は、祝福役物演出が実行されることで大当りが発生することを認識できる。

【０７１１】

本実施形態では、図９－２０（Ｂ）に示すように、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として虹色エフェクト画像２５ＴＭ６００Ｂ［第２レイヤ］を表示させることにより、背景画像［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］、バトル演出に係る演出画像［第３レイヤ］の視認性を低下させて視認困難状態（非表示状態）とする。さらに、可動体２５ＴＭ５００が傾倒位置から起立位置に動作する過程や、可動体２５ＴＭ５００が起立位置にあるときに、可動体２５ＴＭ５００の少なくとも一部が、画像表示装置５の前方に位置していることにより、画像表示装置５の視認性が低下する。即ち、画像表示装置５の表示画面に表示される演出画像（［第１レイヤ］、［第２レイヤ］、［第３レイヤ］、［第４レイヤ］）の視認性（特に、演出画像の中央部分の視認性）が低下する。

【０７１２】

ここで、祝福役物演出により、背景画像［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］、及びバトル演出に係る演出画像［第３レイヤ］は継続して視認困難状態となるが、図９－２０（Ｂ）に示すように、第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５の「０」［第１レイヤ］、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５の「０」［第１レイヤ］、及び小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒの小図柄［第１レイヤ］は視認可能な状態のままである。

【０７１３】

このように、祝福役物演出により、背景画像［第４レイヤ］、飾り図柄［第３レイヤ］、対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］、及びバトル演出に係る演出画像［第３レイヤ］の視認性が低下する一方で、可動体２５ＴＭ５００は、傾倒位置から起立位置に動作する過程や、起立位置にある状態で、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５、第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５、及び小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒの前方に位置することはないため、祝福役物演出の実行期間中も、保留記憶数の値［第１レイヤ］と小図柄［第１レイヤ］の視認性は低下することなく継続して視認可能な状態となっている。

【０７１４】

このように、入賞時役物演出と祝福役物演出は、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてエフェクト画像［第２レイヤ］を表示させるとともに、可動体２５ＴＭ５００を傾倒位置から起立位置に動作させる可動体動作演出を実行する点で共通の演出態様となっている。即ち、本実施形態では、大当り報知演出としての祝福役物演出と共通の演出態様である入賞時役物演出を、先読み予告演出として実行可能となっている。

【０７１５】

入賞時役物演出と祝福役物演出は、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてエフェクト画像［第２レイヤ］を表示させるとともに、可動体２５ＴＭ５００を傾倒位置から起立位置に動作させる可動体動作演出を実行する点で共通の演出態様となっているが、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像となるエフェクト画像［第２レイヤ］の態様（エフェクト画像［第２レイヤ］の種類）が異なっている。

【０７１６】

すなわち、入賞時役物演出では、始動入賞に対応した変動表示の大当り期待度が高いことを示唆（報知）する金色エフェクト画像２５ＴＭ６００Ａ（表示色：金色）が、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として表示され、祝福役物演出では、実行されている変動表示に基づいて大当りが発生することを示唆（報知）する虹色エフェクト画像２５ＴＭ６００Ｂ（表示色：虹色）が、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として表示される。このように、入賞時役物演出と祝福役物演出との間には、演出態様（エフェクト画像の表示色）に相違点が存在している。そのため遊技者は、被覆画像が画面全体に表示される演出とともに可動体動作演出が実行されたときに、入賞時役物演出と祝福役物演出の何れの演出が実行されたかを容易に把握できる。

【０７１７】

本実施形態では、図９－１５に示したように、特別演出として入賞時ブラック演出が実行されるときには、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像［第２レイヤ］（第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］、第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］）が表示されることにより、飾り図柄［第３レイヤ］、及び対応表示（赤色態様の保留表示２５ＴＭ００１Ｃ）［第３レイヤ］、及び、ミニキャラクタとコメント画像［第３レイヤ］の視認性が低下して視認困難状態となっている。即ち、入賞時ブラック演出が実行されている期間は、対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］を用いた変化演出、飾り図柄［第３レイヤ］を用いたチャンス目演出、及び、ミニキャラクタとコメント画像［第３レイヤ］を用いたコメント予告演出の視認性が低下して視認困難状態となっている。このように、入賞時ブラック演出が実行されたときに、変化演出、チャンス目演出、及びコメント予告演出は実行可能であるものの、各演出に係る演出画像の表示は制限されており、各演出に係る演出画像は視認できない状態となっている。

【０７１８】

一方で、図９－１７に示したように、入賞時ブラック演出が実行されず、特別演出として入賞時フラッシュ演出が実行されるときには、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像（ブラックアウト画像（第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］、第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］））が表示されないので、飾り図柄［第３レイヤ］、対応表示（赤色態様の保留表示２５ＴＭ００１Ｃ）［第３レイヤ］、及び、ミニキャラクタとコメント画像［第３レイヤ］はいずれも視認可能な状態となっている。

【０７１９】

このように、入賞時ブラック演出が実行されずに入賞時フラッシュ演出が実行されるときには、対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］を用いた変化演出、飾り図柄［第３レイヤ］を用いたチャンス目演出、及び、ミニキャラクタとコメント画像［第３レイヤ］を用いたコメント予告演出、の各演出の視認性は低下しておらず、各演出を視認可能な状態となっている。即ち、入賞時ブラックアウト演出が実行されない場合に入賞時フラッシュ演出が実行されたときには、変化演出、チャンス目演出、及びコメント予告演出は、何れも視認可能な態様で実行可能であり、入賞時ブラックアウト演出が実行された場合と比較して、演出の視認性に関して制限がされていないことになる。

【０７２０】

ここで、図９－９（Ａ）に示したように、入賞時ブラックアウト演出が実行されるときの方が、入賞時ブラックアウト演出が実行されないときよりも大当り期待度が高くなっている。また、図９－９（Ｂ）に示したように、入賞時フラッシュ演出が実行されるときの方が、入賞時フラッシュ演出が実行されないときよりも大当り期待度が高くなっており、入賞時フラッシュ演出が実行される場合において、赤発光態様の入賞時フラッシュ演出の方が、白発光態様の入賞時フラッシュ演出よりも大当り期待度が高くなっている。

【０７２１】

また、図９－９（Ｃ）に示したように、チャンス目演出が実行されるときの方が、チャンス目演出が実行されないときよりも大当り期待度が高くなっており、チャンス目演出が

実行される場合において、奇数態様のチャンス目演出の方が、偶数態様のチャンス目演出よりも大当り期待度が高くなっている。また、図９－１０に示したように、コメント予告演出が実行されるときの方が、コメント予告演出が実行されないときよりも大当り期待度が高くなっており、コメント予告演出が実行される場合において、第２態様のコメント予告演出の方が、第１態様のコメント予告演出よりも大当り期待度が高くなっている。また、図９－１１に示したように、変化演出が実行されるときの方が、変化演出が実行されないときよりも大当り期待度が高くなっており、アクティブ表示の最終表示態様を特殊態様に変化させる特殊態様の変化演出＜アクティブ表示の最終表示態様を青色態様に変化させる青色態様の変化演出＜アクティブ表示の最終表示態様を赤色態様に変化させる赤色態様の変化演出の順で、大当り期待度が高くなっている。

【０７２２】

従って、入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出のうち、複合して実行される演出数が多いほど（組み合わさる演出数が多いほど）大当り期待度が高くなる。例えば、入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出の全ての演出が実行される場合は、コメント予告演出のみが実行される場合よりも大当り期待度が高くなっている。

【０７２３】

また、入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出のうち、複合して実行される演出数が同じである場合には（組み合わさる演出数が同じである場合には）、大当り期待度の高い演出態様の演出が多いほうが、大当り期待度の高い演出態様の演出が少ないときよりも、大当り期待度が高くなっている。例えば、入賞時ブラックアウト演出、赤発光態様の入賞時フラッシュ演出、奇数態様のチャンス目演出、第２態様のコメント予告演出、及び赤色態様の変化演出が実行される場合は、入賞時ブラックアウト演出、白発光態様の入賞時フラッシュ演出、偶数態様のチャンス目演出、第１態様のコメント予告演出、及び特殊態様の変化演出が実行される場合よりも大当り期待度が高くなっている。

【０７２４】

図９－６及び図９－７に示したように、第１実施形態の始動入賞時演出決定処理において、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定しているか否かにかかわらず（ステップＳ２５ＴＭ１０６０でＹＥＳ又はＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ２５ＴＭ１０９０以降の処理を行っている。即ち、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合と、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定していない場合との、何れの場合にも（ステップＳ２５ＴＭ１０６０でＹＥＳ又はＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンス目演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１１４０～ステップＳ２５ＴＭ１１８０）、コメント予告演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１１８５～ステップＳ２５ＴＭ１２２０）、変化演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１２３０～ステップＳ２５ＴＭ１２７０）を行っている。

【０７２５】

このような構成によれば、入賞時ブラックアウト演出が実行されることにより、画像表示装置５の表示画面の表示態様が広範囲にわたって急激に変化する点で、遊技者に意外性を与えることができる。また、入賞時ブラックアウト演出とともに入賞時フラッシュ演出が実行される場合に、遊技者が所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）の複合度合いに注目する点でも興趣を向上できる。一方で、入賞時ブラックアウト演出が実行される場合でも、所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）の実行有無及び演出態様を決定するための処理が実行されるので、演出制御に関する処理（演出の実行有無に関する決定処理、演出態様の決定処理）の共通化を図ることができる。

【０７２６】

図９－１５に示したように、始動入賞時に入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定されたタイミング（図９－１４に示すＴ２のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２

０は、入賞時ブラックアウト演出を開始し、当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時ブラックアウト演出のターゲットである変動表示）が開始されるタイミング（図９－１４に示すＴ７のタイミング）で、入賞時ブラックアウト演出を終了するとともに、接続ゾーン演出を実行している。

【０７２７】

一方で、図９－１５に示したように、始動入賞時に入賞時フラッシュ演出を実行することに決定されたタイミング（図９－１４に示すＴ２のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ演出を開始し、当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時フラッシュ演出のターゲットである変動表示）における所定のタイミング（本例ではリーチが成立するタイミング）で、入賞時フラッシュ演出を終了するとともに、リーチ演出を実行している。

【０７２８】

このような構成によれば、特別演出としての入賞時ブラックアウト演出が終了するタイミングで接続ゾーン演出が実行され、特別演出としての入賞時フラッシュ演出が終了するタイミングでリーチ演出が実行されるので、特別演出が終了したときの演出態様に注目させて興趣を向上できる。また、特別演出の種類に応じて特別演出が終了したときの演出態様が異なるため、演出をより多様化することができる。

【０７２９】

図９－１５（２）～（５）に示したように、入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像（第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］、第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］）が表示される。このとき、第４レイヤには、飾り図柄の背景画像として通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］が継続して配置されている。

【０７３０】

図９－４に示したように、第４レイヤ＜第２レイヤの順で表示優先度が高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像（第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］、第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］）が表示されることにより、背景画像としての通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］の視認性が低下して視認困難状態（非表示状態）となっている。このような構成によれば、入賞時ブラックアウト演出が実行されたことによって、演出の特別感や意外性を遊技者に与えて興趣を向上できる。

【０７３１】

図９－１５（２）～（５）に示したように、入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像（第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］、第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］）が表示される。

【０７３２】

このとき、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の変動が実行されたり、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の組み合わせ（本例では、「２４３」、「１３５」）が確定停止されたりしている。また、アクティブ表示領域２５ＴＭ０１３にアクティブ表示（通常態様のアクティブ表示２５ＴＭ００３［第３レイヤ］）が継続して配置されており、保留表示領域２５ＴＭ０１１に保留表示（通常態様の保留表示２５ＴＭ００１［第３レイヤ］）が継続して配置されている。

【０７３３】

このとき、画像表示装置５の第１保留記憶数表示領域２５ＴＭ０１５に第１保留億数の値（「１」［第１レイヤ］、「２」［第１レイヤ］）が表示されており、画像表示装置５の第２保留記憶数表示領域２５ＴＭ０２５に第２保留記憶数の値（「０」［第１レイヤ］）が表示されている。また、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄［第１レイヤ］の変動表示を継続して実行している。

【０７３４】
このとき、図９－４に示したように、第３レイヤ＜第２レイヤ＜第１レイヤの順で表示優先度が高くなっているので、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像（第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］、第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］）が表示されることにより、飾り図柄［第３レイヤ］、及び対応表示（保留表示、アクティブ表示）［第３レイヤ］の視認性が低下して視認困難状態（非表示状態）となっている一方で、第１保留記憶数の値［第１レイヤ］、第２保留記憶数の値［第１レイヤ］、及び小図柄［第１レイヤ］の視認性はいずれも低下していない。このような構成によれば、入賞時ブラックアウト演出の演出効果を高めながらも、遊技に関する情報の視認性を担保できる。
【０７３５】
図９－６及び図９－７に示したように、第１実施形態の始動入賞時演出決定処理において、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合であっても（ステップＳ２５ＴＭ１０６０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ２５ＴＭ１０９０以降の処理を行っている。即ち、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合であっても（ステップＳ２５ＴＭ１０６０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンス目演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１１４０～ステップＳ２５ＴＭ１１８０）、コメント予告演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１１８５～ステップＳ２５ＴＭ１２２０）、変化演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１２３０～ステップＳ２５ＴＭ１２７０）を行っている。このような構成によれば、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定しているか否かにかかわらず、所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）の実行有無を決定する処理を行うことによって、演出制御における処理の共通化および簡略化を図ることができる。
【０７３６】
図９－１８及び図９－１９に示したように、第２実施形態の始動入賞時演出決定処理において、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合には（ステップＳ２５ＴＭ１０６０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定フラグをセットする（ステップＳ２５ＴＭ１０８０）。特定フラグがセットされている場合には（ステップＳ２５ＴＭ１１３５でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ２５ＴＭ１１４０以降の処理をスキップしている。即ち、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合には（ステップＳ２５ＴＭ１０６０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンス目演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１１４０～ステップＳ２５ＴＭ１１８０）、コメント予告演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１１８５～ステップＳ２５ＴＭ１２２０）、変化演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１２３０～ステップＳ２５ＴＭ１２７０）をスキップしている。
【０７３７】
このような構成によれば、入賞時ブラックアウト演出が実行されることで、画像表示装置５の表示画面の視認性が低下して視認困難状態となるので、遊技者に意外性を与えることができる。また、入賞時フラッシュ演出が実行される場合には、遊技者が先読み予告演出としての所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）の複合度合いに注目することになるため、これによっても興趣を向上できる。また、入賞時ブラックアウト演出が実行されるときに、制限するべき演出である所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）の実行有無を決定する処理（実行有無の決定処理、演出態様の決定処理）自体を行わないことによって、入賞時ブラックアウト演出が実行されたときには、所定演出が制限されることになり、演出制御における処理の最適化を図ることができる。
【０７３８】
前述したように、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出のうち、複合して実行される演出数（組み合わせて実行される演出数）が多いほど大当り期待度が高くなっている。また、図９－１７（２）～（５）に示したように、入賞時フラッシュ演出が実行されているとき、他の先読み予告演出としての所定演出（チャン

ス目演出、コメント予告演出、変化演出）を実行可能である。このような構成によれば、入賞時フラッシュ演出が実行されるときの所定演出の複合度合い（組み合わせて実行される演出数、組み合わせのパターン）に注目させて、興趣を向上できる。

【０７３９】

図９－１５（２）～（５）に示したように、入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間は、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像（第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］、第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］）が表示されることにより、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］の視認性が低下して視認困難状態となっている。一方で、図９－１７（２）～（５）に示したように、入賞時フラッシュ演出が実行されている期間であっても、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄［第３レイヤ］を視認可能な状態である。

【０７４０】

また、図９－６及び図９－７に示したように、第１実施形態の始動入賞時演出決定処理において、当該始動入賞の発生したタイミングが、実行中の変動表示における図柄停止期間または図柄確定期間のいずれかのタイミングである場合（即ち、特定期間（図９－８参照）のタイミングである場合）には（ステップＳ２５ＴＭ１０３０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時ブラックアウト演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１０４０～ステップＳ２５ＴＭ１０８０の処理）をスキップしている。従って、特定期間内に発生した始動入賞に基づく入賞時ブラックアウト演出の実行が制限されており、本実施形態では、特定期間内に発生した始動入賞に対応した変動表示を対象とした入賞時ブラックアウト演出が実行されないようになっている。

【０７４１】

一方で、図９－６及び図９－７に示したように、第１実施形態の始動入賞時演出決定処理において、当該始動入賞の発生したタイミングが、実行中の変動表示における図柄停止期間または図柄確定期間のいずれのタイミング（即ち、特定期間（図９－８参照）のいずれのタイミング）であっても（ステップＳ２５ＴＭ１０３０でＹＥＳまたはＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１０９０～ステップＳ２５ＴＭ１１３０の処理）を行っている。従って、特定期間内に発生した始動入賞に基づく入賞時フラッシュ演出の実行は制限されておらず、本実施形態では、特定期間内に発生した始動入賞に対応した変動表示を対象とした入賞時フラッシュ演出を実行可能である。

【０７４２】

このような構成によれば、飾り図柄を停止表示させる図柄停止期間、及び、飾り図柄を確定停止させる図柄確定停止期間において、入賞時ブラックアウト演出の実行が制限されるので、変動表示の表示結果を示唆（報知）する飾り図柄の組み合わせを視認可能な状態が継続されており、遊技者が変動表示の表示結果を誤認してしまうことを防ぐことができる。一方で、飾り図柄を停止表示させる図柄停止期間、及び、飾り図柄を確定停止させる図柄確定停止期間において、入賞時フラッシュ演出の実行は制限されないので、特別演出の実行機会を確保でき、興趣を向上できる。

【０７４３】

図９－９（Ｂ）に示したように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合、入賞時フラッシュ演出の演出態様は２種類（白発光態様、赤発光態様）あり、いずれの演出態様であるかに応じて大当り期待度が異なっている。一方で、図９－９（Ａ）に示したように、入賞時ブラックアウト演出が実行される場合、入賞時ブラックアウト演出の演出態様は１種類であり、演出態様に応じて大当り期待度が異なることはない。このような構成によれば、入賞時ブラックアウト演出の演出態様を単一とすることで、入賞時ブラックアウト演出の演出態様を明確化して遊技者に印象づけるとともに、入賞時ブラックアウト演出の大当り期待度に関しても明確化できる。

【０７４４】

図９－９（Ａ）に示したように、表示結果が「はずれ（時短付）」となる場合、入賞時ブラックアウト演出の実行割合は０％である一方で、表示結果が「大当り」となる場合、入賞時ブラックアウト演出の実行割合は６０％である。従って、表示結果が「大当り」となる場合の方が、表示結果が「はずれ（時短付）」となる場合よりも入賞時ブラックアウト演出の実行割合が高くなっている。

【０７４５】

また、図９－９（Ｂ）に示したように、表示結果が「はずれ（時短付）」となる場合、入賞時フラッシュ演出の実行割合は１０％（白発光態様：１０％、赤発光態様：０％）である一方で、表示結果が「大当り」となる場合、入賞時フラッシュ演出の実行割合は７０％（白発光態様：２０％、赤発光態様：５０％）である。従って、表示結果が「大当り」となる場合の方が、表示結果が「はずれ（時短付）」となる場合よりも入賞時フラッシュ演出の実行割合が高くなっている。

【０７４６】

このような構成によれば、表示結果が「大当り」となる場合の方が、表示結果が「はずれ（時短付）」となる場合よりも特別演出の実行割合が高くなり、特別演出が実行されることにより、遊技者に大当りとなることを期待させることができる。

【０７４７】

（その他の変形例）

（１）上記の第１実施形態では、入賞時ブラックアウト演出が実行されるときに、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像（第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］、第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］）を表示することにより、画像表示装置５の各種演出画像（飾り図柄［第３レイヤ］、対応表示［第３レイヤ］、ミニキャラクタ及びコメント画像［第３レイヤ］、背景画像［第４レイヤ］）の視認性を低下させて視認困難状態とする例を示したが、このような形態に限らず、他の演出装置を用いた演出も制限するようにしてもよい。

【０７４８】

例えば、コメント予告演出では、画像表示装置５の画面右下領域にミニキャラクタとコメント画像が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、コメント画像に示された文字に対応するキャラボイス音が再生出力されるようになっている。ここで、上記の第１実施形態では、入賞時ブラックアウト演出が実行される場合であって、コメント予告演出が実行されるときに、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像（第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］、第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］）を表示することにより、画像表示装置５のミニキャラクタ及びコメント画像［第３レイヤ］の視認性を低下させて視認困難状態としている。一方で、キャラボイス音の再生出力に関しては制限されていないため、コメント予告演出の実行に対応して、キャラボイス音（「次、チャンス？」、「次、期待！」）の再生出力は可能となっており、遊技者は、ミニキャラクタ及びコメント画像［第３レイヤ］を視認困難ではあるものの、キャラボイス音によってコメント予告演出が実行されたことを認識可能となっている。

【０７４９】

このような形態に限らず、入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間において、コメント予告演出が実行される場合には、ミニキャラクタ及びコメント画像［第３レイヤ］の視認性を低下させて視認困難状態とするとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからのキャラボイス音の再生出力を制限してもよい。例えば、入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間において、第３レイヤでは、コメント予告演出が視認困難な態様で実行されており、そのコメント予告演出に対応したキャラボイス音に関しては再生出力がされないようにしてもよい。

【０７５０】

また、入賞時ブラックアウト演出が実行されていない期間においてコメント予告演出が実行される場合と比較して、入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間においてコ

メント予告演出が実行される場合の方が、キャラボイス音の音量が低下するようにしてもよい。すなわち、入賞時ブラックアウト演出が実行されていない期間においてコメント予告演出が実行される場合と比較して、入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間においてコメント予告演出が実行される場合の方が、キャラボイス音を認識困難であるようにしてもよい。

【０７５１】

（２）上記の第１実施形態および第２実施形態において、遊技効果用ランプ９を所定発光態様で発光させるとともに、画像表示装置５において所定エフェクト画像（例えば、遊技効果用ランプ９の発光色に対応した表示色のエフェクト画像）を第３レイヤに表示させる所定発光演出を実行可能としてもよい。

【０７５２】

例えば、上記の第１実施形態において、入賞時ブラックアウト演出が実行されていない期間において所定発光演出が実行された場合には、第３レイヤの所定エフェクト画像を視認可能であるとともに遊技効果用ランプ９が所定発光態様で発光し、入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間において所定発光演出が実行された場合には、第３レイヤの所定エフェクト画像が視認困難となる一方で遊技効果用ランプ９は所定発光態様で発光するようにしてもよい。なお、この例とは異なり、入賞時ブラックアウト演出が実行されていない期間において所定発光演出が実行された場合には、第３レイヤの所定エフェクト画像を視認可能であるとともに遊技効果用ランプ９が所定発光態様で発光し、入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間において所定発光演出が実行された場合には、第３レイヤの所定エフェクト画像が視認困難となるとともに遊技効果用ランプ９の点灯制御や点滅制御が行われない（発光しない）ようにしてもよい。

【０７５３】

また、上記の第２実施形態において、入賞時ブラックアウト演出が実行されていない期間において所定発光演出が実行された場合には、第３レイヤの所定エフェクト画像を視認可能であるとともに遊技効果用ランプ９が所定発光態様で発光する一方、入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間においては、特定フラグがセットされていることに基づいて所定発光演出が実行されることに決定されないようにしてもよい。

【０７５４】

（３）上記の実施形態では、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングをリーチ成立時としているが、このような形態に限らず、他のタイミングで入賞時フラッシュ演出を終了してもよい。

【０７５５】

例えば、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可能な構成を採用した場合に、入賞時フラッシュ演出の予告対象となっている変動表示において、擬似連演出の開始タイミングで入賞時フラッシュ演出を終了してもよい。また、入賞時フラッシュ演出の予告対象となっている変動表示において、変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンである場合に、スーパーリーチに発展するタイミングで入賞時フラッシュ演出を終了してもよい。

【０７５６】

（４）上記の実施形態では、入賞時ブラックアウト演出の演出態様は１種類であったが、このような形態に限らず、入賞時ブラックアウト演出の演出態様として複数種類の演出態様を設けてもよい。

【０７５７】

例えば、入賞時ブラックアウト演出として、第１特別態様の入賞時ブラックアウト演出と、第２特別態様の入賞時ブラックアウト演出とを実行可能とする。第１特別態様の入賞時ブラックアウト演出では、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像（第１ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ１［第２レイヤ］、第２ブラックアウト画像２５ＴＭ３００Ｂ２［第２レイヤ］）が表示される。一方、第２特別態様

の入賞時ブラックアウト演出は、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像として、第１特別態様のブラックアウト演出で用いられるブラックアウト画像よりも透過率が高い（例えば、第３レイヤ、第４レイヤが僅かに視認出来る程度の透過率である）特殊ブラックアウト画像が表示されるものとする。このとき、第２特別態様の入賞時ブラックアウト演出が実行される場合の方が、第１特別態様の入賞時ブラックアウト演出が実行される場合よりも大当り期待度が高くなるものとする。なお、このような形態に限らず、第１特別態様の入賞時ブラックアウト演出が実行される場合の方が、第２特別態様の入賞時ブラックアウト演出が実行される場合よりも大当り期待度が高くなるようにしてもよい。

【０７５８】

（５）上記の実施形態では、表示結果が「小当り」となる場合に、特別演出（入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出）、及び、所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）の、いずれの実行割合も０％としているが、このような形態に限らず、表示結果が「小当り」となる場合に、特別演出（入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出）、所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）のうち少なくとも一方の実行割合を０％とは異なる割合としてもよい。即ち、表示結果が「小当り」となる場合に、特別演出（入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出）、及び、所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）のうち少なくとも一方を実行可能としてもよい。

【０７５９】

（６）上記の第２実施形態では、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定された場合には、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出の、何れの予告演出も実行することには決定されない例を示したが、このような形態に限らず、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定された場合であっても、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出のうちの１種類または２種類の予告演出は実行可能となってもよい。すなわち、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定された場合には、入賞時ブラックアウト演出を実行しないことに決定された場合よりも、少ない種類の予告演出が実行可能となるようにしてもよい。

【０７６０】

（７）上記の第２実施形態では、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定された場合には、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出の、何れの予告演出も実行することには決定されない例を示した。このような形態に限らず、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定された場合に、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出のうちの１種類以上の予告演出が実行可能ではあるものの、入賞時ブラックアウト演出を実行しないことに決定された場合よりも低い割合で、その予告演出が実行されるようにしてもよい。

【０７６１】

（８）上記の実施形態では、図柄停止期間または図柄確定期間（特定期間）に始動入賞が発生した場合には、その始動入賞に対応する変動表示を対象とした入賞時ブラックアウト演出が実行されない例を示した。このような形態に限らず、図柄停止期間または図柄確定期間（特定期間）に始動入賞が発生した場合に、その始動入賞に対応する変動表示を対象とした入賞時ブラックアウト演出が実行可能ではあるものの、図柄停止期間または図柄確定期間（特定期間）とは異なる期間に始動入賞が発生した場合よりも低い割合で、その始動入賞に対応する変動表示を対象とした入賞時ブラックアウト演出が実行されるようにしてもよい。

【０７６２】

（９）上記の実施形態では、図柄停止期間または図柄確定期間（特定期間）に始動入賞が発生した場合には、その始動入賞に対応する変動表示を対象とした入賞時ブラックアウト演出が制限される例を示したが、これに限らず、図柄停止期間内でなくとも、飾り図柄の変動表示が終了するまでの残り期間が所定期間内（例えば５秒以内）であるときに始動入賞が発生した場合には、その始動入賞に対応する変動表示を対象とした入賞時ブラック

アウト演出が制限されるようにしてもよい。また、特定の変動パターン（例えば、スーパーリーチを伴う変動パターン）を対象として、特定の変動パターンに基づく変動表示が終了するまでの残り期間が所定期間内（例えば１０秒以内）であるときに始動入賞が発生した場合には、その始動入賞に対応する変動表示を対象とした入賞時ブラックアウト演出が制限されるようにしてもよい。

【０７６３】

（１０）上記の実施形態では、保留記憶に関する始動入賞時の判定結果及び実行中の変動表示の表示結果が、何れも「はずれ（時短無）」となる場合にのみ（ステップＳ２５ＴＭ１０２０でＹＥＳ）、入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、及びコメント予告演出を実行可能となる例を示したが、このような形態に限らず、保留記憶に関する始動入賞時の判定結果及び実行中の変動表示の表示結果の何れかが、「はずれ（時短無）」とはならない場合であっても、入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、及びコメント予告演出のうちの１種類以上の演出を実行可能としてもよい。

【０７６４】

例えば、保留記憶に関する始動入賞時の判定結果及び実行中の変動表示の表示結果の何れかが、「はずれ（時短付）」となる場合にも、入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、及びコメント予告演出のうちの１種類以上の演出を実行可能としてもよい。このような構成において、表示結果が「はずれ（時短付）」となる変動表示に関する図柄確定期間（例えば、２０秒）は、前述したように、表示結果が「はずれ（時短無）」となる変動表示に関する図柄確定期間（例えば、０．５秒）とは異なる。ここで、表示結果が「はずれ（時短付）」となる変動表示に関する図柄確定期間（例えば、２０秒）に始動入賞が発生した場合には、ステップＳ２５ＴＭ１０３０でＹＥＳと判定された場合と同様に、入賞時ブラックアウト演出は実行されないことになる。

【０７６５】

（１１）上記の実施形態では、変動表示における図柄停止期間または図柄確定期間（特定期間）に始動入賞が発生した場合には、入賞時ブラックアウト演出が実行されない例を示したが、このような形態に限らず、変動表示における図柄停止期間または図柄確定期間（特定期間）に始動入賞が発生した場合であっても、一部の態様（一部の種類）の入賞時ブラックアウト演出は実行可能であるようにしてもよい。例えば、変動表示における図柄停止期間または図柄確定期間（特定期間）に始動入賞が発生した場合であっても、当該始動入賞に対応した変動表示（保留記憶）が大当り（又はスーパーリーチ）と判定されたときには、大当りが発生する（又はスーパーリーチに発展する）ことを報知する特殊入賞音の再生出力を伴う特殊態様の入賞時ブラックアウト演出が実行される場合があるようにしてもよい。また、変動表示における図柄停止期間または図柄確定期間（特定期間）に始動入賞が発生した場合には、特定期間外に始動入賞が発生したときよりも低い割合で入賞時ブラックアウト演出が実行されるようにしてもよい。

【０７６６】

（１２）上記の実施形態では、始動入賞口に遊技球が入賞したとき（例えば、始動入賞口に遊技球が入賞してから０．５秒以内）に、入賞時ブラックアウト演出や入賞時フラッシュ演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、例えば、始動入賞のタイミングから当該始動入賞のタイミングで実行されている変動表示が終了するまでの期間内における何れかのタイミングで、当該始動入賞に対応したブラックアウト演出や当該始動入賞に対応したフラッシュ演出が実行されるようにしてもよい。また、始動入賞のタイミングから当該始動入賞のタイミングで実行されている変動表示が終了して次の変動表示が開始されるまで（次の変動表示の開始時を含む）の期間内における何れかのタイミングで、当該始動入賞に対応したブラックアウト演出や当該始動入賞に対応したフラッシュ演出が実行されるようにしてもよい。

【０７６７】

以上に説明したように、本特徴部２５ＴＭおよび各変形例には、以下に示す（手段Ａ１

－１）、（手段Ａ１－２）、（手段Ａ１－３）、（手段Ａ２）～（手段Ａ１１）に示す遊技機の構成が開示されている。

【０７６８】

（手段Ａ１－１）始動条件が成立し（始動入賞口に遊技球が入賞したこと）、その後開始条件が成立したこと（大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず、且つ、保留記憶数が０になっていないこと）に基づいて可変表示（変動表示）を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

前記始動条件の成立に基づいて前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを判定する判定手段（始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）を実行するＣＰＵ１０３）と、

前記判定手段による判定に基づいて演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記始動条件の成立から所定期間以内（０．５秒以内）に特別演出（入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出）を実行可能であり、

特別演出（入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出）とは異なるタイミングで所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）を実行可能であり、

特別演出は複数種類あり、特別演出の種類によって前記有利状態に制御される期待度が異なり（入賞時ブラックアウト演出の方が入賞時フラッシュ演出よりも大当り期待度が高く）、

特定種類の特別演出が実行されたときに、表示手段における表示態様が特定態様となり（入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置５における演出画像の視認性が低下し視認困難状態となり）、

前記演出実行手段は、所定種類の特別演出と、所定演出とを複合して実行可能であり（図９－１７に示すように、入賞時フラッシュ演出と、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出の少なくとも一方とを複合して実行可能であり）、

特定種類の特別演出が実行されたときに、所定演出が認識困難とされ（図９－１５に示すように、特別演出として入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像［第２レイヤ］が表示されることにより、チャンス目演出（飾り図柄［第３レイヤ］）、コメント予告演出（ミニキャラクタ及びコメント画像［第３レイヤ］）、及び変化演出（保留表示［第３レイヤ］）に係る演出画像の視認性が低下し視認困難状態となり）、

前記演出実行手段により実行される演出の複合度合によって前記有利状態に制御される期待度が異なり（入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出のうち複合する数や演出態様によって大当り期待度が異なり）、

特定種類の特別演出が実行される場合と、特定種類の特別演出が実行されない場合との何れの場合にも、所定演出の実行を決定可能である（図９－６及び図９－７に示すように、第１実施形態の始動入賞時演出決定処理において、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定しているか否かにかかわらず（ステップＳ２５ＴＭ１０６０でＹＥＳ又はＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンス目演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１１４０～ステップＳ２５ＴＭ１１８０）、コメント予告演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１１８５～ステップＳ２５ＴＭ１２２０）、変化演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１２３０～ステップＳ２５ＴＭ１２７０）を行っている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、表示手段における表示態様が特定態様となることにより遊技者に強い印象を与えつつ、実行される演出の複合度合にも関心を持たせることができる。一方で、特定種類の特別演出の実行有無にかかわらず所定演出の実行を決定可能であるため、演出制御における処理の共通化を図ることができる。

【０７６９】
（手段Ａ１－２）始動条件が成立し（始動入賞口に遊技球が入賞したこと）、その後開始条件が成立したこと（大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず、且つ、保留記憶数が０になっていないこと）に基づいて可変表示（変動表示）を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
前記始動条件の成立に基づいて前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを判定する判定手段（始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）を実行するＣＰＵ１０３）と、
前記判定手段による判定に基づいて演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記始動条件の成立から所定期間以内（０．５秒以内）に特別演出（入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出）を実行可能であり、
特別演出（入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出）とは異なるタイミングで所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）を実行可能であり、
特別演出は複数種類あり、特別演出の種類によって前記有利状態に制御される期待度が異なり（入賞時ブラックアウト演出の方が入賞時フラッシュ演出よりも大当り期待度が高く）、
特定種類の特別演出が実行されたときに、表示手段における表示態様が特定態様となり（入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置５における演出画像の視認性が低下し視認困難状態となり）、
前記演出実行手段は、所定種類の特別演出と、所定演出とを複合して実行可能であり（図９－１７に示すように、入賞時フラッシュ演出と、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出の少なくとも一方とを複合して実行可能であり）、
特定種類の特別演出が実行されたときに、所定演出が制限され（図９－１８及び図９－１９に示すように、第２実施形態の始動入賞時演出決定処理において、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合には（ステップＳ２５ＴＭ１０６０でＹＥＳ）、チャンス目演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１１４０～ステップＳ２５ＴＭ１１８０）、コメント予告演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１１８５～ステップＳ２５ＴＭ１２２０）、変化演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１２３０～ステップＳ２５ＴＭ１２７０）をスキップすることで、所定演出の実行を制限しており）、
前記演出実行手段により実行される演出の複合度合によって前記有利状態に制御される期待度が異なる（入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出のうち複合する数や演出態様によって大当り期待度が異なる）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、表示手段における表示態様が特定態様となることにより遊技者に強い印象を与えつつ、実行される演出の複合度合にも関心を持たせることができる。一方で、特定種類の特別演出が実行されたときに、所定演出が制限されるため、演出制御における処理の最適化を図ることができる。
【０７７０】
（手段Ａ１－３） 始動条件が成立し（始動入賞口に遊技球が入賞したこと）、その後開始条件が成立したこと（大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず、且つ、保留記憶数が０になっていないこと）に基づいて特別識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
前記始動条件の成立（第１始動入賞口への遊技球の入賞）に基づいて前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを判定する判定手段（始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）を実行するＣＰＵ１０３）と、
前記判定手段による判定に基づいて演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ

１２０）と、
前記特別識別情報の可変表示の実行に対応して装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行し、装飾識別情報の可変表示の表示結果を特定期間（図柄停止期間および図柄確定期間）にわたって表示可能な装飾可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、前記始動条件の成立から所定期間以内（０．５秒以内）に特別演出（入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出）を実行可能であり、
特別演出は複数種類あり、特別演出の種類によって前記有利状態に制御される期待度が異なり（入賞時ブラックアウト演出の方が入賞時フラッシュ演出よりも大当り期待度が高く）、
特定種類の特別演出が実行されたときに、装飾識別情報が視認困難となり（図９－１５（２）～（５）に示すように、特別演出として入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像［第２レイヤ］が表示されることにより、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける飾り図柄［第３レイヤ］の視認性が低下し視認困難状態となり）、
特定種類とは異なる所定種類の特別演出が実行されたときに、装飾識別情報を視認可能であり（図９－１７（２）～（６）に示すように、特別演出として入賞時フラッシュ演出のみが実行されても、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像［第２レイヤ］が表示されないことにより、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける飾り図柄［第３レイヤ］の視認性は低下せず視認可能状態となり）、
前記演出実行手段は、前記特定期間において前記始動条件が成立したときに、特定種類の特別演出の実行を制限する一方で、所定種類の特別演出を実行可能である（図９－６及び図９－７に示すように、第１実施形態の始動入賞時演出決定処理において、特定期間に発生した始動入賞に対応した変動表示では、入賞時ブラックアウト演出の実行が制限されている一方で、特定期間に発生した始動入賞に対応した変動表示でも、入賞時フラッシュ演出を実行可能である）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定期間において装飾識別情報の視認性を低下させないことにより、表示結果の誤認を防止できる一方で、特別演出の実行機会を確保できる。
【０７７１】
また、手段Ａ１－３の遊技機は、手段Ａ１－１または手段Ａ１－２のいずれかの遊技機の構成の一部を備えるようにしてもよい。
【０７７２】
（手段Ａ２）手段Ａ１－１～手段Ａ１－３のいずれかの遊技機であって、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
特定種類の特別演出（入賞時ブラックアウト演出）の対象となる可変表示（変動表示）において、特定種類の特別演出に関連する関連演出（接続ゾーン演出）の実行に対応して特定種類の特別演出を終了させることが可能であり（図９－１５（６）に示すように、接続ゾーン演出が開始されたタイミングで入賞時ブラックアウト演出を終了させており）、
所定種類の特別演出（入賞時フラッシュ演出）の対象となる可変表示（変動表示）において、前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出の実行に対応して所定種類の特別演出を終了させることが可能である（図９－１５（８）に示すように、リーチ演出が開始されたタイミングで入賞時フラッシュ演出を終了させている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定種類の特別演出が終了するときに興趣を低下させないようにすることができるとともに、所定種類の特別演出が終了するときに興趣を低下させないようにすることができる。
【０７７３】

（手段Ａ３）手段Ａ１－１～手段Ａ１－３、手段Ａ２のいずれかの遊技機であって、
特定種類の特別演出が実行されたときに、前記表示手段における演出背景画像の視認性が低下する（図９－１５（１）及び（２）に示すように、入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像［第２レイヤ］が表示されることにより、飾り図柄の背景画像としての通常背景画像２５ＴＭ２００Ａ［第４レイヤ］の視認性が低下し視認困難状態となる）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定種類の特別演出が実行されたときに、遊技者に強い印象を与えることができる。

【０７７４】

（手段Ａ４）手段Ａ１－１～手段Ａ１－３、手段Ａ２、手段Ａ３のいずれかの遊技機であって、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
装飾識別情報の可変表示として、第１装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）と、第２装飾識別情報の可変表示（小図柄の変動表示）とを前記表示手段（画像表示装置５）において実行可能であり、
実行されていない可変表示の数に対応した保留情報として、第１保留情報（保留表示）と、第２保留情報（第１保留記憶数の値、第２保留記憶数の値）とを前記表示手段（画像表示装置５）に表示可能であり、
特定種類の特別演出が実行されたときに、第１装飾識別情報の視認性と第１保留記憶情報の視認性は低下し、第２装飾識別情報の視認性と第２保留記憶情報の視認性は低下しない（図９－１５に示すように、入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置５の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像［第２レイヤ］が表示されることによって、飾り図柄［第３レイヤ］及び保留表示［第３レイヤ］の視認性が低下し視認困難状態となり、小図柄［第１レイヤ］、第１保留記憶数の値［第１レイヤ］、及び第２保留記憶数の値［第１レイヤ］の視認性は低下せず視認可能状態となる）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定種類の特別演出の演出効果を高めながら、遊技に関する情報の視認性を確保できる。

【０７７５】

（手段Ａ５）手段Ａ１－１～手段Ａ１－３、手段Ａ２～手段Ａ４のいずれかの遊技機であって、
前記判定手段（ＣＰＵ１０３）は、可変表示に関する開始条件の成立に基づいて前記有利状態に制御されるか否かを判定可能であり、
前記決定手段（第１実施形態の始動入賞時演出決定処理）は、
前記判定手段による判定（始動入賞時の判定結果）に基づいて所定予告演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）を実行するか否かを決定し、
特定種類の特別演出が実行される場合と、特定種類の特別演出が実行されない場合との何れの場合にも前記所定予告演出を実行するか否かを決定可能である（図９－６及び図９－７に示すように、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合であっても（ステップＳ２５ＴＭ１０６０でＹＥＳ）、チャンス目演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１１４０～ステップＳ２５ＴＭ１１８０）、コメント予告演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１１８５～ステップＳ２５ＴＭ１２２０）、変化演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１２３０～ステップＳ２５ＴＭ１２７０）を行っている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定種類の特別演出が実行されるか否かにかかわらず、所定予告演出を実行するか否かを決定可能であるので、演出制御における処理の共通化および簡略化を図ることができる。

【０７７６】

（手段Ａ６）手段Ａ－１～手段１－３、手段Ａ２～手段Ａ５の何れかの遊技機であって、
前記判定手段（ＣＰＵ１０３）は、可変表示に関する開始条件の成立に基づいて前記有利状態に制御されるか否かを判定可能であり、
前記決定手段（第２実施形態の始動入賞時演出決定処理）は、
前記判定手段による判定（始動入賞時の判定結果）に基づいて所定予告演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）を実行するか否かを決定し、
特定種類の特別演出が実行される場合に、前記所定予告演出を実行するか否かの決定を行わない（図９－１８及び図９－１９に示すように、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合には（ステップＳ２５ＴＭ１０６０でＹＥＳ）、チャンス目演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１１４０～ステップＳ２５ＴＭ１１８０）、コメント予告演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１１８５～ステップＳ２５ＴＭ１２２０）、変化演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ２５ＴＭ１２３０～ステップＳ２５ＴＭ１２７０）をスキップしている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定種類の特別演出が実行される場合に、所定予告演出を実行するか否かの決定を行わないことによって、演出制御における処理の最適化を図ることができる。

【０７７７】

（手段Ａ７）手段Ａ－１～手段１－３、手段Ａ２～手段Ａ６の何れかの遊技機であって、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、前記判定手段による判定（始動入賞時の判定結果）に基づく演出であって、特定種類の特別演出と異なる所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）と、所定種類の予告演出（入賞時フラッシュ演出）とを複合して実行可能であり、
所定種類の予告演出と複合して実行される所定演出の数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なる（入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出のうち各演出の複合する数が多いほど大当り期待度が高くなっている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、所定種類の予告演出と複合して実行される所定演出の数に注目させて興趣を向上できる。

【０７７８】

（手段Ａ８）手段Ａ－１～手段１－３、手段Ａ２～手段Ａ７の何れかの遊技機であって、
前記演出実行手段により実行される特別演出の種類によって、特別演出に用いられる演出装置の数が異なる（特別演出としての入賞時役物演出は、２つの演出装置（画像表示装置５および可動体２５ＴＭ５００）を用いて実行される一方で、特別演出としての入賞時フラッシュ演出は、１つの演出装置（発光体２５ＴＭ１００）のみを用いて実行される）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、特別演出の種類の違いを明確化することができ、特別演出の種類によって異なる印象を遊技者に与えることができる。

【０７７９】

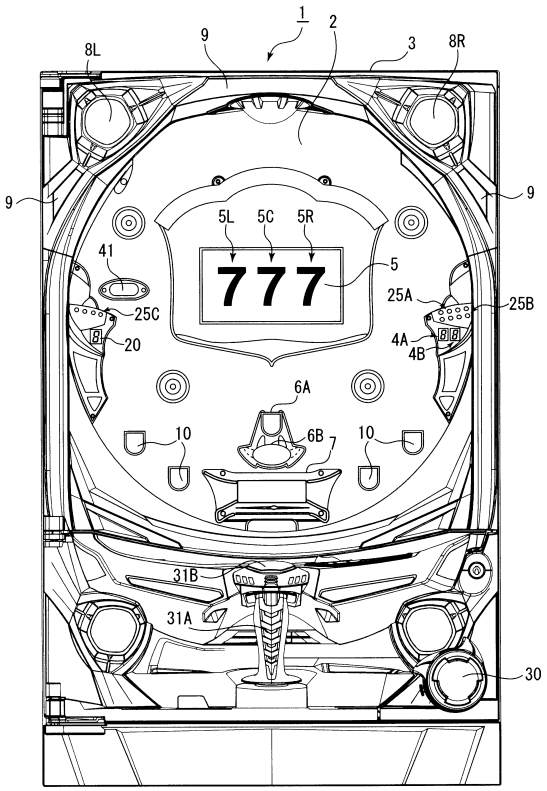
（手段Ａ９）手段Ａ－１～手段１－３、手段Ａ２～手段Ａ８の何れかの遊技機であって、
手段１から手段８の何れかに記載の遊技機であって、
装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行し、
所定種類の特別演出が実行されたときに、装飾識別情報を視認可能であり（図９－１７に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されるときに、飾り図柄［第３レイヤ］は視認可能状態であり）、
前記演出実行手段は、装飾識別情報の停止期間において特定種類の特別演出の実行を制限する一方で、所定種類の特別演出を実行可能である（図９－６及び図９－７に示すように、第１実施形態の始動入賞時演出決定処理において、特定期間に発生した始動入賞に対応した変動表示に関しては、入賞時ブラックアウト演出の実行が制限されている一方で、特定期間に発生した始動入賞に対応した変動表示に関しては、入賞時フラッシュ演出を実

行可能である）
　ことを特徴とする遊技機。
　このような構成によれば、装飾識別情報の停止期間において装飾識別情報の視認性を低下させないことにより、表示結果の誤認を防止できる一方で、特別演出の実行機会を確保できる。
【０７８０】
（手段Ａ１０）手段Ａ－１～手段１－３、手段Ａ２～手段Ａ９の何れかの遊技機であって、
　特定種類の特別演出の態様は単数であり（入賞時ブラックアウト演出の演出態様は１種類であり）、
　所定種類の特別演出の態様は複数であり、所定種類の特別演出の態様によって前記有利状態に制御される期待度が異なる（入賞時フラッシュ演出の演出態様は白発光態様と赤発光態様の２種類であり、赤発光態様の方が白発光態様よりも大当り期待度が高くなっている）
　ことを特徴とする遊技機。
　このような構成によれば、特定種類の特別演出の態様を遊技者に印象づけることが可能であるとともに、所定種類の特別演出との差異を明確化することができ、特別演出を多様化できる。
【０７８１】
（手段Ａ１１）手段Ａ－１～手段１－３、手段Ａ２～手段Ａ１０の何れかの遊技機であって、
　可変表示（変動表示）の表示結果が、前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることなく時短状態に制御される第１表示結果（「はずれ（時短付）」）となる場合よりも、前記有利状態に制御される第２表示結果（「大当り」）となる場合の方が、特別演出の実行割合が高い（図９－９（Ａ）に示すように、表示結果が「大当り」となる場合の方が、表示結果が「はずれ（時短付）」となる場合よりも入賞時ブラックアウト演出の実行割合が高くなっている）
　ことを特徴とする遊技機。
　このような構成によれば、特別演出が実行されることにより、表示結果が第２表示結果となることを遊技者に期待させることができる。
【符号の説明】
【０７８２】
　１　…　パチンコ遊技機
　２　…　遊技盤
　３　…　遊技機用枠
　４Ａ、４Ｂ　…　特別図柄表示装置
　５　…　画像表示装置
　６Ａ　…　入賞球装置
　６Ｂ　…　可変入賞球装置
　７　…　特別可変入賞球装置
　８Ｌ、８Ｒ　…　スピーカ
　９　…　遊技効果ランプ
　１０　…　一般入賞口
　１１　…　主基板
　１２　…　演出制御基板
　１３　…　音声制御基板
　１４　…　ランプ制御基板
　１５　…　中継基板
　２０　…　普通図柄表示器
　２１　…　ゲートスイッチ
　２２Ａ、２２Ｂ　…　始動口スイッチ

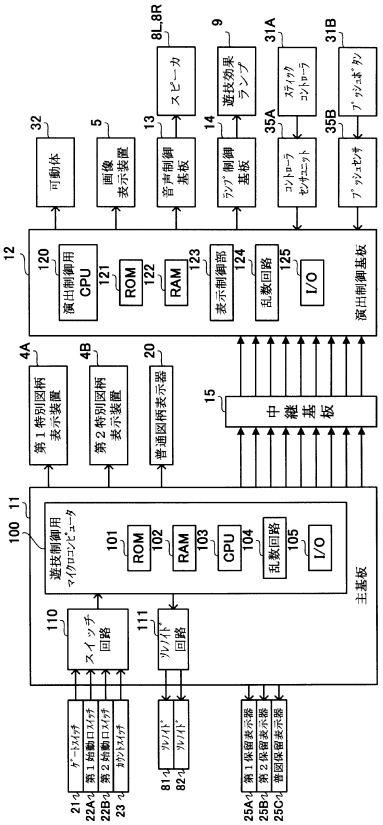
２３　…　カウントスイッチ
３０　…　打球操作ハンドル
３１Ａ　…　スティックコントローラ
３１Ｂ　…　プッシュボタン
３２　…　可動体
１００　…　遊技制御用マイクロコンピュータ
１０１、１２１　…　ＲＯＭ
１０２、１２２　…　ＲＡＭ
１０３　…　ＣＰＵ
１０４、１２４　…　乱数回路
１０５、１２５　…　Ｉ／Ｏ
１２０　…　演出制御用ＣＰＵ
１２３　…　表示制御部

【図面】

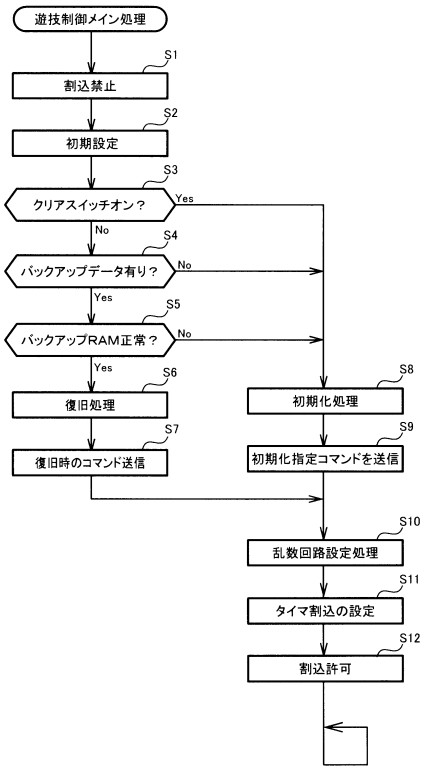
【図１】



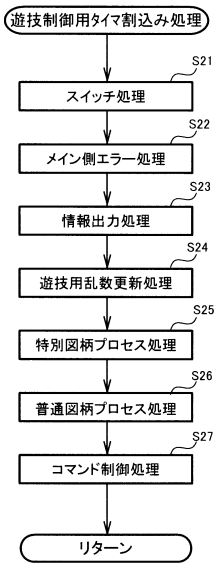
【図２】



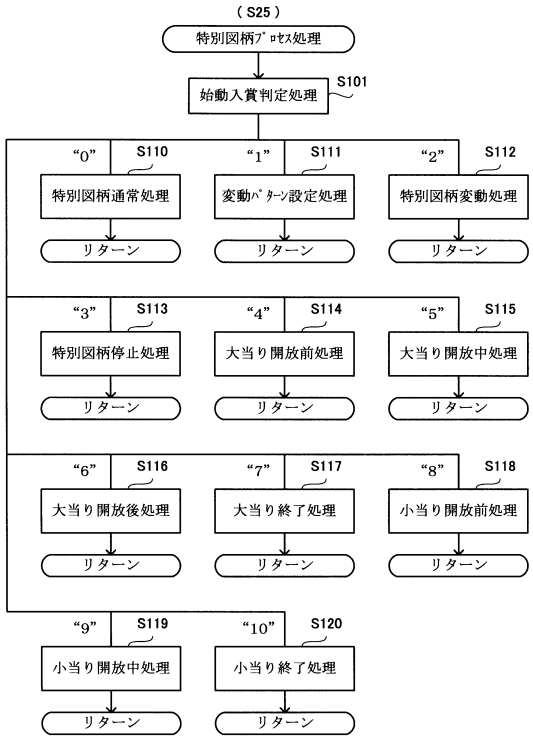
【図３】


遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
クリアスイッチオン？
Yes
No
S4
バックアップデータ有り？
No
Yes
S5
バックアップRAM正常？
No
Yes
S6
復旧処理
S7
復旧時のコマンド送信
S8
初期化処理
S9
初期化指定コマンドを送信
S10
乱数回路設定処理
S11
タイマ割込の設定
S12
割込許可

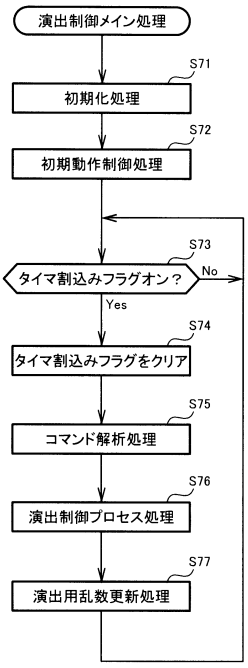
【図４】


遊技制御用タイマ割込み処理
S21
スイッチ処理
S22
メイン側エラー処理
S23
情報出力処理
S24
遊技用乱数更新処理
S25
特別図柄プロセス処理
S26
普通図柄プロセス処理
S27
コマンド制御処理
リターン

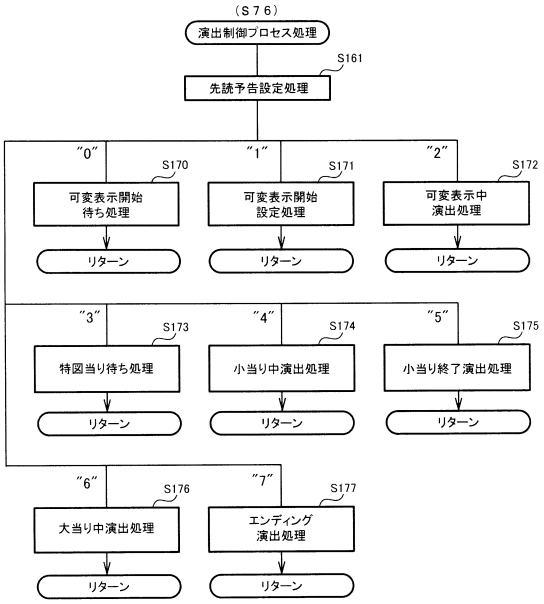
【図５】


（S25）
特別図柄ﾌﾟﾛｾｽ処理
始動入賞判定処理
S101
“0”
S110
特別図柄通常処理
“1”
S111
変動ﾊﾟﾀｰﾝ設定処理
“2”
S112
特別図柄変動処理
“3”
S113
特別図柄停止処理
“4”
S114
大当り開放前処理
“5”
S115
大当り開放中処理
“6”
S116
大当り開放後処理
“7”
S117
大当り終了処理
“8”
S118
小当り開放前処理
“9”
S119
小当り開放中処理
“10”
S120
小当り終了処理
リターン

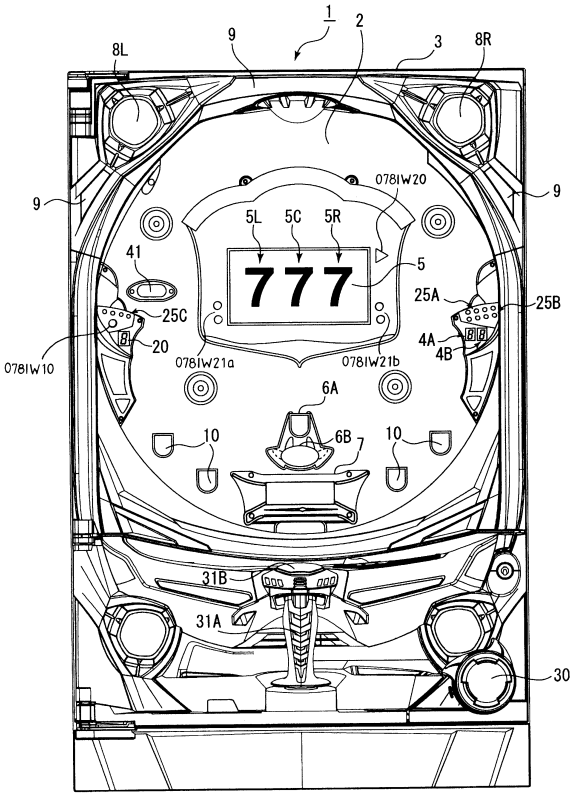
【図６】


演出制御メイン処理
S71
初期化処理
S72
初期動作制御処理
S73
タイマ割込みフラグオン？
No
Yes
S74
タイマ割込みフラグをクリア
S75
コマンド解析処理
S76
演出制御プロセス処理
S77
演出用乱数更新処理

【図７】



【図８－１】



【図８－２】

（Ａ）非確変状態（低確率状態）［第１特別図柄用］

設定値	設定値「１」	設定値「２」	設定値「３」	設定値「４」	設定値「５」	設定値「６」
大当り確率	205/65536	230/65536	255/65536	280/65536	305/65536	328/65536
小当り確率	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率（時短付）	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率（時短無）	65003/65536	64978/65536	64953/65536	64928/65536	64903/65536	64880/65536

（Ｂ）確変状態（高確率状態）［第１特別図柄用］

設定値	設定値「１」	設定値「２」	設定値「３」	設定値「４」	設定値「５」	設定値「６」
大当り確率	2050/65536	2300/65536	2550/65536	2800/65536	3050/65536	3280/65536
小当り確率	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率（時短付）	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率（時短無）	63158/65536	62908/65536	62658/65536	62408/65536	62158/65536	61928/65536

【図８－３】

（Ａ）非確変状態（低確率状態）［第２特別図柄］

設定値	設定値「１」	設定値「２」	設定値「３」	設定値「４」	設定値「５」	設定値「６」
大当り確率	205/65536	230/65536	255/65536	280/65536	305/65536	328/65536
小当り確率	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536
はずれ確率（時短付）	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536
はずれ確率（時短無）	55641/65536	55616/65536	55591/65536	55566/65536	55541/65536	55518/65536

（Ｂ）確変状態（高確率状態）［第２特別図柄］

設定値	設定値「１」	設定値「２」	設定値「３」	設定値「４」	設定値「５」	設定値「６」
大当り確率	2050/65536	2300/65536	2550/65536	2800/65536	3050/65536	3280/65536
小当り確率	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536
はずれ確率（時短付）	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536
はずれ確率（時短無）	53796/65536	53546/65536	53296/65536	53046/65536	52796/65536	52566/65536

【図８－４】

（Ａ）大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）

大当り種別判定値（種別判定用乱数［0～179］と比較される）		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
０～７１	７２～１４３	１４４～１７９

（Ｂ）大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）

大当り種別判定値（種別判定用乱数［0～179］と比較される）		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
０～７１	７２～１７０	１７１～１７９

【図８－５】

（Ａ）時短種別判定テーブル（第１特別図柄用）

時短種別判定値（種別判定用乱数［0～179］と比較される）		
時短はずれＡ	時短はずれＢ	時短はずれＣ
０～５９	６０～１１９	１２０～１７９

（Ｂ）時短種別判定テーブル（第２特別図柄用）

時短種別判定値（種別判定用乱数［0～179］と比較される）		
時短はずれＡ	時短はずれＢ	時短はずれＣ
０～５９	６０～１１９	１２０～１７９

【図８－６】

時短種別	遊技状態	
	通常状態	時短状態
時短はずれＡ	時短回数１００回	次回大当りまで時短継続
時短はずれＢ	時短回数５０回	時短回数２００回
時短はずれＣ	時短回数３０回	時短回数１００回

【図８－７】

（Ａ）変動パターンテーブルＡ［大当り／小当り用］

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	内容	割り振り
ＰＡ２－１	２０００００	ノーマルリーチ	２０％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３０％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	５０％

（Ｂ）変動パターンテーブルＢ［通常状態はずれ用］

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	内容	割り振り
ＰＡ１－１	１２０００	通常変動	９０％
ＰＡ２－１	２０００００	ノーマルリーチ	５％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	２％

（Ｃ）変動パターンテーブルＣ［大当り経由、時短状態はずれ用］（ただし、保留１以上）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	内容	割り振り
ＰＡ１－２	３０００	超短縮変動	８０％
ＰＡ１－３	５０００	短縮変動	１０％
ＰＡ２－１	２０００００	ノーマルリーチ	５％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	２％

（Ｄ）変動パターンテーブルＤ［時短はずれ経由、時短状態はずれ用］（ただし、保留１以上）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	内容	割り振り
ＰＡ１－２	３０００	超短縮変動	１０％
ＰＡ１－３	５０００	短縮変動	８０％
ＰＡ２－１	２０００００	ノーマルリーチ	５％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	２％

【図８－８】

（Ｅ）変動パターンテーブルＥ［確変状態はずれ用］（ただし、保留１以上）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	内容	割り振り
ＰＡ１－２	３０００	超短縮変動	９０％
ＰＡ１－３	５０００	短縮変動	——
ＰＡ２－１	２００００	ノーマルリーチ	５％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	２％

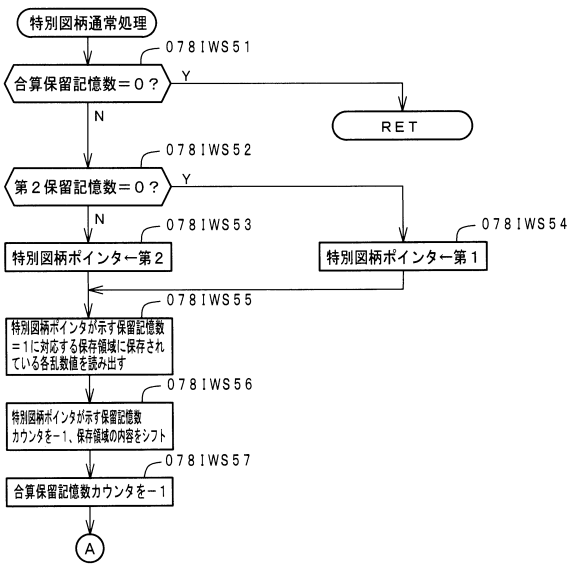
【図８－９】

MODE	EXT	名称	内容
８０	ＸＸ	変動パターンＸＸ指定	飾り図柄の変動パターンの指定（XX＝変動パターン番号）
９０	００	表示結果１指定	可変表示結果をはずれ（時短なし）とすることの指定
９０	０１	表示結果２指定	可変表示結果を時短はずれＡとすることの指定
９０	０２	表示結果３指定	可変表示結果を時短はずれＢとすることの指定
９０	０３	表示結果４指定	可変表示結果を時短はずれＣとすることの指定
９０	０４	表示結果５指定	可変表示結果を通常大当りとすることの指定
９０	０５	表示結果６指定	可変表示結果を確変大当りとすることの指定
９０	０６	表示結果７指定	可変表示結果を突然確変大当りとすることの指定
９０	０７	表示結果８指定	可変表示結果を小当りとすることの指定
Ａ０	００	第１図柄確定Ａ指定	第１特別図柄の変動を終了し図柄確定期間２０秒であることの指定
Ａ０	０１	第１図柄確定Ｂ指定	第１特別図柄の変動を終了し図柄確定期間１０秒であることの指定
Ａ０	０２	第１図柄確定Ｃ指定	第１特別図柄の変動を終了し図柄確定期間０．５秒であることの指定
Ａ１	００	第２図柄確定Ａ指定	第２特別図柄の変動を終了し図柄確定期間２０秒であることの指定
Ａ１	０１	第２図柄確定Ｂ指定	第２特別図柄の変動を終了し図柄確定期間１０秒であることの指定
Ａ１	０２	第２図柄確定Ｃ指定	第２特別図柄の変動を終了し図柄確定期間０．５秒であることの指定
Ｂ０	００	大当り開始指定（ファンファーレ指定）	大当り遊技の開始を指定
Ｂ０	０１	大当り終了指定（エンディング指定）	大当り遊技の終了を指定
Ｂ１	ＸＸ	大入賞口開放中表示	ＸＸで示すラウンド中の表示指定
Ｂ２	ＸＸ	大入賞口開放後表示	ＸＸで示すラウンド後の表示指定
Ｂ３	００	小当り開始指定	小当り遊技の開始を指定
Ｂ３	０１	小当り終了指定	小当り遊技の終了を指定
Ｂ４	００	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定

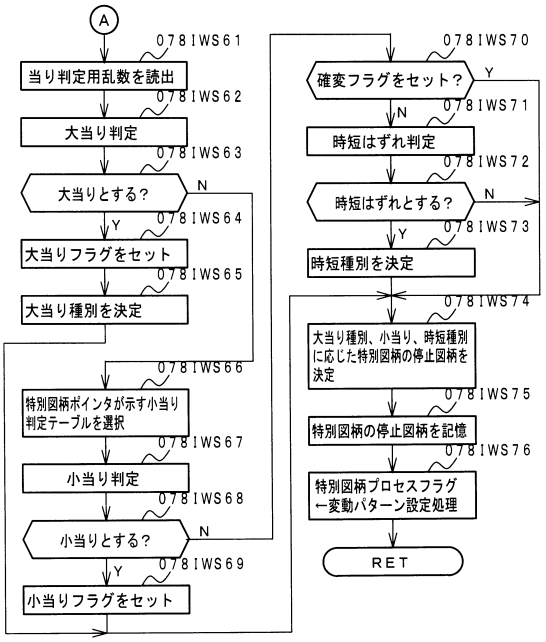
【図８－１０】

MODE	EXT	名称	内容
Ｃ０	００	第１保留記憶数加算指定	第１保留記憶数が１増加したことの指定
Ｃ０	０１	第２保留記憶数加算指定	第２保留記憶数が１増加したことの指定
Ｃ１	００	第１保留記憶数減算指定	第１保留記憶数が１減少したことの指定
Ｃ１	０１	第２保留記憶数減算指定	第２保留記憶数が１減少したことの指定
Ｅ０	００	通常状態指定	遊技状態が通常状態に制御されることを指定
Ｅ０	０１	時短状態Ａ指定	大当り終了時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
Ｅ０	０２	時短状態Ｂ指定	時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
Ｅ０	０３	確変状態指定	遊技状態が確変状態に制御されることを指定
Ｅ１	００	右打ち報知開始指定	右打ち報知を開始することの指定
Ｅ１	０１	右打ち報知終了指定	右打ち報知を終了することの指定

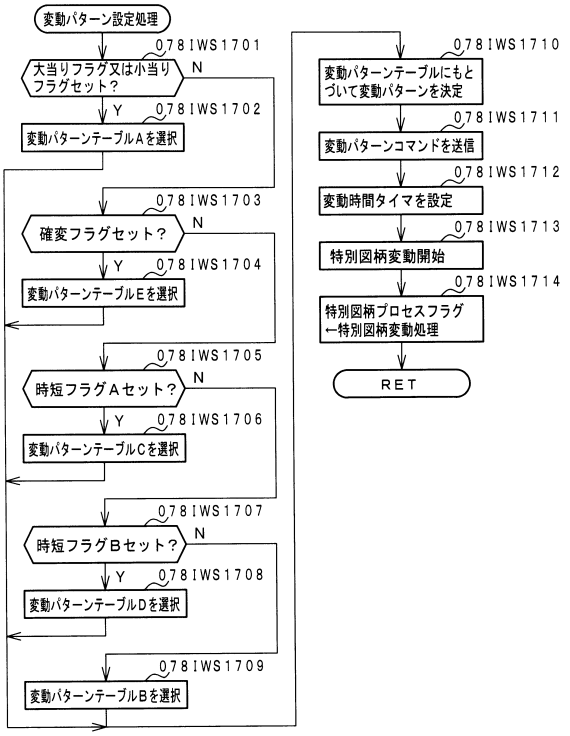
【図８－１１】



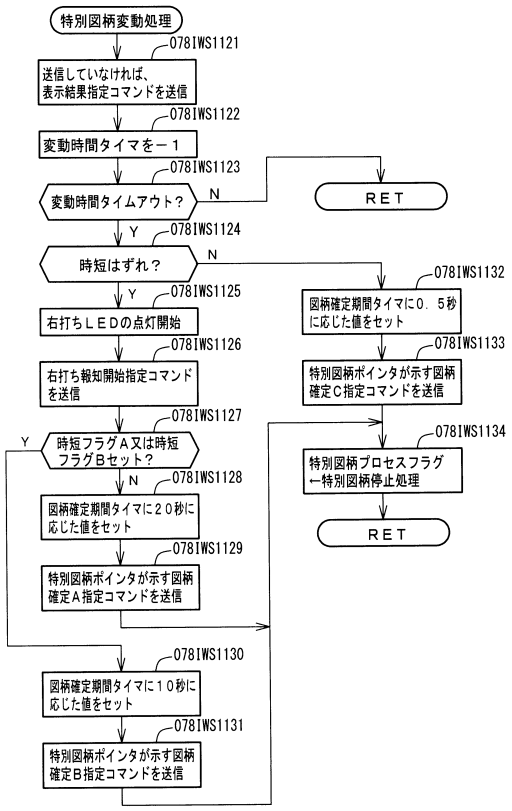
【図８－１２】



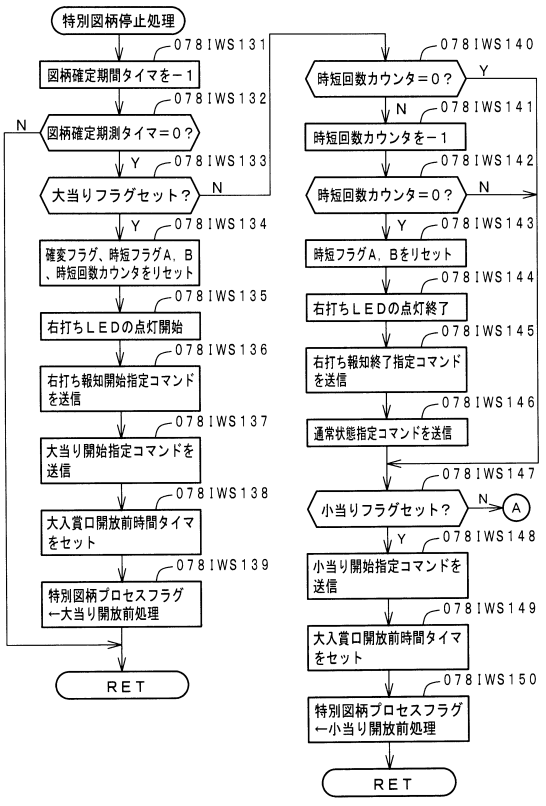
【図８－１３】



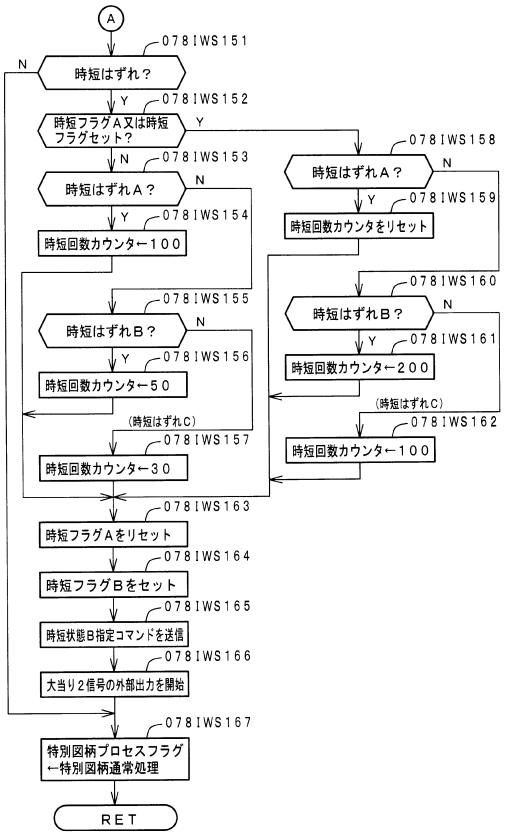
【図８－１４】



【図８－１５】



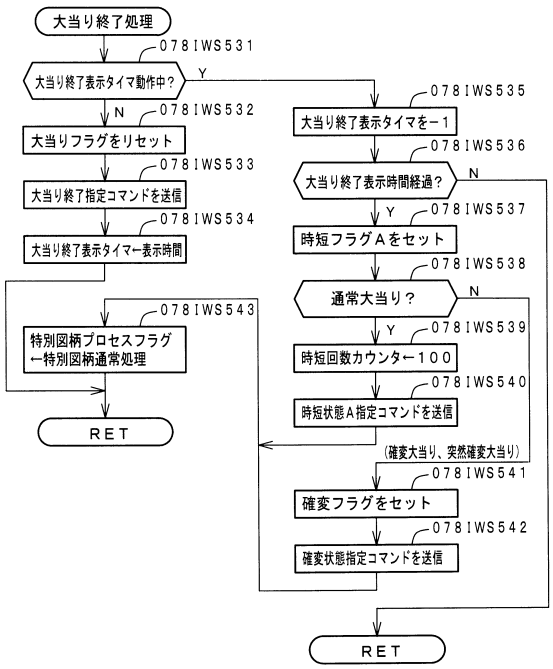
【図８－１６】



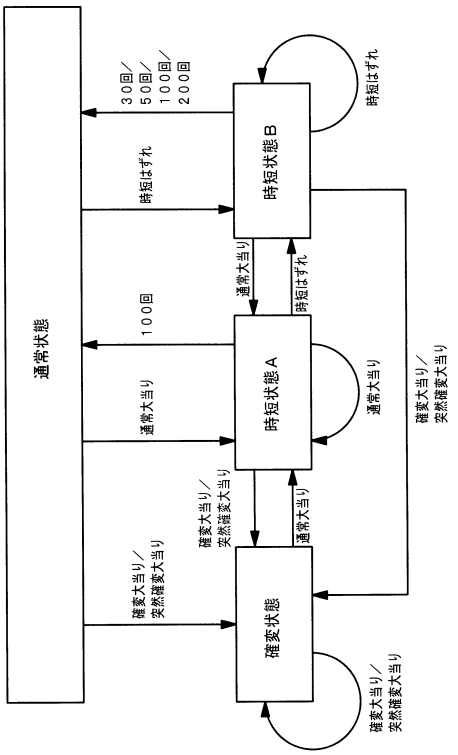
【図８－１７】

外部出力信号名	出力タイミング及び出力期間
大当り１信号	大当り遊技中に出力
大当り２信号	大当り遊技中及び時短状態中に出力
大当り３信号	時短はずれの図柄確定期間中に出力
変動停止信号	図柄確定期間の開始時に出力

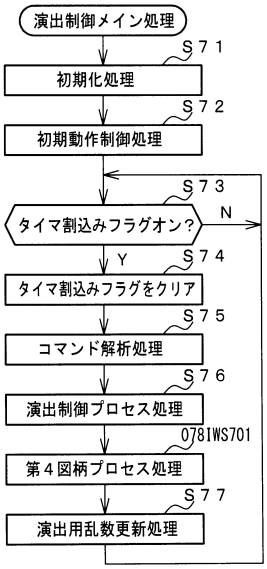
【図８－１８】



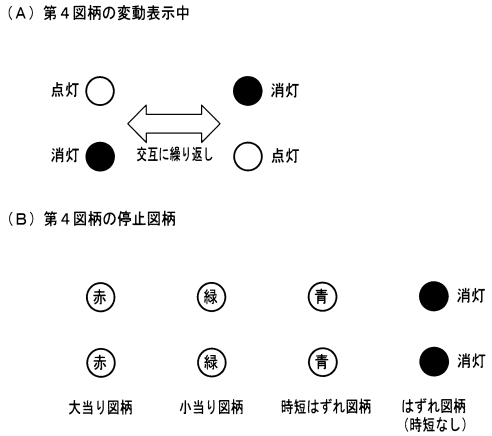
【図８－１９】



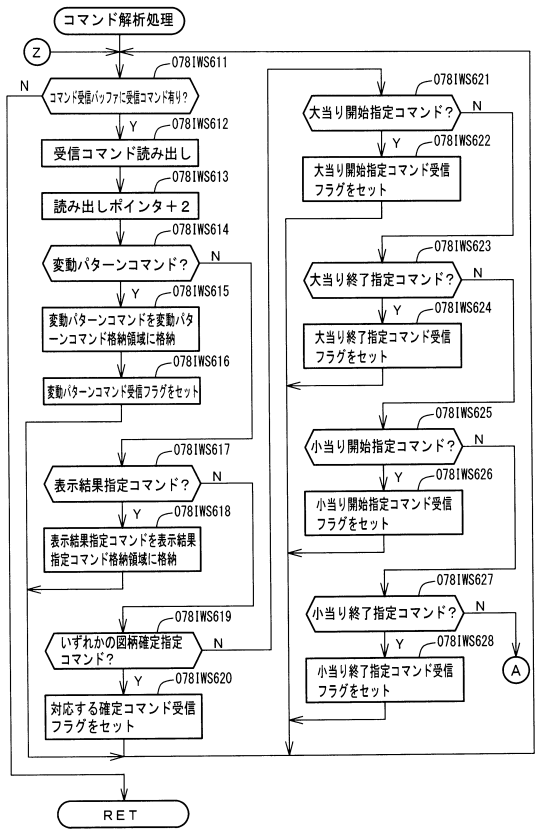
【図８－２０】



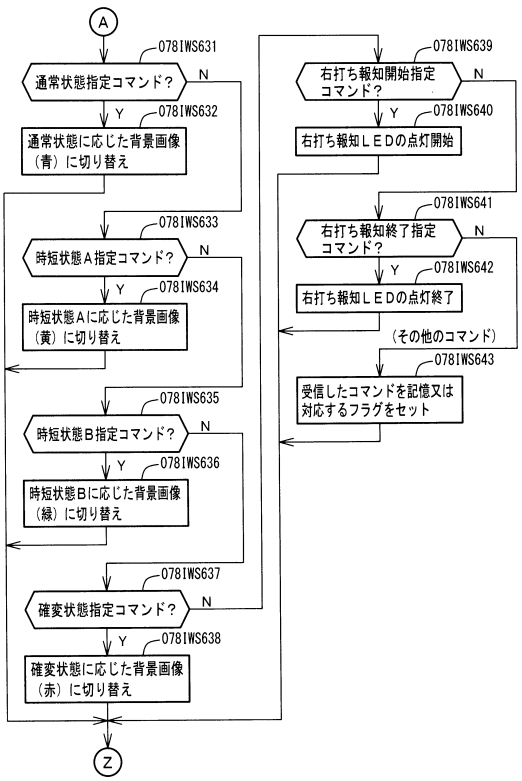
【図８－２１】



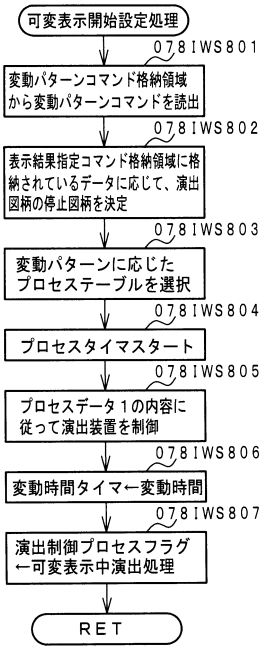
【図８－２２】



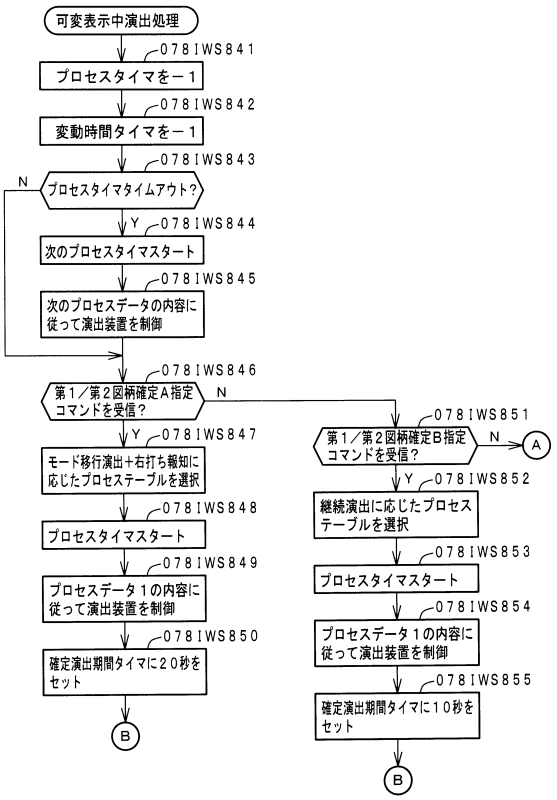
【図８－２３】



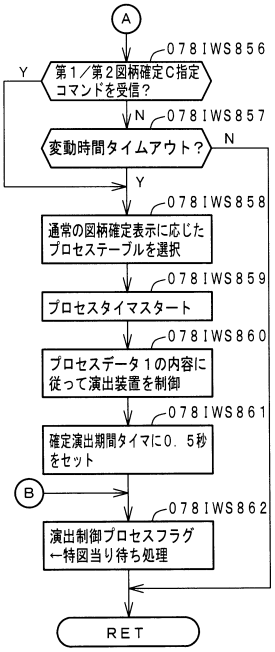
【図８－２４】



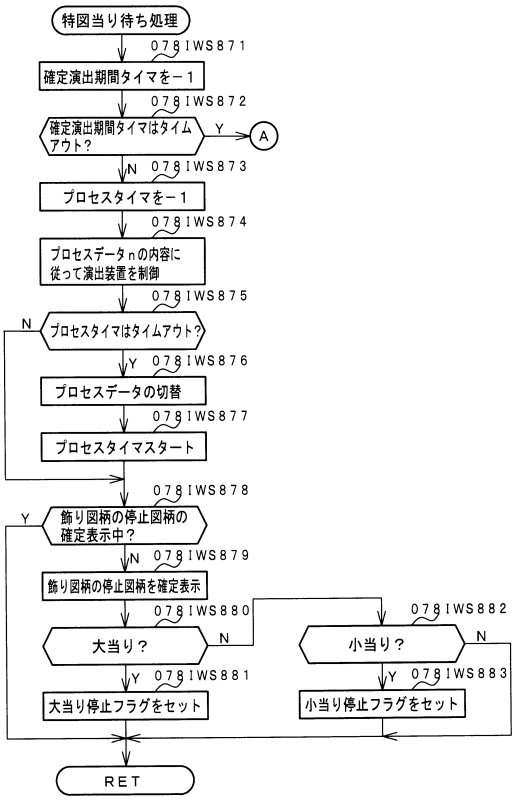
【図８－２５】



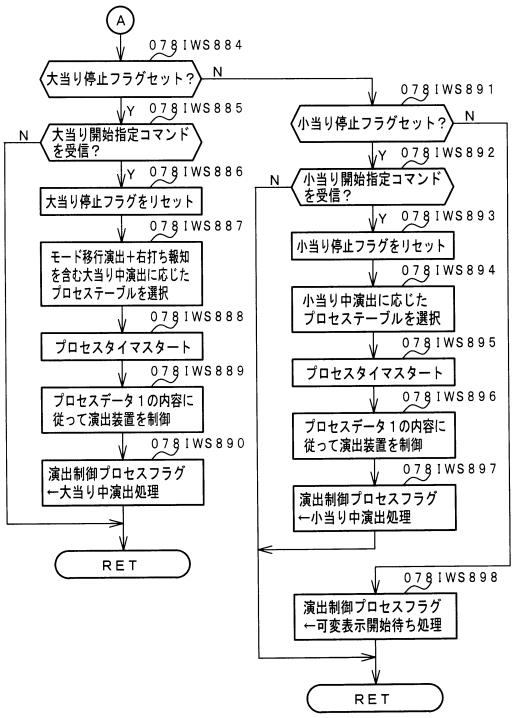
【図８－２６】



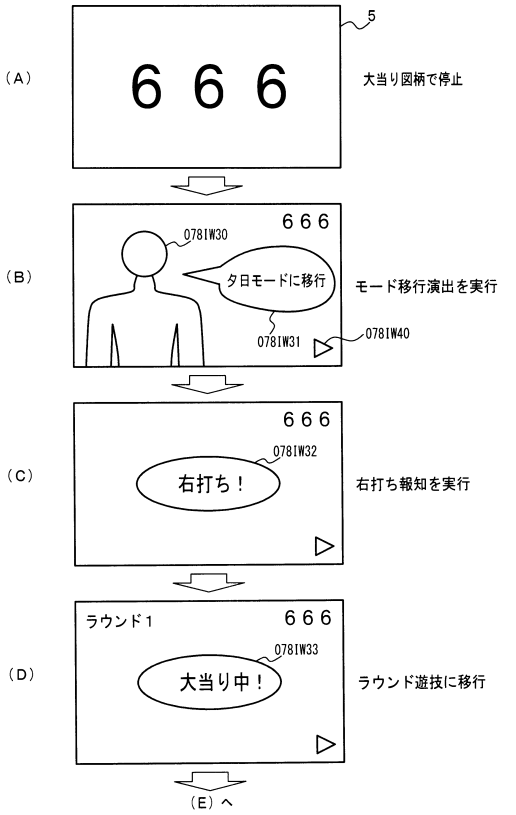
【図８－２７】



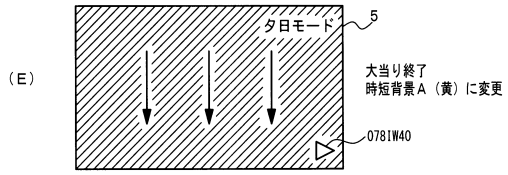
【図８－２８】



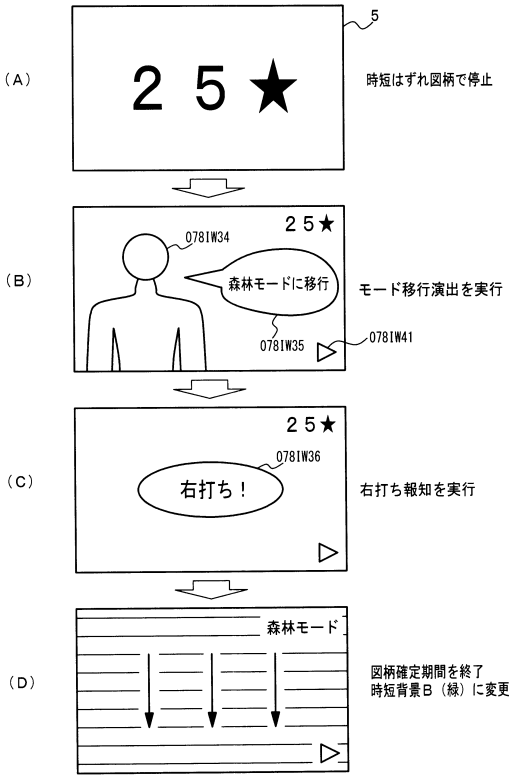
【図８－２９】



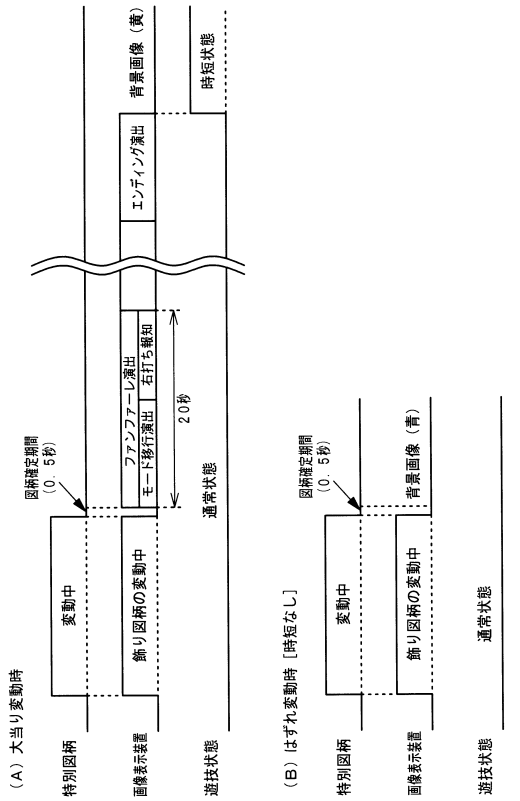
【図８－３０】



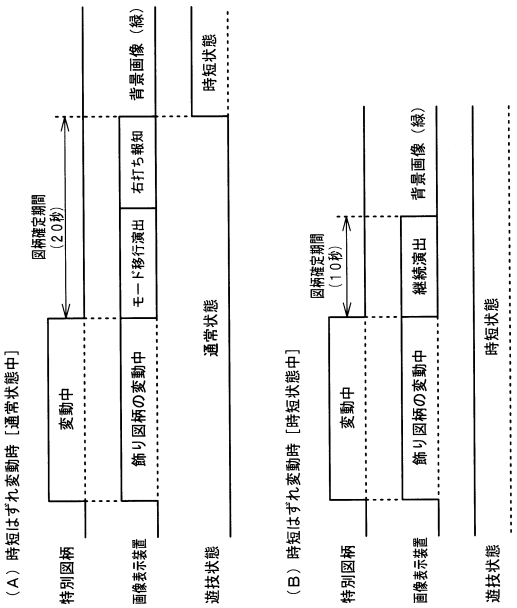
【図８－３１】



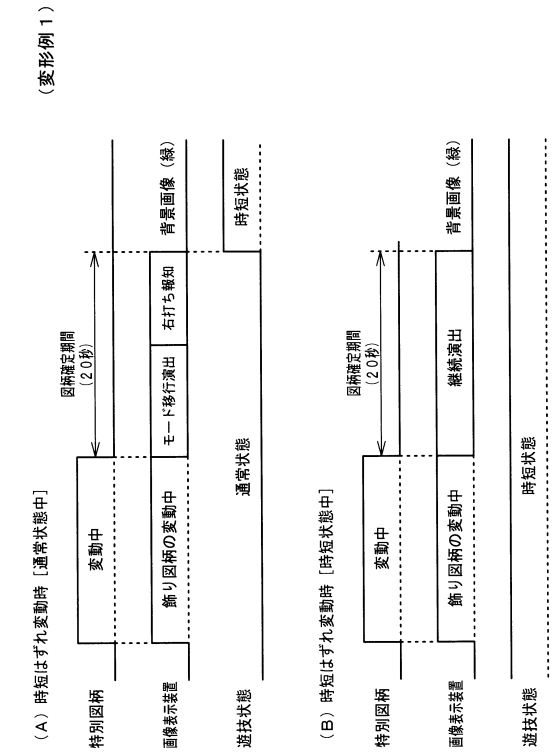
【図８－３２】



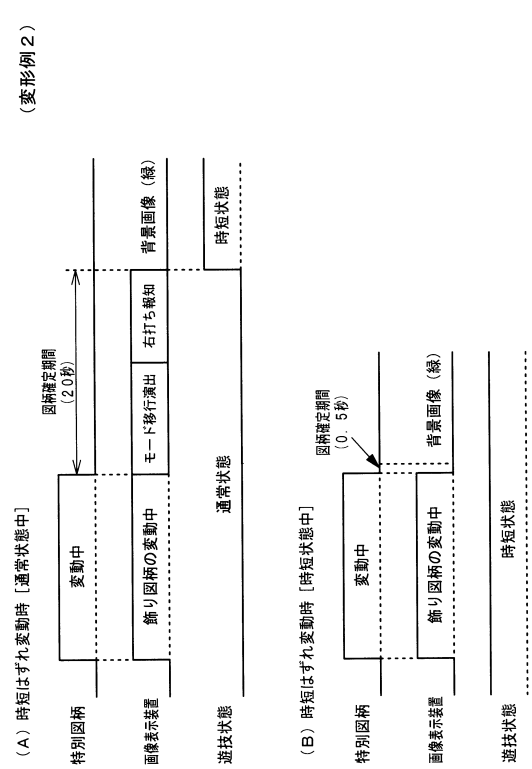
【図８－３３】



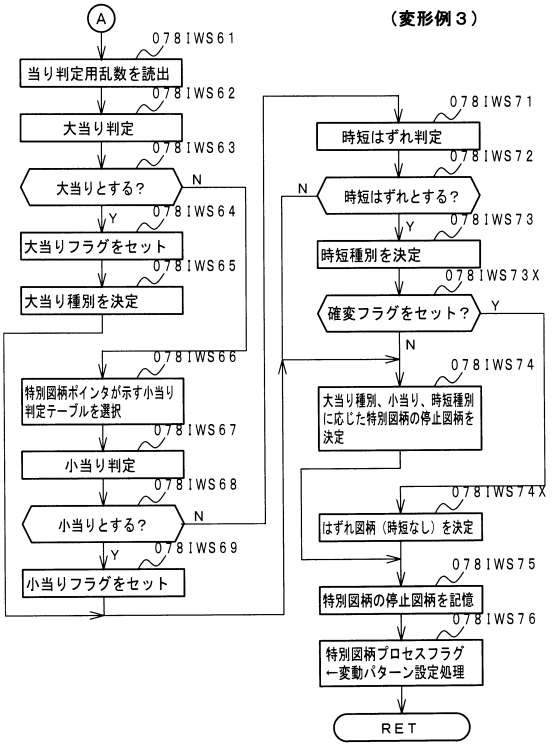
【図８－３４】



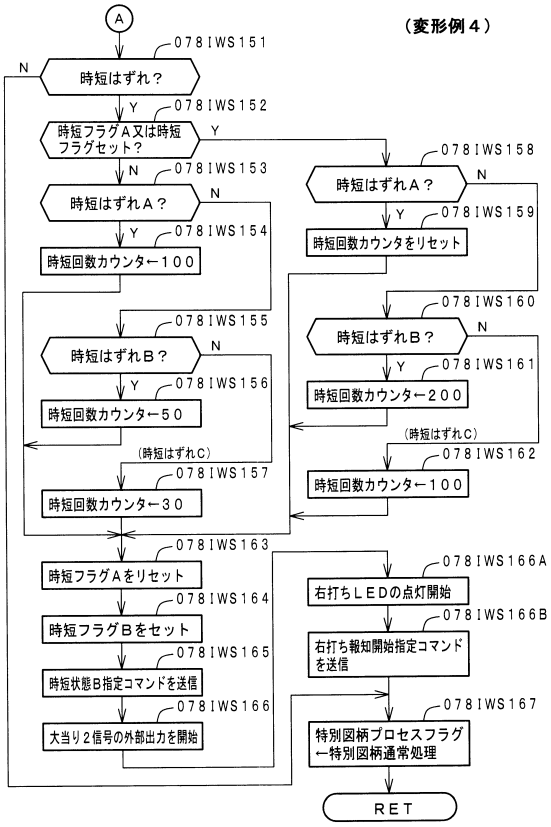
【図８－３５】



【図８－３６】



【図８－３７】



【図８－３８】

（変形例５）

（Ａ）変動パターンテーブルＡ［大当り／小当り用］

変動パターン	特図変動時間（ms）	内容	割り振り
ＰＡ２－１	２０００００	ノーマルリーチ	２０％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３０％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	５０％

（Ｂ）変動パターンテーブルＢ［通常状態はずれ用］

変動パターン	特図変動時間（ms）	内容	割り振り
ＰＡ１－１	１２０００	通常変動	９０％
ＰＡ２－１	２０００００	ノーマルリーチ	５％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	２％

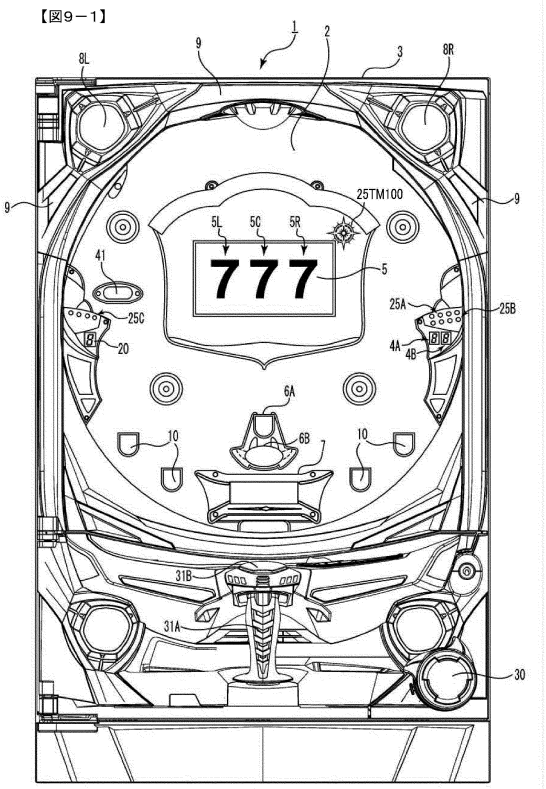
（Ｃ）変動パターンテーブルＣ［大当り経由、時短状態はずれ用］（ただし、保留１以上）

変動パターン	特図変動時間（ms）	内容	割り振り
ＰＡ１－２	３０００	超短縮変動	１０％
ＰＡ１－３	５０００	短縮変動	８０％
ＰＡ２－１	２０００００	ノーマルリーチ	５％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	２％

（Ｄ）変動パターンテーブルＤ［時短はずれ経由、時短状態はずれ用］（ただし、保留１以上）

変動パターン	特図変動時間（ms）	内容	割り振り
ＰＡ１－２	３０００	超短縮変動	８０％
ＰＡ１－３	５０００	短縮変動	１０％
ＰＡ２－１	２０００００	ノーマルリーチ	５％
ＰＡ２－２	４３０００	スーパーリーチα	３％
ＰＡ２－３	５３０００	スーパーリーチβ	２％

【図９－１】



【図９－２】

【図９－２】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～179	大当り種別判定用、時短種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図９－３】

【図９－３】

(A)[はずれ(時短付)/はずれ(時短無)用]変動パターン判定テーブル

変動パターン（変動表示期間）	MR3（設定値1）	MR3（設定値2）	MR3（設定値3）	MR3（設定値4）	MR3（設定値5）	MR3（設定値6）
非ﾘｰﾁはずれ（12秒）	1～897	1～897	1～897	1～897	1～897	1～897
ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁはずれ（20秒）	898～977	898～977	898～977	898～977	898～977	898～977
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁAはずれ（50秒）	978～987	978～987	978～987	978～987	978～987	978～987
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁBはずれ（60秒）	988～994	988～994	988～994	988～994	988～994	988～994
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁCはずれ（70秒）	995～997	995～997	995～997	995～997	995～997	995～997

(B)[小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン（変動表示期間）	MR3（設定値1）	MR3（設定値2）	MR3（設定値3）	MR3（設定値4）	MR3（設定値5）	MR3（設定値6）
特殊変動小当り（15秒）	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997

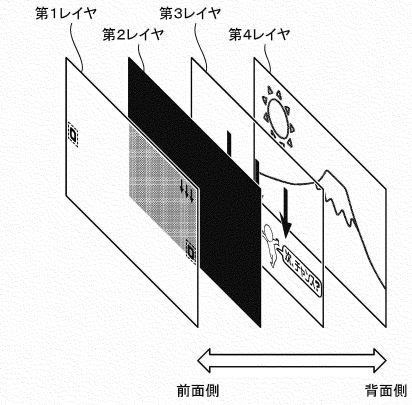
(C)[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン（変動表示期間）	MR3（設定値1）	MR3（設定値2）	MR3（設定値3）	MR3（設定値4）	MR3（設定値5）	MR3（設定値6）
特殊変動大当り（15秒）	1～50	1～50	1～50	1～50	1～50	1～50
ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ大当り（20秒）	51～100	51～100	51～100	51～100	51～100	51～100
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁA大当り（50秒）	101～297	101～297	101～297	101～297	101～297	101～297
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB大当り（60秒）	298～597	298～597	298～597	298～597	298～597	298～597
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁC大当り（70秒）	598～997	598～997	598～997	598～997	598～997	598～997

【図９－４】

【図９－４】

(A)



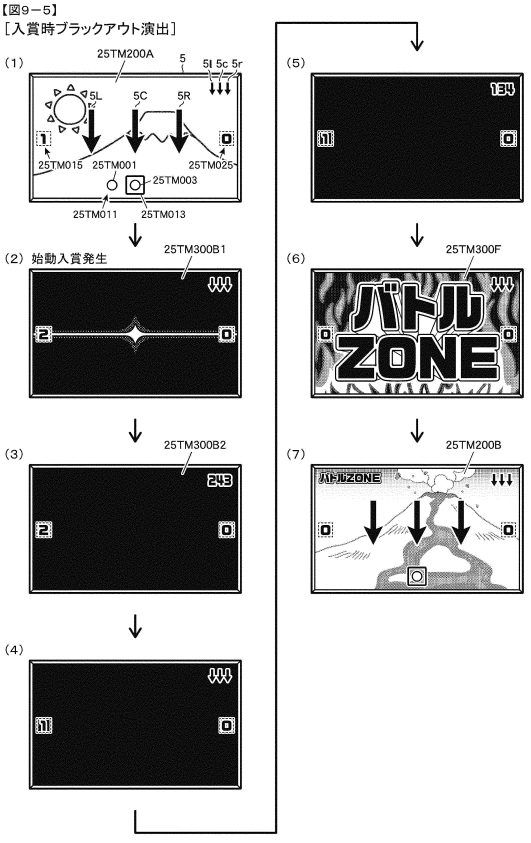
(B) 画像表示装置における各種画像のレイヤ構造

レイヤ名称	報知、演出に係る画像	表示優先度
第1レイヤ	小図柄、保留記憶数	高（前面側）
第2レイヤ	ブラックアウト画像（入賞時ブラックアウト演出）、炎エフェクト画像（接続ゾーン演出）等	
第3レイヤ	保留表示、アクティブ表示、飾り図柄、ミニキャラクタ及びコメント画像（コメント予告演出）等	
第4レイヤ	背景画像（通常背景画像、特殊背景画像）等	低（背面側）

【図９－５】

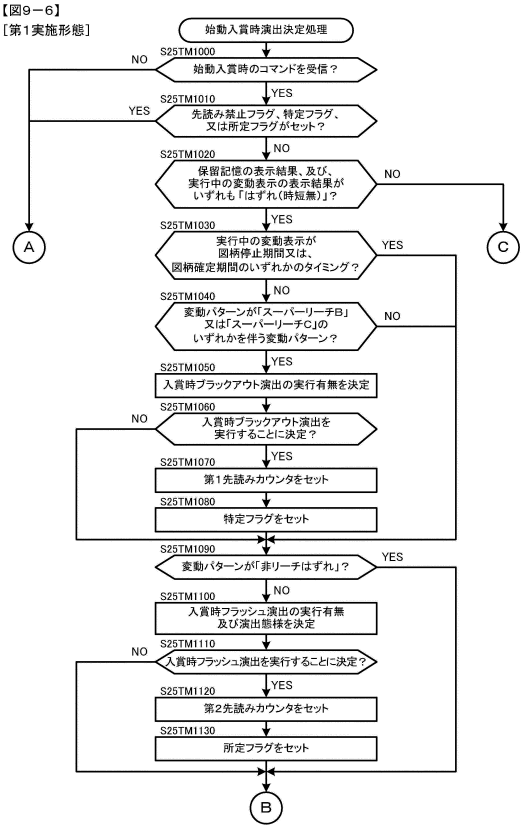
【図９－５】

［入賞時ブラックアウト演出］



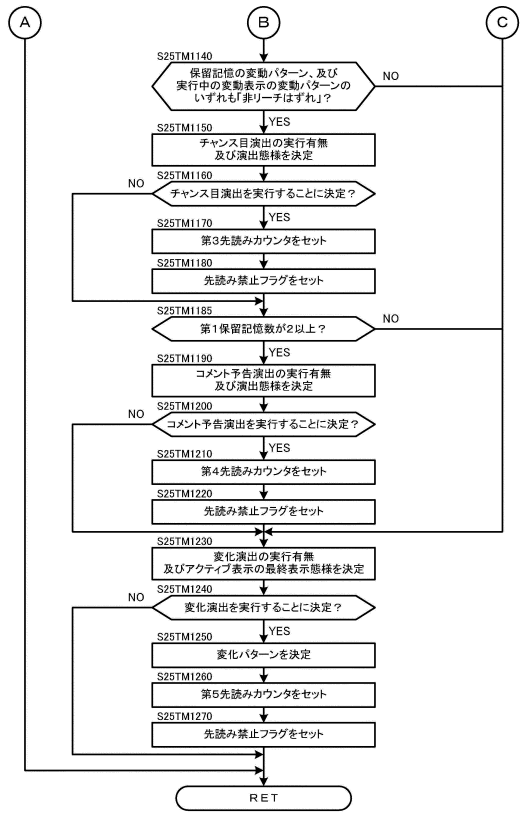
【図９－６】

【図９－６】
［第１実施形態］



【図９－７】

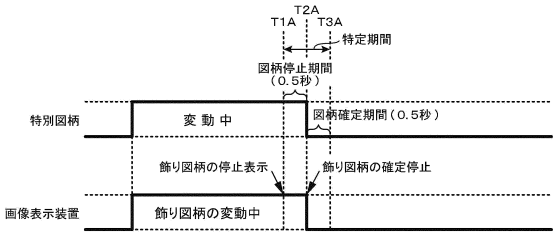
【図９－７】



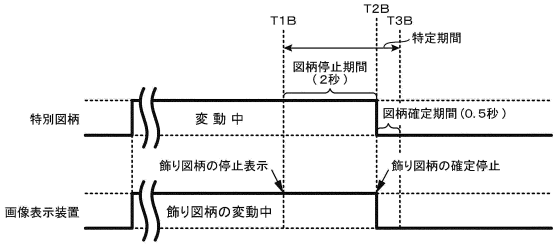
【図９－８】

【図９－８】
［はずれ（時短無）変動時］

(A) 非リーチはずれ、ノーマルリーチはずれ



(B) スーパーリーチAはずれ、スーパーリーチBはずれ、スーパーリーチCはずれ



【図９－９】

【図９－９】

(A) 入賞時ブラックアウト演出の実行有無決定テーブル

表示結果	入賞時ブラックアウト演出	
	実行なし	実行あり
はずれ（時短無）	99%	1%
はずれ（時短付）	100%	0%
大当り	40%	60%
小当り	100%	0%

(B) 入賞時フラッシュ演出の実行有無及び演出態様決定テーブル

表示結果	入賞時フラッシュ演出		
	実行なし	実行あり	
		白発光態様	赤発光態様
はずれ（時短無）	90%	8%	2%
はずれ（時短付）	90%	10%	0%
大当り	30%	20%	50%
小当り	100%	0%	0%

(C) チャンス目演出の実行有無及び演出態様決定テーブル

表示結果	チャンス目演出		
	実行なし	実行あり	
		偶数態様	奇数態様
はずれ（時短無）	95%	4%	1%
はずれ（時短付）	92%	6%	2%
大当り	85%	8%	7%
小当り	100%	0%	0%

【図９－１０】

【図9－10】

コメント予告演出の実行有無及び演出態様決定テーブル

表示結果	コメント予告演出		
	実行なし	実行あり	
		第1態様 「次、ﾁｬﾝｽ？」	第2態様 「次、期待！」
はずれ （時短無）	80%	18%	2%
はずれ （時短付）	75%	20%	5%
大当り	60%	10%	30%
小当り	100%	0%	0%

【図９－１１】

【図9－11】

変化演出の実行有無及びアクティブ表示の最終表示態様決定テーブル

表示結果	アクティブ表示の最終表示態様			
	通常態様 （変化演出：実行なし）	特殊態様 （変化演出：実行あり）	青色態様 （変化演出：実行あり）	赤色態様 （変化演出：実行あり）
はずれ （時短無）	70%	10%	15%	5%
はずれ （時短付）	65%	10%	20%	5%
大当り	30%	5%	25%	40%
小当り	100%	0%	0%	0%

【図９－１２】

9-12

(1)変化パターン決定テーブル[保留1個用]

変化パターン名	変化パターンの内容 （入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様					
		特殊態様		青色態様		赤色態様	
		はずれ（時短無） はずれ（時短付）	大当り	はずれ（時短無） はずれ（時短付）	大当り	はずれ（時短無） はずれ（時短付）	大当り
変化パターン101	通常→通常	60%	40%	30%	10%	30%	4%
変化パターン102	通常→特殊	20%	30%	20%	15%	20%	8%
変化パターン103	特殊→特殊	20%	30%	20%	15%	20%	8%
変化パターン104	通常→青色			15%	30%	10%	15%
変化パターン105	青色→青色			15%	30%	10%	15%
変化パターン106	特殊→赤色					5%	25%
変化パターン107	赤色→赤色					5%	25%

(2)変化パターン決定テーブル[保留2個用]

変化パターン名	変化パターンの内容 （入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様					
		特殊態様		青色態様		赤色態様	
		はずれ（時短無） はずれ（時短付）	大当り	はずれ（時短無） はずれ（時短付）	大当り	はずれ（時短無） はずれ（時短付）	大当り
変化パターン201	通常→通常→通常	60%	40%	40%	10%	35%	2%
変化パターン202	通常→特殊→特殊	20%	30%	20%	15%	15%	4%
変化パターン203	特殊→特殊→特殊	20%	30%	20%	15%	15%	4%
変化パターン204	通常→通常→青色			10%	30%	10%	15%
変化パターン205	青色→青色→青色			10%	30%	10%	15%
変化パターン206	特殊→特殊→赤色					5%	20%
変化パターン207	特殊→赤色→赤色					5%	20%
変化パターン208	赤色→赤色→赤色					5%	20%

【図９－１３】

9-13

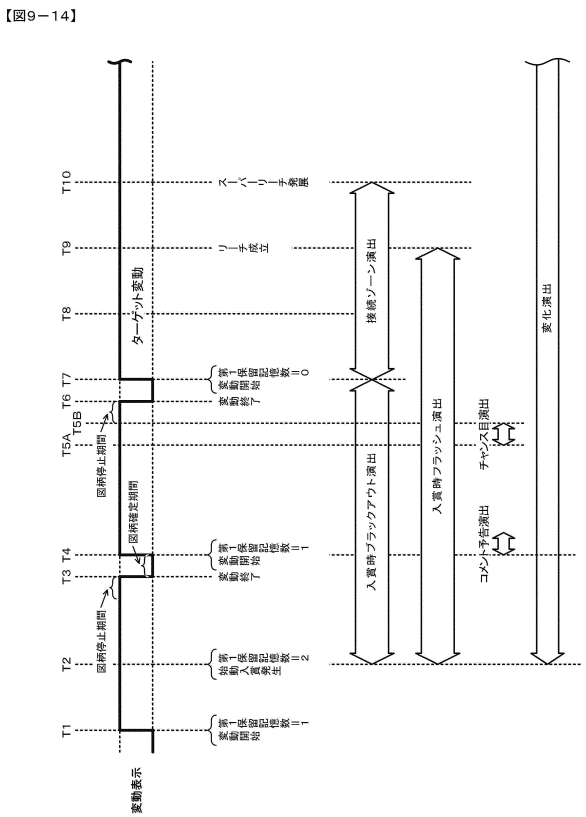
(3)変化パターン決定テーブル[保留3個用]

変化パターン名	変化パターンの内容 （入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様					
		特殊態様		青色態様		赤色態様	
		はずれ（時短無） はずれ（時短付）	大当り	はずれ（時短無） はずれ（時短付）	大当り	はずれ（時短無） はずれ（時短付）	大当り
変化パターン301	通常→通常→通常→通常	60%	40%	30%	10%	30%	10%
変化パターン302	通常→通常→通常→特殊	20%	30%	20%	15%	20%	10%
変化パターン303	特殊→特殊→特殊→特殊	20%	30%	20%	15%	20%	10%
変化パターン304	通常→通常→通常→青色			15%	30%	10%	15%
変化パターン305	青色→青色→青色→青色			15%	30%	10%	15%
変化パターン306	通常→通常→特殊→赤色					2%	8%
変化パターン307	特殊→特殊→特殊→赤色					2%	8%
変化パターン308	特殊→特殊→赤色→赤色					2%	8%
変化パターン309	特殊→赤色→赤色→赤色					2%	8%
変化パターン310	赤色→赤色→赤色→赤色					2%	8%

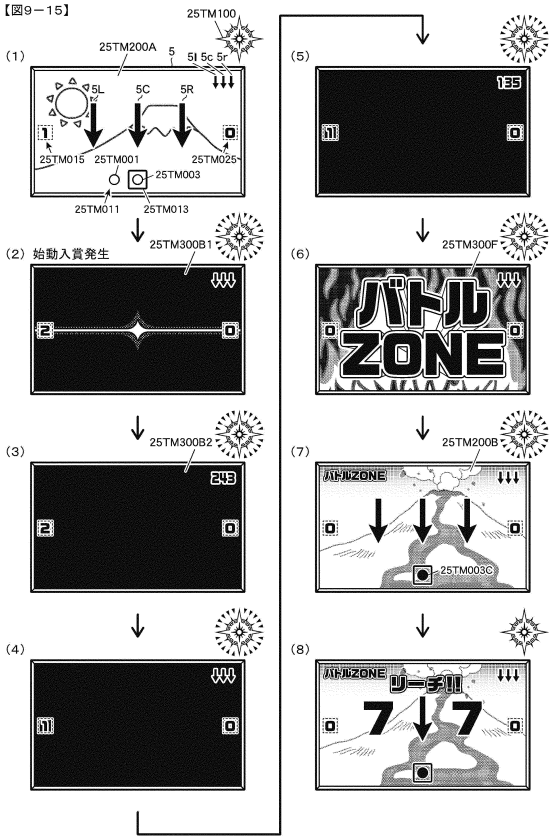
(4)変化パターン決定テーブル[保留4個用]

変化パターン名	変化パターンの内容 （入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様					
		特殊態様		青色態様		赤色態様	
		はずれ（時短無） はずれ（時短付）	大当り	はずれ（時短無） はずれ（時短付）	大当り	はずれ（時短無） はずれ（時短付）	大当り
変化パターン401	通常→通常→通常→通常→通常	60%	40%	30%	10%	35%	10%
変化パターン402	通常→通常→通常→通常→特殊	20%	30%	20%	15%	20%	10%
変化パターン403	特殊→特殊→特殊→特殊→特殊	20%	30%	20%	15%	20%	10%
変化パターン404	通常→通常→通常→通常→青色			15%	30%	10%	15%
変化パターン405	青色→青色→青色→青色→青色			15%	30%	10%	15%
変化パターン406	通常→通常→通常→特殊→赤色					5%	40%

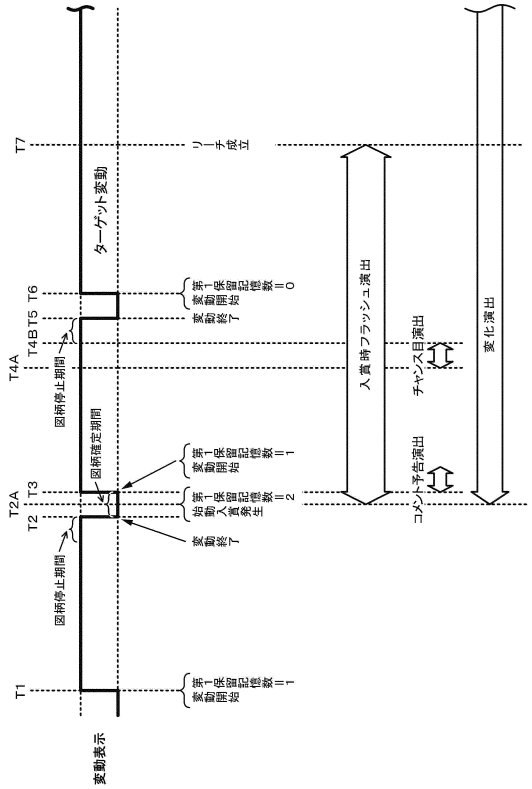
【図９－１４】



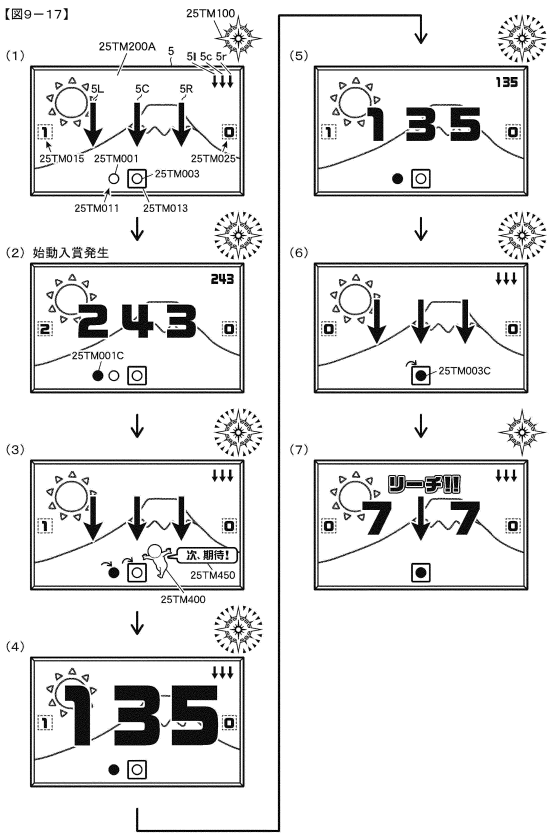
【図９－１５】



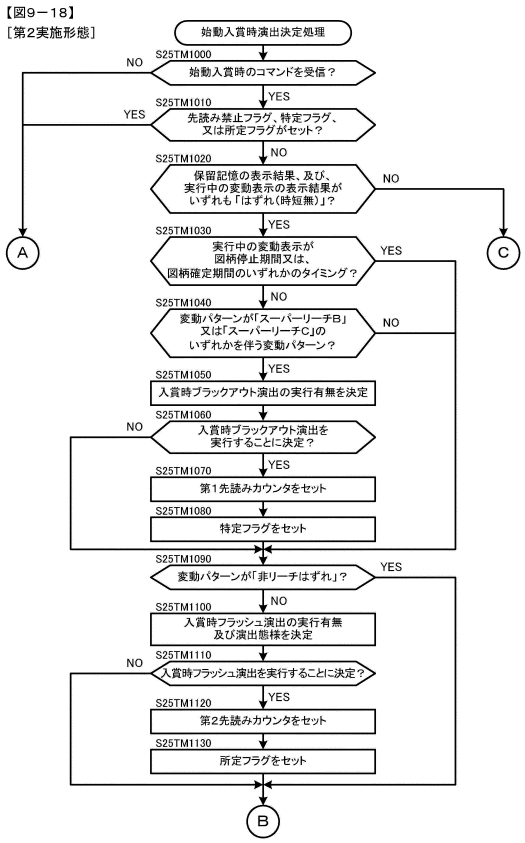
【図９－１６】



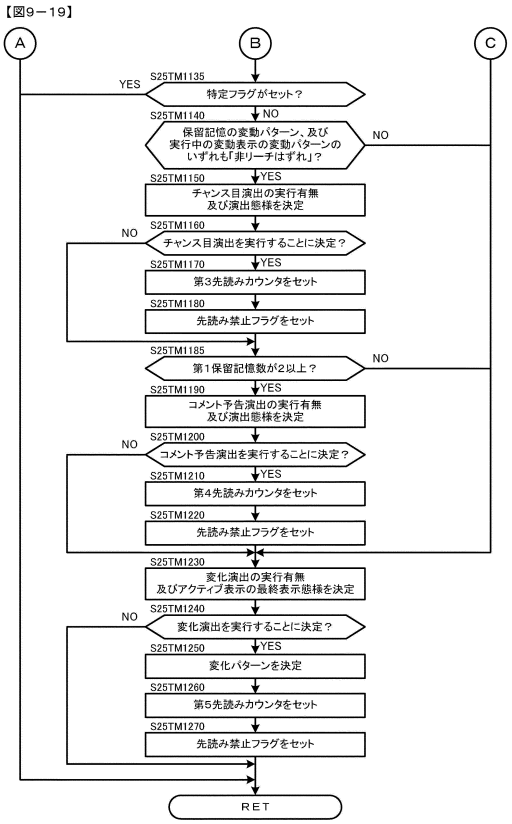
【図９－１７】



【図９－１８】



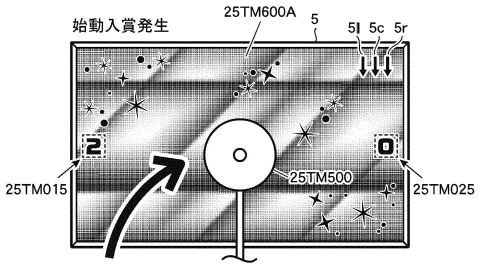
【図９－１９】



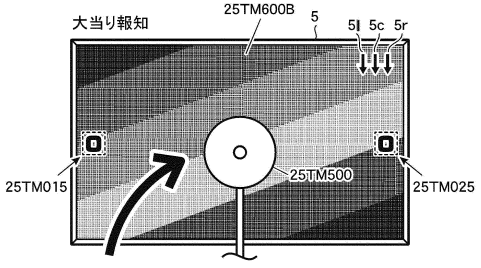
【図９－２０】

【図9－20】
［変形例］

（A）入賞時役物演出



（B）祝福役物演出



フロントページの続き

(56)参考文献　　特許第７１４６７２３（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１９－１４６８３３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０８４０８４（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２