(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2019-180731
(P2019-180731A)
(43)公開日　令和1年10月24日(2019.10.24)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C333

審査請求 有　請求項の数 1　ＯＬ　（全 91 頁）

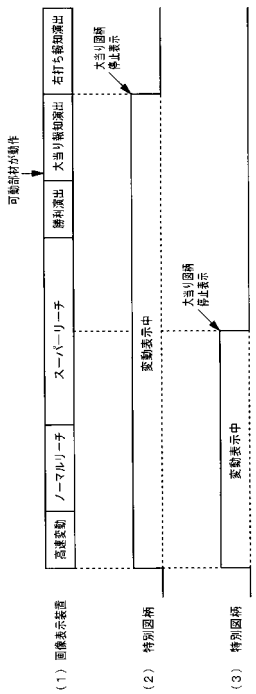
(21)出願番号　特願2018-74534(P2018-74534)
(22)出願日　平成30年4月9日(2018.4.9)

(71)出願人　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

Ｆターム(参考)　2C333 AA11　CA44　CA72　CA76

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技に対する興趣が低下することを防止しつつ、意外性のある演出を実行可能とする。
【解決手段】特定表示結果が導出表示される前に共通演出および報知演出を実行する第１パターン（例えば、変動パターン６に従ってスーパーリーチ演出Ｂ１を実行する場合には、スーパーリーチ演出Ｂ１および大当り報知演出が実行された後に、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて大当り図柄が停止表示される）と、特定表示結果が導出表示される前後にわたって共通演出を実行した後に報知演出を実行する第２パターン（例えば、変動パターン７に従ってスーパーリーチ演出Ｂ２を実行する場合には、スーパーリーチ演出Ｂ２の途中で、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて大当り図柄が停止表示され、その後、大当り報知演出が実行される）とにより演出を実行可能である。
【選択図】図８－４８



【特許請求の範囲】
【請求項１】
可変表示を行い、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示された後、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて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、
演出を実行可能な演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記有利状態に制御される場合と前記有利状態に制御されない場合とで共通に実行可能な共通演出を実行可能な共通演出実行手段と、
前記共通演出を実行した後に、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段とを含み、
前記特定表示結果が導出表示される前に前記共通演出および前記報知演出を実行する第１パターンと、前記特定表示結果が導出表示される前後にわたって前記共通演出を実行した後に前記報知演出を実行する第２パターンとにより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】
遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。
【０００３】
なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。
【０００４】
パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、１５ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、２９秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。
【０００５】
また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発

生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【０００６】

そのような遊技機において、共通演出の実行中に特定表示結果が導出表示される場合があるように構成されたものがある。例えば、特許文献１には、確定特別図柄導出時に飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となり、そのリーチ態様中に大入賞口が短期開放する場合があることが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００７】

【特許文献１】特開２０１３－０９４４６３号公報（段落０２２１－０２２２、図２２）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００８】

しかしながら、特許文献１に記載された遊技機では、遊技に対する興趣が低下するおそれがある。

【０００９】

そこで、本発明は、遊技に対する興趣が低下することを防止しつつ、意外性のある演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【００１０】

（手段１）本発明による遊技機は、可変表示を行い、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示された後、特定領域（例えば、作動ゲート００７ＩＷ０１７）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過し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）に制御可能な遊技機であって、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、演出実行手段は、有利状態に制御される場合と有利状態に制御されない場合とで共通に実行可能な共通演出（例えば、スーパーリーチ演出Ｂ）を実行可能な共通演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ００７ＩＷＳ８０４，Ｓ８０６，Ｓ８０８，Ｓ８２７，８４５，Ｓ８８３，Ｓ８８８，Ｓ９０４を実行する部分）と、共通演出を実行した後に、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（例えば、当否報知演出）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００７ＩＷＳ８０４，Ｓ８２７，８４５，Ｓ８８３，Ｓ８８８，Ｓ９０４を実行する部分）とを含み、特定表示結果が導出表示される前に共通演出および報知演出を実行する第１パターン（例えば、変動パターン６に従ってスーパーリーチ演出Ｂ１を実行する場合には、図８－４２（Ｃ）～図８－４３（Ｅ）に示すように、スーパーリーチ演出Ｂ１および大当り報知演出が実行された後に、図８－４３（Ｆ）に示すように、例えば、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて大当り図柄が停止表示される）と、特定表示結果が導出表示される前後にわたって共通演出を実行した後に報知演出を実行する第２パターン（例えば、変動パターン７に従ってスーパーリーチ演出Ｂ２を実行する場合には、図８－４４（Ｄ）に示すように、スーパーリーチ演出Ｂ２の途中で、例えば、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて大当り図柄が停止表示され、その後、図８－４５（Ｆ）に示すように、大当り報知演出が実行される）とにより演出を実行可能であることを特徴とする。そのような構成によれば、遊技に対する興趣が低下することを防止しつつ、意外性のある演出を実行可能とすることができる。

【００１１】

（手段２）手段１において、演出実行手段は、第２パターンにより演出を実行する場合に共通演出が実行されうる期間に、特定表示結果が導出表示されたことを示す所定演出（例

えば、図８－４７（Ｅ）に示す突右演出）を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００７ＩＷＳ８８５，Ｓ８８８，Ｓ９０４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、意外性のある演出を実行可能とすることができる。

【００１２】

（手段３）手段１または手段２において、演出実行手段は、第１パターンにより演出を実行する場合、特定表示結果が導出表示された後、所定期間が経過したタイミングにおいて、特定領域に遊技媒体を通過させることを促す促進演出（例えば、図８－４３（Ｇ）および図８－４５（Ｇ）に示す右打ち報知演出）を実行し（例えば、図８－４８（２）に示すように、変動パターン６に従ってスーパーリーチ演出Ｂ１を実行する場合には、特別図柄の変動表示を停止して大当り図柄が停止表示されると直ちに右打ち報知演出が実行される）、第２パターンにより演出を実行する場合、特定表示結果が導出表示された後、所定期間よりも長い特定期間が経過したタイミングにおいて、促進演出を実行する（例えば、図８－４８（３）に示すように、変動パターン７に従ってスーパーリーチ演出Ｂ２を実行する場合には、特別図柄の変動表示を停止して大当り図柄が停止表示された後、さらにスーパーリーチ演出Ｂ２の後半の演出、勝利演出、および大当り報知演出が実行された後に右打ち報知演出が実行される）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、状況に応じて好適に遊技の進行を促すことができる。

【００１３】

（手段４）手段１から手段３のうちのいずれかにおいて、特定領域（例えば、作動ゲート００７ＩＷ０１７）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて可動部材を動作可能な可動部材制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ００７ＩＷＳ８６０，Ｓ９１４，Ｓ９２１を実行する部分）を備え、可動部材制御手段は、第２パターンにより演出が実行される場合に特定表示結果が導出表示された後共通演出または報知演出の実行中に可動部材が動作している場合、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづく可動部材の動作を行わない（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００７ＩＷＳ９１３でＹのときにステップ００７ＩＷＳ９１４に移行しないようにし、偶然に大当り報知演出が実行されて可動部材００７ＩＷ０７８が動作されているときに作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過した場合には、重複して可動部材００７ＩＷ０７８を動作させる処理を行わない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可動部材の動作制御が複雑化することを防止することができる。

【００１４】

（手段５）手段１から手段４のうちのいずれかにおいて、演出実行手段は、第２パターンにより演出を実行する場合、共通演出の実行中に識別情報の可変表示を行わない（例えば、スーパーリーチ演出Ｂの実行を開始すると、飾り図柄を消去し、飾り図柄の変動表示を実行しない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【００１５】

（手段６）手段１から手段５のうちのいずれかにおいて、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示された後に、特定条件が成立したこと（例えば、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過したこと）にもとづいて、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００７ＩＷＳ１１８～Ｓ１２１を実行する部分）と、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、ストーリーリーチ演出、スーパーリーチ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ００７ＩＷＳ８２５でストーリーリーチ演出やスーパーリーチ演出を含むプロセステーブルを選択してステップ００７ＩＷＳ８２７，Ｓ８２５を実行する部分）と、特定演出が実行され且つ特定表示結果が導出表示された場合、特定条件が成立するまでの期間において特定演出と関連する特別演出（例えば、図８－３７（Ｅ），（Ｆ）および図８－３８（Ｅ），（Ｆ）に示す結末演出）を実行可能な特別演出実行手段（例えば、演出制

御用ＣＰＵ１２０におけるステップ００７ＩＷＳ８７４，Ｓ８８８，Ｓ９０４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、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立したことにもとづいて有利状態に制御する場合の演出効果を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１６】

【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００７ＩＷにおけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図８－２】特徴部００７ＩＷにおける各種の制御基板などを示す構成図である。

【図８－３】変動パターンテーブルの例を示す説明図である。

【図８－４】大当り判定テーブルおよび小当り判定テーブルの例を示す説明図である。

【図８－５】特徴部００７ＩＷにおける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８－６】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図８－７】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図８－８】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図８－９】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図８－１０】ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。

【図８－１１】役物開放中処理を示すフローチャートである。

【図８－１２】役物閉鎖後処理を示すフローチャートである。

【図８－１３】大当り終了処理を示すフローチャートである。

【図８－１４】ゲート通過コマンド送信処理を示すフローチャートである。

【図８－１５】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図８－１６】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図８－１７】予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図８－１８】報知演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図８－１９】報知期間決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図８－２０】報知態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図８－２１】数値演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図８－２２】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図８－２３】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図８－２４】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図８－２５】ゲート通過待ち演出処理を示すフローチャートである。

【図８－２６】ゲート通過待ち演出処理を示すフローチャートである。

【図８－２７】擬似保留表示処理を示すフローチャートである。

【図８－２８】擬似保留表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図８－２９】擬似変動プロセス処理を示すフローチャートである。

【図８－３０】擬似変動開始設定処理を示すフローチャートである。

【図８－３１】擬似変動時間決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図８－３２】隠蔽演出種類決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図８－３３】擬似変動停止処理を示すフローチャートである。

【図８－３４】飾り図柄の変動表示中に報知演出、数値演出および予告演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。

【図８－３５】飾り図柄の変動表示中に報知演出、数値演出および予告演出が実行される

場合の演出例を説明するための説明図である。
【図８－３６】ストーリーリーチ演出および結末演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
【図８－３７】ストーリーリーチ演出および結末演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
【図８－３８】ストーリーリーチ演出および結末演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
【図８－３９】スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
【図８－４０】スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
【図８－４１】スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
【図８－４２】スーパーリーチ演出Ｂ１が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
【図８－４３】スーパーリーチ演出Ｂ１が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
【図８－４４】スーパーリーチ演出Ｂ２が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
【図８－４５】スーパーリーチ演出Ｂ２が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
【図８－４６】スーパーリーチ演出Ｂ３が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
【図８－４７】スーパーリーチ演出Ｂ３が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
【図８－４８】スーパーリーチ演出Ｂ１およびスーパーリーチ演出Ｂ２の実行タイミングを説明するための説明図である。
【図８－４９】スーパーリーチ演出Ｂ２およびスーパーリーチ演出Ｂ３の実行タイミングを説明するための説明図である。
【図８－５０】特殊演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
【図８－５１】特殊演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
【図８－５２】特殊演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１７】
（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。
【００１８】
（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。
【００１９】
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。

【００２０】

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。

【００２１】

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。

【００２２】

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。

【００２３】

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。

【００２４】

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。

【００２５】

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。

【００２６】

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。

【００２７】

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。

【００２８】

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

。

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】

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。

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】
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。
【００３９】
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。
【００４０】
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。
【００４１】
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。
【００４２】
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。
【００４３】
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。
【００４４】
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。
【００４５】
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。
【００４６】
（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。
【００４７】
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）。
【００４８】
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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

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。

【００６４】

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。

【００６５】

（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。

【００６６】

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。

【００６７】

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。

【００６８】

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。

【００６９】

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。

【００７０】

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。

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

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。

【００７４】

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。

【００７５】

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。

【００７６】

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）。

【００７７】

（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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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。

【００９０】

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。

【００９１】

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。

【００９２】

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。

【００９３】

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。

【００９４】

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。

【００９５】

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。

【００９６】

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。

【００９７】

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。

【００９８】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【００９９】

（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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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、前記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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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、前記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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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）。

【０１１０】

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）。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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）。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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）。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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。

【０１２２】

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。

【０１２３】

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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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。

【０１２６】
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。
【０１２７】
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。
【０１２８】
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。
【０１２９】
（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。
【０１３０】
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。
【０１３１】
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。

【０１３２】

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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

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。

【０１４５】

（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。

【０１４６】

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。

【０１４７】

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）。

【０１４８】

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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

（特徴部００７ＩＷに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部００７ＩＷについて説明する。図８－１は、特徴部００７ＩＷにおけるパチンコ遊技機の正面図である。この特徴部００７ＩＷでは、図８－１に示すように、図１に示した通過ゲート４１に代えて、画像表示装置５の右方（遊技領域の右方）に通過ゲート００７ＩＷ０４１が設けられている。また、図１に示した特別可変入賞球装置７に代えて、遊技領域の右下方に大入賞口を有する特別可変入賞球装置００７ＩＷ００７が設けられている。

【０１５３】

また、この特徴部００７ＩＷでは、図８－１に示すように、遊技領域の右方であって特別可変入賞球装置００７ＩＷ００７の上方に可変入賞球装置００７ＩＷ０２０（役物）が設けられている。本特徴部００７ＩＷでは、可変入賞球装置００７ＩＷ０２０は、小当り遊技状態において開放状態に制御される。また、可変入賞球装置００７ＩＷ０２０にはＶ入賞口が設けられており、Ｖ入賞口に入賞した遊技球は、Ｖ入賞口スイッチ００７ＩＷ０２０ａによって検出される。小当り遊技中の可変入賞球装置００７ＩＷ０２０の開放中に遊技球がＶ入賞口に入賞し、Ｖ入賞口スイッチ００７ＩＷ０２０ａによって検出されると、その小当り遊技の終了後に大当り遊技に制御される。

【０１５４】

また、この特徴部００７ＩＷでは、図８－１に示すように、遊技領域の右方に作動ゲート００７ＩＷ０１７が設けられている。作動ゲート００７ＩＷ０１７を通過した遊技球は、作動ゲートスイッチ００７ＩＷ０１７ａによって検出される。

【０１５５】

また、この特徴部００７ＩＷでは、図８－１に示すように、作動ゲート００７ＩＷ０１７の下方に、一般入賞口００７ＩＷ０１０が設けられている。一般入賞口００７ＩＷ０１０に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ００７ＩＷ０１０ａによって検出される。

【０１５６】

なお、特別可変入賞球装置００７ＩＷ００７や、可変入賞球装置００７ＩＷ０２０、一般入賞口００７ＩＷ０１０、第１始動入賞口、第２始動入賞口などの入賞口は、遊技球が入賞すると、入賞した遊技球は遊技盤２の裏側に導かれ排出される（従って、各入賞口は排出口としての役割も兼ねている）。これに対して、通過ゲート００７ＩＷ０４１や作動ゲート００７ＩＷ０１７などのゲートは、遊技球が通過するだけで、通過後もそのまま遊技球が遊技領域上を流下し（従って、ゲートは排出口の役割は兼ねていない）、他の入賞口やゲートなどに入賞あるいは通過することが可能である。

【０１５７】

また、この特徴部００７ＩＷでは、図８－１に示すように、画像表示装置５の左方に可動部材００７ＩＷ０７８が設けられている。可動部材００７ＩＷ０７８は、モータ００７ＩＷ０７８ａを駆動することによって回転動作され、画像表示装置５の前面に倒れこむような態様で回転動作される。

【０１５８】

図８－２は、特徴部００７ＩＷにおける各種の制御基板などを示す構成図である。図８－２に示すように、本特徴部００７ＩＷでは、スイッチ回路１１０は、ゲートスイッチ００７ＩＷ０２１、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００７ＩＷ０２３、作動ゲートスイッチ００７ＩＷ０１７ａ、入賞口スイッチ００７ＩＷ０１０ａ、およびＶ入賞口スイッチ００７ＩＷ０２０ａ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。

【０１５９】
　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００７ＩＷ０８２、ソレノイド００７ＩＷ０８３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（特別可変入賞球装置００７ＩＷ００７）用のソレノイド００７ＩＷ０８２、可変入賞球装置００７ＩＷ０２０用のソレノイド００７ＩＷ０８３に伝送する。
【０１６０】
（変動パターンテーブル）
　図８－３は、変動パターンテーブルの例を示す説明図である。このうち、図８－３（Ａ）は、はずれとなる場合に用いられる変動パターンテーブルＡの例を示している。また、図８－３（Ｂ）は、大当りとなる場合に用いられる変動パターンテーブＢの例を示している。また、図８－３（Ｃ）は、小当りとなる場合に用いられる変動パターンテーブルＣの例を示している。本例では、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示結果がはずれ、大当り、または小当りのいずれであるかに応じて、図８－３（Ａ）～（Ｃ）に示す変動パターンテーブルＡ～Ｃのいずれかが選択され、選択された変動パターンテーブルＡ～Ｃを用いて変動パターン１～７のいずれかの変動パターンに決定される。
【０１６１】
　また、本例では、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示結果に関係なく、低ベース状態で大当りが発生（いわゆる初当り）したときには、その初当りの大当り遊技の終了後の１回目の変動表示では、第２特別図柄の変動表示結果に関係なく、図８－３（Ｄ）に示す変動パターンテーブルＤが選択され、画像表示装置５においてチャージ演出が実行される。また、その初当りの大当り遊技の終了後の２回目以降の変動表示で第２特別図柄の変動表示が実行される期間においては、第２特別図柄の変動表示結果に関係なく、図８－３（Ｅ）に示す変動パターンテーブルＥが選択され、画像表示装置５において特殊演出が実行される。
【０１６２】
　なお、本例では、初当りの大当り遊技の終了後の２回目以降で第２特別図柄の変動表示が実行され特殊演出が実行される期間においては、第２特別図柄の変動表示の表示結果がはずれ、大当り、または小当りのいずれであるかに関係なく１００秒間の変動表示が行われることから、図８－３（Ａ）～（Ｃ）に示すはずれ用、大当り用、および小当り用の変動パターンテーブルＡ～Ｃにおいても、それぞれ変動時間が１００秒となる変動パターン４が設けられている。
【０１６３】
　なお、本例で示したものにかぎらず、例えば、変動時間が１００秒以上となる変動パターンを設けるように構成してもよい。
【０１６４】
　また、本例では、特殊演出が実行される期間においては、第２特別図柄の変動表示の表示結果がはずれ、大当り、または小当りのいずれであるかに関係なく、図８－３（Ｅ）に示す変動パターンテーブルＥを用いて変動時間１００秒間の変動パターン１０が決定されるのであるが、そのような態様にかぎられない。例えば、特殊演出が実行される期間中であっても、大当りとなる場合には図８－３（Ｂ）に示す大当り用の変動パターンテーブルＢを用いて変動パターンを決定したり、小当りとなる場合には図８－３（Ｃ）に示す小当り用の変動パターンテーブルＣを用いて変動パターンを決定したりするように構成してもよい。また、例えば、特殊演出が実行される場合には、図８－３（Ｂ），（Ｃ）に示す変動パターンテーブルとは異なる特殊演出中専用の大当り用の変動パターンテーブルや、特殊演出中専用の小当り用の変動パターン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。
【０１６５】
（大当り判定テーブルおよび小当り判定テーブル）
　図８－４は、大当り判定テーブルおよび小当り判定テーブルの例を示す説明図である。

このうち、図８－４（Ａ）は、大当り判定テーブルの例を示している。本例では、図８－４に示すように、第１特別図柄の変動表示を実行する場合と第２特別図柄の変動表示を実行する場合とのいずれであっても、約１／２００の確率で大当りとすることに決定される。

【０１６６】

図８－４（Ｂ）は、第１特別図柄の変動表示を実行する場合の小当り判定テーブルの例を示している。また、図８－４（Ｃ）は、第２特別図柄の変動表示を実行する場合の小当り判定テーブルの例を示している。図８－４（Ｂ）に示すように、本例では、第１特別図柄の変動表示を実行する場合、小当り確率は０％となっている。また、図８－４（Ｃ）に示すように、本例では、第２特別図柄の変動表示を実行する場合、約１／６の確率で小当りとすることに決定される。

【０１６７】

ここで、本特徴部００７ＩＷにおける遊技の流れについて説明する。本例では、遊技状態が低ベース状態である場合には、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（いわゆる左打ち）を行う。本例では、低ベース状態では第２始動入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀であり、第１特別図柄の変動表示が実行されることが殆どである。従って、本例では、低ベース状態中は小当りが発生することは稀である。

【０１６８】

次いで、低ベース状態中に第１特別図柄の変動表示において大当り図柄が導出表示されると（稀に、第２特別図柄の変動表示において大当り図柄が導出表示される場合であってもよい）、その後、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過すると大当り遊技状態（いわゆる初当りの大当り遊技状態）に制御される。そして、その大当り遊技状態の終了後に遊技状態が高ベース状態に制御され、１回の変動表示を終了するまで高ベース状態が維持される。なお、本例では、高ベース状態に制御されると、可変入賞球装置６Ｂの開放頻度が高まり第２始動入賞口への入賞頻度が高まるが、時短状態には制御されないものとする。

【０１６９】

高ベース状態に制御されると、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（いわゆる右打ち）を行う。この場合、画像表示装置５ではチャージ演出が実行されて第２保留記憶を溜めることを促す演出も行われ、１回の変動表示が実行されて高ベース状態が終了するまでに最大で第２保留記憶を４つ貯めることができる。また、本例では、第２特別図柄の変動表示が第１特別図柄の変動表示よりも優先して実行されるので、初当りの大当り遊技終了後には、高ベース状態に制御される１回の変動表示と、第２保留記憶が４つ溜まったことにもとづく４回の変動表示との合計５回の第２特別図柄の変動表示を実行する機会を得ることができる。

【０１７０】

本例では、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には約１／６の確率で小当りとなるので（図８－４（Ｃ）参照）、合計５回の第２特別図柄の変動表示中に小当り図柄が導出表示されると、小当り遊技状態に制御され、可変入賞球装置００７ＩＷ０２０が開放状態に制御される。その後、可変入賞球装置００７ＩＷ０２０内のＶ入賞口に遊技球が入賞すると、小当り遊技の終了後に大当り遊技状態に制御される。そして、その小当り遊技後の大当り遊技状態の終了後に遊技状態が高ベース状態に制御され、６回の変動表示を終了するまで高ベース状態が維持される。

【０１７１】

従って、本例では、小当り遊技後の大当り遊技状態の終了後には、高ベース状態に制御される６回の変動表示と、第２保留記憶が４つ溜まったことにもとづく４回の変動表示との合計１０回の第２特別図柄の変動表示を実行する機会を得ることができる。本例では、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には約１／６の確率で小当りとなるので（図８－４（Ｃ）参照）、小当り遊技後の大当り遊技が一度発生すれば、比較的高い割合で小当りにもとづく大当り遊技を連続して得る（いわゆる連荘）ことができる。

【０１７２】
なお、本例では、小当り遊技後の大当り遊技状態に制御する場合には、作動ゲート００７ＩＷ０１７の遊技球の通過を条件とすることなく大当り遊技状態に制御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、小当り遊技でＶ入賞した後、さらに作動ゲート００７ＩＷ０１７を通過したことにもとづいて大当り遊技状態に制御するように構成してもよい。
【０１７３】
また、本例では、以下、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示結果が大当り図柄となったことにもとづいて制御される大当り遊技を第１大当り遊技や第１大当り遊技状態ともいい、小当り遊技後に制御される大当り遊技を第２大当り遊技や第２大当り遊技状態ともいう。
【０１７４】
図８－５は、特徴部００７ＩＷにおける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。本例において、始動入賞判定処理（ステップ００７ＩＷＳ１０１）は、図１に示す始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）と同様である。また、特別図柄通常処理（ステップ００７ＩＷＳ１１０）～特別図柄停止処理（ステップ００７ＩＷＳ１１３）は、図１に示す特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）～特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）と概ね同様である。ただし、本例では、特別図柄停止処理（ステップ００７ＩＷＳ１１３）において、大当り図柄を導出表示した場合には、直ちに大当り開始前処理（ステップ００７ＩＷＳ１１８）に移行するのではなく、ゲート通過待ち処理（ステップ００７ＩＷＳ１１４）に移行する。また、小当り図柄を導出表示した場合には、役物開放前処理（ステップ００７ＩＷＳ１１５）に移行する。
【０１７５】
ゲート通過待ち処理（ステップ００７ＩＷＳ１１４）：特別図柄プロセスフラグが４であるときに実行される。作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過したことを確認すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を大当り開放前処理（ステップ００７ＩＷＳ１１８）に対応した値（この例では７）に更新する。
【０１７６】
役物開放前処理（ステップ００７ＩＷＳ１１５）：特別図柄プロセスフラグの値が５であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、可変入賞球装置００７ＩＷ０２０（役物）を開放状態に制御する処理を実行して、内部状態（具体的には、特別図柄プロセスフラグの値）を、役物開放中処理（ステップ００７ＩＷＳ１１６）に応じた値（この例では６）に更新する。
【０１７７】
役物開放中処理（ステップ００７ＩＷＳ１１６）：特別図柄プロセスフラグの値が６であるときに実行される。Ｖ入賞口スイッチ００７ＩＷ０２０ａがオンしたか否か確認するとともに、役物開放時間が経過したか否か確認する。Ｖ入賞口スイッチ００７ＩＷ０２０ａがオンした場合には、Ｖ入賞フラグをセットする。役物開放時間が経過した場合には、役物を閉鎖状態にする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を役物閉鎖後処理（ステップ００７ＩＷＳ１１７）に対応した値（この例では７）に更新する。
【０１７８】
役物閉鎖後処理（ステップ００７ＩＷＳ１１７）：特別図柄プロセスフラグの値が７であるときに実行される。Ｖ入賞フラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を大当り開放前処理（ステップ００７ＩＷＳ１１８）に対応した値（この例では８）に更新する。Ｖ入賞フラグがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を特別図柄通常処理（ステップ００７ＩＷＳ１１０）に対応した値（この例では０）に更新する。
【０１７９】
大当り開放前処理（ステップ００７ＩＷＳ１１８）～大当り終了処理（ステップ００７ＩＷＳ１２１）は、図１に示す大当り開放前処理（ステップＳ１１４）～大当り終了処理

（ステップＳ１１７）と概ね同様である。

【０１８０】

図８－６および図８－７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００７ＩＷＳ１１０）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００７ＩＷＳ５１）。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００７ＩＷＳ５２）。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００７ＩＷＳ５３）。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、ＣＰＵ６６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００７ＩＷＳ５４）。

【０１８１】

この特徴部００７ＩＷでは、ステップ００７ＩＷＳ５２～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。

【０１８２】

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００７ＩＷＳ５５）。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。

【０１８３】

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００７ＩＷＳ５６）。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。

【０１８４】

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、ＲＡＭ１０２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。

【０１８５】

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。

【０１８６】
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００７ＩＷＳ５７）。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。
【０１８７】
また、ＣＰＵ１０３は、現在の遊技状態に応じて背景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００７ＩＷＳ５８）。この場合、ＣＰＵ１０３は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグがセットされている場合には、高ベース状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグがセットされていなければ、低ベース状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。
【０１８８】
次いで、ＣＰＵ１０３は、初当りの大当り遊技後の変動表示であることを示す初当り後フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ５９）。初当り後フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、初当りの大当り遊技後の変動表示の実行回数をカウントするための初当り後回数カウンタの値を１加算する（ステップ００７ＩＷＳ６０）。
【０１８９】
次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域から大当り判定用乱数を読み出し（ステップ００７ＩＷＳ６１）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ００７ＩＷＳ６２）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップ００７ＩＷＳ１０１）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大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８－４（Ａ）参照）と大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。ＣＰＵ１０３は、大当り判定用乱数の値が図８－４（Ａ）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００７ＩＷＳ６３のＹ）、ステップ００７ＩＷＳ６４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００７ＩＷＳ６３のＮ）、ステップ００７ＩＷＳ６７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。
【０１９０】
ステップ００７ＩＷＳ６４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大当り種別判定用の乱数の値と一致する値に対応した種別（１６ラウンド大当りや４ラウンド大当り）を大当りの種別に決定する（ステップ００７ＩＷＳ６５）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップ００７ＩＷＳ１０１）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大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、ＣＰＵ１０３は、決定した大当りの種別を示すデータをＲＡＭ１０２における大当り種別バッファに設定する（ステップ００７ＩＷＳ６６）。そして、ステップ００７ＩＷＳ７１に移行する。
【０１９１】
一方、ステップ００７ＩＷＳ６７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８－４（Ｂ）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８－４（Ｃ）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、大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００７ＩＷＳ６８）。なお、本例では、図８－４（Ｂ），（Ｃ）に示すように、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には小当りと決定される確率は０％であり、第２特別図柄の変動表示が実行される場合には約１／６の確率で小当りと決定される。小当りとすることに決定した場合には（ステップ００７ＩＷＳ６９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００７ＩＷＳ７０）。そして、ステップ００７ＩＷＳ７１に移行する。

【０１９２】

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００７ＩＷＳ１１１）に対応した値に更新する（ステップ００７ＩＷＳ７１）。

【０１９３】

図８－８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００７ＩＷＳ１１１）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、ＣＰＵ１０３は、まず、初当り後フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８１）。初当り後フラグがセットされていれば（すなわち、初当りの大当り遊技後の変動表示を実行する場合であれば）、ＣＰＵ１０３は、初当り後回数カウンタの値が１となっているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８２）。初当り後回数カウンタの値が１となっていれば（すなわち、初当りの大当り遊技後の１回目の変動表示を実行する場合であれば）、ＣＰＵ１０３は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図８－３（Ｄ）に示す変動パターンテーブルＤを選択する（ステップ００７ＩＷＳ８３）。

【０１９４】

初当り後フラグの値が１でなければ（すなわち、初当りの大当り遊技後の２回目以降の変動表示を実行する場合であれば）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポンタの値が「第２」を示す値となっているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８４）。特別図柄ポンタの値が「第２」を示す値となっていれば（すなわち、第２特別図柄の変動表示を実行する場合であれば）、ＣＰＵ１０３は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図８－３（Ｅ）に示す変動パターンテーブルＥを選択する（ステップ００７ＩＷＳ８５）。次いで、ＣＰＵ１０３は、初当り後回数カウンタの値が４となっているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８６）。初当り後回数カウンタの値が４となっていれば（すなわち、初当りの大当り遊技後の４回目の変動表示を実行する場合であれば）、ＣＰＵ１０３は、初当り後フラグおよび初当り後回数カウンタをリセットする（ステップ００７ＩＷＳ８７）。

【０１９５】

一方、ＣＰＵ１０３は、ステップ００７ＩＷＳ８４で特別図柄ポンタの値が「第２」を示す値となっていなかった場合（すなわち、第１特別図柄の変動表示を実行する場合）にも、初当り後フラグおよび初当り後回数カウンタをリセットする（ステップ００７ＩＷＳ８７）。すなわち、この場合は、初当りの大当り遊技後の１回目の変動表示（高ベース状態中）において、第２保留記憶を４つまで貯めることができず、第２特別図柄の変動表示が途切れてしまった場合であるから、初当り後フラグおよび初当り後回数カウンタをリセットする。

【０１９６】

初当り後フラグがセットされていなければ、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップ００７ＩＷＳ８８）。大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ１０３は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図８－３（Ｂ）に示す変動パターンテーブルＢを選択する（ステップ００７ＩＷＳ８９）。

【０１９７】

大当りフラグがセットされていなければ、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップ００７ＩＷＳ９０）。小当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ１０３は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図８－３（Ｃ）に示す変動パターンテーブルＣを選択する（ステップ００７ＩＷＳ９１）。

【０１９８】

一方、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、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図８－３（Ａ）に示す変動パターンテーブルＡを選択する（ステップ００７ＩＷＳ９２）。

【０１９９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域から変動パターン判定用乱数を読み出し（ステップ００７ＩＷＳ９３）、ステップ００７ＩＷＳ８３，Ｓ８５，Ｓ８９，Ｓ９１，Ｓ９２で選択した変動パターンテーブルを用いて、変動パターン判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップ００７ＩＷＳ９４）。

【０２００】

次いで、ＣＰＵ１０３は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（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００７ＩＷＳ９５）。また、ＣＰＵ１０３は、大当りや小当りとするか否かや、大当り種別に応じた表示結果指定コマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ９６）。

【０２０１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄の変動表示を開始する制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ９７）。この場合、特別図柄ポインタが「第１」を示す値となっていれば第１特別図柄の変動表示を開始する制御を行い、特別図柄ポインタが「第２」を示す値となっていれば第２特別図柄の変動表示を開始する制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ００７ＩＷＳ９８）。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（ステップ００７ＩＷＳ１１２）に対応した値に更新する（ステップ００７ＩＷＳ９９）。

【０２０２】

図８－９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００７ＩＷＳ１１３）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、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００７ＩＷＳ１３１）。大当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ１３２）。高ベースフラグがセットされていなければ（すなわち、低ベース状態であれば）、ＣＰＵ１０３は、初当り後フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ１３３）。初当り後フラグがセットされていなければ、ＣＰＵ１０３は、初当り後フラグをセットする（ステップ００７ＩＷＳ１３４）。

【０２０３】

一方、ステップ００７ＩＳ１３３で既に初当り後フラグがセットされていた場合には、初当りの大当り遊技後の１回目の変動表示を終わって高ベース状態を終了した後、最大４個溜まった第２保留記憶にもとづく第２特別図柄の変動表示において再び大当りとなった場合であり、低ベース状態中ではあっても初当りではない。従って、この場合、ＣＰＵ１０３は、セットされていた初当り後フラグをリセットする（ステップ００７ＩＷＳ１３５）。

【０２０４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、高ベースフラグや高ベース回数カウンタをリセットする（ステップ００７ＩＷＳ１３６）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値をゲート通過待ち処理（ステップ００７ＩＷＳ１１４）に対応した値に更新する（ステップ００７ＩＷＳ１３７）。

【０２０５】

大当りフラグがセットされていなければ、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００７ＩＷＳ１３８）。小当りフラグがセットされている場合には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を役物開放前処理（ステッ

プ００７ＩＷＳ１１５）に対応した値に更新する（ステップ００７ＩＷＳ１３９）。

【０２０６】

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、高ベース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００７ＩＷＳ１４０）。高ベース回数カウンタの値が０となっていなければ、ＣＰＵ１０３は、高ベース回数カウンタの値を１減算し（ステップ００７ＩＷＳ１４１）、減算後の高ベース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００７ＩＷＳ１４２）。減算後の高ベース回数カウンタの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグをリセットする（ステップ００７ＩＷＳ１４３）。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００７ＩＷＳ１１０）に対応した値に更新する（ステップ００７ＩＷＳ１４４）。

【０２０７】

図８－１０は、特別図柄プロセス処理におけるゲート通過待ち処理（ステップ００７ＩＷＳ１１４）を示すフローチャートである。ゲート通過待ち処理では、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、作動ゲートスイッチ００７ＩＷ０１７ａがオン状態となったか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ１５１）。作動ゲートスイッチ００７ＩＷ０１７ａがオン状態となっていなければ（すなわち、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過していなければ）、そのまま処理を終了する。作動ゲートスイッチ００７ＩＷ０１７ａがオン状態となっていれば（すなわち、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過していれば）、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００７ＩＷＳ１５２）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開始前処理に対応した値に更新する（ステップ００７ＩＷＳ１５３）。

【０２０８】

図８－１０に示すゲート通過待ち処理が実行されることによって、この特徴部００７ＩＷでは、大当り図柄が導出表示された場合に直ちに大当り遊技状態が開始されるのではなく、大当り図柄が導出表示された後、さらに作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技状態（第１大当り遊技状態）が開始される。なお、この特徴部００７ＩＷでは、ステップ００７ＩＷＳ００２の処理が実行されることによって、演出制御用ＣＰＵ１２０側では、大当り開始指定コマンドを受信したことにもとづいて、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過したことを認識することができ、大当り遊技状態が開始されることを認識することができる。

【０２０９】

なお、この特徴部００７ＩＷでは、以下、大当り図柄が導出表示された後、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過する前の状態をゲート通過待ち状態ともいう。

【０２１０】

図８－１１は、特別図柄プロセス処理における役物開放中処理（ステップ００７ＩＷＳ１１６）を示すフローチャートである。役物開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、可変入賞球装置００７ＩＷ０２０（役物）の開放時間を計測するための役物開放時間タイマがタイムアウトしているか否か確認する（ステップ００７ＩＷＳ４２１）。なお、役物開放時間タイマは、役物開放前処理（ステップ００７ＩＷＳ１１５）において、可変入賞球装置００７ＩＷ０２０を開放状態に制御されたときにセットされる。

【０２１１】

役物開放時間タイマがタイムアウトしていない場合には、役物開放時間タイマの値を－１する（ステップ００７ＩＷＳ４２２）。また、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞口スイッチ００７ＩＷ０２０ａがオン状態となったか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ４２３）。Ｖ入賞口スイッチ００７ＩＷ０２０ａがオン状態となっていれば、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞したことを示すＶ入賞フラグをセットする（ステップ００７ＩＷＳ４２４）。

【０２１２】

役物開放時間タイマがタイムアウトしている場合には、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド０

０７ＩＷ０８３の駆動を停止して、可変入賞球装置００７ＩＷ０２０を閉鎖状態に制御する（ステップ００７ＩＷＳ４２５）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を、役物閉鎖後処理（ステップ００７ＩＷＳ１１７）に応じた値に更新する（ステップ００７ＩＷＳ４２６）。

【０２１３】

図８－１２は、特別図柄プロセス処理における役物閉鎖後処理（ステップ００７ＩＷＳ１１７）を示すフローチャートである。役物閉鎖後処理において、ＣＰＵ１０３は、小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００７ＩＷＳ４５１）、小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００７ＩＷＳ４５３に移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマに、画像表示装置５において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００７ＩＷＳ４５２）、処理を終了する。

【０２１４】

ステップ００７ＩＷＳ４５３では、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマの値を１減算する。そして、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００７ＩＷＳ４５４）。経過していなければ処理を終了する。

【０２１５】

小当り終了表示時間が経過していれば、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがセットされているか否か確認する（ステップ００７ＩＷＳ４５５）。Ｖ入賞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、高ベースフラグや高ベース回数カウンタをリセットする（ステップ００７ＩＷＳ４５６）。また、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、初当り後フラグをリセットする（ステップ００７ＩＷＳ４５７）。また、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグをリセットする（ステップ００７ＩＷＳ４５８）。また、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００７ＩＷＳ４５９）。

【０２１６】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開始前処理（ステップ００７ＩＷＳ１１８）に対応した値に更新する（ステップ００７ＩＷＳ４６０）。

【０２１７】

ステップ００７ＩＷＳ４５５の処理でＶ入賞フラグがセットされていないことを確認した場合には、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００７ＩＷＳ１１０）に応じた値に更新する（ステップ００７ＩＷＳ４６１）。

【０２１８】

図８－１３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００７ＩＷＳ１２１）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００７ＩＷＳ５３１）、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００７ＩＷＳ５３５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、大当りフラグまたは小当りフラグをリセットし（ステップ００７ＩＷＳ５３２）、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００７ＩＷＳ５３３）。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００７ＩＷＳ５３４）、処理を終了する。

【０２１９】

ステップ００７ＩＷＳ５３５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００７ＩＷＳ５３６）。経過していなければ処理を終了する。

【０２２０】
大当り終了表示時間が経過していれば（ステップ００７ＩＷＳ５３６のＹ）、ＣＰＵ１０３は、高ベースフラグをセットし（ステップ００７ＩＷＳ５３７）、遊技状態を高ベース状態に制御する。次いで、ＣＰＵ１０３は、初当り後フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ５３８）。初当り後フラグがセットされていれば（すなわち、初当りの大当り遊技を終了する場合であれば）、ＣＰＵ１０３は、高ベース回数カウンタに１をセットする（ステップ００７ＩＷＳ５３９）。一方、初当り後フラグがセットされていなければ（すなわち、連荘中の大当り遊技を終了する場合であれば）、ＣＰＵ１０３は、高ベース回数カウンタに６をセットする（ステップ００７ＩＷＳ５４０）。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００７ＩＷＳ１１０）に応じた値に更新する（ステップ００７ＩＷＳ５４１）。

【０２２１】
また、本特徴部００７ＩＷでは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、図４に示す遊技制御用タイマ割込み処理において、ゲート通過コマンド送信処理も実行する。図８－１４は、ゲート通過コマンド送信処理を示すフローチャートである。ゲート通過コマンド送信処理において、ＣＰＵ１０３は、作動ゲートスイッチ００７ＩＷ０１７ａがオン状態となったか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ５５１）。作動ゲートスイッチ００７ＩＷ０１７ａがオン状態となっていれば（すなわち、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過していれば）、ＣＰＵ１０３は、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過したことを示すゲート通過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００７ＩＷＳ５５２）。

【０２２２】
図８－１４に示すゲート通過コマンド送信処理が実行されることによって、本例では、ゲート通過待ち状態であるか否かに関係なく、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過するごとに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対してゲート通過コマンドが送信される。

【０２２３】
図８－１５および図８－１６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（受信した変動パターンコマンド（変動パターンを制定する演出制御コマンド）が格納されている領域）から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ００７ＩＷＳ８０１）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００７ＩＷＳ８０１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（受信した表示結果指定コマンドが格納されている領域）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００７ＩＷＳ８０２）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０によってステップ００７ＩＷＳ８０２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００７ＩＷＳ８０２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００７ＩＷＳ８０２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。

【０２２４】
ステップ００７ＩＷＳ８０２では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した表示結果指定コマンドが「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図柄が同じ図柄で揃った飾り図柄の組合せを決定する。また、受信した表示結果指定

コマンドが「小当り」を示している場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄として小当り図柄（例えば、「１３５」の図柄の組合せ）を決定する。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、画像表示装置５に導出表示される３図柄の組合せが飾り図柄の「停止図柄」である。

【０２２５】

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。

【０２２６】

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、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。

【０２２７】

なお、この特徴部００７ＩＷでは、大当りとなる場合には、１６ラウンドの大当り遊技状態に制御される場合と４ラウンドの大当り遊技状態に制御される場合とがある。

【０２２８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００７ＩＷＳ８０１で読み出した変動パターンコマンドで指定される変動パターンが変動パターン６であるか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８０３）。変動パターン６であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出Ｂ１用のプロセステーブルを選択する（ステップ００７ＩＷＳ８０４）。そして、ステップ００７ＩＷＳ８２６に移行する。

【０２２９】

変動パターン６でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００７ＩＷＳ８０１で読み出した変動パターンコマンドで指定される変動パターンが変動パターン７であるか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８０５）。変動パターン７であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出Ｂ２用のプロセステーブルを選択する（ステップ００７ＩＷＳ８０６）。そして、ステップ００７ＩＷＳ８２６に移行する。

【０２３０】

変動パターン７でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００７ＩＷＳ８０１で読み出した変動パターンコマンドで指定される変動パターンが変動パターン８であるか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８０７）。変動パターン８であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出Ｂ３用のプロセステーブルを選択する（ステップ００７ＩＷＳ８０８）。そして、ステップ００７ＩＷＳ８２６に移行する。

【０２３１】

変動パターン８でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００７ＩＷＳ８０１で読み出した変動パターンコマンドで指定される変動パターンが変動パターン９であるか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８０９）。変動パターン９であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャージ演出用のプロセステーブルを選択する（ステップ００７ＩＷＳ８１０）。そして、ステップ００７ＩＷＳ８２６に移行する。

【０２３２】

変動パターン９でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００７ＩＷＳ８０１で読み出した変動パターンコマンドで指定される変動パターンが変動パターン１０であるか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８１１）。変動パターン１０であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特殊演出用のプロセステーブルを選択する（ステップ００７ＩＷＳ８１２）。

【０２３３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において特殊演出残り時間表示（特殊演出の演出期間の残り時間を示す表示）の表示中であるか否かを確認する（ステップ０

０７ＩＷＳ８１３）。まだ特殊演出残り時間表示の表示中でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特殊演出の演出期間の残り時間を計測するための残り時間タイマに、現在の第２保留記憶数に応じた値をセットする（ステップ００７ＩＷＳ８１４）。この場合、本例では、図８－３（Ｅ）に示すように、特殊演出が実行される場合に用いられる変動パターン１０では変動時間が１００秒となっていることから、現在の第２保留記憶数が１であれば、１００秒×１＝１００秒に相当する値を残り時間タイマにセットする。また、現在の第２保留記憶数が２であれば、１００秒×２＝２００秒に相当する値を残り時間タイマにセットする。また、現在の第２保留記憶数が３であれば、１００秒×３＝３００秒に相当する値を残り時間タイマにセットする。また、現在の第２保留記憶数が４であれば、１００秒×４＝４００秒に相当する値を残り時間タイマにセットする。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、セットした残り時間タイマに応じた特殊演出残り時間表示の表示を開始する制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ８１５）。

【０２３４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、保留記憶に対応した保留表示を表示する保留表示領域（第１保留表示領域、第２保留表示領域）を消去する（ステップ００７ＩＷＳ８１６）。なお、本例では、画像表示装置５において、第１保留表示領域や第２保留表示領域以外に、第１保留記憶数を示す数字を含む第１保留記憶数表示や第２保留記憶数を示す数字を含む第２保留記憶数表示も表示されるのであるが、特殊演出残り時間表示の表示を開始しても、第１保留記憶数表示や第２保留記憶数表示の表示は継続される。

【０２３５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特殊演出の実行中であることを示す特殊演出実行中フラグをセットする（ステップ００７ＩＷＳ８１７）。そして、ステップ００７ＩＷＳ８２６に移行する。

【０２３６】

変動パターン１０でもなかった場合（すなわち、変動パターン１～４のいずれかである場合）には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の変動表示中に実行する予告演出の有無および種類を決定する（ステップ００７ＩＷＳ８１８）。ステップ００７ＩＷＳ８１８では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出の有無および種類を決定するための予告演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、予告演出の有無および種類を決定する。

【０２３７】

図８－１７は、予告演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図８－１７に示すように、予告演出決定テーブルには、予告演出なし、予告演出Ａ、予告演出Ｂおよび予告演出Ｃに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【０２３８】

図８－１７に示すように、この特徴部００７ＩＷでは、予告演出Ａ～Ｃは、それぞれ飾り図柄の変動表示中において実行されるタイミングが異なっている。具体的には、予告演出Ａは、飾り図柄の変動表示中の高速変動中に実行される予告演出である。また、予告演出Ｂは、飾り図柄の変動表示中のリーチ成立時に実行される予告演出である。また、予告演出Ｃは、飾り図柄の変動表示中のリーチ成立後に実行される予告演出である。

【０２３９】

図８－１７に示すように、この特徴部００７ＩＷでは、予告演出Ｃが実行された場合に最も大当りに対する期待度（信頼度）が高く、予告演出Ｂが実行された場合に次に大当りに対する期待度（信頼度）が高く、予告演出Ａが実行された場合に最も大当りに対する期待度（信頼度）が低くなっている。従って、この特徴部００７ＩＷでは、遅いタイミングの予告演出が実行された場合ほど、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように構成されている。

【０２４０】

なお、予告演出Ａ～Ｃの具体例としては、例えば、ステップアップ予告演出や、群予告

演出、キャラクタ予告演出、役物予告演出など様々な予告演出が考えられる。また、この特徴部００７ＩＷでは、予告演出Ａ～Ｃの３種類の予告演出が実行される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、４種類以上の予告演出を実行可能に構成してもよいし、逆に２種類のみの予告演出を実行可能に構成してもよい。

【０２４１】

また、この特徴部００７ＩＷでは、図８－１７に示すように、大当りであるか否かによって予告演出の有無および予告演出Ａ～Ｃのいずれとするかの割り振りを異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、さらにリーチの有無やリーチの種類、擬似連の有無や擬似連の種類、擬似連回数によって予告演出の有無および予告演出Ａ～Ｃのいずれとするかの割り振りを異ならせるように構成してもよい。

【０２４２】

いずれかの予告演出を実行することに決定した場合には（ステップ００７ＩＷＳ８１９のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、報知演出を実行するか否かを決定する（ステップ００７ＩＷＳ８２０）。「報知演出」とは、予告演出が実行される前に、その予告演出が実行されるまでの期間を報知する演出である。ステップ００７ＩＷＳ８２０では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、報知演出を実行するか否かを決定するための報知演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、報知演出を実行するか否かを決定する。

【０２４３】

図８－１８は、報知演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図８－１８に示すように、報知演出決定テーブルには、「報知演出なし」および「報知演出あり」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。図８－１８に示すように、この特徴部００７ＩＷでは、同じ予告演出が実行される場合であっても、報知演出が実行される場合には、報知演出が実行されない場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている。

【０２４４】

なお、この特徴部００７ＩＷでは、図８－１８に示すように、大当りであるか否かによって報知演出の有無の割り振りを異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、予告演出Ａ～Ｃのいずれであるかによって報知演出の有無の割り振りを異ならせるように構成してもよい。

【０２４５】

報知演出を実行することに決定した場合には（ステップ００７ＩＷＳ８２１のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その予告演出の実行前に報知する報知期間を決定する（ステップ００７ＩＷＳ８２２）。ステップ００７ＩＷＳ８２２では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、報知期間を決定するための報知期間決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、報知期間を決定する。

【０２４６】

図８－１９は、報知期間決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図８－１９（Ａ）は、予告演出Ａを実行する場合に用いられる報知期間決定テーブルの具体例を示している。また、図８－１９（Ｂ）は、予告演出Ｂを実行する場合に用いられる報知期間決定テーブルの具体例を示している。また、図８－１９（Ｃ）は、予告演出Ｃを実行する場合に用いられる報知期間決定テーブルの具体例を示している。図８－１９に示すように、報知期間決定テーブルには、報知期間として「１０秒」、「２０秒」および「３０秒」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【０２４７】

この特徴部００７ＩＷでは、予告演出が実行される前に、その予告演出が実行されるまでの期間を報知する報知演出が実行されるように構成されている。例えば、報知期間として「１０秒」が決定された場合には、予告演出が実行される１０秒前に、画像表示装置５において「１０秒後に？」などの文字表示を報知表示として表示することにより、１０秒後に予告演出が実行されることが報知される。また、例えば、報知期間として「２０秒」が決定された場合には、予告演出が実行される２０秒前に、画像表示装置５において「２

０秒後に？」などの文字表示を報知表示として表示することにより、２０秒後に予告演出が実行されることが報知される。また、例えば、報知期間として「３０秒」が決定された場合には、予告演出が実行される３０秒前に、画像表示装置５において「３０秒後に？」などの文字表示を報知表示として表示することにより、３０秒後に予告演出が実行されることが報知される。

【０２４８】

なお、報知演出における報知態様は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、報知期間として「２０秒」が決定された場合に、画像表示装置５において「１０秒後に？」と報知した後に、「＋１０秒」と追加で報知するようにしてもよい。また、例えば、報知期間として「３０秒」が決定された場合に、画像表示装置５において「１０秒後に？」と報知した後に、「＋１０秒」や「＋２０秒」などと追加で報知するようにしてもよい。

【０２４９】

図８－１９（Ａ）に示すように、予告演出Ａを実行する場合には、報知期間として１００％の確率で「１０秒」が決定される。既に説明したように、予告演出Ａは飾り図柄の変動開始直後の高速変動中に実行される予告演出であるので、報知演出を実行して報知期間を報知してから予告演出が実行されるまで長い期間を確保することはできない。そこで、高速変動中に実行される予告演出Ａを実行する場合には、一律に報知期間として「１０秒」を報知する報知演出を実行するように構成している。

【０２５０】

また、図８－１９（Ｂ）に示すように、予告演出Ｂを実行する場合には、報知期間として「１０秒」および「２０秒」を決定可能である。既に説明したように、予告演出Ｂはリーチ成立時に実行される予告演出であるので、予告演出Ａと比較すると、報知演出を実行して報知期間を報知してから予告演出が実行されるまで長い期間を確保できる。そこで、リーチ成立時に実行される予告演出Ｂを実行する場合には、報知期間として「１０秒」を報知する報知演出と「２０秒」を報知する報知演出とを実行可能とするように構成している。

【０２５１】

図８－１９（Ｂ）に示すように、予告演出Ｂを実行する場合には、報知期間として「２０秒」が報知された場合の方が、報知期間として「１０秒」が報知された場合よりも、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている。従って、この特徴部００７ＩＷでは、報知期間として長い期間が報知された場合ほど、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように構成されている。

【０２５２】

また、図８－１９（Ｃ）に示すように、予告演出Ｃを実行する場合には、報知期間として「１０秒」、「２０秒」および「３０秒」を決定可能である。既に説明したように、予告演出Ｃはリーチ成立後に実行される予告演出であるので、予告演出Ａおよび予告演出Ｂと比較すると、報知演出を実行して報知期間を報知してから予告演出が実行されるまで長い期間を確保できる。そこで、リーチ成立時に実行される予告演出Ｃを実行する場合には、報知期間として「１０秒」を報知する報知演出と「２０秒」を報知する報知演出と「３０秒」を報知する報知演出とを実行可能とするように構成している。

【０２５３】

図８－１９（Ｃ）に示すように、予告演出Ｃを実行する場合には、報知期間として「３０秒」が報知された場合に最も大当りに対する期待度（信頼度）が高く、「２０秒」が報知された場合に次に大当りに対する期待度（信頼度）が高く、「１０秒」が報知された場合に最も大当りに対する期待度（信頼度）が低くなっている。従って、この特徴部００７ＩＷでは、報知期間として長い期間が報知された場合ほど、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなるように構成されている。

【０２５４】

なお、この特徴部００７ＩＷでは、既に説明したように、遅いタイミングの予告演出が実行された場合ほど、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっているので（図８－１

７参照）、結果として、遅いタイミングの予告演出が実行される場合ほど、報知期間として長い期間が報知されるものとなっている。

【０２５５】

また、この特徴部００７ＩＷでは、報知期間として「１０秒」、「２０秒」および「３０秒」の３種類の期間が報知され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、４種類以上の報知期間を報知可能に構成してもよいし、逆に２種類のみの報知期間を報知可能に構成してもよい。

【０２５６】

また、この特徴部００７ＩＷでは、図８－１９に示すように、大当りであるか否かによって報知期間の種類の割り振りを異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、さらにリーチの有無やリーチの種類、擬似連の有無や擬似連の種類、擬似連回数、予告演出Ａ～Ｃのいずれであるかによって報知期間の種類の割り振りを異ならせるように構成してもよい。

【０２５７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、報知期間の報知態様を決定する（ステップ００７ＩＷＳ８２３）。ステップ００７ＩＷＳ８２３では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、報知態様を決定するための報知態様決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、報知態様を決定する。

【０２５８】

図８－２０は、報知態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図８－２０に示すように、報知態様決定テーブルには、報知態様として「矩形表示」、「楕円表示」および「菱形表示」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【０２５９】

報知態様として「矩形表示」が決定された場合には、例えば、矩形表示の中に「１０秒後に？」などの文字表示を報知表示として表示する態様により報知演出が実行される。また、報知態様として「楕円表示」が決定された場合には、例えば、楕円表示の中に「１０秒後に？」などの文字表示を報知表示として表示する態様により報知演出が実行される。また、報知態様として「菱形表示」が決定された場合には、例えば、菱形表示の中に「１０秒後に？」などの文字表示を報知表示として表示する態様により報知演出が実行される。

【０２６０】

図８－２０に示すように、報知態様として菱形表示が決定された場合に最も大当りに対する期待度（信頼度）が高く、報知態様として楕円表示が決定された場合に次に大当りに対する期待度（信頼度）が高く、報知態様として矩形表示が決定された場合に最も大当りに対する期待度（信頼度）が低くなっている。

【０２６１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、数値演出を実行するか否かを決定する（ステップ００７ＩＷＳ８２４）。「数値演出」とは、報知演出を実行して報知期間を報知してから、その報知期間が経過して予告演出が実行されるまでに数字や数値を用いて実行される演出である。ステップ００７ＩＷＳ８２４では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、数値演出を実行するか否かを決定するための数値演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、数値演出を実行するか否かを決定する。

【０２６２】

図８－２１は、数値演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図８－２１に示すように、数値演出決定テーブルには、「数値演出なし」および「数値演出あり」に対して、それぞれ判定値が割り振られている。図８－２１に示すように、この特徴部００７ＩＷでは、数値演出が実行される場合には、数値演出が実行されない場合と比較して、大当りに対する期待度（信頼度）が高くなっている。

【０２６３】

また、この特徴部００７ＩＷでは、図８－２１に示すように、大当りであるか否かによ

って数値演出の有無の割り振りを異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、さらにリーチの有無やリーチの種類、擬似連の有無や擬似連の種類、擬似連回数、予告演出Ａ～Ｃのいずれであるかによって数値演出の有無の割り振りを異ならせるように構成してもよい。

【０２６４】

また、例えば、報知期間の種類（「１０秒」、「２０秒」、「３０秒」）によって数値演出の有無の割り振りを異ならせるように構成してもよい。また、例えば、数値演出を複数種類実行可能に構成した場合には、報知期間の種類によって異なる種類の数値演出を実行しやすいように構成してもよい。例えば、報知期間が短い「１０秒」の場合には、早いタイミングで実行される数値演出Ａを実行しやすく、報知期間が長い「３０秒」の場合には、遅いタイミングで実行される数値演出Ｂを実行しないように構成してもよい。また、例えば、報知期間が短い「１０秒」の場合には、速い間隔で次々に数字が表示される数値演出αを実行しやすく、報知期間が長い「３０秒」の場合には、ゆっくりした間隔で次々に数字が表示される数値演出βを実行しないように構成してもよい。

【０２６５】

また、例えば、報知期間の種類によって数値演出で登場する数字の範囲が異なるように構成してもよい。また、例えば、報知演出の報知態様（矩形表示、楕円表示、菱形表示）によって数値演出の有無や数値演出の種類の割り振りを異ならせるように構成してもよい。

【０２６６】

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００７ＩＷＳ８２５）。そして、ステップ００７ＩＷＳ８２６に移行する。

【０２６７】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００７ＩＷＳ８０４，Ｓ８０６，Ｓ８０８，Ｓ８１０，Ｓ８１２，Ｓ８２５で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００７ＩＷＳ８２６）。

【０２６８】

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。

【０２６９】

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。

【０２７０】

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００７ＩＷＳ８２７）。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。

【０２７１】

なお、この特徴部００７ＩＷ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。

【０２７２】

また、この特徴部００７ＩＷでは、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２やストーリーリーチ演出（一連のストーリーが展開していくような画像を表示するリーチ演出）が実行されるのであるが、変動パターンコマンドにおいてスーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２を含む変動パターン３，４が指定されている場合には、ステップ００７ＩＷＳ８２５でスーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ００７ＩＷＳ８２７およびステップ００７ＩＷＳ８４５の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２が実行される（ただし、本例では、変動パターン３を用いてスーパーリーチ演出Ａ１が実行される場合と、変動パターン４を用いてスーパーリーチ演出Ａ２が実行される場合とで同様の態様の演出が実行されるのであるが、変動時間が異なる（図８－３参照））。

【０２７３】

なお、本例では、スーパーリーチ演出Ａ１とスーパーリーチ演出Ａ２とを総称してスーパーリーチ演出Ａともいう。また、本例では、スーパーリーチ演出Ａは、大当りとなる場合とはずれとなる場合とで共通に実行可能な共通演出となっている。

【０２７４】

また、変動パターンコマンドにおいてストーリーリーチ演出を含む変動パターン５が指定されている場合には、ステップ００７ＩＷＳ８２５でストーリーリーチ演出を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ００７ＩＷＳ８２７およびステップ００７ＩＷＳ８４５の処理が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にストーリーリーチ演出が実行される。

【０２７５】

なお、既に説明したように、この特徴部００７ＩＷでは、１６ラウンドの大当り遊技状態に制御される場合と４ラウンドの大当り遊技状態に制御される場合とがあるのであるが、スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２は、はずれとなる場合に実行可能であるとともに、大当りとなる場合には１６ラウンドの大当り遊技状態に制御される場合と４ラウンドの大当り遊技状態に制御される場合とのいずれの場合にも実行される場合がある。一方、ストーリーリーチ演出は、はずれとなる場合に実行可能であるとともに、大当りとなる場合には１６ラウンドの大当り遊技状態に制御される場合にのみ実行される場合があり、４ラウンドの大当り遊技状態に制御される場合にはストーリーリーチ演出が実行される場合はない。

【０２７６】

また、変動パターンコマンドにおいてスーパーリーチ演出Ｂ１を含む変動パターン６が指定されている場合には、ステップ００７ＩＷＳ８０４でスーパーリーチ演出Ｂ１を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ００７ＩＷＳ８２７およびステップ００７ＩＷＳ８４５の処理が実行されることによって、特別図柄の変動表示中に変動時間６０秒間にわたってスーパーリーチ演出Ｂ１が実行される。なお、本例では、スーパーリーチ演出Ｂ１が実行される場合、画像表示装置５においてはスーパーリーチ演出Ｂ１の演出表示が行われるのみで、飾り図柄の変動表示は実行さ

れない。

【０２７７】

また、変動パターンコマンドにおいてスーパーリーチ演出Ｂ２を含む変動パターン７が指定されている場合には、ステップ００７ＩＷＳ８０６でスーパーリーチ演出Ｂ２を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ００７ＩＷＳ８２７およびステップ００７ＩＷＳ８４５の処理が実行されることによって、特別図柄の変動表示中に変動時間３０秒間にわたってスーパーリーチ演出Ｂ２の前半の演出が実行される。なお、本例では、スーパーリーチ演出Ｂ２としてスーパーリーチ演出Ｂ１と同様の演出内容の演出が実行されるのであるが、変動パターン７は変動時間が３０秒しかないので、特別図柄の変動表示の実行中にはスーパーリーチ演出Ｂ２の前半の３０秒間の演出しか実行できない。そして、本例では、スーパーリーチ演出Ｂ２の後半の演出は、ゲート通過待ち状態において実行され、特別図柄の変動表示期間からゲート通過待ち状態の期間にわたって合計で６０秒間の期間にスーパーリーチ演出Ｂ２が実行される。従って、本例では、スーパーリーチ演出Ｂ２の実行中に作動ゲート００７ＩＷ０１７に遊技球を通過させてしまうと、スーパーリーチ演出Ｂ２が途中で中断されて大当り遊技に移行してしまう場合もある。なお、本例では、スーパーリーチ演出Ｂ２が実行される場合、画像表示装置５においてはスーパーリーチ演出Ｂ２の演出表示が行われるのみで、飾り図柄の変動表示は実行されない。

【０２７８】

また、変動パターンコマンドにおいてスーパーリーチ演出Ｂ３を含む変動パターン８が指定されている場合には、ステップ００７ＩＷＳ８０８でスーパーリーチ演出Ｂ３を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ００７ＩＷＳ８２７およびステップ００７ＩＷＳ８４５の処理が実行されることによって、特別図柄の変動表示中に変動時間３０秒間にわたってスーパーリーチ演出Ｂ３の演出が実行される。なお、本例では、スーパーリーチ演出Ｂ３としてスーパーリーチ演出Ｂ１やスーパーリーチ演出Ｂ２と同様の演出内容の演出が実行されるのであるが、変動パターン８は変動時間が３０秒しかないので、恰もスーパーリーチ演出Ｂ１やスーパーリーチ演出Ｂ２と同様の演出内容の演出が途中で途切れてしまうような演出が実行される。本例では、スーパーリーチ演出Ｂ３の後、ゲート通過待ち状態において後述する突右演出が実行される。なお、本例では、スーパーリーチ演出Ｂ３が実行される場合、画像表示装置５においてはスーパーリーチ演出Ｂ３の演出表示が行われるのみで、飾り図柄の変動表示は実行されない。

【０２７９】

なお、本例では、スーパーリーチ演出Ｂ１とスーパーリーチ演出Ｂ２とスーパーリーチ演出Ｂ３とを総称してスーパーリーチ演出Ｂともいう。また、本例では、スーパーリーチ演出Ｂは、大当りとなる場合とはずれとなる場合とで共通に実行可能な共通演出となっている。

【０２８０】

また、変動パターンコマンドにおいてチャージ演出を含む変動パターン９が指定されている場合には、ステップ００７ＩＷＳ８１０でチャージ演出を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ００７ＩＷＳ８２７およびステップ００７ＩＷＳ８４５の処理が実行されることによって、特別図柄の変動表示中に変動時間６０秒間にわたってチャージ演出の演出が実行される。なお、本例では、チャージ演出として、第２保留記憶を溜めることを促す演出が実行される。また、本例では、チャージ演出が実行される場合、画像表示装置５においてはチャージ演出の演出表示が行われるのみで、飾り図柄の変動表示は実行されない。

【０２８１】

また、変動パターンコマンドにおいて特殊演出を含む変動パターン１０が指定されている場合には、ステップ００７ＩＷＳ８１２で特殊演出を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ００７ＩＷＳ８２７およびステ

ップ００７ＩＷＳ８４５の処理が実行されることによって、１回の第２特別図柄の変動表示中あたり変動時間１００秒間（最大で４回の第２特別図柄の変動表示の４００秒間）にわたって特殊演出の演出が実行される。例えば、特殊演出の実行中には、画像表示装置５の背景画面が特殊演出に応じた背景色（例えば、黄色）に変更されるとともに、特殊演出残り時間表示が表示される。また、特殊演出の実行中には、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過すると、恰も擬似的な飾り図柄（擬似図柄）の変動表示が実行されるとともに、擬似図柄の変動表示中にさらに作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過すると、恰も擬似的な保留表示（擬似保留表示）を表示する演出が実行される。なお、本例では、特殊演出が実行される場合、画像表示装置５においては擬似図柄の変動表示は実行されるが、本物の飾り図柄の変動表示は実行されない。

【０２８２】

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００７ＩＷＳ８２８）。

【０２８３】

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００７ＩＷＳ８２９）。

【０２８４】

図８－２２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００７ＩＷＳ８４１）、変動時間タイマの値を１減算する（ステップ００７ＩＷＳ８４２）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ００７ＩＷＳ８４３）、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００７ＩＷＳ８４４）。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００７ＩＷＳ８４５）。

【０２８５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、報知演出の実行が決定されている場合であって、報知期間の報知開始タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８４６）。なお、報知期間の報知開始タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップ００７ＩＷＳ８２８で設定した変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。報知期間の報知開始タイミングとなっていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において報知期間の報知表示を表示し、報知演出を開始する制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ８４７）。例えば、報知期間として「１０秒」と決定し、報知態様として矩形表示を決定した場合であれば、矩形表示の中に「１０秒後に？」の文字表示を含む報知表示を表示する。また、例えば、報知期間として「３０秒」と決定し、報知態様として菱形表示を決定した場合であれば、菱形表示の中に「３０秒後に？」の文字表示を含む報知表示を表示する。

【０２８６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、報知期間の残り時間を計測するための報知期間計測タイマをセットする（ステップ００７ＩＷＳ８４８）。例えば、報知期間として「１０秒」と決定した場合であれば、ステップ００７ＩＷＳ８４８において報知期間計測タイマに１０秒に相当する値をセットする。また、例えば、報知期間として「２０秒」と決定した場合であれば、ステップ００７ＩＷＳ８４８において報知期間計測タイマに２０秒に相当する値をセットする。また、例えば、報知期間として「３０秒」と決定した場合であれば、ステップ００７ＩＷＳ８４８において報知期間計測タイマに３０秒に相当する値をセットする。

【０２８７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、報知演出の実行が決定されている場合であって、報知期間の報知終了タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８

４９）。なお、報知期間の報知終了タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップ００７ＩＷＳ８２８で設定した変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。報知期間の報知終了タイミングとなっていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示されている報知期間の報知表示を消去し、報知演出を終了する制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ８５０）。

【０２８８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、数値演出の実行が決定されている場合であって、数値演出の実行タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８５１）。なお、数値演出の実行タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップ００７ＩＷＳ８２８で設定した変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。なお、数値演出の実行タイミングは、報知演出を実行した後、予告演出を実行するまでの間に到来するものとする。数値演出の実行タイミングとなっていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において数値演出を実行する制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ８５２）。

【０２８９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、報知演出の実行後であって、報知期間計測タイマの値が残り３秒、２秒または１秒に相当する値となっているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８５３）。報知期間計測タイマの値が残り３秒、２秒または１秒に相当する値となっていれば（すなわち、報知期間の残り時間が３秒、２秒または１秒となっていれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、報知期間の残り時間に応じた残り時間表示を表示する制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ８５４）。例えば、残り時間が３秒となっている場合であれば、残り時間表示として「残り３秒」の文字表示を表示する。また、例えば、残り時間が２秒となっている場合であれば、残り時間表示として「残り２秒」の文字表示を表示する。また、例えば、残り時間が１秒となっている場合であれば、残り時間表示として「残り１秒」の文字表示を表示する。

【０２９０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、報知演出の実行後であって、報知期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８５５）。報知期間計測タイマがタイムアウトしていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において予告演出を実行する制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ８５６）。例えば、予告演出Ａの実行を決定した場合であれば予告演出Ａを実行し、予告演出Ｂの実行を決定した場合であれば予告演出Ｂを実行し、予告演出Ｃの実行を決定した場合であれば予告演出Ｃを実行する。

【０２９１】

なお、この特徴部００７ＩＷでは、予告演出を実行する場合に報知演出を実行しないと決定する場合もあるのであるが、報知演出を実行しない場合には、例えば、ステップ００７ＩＷＳ８２８で設定した変動時間タイマの値を確認することにより、高速変動中の予告演出Ａの実行タイミングとなっているかや、リーチ成立時の予告演出Ｂの実行タイミングとなっているかや、リーチ成立後の予告演出Ｃの実行タイミングとなっているかを判定し、予告演出Ａ～Ｃを実行するように構成すればよい。

【０２９２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出Ｂ１を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８５７）。なお、スーパーリーチ演出Ｂ１を実行する場合であるか否かは、例えば、変動パターンコマンドで指定される変動パターンが変動パターン６であるか否かを確認することによって判定できる。スーパーリーチ演出Ｂ１を実行する場合であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出Ｂ１後の当否報知演出（大当りであるか否かを報知する演出（大当りであることを報知する大当り報知演出、またははずれであることを報知するはずれ報知演出））の実行タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８５８）。なお、当否報知演出の実行タイミングとなっているか否かは、例えば、可変表示開始設定処理のステップ００７ＩＷＳ８

２８でセットされた変動時間タイマの値を確認することによって判定できる。

【０２９３】

当否報知演出の実行タイミングとなっていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回の特別図柄の変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８５９）。なお、大当りであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンドの内容を確認することにより判定できる。大当りとなる場合であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モータ００７ＩＷ０７８ａを駆動することにより、可動部材００７ＩＷ０７８を動作させる制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ８６０）。

【０２９４】

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ていれば（ステップ００７ＩＷＳ８６１）、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００７ＩＷＳ８６２）。

【０２９５】

図８－２３および図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、決定されている停止図柄（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００７ＩＷＳ８７１）。

【０２９６】

ステップ００７ＩＷＳ８７１の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップ００７ＩＷＳ８７２のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回終了する変動表示でストーリーリーチ演出が実行されたか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８７３）。なお、ストーリーリーチ演出が実行されたか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドを確認することにより判定できる。ストーリーリーチ演出を実行した場合であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、結末演出を含むゲート通過待ち演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ００７ＩＷＳ８７４）。

【０２９７】

「結末演出」とは、ストーリーリーチ演出におけるストーリーの結末部分に相当する画像を表示する演出である。ステップ００７ＩＷＳ８７４で選択されたプロセステーブルに従って後述するステップ００７ＩＷＳ８８８，００７ＩＷＳ９０４の処理が実行されることによって、ゲート通過待ち状態において結末演出が実行され、飾り図柄の変動表示中のストーリーリーチ演出からゲート通過待ち状態中の結末演出にわたって一連のストーリーの演出が実行される。

【０２９８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高ベース状態中であるか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８７５）。なお、高ベース状態中であるか否かは、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信した遊技状態を特定可能な演出制御コマンドを確認することにより判定できる。例えば、画像表示装置５の背景画面を指定する背景指定コマンドを遊技状態も特定可能に構成する場合（例えば、高ベース状態を特定可能な高ベース状態背景指定コマンド、低ベース状態を特定可能な低ベース状態背景指定コマンド）、高ベース状態背景指定コマンドを受信していることにもとづいて、高ベース状態中であると判定するようにすればよい。

【０２９９】

高ベース状態中であれば、ステップ００７ＩＷＳ８８７に移行する。高ベース状態中でなければ（すなわち、低ベース状態中であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において注意表示を重畳表示する制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ８７６）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、注意表示として、画像表示装置５において「（注意）ゲート通過でムービー終了」などの文字表示を重畳表示する制御を行う。そして、ステップ００７ＩＷＳ８８７に移行する。

【０３００】

この特徴部００７ＩＷでは、既に説明したように、ゲート通過待ち状態においてストー

リーリーチ演出に対する結末演出を実行するのであるが、低ベース状態中である場合には、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過すると結末演出を終了するように構成されている。そのため、低ベース状態中である場合に作動ゲート００７ＩＷ０１７に遊技球を早く通過させてしまうと、結末演出が途中で終了してしまい最後まで見ることができない。そこで、低ベース状態中である場合には、ステップ００７ＩＷＳ８７６の処理を実行して注意表示を表示することにより、作動ゲート００７ＩＷ０１７に遊技球を早く通過させてしまうと結末演出が途中で終了してしまうことを遊技者に注意できるようにしている。

【０３０１】

ストーリーリーチ演出を実行した場合でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回終了する変動表示でスーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２が実行されたか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８７７）。なお、スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２が実行されたか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドを確認することにより判定できる。スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２を実行した場合であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、促進表示を含むゲート通過待ち演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ００７ＩＷＳ８７８）。なお、「促進表示」とは、作動ゲート００７ＩＷ０１７に遊技球を通過させるべく遊技領域の右方を狙って発射操作を行うことを促す表示である。例えば、促進表示として、画像表示装置５において「右打ち」などの文字表示が重畳表示される。

【０３０２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ゲート通過待ち状態となってからの経過時間を計測するためのゲート通過待ち時間計測タイマをセットする（ステップ００７ＩＷＳ８７９）。本例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ゲート通過待ち時間計測タイマに１０秒に相当する値をセットする。そして、ステップ００７ＩＷＳ８８７に移行する。

【０３０３】

スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２を実行した場合でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回終了する特別図柄の変動表示でスーパーリーチ演出Ｂ１が実行されたか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８８０）。なお、スーパーリーチ演出Ｂ１が実行されたか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドを確認することにより判定できる。スーパーリーチ演出Ｂ１を実行した場合であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ち報知演出（いわゆる右打ちを行うことを促す演出）に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ００７ＩＷＳ８８１）。そして、ステップ００７ＩＷＳ８８７に移行する。

【０３０４】

スーパーリーチ演出Ｂ１を実行した場合でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回終了する特別図柄の変動表示でスーパーリーチ演出Ｂ２が実行されたか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８８２）。なお、スーパーリーチ演出Ｂ２が実行されたか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドを確認することにより判定できる。スーパーリーチ演出Ｂ２を実行した場合であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出Ｂ２の後半の演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ００７ＩＷＳ８８３）。そして、ステップ００７ＩＷＳ８８７に移行する。

【０３０５】

スーパーリーチ演出Ｂ２を実行した場合でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回終了する特別図柄の変動表示でスーパーリーチ演出Ｂ３が実行されたか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ８８４）。なお、スーパーリーチ演出Ｂ３が実行されたか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドを確認することにより判定できる。スーパーリーチ演出Ｂ３を実行した場合であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、突右演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ００７ＩＷＳ８８５）。そして、ステップ００７ＩＷＳ８８７に移行する。

【０３０６】

スーパーリーチ演出Ｂ３を実行した場合でもなければ（例えば、ノーマルリーチのみで大当りとなった場合）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常のゲート通過待ち演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ００７ＩＷＳ８８６）。なお、通常のゲート通過待ち演出としては、例えば、スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２が実行された場合と同様の態様で促進表示を行ってもよいし、スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２が実行された場合と比較して表示サイズが小さい促進表示（例えば、表示サイズが小さい右打ち表示）を行ってもよい。そして、ステップ００７ＩＷＳ８８７に移行する。

【０３０７】

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００７ＩＷＳ８８７）、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００７ＩＷＳ８８８）。

【０３０８】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値をゲート通過待ち演出処理に応じた値に更新する（ステップ００７ＩＷＳ８８９）。

【０３０９】

ステップ００７ＩＷＳ８７１の処理で小当り図柄を停止表示した場合には（ステップ００７ＩＷＳ８９０のＹ）、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００７ＩＷＳ８９１）。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００７ＩＷＳ８９２）、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００７ＩＷＳ８９３）。

【０３１０】

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００７ＩＷＳ８９４）。

【０３１１】

なお、本例では、小当り遊技中は可変入賞球装置００７ＩＷ０２０（役物）が開放状態に制御されるので、小当り中演出処理では、小当り中演出として、可変入賞球装置００７ＩＷ０２０（役物）の開放に対応した演出が実行される。

【０３１２】

大当りおよび小当りのいずれともしないことに決定されている場合には（ステップ００７ＩＷＳ８９０のＮ）、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００７ＩＷＳ８９５）。

【０３１３】

また、この特徴部００７ＩＷでは、特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）で大当り図柄が導出表示された場合に直ちに大当り中演出処理（ステップＳ１７６）に移行するのではなく、ゲート通過待ち演出処理に移行する（ステップ００７ＩＷＳ８８９参照）。

【０３１４】

図８－２５および図８－２６は、ゲート通過待ち演出処理を示すフローチャートである。ゲート通過待ち演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、プロセスタイマの値を１減算する（ステップ００７ＩＷＳ９０１）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ００７ＩＷＳ９０２）、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００７ＩＷＳ９０３）。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００７ＩＷＳ９０４）。

【０３１５】

次いで、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００７ＩＷＳ９０５）。なお、既に説明したように、本例では、大当り開始指定コマンドは、ゲート通過待ち状態において作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過したことにもとづいて送信される（ステップ００７ＩＷＳ１５１，Ｓ１５２参照）ので、ステップ００７ＩＷＳ９０５で大当り開始指定コマンドを受信していれば、ゲート通過待ち状態において作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過したことがわかる。この場合、大当り開始指定コマンドを受信した場合には、後述するステップ００７ＩＷＳ９０６～Ｓ９１７の処理が実行された後、ステップ００７ＩＷＳ９１８で演出制御プロセスフラグに大当り中演出処理に応じた値がセットされるので、次のタイマ割込以降で大当り中演出処理に移行することになる。一方、大当り開始指定コマンドを受信していない場合には、後述するステップ００７ＩＷＳ９１９～Ｓ９２９の処理が実行されるだけで演出制御プロセスフラグの値は更新されず、大当り開始指定コマンドを受信していない間（作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過していない間）には、タイマ割込ごとに図８－２５および図８－２６に示すゲート通過待ち演出処理が繰り返し実行されることになる。

【０３１６】

なお、本例で示した処理態様にかぎらず、例えば、ステップ００７ＩＷＳ９０５においてゲート通過コマンドを受信したか否かを確認するように構成してもよい（この場合、大当り開始指定コマンドは不要としてもよい）。

【０３１７】

大当り開始指定コマンドを受信していれば（すなわち、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過していれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回終了した変動表示でストーリーリーチ演出が実行されたか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ９０６）。なお、ストーリーリーチ演出が実行されたか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドを確認することにより判定できる。

【０３１８】

ストーリーリーチ演出を実行した場合であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高ベース状態中であるか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ９０７）。なお、高ベース状態中であるか否かは、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信した遊技状態を特定可能な演出制御コマンドを確認することにより判定できる。例えば、画像表示装置５の背景画面を指定する背景指定コマンドを遊技状態も特定可能に構成する場合（例えば、高ベース状態を特定可能な高ベース状態背景指定コマンド、低ベース状態を特定可能な低ベース状態背景指定コマンド）、高ベース状態背景指定コマンドを受信していることにもとづいて、高ベース状態中であると判定するようにすればよい。

【０３１９】

高ベース状態中であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、結末演出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００７ＩＷＳ９０８）。高ベース状態中でなければ（すなわち、低ベース状態中であれば）、通常の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００７ＩＷＳ９０９）。そして、ステップ００７ＩＷＳ９１６に移行する。

【０３２０】

ステップ００７ＩＷＳ９０６～Ｓ９０９の処理が実行されることによって、この特徴部００７ＩＷでは、高ベース状態中であれば、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過して大当り遊技状態に移行しても結末演出が継続して実行される。一方、低ベース状態中であれば、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過したことにもとづいて結末演出を終了する。

【０３２１】

なお、この特徴部００７ＩＷでは、ステップ００７ＩＷＳ９０７～Ｓ９０９の処理が実行されることによって、高ベース状態か否かに応じて作動ゲート００７ＩＷ０１７の遊技

球の通過を契機として結末演出を終了するか継続するかを異ならせたり、ステップ００７ＩＷＳ８７５～Ｓ８７６の処理が実行されることによって、高ベース状態か否かに応じて注意表示が表示されるか否かを異ならせたりする一方で、高ベース状態であるか否かに関係なく、ストーリーリーチ演出自体は同じであ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、高ベース状態である場合と低ベース状態である場合とで、異なるストーリーリーチ演出を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、高ベース状態である場合と低ベース状態である場合とで、リーチとしての位置づけは同じストーリーリーチ演出であるが、そのストーリーリーチ演出の演出内容を異ならせたり（例えば、異なるストーリーの演出内容の演出を実行したり）、変動時間（例えば、リーチの演出期間）を異ならせたりしてもよい。

【０３２２】

ストーリーリーチ演出を実行した場合でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回終了した変動表示でスーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２が実行されたか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ９１０）。なお、スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２が実行されたか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドを確認することにより判定できる。スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２を実行した場合であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り種別（本例では、１６ラウンドの大当りであるか４ラウンドの大当りであるか）に応じたルーレット演出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００７ＩＷＳ９１１）。そして、ステップ００７ＩＷＳ９１６に移行する。

【０３２３】

ステップ００７ＩＷＳ９１０～Ｓ９１１の処理が実行されることによって、この特徴部００７ＩＷでは、スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２が実行されて大当り図柄が導出表示された後、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過して大当り遊技を開始するときに、ルーレット演出が実行されて１６ラウンドの大当りであるか４ラウンドの大当りであるかを煽る演出が実行され、最終的に１６ラウンドの大当りとなる場合であれば１６ラウンドの大当りであることが報知され、４ラウンドの大当りとなる場合であれば４ラウンドの大当りであることが報知される。

【０３２４】

スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２を実行した場合でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回終了した変動表示でスーパーリーチ演出Ｂ１～Ｂ３のいずれかが実行されたか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ９１２）。なお、スーパーリーチ演出Ｂ１～Ｂ３のいずれかが実行されたか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドを確認することにより判定できる。スーパーリーチ演出Ｂ１～Ｂ３のいずれかが実行された場合であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動部材００７ＩＷ０７８の動作中であるか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ９１３）。可動部材００７ＩＷ０７８の動作中でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モータ００７ＩＷ０７８ａを駆動することにより、可動部材００７ＩＷ０７８を動作させる制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ９１４）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常の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００７ＩＷＳ９１５）。そして、ステップ００７ＩＷＳ９１６に移行する。

【０３２５】

ステップ００７ＩＷＳ９１２～Ｓ９１４の処理が実行されることによって、本例では、スーパーリーチ演出Ｂ１～Ｂ３が実行される場合には、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過したこと（本例では、大当り開始指定コマンドの受信により判定できる）にもとづいて、可動部材００７ＩＷ０７８が動作される。

【０３２６】

ただし、スーパーリーチ演出Ｂ２が実行される場合には、ゲート通過待ち状態中において大当り報知演出が実行されるタイミングでも可動部材００７ＩＷ０７８が動作される場合があり（ステップ００７ＩＷＳ９２１参照）、偶然に大当り報知演出が実行されて可動

部材００７ＩＷ０７８が動作されているときに作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過する場合も考えられる。従って、この場合には、既に可動部材００７ＩＷ０７８の動作中なのであるから、ステップ００７ＩＷＳ９１３の判定処理を実行することによって重複して可動部材００７ＩＷ０７８を動作させる処理を行わないようにしている。

【０３２７】

スーパーリーチ演出Ｂ１～Ｂ３を実行した場合でもなければ（例えば、ノーマルリーチのみで大当りとなった場合）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常の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００７ＩＷＳ９１５）。そして、ステップ００７ＩＷＳ９１６に移行する。

【０３２８】

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００７ＩＷＳ９１６）、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００７ＩＷＳ９１７）。

【０３２９】

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００７ＩＷＳ９１８）。

【０３３０】

ステップ００７ＩＷＳ９０５で大当り開始指定コマンドを受信していなければ（すなわち、未だ作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過していなければ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回終了した変動表示でスーパーリーチ演出Ｂ２を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ９１９）。なお、スーパーリーチ演出Ｂ２を実行する場合であるか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドを確認することにより判定できる。スーパーリーチ演出Ｂ２を実行する場合であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出Ｂ２後の当否報知演出（大当りであるか否かを報知する演出）の実行タイミングとなっているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ９２０）。当否報知演出（なお、本例では、ゲート通過待ち状態であるので、必ず大当りであることを報知する当否報知演出（大当り報知演出）が実行される場合である）の実行タイミングとなっていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モータ００７ＩＷ０７８ａを駆動することにより、可動部材００７ＩＷ０７８を動作させる制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ９２１）。

【０３３１】

スーパーリーチ演出Ｂ２が実行された場合でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ゲート通過待ち時間計測タイマの値が０であるか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ９２２）。ゲート通過待ち時間計測タイマの値が０でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ゲート通過待ち時間計測タイマの値を１減算し（ステップ００７ＩＷＳ９２３）、減算後のゲート通過待ち時間計測タイマの値が０となっているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ９２４）。

【０３３２】

減算後のゲート通過待ち時間計測タイマの値が０となっていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り種別が１６ラウンドの大当りであるか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ９２５）。なお、大当り種別が１６ラウンドの大当りであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが１６ラウンドの大当りを指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。

【０３３３】

１６ラウンドの大当りであれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１６ラウンドの大当りであることを報知する１６Ｒ大当り報知演出を実行するか否かを決定する（ステップ００７ＩＷＳ９２６）。ステップ００７ＩＷＳ９２６では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１６Ｒ

大当り報知演出を実行するか否かを決定するための１６Ｒ大当り報知演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、１６Ｒ大当り報知演出を実行するか否かを決定する。なお、本例では、５０％の確率で１６Ｒ大当り報知演出を実行すると決定するものとする。

【０３３４】

１６Ｒ大当り報知演出を実行することに決定した場合には（ステップ００７ＩＷＳ９２７のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１６Ｒ大当り報知演出に応じたプロセステーブルへの切り替えを行い（ステップ００７ＩＷＳ９２８）、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ００７ＩＷＳ９２９）。

【０３３５】

ステップ００７ＩＷＳ９２２～Ｓ９２９の処理が実行されることによって、スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２を実行して大当り図柄を導出表示した後に、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過することなく１０秒が経過した場合には、１６ラウンドの大当りとなる場合であれば、抽選により１６Ｒ大当り報知演出が実行される場合がある。

【０３３６】

また、本特徴部００７ＩＷでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示す演出制御メイン処理のループ処理において、例えば、ステップＳ７７の演出用乱数更新処理を実行した後に、擬似保留表示を表示するための擬似保留表示処理を実行する。図８－２７は、擬似保留表示処理を示すフローチャートである。

【０３３７】

擬似保留表示処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、特殊演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ２０１）。特殊演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、特殊演出の実行中であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ゲート通過コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ２０２）。ゲート通過コマンドを受信していれば（すなわち、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過していれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示中の擬似保留表示の数が上限数の４であるか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ２０３）。

【０３３８】

表示中の擬似保留表示の数が４未満であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の第２特別図柄の変動表示の変動表示結果に応じて、新たに表示する擬似保留表示の表示態様を決定する（ステップ００７ＩＷＳ２０４）。ステップ００７ＩＷＳ２０４では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似保留表示の表示態様を決定するための擬似保留表示態様決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を実行し、新たに表示する擬似保留表示の表示態様を決定する。

【０３３９】

図８－２８は、擬似保留表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図８－２８（Ａ）は、はずれ用の擬似保留表示態様決定テーブルを示している。また、図８－２８（Ｂ）は、小当り用の擬似保留表示態様決定テーブルを示している。また、図８－２８（Ｃ）は、大当り用の擬似保留表示態様決定テーブルを示している。図８－２８に示すように、擬似保留表示態様決定テーブルには、擬似保留表示の表示態様として、青色、緑色、および赤色に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【０３４０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、表示結果指定コマンドの内容を確認し、実行中の第２特別図柄の変動表示の変動表示結果がはずれ、小当り、または大当りのいずれであるかを特定する。そして、特定した変動表示結果に応じて、図８－２８（Ａ）～（Ｃ）に示すいずれかの擬似保留表示態様決定テーブルを選択し、選択した擬似保留表示態様決定テーブルを用いて、新たに表示する擬似保留表示の表示態様を決定する。

【０３４１】

図８－２８に示すように、本例では、小当りとなる場合には、はずれや大当りとなる場合と比較して、擬似保留表示の表示態様として緑色を決定する割合が比較的高い。また、

大当りとなる場合には、はずれや小当りとなる場合と比較して、擬似保留表示の表示態様として赤色を決定する割合が比較的高い。

【０３４２】

なお、擬似保留表示の表示態様の決定の仕方は、本例で示したものにかぎられない。例えば、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当りとなるもので、さらに第２特別図柄の変動表示の残り時間が所定時間（例えば、１０秒）以下となっている場合には、５０％や６０％などさらに高確率で擬似保留表示の表示態様を赤色と決定してもよい。また、例えば、実行中の第２特別図柄の変動表示が小当りとなるもので、さらに第２特別図柄の変動表示の残り時間が所定時間（例えば、１０秒）以下となっている場合には、５０％や６０％などさらに高確率で擬似保留表示の表示態様を緑色と決定してもよい。

【０３４３】

また、本例では、擬似保留表示の表示態様として、擬似保留表示の表示色を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、擬似保留表示の形状（例えば、丸形表示や、三角表示、菱形表示、星形表示）を異ならせるように構成してもよい。

【０３４４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、決定した表示態様で擬似保留表示を１増加させる制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ２０５）。

【０３４５】

また、本特徴部００７ＩＷでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示す演出制御メイン処理のループ処理において、例えば、擬似保留表示処理を実行した後に、さらに、擬似図柄の変動表示を実行するための擬似変動プロセス処理を実行する。図８－２９は、擬似変動プロセス処理を示すフローチャートである。

【０３４６】

擬似変動プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、特殊演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ２１１）。特殊演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、特殊演出の実行中であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、残り時間タイマの値を１減算する（ステップ００７ＩＷＳ２１２）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、減算後の残り時間タイマに応じて、特殊演出残り時間表示の表示を更新する制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ２１３）。そして、ステップ００７ＩＷＳ２２０～Ｓ２２２のうちのいずれかの処理を行う。

【０３４７】

ステップ００７ＩＷＳ２２０～Ｓ２２２の処理は、以下のような処理である。

【０３４８】

擬似変動開始設定処理（ステップ００７ＩＷＳ２２０）：擬似変動プロセスフラグが０であるときに実行される。擬似図柄の変動表示を開始する制御を行う。そして、内部状態（擬似変動プロセスフラグ）を擬似変動中処理に応じた値（この例では１）に更新する。

【０３４９】

擬似変動中処理（ステップ００７ＩＷＳ２２１）：擬似変動プロセスフラグが１であるときに実行される。擬似図柄の変動表示の変動表示時間を計測し、擬似図柄の変動表示中の制御を行う。そして、内部状態（擬似変動プロセスフラグ）を擬似変動停止処理に応じた値（この例では２）に更新する。

【０３５０】

擬似変動停止処理（ステップ００７ＩＷＳ２２２）：擬似変動プロセスフラグが２であるときに実行される。擬似図柄の変動表示を停止し、擬似図柄の停止図柄を停止表示させる制御を行う。そして、内部状態（擬似変動プロセスフラグ）を擬似変動開始設定処理に応じた値（この例では０）に更新する。

【０３５１】

図８－３０は、擬似変動プロセス処理における擬似変動開始設定処理（ステップ００７ＩＷＳ２２０）を示すフローチャートである。擬似変動開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、可変表示開始設定処理のステップ００７ＩＷＳ８２８でセット

された変動時間タイマの値が１０秒以下を示す値となっているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ２３１）。

【０３５２】

変動時間タイマの値が１０秒以下を示す値となっていれば（すなわち、実行中の第２特別図柄の変動表示の残り時間が１０秒以下であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の第２特別図柄の変動表示の変動表示結果が大当りであるか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ２３２）。なお、実行中の第２特別図柄の変動表示の変動表示結果が大当りであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンドの内容を確認することにより判定できる。実行中の第２特別図柄の変動表示の変動表示結果が大当りであれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似図柄の停止図柄として大当り図柄（例えば、左中右の擬似図柄が同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を決定する（ステップ００７ＩＷＳ２３３）。

【０３５３】

実行中の第２特別図柄の変動表示の変動表示結果が大当りでなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の第２特別図柄の変動表示の変動表示結果が小当りであるか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ２３４）。なお、実行中の第２特別図柄の変動表示の変動表示結果が小当りであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンドの内容を確認することにより判定できる。実行中の第２特別図柄の変動表示の変動表示結果が小当りであれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似図柄の停止図柄として小当り図柄（例えば、「１３５」の図柄の組み合わせ）を決定する（ステップ００７ＩＷＳ２３５）。

【０３５４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似図柄の変動表示の変動時間を計測するための擬似変動時間タイマに、変動時間タイマの値（すなわち、実行中の第２特別図柄の変動表示の残り時間に相当する値）をセットする（ステップ００７ＩＷＳ２３６）。そして、ステップ００７ＩＷＳ２４２に移行する。

【０３５５】

ステップ００７ＩＷＳ２３１で変動時間タイマの値が１０秒以下を示す値となっていない場合（すなわち、実行中の第２特別図柄の変動表示の残り時間が１０秒より長い場合）、またはステップ００７ＩＷＳ２３４で実行中の第２特別図柄の変動表示の変動表示結果が小当りでもない場合（すなわち、はずれである場合）には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似図柄の停止図柄としてはずれ図柄を決定する（ステップ００７ＩＷＳ２３７）。

【０３５６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、残り時間タイマの値が１０秒以下を示す値となっているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ２３８）。残り時間タイマの値が１０秒以下に相当する値となっていれば（すなわち、特殊演出の演出期間の残り時間が１０秒以下となっていれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似変動時間タイマに、残り時間タイマの値（すなわち、特殊演出の演出期間の残り時間に相当する値）をセットする（ステップ００７ＩＷＳ２３９）。そして、ステップ００７ＩＷＳ２４２に移行する。

【０３５７】

残り時間タイマの値が１０秒以下を示す値となっていなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似図柄の変動表示の変動時間を決定する（ステップ００７ＩＷＳ２４０）。ステップ００７ＩＷＳ２４０）では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似図柄の変動表示の変動時間を決定するための擬似変動時間決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、擬似図柄の変動表示の変動時間を決定する。

【０３５８】

図８－３１は、擬似変動時間決定テーブルの具体例を示す説明図である。図８－３１に示すように、本例では、擬似図柄の変動表示の変動時間として、５．０秒、７．７秒、または１０．０秒のいずれかに決定される。

【０３５９】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似変動時間タイマに、決定した擬似図柄の変動表示の変動時間に相当する値をセットする（ステップ００７ＩＷＳ２４１）。そして、ス

テップ００７ＩＷＳ２４２に移行する。

【０３６０】

なお、本例では、擬似図柄の変動表示は擬似的な飾り図柄の変動表示にすぎないことから、必ずしも第２特別図柄の変動表示と同期して行われる必要はなく、ステップ００７ＩＷＳ２４０の擬似変動時間の決定は、第２特別図柄の変動時間とは無関係に決定される。従って、本例では、第２特別図柄の変動表示が停止して停止図柄が停止表示されても擬似図柄の変動表示が継続している場合があるし、逆に擬似図柄の変動表示が停止して停止図柄が停止表示されても第２特別図柄の変動表示が継続している場合がある。

【０３６１】

ただし、特殊演出の演出期間中であっても、例えば、特殊演出の演出期間が最大の４００秒間である場合に、その途中の２変動目や３変動目の第２特別図柄の変動表示で大当りや小当りとなる場合もあり、そのような場合に第２特別図柄の変動表示と擬似図柄の変動表示とが全く無関係に実行されてしまうと、擬似図柄の変動表示が不自然な状態で終了してしまうおそれがある。そこで、本例では、特殊演出の演出期間の途中であっても、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当りとなる場合で、しかも第２特別図柄の変動表示の残り時間が１０秒以下となっていれば、ステップ００７ＩＷＳ２３１～Ｓ０２３３，Ｓ２３６の処理を実行することによって、擬似図柄の停止図柄として大当り図柄を決定するとともに、第２特別図柄の変動表示の残り時間を擬似変動時間としてセットし、第２特別図柄の変動表示と擬似図柄の変動表示とが同時に停止して大当り図柄を停止表示するようにしている。また、本例では、特殊演出の演出期間の途中であっても、実行中の第２特別図柄の変動表示が小当りとなる場合で、しかも第２特別図柄の変動表示の残り時間が１０秒以下となっていれば、ステップ００７ＩＷＳ２３１，Ｓ２３４～Ｓ２３６の処理を実行することによって、擬似図柄の停止図柄として小当り図柄を決定するとともに、第２特別図柄の変動表示の残り時間を擬似変動時間としてセットし、第２特別図柄の変動表示と擬似図柄の変動表示とが同時に停止して小当り図柄を停止表示するようにしている。

【０３６２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、残り時間タイマの値が２０秒に相当する値以下となっているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ２４２）。残り時間タイマの値が２０秒に相当する値以下となっていれば（すなわち、特殊演出の演出期間の残り時間が２０秒以下となっていれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の第２特別図柄の変動表示の変動表示結果に応じて、擬似保留表示を段階的に隠蔽する隠蔽演出の種類を決定する（ステップ００７ＩＷＳ２４３）。ステップ００７ＩＷＳ２４３では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、隠蔽演出の種類を決定するための隠蔽演出種類決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、隠蔽演出の種類を決定する。

【０３６３】

図８－３２は、隠蔽演出種類決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図８－３２（Ａ）は、はずれ用の隠蔽演出種類決定テーブルの具体例を示している。また、図８－３２（Ｂ）は、小当り用の隠蔽演出種類決定テーブルの具体例を示している。また、図８－３２（Ｃ）は、大当り用の隠蔽演出種類決定テーブルの具体例を示している。図８－３２に示すように、隠蔽演出種類決定テーブルには、隠蔽演出Ａ～Ｃに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【０３６４】

本例では、隠蔽演出は、画像表示装置５に表示された擬似保留表示が所定の隠蔽画像によって段階的に隠蔽される態様により実行される。なお、この場合、擬似保留表示は最大で４つ表示されているのであるが、複数の擬似保留表示のうち最後に消化（消去）される擬似保留表示から順に段階的に隠蔽画像によって隠蔽される態様により実行される。本例では、隠蔽演出Ａは、例えば、青色の表示色で隠蔽画像が表示される隠蔽演出であるとする。また、隠蔽演出Ｂは、例えば、緑色の表示色で隠蔽画像が表示される隠蔽演出であるとする。また、隠蔽演出Ｃは、例えば、赤色の表示色で隠蔽画像が表示される隠蔽演出であるとする。

【０３６５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、表示結果指定コマンドの内容を確認して、実行中の第２特別図柄の変動表示の変動表示結果がはずれ、小当り、または大当りのいずれであるかを特定する。そして、特定した変動表示結果に応じて、図８－３２（Ａ）～（Ｃ）に示すいずれかの隠蔽演出種類決定テーブルを選択し、乱数にもとづく抽選処理を実行して、隠蔽演出の種類を決定する。
【０３６６】
本例では、図８－３２に示すように、はずれとなる場合には隠蔽演出Ａが実行される割合が比較的高く、小当りとなる場合には隠蔽演出Ｂが実行される割合が比較的高く、大当りとなる場合には隠蔽演出Ｃが実行される割合が比較的高くなっている。
【０３６７】
なお、本例では、隠蔽演出Ａ～Ｃに応じて隠蔽画像の表示色を異ならせ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、隠蔽演出Ａ～Ｃに応じて隠蔽画像の形状が異なるように構成してもよい。
【０３６８】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、決定した種類の隠蔽演出を開始する制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ２４４）。
【０３６９】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、擬似図柄の変動表示を開始する制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ２４５）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示されている擬似保留表示を１つ消去して、その表示位置を１つずつシフトする制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ２４６）。
【０３７０】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似変動プロセスフラグの値を擬似変動中処理（ステップ００７ＩＷＳ２２１）に対応した値に更新する（ステップ００７ＩＷＳ２４７）。
【０３７１】
図８－３３は、擬似変動プロセス処理における擬似変動停止処理（ステップ００７ＩＷＳ２２２）を示すフローチャートである。擬似変動停止処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、画像表示装置５において、擬似図柄の停止図柄を停止表示させる制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ２５１）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似図柄の停止図柄として大当り図柄または小当り図柄を停止表示した場合であるか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ２５２）。大当り図柄または小当り図柄を停止表示した場合であれば、ステップ００７ＩＷＳ２５４に移行する。
【０３７２】
擬似図柄の停止図柄として大当り図柄および小当り図柄のいずれも停止表示した場合でなければ（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、残り時間タイマの値が０秒を示す値となっているか否かを確認する（ステップ００７ＩＷＳ２５３）。残り時間タイマの値が０秒を示す値となっていれば（すなわち、特殊演出の演出期間を終了していれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、擬似保留表示を全て消去するとともに、保留表示領域（第１保留表示領域、第２保留表示領域）を再び表示させる制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ２５４）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、隠蔽演出を実行していた場合には、画像表示装置５において、隠蔽演出の実行を終了する制御を行う（ステップ００７ＩＷＳ２５５）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特殊演出実行中フラグをリセットし（ステップ００７ＩＷＳ２５６）、特殊演出の実行を終了する。
【０３７３】
なお、本例では、ステップ００７ＩＷＳ２５２の判定処理が行われることによって、特殊演出の演出期間が０となっていなくても、大当り図柄や小当り図柄を停止表示した場合（すなわち、特殊演出の演出期間の途中で大当りや小当りが発生する場合）には、ステッ

プ００７ＩＷＳ２５４に移行して、特殊演出の演出期間の途中であっても特殊演出を終了する。

【０３７４】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば大当たり遊技や小当り遊技を終了した後に、残りの演出期間の特殊演出を再開可能に構成してもよい。

【０３７５】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似変動プロセスフラグの値を擬似変動開始設定処理（ステップ００７ＩＷＳ２２０）に対応した値に更新する（ステップ００７ＩＷＳ２５７）。

【０３７６】

次に、飾り図柄の変動表示中に報知演出、数値演出および予告演出が実行される場合の演出例について説明する。図８－３４および図８－３５は、飾り図柄の変動表示中に報知演出、数値演出および予告演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。なお、図８－３４および図８－３５において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）・・・の順に演出画面が遷移する。

【０３７７】

なお、図８－３４および図８－３５に示す例では、変動表示の開始時に予告演出Ｃを実行することに決定する（ステップ００７ＩＷＳ８１８参照）とともに報知演出を実行することに決定したものとする（ステップ００７ＩＷＳ８２０参照）。また、報知演出における報知期間として「３０秒」を決定する（ステップ００７ＩＷＳ８２２参照）とともに報知態様として菱形表示を決定したものとする（ステップ００７ＩＷＳ８２３参照）。さらに、数値演出の実行を決定したものとする（ステップ００７ＩＷＳ８２４参照）。

【０３７８】

図８－３４（Ａ）に示すように、左中右の飾り図柄の変動表示を開始した後、報知演出の実行タイミングとなると（本例では、予告演出Ｃの実行前３０秒のタイミングとなると）、図８－３４（Ｂ）に示すように、報知演出を実行する。図８－３４（Ｂ）に示す例では、画像表示装置５において菱形表示の中に「３０秒後に？」の文字表示を含む報知表示００７ＩＷ１０３を表示する態様により報知演出を実行する場合が示されている。

【０３７９】

次いで、報知演出の終了タイミングとなると、図８－３４（Ｃ）に示すように、画像表示装置５に表示されている報知表示００７ＩＷ１０３を一旦消去し、報知演出を終了する。

【０３８０】

次いで、数値演出の実行タイミングとなると、図８－３４（Ｄ）に示すように、数値演出を実行する。図８－３４（Ｄ）に示す例では、画像表示装置５において「２」や「５」、「３」などの数値が飛び出してくるような画像を表示するともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから「２」や「５」、「３」などの音声を出力することにより、数値演出を実行する場合が示されている。なお、本例では、図８－３４（Ｄ）に示すように、数値演出の実行中には、画像表示装置５の表示画面の右上端部において飾り図柄の変動表示を縮小表示する場合が示されている。

【０３８１】

次いで、図８－３５（Ｅ）に示すように、左右の飾り図柄が同じ図柄（本例では、図柄「７」）で停止表示し、リーチ成立状態となった後、さらに予告演出Ｃの実行タイミングまで残り３秒となると、図８－３５（Ｅ）に示すように、画像表示装置５において残り時間が「３秒」であることを示す残り時間表示を表示する。図８－３５（Ｅ）では、残り時間表示として「残り３秒」の文字表示００７ＩＷ１０４を表示する場合が示されている。以降順に予告演出Ｃの実行タイミングまで残り２秒となると、図８－３５（Ｆ）に示すように、画像表示装置５において残り時間が「２秒」であることを示す残り時間表示を表示する。図８－３５（Ｆ）では、残り時間表示として「残り２秒」の文字表示００７ＩＷ１０５を表示する場合が示されている。また、予告演出Ｃの実行タイミングまで残り１秒と

なると、図８－３５（Ｇ）に示すように、画像表示装置５において残り時間が「１秒」であることを示す残り時間表示を表示する。図８－３５（Ｇ）では、残り時間表示として「残り１秒」の文字表示００７ＩＷ１０６を表示する場合が示されている。

【０３８２】

なお、本例では、報知演出を実行した場合には、必ず図８－３５（Ｅ）～（Ｇ）に示すような残り時間表示を表示する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、報知演出を実行しても残り時間表示を行わず、そのまま予告演出を実行するように構成してもよい。また、報知演出を実行した後、残り時間表示を表示してから予告演出を実行するパターンと、残り時間表示を行わずにそのまま予告演出を実行するパターンとの両方があるように構成してもよい。

【０３８３】

そして、予告演出Ｃの実行タイミングとなると、図８－３５（Ｈ）に示すように、予告演出Ｃを実行する。図８－３５（Ｈ）に示す例では、画像表示装置５において予告演出Ｃに応じたキャラクタ００７ＩＷ１１０の画像を表示することにより、予告演出Ｃを実行する場合が示されている。なお、本例では、図８－３５（Ｈ）に示すように、予告演出の実行中には、画像表示装置５の表示画面の右上端部において飾り図柄の変動表示を縮小表示する場合が示されている。

【０３８４】

なお、図８－３４および図８－３５に示す例では、予告演出Ｃを実行する場合を示したが、予告演出Ａを実行する場合には、リーチ成立前の高速変動中に、例えば、図８－３５（Ｈ）と類似の態様で予告演出Ａに応じたキャラクタの画像を表示することにより、予告演出Ａが実行される。また、予告演出Ｂを実行する場合には、リーチ成立時に、例えば、図８－３５（Ｈ）と類似の態様で予告演出Ｂに応じたキャラクタの画像を表示することにより、予告演出Ｂが実行される。

【０３８５】

また、図８－３４および図８－３５に示す例では、報知期間として「３０秒」を報知する場合を示したが、報知期間として「１０秒」や「２０秒」を報知する場合には、図８－３４（Ｂ）と類似の態様で「１０秒後に？」や「２０秒後に？」の文字表示を含む報知表示を表示することにより報知演出が実行される。

【０３８６】

また、図８－３４および図８－３５に示す例では、報知態様として菱形表示を決定した場合を示したが、報知態様として矩形表示や楕円表示を決定した場合には、図８－３４（Ｂ）と類似の態様で矩形表示や楕円表示の中に「３０秒後に？」などの文字表示を含む報知表示を表示することにより報知演出が実行される。

【０３８７】

次に、ストーリーリーチ演出および結末演出が実行される場合の演出例について説明する。図８－３６～図８－３８は、ストーリーリーチ演出および結末演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。なお、図８－３６～図８－３８において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）・・・の順に演出画面が遷移する。

【０３８８】

図８－３６～図８－３８に示す例では、ストーリーリーチ演出を含む変動パターン５を指定する変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、ステップ００７ＩＷＳ８２５でストーリーリーチ演出を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従ってステップ００７ＩＷＳ８２７およびステップ００７ＩＷＳ８４５の処理が実行されるものとする。

【０３８９】

図８－３６（Ａ）に示すように、左中右の飾り図柄の変動表示を開始した後、図８－３６（Ｂ）に示すように、左右の飾り図柄が同じ図柄（本例では、図柄「７」）で停止表示し、リーチ成立状態となったものとする。

【０３９０】

次いで、ストーリーリーチ演出の実行タイミングとなると、図８－３６（Ｃ）に示すように、画像表示装置５においてストーリーリーチ演出を開始する。本例では、ストーリーリーチ演出として、レーシングカーＡ００７ＩＷ１１１、レーシングカーＢ００７ＩＷ１１２、およびレーシングカーＣ００７ＩＷ１１３が登場しレースを行うような態様の演出が実行される。なお、本例では、図８－３６（Ｃ）に示すように、ストーリーリーチ演出を開始すると、画像表示装置５の表示画面の右上端部において飾り図柄の変動表示を縮小表示する場合が示されている。

【０３９１】

次いで、変動時間を経過すると、図８－３６（Ｄ）に示すように、飾り図柄の停止図柄を導出表示する。図８－３６（Ｄ）に示す例では、左中右の飾り図柄として同じ図柄（本例では、図柄「７」）を停止表示し、大当り図柄を導出表示する場合が示されている。

【０３９２】

次いで、大当り図柄を導出表示した後、ゲート通過待ち状態に移行すると、図８－３７（Ｅ），（Ｆ）および図８－３８（Ｅ），（Ｆ）に示すように、画像表示装置５において結末演出を実行する（ステップ００７ＩＷＳ８７４参照）。本例では、３台のレーシングカー００７ＩＷ１１１～１１３のうちレーシングカーＣ００７ＩＷ１１３が最終的にレースで勝利するような態様の結末演出が実行される。なお、本例では、図８－３６（Ｃ），（Ｄ）に示すストーリーリーチ演出の後、図８－３７（Ｅ），（Ｆ）および図８－３８（Ｅ），（Ｆ）に示す結末演出に移行する際に、ストーリーリーチ演出から結末演出に演出内容がスムーズに繋がるように、各プロセステーブルが構成されているものとする。

【０３９３】

また、この場合、遊技状態が低ベース状態中である場合には、図８－３７（Ｅ），（Ｆ）に示すように、注意表示として、画像表示装置５において「（注意）ゲート通過でムービー終了」などの文字表示００７ＩＷ１１４を表示する（ステップ００７ＩＷＳ８７５のＮ、ステップ００７ＩＷＳ０３６参照）。一方、遊技状態が高ベース状態中である場合には、図８－３８（Ｅ），（Ｆ）に示すように、画像表示装置５において注意表示を表示しない（ステップ００７ＩＷＳ８７５のＹ参照）。

【０３９４】

次いで、ゲート通過待ち状態において作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過すると、大当り遊技を開始するとともに、遊技状態が低ベース状態中である場合には、図８－３７（Ｇ）に示すように、結末演出を終了する（ステップ００７ＩＷＳ９０７のＮ、ステップ００７ＩＷＳ９０９参照）。一方、遊技状態が高ベース状態中である場合には、図８－３８（Ｇ）に示すように、大当り遊技が開始されても結末演出が継続される（ステップ００７ＩＷＳ９０７のＹ、ステップ００７ＩＷＳ９０８参照）。この場合、例えば、大当り遊技が開始された後、結末演出の続きとしてレース後のウイニングランの画像を表示したり、ゴールのシーンの画像を繰り返し表示したりしてもよい。

【０３９５】

なお、遊技状態が低ベース状態中である場合には、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過したことにもとづいて、図８－３７（Ｇ）に示すように、結末演出を終了して、大当り遊技のラウンド中の演出が開始される。一方、遊技状態が高ベース状態中である場合には、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過しても、図８－３８（Ｇ）に示すように、大当り遊技が開始されても結末演出が継続されるのであるが、このウイニングランなどの画像再生を終了すると、結末演出を終了し、同様の態様の大当り遊技のラウンド中の演出が開始される（異なる態様のラウンド中の演出が開始されるようにしてもよい）。

【０３９６】

なお、本例では、図８－３７および図８－３８に示すように、結末演出の実行中や大当り遊技の開始後には、画像表示装置５の表示画面の右上端部において大当り図柄を縮小表示する場合が示されている。

【０３９７】

図８－３７に示すように、この特徴部００７ＩＷでは、遊技状態が低ベース状態中であ

る場合には、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過して大当り遊技を開始すると結末演出を終了するので、作動ゲート００７ＩＷ０１７に遊技球を早く通過させすぎてしまうと、結末演出の最後の部分（例えば、ゴールのシーン）を見ることができない。そこで、本例では、低ベース状態中である場合には注意表示００７ＩＷ１１４を表示することによって、遊技者に注意できるようにしている。

【０３９８】

なお、図８－３７および図８－３８において、結末演出の実行中にさらに右打ち表示（作動ゲート００７ＩＷ０１７への遊技球の通過を促す表示）を行うように構成してもよい。この場合、例えば、低ベース状態中である場合には、図８－３７（Ｅ），（Ｆ）において中程度の表示サイズで「右打ち」などの文字表示を表示する一方で、高ベース状態中である場合には、図８－３８（Ｅ），（Ｆ）において小さい表示サイズで「右打ち」などの文字表示を表示したり、右向きの矢印表示を表示したりするなど、目立たない態様の右打ち表示を行うように構成してもよい。

【０３９９】

次に、スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２が実行される場合の演出例について説明する。図８－３９～図８－４１は、スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。なお、図８－３９～図８－４１において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）・・・の順に演出画面が遷移する。

【０４００】

図８－３９～図８－４１に示す例では、スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２を含む変動パターン３，４を指定する変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、ステップ００７ＩＷＳ８２５でスーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従ってステップ００７ＩＷＳ８２７およびステップ００７ＩＷＳ８４５の処理が実行されるものとする。

【０４０１】

図８－３９（Ａ）に示すように、左中右の飾り図柄の変動表示を開始した後、図８－３９（Ｂ）に示すように、左右の飾り図柄が同じ図柄（本例では、図柄「７」）で停止表示し、リーチ成立状態となったものとする。

【０４０２】

次いで、スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２の実行タイミングとなると、図８－３９（Ｃ）に示すように、画像表示装置５においてスーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２を開始する。本例では、スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２として、味方のキャラクタ００７ＩＷ１１５と敵のキャラクタ００７ＩＷ１１６が登場してバトルを行うような態様の演出が実行される。なお、本例では、図８－３９（Ｃ）に示すように、スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２を開始すると、画像表示装置５の表示画面の右上端部において飾り図柄の変動表示を縮小表示する場合が示されている。

【０４０３】

次いで、変動時間を経過すると、図８－３９（Ｄ）に示すように、飾り図柄の停止図柄を導出表示する。図８－３９（Ｄ）に示す例では、左中右の飾り図柄として同じ図柄（本例では、図柄「７」）を停止表示し、大当り図柄を導出表示する場合が示されている。

【０４０４】

次いで、大当り図柄を導出表示した後、ゲート通過待ち状態に移行すると、図８－４０（Ｅ）に示すように、画像表示装置５において促進表示を表示する（ステップ００７ＩＷＳ８７８参照）。本例では、促進表示として、「右打ち」の文字表示００７ＩＷ１１７を表示して、作動ゲート００７ＩＷ０１７に遊技球を通過させるべく遊技領域の右方を狙って発射操作を行うことを促す表示を行う場合が示されている。

【０４０５】

次いで、ゲート通過待ち状態において作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過すると、大当り遊技の開始時に、図８－４０（Ｆ）に示すように、画像表示装置５においてルーレット演出を実行する（ステップ００７ＩＷＳ９１１参照）。本例では、図８－４０（

Ｆ）に示すように、ルーレットの画像００７ＩＷ１１８が表示され、ルーレットが回転することによって、１６ラウンドの大当りであるか４ラウンドの大当りであるかを煽る演出が実行される。

【０４０６】

本例では、１６ラウンドの大当りとなったものとし、図８－４０（Ｇ）に示すように、ルーレット演出において球が「１６Ｒ」のマスに入り、図８－４０（Ｈ）に示すように、１６ラウンドの大当りであることが報知され、１６ラウンドの大当り遊技状態に制御されるものとする。

【０４０７】

一方、図８－４１（Ｅ）に示すように、画像表示装置５において促進表示００７ＩＷ１１７を表示したにもかかわらず、図８－４１（Ｆ）に示すように、１０秒を経過しても作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過しなかったものとする。この場合、１６ラウンドの大当り遊技となる場合であれば、抽選により１６Ｒ大当り報知演出の有無を決定し（ステップ００７ＩＷＳ９２６参照）、１６Ｒ大当り報知演出の実行を決定した場合には、図８－４１（Ｇ）に示すように、画像表示装置５において１６Ｒ大当り報知演出を実行する（ステップ００７ＩＷＳ９２８参照）。本例では、１６Ｒ大当り報知演出として、所定のキャラクタ００７ＩＷ１１９が登場し、そのキャラクタ００７ＩＷ１１９のセリフとして「１６Ｒ大当りだよ！」の文字表示を表示する場合が示されている。

【０４０８】

図８－４１（Ｇ）に示す１６Ｒ大当り報知演出が実行されることによって、本例では、１６Ｒ大当り報知演出が実行された場合には、１６ラウンドの大当りであることが確定する。一方で、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過することなく１０秒が経過しても１６Ｒ大当り報知が実行されない場合もあるのであるが、この場合には、１６ラウンドの大当りである場合と４ラウンドの大当りである場合との両方の可能性がある。

【０４０９】

次に、スーパーリーチ演出Ｂ１が実行される場合の演出例について説明する。図８－４２および図８－４３は、スーパーリーチ演出Ｂ１が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。なお、図８－４２および図８－４３において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）・・・の順に演出画面が遷移する。

【０４１０】

図８－４２および図８－４３に示す例では、スーパーリーチ演出Ｂ１を含む変動パターン６を指定する変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、ステップ００７ＩＷＳ８０４でスーパーリーチ演出Ｂ１を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従ってステップ００７ＩＷＳ８２７およびステップ００７ＩＷＳ８４５の処理が実行されるものとする。

【０４１１】

図８－４２（Ａ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して、画像表示装置５において左中右の飾り図柄の変動表示を開始した後、図８－４２（Ｂ）に示すように、左右の飾り図柄が同じ図柄（本例では、図柄「７」）で停止表示し、リーチ成立状態となったものとする。

【０４１２】

次いで、スーパーリーチ演出Ｂ１の実行タイミングとなると、図８－４２（Ｃ）に示すように、画像表示装置５においてスーパーリーチ演出Ｂ１を開始する。本例では、スーパーリーチ演出Ｂ１として、味方のキャラクタ００７ＩＷ２０１と敵のキャラクタ００７ＩＷ２０２が登場してバトルを行うような態様の演出が実行される。また、本例では、スーパーリーチ演出Ｂ１が開始されると、図８－４２（Ｃ）に示すように、飾り図柄が消去され、スーパーリーチ演出Ｂ１の実行中は飾り図柄の変動表示は実行されない。なお、スーパーリーチ演出Ｂ１の実行中も、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特別図柄の変動表示は継続して実行される。

【０４１３】

次いで、スーパーリーチ演出Ｂ１後の勝利演出の実行タイミングとなると、図８－４２（Ｃ）に示すように、味方のキャラクタ００７ＩＷ２０１が敵のキャラクタ００７ＩＷ２０２にバトルで勝利するような態様の勝利演出が実行される。

【０４１４】

次いで、スーパーリーチ演出Ｂ１後の大当り報知演出の実行タイミングとなると、図８－４３（Ｅ）に示すように、画像表示装置５において「大当り！」などの文字表示００７ＩＷ２０３が表示され、大当りとなることを報知する大当り報知演出が実行される。また、図８－４３（Ｅ）に示すように、可動部材００７ＩＷ０７８が動作される（ステップ００７ＩＷＳ８６０参照）。

【０４１５】

次いで、変動時間を経過すると、図８－４３（Ｆ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて第１特別図柄の停止図柄（本例では、大当り図柄「７」）が停止表示される。

【０４１６】

その後、ゲート通過待ち状態に移行すると、図８－４３（Ｇ）に示すように、画像表示装置５において右打ち報知演出が実行され、作動ゲート００７ＩＷ０１７に遊技球を通過させることを促す演出が行われる。本例では、右打ち報知演出として、画像表示装置５において所定のキャラクタ００７ＩＷ２０４が表示され、キャラクタ００７ＩＷ２０４のセリフとして「右打ち！」などの文字表示が表示される例が示されている。

【０４１７】

なお、図８－４２および図８－４３に示す例では、スーパーリーチ演出Ｂ１が実行されて大当りとなる場合が示されているが、はずれとなる場合にも同様の演出態様によりスーパーリーチ演出Ｂ１が実行される。ただし、はずれとなる場合には、図８－４２（Ｄ）において、勝利演出に代えて、味方のキャラクタ００７ＩＷ２０１が敵のキャラクタ００７ＩＷ２０２にバトルで敗北するような態様の敗北演出が実行される。また、はずれとなる場合には、図８－４３（Ｅ）において、大当り報知演出に代えて、はずれとなることを報知するはずれ報知演出が実行され、可動部材００７ＩＷ０７８の動作は行われない。そして、変動時間を経過すると、ゲート通過待ち状態に移行することなく、そのまま次の変動表示を実行可能となるので、図８－４３（Ｇ）に示す右打ち報知演出は実行されない。

【０４１８】

また、図８－４２および図８－４３に示す例では、第１特別図柄の変動表示が実行される場合にスーパーリーチ演出Ｂ１を実行する場合を示しているが、第２特別図柄の変動表示が実行される場合にスーパーリーチ演出Ｂ１を実行する場合も同様の演出態様によりスーパーリーチ演出Ｂ１が実行される。

【０４１９】

また、本例では、大当りとなるか否かを煽るための演出（勝利演出や敗北演出）として味方のキャラクタ００７ＩＷ２０１がバトルで勝利または敗北するような演出表示を行う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、遊技者にスティックコントローラ３１Ａやプッシュセンサ３５Ｂなどの操作を促すような演出表示を行い、遊技者の操作に応じて、大当りとなることを示唆する表示や、はずれとなることを示唆する表示を行うように構成してもよい。また、この場合、遊技者の操作が行われなかった場合には、所定時間が経過すれば無条件に大当りとなるか否かを示唆する表示を行ってもよいし、一旦はずれとなることを示唆する表示を行った後、大当りに復活するような表示を行うように構成してもよい。

【０４２０】

次に、スーパーリーチ演出Ｂ２が実行される場合の演出例について説明する。図８－４４および図８－４５は、スーパーリーチ演出Ｂ２が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。なお、図８－４４および図８－４５において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）・・・の順に演出画面が遷移する。

【０４２１】

図８－４４および図８－４５に示す例では、スーパーリーチ演出Ｂ２を含む変動パターン７を指定する変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、ステップ００７ＩＷＳ８０６でスーパーリーチ演出Ｂ２を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従ってステップ００７ＩＷＳ８２７およびステップ００７ＩＷＳ８４５の処理が実行されるものとする。

【０４２２】

図８－４４（Ａ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して、画像表示装置５において左中右の飾り図柄の変動表示を開始した後、図８－４４（Ｂ）に示すように、左右の飾り図柄が同じ図柄（本例では、図柄「７」）で停止表示し、リーチ成立状態となったものとする。

【０４２３】

次いで、スーパーリーチ演出Ｂ２の実行タイミングとなると、図８－４４（Ｃ）に示すように、画像表示装置５においてスーパーリーチ演出Ｂ２を開始する。本例では、スーパーリーチ演出Ｂ２として、スーパーリーチ演出Ｂ１と同様の態様の演出が実行され、味方のキャラクタ００７ＩＷ２０１と敵のキャラクタ００７ＩＷ２０２が登場してバトルを行うような態様の演出が実行される。また、本例では、スーパーリーチ演出Ｂ２が開始されると、図８－４４（Ｃ）に示すように、飾り図柄が消去され、スーパーリーチ演出Ｂ２の実行中は飾り図柄の変動表示は実行されない。なお、スーパーリーチ演出Ｂ２の実行中も、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特別図柄の変動表示は継続して実行される。

【０４２４】

次いで、スーパーリーチ演出Ｂ２が実行される場合には、図８－４４（Ｄ）に示すように、スーパーリーチ演出Ｂ２の途中で変動時間が経過し、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて第１特別図柄の停止図柄（本例では、大当り図柄「７」）が停止表示される。ただし、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて大当り図柄が停止表示され、ゲート通過待ち状態に移行するのであるが、図８－４４（Ｄ）に示すように、ゲート通過待ち状態に移行した後もスーパーリーチ演出Ｂ２が継続して実行される。

【０４２５】

次いで、スーパーリーチ演出Ｂ２後の勝利演出の実行タイミングとなると、図８－４５（Ｅ）に示すように、味方のキャラクタ００７ＩＷ２０１が敵のキャラクタ００７ＩＷ２０２にバトルで勝利するような態様の勝利演出が実行される。

【０４２６】

次いで、スーパーリーチ演出Ｂ２後の大当り報知演出の実行タイミングとなると、図８－４５（Ｆ）に示すように、画像表示装置５において「大当り！」などの文字表示００７ＩＷ２０３が表示され、大当りとなることを報知する大当り報知演出が実行される。また、図８－４５（Ｆ）に示すように、可動部材００７ＩＷ０７８が動作される（ステップ００７ＩＷＳ９２１参照）。

【０４２７】

その後、右打ち報知演出の実行タイミングとなると、図８－４５（Ｇ）に示すように、画像表示装置５において右打ち報知演出が実行され、作動ゲート００７ＩＷ０１７に遊技球を通過させることを促す演出が行われる。本例では、右打ち報知演出として、画像表示装置５において所定のキャラクタ００７ＩＷ２０４が表示され、キャラクタ００７ＩＷ２０４のセリフとして「右打ち！」などの文字表示が表示される例が示されている。

【０４２８】

なお、図８－４４および図８－４５に示すように、スーパーリーチ演出Ｂ２が実行される場合には、演出表示上はスーパーリーチ演出Ｂ１と同様の演出が実行されるのであるが、内部処理上は図８－４４（Ｄ）で第１特別図柄表示装置４Ａにおいて大当り図柄が停止表示されると、ゲート通過待ち状態に移行している。従って、この期間に遊技者が右打ち操作を行い、作動ゲート００７ＩＷ０１７に遊技球を通過させた場合には、スーパーリーチ演出Ｂ２は途中で終了し、大当り遊技状態に移行することになる。

【０４２９】

また、図８－４４および図８－４５に示す例では、第１特別図柄の変動表示が実行される場合にスーパーリーチ演出Ｂ２を実行する場合を示しているが、第２特別図柄の変動表示が実行される場合にスーパーリーチ演出Ｂ２を実行する場合も同様の演出態様によりスーパーリーチ演出Ｂ２が実行される。

【０４３０】

次に、スーパーリーチ演出Ｂ３が実行される場合の演出例について説明する。図８－４６および図８－４７は、スーパーリーチ演出Ｂ３が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。なお、図８－４６および図８－４７において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）・・・の順に演出画面が遷移する。

【０４３１】

図８－４６および図８－４７に示す例では、スーパーリーチ演出Ｂ３を含む変動パターン８を指定する変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、ステップ００７ＩＷＳ８０８でスーパーリーチ演出Ｂ３を含むプロセステーブルが選択され、選択されたプロセステーブルに従ってステップ００７ＩＷＳ８２７およびステップ００７ＩＷＳ８４５の処理が実行されるものとする。

【０４３２】

図８－４６（Ａ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して、画像表示装置５において左中右の飾り図柄の変動表示を開始した後、図８－４６（Ｂ）に示すように、左右の飾り図柄が同じ図柄（本例では、図柄「７」）で停止表示し、リーチ成立状態となったものとする。

【０４３３】

次いで、スーパーリーチ演出Ｂ３の実行タイミングとなると、図８－４６（Ｃ）に示すように、画像表示装置５においてスーパーリーチ演出Ｂ３を開始する。本例では、スーパーリーチ演出Ｂ３として、スーパーリーチ演出Ｂ１やスーパーリーチ演出Ｂ２と同様の態様の演出が開始され、味方のキャラクタ００７ＩＷ２０１と敵のキャラクタ００７ＩＷ２０２が登場してバトルを行うような態様の演出が開始される。また、本例では、スーパーリーチ演出Ｂ３が開始されると、図８－４６（Ｃ）に示すように、飾り図柄が消去され、スーパーリーチ演出Ｂ３の実行中は飾り図柄の変動表示は実行されない。なお、スーパーリーチ演出Ｂ３の実行中も、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特別図柄の変動表示は継続して実行される。

【０４３４】

次いで、スーパーリーチ演出Ｂ３が実行される場合には、図８－４６（Ｄ）に示すように、スーパーリーチ演出Ｂ３の途中で変動時間が経過し、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて第１特別図柄の停止図柄（本例では、大当り図柄「７」）が停止表示される。ただし、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて大当り図柄が停止表示され、ゲート通過待ち状態に移行するのであるが、図８－４４（Ｄ）に示すように、ゲート通過待ち状態に移行した後もスーパーリーチ演出Ｂ３が所定時間（例えば、２秒間）継続して実行される。

【０４３５】

その後、突右演出の実行タイミングとなると、図８－４７（Ｅ）に示すように、画像表示装置５において突右演出が実行され、バトル演出の勝敗が決することなく、恰も突然バトル演出が終了して、作動ゲート００７ＩＷ０１７に遊技球を通過させることを促す演出が行われる。本例では、突右演出として、画像表示装置５において所定のキャラクタ００７ＩＷ２０５が表示され、キャラクタ００７ＩＷ２０５のセリフとして「突右！」などの文字表示が表示される例が示されている。

【０４３６】

なお、本例では、スーパーリーチ演出Ｂが途中で終了して突右演出が実行されれば、大当りであることがわかることから、この意味で、突右演出は、大当り図柄が導出表示されたことを示す演出であるともいえる。

【０４３７】

また、図８－４６および図８－４７に示す例では、第１特別図柄の変動表示が実行され

る場合にスーパーリーチ演出Ｂ３を実行する場合を示しているが、第２特別図柄の変動表示が実行される場合にスーパーリーチ演出Ｂ３を実行する場合も同様の演出態様によりスーパーリーチ演出Ｂ３が実行される。

【０４３８】

次に、スーパーリーチ演出Ｂ１～Ｂ３の実行タイミングについて説明する。図８－４８は、スーパーリーチ演出Ｂ１およびスーパーリーチ演出Ｂ２の実行タイミングを説明するための説明図である。なお、図８－４８に示す例では、大当りとなる場合にスーパーリーチ演出Ｂ１やスーパーリーチ演出Ｂ２を実行する場合が示されている。

【０４３９】

図８－４８（１）に示すように、本例では、スーパーリーチ演出Ｂ１を実行する場合とスーパーリーチ演出Ｂ２を実行する場合とのいずれであっても、演出表示上は同様の演出が実行され、特別図柄の変動表示の開始に伴って飾り図柄の変動表示が開始され、ノーマルリーチが成立した後、スーパーリーチ演出の開始タイミングとなるとスーパーリーチ演出の実行が開始され（このタイミングで、飾り図柄は消去される）、勝利演出、および大当り報知演出の順に実行される。そして、その後、右打ち報知演出が実行される。また、大当り報知演出が実行される際に、可動部材００７ＩＷ０７８の動作も行われる。

【０４４０】

図８－４８（１）に示すように、スーパーリーチ演出Ｂ１を実行する場合とスーパーリーチ演出Ｂ２を実行する場合とでは、演出表示上は全く同様の演出が実行されるのであるが、スーパーリーチ演出Ｂ１を含む変動パターン６では変動時間が６０秒と長く（図８－３参照）、図８－４８（２）に示すように、特別図柄の変動表示が開始されてから終了するまでの６０秒間に、勝利演出や大当り報知演出を含む全てのスーパーリーチ演出が実行される。一方、スーパーリーチ演出Ｂ２を含む変動パターン７では変動時間が３０秒と短く（図８－３参照）、図８－４８（３）に示すように、スーパーリーチ演出の途中で特別図柄の変動表示が終了してしまう。そして、図８－４８（３）に示すように、特別図柄の変動表示が終了した後のゲート通過待ち状態の期間もスーパーリーチ演出が継続して実行され、勝利演出や大当り報知演出を含むスーパーリーチ演出が実行されることになる。

【０４４１】

また、図８－４９は、スーパーリーチ演出Ｂ２およびスーパーリーチ演出Ｂ３の実行タイミングを説明するための説明図である。なお、図８－４９に示す例では、大当りとなる場合にスーパーリーチ演出Ｂ２やスーパーリーチ演出Ｂ３を実行する場合が示されている。

【０４４２】

図８－４９（３）に示すように、本例では、スーパーリーチ演出Ｂ２を含む変動パターン７とスーパーリーチ演出Ｂ３を含む変動パターン８とのいずれであっても変動時間は３０秒であり、演出表示上は、スーパーリーチ演出の途中で特別図柄の変動表示が終了してしまう。そして、図８－４９（１）に示すように、スーパーリーチ演出Ｂ２を実行する場合には、ゲート通過待ち状態の期間もスーパーリーチ演出が継続して実行され、勝利演出や大当り報知演出を含むスーパーリーチ演出が実行される。一方、図８－４９（２）に示すように、スーパーリーチ演出Ｂ３を実行する場合には、ゲート通過待ち状態の期間に所定時間（例えば、２秒間）だけスーパーリーチ演出が継続して実行され、恰も突然スーパーリーチ演出が終了して、突右演出が実行される。

【０４４３】

次に、特殊演出が実行される場合の演出例について説明する。図８－５０～図８－５２は、特殊演出が実行される場合の演出例を説明するための説明図である。なお、図８－５０～図８－５２において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）・・・の順に演出画面が遷移する。

【０４４４】

図８－５０～図８－５２に示すように、本例では、通常の演出状態において、画像表示装置５の表示画面の左下端部には、第１保留記憶に対応した第１保留表示を表示する第１保留表示領域００７ＩＷ２１１が表示され、画像表示装置５の表示画面の右下端部には、

第２保留記憶に対応した第２保留表示を表示する第２保留表示領域００７ＩＷ２１２が表示される。また、画像表示装置５の表示画面の左方には、第１保留記憶数を示す数字を含む第１保留記憶数表示００７ＩＷ２１３や第２保留記憶数を示す数字を含む第２保留記憶数表示００７ＩＷ２１４も表示される。

【０４４５】

図８－５０（Ａ）に示す例では、遊技状態が低ベース状態に制御され、第１保留記憶数が２であり第２保留記憶数が０の状態であるものとする。そして、図８－５０（Ａ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて第１特別図柄の変動表示が実行され、画像表示装置５において第１特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行されているものとする。

【０４４６】

次いで、図８－５０（Ｂ）に示すように、低ベース状態中に大当り（いわゆる初当り）が発生したものとする。初当りが発生すると、その大当り遊技終了後に特別図柄の変動表示を１回終了するまで高ベース状態に制御される。初当りの大当り遊技後の１回目の特別図柄の変動表示が実行されると、図８－５０（Ｃ）に示すように、画像表示装置５においてチャージ演出が実行される（ステップ００７ＩＷＳ８１０参照）。図８－５０（Ｃ）に示す例では、チャージ演出として、画像表示装置５において「第２保留を溜めろ！」などの文字表示００７ＩＷ２１５が表示され、第２保留記憶を溜めるべく第２始動入賞口を狙った発射操作を促す演出が実行される。また、本例では、チャージ演出の実行中は、図８－５０（Ｃ）に示すように、飾り図柄が消去され、チャージ演出の実行中は飾り図柄の変動表示は実行されない。なお、チャージ演出の実行中も、特別図柄表示装置における特別図柄の変動表示（本例では、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特別図柄の変動表示）は継続して実行される。また、図８－５０（Ｃ）に示す例では、チャージ演出の実行中に第２保留記憶が４つ溜まったものとする。

【０４４７】

なお、チャージ演出の態様は、本例で示したものにかぎられない。例えば、「電チューを狙え！などの文字表示を表示することにより、第２始動入賞口を狙った発射操作を促す演出を実行するように構成してもよい。また、この場合、第２始動入賞口をＬＥＤなどを用いて発光させるように構成してもよい。

【０４４８】

次いで、１回目の特別図柄の変動表示を終了すると、再び遊技状態が低ベース状態に制御される。ただし、本例では、第２保留記憶が４つ溜まっているとともに、第２特別図柄の変動表示が優先実行されることから、低ベース状態に制御された後に第２特別図柄の変動表示が４回実行される。本例では、この初当り後の第２特別図柄の変動表示が実行される期間にわたって特殊演出が実行される。

【０４４９】

初当り後の２回目の変動表示として第２特別図柄の変動表示が開始されるときに、特殊演出を含む変動パターン１０を指定する変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて、図８－５０（Ｄ）に示すように、画像表示装置５において特殊演出が開始される。特殊演出が開始されると、例えば、画像表示装置５の背景画面が特殊演出に応じた背景色（例えば、黄色）に変更される。また、特殊演出が開始されると、図８－５０（Ｄ）に示すように、第１保留表示領域００７ＩＷ２１１および第２保留表示領域００７ＩＷ２１２が消去される（ステップ００７ＩＷＳ８１６参照）。ただし、図８－５０（Ｄ）に示すように、特殊演出の実行中も第１保留記憶数表示００７ＩＷ２１３および第２保留記憶数表示００７ＩＷ２１４の表示は継続される。

【０４５０】

また、特殊演出が開始されると、第１保留表示領域００７ＩＷ２１１が消去された領域において、図８－５０（Ｄ）に示すように、特殊演出残り時間表示００７ＩＷ２１６の表示が開始される（ステップ００７ＩＷＳ８１５参照）。本例では、特殊演出の開始前に第２保留記憶が４つ溜まっていたことから、特殊演出残り時間表示００７ＩＷ２１６におい

て特殊演出の演出期間の残り時間が４００秒であることが示されている。また、特殊演出が開始されると、図８－５０（Ｄ）に示すように、右打ち表示００７ＩＷ２１７の表示も開始され、作動ゲート００７ＩＷ０１７を狙って発射操作を行うことを促す表示が開始される。

【０４５１】

次いで、特殊演出の実行中に作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過すると、図８－５１（Ｅ）に示すように、画像表示装置５において、擬似的な飾り図柄（擬似図柄）の変動表示が実行される。また、特殊演出の実行中に作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過したときに既に擬似図柄の変動表示中である場合には、図８－５１（Ｅ）に示すように、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が１球通過するごとに、画像表示装置５において擬似保留表示が１つずつ増加するような表示が行われる。本例では、図８－５１（Ｅ）に示すように、第２保留表示領域００７ＩＷ２１２が消去された領域において、擬似保留表示を表示する擬似保留表示領域００７ＩＷ２１８が表示され、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が１球通過するごとに擬似保留表示が１つずつ増加する表示が行われ、恰も擬似的な保留表示が増加していくような表示が行われる。

【０４５２】

なお、本例では、図８－５２（Ｅ）に示すように、擬似保留表示領域００７ＩＷ２１８の表示中は、擬似保留表示領域００７ＩＷ２１８よりも表示サイズが小さい（すなわち、視認性が低い）第１保留記憶数表示００７ＩＷ２１３および第２保留記憶数表示００７ＩＷ２１４のみ表示し、第１保留表示領域００７ＩＷ２１１および第２保留表示領域００７ＩＷ２１２は表示されない状態となる。

【０４５３】

また、本例では、図８－５０（Ａ）～（Ｃ）に示すように、第１保留表示領域００７ＩＷ２１１および第２保留表示領域００７ＩＷ２１２には、第１保留表示や第２保留表示がそれぞれ４を上限数として表示されるのであるが、図８－５１（Ｅ）に示すように、擬似保留表示領域００７ＩＷ２１８においても、４を上限数として擬似保留表示が表示される。

【０４５４】

また、本例では、第１保留表示や第２保留表示が丸形表示であるのに対して、擬似保留表示が三角表示である場合を示しているが、擬似保留表示として第１保留表示や第２保留表示と全く同様の表示を行うように構成してもよい。また、本例では、擬似保留表示として第１保留表示や第２保留表示とは異なる形状の表示を行う場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、形状は同じで表示色を異ならせるようにしてもよい。

【０４５５】

そして、擬似図柄の変動表示の変動時間を経過すると、図８－５１（Ｆ）に示すように、画像表示装置５において左中右の擬似図柄の停止図柄が停止表示される。なお、擬似図柄の変動表示は擬似的な図柄変動であり、特別図柄の変動表示とは必ずしも直接対応していないので、図８－５１（Ｆ）に示すように、擬似図柄の停止図柄が停止表示されても、大抵は第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特別図柄の変動表示は継続して実行される。また、逆に、図８－５１（Ｇ）に示すように、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて第２特別図柄の停止図柄が停止表示されても、大抵は擬似図柄の変動表示は継続して実行される。

【０４５６】

なお、本例では、擬似図柄として飾り図柄とは異なる字体の図柄を表示する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、擬似図柄として飾り図柄と同じ字体の図柄を表示するように構成してもよい。また、例えば、擬似図柄として、飾り図柄とは異なる表示色の図柄が異なる図形が付加された図柄を表示するように構成してもよい。

【０４５７】

また、本例では、通常とは異なる態様の擬似保留表示が表示される場合がある。例えば、本例では、通常では青色の表示色の擬似保留表示を表示するが、擬似保留表示の表示色

として緑色や赤色で表示する場合がある（図８－２８参照）。通常とは異なる表示色に決定した場合は、図８－５１（Ｈ）に示すように、擬似保留表示領域００７ＩＷ２１８において、緑色や赤色など通常とは異なる表示色の擬似保留表示が１つ増加される。

【０４５８】

次いで、特殊演出の演出期間の残り時間が２０秒となると、図８－５２（Ｉ）に示すように、画像表示装置５において隠蔽演出が開始される。本例では、図８－５２（Ｉ）に示すように、隠蔽演出として、画像表示装置５の表示画面の右方から棒状の隠蔽画像００７ＩＷ２１９が出現し、図８－５２（Ｊ）および図８－５２（Ｋ）に示すように、最後に消化（消去）される擬似保留表示（本例では、右側に表示されている擬似保留表示）から順に段階的に隠蔽画像００７ＩＷ２１９によって隠蔽される態様の演出が実行される。

【０４５９】

そして、特殊演出の演出期間が経過すると（最後の第２特別図柄の変動表示の変動時間が経過すると）、図８－５２（Ｉ）に示すように、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて第２特別図柄の停止図柄が停止表示されるとともに、画像表示装置５において擬似図柄の停止図柄が停止表示される。なお、図８－５２（Ｉ）に示す例では、停止図柄としてはずれ図柄が停止表示される場合が示されている。

【０４６０】

その後、図８－５２（Ｌ）に示すように、画像表示装置５において、特殊演出残り時間表示００７ＩＷ２１６や、擬似保留表示領域００７ＩＷ２１８、隠蔽画像００７ＩＷ２１９が消去されるとともに、第１保留表示領域００７ＩＷ２１１および第２保留表示領域００７ＩＷ２１２の表示が再開される（ステップ００７ＩＷＳ２５４参照）。また、図８－５２（Ｌ）に示すように、画像表示装置５において再び通常の飾り図柄の変動表示を実行可能な状態となる。

【０４６１】

なお、本例では、図８－５０～図８－５２に示すように、特殊演出の実行中に作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過すれば恰も擬似的な図柄の変動表示が実行されたり、擬似的な保留表示が表示されたりするような演出を実行するのであるが、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過しても賞球は得られないので、そのままでは遊技球を無駄に消費してしまい却って遊技者に不利益となってしまう。そこで、本例では、遊技領域の右方に一般入賞口００７ＩＷ０１０が設けるように構成しているので、作動ゲート００７ＩＷ０１７を狙うべく右打ち操作を行っていれば、一般入賞口００７ＩＷ０１０に入賞する遊技球も発生するように構成されており、一般入賞口００７ＩＷ０１０への入賞にもとづく賞球により、極端に遊技者に不利益が生じる事態がないようにしている。

【０４６２】

以上に説明したように、この特徴部００７ＩＷによれば、可変表示を行い、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示された後、特定領域（例えば、作動ゲート００７ＩＷ０１７）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過し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）に制御可能である。また、有利状態に制御される場合と有利状態に制御されない場合とで共通に実行可能な共通演出（例えば、スーパーリーチ演出Ｂ）を実行可能であり、共通演出を実行した後に、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（例えば、当否報知演出）を実行可能である。そして、特定表示結果が導出表示される前に共通演出および報知演出を実行する第１パターン（例えば、変動パターン６に従ってスーパーリーチ演出Ｂ１を実行する場合には、図８－４２（Ｃ）～図８－４３（Ｅ）に示すように、スーパーリーチ演出Ｂ１および大当り報知演出が実行された後に、図８－４３（Ｆ）に示すように、例えば、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて大当り図柄が停止表示される）と、特定表示結果が導出表示される前後にわたって共通演出を実行した後に報知演出を実行する第２パターン（例えば、変動パターン７に従ってスーパーリーチ演出Ｂ２を実行する場合には、図８－４４（Ｄ）に示すように、スーパーリーチ演出Ｂ２の途中で、例えば、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて大当り図柄が停止表示され、その後、図８－４５（Ｆ）に示すように、大当り報知演

出が実行される）とにより演出を実行可能である。そのため、共通演出の実行中に特定表示結果が導出表示されても、特定領域に遊技媒体を通過させないと有利状態に制御されないので、遊技に対する興趣が低下することを防止しつつ、意外性のある演出を実行可能とすることができる。

【０４６３】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、第２パターンにより演出を実行する場合に共通演出が実行されうる期間に、特定表示結果が導出表示されたことを示す所定演出（例えば、図８－４７（Ｅ）に示す突右演出）を実行可能である。そのため、意外性のある演出を実行可能とすることができる。

【０４６４】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、第１パターンにより演出を実行する場合、特定表示結果が導出表示された後、所定期間が経過したタイミングにおいて、特定領域に遊技媒体を通過させることを促す促進演出（例えば、図８－４３（Ｇ）および図８－４５（Ｇ）に示す右打ち報知演出）を実行し（例えば、図８－４８（２）に示すように、変動パターン６に従ってスーパーリーチ演出Ｂ１を実行する場合には、特別図柄の変動表示を停止して大当り図柄が停止表示されると直ちに右打ち報知演出が実行される）、第２パターンにより演出を実行する場合、特定表示結果が導出表示された後、所定期間よりも長い特定期間が経過したタイミングにおいて、促進演出を実行する（例えば、図８－４８（３）に示すように、変動パターン７に従ってスーパーリーチ演出Ｂ２を実行する場合には、特別図柄の変動表示を停止して大当り図柄が停止表示された後、さらにスーパーリーチ演出Ｂ２の後半の演出、勝利演出、および大当り報知演出が実行された後に右打ち報知演出が実行される）。そのため、状況に応じて好適に遊技の進行を促すことができる。

【０４６５】

なお、本例では、図８－４８（２）に示すように、変動パターン６に従ってスーパーリーチ演出Ｂ１を実行する場合、大当り図柄が停止表示されると直ちに右打ち報知演出が実行される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り図柄が停止表示されてから、所定時間（例えば、１～２秒）経過してから右打ち報知演出が開始されるように構成してもよい。

【０４６６】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、特定領域（例えば、作動ゲート００７ＩＷ０１７）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて可動部材（例えば、可動部材００７ＩＷ０７８）を動作可能である。また、第２パターンにより演出が実行される場合に特定表示結果が導出表示された後共通演出または報知演出の実行中に可動部材が動作している場合、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづく可動部材の動作を行わない（例えば、偶然に大当り報知演出が実行されて可動部材００７ＩＷ０７８が動作されているときに作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過した場合には、重複して可動部材００７ＩＷ０７８を動作させる処理を行わない）。そのため、可動部材の動作制御が複雑化することを防止することができる。

【０４６７】

本例では、具体的には、ステップ００７ＩＷＳ９１２～Ｓ９１４の処理が実行されることによって、ゲート通過待ち状態において作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過した場合に可動部材００７ＩＷ０７８を動作させるとともに、ステップ００７ＩＷＳ９２０，Ｓ９２１の処理が実行されることによって、大当り報知演出を実行する際にも可動部材００７ＩＷ０７８を動作させるように構成されている。この場合、大当り報知演出に伴って可動部材００７ＩＷ０７８を動作させているときに作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過してしまうと、重複して可動部材００７ＩＷ０７８を動作させる処理が行われてしまう可能性がある。そのため、本例では、ステップ００７ＩＷＳ９１３の判定処理が実行されることによって、既に大当り報知演出に伴って可動部材００７ＩＷ０７８を動作させているときに作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過した場合には、重複して可動部材００７ＩＷ０７８を動作させる処理を行わないように構成している。

【０４６８】
なお、逆に、大当り報知演出を実行する前に作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過して可動部材００７ＩＷ０７８が動作されてしまった場合には、そのまま大当り遊技に移行して大当り報知演出は実行されないので、既に作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過したことにもとづく可動部材００７ＩＷ０７８の動作中に、大当り報知演出の実行タイミングとなって重複して重複して可動部材００７ＩＷ０７８を動作させる処理が実行される事態が生じる余地もない。なお、ゲート通過待ち演出処理のステップ００７ＩＷＳ９２０でＹと判定したときに、さらに可動部材００７ＩＷ０７８の動作中であるか否かを判定して、可動部材００７ＩＷ０７８の動作中でないと判定した場合にのみ、ステップ００７ＩＷＳ９２１の可動部材００７ＩＷ０７８を動作させる処理を実行するように構成してもよい。

【０４６９】
また、この特徴部００７ＩＷによれば、第２パターンにより演出を実行する場合、共通演出の実行中に識別情報の可変表示を行わない（例えば、スーパーリーチ演出Ｂの実行を開始すると、飾り図柄を消去し、飾り図柄の変動表示を実行しない）。そのため、演出効果を高めることができる。具体的には、実際には特別図柄の変動表示が停止しているにもかかわらず、飾り図柄の変動表示が継続されることによって遊技者が誤認してしまうことを防止し、演出効果を高めることができる。

【０４７０】
なお、本例では、スーパーリーチ演出Ｂが開始されると、飾り図柄を全く非表示と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、スーパーリーチ演出Ｂが開始された後も飾り図柄の変動表示を継続し、特別図柄の停止図柄が停止表示される前後で飾り図柄の表示および非表示を切り替えるように構成してもよい。また、この場合、例えば、スーパーリーチ演出Ｂが複数段階の演出に発展する態様で実行されるように構成し、特別図柄の停止図柄が停止表示されるタイミングで、スーパーリーチ演出Ｂが演出Ｂ－１から演出Ｂ－２に発展し、演出Ｂ－２に発展した後は飾り図柄を非表示とするように構成してもよい。

【０４７１】
また、この特徴部００７ＩＷによれば、可変表示を行い、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示された後、特定領域（例えば、作動ゲート００７ＩＷ０１７）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過し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）に制御可能である。また、有利状態に制御される場合と有利状態に制御されない場合とで共通に実行可能な共通演出（例えば、スーパーリーチ演出Ｂ）を実行可能であり、共通演出を実行した後に、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（例えば、当否報知演出）を実行可能である。そして、共通演出の実行途中において特定表示結果が導出表示された後に、特定表示結果が導出表示されたことを示す所定演出（例えば、図８－４７（Ｅ）に示す突右演出）を実行する第１パターン（例えば、変動パターン８に従ってスーパーリーチ演出Ｂ３を実行する場合には、図８－４６（Ｄ）に示すように、例えば、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて大当り図柄が停止表示されてスーパーリーチ演出Ｂ３が途中で終了し、図８－４７（Ｅ）に示すように、突右演出が実行される）と、共通演出の実行途中において特定表示結果が導出表示された後に、共通演出を継続して実行し、報知演出を実行する第２パターン（例えば、変動パターン７に従ってスーパーリーチ演出Ｂ２を実行する場合には、図８－４４（Ｄ）に示すように、スーパーリーチ演出Ｂ２の途中で、例えば、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて大当り図柄が停止表示され、その後、図８－４５（Ｆ）に示すように、大当り報知演出が実行される）とにより演出を実行可能である。そのため、所定演出が実行されることで特定表示結果が導出表示されたことに気付くことができるので、第２パターンにより演出が実行されている場合であっても、共通演出の実行中に特定表示結果が導出表示されているかどうかに注目させることができ、演出効果を高めることができる。

【０４７２】

なお、本例では、図８－４９（２）に示すように、変動パターン８に従ってスーパーリーチ演出Ｂ３を実行する場合に、特別図柄の停止図柄として大当り図柄が停止表示された後、所定時間（例えば、２秒間）を経過してから突右演出が実行され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、特別図柄の停止図柄として大当り図柄が停止表示されると、直ちに突右演出が実行されるように構成してもよい。

【０４７３】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、遊技媒体（例えば、遊技球）が通過可能な特定領域（例えば、作動ゲート００７ＩＷ０１７）を備える。また、識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示に対応して、演出用識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行可能である。そして、識別情報の１の可変表示中において、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて演出用識別情報の可変表示を複数回実行可能である（例えば、図８－５１（Ｅ）～図８－５２（Ｋ）に示すように、擬似的な飾り図柄（擬似図柄）の変動表示を複数回実行可能である）。そのため、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて演出用識別情報の可変表示が複数回実行されるので、演出に違和感を感じさせにくくすることができ、演出効果を高めることができる。

【０４７４】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶（例えば、ステップＳ１０１の始動入賞判定処理で記憶される保留記憶）として記憶し、保留記憶に対応して保留表示を表示可能である（例えば、図８－５０（Ａ）～（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において、第１保留表示を表示する第１保留表示領域００７ＩＷ２１１と、第２保留表示を表示する第２保留表示領域００７ＩＷ２１２と、第１保留記憶数を示す数字を含む第１保留記憶数表示００７ＩＷ２１３と、第２保留記憶数を示す数字を含む第２保留記憶数表示００７ＩＷ２１４とを表示する）。また、演出用識別情報の可変表示中に、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて擬似保留表示を表示可能である（例えば、図８－５１（Ｅ）～図８－５２（Ｊ）に示すように、画像表示装置５において、擬似保留表示を表示する擬似保留表示領域００７ＩＷ２１８を表示する）。そのため、演出効果を高めることができる。

【０４７５】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、擬似保留表示が表示されているときに、擬似保留表示と比較して保留表示を視認しにくい態様により表示する（例えば、図８－５１（Ｅ）～図８－５２（Ｊ）に示すように、擬似保留表示領域００７ＩＷ２１８の表示中は、擬似保留表示領域００７ＩＷ２１８よりも表示サイズが小さい第１保留記憶数表示００７ＩＷ２１３および第２保留記憶数表示００７ＩＷ２１４のみ表示し、第１保留表示領域００７ＩＷ２１１および第２保留表示領域００７ＩＷ２１２は表示されない）。そのため、演出効果を高めることができる。

【０４７６】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、第１態様（例えば、青色）または第２態様（例えば、緑色や赤色）により擬似保留表示を表示可能である（図８－２８参照）。そのため、演出効果を高めることができる。

【０４７７】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、複数回の識別情報の可変表示の可変表示時間に対応した計数表示（例えば、図８－５０（Ｄ）～図８－５２（Ｋ）に示す特殊演出残り時間表示００７ＩＷ２１６）を表示可能である。そのため、演出効果を高めることができる。

【０４７８】

なお、本例では、図８－２８に示すように、擬似保留表示を通常態様（例えば、青色）とは異なる態様（例えば、緑色や赤色）で表示することにより、恰も保留表示の表示態様を変化させる保留予告演出（先読み予告演出）と類似の演出を実行し、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当りや小当りとなることを示唆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、擬似図柄の変動表示中に予告演出（擬似予告演出）を実行

可能に構成した場合に、擬似保留表示を通常態様とは異なる態様で表示することにより、擬似予告演出を示唆するように構成してもよい。

【０４７９】

また、例えば、特殊演出の途中で特殊演出残り時間表示００７ＩＷ２１６で示される残り時間の上乗せ表示を行うことが可能に構成した場合に、擬似保留表示を通常態様とは異なる態様で表示することにより、特殊演出残り時間表示００７ＩＷ２１６の上乗せ表示の有無や上乗せ時間を示唆するように構成してもよい。

【０４８０】

また、本例では、最初から通常態様または通常態様とは異なる態様で擬似保留表示の表示を開始する場合を示したが、例えば、青色で擬似保留表示の表示を開始した後、擬似保留表示のシフトのタイミングなどで、青色から緑色や赤色に擬似保留表示を変化させる場合があるように構成してもよい。また、この場合、擬似保留表示を複数段階に変化させることが可能に構成してもよい。

【０４８１】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、演出期間（例えば、特殊演出の演出期間）中に所定領域（例えば、擬似保留表示領域００７ＩＷ２１８）において複数の特定表示（例えば、擬似保留表示）を表示可能である。また、各特定表示に対応した所定演出（例えば、図８－５１（Ｅ）～図８－５２（Ｋ）に示す擬似的な飾り図柄（擬似図柄）の変動表示）を実行可能である。そして、演出期間の経過に従って所定領域を隠蔽する特別表示（例えば、図８－５２（Ｉ）～（Ｋ）に示す隠蔽画像００７ＩＷ２１９）を段階的に表示可能である。そのため、演出終了に際して、段階的に所定領域が隠蔽されていくので、演出に違和感を感じさせにくくすることができ、演出効果を高めることができる。

【０４８２】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶（例えば、ステップＳ１０１の始動入賞判定処理で記憶される保留記憶）として記憶し、保留記憶に対応して保留表示を表示可能である（例えば、図８－５０（Ａ）～（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において、第１保留表示を表示する第１保留表示領域００７ＩＷ２１１と、第２保留表示を表示する第２保留表示領域００７ＩＷ２１２と、第１保留記憶数を示す数字を含む第１保留記憶数表示００７ＩＷ２１３と、第２保留記憶数を示す数字を含む第２保留記憶数表示００７ＩＷ２１４とを表示する）。また、所定領域として保留表示が表示されうる領域において複数の特定表示を表示可能である（例えば、図８－５１（Ｅ）～図８－５２（Ｊ）に示すように、画像表示装置５において、第２保留表示領域００７ＩＷ２１２が表示されていた領域に、擬似保留表示を表示する擬似保留表示領域００７ＩＷ２１８を表示する）。そのため、演出効果を高めることができる。

【０４８３】

なお、本例では、擬似保留表示領域００７ＩＷ２１８を第２保留表示領域００７ＩＷ２１２と同じ領域に表示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、表示領域が完全に一致している必要はなく、第２保留表示領域００７ＩＷ２１２と一部重複する領域に擬似保留表示領域００７ＩＷ２１８を表示するように構成してもよい。

【０４８４】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、所定数（例えば、４）を上限として保留表示を表示可能であり、所定数（例えば、４）を上限として特定表示を表示可能である。そのため、演出効果を高めることができる。

【０４８５】

なお、本例では、所定数が４である場合、すなわち、第１保留記憶数や第２保留記憶数の上限数である４個まで擬似保留表示を表示可能に構成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、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計である合算保留記憶数の上限数である８を所定数とし、擬似保留表示を８個まで表示可能に構成してもよい。

【０４８６】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、特定表示が表示されているときに、特定表示と比較して保留表示を視認しにくい態様により表示する（例えば、図８－５１（Ｅ）～図８－５２（Ｊ）に示すように、擬似保留表示領域００７ＩＷ２１８の表示中は、擬似保留表示領域００７ＩＷ２１８よりも表示サイズが小さい第１保留記憶数表示００７ＩＷ２１３および第２保留記憶数表示００７ＩＷ２１４のみ表示し、第１保留表示領域００７ＩＷ２１１および第２保留表示領域００７ＩＷ２１２は表示されない）。そのため、演出効果を高めることができる。

【０４８７】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、第１態様（例えば、青色）または第２態様（例えば、緑色や赤色）により特定表示を表示可能である（図８－２８参照）。そのため、演出効果を高めることができる。

【０４８８】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、有利度が異なる複数種類の態様（例えば、図８－３２に示す隠蔽演出Ａ～Ｃ）により特別表示を表示可能である。そのため、演出効果を高めることができる。

【０４８９】

なお、本例では、図８－３２に示すように、隠蔽演出Ａ～Ｃのいずれが実行されるかに応じて、実行中の第２特別図柄の変動表示が大当りや小当りとなることを示唆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、特殊演出の途中で特殊演出残り時間表示００７ＩＷ２１６で示される残り時間の上乗せ表示を行うことが可能に構成した場合に、隠蔽演出Ａ～Ｃのいずれが実行されるかに応じて、特殊演出残り時間表示００７ＩＷ２１６の上乗せ表示の有無や上乗せ時間を示唆するように構成してもよい。

【０４９０】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、所定演出が実行されることに対応して特定表示を消去し、後に消去される特定表示から順に隠蔽するように特別表示を段階的に表示可能である（例えば、図８－５２（Ｉ）～（Ｋ）に示すように、最後に消化（消去）される擬似保留表示（例えば、右側に表示されている擬似保留表示）から順に段階的に隠蔽画像００７ＩＷ２１９によって隠蔽される態様の隠蔽演出が実行される）。そのため、演出効果を高めることができる。

【０４９１】

なお、本例では、隠蔽演出が実行されることによって、最後に消化（消去）される擬似保留表示（例えば、右側に表示されている擬似保留表示）から順に段階的に隠蔽され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、逆に、最初に消化（消去）される擬似保留表示（例えば、左側に表示されている擬似保留表示）から順に段階的に隠蔽されるように隠蔽演出を実行するように構成してもよい。

【０４９２】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御されることを示唆する複数種類の示唆演出（本例では、予告演出Ａ～Ｃ）を実行可能である。また、複数種類の示唆演出のうちのいずれかの示唆演出が実行される場合、当該示唆演出が実行されるまでの所定期間（本例では、「１０秒」、「２０秒」、「３０秒」）を報知する報知演出を実行可能であり、報知演出において所定期間を報知した後、当該所定期間が経過するよりも前に当該所定期間の報知を認識不能とする。そのため、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

【０４９３】

例えば、報知期間を報知してから予告演出の実行タイミングとなるまで継続して報知期間を表示する場合（例えば、カウントダウン表示する場合）には、予告演出の実行タイミングが一目瞭然に認識できることから、演出効果を十分に高めることはできない。これに対して、この特徴部００７ＩＷでは、報知期間が経過するよりも前にその報知期間の報知を認識不能とするので、報知期間の経過を明確に把握できないようにすることができ、遊技者が頭の中で報知期間が経過するまでの時間をカウントして待つようなゲーム性の演出

を実現することができ、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

【０４９４】

なお、本例では、「所定期間の報知を認識不能とする」場合として、画像表示装置５に表示した報知表示を消去する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、報知表示の表示中にブラックアウト演出などの他の演出を実行することによって画像表示装置５の表示画面が暗転（ブラックアウト）することにより、報知表示が認識不能となるものであってもよい。また、例えば、遊技機に設けられた可動部材が動作して報知表示を隠すことにより、報知表示が認識不能となるものであってもよく、様々な態様が考えられる。

【０４９５】

また、「所定期間が経過するよりも前に」として、本例では、報知表示を表示すると、比較的すぐに報知表示を消去して視認不能とする場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、比較的長い期間にわたって報知表示を継続して表示するようにし、予告演出の実行タイミングとなる前に比較的短い期間一瞬だけ報知表示を消去して視認不能とするものであってもよい。また、例えば、予告演出の実行タイミングとなるまでカウントダウン表示を行っていくものであって、予告演出の実行タイミングとなる前に一瞬だけそのカウントダウン表示を消去して視認不能とするものであってもよい。そのように「所定期間が経過するよりも前に」として様々な態様が考えられる。

【０４９６】

また、本例では、「示唆演出」が予告演出である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、「示唆演出」として擬似連やリーチ演出を実行し、その擬似連やリーチ演出の前に報知演出を実行するように構成してもよい。また、例えば、変動表示中に実行する演出として、いわゆる先読みゾーン演出と同様の演出態様の演出を実行可能に構成する場合に、その先読みゾーン演出と同様の演出態様の演出を「示唆演出」として実行し、その演出の前に報知演出を実行するように構成してもよい。

【０４９７】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、示唆演出の種類に応じて可変表示中の複数のタイミングにおいて実行可能である（本例では、予告演出Ａは高速変動中に実行し、予告演出Ｂはリーチ成立時に実行し、予告演出Ｃはリーチ成立後に実行する）。そのため、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

【０４９８】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、報知演出において所定期間として長い期間が報知された場合、所定期間として短い期間が報知された場合と比較して有利状態に制御される割合が高い（図８－１９参照）。そのため、所定期間としていずれの期間が報知されるかに対して遊技者に注目させることができる。

【０４９９】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、複数種類の報知態様（本例では、矩形表示、楕円表示、および菱形表示）により報知演出を実行可能であり、同じ種類の示唆演出が実行され且つ報知演出において所定期間として同じ期間が報知された場合であっても、報知演出の報知態様の種類に応じて有利状態に制御される割合が異なる（図８－２０参照）。そのため、いずれの報知態様により報知演出が実行されるかに対して遊技者に注目させることができる。

【０５００】

なお、本例では、報知態様として、矩形表示や楕円表示、菱形表示など報知表示の形状が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、報知態様として、報知表示の表示色（例えば、赤色、緑色、青色、虹色）が異なるように構成してもよい。また、例えば、報知表示とともにキャラクタが表示される場合に、報知態様として異なるキャラクタが表示されるように構成してもよいし、キャラクタの声が異なるものであってもよい。

【０５０１】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、所定期間の報知が認識不能となった後、当該所定期間が経過する直前のタイミングにおいて、当該所定期間が経過する直前のタイミングであることを報知する（本例では、図８－３５（Ｅ）～（Ｇ）に示す残り時間表示を表示する）。そのため、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

【０５０２】

なお、本例では、「所定期間が経過する直前のタイミング」とは、報知期間が経過して予告演出の実行タイミングとなるまでの時間が極めて短いタイミング（本例では、３秒前、２秒前、１秒前）である。なお、この特徴部００７ＩＷで示したものにかぎらず、遊技者が予告演出までの時間が短いと認識するタイミングであれば、例えば、５秒前などのタイミングで残り時間表示を行うように構成してもよい。

【０５０３】

また、本例では、報知期間が経過したときに予告演出の実行タイミングとなり、報知期間が経過する３秒前から残り時間表示を行う場合を示しているが（例えば、報知期間が「３０秒」である場合、２７秒を経過したときに残り時間表示を開始し、ちょうど３０秒を経過したときに予告演出の実行タイミングとな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、報知期間が「３０秒」である場合、３０秒を経過したときに残り時間表示を開始し、３３秒を経過して残り時間表示を終了したときに予告演出の実行タイミングとなるように構成してもよい。

【０５０４】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、所定期間の報知が認識不能とされた後、当該所定期間が経過するまでに数字を用いた所定演出（本例では、数値演出）を実行可能である。そのため、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

【０５０５】

例えば、報知演出を実行して「１０秒」や「２０秒」、「３０秒」の報知期間を報知すると、遊技者に頭の中で１０秒や２０秒、３０秒の時間をカウントされてしまうと、遊技者に予告演出Ａ～Ｃの実行タイミングを認識されてしまうおそれがある。そこで、この特徴部００７ＩＷでは、報知演出を実行した後、予告演出Ａ～Ｃの実行タイミングとなるまでに数値演出を実行し、その数値演出において予告演出Ａ～Ｃが実行されるまでの期間とは関係のない数字を表示したり音声で出力したりすることによって遊技者を惑わせ、予告演出Ａ～Ｃが実行されるまでの時間をカウントすることを難しくしている。従って、遊技者に予告演出Ａ～Ｃの実行タイミングを簡単に認識されてしまうことを防止し、予告演出実行の意外性を高めることができ、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができるものとなっている。

【０５０６】

なお、この特徴部００７ＩＷでは、「数値演出」は、図８－３４（Ｄ）に示したように、例えば、「２」→「５」→「３」→・・・のように数値を順不動（ランダム）に報知することにより、遊技者を惑わせ、予告演出Ａ～Ｃが実行されるまでの時間をカウントすることを難しくする演出である。なお、遊技者を惑わせることができるものであれば、そのような態様にかぎらず、「数値演出」として様々な態様が考えられる。例えば、「数値演出」として、報知演出におけるカウントダウン（例えば、残り時間表示）とは異なる順序で数値を報知（例えば、報知演出では、「３０」→「２９」→「２８」→・・・と降順に報知するのに対して、数値演出では「２」→「３」→「４」→・・・と昇順に報知することによって、遊技者を惑わせるものであってもよい。また、逆に、例えば、報知演出では、「１」→・・・→「２８」→「２９」→「３０」と昇順に報知するのに対して、数値演出では「４」→「３」→「２」→・・・と降順に報知することによって、遊技者を惑わせるものであってもよい。また、例えば、「数値演出」として、報知演出における内部的な数値の更新タイミングとはずれたタイミングで数値を更新する演出を実行することによって、遊技者が心の中で数を数えるタイミングがずれるようにし邪魔をするように構成してもよい。また、例えば、「数値演出」における数値の報知周期を不規則に変化させる（例えば、「２」から「５」へは０．５秒で更新し、「５」から「３」へは２秒で更新する）

ことによって、遊技者を惑わせるものであってもよい。

【０５０７】

また、この特徴部００７ＩＷでは、「数値演出」を、図８－３４（Ｄ）に示すように、画像表示装置５における数値の表示とスピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声の出力とによって実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、「数値演出」として、数値の更新タイミングでランプやＬＥＤなどの発光体を発光させたり、振動動作させたり（例えば、操作ボタンのモータを動作させて振動動作させたり、演出用役物を振動動作させたり）することによって、遊技者が心の中で数えるリズムを崩して惑わせるように構成してもよい。また、例えば、数値の表示を行うことなく、発光体の発光や振動動作のみで、遊技者を惑わせるように構成してもよい。

【０５０８】

なお、この特徴部００７ＩＷでは、数値演出を実行することによって遊技者に予告演出Ａ～Ｃの実行タイミングを簡単に認識されてしまうことを防止する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、所定期間の報知が認識不能とされた後、当該所定期間が経過するまでに段階的に態様が変化する所定演出（例えば、ステップアップ予告演出、擬似連）を実行可能に構成してもよい。そのように構成しても、段階的に態様が変化することによって遊技者を惑わせ、遊技者に予告演出Ａ～Ｃの実行タイミングを簡単に認識されてしまうことを防止することができ予告演出実行の意外性を高めることができ、報知演出を実行する場合の演出効果を高めることができる。

【０５０９】

なお、「ステップアップ予告演出」とは、１段階目から複数段階目まで演出が段階的に変化する態様により実行される予告演出である。一般に、ステップアップ予告演出が実行される場合、より多くの段階まで演出が変化した方が大当りに対する期待度（信頼度）が高くなる。また、「擬似連」とは、可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの間に、一旦仮停止図柄を仮停止表示させた後、再度可変表示を実行する再可変表示を１回または複数回実行する可変表示態様である。一般に、擬似連が実行される場合、より多くの再可変表示が実行された場合の方が大当りに対する期待度（信頼度）が高くなる。

【０５１０】

また、ステップアップ予告演出や擬似連を実行する場合、報知期間を報知する前からステップアップ予告演出や擬似連を開始して、ステップアップ予告演出や擬似連の一部の期間が、報知期間を報知してから予告演出を実行するまでに含まれるものであってもよい。

【０５１１】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（本例では、大当り図柄）が導出表示された後に、特定条件が成立したこと（本例では、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過したこと）にもとづいて、遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御可能である。また、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（本例では、ストーリーリーチ演出、スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２）を実行可能であり、特定演出が実行され且つ特定表示結果が導出表示された場合、特定条件が成立するまでの期間において特定演出と関連する特別演出（本例では、図８－３７（Ｅ），（Ｆ）および図８－３８（Ｅ），（Ｆ）に示す結末演出）を実行可能である（本例では、ストーリーリーチ演出が実行された場合には、ゲート通過待ち状態において結末演出が実行される）。そのため、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立したことにもとづいて有利状態に制御する場合の演出効果を高めることができる。

【０５１２】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、特定演出として第１特定演出（本例では、ストーリーリーチ演出）と第２特定演出（本例では、スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２）とを実行可能である。また、第１特定演出が実行され且つ特定表示結果が導出表示された場合、特定条件が成立するまでの期間において第１特定演出と関連する特別演出（本例では、図８－３７（Ｅ），（Ｆ）および図８－３８（Ｅ），（Ｆ）に示す結末演出）を実行可能であり（本例では、ストーリーリーチ演出が実行された場合には、ゲート通過待ち状態にお

いて結末演出が実行される）、第２特定演出が実行され且つ特定表示結果が導出表示された場合、特定条件が成立するまでの期間において第２特定演出と関連しない所定演出（本例では、図８－４０（Ｅ）および図８－４１（Ｅ）に示す促進表示の表示）を実行可能である（本例では、スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２が実行された場合には、ゲート通過待ち状態において促進表示が表示される）。そのため、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立したことにもとづいて有利状態に制御する場合の演出効果を高めることができる。

【０５１３】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、複数種類の有利状態（本例では、１６ラウンドの大当り、４ラウンドの大当り）に制御可能である。また、特定条件が成立した後に、有利状態の種類を報知する報知演出（本例では、図８－４０（Ｆ），（Ｇ）に示すルーレット演出）を実行可能であり、第１特定演出が実行された後に有利状態に制御される場合、報知演出を実行しない（本例では、スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２が実行された場合にのみ作動ゲート００７ＩＷ０１７の遊技球の通過後にルーレット演出が実行され、ストーリーリーチ演出が実行された場合にはルーレット演出は実行されない）。そのため、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立したことにもとづいて有利状態に制御する場合の演出効果を高めることができる。

【０５１４】

特に、この特徴部００７ＩＷでは、スーパーリーチ演出Ａ１，Ａ２については、はずれとなる場合に実行可能であるとともに、大当りとなる場合には１６ラウンドの大当りと４ラウンドの大当りとの両方で実行可能であるのに対して、ストーリーリーチ演出については、はずれとなる場合に実行可能であるとともに、大当りとなる場合には１６ラウンドの大当りとなる場合にのみ実行可能に構成されているので、ストーリーリーチ演出が実行された場合にはルーレット演出を実行しないことによって演出の無駄を省くことができ、例えば、高ベース状態中はむしろ結末演出を継続することによってストーリーリーチ演出のストーリーを継続して見せることができる。

【０５１５】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、特定条件が成立したことにもとづいて特別演出の実行を終了し、特別演出の実行中に、特定条件が成立したことにもとづいて特別演出の実行を終了することを報知する終了報知（本例では、図８－３７（Ｅ），（Ｆ）に示す注意表示００７ＩＷ１１４）を実行する。そのため、意図せずに特別演出を終了させてしまうことを注意喚起することができ、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立したことにもとづいて有利状態に制御する場合の演出効果が低下してしまう事態を防止することができる。

【０５１６】

なお、本例では、ゲート通過待ち状態中の結末演出の実行中全体にわたって注意表示を表示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、結末演出の実行中の一部の期間のみ注意表示を表示するようにしてもよいし、逆に結末演出を開始する直前（例えば、１～３秒前）から注意表示の表示を開始するように構成してもよい。

【０５１７】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、特定条件が成立した後も有利状態中にわたって特別演出を実行する（本例では、遊技状態が高ベース状態中である場合には、図８－３８（Ｇ）に示すように、作動ゲート００７ＩＷ０１７を遊技球が通過して大当り遊技が開始されても、大当り遊技中にわたって結末演出が実行される）。そのため、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立したことにもとづいて有利状態に制御する場合の演出効果を高めることができる。

【０５１８】

また、この特徴部００７ＩＷによれば、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立するまでの期間において、特定条件を成立させることを促す促進演出（本例では、図８－４０（Ｅ）および図８－４１（Ｅ）に示す促進表示の表示）を実行可能である。また

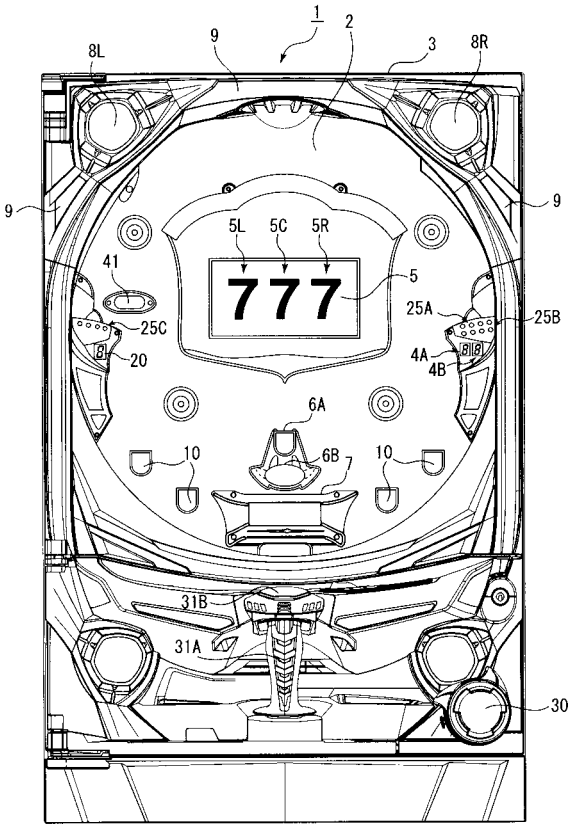
、促進演出の実行が開始されてから特定条件が成立することなく所定期間が経過したことにもとづいて、制御される有利状態に関する有利状態関連演出（本例では、図８－４１（Ｇ）に示す１６Ｒ大当り報知演出）を実行可能である。そのため、特定表示結果が導出表示された後に特定条件が成立したことにもとづいて有利状態に制御する場合の演出効果を高めることができる。また、特に、特定表示結果が導出表示されてから特定条件が成立するまでの期間における演出効果を高めることができる。

【符号の説明】

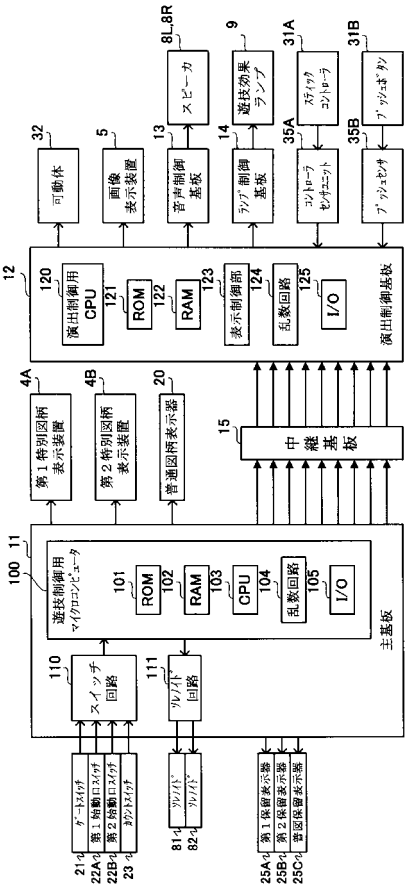
【０５１９】

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

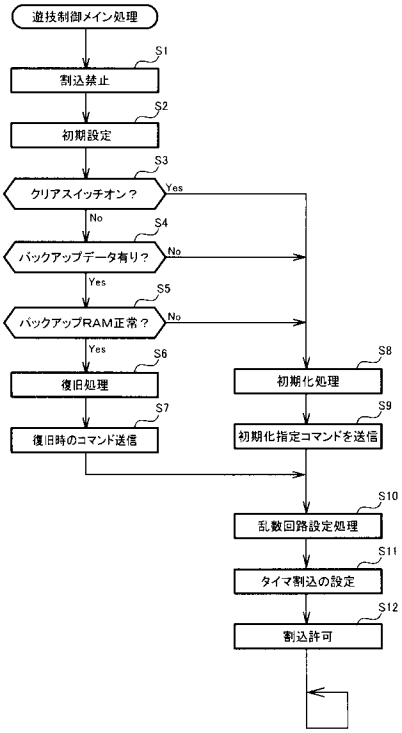
【図１】


1
2
3
8L
8R
9
5L
5C
5R
777
5
41
25A
25B
25C
20
4A
4B
6A
6B
10
31A
31B
30

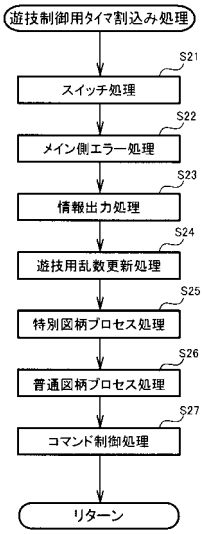
【図２】


8L,8R
スピーカ
9
遊技効果ランプ
31A
スティックコントローラ
31B
プッシュボタン
32
可動体
5
画像表示装置
13
音声制御基板
14
ランプ制御基板
35A
コントローラセンサユニット
35B
プッシュセンサ
12
演出制御基板
120
演出制御用CPU
121
ROM
122
RAM
123
表示制御部
124
乱数回路
125
I/O
4A
第1特別図柄表示装置
4B
第2特別図柄表示装置
20
普通図柄表示器
15
中継基板
11
主基板
100
遊技制御用マイクロコンピュータ
101
ROM
102
RAM
103
CPU
104
乱数回路
105
I/O
110
スイッチ回路
111
ソレノイド回路
21
ゲートスイッチ
22A
第1特別口スイッチ
22B
第2特別口スイッチ
23
カウントスイッチ
81
ソレノイド
82
ソレノイド
25A
第1保留表示器
25B
第2保留表示器
25C
普図保留表示器

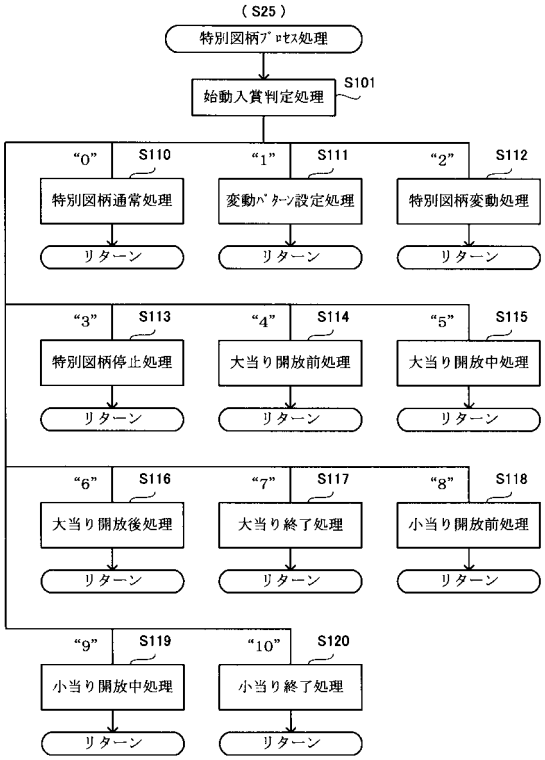
【図３】


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

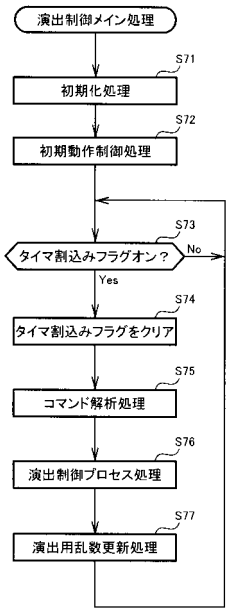
【図４】


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

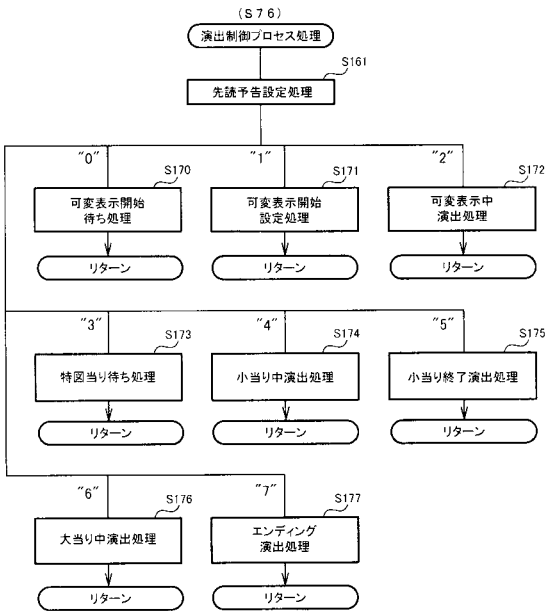
【図５】


（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

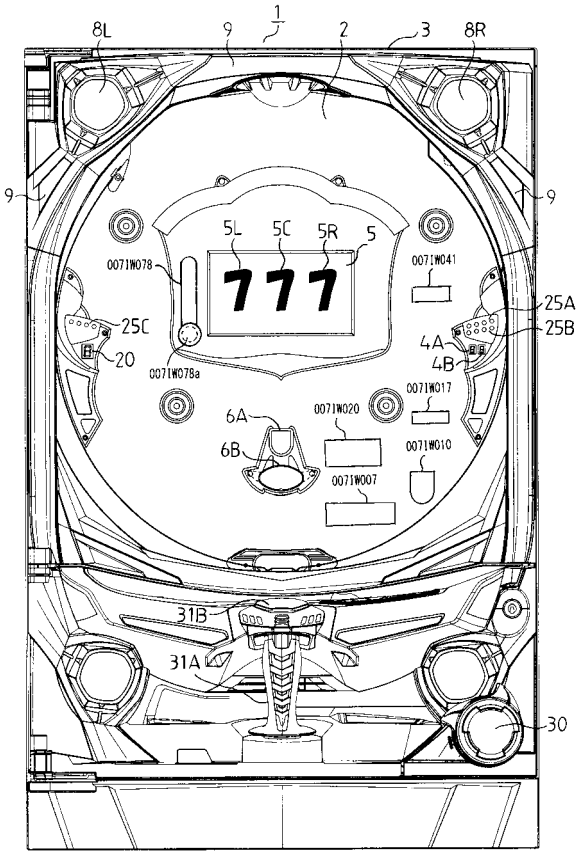
【図６】


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

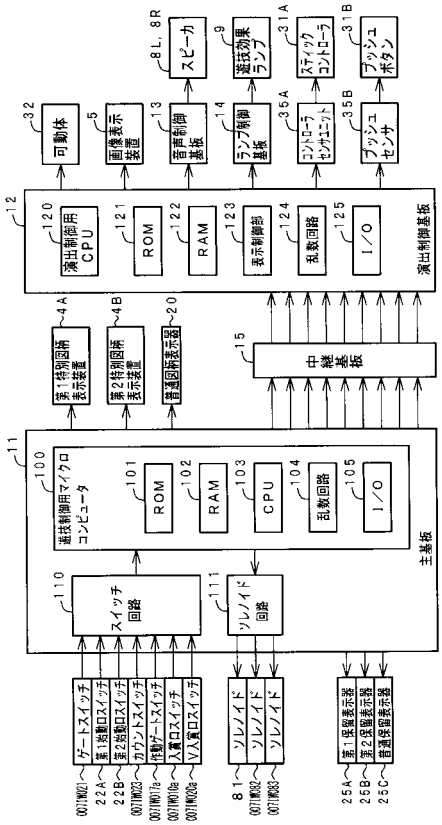
【図７】


（S76）
演出制御プロセス処理
S161
先読予告設定処理
"0"
S170
可変表示開始待ち処理
"1"
S171
可変表示開始設定処理
"2"
S172
可変表示中演出処理
"3"
S173
特図当り待ち処理
"4"
S174
小当り中演出処理
"5"
S175
小当り終了演出処理
"6"
S176
大当り中演出処理
"7"
S177
エンディング演出処理
リターン

【図８－１】


1
8L
9
2
3
8R
9
9
5L
5C
5R
5
0071W078
0071W041
25A
25B
25C
20
4A
4B
0071W078a
0071W017
6A
0071W020
6B
0071W010
0071W007
31B
31A
30

【図８－２】



【図８－３】

（A）変動パターンテーブルA［はずれ用］

変動パターンの種類	リーチの有無・種類	変動時間	割り振り
変動パターン１	通常変動	５秒	７０％
変動パターン２	ノーマルリーチ	１０秒	１５％
変動パターン３	スーパーリーチＡ１	３０秒	５％
変動パターン４	スーパーリーチＡ２	１００秒	２％
変動パターン５	ストーリーリーチ	３０秒	５％
変動パターン６	スーパーリーチＢ１	６０秒	３％

（B）変動パターンテーブルB［大当り用］

変動パターンの種類	リーチの有無・種類	変動時間	割り振り
変動パターン２	ノーマルリーチ	１０秒	２０％
変動パターン３	スーパーリーチＡ１	３０秒	２０％
変動パターン４	スーパーリーチＡ２	１００秒	１０％
変動パターン５	ストーリーリーチ	３０秒	１０％
変動パターン６	スーパーリーチＢ１	６０秒	２０％
変動パターン７	スーパーリーチＢ２	３０秒	１０％
変動パターン８	スーパーリーチＢ３	３０秒	１０％

（C）変動パターンテーブルC［小当り用］

変動パターンの種類	リーチの有無・種類	変動時間	割り振り
変動パターン２	ノーマルリーチ	１０秒	４０％
変動パターン３	スーパーリーチＡ１	３０秒	５０％
変動パターン４	スーパーリーチＡ２	１００秒	１０％

（D）変動パターンテーブルD［初当り後１回目用］

変動パターンの種類	リーチの有無・種類	変動時間	割り振り
変動パターン９	チャージ演出	６０秒	１００％

（E）変動パターンテーブルE［初当り後２回目以降特図２変動用］

変動パターンの種類	リーチの有無・種類	変動時間	割り振り
変動パターン１０	特殊演出	１００秒	１００％

【図８－４】

（A）大当り判定テーブル

大当り判定値（大当り判定用乱数［0～65535］と比較される）
0～327（大当り確率：約1／200）

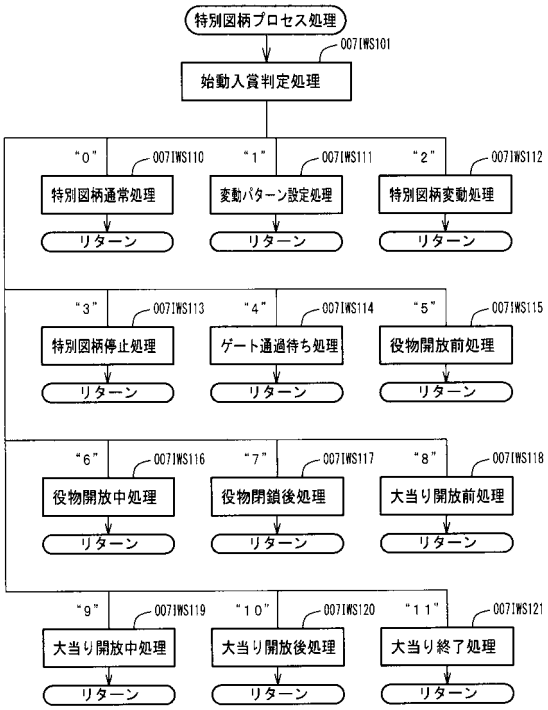
（B）小当り判定テーブル（第１特別図柄用）

小当り判定値（大当り判定用乱数［0～65535］と比較される）
判定値なし（小当り確率：０）

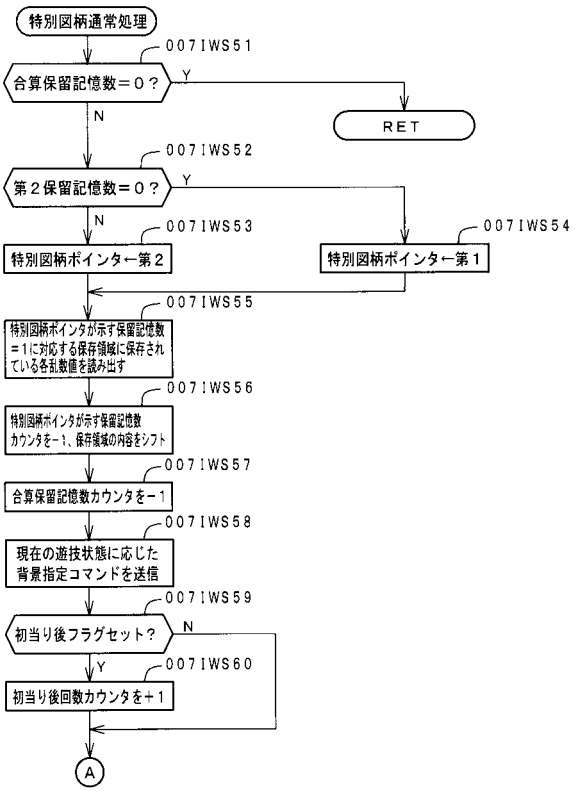
（C）小当り判定テーブル（第２特別図柄用）

小当り判定値（大当り判定用乱数［0～65535］と比較される）
500～11422（小当り確率：約1／6）

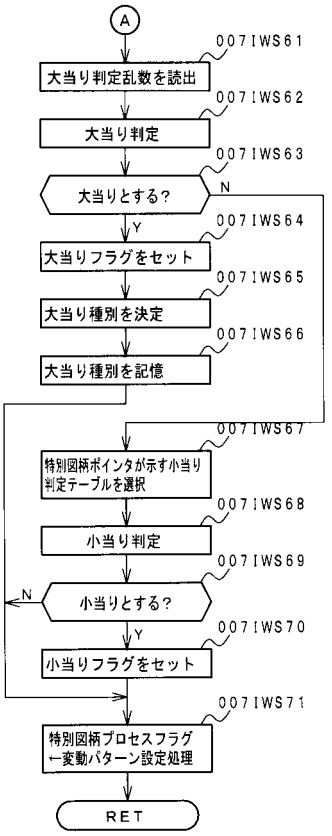
【図８－５】



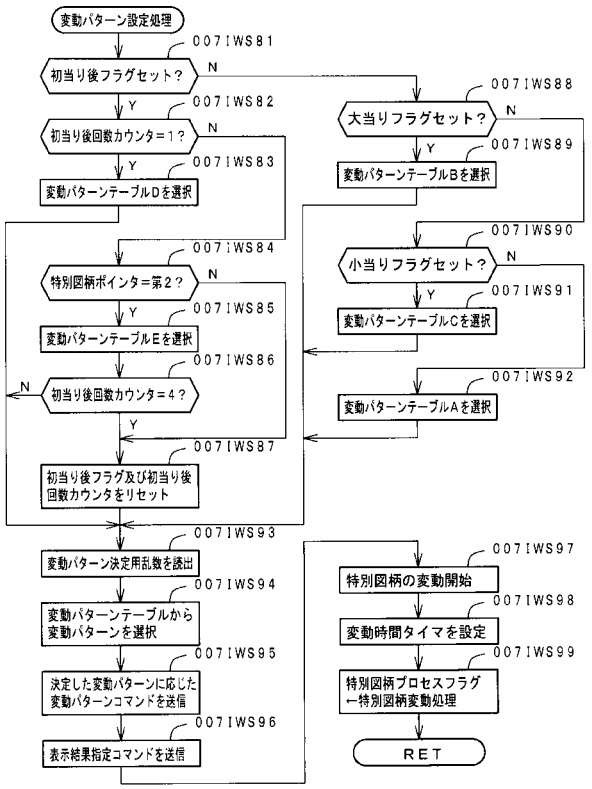
【図８－６】



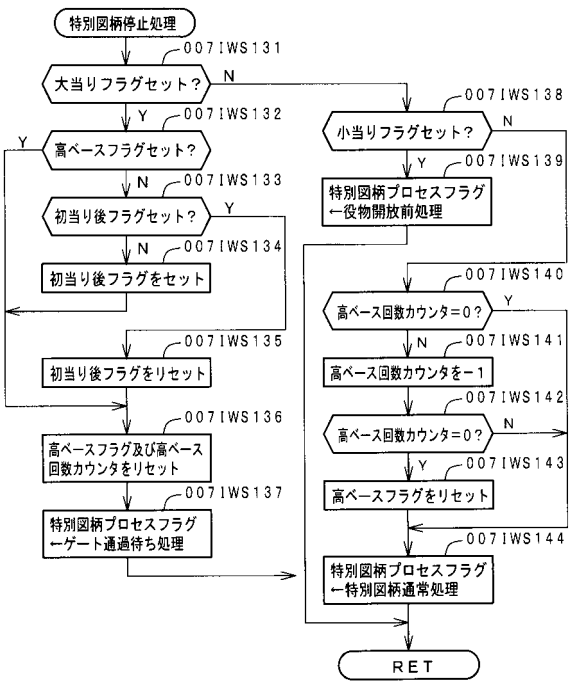
【図８－７】



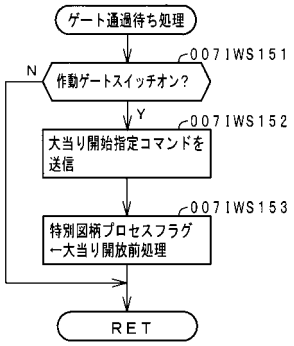
【図８－８】



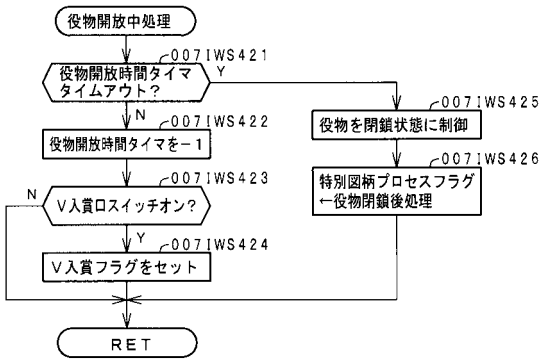
【図８－９】



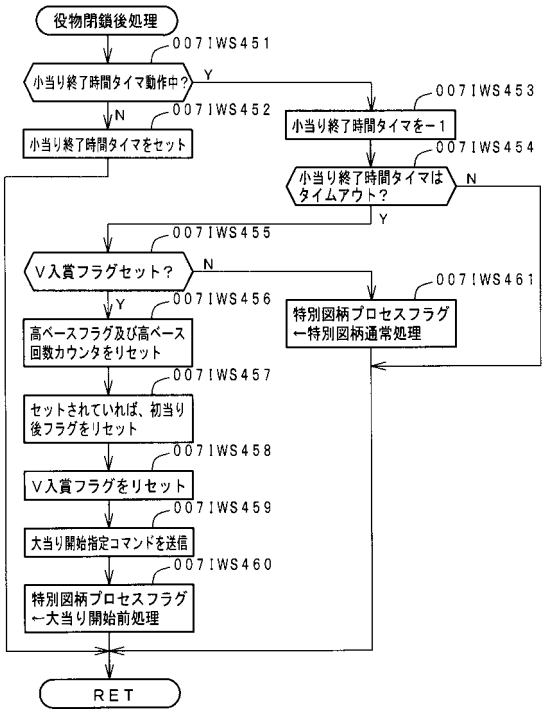
【図８－１０】



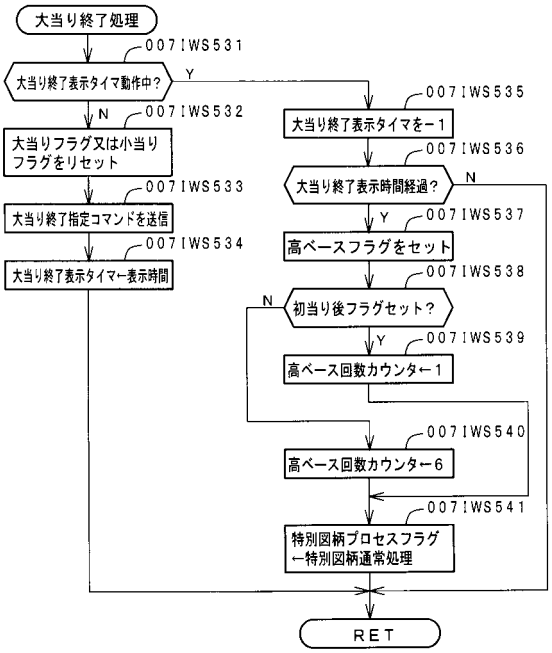
【図８－１１】



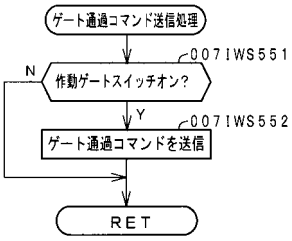
【図８－１２】



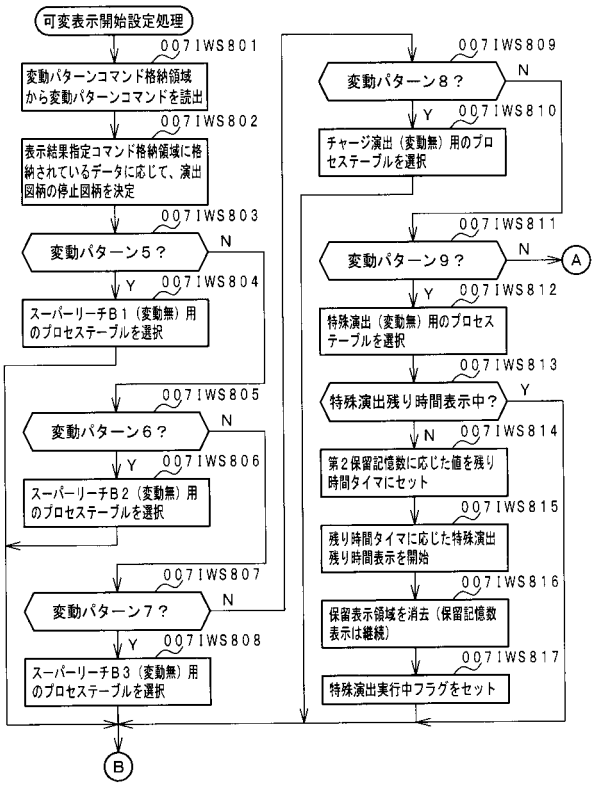
【図８－１３】



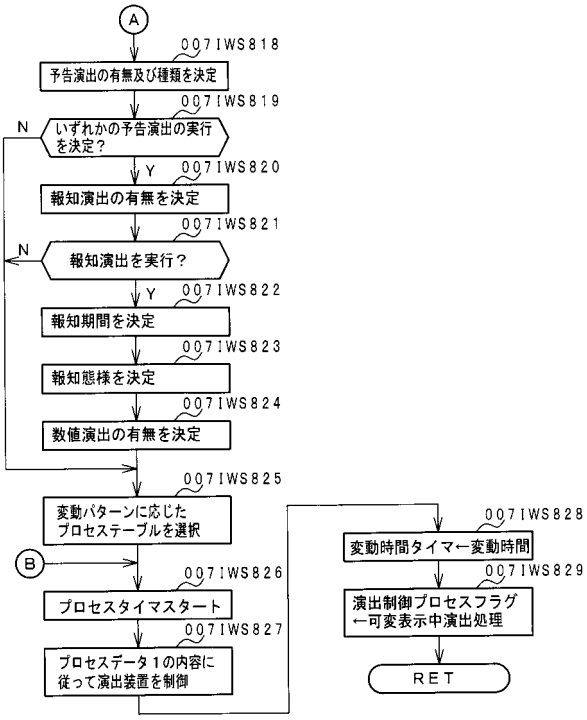
【図８－１４】



【図８－１５】



【図８－１６】



【図８－１７】

予告演出決定テーブル

予告演出の有無及び種類	実行タイミング	はずれ	大当り
予告演出なし	――	９０％	１０％
予告演出Ａ	高速変動中	５％	１０％
予告演出Ｂ	リーチ成立時	３％	３０％
予告演出Ｃ	リーチ成立後	２％	５０％

【図８－１８】

報知演出決定テーブル

報知演出の有無	はずれ	大当り
報知演出なし	７０％	３０％
報知演出あり	３０％	７０％

【図８－１９】

（Ａ）報知期間決定テーブル［予告演出Ａ用］

報知期間の種類	はずれ	大当り
１０秒	１００％	１００％
２０秒	――	――
３０秒	――	――

（Ｂ）報知期間決定テーブル［予告演出Ｂ用］

報知期間の種類	はずれ	大当り
１０秒	７０％	３０％
２０秒	３０％	７０％
３０秒	――	――

（Ｃ）報知期間決定テーブル［予告演出Ｃ用］

報知期間の種類	はずれ	大当り
１０秒	５０％	２０％
２０秒	３０％	３０％
３０秒	２０％	５０％

【図８－２０】

報知態様決定テーブル

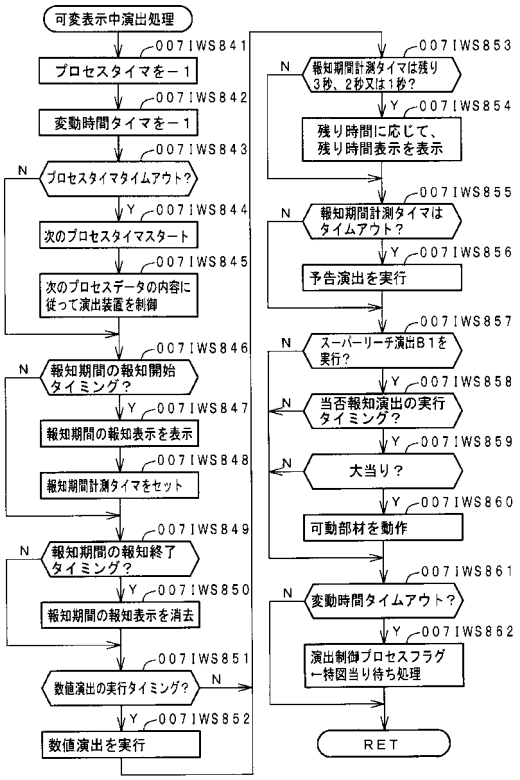
報知態様の種類	はずれ	大当り
矩形表示	５０％	２０％
楕円表示	３０％	３０％
菱形表示	２０％	５０％

【図８－２１】

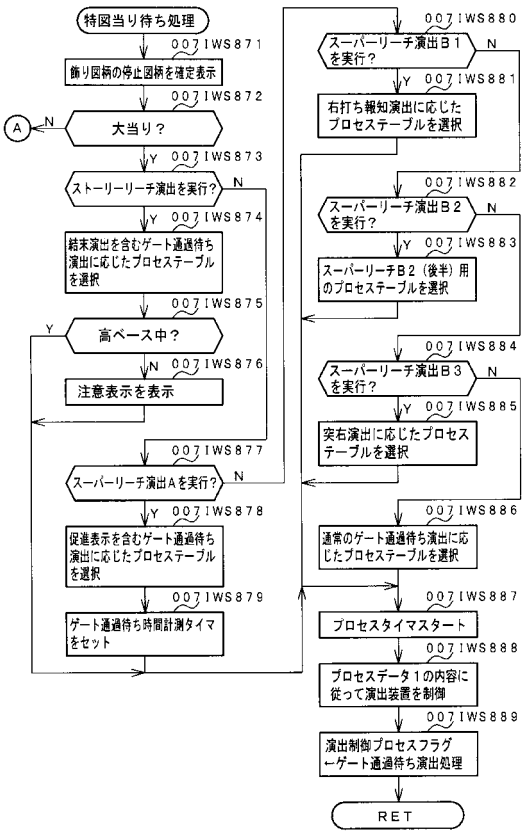
数値演出決定テーブル

数値演出の有無	はずれ	大当り
数値演出なし	６０％	４０％
数値演出あり	４０％	６０％

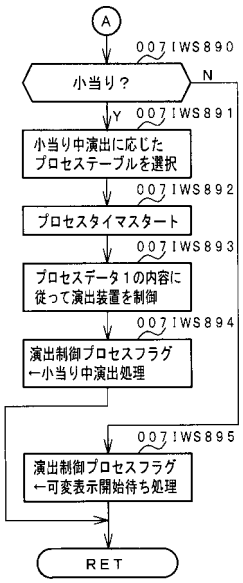
【図８－２２】



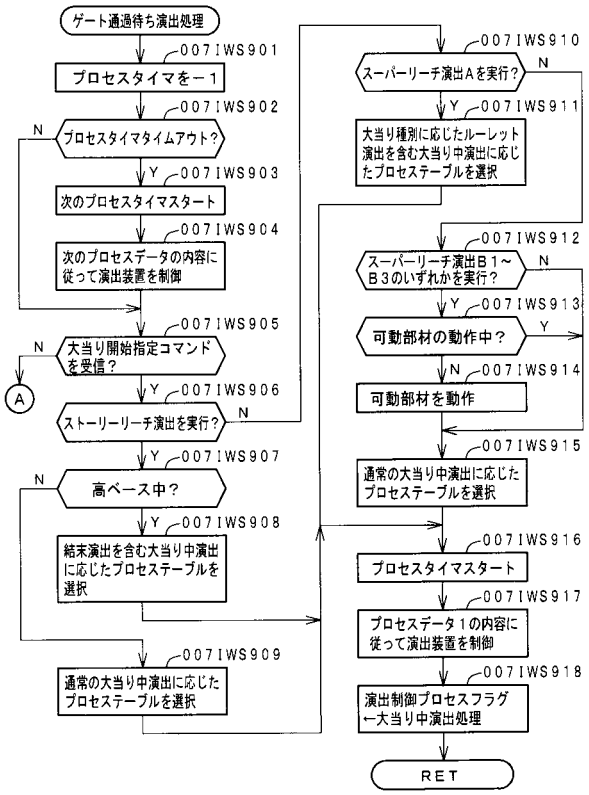
【図８－２３】



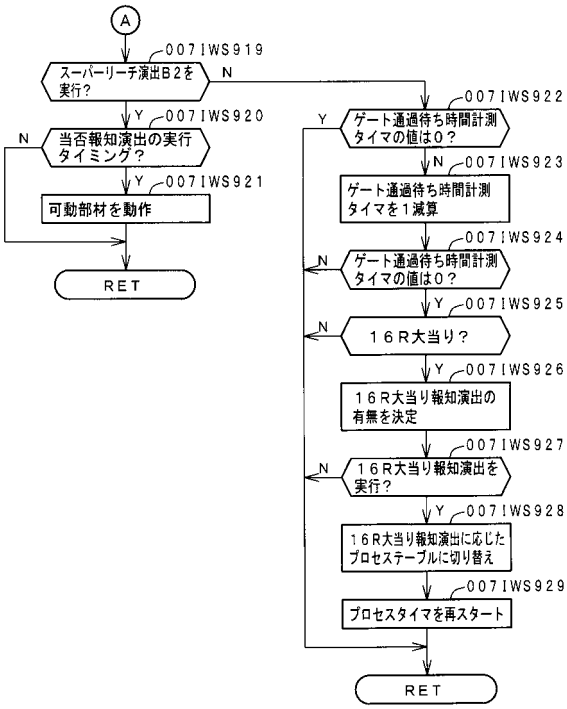
【図８－２４】



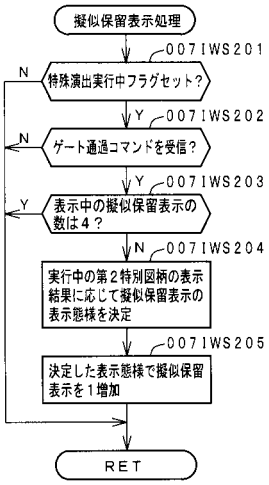
【図８－２５】



【図８－２６】



【図８－２７】



【図８－２８】

(A) 擬似保留表示態様決定テーブル［はずれ用］

表示態様	割り振り
青色	９０％
緑色	７％
赤色	３％

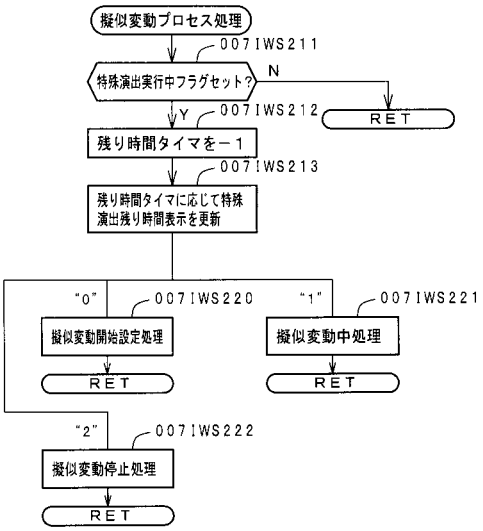
(B) 擬似保留表示態様決定テーブル［小当り用］

表示態様	割り振り
青色	８０％
緑色	１５％
赤色	５％

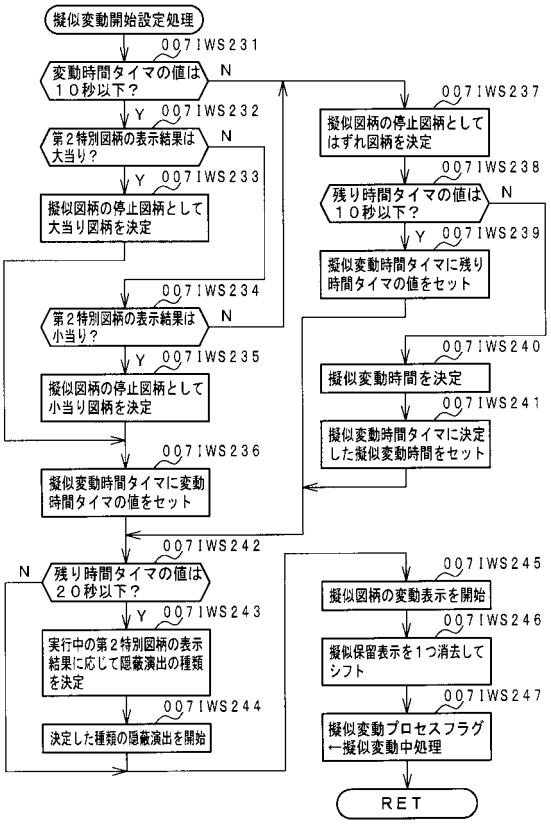
(C) 擬似保留表示態様決定テーブル［大当り用］

表示態様	割り振り
青色	７０％
緑色	１０％
赤色	２０％

【図８－２９】



【図８－３０】



【図８－３１】

擬似変動時間決定テーブル

擬似変動時間	割り振り
５．０秒	３４％
７．５秒	３３％
１０．０秒	３３％

【図８－３２】

(A) 隠蔽演出種類決定テーブル［はずれ用］

隠蔽演出の種類	割り振り
隠蔽演出Ａ	５０％
隠蔽演出Ｂ	３０％
隠蔽演出Ｃ	２０％

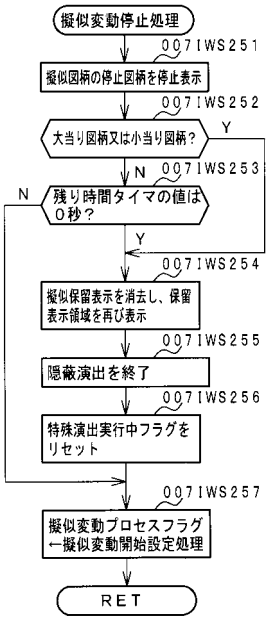
(B) 隠蔽演出種類決定テーブル［小当り用］

隠蔽演出の種類	割り振り
隠蔽演出Ａ	３０％
隠蔽演出Ｂ	５０％
隠蔽演出Ｃ	２０％

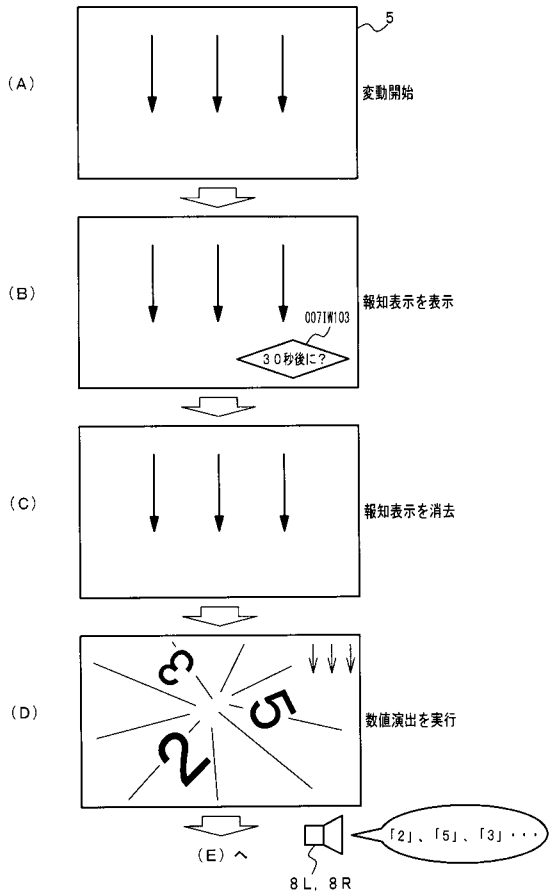
(C) 隠蔽演出種類決定テーブル［大当り用］

隠蔽演出の種類	割り振り
隠蔽演出Ａ	２０％
隠蔽演出Ｂ	３０％
隠蔽演出Ｃ	５０％

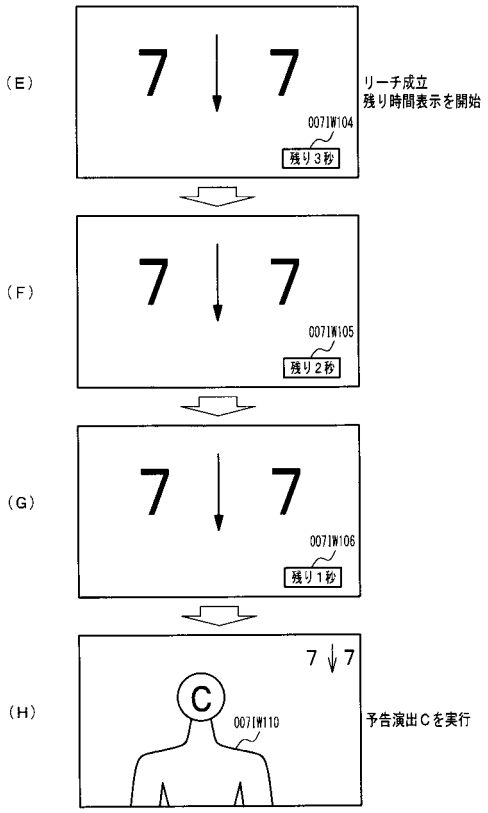
【図８－３３】



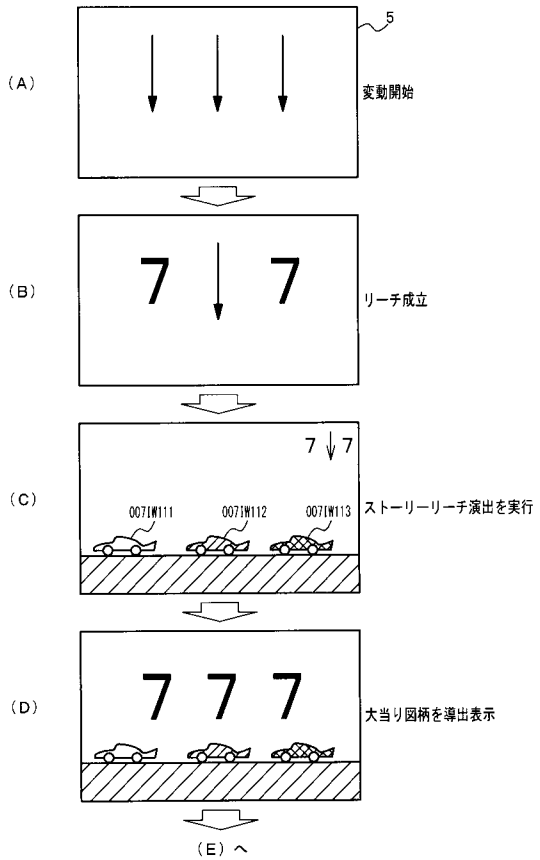
【図８－３４】



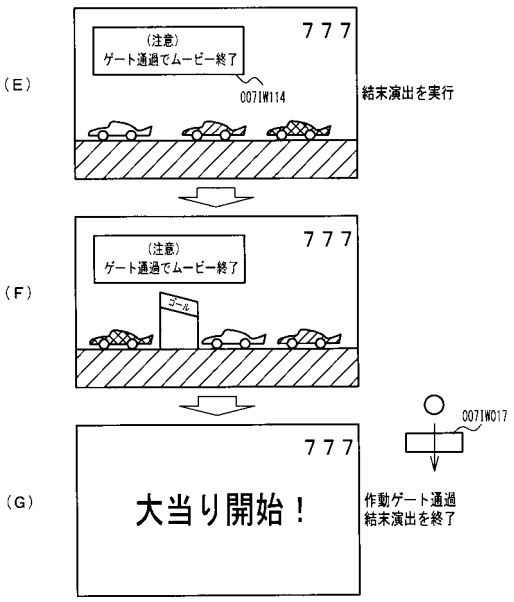
【図８－３５】



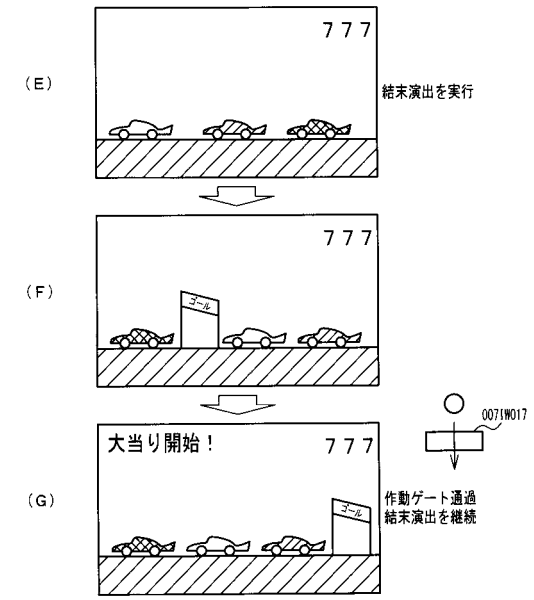
【図８－３６】



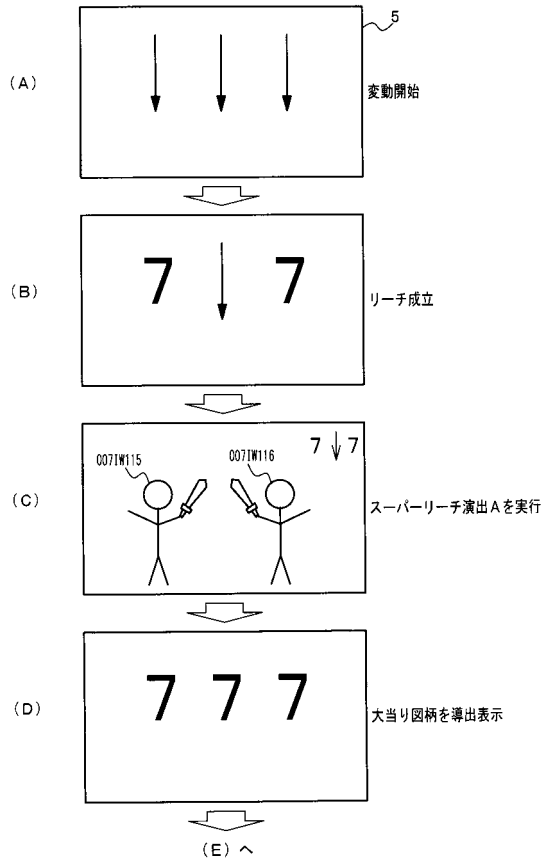
【図８－３７】



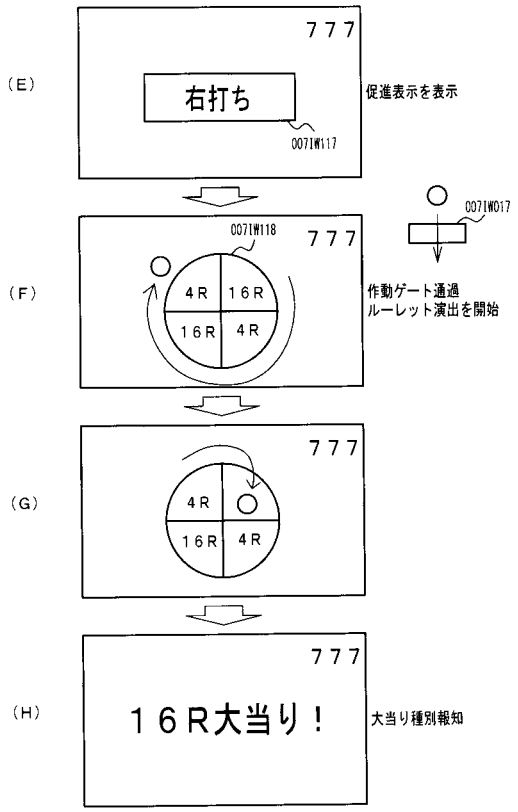
【図８－３８】



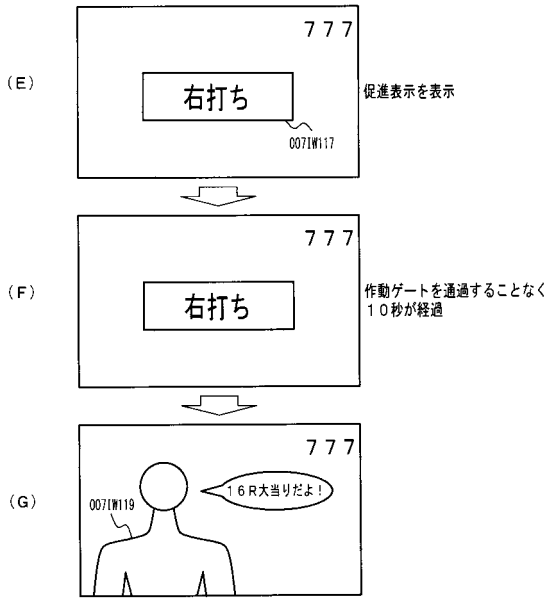
【図８－３９】



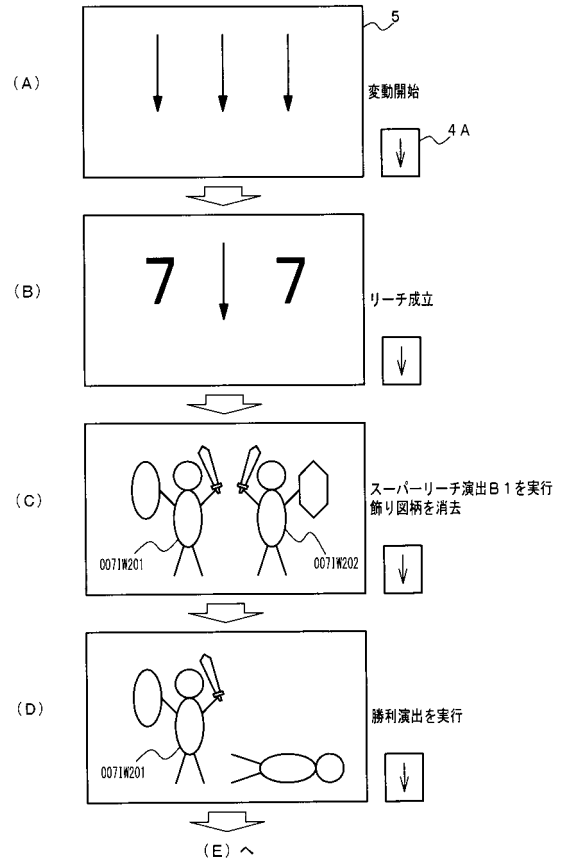
【図８－４０】



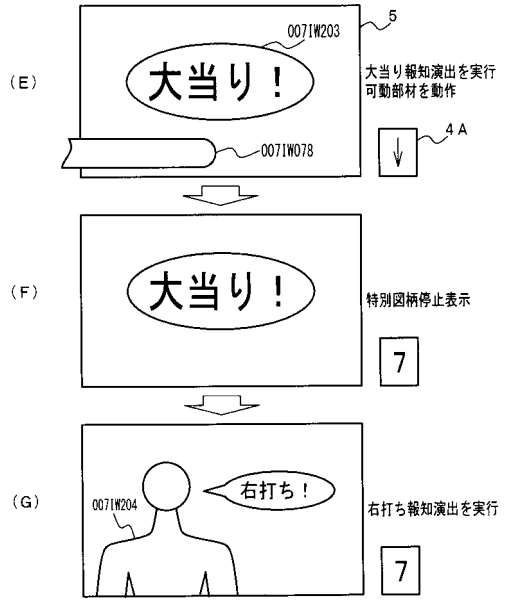
【図８－４１】



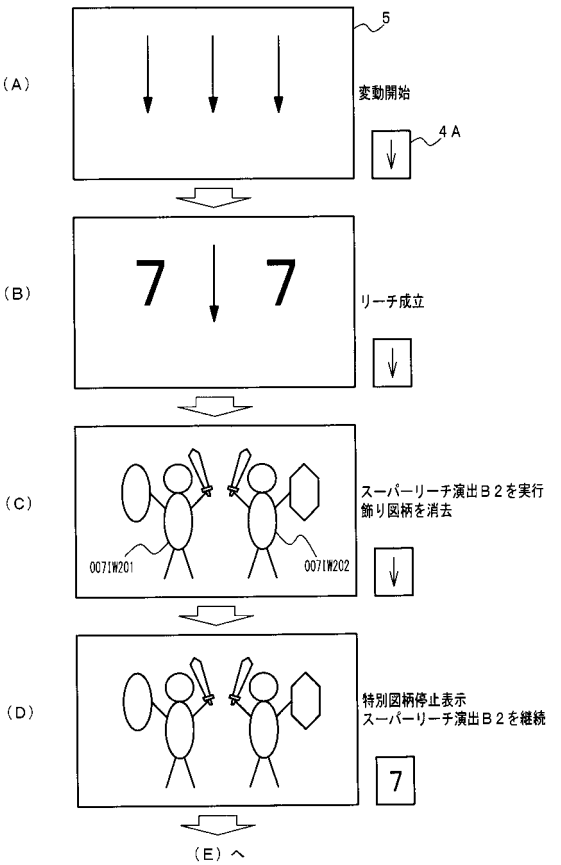
【図８－４２】



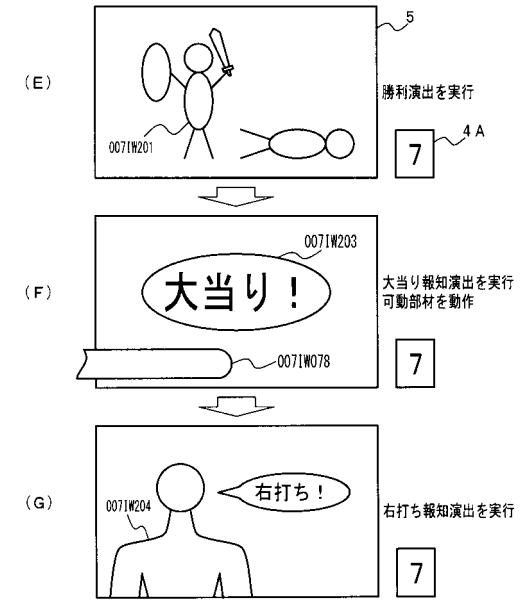
【図８－４３】



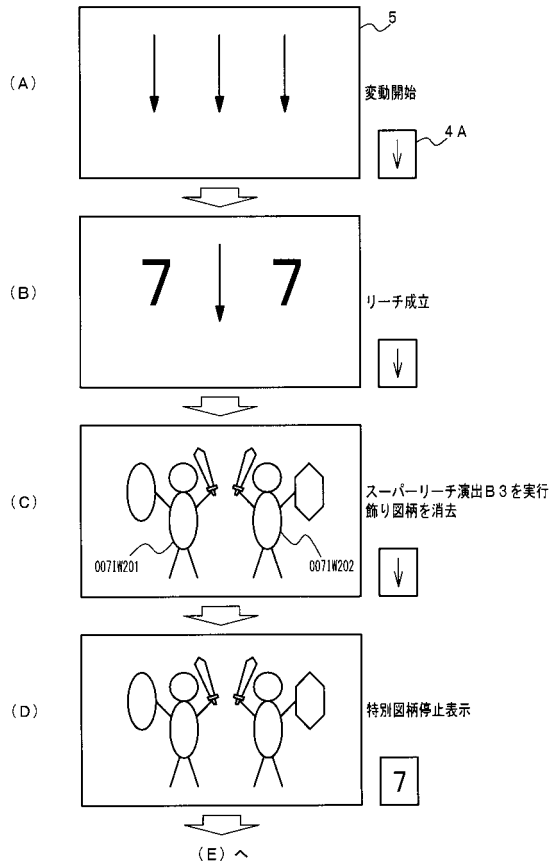
【図８－４４】



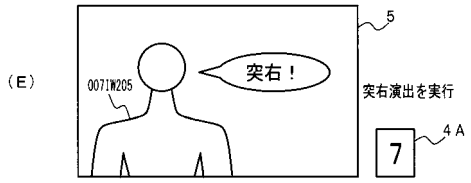
【図８－４５】



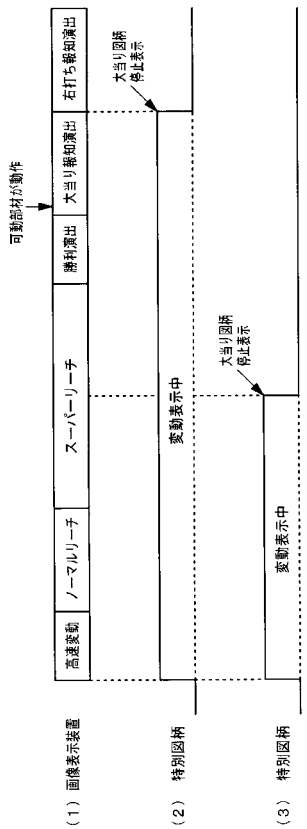
【図８－４６】



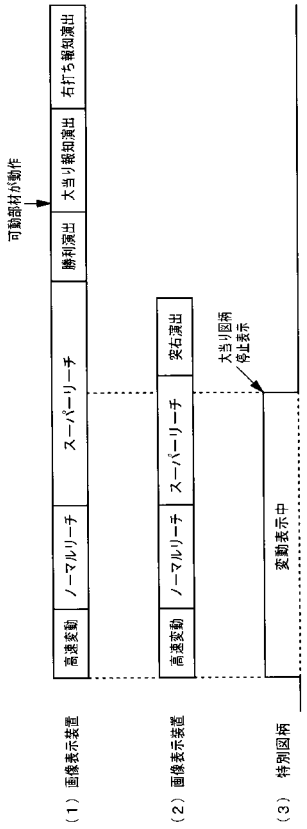
【図８－４７】



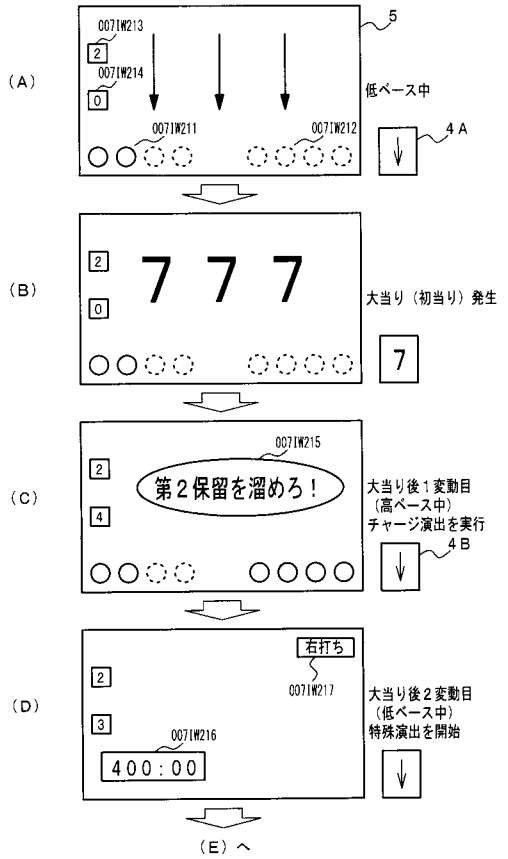
【図８－４８】



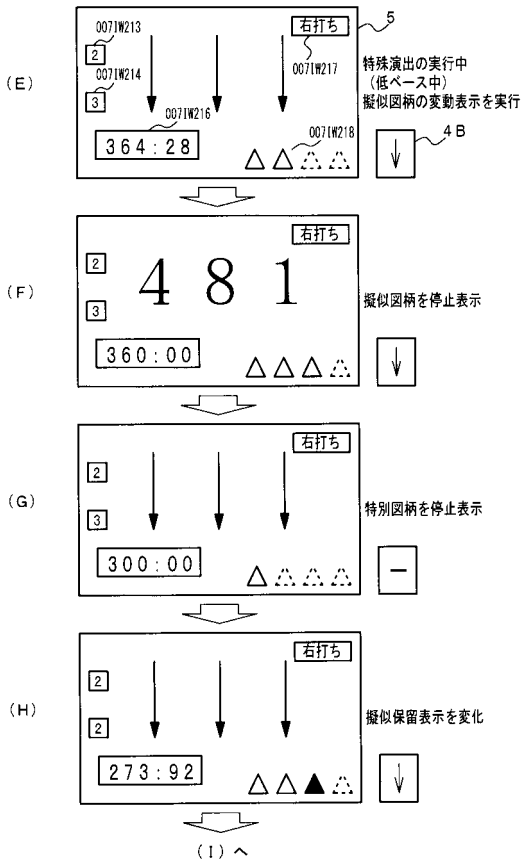
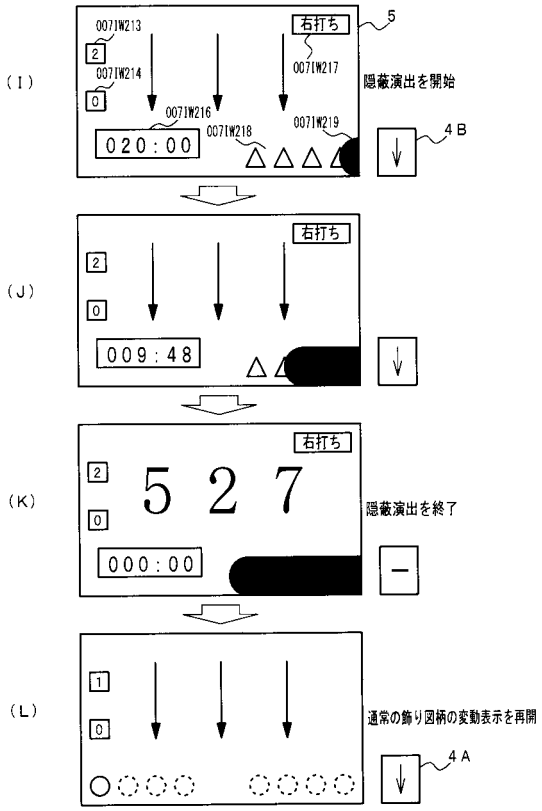
【図８－４９】



【図８－５０】



【図８－５１】



【図８－５２】