(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7404164号
(P7404164)

(45)発行日　令和5年12月25日(2023.12.25)

(24)登録日　令和5年12月15日(2023.12.15)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

請求項の数　1　（全277頁）

(21)出願番号　特願2020-105029(P2020-105029)
(22)出願日　令和2年6月18日(2020.6.18)
(65)公開番号　特開2021-194411(P2021-194411A)
(43)公開日　令和3年12月27日(2021.12.27)
審査請求日　令和5年1月20日(2023.1.20)

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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
発光可能な発光手段と、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、
所定条件が成立したことに基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出と、前記発光手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能な演出実行手段と、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第１示唆演出、第２示唆演出、第３示唆演出、第４示唆演出とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記第１示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第１発展演出を実行可能であるとともに、前記第２示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第１発展演出とは異なる第２発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、
前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、
を備え、
前記示唆演出実行手段は、
前記第１発展演出が実行された後において前記第３示唆演出を実行可能であり、
前記第２発展演出が実行された後において前記第４示唆演出を実行可能であり、
前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第３示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第１示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、
前記第４示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第２示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、
前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し、
前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が前記有利状態に制御される割合が高い、遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機には、画像表示装置において表示態様がレベル１からベル４まで変化可能なメータを表示しており、該メータの表示態様がレベル４となったことにもとづいて複数のスーパーリーチのリーチ演出のうちのいずれかが実行されるものがある（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１５－２２１１２１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、特許文献１にあっては、メータの表示態様がレベル４に変化したことにもとづいて複数のスーパーリーチのリーチ演出のうちのいずれかが実行されるのみで、遊技興趣を向上できないという問題がある。
【０００５】
本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
手段Ａの遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
発光可能な発光手段と、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、
所定条件が成立したことに基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出と、前記発光手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能な演出実行手段と、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第１示唆演出、第２示唆演出、第３示唆演出、第４示唆演出とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記第１示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第１発展演出を実行可能であるとともに、前記第２示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第１発展演出とは異なる第２発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、
前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、
を備え、

前記示唆演出実行手段は、
前記第１発展演出が実行された後において前記第３示唆演出を実行可能であり、
前記第２発展演出が実行された後において前記第４示唆演出を実行可能であり、
前記チャンスアップ演出実行手段は、
前記第３示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第１示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、
前記第４示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第２示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、
前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し、
前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が前記有利状態に制御される割合が高い、
ことを特徴としている。
さらに、手段１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出Ｉ）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第１示唆演出（例えば、リーチ演出Ａ）、第２示唆演出（例えば、リーチ演出Ｂ）、第３示唆演出（例えば、リーチ演出Ｆ）、第４示唆演出（例えば、リーチ演出Ｅ）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
前記第１示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第１発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ａの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第２示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第２発展パターンとして実行可能（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記示唆演出実行手段は、
前記発展演出実行手段によって前記第１発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第１示唆演出よりも前記期待度の高い前記第３示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチηの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ａの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｆが実行される部分）、
前記発展演出実行手段によって前記第２発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第４示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｅが実行される部分）、
前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図１１－８及び図１１－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さＬ７はリーチ演出Ｅ発展報知演出の実行期間の長さＬ６ｂよりも長い部分）、
前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第１次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示すブラックアウト演出）と、該第１次演出の後に実行される演出で

あって前段情報が視認可能に表示される第２次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示す前段演出）と、該第２次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第３次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示す後段演出）と、を含み、

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短い（例えば、図１１－８及び図１１－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｉの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さＬ１３と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Ｆの終了タイミングまでの期間の長さＬ１２とは、リーチ演出Ｅ発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｅの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さＬ１１よりも長く設定されている部分）、

前記第２示唆演出の演出期間は、前記第１示唆演出の演出期間よりも長く（例えば、図１１－７に示すように、リーチ演出Ｂの実行期間の長さＬ２は、リーチ演出Ａの実行期間の長さＬ１よりも長く設定されている部分）、

さらに、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、

可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図１５－２８、図１５－２９（Ａ）～図１５－３２（Ｈ）、図１５－４９（Ａ）～図１５－５０（Ｄ）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯させる部分）、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図１５－２４に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記発光手段は、第１発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、該第１発光手段とは異なる第２発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）と、を含み、

前記第１発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第１期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第２期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図１５－２８に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅する部分）、

前記第２発光手段は、前記第１期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第２期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図１５－２８に示すように、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ラン

プ９ｄは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０にて点滅する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特殊発展演出の実行後において第４示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。さらに、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第１期間においては、第１発光手段だけではなく、第２発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。
【０００７】
また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段Ａに係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開２０１６－１０５９４１号公報に示されているような、所定条件（遊技球の始動領域への進入）が成立したことに基づいて、該所定条件の成立に基づく特定表示（保留表示やアクティブ表示）を表示手段に表示するとともに、該所定条件の成立に基づく可変表示を対象として、該可変表示の開始前から有利状態に制御されることを示唆する先読み予告を実行可能なものがある。更に、従来の遊技機には、遊技機に設けられている発光手段を発光させることにより先読み予告（特定発光演出）を実行可能としているものがある。
【０００８】
しかしながら、特定表示の表示が開始されるタイミングと特定発光演出が開始されるタイミングによっては、特定発光演出の対象である特定表示を遊技者が認識し難くなってしまうことが考えられる。
【０００９】
この発明は、このような問題点に着目してなされたもので、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くできる遊技機を提供することを目的とする。
【００１０】
手段Ａの遊技機は、
可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
発光可能な発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、
可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
を備え、
前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図１５－２８、図１５－２９（Ａ）～図１５－３２（Ｈ）、図１５－４９（Ａ）～図１５－５０（Ｄ）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯させる部分）、
前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図１５－２４に示すように、入賞時フラッシ

ュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記発光手段は、第１発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、該第１発光手段とは異なる第２発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）と、を含み、

前記第１発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第１期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第２期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図１５－２８に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅する部分）、

前記第２発光手段は、前記第１期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第２期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図１５－２８に示すように、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０にて点滅する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第１期間においては、第１発光手段だけではなく、第２発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。

【００１１】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【００１２】

【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】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図３】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４】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５】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６】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７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図８】通常状態または時短状態での第１特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図９】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１０】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１１－１】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図１１－２】各乱数を示す説明図である。

【図１１－３】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図１１－４】（Ａ）は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、（Ｂ）は、各種大当りの内容を示す図である。

【図１１－５】変動パターンを例示する図である。

【図１１－６】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図１１－７】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。

【図１１－８】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。
【図１１－９】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。
【図１１－１０】（Ａ）は高期待度リーチ演出発展報知演出を実行する場合の演出の詳細を示す図であり、（Ｂ）は前段演出と後段演出との比較を示す図である。
【図１１－１１】画像表示装置を示す説明図である。
【図１１－１２】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
【図１１－１３】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアの説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファの説明図である。
【図１１－１４】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１５】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１６】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１７】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１８】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１９】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２０】先読み予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２１】先読み予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。
【図１１－２２】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２３】メータ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２４】（Ａ）はメータ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、（Ｂ）は各演出パターンの説明図である。
【図１１－２５】各変動パターンにおける第１タイミング～第５タイミングを示すタイミングチャートである。
【図１１－２６】リーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２７】分岐先示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２８】（Ａ）は分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、（Ｂ）は分岐先示唆演出の演出パターンの説明図である。
【図１１－２９】リーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－３０】（Ａ）は大当り時のリーチ演出決定割合を示す図であり、（Ｂ）ははずれ時のリーチ演出決定割合を示す図であり、（Ｃ）はリーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄの比較を示す図であり、（Ｄ）は大当り時のスーパーリーチθの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターンにおけるリーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄの決定割合の差の説明図であり、（Ｅ）ははずれ時のスーパーリーチθの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターンにおけるリーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄの決定割合の差の説明図である。
【図１１－３１】チャンスアップ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－３２】各リーチ演出中におけるチャンスアップ演出の実行可能期間の説明図である。
【図１１－３３】チャンスアップ演出として実行可能な演出の説明図である。
【図１１－３４】（Ａ）～（Ｄ）は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンを示す図であり、（Ｅ）、（Ｆ）は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の演出パターンの説明図である。
【図１１－３５】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－３６】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－３７】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－３８】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－３９】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－４０】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－４１】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－４２】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－４３】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－４４】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図１１－４５】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－４６】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－４７】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－４８】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－４９】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－５０】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－５１】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－５２】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－５３】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－５４】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－５５】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－５６】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
【図１１－５７】変形例における画像表示装置を示す図である。
【図１１－５８】変形例におけるアクティブ表示の表示態様の変化割合を示す図である。
【図１１－５９】変形例におけるスーパーリーチκの変動パターンの可変表示において分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。
【図１１－６０】変形例におけるスーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。
【図１１－６１】変形例における復活演出の長さの説明図である。
【図１２】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１３】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１４】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１５－１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図１５－２】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１５－３】画像表示装置の正面図である。
【図１５－４】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１５－５】各乱数を示す説明図である。
【図１５－６】（Ａ）は、表示結果判定テーブル１を示す説明図であり、（Ｂ）は、表示結果判定テーブル２を示す説明図である。
【図１５－７】（Ａ）は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、（Ｂ）は、各種大当りの内容を示す図である。
【図１５－８】変動パターンを例示する図である。
【図１５－９】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
【図１５－１０】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
【図１５－１１】（Ａ）は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、（Ｂ）は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図であり、（Ｃ）はアクティブ表示バッファの構成例を示す図である。
【図１５－１２】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１３】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１４】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１５】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。
【図１５－１６】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１７】先読予告としての保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。
【図１５－１８】特定表示開始演出実行処理の一例を示すフローチャートの一部である。
【図１５－１９】特定表示開始演出Ａの演出態様を示す図である。
【図１５－２０】特定表示開始演出Ｂの演出態様を示す図である。
【図１５－２１】入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２２】入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２３】前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出態様を示

す説明図である。
【図１５－２４】入賞時フラッシュ演出の実行割合を示す図である。
【図１５－２５】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２６】（Ａ）は遊技効果ランプが高輝度（Ｃ１）で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図であり、（Ｂ）は遊技効果ランプが消灯している状態のパチンコ遊技機の正面図である。
【図１５－２７】遊技効果ランプが低輝度（Ｃ２）で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図と、遊技効果ランプが低輝度で点灯している状態における遊技効果ランプの発光態様の遷移を示すパチンコ遊技機の正面図である。
【図１５－２８】入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１５－２９】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－３０】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－３１】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－３２】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－３３】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－３４】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－３５】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－３６】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－３７】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－３８】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－３９】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－４０】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－４１】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－４２】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－４３】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－４４】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－４５】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－４６】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－４７】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場

合の演出態様を示す図である。
【図１５－４８】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－４９】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－５０】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－５１】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－５２】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－５３】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－５４】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－５５】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－５６】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－５７】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－５８】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－５９】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－６０】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－６１】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－６２】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－６３】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－６４】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－６５】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－６６】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－６７】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－６８】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－６９】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１５－７０】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－７１】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入

賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－７２】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－７３】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－７４】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－７５】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－７６】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－７７】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－７８】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－７９】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－８０】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－８１】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－８２】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－８３】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－８４】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－８５】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－８６】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－８７】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－８８】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－８９】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－９０】変形例における入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示、可動体の動作のタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１５－９１】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－９２】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－９３】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－９４】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－９５】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図１５－９６】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－９７】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－９８】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－９９】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－１００】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－１０１】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－１０２】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－１０３】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－１０４】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－１０５】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－１０６】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－１０７】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－１０８】変形例における入賞時フラッシュ用ランプとシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。
【図１５－１０９】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－１１０】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－１１１】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－１１２】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－１１３】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－１１４】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－１１５】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－１１６】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－１１７】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－１１８】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。
【図１５－１１９】変形例における入賞時フラッシュ用ランプと可動体の動作のタイミングを示すタイミングチャートと、入賞時フラッシュ用ランプの発光態様が変化するタイミングの決定割合を示す図である。
【図１５－１２０】変形例における保留表示・アクティブ表示の表示態様と各表示居態様

の示唆内容及び入賞時スラッシュ演出実行決定時における選択割合を示す図である。
【図１５－１２１】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。
【図１５－１２２】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。
【図１５－１２３】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。
【図１５－１２４】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－１２５】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－１２６】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－１２７】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－１２８】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－１２９】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【図１５－１３０】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１３】
（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。
【００１４】
（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。
【００１５】
なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【００１６】
なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【００１７】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。

【００１８】

例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【００１９】

画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【００２０】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【００２１】

遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

【００２２】

画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２６】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図３参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【００３４】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。

【００３５】

遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ＬＥＤを含んで構成されている。

【００３６】

遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射す

るために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。

【００３７】

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

【００３８】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図３参照）により検出される。

【００３９】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図３参照）により検出される。

【００４０】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【００４１】

図２は、パチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、例えば電源基板１７の所定位置といった、主基板１１の外部に取り付けられてもよい。

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、遊技機用枠３を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機１の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠３には、ガラス窓を有するガラス扉枠３ａが回動可能に設けられ、ガラス扉枠３ａにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠３ａを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【００４５】
パチンコ遊技機１において、縦長の方形枠状に形成された外枠１ａの右端部には、セキュリティカバー５０Ａが取り付けられている。セキュリティカバー５０Ａは、遊技機用枠３を閉鎖したときに、設定キー５１や設定切替スイッチ５２を含む基板ケース２０１の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー５０Ａは、短片５０Ａａおよび長片５０Ａｂを含む略Ｌ字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。
【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（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。
【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特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機１における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。
【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。
【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（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【００５６】

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。

【００５７】

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。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

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

【００６１】

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。

【００６２】

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

（演出の進行など）

【００６３】
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。
【００６４】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。
【００６５】
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。
【００６６】
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。
【００６７】
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。
【００６８】
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。
【００６９】
特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。
【００７０】

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

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

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）。

【００７４】

（基板構成）

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

【００７５】

電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【００７６】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、ソレノイド回路１１１などを有する。

【００７７】

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。

【００７８】

ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対

する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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

【００８２】

スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【００８３】

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。

【００８４】

主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３１、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、ガラス扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。

【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または当該可動体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４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４に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０１０１】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【０１０２】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【０１０３】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【０１０４】

ステップＳ５の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。ステップＳ５の設定確認処理が実行されるのは、ステップＳ３において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【０１０５】

ステップＳ５の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては

、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【０１０６】

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

【０１０７】

ステップＳ７の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【０１０８】

ステップＳ７の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ２９に設定値が表示され、設定切替スイッチ５２の操作を検出するごとに表示モニタ２９に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー５１が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ２９に表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ２９を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオンであるとともに設定キー５１がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理とともにステップＳ７の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップＳ４の復旧処理とともにステップＳ５の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオフである場合、または設定キー５１がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップＳ４の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【０１１２】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ８）。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Ｓ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。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。

【０１１３】

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５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５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）。

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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。

【０１１７】

図６は、特別図柄プロセス処理として、図５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）。

【０１１８】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを

送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図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。

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

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。

【０１２２】

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

【０１２３】

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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行

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

【０１２６】

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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は１～６の６段階からなり、６が最も大当りの当選確率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラ

ウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機１において設定されている設定値は、主基板１１の側から演出制御基板１２の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【０１３１】

図７は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図７（Ａ）は、変動特図が第１特図である場合に用いられる第１特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図７（Ｂ）は、変動特図が第２特図である場合に用いられる第２特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値ＭＲ１は、表示結果決定用の乱数値であり、０～６５５３５の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０１３２】

図７（Ａ）に示すように、変動特図が第１特図である場合については、設定値が１であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、６５３１７～６５５３５までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が１であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第１特図における設定値が２～６で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図７（Ａ）に示す通りである。

【０１３３】

図７（Ｂ）に示すように、変動特図が第２特図である場合については、設定値が１であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられており、６５３１７～６５４２５までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が１であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第２特図における設定値が２～６で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図７（Ｂ）に示す通りである。

【０１３４】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図８に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【０１３５】

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

れている。
【０１３６】
つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。
【０１３７】
このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。
【０１３８】
更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５５３５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前期設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５５３５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。
【０１３９】
また、遊技状態が確変状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。
【０１４０】
設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１３４６までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４７から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１３４７～１３８３の範囲、設定値３では１３４７～１４２９の範囲、設定値４では１３４７～１４８７の範囲、設定値５では１３４７～１５５６の範囲、設定値６では１３４７～１６７４の範囲にそれぞれ設定されている。
【０１４１】
つまり、遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１３４６）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１３４７を基準として増加していく。
【０１４２】
このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。
【０１４３】
遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当

りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。
【０１４４】
尚、設定値が１の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（１０２０～１２３７までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値２～設定値６の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。
【０１４５】
つまり、本パチンコ遊技機１では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が２以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１２３８を基準として増加していく。
【０１４６】
このため、大当り確率は、１０２０を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。
【０１４７】
更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５４２５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値６の大当り判定値の範囲（１０２０～１３４６）とは異なる数値範囲において、６５３１７を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、６５３１７～６５４２５の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。
【０１４８】
遊技状態が確変状態の場合における第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第２特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第１特図用表示結果判定テーブルと同様である。
【０１４９】
以上のように、本パチンコ遊技機１においては、変動特図が第１特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５５３５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第２特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず６５３１７～６５４２５の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である６５３１７から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関す

るＣＰＵ１０３の処理負荷を低減することができるようになっている。
【０１５０】
尚、本パチンコ遊技機１では、設定可能な設定値を１～６までの６個としているが、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、５個以下や７個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。
【０１５１】
大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。
【０１５２】
（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９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９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。
【０１５３】
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。
【０１５４】
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。
【０１５５】
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。

【０１５６】

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

【０１５７】

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。

【０１５８】

図１０は、演出制御プロセス処理として、図９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１０に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【０１５９】

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～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。
【０１６２】
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。
【０１６３】
ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。
【０１６４】
ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“５”に更新し、大当り中演出処理を終了する。
【０１６５】
ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“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。
【０１６６】
（基本説明の変形例）
この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。
【０１６７】
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。
【０１６８】
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）。

【０１６９】

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。

【０１７０】

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

【０１７１】

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

【０１７２】

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

【０１７３】

（本発明の実施の形態における特徴部０２９ＳＧに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部０２９ＳＧについて説明する。本特徴部０２９ＳＧには、発明０２９ＳＧと発明０３３ＳＧとが含まれている。

【０１７４】

発明０２９ＳＧの形態１の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出Ｉ）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第１示唆演出（例えば、リーチ演出Ａ）、第２示唆演出（例えば、リーチ演出Ｂ）、第３示唆演出（例えば、リーチ演出Ｆ）、第４示唆演出（例えば、リーチ演出Ｅ）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第１示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第１発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ａの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第２示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第２発展パター

ンとして実行可能（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第１発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第１示唆演出よりも前記期待度の高い前記第３示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチηの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ａの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｆが実行される部分）、

前記発展演出実行手段によって前記第２発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第４示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｅが実行される部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図１１－８及び図１１－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さＬ７はリーチ演出Ｅ発展報知演出の実行期間の長さＬ６ｂよりも長い部分）、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第１次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示すブラックアウト演出）と、該第１次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第２次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示す前段演出）と、該第２次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第３次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示す後段演出）と、を含み、

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短い（例えば、図１１－８及び図１１－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｉの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さＬ１３と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Ｆの終了タイミングまでの期間の長さＬ１２とは、リーチ演出Ｅ発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｅの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さＬ１１よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

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

【０１７５】

発明０２９ＳＧの形態２の遊技機は、形態１に記載の遊技機であって、

前記第２示唆演出の演出期間は、前記第１示唆演出の演出期間よりも長い（例えば、図１１－７に示すように、リーチ演出Ｂの実行期間の長さＬ２は、リーチ演出Ａの実行期間の長さＬ１よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１示唆演出よりも長期間にわたって第２示唆演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、第２示唆演出は、第１示唆演出とは異なり演出結果が報知されるよりも前から発展演出が実行されることがないので、特殊発展演出が実行されない場合であっても、該第２示唆演出の演出結果として有利状態に制御されることが報知されるか否かに対して遊技者を確実に注目させることができる。

【０１７６】
発明０２９ＳＧの形態３の遊技機は、形態１または形態２に記載の遊技機であって、
少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出Ｅ発展示唆演出、リーチ演出Ｇ発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１１－２３に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図１１－２６に示すリーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理においてリーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行を決定したり、図１１－２９に示すリーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理においてリーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を決定した後に、図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、
前記発展示唆演出実行手段は、
前記発展示唆演出として、前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出を、前記第１示唆演出の実行期間中と前記第２示唆演出の実行期間中とのいずれにおいても実行可能である（例えば、図１１－７及び図１１－８に示すように、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチηの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ａの実行中とリーチ演出Ｂの実行中にメータ演出を実行可能な部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１示唆演出の実行期間中と第２示唆演出の実行期間中とにおいて、特別発展示唆演出により遊技者の特別発展演出が実行されることに対する期待感を喚起することができる。
【０１７７】
発明０２９ＳＧの形態４の遊技機は、形態１～形態３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記発展演出実行手段は、前記第１示唆演出及び前記第２示唆演出が実行されずに前記特別示唆演出が実行される場合に、該特別示唆演出が実行される前において前記特別発展演出を第３発展パターンとして実行可能である（例えば、図１１－９及び図１１－２５に示すように、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示では、リーチ演出Ａやリーチ演出Ｂの実行を経由せずに第２タイミングで一気にメータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階目まで増加して高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１示唆演出や第２示唆演出が実行されない場合であっても特別発展演出が実行されて期待度が高い特別示唆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０１７８】
発明０２９ＳＧの形態５の遊技機は、形態４に記載の遊技機であって、
前記特別発展演出が実行されてから前記特別示唆演出が実行されて前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間は、前記特別発展演出が実行されてから前記第３示唆演出が実行されて前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも長い（例えば、図１１－８及び図１１－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｉの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さＬ１３は、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Ｆの終了タイミングまでの期間の長さＬ１２よりも長く設定されている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、期待度が高い特別発展演出が実行されたときの報知までの期間を長くすることで、有利状態に制御される期待感を効果的に高めることができる。
【０１７９】
発明０２９ＳＧの形態６の遊技機は、形態１～形態５のいずれかに記載の遊技機であって、
少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出Ｅ発展示唆演出、リーチ演出Ｇ発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手

段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１１－２３に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図１１－２６に示すリーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理においてリーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行を決定したり、図１１－２９に示すリーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理においてリーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を決定した後に、図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記発展示唆演出実行手段は、演出態様が段階的に変化することで前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出（例えば、メータ演出）と、演出態様が段階的に変化することで前記特殊発展演出の実行を示唆する特殊発展示唆演出（例えば、リーチ演Ｅ出発展示唆演出）とを実行可能であり、

前記特別発展示唆演出において演出態様が特定段数に変化する割合は、前記特殊発展示唆演出において演出態様が前記特定段数に変化する割合よりも高い（例えば、図１１－２４及び図１１－５４に示すように、メータ演出はメータ０２９ＳＧ００５Ｍの表示態様が５段階変化（メータ演出非実行の状態を入れれば６段階）するのに対して、リーチ演出Ｅ発展示唆演出はリーチ演出Ｅ発展示唆画像の表示態様が２段階変化する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別発展示唆演出が実行される第１示唆演出と特殊発展示唆演出が実行される第２示唆演出に遊技者を注目させることができるとともに、特別発展示唆演出においては特殊発展示唆演出よりも特定段数に変化し易くなるため、特定段数に変化するか否かに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０１８０】

発明０２９ＳＧの形態７の遊技機は、形態６に記載の遊技機であって、

前記特別発展示唆演出が実行される期間は、前記特殊発展示唆演出が実行される期間よりも長い（例えば、図１１－７～図１１－９に示すように、スーパーリーチδやスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示では、メータ演出実行可能期間の長さＬ５がリーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の長さＬ６ａよりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別発展演出が実行された後に第１示唆演出よりも期待度の高い第３示唆演出が実行されることを、特殊発展演出の実行が示唆された後に第４示唆演出が実行されることよりも長期間にわたって示唆することができるので、特別発展示唆演出の演出興趣を向上できる。

【０１８１】

発明０２９ＳＧの形態８の遊技機は、形態６または形態７に記載の遊技機であって、

前記発展示唆演出実行手段は、前記第２示唆演出が実行される場合にあっては、該第２示唆演出の演出結果が報知されるまでは前記特殊発展示唆演出を実行しない（例えば、リーチ演出Ｅ発展示唆演出は、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に実行可能となっている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２示唆演出の実行中に特殊発展示唆演出が実行されることによって遊技者が該第２示唆演出の演出結果として有利状態に制御されないことが報知されると認識することによる遊技興趣の低下を防止できる。

【０１８２】

発明０２９ＳＧの形態９の遊技機は、形態１～形態８のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出の実行中に該示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する有利結果示唆演出（例えば、チャンスアップ演出）であって、該有利結果示唆演出を構成する構成演出の実行回数によって前記示唆を行う有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１１－３１に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記第３示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数は、前記第１示唆演

出が実行されているときの前記構成演出の実行回数よりも多く（例えば、図１１－３４に示すように、リーチ演出Ｆの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体３２の動作、操作促進画像としてスティックコントローラ３１Ａの画像の表示の計３個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンＳ、パターンＴ、パターンＵにて実行可能）であるのに対して、リーチ演出Ａの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作の計２個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンＰ、パターンＱにて実行可能）である部分）、

前記第４示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数は、前記第２示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数以下である（例えば、図１１－３４に示すように、リーチ演出Ｅの実行中はチャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体３２の動作の計２個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンＳ、パターンＱにて実行可能であるのに対して、リーチ演出Ｂの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体３２の動作、カットイン画像０２９ＳＧ２００の表示の計３個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンＰ、パターンＱ、パターンＲにて実行可能）である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出が実行されて更に第３示唆演出が実行される場合については、第１示唆演出が実行されているときよりも第３示唆演出が実行されているときの方が、構成演出の実行回数が増加することによって、第３示唆演出の演出結果に対して遊技者を好適に注目させることができ、第２示唆演出の演出結果として有利状態に制御されないことが報知された後に特殊発展演出が実行されて更に第４示唆演出が実行される場合について、第４示唆演出が実行されているときの構成演出の実行回数は、第２示唆演出が実行されているときの構成演出の実行回数以下であることによって、第４示唆演出の演出結果に対して遊技者を過度に注目させることを防止できるので、遊技興趣を向上できる。

【０１８３】

発明０２９ＳＧの形態１０の遊技機は、形態９に記載の遊技機であって、

前記有利結果示唆演出実行手段は、共通の態様を含む複数の態様にて前記有利結果示唆演出（例えば、チャンスアップ演出）を実行可能であり、

前記共通の態様の有利結果示唆演出が実行されても、該有利結果示唆演出が実行された前記示唆演出の種類によって前記期待度が異なる（例えば、変形例０２９ＳＧ－１２に示すように、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作との共通の演出がリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｆのいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当り期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利結果示唆演出の態様数の増加を抑えつつ、共通の態様の有利結果示唆演出がいずれの示唆演出の実行中に実行されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０１８４】

発明０２９ＳＧの形態１１の遊技機は、形態９または形態１０に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利結果示唆演出の実行に伴って期待度対応画像が変化するため、

期待度対応画像への注目を高めることが可能となるので、示唆演出の期待度を遊技者に的確に認識させることができる。

【０１８５】

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

前記示唆演出とは異なる演出であって、前記示唆演出中において表示される特定画像（例えば、アクティブ表示）の表示態様によって前記有利状態に制御されることを示唆する特定画像示唆演出（例えば、変形例０２９ＳＧ－１に示すアクティブ表示演出）を実行可能な特定画像示唆演出実行手段（例えば、変形例０２９ＳＧ－１として図１１－５７に示すように、画像表示装置５の表示領域に設けられたアクティブ表示エリア０２９ＳＧ００５Ｆにてアクティブ表示を複数の表示態様のいずれで表示し、該アクティブ表示がいずれの表示態様で表示されたかに応じて大当り期待度を異ならせる部分）を備え、

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

前記第１発展パターンにおいて前記特別発展演出の前に実行される前記第１示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合は、前記特別発展演出が実行された後に実行される前記第３示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合よりも低く（例えば、変形例０２９ＳＧ－１として図１１－５８に示すように、リーチ演出Ａの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され更にリーチ演出Ｆが実行されるスーパーリーチηの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ａの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ２が、リーチ演出Ｆの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ３よりも低い部分）、

前記第１発展パターンにおいて前記特別発展演出が実行された後に実行される前記第３示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合は、前記第２発展パターンにおいて前記特殊発展演出が実行された後に実行される前記第４示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合よりも高い（例えば、変形例０２９ＳＧ－１として図１１－５８に示すように、スーパーリーチηの変動パターンの可変表示におけるリーチ演出Ｆの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ３が、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出が実行され更にリーチ演出Ｅが実行されるスーパーリーチζの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｅの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ１よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

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

【０１８６】

発明０２９ＳＧの形態１３の遊技機は、形態１２に記載の遊技機であって、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像の表示態様を第１態様（例えば、白色の丸形や青色の丸形）から該第１態様よりも前記期待度の高い第２態様（例えば、赤色の丸形）を含む複数の態様のいずれかに変化可能であり、

前記発展演出の前に前記特定画像の表示態様が前記第２態様に変化する割合は、前記発展演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第２態様に変化する割合よりも低い（例えば、変形例０２９ＳＧ－２に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｆの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ３を、リーチ演出Ａの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ２よりも高く設定

するとともに、スーパーリーチζの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｅの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ１を、リーチ演出Ｂの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合よりも高く設定する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定画像の表示態様によって有利状態に制御される期待度を遊技者に認識させ易くできるとともに、特定画像の表示態様が発展演出の前に第２態様に変化することによって遊技者に予め期待度が高いと認識されてしまうことによる遊技興趣の低下の虞を低減できる。

【０１８７】

発明０２９ＳＧの形態１４の遊技機は、形態１２または形態１３に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記第１示唆演出及び前記第２示唆演出が実行されずに前記特別示唆演出が実行される場合に、該特別示唆演出が実行される前において前記特別発展演出を第３発展パターンとして実行可能であり（例えば、図１１－９に示すように、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ａやリーチ演出Ｂが実行されていないリーチ前のタイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、

前記第３発展パターンにおいて前記特別示唆演出の前に前記特定画像の表示態様が前記第２態様に変化する割合は、前記第３発展パターンにおいて前記特別示唆演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第２態様に変化する割合よりも高い（例えば、変形例０２９ＳＧ－３に示すように、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示においては、リーチ演出Ｉの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ５を、リーチ演出Ｉの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ６よりも高く設定する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別示唆演出の前に特定画像の表示態様が第２態様に変化することによって、特別示唆演出が実行されることを遊技者に認識し易くできる。

【０１８８】

発明０２９ＳＧの形態１５の遊技機は、形態１２～形態１４のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１１－１４に示す始動入賞判定処理を実行する部分）と、

可変表示を開始するときに、前記発展演出が実行されることを決定可能な決定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１１－１７に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、

前記保留記憶に対応する可変表示について、前記決定手段の決定前に前記発展演出が実行されることを判定可能な判定手段（例えば、変形例０２９ＳＧ－４の入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３が変動パターン（変動カテゴリ）をスーパーリーチと判定したとき、更にスーパーリーチα～スーパーリーチλのいずれのスーパーリーチの変動パターンであるか（可変表示中にリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｉのいずれを実行するのかを判定する部分）と、

を備え、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像示唆演出として、前記判定手段の判定結果にもとづいて、前記特別発展演出が実行されることを示唆する演出と、前記特殊発展演出が実行されることを示唆する演出と、を実行可能である（例えば、変形例０２９ＳＧ－４において、保留記憶表表示の表示態様として丸形の他に三角形や四角形、星形等を設け、保留記憶表示がいずれの形状で表示されるかに応じてリーチ演出Ｅ、リーチ演出Ｆ、リーチ演出Ｇ、リーチ演出Ｈ、リーチ演出Ｉのいずれのリーチ演出に発展するかを示唆可能な部分）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示の開始前から特定画像示唆演出に対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０１８９】
また、発明０３３ＳＧの形態１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、大当り遊技状態）であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出Ｉ）と、該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第１示唆演出（例えば、リーチ演出Ｃ）、第２示唆演出（例えば、リーチ演出Ｄ）、特殊示唆演出（例えば、リーチ演出Ｇ）と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
前記第１示唆演出または前記第２示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第１発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図１１－９に示すように、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第１示唆演出または前記第２示唆演出が実行されて演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第２発展パターンとして実行可能（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出Ｇ発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
前記第１発展パターンにおいて、前記特別発展演出が実行される前に所定演出（例えば、図１１－９に示す前兆演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記第１示唆演出と前記第２示唆演出とは前記期待度が異なり（例えば、図１１－３０（Ｃ）に示すように、リーチ演出Ｄはリーチ演出Ｃよりも大当り期待度が高い部分）、
前記示唆演出実行手段は、
前記発展演出実行手段によって前記第１発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記特別示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－９に示すように、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｉが実行される部分）、
前記発展演出実行手段によって前記第２発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において、前記特殊示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｇ発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｇが実行される部分）、
前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されないときは、前記特別示唆演出と前記特殊示唆演出とは異なる特定示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－９に示すように、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出Ｈ発展報知演出が実行されて更にリーチ演出Ｈが実行される部分）、
前記有利状態に制御されるときは、前記特殊発展演出が実行される割合よりも前記特別発展演出が実行される割合の方が高く（例えば、図１１－６に示すように、可変表示結果が大当りとなる場合、つまり、大当り変動パターン判定テーブルの選択時には、可変表示中に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるスーパーリーチκ大当りの変動パターン（ＰＢ１－９）の決定割合が、可変表示中にリーチ演出Ｇ発展報知演出が実行されるスーパーリーチθ大当りの変動パターン（ＰＢ１－７）の決定割合よりも高い部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さＬ７はリーチ演出Ｇ発展報知演出の実行期間の長さＬ８よりも長く設定されている部分）、
前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第１次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示すブラックアウト演出）と、該第１次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第２次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示す前段演出）と、該第２次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第３次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示す後段演出）と、を含み、
前記第１示唆演出において前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行される割合と、前記第２示唆演出において前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行される割合とが異なる（例えば、図１１－３０（Ａ）～図１１－３０（Ｃ）に示すように、リーチ演出Ｃが実行された場合に前兆演出の後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合は、リーチ演出Ｄが実行された場合に前兆演出の後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合よりも高い部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、示唆演出の種類と発展演出の種類との組み合わせによって演出を多様化できるとともに、示唆演出と発展演出とに所定の関係性を持たせることができるので、示唆演出と発展演出の演出興趣を向上できる。

【０１９０】

発明０３３ＳＧの形態２の遊技機は、形態１に記載の遊技機であって、
前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図１１－９に示すように、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出Ｈ発展報知演出が実行される部分）、
前記特別発展演出または前記特定発展演出が実行されるよりも前に発展事前演出を実行可能な発展事前演出実行手段を備え（例えば、スーパーリーチιの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｈ発展報知演出よりも前のタイミングから事前演出が実行される部分と、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において高期待度リーチ演出発展報知演出よりも前のタイミングから事前演出が実行される部分）、
前記発展事前演出実行手段は、前記特別発展演出が実行される場合と前記特定発展演出が実行される場合とにおいて共通の前記発展事前演出を実行可能である（例えば図１１－５１に示すように、スーパーリーチιの変動パターンの可変表示とスーパーリーチκの変動パターンの可変表示とでは共通の態様の事前演出が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発展事前演出が実行されることで発展演出への注目を高めつつ、発展演出として特別発展演出と特定発展演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【０１９１】

発明０３３ＳＧの形態３の遊技機は、形態１または形態２に記載の遊技機であって、
前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図１１－９に示すように、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出Ｈ発展報知演出が実行される部分）、
前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出（例えば、画像表示装置５において分岐先示唆画像０２９ＳＧ００５Ｚを表示するパターンＺの分岐先示唆演出）と、前記特定発展演出の実行を示唆する特定発展示唆演出（例えば、画像表示装置５において分岐先示唆画像０２９ＳＧ００５Ｙを表示するパターンＹの分岐先示唆演出）と、前記特別発

展演出と前記特定発展演出のどちらの実行も示唆する共通発展示唆演出（例えば、画像表示装置５において分岐先示唆画像０２９ＳＧ００５Ｘを表示するパターンＸの分岐先示唆演出）と、を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１１－２７に示す分岐先演出決定処理において分岐先示唆演出の実行を決定した後に図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備える、

ことを特徴としている。

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

【０１９２】

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

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

ことを特徴としている。

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

【０１９３】

発明０３３ＳＧの形態５の遊技機は、形態４に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【０１９４】

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

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

ことを特徴としている。

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

【０１９５】
発明０３３ＳＧの形態７の遊技機は、形態１～形態６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１示唆演出の実行中に該第１示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第１有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）と、前記第２示唆演出の実行中に該第２示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第２有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）とを実行可能な有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１１－３１に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出Ｅ発展示唆演出、リーチ演出Ｇ発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１１－２３に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図１１－２６に示すリーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理においてリーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行を決定したり、図１１－２９に示すリーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理においてリーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を決定した後に、図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記第１発展パターンにて前記第１示唆演出が実行されるときに前記発展示唆演出が実行される割合は、前記第１発展パターンにて前記第２示唆演出が実行されるときに前記発展示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例０２９ＳＧ－６に示すように、スーパーリーチκの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Ｃである場合とリーチ演出Ｄである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無を決定可能な部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１示唆演出と第２示唆演出とにおいて、特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出の実行割合が異なるようになるため、発展示唆演出が実行されることの示唆を好適に行うことができるので、遊技興趣を向上できる。
【０１９６】
発明０３３ＳＧの形態８の遊技機は、形態１～形態７のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１示唆演出の実行中に該第１示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第１有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）と、前記第２示唆演出の実行中に該第２示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第２有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）とを実行可能な有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１１－３１に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出Ｅ発展示唆演出、リーチ演出Ｇ発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１１－２３に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図１１－２６に示すリーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理においてリーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行を決定したり、図１１－２９に示すリーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理においてリーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を決定した後に、図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、
前記第１発展パターンにて前記第１示唆演出が実行される場合に該第１示唆演出の実行中に前記第１有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第１発展パターンにて前記第２示唆演出が実行される場合に該第２示唆演出の実行中に前記第２有利結果示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例０２９ＳＧ－１３として図１１－６０に示すように

、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Ｉが実行されるスーパーリーチκの変動パターンについては、リーチ演出Ｃの実行が決定されている場合とリーチ演出Ｄの実行が決定されている場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無を決定可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１示唆演出と第２示唆演出とにおいて、演出結果が有利な結果となることを示唆する第１有利結果示唆演出や第２有利結果示唆演出の実行割合が異なるようになるため、演出結果の示唆を好適に行うことができるので、遊技興趣を向上できる。

【０１９７】

発明０３３ＳＧの形態９の遊技機は、形態７または形態８に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図１１－９に示すように、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出Ｈ発展報知演出が実行される部分）、

前記第１有利結果示唆演出と前記第２有利結果示唆演出による示唆との関係度合は、該第１有利結果示唆演出または該第２有利結果示唆演出の実行後に前記特定発展演出または前記特殊発展演出が実行されることについての関係の方が、前記特定発展演出または前記特殊発展演出の実行後に実行される前記示唆演出の演出結果についての関係よりも高い（例えば、図１１－２８（Ａ）に示すように、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンに応じて決定割合が異なっており、可変表示結果に応じて決定割合が異なっているわけではない。つまり、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄが実行された後にリーチ演出Ｇ～リーチ演出Ｉのいずれかに発展するか否かと、これらリーチ演出Ｇ～リーチ演出Ｉのいずれに発展するかに応じて決定されるようになっている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別発展演出と第２特別発展演出による示唆が、該第１特別発展演出または該第２特別発展演出の実行時期に近い特定発展演出または特殊発展演出が実行されることに大きく関係するので、第１特別発展演出と第２特別発展演出の実行によって特定発展演出または特殊発展演出への注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【０１９８】

発明０３３ＳＧの形態１０の遊技機は、形態７～形態９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図１１－９に示すように、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出Ｈ発展報知演出が実行される部分）、

前記第１有利結果示唆演出または前記第２有利結果示唆演出が実行される割合は、前記特定発展演出または前記特殊発展演出の実行前と実行後とで異なる（例えば、変形例０２９ＳＧ－１２に示すように、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作との共通の演出がリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｆのいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当り期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、好適に第１有利結果示唆演出または第２有利結果示唆演出を実行できることで、第１発展パターンと第２発展パターンのいずれとなるのかへの注目度を高めることができる。

【０１９９】

発明０３３ＳＧの形態１１の遊技機は、形態７～形態１０のいずれかに記載の遊技機で

あって、
前記第１示唆演出と前記第２示唆演出における演出結果の報知態様としては、前記有利状態に制御されないことが単に報知される第１報知態様（例えば、図１１－７に示すように、スーパーリーチγの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果が報知されて可変表示が終了する部分）と、前記有利状態に制御されないことが一旦報知された後に前記有利状態に制御されることが報知される第２報知態様（例えば、変形例０２９ＳＧ－７に示す、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知した後に改めて可変表示結果が大当りであると報知する第２報知態様（所謂復活態様））とを有し、
前記第１示唆演出または前記第２示唆演出の演出結果が前記第１報知態様で報知される場合において前記第１有利結果示唆演出または前記第２有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第１示唆演出または前記第２示唆演出の演出結果が前記第２報知態様で報知される場合において前記第１有利結果示唆演出または前記第２有利結果示唆演出が実行される割合と同一である（例えば、変形例０２９ＳＧ－７に示すように、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第１報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンＺで実行される割合と、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第２報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンＺで実行される割合と、が同一である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１示唆演出と第２示唆演出が第２報知態様にて報知されることによって遊技者に意外感を与えることができるとともに、第１示唆演出または第２示唆演出の演出結果が第１報知態様で報知される場合と第１示唆演出または第２示唆演出の演出結果が第２報知態様で報知される場合とで、第１有利結果示唆演出または第２有利結果示唆演出の実行を決定する処理を共通化できるので、該処理にかかるデータ量を抑えることができる。
【０２００】
発明０３３ＳＧの形態１２の遊技機は、形態７～形態１１のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１示唆演出と前記第２示唆演出における演出結果の報知態様としては、前記有利状態に制御されないことが単に報知される第１報知態様（例えば、図１１－７に示すように、スーパーリーチγの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果が報知されて可変表示が終了する部分）と、前記有利状態に制御されないことが一旦報知された後に前記有利状態に制御されることが報知される第２報知態様（例えば、変形例０２９ＳＧ－７に示す、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知した後に改めて可変表示結果が大当りであると報知する第２報知態様（所謂復活態様））とを有し、
前記第１示唆演出または前記第２示唆演出の演出結果が前記第１報知態様で報知された後に前記特殊発展演出が実行されたときに、該前記特殊発展演出後に実行される前記示唆演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合において前記第１有利結果示唆演出または前記第２有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第１示唆演出または前記第２示唆演出の演出結果が前記第２報知態様で報知された場合において前記第１有利結果示唆演出または前記第２有利結果示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例０２９ＳＧ－８に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄが実行され、これらリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果がはずれであることが報知された後にリーチ演出Ｇ発展報知演出とリーチ演出Ｇが実行され、該リーチ演出Ｇの演出結果として可変表示結果が大当りであることが報知される場合（スーパーリーチθ大当りの変動パターン（ＰＢ１－７）にて可変表示が実行される場合）について、該スーパーリーチθ大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第２報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なる部分）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１示唆演出または第２示唆演出が実行される場合において有利状態に制御されることが報知されるまでに特殊発展演出が実行されるか否かによって第１有利結果示唆演出または第２有利結果示唆演出が実行される割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０２０１】
発明０３３ＳＧの形態１３の遊技機は、形態７～形態１２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記有利結果示唆演出実行手段は、前記第１有利結果示唆演出と前記第２有利結果示唆演出とを含む複数の有利結果示唆演出（例えば、パターンＸ、パターンＹ、パターンＺの分岐先示唆演出）を実行可能であり、
いずれの前記有利結果示唆演出が実行されるかに応じて前記特別発展演出の実行割合が異なり（例えば、図１１－２８に示すように、分岐先示唆演出がパターンＸ、パターンＹ、パターンＺのいずれで実行されるかに応じて高期待度リーチ演出発展報知演出の実行割合が異なる部分）、
前記第１示唆演出または前記第２示唆演出の実行中に、最も前記特別発展演出の実行割合が高い特別有利結果示唆演出または前記特別示唆演出が実行されたときに前記特別発展演出が実行されなかった場合は、実行中の前記第１示唆演出または前記第２示唆演出の演出結果が前記有利状態に制御されることを報知する演出結果となる（例えば、変形例０２９ＳＧ－９に示すように、分岐先示唆演出が演出パターンＺで実行されたにもかかわらず高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されない場合や、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されなかったにもかかわらずリーチ演出Ｉが実行される場合には、可変表示結果が大当りとなることが報知される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者に意外感を与えることができるとともに、特別有利結果示唆演出または特別示唆演出が実行された場合に特別発展演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０２０２】
図１１－１（Ａ）は、本特徴部０２９ＳＧで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１１－１（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。
【０２０３】
図１１－１（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【０２０４】
コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの

可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１１－１（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２０５】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１１－１（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。

【０２０６】

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

【０２０７】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【０２０８】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２０９】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した

遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変）を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【０２１３】

尚、図１１－１（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【０２１４】

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

【０２１５】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、遊技制御カウンタ設定部０

２９ＳＧ１５４に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【０２１６】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０２１７】

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

【０２１８】

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

【０２１９】

図１１－３は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部０２９ＳＧでは、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０２２０】

特図表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【０２２１】

本特徴部０２９ＳＧにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【０２２２】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部０２９ＳＧにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部０２９ＳＧでは約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部０２９ＳＧでは約１／３０）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【０２２３】
図１１－４（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部０２９ＳＧにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【０２２４】
ここで、本特徴部０２９ＳＧにおける大当り種別について、図１１－４（Ｂ）を用いて説明すると、本特徴部０２９ＳＧでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」や「確変大当りＢ」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【０２２５】
「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。「確変大当りＣ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＣ」を２ラウンド（２Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。

【０２２６】
確変大当りＡ～確変大当りＣの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当りＡ～確変大当りＣのいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【０２２７】
一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部０２９ＳＧでは１００回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【０２２８】
図１１－４（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。

このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０２２９】

尚、図１１－４（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【０２３０】

よって、前述したように、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に対する判定値の割り当てが、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りＡ」に対する判定値の割り当ても第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りＡ」については、第２特図の特図ゲームである場合の方が第１特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【０２３１】

尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【０２３２】

図１１－５は、本特徴部０２９ＳＧにおける変動パターンを示している。本特徴部０２９ＳＧでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【０２３３】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部０２９ＳＧでは、ノーマルリーチ変動パターンを１種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、２種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本特徴部０２９ＳＧでは、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγ、スーパー

リーチδ、スーパーリーチε、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκ、スーパーリーチλの１１種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定さるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを１２種類以上或いは１０種類以下のみ設けてもよい。

【０２３４】

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

【０２３５】

図１１－５に示すように、本特徴部０２９ＳＧにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【０２３６】

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

【０２３７】

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

【０２３８】

尚、これらスーパーリーチα変動パターン～スーパーリーチκ変動パターンのうち、スーパーリーチδ変動パターンとスーパーリーチε変動パターンについては可変表示結果が

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

【０２３９】

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

【０２４０】

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

【０２４１】

尚、図１１－５及び図１１－７（Ａ）に示すように、スーパーリーチα変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＢ１－２）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがＬ１のリーチ演出Ａを実行し、該リーチ演出Ａの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。図１１－５及び図１１－７（Ｂ）に示すように、スーパーリーチβ変動パターン（ＰＡ２－３、ＰＢ１－３）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがＬ２（Ｌ２＞Ｌ１）のリーチ演出Ｂを実行し、該リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。

【０２４２】

図１１－７（Ａ）及び図１１－７（Ｂ）に示すように、スーパーリーチα変動パターンとスーパーリーチβ変動パターンとは、可変表示開始タイミングからリーチ演出の終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）に亘って、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆するメータ演出を実行可能な変動パターンでもある。尚、前述したようにリーチ演出Ｂの実行期間の長さＬ２はリーチ演出Ａの実行期間の長さＬ１よりも長期間に設定されているため、スーパーリーチβ変動パターンにおけるメータ演出実行可能期間の長さＬ５は、スーパーリーチα変動パターンにおけるメータ演出実行可能期間の長さＬ４よりも長期間に設定されている（Ｌ５＞Ｌ４）。

【０２４３】

図１１－５及び図１１－７（Ｃ）に示すように、スーパーリーチγ変動パターン（ＰＡ２－４、ＰＢ１－４）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄを実行し、これらリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。尚、リーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄとはどちらも実行期間が長さＬ３に設定されている。また、スーパーリーチγ変動パターンは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行期間中において、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果が報知された後に更にリーチ演出Ｈが実行されることを報知するリーチ演出Ｈ発展報知演出と、リーチ演出Ｆとリーチ演出Ｉとのどちらかが実行されることを報知する高期待度リーチ演出発展報知演出と、のどちらが実行されるか（どちらの報知演出に分岐するか）を示唆する分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【０２４４】

図１１－５及び図１１－７（Ｄ）に示すように、スーパーリーチδ変動パターン（ＰＡ２－５）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがＬ２のリーチ演出Ｂを実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出Ｅへの発展を示唆するリーチ演出Ｅ発展示唆演出を実行可能（リーチ演出Ｅ発展示唆演出

実行可能期間の長さ：Ｌ６ａ）であり、最終的にリーチ演出Ｅに発展せずはずれを報知する変動パターンである。尚、スーパーリーチδ変動パターンは、スーパーリーチβ変動パターンと同じく、可変表示の開始タイミングからリーチ演出の終了タイミングに亘ってメータ演出を実行可能（メータ演出実行可能期間の長さ：Ｌ５）な変動パターンでもあり、メータ演出実行可能期間の長さＬ５は、リーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の長さＬ６ａよりも長く設定されている。

【０２４５】

図１１－５及び図１１－８（Ｅ）に示すように、スーパーリーチε変動パターン（ＰＡ２－６）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄ（いずれのリーチ演出の実行期間の長さもＬ３）を実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出Ｇへの発展を示唆するリーチ演出Ｇ発展示唆演出を実行可能であり、最終的にリーチ演出Ｇに発展せずにはずれを報知する変動パターンである。また、スーパーリーチε変動パターンは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【０２４６】

図１１－５及び図１１－８（Ｆ）に示すように、スーパーリーチζ変動パターン（ＰＡ２－７、ＰＢ１－５）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがＬ２のリーチ演出Ｂを実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出Ｅ発展示唆演出を実行可能であり、更にリーチ演出Ｅに発展することを報知するリーチ演出Ｅ発展報知演出（リーチ演出Ｅ発展報知演出の実行期間の長さ：Ｌ６ｂ）を実行した後にリーチ演出Ｅを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチζ変動パターンは、可変表示の開始タイミングからリーチ演出Ｂの終了タイミングに亘って、メータ演出を実行可能（メータ演出実行可能期間の長さ：Ｌ５）な変動パターンでもある。メータ演出実行可能期間の長さＬ５は、リーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の長さＬ６ａよりも長く設定されている。尚、リーチ演出Ｅ発展報知演出の実行期間の長さＬ６ｂは、メータ演出実行可能期間の長さＬ５よりも短く設定されている。また、スーパーリーチζ変動パターンは、リーチ演出Ｅ発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｅの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さがＬ１１に設定されている。

【０２４７】

図１１－５及び図１１－８（Ｇ）に示すように、スーパーリーチη変動パターン（ＰＡ２－８、ＰＢ１－６）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ａを実行し、該リーチ演出Ａの途中から該リーチ演出Ａに替えて大当り期待度が高いリーチ演出（本特徴部であれば後述するリーチ演出Ｆまたはリーチ演出Ｉ）に発展することを報知する高期待度リーチ演出発展報知演出をリーチ演出Ｅ発展報知演出の実行期間の長さＬ６ｂよりも長期間であるＬ７（Ｌ７＞Ｌ６ｂ）に亘って実行し、更にリーチ演出Ｆを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチη変動パターンは、可変表示の開始タイミングからリーチ演出Ａが高期待度リーチ演出発展報知演出に切り替わるタイミングに亘って、メータ演出を実行可能（リーチ演出Ａが途中で高期待度リーチ演出発展報知演出に切替わるので、メータ演出実行可能期間の長さはＬ４よりも短いＬ４’）な変動パターンでもある。また、スーパーリーチη変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｆの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さは、スーパーリーチζ変動パターンにおけるリーチ演出Ｅ発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Ｅの終了タイミングまでの期間の長さＬ１１よりも長いＬ１２（Ｌ１２＞Ｌ１１）に設定されている。

【０２４８】

図１１－５及び図１１－８（Ｈ）に示すように、スーパーリーチθ変動パターン（ＰＡ２－９、ＰＢ１－７）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄ（いずれのリーチ演出の実行期間の長さもＬ３）を実行し、これらリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄにて可変表示結果がはずれであることを報知した後

にリーチ演出Ｇ発展示唆演出を実行可能であり、更にリーチ演出Ｇに発展することを報知するリーチ演出Ｇ発展報知演出を高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さＬ７よりも短期間であるＬ８（Ｌ７＞Ｌ８）に亘って実行し、更にリーチ演出Ｇを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチθ変動パターンは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【０２４９】

図１１－５及び図１１－９（Ｉ）に示すように、スーパーリーチι変動パターン（ＰＡ２－１０、ＰＢ１－８）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄを実行し、これらリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの途中からリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄに替えて事前演出及び前兆演出を実行し、更にリーチ演出Ｈに発展することを報知するリーチ演出Ｈ発展報知演出を実行してリーチ演出Ｈを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチι変動パターンは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

特に、図１１－１０（Ａ）及び図１１－１０（Ｂ）に示すように、本特徴部０２９ＳＧにおける高期待度リーチ演出発展報知演出としては、画像表示装置５の表示領域を暗転させることで該画像表示装置５に表示されている演出画像を視認困難とするブラックアウト演出と、該ブラックアウト演出の後に画像表示装置５において前セリフを表示する前段演出と、該前段演出の後の切替演出と、該切替演出の後に画像表示装置５において後セリフを表示する後段演出と、該後段演出の後に可動体３２を画像表示装置５の上方である原点位置から画像表示装置５の表示領域の前面略中央位置に重複する演出位置まで落下（動作）させる可動体演出と、が実行されるようになっている。

【０２５３】

前段演出は、図１１－１０（Ｂ）及び図１１－５５に示すように、画像表示装置５に表示されたキャラクタが喋るセリフ内容を、文字画像０２９ＳＧ００７として画像表示装置

５の表示領域に表示するとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから音声情報として出力する演出である。

【０２５４】

後段演出は、図１１－１０（Ｂ）及び図１１－５５に示すように、前段演出に続けて、キャラクタが喋るセリフ内容を、文字画像０２９ＳＧ００８として画像表示装置５の表示領域に表示するとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから音声情報として出力する演出である。

【０２５５】

図１１－１０（Ｂ）に示すように、前段演出のセリフは「１人じゃない…みんなの力を見せてやる！」とされ、後段演出のセリフは、「ミラクルアタック！」とされている。

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

また、図１１－１０（Ｂ）に示すように、前段演出におけるセリフの表示態様と、後段演出におけるセリフの表示態様とは異なっており、特に、後段演出におけるセリフは、前段演出におけるセリフの表示態様よりも強調度合いが高い表示態様にて表示されるようになっている。

【０２５９】

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

【０２６０】

一方、後段演出では、画像表示装置５の背景画面が前段演出よりも明るい態様で表示されるとともに、１文字からなる複数の文字画像０２９ＳＧ００８（例えば、「ミ」「ラ」「ク」「ル」）は、第１期間において表示画面の右辺から順次中央に向けて自転しながら移動していくように（フレームイン）表示（動的表示）され、１文字からなる複数の文字画像０２９ＳＧ００８（例えば、「ア」「タ」「ッ」「ク」「！」）は、第２期間において表示画面の下辺から中央に向けて自転しながら移動していくように（フレームイン）表示（動的表示）される。また、これら文字画像０２９ＳＧ００８（例えば、「ミラクルア

タック！」）が最も大きく、かつ、明るく表示された後は、周囲に向けて放射状に広がるように移動した後、最終的には表示画面外へ消えていく態様（フレームアウト）にて表示される。

【０２６１】

図１１－１０（Ｂ）に示すように、前段演出の文字画像０２９ＳＧ００７は、小さく、平面状（２次元）で、動き（フェードインによる表示態様の変化速度）は遅く、低い明度で表示される。一方、後段演出の文字画像０２９ＳＧ００８は、前段演出の文字画像０２９ＳＧ００７よりも、大きく、立体状（３次元）で、動き（フレームインによる表示態様の変化速度（移動速度））は速く、高い明度で表示される（図１１－５５参照）。

【０２６２】

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

【０２６３】

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

【０２６４】

図１１－６は、本特徴部０２９ＳＧにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部０２９ＳＧでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【０２６５】

具体的には、図１１－６に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－２（スーパーリーチα大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（スーパーリーチβ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－４（スーパーリーチγ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－５（スーパーリーチζ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－６（スーパーリーチη大当りの変動パターン）、ＰＢ１－７（スーパーリーチθ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－８（スーパーリーチι大当りの変動パターン）、ＰＢ１－９（スーパーリーチκ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－１０（スーパーリーチλ大当りの変動パターン）とから決定する。

【０２６６】

尚、大当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する場合は、ＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）の決定割合を最も低く設定し、ＰＢ１－２（スーパーリーチα大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（スーパーリーチβ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－４（スーパーリーチγ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－５（スーパーリーチζ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－６（スーパーリーチη大当りの変動パターン）、ＰＢ１－７（スーパーリーチθ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－８（スーパーリーチι大当りの変動パターン）、ＰＢ１－９（スーパーリーチκ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－１０（スーパーリーチλ大当りの変動パターン）の順に決定割合を高め

るように設定すればよい（大当り変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチ変動パターンの決定割合：ＰＢ１－２＜ＰＢ１－３＜ＰＢ１－４＜ＰＢ１－５＜ＰＢ１－６＜ＰＢ１－７＜ＰＢ１－８＜ＰＢ１－９＜ＰＢ１－１０）。

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

１（スーパーリーチκはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１２（スーパーリーチλはずれの変動パターン）とから決定する。

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

以上のように各変動パターン判定テーブルにおける各変動パターンの決定割合を設定することによって、スーパーリーチ変動パターンについては、スーパーリーチα変動パターンの大当り期待度が最も低く設定されており、スーパーリーチβ変動パターンの大当り期待度がスーパーリーチα変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチγ変動パターンの大当り期待度がスーパーリーチβ変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチζ変動パターンの大当り期待度がスーパーリーチγ変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチη変動パターンの大当り期待度がスーパーリーチζ変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチθ変動パターンの大当り期待度がスーパーリーチη変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチι変動パターンの大当り期待度がスーパーリーチθ変動パターンの大当り期待度よりも高く設定されており、スーパ

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

【０２７５】

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

【０２７６】

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

【０２７７】

本特徴部０２９ＳＧにおけるＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１１－１２に示すような遊技制御用データ保持エリア０２９ＳＧ１５０が設けられている。図１１－１２に示す遊技制御用データ保持エリア０２９ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部０２９ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部０２９ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部０２９ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部０２９ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部０２９ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部０２９ＳＧ１５５とを備えている。

【０２７８】

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

【０２７９】

第２特図保留記憶部０２９ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部０２９ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過

（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部０２９ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０２８０】

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

【０２８１】

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

【０２８２】

遊技制御フラグ設定部０２９ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部０２９ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０２８３】

遊技制御タイマ設定部０２９ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部０２９ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０２８４】

遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【０２８５】

遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ２～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【０２８６】

遊技制御バッファ設定部０２９ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行

を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部０２９ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０２８７】

図３に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１１－１３（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア０２９ＳＧ１９０が設けられている。図１１－１３（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア０２９ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部０２９ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部０２９ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部０２９ＳＧ１９４とを備えている。

【０２８８】

演出制御フラグ設定部０２９ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部０２９ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０２８９】

演出制御タイマ設定部０２９ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部０２９ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０２９０】

演出制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【０２９１】

演出制御バッファ設定部０２９ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部０２９ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０２９２】

本特徴部０２９ＳＧでは、図１１－１３（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部０２９ＳＧ１９４の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確

保されている。
【０２９３】
　これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。
【０２９４】
　更に、本特徴部０２９ＳＧの始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａには、先読予告設定処理（図１１－２０）において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。
【０２９５】
　尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「０」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が画像表示装置５の下部に設けられている第１保留記憶表示エリア０２９ＳＧ５Ｄ、第２保留記憶表示エリア０２９ＳＧ５Ｕに表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、青色の○や赤色の○）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（青色の○）または「２」（赤色の○）がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第１保留記憶表示エリア０２９ＳＧ５Ｄ、第２保留記憶表示エリア０２９ＳＧ５Ｕに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当りとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。
【０２９６】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「１」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。
【０２９７】
　図１１－１３（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１１－１３（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「１」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号

「１」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【０２９８】

次に、図６のステップＳ１０１において実行される本特徴部０２９ＳＧの始動入賞判定処理について、図１１－１４にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、まず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１０１ａ）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であれば（ステップ０２９ＳＧＳ１０１ａ；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ０２９ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ０２９ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部０２９ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（ステップ０２９ＳＧＳ１０３）。

【０２９９】

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

【０３００】

ステップ０２９ＳＧＳ１０３，ステップ０２９ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（ステップ０２９ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（ステップ０２９ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【０３０１】

ステップ０２９ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている

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

【０３０２】

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

【０３０３】

ステップ０２９ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ０２９ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図５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。

【０３０４】

ステップ０２９ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ０２９ＳＧＳ１１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ０２９ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図５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。

【０３０５】

ステップ０２９ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップ０２９ＳＧＳ１１４；Ｙ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップ０２９ＳＧＳ１１５）、ステップ０２９ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（ステップ０２９ＳＧＳ１１４；Ｎ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップ０２９ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【０３０６】

図１１－１５（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１１－１４のステップ０２９

ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部０２９ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図６のステップＳ２２、図１１－１６）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図６のステップＳ２３、図１１－１７）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ０２９ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【０３０７】

図１１－１５（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部０２９ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ０２９ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【０３０８】

ステップ０２９ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図１１－３に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ０２９ＳＧＳ１２２）。その後、図１１－１４のステップ０２９ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ０２９ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブル１において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【０３０９】

ステップ０２９ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合（ステップ０２９ＳＧＳ１２３；Ｎ）、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ０２９ＳＧＳ１２８）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１２９）。時短フラグがオフである場合は（ステップ０２９ＳＧＳ１２９；Ｎ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ０２９ＳＧＳ１２９；Ｙ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップ０２９ＳＧＳ１３１）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＡは、保留記憶数が２個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

また、はずれ用変動パターン判定テーブルＤは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【０３１０】

また、ステップ０２９ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ０２９ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図１１－１５（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【０３１１】

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

【０３１２】

ステップ０２９ＳＧＳ１３０，ステップ０２９ＳＧＳ１３１，ステップ０２９ＳＧＳ１３５の処理のいずれかを実行した後には、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１３８）。本特徴部０２９ＳＧでは、図１１－１５（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【０３１３】

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

【０３１４】

図１１－１６は、特別図柄通常処理として、図６のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１－１６に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ０２９ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【０３１５】

ステップ０２９ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ０２９ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ０２９ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【０３１６】

ステップ０２９ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ０２９ＳＧＳ１４３）。

【０３１７】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ０２９ＳＧＳ１４４）、ステップ０２９ＳＧＳ１４９に移行する。

【０３１８】

一方、ステップ０２９ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ０２９ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ０２９ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１５４にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ０２９ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ０２９ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【０３１９】

尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【０３２０】

ステップ０２９ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ０２９ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ０２９ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【０３２１】

ステップ０２９ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部にて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ０２９ＳＧＳ１４７）。

【０３２２】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「１」に更新した後（ステップ０２９ＳＧＳ１４８）、ステップ０２９ＳＧＳ１４９に移行する。

【０３２３】

ステップ０２９ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図１１－３に示す特図表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当

り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ０２９ＳＧＳ１５０ａ）。尚、このステップ０２９ＳＧＳ１５０ａにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１～２１９の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【０３２４】

このように、ステップ０２９ＳＧＳ１４９で選択される特図表示結果判定テーブル１においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ０２９ＳＧＳ１５０ａの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【０３２５】

ステップ０２９ＳＧＳ１５０ａにて「大当り」であると判定された場合には（ステップ０２９ＳＧＳ１５０ａ；Ｙ）、遊技制御フラグ設定部０２９ＳＧ１５２に大当りフラグをオン状態とする（ステップ０２９ＳＧＳ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１１－４（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ０２９ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ０２９ＳＧＳ１５４）。

【０３２６】

ステップ０２９ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部０２９ＳＧ１５５に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ０２９ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「１」とし、確変大当りＢに対応する「確変Ｂ」であれば「２」とし、確変大当りＣに対応する「確変Ｃ」であれば「３」とすればよい。

【０３２７】

ステップ０２９ＳＧＳ１５５の終了後、または、ステップ０２９ＳＧＳ１５０ａにて「大当り」ではないと判定された場合（ステップ０２９ＳＧＳ１５０ａ；Ｎ）は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ０２９ＳＧＳ１５０ａにて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ０２９ＳＧＳ１５４における大当り種別が「確変大当りＡ」である場合には「７」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＣ」である場合には、「１」の数字を

示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【０３２８】

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

【０３２９】

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

【０３３０】

図１１－１７は、変動パターン設定処理として、図６のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１－１７に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１６１）。そして、大当りフラグがオン状態にされていれば（ステップ０２９ＳＧＳ１６１；Ｙ）、大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ０２９ＳＧＳ１６４）。

【０３３１】

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

【０３３２】

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

【０３３３】

特定した変動特図の保留記憶数が１または２である場合（ステップ０２９ＳＧＳ１７０；Ｎ）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットする（ステップ０２９ＳＧＳ１７１）。

【０３３４】

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

【０３３５】

特定した変動特図の保留記憶数が３である場合（ステップ０２９ＳＧＳ１７２；Ｙ）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用

変動パターン判定テーブルＢを選択してセットする（ステップ０２９ＳＧＳ１７３）。
【０３３６】
　また、特定した変動特図の保留記憶数が３ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が４である場合（ステップ０２９ＳＧＳ１７２；Ｎ）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択してセットして（ステップ０２９ＳＧＳ１７４）、ステップ０２９ＳＧＳ１７５に進む。
【０３３７】
　ステップ０２９ＳＧＳ１６４，ステップ０２９ＳＧＳ１６９，ステップ０２９ＳＧＳ１７１，ステップ０２９ＳＧＳ１７３，ステップ０２９ＳＧＳ１７４の処理のいずれかを実行した後には、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ０２９ＳＧＳ１７５）。
【０３３８】
　尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ０２９ＳＧＳ１７５の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ０２９ＳＧＳ１７０の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。
【０３３９】
　ステップ０２９ＳＧＳ１７５にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ０２９ＳＧＳ１７６）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。
【０３４０】
　ステップ０２９ＳＧＳ１７６の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ０２９ＳＧＳ１７７）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部０２９ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部０２９ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。
【０３４１】
　ステップ０２９ＳＧＳ１７７の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ０２９ＳＧＳ１７８）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変

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

【０３４２】

ステップ０２９ＳＧＳ１７７でのコマンド送信設定にもとづいて、変動パターン設定処理が終了してから図５に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【０３４３】

図１１－１８は、特別図柄停止処理として、図６のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１２の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ０２９ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ０２９ＳＧＳ１８１）。

【０３４４】

そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ１８２）。大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ０２９ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ０２９ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始１指定コマンド（確変大当りＡ）、当り開始２指定コマンド（確変大当りＢ）、当り開始３指定コマンド（確変大当りＣ）、当り開始４指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ０２９ＳＧＳ１８５）。

【０３４５】

更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ０２９ＳＧＳ１８６）。

【０３４６】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ０２９ＳＧＳ１８７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りＡの場合には１０回、確変大当りＢの場合には５回、確変大当りＣの場合には２回）をセットする（ステップ０２９ＳＧＳ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である“４”に更新し（ステップ０２９ＳＧＳ１８９）、当該特別図柄停止処理を終了する。

【０３４７】

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

【０３４８】
一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ０２９ＳＧＳ１９０；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ０２９ＳＧＳ１９１）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ０２９ＳＧＳ１９３）、「０」でない場合（ステップ０２９ＳＧＳ１９３；Ｎ）にはステップ０２９ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ０２９ＳＧＳ１９３；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ０２９ＳＧＳ１９４）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース状態）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ０２９ＳＧＳ１９５）、ステップ０２９ＳＧＳ１９６に進む。

【０３４９】
ステップ０２９ＳＧＳ１９６では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

【０３５０】
図１１－１９は、大当り終了処理として、図６のＳ１１７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【０３５１】
大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ２０１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ０２９ＳＧＳ２０１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ０２９ＳＧＳ２０２）、処理を終了する。

【０３５２】
一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ０２９ＳＧＳ２０１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ０２９ＳＧＳ２０３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ０２９ＳＧＳ２０４）。経過していなければ処理を終了する。

【０３５３】
大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ０２９ＳＧＳ２０４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ２０５）。

【０３５４】
記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ０２９ＳＧＳ２０５；Ｎ）には、確変フラグをオン状態にし（ステップ０２９ＳＧＳ２０７）、時短フラグをオン状態にし（ステップ０２９ＳＧＳ２０８）、時短回数カウンタに「０」をセットした後（ステップ０２９ＳＧＳ２０９）、ステップ０２９ＳＧＳ２１３に進む。

【０３５５】
一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ０２９ＳＧＳ２０５；Ｙ）には、ステップ０２９ＳＧＳ２１１とステップ０２９ＳＧＳ２１２を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「１００」をセットした後、ステップ０２９ＳＧＳ２１３に進む。

【０３５６】
ステップ０２９ＳＧＳ２１３では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ０２９ＳＧＳ２１４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ０２９ＳＧＳ２１５）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新する（ステップ

０２９ＳＧＳ２１６）。
【０３５７】
次に、演出制御基板１２の動作を説明する。図１１－２０は、先読予告設定処理として、図６のステップＳ１６１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１－２０に示す先読予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａをチェックし（ステップ０２９ＳＧＳ２４１）、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、保留表示フラグの値がセットされていないエントリが有るか否かにより判定する（ステップ０２９ＳＧＳ２４２）。
【０３５８】
保留表示フラグの値がセットされていないエントリが無い場合は（ステップ０２９ＳＧＳ２４２；Ｎ）、先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグの値がセットされていないエントリが有る場合は（ステップ０２９ＳＧＳ２４２；Ｙ）、さらに、該エントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ２４３）。図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンド以外である場合、つまり、大当りを示す図柄指定コマンドである場合には（ステップ０２９ＳＧＳ２４３；Ｎ）、可変表示結果が大当りであることに基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ０２９ＳＧＳ２４５）。
【０３５９】
ステップ０２９ＳＧＳ２４５においては、例えば、図１１－２１（Ａ）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの２種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が青色の丸形で第１保留記憶表示エリア０２９ＳＧ５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア０２９ＳＧ５Ｕに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が赤色の丸形で第１保留記憶表示エリア０２９ＳＧ５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア０２９ＳＧ５Ｕに表示される。
【０３６０】
ステップ０２９ＳＧＳ２４５では、図１１－２１（Ａ）に示すように、例えば、先読み予告演出の非実行を５％の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を３０％の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を６５％の割合で決定すればよい。
【０３６１】
また、ステップ０２９ＳＧＳ２４３において、保留表示フラグの値がセットされていないエントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示す図柄指定コマンドである場合は（ステップ０２９ＳＧＳ２４３；Ｙ）、当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ０２９ＳＧＳ２４７）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがＣ６００Ｈであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、Ｃ６０１Ｈであれば、「スーパーリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、Ｃ６０２Ｈであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。
【０３６２】
そして、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部０２９ＳＧ１９３のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ０２９ＳＧＳ２４７において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ０２９ＳＧＳ２４８）。

【０３６３】
ステップ０２９ＳＧＳ２４８においては、例えば、図１１－２１（Ｂ）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図１１－２１（Ｂ）に示す決定割合の設定例では、ステップ０２９ＳＧＳ２４７の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。
【０３６４】
ステップ０２９ＳＧＳ２４７では、図１１－２１（Ｂ）に示すように、例えば、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、先読み予告演出の非実行を９５％の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を５％の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を０％の割合で決定する。また、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「その他」である場合は、先読み予告演出の非実行を７５％の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を２０％の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を５％の割合で決定する。そして、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「スーパーリーチ」である場合は、先読み予告演出の非実行を６５％の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を２５％の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を１０％の割合で決定する。
【０３６５】
このような設定により、先読み予告演出の実行が決定された場合は、先読み予告演出の非実行が決定された場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が高いため、先読み予告演出の対象である可変表示に遊技者を注目させることが可能となる。更に、先読み予告演出が実行されるときについては、該先読み予告演出が表示パターンβで実行される場合の方が表示パターンαで実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が高いため、先読み予告演出の対象となっている保留記憶表示がいずれの表示パターンにて表示されるかに遊技者を注目させることが可能となっている。
【０３６６】
尚、本特徴部０２９ＳＧでは、可変表示結果が大当りであれば大当り種別にかかわらず同一割合で先読み予告演出の実行の有無と表示パターンとを決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別に応じて先読み予告演出の実行の有無や表示パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、先読み予告演出が実行されるか否かやいずれの表示パターンにて保留記憶表示が表示されるかによっていずれの大当り種別の大当り遊技状態に制御されるかに遊技者を注目させることが可能となる。
【０３６７】
ステップ０２９ＳＧＳ２４８の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０２９ＳＧＳ２４７において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ２４９）。
【０３６８】
ステップ０２９ＳＧＳ２４５の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ０２９ＳＧＳ２４９；Ｙ）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ０２９ＳＧＳ２４６）。具体的には、ステップ０２９ＳＧＳ２４５またはステップ０２９ＳＧＳ２４８において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を青色の丸形で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「１」をセットし、ステップ０２９ＳＧＳ２４５またはステップ０２９ＳＧＳ２４８において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を赤色の丸形で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「２」をセットした後、ステップ０２９ＳＧＳ２５２に進む。
【０３６９】
また、ステップ０２９ＳＧＳ２４９において、先読予告演出の実行が決定されていない

場合は（ステップ０２９ＳＧＳ２４９；Ｎ）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の丸形を示す「０」をセットした後（ステップ０２９ＳＧＳ２５０）、ステップ０２９ＳＧＳ２５２に進む。

【０３７０】

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

【０３７１】

図１１－２２は、可変表示開始設定処理として、図１０のステップＳ１７１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１－２２に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、まず、第１変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ２７１）。第１変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ０２９ＳＧＳ２７１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ０２９ＳＧＳ２７２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０３７２】

具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【０３７３】

また、ステップ０２９ＳＧＳ２７１において第１変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ０２９ＳＧＳ２７１；Ｎ）、第２変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ２７３）。第２変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ０２９ＳＧＳ２７３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ０２９ＳＧＳ２７３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ０２９ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ０２９ＳＧＳ２７４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【０３７４】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【０３７５】

ステップ０２９ＳＧＳ２７２またはステップ０２９ＳＧＳ２７４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ０２９ＳＧＳ２７５）。

【０３７６】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ０２９ＳＧＳ２７６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【０３７７】

尚、本特徴部０２９ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合や、確変大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として３図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、停止図柄として左右図柄が同一であるが中図柄が異なるリーチはずれの組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

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

【０３８１】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ２８０；Ｎ）は、更に当該可変表示の変動パターンが

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

【０３８２】

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

【０３８３】

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

【０３８４】

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

【０３８５】

ステップ０２９ＳＧＳ２８７の処理では、可変表示結果が大当りである場合は、図１１－３０（Ａ）に示すように、変動パターンがスーパーリーチγ（ＰＢ１－４）の変動パターンであれば、リーチ演出Ｃの実行を５０％の割合で決定し、リーチ演出Ｄの実行を５０％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチθ（ＰＢ１－７）の変動パターンであれば、リーチ演出Ｃの実行を３０％の割合で決定し、リーチ演出Ｄの実行を７０％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチι（ＰＢ１－８）の変動パターンであれば、リーチ演出Ｃの実行を０％の割合で決定し、リーチ演出Ｄの実行を１００％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチκ（ＰＢ１－９）の変動パターンであれば、リーチ演出Ｃの実行を２０％の割合で決定し、リーチ演出Ｄの実行を８０％の割合で決定する。

【０３８６】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図１１－３０（Ｂ）に示すように、変動パターンがスーパーリーチγ（ＰＡ２－４）の変動パターンであれば、リーチ演出Ｃの実行を９０％の割合で決定し、リーチ演出Ｄの実行を１０％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチε（ＰＡ２－６）の変動パターンであれば、リーチ演出Ｃの実行を８０％の割合で決定し、リーチ演出Ｄの実行を２０％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチθ（ＰＡ２－９）の変動パターンであれば、リーチ演出Ｃの実行を７０％の割合で決定し、リーチ演出Ｄの実行を３０％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチι（ＰＡ２－１０）の変動パターンであれば、リーチ演出Ｃの

実行を０％の割合で決定し、リーチ演出Ｄの実行を１００％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチκ（ＰＡ２－１１）の変動パターンであれば、リーチ演出Ｃの実行を６０％の割合で決定し、リーチ演出Ｄの実行を４０％の割合で決定する。

【０３８７】

図１１－３０（Ａ）及び図１１－３０（Ｂ）に示すように可変表示結果が大当りである場合とはずれである場合とで変動パターンに応じてリーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄとの実行を異なる割合で決定することによって、図１１－３０（Ｃ）に示すように、全体的な大当り期待度としては、リーチ演出Ｄの方がリーチ演出Ｃよりも高く設定されている。

【０３８８】

また、可変表示結果にかかわらず、スーパーリーチιの変動パターン（事前演出及び前兆演出の実行後にリーチ演出Ｈ発展報知演出及びリーチ演出Ｈが実行される変動パターン）にて可変表示が実行される場合については、必ずリーチ演出Ｄの実行が決定されるようになっている。一方で、スーパーリーチκの変動パターン（事前演出及び前兆演出の実行後に高期待度リーチ演出発展報知演出及びリーチ演出Ｉが実行される変動パターン）にて可変表示が実行される場合については、リーチ演出Ｃが実行される場合とリーチ演出Ｄが実行される場合とがある。

【０３８９】

つまり、本特徴部０２９ＳＧにおいて、可変表示中に事前演出及び前兆演出が実行される変動パターン（スーパーリーチιの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターン）について、事前演出及び前兆演出の実行後に本特徴部０２９において高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合（最も大当り期待度の高いリーチ演出Ｉが実行される割合）は、リーチ演出Ｃの実行が決定される場合の方がリーチ演出Ｄの実行が決定される場合よりも高く設定されている。このため、本特徴部０２９ＳＧにおいては、可変表示中にリーチ演出Ｄよりも大当り期待度が低いリーチ演出Ｃが実行される場合であっても、該リーチ演出Ｃの後に事前演出と前兆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるので、リーチ演出Ｃが実行された時点で大当り期待度が低いと遊技者に認識されてしまい該リーチ演出Ｃの実行中に遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０３９０】

更には、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄとして可変表示結果が一旦報知された後にリーチ演出Ｇ発展報知演出が実行されるスーパーリーチθの変動パターンと、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行中からこれらリーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄに替えて事前演出と前兆演出及び高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるスーパーリーチκの変動パターンと、を比較すると、図１１－３０（Ｄ）に示すように、可変表示結果が大当りとなる場合については、スーパーリーチθの変動パターンでのリーチ演出Ｃの決定割合とリーチ演出Ｄの決定割合の差は４０％であるのに対して、スーパーリーチκの変動パターンでのリーチ演出Ｃの決定割合とリーチ演出Ｄの決定割合の差は６０％に設定されている。また、図１１－３０（Ｅ）に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合については、スーパーリーチθの変動パターンでのリーチ演出Ｃの決定割合とリーチ演出Ｄの決定割合の差は４０％であるのに対して、スーパーリーチκの変動パターンでのリーチ演出Ｃの決定割合とリーチ演出Ｄの決定割合の差は２０％に設定されている。

【０３９１】

このため、可変表示結果が大当りとなるとき、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示とスーパーリーチκの変動パターンの可変表示とについては、リーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄのどちらが実行されるかによって、該可変表示がリーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行中から事前演出と前兆演出及び高期待度リーチ演出報知演出が実行されるスーパーリーチκの可変表示であるか、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄとして一旦可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出Ｇ発展報知演出が実行されるスーパーリーチθの可変表示であるかが推測することが可能となるので、リーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄとのどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上可能となっている。

【０３９２】
図１１－２２に戻り、ステップ０２９ＳＧＳ２８９において演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が上昇したことを示唆するチャンスアップ演出の実行の有無及び該チャンスアップ演出の演出パターンを決定するチャンスアップ演出決定処理を実行する（ステップ０２９ＳＧＳ２８９）。
【０３９３】
チャンスアップ演出決定処理を実行した演出制御用ＣＰＵ１２０は、次に、ステップ０２９ＳＧＳ２８３またはステップ０２９ＳＧＳ２８８の処理で選択したプロセスタイマに応じたプロセスタイマをスタートさせる（ステップ０２９ＳＧＳ２９０）。
【０３９４】
尚、各プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。
【０３９５】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ２１３ＳＧＳ２８８）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する（ステップ０２９ＳＧＳ２９０）。
【０３９６】
そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ０２９ＳＧＳ２９２）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ０２９ＳＧＳ２９３）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する（ステップ２１３ＳＧＳ２９１）。
【０３９７】
尚、可変表示中演出処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、該可変表示中演出処理を実行する毎にプロセスタイマの値を－１していき、該プロセスタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。そして、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスタイマをスタートさせるとともに次のプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行すればよい。このようにすることで、本特徴部０２９ＳＧにおける飾り図柄の可変表示が実行される。
【０３９８】
図１１－２３は、メータ演出決定処理として、図１１－２２のステップＳ０２９ＳＧＳ２７７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１－２３に示すメータ演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スー

パーリーチκのいずれかの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３０１）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３０１；Ｙ）はメータ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが非リーチ、短縮非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３０１；Ｎ）は、当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３０２）。

【０３９９】

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

【０４００】

具体的には、図１１－２４（Ａ）に示すように、変動パターンが非リーチ（短縮なし非リーチ）の変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を９０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＡでの実行を１０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＢでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＣでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＤでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＥでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＦでの実行を０％の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を２０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＡでの実行を２５％の割合で決定し、メータ演出のパターンＢでの実行を５０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＣでの実行を５％の割合で決定し、メータ演出のパターンＤでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＥでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＦでの実行を０％の割合で決定する。

【０４０１】

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

【０４０２】

また、変動パターンがスーパーリーチηの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を５％の割合で決定し、メータ演出のパターンＡでの実行を５％の割合で決定し、メータ演出のパターンＢでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＣでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＤでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＥでの実行を９５％の割合で決定し、メータ演出のパターンＦでの実行を０％の割合で決定する。

【０４０３】

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

演出のパターンＥでの実行を０％の割合で決定し、メータ演出のパターンＦでの実行を１００％の割合で決定する。

【０４０４】

尚、図１１－２４（Ｂ）及び図１１－２５に示すように、メータ演出におけるパターンＡは、可変表示開始からリーチまでの期間（短縮なしの非リーチの変動パターンであれば可変表示開始から可変表示結果報知までの期間）中の第１タイミングにおいてメータ０２９ＳＧ００５Ｍが１段階増加する演出パターンであり、パターンＢは、第１タイミングと可変表示開始からリーチまでの期間（短縮なしの非リーチの変動パターンであれば可変表示開始から可変表示結果報知までの期間）中における該第１タイミングよりも後の第２タイミングとでメータ０２９ＳＧ００５Ｍが１段階ずつ増加する（合計２段階増加する）演出パターンであり、パターンＣは、第１タイミングと第２タイミング、そして、リーチからスーパーリーチのリーチ演出が開始されるまでの期間（ノーマルリーチの変動パターンであればリーチから可変表示結果報知までの期間）中における第３タイミングでメータ０２９ＳＧ００５Ｍが１段階ずつ増加する（合計３段階増加する）演出パターンである。

【０４０５】

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

【０４０６】

図１１－２３に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、０２９ＳＧＳ３０３の処理を実行した後、メータ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３０４）。メータ演出の実行を決定していない場合（ステップ０２９ＳＧＳ３０４；Ｎ）はメータ演出決定処理を終了し、メータ演出の実行を決定した場合（ステップ０２９ＳＧＳ３０４；Ｙ）は、決定したメータ演出の演出パターンを記憶し（ステップ０２９ＳＧＳ３０５）、変動パターンに応じたメータ演出開始待ちタイマをセットしてメータ演出決定処理を終了する（ステップ０２９ＳＧＳ３０６）。

【０４０７】

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

【０４０８】

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

【０４０９】

図１１－２６は、リーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理として、図１１－２２のステップＳ０２９ＳＧＳ２８２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１－２６に示すリーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行の有無を決定する（ステップ０２９ＳＧＳ３１１）。例えば、図１１－２６（Ｂ）に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチδの変動パターンである場合は、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の非実行を５０％の割合で決定し、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行を５０％の割合で決定する。一方で、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチζの変動パターンである場合は、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の非実行を２０％の割合で決定し、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行を８０％の割合で決定する。

【０４１０】

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

【０４１１】

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

【０４１２】

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

【０４１３】

図１１－２７は、分岐先示唆演出決定処理として、図１１－２２のステップＳ０２９ＳＧＳ２８４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１１－２７に示す分岐先示唆演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じて分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンとを決定する（ステップ０２９ＳＧＳ３２１）。

【０４１４】

具体的には、図１１－２８（Ａ）に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を９０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＸでの実行を１０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＹでの実行を０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＺでの実行を０％の

割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチεの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を７０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＹでの実行を０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＺでの実行を０％の割合で決定する。

【０４１５】

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

【０４１６】

尚、図１１－２８（Ｂ）に示すように、分岐先示唆演出のパターンＸは、画像表示装置５において、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行期間中にリーチ演出Ｈ発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆する分岐先示唆画像Ｘを表示する演出パターンであり、分岐先示唆演出のパターンＹは、画像表示装置５において、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行期間中にリーチ演出Ｈ発展報知演出の実行を示唆する分岐先示唆画像Ｙを表示する演出パターンであり、分岐先示唆演出のパターンＺは、画像表示装置５において、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行期間中に高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する分岐先示唆画像Ｚを表示する演出パターンである。

【０４１７】

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

【０４１８】

尚、図１１－２８（Ａ）に示すように、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンに応じて決定割合が異なっており、可変表示結果に応じて決定割合が異なっているわけではない。つまり、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄが実行された後にリーチ演出Ｇ～リーチ演出Ｉのいずれかに発展するか否かと、これらリーチ演出Ｇ～リーチ演出Ｉのいずれに発展するかに応じて決定されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンと可変表示結果の両方に応じて決定割合が異なっていてもよいし、可変表示結果のみに応じて決定割合が異なっていてもよい。

【０４１９】

図１１－２７に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０２９ＳＧＳ３２１の処理で分岐先示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ２３２）。分岐先示唆演出の実行を決定していない場合（ステップ０２９ＳＧＳ２３２；Ｎ）は分岐

先示唆演出決定処理を終了し、分岐先示唆演出の実行を決定した場合（ステップ０２９ＳＧＳ２３２；Ｙ）は、決定した分岐先示唆演出の演出パターンを記憶し（ステップ０２９ＳＧＳ３２３）、分岐先示唆演出開始待ちタイマをセットして分岐先示唆演出決定処理を終了する（ステップ０２９ＳＧＳ３２４）。

【０４２０】

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

【０４２１】

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

【０４２２】

図１１－２９は、リーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理として、図１１－２２のステップＳ０２９ＳＧＳ２８６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１－２９に示すリーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行の有無を決定する。

【０４２３】

具体的には、図１１－２９（Ｂ）に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチεの変動パターンである場合には、リーチ演出Ｇ発展示唆演出の非実行を５０％の割合で決定し、リーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を５０％の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチθの変動パターンである場合には、リーチ演出Ｇ発展示唆演出の非実行を２０％の割合で決定し、リーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を８０％の割合で決定する。

【０４２４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０２９ＳＧＳ３３１の処理でリーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３３２）。リーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を決定していない場合（ステップ０２９ＳＧＳ３３２；Ｎ）はリーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理を終了し、リーチ演出Ｇ展示唆演出の実行を決定している場合（ステップ０２９ＳＧＳ３３２；Ｙ）は、リーチ演出Ｇ展示唆演出開始待ちタイマをセットしてリーチ演出Ｇ展示唆演出決定処理を終了する（ステップ０２９ＳＧＳ３３３）。

【０４２５】

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

【０４２６】

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

【０４２７】

図１１－３１は、チャンスアップ演出決定処理として、図１１－２２のステップＳ０２９ＳＧＳ２８９にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１－３１に示すチャンスアップ演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンが非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３４０）。当該可変表示の変動パターンが非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３４０；Ｙ）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチλの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３４１）。

【０４２８】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチλの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３４１；Ｙ）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチλの変動パターンではない場合（ステップ０２９ＳＧＳ３４１；Ｎ）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３４２）。

【０４２９】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３４２；Ｎ）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチαまたはスーパーリーチηの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３４３）。当該可変表示変動パターンがスーパーリーチαまたはスーパーリーチηの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３４３；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果に応じてリーチ演出Ａ実行中におけるチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ０２９ＳＧＳ３４４）。

【０４３０】

ここで、本特徴部０２９ＳＧにおけるリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｉにおける演出内容について図１１－３２（Ａ）～図１１－３２（Ｅ）にもとづいて説明する。図１１－３２（Ａ）～図１１－３２（Ｉ）に示すように、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｉは、いずれも画像

表示装置５において各リーチ演出のタイトルを表示するリーチタイトル表示期間と、その後の画像表示装置５において味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出を表示するバトル演出実行期間と、から構成されている。

【０４３１】

これら各リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｉのリーチタイトル表示期間においては、チャンスアップ演出の一部として、リーチタイトルを赤色表示可能となっている（図１１－３３（Ａ）参照）。

【０４３２】

また、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄのバトル演出実行期間については、該バトル演出実行期間の前半部分において可動体３２を動作可能な可動体動作可能期間と画像表示装置５においてカットイン画像を表示可能なカットイン画像表示可能期間とが設けられており、チャンスアップ演出の一部として可動体動作可能期間における可動体３２の動作とカットイン画像表示可能期間におけるカットイン画像の表示とを実行可能となっている（図１１－３３（Ａ）参照）。

【０４３３】

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

【０４３４】

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

【０４３５】

本特徴部０２９ＳＧでは、リーチ演出Ｅとリーチ演出Ｆのバトル実行期間においては、チャンスアップ演出の一部として可動体動作可能期間における可動体の動作と、操作促進画像表示期間におけるスティックコントローラ３１Ａの画像の表示とを実行可能となっている（図１１－３３（Ｂ）参照）。

【０４３６】

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

【０４３７】

図１１－３１のステップ０２９ＳＧＳ３４４に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－３４（Ａ）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を６０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＰでの実行を３５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＱでの実行を５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＲでの実行を０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、チャンスアップ演出の非実行を５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＰでの実行を３５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＱでの実行を６０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＲでの実行を０％の割合で決定する。

【０４３８】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ演出Ａ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３４５）。リーチ演出Ａ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ０２９ＳＧＳ３４５；Ｎ）はス

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

【０４３９】

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

【０４４０】

具体的には、図１１－３４（Ｂ）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を４０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＳでの実行を３０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＴでの実行を２０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＵでの実行を１０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、チャンスアップ演出の非実行を１０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＳでの実行を２０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＴでの実行を３０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＵでの実行を４０％の割合で決定する。

【０４４１】

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

【０４４２】

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

【０４４３】

具体的には、図１１－３４（Ｃ）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を４０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＰでの実行を３０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＱでの実行を２０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＲでの実行を１０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、チャンスアップ演出の非実行を１０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＰでの実行を２０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＱでの実行を３０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＲでの実行を４０％の割合で決定する。

【０４４４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ演出Ｂ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３５２）。リーチ演出Ｂ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ０２９ＳＧＳ３５２；Ｎ）はステップ０２９ＳＧＳ３５４に進み、リーチ演出Ｂ実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合（ステップ０２９ＳＧＳ３５２；Ｙ）は、決定した演出パターンを記憶すると

ともに、変動パターンに応じてリーチ演出Ｂ用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてステップ０２９ＳＧＳ３５４に進む（ステップ０２９ＳＧＳ３５３）。

【０４４５】

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

【０４４６】

具体的には、図１１－３４（Ｄ）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を６０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＳでの実行を３５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＴでの実行を５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＵでの実行を０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、チャンスアップ演出の非実行を５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＳでの実行を３５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＴでの実行を６０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＵでの実行を０％の割合で決定する。

【０４４７】

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

【０４４８】

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

【０４４９】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンのいずれかである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３５８；Ｎ）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγまたはスーパーリーチεの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３５８；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果に応じてリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄ実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ０２９ＳＧＳ３５９）。

【０４５０】

具体的には、図１１－３４（Ａ）に示すように、実行するリーチ演出がリーチ演出Ｃであるとき、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を６０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＰでの実行を３５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＱでの実行を５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＲでの実行を０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、チャンスアップ演出の非実行を５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＰでの

実行を３５％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＱでの実行を６０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＲでの実行を０％の割合で決定する。

【０４５１】

一方で、図１１－３４（Ｃ）に示すように、実行するリーチ演出がリーチ演出Ｄであるとき、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を４０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＰでの実行を３０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＱでの実行を２０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＲでの実行を１０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、チャンスアップ演出の非実行を１０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＰでの実行を２０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＱでの実行を３０％の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンＲでの実行を４０％の割合で決定する。

【０４５２】

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

【０４５３】

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

【０４５４】

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

【０４５５】

更に、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄ等の比較的大当り期待度の低いリーチ演出においては最大で３回のチャンスアップ演出が実行されるので、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの実行中においてチャンスアップ演出の実行回数に応じて効果的に可変表示結果が大当りとなることを遊技者に対して示唆することができる。

【０４５６】

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

【０４５７】

尚、図１１－３４（Ｅ）に示すように、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄにおけるチャンス

アップ演出の演出パターンのうち、パターンＰは、リーチタイトルの赤色表示を実行するが可動体３２の動作とカットイン画像の表示は実行しない演出パターンであり、パターンＱは、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作を実行するがカットイン画像を表示しない演出パターンであり、パターンＲは、リーチタイトルの赤色表示、可動体３２の動作、カットイン画像の表示の全てを実行する演出パターンである。

【０４５８】

更に、図１１－３４（Ｆ）に示すように、リーチ演出Ｅ及びリーチ演出Ｆにおけるチャンスアップ演出の演出パターンのうち、パターンＳは、リーチタイトルの赤色表示を実行するが可動体３２の動作とスティックコントローラ３１Ａの画像の表示は実行しない演出パターンであり、パターンＱは、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作を実行するがスティックコントローラ３１Ａの画像を表示しない演出パターンであり、パターンＲは、リーチタイトルの赤色表示、可動体３２の動作、スティックコントローラ３１Ａの画像の表示の全てを実行する演出パターンである。

【０４５９】

以上、本特徴部０２９ＳＧのチャンスアップ演出としては、図１１－３４（Ａ）～図１１－３４（Ｄ）に示すように、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄにおけるチャンスアップ演出全体としては、チャンスアップ演出が非実行である場合が最も大当り期待度が低く設定されており、チャンスアップ演出がパターンＰで実行される場合はチャンスアップ演出が非実行である場合よりも大当り期待度が高く設定されている。チャンスアップ演出がパターンＱで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンＰで実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されている。そして、チャンスアップ演出がパターンＲで実行される場合はチャンスアップ演出がパターンＱで実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されている（リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄにおけるチャンスアップ演出の大当り期待度：パターンＲ＞パターンＱ＞パターンＰ＞非実行）。

【０４６０】

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

【０４６１】

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

【０４６２】

また、リーチ演出Ｅが実行される場合とリーチ演出Ｆが実行される場合とで比較すると、リーチ演出ＥとリーチＦでは、パターンＳとパターンＴとが共通で実行可能な演出パターンとして設定されている一方で、パターンＵは、リーチ演出Ｆが実行される場合でのみ実行可能となっている。つまり、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作は、リーチ演出ＥとリーチＦのいずれでも実行され得る演出である一方で、操作促進画像としてのスティックコントローラ３１Ａの画像の表示はリーチ演出Ｆでのみ実行され得る演出である。

【０４６３】
次に、本特徴部０２９ＳＧにおけるスーパーリーチの可変表示の演出態様について、図１１－３５～図１１－５６に基づいて説明する。先ず、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ａが実行される場合について説明する。尚、可変表示の開始タイミングにおけるメータ０２９ＳＧ００５Ｍは、１段階も増加していない状態として表示されている。図１１－３５（Ａ）～図１１－３５（Ｄ）に示すように、可変表示の開始時にメータ演出の実行が決定（本特徴部０２９ＳＧではパターンＤまたはパターンＥでの実行が決定された場合を開示）されると、リーチ前のタイミングである第１タイミング、第２タイミングとリーチ後の第３タイミングにてメータ０２９ＳＧ００５Ｍがそれぞれ１段階ずつ増加する。

【０４６４】
図１１－３５（Ｅ）及び図１１－３５（Ｆ）に示すように、リーチ演出Ａが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ａのタイトル画像と該リーチ演出Ａの大当り期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５１が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Ａのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像０２９ＳＧ１６１Ａが表示される一方で、パターンＰ、パターンＱ、パターンＲのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Ａのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像０２９ＳＧ１６１Ｂが表示される。

【０４６５】
そして、リーチ演出Ａのタイトル画像の表示が終了すると、図１１－３５（Ｇ）に示すように、味方キャラクタＡと敵キャラクタＡとによるバトル演出が開始される。尚、図１１－３６（Ｈ）に示すように、バトル演出中においても、第４タイミングにおいてメータ０２９ＳＧ００５Ｍが更に一段階増加する。

【０４６６】
また、該バトル演出中は、パターンＱまたはパターンＲの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図１１－３６（Ｉ）に示すように、可動体３２の原点位置から演出位置に向けての動作が実行される。尚、チャンスアップ演出としての可動体３２の動作は、原点位置から演出位置に向けての移動であるが、該可動体３２の移動は、原点位置と演出位置との中間位置で終了する。その後、可動体３２は、中間位置から原点位置に戻る。

【０４６７】
更にパターンＲの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図１１－３６（Ｊ）及び図１１－３６（Ｋ）に示すように、画像表示装置５においてカットイン画像０２９ＳＧ２００の表示が実行される。

【０４６８】
そして、当該可変表示がスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）の可変表示である場合は、図１１－３６（Ｌ）及び図１１－３６（Ｍ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＡが敵キャラクタＡに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ａ）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【０４６９】
一方で、当該可変表示がスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）の可変表示である場合は、図１１－３６（Ｎ）及び図１１－３６（Ｏ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＡが敵キャラクタＡに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ａ）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【０４７０】
また、当該可変表示がスーパーリーチηの可変表示である場合は、図１１－３７（Ｐ）及び図１１－３７（Ｑ）に示すように、カットイン画像表示可能期間終了後の第５タイミ

ングにおいてメータ０２９ＳＧ００５Ｍが更に１段階増加（５段階まで増加）して満タンになる。そして、画像表示装置５の表示領域の下部においてメータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階まで増加した（満タンになった）旨と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを報知するテロップ画像０２９ＳＧ００５Ｔが表示される。

【０４７１】

次いで、図１１－３７（Ｒ）に示すように、バトル演出が途中で中断され、該バトル演出に替えて高期待度リーチ演出発展報知演出として画像表示装置５において高期待度リーチ演出発展報知画像０２９ＳＧ１８０の表示が実行される。そして、リーチ演出Ｆが開始される。尚、高期待度リーチ演出発展報知演出の詳細については、図１１－５５にて後述する。

【０４７２】

図１１－３７（Ｓ）及び図１１－３７（Ｔ）に示すように、リーチ演出Ｆが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ｆのタイトル画像と該リーチ演出Ａの大当り期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５６が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Ｆのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像０２９ＳＧ１６６Ａが表示される一方で、パターンＳ、パターンＴ、パターンＵのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Ｆのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像０２９ＳＧ１６６Ｂが表示される。

【０４７３】

そして、リーチ演出Ｆのタイトル画像の表示が終了すると、図１１－３７（Ｕ）に示すように、味方キャラクタＢと敵キャラクタＢとによるバトル演出が開始される。該バトル演出中は、パターンＴまたはパターンＵの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図１１－３６（Ｖ）及び図１１－３６（Ｗ）に示すように、可動体３２の原点位置から中間位置に向けての動作（移動）が実行される。その後、可動体３２は、中間位置から原点位置に戻る。

【０４７４】

バトル演出が進行すると、図１１－３８（Ｘ）、図１１－３８（Ｙ）、図１１－３８（Ｚ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を促す操作促進画像が表示される。尚、このとき、パターンＵの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、操作促進画像としてプッシュボタン３１Ｂの画像が表示される一方で、パターンＵの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、操作促進画像としてスティックコントローラ３１Ａの画像が表示される。

【０４７５】

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

【０４７６】

具体的には、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチη はずれの変動パターン（ＰＡ２－８）である場合は、図１１－３９（ａ）及び図１１－３９（ｂ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＢが敵キャラクタＢに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｆ）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【０４７７】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチη 大当りの変動パターン（ＰＢ１－６）の可変表示である場合は、図１１－３９（ｃ）及び図１１－３９（ｄ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＢが敵キャラクタＢに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｆ）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【０４７８】
次に、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ｂが実行される場合について説明する。尚、可変表示の開始タイミングにおけるメータ０２９ＳＧ００５Ｍは、１段階も増加していない状態として表示されている。図１１－４０（Ａ）～図１１－４０（Ｄ）に示すように、可変表示の開始時にメータ演出の実行が決定（本特徴部０２９ＳＧではパターンＤまたはパターンＥでの実行が決定された場合を開示）されると、リーチ前のタイミングである第１タイミング、第２タイミングとリーチ後の第３タイミングにてメータ０２９ＳＧ００５Ｍがそれぞれ１段階ずつ増加する。
【０４７９】
図１１－４０（Ｅ）及び図１１－４０（Ｆ）に示すように、リーチ演出Ｂが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ｂのタイトル画像と該リーチ演出Ｂの大当り期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５２が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Ｂのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像０２９ＳＧ１６２Ａが表示される一方で、パターンＰ、パターンＱ、パターンＲのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Ｂのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像０２９ＳＧ１６２Ｂが表示される。
【０４８０】
そして、リーチ演出Ｂのタイトル画像の表示が終了すると、図１１－４０（Ｇ）に示すように、味方キャラクタＢと敵キャラクタＡとによるバトル演出が開始される。尚、図１１－４１（Ｈ）に示すように、バトル演出中においても、第４タイミングにおいてメータ０２９ＳＧ００５Ｍが更に一段階増加する。
【０４８１】
また、該バトル演出中は、パターンＱまたはパターンＲの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図１１－４１（Ｉ）に示すように、可動体３２の原点位置から中間位置への動作（移動）が実行される。その後、可動体３２は、中間位置から原点位置に戻る。
【０４８２】
更にパターンＲの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図１１－４１（Ｊ）及び図１１－４１（Ｋ）に示すように、画像表示装置５においてカットイン画像０２９ＳＧ２００の表示が実行される。
【０４８３】
そして、当該可変表示がスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）の可変表示である場合は、図１１－４１（Ｌ）及び図１１－４１（Ｍ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＢが敵キャラクタＡに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｂ）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。
【０４８４】
一方で、当該可変表示がスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）の可変表示である場合は、図１１－４１（Ｎ）及び図１１－４１（Ｏ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＢが敵キャラクタＡに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｂ）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。
【０４８５】
また、当該可変表示がスーパーリーチδまたはスーパーリーチζの可変表示である場合は、図１１－４２（Ｐ）及び図１１－４２（Ｑ）に示すように、カットイン画像表示可能期間の終了後において味方キャラクタＢが敵キャラクタＡに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが一旦報知される。
【０４８６】
そして、バトル演出（リーチ演出Ｂ）の終了後は、飾り図柄のはずれを示す組み合わせ

での揺動表示が行われる。このとき、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行が決定されている場合は、図１１－４２（Ｒ）に示すように、リーチ演出Ｅ発展示唆演出として、画像表示装置５の表示領域において飾り図柄と表示位置が重複するようにリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示が行われる。

【０４８７】

尚、当該可変表示がスーパーリーチδの変動パターンの可変表示である場合は、図１１－４２（Ｓ）に示すように、リーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の後に、飾り図柄の揺動が停止して改めて可変表示がはずれであることが報知される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチζの変動パターンの可変表示である場合は、図１１－４２（Ｔ）に示すように、リーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の後に、リーチ演出Ｅ発展報知演出としてリーチ演出Ｅ発展報知画像０２９ＳＧ１８１の表示が行われる。そして、リーチ演出Ｅが開始される。

【０４８８】

図１１－４２（Ｕ）及び図１１－４２（Ｖ）に示すように、リーチ演出Ｅが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ｅのタイトル画像と該リーチ演出Ｅの大当り期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５５が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Ｅのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像０２９ＳＧ１６５Ａが表示される一方で、パターンＳ、パターンＴ、パターンＵのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Ｅのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像０２９ＳＧ１６５Ｂが表示される。

【０４８９】

そして、リーチ演出Ｅのタイトル画像の表示が終了すると、図１１－４２（Ｗ）に示すように、味方キャラクタＡと敵キャラクタＢとによるバトル演出が開始される。該バトル演出中は、パターンＴまたはパターンＵの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図１１－４３（Ｘ）及び図１１－４３（Ｙ）に示すように、可動体３２の原点位置から中間位置に向けての動作（移動）が実行される。その後、可動体３２は、中間位置から原点位置に戻る。

【０４９０】

バトル演出が進行すると、図１１－４３（Ｚ）、図１１－４３（ａ）、図１１－４３（ｂ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を促す操作促進画像が表示される。尚、このとき、パターンＵの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、操作促進画像としてプッシュボタン３１Ｂの画像が表示される一方で、パターンＵの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、操作促進画像としてスティックコントローラ３１Ａの画像が表示される。

【０４９１】

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

【０４９２】

具体的には、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチζはずれの変動パターン（ＰＡ２－７）である場合は、図１１－４４（ｃ）及び図１１－４４（ｄ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＡが敵キャラクタＢに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｅ）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【０４９３】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチζ大当りの変動パターン（ＰＢ１－５）の可変表示である場合は、図１１－４４（ｅ）及び図１１－４４（ｆ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＡが敵キャラクタＢに勝利することにより可変表示結

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

【０４９４】

ここで、図１１－４２（Ｑ）～図１１－４２（Ｔ）にかけてのリーチ演出Ｅ発展示唆演出の演出態様についてより詳細に説明する。

【０４９５】

先ず、図１１－４５（Ａ）～図１１－４５（Ｂ）に示すように、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行が決定されている場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで揺動表示されている状態において、リーチ演出Ｅ発展示唆演出として、画像表示装置５の表示領域にて飾り図柄と重複するようにリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の１段階目の表示が行われる。尚、該１段階目のリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０は、飾り図柄等の表示領域に表示されている他の画像よりも明度が低い、表示色が少ない等の遊技者からの視認性が低い画像であればよい。

【０４９６】

そして、リーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の１段階目の表示期間が終了した後は、図１１－４５（Ｃ）～図１１－４５（Ｄ）に示すように、一旦リーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示を終了した後、飾り図柄と重複するように再度リーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の２段階目の表示が行われる。尚、該２段階目のリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０は、１段階目のリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０よりも明度が高い、表示色が多い等の１段階目のリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０よりも遊技者からの視認性が高い画像であればよい。

【０４９７】

そして、当該可変表示がスーパーリーチδの変動パターンによる可変表示である場合は、図１１－４５（Ｅ）に示すように、リーチ演出Ｅ発展報知演出として画像表示装置５におけるリーチ演出Ｅ発展報知画像０２９ＳＧ１８１の表示が実行されることなく、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチζの変動パターンによる可変表示である場合は、図１１－４５（Ｆ）に示すように、リーチ演出Ｅ発展報知演出として画像表示装置５においてリーチ演出Ｅ発展報知画像０２９ＳＧ１８１が表示されてリーチ演出Ｅが実行される。

【０４９８】

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

【０４９９】

リーチ演出Ｃが実行される場合については、図１１－４６（Ａ）～図１１－４６（Ｃ）に示すように、リーチ演出Ｃが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ｃのタイトル画像と該リーチ演出Ｃの大当り期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５３が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Ｃのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像０２９ＳＧ１６３Ａが表示される一方で、パターンＰ、パターンＱ、パターンＲのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Ｃのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像０２９ＳＧ１６３Ｂが表示される。

【０５００】

そして、リーチ演出Ｃのタイトル画像の表示が終了すると、図１１－４６（Ｃ）に示すように、味方キャラクタＣと敵キャラクタＡとによるバトル演出が開始される。

【０５０１】

一方で、リーチ演出Ｄが実行される場合については、図１１－４６（Ｄ）～図１１－４６（Ｆ）に示すように、リーチ演出Ｄが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ｄのタイトル画像と該リーチ演出Ｄの大当り期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ

２５４が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Ｄのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像０２９ＳＧ１６４Ａが表示される一方で、パターンＰ、パターンＱ、パターンＲのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Ｄのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像０２９ＳＧ１６４Ｂが表示される。

【０５０２】

そして、リーチ演出Ｄのタイトル画像の表示が終了すると、図１１－４６（Ｆ）に示すように、味方キャラクタＤと敵キャラクタＡとによるバトル演出が開始される。

【０５０３】

また、これらリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄのバトル演出中は、パターンＱまたはパターンＲの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図１１－４７（Ｇ）及び図１１－４７（Ｈ）に示すように、可動体３２の原点位置から中間位置への動作（移動）が実行される。その後、可動体３２は、中間位置から原点位置に戻る。

【０５０４】

更にパターンＲの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図１１－４７（Ｉ）及び図１１－４７（Ｊ）に示すように、画像表示装置５においてカットイン画像０２９ＳＧ２００の表示が実行される。

【０５０５】

また、図１１－４７（Ｋ）～図１１－４７－（Ｍ）に示すように、分岐先示唆演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄのバトル演出中のカットイン画像表示可能期間の後に、分岐先示唆演出として画像表示装置５にリーチ演出Ｈ発展報知演出（リーチ演出Ｈ）が実行されることと高期待度リーチ演出発展報知演出（リーチ演出Ｉ）が実行されることの両方を示唆する分岐先示唆画像Ｘ（分岐先示唆画像０２９ＳＧ００５Ｘ）、リーチ演出Ｈ発展報知演出（リーチ演出Ｈ）が実行されることを示唆する分岐先示唆画像Ｙ（分岐先示唆画像０２９ＳＧ００５Ｙ）、高期待度リーチ演出発展報知演出（リーチ演出Ｉ）が実行されることを示唆する分岐先示唆画像Ｚ（分岐先示唆画像０２９ＳＧ００５Ｚ）のいずれかが表示される。

【０５０６】

分岐先示唆演出実行可能期間の後は、当該可変表示がスーパーリーチγはずれの変動パターン（ＰＡ２－４）での可変表示である場合は、図１１－４８（Ｎ）～図１１－４８（Ｐ）に示すように、リーチ演出Ｃの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクタＣが敵キャラクタＡに敗北することにより可変表示がはずれであることが報知され、リーチ演出Ｄの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクタＤが敵キャラクタＡに敗北することにより可変表示がはずれであることが報知される。そして、バトル演出（リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄ）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【０５０７】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチγ大当りの変動パターン（ＰＢ１－４）での可変表示である場合は、図１１－４８（Ｑ）～図１１－４８（Ｓ）に示すように、リーチ演出Ｃの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクタＣが敵キャラクタＡに勝利することにより可変表示が大当りであることが報知され、リーチ演出Ｄの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクタＤが敵キャラクタＡに勝利することにより可変表示が大当りであることが報知される。そして、バトル演出（リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄ）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【０５０８】

また、当該可変表示がスーパーリーチεまたはスーパーリーチθの可変表示である場合は、図１１－４９（Ｔ）～図１１－４９（Ｖ）に示すように、分岐先示唆演出実行可能期間の終了後において味方キャラクタＣまたは味方キャラクタＤが敵キャラクタＡに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが一旦報知される。

【０５０９】

そして、バトル演出（リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄ）の終了後は、飾り図柄のはずれを示す組み合わせでの揺動表示が行われる。このとき、リーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行が決定されている場合は、図１１－４９（Ｗ）に示すように、リーチ演出Ｇ発展示唆演出として、画像表示装置５の表示領域において飾り図柄と表示位置が重複するようにリーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１の表示が行われる。

【０５１０】

尚、当該可変表示がスーパーリーチεの変動パターンの可変表示である場合は、図１１－４９（Ｘ）に示すように、リーチ演出Ｇ発展示唆演出実行可能期間の後に、飾り図柄の揺動が停止して改めて可変表示がはずれであることが報知される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチθの変動パターンの可変表示である場合は、図１１－４９（Ｙ）に示すように、リーチ演出Ｇ発展示唆演出実行可能期間の後に、リーチ演出Ｇ発展報知演出としてリーチ演出Ｇ発展報知画像０２９ＳＧ１８２の表示が行われる。そして、リーチ演出Ｇが開始される。

【０５１１】

図１１－５０（Ｚ）に示すように、リーチ演出Ｇが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ｇのタイトル画像０２９ＳＧ１６７と該リーチ演出Ｇの大当り期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５７が表示される。

【０５１２】

そして、リーチ演出Ｇのタイトル画像０２９ＳＧ１６７の表示が終了すると、図１１－５０（ａ）及び図１１－５０（ｂ）に示すように、味方キャラクタＣと敵キャラクタＢとによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチθはずれの変動パターン（ＰＡ２－９）である場合は、図１１－５０（ｃ）及び図１１－５０（ｄ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＣが敵キャラクタＢに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｇ）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【０５１３】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチθ大当りの変動パターン（ＰＢ１－７）の可変表示である場合は、図１１－５０（ｅ）及び図１１－５０（ｆ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＣが敵キャラクタＢに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｇ）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【０５１４】

ここで、図１１－４９（Ｖ）～図１１－４９（Ｙ）にかけてのリーチ演出Ｇ発展示唆演出の演出態様についてより詳細に説明する。

【０５１５】

先ず、図１１－５４（Ａ）～図１１－５４（Ｂ）に示すように、リーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行が決定されている場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで揺動表示されている状態において、リーチ演出Ｇ発展示唆演出として、画像表示装置５の表示領域にて飾り図柄と重複するようにリーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１の１段階目の表示が行われる。尚、該１段階目のリーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１は、飾り図柄等の表示領域に表示されている他の画像よりも明度が低い、表示色が少ない等の遊技者からの視認性が低い画像であればよい。

【０５１６】

そして、リーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１の１段階目の表示期間が終了した後は、図１１－５４（Ｃ）～図１１－５４（Ｄ）に示すように、一旦リーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１の表示を終了した後、飾り図柄と重複するように再度リーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１の２段階目の表示が行われる。尚、該２段階目のリーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１は、１段階目のリーチ演Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１よりも明度が高い、表示色が多い等の１段階目のリーチ演出Ｇ発展示唆画像０２９ＳＧ１７１よりも遊技者からの視認性が高い画像であればよい。

【０５１７】
そして、当該可変表示がスーパーリーチεの変動パターンによる可変表示である場合は、図１１－４５（Ｅ）に示すように、リーチ演出Ｇ発展報知演出として画像表示装置５におけるリーチ演出Ｇ発展報知画像０２９ＳＧ１８２の表示が実行されることなく、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチθの変動パターンによる可変表示である場合は、図１１－５４（Ｆ）に示すように、リーチ演出Ｇ発展報知演出として画像表示装置５においてリーチ演出Ｇ発展報知画像０２９ＳＧ１８２が表示されてリーチ演出Ｇが実行される。
【０５１８】
また、当該可変表示がスーパーリーチιの変動パターンまたはスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示である場合は、図１１－５１（ｇ）～図１１－５１（ｈ）に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行中における分岐先示唆演出実行可能期間後において、事前演出として画像表示装置５の表示領域にてシャッタ画像０２９ＳＧ００６が表示され（表示領域の左右から該表示領域の中央部に向けてシャッタ画像０２９ＳＧ００６の移動表示が行われて）、画像表示装置５に表示されていた演出画像が該シャッタ画像０２９ＳＧ００６によって一時的に視認不能な状態となる。
【０５１９】
そして、所定期間が経過したことにもとづいて事前演出の実行期間が終了すると、前兆演出としてシャッタ画像０２９ＳＧ００６が画像表示装置５の表示領域の中央部から左右側方に向けて退避していくとともに、該シャッタ画像０２９ＳＧ００６の退避に応じて画像表示装置５の表示領域にてキャラクタＣの画像の遊技者から視認可能となる。
【０５２０】
そして、当該可変表示がスーパーリーチιの変動パターンでの可変表示である場合は、図１１－５１（ｉ）に示すように、リーチ演出Ｈ発展報知演出として画像表示装置５においてリーチ演出Ｈ発展報知画像０２９ＳＧ１８３が表示された後にリーチ演出Ｈが実行される。また、当該可変表示がスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示である場合は、図１１－５１（ｊ）に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出として画像表示装置５において高期待度リーチ演出発展報知画像０２９ＳＧ１８０が表示された後リーチ演出Ｉが実行される。尚、高期待度リーチ演出発展報知演出の詳細については、図１１－５５にて後述する。
【０５２１】
当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチιの変動パターンでの可変表示である場合は、図１１－５２（ｋ）に示すように、リーチ演出Ｈが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ｈのタイトル画像０２９ＳＧ１６８と該リーチ演出Ｈの大当り期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５８が表示される。
【０５２２】
そして、リーチ演出Ｈのタイトル画像０２９ＳＧ１６８の表示が終了すると、図１１－５２（ｌ）及び図１１－５２（ｍ）に示すように、味方キャラクタＤと敵キャラクタＣとによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチιはずれの変動パターン（ＰＡ２－１０）である場合は、図１１－５２（ｎ）及び図１１－５２（ｏ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＤが敵キャラクタＣに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｈ）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。
【０５２３】
一方で、当該可変表示がスーパーリーチι大当りの変動パターン（ＰＢ１－８）の可変表示である場合は、図１１－５２（ｐ）及び図１１－５２（ｑ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＤが敵キャラクタＣに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｈ）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。
【０５２４】

また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示である場合は、図１１－５３（ｒ）～図１１－５３（ｓ）に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出御にリーチ演出Ｉが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ｉのタイトル画像０２９ＳＧ１６９と該リーチ演出Ｉの大当り期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５９が表示される。このとき、画像表示装置５には、リーチ演出Ｉのタイトル画像０２９ＳＧ１６９と期待度画像０２９ＳＧ２５９の後方においてキャラクタＡ～キャラクタＣの画像が共に表示されることによって、当該リーチ演出Ｉが他のスーパーリーチのリーチ演出よりも大当り期待度が高いことによる特別感を演出する。

【０５２５】

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

【０５２６】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチκ大当りの変動パターン（ＰＢ１－９）の可変表示である場合は、図１１－５３（ｘ）及び図１１－５３（ｙ）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタＡ～味方キャラクタＤが敵キャラクタＣに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出Ｈ）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【０５２７】

ここで、図１１－３７（Ｒ）～図１１－３７（Ｔ）、図１１－５３（ｒ）～図１１－５３（ｓ）にかけての高期待度リーチ演出発展報知演出についてより詳細に説明する。

【０５２８】

先ず、図１１－５５（Ａ）～図１１－５５（Ｂ）に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されると、画像表示装置５の表示領域においてリーチ演出Ｆまたはリーチ演出Ｉが実行されることを報知する高期待度リーチ演出発展報知画像０２９ＳＧ１８０が表示される。更に、高期待度リーチ演出発展報知画像０２９ＳＧ１８０が表示された後は、画像表示装置５の表示領域を暗転させることで該画像表示装置５に表示されている演出画像を視認困難とするブラックアウト演出が実行される。

【０５２９】

尚、ブラックアウト演出においては、画像表示装置５に暗転した画像が表示されることによって他の演出画像（飾り図柄の可変表示画像やキャラクタの画像等）の視認を困難とし、且つ、表示画面自体の輝度を低下させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた演出音の音量が高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前よりも低下する。更に、遊技領域、可動体３２、ガラス扉枠や遊技機用枠３に設けられている各種発光手段（例えば、ＬＥＤなど）の演出光の光量を、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前よりも低下させることで、他の演出画像（飾り図柄の可変表示画像やキャラクタの画像等）の視認をより一層困難とする。

【０５３０】

そして、ブラックアウト演出の実行後は、図１１－５５（Ｃ）に示すように、前段演出として、キャラクタＣの画像が表示される。前段演出では更に、該キャラクタＣが喋るセリフ内容が、文字画像０２９ＳＧ００７として画像表示装置５の表示領域に表示されるとともに、該セリフがスピーカ８Ｌ，８Ｒから音声情報として出力される。

【０５３１】

図１１－５５（Ｄ）及び図１１－５５（Ｅ）に示すように、前段演出の終了後は切替演出が実行され、該切替演出の終了後に後段演出が実行される。切替演出としては、前段演

出において表示されたキャラクタＣの画像とは異なる画像が表示される。尚、本特徴部０２９ＳＧでは、切替演出として表示される画像を１つのみとする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、切替演出として複数の画像のいずれかを表示可能としてもよい。尚、このように切替演出として複数の画像のいずれかを表示可能とする場合は、いずれの画像が表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。

【０５３２】

後段演出では、前述したようにキャラクタの喋るセリフが文字画像０２９ＳＧ００８として画像表示装置５の表示領域に表示されるとともに、該セリフがスピーカ８Ｌ，８Ｒから音声情報として出力される。このとき表示される文字画像０２９ＳＧ００８は、前段演出時に表示された文字画像０２９ＳＧ００７よりも文字数が少ない一方で、一文字あたりの大きさは文字画像０２９ＳＧ００７よりも大きく且つ明度の高い（図１１－１０参照）。

【０５３３】

図１１－５５（Ｆ）に示すように、後段演出の終了後は、可動体演出が実行される。該可動体演出としては、可動体３２が画像表示装置５の上方位置である原点位置から画像表示装置５の表示領域の前面側略中央位置に重複する演出位置まで落下する。尚、演出位置まで落下した可動体３２は、図示しない駆動モータの駆動等により原点位置まで移動する。

【０５３４】

そして可動体演出が終了した後は、図１１－５５（Ｇ）に示すように、各変動パターンに応じたリーチ演出（該可変表示がスーパーリーチηの変動パターンでの可変表示であればリーチ演出Ｆ、該可変表示がスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示であればリーチ演出Ｉ）が実行される。

【０５３５】

次に、スーパーリーチλの変動パターンでの可変表示について説明する。図１１－５６（Ａ）～図１１－５６（Ｄ）に示すように、該スーパーリーチλの変動パターンでの可変表示では、先ず、可変表示が開始されると、リーチ前の第２タイミングにおいてメータ０２９ＳＧ００５Ｍが一気に５段階目まで増加して満タンになる。次に、画像表示装置５の表示領域の下部においてメータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階まで増加した（満タンになった）旨と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを報知するテロップ画像０２９ＳＧ００５Ｔが表示される。

【０５３６】

そして、リーチとなったりリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄのいずれかが実行されることなく高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される。尚、該高期待度リーチ演出発展報知演出の演出態様は、図１１－５５にて前述した演出態様と同一である。高期待度リーチ演出発展報知演出の実行後は、図１１－５３に示すように、リーチ演出Ｉが実行されて最終的に可変表示結果がはずれまたは大当りであることが報知される。

【０５３７】

以上、本特徴部０２９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１においては、図１１－８及び図１１－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さＬ７は、リーチ演出Ｅ発展報知演出の実行期間の長さＬ６ｂよりも長く設定されているとともに、リーチ演出Ｅ発展報知演出が開始されてからリーチ演出Ｅが実行されて該リーチ演出Ｅの演出結果として可変表示結果が大当りであると報知されるまでの期間の長さＬ１１は、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Ｆが実行されて該リーチ演出Ｆの演出結果として可変表示結果が大当りと報知されるまでの期間の長さＬ１２と、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Ｉが実行されて該リーチ演出Ｉの演出結果として可変表示結果が大当りと報知されるまでの期間の長さＬ１３と、よりも短く設定されているので、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行後においてリーチ演出Ｅが実行される場合については、可変表示結果が大当りとなることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができる。また、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行後においてリーチ演出Ｉが実行される場合については、可変表示結果

が大当りであると報知されるまでに好適に遊技者を該リーチ演出Ｉに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０５３８】

また、図１１－７に示すように、リーチ演出Ｂの実行期間の長さＬ２は、ｒ－値演出Ａの実行期間の長さＬ１よりも長く設定されているので、リーチ演出Ａよりも長期間に亘ってリーチ演出Ｂに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。また、リーチ演出Ｂは、図１１－７～図１１－９に示すように、リーチ演出Ａとは異なり演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前から発展報知演出が実行されることがないので、リーチ演出Ｅ発展報知演出が実行されない場合であっても該リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果が大当りであることが報知されるか否かに対して遊技者を確実に注目させることが可能となっている。

【０５３９】

また、図１１－７～図１１－９に示すように、リーチ演出Ａやリーチ演出Ｂの実行中は、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出としてメータ演出が実行される場合があるので、該メータ演出の実行によって高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることに対する遊技者の期待感を喚起することができる。

【０５４０】

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

【０５４１】

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

【０５４２】

また、図１１－９及び図１１－２５に示すように、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示では、リーチ演出Ａの実行を経由せずに第２タイミングで一気にメータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階目まで増加して高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるので、リーチ演出Ａが実行されない場合であっても高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Ｉが実行されることに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０５４３】

尚、本特徴部０２９ＳＧでは、図１１－７～図１１－９に示すように、リーチ演出Ｂが実行される場合は、高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Ｉが実行されることがない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ｂの実行後に高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Ｉが実行される場合を設けてもよい。このようにすることで、リーチ演出Ｂが実行される場合においても高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Ｉが実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０５４４】

また、本特徴部０２９ＳＧでは、メータ演出としてメータ０２９ＳＧ００５Ｍが第１タイミング～第５タイミングで１段階ずつ増加する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなくメータ０２９ＳＧ００５Ｍが、いずれかのタイミングで２段階以上増加する場合を設けてもよい。更に、このように第１タイミング～第５タイミングのいずれかで２段階以上メータ０２９ＳＧ００５Ｍが増加するタイミングを設けるときは、リーチ演出Ａやリーチ演出Ｂが開始されるよりも前のタイミングでメータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階目まで増加した場合とリーチ演出Ａやリーチ演出Ｂが開始された後のタイミングでメータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階目まで増加した場合とで、リーチ演出Ｉに発展する割合が異なってもよい。また、本特徴部０２９ＳＧではメータ演出としてメータ０２９ＳＧ００５Ｍの表示態様を５段階目まで変化可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ演出としては、メータ０２９ＳＧ００５Ｍの表示態様を４段階以下または６段階以上変化可能としてもよい。

【０５４５】

また、図１１－８及び図１１－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Ｉが実行されて該リーチ演出Ｉの演出結果として可変表示結果が大当りと報知されるまでの期間の長さＬ１３は、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Ｆが実行されて該リーチ演出Ｆの演出結果として可変表示結果が大当りと報知されるまでの期間の長さＬ１２よりも長く設定されているので、より大当り期待度の高いリーチ演出Ｉが実行されたときの演出結果が報知されるまでの期間を長くすることで、大当り遊技状態に制御される期待感を効果的に高めることができる。

【０５４６】

また、図１１－２３～図１１－２５に示すように、本特徴部０２９ＳＧにおいて高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆するメータ演出は、可変表示の第１タイミング～第５タイミングにかけて最大で５段階（メータ演出非実行の状態を入れれば６段階）にかけて段階的に表示態様が変化していく演出である。一方で、図１１－４５に示すように、本特徴部０２９ＳＧにおいてリーチ演出Ｅの実行を示唆するリーチ演出Ｅ発展示唆演出は、２段階に亘ってリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示態様が変化していく演出である。つまり、本特徴部０２９ＳＧでは、メータ演出としては、メータ０２９ＳＧ００５Ｍの表示態様が５段階まで変化可能であるが、リーチ演出Ｅ発展示唆演出としては、リーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示態様は２段階までしか変化することがない。このため、メータ演出においてはリーチ演出Ｅ発展示唆演出よりも演出対象の画像（メータ０２９ＳＧ００５Ｍ）が５段階目まで変化し易いため、メータ０２９ＳＧ００５Ｍが５段階目まで増加するか否に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【０５４７】

尚、本特徴部０２９ＳＧでは、メータ演出としてメータ０２９ＳＧ００５Ｍの表示態様を５段階目まで変化可能とする一方で、リーチ演出Ｅ発展示唆演出としてリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示態様を２段階目までしか変化できない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ｅ発展示唆演出としてリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示態様を５段階目まで変化可能としてもよい。尚、このように、リーチ演出Ｅ発展示唆演出としてリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示態様を５段階目まで変化可能とする場合は、リーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示態様が５段階目まで変化する割合をメータ０２９ＳＧ００５Ｍの表示態様が５段階目まで変化する割合よりも低く設定すればよい。

【０５４８】

また、図１１－７～図１１－９に示すように、スーパーリーチδやスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示では、メータ演出実行可能期間の長さＬ５がリーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の長さＬ６ａよりも長く設定されているので、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行された後にリーチ演出Ａよりも大当り期待度の高いリーチ演出Ｆが実行されることを、リーチ演出Ｅ発展報知演出の実行が示唆された後にリーチ演出Ｅが実行

されることよりも長期間に亘って示唆することができるので、遊技興趣を向上できる。
【０５４９】
尚、本特徴部０２９ＳＧでは、メータ演出実行可能期間の長さＬ５がリーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の長さＬ６ａよりも長く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ演出実行可能期間の長さＬ５がリーチ演出Ｅ発展示唆演出実行可能期間の長さＬ６ａよりも短く設定されていてもよい。
【０５５０】
また、本特徴部０２９ＳＧでは、メータ０２９ＳＧ００５Ｍをメータ演出の実行が決定された場合以外においても画像表示装置５に表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ０２９ＳＧ００５Ｍはメータ演出の実行が決定された場合のみ画像表示装置５に表示するようにしてもよい。更には、メータ０２９ＳＧ００５Ｍは、１段階目の増加タイミングで初めて画像表示装置５に表示されるようにしてもよい。
【０５５１】
更に、リーチ演出Ｅ発展示唆演出は、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に実行可能となっている演出であるので、リーチ演出Ｂの実行中にリーチ演出Ｅ発展示唆演出が実行されることによって、遊技者がリーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果が大当りであると報知されないと認識することによる遊技興趣の低下を防止できる。
【０５５２】
尚、本特徴部０２９ＳＧでは、リーチ演出Ｂからリーチ演出Ｅに発展するパターンとしては、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果が報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出とリーチ演出Ｅとが実行されるパターン（図１－８（Ｆ）参照）のみが開示されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ｂからリーチ演出Ｅに発展するパターンとしては、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前にリーチ演出Ｅ発展報知演出とリーチ演出Ｅとが実行される場合を設けてもよい。このように、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前にリーチ演出Ｅ発展報知演出とリーチ演出Ｅとが実行される場合を設けるときは、リーチ演出Ｂの実行中にリーチ演出Ｅ発展示唆演出を実行可能としてもよい。
【０５５３】
また、図１１－３１～図１１－３４に示すように、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｆの実行中は、チャンスアップ演出を実行可能であり、いずれの演出パターンにてチャンスアップ演出が実行されるかに応じて大当り期待度が異なっている。
【０５５４】
特にリーチ演出Ａの後にリーチ演出Ｆを実行するスーパーリーチηの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ａの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作との計２回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出Ｆの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作及び操作促進画像としてのスティックコントローラ３１Ａの画像表示の計３回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能となっている。このため、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ａの実行中よりもリーチ演出Ｆの実行中の方がチャンスアップ演出を構成する演出の実行回数が増加することによって、リーチ演出Ｆの演出結果に対して遊技者を好適に注目させることができる。
【０５５５】
更には、リーチ演出Ｂの実行後にリーチ演出Ｅを実行するスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ｂの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作とカットイン画像０２９ＳＧ２００の表示との計３回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出Ｅの実行中には、チャンスアップ演出としてリーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作との計２回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能となっている。このため、スーパーリー

チζの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ｂの実行中よりもリーチ演出Ｅの実行中の方がチャンスアップ演出を構成する演出の実行回数が少ないことによって、リーチ演出Ｅの演出結果に対して遊技者を過度に注目させることが防止できるので、遊技興趣を向上できる。

【０５５６】

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

【０５５７】

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

【０５５８】

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

【０５５９】

また、図１１－７～図１１－９、図１１－３０に示すように、スーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出をリーチ演出Ｃと該リーチ演出Ｃよりも大当り期待度の高いリーチ演出Ｄとから決定可能となっている。そして、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に事前演出と前兆演出とが実行され且つ高期待度リーチ演出発展報知演出が実行された場合はリーチ演出Ｉが実行され、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出Ｇ発展報知演出が実行された場合はリーチ演出Ｉよりも大当り期待度の低いリーチ演出Ｇが実行される。

【０５６０】

更に、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に事前演出と前兆演出とが実行され且つリーチ演出Ｈ発展報知演出が実行された場合はリーチ演出Ｉよりも大当り期待度が低いリーチ演出Ｈが実行されるようになっているので、リーチ演出の種類と発展報知演出との組み合わせによって演出を多様化することができる。

【０５６１】

特に、スーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、

スーパーリーチκの変動パターンの可変表示については、図１１－３０（Ａ）及び図１１－３０（Ｂ）に示す割合にてリーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄとのどちらを実行するかを決定することによって、リーチ演出Ｃの実行が決定された場合の方がリーチ演出Ｄの実行が決定された場合よりも前兆演出が実行された後にリーチ演出Ｉ（高期待度リーチ演出発展報知演出）が実行される割合を高く設定されているので、実行されるリーチ演出と高期待度リーチ演出発展報知演出とに所定の関係を持たせることができ、リーチ演出と発展報知演出の演出興趣を向上できる。

【０５６２】

また、本特徴部０２９ＳＧでは、スーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出をリーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄとから決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中にリーチ演出Ｃを実行する変動パターンと、可変表示中にリーチ演出Ｄを実行する変動パターンと、を個別に設けてもよい。

【０５６３】

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、図１１－３４に示すように、チャンスアップ演出の実行の有無や演出パターンを可変表示結果に応じて異なる割合にて決定する、つまり、チャンスアップ演出は、リーチ演出の演出結果として可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出として実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの演出期間中に実行可能なチャンスアップ演出については、リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかが実行されること（リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかに発展すること）を示唆する演出として実行可能としてもよい。

【０５６４】

更には、チャンスアップ演出としては、可変表示結果が大当りとなることやリーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかが実行されることの他に、可変表示結果が大当りとなった場合の大当り遊技のラウンド数が１０ラウンドであること、大当り遊技終了後に確変状態に制御されること等を示唆可能としてもよい。

【０５６５】

また、図１１－９に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄが実行された後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される場合と、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄが実行された後にリーチ演出Ｈ発展報知演出が実行される場合とでは、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄと発展報知演出との間の期間にて共通の事前演出を実行可能であることにより、事前演出が実行されることで発展報知演出への遊技者の注目を高めつつ、発展報知演出として高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Ｈ発展報知演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【０５６６】

また、図１１－７～図１１－９及び図１１－２７～図１１－２８に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行期間中においては、これらリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行後にリーチ演出Ｈ発展報知演出と高期待度リーチ演出発展報知演出のうちどちらが実行されるかの示唆、及びリーチ演出Ｈ発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆可能な分岐先示唆演出を実行可能となっているので、発展先示唆演出が実行されることで発展報知演出が実行されることへの遊技者の注目を高めつつ、リーチ演出Ｈ発展報知演出と高期待度リーチ演出発展報知演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【０５６７】

また、本特徴部０２９ＳＧでは、発展先示唆演出として、リーチ演出Ｈ発展報知演出が実行されることと、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを示唆可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発展先示唆演出としては、リーチ演出Ｇ発展報知演出が実行されることを示唆可能としてもよい。

【０５６８】

また、本特徴部０２９ＳＧでは、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｃを実行する変動パタ

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

【０５６９】

また、図１１－３０（Ｄ）に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄとして演出結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Ｉが実行されるスーパーリーチκの変動パターンと、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄとして演出結果が報知された後にリーチ演出Ｇ発展報知演出とリーチ演出Ｇが実行されるスーパーリーチθの変動パターンとについて、可変表示結果が大当りとなるときには、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Ｃが実行される割合とリーチ演出Ｄが実行される割合との差が６０％であるのに対して、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Ｃが実行される割合とリーチ演出Ｄが実行される割合との差が４０％であるので、リーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄのどちらが実行されるかによって、リーチ演出Ｉが実行されるスーパーリーチκの変動パターンの可変表示であるのか、リーチ演出Ｈが実行されるスーパーリーチθの変動パターンの可変表示であるのかが推測できるようになるので、リーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄのどちらが実行されるかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【０５７０】

尚、本特徴部０２９ＳＧでは、スーパーリーチκの変動パターンと、スーパーリーチθの変動パターンとについて、可変表示結果が大当りとなる場合は、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Ｃが実行される割合とリーチ演出Ｄが実行される割合との差が、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Ｃが実行される割合とリーチ演出Ｄが実行される割合との差よりも小さく設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれとなる場合について、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Ｃが実行される割合とリーチ演出Ｄが実行される割合との差が、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Ｃが実行される割合とリーチ演出Ｄが実行される割合との差よりも小さく設定されていてもよい。

【０５７１】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０５７２】

例えば、前記特徴部０２９ＳＧでは、画像表示装置５の表示領域の下部に保留記憶表示を表示可能な、第１保留記憶表示エリア０２９ＳＧ００５Ｄと第２保留記憶表示エリア０２９ＳＧ００５Ｕとを設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例０２９ＳＧ－１として図１１－５７に示すように、画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、画像表示装置５の表示領域の下部の中央）に、実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示可能なアクティブ表示エリア０２９ＳＧ００５Ｆを設けてもよい。

【０５７３】

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

【０５７４】

更に、アクティブ表示の表示態様を可変表示中に白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸

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

【０５７５】

このようにアクティブ表示の表示態様を可変表示中に変化可能とする場合は、図１１－５８（Ａ）及び図１１－５８（Ｂ）に示すように、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｅが実行されるスーパーリーチζの変動パターンの可変表示について、リーチ演出Ｅの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合をＰ１する。

【０５７６】

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

【０５７７】

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

【０５７８】

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

【０５７９】

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

【０５８０】

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

【０５８１】
　また、前記特徴部０２９ＳＧでは、リーチ演出Ａやリーチ演出Ｂ等のリーチ演出を経由せずに高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されてリーチ演出Ｉが実行されるスーパーリーチλの変動パターンが設けられているが、変形例０２９ＳＧ－３として、該スーパーリーチλの変動パターンの可変表示においては、リーチ演出Ｉの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ５を、リーチ演出Ｉの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ６よりも高く設定してもよい。このようにリーチ演出Ｉの実行前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化することによって予め遊技者にリーチ演出Ｉが実行されることを認識させ易くできるので、遊技興趣を向上できる。
【０５８２】
　尚、本変形例０２９ＳＧ－３では、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｉの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ５を、リーチ演出Ｉの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ６よりも高く設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ｉの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ５を、リーチ演出Ｉの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合Ｐ６よりも低く設定してもよい。このようにすることで、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化していないにも関わらず他のリーチ演出を経由せずにリーチ演出Ｉが実行される状況を作り出すことができるので、遊技に意外性を付与することができ、遊技興趣を向上できる。
【０５８３】
　また、前記特徴部０２９ＳＧや変形例０２９ＳＧ－１～変形例０２９ＳＧ－３では、保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の３種類を設け、保留記憶表示やアクティブ表示がいずれの表示態様で表示されるかに応じて大当り期待度を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様の数としては、２種類のみや４種類以上であってもよい。
【０５８４】
　更に、前記変形例０２９ＳＧ－１～変形例０２９ＳＧ－３では、リーチ演出の実行中にアクティブ表示の表示態様が変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、アクティブ表示態様の変化タイミングはリーチ演出の実行中以外のタイミング、例えば、発展示唆演出や発展報知演出の実行中、可変表示の開始タイミング等を含んでいてもよい。更に、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示とを含む擬似連演出を実行可能とする場合は、仮停止や再可変表示のタイミングでアクティブ表示の表示態様を変化可能としてもよい。
【０５８５】
　また、前記特徴部０２９ＳＧでは、保留記憶表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の３種類を設け、保留記憶表示がいずれの表示態様で表示されるかに応じて大当り期待度を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例０２９ＳＧ－４として、保留記憶表表示の表示態様として丸形の他に三角形や四角形、星形等を設け、保留記憶表示がいずれの形状で表示されるかに応じてリーチ演出Ｅ、リーチ演出Ｆ、リーチ演出Ｇ、リーチ演出Ｈ、リーチ演出Ｉのいずれのリーチ演出に発展するかを示唆可能としてもよい。尚この場合、ＣＰＵ１０３は、入賞時乱数値判定処理を実行して変動パターン（変動カテゴリ）をスーパーリーチと判定したとき、更にスーパーリーチα～スーパーリーチλのいずれのスーパーリーチの変動パターンであるか（可変表示中にリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｉのいずれを実行するのか）を判定し、該判定に応じたスーパーリーチの変動カテゴリコマンド（いずれのスーパーリーチの変動パターンを実行するかの情報を含む変動カテゴリコマンド）を演出制御基板１２に対して送信すれば

よい。このようにすることで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から受信したスーパーリーチの変動カテゴリコマンドに基づいて保留記憶表表示の表示態様を丸形、三角形、四角形、星形等をから決定すればよい。また、可変表示の開始前から保留記憶表示の形状に遊技者を注目させることが可能となるので、遊技興趣を向上できる。

【０５８６】

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

【０５８７】

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

【０５８８】

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

【０５８９】

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、図１１－２８に示すように、スーパーリーチκの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Ｃである場合とリーチ演出Ｄである場合とで同一割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチκの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Ｃである場合とリーチ演出Ｄである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能としてもよい。

【０５９０】

具体的には、変形例０２９ＳＧ－６として図１１－５９に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの実行中にこれらリーチ演出Ｃやリーチ演出Ｃとして可変表示結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出が実行されるスーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出がリーチ演出Ｃに決定されている場合は、分岐先示唆演出の非実行を１５％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＹでの実行を２０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＺでの実行を３５％の割合で決定する。また、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出がリーチ演出Ｄに決定されている場合は、分岐先示唆演出の非実行を１０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＹでの実行を２０％の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンＺでの実行を４０％の割合で決定する。

【０５９１】

特に、本変形例０２９ＳＧ－６では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｃの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｄの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が高く設定されている（分岐先示唆演出の非実行の決定割合が低く設定されている）ので、可変表示の実行中においてリーチ演出Ｈ発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出等の発展報知演出が実行されることの示唆を好適に行うことができ、遊技興趣を向上できる。

【０５９２】

尚、本変形例０２９ＳＧ－６では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｃの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｄの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が高く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｃの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｄの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が低く設定されていてもよい。

【０５９３】

加えて、本変形例０２９ＳＧ－６では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｃの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｄの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンＺ（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出パターン）での実行決定割合が高く設定されているので、可変表示の実行中においてリーチ演出Ｈ発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出等の発展報知演出が実行されることの示唆をより一層好適に行うことができ、遊技興趣を向上できる。

【０５９４】

尚、変形例０２９ＳＧ－６では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｃの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｄの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンＺでの実行決定割合が高く設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｃの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Ｄの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンＺでの実行決定割合が低く設定されていてもよい。

【０５９５】

また、本変形例０２９ＳＧ－６では、図１１－５９に示すように、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Ｃである場合とリーチ演出Ｄである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチθ、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示についても、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Ｃである場合とリーチ演出Ｄである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能としてもよい。

【０５９６】

また、本変形例０２９ＳＧ－６では、リーチ演出Ｃの実行中に実行可能な分岐先示唆演出（発明０３３ＳＧにおける第１有利結果示唆演出）とリーチ演出Ｄの実行中に実行可能な分岐先示唆演出（発明０３３ＳＧにおける第２有利結果示唆演出）とを同一の演出態様の演出として実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ｃの実行中に実行可能な分岐先示唆演出とリーチ演出Ｄの実行中に実行可能な分岐先示唆演出とは、異なる演出態様の演出として実行可能としてもよい。

【０５９７】

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、図１１－５～図１１－９に示すように、スーパーリ

ーチのリーチ演出としてリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行され、リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、単にこれらリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄのいずれかが実行されて可変表示結果が報知される報知態様（第１報知態様）が例示されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例０２９ＳＧ－７として、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行され、リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、前記第１報知態様に加えて、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当りであると報知される第２報知態様（所謂復活態様）を設けてもよい。

【０５９８】

尚、このように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行され、リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第１報知態様と第２報知態様とを設けるときは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第１報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンＺで実行される割合と、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第２報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンＺで実行される割合と、が同一であってもよい。

【０５９９】

このように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行され、リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第２報知態様を設けることで、一旦可変表示結果がはずれと報知されたにもかかわらず改めて可変表示結果が大当りであると報知されることによって遊技者に意外感を与えることができる。更に、リーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄを実行する場合の演出結果（可変表示結果）が第１報知態様で報知される場合と第２報知態様で報知される場合とで、分岐先示唆演出の実行を決定する処理を共通化することができるので、該処理に要するデータ量を抑えることができる。

【０６００】

尚、本変形例０２９ＳＧ－７では、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行され、リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第１報知態様と第２報知態様とを設けるときは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第１報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンＺで実行される割合と、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第２報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンＺで実行される割合と、が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行され、リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第１報知態様と第２報知態様とを設けるときは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第１報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンＺで実行される割合と、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第２報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンＺで実行される割合と、が異なっていてもよい。

【０６０１】

また、前記変形例０２９ＳＧ－７では、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行され、リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、単にこれらリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄのいずれかが実行されて可変表示結果が報知される第１報知態様と、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当りであると報知される第２報知態様と、を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例０２９ＳＧ－８として、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄが実行され、これらリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの演出結果として可変

表示結果がはずれであることが報知された後にリーチ演出Ｇ発展報知演出とリーチ演出Ｇが実行され、該リーチ演出Ｇの演出結果として可変表示結果が大当りであることが報知される場合（スーパーリーチθ大当りの変動パターン（ＰＢ１－７）にて可変表示が実行される場合）について、該スーパーリーチθ大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第２報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なっていてもよい。このようにすることで、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄが実行される場合において可変表示結果が大当りであると報知されるまでにリーチ演出Ｇが実行されるか否かによってチャンスアップ演出の実行割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０６０２】

更に、本変形例では、スーパーリーチθ大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第２報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチθ大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合は、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果（可変表示結果）が第２報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と同一であってもよい。

【０６０３】

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、図１１－２７に示すように、複数の演出パターンにおいて分岐先示唆演出を実行可能であり、いずれの演出パターンにて分岐先示唆演出が実行されるかに応じて高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合が異なる形態を例示した。特に前記特徴部０２９ＳＧでは、分岐先示唆演出が演出パターンＺで実行された場合が最も高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合が高い形態として例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐先示唆演出が演出パターンＺで実行されたときは、極めて高い割合（例えば、９９％の割合）で高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるようにしてもよい。

【０６０４】

特に、このように、分岐先示唆演出が演出パターンＺで実行されたときに極めて高い割合で高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるようにする場合については、分岐先示唆演出が演出パターンＺで実行されたにもかかわらず高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されない場合や、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されなかったにもかかわらずリーチ演出Ｉが実行される場合（所謂演出矛盾のパターン）を設けてもよい。尚、このような演出矛盾のパターンを設ける場合は、可変表示結果が大当りであると報知される場合においてのみ該演出矛盾のパターンにて演出パターンＺでの分岐先示唆演出やリーチ演出Ｉを実行することによって、遊技者に意外感を与えることができるとともに、パターンＺにて分岐先示唆演出が実行された場合やリーチ演出Ｉが実行された場合に、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０６０５】

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、図１１－３０に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に更にリーチ演出Ｇ発展報知演出とリーチ演出Ｇが実行されるスーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ｃの実行決定割合とリーチ演出Ｄの実行決定割合とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例０２９ＳＧ－１０として、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ｃの実行決定割合とリーチ演出Ｄの実行決定割合とを同一としてもよい。このようにすることで、リーチ演出Ｃが実行される場合とリーチ演出Ｄが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知された後にリーチ演出発展報知演出が実行されることに対して遊技者が期待できるようになる

ので、遊技興趣を向上できる。
【０６０６】
尚、本変形例０２９ＳＧ－１０では、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示について、リーチ演出Ｃの実行決定割合とリーチ演出Ｄの実行決定割合とを同一とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ｃが実行される場合とリーチ演出Ｄが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知された後にリーチ演出発展報知演出が実行されることに対して遊技者が期待できるといった効果を奏することが可能であれば、リーチ演出Ｃの実行決定割合とリーチ演出Ｄの実行決定割合とが小さい差（例えば、リーチ演出Ｃの実行決定割合とリーチ演出Ｄの実行決定割合の差が１％～５％程度、つまり、リーチ演出Ｃの実行決定割合とリーチ演出Ｄの実行決定割合とが略同一）で異なっていてもよい。
【０６０７】
また、前記特徴部０２９ＳＧでは、図１１－３０に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に更にリーチ演出Ｇ発展報知演出とリーチ演出Ｇが実行されるスーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ｃの実行が決定された場合の大当り期待度がリーチ演出Ｄの実行が決定された場合の大当り期待度よりも小さい形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例０２９ＳＧ－１１として、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ｃの実行が決定された場合の大当り期待度とリーチ演出Ｄの実行が決定された場合の大当り期待度は同一であってもよい。このようにすることで、リーチ演出Ｃが実行される場合とリーチ演出が実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Ｇ発展報知演出が実行されたときにはリーチ演出Ｇの演出結果として可変表示結果が大当りとなることが報知されることに対して遊技者が期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。
【０６０８】
尚、本変形例０２９ＳＧ－１１では、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Ｃの実行が決定された場合の大当り期待度とリーチ演出Ｄの実行が決定された場合の大当り期待度とが同一となる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ｃが実行される場合とリーチ演出が実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Ｇ発展報知演出が実行されたときにはリーチ演出Ｇの演出結果として可変表示結果が大当りとなることが報知されることに対して遊技者が期待できるといった効果を奏することが可能であれば、リーチ演出Ｃの大当り期待度とリーチ演出Ｄの大当り期待度とが小さい差（例えば、リーチ演出Ｃの大当り期待度とリーチ演出Ｄの大当り期待度の差が１％～５％程度、つまり、リーチ演出Ｃの大当り期待度とリーチ演出Ｄの大当り期待度とが略同一）で異なっていてもよい。
【０６０９】
また、前記特徴部０２９ＳＧでは、図１１－３４に示すように、チャンスアップ演出を構成する演出としてリーチタイトルの赤色表示、可動体３２の動作、カットイン画像０２９ＳＧ２００の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ３１Ａの画像の表示を実行可能とし、リーチ演出Ｅ発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の前で実行されるリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄと、リーチ演出Ｅ発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の前で実行されるリーチ演出Ｅ及びリーチ演出Ｆでリーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作とを共通の演出として実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例０２９ＳＧ－１２として、これらリーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作との共通の演出がリーチ演出Ａ～リーチ演出Ｆのいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当り期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、チャンスアップ演出として実行可能な演出数（チャンスアップ演出の演出パターン数）の増加を抑えつつ、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作とがいずれのリーチ演出の実行中にじっこうされるかに対して遊技者を注目させることができるの

で、遊技興趣を向上できる。

【０６１０】

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、図１１－３４に示すように、可変表示結果が大当りである場合とはずれである場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無と該チャンスアップ演出の演出パターンを決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出の実行の有無や該チャンスアップ演出の演出パターンは、リーチ演出Ｅ～リーチ演出Ｉのいずれかが実行されるか否かに応じて異なる割合で決定してもよい。

【０６１１】

特に、変形例０２９ＳＧ－１３として図１１－６０に示すように、リーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Ｉが実行されるスーパーリーチκの変動パターンについては、リーチ演出Ｃの実行が決定されている場合とリーチ演出Ｄの実行が決定されている場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無を決定可能としてもよい。特にスーパーリーチκの変動パターンの可変表示では、リーチ演出Ｄの実行が決定されている場合はリーチ演出Ｃの実行が決定されている場合よりも高い割合でチャンスアップ演出の実行が決定されるので、リーチ演出Ｄの実行が決定された場合は大当り期待度が高いことを遊技者に対して分かり易く示唆することができ、遊技興趣を向上できる。

【０６１２】

また、前記変形例０２９ＳＧ－７では、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当りであると報知される第２報知態様（所謂復活態様）を設ける形態を例示したが、該第２報知態様としては、変形例０２９ＳＧ－１４として図１１－６１（Ａ）に示すように、一旦可変表示結果がはずれであると報知されてから可変表示の停止タイミングとの間において可変表示結果が大当りであることを報知する復活演出を実行してもよい。

【０６１３】

特に、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される場合（スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγのいずれかの変動パターンにて可変表示が実行されて大当りとなる場合）については、図１１－６１（Ａ）～図１１－６１（Ｃ）に示すように、復活演出の演出期間の長さＬ２１を、リーチ演出Ｂの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後にリーチ演出Ｅ発展示唆演出、リーチ演出Ｅ発展報知演出、リーチ演出Ｅが実行される場合（スーパーリーチζの変動パターンにて可変表示が実行される場合）のリーチ演出Ｅ発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出Ｅの終了タイミング（可変表示結果報知タイミング）までの期間の長さＬ２２や、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後にリーチ演出Ｇ発展示唆演出、リーチ演出Ｇ発展報知演出、リーチ演出Ｇが実行される場合（スーパーリーチθの変動パターンにて可変表示が実行される場合）のリーチ演出Ｇ発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出Ｇの終了タイミング（可変表示結果報知タイミング）までの期間の長さＬ２３よりも短く設定することで、演出が冗長になってしまうことによる遊技興趣の低下を防止できるようにしてもよい（Ｌ２２＞Ｌ２１、Ｌ２３＞２１）。

【０６１４】

更には、図１１－６１（Ａ）～図１１－６１（Ｃ）に示すように、復活演出の演出期間の長さＬ２１を、リーチ演出Ｅ発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出Ｅ発展報知演出の終了タイミングまでの期間の長さＬ３２や、リーチ演出Ｇ発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出Ｇ発展報知演出の終了タイミングまでの期間の長さＬ３３よりも短く設定することで、可変表示結果がはずれであると報知したことに対して意外性を付与することができる。

【０６１５】

また、本変形例０２９ＳＧ－１４では、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの演出結果として

一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される形態について例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Ａの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出、リーチ演出Ｆが実行される場合（スーパーリーチηの変動パターンにて可変表示が実行されて大当りとなる場合）、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行中から事前演出、前兆演出、リーチ演出Ｈ発展報知演出、リーチ演出Ｈが実行される場合（スーパーリーチιの変動パターンにて可変表示が実行されて大当りとなる場合）、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行中から事前演出、前兆演出、高期待度リーチ演出発展報知演出、リーチ演出Ｉが実行される場合（スーパーリーチκの変動パターンにて可変表示が実行されて大当りとなる場合）についても、復活演出が実行される場合を設けてもよい。

【０６１６】

尚、前記特徴部０２９ＳＧに示したように、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行されて大当りとなる割合（大当り期待度）は、リーチ演出Ｆ、リーチ演出Ｇ、リーチ演出Ｉが実行されて大当りとなる割合（大当り期待度）よりも低く設定されているので、可変表示結果が大当りとなる場合については、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される割合を、リーチ演出Ｆ、リーチ演出Ｇ、リーチ演出Ｉが実行されて大当りとなる割合よりも高く設定することによって、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行されて可変表示結果がはずれであると報知された場合であっても復活演出が実行されることに対して遊技者を注目させることができるようにしてもよい。

【０６１７】

尚、リーチ演出Ｂがリーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果がはずれであると一旦報知された後にリーチ演出Ｅ発展示唆演出、リーチ演出Ｅ発展報知演出、リーチ演出Ｅが実行されて大当りとなる場合（スーパーリーチζの変動パターンにて可変表示が実行されて大当りとなる場合）や、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの演出結果として可変表示結果がはずれであると一旦報知された後にリーチ演出Ｇ発展示唆演出、リーチ演出Ｇ発展報知演出、リーチ演出Ｇが実行されて大当りとなる場合（スーパーリーチθの変動パターンにて可変表示が実行されて大当りとなる場合）についても復活演出が実行される場合を設けてもよいが、これらスーパーリーチζやスーパーリーチθの変動パターンにて可変表示が実行される場合については、復活演出前に一度可変表示結果がはずれとなることが報知されるので、リーチ演出の演出結果として可変表示結果がはずれとなることが２回以上報知されることにより演出が冗長となってしまい遊技興趣の低下を招いてしまう虞を抑えるためにも、スーパーリーチζやスーパーリーチθの変動パターンにて可変表示が実行されて大当りとなる場合については、復活演出を実行しない、あるいは、スーパーリーチα～スーパーリーチγ、スーパーリーチη、スーパーリーチιスーパーリーチκの変動パターンにて可変表示が実行されて大当りとなる場合よりも引く割合で復活演出が実行されるようにしてもよい。

【０６１８】

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、大当り遊技終了後に時短状態に制御可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示の実行回数が特定回数（例えば、９００回等）に達したことに応じて時短状態に制御可能としてもよいし、また、可変表示結果がはずれとなる場合について、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御可能としてもよい。

【０６１９】

特に、このように、可変表示の実行回数が特定回数に達したことに応じて時短状態に制御する場合や、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御する場合については、前記特徴部０２９ＳＧに示した高期待度リーチ演出発展報知演出や、前記変形例０２９ＳＧ－１４に示した復活演出を実行した後に時短状態に制御される旨を報知する演出を実行してもよい。このようにすることで、可変表示の実行回数が特定回数に達したことに応じて時短状態に制御する場合や、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御する場合について、高期待度リーチ演出発展報知演出や復活演出を実行するこ

とで時短状態に制御されるのか、可変表示結果が大当りであることが報知されるのか、リーチ演出Ｉ等の期待度の高いリーチ演出が実行されるのかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０６２０】

また、前記特徴部０２９ＳＧとしては、発明０２９ＳＧと発明０３３ＳＧとの両方を実施する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発明０２９ＳＧと発明０３３ＳＧのいずれか一方のみを実施するようにしてもよい。

【０６２１】

また、前記特徴部０２９ＳＧでは、本発明をパチンコ遊技機１に適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はスロットマシンに適用してもよい。

【０６２２】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０６２３】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【０６２４】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【０６２５】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出Ｉ）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第１示唆演出（例えば、リーチ演出Ａ）、第２示唆演出（例えば、リーチ演出Ｂ）、第３示唆演出（例えば、リーチ演出Ｆ）、第４示唆演出（例えば、リーチ演出Ｅ）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第１示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第１発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ａの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第２示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第２発展パターンとして実行可能（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第１発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第１示唆演出よりも前記期待度の高い前記第３示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチηの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ａの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｆが実行される部分）、

前記発展演出実行手段によって前記第２発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第４示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－８に示

すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｅが実行される部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図１１－８及び図１１－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さＬ７はリーチ演出Ｅ発展報知演出の実行期間の長さＬ６ｂよりも長い部分）、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第１次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示すブラックアウト演出）と、該第１次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第２次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示す前段演出）と、該第２次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第３次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示す後段演出）と、を含み、

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短い（例えば、図１１－８及び図１１－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｉの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さＬ１３と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Ｆの終了タイミングまでの期間の長さＬ１２とは、リーチ演出Ｅ発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｅの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さＬ１１よりも長く設定されている部分）、

前記第２示唆演出の演出期間は、前記第１示唆演出の演出期間よりも長く（例えば、図１１－７に示すように、リーチ演出Ｂの実行期間の長さＬ２は、リーチ演出Ａの実行期間の長さＬ１よりも長く設定されている部分）、

さらに、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、

可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図１５－２８、図１５－２９（Ａ）～図１５－３２（Ｈ）、図１５－４９（Ａ）～図１５－５０（Ｄ）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯させる部分）、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図１５－２４に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記発光手段は、第１発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、該第１発光手段とは異なる第２発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）と、を含み、

前記第１発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第１期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第２期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてか

ら入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図１５－２８に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅する部分）、

前記第２発光手段は、前記第１期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第２期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図１５－２８に示すように、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０にて点滅する部分）、遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、特殊発展演出の実行後において第４示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。さらに、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第１期間においては、第１発光手段だけではなく、第２発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。

【０６２６】

つまり、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することを防止できるとともに、発展演出の種類によって演出期間の長さ、および発展演出が実行されてから有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が変化し、発展演出の種類に応じて適度な長さの演出期間で発展演出および有利状態に制御されることの報知が実行されるので、遊技興趣を向上できるとともに、発光手段の発光態様により特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易い遊技機とすることができる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技興趣を向上でき演出が遊技者にわかりやすく興味をひきやすい遊技機を提供することができる。

【０６２７】

さらに、発光手段を用いて特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、興趣を向上させることが可能な遊技機の他の一例として、可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、

可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図１５－２８、図１５－２９（Ａ）～図１５－３２（Ｈ）、図１５－４９（Ａ）～図１５－５０（Ｄ）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯させる部分）、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図１５－２４に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、
前記発光手段は、第１発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、該第１発光手段とは異なる第２発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）と、を含み、
前記第１発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第１期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第２期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図１５－２８に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅する部分）、
前記第２発光手段は、前記第１期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第２期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図１５－２８に示すように、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０にて点滅する部分）、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【０６２８】

(他の形態例)

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。

【０６２９】

（形態）

形態１の遊技機は、
可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
発光可能な発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、
可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分、特定表示開始演出）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
を備え、
前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図１５－２８、図１５－２９（Ａ）～図１５－３２（Ｈ）、図１５－４９（Ａ）～図１５－５０（Ｄ）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯させる部分）、
前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図１５－２４に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記発光手段は、第１発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、該第１発光手段とは異なる第２発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）と、を含み、
前記第１発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第１期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第２期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図１５－２８に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅する部分）、
前記第２発光手段は、前記第１期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第２期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図１５－２８に示すように、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０にて点滅する部分）、@ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第１期間においては、第１発光手段だけではなく、第２発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。

【０６３０】
形態２の遊技機は、形態１に記載の遊技機であって、
前記特定表示演出は、前記特定表示の出現演出が実行される出現演出部（例えば、図１５－１５、図１５－３０（Ｄ）～図１５－３２（Ｈ）、図１５－４９（Ｂ）～図１５－５０（Ｄ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が特定表示開始演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分）と、該出現演出後において所定位置にて前記特定表示の表示態様が周期的に変化する周期演出が実行される周期演出部（例えば、図１５－１５、図１５－３０（Ｄ）～図１５－３２（Ｈ）、図１５－４９（Ｂ）～図１５－５０（Ｄ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が特定表示回転表示演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が回転アニメーションとして表示される部分）とで構成され、
前記特定表示の表示が完了するタイミングは、前記周期演出の開始タイミングである（例えば、図１５－１９及び図１５－２０に示すように、保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了したタイミングから、これら保留表示やアクティブ表示の回転アニメーションが開始される部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定表示への遊技者の注目を高めることができる。

【０６３１】
形態３の遊技機は、形態１または形態２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特定発光演出を前記特定表示演出の開始よりも前に開始可能である（例えば、図１５－２９（Ａ）～図１５－３２（Ｈ）に示すように、特定表示開始演出Ｂを実行する場合は、保留表示やアクティブ表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆやメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが発光する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定表示演出の開始よりも前に特定発光演出を開始するので、特定発光演出をより際立たせることができる。

【０６３２】
形態４の遊技機は、形態１～形態３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定表示演出は、前記特定表示が出現する出現演出（例えば、特定表示開始演出）を含み、
前記表示手段は、前記特定表示を複数の異なる表示態様（例えば、保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションを実行するのみの特定表示開始演出Ａと、キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄやアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに作用した後に保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションを実行する特定表示開始演出Ｂ）にて表示可能であって、
前記出現演出の期間は、前記特定表示の表示態様によって異なり（例えば、特定表示開始演出Ａは０．２秒であり、特定表示開始演出Ｂは１．２秒）、
前記特定発光演出は、最も短期間の前記出現演出の終了タイミングよりも前に開始される（例えば、図１５－２８及び図１５－４９（Ａ）～図１５－５０（Ｄ）に示すように、入賞時フラッシュ演出は特定表示開始演出Ａの終了タイミングよりも前から開始される部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定表示の表示態様がいずれであっても、出現演出が終了する前に特定発光演出を開始できるので、特定発光演出の対象となっている特定表示を確実に遊技者が認識できる。
【０６３３】
形態５の遊技機は、形態１～形態４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記第１発光手段と前記第２発光手段を低輝度状態に一旦制御した後に前記特定発光演出を開始する（例えば、図１５－２８、図１５－２９（Ａ）、図１５－２９（Ｂ）、図１５－４９（Ａ）、図１５－４９（Ｂ）に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合、一旦入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを消灯する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。
尚、この発明における「低輝度状態」は、低輝度にて発光している状態だけではなく、発光していない状態も含む。
【０６３４】
形態６の遊技機は、形態１～形態５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記表示手段を低視認状態に一旦制御した後に前記特定発光演出を開始する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１１に示すように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、一旦画像表示装置５に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置５に表示されている画像の視認性を低下させた後に入賞時フラッシュ演出を開始する部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。
尚、この発明における「低視認状態」は、表示手段における視認性が、直前の状態よりも低下した状態となるものであれば、表示手段の明るさの低下以外の手法により表示の視認性が低下した状態も含む。
【０６３５】
形態７の遊技機は、形態１～形態６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、可変表示の実行中に有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能であるとともに、該示唆演出を実行しているときと該示唆演出を実行していないときとで前記特定発光演出を実行可能であって（例えば、図１５－２９（Ａ）～図１５－４８（ｎ）、図１５－４９（Ａ）～図１５－６８（ｎ）に示す

ように、予告演出の実行中である場合と実行中でない場合とで入賞時フラッシュ演出を実行可能な部分）、
　可変表示に対応する可変表示対応音（図１５－２８に示す可変表示対応音）と、前記示唆演出に対応する示唆演出対応音（図１５－２９（Ａ）に示す予告演出対応音）と、前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音（図１５－２９（Ｂ）に示す入賞時フラッシュ演出対応音）と、を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）を備え、
　前記音出力手段は、
　　前記可変表示対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該可変表示対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能であり（例えば、図１５－２９（Ｂ）に示すように、可変表示の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、スピーカ８Ｌ、８Ｒから可変表示対応音を音量Ｖ２にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて出力する部分）、
　　前記示唆演出対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該示唆演出対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能である（例えば、図１５－２９（Ｂ）に示すように、予告演出の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、スピーカ８Ｌ、８Ｒから予告演出対応音を音量Ｖ２にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて出力する部分）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示対応音や示唆演出対応音が出力されていても、特定発光演出対応音を聞き取り易くなり、該特定発光演出対応音の出力によって特定発光演出の実行を遊技者が認識し易くなる。
【０６３６】
　形態８の遊技機は、形態１～形態７のいずれかに記載の遊技機であって、
　音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）を備え、
　前記演出実行手段は、前記特定発光演出において、前記特定表示の表示完了及び前記発光手段の発光のいずれよりも前に特定発光演出対応音を前記音出力手段から出力する（例えば、図１５－２８、図１５－２９（Ａ）～図１５－３２（Ｈ）、図１５－４９（Ａ）～図１５－５０（Ｄ）に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されるとともに、保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する部分）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定発光演出対応音の出力により、所定条件の成立を遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０６３７】
　形態９の遊技機は、形態１～形態７のいずれかに記載の遊技機であって、
　音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）を備え、
　前記演出実行手段は、前記特定発光演出において、
　　特定発光演出対応音を前記音出力手段から出力可能であり（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を出力可能な部分）、
　　前記発光手段を、前記特定表示の表示完了及び前記特定発光演出対応音の出力よりも前に発光させる（例えば、変形例１３５ＳＧ－１２に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されてからスピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する部分）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、発光手段の発光により、所定条件の成立を遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０６３８】
　形態１０の遊技機は、形態１～形態９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定発光演出は、前記第１期間において前記第１発光手段が前記特定発光演出に応じた態様である所定態様で発光し、前記第２期間において前記第１発光手段が前記所定態様よりも強調度合いが低い特定態様で発光する演出である（例えば、図１５－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ１にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２（Ｃ１＞Ｃ２）にて点滅させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、少なくとも第１発光手段を所定態様で発光させることによって遊技者に特定発光演出の開始を認識させることができるとともに、第１発光手段が第２期間においても所定態様にて継続して発光してしまうことによって他の演出の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

尚、この発明における「強調度合いが低い特定態様」は、点滅速度が遅いことによって強調度合いが低い低速点滅態様を含む。

【０６３９】

形態１１の遊技機は、形態１０に記載の遊技機であって、

前記第２期間は、前記特定発光演出の対象である可変表示が実行される前の期間と、前記特定発光演出の対象である可変表示の実行中の期間とを含む（例えば、図１５－２８に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間は、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示が実行される期間と、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行期間とを含んでいる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示の開始前後に亘って第１発光手段が特定態様にて発光するため、該対象の可変表示であることを遊技者が認識し易くなるので、遊技興趣を向上できる。

【０６４０】

形態１２の遊技機は、形態１０または形態１１に記載の遊技機であって、

前記第１発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記所定態様で発光する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１３に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１で点滅させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。

【０６４１】

形態１３の遊技機は、形態１～形態１２のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第１期間において前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応画像を第１表示態様にて表示し、前記第２期間において前記特定発光演出対応画像を前記第１表示態様よりも強調度合いが低い第２表示態様にて表示する（例えば、図１５－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置５においてエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅを表示し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１期間では表示手段にて特定発光演出対応画像を第１表示態様にて表示することによって遊技者に特定発光演出の開始を認識させることができ、第２期間では表示手段にて特定発光演出対応画像を第２表示態様にて表示することで、表示手段が特定発光演出対応画像を第１表示態様で表示し続けることにより他の表示の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

【０６４２】

形態１４の遊技機は、形態１３に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記特定発光演出対応画像を第１表示態様にて表示する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１３に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、画像表示装置５においてエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅを表示させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。
【０６４３】
形態１５の遊技機は、形態１～形態１４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）を備え、
前記音出力手段は、前記第１期間において前記特定発光演出対応音を第１出力態様にて出力し、前記第２期間において前記特定発光演出対応音を出力しない若しくは前記第１出力態様よりも強度度合いが低い第２出力態様にて出力する（例えば、図１５－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ８ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ２（Ｖ１＞Ｖ２）にて出力する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出対応音が第１出力態様にて出力されることによって、特定発光演出が開始されたことを遊技者に容易に認識させることが可能となるとともに、特定発光演出の実行中は、特定発光演出対応音が出力されない若しくは第２出力態様にて出力されることによって、他の演出が特定発光演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑えることができる。
【０６４４】
形態１６の遊技機は、形態１５に記載の遊技機であって、
前記音出力手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記特定発光演出対応音を前記第１出力態様にて出力する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１３に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。
【０６４５】
形態１７の遊技機は、形態１～形態１６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第２期間における可変表示の表示結果の表示期間において前記特定発光演出に応じた態様での発光を停止する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１とし図１５－６９に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力の停止、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの消灯、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの非表示化、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアする等によって、図柄確定期間中は後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示を実行しないようにし、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、改めて後期入賞時フラッシュ演出プロセステーブルの選択と後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの再セット及びスタートを行うことによって、新たな可変表示の開始に応じて後期入賞時フラッシュ演出（入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示）を開始する部分）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の発光を一旦停止することにより、可変表示が継続しているものと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。
【０６４６】
形態１８の遊技機は、形態１～形態１７のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な遊技機であって、
前記第１発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第２期間に実行される再可変表示演出が実行されるときの仮停止において前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１として図１５－６９、図１５－７０（Ａ）～図１５－８９（ｎ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前に実行される可変表示での飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅を継続する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、仮停止であるにもかかわらず、可変表示が終了したと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。
【０６４７】
形態１９の遊技機は、形態１～形態１８のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な遊技機であって、
前記第１発光手段は、
前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記第２期間として前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、変形例１３５ＳＧ－１として図１５－６９、図１５－７０（Ａ）～図１５－８９（ｎ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中においても入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ１且つ周期Ｔ２にて点滅させる部分）、
前記特定発光演出の対象である可変表示において前記再可変表示演出が実行されるときの仮停止においても、前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１として図１５－６９、図１５－７０（Ａ）～図１５－８９（ｎ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅を継続する部分）、
ことを特徴とする形態１～形態１８のいずれかに記載の遊技機。
この特徴によれば、仮停止であるにもかかわらず、可変表示が終了したと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。
【０６４８】
形態２０の遊技機は、形態１～形態１６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第２期間における可変表示の表示結果の表示期間において前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、図１５－２９（Ａ）～図１５－４８（ｎ）に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行中において、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるよりも前の可変表示の図柄確定期間では入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を継続する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２期間における可変表示の表示結果の表示期間についても発光が継続されることにより、有利状態に制御されることへの遊技者の期待感を特定発光演出の対象である可変表示の開始まで的確に維持することができ、遊技興趣を向上できる。
【０６４９】
形態２１の遊技機は、形態２０に記載の遊技機であって、

前記表示手段において、第１演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示と該第１演出識別情報よりも視認性が低い第２演出識別情報（例えば、小図柄）の可変表示を実行可能な遊技機であって、
前記結果表示期間においては、停止状態の第２演出識別情報が前記表示手段に表示される（例えば、図１５－３３（Ｊ）等に示すように、図柄確定期間においては、小図柄が可変表示を停止した状態で表示される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、結果表示期間において発光が継続していても、停止状態の第２演出識別情報が表示されているので、結果表示期間であることを遊技者に認識させることができる。

【０６５０】
形態２２の遊技機は、形態２１に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記第２期間において前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、第２演出識別情報の表示に重複しないように表示可能である（例えば、図１５－３３（Ｊ）等に示すように、入賞時フラッシュ演出の実行中は、画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの右部にてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される一方で、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍは画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの左端部に表示されている部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出対応表示が第２演出識別情報の表示に重複表示されることによって可変表示の終了を遊技者が認識し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【０６５１】
形態２３の遊技機は、形態１～形態２２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）を実行可能であり、
前記第１発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示において前記特定演出が実行される場合に、該特定演出が開始されるまで前記特定発光演出に応じた態様で発光し、該特定演出が開始される際に該特定演出に応じた態様での発光を開始する（例えば、変形例１３５ＳＧ－２として図１５－９０に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象であるスーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前は入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅させ、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングからは入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２にて点灯させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出が開始される際には、発光手段が特定発光演出に応じた態様に替えて特定演出に応じた態様で発光するので、特定演出の遊技興趣を向上できる。

【０６５２】
形態２４の遊技機は、形態２３に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記特定演出が開始されるときに該特定演出の開始に対応する特定演出開始画像を表示可能であって（例えば、図１５－９６（Ｋ）～図１５－９８（Ｏ）、図１５－１０４（Ｋ）～図１５－１０６（Ｏ）に示すように、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆを白色表示（ホワイトアウト）させる部分）、
前記第１発光手段は、前記表示手段の表示が前記特定演出開始画像に切り替わる際に低輝度状態となり、該低輝度状態となった後に前記特定演出に応じた態様にて発光する（例えば、図１５－９０に示すように、ホワイトアウトの期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２にて点灯させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１発光手段の発光態様が、特定演出開始画像への切り替わりに伴う低輝度状態を挟んで変化するため、これら発光態様の変化により違和感を遊技者に与え

てしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。
【０６５３】
形態２５の遊技機は、形態２３または形態２４に記載の遊技機であって、
可動体（例えば、可動体３２）を備え、
前記演出実行手段は、前記特定演出として、該特定演出の開始時において前記可動体を動作させる動作演出（例えば、図１５－９０に示す可動体動作演出）と、該動作演出の実行を示唆する動作示唆演出（例えば、図１５－９０に示す可動体動作示唆演出）と、を実行可能であり、
前記第１発光手段は、前記動作示唆演出の実行に際して低輝度状態となり、該低輝度状態となった後に、前記特定演出に応じた態様である前記動作演出に応じた態様にて発光する（例えば、図１５－９０に示すように、ホワイトアウトの期間中である可動体動作示唆演出の実行期間中において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２にて点灯させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１発光手段の発光態様が、示唆演出の実行に伴う低輝度状態を挟んで変化するため、これら発光態様の変化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。
【０６５４】
形態２６の遊技機は、形態１～形態２５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１発光手段は、
前記特定発光演出と異なる特別演出が前記演出実行手段によって実行されたときに該特別演出に応じた態様にて発光可能であり（例えば、変形例１３５ＳＧ－３として図１５－１０８（Ａ）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されていない可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、該ステップアップ演出に応じた態様で入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯可能な部分）、
前記特別演出の実行中に前記特定発光演出が開始されたときは、前記特別演出に応じた態様よりも優先して前記特定発光演出に応じた態様にて発光する（例えば、変形例１３５ＳＧ－３として図１５－１０８（Ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されている可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、入賞時フラッシュ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点灯（点滅）を継続する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別演出の終了タイミング等の不適切なタイミングで特定発光演出に応じた態様の発光が開始されてしまうことを防ぐことができる。
【０６５５】
形態２７の遊技機は、形態１～形態２６のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光は、該特定発光演出の対象である可変表示中における第１タイミングで終了するときと該第１タイミングよりも後の第２タイミングで終了するときとがあり（例えば、変形例１３５ＳＧ－４として図１５－１１９（Ａ）及び図１５－１１９（Ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングとしては、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の可動体動作演出を開始するタイミングと、スーパーリーチのリーチ演出を開始するタイミングと、がある部分）、
前記第１発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光が前記第１タイミングで終了するときと前記第１発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光が前記第２タイミングで終了するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例１３５ＳＧ－４として図１５－１１９（Ｃ）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイ

ミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様での発光が終了するタイミングに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０６５６】
形態２８の遊技機は、形態２７に記載の遊技機であって、
前記特定発光演出に応じた態様での発光が、前記第１タイミングで終了するときと前記第２タイミングで終了するときとで、該終了の際に前記演出実行手段によって実行されている演出が異なる（例えば、変形例１３５ＳＧ－４として図１５－１１９に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングに応じて、可動体動作演出の実行期間中である場合とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中である場合とがある）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、終了タイミングが、第１タイミングであるのか第２タイミングであるのかを遊技者が認識し易くできる。
【０６５７】
形態２９の遊技機は、形態１～形態２８のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、可変表示中に第１演出（例えば、変形例１３５ＳＧ－４として図１５－１１９に示す可動体動作演出）と該第１演出とは異なる第２演出（例えば、変形例１３５ＳＧ－４として図１５－１１９に示すスーパーリーチのリーチ演出）を実行可能であり、
前記第１発光手段は、
前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記第１演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該第１演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例１３５ＳＧ－４として図１５－１１９（Ａ）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様に変化させる部分）、
前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記第２演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該第２演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例１３５ＳＧ－４として図１５－１１９（Ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、リーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化させる部分）、
前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第１演出に応じた態様の発光に変化するときと前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第２演出に応じた態様の発光に変化するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例１３５ＳＧ－４として図１５－１１９（Ｃ）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１発光手段の発光態様が変化するときに実行されている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０６５８】
形態３０の遊技機は、形態１～形態２８のいずれかに記載の遊技機であって、
可動体（例えば、可動体３２）を備え、
前記演出実行手段は、前記可動体を動作させる動作演出（例えば、可動体動作演出）と、該動作演出の実行を示唆する動作示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出）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、スーパーリーチのリーチ演出）と、を実行可能であり、

前記第１発光手段は、
　前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記動作示唆演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該動作示唆演出に応じた態様に変化可能であり（例えば、変形例１３５ＳＧ－４に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ０９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に変化させる部分）、
　前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記特定演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該特定演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例１３５ＳＧ－４に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様からスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化させる部分）、
　前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記動作示唆演出に応じた態様に変化するときと前記特定演出に応じた態様の発光に変化するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例１３５ＳＧ－４に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なる部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第１発光手段の発光態様が変化するときに実行されている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０６５９】
　形態３１の遊技機は、形態１～形態３０のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記特定表示の表示態様として通常態様（例えば、表示パターンα）、特殊態様（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図１５－１２０に示す表示パターンδと表示パターンε）及び特別態様（例えば、表示パターンβと表示パターンγ）があり、
　前記特別態様は、第１特別態様（例えば、表示パターンγ）と該第１特別態様とは異なる第２特別態様（例えば、表示パターンβ）とを含み、
　前記特定表示が前記第１特別態様にて表示されるときは、前記特定表示が前記第２特別態様にて表示されるときよりも有利状態に制御される割合が高く（例えば、図１５－１７に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターンγにて表示されるときは、表示パターンβにて表示されるときよりも高い割合で大当り遊技状態に制御される部分）、
　前記特殊態様の特定表示は前記第１特別態様と前記第２特別態様とのいずれにも変化可能であって（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図１５－１２０に示すように、表示パターンδや表示パターンεにて表示されている保留表示やアクティブ表示が表示パターンβや表示パターンγの保留表示やアクティブ表示に変化可能な部分）、
　前記特定表示が前記特殊態様にて表示されるときの方が前記特別態様にて表示されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図１５－１２０に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターンδや表示パターンεで表示される場合の方が、保留表示やアクティブ表示が表示パターンβや表示パターンγで表示される場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高い部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定表示が特殊態様にて表示されるときに特定発光演出が高い割合で実行されることにより、該特殊態様が第１特別態様と第２特別態様のどちらに変化するかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。
【０６６０】
　形態３２の遊技機は、形態３１に記載の遊技機であって、
　前記特殊態様は、特定色（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図１５－１２０に示すように、白色の点滅）の態様であり、
　前記特別態様は、前記特定色と異なる特別色（例えば、図１５－１７に示すように、青

色や赤色）の態様であり、
前記通常態様は、前記特定色および前記特別色以外の色（例えば、白色）の態様であり、
前記特定色の特定表示は、前記特定発光演出が実行されていないときよりも前記特定発光演出が実行されているときの方が前記特別色に変化する割合が高い（例えば、変形例１３５ＳＧ－５に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示された場合については、共に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに応じて該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化する割合が異なる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定表示の態様の違いを色の違いによって容易に把握できるとともに、特定色の特定表示が表示されたときに、特定発光演出が実行されているか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。
【０６６１】
形態３３の遊技機は、形態３１または形態３２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特殊態様にて表示されている特定表示が前記特別態様に変化することを示唆する変化示唆演出を第１態様と該第１態様とは異なる第２態様にて実行可能であり（例えば、変形例１３５ＳＧ－５に示す第１作用演出と第２作用演出とを実行可能な部分）、
前記特殊態様は、前記変化示唆演出が前記第２態様にて実行されたときには前記第１態様にて実行されたときよりも高い割合にて前記特別態様に変化し（例えば、変形例１３５ＳＧ－５に示すように、第２作用演出は、表示パターンδにて表示されている特定表示に作用することで第１作用演出よりも高い割合で特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化可能な演出である部分）、
前記変化示唆演出が前記第２態様にて実行されるときの方が前記第１態様にて実行されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、変形例１３５ＳＧ－５に示すように、第２作用演出が実行されるときは、第１作用演出が実行されるときよりも高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、変化示唆演出が第１態様と第２態様のいずれの態様にて実行されるかに遊技者を注目させることができるとともに、特定発光演出の実行によって、変化示唆演出が第２態様にて実行されることへの期待感を高めることができる。
【０６６２】
形態３４の遊技機は、形態３３に記載の遊技機であって、
前記特殊態様は、前記変化示唆演出が前記第２態様にて実行されて前記特別態様に変化する割合が低い第１特殊態様（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図１５－１２０に示す表示パターンδ）と、前記変化示唆演出が前記第２態様にて実行されて前記特別態様に変化する割合が前記第１特殊態様よりも高い第２特殊態様（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図１５－１２０に示す表示パターンε）とを含み、
前記特定表示が前記第２特殊態様にて表示されているときの方が前記第１特殊態様にて表示されているときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、特定表示が表示パターンεにて表示されている場合は、特定表示が表示パターンδにて表示されている場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高い部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定表示が第１特殊態様と第２特殊態様のいずれで表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、特別態様に変化する割合が高い第２特殊態様のときに高い割合で特定発光演出が実行されるので、特定発光演出の実行によって、第２特殊態様にて特定表示が表示されることへの期待感を高めることができる。
【０６６３】
形態３５の遊技機は、形態１～形態３４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記特定発光演出中において該特定発光演出に対応する特定発光演出

対応表示を、該特定発光演出の対象の可変表示に対応する特定表示に重なるように表示可能である（例えば、変形例１３５ＳＧ－７に示すように、入賞時フラッシュ演出として画像表示装置５に表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａ内のアクティブ表示に重複するように表示可能な部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出に対応する特定表示を遊技者が認識し易くできるとともに、特定発光演出対応表示によって特定表示が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。
【０６６４】
形態３６の遊技機は、形態３５に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、種類が異なる複数の前記特定発光演出対応表示を表示可能であって（例えば、変形例１３５ＳＧ－７に示すように、入賞時フラッシュ演出として、画像表示装置５において大きさの異なるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示可能な部分）、
前記特定表示への重複態様が、前記特定発光演出対応表示の種類に応じて異なる（例えば、変形例１３５ＳＧ－７として図１５－１２９（Ｌ）や図１５－１３０（Ｎ）等に示すように、表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの大きさに応じてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとの重複態様が異なる部分）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、複数の特定発光演出対応表示が表示されるとともに、表示される特定発光演出対応表示によって特定表示への重複態様が変化するので、遊技興趣を向上できる。
【０６６５】
形態３７の遊技機は、形態３５または形態３６に記載の遊技機であって、
前記特定表示は、未だ実行されていない可変表示に対応する第１特定表示（例えば、保留表示）と、実行中の可変表示に対応する第２可変表示（例えば、アクティブ表示）と、を含み、
前記表示手段は、前記特定発光演出対応表示を、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前においては該特定発光演出に対応する前記第１特定表示に重複するように表示可能であるとともに、前記特定発光演出の対象である可変表示中においては該特定発光演出に対応する前記第２特定表示に重複するように表示可能である（例えば、変形例１３５ＳＧ－７に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始される前では、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示に重複するようにシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示し、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行中は、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象であるアクティブ表示に重複するようにシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出に対応する第１特定表示並びに第２特定表示を遊技者が認識し易くできるとともに、特定発光演出対応表示によって第１特定表示だけではなく第２特定表示も隠れるようになるので、遊技者に意外性をより一層付与して遊技興趣を向上できる。
【０６６６】
形態３８の遊技機は、形態１～形態３７のいずれかに記載の遊技機であって、
可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な遊技機であって、
前記表示手段は、前記再可変表示演出に関する再可変関連表示を表示可能であるとともに、前記特定発光演出中において該特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、前記再可変関連表示に重複して表示可能である（例えば、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「

中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止する特殊図柄（図１５－４０等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが重複して表示可能な部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出対応表示によって再可変関連表示が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。
【０６６７】
形態３９の遊技機は、形態３５～形態３８のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記特定発光演出対応表示を表示可能である（例えば、図１５－２８、図１５－４２（ａ）～図１５－４７（ｌ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の対象である可変表示の興趣も向上できる。
【０６６８】
形態４０の遊技機は、形態１～形態３９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特定発光演出に対応した可変表示中においても継続して前記第１発光手段を該特定発光演出に応じた態様にて発光させ、該特定発光演出に対応した可変表示が終了する前の所定終了タイミングにおいて該発光を終了させる演出制御が可能であり（例えば、図１５－２８に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中は、リーチ演出の開始前において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅させ、リーチ演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを消灯する部分）、
所定事象が発生したことにより前記所定終了タイミングにおいて前記第１発光手段の前記特定発光演出に応じた態様の発光が終了されなかった場合、前記所定終了タイミングよりも後の特定終了タイミングにおいて該第１発光手段の発光を終了させる特別終了制御を行う（例えば、図１５－２２に示すように、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様の発光が正常に終了しなかった場合の違和感を低減できる。
【０６６９】
形態４１の遊技機は、形態４０に記載の遊技機であって、
遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）を備え、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに可変表示の終了を通知する可変表示終了情報を前記演出実行手段に対して送信可能であり（例えば、図１５－４（Ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３が飾り図柄の可変表示の停止を指定する図柄確定コマンドを送信可能な部分）、
前記演出実行手段は、前記特定終了タイミングとして、前記可変表示終了情報を受信したことに基づいて前記特定終了制御を行う（例えば、図１５－２２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様の発光を終了させる際の違和感をより一層低減できる。
【０６７０】

形態４２の遊技機は、形態３９～形態４１のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定終了タイミングは第１所定終了タイミングと第２所定終了タイミングとを含み（例えば、変形例１３５ＳＧ－４に示すように、可動体動作示唆演出の開始タイミングとリーチ演出の開始タイミングとで入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を終了可能な部分）、
前記特定終了タイミングは前記所定終了タイミング及び前記第２所定終了タイミングよりも後のタイミングである（例えば、変形例１３５ＳＧ－４に示すように、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を停止できなかった場合は、可動体動作示唆演出の開始タイミングやリーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミングにおいて改めて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定終了タイミングで終了できなかった場合でも、特定終了タイミングにおいて特定発光演出に応じた態様の発光を終了させることができる。
【０６７１】
形態４３の遊技機は、形態１～形態４２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）を実行可能であり、
前記特定演出を実行している場合に前記所定条件が成立したときは、前記特定発光演出を実行しない（例えば、図１５－２１に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合には入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出への注目が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。
【０６７２】
形態４４の遊技機は、形態１～形態４３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、可変表示の残り期間が所定期間と同一または該所定期間よりも短いときに前記所定条件が成立した場合には前記特定発光演出を実行せず、可変表示の残り期間が前記所定期間よりも長いときに前記所定条件が成立した場合には前記特定発光演出を実行可能である（例えば、変形例１３５ＳＧ－８に示すように、可変表示の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示の残り期間が短いときに特定発光演出が実行されることによって、特定発光演出の対象の特定表示が解り難くなってしまうことを防ぐことができる。
【０６７３】
形態４５の遊技機は、形態１～形態４４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する特定演出を、有利状態に制御されない可変表示においても実行可能であり（例えば、図１５－９に示すように、可変表示結果がはずれである可変表示においてもスーパーリーチのリーチ演出を実行可能な部分）、
有利状態に制御されない可変表示における前記特定演出の実行中に前記所定条件が成立したときは、該可変表示の次の可変表示の開始に応じて前記特定発光演出を実行可能である（例えば、変形例１３５ＳＧ－８に示すように、可変表示の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である場合は、該可変表示の可変表示結果がはずれであ

ることを条件に、次の可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出を実行可能な部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出と特定発光演出が重複して実行されることによる特定演出と特定発光演出の興趣が低下してしまうことを防止できる。
【０６７４】
形態４６の遊技機は、形態１～形態４５のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技媒体が通過することで前記所定条件が成立する特定領域（例えば、第１始動入賞口を形成する入賞球装置６Ａ）と、
前記特定領域の周囲に設けられ、異なる発光態様にて発光可能な特定発光手段（例えば、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓ）と、
を備え、
前記表示手段は、前記特定表示を有利状態に制御される割合が異な複数の表示態様のいずれかの表示態様にて表示可能であり（例えば、図１５－１７に示すように、保留表示やアクティブ表示を大当り期待度の異なる表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示可能な部分）、
前記特定発光手段は、前記特定発光演出が実行されるか否かにかかわらず、前記特定表示の表示態様に対応した発光態様にて発光可能である（例えば、図１５－２８に示すように、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓは、表示パターンβや表示パターンγでの表示が決定した場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅や遊技効果ランプ９等の発光態様にかかわらず、始動入賞の発生から該始動入賞に基づく可変表示の終了まで表示パターンβや表示パターンγに応じた色で発光する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定表示の表示態様を、特定領域の周囲に設けられた特定発光手段の発光態様によっても認識できるので、遊技興趣を向上できる。
【０６７５】
形態４７の遊技機は、形態４６に記載の遊技機であって、
前記特定発光手段が発光可能な発光態様の数の方が、前記第１発光手段が前記特定発光演出において発光可能な発光態様の数よりも多い（例えば、変形例１３５ＳＧ－９に示すように、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様数を入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様数よりも多く設ける部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光手段の発光バリエーションが多くなるため、遊技興趣を向上できる。
【０６７６】
形態４８の遊技機は、形態４６または形態４７に記載の遊技機であって、
前記第１発光手段の発光領域は、前記特定発光手段の発光領域よりも大きく（例えば、変形例１３５ＳＧ－１０に示すように、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが発光する発光領域を、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓが発光する発光領域よりも大きく設ける部分）、
１の前記所定条件の成立にもとづいて前記特定発光手段が前記特定表示の表示態様に応じた発光を行う期間は、該所定条件の成立にもとづいて前記第１発光手段が前記特定発光演出に応じた発光を行う期間よりも長い（始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出と保留表示予告演出の両方の実行が決定される場合については、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、始動入賞が発生してから始動入賞フラッシュ演出の対象である可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで発光する一方で、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓは、始動入賞が発生してから保留表示予告演出の対象である可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示）の終了まで発光する部分）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１発光手段による特定発光演出に応じた発光が過度に長く実行されることによる遊技興趣の低下を防止しつつ、特定発光手段の発光態様により有利状態となることへの遊技者の期待感を長く維持できる。
【０６７７】
形態４９の遊技機は、形態４６～形態４８のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１発光手段と前記特定発光手段は、いずれも点滅発光が可能であり（例えば、図１５－２８に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが点滅可能な部分と、変形例１３５ＳＧ－１０に示すように、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓが点滅可能な部分）、
前記第１発光手段の点滅周期は、前記特定発光手段の点滅周期と異なる（例えば、変形例１３５ＳＧ－１０に示すように、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの点滅周期を入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期と異ならせる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、点滅周期が異なるので、第１発光手段と特定発光手段の双方に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０６７８】
（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。
【０６７９】
なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【０６８０】
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。
【０６８１】
遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。
【０６８２】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可

変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【０６８３】

画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【０６８４】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【０６８５】

遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

【０６８６】

画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。

【０６８７】

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。

【０６８８】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図３参照）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。

【０６８９】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口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。

【０６９０】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図３参照）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。

【０６９１】

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。
【０６９２】
大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。
【０６９３】
一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。
【０６９４】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方）には、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。
【０６９５】
画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【０６９６】
普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。
【０６９７】
遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。
【０６９８】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。
【０６９９】
遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ＬＥＤを含んで構成されている。
【０７００】
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。
【０７０１】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。
【０７０２】
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３参照）により検出される。

【０７０３】

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３参照）により検出される。

【０７０４】

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。

【０７０５】

図２は、パチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、例えば電源基板１７の所定位置といった、主基板１１の外部に取り付けられてもよい。

【０７０６】

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

【０７０７】

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

【０７０８】

設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、遊技機用枠３を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機１の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠３には、ガラス窓を有するガラス扉枠３ａが回動可能に設けられ、ガラス扉枠３ａにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠３ａを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【０７０９】

パチンコ遊技機１において、縦長の方形枠状に形成された外枠１ａの右端部には、セキュリティカバー５０Ａが取り付けられている。セキュリティカバー５０Ａは、遊技機用枠３を閉鎖したときに、設定キー５１や設定切替スイッチ５２を含む基板ケース２０１の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー５０Ａは、短片５０Ａａおよび長片５０Ａｂを含む略Ｌ字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

【０７１０】

（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。

【０７１１】

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）。

【０７１２】

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。

【０７１３】

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。

【０７１４】

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。

【０７１５】

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。

【０７１６】

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。

【０７１７】

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。

【０７１８】

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。

【０７１９】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確

変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【０７２０】

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。

【０７２１】

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。

【０７２２】

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。

【０７２３】

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。

【０７２４】

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。

【０７２５】

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

【０７２６】

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。

【０７２７】

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。

【０７２８】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過し

たとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。
（演出の進行など）
【０７２９】
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。
【０７３０】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。
【０７３１】
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。
【０７３２】
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。
【０７３３】
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。
【０７３４】
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。
【０７３５】
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。
【０７３６】
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。
【０７３７】
パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。
【０７３８】
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。
【０７３９】
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。
【０７４０】
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）。
【０７４１】
（基板構成）
パチンコ遊技機１には、例えば図３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。
【０７４２】
パチンコ遊技機１では、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７により主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直

流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。
【０７４３】
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。
【０７４４】
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。
【０７４５】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【０７４６】
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。
【０７４７】
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。
【０７４８】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。
【０７４９】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。
【０７５０】
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。
【０７５１】
主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３１、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、ガラス扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。
【０７５２】
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。
【０７５３】
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。
【０７５４】
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。
【０７５５】
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。
【０７５６】
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。
【０７５７】
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。
【０７５８】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【０７５９】
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。
【０７６０】
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。

【０７６１】

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。

【０７６２】

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。

【０７６３】

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。

【０７６４】

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。

【０７６５】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０７６６】

（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４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。

【０７６７】

図４に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０７６８】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【０７６９】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別

図柄の変動を再開可能であればよい。

【０７７０】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【０７７１】

ステップＳ５の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。ステップＳ５の設定確認処理が実行されるのは、ステップＳ３において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【０７７２】

ステップＳ５の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【０７７３】

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

【０７７４】

ステップＳ７の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【０７７５】

ステップＳ７の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ２９に設定値が表示され、設定切替スイッチ５２の操作を検出するごとに表示モニタ２９に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー５１が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ２９に表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ２９を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【０７７６】

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

【０７７７】

演出制御基板１２側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると

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

【０７７８】

クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオンであるとともに設定キー５１がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理とともにステップＳ７の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップＳ４の復旧処理とともにステップＳ５の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオフである場合、または設定キー５１がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップＳ４の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【０７７９】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ８）。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Ｓ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。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。

【０７８０】

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５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５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）。

【０７８１】

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

【０７８２】

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

【０７８３】
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。
【０７８４】
図１２は、特別図柄プロセス処理として、図５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）。
【０７８５】
始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図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。
【０７８６】
ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１２０）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。
【０７８７】
ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」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始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。
【０７８８】
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。
【０７８９】
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。

【０７９０】

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。

【０７９１】

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。

【０７９２】

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」または「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。

【０７９３】

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。

【０７９４】

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。

【０７９５】

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。

【０７９６】

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。

【０７９７】

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。

【０７９８】

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。

【０７９９】

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。

【０８００】

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

【０８０１】

図１３は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図１３（Ａ）は、変動特図が第１特図である場合に用いられる第１特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図１３（Ｂ）は、変動特図が第２特図である場合に用いられる第２特図用表示結果判定テーブ

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

【０８０２】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【０８０３】

第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第１特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

【０８０４】

第１特図用表示結果判定テーブルおよび第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち１０２０から１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が１の場合は、１０２０から１２３７までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値２～設定値６の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【０８０５】

第１特図用表示結果判定テーブルおよび第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち１０２０から１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が１の場合は、１０２０から１３４６までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値２～設定値６の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４６から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

【０８０６】

第１特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち３２７６７から３３０９４までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０８０７】

第１特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち３２７６７から３３０９４までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り

判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０８０８】

第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち３２７６７から３３４２１までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０８０９】

第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち３２７６７から３３４２１までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０８１０】

パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、５個以下や７個以上であってもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機１に設定される設定値が１である場合は、通常状態での大当り確率が１／３２０、確変状態が６５％の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、通常状態での大当り確率が１／２００、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置７の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるＶ確変タイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、大当り確率が１／３２０で小当り確率が１／５０であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置７の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる１種２種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１～３のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が１～３のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４～６のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が１～３の場合は、特別可変入賞球装置７内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が４～６の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【０８１１】

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

マルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【０８１２】

（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８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８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。

【０８１３】

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。

【０８１４】

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）を発光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。

【０８１５】

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。

【０８１６】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出

動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０８１７】

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。

【０８１８】

図１４は、演出制御プロセス処理として、図８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１４に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【０８１９】

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。

【０８２０】

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。

【０８２１】

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。

【０８２２】

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。

【０８２３】

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また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、大当り遊技状態また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、大当り遊技状態また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。

【０８２４】

ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この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。

【０８２５】

ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この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。

【０８２６】

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。

【０８２７】

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。

【０８２８】

（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、この発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【０８２９】

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。
【０８３０】
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）。
【０８３１】
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）にもこの発明を適用可能である。
【０８３２】
この発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、この発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。
【０８３３】
そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。
【０８３４】
なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合または「１００％」未満の割合であることも含む。
【０８３５】
（特徴部１３５ＳＧに関する説明）
次に、この発明の実施の形態における特徴部１３５ＳＧ（以下、本特徴部１３５ＳＧと略記する）について説明する。図１５－１は、本特徴部１３５ＳＧにおけるパチンコ遊技機１の正面図である。図１５－１に示すように、本特徴部１３５ＳＧのパチンコ遊技機１においては、画像表示装置５の右側方にキャラクタＡを模した入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが設けられており、入賞球装置６Ａの近傍には、該入賞球装置６Ａ（第１始動口）を発光させるための始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓが設けられている。
【０８３６】
更に、スティックコントローラ３１Ａ内には該スティックコントローラ３１Ａを発光させるためのスティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘが設けられており、プッシュボタン３１Ｂ内には該プッシュボタン３１Ｂを発光させるためのボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙが設けられている。これらスティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘとボタンランプ１３５Ｓｇ００９Ｙは、前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄとともに本特徴部１３５ＳＧにおける遊技効果ランプ９を構成する。
【０８３７】

図１５－２に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓ、スティックランプ１３５ＳＧ０９Ｘ、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙはランプ制御基板１４に接続されており、該ランプ制御基板１４を介した演出制御用ＣＰＵ１２０からの制御によって点灯（点滅）可能となっている。

【０８３８】

図１５－３は、本特徴部１３５ＳＧにおける画像表示装置５を示す説明図である。本特徴部１３５ＳＧにおける画像表示装置５の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出等の演出を表示するための第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆを構成している。また、画像表示装置５の下端部は、第１特図保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄと、第２特図保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第２保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｕと、遊技状態や実行中の演出等を示すテロップを表示可能なテロップ表示エリア１３５ＳＧ００５Ｔと、を含む第２表示領域１３５ＳＧ００５Ｓａを構成している。

【０８３９】

そして、画像表示装置５の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第４図柄１３５ＳＧ００５Ｊと第１特図保留記憶数の表示及び第２特図保留記憶数の表示を含む第３表示領域１３５ＳＧ００５Ｓｂを構成している。

【０８４０】

このうち第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの中央部には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒが配置されており、飾り図柄の可変表示を実行可能となっている。また、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの左端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄１３５ＳＧ００５Ｍが表示されている。該小図柄は、「左」の各飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「中」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が縦に並列されている。また、該小図柄１３５ＳＧ００５Ｍは、可変表示中は非表示化させることが無く、常時画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆ内に表示されている図柄でもある。

【０８４１】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、図１５－３に示すように、画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍは、画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの左端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

【０８４２】

更に、本特徴部１３５ＳＧにおける第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの中央下部には、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａが設けられている。

【０８４３】

以降、本特徴部１３５ＳＧでは、保留表示とアクティブ表示とを総称して特定表示と呼称する場合がある。

【０８４４】

図１５－４（Ａ）は、本特徴部１３５ＳＧで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１５－４（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【０８４５】

図１５－４（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０８４６】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１５－４（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」や「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０８４７】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１５－４（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０５Ｈは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第６可変表示結果指定コマンドである。

【０８４８】

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

【０８４９】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態に

おいて、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【０８５０】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０８５１】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【０８５２】

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

【０８５３】

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

【０８５４】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【０８５５】

尚、図１５－４（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、

これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【０８５６】

図１５－５は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１５－５に示すように、本特徴部１３５ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０８５７】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば図１５－１０に示す遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【０８５８】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０８５９】

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

【０８６０】

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

【０８６１】

図１５－６（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブル１の構成例を示している。本特徴部１３５ＳＧでは、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０８６２】

特図表示結果判定テーブル１は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０８６３】

本特徴部１３５ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル１では、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「

大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【０８６４】

特図表示結果判定テーブル１において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部１３５ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル１では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部１３５ＳＧでは約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部１３５ＳＧでは約１／３０）。即ち、特図表示結果判定テーブル１では、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【０８６５】

また、図１５－６（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブル２の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル２は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０８６６】

本特徴部１３５ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル２では、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【０８６７】

特図表示結果判定テーブル２において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部１３５ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル２では、第１特図の特図ゲームである場合と第２特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第１特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第２特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第２特図の可変表示が第１特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口への入賞が発生して第２特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０８６８】

図１５－７（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部１３５ＳＧにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定

用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【０８６９】

ここで、本特徴部１３５ＳＧにおける大当り種別について、図１５－７（Ｂ）を用いて説明すると、本特徴部１３５ＳＧでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」や「確変大当りＢ」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【０８７０】

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

【０８７１】

また、特に図示はしないが、本特徴部１３５ＳＧにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に２回変化させるとともに、該開放時間が０．１秒となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【０８７２】

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

【０８７３】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部１３５ＳＧでは１００回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【０８７４】

図１５－７（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始

するための第２開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０８７５】

尚、図１５－７（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【０８７６】

よって、前述したように、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に対する判定値の割り当てが、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りＡ」に対する判定値の割り当ても第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りＡ」については、第２特図の特図ゲームである場合の方が第１特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【０８７７】

尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【０８７８】

図１５－８は、本特徴部１３５ＳＧにおける変動パターンを示している。本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【０８７９】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部１３５ＳＧでは、ノーマルリーチ変動パターンとしては、後述する擬似連演出が実行されないノーマルリーチ変動パターンと、後述する擬似連演出が１回実行されるノーマルリーチ変動パターンとで、共通のノーマルリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。更に、スーパーリーチ変動パターンとしては、後述する擬似連演出が２回実行されるスーパーリーチ変動パターンと、後述する擬似連演出が３回実行されるスーパーリーチ変動パターンとで、共通のスーパーリーチのリー

チ演出が実行されるようになっている。つまり、本特徴部１３５ＳＧでは、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出として、各１種類のリーチ演出のみが設けられている形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出としては、複数のリーチ演出を設けてもよい。

【０８８０】

尚、本特徴部１３５ＳＧにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当りＣ」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（ＰＣ１－１）も含まれている。

【０８８１】

図１５－８に示すように、本特徴部１３５ＳＧにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【０８８２】

また、本特徴部１３５ＳＧにおけるノーマルリーチ変動パターンには、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を実行しない変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を１回実行する変動パターンとがある。尚、ノーマルリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を実行しない変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を１回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【０８８３】

更に、本特徴部１３５ＳＧにおけるスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に擬似連演出を２回実行する変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を３回実行する変動パターンとがある。尚、スーパーリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を２回実行する変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を３回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【０８８４】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【０８８５】

つまり、本特徴部１３５ＳＧにおけるノーマルリーチ変動パターンとスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に実行する擬似連演出回数が多いほど大当り期待度が高くなっている。

【０８８６】

また、本特徴部１３５ＳＧにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、この発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【０８８７】

図１５－９は、本特徴部１３５ＳＧにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部１３５ＳＧでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【０８８８】

具体的には、図１５－９に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大

当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（スーパーリーチ擬似連演出２回大当りの変動パターン）、ＰＢ１－４（スーパーリーチ擬似連演出３回大当りの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（ノーマルリーチ擬似連演出２回大当りの変動パターン）、ＰＢ１－４（ノーマルリーチ擬似連演出３回大当りの変動パターン）とから決定する。

【０８８９】

尚、図１５－９に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡと大当り用変動パターン判定テーブルＢとでは、ＰＢ１－１～ＰＢ１－４に対する決定割合が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＢ１－１を３０％の割合で決定し、ＰＢ１－２を４５％の割合で決定し、ＰＢ１－３を２０％の割合で決定し、ＰＢ１－４を５％の割合で決定する。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＢ１－１を５％の割合で決定し、ＰＢ１－２を２０％の割合で決定し、ＰＢ１－３を３０％の割合で決定し、ＰＢ１－４を４５％の割合で決定する。つまり、本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当ある場合よりも高い割合でスーパーリーチの変動パターンに決定されるようになっている。更に、擬似連演出の実行回数に注目すると、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当ある場合よりも可変表示中に多くの擬似連演出が実行され易くなっている。このため、本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示における変動パターン及び擬似連演出の実行回数に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【０８９０】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをＰＣ１－１（特殊当りの変動パターン）に決定する。

【０８９１】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が２個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＡ１－１（非リーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ擬似連演出２回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ擬似連演出３回はずれの変動パターン）から決定する。

【０８９２】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＡ１－２（非リーチはずれの短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ擬似連演出２回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ擬似連演出３回はずれの変動パターン）から決定する。

【０８９３】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＡ１－２（非リーチはずれの短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スー

パーリーチ擬似連演出２回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ擬似連演出３回はずれの変動パターン）から決定する。

【０８９４】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が４個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣを用いて変動パターンをＰＡ１－３（非リーチはずれの短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ擬似連演出２回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ擬似連演出３回はずれの変動パターン）から決定する。

【０８９５】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンをＰＡ１－４（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（ノーマルリーチ擬似連演出１回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ擬似連演出２回はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ擬似連演出３回はずれの変動パターン）とから決定する。

【０８９６】

つまり、本特徴部１３５ＳＧにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が３個や４個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）よりも短い短縮用の変動パターン（ＰＡ１－２、ＰＡ１－３、ＰＡ１－４）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当りとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【０８９７】

本特徴部１３５ＳＧにおけるＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１５－１０に示すような遊技制御用データ保持エリア１３５ＳＧ１５０が設けられている。図１５－１０に示す遊技制御用データ保持エリア１３５ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１３５ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部１３５ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部１３５ＳＧ１５５とを備えている。

【０８９８】

第１特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０８９９】

第２特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始さ

れていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０９００】

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

【０９０１】

普図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｃは、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｃは、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０９０２】

遊技制御フラグ設定部１３５ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１３５ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０９０３】

遊技制御タイマ設定部１３５ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１３５ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０９０４】

遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【０９０５】

遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ２～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった

所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。
【０９０６】
遊技制御バッファ設定部１３５ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部１３５ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。
【０９０７】
演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１５－１１（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア１３５ＳＧ１９０が設けられている。図１５－１１（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア１３５ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部１３５ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部１３５ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部１３５ＳＧ１９４とを備えている。
【０９０８】
演出制御フラグ設定部１３５ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部１３５ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。
【０９０９】
演出制御タイマ設定部１３５ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部１３５ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。
【０９１０】
演出制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。
【０９１１】
演出制御バッファ設定部１３５ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部１３５ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。
【０９１２】
本特徴部１３５ＳＧでは、図１５－１１（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部１３５ＳＧ１９４の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）が設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）が設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリ指定コマンドを格納する領域と

、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、を保留記憶数に対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【０９１３】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）が、図１５－１１（Ｃ）のアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂにコピーされるとともに、該コピーされた保留記憶の内容自体は始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａから削除される。そして削除された保留記憶よりも下位の格納領域の記憶内容は、１つずつ上位の格納領域にシフトされていくようになっている。

【０９１４】

アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂには、上記したように、保留記憶（バッファ番号「１－１」または「２－１」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）がコピーされるので、図１５－１１（Ｃ）に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａと同様の格納領域が設けられている。つまり、始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリコマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、が設けられている。

【０９１５】

本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａを経由することなくアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂに格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用ＣＰＵ１２０が後述する先読予告設定処理（Ｓ１６１）を実行することでセットされる。

【０９１６】

そして、アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂの記憶内容は、可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリア（削除）されるようになっている。

【０９１７】

尚、保留表示フラグは、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の表示態様を示すフラグである。詳細は後述するが、本特徴部１３５ＳＧでは、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様（保留表示フラグの値）によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。

【０９１８】

次に、図１２のステップＳ１０１において実行される本特徴部１３５ＳＧの始動入賞判定処理について、図１５－１２にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、まず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１０１ａ）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であれば（ステップ１３５ＳＧＳ１０１ａ；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ１３５ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ１３５ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１３５ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（ステッ

プ１３５ＳＧＳ１０３）。
【０９１９】
ステップ１３５ＳＧＳ１０１ａにて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（ステップ１３５ＳＧＳ１０１；Ｎ）、ステップ１３５ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ１３５ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１０１ｂ）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であれば（ステップ１３５ＳＧＳ１０１ｂ；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ１３５ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ１３５ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１３５ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（ステップ１３５ＳＧＳ１０６）。
【０９２０】
ステップ１３５ＳＧＳ１０３，ステップ１３５ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（ステップ１３５ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（ステップ１３５ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。
【０９２１】
ステップ１３５ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１３５ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（ステップ１３５ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ１３５ＳＧＳ１１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ａに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２特図保留記憶部１３５ＳＧ１５１Ｂに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。
【０９２２】
特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、ステップ１３５ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。
【０９２３】
ステップ１３５ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指

定コマンドの送信設定が行われる（ステップ１３５ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図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。

【０９２４】

ステップ１３５ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ１３５ＳＧＳ１１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ１３５ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図５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。

【０９２５】

ステップ１３５ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップ１３５ＳＧＳ１１４；Ｙ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップ１３５ＳＧＳ１１５）、ステップ１３５ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（ステップ１３５ＳＧＳ１１４；Ｎ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップ１３５ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【０９２６】

図１５－１３（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１５－１２のステップ１３５ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部１３５ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理（図１２のステップＳ１１０）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理（図１２のステップＳ１１１）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。

【０９２７】

他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ１３５ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【０９２８】

図１５－１３（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部１３５ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ１３５ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【０９２９】

ステップ１３５ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図１５－６に示す特図表示結果判定テーブル１を選択してセットする（ステップ１３５ＳＧＳ１２２）。その後、図１５－１２のステップ１３５ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ１３５ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブル１において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【０９３０】

ステップ１３５ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ１３５ＳＧＳ１２３；Ｎ）、図１５－６に示す特図表示結果判定テーブル２を選択してセットする（ステップ１３５ＳＧＳ１２４）。その後、図１５－１２のステップ１３５ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１２５）。

【０９３１】

乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には（ステップ１３５ＳＧＳ１２５；Ｙ）、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第６図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１３５ＳＧＳ１２６）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ１３５ＳＧＳ１２７）して、ステップ１３５ＳＧＳ１３８に進む。

【０９３２】

乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１３５ＳＧＳ１２８）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１２９）。時短フラグがオフである場合は（ステップ１３５ＳＧＳ１２９；Ｎ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ１３５ＳＧＳ１２９；Ｙ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップ１３５ＳＧＳ１３１）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＡは、保留記憶数が２個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルＤは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【０９３３】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルＡやはずれ

用変動パターン判定テーブルＤに加えて、保留記憶数が３個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルＢと、保留記憶数が４個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルＣが予め用意されているが、図１５－９に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち０～５９９までの６００個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルＢでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち０～６９９までの７００個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルＣでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち０～７９９までの８００個の判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち９０１～９９７までの９７個の判定値が割り当てられている。

【０９３４】

このため、ステップ１３５ＳＧＳ１２６においてはずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて判定するようになっている。

【０９３５】

また、ステップ１３５ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ１３５ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図１５－１３（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【０９３６】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、確変大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、確変大当りＣである場合には第４図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第５図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１３５ＳＧＳ１３３）、その後、判定した大当り種別が、非確変大当りであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１３４）。判定した大当り種別が非確変大当りである場合（ステップ１３５ＳＧＳ１３４；Ｙ）は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットして（ステップ１３５ＳＧＳ１３５）、ステップ１３５ＳＧＳ１３８に進む。

【０９３７】

また、判定した大当り種別が確変大当りである場合（ステップ１３５ＳＧＳ１３４；Ｎ）は、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットして（ステップ１３５ＳＧＳ１３６）、ステップ１３５ＳＧＳ１３８に進む。

【０９３８】

ステップ１３５ＳＧＳ１２７，ステップ１３５ＳＧＳ１３０，ステップ１３５ＳＧＳ１３１，ステップ１３５ＳＧＳ１３５，ステップ１３５ＳＧＳ１３６の処理のいずれかを実行した後には、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ１３８）。本特徴部１３５ＳＧでは、図１５－１３（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「は

ずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【０９３９】

その後、ステップ１３５ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップ１３５ＳＧＳ１３９）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【０９４０】

図１５－１４は、コマンド解析処理として、図８のステップＳ７５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１５－１４に示すコマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板１５を介して伝送された主基板１１からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２２１）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ１３５ＳＧＳ２２１；Ｎ）、コマンド解析処理を終了する。

【０９４１】

ステップ１３５ＳＧＳ２２１にて受信コマンドがある場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２２１；Ｙ）、例えば受信コマンドのＭＯＤＥデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２２２）。

【０９４２】

ステップ１３５ＳＧＳ２２２にて受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２２２；Ｎ）、その受信コマンドは第２始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２２４）。

【０９４３】

ステップ１３５ＳＧＳ２２４にて受信コマンドが第２始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２２４；Ｎ）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２２６）。ステップ１３５ＳＧＳ２２６にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２２６；Ｎ）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２２７）。ステップ１３５ＳＧＳ２２７にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２２７；Ｎ）、その受信コマンドは第１保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２２８）。

【０９４４】

ステップ１３５ＳＧＳ２２８にて受信コマンドが第１保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２２８；Ｎ）、その受信コマンドは第２保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２３０）。

【０９４５】

ステップ１３５ＳＧＳ２２２において受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２２２；Ｙ）や、ステップ１３５ＳＧＳ２２４において受信コマンドが第２始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２２４；Ｙ）、ステップ１３５ＳＧＳ２２６において受信コマンドが図柄指定コマンドである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２２６；Ｙ）、ステップ１３５ＳＧＳ２２７において受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２２７；Ｙ）、ステップ１３５ＳＧＳ２２８において受信コマンドが第１保留記憶数通知コマンドである場合（１３５ＳＧＳ２２８；Ｙ）、ステップ１３５ＳＧＳ２３０において受信コマンドが第２保留記憶数通知コマンドである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２３０；Ｙ）は、受信コマンドを、図１５－１１に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａまた、アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ１３５ＳＧ

Ｓ２３３）、ステップ１３５ＳＧＳ２２１の処理に戻る。
【０９４６】
ステップ１３５ＳＧＳ２３３では、具体的には、保留記憶が存在せず、且つ可変表示の実行中でない場合は、受信コマンドをアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂに格納し、保留記憶が存在する場合や可変表示の実行中は、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａにおける空き領域の先頭に格納すればよい。
【０９４７】
尚、可変表示開始コマンド（第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。
【０９４８】
ステップ１３５ＳＧＳ２３０にて受信コマンドが第２保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ１３５ＳＧＳ２３０；Ｎ）、その他の受信コマンドに応じた設定を行い（ステップ１３５ＳＧＳ２３４）、ステップ１３５ＳＧＳ２２１の処理に戻る。
【０９４９】
尚、本特徴部１３５ＳＧのコマンド解析処理では、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかである場合は、該受信したコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａの空き領域の先頭から順次格納する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、受信コマンドが第始動口入賞指定コマンドである場合は、保留記憶数通知コマンドの受信待ちを行うためのタイマをセットし、該タイマがタイマアウトする前に保留記憶数通知コマンドの受信が無い場合は、該保留記憶数通知コマンドを受信していないエントリ保留記憶を後述の先読予告演出の対象外に設定してもよい。
【０９５０】
次に、本特徴部１３５ＳＧにおける演出制御プロセス処理について説明する。図１５－１５に示すように演出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読予告設定処理（ステップＳ１６１）を実行した後、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａ、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄや第２保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｕにおける保留表示の表示開始アニメーション、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａにおけるアクティブ表示の表示開始アニメーションとして特定表示開始演出を実行するための特定表示開始演出実行処理（ステップ１３５ＳＧＳ１６２）を実行する。また、特定表示開始演出実行処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ演出を実行するための入賞時フラッシュ演出実行処理（ステップ１３５ＳＧＳ１６３）、前述した特定表示開始演出が終了した後の保留表示やアクティブ表示の表示態様フラグの値に応じた回転アニメーションとしての特定表示回転表示演出（図１５－１９（Ｂ－１）～図１５－１９（Ｂ－４）参照）を実行するための特定表示回転表示演出実行処理（ステップ１３５ＳＧＳ１６４）、本特徴部１３５ＳＧにおける先読予告として保留表示予告演出の実行が決定された場合に、該保留表示予告演出の対象である保留記憶に基づく可変表示が終了するまで、該保留記憶に基づく保留表示・アクティブ表示の表示態様に応じた色で始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓを発光させる始動口ランプ発光演出を実行するための始動口ランプ発光演出実行処理（ステップ１３５ＳＧ１６５）を実行し、ステップＳ１７０～ステップＳ１７７のいずれかの処理を実行する。
【０９５１】
尚、本特徴部１３５ＳＧにおける特定表示回転表示演出実行処理は、可変表示の開始に基づいて各保留表示を次の表示位置にシフトさせて回転アニメーションとして表示する処理や、保留表示をアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａにシフトさせて回転アニメーションとして表示する処理も含んでいる。

【０９５２】
図１５－１６は、先読予告設定処理として、図１５－１５のステップ１６１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。先読予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａまたはアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂをチェックし（ステップ１３５ＳＧＳ２４０）、表示態様フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４１）。表示態様フラグがセットされていないエントリが無い場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４１；Ｎ）は先読予告設定処理を終了し、表示態様フラグがセットされていないエントリが有る場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４１；Ｙ）は、既に表示態様フラグが「１」または「２」にセットされているエントリが有るか否か、つまり、既に先読予告演出としての保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４２）。
【０９５３】
表示態様フラグが「１」または「２」にセットされているエントリが無い場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４２；Ｎ）は、更に、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示しているか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４３）。該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示していない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４３；Ｎ）は、該エントリの図柄指定コマンドから可変表示結果を特定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４４ａ）とともに、該エントリの変動カテゴリコマンドから変動カテゴリを特定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４４ｂ）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定した可変表示結果及び変動カテゴリに基づいて、保留表示予告演出の実行の有無及び表示パターンを決定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４５）。
【０９５４】
具体的には、図１５－１７に示すように、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリが非リーチである場合は、９５％の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、５％の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、０％の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。
【０９５５】
また、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリがその他（ノーマルリーチ）である場合は、８０％の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、２０％の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、０％の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。
【０９５６】
また、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、６５％の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、２５％の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、１０％の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。
【０９５７】
また、可変表示結果が大当りである場合は、１５％の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、３０％の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、５５％の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。
【０９５８】

つまり、本特徴部１３５ＳＧでは、保留表示やアクティブ表示が赤色で表示された場合が最も対象の可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く、保留表示やアクティブ表示が白色で表示された場合が最も対象の可変表示結果がはずれとなる割合が高くなるように設定されている（保留表示やアクティブ表示の表示色に応じた大当り期待度：赤色＞青色＞白色）。

【０９５９】

図１５－１６に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１３５ＳＧＳ２４５において保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２４６）。ステップ１３５ＳＧＳ２４５において保留表示予告演出の実行を決定した場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４６；Ｙ）は、該エントリの表示態様フラグに、決定した表示パターンに応じた値（「１」または「２」）をセットし（ステップ１３５ＳＧＳ２４７）、先読予告設定処理を終了する。

【０９６０】

尚、既に表示態様フラグが「１」または「２」にセットされているエントリが有る場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４２；Ｙ）、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示している場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４３；Ｙ）、保留表示予告演出の非実行を決定した場合（ステップ１３５ＳＧＳ２４６；Ｎ）については、該エントリの表示態様フラグに掘るウ表示予告演出の非実行に対応する「０」をセットし（ステップ１３５ＳＧＳ２４８）、先読予告設定処理を終了する。

【０９６１】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、保留表示の表示態様を決定する先読予告演出と、アクティブ表示の表示態様を決定する演出とを、纏めて保留表示予告演出として実行可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、保留表示の表示態様を決定する先読予告演出と、アクティブ表示の表示態様を決定する演出とを、それぞれ異なる演出として個別に実行可能としてもよい。

【０９６２】

図１５－１８は、特定表示開始演出実行処理として、図１５－１５のステップ１３５ＳＧＳ１６２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特定表示開始演出実行処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、特定表示開始演出Ａまたは特定表示開始演出Ｂのどちらかが実行中であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２５１）。尚、特定表示開始演出Ａまたは特定表示開始演出Ｂのどちらかが実行中であるか否かは、後述する特定表示開始演出Ａ用プロセスタイマまたは特定表示開始演出Ｂ用プロセスタイマの動作中が否かにより判定すればよい。

【０９６３】

特定表示開始演出Ａまたは特定表示開始演出Ｂが実行中でない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５１；Ｎ）は、始動入賞指定コマンドの受信が有るか否か（始動入賞指定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２５２）。始動入賞指定コマンドの受信が無い場合の場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５２；Ｎ）、特定表示開始演出実行処理を終了する。また、始動入賞指定コマンドの受信が有るの場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５２；Ｙ）、は、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａ及びアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂを参照することにより新たに発生した保留記憶のエントリを特定し（２６３ＳＧＳ２７３）、第１特図保留記憶であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２５３ａ）。尚、第１特図保留記憶であるか否かは、該エントリに格納されている始動口入賞指定コマンドにより判定すればよい。

【０９６４】

該エントリ（特定したエントリ）が第１特図保留記憶ではない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５３ａ；Ｎ）は、ステップ１３５ＳＧＳ２５５に進み、該エントリが第１特図保留記憶の場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５３ａ；Ｙ）は、特定したエントリの表示態様フラグが０か否か、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２５４）。特定したエントリの表示態様フラグが０である場合、つ

まり、該エントリが保留表示予告演出の対象でない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５４；Ｙ）は、ステップ１３５ＳＧＳ２５５に進む。

【０９６５】

ステップ１３５ＳＧＳ２５５の処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定表示（保留表示またはアクティブ表示）の表示位置に応じた特定表示開始演出Ａ用プロセステーブルを選択する。そして、特定表示開始演出Ａ用プロセスタイマをスタートさせる（ステップ１３５ＳＧＳ２５６）。

【０９６６】

また、特定したエントリの表示態様フラグが０ではない場合、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５４；Ｎ）は、特定表示（保留表示またはアクティブ表示）の表示位置に応じた特定表示開始演出Ｂ用プロセステーブルを選択する（ステップ１３５ＳＧＳ２５７）。そして、特定表示開始演出Ｂ用プロセスタイマをスタートさせる（ステップ１３５ＳＧＳ２５８）。

【０９６７】

ステップ１３５ＳＧＳ２５６またはステップ１３５ＳＧＳ２５８の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、セットした特定表示開始演出用プロセステーブルのプロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ２５９）、特定表示開始演出実行処理を終了する。

【０９６８】

また、特定表示開始演出Ａまたは特定表示開始演出Ｂが実行中である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２５１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマ（特定表示開始演出Ａ用プロセスタイマまたは特定表示開始演出Ｂ用プロセスタイマ）の値を－１し（ステップ１３５ＳＧＳ２６０）、該値を－１した特定表示開始演出用プロセスタイマ（実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマ）がタイマアウトしたか否か判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２６１）。実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトしなかった場合（ステップ１３５ＳＧＳ２６１；Ｎ）は、実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ２６２）、特定表示開始演出実行処理を終了する。

【０９６９】

また、実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ１３５ＳＧＳ２６１；Ｙ）は、該特定表示開始演出用プロセスタイマが最後の特定表示開始演出用プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２６３）。最後の特定表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ１３５ＳＧＳ２６３；Ｙ）は、特定表示開始演出を終了（ステップ１３５ＳＧＳ２６７）し、特定表示開始演出実行処理を終了する。最後の特定表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２６３；Ｎ）は、プロセスデータの切替を実行し、次の特定表示開始演出用プロセスタイマスタートさせ、次の特定表示開始演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御（ステップ１３５ＳＧＳ２６４、ステップ１３５ＳＧＳ２６５、ステップ１３５ＳＧＳ２６６）し、特定表示開始演出実行処理を終了する。

【０９７０】

以上のように、本特徴部１３５ＳＧでは、始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて先読予告演出（保留表示予告演出）の非実行が決定された場合、または、該始動入賞が第２始動口への始動入賞である場合は、図１５－１９（Ａ）及び図１５－１９（Ｂ）、図１５－１９（Ｂ－１）～図１５－１９（Ｂ－４）に示すように、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａまたは保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄ、１３５ＳＧ００５Ｕの保留記憶数に応じた位置において、特定表示開始演出Ａとして、保留表示（アクティブ表示）が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【０９７１】

尚、本特徴部１３５ＳＧにおいて、始動入賞の発生から該特定表示開始演出Ａとして保

留表示（アクティブ表示）の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約０．２秒である。そして、該特定表示開始演出Ａ終了後の保留表示（アクティブ表示）は、前述した特定表示回転表示演出として、他の保留表示やアクティブ表示と同じくアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａまたは保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄ、１３５ＳＧ００５Ｕにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

【０９７２】

また、始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて先読予告演出（保留表示予告演出）の実行が決定されており、且つ該始動入賞が第１始動口への始動入賞である場合は、図１５－２０（Ａ）～図１５－２０（Ｃ）、図１５－２０（Ｃ－１）～図１５－２０（Ｃ－４）に示すように、特定表示開始演出Ｂとして、先ず、画像表示装置５において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆからキャラクタが出現するアニメーションが表示される。入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆからキャラクタが出現した後は、前記始動入賞のタイミングで可変表示が実行されている、または、第１特図保留記憶が既に存在している場合は、キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動するアニメーションが表示される。このとき、キャラクタＡは、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動する過程でアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａの一部と重複して表示される。

【０９７３】

そして、キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動すると、図１５－２０（Ｃ－１）～図１５－２０（Ｃ－４）に示すように、該キャラクタＡが前記始動入賞に基づいて保留表示が表示される位置に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。該アニメーションの表示が終了すると、キャラクタＡが攻撃した位置において保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【０９７４】

本特徴部１３５ＳＧにおいて、始動入賞の発生から該特定表示開始演出Ｂとしてキャラクタが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄの保留表示が表示される位置に対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約１秒であり、該アニメーションの終了から保留表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約０．２秒である。つまり、第１特図の保留表示を対象として特定表示開始演出Ｂを実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞に基づく保留表示の表示が完了するまでに１．２秒を要する。そして、該特定表示開始演出Ｂ終了後の保留表示は、前述した特定表示回転表示演出として、他の保留表示やアクティブ表示と同じく第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

【０９７５】

尚、特定表示開始演出Ｂとして入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆからキャラクタが出現したとき、前記始動入賞のタイミングで可変表示が実行されておらず且つ第１特図保留記憶が存在していない場合は、キャラクタＡがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタＡがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａまで移動すると、図１５－２０（Ｃ－１）～図１５－２０（Ｃ－４）と同じく、該キャラクタＡが前記始動入賞に基づいてアクティブ表示が表示される位置、すなわち、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。該アニメーションの表示が終了すると、キャラクタＡが攻撃した位置においてアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【０９７６】

本特徴部１３５ＳＧにおいて、始動入賞の発生から該特定表示開始演出Ｂとしてキャラクタがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約０．５秒であり、該アニメーションの終了からアクティブ表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約０．２秒である。つまり、アクティブ表示を対象として特定表示開始演出Ｂを実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞

に基づくアクティブ表示の表示が完了するまでに０．７秒を要する。そして、該特定表示開始演出Ｂ終了後のアクティブ表示は、前述した特定表示回転表示演出として、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

【０９７７】

図１５－２１及び図１５－２２は、入賞時フラッシュ演出実行処理として、図１５－２１のステップ１３５ＳＧＳ１６３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。入賞時フラッシュ演出実行処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａ及びアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂをチェックし（ステップ１３５ＳＧＳ２７２）、これら始動入賞時受信コマンドバッファ１３５ＳＧ１９４Ａ及びアクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂに表示態様フラグが「１」または「２」にセットされているエントリが有か否か、つまり、保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７３）。

【０９７８】

表示態様フラグが「１」または「２」にセットされているエントリが有る場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７３；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該エントリが第１始動口への始動入賞に基づくエントリであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７４）。尚、該エントリが第１始動口への始動入賞に基づくエントリであるか否かは、該エントリに格納されている始動口入賞指定コマンドから特定すればよい。

【０９７９】

該エントリが第１始動口への始動入賞に基づくエントリである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７４；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７５）。遊技状態が通常状態である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７５；Ｙ）は、更に演出制御プロセスフラグの値が０～３のいずれかであるか否か、つまり、当該遊技状態が大当り遊技状態や小当り遊技状態であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７６）。演出制御プロセスフラグの値が０～３のいずれかである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７６；Ｙ）は、該エントリ（表示態様フラグが「１」または「２」にセットされているエントリ）の変動カテゴリがスーパーリーチであるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７７）。

【０９８０】

該エントリの変動カテゴリがスーパーリーチである場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７７；Ｙ）は、演出制御プロセスフラグの値が２であるか否か、つまり、可変表示の実行中であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７８）。演出制御プロセスフラグの値が２である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７８；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ演出の実行中か否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２７９）。尚、リーチ演出の実行中か否かは、可変表示のプロセスデータの内容等から判定すればよい。

【０９８１】

演出制御プロセスフラグの値が２でない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７８；Ｎ）やリーチ演出の実行中ではない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７９；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行・非実行を決定する。尚、可変表示結果は、入賞時フラッシュ演出対象フラグがセットされていないエントリの図柄指定コマンドから特定すればよい。

【０９８２】

図１５－２４に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、入賞時フラッシュ演出の実行を１０％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の非実行を９０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、入賞時フラッシュ演出の実行を２０％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の非実行を８０％の割合で決定する。

【０９８３】

つまり、本特徴部１３５ＳＧでは、始動入賞時から入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されている。

【０９８４】
図１５－２１に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧ２７９ｂ）。入賞時フラッシュ演出の実行を決定している場合（ステップ１３５ＳＧ２７９ｂ；Ｙ）は、当該エントリ（入賞時フラッシュ演出対象フラグがセットされていないエントリ）の入賞時フラッシュ演出対象フラグに入賞時フラッシュ演出の対象の保留記憶であることを示す「１」をセットするとともに（ステップ１３５ＳＧ２８０）、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオン状態とする（ステップ１３５ＳＧ２８０ａ）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、プロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ２８１～ステップ１３５ＳＧＳ２８３）、ステップ１３５ＳＧＳ２９２に進む。

【０９８５】
前期入賞時フラッシュ演出とは、図１５－２３に示すように、始動入賞の発生から１．５秒間に亘って、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆと遊技効果ランプ９とを該前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ（図１５－２６（Ａ）及び図１５－２６（Ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆと遊技効果ランプ９とを、高輝度である輝度Ｃ１での点灯と消灯とを繰り返し実行する）、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力させ、画像表示装置５において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆのエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅを表示させる演出である。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける入賞時フラッシュ演出対応音は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される前期入賞時フラッシュ演出対応音と、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される後期入賞時フラッシュ演出対応音と、に分かれる。このうち、前期入賞時フラッシュ演出対応音としては、電子音や特定のキャラクタのボイス音等、比較的出力期間が短い音（例えば、１秒間）を１回出力すればよい。また、後期入賞時フラッシュ演出対応音としては、専用のＢＧＭやＳＥ（サウンドエフェクト）等の前期入賞時フラッシュ演出対応音よりも出力期間が長い音を繰り返し出力すればよい。尚、本特徴部１３５ＳＧにおけるパチンコ遊技機１では、前述した入賞時フラッシュ演出対応音の他、後述する予告演出対応音、可変表示対応音等の複数の演出音を、それぞれ異なるチャンネルを用いて異なる音量にてスピーカ８Ｌ、８Ｒから同時出力可能となっている。

【０９８６】
尚、該エントリが第２始動口への入賞に基づくエントリである場合（ステップ１３５ＳＧ２７４；Ｎ）、遊技状態が通常状態ではない場合（ステップ１３５ＳＧ２７５；Ｎ）、演出制御プロセスフラグが０～３のいずれでもない場合（ステップ１３５ＳＧ２７６；Ｎ）、該エントリの変動カテゴリがスーパーリーチではない場合（ステップ１３５ＳＧ２７７；Ｎ）、リーチ演出の実行中である場合（ステップ１３５ＳＧ２７９；Ｙ）、入賞時フラッシュ演出の非実行を決定した場合（ステップ１３５ＳＧ２７９ｂ）は、該エントリの入賞時フラッシュ演出対象フラグに、入賞時フラッシュ演出の対象ではないことを示す「０」をセットし（ステップ１３５ＳＧ２７９ｃ）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

【０９８７】
また、ステップ１３５ＳＧＳ２７１において入賞時フラッシュ演出実行中フラグがオン状態である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２７１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中か否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２８４）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２８４；Ｙ）は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの値を－１し（ステップ１３５ＳＧＳ２８５）、該値を－１した後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２８６）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしなかった場合（ステップ１３５ＳＧＳ２８６；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の前期入賞時フラッシュ演出用

プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ２８７）、ステップ１３５ＳＧＳ２９２に進む。

【０９８８】

また、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ１３５ＳＧＳ２８６；Ｙ）は、最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２８８）。最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２８８；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータの切替を実行し、次の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、次の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ２８９、ステップ１３５ＳＧＳ２９０、ステップ１３５ＳＧＳ２９１）、ステップ１３５ＳＧＳ２９２に進む。

【０９８９】

そして、ステップ１３５ＳＧＳ２９２では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｘとスティックランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）と入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御させる。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力し（ステップ１３５ＳＧＳ２９３）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。尚、前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを白色や赤色で繰り返し発光させればよい。また、前記入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｘとスティックランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）と入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆとを、同色で発光させればよい。

【０９９０】

また、ステップ１３５ＳＧＳ２８８において、最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ１３５ＳＧＳ２８８；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前期入賞時フラッシュ演出を終了する（ステップ１３５ＳＧＳ２９４）。そして、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートし、プロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ２９４～ステップ１３５ＳＧＳ２９７）、ステップ１３５ＳＧＳ３０７に進む。

【０９９１】

後期入賞時フラッシュ演出とは、図１５－２３に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の終了から対象の可変表示のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングに亘って、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを該後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力させ、画像表示装置５において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが模したキャラクタＡのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示させる演出である。後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを、前期入賞時フラッシュ演出と同じく白色や赤色で繰り返し発光させればよい。尚、後期入賞時フラッシュ演出は、前期入賞時フラッシュ演出よりも低輝度で実施されるため（図１５－２８参照）、後期入賞時フラッシュ演出における実際の入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出よりも暗めの色での発光となる。

【０９９２】

尚、図１５－２７（Ａ）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間において遊技効果ランプ９（特に枠ランプ９ｂ）は、前述した輝度Ｃ１よりも低輝度である輝度Ｃ２にて点灯と（点滅）消灯を繰り返すようになっている。特に、輝度Ｃ２での点

滅周期は前期入賞時フラッシュ演出の実行時の点滅周期よりも長期間であるとともに、該点滅中は、図１５－２７（Ｂ）～図１５－２７（Ｄ）に示すように、枠ランプ９ｂは、画像表示装置５に表示されている背景画像に応じた態様にて、複数個所が段階的に発光色を変化させながら点滅するようになっている。このため、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間での遊技効果ランプ９は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中の遊技効果ランプ９よりも遊技者に与える印象度が抑えられている。

【０９９３】

また、ステップ１３５ＳＧＳ２８４において前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中ではない場合、つまり、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中である場合（ステップ１３５ＳＧＳ２８４；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの値を－１し（ステップ１３５ＳＧＳ２９８）、該値を－１した後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ２９９）。後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１３５ＳＧＳ２９９；Ｎ）は、実行中の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ３００）、ステップ１３５ＳＧＳ３０７に進む。

【０９９４】

そして、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ１３５ＳＧＳ２９９；Ｙ）は、最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ３０１）。最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１３５ＳＧＳ３０１；Ｎ）は、プロセスデータの切替を実行し、次の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、プロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御し（ステップ１３５ＳＧＳ３０２～ステップ１３５ＳＧＳ３０４）、ステップ１３５ＳＧＳ３０７に進む。

【０９９５】

また、最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ１３５ＳＧＳ３０１；Ｙ）は、最初の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートし、プロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御させ（ステップ１３５ＳＧＳ３０５、ステップ１３５ＳＧＳ３０６）、ステップ１３５ＳＧＳ３０７に進む。

【０９９６】

ステップ１３５ＳＧＳ３０７において演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御する。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力する（ステップ１３５ＳＧＳ３０８）。

【０９９７】

更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂをチェックし（ステップ１３５ＳＧＳ３０９）、アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「１」がセットされているか否か、つまり、実行中の可変表示が入賞時フラッシュ演出の対象の可変表示であるか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ３１０）。アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「０」がセットされている場合（ステップ１３５ＳＧＳ３１０；Ｎ）は、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。アクティブ表示バッファ１３５ＳＧ１９４Ｂの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「１」がセットされている場合（ステップ１３５ＳＧＳ３１０；Ｙ）は、リーチ演出の開始タイミングか否かを判定する（ステップ１３５ＳＧＳ３１１）。

【０９９８】

リーチ演出の開始タイミングである場合（ステップ１３５ＳＧＳ３１１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後期入賞時フラッシュ演出を終了し、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオフにし（ステップ１３５ＳＧＳ３１２、ステップ１３５ＳＧＳ３１３）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

【０９９９】
　また、リーチ演出の開始タイミングではない場合（ステップ１３５ＳＧＳ３１１；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定コマンドの受信が有るか否か判定する（ステップ１３５ＳＧＳ３１１ａ）。図柄確定コマンドの受信が有る場合（ステップ１３５ＳＧＳ３１１ａ；Ｙ）は、後期入賞時フラッシュ演出を終了し、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオフにし（ステップ１３５ＳＧＳ３１２、ステップ１３５ＳＧＳ３１３）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。図柄確定コマンドの受信が無い場合（ステップ１３５ＳＧＳ３１１ａ；Ｎ）は、ステップ１３５ＳＧＳ３１２及びステップ１３５ＳＧＳ３１３の処理を実行することなく入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。
【１０００】
　以上のように、本特徴部１３５ＳＧにおける前期入賞時フラッシュ演出は、予め定められた演出期間（例えば１．５秒）が経過することによって終了する演出である一方、後期入賞時フラッシュ演出は、演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで一定期間が経過する毎に終了することなく繰り返し実行される演出となっている。
【１００１】
　また、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了することが可能となっている。
【１００２】
　尚、図１５－２１におけるステップ１３５ＳＧＳ２８１及び図１５－２２におけるステップ１３５ＳＧＳ２９５に示すように、本特徴部１３５ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての１の演出用プロセステーブルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての１の演出用プロセステーブルを選択する。つまり、本特徴部１３５ＳＧの前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出パターン（演出期間）としては、保留記憶数等にかかわらず必ず同一の演出態様・同一の演出期間にて前期入賞時フラッシュ演出及び後期入賞時フラッシュ演出が実行されるようになっている。
【１００３】
　図１５－２５は、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、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を－１する（ステップ１３５ＳＧＳ３５１，ステップ１３５ＳＧＳ３５２，ステップ１３５ＳＧＳ３５３）。尚、これらプロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマは、可変表示開始設定処理においてセットされるタイマである。
【１００４】
　そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する（ステップ１３５ＳＧＳ３５６）。プロセスタイマがタイマアウトしていたら（ステップ１３５ＳＧＳ３５６；Ｙ）、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ１３５ＳＧＳ３５７）。即ち、可変表示開始設定処理においてセットされた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ことによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ１３５ＳＧＳ３５８）。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、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ１３５ＳＧＳ３５９）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は（ステップ１３５ＳＧＳ３５６；Ｎ）、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ１３５ＳＧＳ３６０）。

【１００５】
特に、ステップ１３５ＳＧＳ３５９及びステップ１３５ＳＧＳ３６０の制御内容としては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから実行中の可変表示に対応した可変表示対応音を音量Ｖ１よりも小さい音量Ｖ２にて出力する（ステップ１３５ＳＧＳ３６１）。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける可変表示対応音とは、画像表示装置５に表示されている背景画像に応じたＢＧＭや、可変表示中に実行された擬似連演出回数に応じたＢＧＭ等を指す。また、前期入賞時フラッシュ演出の非実行時（ステップ１３５ＳＧＳ３６２；Ｎ）は、遊技効果ランプ９を実行中の可変表示に応じた態様にて点滅制御を行う（ステップ１３５ＳＧＳ３６３）一方で、前期入賞時フラッシュ演出の実行中（ステップ１３５ＳＧＳ３６２；Ｙ）は、遊技効果ランプ９を実行中の可変表示に応じた態様での点滅制御を実行しない（図１５－２１及び図１５－２２に示すように、遊技効果ランプ９を前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御を行う）ようになっている。
【１００６】
次に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出実行処理を実行する（ステップ１３５ＳＧ３６４）。該予告演出実行処理では、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始設定処理を実行した時点で可変表示の実行中に予告演出を実行するか否か及びいずれの演出パターンにて予告演出を実行するのかを決定しておき、該決定結果に応じて予告演出を実行可能となっていればよい。また、前述した可変表示開始設定処理において予告演出の演出パターンを決定する際には、可変表示結果に応じて異なる割合で複数の演出パターンから１の演出パターンを決定することによって、予告演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにすればよい。
【１００７】
尚、本特徴部１３５ＳＧにおいて予告演出として実行される演出は、画像表示装置５においてキャラクタのセリフを表示し、該表示されるセリフに応じて大当り期待度が異なるセリフ予告演出である。
【１００８】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ１３５ＳＧＳ３６５）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ１３５ＳＧＳ３６５；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から３０ｍｓ経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、ＶＲＡＭの所定領域に書き込む（ステップ１３５ＳＧＳ３６６）。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部１２３は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置５に出力する。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ１３５ＳＧＳ３６７）。
【１００９】
また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１３５ＳＧＳ３６５；Ｎ）やステップ１３５ＳＧＳ３６６の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（ステップ１３５ＳＧＳ３６８）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、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１３５ＳＧＳ３７０）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップ１３５ＳＧＳ３６９；Ｙ）、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１３５ＳＧＳ３７０）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定コマンドを受信したら可変表示を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したよ

うな場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【１０１０】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ１～ｎのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ１３５ＳＧＳ３５６の処理において最後のプロセスデータｎのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の演出制御は終了する。

【１０１１】

次に、本特徴部１３５ＳＧにおける入賞時フラッシュ演出実行時での各演出装置の動作態様について図１５－２８～図１５－６８に基づいて説明する。先ず、図１５－２８は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合のタイミングチャートである。尚、図１５－２８は、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定したときに保留表示予告演出の実行が共に決定した場合と保留表示予告演出の非実行が決定した場合の両方に対応するタイミングチャートである。図１５－２９～図１５－４８は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出及び入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合の画像表示装置５及び入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆにおける演出態様を示す図である。図１５－４９～図１５－６８は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された一方で保留表示予告演出の非実行が決定された場合の画像表示装置５及び入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆにおける演出態様を示す図である。

【１０１２】

尚、図１５－２９～図１５－４８に示す「保留表示予告演出及び入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合」、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示の表示態様が表示パターンβまたは表示パターンγで表示される（青色や赤色の丸形で表示される）場合であり、図１５－４９～図１５－６８に示す「入賞時フラッシュ演出の実行が決定された一方で保留表示予告演出の非実行が決定された場合」とは、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示の表示態様が表示パターンαにて表示される（白色の丸形で表示される）場合を指す。

【１０１３】

先ず、図１５－２８及び図１５－２９（Ａ）に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは可変表示対応音が音量Ｖ２にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが消灯されているとともに、遊技効果ランプ９が可変表示に応じた周期Ｔ０にて点滅（図１５－２７（Ａ）～図１５－２７（Ｄ）に示す態様での点滅）制御されている。

【１０１４】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置５において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは該予告演出の演出パターンに応じた音（例えば、画像表示装置５に表示された文字をキャラクタ等が喋る音等の予告演出対応音）が音量Ｖ２にて出力されている。また、保留記憶としては、第１特図保留記憶が３個存在している（第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに保留表示が３個表示されている）。

【１０１５】

このような可変表示中に第１始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図１５－２８及び図１５－２９（Ｂ）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始され

る。
【１０１６】
該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図１５－２８及び図１５－２９（Ｂ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ及び遊技効果ランプ９が一旦消灯される。そして、図１５－２８、図１５－３０（Ｃ）及び図１５－３０（Ｄ）に示すように、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲からエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙの周期Ｔ１での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度Ｃ２よりも高輝度である輝度Ｃ１にて点灯される。
【１０１７】
また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図１５－３０（Ｄ）、図１５－３１（Ｅ）、図１５－３１（Ｆ）に示すように、前述した特定表示開始演出Ｂとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９ＦからキャラクタＡが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動した後は、キャラクタＡが該第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける保留表示が表示される位置（本特徴部１３５ＳＧであれば４個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。
【１０１８】
キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図１５－２０（Ｄ－１）～図１５－２０（Ｄ－５）参照）。尚、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。
【１０１９】
つまり、本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅが開始されるようになっている。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける特定表示開始演出Ｂの実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する（図１５－３２（Ｇ）及び図１５－３２（Ｈ）参照）。
【１０２０】
前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図１５－２８、図１５－３２（Ｇ）及び図１５－３２（Ｈ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ２にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２（周期Ｔ２＞周期Ｔ１）での点滅が開始される。また、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲でのキャラクタＡのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの一定周期毎の表示が開始される。
【１０２１】
尚、前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミング且つ後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミングでは、前期入賞時フラッシュ演出としてのスティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠

ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の前期入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様（輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅）が終了する。そして、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の発光態様は、画像表示装置５に表示されている背景画像に応じた態様（図１５－２７（Ａ）～図１５－２７（Ｄ）に示す輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅）に切り替わる。つまり、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出の終了に基づいて、該前期入賞時フラッシュ演出の開始前の発光態様に戻る。尚、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘとボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙは、後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミング以降は消灯した状態を維持する。

【１０２２】

尚、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ演出実行前の態様（図１５－２９（Ａ）に示す発光態様）と同一の態様として、画像表示装置５の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【１０２３】

入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期である周期Ｔ２は、前述した周期Ｔ１よりも長い周期である一方で、前述した周期Ｔ０よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：Ｔ０＞Ｔ２＞Ｔ１）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙが点灯されることはない。

【１０２４】

また、図１５－３２（Ｈ）、図１５－３３（Ｉ）及び図１５－３３（Ｊ）に示すように、画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される際には、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの全域に対して透過性を有する黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるようになっている。本特徴部１３５ＳＧにおけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓは、黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂと重複表示されたときに遊技者から視認され易いように青色にて表示される。

【１０２５】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂと重複表示されたときに遊技者から視認され易いようにシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを青色にて表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを緑色や赤色等の青色以外の色で表示可能としてもよい。特に、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを前述した青色、緑色や赤色等の複数色で表示可能とする場合は、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓがいずれの色で表示されるかに応じて大当り期待度を異ならせるようにしてもよい。このようにすることで、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの色に遊技者を注目させることが可能となるので、遊技興趣を向上できる。

【１０２６】

尚、図１５－３２（Ｈ）及び図１５－３３（Ｊ）に示すように、本特徴部１３５ＳＧでは、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓは画像表示装置５の右部にて表示される一方で、画像表示装置５の左端部には小図柄１３５ＳＧ００５Ｍが表示されている。このため、本特徴部１３５ＳＧの入賞時フラッシュ演出では、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓと小図柄１３５ＳＧ００５Ｍとが重複して表示されることが無く、遊技者は、入賞時フラッシュ演出の実行中においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示中であるか否かにかかわらず、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍを視認することによって可変表示の実行中であるか否

かを確認することが可能となっている。
【１０２７】
図１５－３３（Ｊ）、図１５－３４（Ｋ）及び図１５－３４（Ｌ）に示すように、図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図１５－３３（Ｊ）に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。
【１０２８】
図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５では、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動するとともに、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている残りの保留表示の表示位置が１個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の音量Ｖ２での出力も開始される。
【１０２９】
以降、図１５－３４（Ｋ）～図１５－４１（Ｚ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が繰り返し実行される。
【１０３０】
特に図１５－３８（Ｓ）～図１５－４０（Ｘ）に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中（図１５－４０（Ｗ）参照。本特徴部１３５ＳＧでは左と右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア５Ｃに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する）においても後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。
【１０３１】
更に、図１５－４１（Ｙ）及び図１５－４１（Ｚ）に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図１５－４１（Ｙ）及び図１５－４１（Ｚ）に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。
【１０３２】
尚、図１５－４０（Ｗ）及び図１５－４０（Ｘ）に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、該可変表示において１回目の飾り図柄の仮

停止であれば、輝度Ｃ２での青色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。更には、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

【１０３３】

そして、図１５－４２（ａ）及び図１５－４２（ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動する。

【１０３４】

図１５－４３（ｃ）～図１５－４７（ｌ）に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図１５－４３（ｄ）、図１５－４４（ｅ）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも２回の擬似連演出が実行される（図１５－４５（ｇ）～図１５－４６（ｊ）参照）。

【１０３５】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図１５－４６（ｊ）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。

【１０３６】

図１５－４５（ｇ）、図１５－４６（ｊ）に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、１回目の仮停止であれば輝度Ｃ２での青色、２回目の仮停止であれば輝度Ｃ２での緑色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。尚、本特徴部１３５ＳＧでは図示していないが、可変表示中に３回の擬似連演出を実行する場合は、３回目の飾り図柄の仮停止期間中において、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが該３回目の飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、輝度Ｃ２での赤色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。

【１０３７】

そして、図１５－４８（ｍ）及び図１５－４８（ｎ）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウト（第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆに表示されている演出画像が一旦非表示となり第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが白色の表示となる）した後、リーチ演出が開始される。尚、本特徴部１３５ＳＧでは、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【１０３８】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が終了する。

【１０３９】

また、ホワイトアウトタイミングでは、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘとボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅が終了する。これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ホ

ワイトアウト期間中では消灯した状態を維持する。

【１０４０】

つまり、ホワイトアウトの期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの消灯した状態が維持される。そして、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述したリーチ演出に応じた態様として、これら入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄのリーチ演出に応じた発光態様（輝度Ｃ１での点灯）が開始される。

【１０４１】

また、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。つまり、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからいずれの音も出力されず無音となり、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述した入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄのリーチ演出に応じた発光態様（輝度Ｃ１での点灯）が開始とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからリーチ演出に応じた音であるリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおけるリーチ演出対応音としては、遊技者がリーチ演出（スーパーリーチのリーチ演出）の実行中であることを認識できるように、可変表示対応音とは異なるＢＧＭ等を出力すればよい。

【１０４２】

尚、図１５－２８に示すように、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出の実行が決定された場合は、始動口ランプ発光演出として、該始動入賞のタイミングから始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓが保留表示予告演出の表示パターンに応じた色（例えば、保留表示の表示パターンが表示パターンβである場合は青、保留表示の表示パターンが表示パターンγである場合は赤）で発光を開始する。

【１０４３】

該始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光は、前述した入賞時フラッシュ演出とは完全に独立して実行される演出であり、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆや遊技効果ランプ９の点滅態様にかかわらず、前述の始動入賞時から該始動口ランプ発光演出の対象可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象可変表示）の終了まで保留表示予告演出の表示パターンに応じた色での発光を継続する。

【１０４４】

次に、可変表示の実行中における始動入賞において、入賞時フラッシュ演出とともに保留表示予告演出の実行が決定されない場合について説明する。

【１０４５】

先ず、図１５－２８及び図１５－４９（Ａ）に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは可変表示対応音が音量Ｖ２にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが点灯されているとともに、遊技効果ランプ９が可変表示に応じた周期Ｔ０にて点滅（図１５－２７（Ａ）～図１５－２７（Ｄ）に示す態様での点滅）制御されている。

【１０４６】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置５において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは該予告演出の演出パターンに応じた音（予告演出対応音）が音量Ｖ２にて出力されている。また、保留記憶としては、第１特図保留記憶が３個存在している（第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに保留表示が３個表示されている）。

【１０４７】

このような可変表示中に第１始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図１５－２８及び図１５－４９（Ｂ）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始され

る。
【１０４８】
該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図１５－２８及び図１５－４９（Ｂ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ及び遊技効果ランプ９が一旦消灯される。そして、図１５－２８、図１５－５０（Ｃ）及び図１５－５０（Ｄ）に示すように、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲からエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スティックランプ１３５ＳＧ００Ｘ、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙの周期Ｔ１での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度Ｃ２よりも高輝度である輝度Ｃ１にて点灯される。
【１０４９】
また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図１５－４９（Ｂ）、図１５－５０（Ｃ）、図１５－５０（Ｄ）に示すように、前述した特定表示開始演出Ａとして、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図１５－１９（Ｂ－１）～図１５－１９（Ｂ－４）参照）。尚、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。
【１０５０】
特に、特定表示開始演出Ａを入賞時フラッシュ演出とともに実行する場合は、画像表示装置５においてエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅが未だ表示中である時点で保留表示の出現アニメーションが終了する。一方で、前述した特定表示開始演出Ｂを入賞時フラッシュ演出とともに実行する場合は、画像表示装置５においてエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示が終了した後に保留表示の出現アニメーションが終了する（図１５－２９～図１５－３２参照）ようになっている。つまり、特定表示開始演出Ａを実行する場合は、特定表示開始演出Ｂを実行する場合よりも早いタイミングで保留表示の表示（出現アニメーション）が完了し、回転アニメーションに移行するようになっている。
【１０５１】
つまり、本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅが開始されるようになっている。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける特定表示開始演出Ａの実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、前期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する。
【１０５２】
前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図１５－２８、図１５－５２（Ｇ）及び図１５－５２（Ｈ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ２にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２（周期Ｔ２＞周期Ｔ１）での点滅が開始される。また、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲でのキャラクタＡのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの一定周期毎の表示が開始される。
【１０５３】
尚、前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミング且つ後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミングでは、前期入賞時フラッシュ演出としてのスティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の前期入賞時フラッシュ演出に応

じた発光態様（輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅）が終了する。そして、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の発光態様は、画像表示装置５に表示されている背景画像に応じた態様（図１５－２７（Ａ）～図１５－２７（Ｄ）に示す輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅）に切り替わる。つまり、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出の終了に基づいて、該前期入賞時フラッシュ演出の開始前の発光態様に戻る。尚、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘとボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙは、後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミング以降は消灯した状態を維持する。

【１０５４】

尚、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ演出実行前の態様（図１５－２９（Ａ）に示す発光態様）と同一の態様として、画像表示装置５の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【１０５５】

入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期である周期Ｔ２は、前述した周期Ｔ１よりも長い周期である一方で、前述した周期Ｔ０よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：Ｔ０＞Ｔ２＞Ｔ１）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙが点灯されることはない。

【１０５６】

また、図１５－５２（Ｈ）、図１５－５３（Ｉ）及び図１５－５３（Ｊ）に示すように、画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される際には、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの全域に対して透過性を有する黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるようになっている。

【１０５７】

尚、図１５－５２（Ｈ）及び図１５－５３（Ｊ）に示すように、本特徴部１３５ＳＧでは、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓは画像表示装置５の右部にて表示される一方で、画像表示装置５の左端部には小図柄１３５ＳＧ００５Ｍが表示されている。このため、本特徴部１３５ＳＧの入賞時フラッシュ演出では、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓと小図柄１３５ＳＧ００５Ｍとが重複して表示されることが無く、遊技者は、入賞時フラッシュ演出の実行中においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示中であるか否かにかかわらず、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍを視認することによって可変表示の実行中であるか否かを確認することが可能となっている。

【１０５８】

図１５－５３（Ｊ）、図１５－５４（Ｋ）及び図１５－５４（Ｌ）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図１５－５３（Ｊ）に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。

【１０５９】
図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５では、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動するとともに、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている残りの保留表示の表示位置が１個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の音量Ｖ２での出力も開始される。
【１０６０】
以降、図１５－５４（Ｋ）～図１５－６１（Ｚ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が繰り返し実行される。
【１０６１】
特に図１５－５８（Ｓ）～図１５－６０（Ｘ）に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中（図１５－６０（Ｗ）参照。本特徴部１３５ＳＧでは左と右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア５Ｃに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する）においても後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。
【１０６２】
更に、図１５－６１（Ｙ）及び図１５－５１（Ｚ）に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図１５－６１（Ｙ）及び図１５－６１（Ｚ）に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。
【１０６３】
尚、図１５－６０（Ｗ）及び図１５－６０（Ｘ）に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、該可変表示において１回目の飾り図柄の仮停止であれば、輝度Ｃ２での青色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。更には、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。
【１０６４】
そして、図１５－６２（ａ）及び図１５－６２（ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動する。
【１０６５】
図１５－６３（ｃ）～図１５－６７（ｌ）に示すように、該可変表示では、引き続き後

期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図１５－６３（ｄ）、図１５－６４（ｅ）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも２回の擬似連演出が実行される（図１５－６５（ｇ）～図１５－６６（ｊ）参照）。

【１０６６】

図１５－６５（ｇ）、図１５－６６（ｊ）に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、１回目の仮停止であれば輝度Ｃ２での青色、２回目の仮停止であれば輝度Ｃ２での緑色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。尚、本特徴部１３５ＳＧでは図示していないが、可変表示中に３回の擬似連演出を実行する場合は、３回目の飾り図柄の仮停止期間中において、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが該３回目の飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、輝度Ｃ２での赤色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。

【１０６７】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図１５－６６（ｊ）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。

【１０６８】

そして、図１５－６８（ｍ）及び図１５－６８（ｎ）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウト（第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆに表示されている演出画像が一旦非表示となり第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが白色の表示となる）した後、リーチ演出が開始される。尚、本特徴部１３５ＳＧでは、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【１０６９】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が終了する。

【１０７０】

また、ホワイトアウトタイミングでは、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘとボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９（メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ）の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅が終了する。これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ホワイトアウト期間中では消灯した状態を維持するが、ホワイトアウトが終了したタイミングからはリーチ演出に応じた態様にて発光する。

【１０７１】

また、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。つまり、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからいずれの音も出力されず無音となり、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述した入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄのリーチ演出に応じた発光態様（輝度Ｃ１での点灯）が開始とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからリーチ演出に応じた音であるリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおけるリーチ演出対応音としては、遊技者がリーチ演出（スーパーリーチのリーチ演出）の実行中であることを認識できるように、可変表示対応音とは異なるＢＧＭ等を出力すればよい。

【１０７２】
以上、本特徴部１３５ＳＧにおけるパチンコ遊技機１にあっては、図１５－２８、図１５－２９（Ａ）～図１５－３２（Ｈ）、図１５－４９（Ａ）～図１５－５０（Ｄ）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが発光することで、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示を遊技者が認識し易くなっている。更に、この発明における第１発光手段としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆと、この発明における第２発光手段としてメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄと、を有し、図１５－２８に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅する一方で、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０にて点滅するので、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆだけでなく、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄについても輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅することで入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるので、該入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示をより一層遊技が認識し易くなっている。

【１０７３】
尚、本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合に、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しないときに新たな始動入賞が発生した場合、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能としてもよい。具体的には、可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合は、特定表示開始演出Ａまたは特定表示開始演出Ｂとして、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに表示パターンα～表示パターンγ（保留表示予告演出の非実行の場合の表示パターンまたは保留表示予告演出の実行の場合の表示パターン）のいずれかの表示パターンのアクティブ表示の出現アニメーションを実行した後、特定表示回転表示演出として、該アクティブ表示の回転表示を実行するとともに、該始動入賞に基づく可変表示の開始に基づいて入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出）を実行すればよい。

【１０７４】
また、図１５－１５、図１５－３０（Ｄ）～図１５－３２（Ｈ）、図１５－４９（Ｂ）～図１５－５０（Ｄ）に示すように、特定表示開始演出は、保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分と、図１５－１５、図１５－３０（Ｄ）～図１５－３２（Ｈ）、図１５－４９（Ｂ）～図１５－５０（Ｄ）に示すように、保留表示や回転アニメーションとして表示されるとで構成されており、図１５－１９及び図１５－２０に示すように、保留表示の出現アニメーションが完了したタイミングから、保留表示の回転アニメーションが開始されるので、保留表示への遊技者の注目を高めることができる。

【１０７５】
また、図１５－２９（Ａ）～図１５－３２（Ｈ）に示すように、特定表示開始演出Ｂを実行する場合は、保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆやメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが発光するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができる。尚、本特徴部１３５ＳＧでは、図１５－４９（Ａ）～図１５－５０（Ｄ）特定表示開始演出Ａを実行する場合においても保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆやメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが発光

するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるようになっている。
【１０７６】
　また、特定表示開始演出Ａの実行期間は０．２秒であり、特定表示開始演出Ｂの実行期間は１．２秒であるとともに、図１５－２８及び図１５－４９（Ａ）～図１５－５０（Ｄ）に示すように、入賞時フラッシュ演出は特定表示開始演出Ａの終了タイミングよりも前から開始されるので、保留表示の表示パターンが表示パターンα～表示パターンγのいずれであっても、特定表示開始演出が終了する前に入賞時フラッシュ演出を開始できるので、入賞時フラッシュ演出の対象となっている保留表示を確実に遊技者が認識できる。
【１０７７】
　また、図１５－２８、図１５－２９（Ａ）、図１５－２９（Ｂ）、図１５－４９（Ａ）、図１５－４９（Ｂ）に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、一旦入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを消灯することで、入賞時フラッシュ演出の開始を遊技者が認識できる。
【１０７８】
　尚、本特徴部１３５ＳＧでは、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合に一旦入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを消灯する、形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合には、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを直前の輝度よりも低輝度（例えば、それまで輝度Ｃ２にて発光していた場合は、該輝度Ｃ２よりも低輝度であるＣ３）での発光に変化させてもよい。つまり、この発明における「低輝度状態」とは、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが低輝度にて発光している状態の他、消灯している状態（発光していない状態）も含まれている。
【１０７９】
　また、図１５－２９（Ａ）～図１５－４８（ｎ）、図１５－４９（Ａ）～図１５－６８（ｎ）に示すように、可変表示中は、予告演出の実行中である場合と実行中でない場合とで入賞時フラッシュ演出を実行可能となっており、スピーカ８Ｌ、８Ｒは、図１５－２９（Ｂ）に示すように、可変表示の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、可変表示対応音を音量Ｖ２にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて出力し、予告演出の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、予告演出対応音を音量Ｖ２にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて出力する。このため、スピーカ８Ｌ、８Ｒから可変表示対応音や予告演出対応音が出力されていても、入賞時フラッシュ演出対応音を遊技者が聞き取り易いように出力することができるので、該入賞時フラッシュ演出対応音の出力によって入賞時フラッシュ演出の実行を遊技者が認識し易くできる。
【１０８０】
　尚、本特徴部１３５ＳＧでは、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態として、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力し、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量Ｖ２にて出力する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態としては、入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ２にて出力する一方で、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量Ｖ２よりも低音量（例えば、音量Ｖ３）にて出力してもよい。
【１０８１】
　また、本特徴部１３５ＳＧでは、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優

先して出力しなくともよい。具体的には、入賞時フラッシュ演出の実行中（スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音とか変表示対応音を出力中）に予告演出が開始された場合は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力を一旦停止して可変表示対応音と予告演出対応音のみ、若しくは、予告演出対応音とか変表示対応音のいずれか一方のみを出力してもよい。このようにすることで、予告演出対応音や可変表示対応音が入賞時フラッシュ演出対応音によって遊技者が聞き取りにくくなってしまうことによる遊技興趣の低下を抑えることが可能となる。

【１０８２】

また、図１５－２８、図１５－２９（Ａ）～図１５－３２（Ｈ）、図１５－４９（Ａ）～図１５－５０（Ｄ）に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されるとともに保留表示の出現アニメーションが完了するので、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力により、始動入賞の発生や入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことを遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１０８３】

尚、本特徴部１３５ＳＧでは、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されるとともに保留表示の出現アニメーションが完了する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆと保留表示の出現アニメーションとが開始されるようにしてもよい。

【１０８４】

また、図１５－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ１にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２（Ｃ１＞Ｃ２）にて点滅させることで、少なくとも入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ１にて点滅させることによって遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を認識させることができるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中においても輝度Ｃ１にて点滅してしまうことにより他の演出の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

【１０８５】

本特徴部１３５ＳＧでは、図１５－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ１且つ周期Ｔ２にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを、「強調度合いが低い特定態様」として輝度Ｃ１よりも低輝度である輝度Ｃ２且つ周期Ｔ１よりも長い周期である周期Ｔ２にて点滅させる形態を例示した。つまり、本特徴部１３５ＳＧの後期入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの「強調度合いが低い特定態様」としては、点滅速度が遅い（点滅周期が長い）ことによって強調度合いが低い低速点滅態様であることと、輝度が低いことによって強調度合いが低い低輝度態様であることの両方を含んでいるが、この発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの「強調度合いが低い特定態様」としては、これら低速点滅態様と低輝度態様のどちらか一方のみであってもよい。

【１０８６】

また、図１５－２８に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間は、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示が実行される期間と、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行期間とを含んでいるので、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の開始前後に亘って入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅するため、該対象の可変表示であることを遊技者が認識

し易くなり、遊技興趣を向上できる。
【１０８７】
　また、図１５－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置５においてエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅを表示し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示することで、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、画像表示装置５にてエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅを表示することによって遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を認識させることができ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、画像表示装置５にてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示することで、画像表示装置５がエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅを表示し続けることにより他の表示の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。
【１０８８】
　特に、本特徴部１３５ＳＧでは、図１５－３０（Ｄ）～図１５－３１（Ｆ）及び図１５－３４（Ｌ）等に示すように、エフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅは、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓと比較して明るい色で表示されるとともに、画像表示装置５における表示領域も広いので、エフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示により遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を効果的に認識させることができる。
【１０８９】
　また、図１５－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ１にて出力し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ８ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ２（Ｖ１＞Ｖ２）にて出力する。このように、入賞時フラッシュ演出としして入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ１にて出力されることによって、入賞時フラッシュ演出が開始されたことを遊技者に容易に認識させることが可能となるとともに、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は、入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されることによって、他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑えることができる。
【１０９０】
　尚、本特徴部１３５ＳＧでは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は、入賞時フラッシュ演出対応音を音量Ｖ２にて出力することによって、他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑える形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は入賞時フラッシュ演出対応音を出力しないことにより他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を防ぐようにしてもよい。
【１０９１】
　また、図１５－２９（Ａ）～図１５－４８（ｎ）に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行中において、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるよりも前の可変表示の図柄確定期間では入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を継続する、つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定コマンドを受信した（確定コマンド受信フラグがセットされた）か否か、或いは、可変表示時間タイマがタイマアウトしたか否かにかかわらず、図柄確定期間中についても入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を継続して実行するることにより、大当り遊技状態に制御されることへの遊技者の期待感を入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の開始まで的確に維持することができ、遊技興趣を向上できる。
【１０９２】
　尚、本特徴部１３５ＳＧでは、前期入賞時フラッシュ演出として、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆとメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様（輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１）にて発光させ、該前期入賞時フラッシュ演出の終了後は、後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを該後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様

（輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２）にて発光させる一方で、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを背景画像に応じた態様（輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０）にて発光させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前期入賞時フラッシュ演出が終了したタイミングにおいて前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアすることによって、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中に入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆやメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄが前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様にて発光してしまうことを防止してもよい。

【１０９３】

また、図１５－３に示すように、画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの左端部には小図柄１３５ＳＧ００５Ｍが配置されており、図１５－３３（Ｊ）等に示すように、図柄確定期間においては、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍが可変表示を停止した状態で表示されるので、図柄確定期間中において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光が継続していても、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍははずれを示す組み合わせて導出表示されるので、図柄確定期間中であることを遊技者に認識させることができる。

【１０９４】

また、図１５－３３（Ｊ）等に示すように、入賞時フラッシュ演出の実行中は、画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの右部にてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される一方で、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍは画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの左端部に表示されているので、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが小図柄１３５ＳＧ００５Ｍに重複表示されることによって可変表示の終了を遊技者が認識し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【１０９５】

また、本特徴部１３５ＳＧでは、可変表示中に画像表示装置５において飾り図柄の仮停止と再可変表示とを含む擬似連演出を実行可能となっており、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止する特殊図柄（図１５－４０等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが重複して表示可能であるので、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓにより特殊図柄が隠れることにより、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【１０９６】

更に、図１５－２８、図１５－４２（ａ）～図１５－４７（ｌ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるので、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くなるとともに、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の興趣を向上できる。

【１０９７】

また、図１５－２８に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中は、リーチ演出の開始前において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅させ、リーチ演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを消灯する一方で、図１５－２２に示すように、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了するので、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅がリーチ演出の開始のタイミングにおいて終了しなかった場合の違和感を低減することができる。

【１０９８】

更に、図１５－２２に示すように、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が

演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて後期入賞時フラッシュ演出を終了するので、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光を終了させる際の違和感をより一層低減できる。

【１０９９】

また、図１５－２１に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合には入賞時フラッシュ演出の実行を決定しないので、スーパーリーチのリーチ演出への注目が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

【１１００】

また、図１５－１７に示すように、本特徴部１３５ＳＧでは、保留表示やアクティブ表示を大当り期待度の異なる表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示可能であるとともに、図１５－２８に示すように、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓは、保留表示やアクティブ表示を表示パターンβや表示パターンγで表示することが決定した場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅や遊技効果ランプ９等の発光態様にかかわらず、始動入賞の発生から該始動入賞に基づく可変表示の終了まで表示パターンβや表示パターンγに応じた色で発光するので、遊技者は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様（発光色）によっても認識することができるので、遊技興趣を向上できる。

【１１０１】

以上、この発明の特徴部を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【１１０２】

例えば、前記特徴部１３５ＳＧにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間中（可変表示の停止中）であるか否かに関わらず実行される形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－１として図１５－６９～図１５－８９に示すように、後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示等は、図柄確定期間中は実行しないようにしてもよい。

【１１０３】

具体的には、図１５－６９及び図１５－７０（Ａ）に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは可変表示対応音が音量Ｖ２にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが点灯されているとともに、遊技効果ランプ９が可変表示に応じた周期Ｔ０にて点滅（図１５－２７（Ａ）～図１５－２７（Ｄ）に示す態様での点滅）制御されている。

【１１０４】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置５において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは該予告演出の演出パターンに応じた音（予告演出対応音）が音量Ｖ２にて出力されている。また、保留記憶としては、第１特図保留記憶が３個存在している（第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに保留表示が３個表示されている）。

【１１０５】

このような可変表示中に第１始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図１５－６９及び図１５－７０（Ｂ）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【１１０６】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図１５－６９及び図１５－７０（Ｂ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ１（Ｖ

１＞Ｖ２）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ及び遊技効果ランプ９が一旦消灯される。そして、図１５－６９、図１５－７１（Ｃ）及び図１５－７１（Ｄ）に示すように、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲からエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スティックランプ１３５ＳＧ００Ｘ、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙの周期Ｔ１での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度Ｃ２よりも高輝度である輝度Ｃ１にて点灯される。

【１１０７】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図１５－７１（Ｄ）、図１５－７２（Ｅ）、図１５－７２（Ｆ）に示すように、前述した特定表示開始演出Ｂとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆからキャラクタ Ａが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動した後は、キャラクタＡが該第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける保留表示が表示される位置（本変形例１３５ＳＧ－１であれば４個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。

【１１０８】

キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図１５－２０（Ｄ－１）～図１５－２０（Ｄ－５）参照）。尚、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【１１０９】

つまり、本変形例１３５ＳＧ－１では、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅが開始されるようになっている。尚、本変形例１３５ＳＧ－１における特定表示開始演出Ｂの実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する（図１５－７３（Ｇ）及び図１５－７３（Ｈ）参照）。

【１１１０】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図１５－６９、図１５－７３（Ｇ）及び図１５－７３（Ｈ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ２にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２（周期Ｔ２＞周期Ｔ１）での点滅、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅（図１５－２７（Ａ）～図１５－２７（Ｄ）に示す態様での点滅）、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲でのキャラクタＡのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの一定周期毎の表示が開始される。

【１１１１】

尚、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅としては、画像表示装置５の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【１１１２】

入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期である周期Ｔ２は、前述した周期Ｔ１よりも長い周期である一方で、前述した周期Ｔ０よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：Ｔ０＞Ｔ２＞Ｔ１）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙが点灯されることはない。

【１１１３】

また、図１５－７４（Ｉ）及び図１５－７４（Ｊ）に示すように、画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される際には、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの全域に対して透過性を有する黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるようになっている。

【１１１４】

図１５－７４（Ｊ）、図１５－７５（Ｋ）及び図１５－７５（Ｌ）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。そして、図１５－６９、図１５－７６（Ｍ）及び図１５－７６（Ｎ）に示すように、該可変表示の終了タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの図柄確定期間中は、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力と、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が停止され、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの画像表示装置５に表示されている背景画像に応じた態様での点滅のみが継続して実行される。

【１１１５】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５では、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動するとともに、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている残りの保留表示の表示位置が１個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の音量Ｖ２での出力も開始される。

【１１１６】

以降、図１５－７５（Ｋ）～図１５－８２（Ｚ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が繰り返し実行される一方で、図柄確定期間中は、これら後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行されることがない。

【１１１７】

尚、図１５－７９（Ｓ）～図１５－８１（Ｘ）に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中（図１５－８１（Ｗ）参照。本変形例１３５ＳＧ－１では左と右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア５Ｃに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する）においては後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。

【１１１８】

尚、図１５－８１（Ｗ）では、入賞時フラッシュ演出の実行中は、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示において飾り図柄が仮停止しているときについて、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅が実行されていないが、仮停止のタイミングによっては、飾り図柄の仮停止中であっても入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅が実行されるようになっている。つまり、本変形例１３５ＳＧ－１においては、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示については、飾り図柄の仮停止期間中において入賞時フラッシュ演出が継続して実行される。

【１１１９】

更に、図１５－８２（Ｙ）及び図１５－８２（Ｚ）に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図１５－８２（Ｙ）及び図１５－８２（Ｚ）に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。

【１１２０】

尚、図１５－８１（Ｗ）及び図１５－８１（Ｘ）に示すように、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄１３５ＳＧ００５Ｍの可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

【１１２１】

そして、図１５－８３（ａ）及び図１５－８３（ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動する。

【１１２２】

図１５－８４（ｃ）～図１５－８８（ｌ）に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図１５－８４（ｄ）、図１５－８５（ｅ）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも２回の擬似連演出が実行される（図１５－８６（ｇ）～図１５－８７（ｊ）参照）。

【１１２３】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図１５－８７（ｊ）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。

【１１２４】

そして、図１５－８９（ｍ）及び図１５－８９（ｎ）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウト（第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆに表示されている演出画像が一旦非表示となり第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが白色の表示となる）した後、リーチ演出が開始される。尚、本変形例１３５ＳＧ－１では、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【１１２５】
尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が終了する。一方で、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の音量Ｖ２での出力、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘとボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０での点滅は継続して実行される。
【１１２６】
尚、図１５－６９に示すように、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出の実行が決定された場合は、始動口ランプ発光演出として、該始動入賞のタイミングから始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓが保留表示予告演出の表示パターンに応じた色（例えば、保留表示の表示パターンが表示パターンβである場合は青、保留表示の表示パターンが表示パターンγである場合は赤）で発光を開始する。
【１１２７】
該始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光は、前述した入賞時フラッシュ演出とは完全に独立して実行される演出であり、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆや遊技効果ランプ９の点滅態様にかかわらず、前述の始動入賞時から該始動口ランプ発光演出の対象可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象可変表示）の終了まで保留表示予告演出の表示パターンに応じた色での発光を継続する。
【１１２８】
以上のように本変形例１３５ＳＧ－１では、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出が開始された場合は、図柄確定期間中に後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点灯が停止されるので、図柄確定期間中に継続して後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが点灯することにより遊技者が可変表示の実行中であると誤認してしまうことを防止できるようになっている。更には、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の飾り図柄の仮停止期間中及び入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅を継続することによって、飾り図柄の仮停止期間中であるにもかかわらず可変表示が終了したと遊技が誤認してしまうこと防止できるようになっている。
【１１２９】
尚、本変形例１３５ＳＧ－１では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間では、入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの後期入賞時フラッシュ演出の点灯、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示を停止する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間では、遊技者が可変表示の実行中であると誤認してしまうことを防止可能であれば、これら入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの後期入賞時フラッシュ演出の点灯、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示のいずれか１つまたは２つのみを実行するようにしてもよい。
【１１３０】
更に、本変形例１３５ＳＧ－１では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示等を実行しない形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示等を実行しない形態としては、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイ

マをクリアすることによって、図柄確定期間中は後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示を実行しないようにしてもよい。

【１１３１】

この場合、演出制御用ＣＰう１２０は、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、改めて後期入賞時フラッシュ演出プロセステーブルの選択と後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの再セット及びスタートを行うことによって、新たな可変表示の開始に応じて後期入賞時フラッシュ演出（入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示）を開始すればよい。

【１１３２】

また、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光を実行しない形態としては、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、ランプ制御基板１４に対して後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた点灯制御データではなく、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの消灯を維持する点灯制御データ（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９ＦのＲＧＢ値として、消灯を示す「０：０：０」）を、可変表示開始コマンドを受信するまで継続して出力してもよい。

【１１３３】

また、このように図柄確定期間中に後期入賞時フラッシュ演出を実行しない場合は、新たな可変表示の開始タイミングから改めて入賞時フラッシュ演出対応音の出力や入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点灯、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示を各周期の冒頭から実行し直してもよいし（図１５－６９参照）、新たな可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出対応音の出力や入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点灯、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示を各周期の途中から再開してもよい。

【１１３４】

また、本変形例１３５ＳＧ－１では、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に可変表示が終了した場合は、該可変表示の図柄確定期間中において、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力及びシルエット画像２３５ＳＧ００５Ｓの表示を停止する一方で、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの画像表示装置５に表示されている背景画像に応じた態様での点滅は継続する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、図柄確定期間中は、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの点滅も停止してもよい。特に、図柄確定期間中にメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの点滅を停止する形態としては、図柄確定期間中にインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを消灯してもよいし、、図柄確定期間中にインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを一定の色（例えば、画像表示装置５に表示されている背景画像に応じた色）にて継続して点灯している状態で維持してもよい。

【１１３５】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、図１５－８の説明として、スーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設けてもよい旨を記載したが、このようにスーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設ける場合は、複数のスーパーリーチのリーチ演出間で大当り期待度を異ならせる（例えば、スーパーリーチのリーチ演出として、スーパーリーチαのリーチ演出と、該スーパーリーチαのリーチ演出よりも大当り期待度の高いスーパーリーチβのリーチ演出を設ける）ようにしてもよい。

【１１３６】

特にこのように、大当り期待度の異なる複数のスーパーリーチのリーチ演出を実行可能

とする場合は、変形例１３５ＳＧ－２として図１５－９０（Ａ）及び図１５－９０（Ｂ）に示すように、可動体３２を退避位置（例えば、画像表示装置５の上方位置）と演出位置（例えば、画像表示装置５の正面視における中央前方位置）との間で移動可能とするとともに、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチαの変動パターンでの可変表示（スーパーリーチαのリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、該可変表示中の画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウトする期間中において可動体３２を退避位置と退避位置（例えば、前述した退避位置と演出位置との中間位置）との間を繰り返し移動させることで可動体３２の演出位置に移動することを示唆する可動体動作示唆演出を実行し、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチβの変動パターンでの可変表示（スーパーリーチβのリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウトする期間中において前述した可動体動作示唆演出を実行した後に、更に可動体３２を退避位置から演出位置に移動させる可動体動作演出を実行してもよい。

【１１３７】

このようにすることで、ホワイトアウトの期間中は、可動体３２の動作に遊技者を注目させることができるとともに、可動体３２が演出位置に移動した場合（可動体動作演出を実行した場合）は、該可動体動作演出によってスーパーリーチαのリーチ演出よりも大当り期待度が高いスーパーリーチβのリーチ演出が実行されることを遊技者に報知することができるので、遊技興趣を向上できる。

【１１３８】

例えば、入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチαの変動パターンでの可変表示である場合は、図１５－９１（Ａ）及び図１５－９１（Ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が開始される。また、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。更に、該可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図１５－９１（Ｂ）、図１５－９２（Ｃ）、図１５－９２（Ｄ）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも２回の擬似連演出が実行される（図１５－９３（Ｅ）～図１５－９４（Ｈ）参照）。

【１１３９】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図１５－９４（Ｈ）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。

【１１４０】

そして、図１５－９５（Ｉ）～図１５－９６（Ｌ）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウト（第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆに表示されている演出画像が一旦非表示となり第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが白色の表示となる）する。尚、本変形例１３５ＳＧ－２では、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【１１４１】

図１５－９０（Ａ）及び図１５－９６（Ｋ）～図１５－９７（Ｎ）に示すように、該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２での点灯と、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が終了する。そして可動体動作示唆演出として可動体３２が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往復（本変形例１３５ＳＧ－２では４往復）したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了すると

ともにホワイトアウトの期間も終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量Ｖ２にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体３２が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ガタガタ」等の効果音）等を出力すればよい。

【１１４２】

図１５－９０（Ａ）、図１５－９８（Ｏ）及び図１５－９８（Ｐ）に示すように、該可動体動作示唆演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置５においてスーパーリーチαのリーチ演出が開始されるとともに、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの該リーチ演出に対応した態様での輝度Ｃ１の点灯が開始され、スピーカ８Ｌ、８Ｒからはスーパーリーチαのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音（可変表示対応音とは異なるＢＧＭ等）の出力が開始される。

【１１４３】

また、入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチβの変動パターンでの可変表示である場合は、図１５－９９（Ａ）及び図１５－９９（Ｂ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が開始される。また、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。更に、該可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図１５－９９（Ｂ）、図１５－１００（Ｃ）、図１５－１００（Ｄ）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも２回の擬似連演出が実行される（図１５－１０１（Ｅ）～図１５－１０２（Ｈ）参照）。

【１１４４】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図１５－１０２（Ｈ）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅、画像表示装置５でのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が実行される。

【１１４５】

そして、図１５－１０３（Ｉ）～図１５－１０４（Ｌ）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが一旦ホワイトアウト（第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆに表示されている演出画像が一旦非表示となり第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆが白色の表示となる）する。尚、本変形例１３５ＳＧ－２では、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【１１４６】

図１５－９０（Ｂ）及び図１５－１０４（Ｋ）～図１５－１０５（Ｎ）に示すように、該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２での点灯と、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示が終了する。そして、可動体動作示唆演出として可動体３２が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往復（本変形例１３５ＳＧ－２では４往復）したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量Ｖ２にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体３２が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ガタガタ」等の効果音）等を出力すればよい。

【１１４７】

可動体動作示唆演出の終了後は、図１５－９０（Ｂ）及び図１５－１０６（Ｏ）～図１

５－１０６（Ｐ）に示すように、共にホワイトアウト期間が終了し、可動体動作演出として可動体３２が図示しない駆動機構によって退避位置から演出位置へ移動する。尚、該可動体動作演出の期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄを該可動体動作演出に応じた態様で輝度Ｃ１にて点灯する。また、図１５－９０（Ｂ）には図示されていないが、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは可動体動作演出対応音が音量Ｖ１にて出力される（図１５－１０６（Ｐ）参照）。尚、本特徴部１３５ＳＧにおける可動体動作演出対応音としては、可動体が動作したことを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ズドーン」等の効果音）等を出力すればよい。

【１１４８】

そして、図１５－１０７（Ｑ）に示すように、可動体３２が演出位置から退避位置に戻ることに基づいて可動体動作演出が終了する。図１５－９０（Ｂ）、図１５－１０７（Ｑ）及び図１５－１０７（Ｒ）に示すように、該可動体動作演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置５においてスーパーリーチβのリーチ演出が開始されるとともに、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの該リーチ演出に対応した態様での輝度Ｃ１の点灯が開始され、スピーカ８Ｌ、８Ｒからはスーパーリーチβのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、スーパーリーチβのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音としては、スーパーリーチβのリーチ演出の実行中であることを遊技者が認識可能なように、可変表示対応音やスーパーリーチαのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音とは異なるＢＧＭ等を出力すればよい。

【１１４９】

以上のように、本変形例１３５ＳＧ－２では、入賞時フラッシュ演出の対象であるスーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前は入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅させ、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングからは入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２にて点灯させる、つまり、リーチ演出が開始される際には、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅に替えてリーチ演出に応じた態様にて発光（輝度Ｃ２での点灯）するので、リーチ演出の遊技興趣を向上できる。

【１１５０】

特に、図１５－９６（Ｋ）～図１５－９８（Ｏ）、図１５－１０４（Ｋ）～図１５－１０６（Ｏ）に示すように、第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆを白色表示（ホワイトアウト）させるとともに、ホワイトアウトの期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２にて点灯させることで、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様の変化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【１１５１】

更に、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチβの変動パターンでの可変表示である場合は、ホワイトアウトの期間中に可動体動作示唆演出を実行するとともに、該可動体動作示唆演出の実行に応じて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを消灯し、その後、可動体動作演出の実行（可動体３２の演出位置への移動）に応じて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを該可動体動作演出に応じた態様で輝度Ｃ１にて点灯する。つまり、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様は、可動体動作示唆演出の実行に伴う消灯を挟んで輝度Ｃ１にて点灯するため、これら発光態様の変化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【１１５２】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、可変表示中に可変表示結果が大当りとなることを示唆する予告演出としてセリフ予告演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに

限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－３として、該予告演出としては、セリフ予告演出以外にも、画像表示装置５に表示される画像が段階的に変化していき、最終的な変化段階数に応じて大当り期待度が異なるステップアップ演出や、画像表示装置５を複数体のキャラクタ群が横切る群予告演出等を実行可能としてもよい。

【１１５３】

特に、該変形例１３５ＳＧ－３としてステップアップ演出を実行可能とする場合は、図１５－１０８（Ａ）、図１５－１０９（Ａ）～図１５－１１３（Ｌ）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されていない可変表示中にステップアップ演出を実行するときは、画像表示装置５において画像（ステップアップ画像）を表示するタイミングや該画像を段階的に変化させるタイミングで入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２で一時的に点灯させることによって該ステップアップ演出の演出効果を高めるようにしてもよい。一方で、図１５－１０８（Ｂ）、図１５－１１４（Ａ）～図１５－１１８（Ｆ）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されている可変表示中にステップアップ演出を実行するときは、既に入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅が実行されているので、画像表示装置５において画像（ステップアップ画像）を表示するタイミングや該画像を段階的に変化させるタイミングで入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯させない、つまり、入賞時フラッシュ演出の実行中は、既に入賞時フラッシュ演出に応じた態様で発光している入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆをステップアップ演出に応じた態様で発光させないようにしてもよい。

【１１５４】

以上のように、本変形例１３５ＳＧ－３では、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示においてステップアップ演出が開始された場合、つまり、入賞時フラッシュ演出として既に入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅している状態で更に入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを点灯させるステップアップ演出が開始された場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が優先して実行されるので、入賞時フラッシュ演出の終了タイミング等の不適切なタイミングからステップアップ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点灯が開始されてしまうことを防ぐことができる。

【１１５５】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には可動体３２を動作させない形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には、可動体３２を退避位置（例えば、画像表示装置５の上方位置）から演出位置（例えば、画像表示装置５の正面視における中央前方位置）に移動させる可動体動作演出を実行可能とすることで、スーパーリーチのリーチ演出が実行されることを遊技者に対して報知できるようにしてもよい。

【１１５６】

このように、スーパーリーチのリーチ演出の前に可動体動作演出を実行可能とする場合は、変形例１３５ＳＧ－４として図１５－１１９（Ａ）及び図１５－１１９（Ｂ）に示すように、該スーパーリーチの可変表示を対象として入賞時フラッシュ演出が実行されている場合に、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様とスーパーリーチのリーチ演出に応じた発光態様のどちらに変化させるかに応じて大当り期待度が異なるようにしてもよい。

【１１５７】

例えば、図１５－１１９（Ｃ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の可変表示結果が大当りである場合は、該可変表示の開始時において、７０％の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、３０％の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。そして、入賞時フラッシュ演出の

対象である可変表示の可変表示結果がはずれである場合は、該可変表示の開始時において、３０％の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、７０％の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。

【１１５８】

尚、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様またはリーチ演出に応じた発光態様に変化させることを決定した場合は、該決定に応じたプロセスデータを選択し、可変表示の進行に応じてプロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを制御すればよい。

【１１５９】

以上のように、本変形例１３５ＳＧ－４では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングに応じて、可動体動作演出の実行期間中である場合とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中である場合とがあるので、該入賞時フラッシュ演出の終了タイミングが動体動作演出の実行期間中とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中とのどちらであるかを遊技者が認識し易くできる。特に、図１５－１１９（Ｃ）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なっているので、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できるようになっている。

【１１６０】

尚、本変形例１３５ＳＧ－４では、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が終了する（可動体動作演出に応じた発光態様やリーチ演出に応じた発光態様に変化する）タイミングに応じて大当り期待度が異なる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が終了するタイミングに応じて、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を示唆可能としてもよい。このようにすることによっても、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【１１６１】

また、本変形例１３５ＳＧ－４では、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中における可動体動作演出の開始時とスーパーリーチのリーチ演出の開始時のどちらかで入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を変化可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なるので、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様が変化するタイミングで実行されている演出に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【１１６２】

尚、本変形例１３５ＳＧ－４では、スーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出の実行前では、該可動体動作演出を実行することを示唆する可動体動作示唆演出を実行可能としてもよい。このように、可動体動作演出の実行前に可動体動作示唆演出を実行可能とする場合は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動

作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に変化させる場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様が変化するときに実行されている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１１６３】

更に、本変形例１３５ＳＧ－４では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光（点滅）を、可動体動作示唆演出の開始タイミングで終了する場合とリーチ演出の開始タイミングとで終了する場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光がいずれのタイミングで終了するかに応じて大当り期待度が異なるようにしてもよい。尚、このように、１の可変表示中において入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を停止するタイミングを複数設ける場合においても、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を停止できなかった場合は、これらタイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了すればよい。

【１１６４】

このようにすることで、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を可動体動作示唆演出の開始タイミングやリーチ演出の開始タイミングで終了できなかった場合においても、入賞時フラッシュ演出の対象の可変表示の終了タイミングにおいて、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了することができる。

【１１６５】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、特定表示（保留表示及びアクティブ表示）の表示パターンとして、大当り期待度が最も低く白色の丸形である表示パターンαと、大当り期待度が表示パターンαよりも高く青色の丸形である表示パターンβと、大当り期待度が表示パターンβよりも高く赤色の丸形である表示パターンγとを設けたが、この発明はこれに限定されるものではなく、特定表示の表示パターンとしては、これら表示パターンα～表示パターンγ以外の表示パターンを設けてもよい。

【１１６６】

例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図１５－１２０に示すように、特定表示の表示パターンとしては、前述の表示パターンα～表示パターンγに加えて、保留表示またはアクティブ表示としての表示中のいずれかのタイミングで表示パターンβや表示パターンγに変化する可能性のある（表示パターンβや表示パターンγへの変化期待度：低）白色点滅の丸形である表示パターンδ、保留表示またはアクティブ表示としての表示中のいずれかのタイミングで表示パターンβや表示パターンγに変化する可能性が表示パターンδよりも高い（表示パターンβや表示パターンγへの変化期待度：高）特定のキャラクタ形の丸の表示パターンεを設けてもよい。

【１１６７】

つまり、変形例１３５ＳＧ－５における保留表示やアクティブ表示の表示パターンとしては、表示パターンα～表示パターンγについては、表示パターンγ（赤色表示）が最も大当り期待度が高く、表示パターンα（白色表示）が最も大当り期待度が低く設定されている。一方で、表示パターンβや表示パターンγに変化しない場合の表示パターンδ、表

示パターンεの大当り期待度については、表示パターンαよりも大当り期待度を低く設定してもよいし、表示パターンαよりも大当り期待度が高く且つ表示パターンβよりも大当り期待度を低く設定してもよい。

【１１６８】

また、本変形例１３５ＳＧ－５では、保留表示やアクティブ表示パターンとして、表示パターンβや表示パターンγに変化する可能性のある表示パターンδや表示パターンεを設けたが、この発明はこれに限定されるものではなく、表示パターンαについても表示パターンδや表示パターンεよりも低い割合で表示パターンβや表示パターンγに変化する場合を設けてもよい。更に、表示パターンβの保留表示やアクティブ表示についても、表示パターンγに変化する場合を設けてもよい。

【１１６９】

更に、前記特徴部１３５ＳＧでは、保留表示予告演出（保留表示やアクティブ表示を表示パターンβや表示パターンβにて表示する演出）の実行の有無や表示パターンを、入賞時フラッシュ演出の実行の決定と関わらず決定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら保留表示予告演出の実行の有無や表示パターンの決定と入賞時フラッシュ演出の実行の決定とを関連して決定してもよい。

【１１７０】

例えば、前述の変形例１３５ＳＧ－５として図１５－１２０に示すように、始動入賞時に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、該始動入賞に基づく保留表示やアクティブ表示の表示態様として、表示パターンεを最も高い割合で決定し、表示パターンδを表示パターンεよりも低い割合で決定し、表示パターンγを表示パターンδよりも低い割合で決定し、表示パターンβを表示パターンγよりも低い割合で決定し、表示パターンαを最も低い割合で決定すればよい（入賞時フラッシュ演出実行決定時における表示パターンの決定割合：表示パターンε＞表示パターンδ＞表示パターンγ＞表示パターンβ＞表示パターンα）。

【１１７１】

以上のように、特定表示（保留表示とアクティブ表示）の表示態様として表示パターンα～表示パターンεを設け、特定表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示される場合は、特定表示が表示パターンβや表示パターンγにて表示される場合よりも入賞時フラッシュ演出がともに実行される割合が高いので、入賞時フラッシュ演出の実行により特定表示に遊技者を注目させることができるとともに、該特定表示が表示パターンδや表示パターンεから表示パターンβと表示パターンγのどちらに変化するかについても遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１１７２】

更には、表示パターンαは特定表示を白色の丸形で表示する表示パターン、表示パターンβは特定表示を青色の丸形で表示する表示パターン、表示パターンγは特定表示を赤色の丸形で表示する表示パターン、表示パターンδは特定表示を白色に点滅する丸形で表示する表示パターンであるので、遊技者は、表示色や点滅態様にて特定表示の違いを容易に特定することができる。

【１１７３】

尚、本変形例１３５ＳＧ－５では、特定表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示される場合については、入賞時フラッシュ演出の実行の有無により該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化する割合について記載されていないが、この発明はこれに限定されるものではなく、特定表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示された場合については、共に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに応じて該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化する割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、特定表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示されたときに入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１１７４】

尚、本変形例１３５ＳＧ－５では、この発明における特定表示の特殊態様として、白色に点滅する表示パターンδを例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、この発明における特定表示の特殊態様（表示パターンδ）としては、この発明における特定表示の通常態様や特別態様である白色、青色、赤色の以外の色（例えば、紫や黒等）としてもよい。

【１１７５】

また、本変形例１３５ＳＧ－５では、特定表示を表示パターンδにて表示することによって、該特定表示が表示パターンβや表示パターンγに変化することを示唆する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、表示パターンδにて表示されている特定表示に作用することによって該特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化可能な作用演出を実行可能として実行可能もよい。

【１１７６】

特に、作用演出をとする場、合は、該作用演出の演出態様として、表示パターンδにて表示されている特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化させる割合が異なる複数の演出態様（例えば、表示パターンδにて表示されている特定表示に作用することで該特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化可能な第１作用演出と、第１作用演出とは演出態様が異なる作用演出であり、表示パターンδにて表示されている特定表示に作用することで第１作用演出よりも高い割合で特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化可能な第２作用演出）を設け、第２作用演出が実行されるときは、第１作用演出が実行されるときよりも高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行されるようにしてもよい。

【１１７７】

このようにすることで、作用演出が第１作用演出と第２作用演出のどちらで実行されるかに遊技者を注目させることができるとともに、入賞時フラッシュ演出の実行によって、作用演出が第２作用演出にて実行されることに対する期待感を高めることができる。

【１１７８】

また、本変形例１３５ＳＧ－５では、特定表示が表示パターンεにて表示されている場合は、特定表示が表示パターンδにて表示されている場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高いため、特定表示が表示パターンεにて表示され且つ入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化することに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１１７９】

また、前記変形例１３５ＳＧ－５では、特定表示（保留表示とアクティブ表示）の表示パターンとして、キャラクタを表示する表示パターンεを設け、該特定表示としてのキャラクタに対して作用演出が実行されることで該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－６として、特定表示としてのキャラクタが他のキャラクタに作用し、該作用結果として特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化可能としてもよい。

【１１８０】

具体的には、図１５－１２１（Ａ）及び図１５－１２１（Ｂ）に示すように、第１特図保留記憶数が３個で可変表示中である場合に第１始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出として該始動入賞に基づく保留表示の表示パターンが表示パターンεに決定されると、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄの４個目の保留表示として味方キャラクタが表示されるとともに、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに表示されているアクティブ表示が敵キャラクタに変化する（図１５－１２１（Ｂ－１）参照）。

【１１８１】

この状態において可変表示が終了して新たな可変表示が開始される、つまり図１５－１２２（Ａ）及び図１５－１２２（Ｂ）に示すように、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ

００５Ｄに表示されている味方キャラクタ（表示パターンεの保留表示）が４個目の保留表示の表示位置から３個目の保留表示の表示位置に移動すると、該味方キャラクタがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに表示されている敵キャラクタに対して作用（射撃）する。

【１１８２】

次いで、再び可変表示が終了して新たな可変表示が開始される毎、つまり図１５－１２２（Ｃ）及び図１５－１２２（Ｄ）に示すように、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている味方キャラクタが３個目の保留表示の表示位置から２個目の保留表示の表示位置に移動する場合と、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている味方キャラクタが２個目の保留表示の表示位置から１個目の保留表示の表示位置に移動する場合とで、該味方キャラクタがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに表示されている敵キャラクタに対して作用（射撃）する。

【１１８３】

更に可変表示が終了して保留表示予告演出の対象である可変表示が開始されると、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄの１個目の保留表示の表示位置に表示されている味方キャラクタがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動し、該アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａ内において味方キャラクタが敵キャラクタに直接作用する（味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出が実行される）。

【１１８４】

そして、図１５－１２３（Ｇ）及び図１５－１２３（Ｈ）に示すように、該バトル演出の演出結果として味方キャラクタが勝利した場合は、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａにおいて該味方キャラクタが表示パターンβまたは表示パターンγのアクティブ表示に変化する。一方で、図１５－１２３（Ｉ）及び図１５－１２３（Ｊ）に示すように、該バトル演出の結果として味方キャラクタが敗北した場合は、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａにおいて敵キャラクタまたは味方キャラクタが表示パターンαのアクティブ表示に変化する。

【１１８５】

尚、本変形例１３５ＳＧ－６では、保留表示を表示パターンεにて表示する場合は、該表示パターンεの保留表示としての味方キャラクタがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａにて敵キャラクタを倒すことで、アクティブ表示となった味方キャラクタを表示パターンβや表示パターンγのアクティブ表示に変化可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、保留表示を表示パターンεにて表示する場合は、該保留表示が第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されているときに敵キャラクタを倒すことで、保留表示としての味方キャラクタを表示パターンβや表示パターンγの保留表示に変化可能としてもよい。

【１１８６】

また、保留表示を表示パターンεにて表示するときは、共に入賞時フラッシュ演出が実行される場合の方が、共に入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも高い割合で該表示パターンεの保留表示が表示パターンβや表示パターンγの保留表示（またはアクティブ表示）に変化可能としてもよい。このようにすることで、表示パターンεの保留表示としての味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル結果に遊技者を注目させることができるばかりか、該バトルの実行中に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かについても遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１１８７】

また、前記変形例１３５ＳＧ－５や前記変形例１３５ＳＧ－６では、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとして、前記特徴部１３５ＳＧに記載の表示パターンα～表示パターンγに表示パターンδと表示パターンεとを追加した形態を例示したが、保留表示やアクティブ表示をこれら表示パターンδや表示パターンεにて表示する場合は、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγにて表示する場合と同様に、特定表示開始演出Ａまたは特定表示開始演出Ｂを実行すればよい。

【１１８８】
より具体的には、保留表示やアクティブ表示を表示パターンδで表示する場合は、表示パターンαの場合と同じく特定表示開始演出Ａ（図１５－１９参照）を実行し、保留表示やアクティブ表示を表示パターンεで表示する場合は、表示パターンβや表示パターンγの場合と同じく特定表示開始演出Ｂ（図１５－２０参照）、若しくは、保留表示やアクティブ表示の表示が完了する期間が特定表示開始演出Ａよりも長く且つ特定表示開始演出Ｂよりも短い特定表示開始演出を実行すればよい。このようにすることで、保留表示やアクティブ表示を表示パターンδや表示パターンεで表示する場合は、前記特徴部１３５ＳＧと同様に、保留表示やアクティブ表示の表示が完了するよりも前のタイミングから、入賞時フラッシュ演出音や入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光が遊技者から認識されるようになる。

【１１８９】
また、前記特徴部１３５ＳＧでは、入賞時フラッシュ演出として、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅とともに画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－７として、入賞時フラッシュ演出の進行に応じて、画像表示装置５に表示するシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示態様を段階的に変化可能としてもよい。

【１１９０】
例えば、図１５－１２４（Ａ）及び図１５－１２４（Ｂ）に示すように、第１特図保留記憶が３個存在している状態での可変表示中において第１始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図１５－１２４（Ｂ）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【１１９１】
該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図１５－１２４（Ｂ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ１（Ｖ１＞Ｖ２）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ及び遊技効果ランプ９が一旦消灯される。そして、図１５－１２５（Ｃ）及び図１５－１２５（Ｄ）に示すように、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲からエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スティックランプ１３５ＳＧ００Ｘ、ボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙの周期Ｔ１での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度Ｃ２よりも高輝度である輝度Ｃ１にて点灯される。

【１１９２】
また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図１５－１２５（Ｄ）、図１５－１２６（Ｅ）、図１５－１２６（Ｆ）に示すように、前述した特定表示開始演出Ｂとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９ＦからキャラクタＡが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄまで移動した後は、キャラクタＡが該第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける保留表示が表示される位置（本特徴部１３５ＳＧであれば４個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。

【１１９３】
キャラクタＡが第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図１５－２０（Ｄ－１）～図１５－２０（Ｄ－５）参照）。尚、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示

演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【１１９４】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図１５－１２７（Ｇ）及び図１５－１２７（Ｈ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量Ｖ２にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２（周期Ｔ２＞周期Ｔ１）での点滅、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅（図１５－２７（Ａ）～図１５－２７（Ｄ）に示す態様での点滅）、画像表示装置５における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの周囲でのキャラクタＡのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの一定周期毎の表示が開始される。

【１１９５】

尚、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙを除く遊技効果ランプ９の輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅としては、画像表示装置５の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【１１９６】

入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期である周期Ｔ２は、前述した周期Ｔ１よりも長い周期である一方で、前述した周期Ｔ０よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：Ｔ０＞Ｔ２＞Ｔ１）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ１３５ＳＧ００９Ｘ及びボタンランプ１３５ＳＧ００９Ｙが点灯されることはない。

【１１９７】

また、図１５－１２８（Ｉ）及び図１５－１２８（Ｊ）に示すように、画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される際には、画像表示装置５のアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａを除く第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの全域に対して透過性を有する黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるようになっている。

【１１９８】

図１５－１２８（Ｊ）、図１５－１２９（Ｋ）及び図１５－１２９（Ｌ）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。尚、本変形例１３５ＳＧ－７における後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図１５－１２８（Ｊ）に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。

【１１９９】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５では、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに移動するとともに、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている残りの保留表示の表示位置が１個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の音量Ｖ２での出力も開始される。

【１２００】

尚、該可変表示では、図１５－１２９（Ｋ）及び図１５－１２９（Ｌ）に示すように、画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂとともに表示されるシルエット画像

１３５ＳＧ００５Ｓが前回の可変表示よりも大きく表示される場合がある。このようにシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが前回の可変表示よりも大きく表示されることによって、該シルエット画像はアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに重複して表示される。

【１２０１】

図１５－１３０（Ｍ）、図１５－１３０（Ｎ）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄及び小図柄１３５ＳＧ００５Ｍがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａからアクティブ表示が消去される。該図柄確定期間中においても後期入賞時フラッシュ演出は実行される。すなわち、図１５－１３０（Ｎ）に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置５において黒色画像１３５ＳＧ００５Ｂが重複表示された状態でシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される。特に、該シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓは、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとも重複して表示される。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量Ｖ２にて出力されるようになっている。

【１２０２】

尚、本変形例１３５ＳＧ－７では、入賞時フラッシュ演出としての画像表示装置５にて表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとして大きさの異なる２つのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓのいずれかを表示可能とし、大きいサイズのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示された場合は、該シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとが重複して表示される形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、大きいサイズのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとが重複して表示されるのは、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行時のみとしてもよい。このようにすることで、遊技者は、入賞時フラッシュ演出に対応する可変表示を認識し易くできるとともに、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓによってアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａ、すなわち、入賞時フラッシュ演出に対応するアクティブ表示が隠れるようになるので、遊技者に対して意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【１２０３】

また、本変形例１３５ＳＧ－７では、入賞時フラッシュ演出として大きさの異なるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを画像表示装置５に表示可能であり、表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの大きさに応じてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとの重複態様が異なるので、遊技興趣を向上できる。

【１２０４】

尚、本変形例１３５ＳＧ－７では、画像表示装置５に表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの大きさに応じて該シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとが重複する場合と重複しない場合とを設けたが、この発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置５に表示するシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの大きさに応じて該シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとの重複面積が異なる場合（例えば、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａの一部のみがシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓと重複している場合と、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａの全域がシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓと重複している場合等）を設けてもよい。

【１２０５】

また、本変形例１３５ＳＧ－７では、画像表示装置５に表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの大きさに応じて該シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとが重複する場合を設けたが、この発明はこれに限定されるものではなく、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始される前では、第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示に重複するようにシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示し、該入賞時フラ

ッシュ演出の対象である可変表示の実行中は、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象であるアクティブ表示に重複するようにシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示してもよい。このようにすることで、遊技者は、入賞時フラッシュ演出に対応する保留表示やアクティブ表示を認識し易くできるとともに、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓによって保留表示だけでなくアクティブ表示も隠れるようになるので、遊技者に意外性をより一層付与して遊技興趣を向上できる。

【１２０６】

尚、本変形例１３５ＳＧ－７では、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示によって、保留表示とアクティブ表示のいずれか一方のみが隠れる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示によって、保留表示とアクティブ表示の両方が隠れる場合を設けてもよい。

【１２０７】

また、本変形例１３５ＳＧ－７では、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓがアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａや第１保留記憶表示エリア１３５ＳＧ００５Ｄに重複して表示可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、前記特徴部１３５ＳＧに例示したように入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止する特殊図柄（図１５－４０等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが重複して表示可能なようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓによって仮停止を報知するための特殊図柄が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【１２０８】

尚、本変形例１３５ＳＧ－７では、この発明における再可変表示演出として、特殊図柄が「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、再可変表示演出としては、画像表示装置５において特殊図柄とは異なる画像を表示可能とし、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが該画像と重複して表示されるようにしてもよい。

【１２０９】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない（非実行に決定する）形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－８として、可変表示の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない（非実行に決定する）ようにしてもよい。このようにすることで、可変表示の残り期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である等の短いときに入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）が実行されることによって、入賞時フラッシュ演出の対象の特定表示（保留表示やアクティブ表示）が解り難くなってしまうことを防ぐことができる。

【１２１０】

尚、本変形例１３５ＳＧ－８では、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かを、可変表示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間とを基準に判定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かは、可変表示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以外の期間（例えば、５秒や１０秒等の期間）とを基準に判定してもよい。

【１２１１】

更に、本変形例１３５ＳＧ－８では、可変表示の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない形態を例示して

いるが、この発明はこれに限定されるものではなく、特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である場合は、該可変表示の可変表示結果がはずれであることを条件に、次の可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出と入賞時フラッシュ演出が重複して実行されることによるスーパーリーチのリーチ演出と入賞時フラッシュ演出の興趣が低下してしまうことを防止できる。

【１２１２】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様として、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅（前期入賞時フラッシュ演出での発光態様）と輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅（後期入賞時フラッシュ演出での発光態様）との２つの発光態様が設けられている。一方で、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様としては、表示パターンβに応じた輝度Ｃ２での青色の発光と、表示パターンγに応じた輝度Ｃ２での赤色の発光と、が設けられている。つまり、前記特徴部１３５ＳＧでは、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様数と、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様数と、が同数である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－９として、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様数と始動口ランプ発光演出における始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様数とは異なっていてもよい。

【１２１３】

特に、変形例１３５ＳＧ－５に示すように、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとして表示パターンδや表示パターンεを設けるとともに、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様としてこれら表示パターンδや表示パターンεに応じた発光態様を設けることによって、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様数を入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様数よりも多く設けてもよい。このようにすることで、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光のバリエーションが多くなるため、遊技興趣を向上できる。

【１２１４】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを発光させ、始動口ランプ発光演出において始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓを発光させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－１０として、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆが発光する発光領域を、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓが発光する発光領域よりも大きく設けてもよい。

【１２１５】

また、図１５－２８に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出と保留表示予告演出の両方の実行が決定される場合については、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、始動入賞が発生してから始動入賞フラッシュ演出の対象である可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで発光する一方で、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓは、始動入賞が発生してから保留表示予告演出の対象である可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示）の終了まで発光するので、該変形例１３５ＳＧ－１０を適用することによって、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆによる入賞時フラッシュ演出応じた発光が過度に長く実行されることによる遊技興趣の低下を防止しつつ、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様により大当り遊技状態に制御されることへの遊技者の期待感を維持することができる。

【１２１６】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓを点滅させずに発光させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるも

のではなく、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓを点滅させてもよい。更に、このように始動口ランプ発光演出として始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓを点滅させる場合は、該始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの点滅周期を入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期（周期Ｔ２）と異ならせてもよい。このように入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅周期と始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの点滅周期とを異ならせることによって、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅と始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの点滅との双方に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【１２１７】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、図１５－２８に示すように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ等を一旦消灯させる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－１１として、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、一旦画像表示装置５に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置５に表示されている画像の視認性を低下させた後に入賞時フラッシュ演出を開始するようにしてもよい。このように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、画像表示装置５に表示されている画像の視認性を低下させることによって遊技者が入賞時フラッシュ演出の開始を認識し易くできる。

【１２１８】

尚、本変形例１３５ＳＧ－１１では、画像表示装置５に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置５に表示されている画像の視認性を低下させる、つまり、画像表示装置５の明るさを変化させることによって画像表示装置５を直前の状態よりも視認性の低い低視認状態に変化させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、て画像表示装置５に表示されている画像の視認性を低下させる形態としては、画像表示装置の５輝度（明るさ）を低下させる他にも、画像表示装置５における画像の表示を一旦停止するもの、可動体３２を画像表示装置５の正面で動作させるもの、画像表示装置５自体を上下方向等に繰り返し動作させるもの、遊技効果ランプ９の輝度を高めることによって相対的に画像表示装置５に表示されている画像の視認性を低下させるもの等であってもよい。

【１２１９】

つまり、この発明における「低視認状態」とは、画像表示装置５における視認性が、直前の状態よりも低下した状態となるものであれば、画像表示装置５の明るさの低下以外の手法により画像の視認性が低下するものを含んでいる。

【１２２０】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、図１５－２８に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始される形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－１２として、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されてからスピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了するようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅（発光）により始動入賞が発生したこと、および入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことを遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１２２１】

尚、本変形例１３５ＳＧ－１２では、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅が開始されてからスピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９

Ｆの点滅が開始されてからスピーカ８Ｌ、８Ｒから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが開始されるようにしてもよい。

【１２２２】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、図１５－２８に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ１での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示を実行し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ２での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２での点滅、画像表示装置５におけるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示をそれぞれ繰り返し実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１３５ＳＧ－１３として、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ１での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示を一時的に実行してもよい。このようにすることで、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、前期入賞時フラッシュ演出と同じくスピーカ８Ｌ、８Ｒによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ１での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示が実行されることによって、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されることを遊技者が認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【１２２３】

尚、本変形例１３５ＳＧ－１３では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ１での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示を一時的に実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中に入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量Ｖ１での出力、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１での点滅、画像表示装置５におけるエフェクト画像１３５ＳＧ００５Ｅの表示の内の１つのみ或いは２つのみを実行するようにしてもよい。

【１２２４】

また、本明細書のパチンコ遊技機１としては、設定されている設定値に応じて大当り確率が異なるもの（図１～図１４）、始動入賞に基づいて保留表示予告演出や入賞時フラッシュ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出としての発光態様の変化がランプに応じて異なるもの（特徴部１３５ＳＧ、図１５－１～図１５－６８）、可変表示の図柄確定期間中は入賞時フラッシュ演出を停止するもの（変形例１３５ＳＧ－１、図１５－６９～図１５－８９）、大当り期待度の異なるスーパーリーチのリーチ演出を実行可能であるとともに大当り期待度の高いリーチ演出前に可動体動作演出を実行可能であり、該可動体動作演出を実行する場合には、可動体動作演出の開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を該可動体動作演出に応じた発光態様に変化させるもの（変形例２、図１５－９０～図１５－１０７）、可変表示中にステップアップ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを該ステップアップ演出に応じた態様で発光させる一方で、入賞時フラッシュ演出の実行中にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様を入賞時フラッシュ演出に

応じた発光態様から変化させないもの（変形例１３５ＳＧ－３、図１５－１０８～図１５－１１８）、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光態様が入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様に変化する場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化する場合とで大当り期待度が異なるもの（変形例１３５ＳＧ－４、図１５－１１９）、保留表示やアクティブ表示の表示態様として表示パターンα～表示パターンεが設けられており、始動入賞により入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことに応じて、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとしていずれの表示パターンが決定されるかの割合が異なるもの（変形例１３５ＳＧ－５、図１５－１２０）、保留表示の表示パターンとして表示パターンεが決定された場合に、作用演出の実行に応じて該表示パターンεから表示パターンα～表示パターンγのいずれかに変化するもの（変形例１３５ＳＧ－６、図１５－１２１～図１５－１２３）、入賞時フラッシュ演出の進行に応じて画像表示装置５に表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの表示態様が変化していくもの（変形例１３５ＳＧ－７、図１５－１２４～図１５－１３０）等を開示しているが、この発明のパチンコ遊技機としてはこれら複数の特徴部や変形例から２つ以上の特徴部や変形例を組み合わせて実施してもよい。

【１２２５】

また、前記特徴部１３５ＳＧでは、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機１を例示したが、この発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機１の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

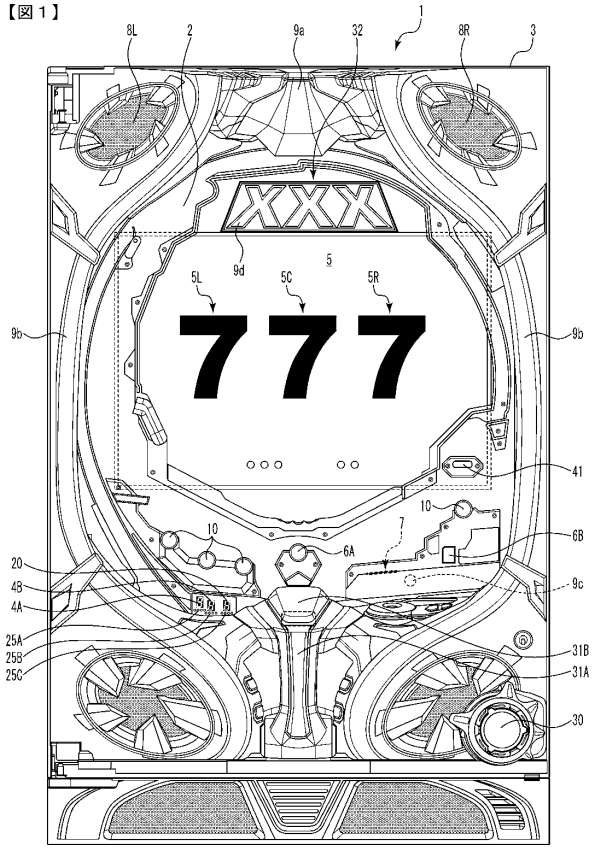
【符号の説明】

【１２２６】

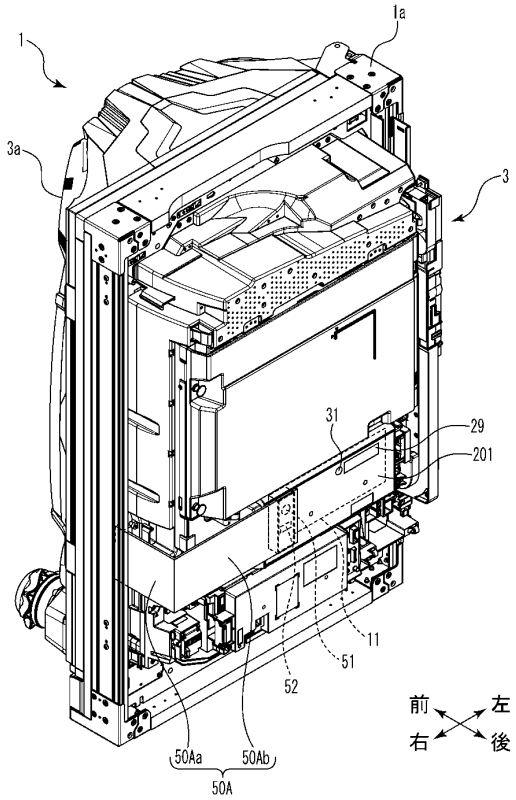
１　パチンコ遊技機
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　画像表示装置
１０３　ＣＰＵ
１２０　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

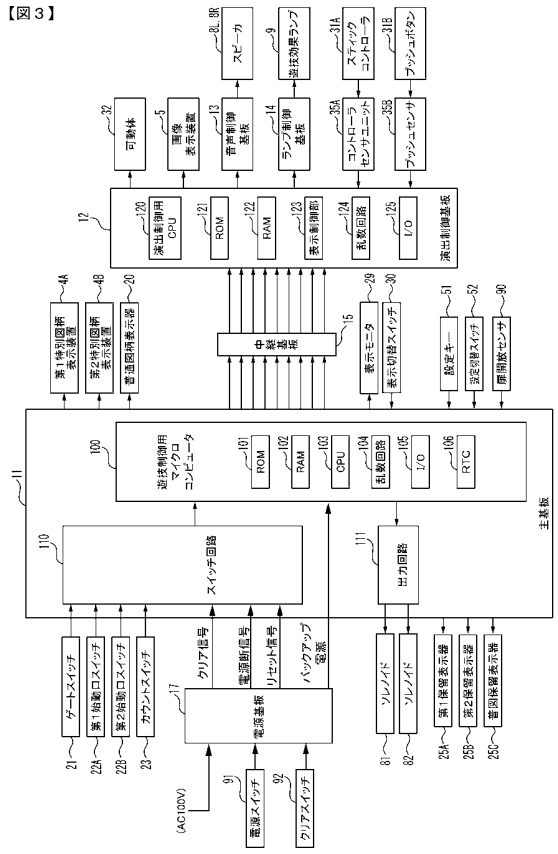
【図１】


1
8L
2
9a
32
8R
3
XXX
5
5L
9d
5C
5R
777
9b
9b
41
10
10
7
6B
6A
20
4B
4A
9c
25A
25B
25C
31B
31A
30

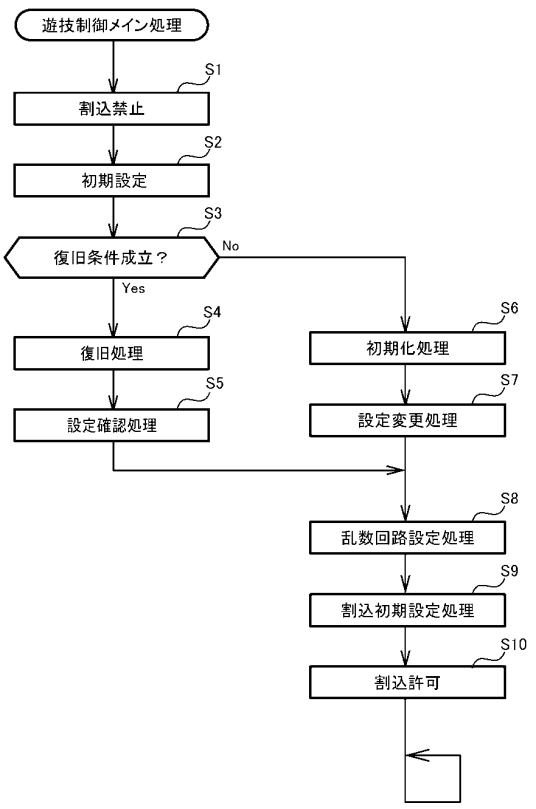
【図２】


1a
1
3a
3
31
29
201
11
51
52
50Aa
50Ab
50A
前
後
右
左

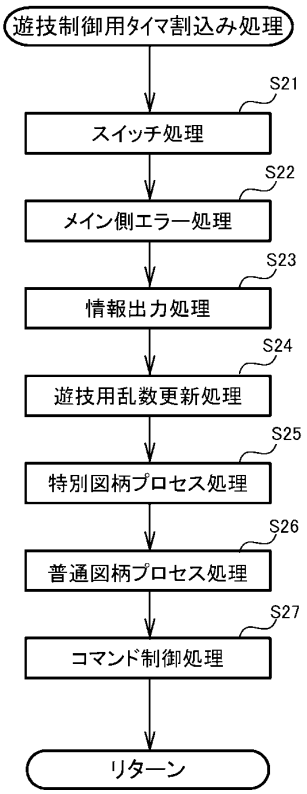
【図３】


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
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
演出制御基板
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
29
表示モータ
30
表示切替スイッチ
51
設定キー
52
設定切替スイッチ
90
扉開放センサ
11
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
106
RTC
主基板
110
スイッチ回路
111
出力回路
クリア信号
電源断信号
リセット信号
バックアップ
電源
17
電源基板
ゲートスイッチ
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
カウントスイッチ
21
22A
22B
23
(AC100V)
91
電源スイッチ
92
クリアスイッチ
ソレノイド
ソレノイド
81
82
第1保留表示器
第2保留表示器
普図保留表示器
25A
25B
25C

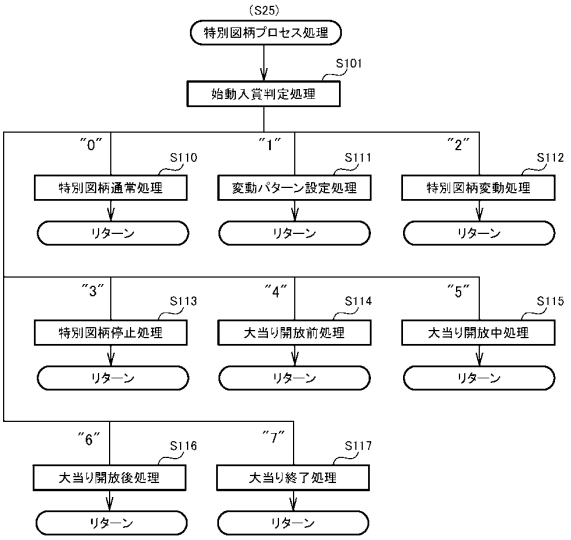
【図４】


遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
復旧条件成立？
No
Yes
S4
復旧処理
S5
設定確認処理
S6
初期化処理
S7
設定変更処理
S8
乱数回路設定処理
S9
割込初期設定処理
S10
割込許可

【図５】
【図５】



【図６】
【図６】



【図７】
【図７】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

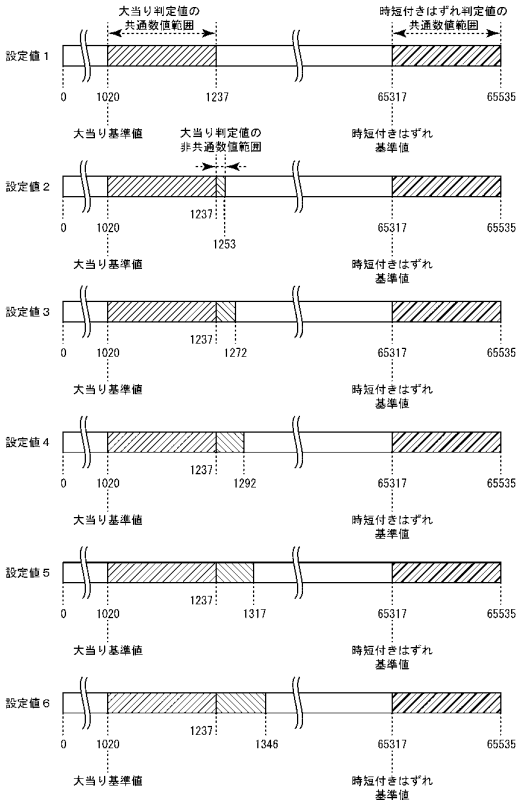
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	時短付きはずれ	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）	65317～65535（確率:1/300）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B)第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	時短付きはずれ	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）	65317～65425（確率:1/600）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1026～1674（確率:1/100）
	時短付きはずれ	-	-	-	-	-	-
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

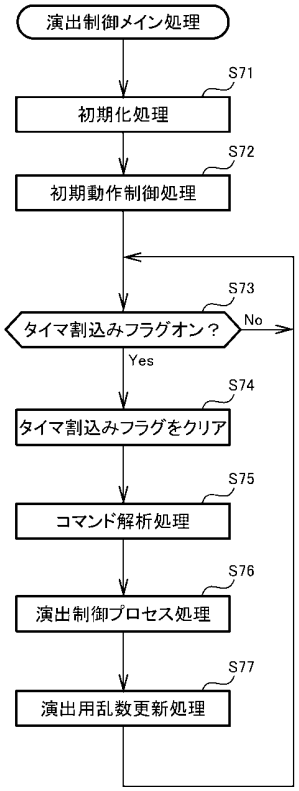
【図８】
【図８】

通常状態または時短状態の場合（第１特図）



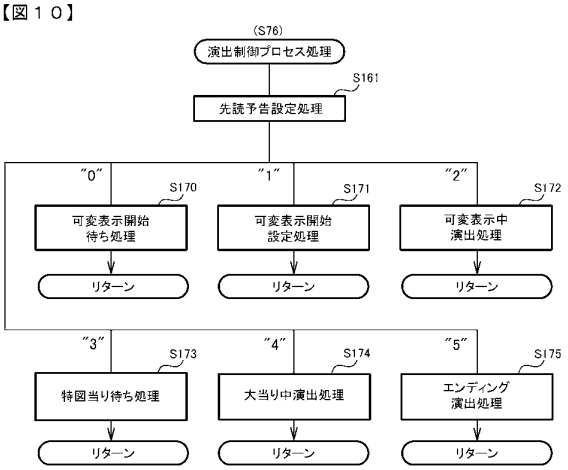
【図９】

【図９】



【図１０】

【図１０】



【図１１－１】

【図１１－１】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図１１－２】

【図１１－２】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１１－３】
【図１１－３】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図１１－４】
【図１１－４】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

（B）大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10（通常開放ラウンド）
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5（通常開放ラウンド）
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2（通常開放ラウンド）
非確変	無し	100回 （100回以内の大当りまで）	10（通常開放ラウンド）

【図１１－５】
【図１１－５】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-4	3000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
PA2-1	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2	50000	スーパーリーチα（リーチ演出Aはずれ）
PA2-3	60000	スーパーリーチβ（リーチ演出Bはずれ）
PA2-4	65000	スーパーリーチγ（リーチ演出CまたはDはずれ）
PA2-5	70000	スーパーリーチδ（リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出はずれ）
PA2-6	75000	スーパーリーチε（リーチ演出CまたはDはずれ→リーチ演出G発展示唆演出はずれ）
PA2-7	80000	スーパーリーチζ（リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出→ リーチ演出E発展報知演出→リーチ演出Eはずれ）
PA2-8	90000	スーパーリーチη（リーチ演出A→高期待度リーチ演出発展報知演出 →リーチ演出Fはずれ）
PA2-9	95000	スーパーリーチθ（リーチ演出CまたはDはずれ→リーチ演出G発展示唆演出 →リーチ演出Gはずれ）
PA2-10	100000	スーパーリーチι（リーチ演出CまたはDはずれ→事前演出・前兆演出 →リーチ演出H発展報知演出→リーチ演出Hはずれ）
PA2-11	105000	スーパーリーチκ（リーチ演出CまたはDはずれ→事前演出・前兆演出 →高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出Iはずれ）
PA2-12	85000	スーパーリーチλ（高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出Iはずれ）
PB1-1	20000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2	50000	スーパーリーチα（リーチ演出A大当り）
PB1-3	60000	スーパーリーチβ（リーチ演出B大当り）
PB1-4	65000	スーパーリーチγ（リーチ演出CまたはD大当り）
PB1-5	80000	スーパーリーチζ（リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出→ リーチ演出E発展報知演出→リーチ演出E大当り）
PB1-6	90000	スーパーリーチη（リーチ演出A→高期待度リーチ演出発展報知演出 →リーチ演出F大当り）
PB1-7	95000	スーパーリーチθ（リーチ演出CまたはD大当り→リーチ演出G発展示唆演出→ リーチ演出G発展報知演出→リーチ演出G大当り）
PB1-8	100000	スーパーリーチι（リーチ演出CまたはD大当り→事前演出・前兆演出 →リーチ演出H発展報知演出→リーチ演出H大当り）
PB1-9	105000	スーパーリーチκ（リーチ演出CまたはD大当り→事前演出・前兆演出 →高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出I大当り）
PB1-10	85000	スーパーリーチλ（高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出I大当り）

【図１１－６】
【図１１－６】

可変表示結果	大当り	はずれ（保留数2以下）	はずれ（保留数3）	はずれ（保留数4）	はずれ（時短時）
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブル	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルC	はずれ用変動P判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	－	○	－	－	－
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	－	－	○	－	－
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	－	－	－	○	－
PA1-4(非Rはずれ時短)	－	－	－	－	○
PA2-1(ノーマルRはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-2(スーパーRαはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-3(スーパーRβはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-4(スーパーRγはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-5(スーパーRδはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-6(スーパーRεはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-7(スーパーRζはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-8(スーパーRηはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-9(スーパーRθはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-10(スーパーRιはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-11(スーパーRκはずれ)	－	○	○	○	○
PA2-12(スーパーRλはずれ)	－	○	○	○	○
PB1-1(ノーマルR大当り)	○	－	－	－	－
PB1-2(スーパーRα大当り)	○	－	－	－	－
PB1-3(スーパーRβ大当り)	○	－	－	－	－
PB1-4(スーパーRγ大当り)	○	－	－	－	－
PB1-5(スーパーRζ大当り)	○	－	－	－	－
PB1-6(スーパーRη大当り)	○	－	－	－	－
PB1-7(スーパーRθ大当り)	○	－	－	－	－
PB1-8(スーパーRι大当り)	○	－	－	－	－
PB1-9(スーパーRκ大当り)	○	－	－	－	－
PB1-10(スーパーRλ大当り)	○	－	－	－	－

・大当り変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチの変動パターン決定割合

$\alpha < \beta < \gamma < \xi < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$

・はずれ変動パターン判定テーブルA～D選択時の各スーパーリーチの変動パターン決定割合

$\alpha > \beta > \gamma > \delta > \varepsilon > \xi > \eta > \theta > \iota > \kappa > \lambda$

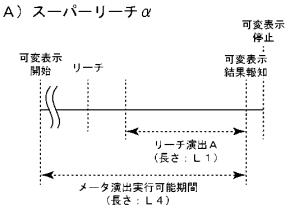
・各スーパーリーチの変動パターンの大当り期待度

$\alpha < \beta < \gamma < \xi < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$

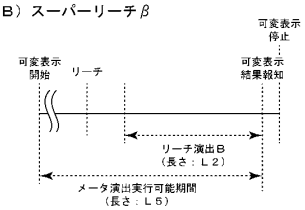
【図１１－７】

【図１１－７】

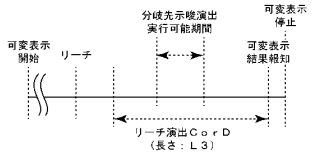
（Ａ）スーパーリーチα



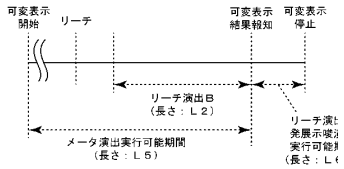
（Ｂ）スーパーリーチβ



（Ｃ）スーパーリーチγ



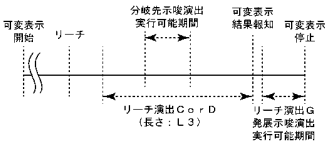
（Ｄ）スーパーリーチδ（はずれのみ）



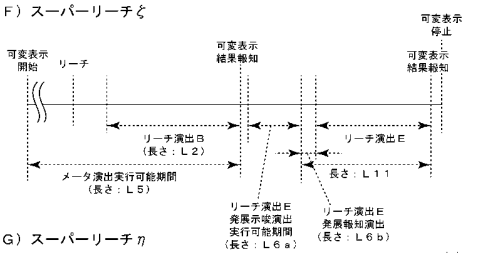
【図１１－８】

【図１１－８】

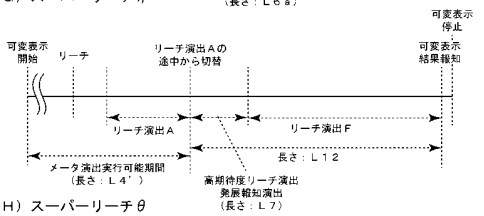
（Ｅ）スーパーリーチε（はずれのみ）



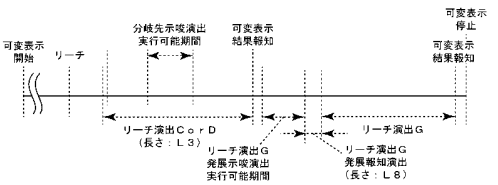
（Ｆ）スーパーリーチζ



（Ｇ）スーパーリーチη



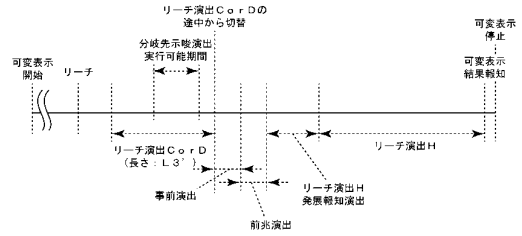
（Ｈ）スーパーリーチθ



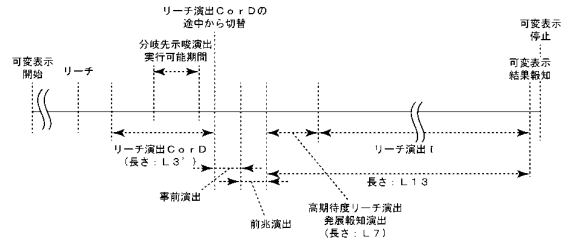
【図１１－９】

【図１１－９】

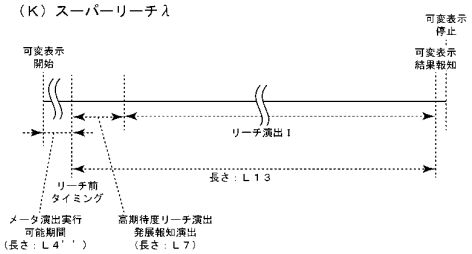
（Ｉ）スーパーリーチι



（Ｊ）スーパーリーチκ



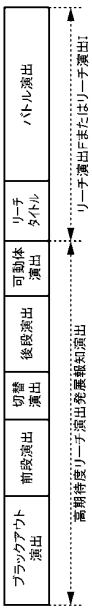
（Ｋ）スーパーリーチλ



【図１１－１０】

【図１１－１０】

（Ａ）高期待度リーチ演出発展報知演出を実行する場合の詳細



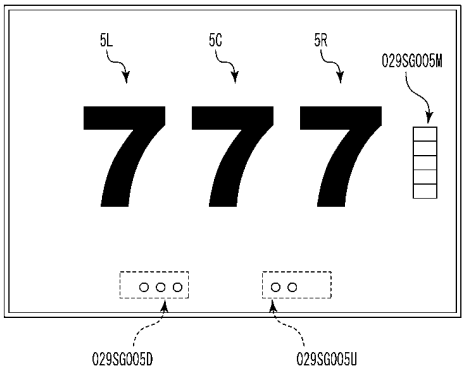
（Ｂ）前段演出と後段演出との比較

種別	セリフ内容（第１期間）	文字数	セリフ内容（第２期間）	文字数	セリフ文字の表示態様 大きさ	形態	動き	明度	表示開始時	表示終了時
前段演出	１人じゃない…	7	みんなの力を見せてやる！	12	小	平面	遅	低	フェードイン	フェードアウト
後段演出	ミラクル	4	アタック！	5	大	立体	速	高	フレームイン	フレームアウト

※「…」「！」は１文字として扱う

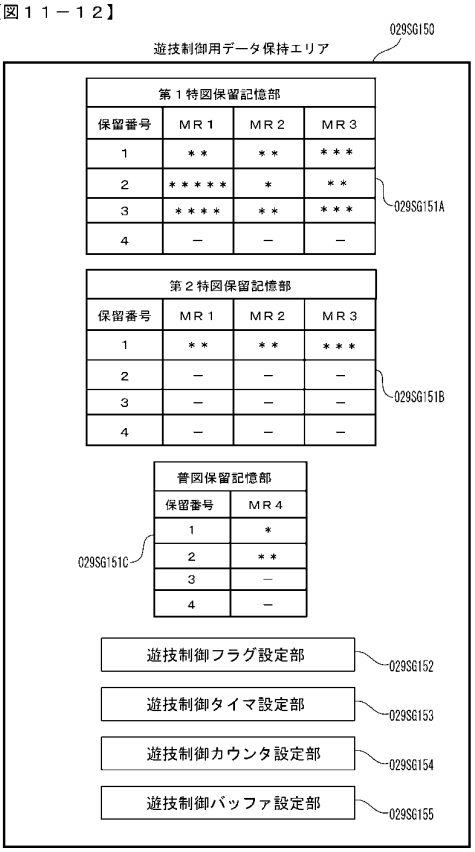
【図１１－１１】

【図１１－１１】



【図１１－１２】

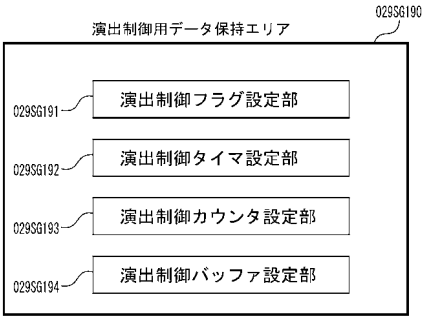
【図１１－１２】



【図１１－１３】

【図１１－１３】

（Ａ）



（Ｂ）

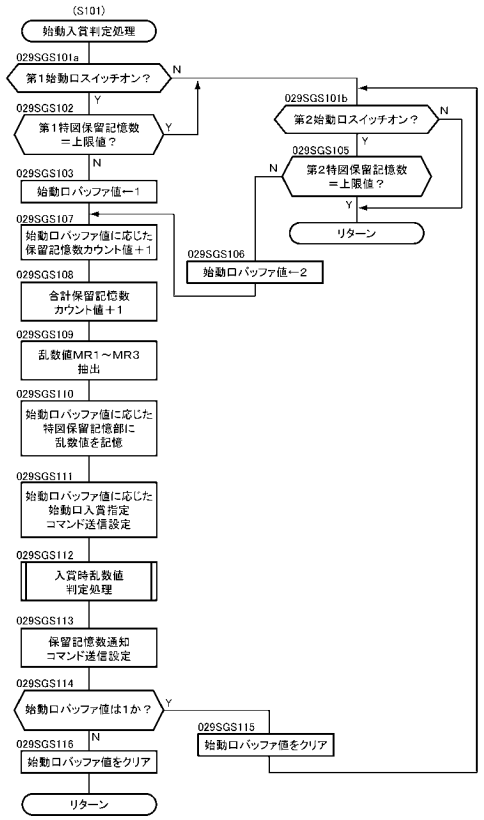
始動入賞時受信コマンドバッファ　029SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
第１特図保留記憶	1-0	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0
	1-1	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0
	1-2	B100（H）	C410（H）	C601（H）	C102（H）	1
	1-3	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C103（H）	－
	1-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－
第２特図保留記憶	2-0	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－
	2-1	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－
	2-2	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－
	2-3	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－
	2-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－

保留表示フラグ“0”→白
保留表示フラグ“1”→青
保留表示フラグ“2”→赤

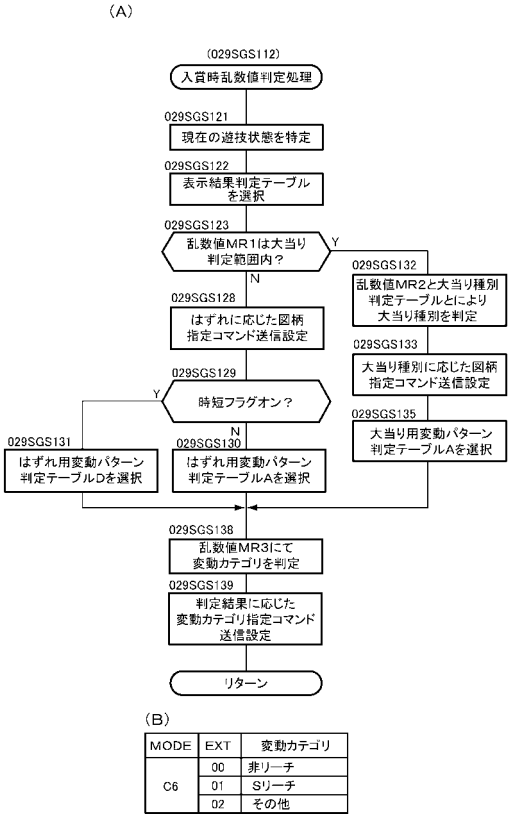
【図１１－１４】

【図１１－１４】



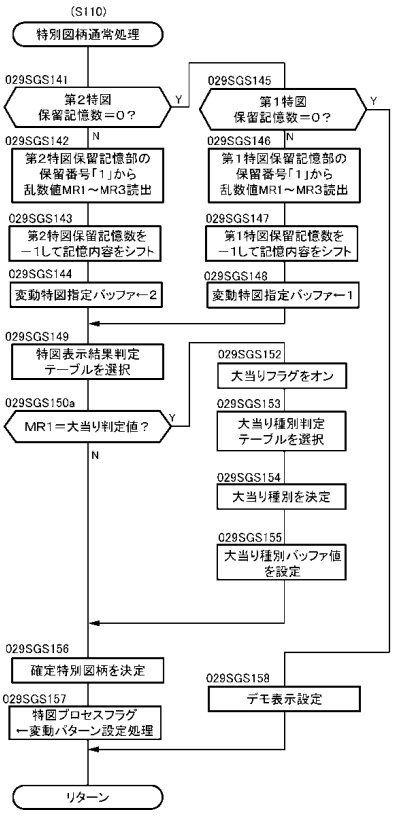
【図１１－１５】

【図１１－１５】



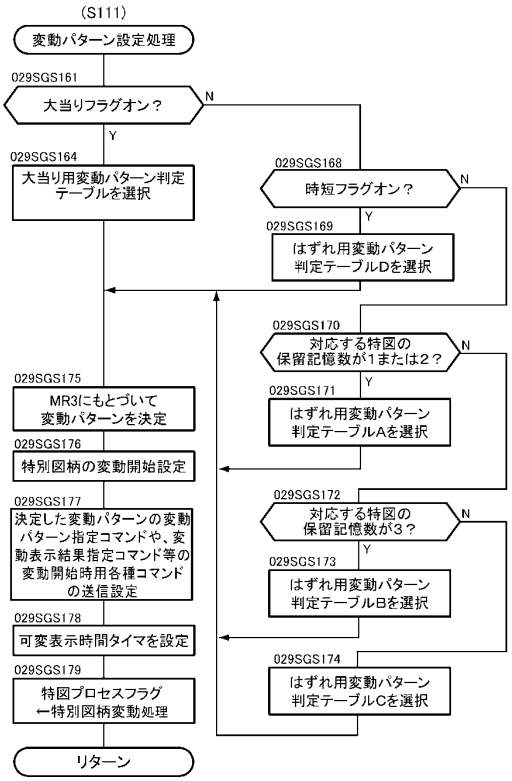
【図１１－１６】

【図１１－１６】



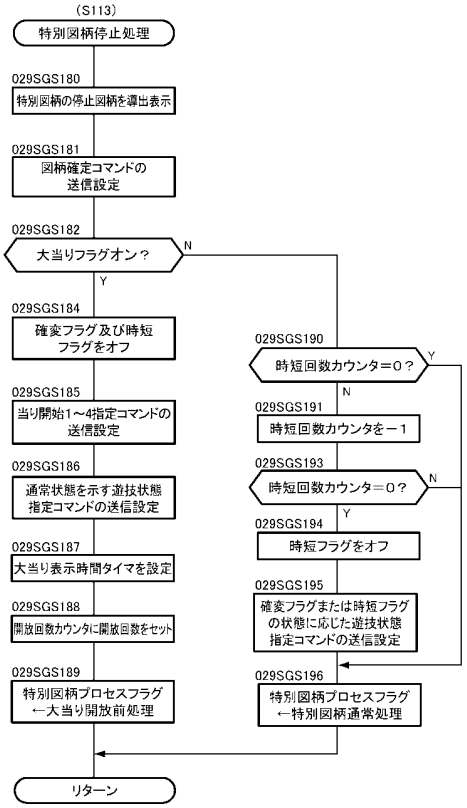
【図１１－１７】

【図１１－１７】

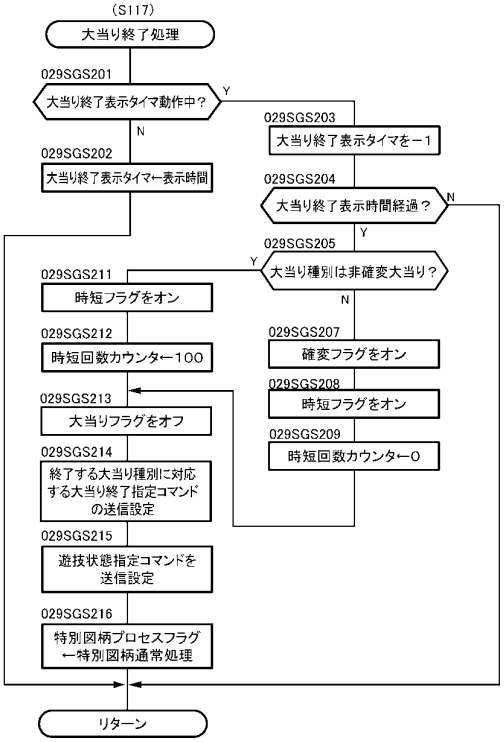


【図１１－１８】

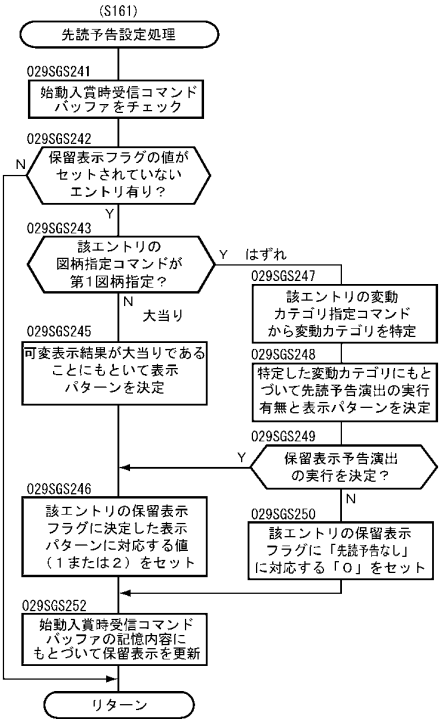
【図１１－１８】



【図１１－１９】
【図１１－１９】



【図１１－２０】
【図１１－２０】



【図１１－２１】
【図１１－２１】

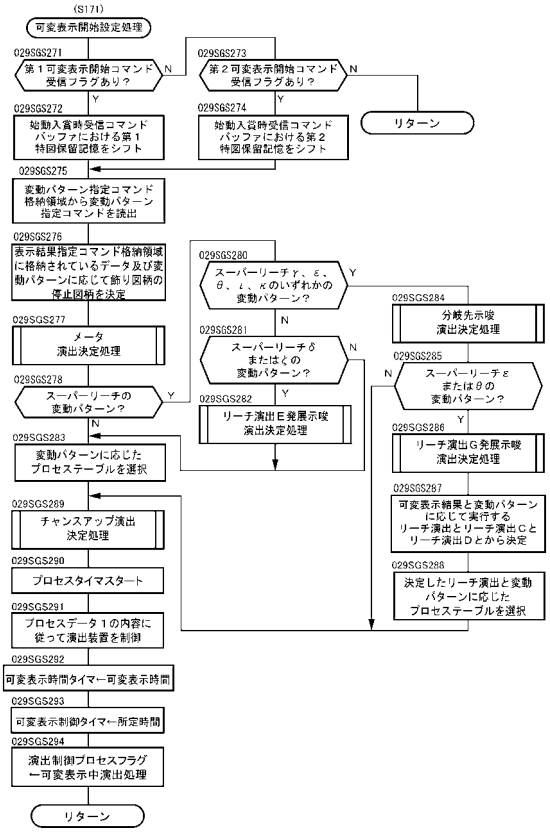
（Ａ）０２９ＳＧＳ２４５における決定割合

可変表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	白色	青色	赤色
大当り	５％	３０％	６５％

（Ｂ）０２９ＳＧＳ２４８における決定割合

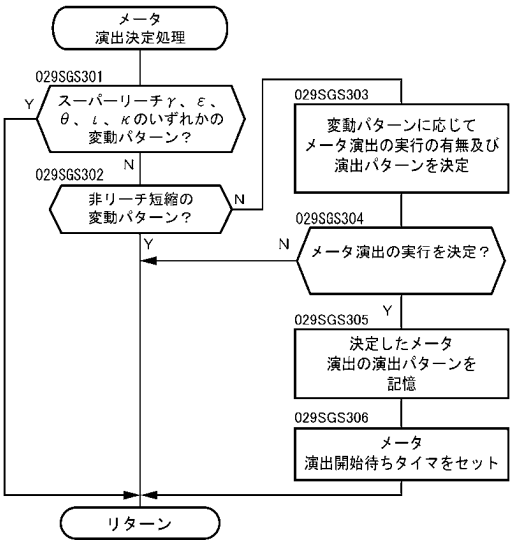
可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	白色	青色	赤色
はずれ（非リーチ）	９５％	５％	０％
はずれ（その他）	７５％	２０％	５％
はずれ（Ｓリーチ）	６５％	２５％	１０％

【図１１－２２】
【図１１－２２】



【図１１－２３】

【図１１－２３】



【図１１－２４】

【図１１－２４】

（Ａ）

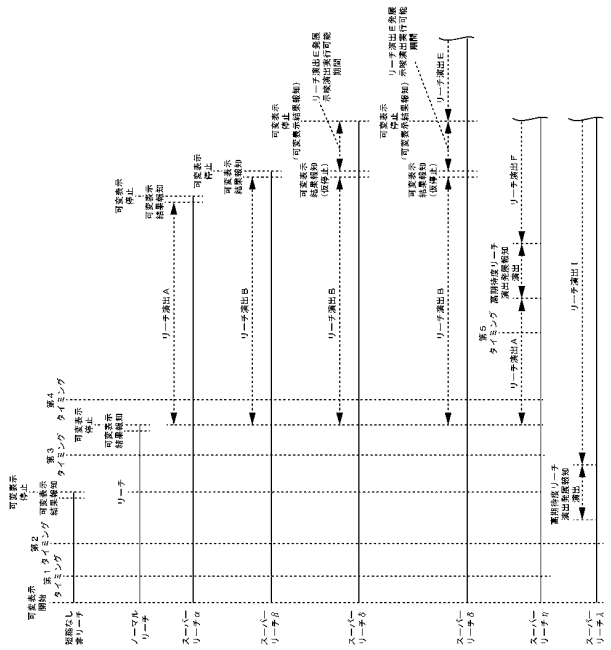
変動パターン	非実行	パターンＡ	パターンＢ	パターンＣ	パターンＤ	パターンＥ	パターンＦ
短縮なし非リーチ	９０％	１０％	５％	０％	０％	０％	０％
ノーマルリーチ	２０％	２５％	５０％	５％	０％	０％	０％
スーパーリーチα、β、δ、ζ、	１０％	５％	１５％	４０％	３０％	０％	０％
スーパーリーチη	５％	０％	０％	０％	０％	９５％	０％
スーパーリーチλ	０％	０％	０％	０％	０％	０％	１００％

（Ｂ）メータ演出の演出パターン

演出パターン	演出内容
パターンＡ	第１タイミングでメータ１段階増加
パターンＢ	第１タイミングと第２タイミングとでメータを１段階ずつ増加
パターンＣ	第１タイミング、第２タイミング、第３タイミングでメータを１段階ずつ増加
パターンＤ	第１タイミング、第２タイミング、第３タイミング、第４タイミングでメータを１段階ずつ増加
パターンＥ	第１タイミング、第２タイミング、第３タイミング、第４タイミング、 第５タイミングでメータを１段階ずつ増加
パターンＦ	第２タイミングでメータを５段階増加

【図１１－２５】

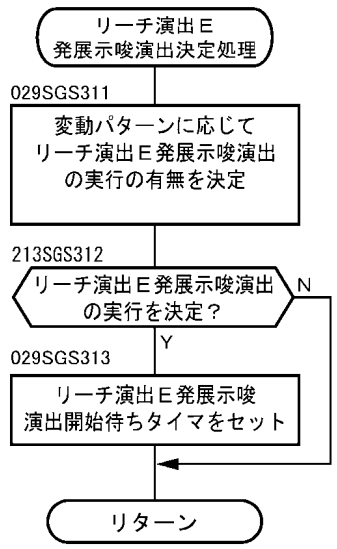
【図１１－２５】



【図１１－２６】

【図１１－２６】

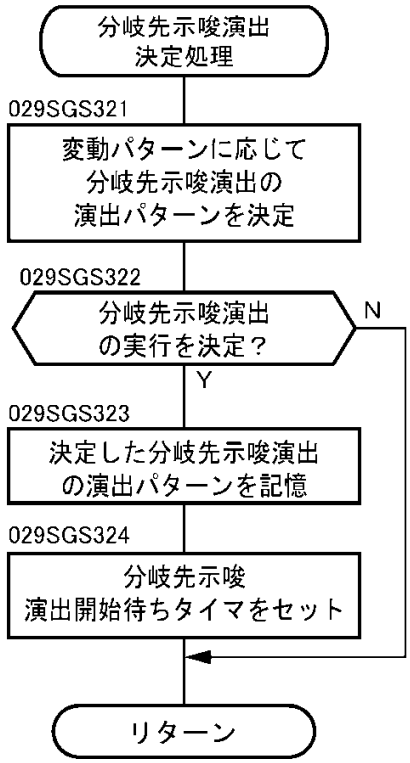
（Ａ）



（Ｂ）

変動パターン	非実行	実行
スーパーリーチδ	５０％	５０％
スーパーリーチζ	２０％	８０％

【図１１－２７】
【図１１－２７】



【図１１－２８】
【図１１－２８】

（Ａ）

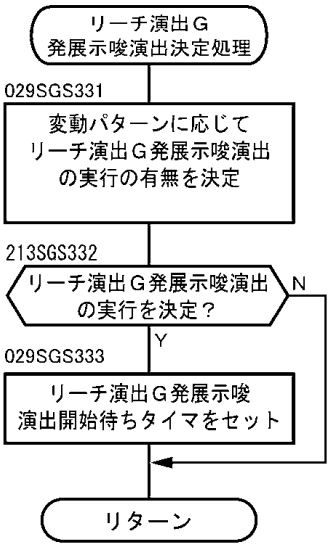
変動パターン	非実行	パターンＸ	パターンＹ	パターンＺ
スーパーリーチγ	９０％	１０％	０％	０％
スーパーリーチε	７０％	３０％	０％	０％
スーパーリーチθ	５０％	３０％	１５％	５％
スーパーリーチι	１０％	１０％	７０％	１０％
スーパーリーチκ	１０％	３０％	２０％	４０％

（Ｂ）分岐先示唆演出の演出パターン

演出パターン	演出内容
パターンＸ	分岐先示唆画像Ｘ（リーチ演出Ｈ発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆）
パターンＹ	分岐先示唆画像Ｙ（リーチ演出Ｈ発展報知演出の実行を示唆）
パターンＺ	分岐先示唆画像Ｚ（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆）

【図１１－２９】
【図１１－２９】

（Ａ）



（Ｂ）

変動パターン	非実行	実行
スーパーリーチε	５０％	５０％
スーパーリーチθ	２０％	８０％

【図１１－３０】
【図１１－３０】

（Ａ）大当り時のリーチ演出決定割合

変動パターン	リーチ演出Ｃ	リーチ演出Ｄ
スーパーリーチγ	５０％	５０％
スーパーリーチθ	３０％	７０％
スーパーリーチι	０％	１００％
スーパーリーチκ	２０％	８０％

（Ｂ）はずれ時のリーチ演出決定割合

変動パターン	リーチ演出Ｃ	リーチ演出Ｄ
スーパーリーチγ	９０％	１０％
スーパーリーチε	８０％	２０％
スーパーリーチθ	７０％	３０％
スーパーリーチι	０％	１００％
スーパーリーチκ	６０％	４０％

（Ｃ）リーチ演出Ｃとリーチ演出Ｄとの比較

リーチ演出	大当り期待度	前兆演出実行時の高期待度リーチ演出発展報知演出実行割合
リーチ演出Ｃ	低	高（確定）
リーチ演出Ｄ	高	低

（Ｄ）大当り時のスーパーリーチθとスーパーリーチκとの比較

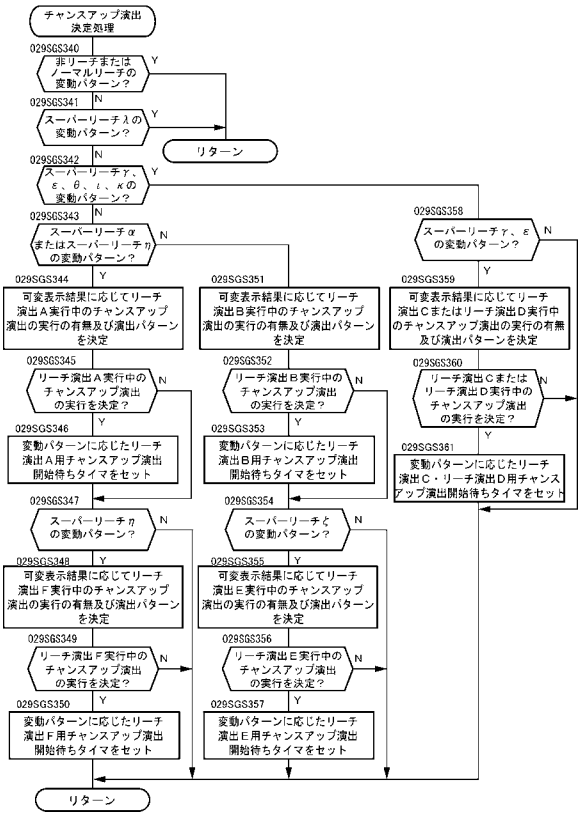
変動パターン	リーチ演出	決定割合	決定割合の差
スーパーリーチθ	リーチ演出Ｃ	３０％	４０％
	リーチ演出Ｄ	７０％	
スーパーリーチκ	リーチ演出Ｃ	２０％	６０％
	リーチ演出Ｄ	８０％	

（Ｅ）はずれ時のスーパーリーチθとスーパーリーチκとの比較

変動パターン	リーチ演出	決定割合	決定割合の差
スーパーリーチθ	リーチ演出Ｃ	７０％	４０％
	リーチ演出Ｄ	３０％	
スーパーリーチκ	リーチ演出Ｃ	６０％	２０％
	リーチ演出Ｄ	４０％	

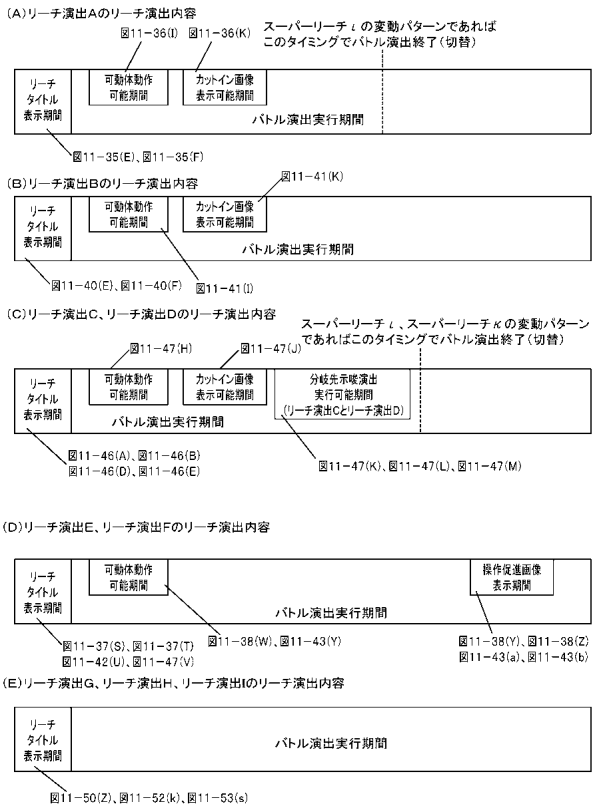
【図１１－３１】

【図１１－３１】



【図１１－３２】

【図１１－３２】



【図１１－３３】

【図１１－３３】

(A)リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出Dにおけるチャンスアップ態様

	非チャンスアップ態様	チャンスアップ態様
リーチタイトル表示期間	リーチタイトルを黒色表示	リーチタイトルを赤色表示
可動体動作可能期間	可動体動作非実行	可動体動作実行
カットイン画像表示可能期間	カットイン画像非表示	カットイン画像表示

(B)リーチ演出E、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出Hにおけるチャンスアップ態様

	非チャンスアップ態様	チャンスアップ態様
リーチタイトル表示期間	リーチタイトルを黒色表示	リーチタイトルを赤色表示
可動体動作可能期間	可動体動作非実行	可動体動作実行
操作促進画像表示期間	プッシュボタン画像表示	スティックコントローラ画像表示

【図１１－３４】

【図１１－３４】

（A）リーチ演出Ａ及びリーチ演出Ｃの実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンP	パターンQ	パターンR
はずれ	６０％	３５％	５％	０％
大当り	５％	３５％	６０％	０％

（B）リーチ演出Ｆ実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンS	パターンT	パターンU
はずれ	４０％	３０％	２０％	１０％
大当り	１０％	２０％	３０％	４０％

（C）リーチ演出Ｂ及びリーチ演出Ｄの実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンP	パターンQ	パターンR
はずれ	４０％	３０％	２０％	１０％
大当り	１０％	２０％	３０％	４０％

（D）リーチ演出Ｅ実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	チャンスアップ演出			
	非実行	パターンS	パターンT	パターンU
はずれ	６０％	３５％	５％	０％
大当り	５％	３５％	６０％	０％

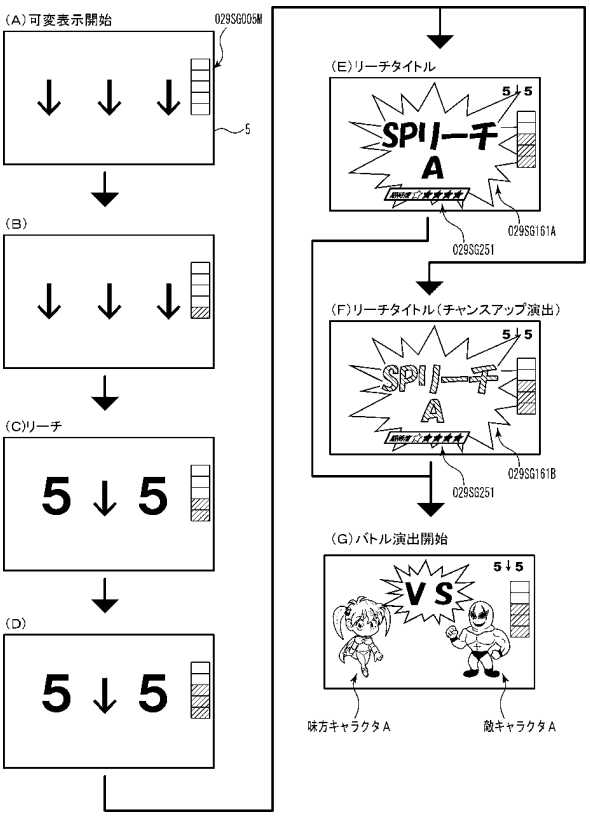
（E）リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

演出パターン	リーチタイトル赤色表示	可動体動作	カットイン画像表示
パターンP	実行	非実行	非実行
パターンQ	実行	実行	非実行
パターンR	実行	実行	実行

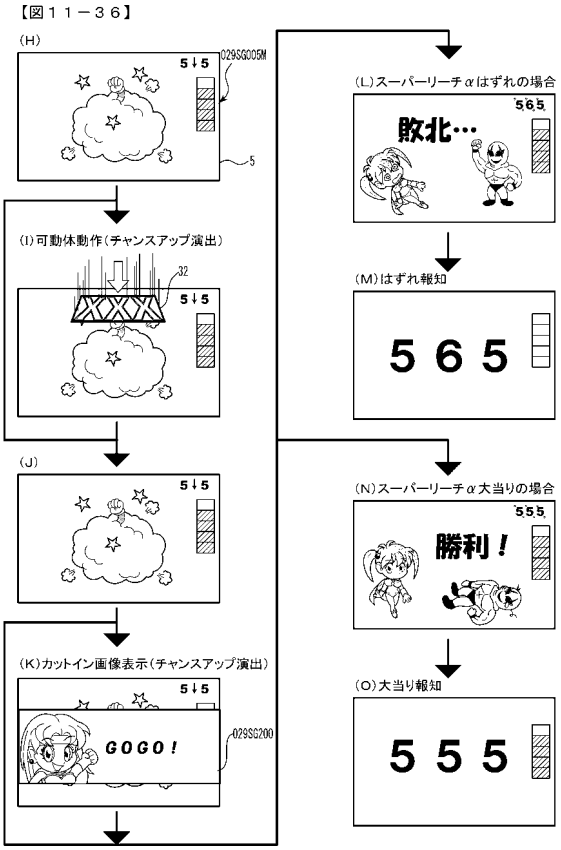
（F）リーチ演出Ｅ及びリーチ演出Ｆにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

演出パターン	リーチタイトル赤色表示	可動体動作	スティックコントローラ画像表示
パターンS	実行	非実行	非実行
パターンT	実行	実行	非実行
パターンU	実行	実行	実行

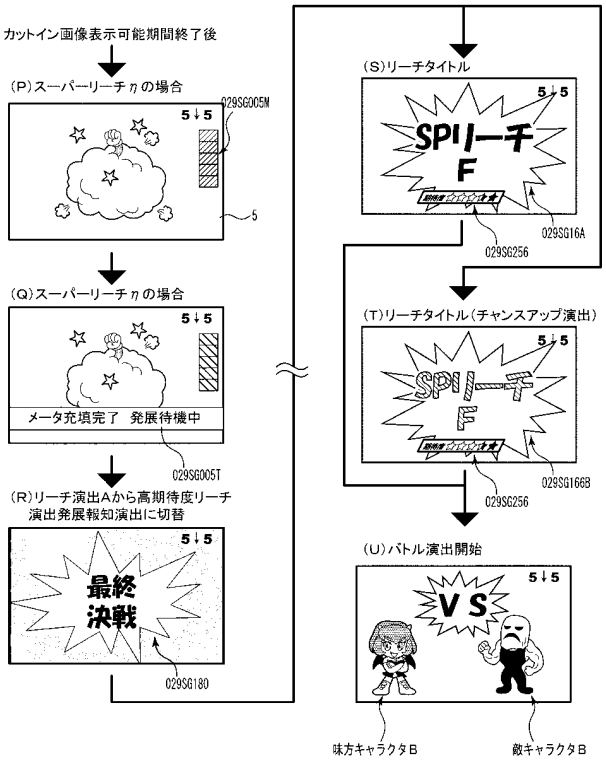
【図１１－３５】



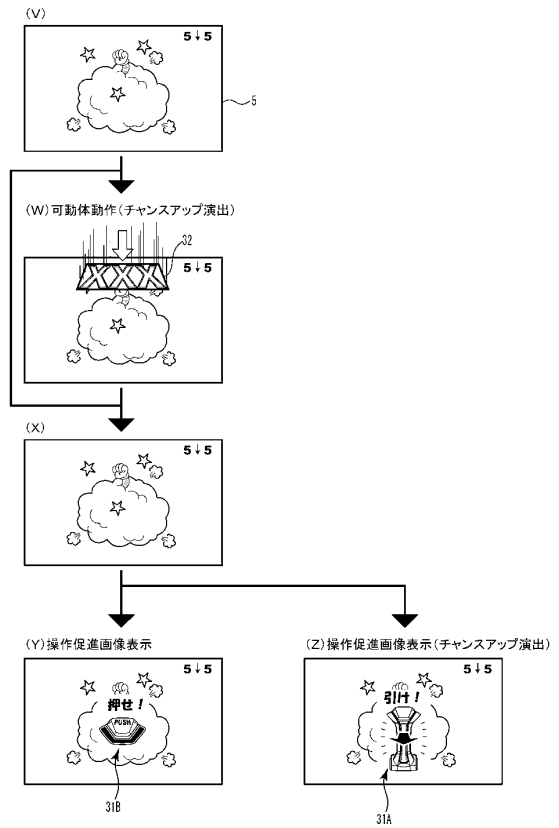
【図１１－３６】



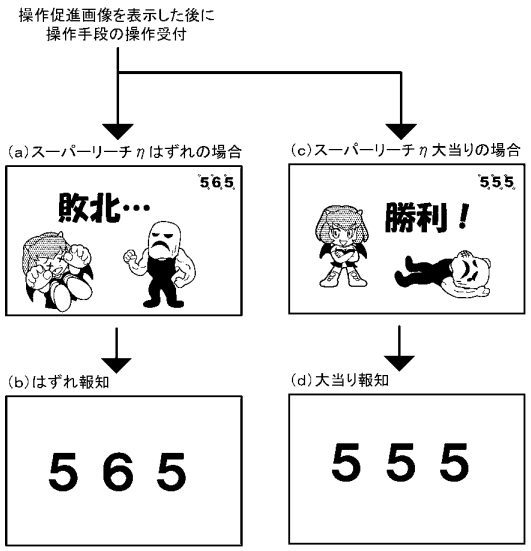
【図１１－３７】



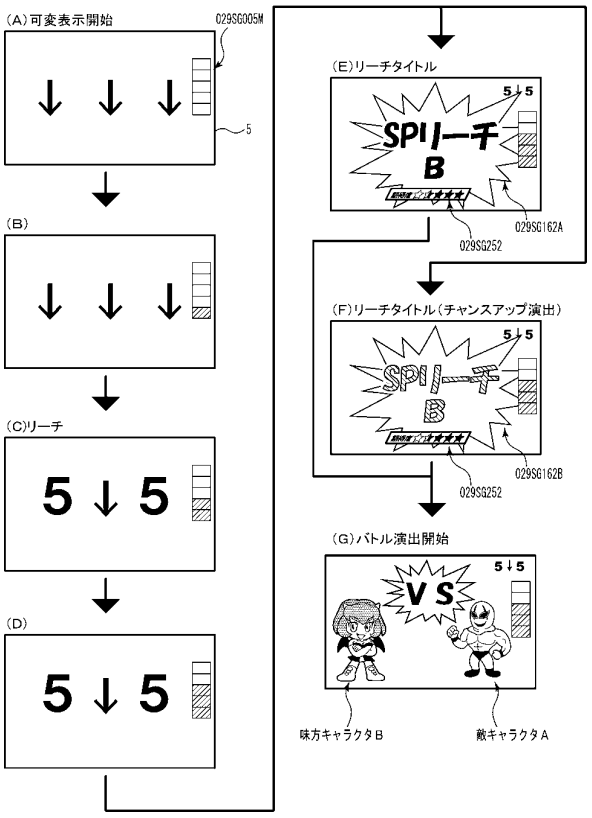
【図１１－３８】



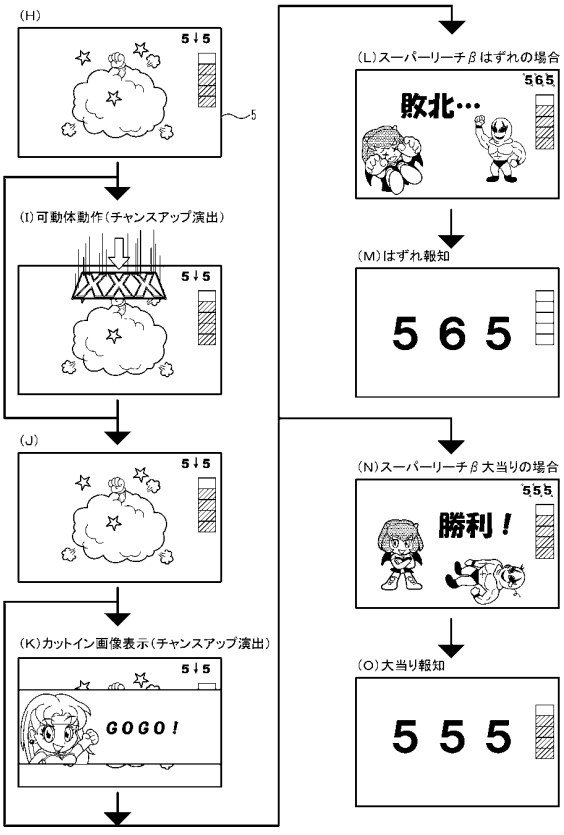
【図１１－３９】



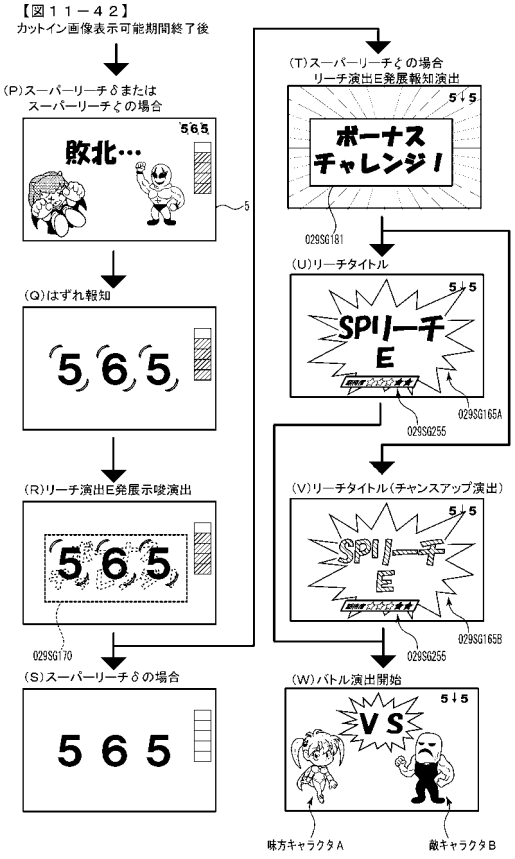
【図１１－４０】

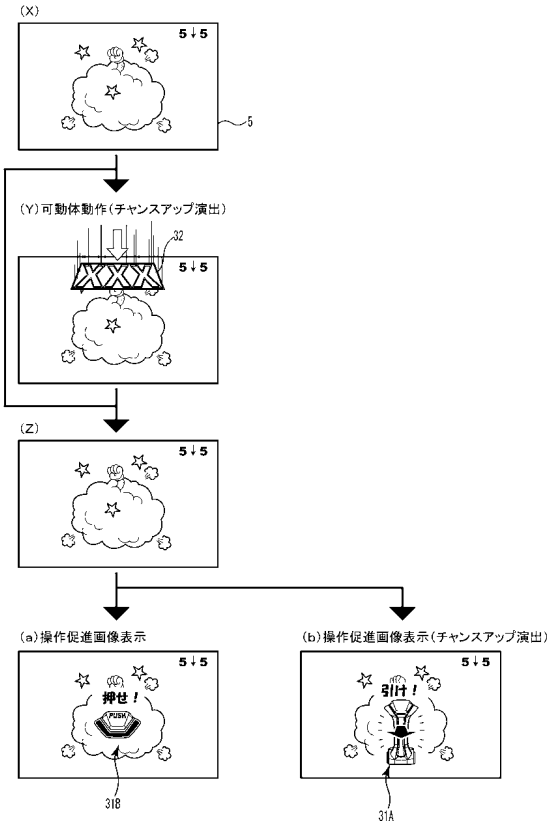


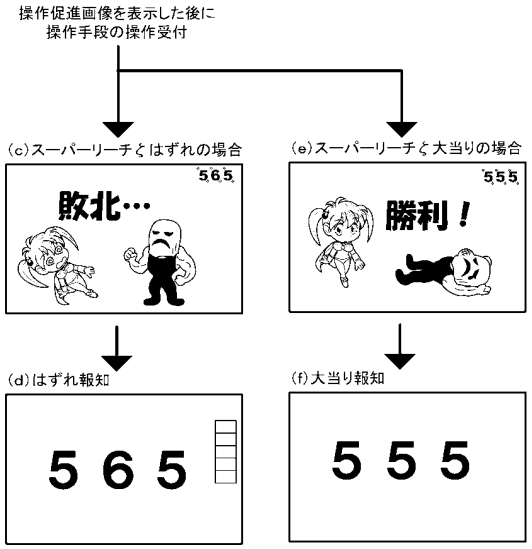
【図１１－４１】

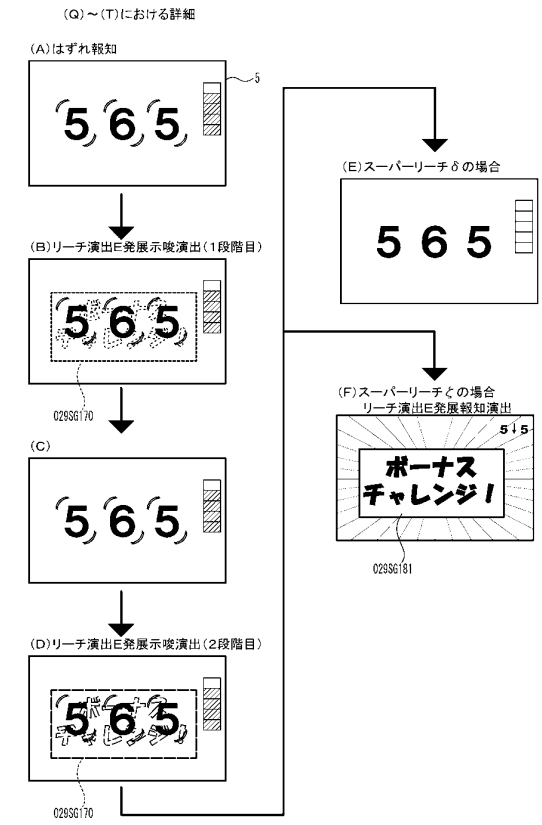


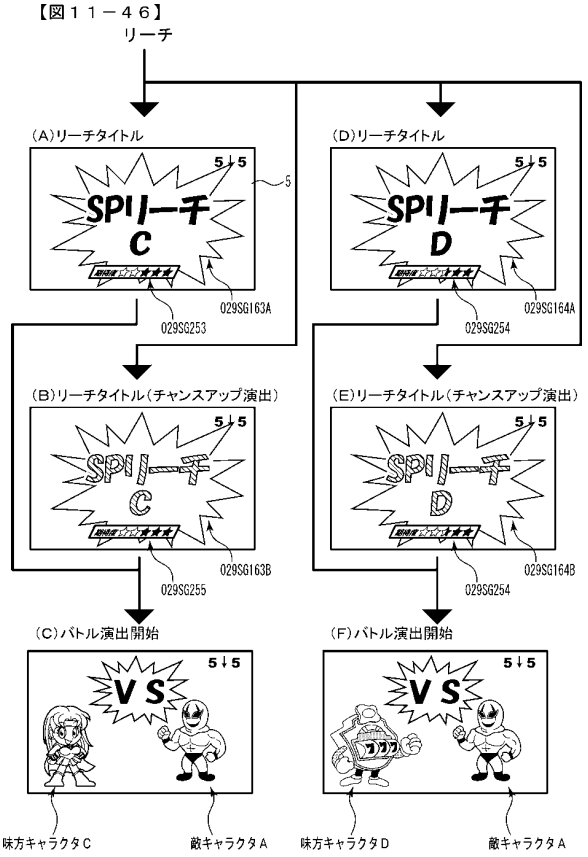
【図１１－４２】



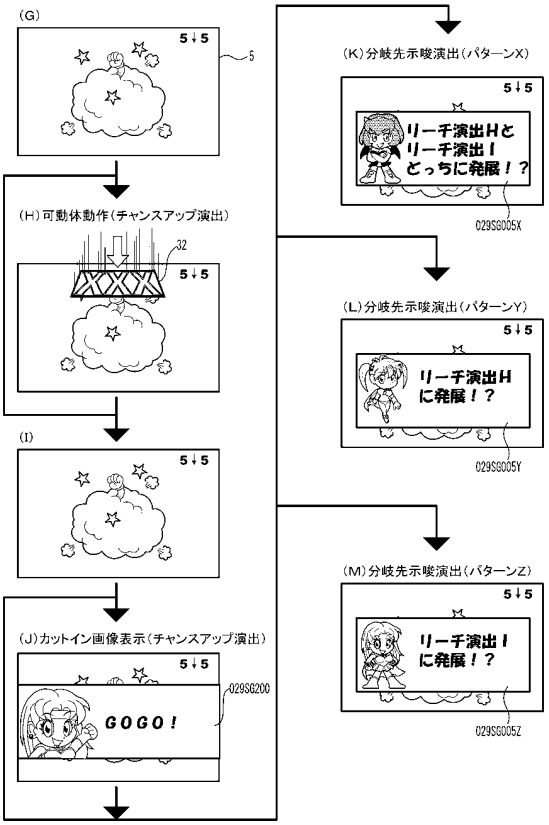
【図１１－４３】
【図１１－４３】


【図１１－４４】
【図１１－４４】


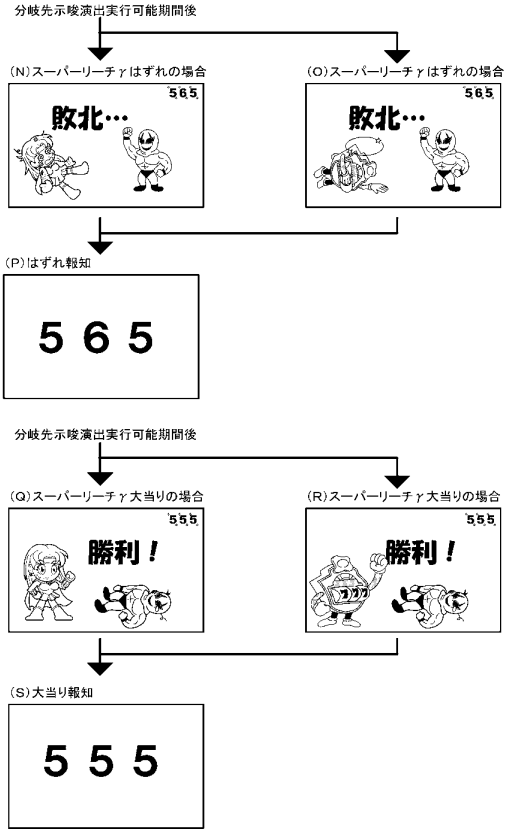
【図１１－４５】
【図１１－４５】


【図１１－４６】
【図１１－４６】


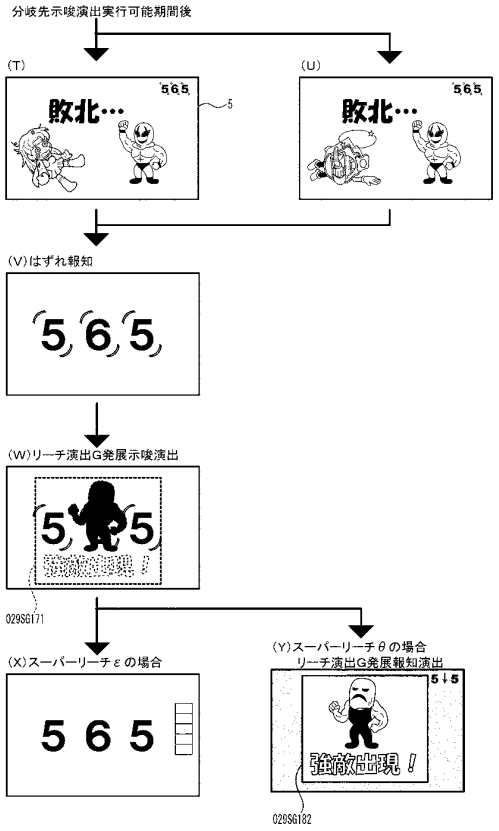
【図１１－４７】



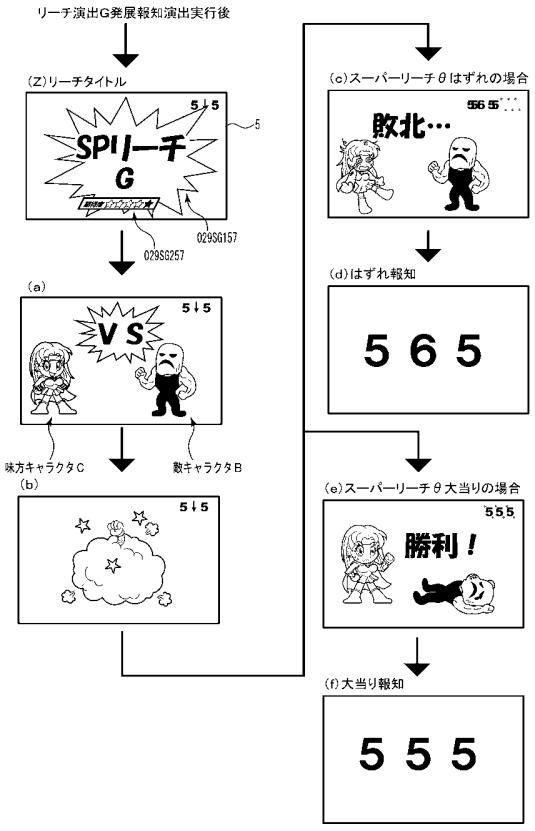
【図１１－４８】



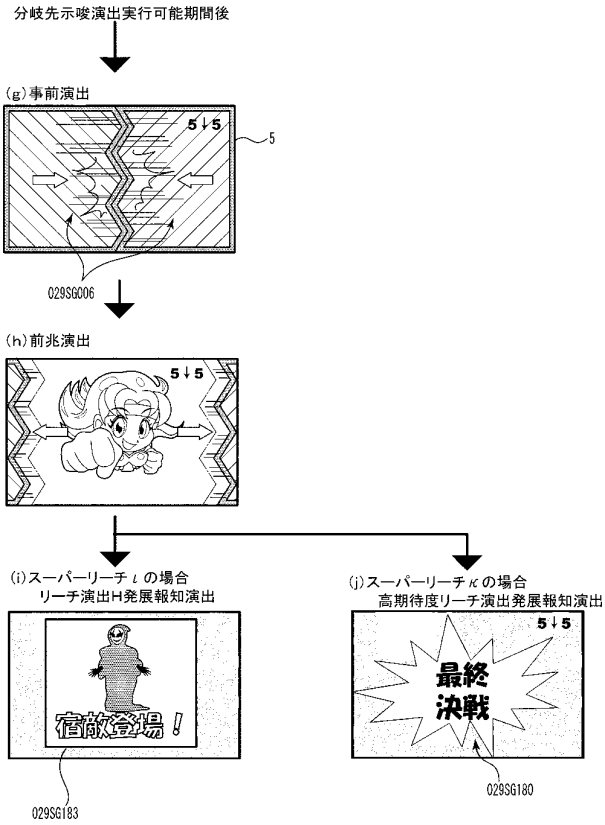
【図１１－４９】



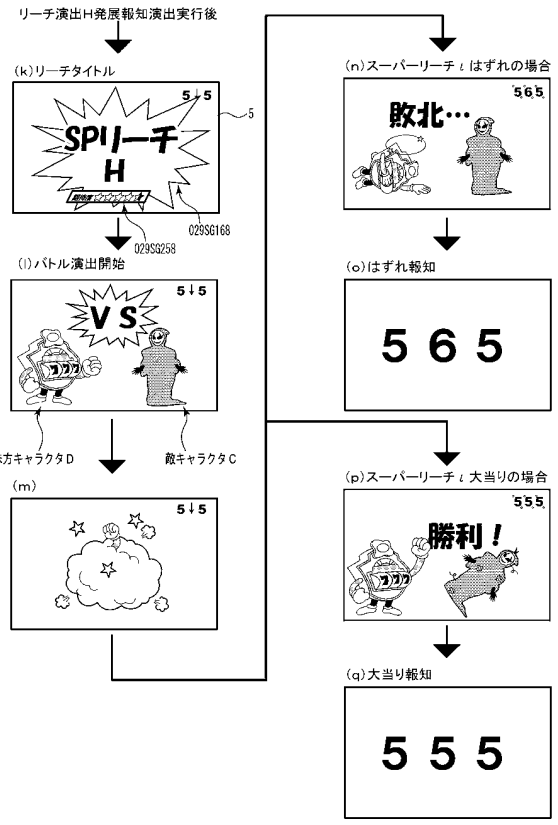
【図１１－５０】



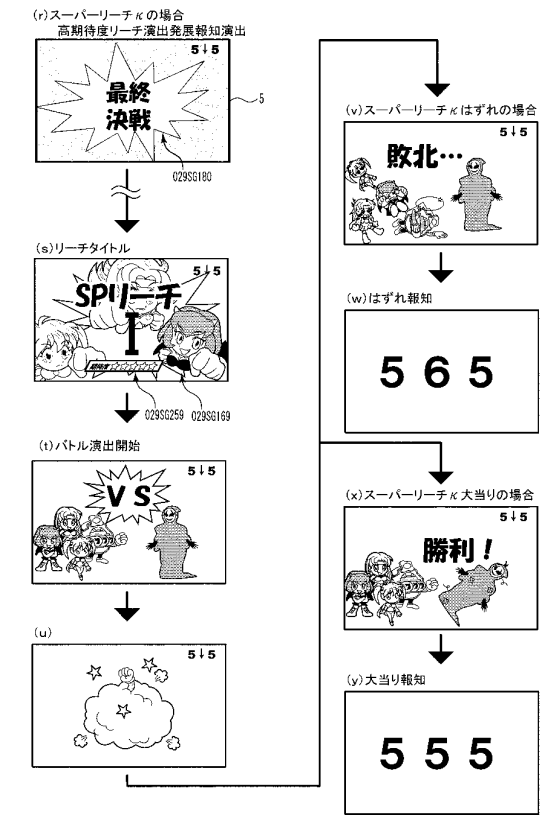
【図１１－５１】



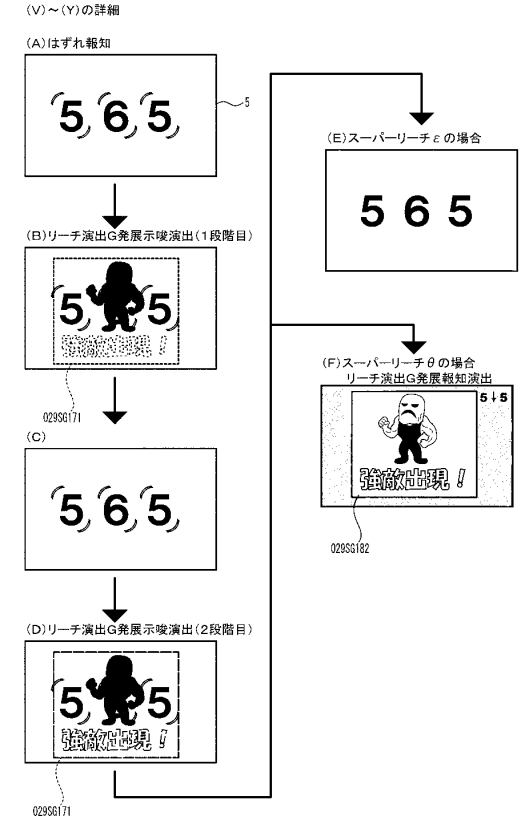
【図１１－５２】



【図１１－５３】

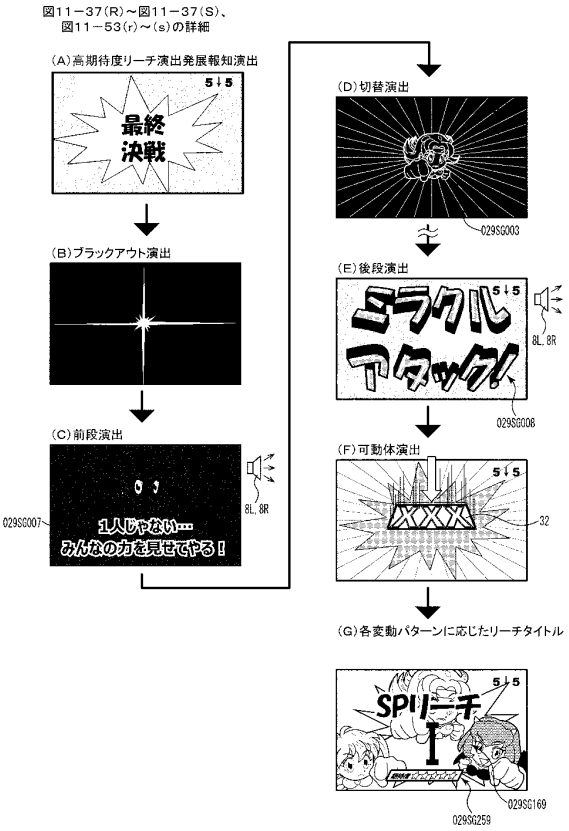


【図１１－５４】



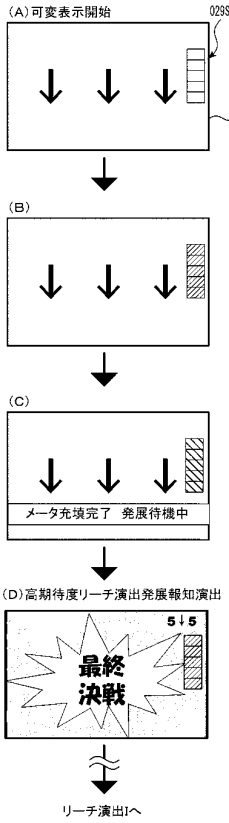
【図１１－５５】

【図１１－５５】



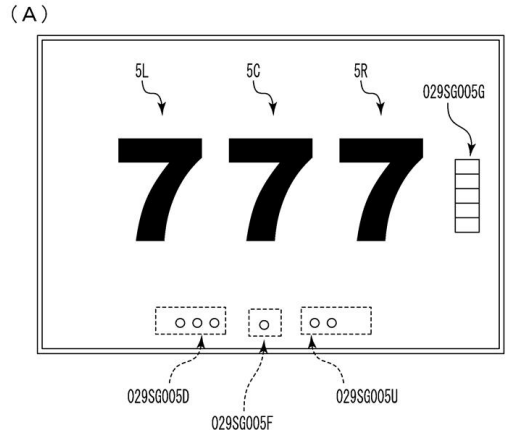
【図１１－５６】

【図１１－５６】



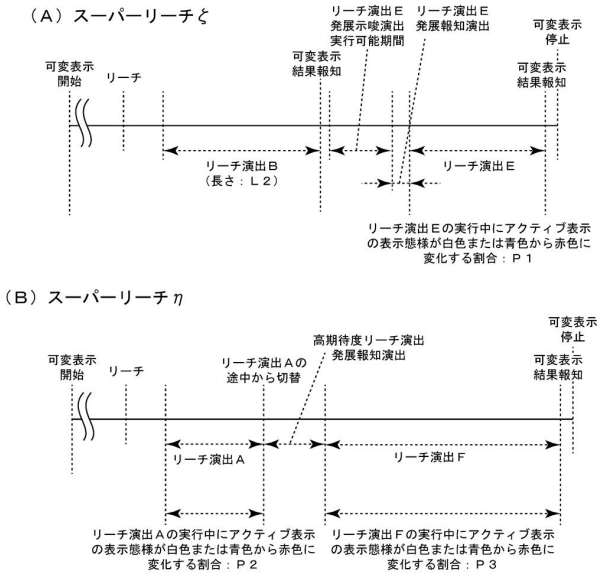
【図１１－５７】

【図１１－５７】変形例０２９ＳＧ－１



【図１１－５８】

【図１１－５８】変形例０２９ＳＧ－１



（Ａ）、（Ｂ）のとき、Ｐ３＞Ｐ１且つＰ３＞Ｐ２

【図１１－５９】

【図１１－５９】変形例０２９ＳＧ－６

スーパーリーチκの変動パターンにてリーチ演出Ｃの実行が決定された場合とリーチ演出Ｄの実行が決定された場合での分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合

変動パターン	実行するリーチ演出	非実行	パターンＸ	パターンＹ	パターンＺ
スーパーリーチκ	リーチ演出Ｃ	１５％	３０％	２０％	３５％
	リーチ演出Ｄ	１０％	３０％	２０％	４０％

【図１１－６０】

【図１１－６０】変形例０２９ＳＧ－１３

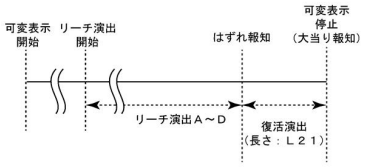
スーパーリーチκの変動パターンにてリーチ演出Ｃの実行が決定された場合とリーチ演出Ｄの実行が決定された場合でのチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合

変動パターン	実行するリーチ演出	非実行	パターンＰ	パターンＱ	パターンＲ
スーパーリーチκ	リーチ演出Ｃ	４０％	３０％	２０％	１０％
	リーチ演出Ｄ	１０％	２０％	３０％	４０％

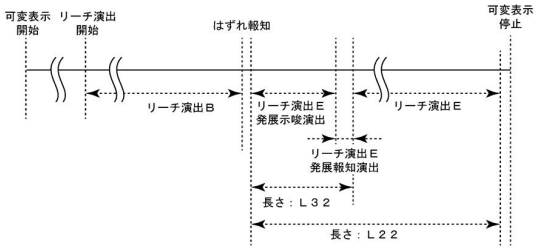
【図１１－６１】

【図１１－６１】

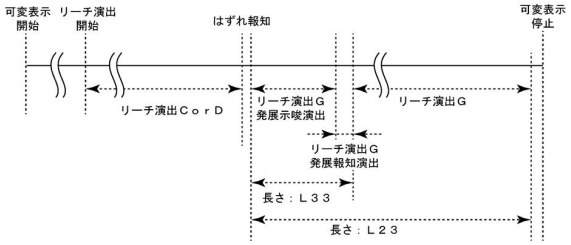
（Ａ）スーパーリーチα、β、γ大当り



（Ｂ）スーパーリーチξ

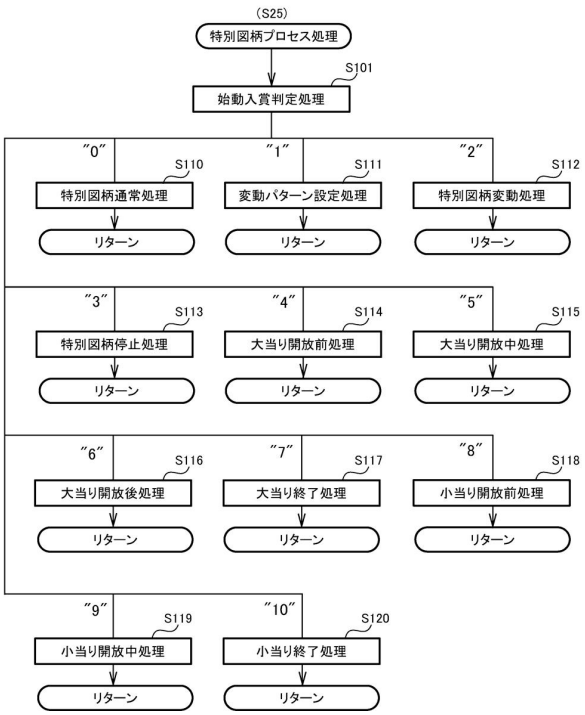


（Ｃ）スーパーリーチθ



【図１２】

【図12】



【図１３】

【図13】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

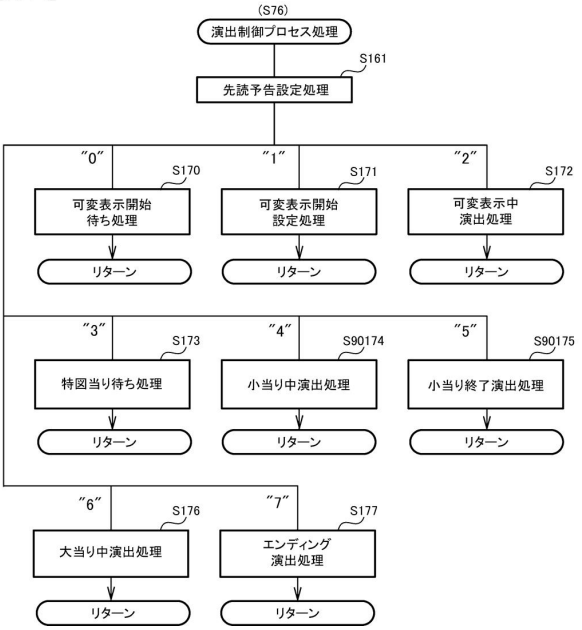
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
	小当り	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1383 (確率:1/180)	1020～1429 (確率:1/160)	1020～1487 (確率:1/140)	1020～1556 (確率:1/120)	1020～1674 (確率:1/100)
	小当り	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)	32767～33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B)第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020～1237 (確率:1/300)	1020～1253 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/220)	1020～1346 (確率:1/200)
	小当り	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1383 (確率:1/180)	1020～1429 (確率:1/160)	1020～1487 (確率:1/140)	1020～1556 (確率:1/120)	1020～1674 (確率:1/100)
	小当り	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)	32767～33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

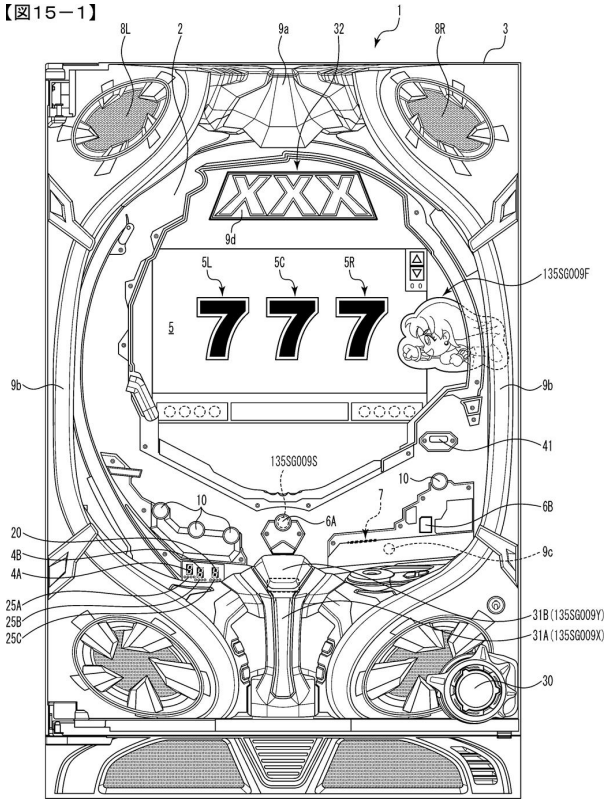
【図１４】

【図14】



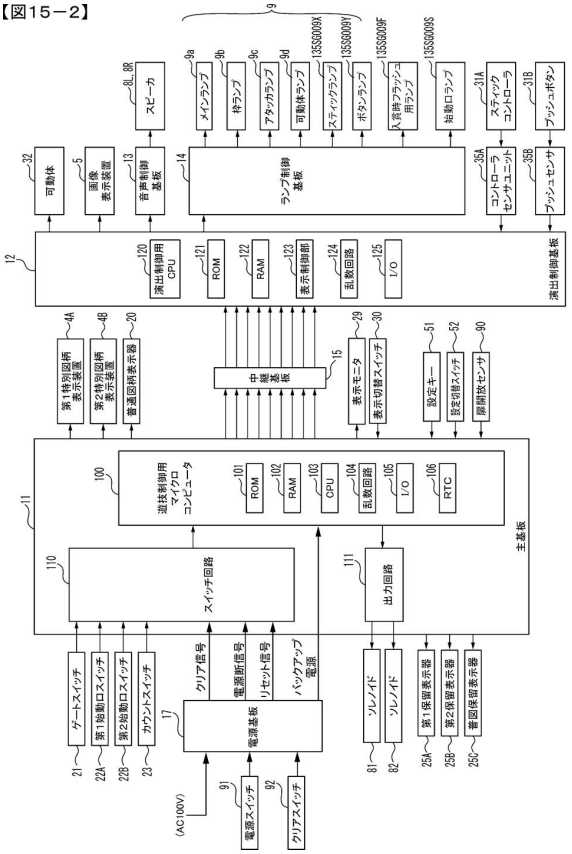
【図１５－１】

【図15－1】



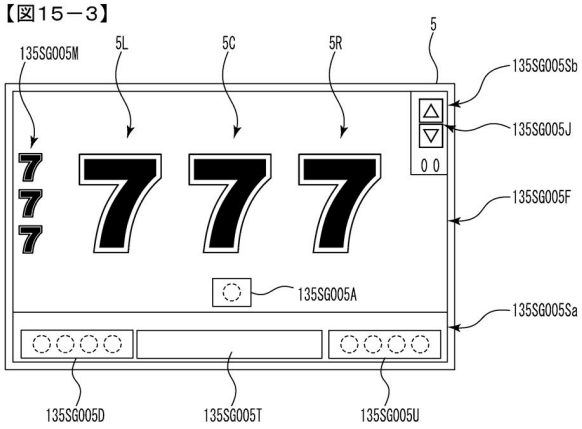
【図１５－２】

【図15－2】



【図１５－３】

【図15－3】



【図１５－４】

【図15－4】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第１可変表示開始	第１特図の可変表示の開始を指定
80	02	第２可変表示開始	第２特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第１始動口入賞指定	第１始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第２始動口入賞指定	第２始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第１保留記憶数通知	第１保留記憶数を通知
C2	XX	第２保留記憶数通知	第２保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果（変動カテゴリ）を指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第１可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第２可変表示結果指定	大当り（確変Ａ）
8C	02	第３可変表示結果指定	大当り（確変Ｂ）
8C	03	第４可変表示結果指定	大当り（確変Ｃ）
8C	04	第５可変表示結果指定	大当り（非確変）
8C	05	第６可変表示結果指定	小当り

【図１５－５】

【図15－5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１５－６】

【図15－6】

（Ａ）表示結果判定テーブル１

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

（Ｂ）表示結果判定テーブル２

特図種別	判定値（MR1）	特図表示結果
第１特図	54000～54651（1/100）	小当り
第２特図	―	小当り

【図１５－７】

【図15－7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回	2

【図１５－８】

【図15－8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	25000	ノーマルリーチ(擬似連1回はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチ(擬似連2回はずれ)
PA2-4	55000	スーパーリーチ(擬似連3回はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	25000	ノーマルリーチ(擬似連1回大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチ(擬似連2回大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ(擬似連3回大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

【図１５－９】

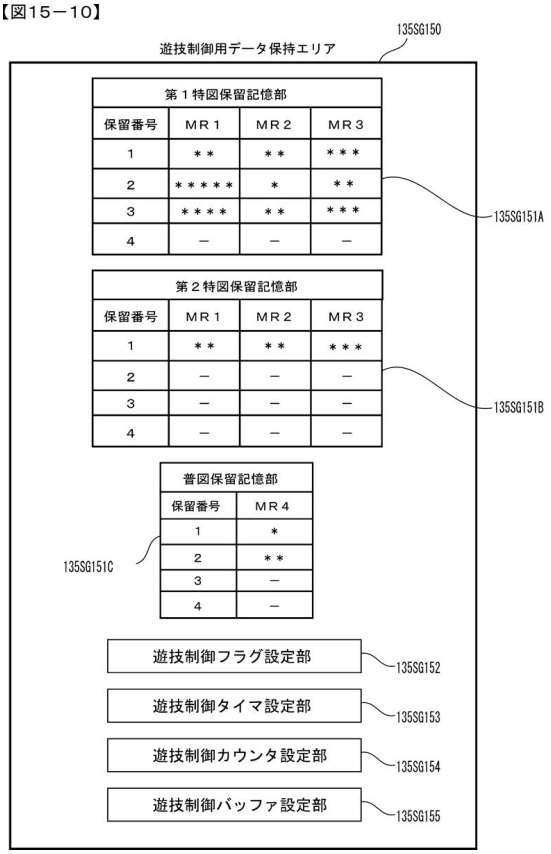
【図15－9】

可変表示結果	非確変大当り	確変大当り	小当り	はずれ(保留数2以下)	はずれ(保留数3)	はずれ(保留数4)	はずれ(時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルA	大当り用変動P判定テーブルB	特殊当り用変動P判定テーブル	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルC	はずれ用変動P判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	－	－	－	50	－	－	－
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	－	－	－	－	60	－	－
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	－	－	－	－	－	70	－
PA1-4(非Rはずれ時短)	－	－	－	－	－	－	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	－	－	－	30	20	10	10
PA2-2(ノーマルR擬似連1回はずれ)	－	－	－	10	10	10	5
PA2-3(スーパーR擬似連2回はずれ)	－	－	－	7	7	7	3
PA2-4(スーパーR擬似連3回はずれ)	－	－	－	3	3	3	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	30	5	－	－	－	－	－
PB1-2(ノーマルR擬似連1回大当り)	45	20	－	－	－	－	－
PB1-3(スーパーR擬似連2大当り)	20	30	－	－	－	－	－
PB1-4(スーパーR擬似連3大当り)	5	45	－	－	－	－	－
PC1-1(特殊当り)	－	－	100	－	－	－	－

(数値は%)

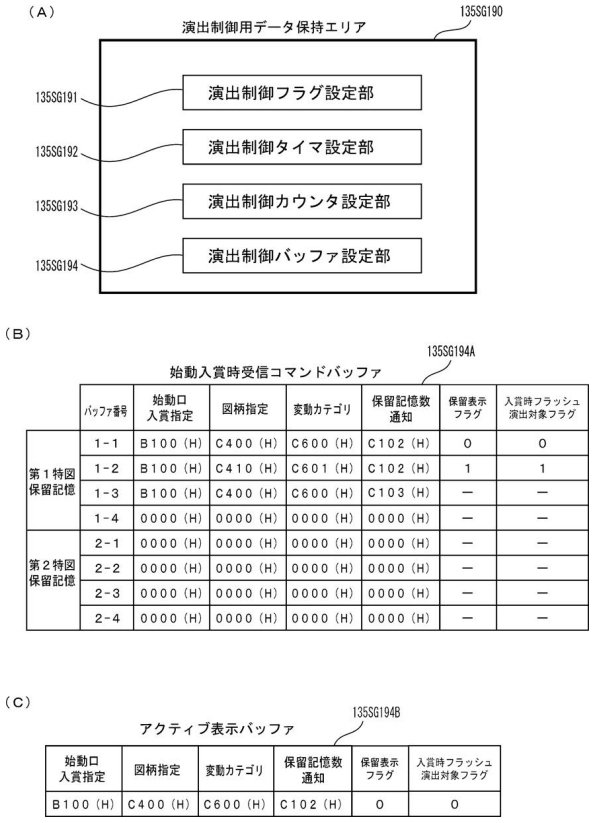
【図１５－１０】

【図15－10】



【図１５－１１】

【図15－11】



（B）

始動入賞時受信コマンドバッファ　135SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ	入賞時フラッシュ演出対象フラグ
第１特図保留記憶	1-1	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0	0
	1-2	B100（H）	C410（H）	C601（H）	C102（H）	1	1
	1-3	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C103（H）	—	—
	1-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—	—
第２特図保留記憶	2-1	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—	—
	2-2	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—	—
	2-3	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—	—
	2-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	—	—

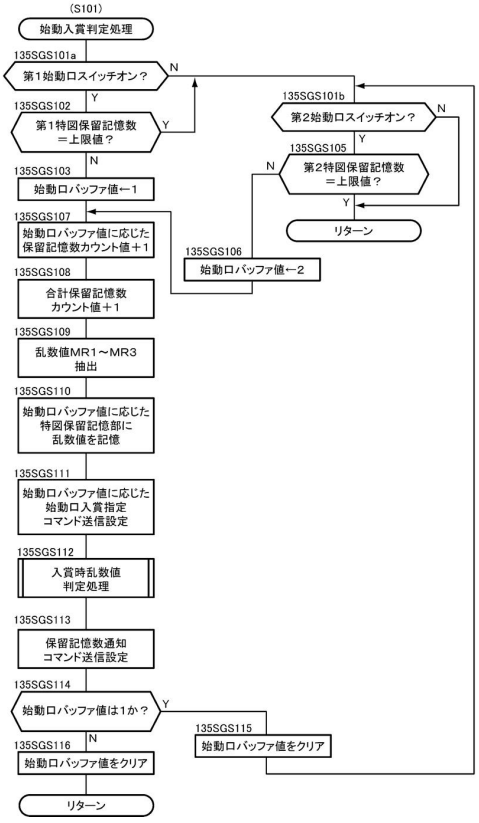
（C）

アクティブ表示バッファ　135SG194B

始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ	入賞時フラッシュ演出対象フラグ
B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0	0

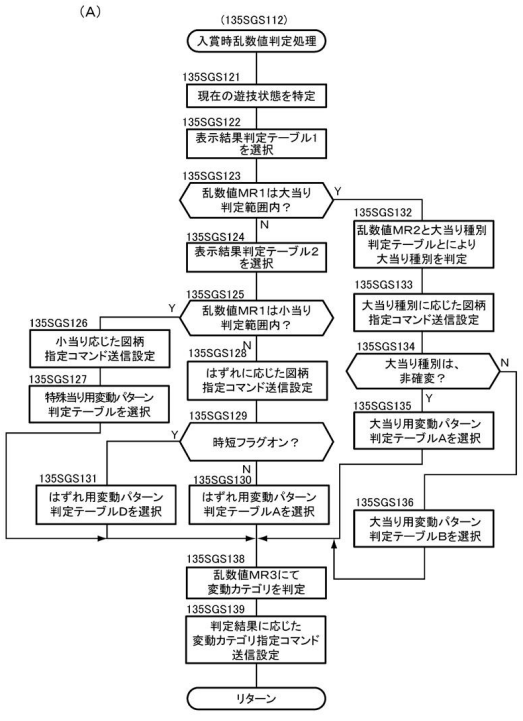
【図１５－１２】

【図15－12】



【図１５－１３】

【図15－13】

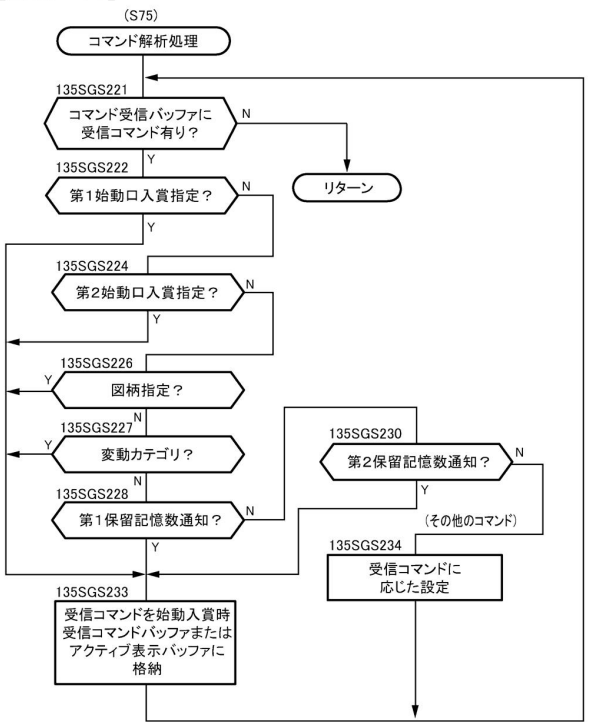


（B）

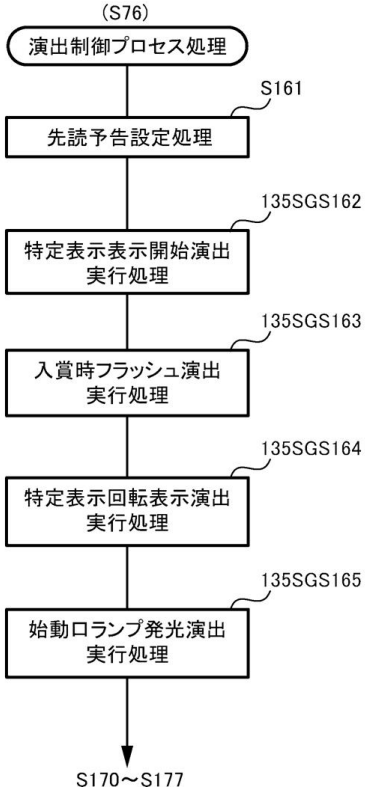
MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

【図１５－１４】

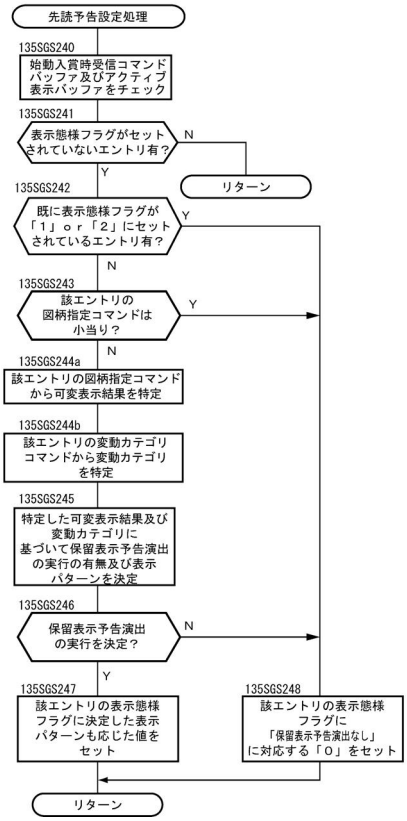
【図15－14】



【図１５－１５】
【図15－15】



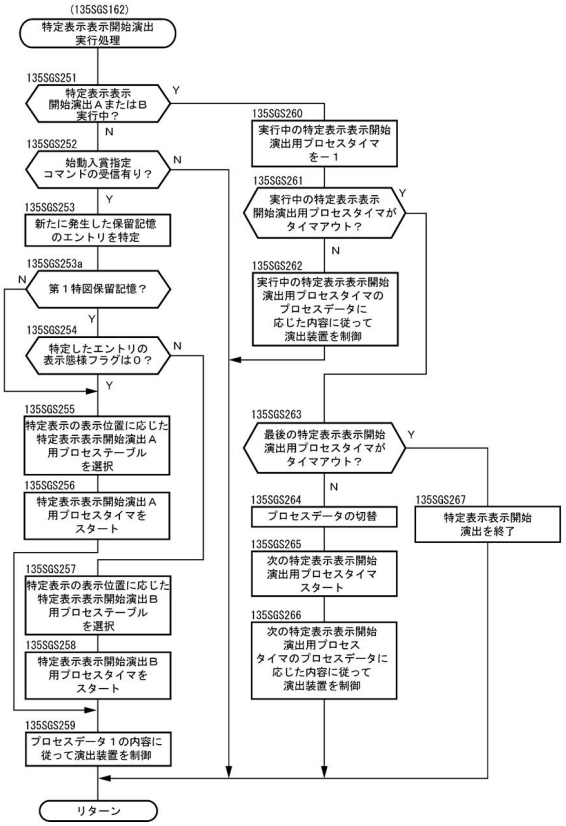
【図１５－１６】
【図15－16】



【図１５－１７】
【図15－17】

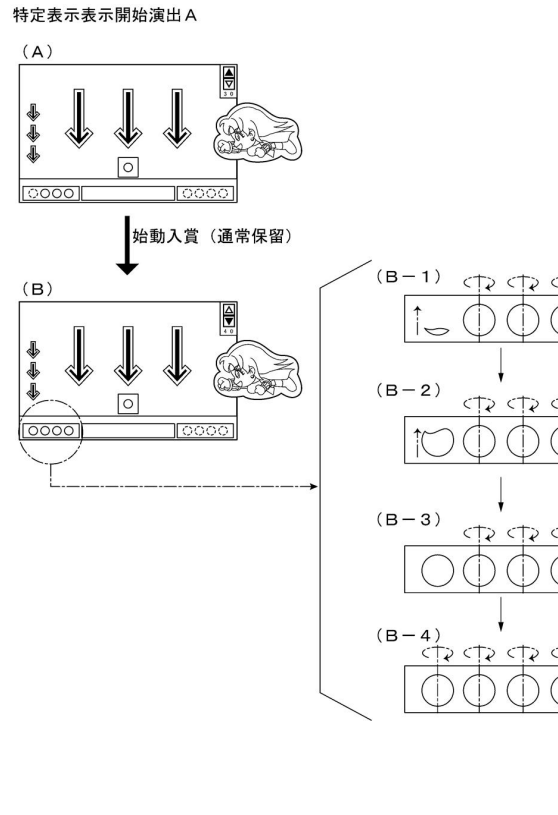
可変表示結果	保留表示予告演出なし	保留表示予告演出あり	
	表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ
	白	青	赤
はずれ（非リーチ）	９５％	５％	０％
はずれ（その他）	８０％	２０％	０％
はずれ（Ｓリーチ）	６５％	２５％	１０％
大当り	１５％	３０％	５５％

【図１５－１８】
【図15－18】



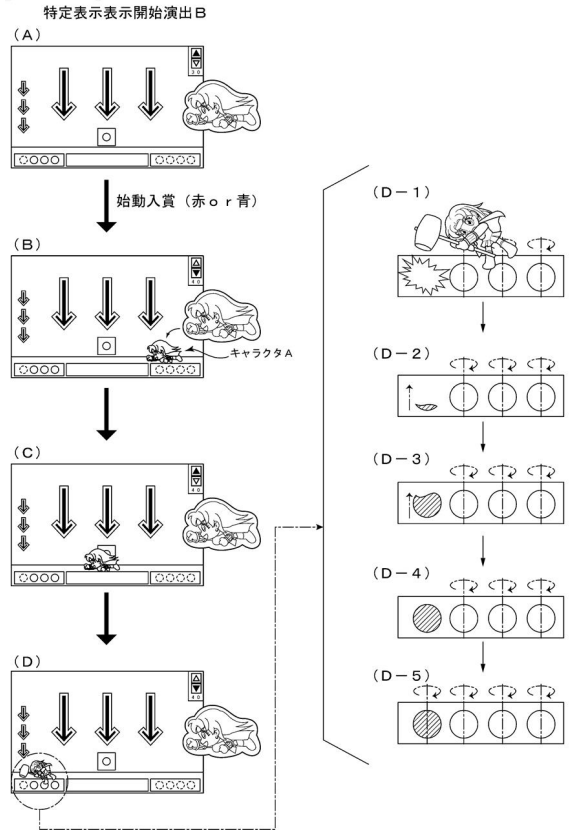
【図１５－１９】

【図15－19】



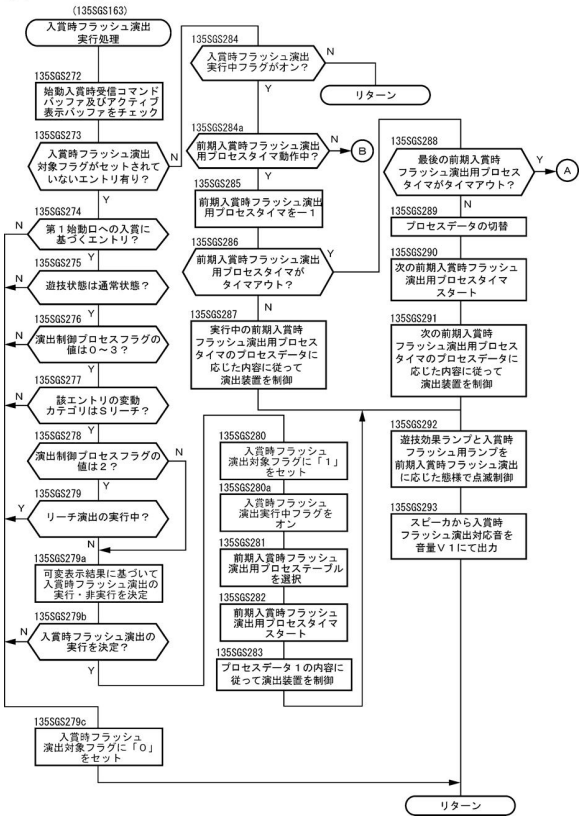
【図１５－２０】

【図15－20】



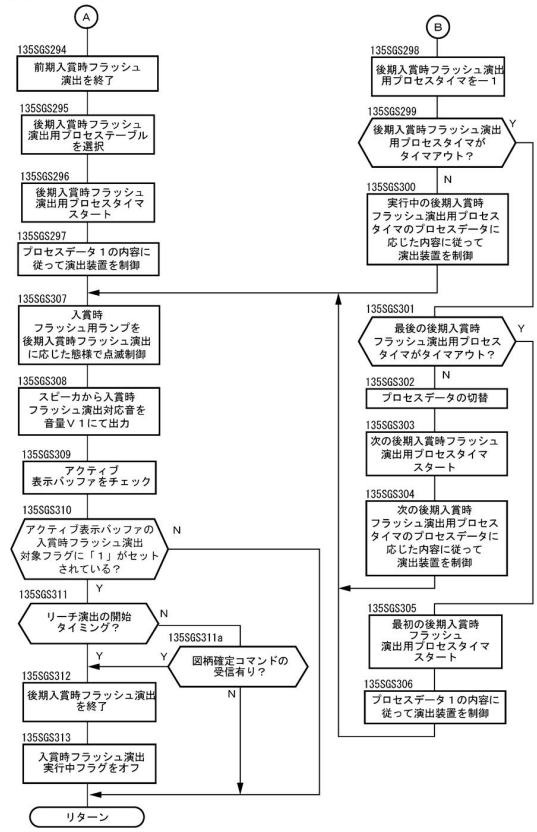
【図１５－２１】

【図15－21】



【図１５－２２】

【図15－22】



【図１５－２３】

【図15－23】

名称	演出実行期間	点滅制御対象	出力対象音	表示対象画像
前期入賞時フラッシュ演出	始動入賞発生から１．５秒	入賞時フラッシュ用ランプ 遊技効果ランプ	入賞時フラッシュ演出対応音（音量：Ｖ１）	入賞時フラッシュ用ランプの発光エフェクト画像
後期入賞時フラッシュ演出	前入賞時フラッシュ演出の終了から対象可変表示のリーチ演出開始まで	入賞時フラッシュ用ランプ	入賞時フラッシュ演出対応音（音量：Ｖ２）	入賞時フラッシュ用ランプが模したキャラクタのシルエット画像

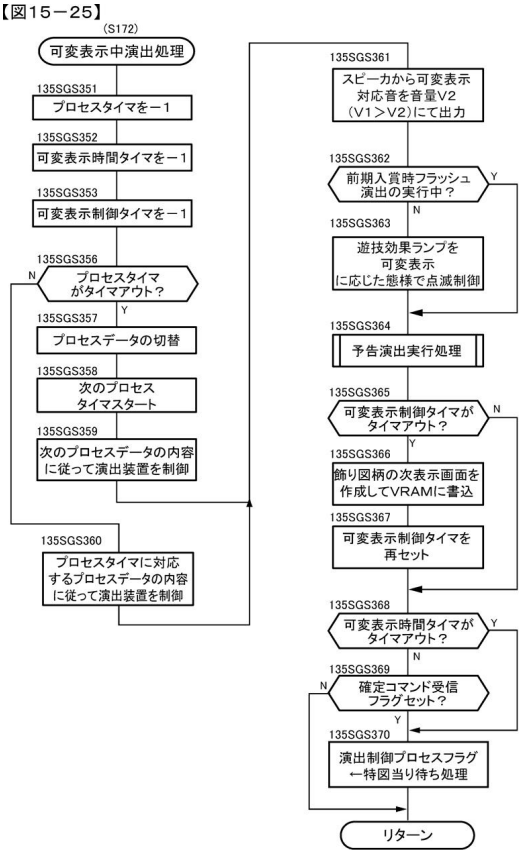
【図１５－２４】

【図15－24】

可変表示結果	入賞時フラッシュ演出	
	実行	非実行
はずれ	１０％	９０％
大当り	２０％	８０％

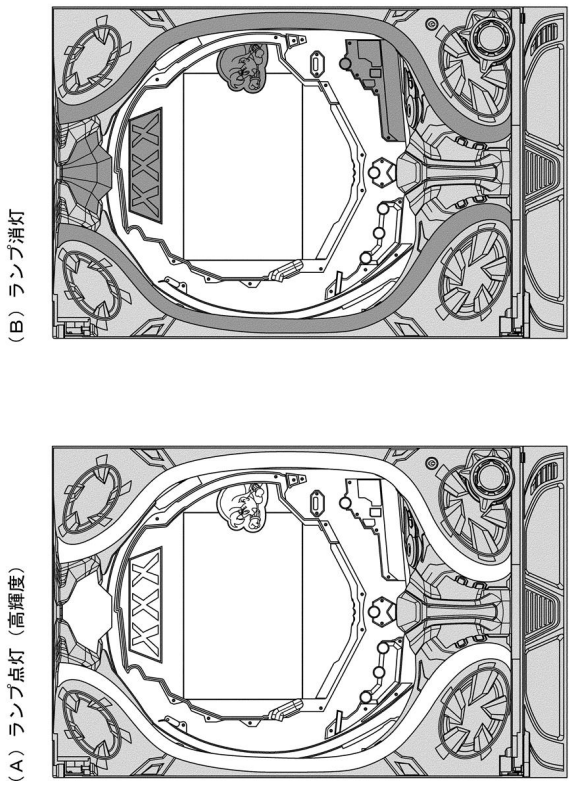
【図１５－２５】

【図15－25】



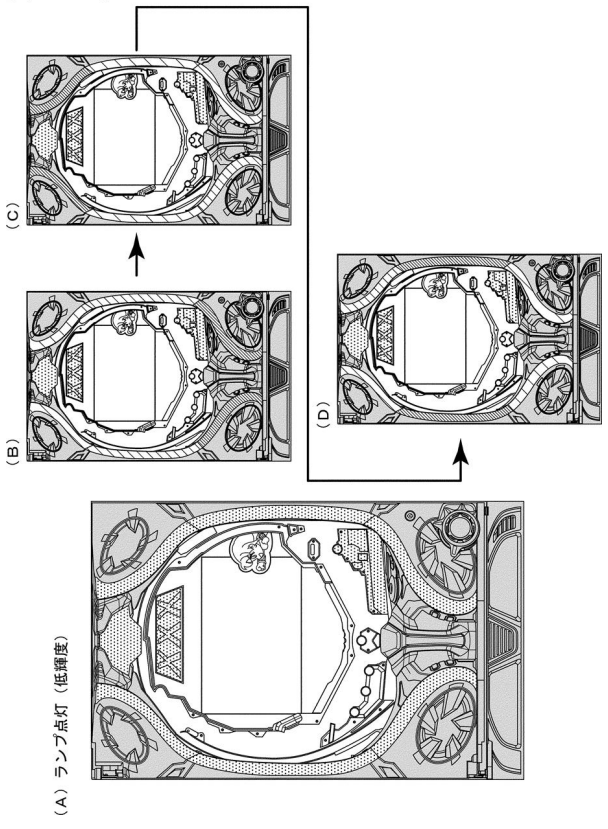
【図１５－２６】

【図15－26】



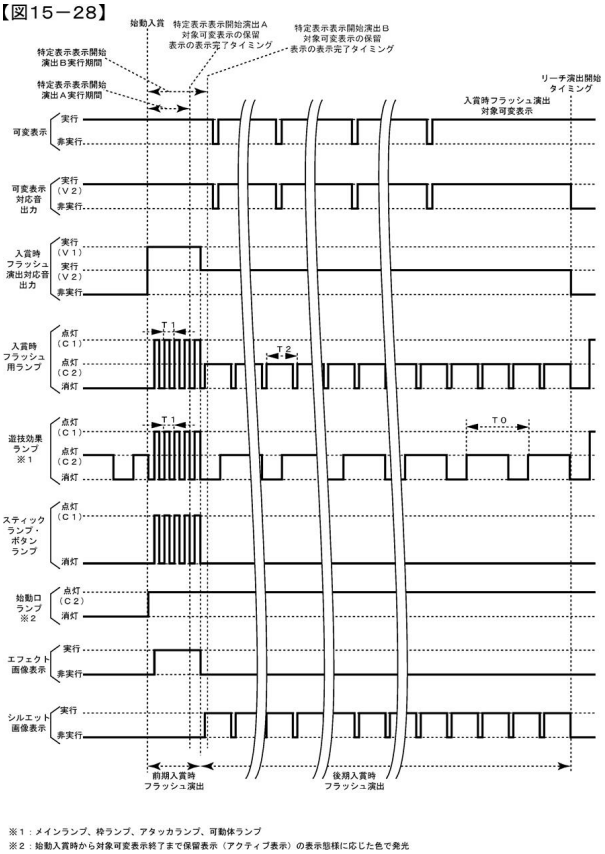
【図１５－２７】

【図15－27】



【図１５－２８】

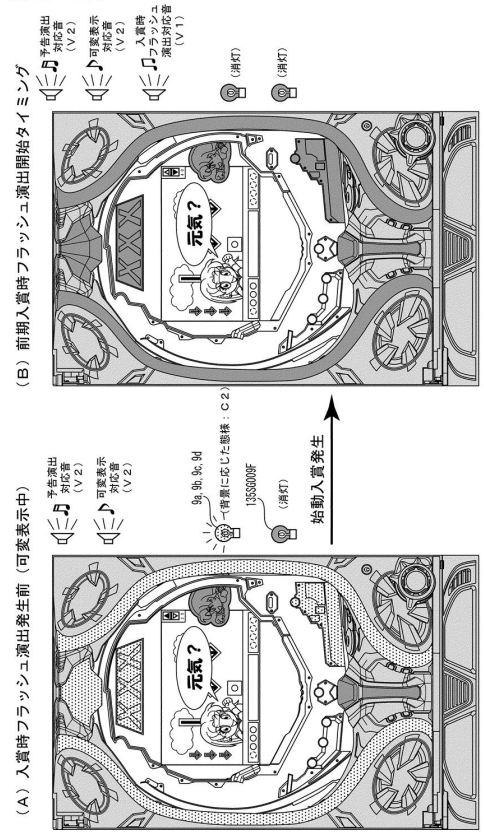
【図15－28】



※１：メインランプ、枠ランプ、アタッカランプ、可動体ランプ
※２：始動入賞時から対象可変表示終了まで保留表示（アクティブ表示）の表示態様に応じた色で発光

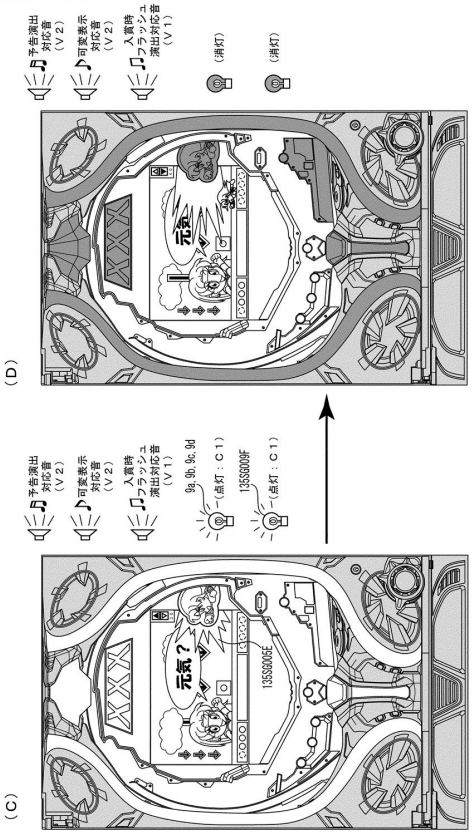
【図１５－２９】

【図15－29】



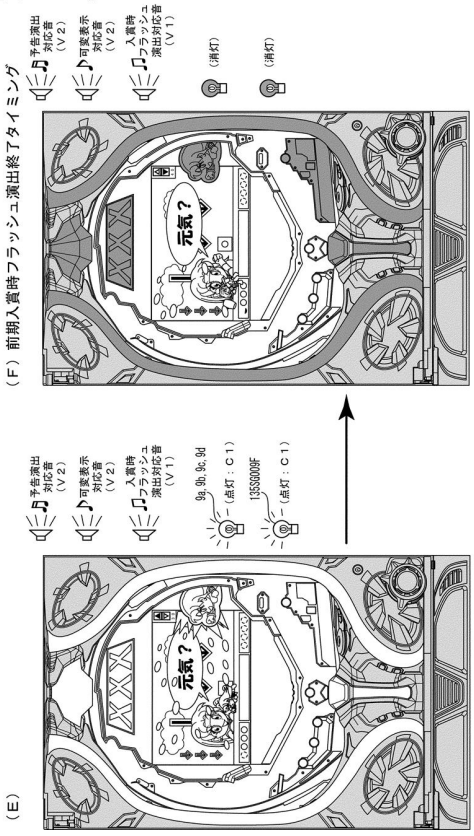
【図１５－３０】

【図15－30】



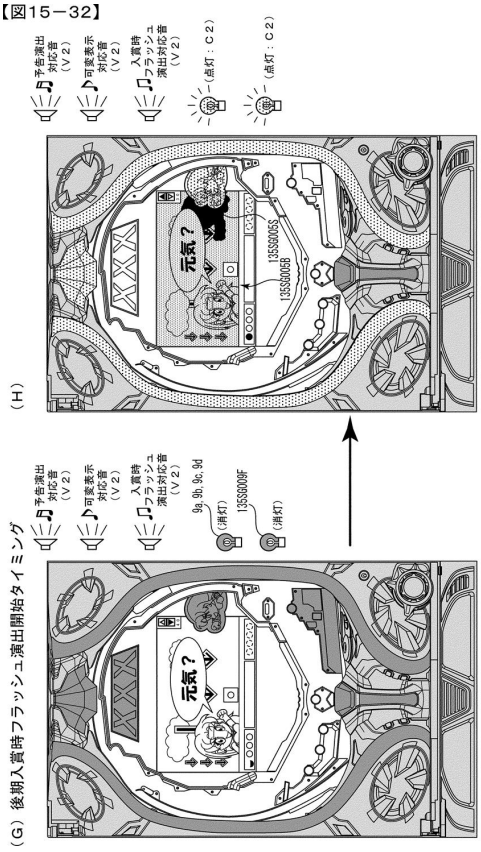
【図１５－３１】

【図15－31】



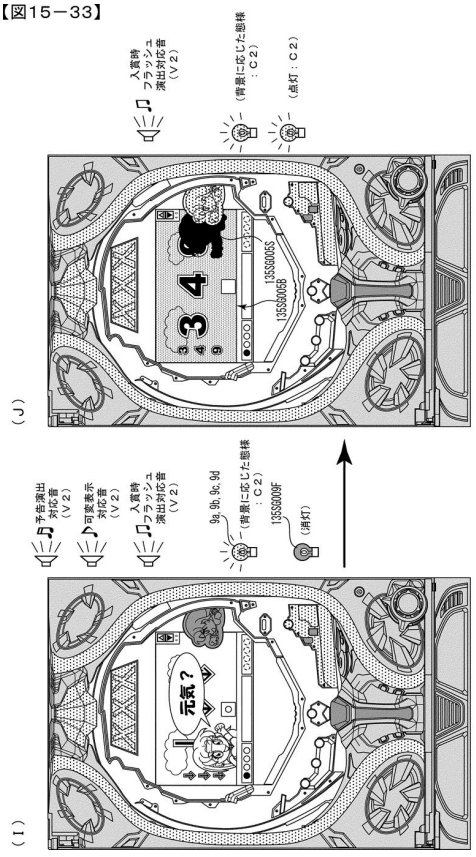
【図１５－３２】

【図15－32】



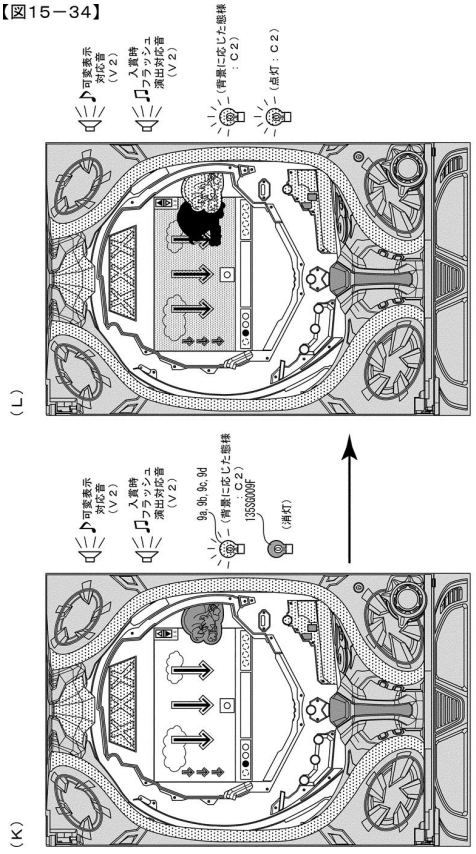
【図１５－３３】

【図15－33】



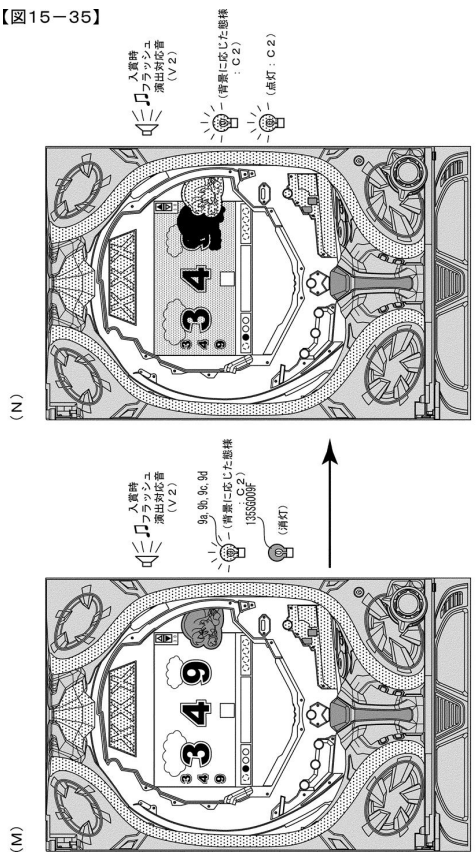
【図１５－３４】

【図15－34】



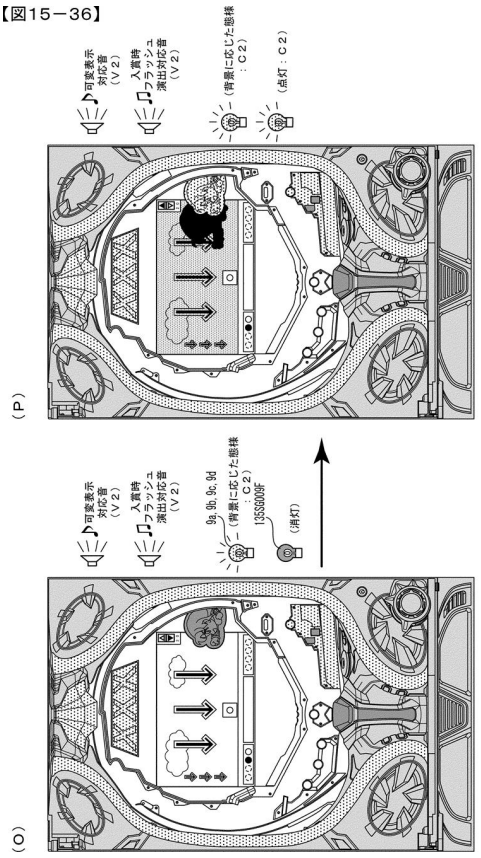
【図１５－３５】

【図15－35】



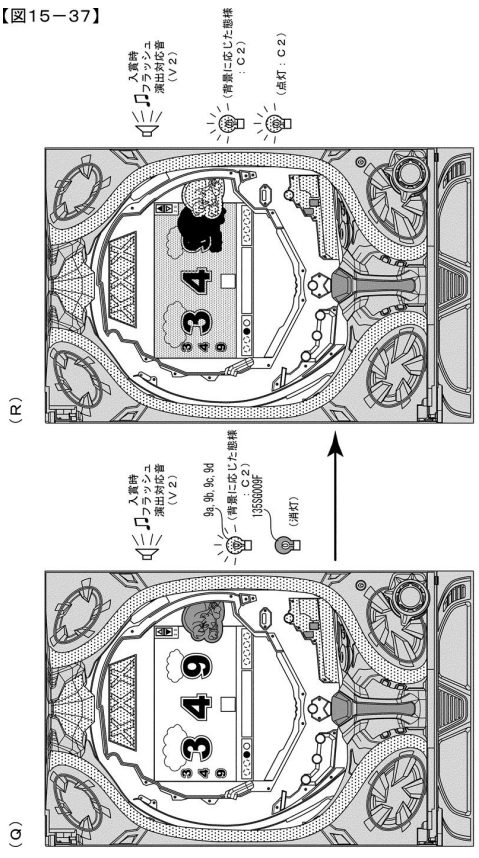
【図１５－３６】

【図15－36】



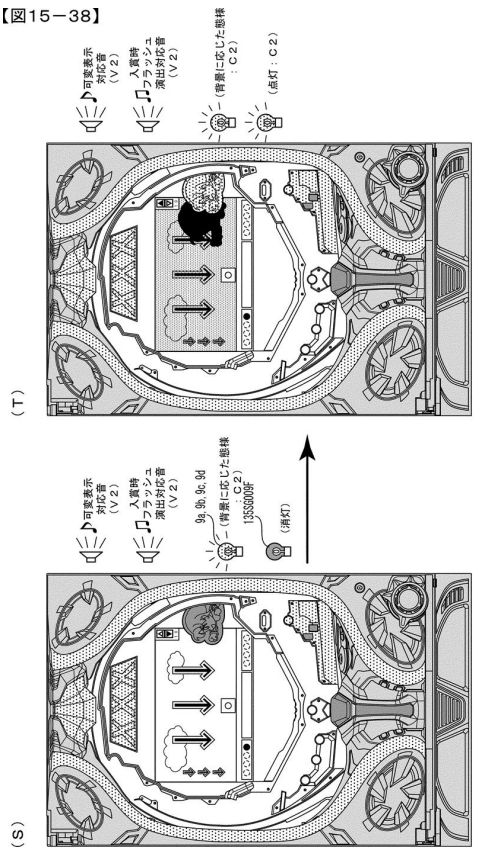
【図１５－３７】

【図15－37】



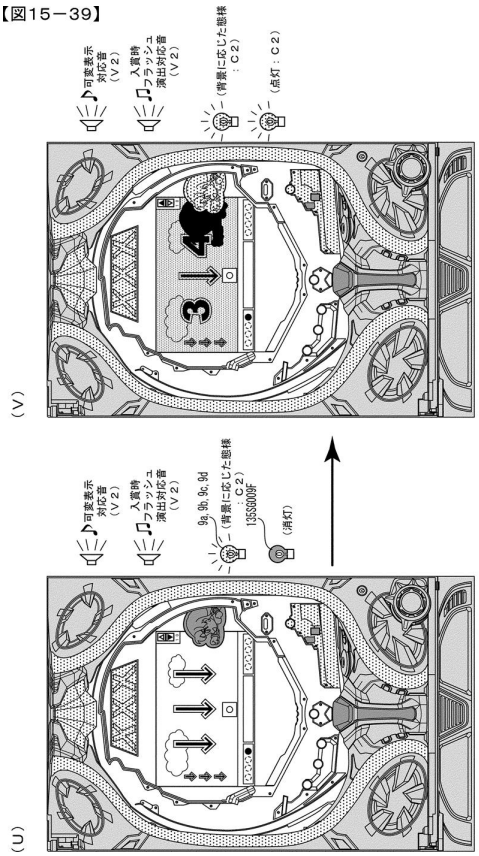
【図１５－３８】

【図15－38】



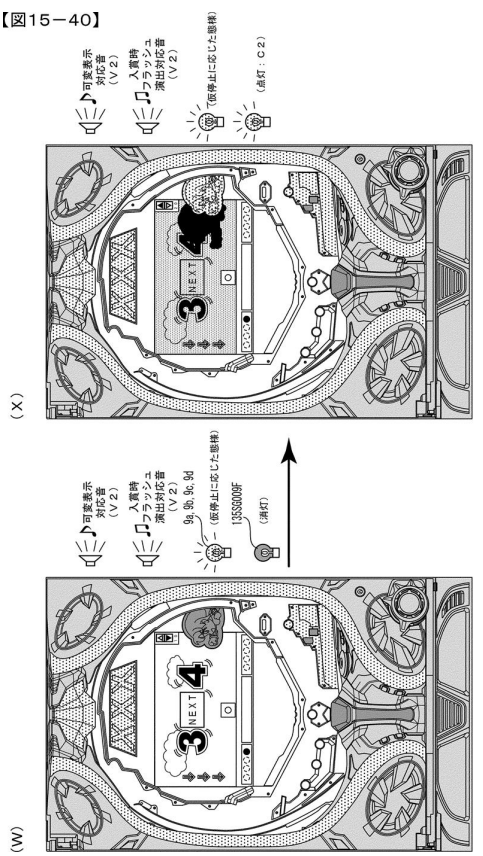
【図１５－３９】

【図15－39】



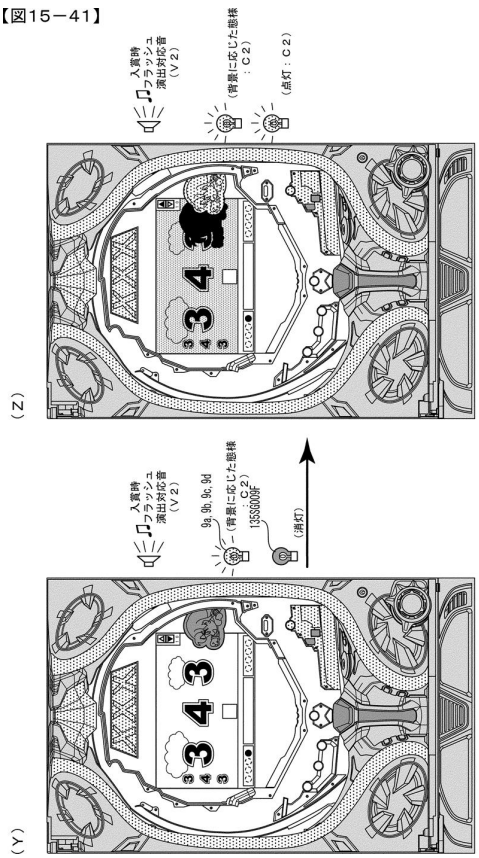
【図１５－４０】

【図15－40】



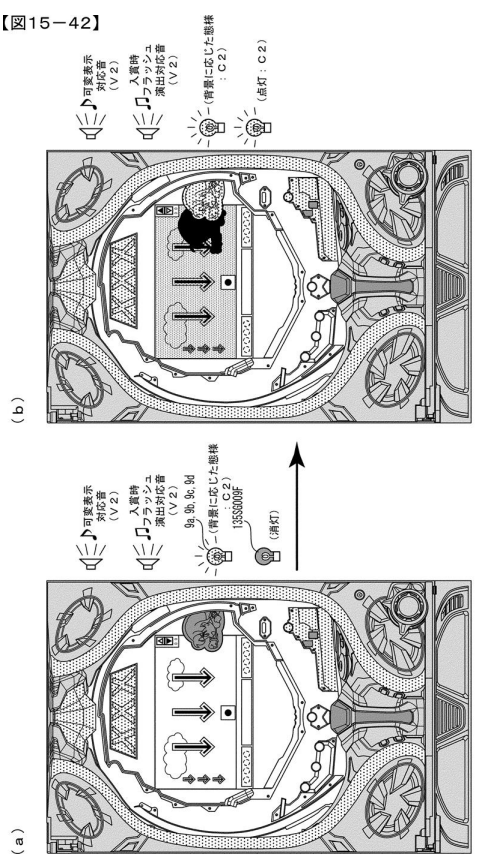
【図１５－４１】

【図15－41】



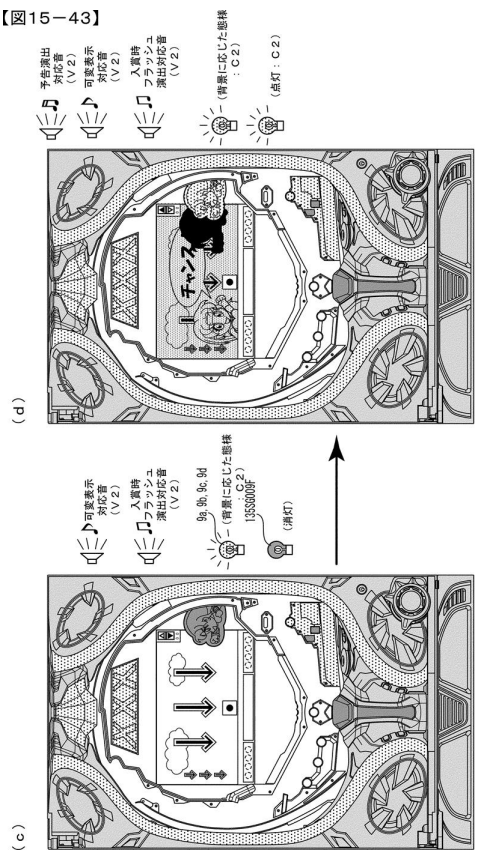
【図１５－４２】

【図15－42】



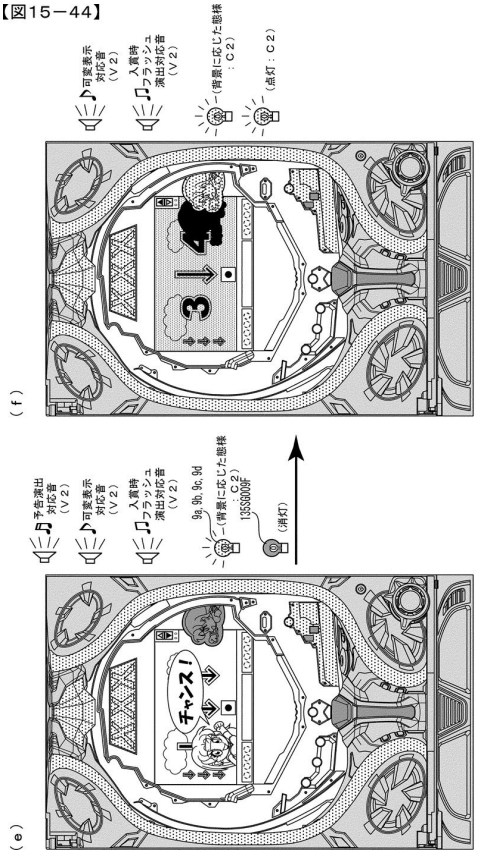
【図１５－４３】

【図15－43】



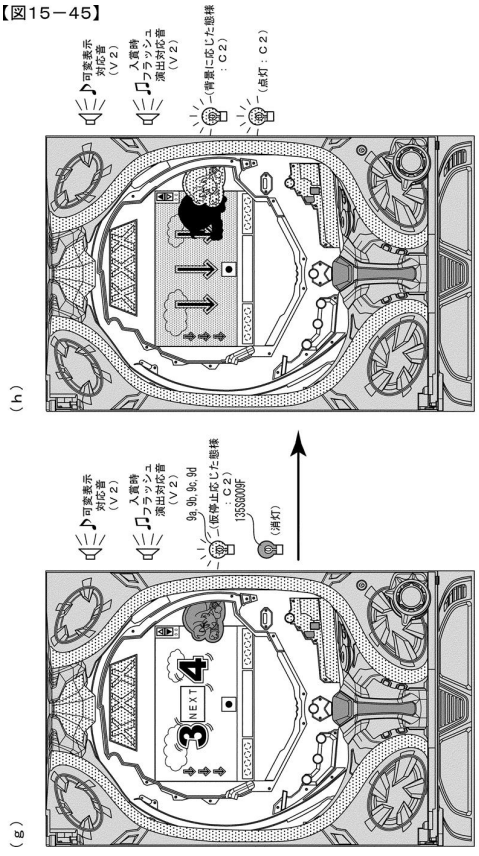
【図１５－４４】

【図15－44】



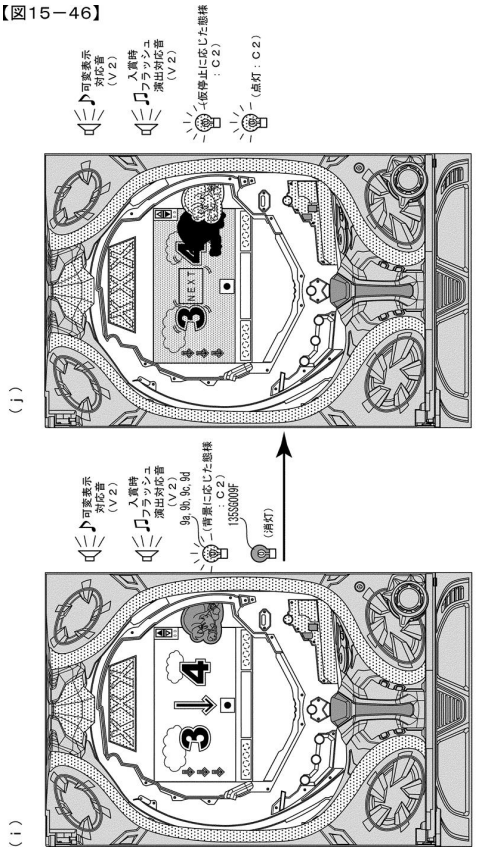
【図１５－４５】

【図15－45】



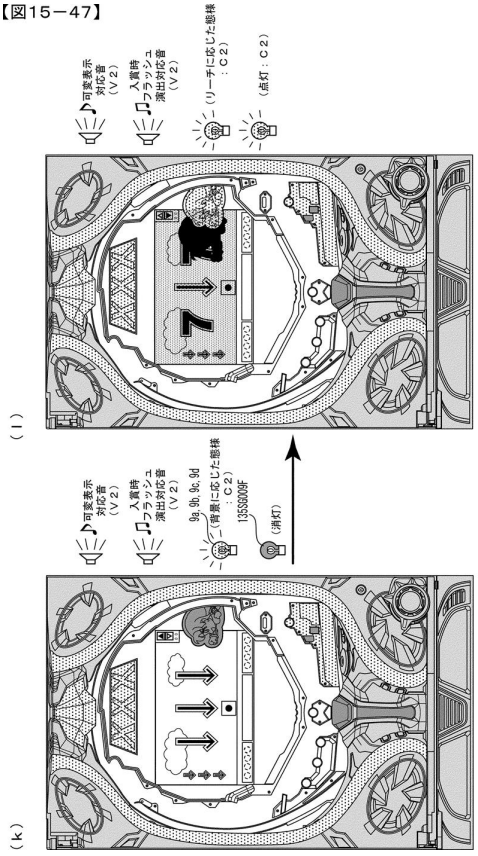
【図１５－４６】

【図15－46】



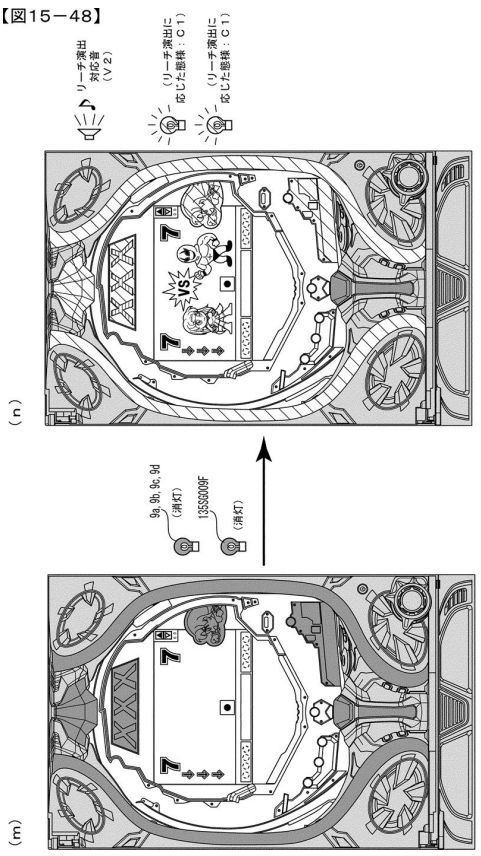
【図１５－４７】

【図15－47】



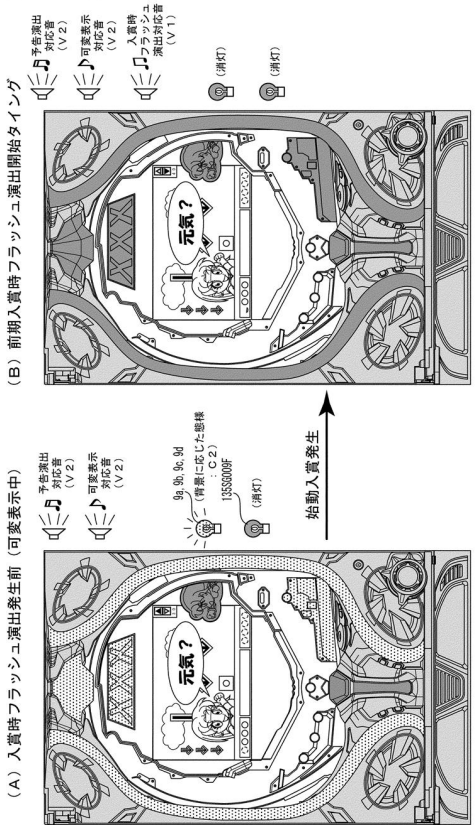
【図１５－４８】

【図15－48】



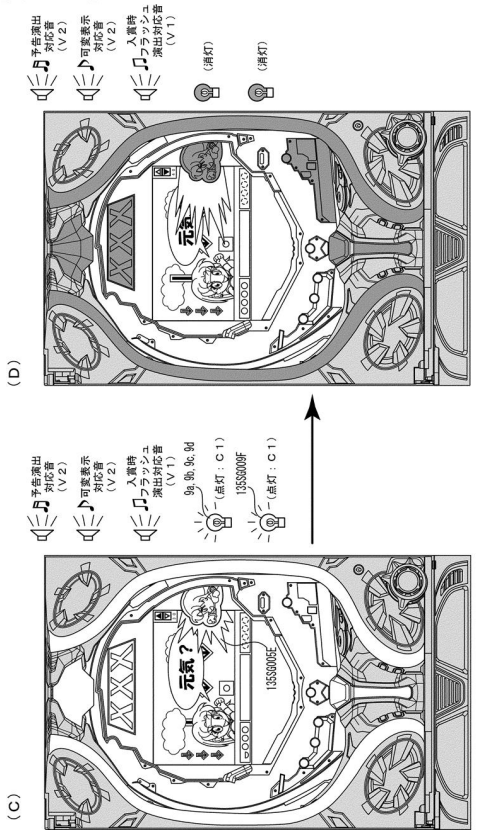
【図１５－４９】

【図15－49】



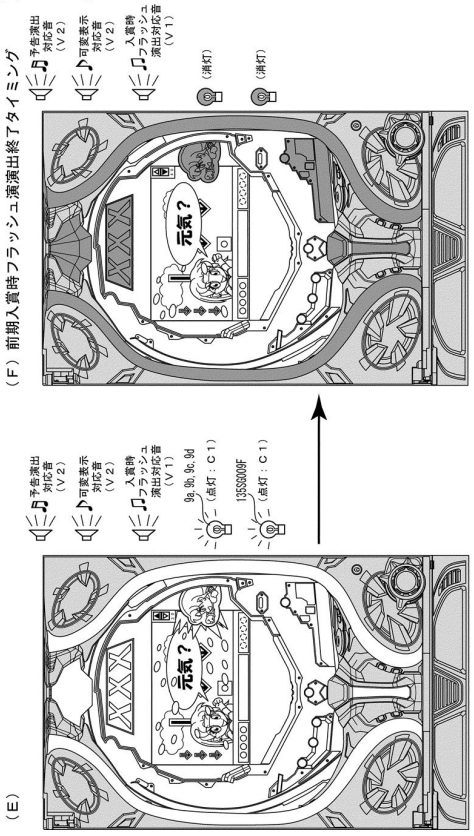
【図１５－５０】

【図15－50】



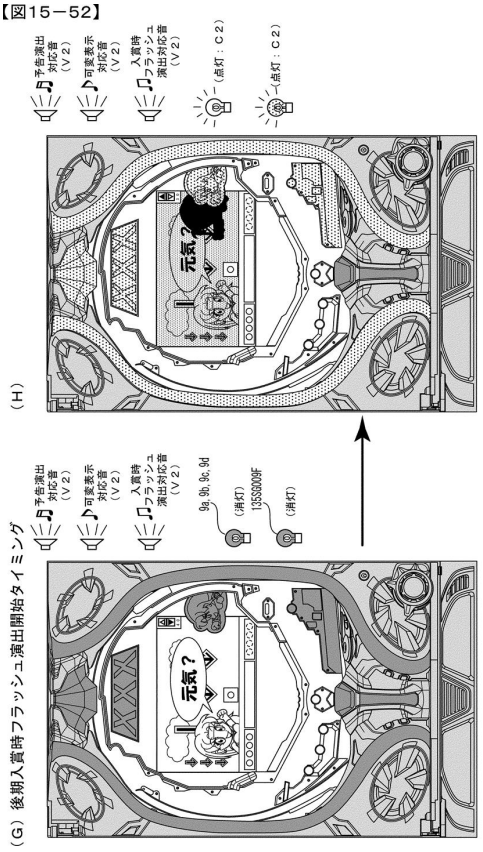
【図１５－５１】

【図15－51】



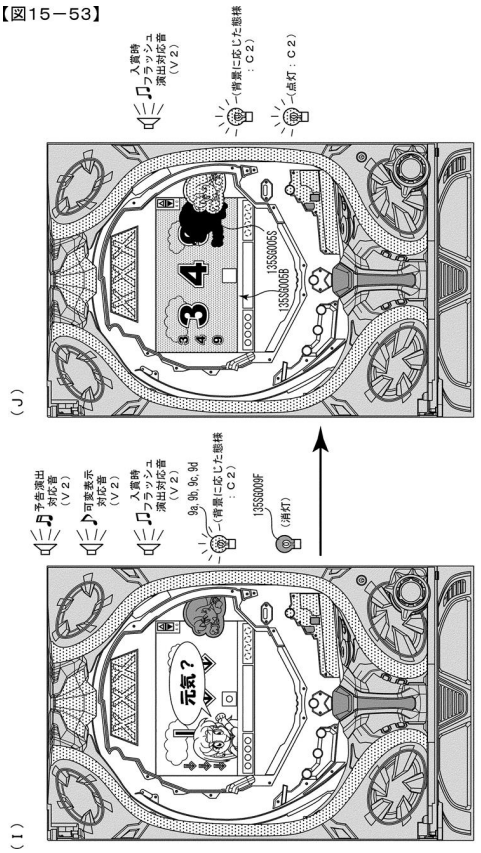
【図１５－５２】

【図15－52】



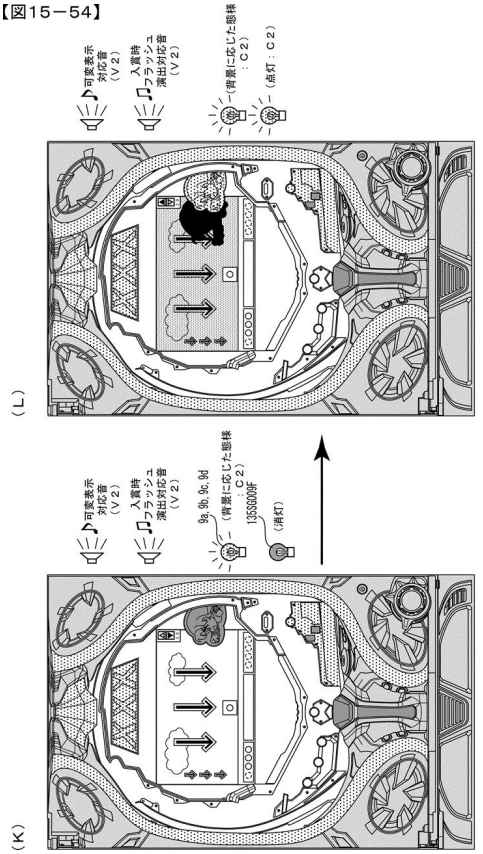
【図１５－５３】

【図15－53】



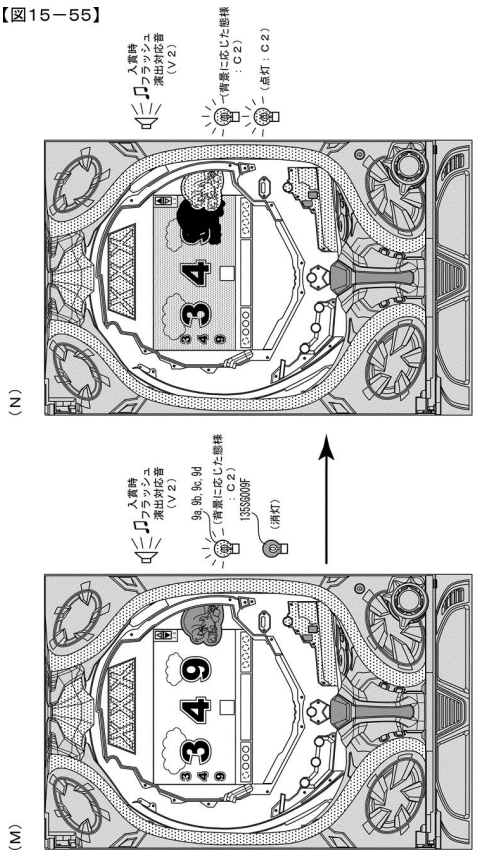
【図１５－５４】

【図15－54】



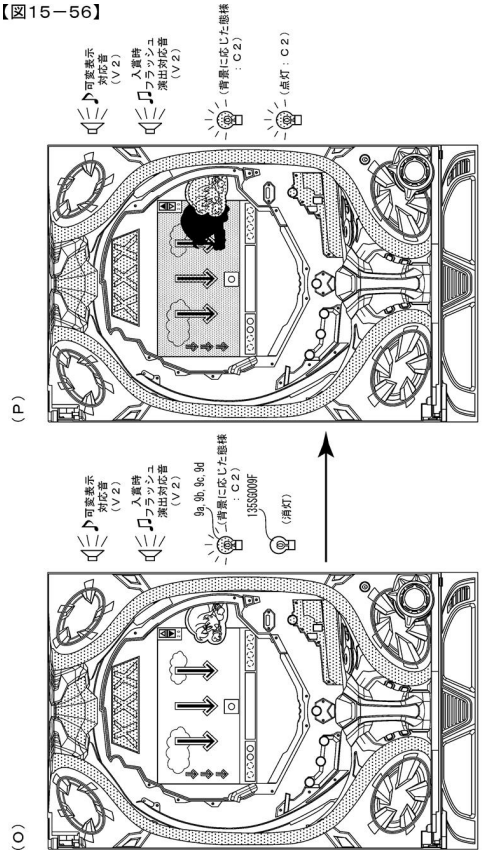
【図１５－５５】

【図15－55】



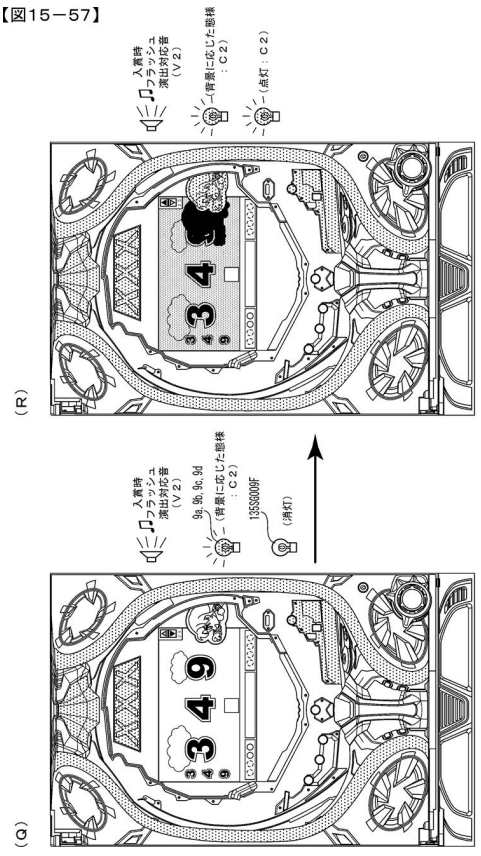
【図１５－５６】

【図15－56】



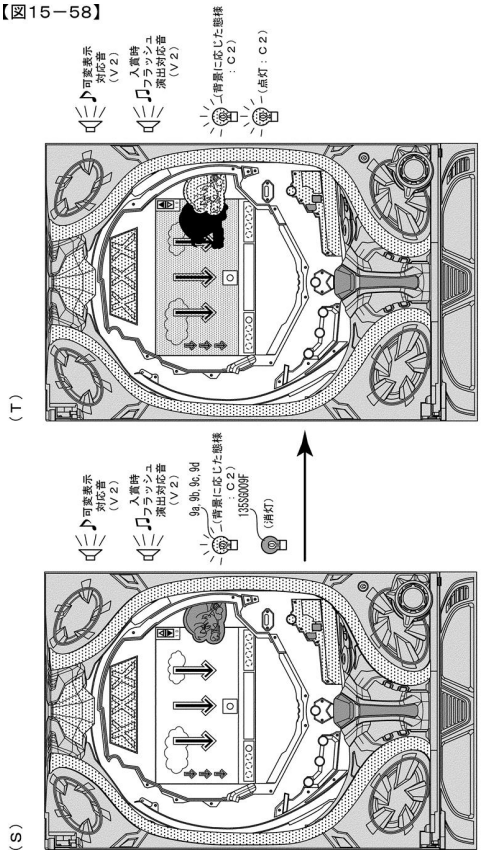
【図１５－５７】

【図15－57】



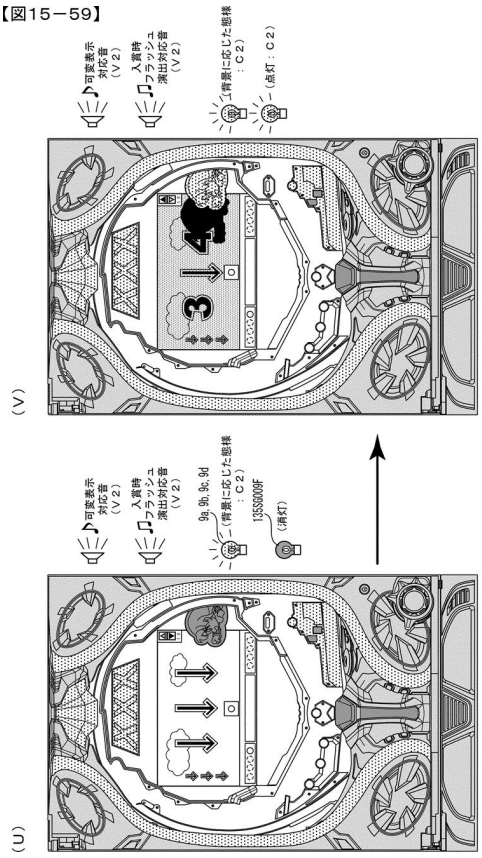
【図１５－５８】

【図15－58】



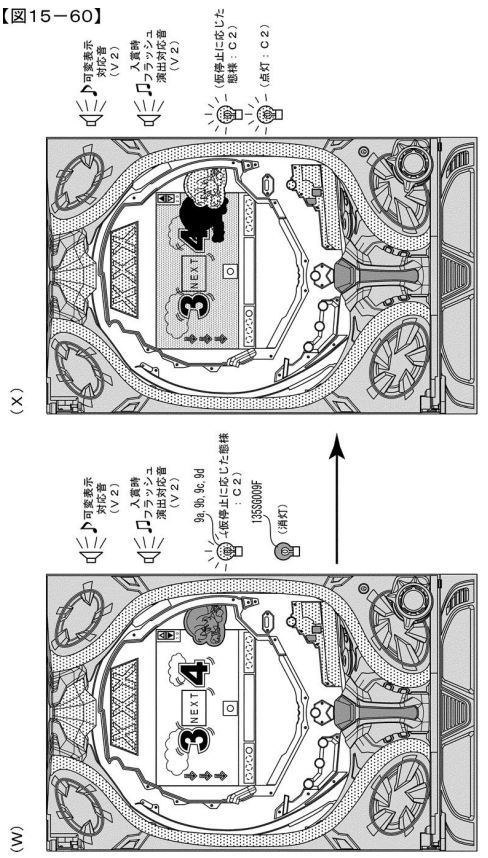
【図１５－５９】

【図15－59】



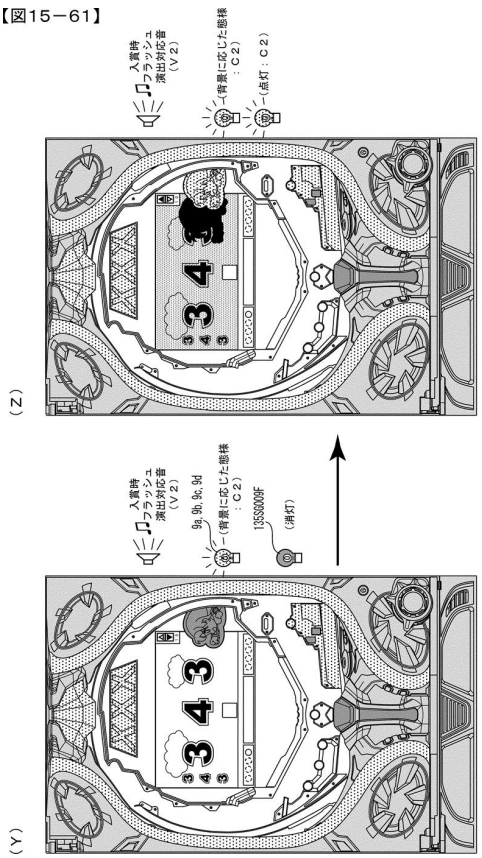
【図１５－６０】

【図15－60】



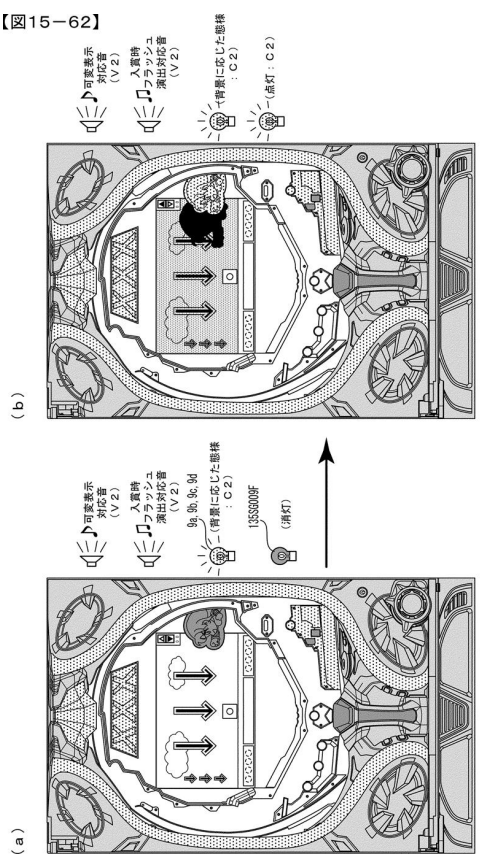
【図１５－６１】

【図15－61】



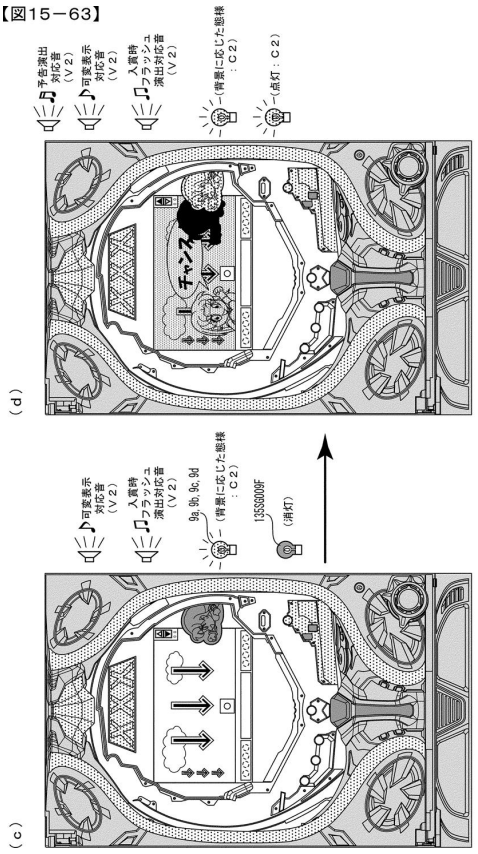
【図１５－６２】

【図15－62】



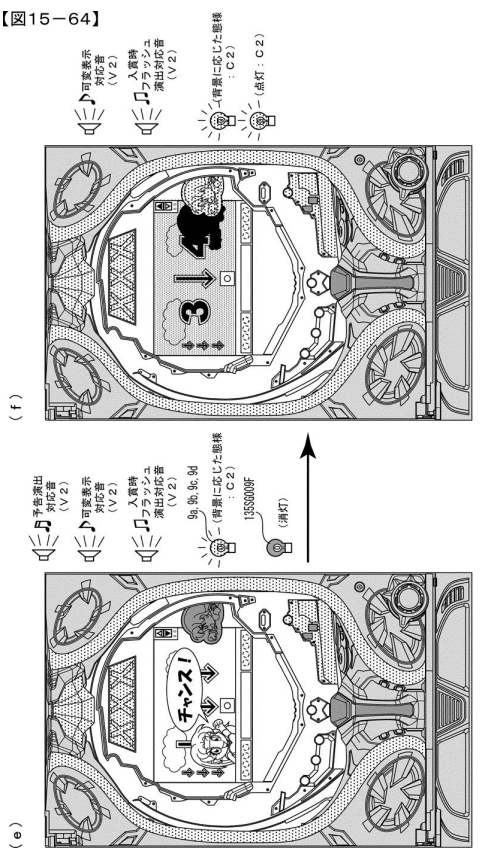
【図１５－６３】

【図15－63】



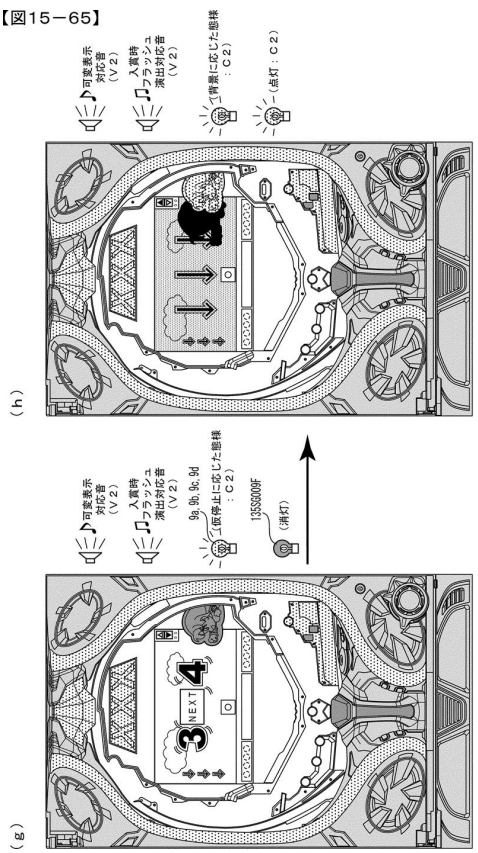
【図１５－６４】

【図15－64】



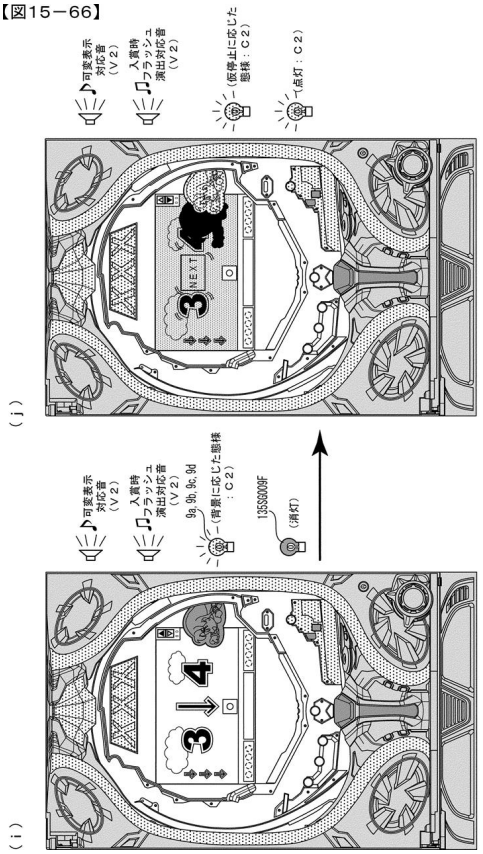
【図１５－６５】

【図15－65】



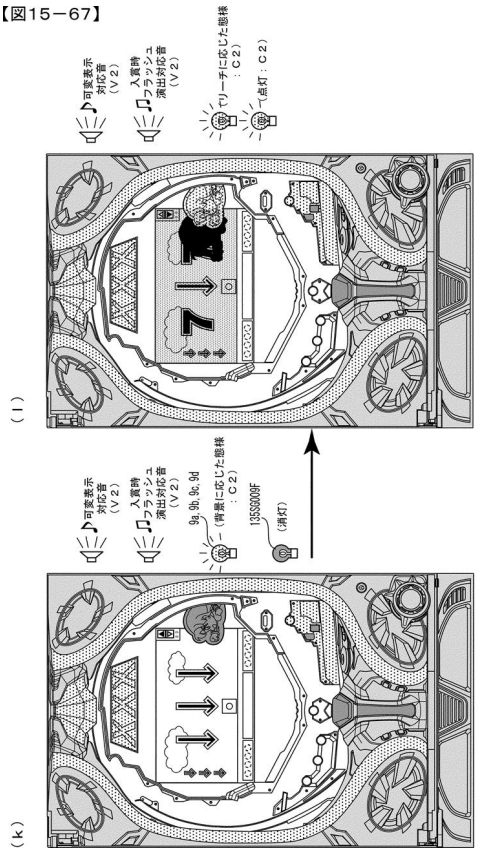
【図１５－６６】

【図15－66】



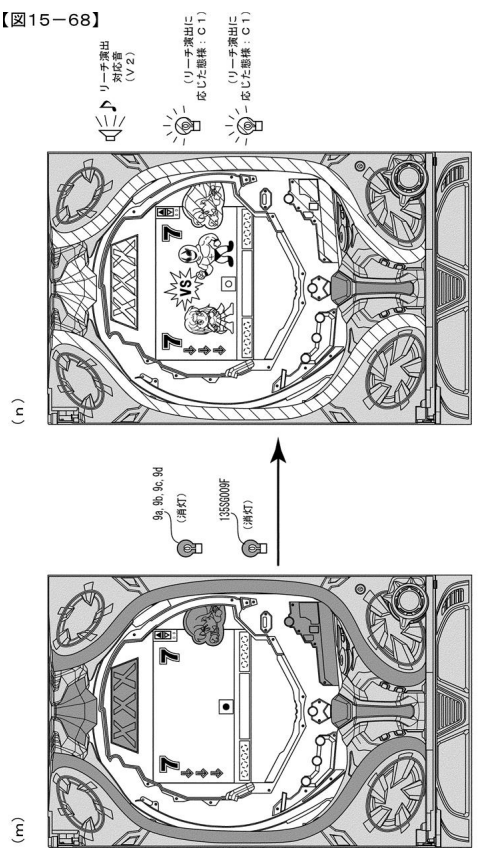
【図１５－６７】

【図15－67】



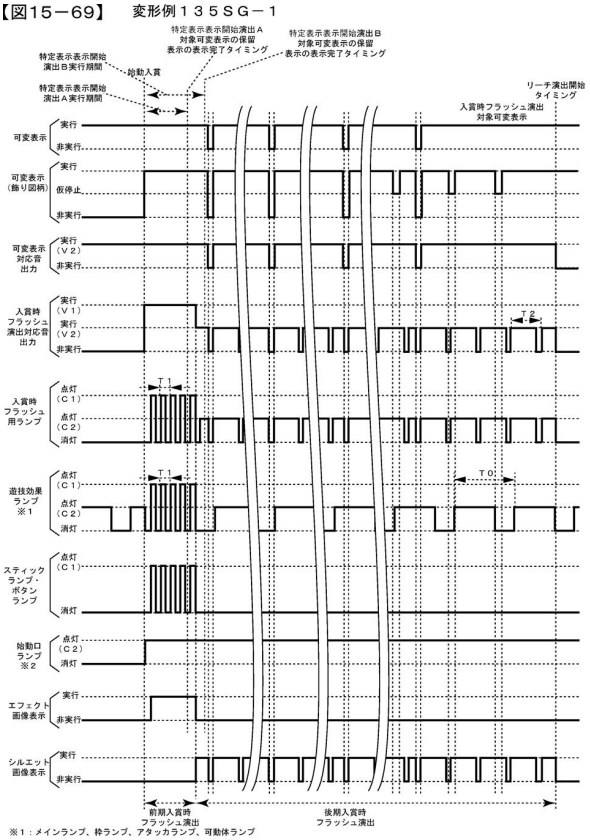
【図１５－６８】

【図15－68】



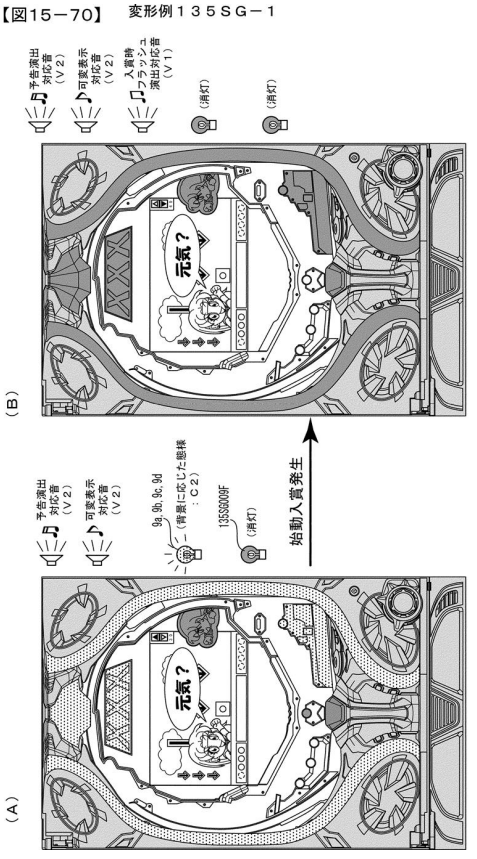
【図１５－６９】

【図15－69】　変形例１３５ＳＧ－１



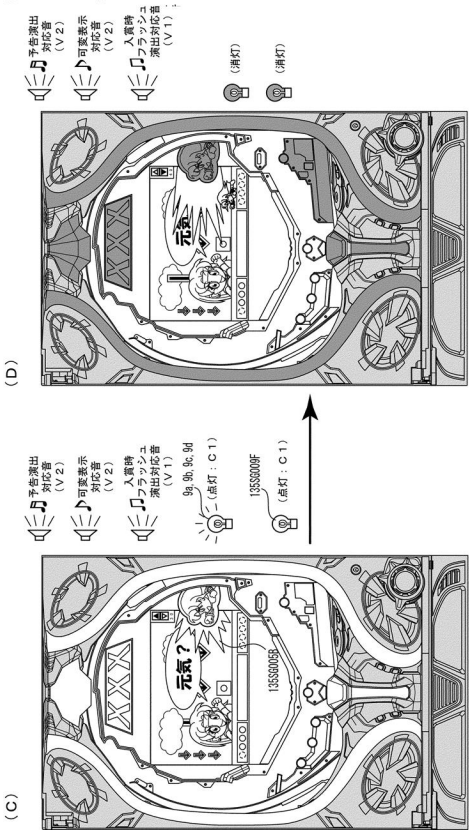
【図１５－７０】

【図15－70】　変形例１３５ＳＧ－１



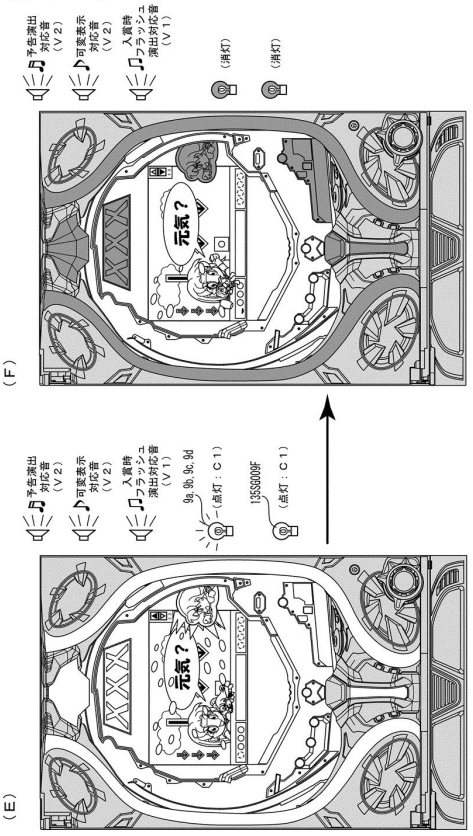
【図１５－７１】

【図15－71】変形例１３５ＳＧ－１



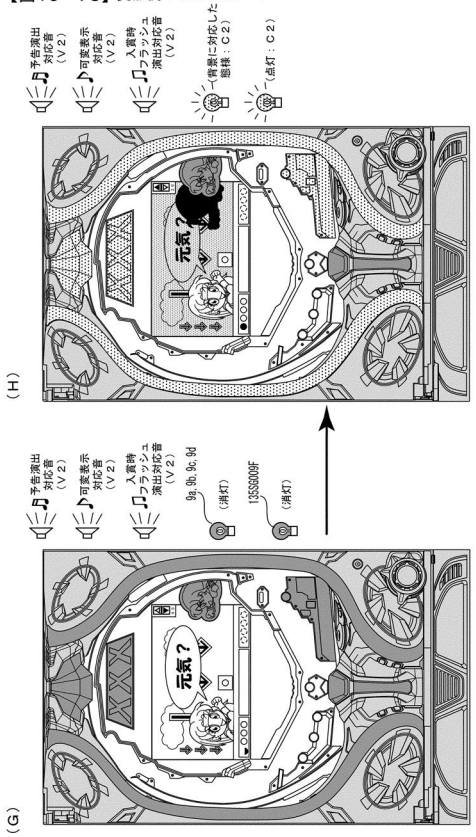
【図１５－７２】

【図15－72】変形例１３５ＳＧ－１



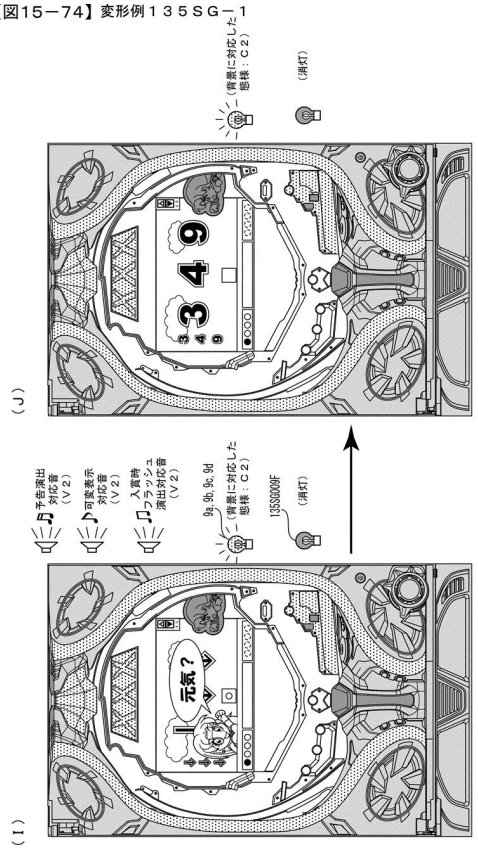
【図１５－７３】

【図15－73】変形例１３５ＳＧ－１



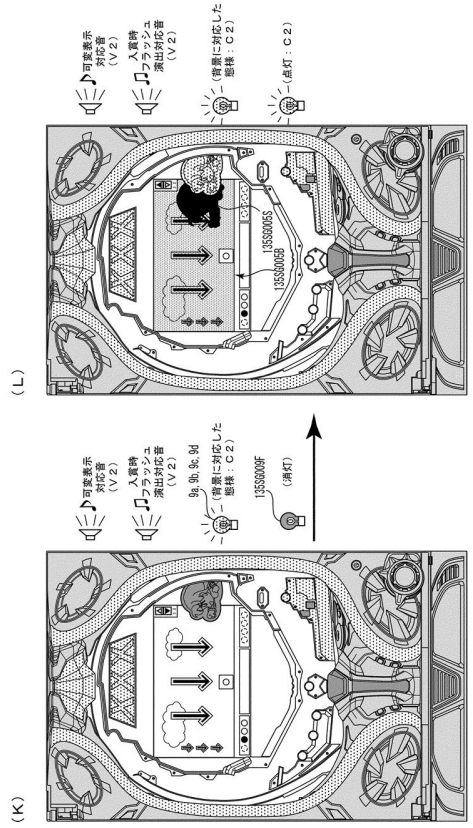
【図１５－７４】

【図15－74】変形例１３５ＳＧ－１



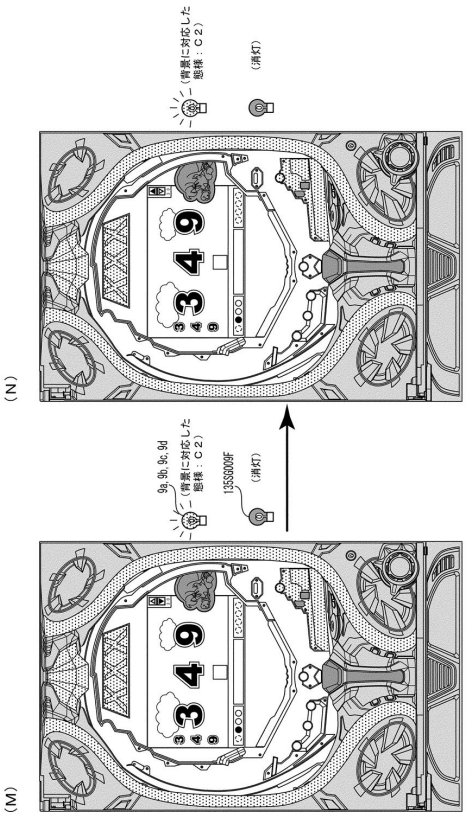
【図１５－７５】

【図15－75】変形例１３５ＳＧ－１



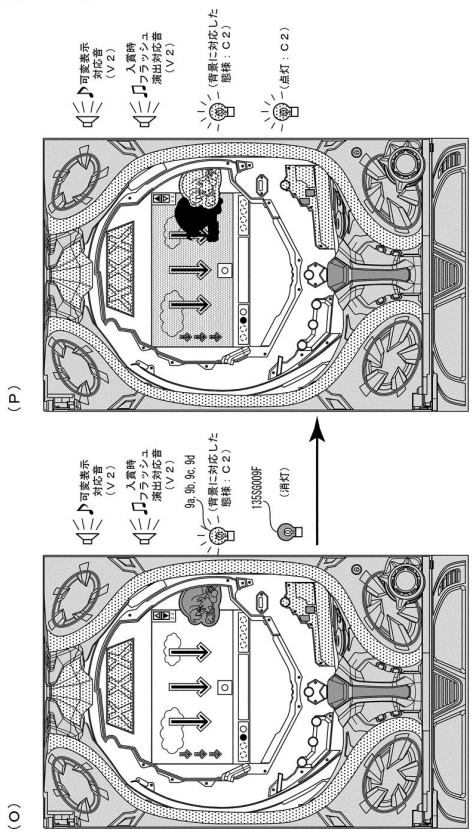
【図１５－７６】

【図15－76】変形例１３５ＳＧ－１



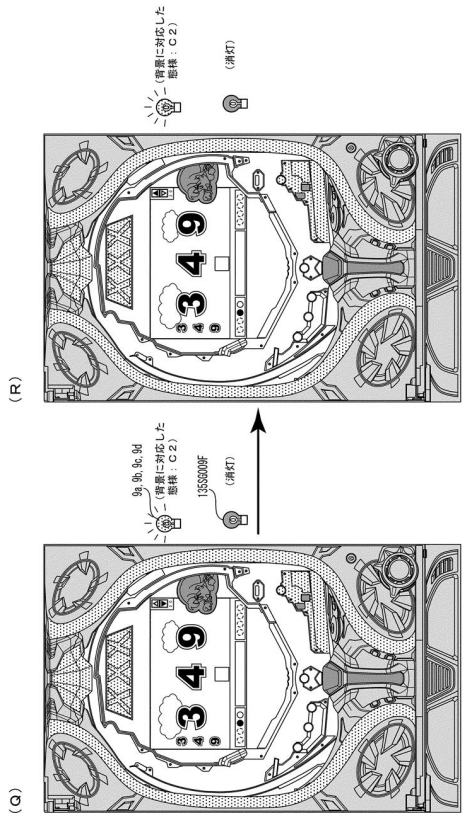
【図１５－７７】

【図15－77】変形例１３５ＳＧ－１



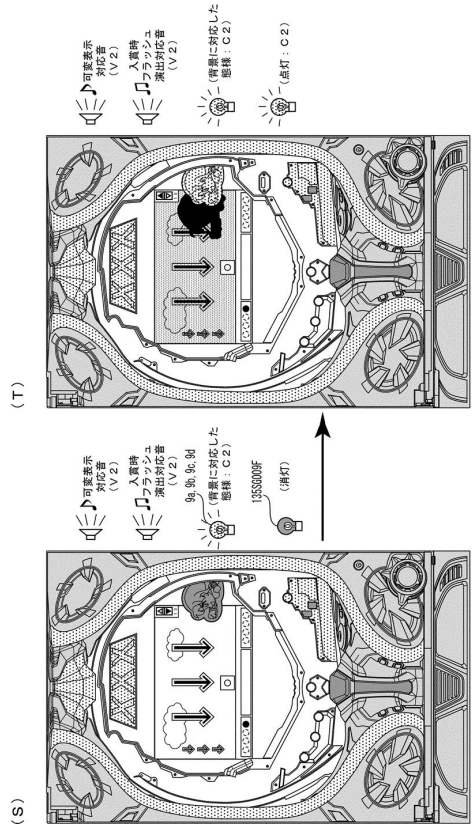
【図１５－７８】

【図15－78】変形例１３５ＳＧ－１



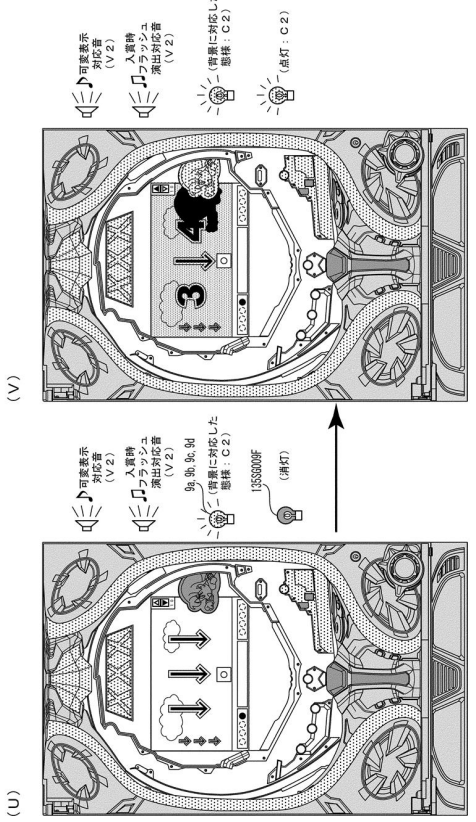
【図１５－７９】

【図15－79】変形例１３５ＳＧ－１



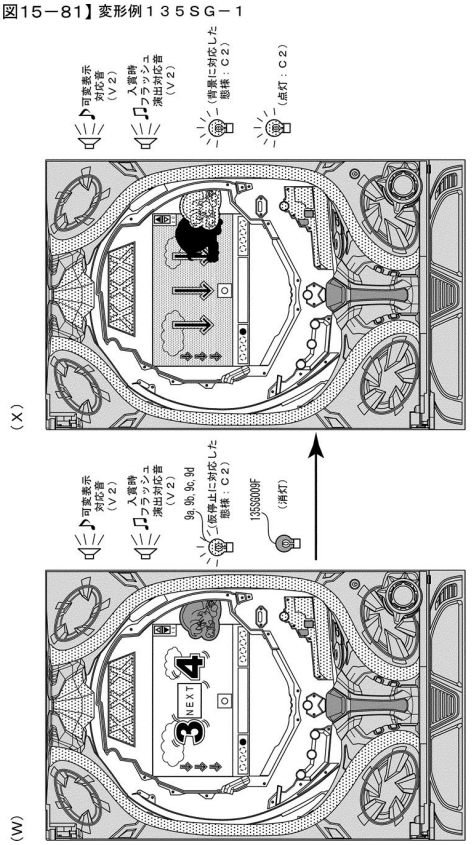
【図１５－８０】

【図15－80】変形例１３５ＳＧ－１



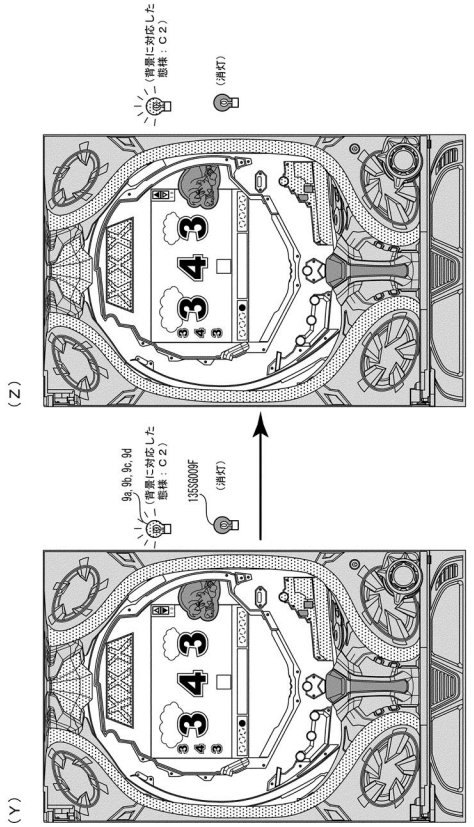
【図１５－８１】

【図15－81】変形例１３５ＳＧ－１



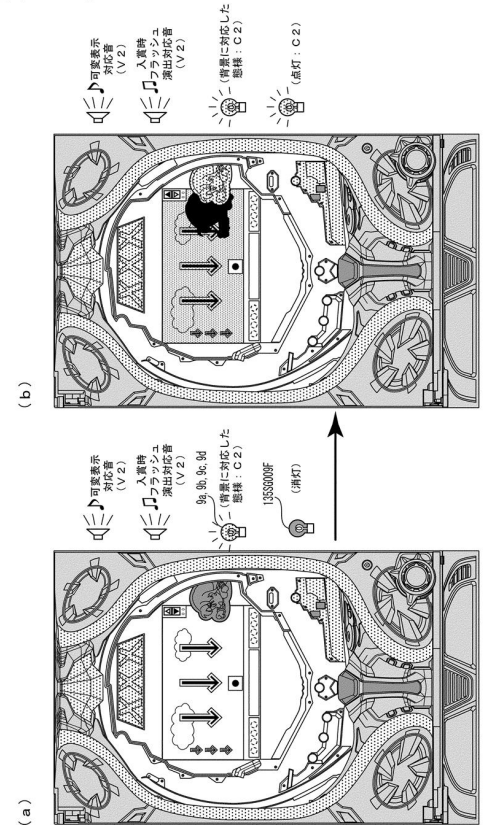
【図１５－８２】

【図15－82】変形例１３５ＳＧ－１



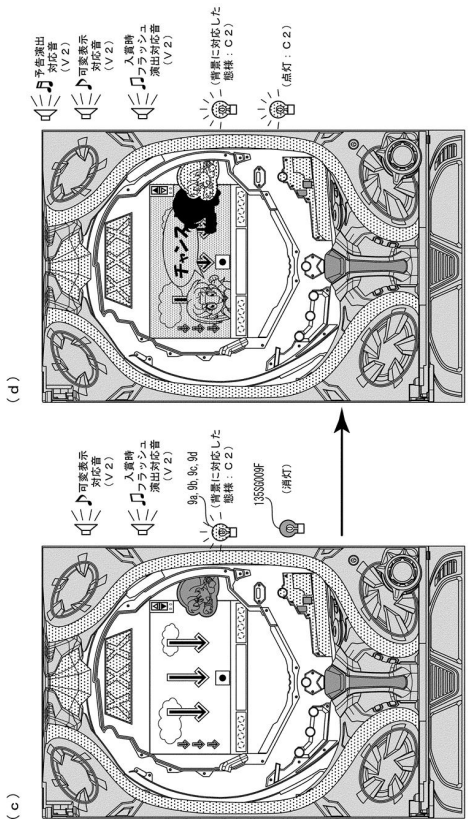
【図１５－８３】

【図15－83】変形例１３５ＳＧ－１



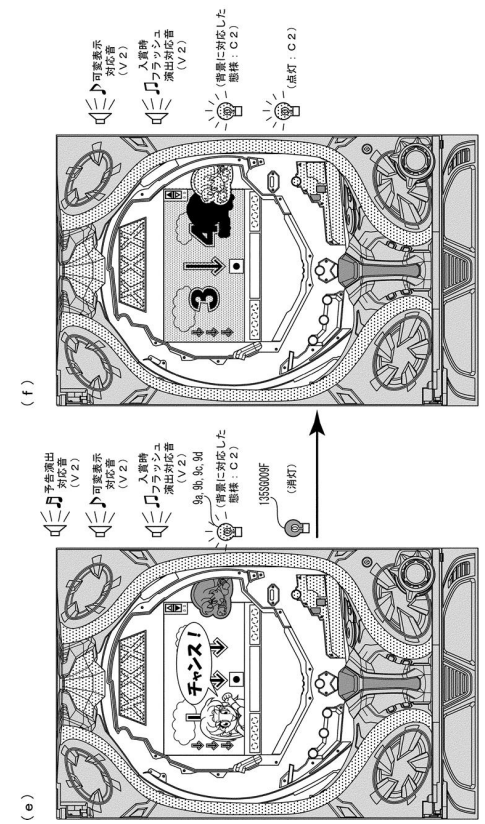
【図１５－８４】

【図15－84】変形例１３５ＳＧ－１



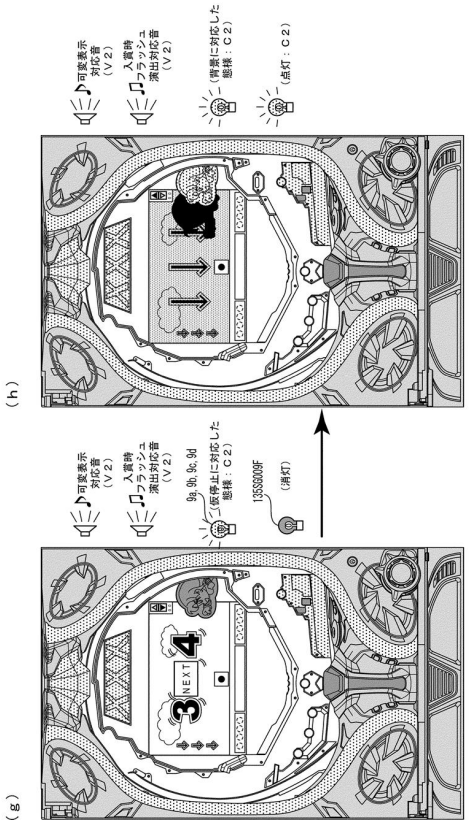
【図１５－８５】

【図15－85】変形例１３５ＳＧ－１



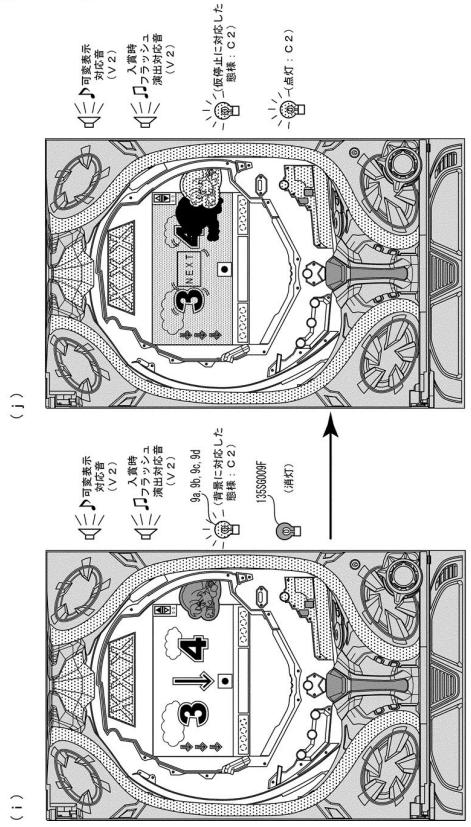
【図１５－８６】

【図15－86】変形例１３５ＳＧ－１



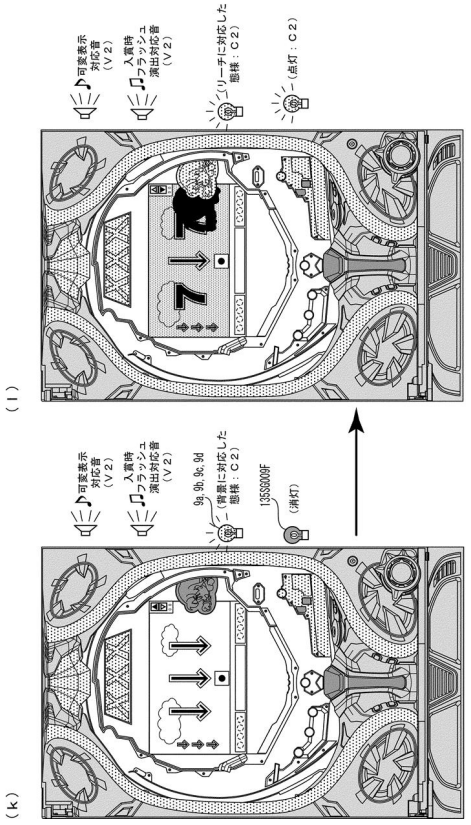
【図１５－８７】

【図15－87】変形例１３５ＳＧ－１



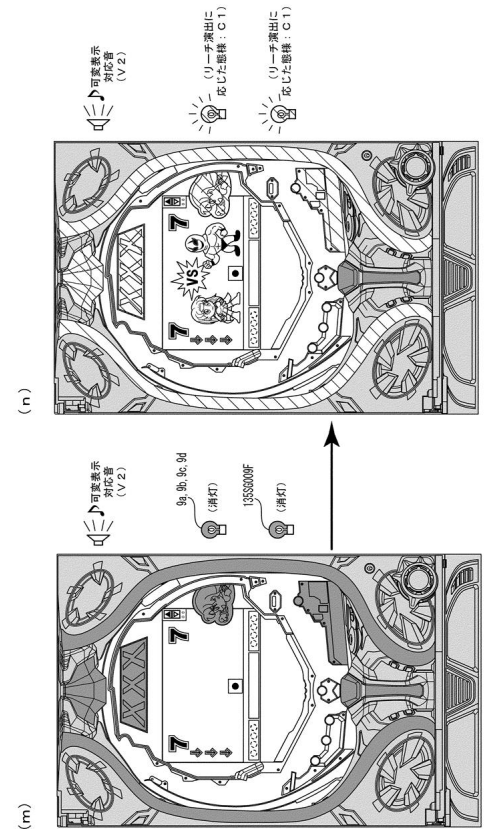
【図１５－８８】

【図15－88】変形例１３５ＳＧ－１



【図１５－８９】

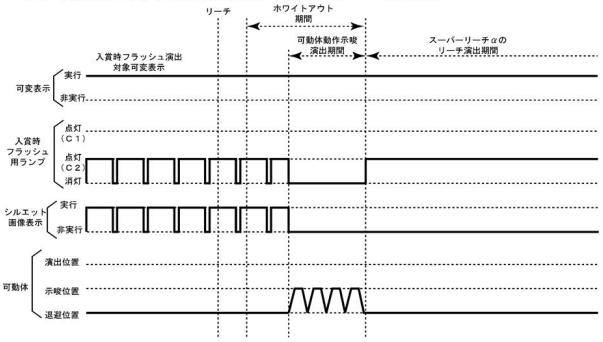
【図15－89】変形例１３５ＳＧ－１



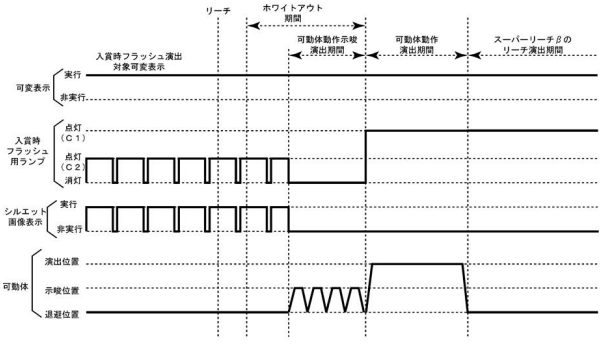
【図１５－９０】

【図15－90】変形例１３５ＳＧ－２

（Ａ）入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチαの場合



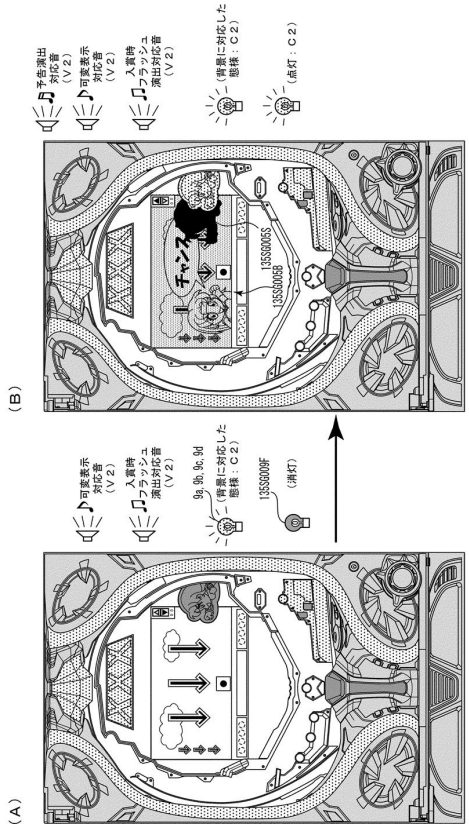
（Ｂ）入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチβの場合



※：大当り期待度はスーパーリーチβ＞スーパーリーチαとする

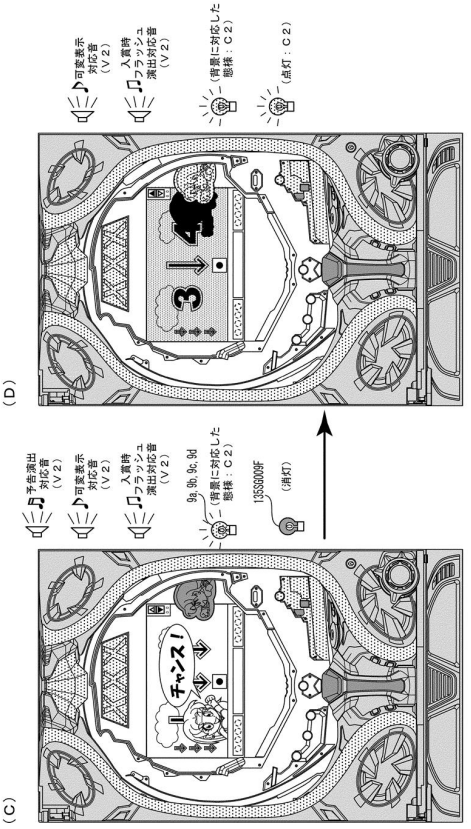
【図１５－９１】

【図15－91】変形例１３５ＳＧ－２



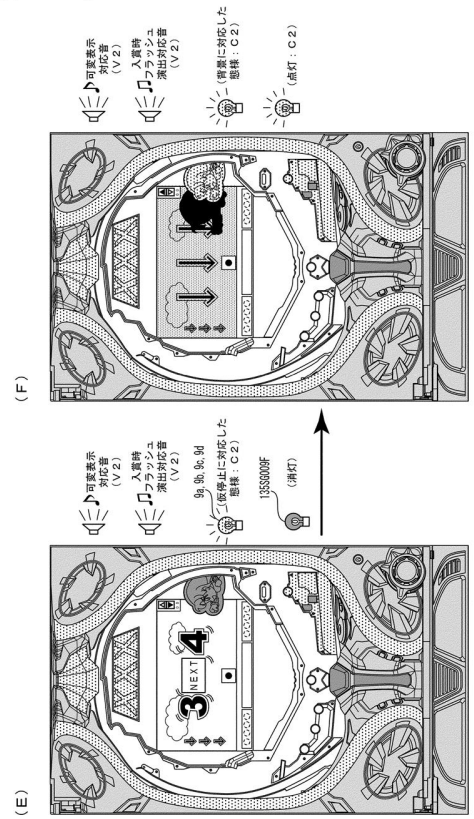
【図１５－９２】

【図15－92】変形例１３５ＳＧ－２



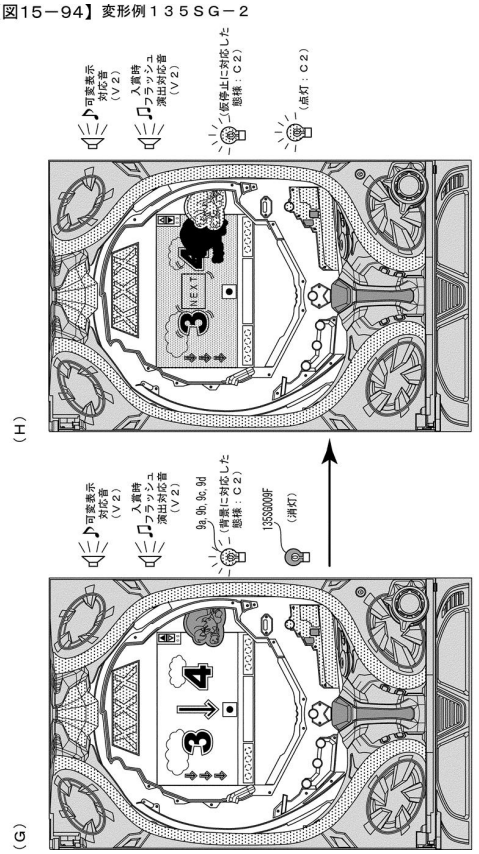
【図１５－９３】

【図15－93】変形例１３５ＳＧ－２

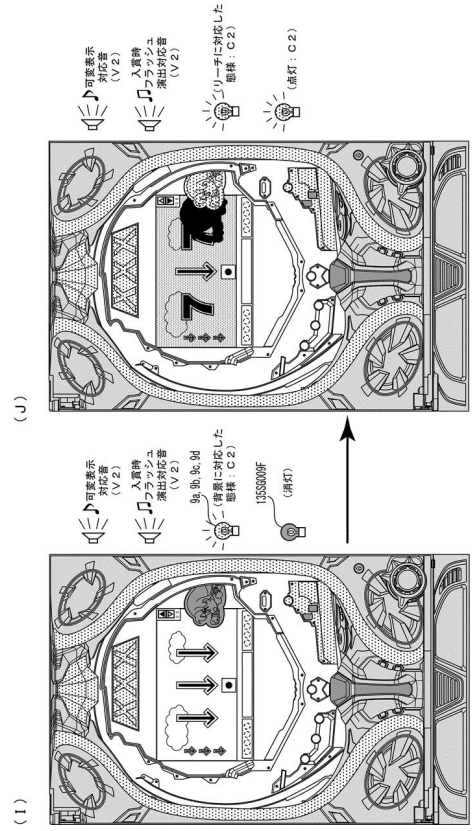


【図１５－９４】

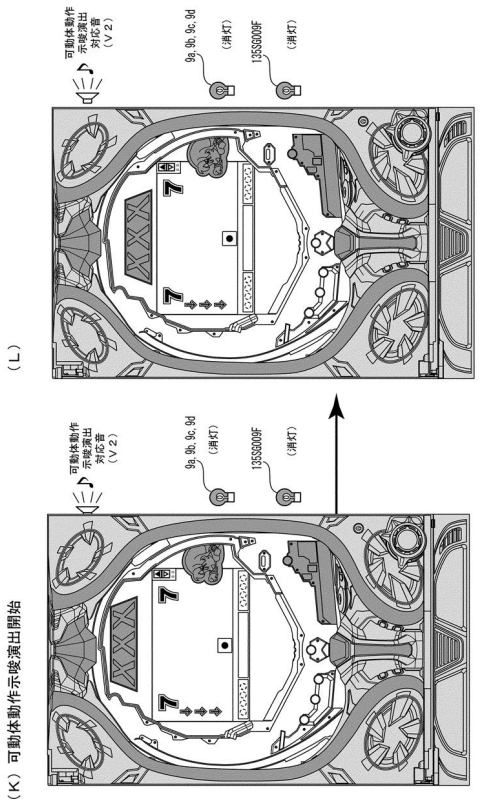
【図15－94】変形例１３５ＳＧ－２



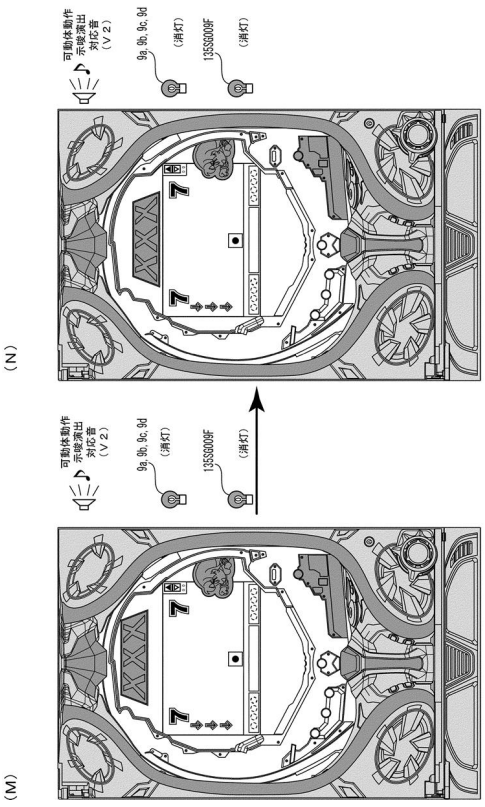
【図１５－９５】
【図15－95】変形例１３５ＳＧ－２



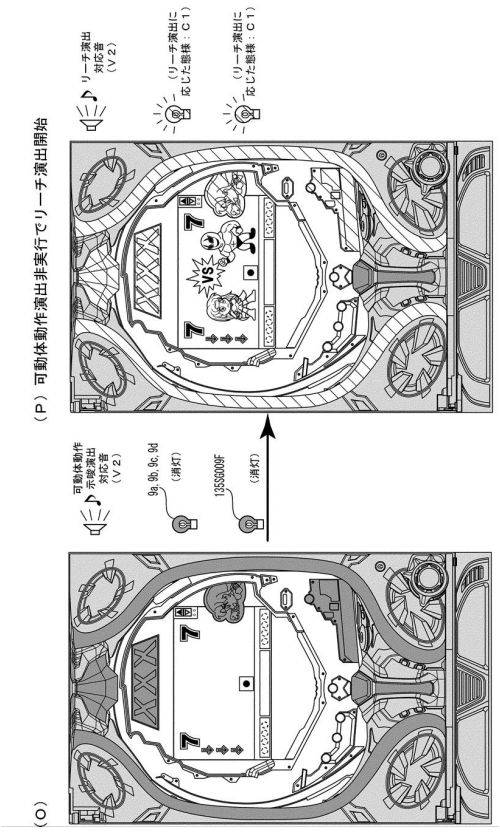
【図１５－９６】
【図15－96】変形例１３５ＳＧ－２



【図１５－９７】
【図15－97】変形例１３５ＳＧ－２

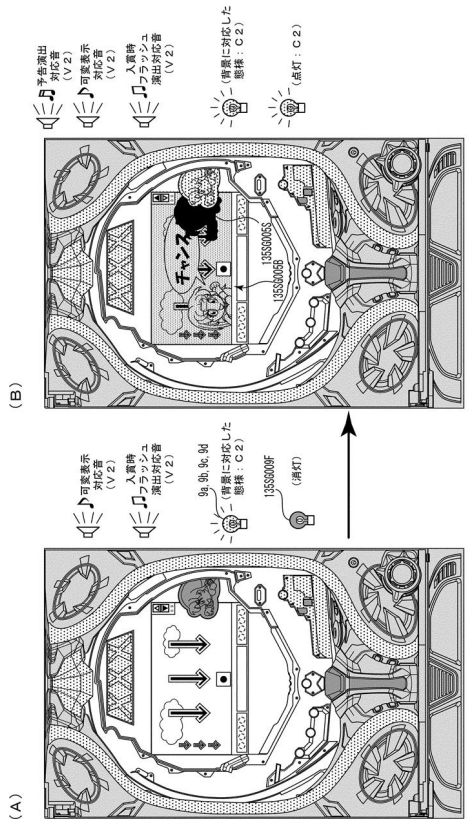


【図１５－９８】
【図15－98】変形例１３５ＳＧ－２



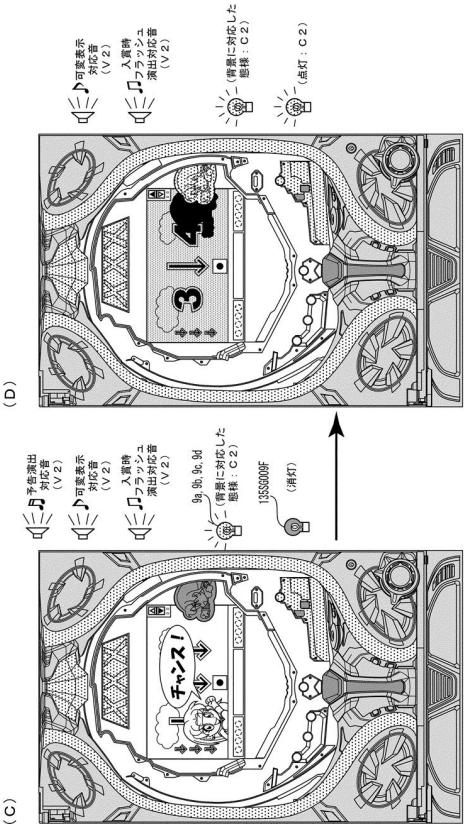
【図１５－９９】

【図15－99】変形例１３５ＳＧ－２



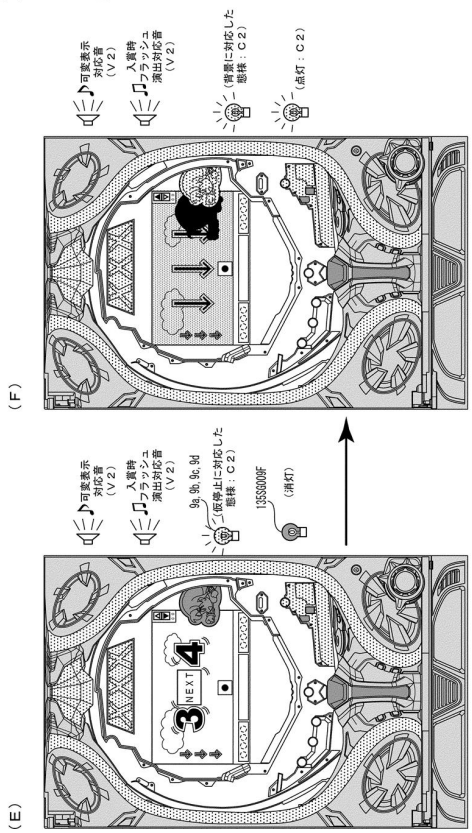
【図１５－１００】

【図15－100】変形例１３５ＳＧ－２



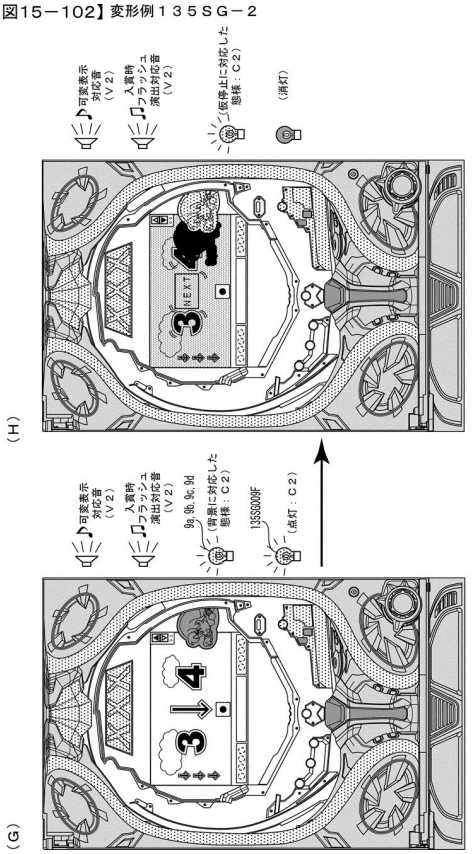
【図１５－１０１】

【図15－101】変形例１３５ＳＧ－２



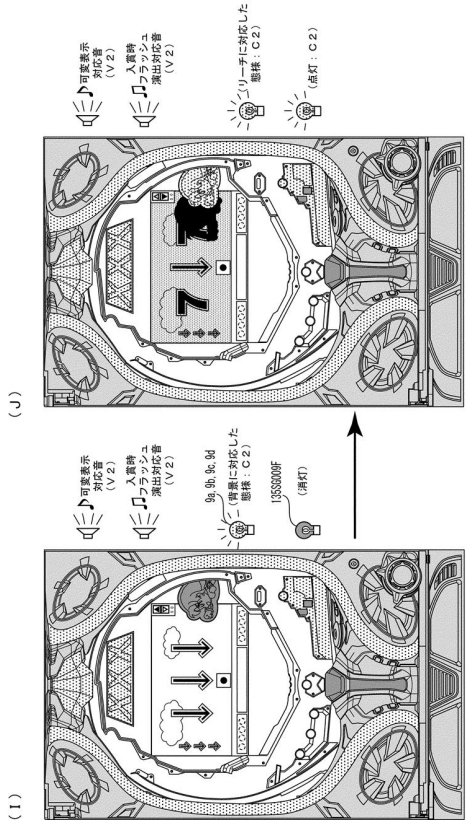
【図１５－１０２】

【図15－102】変形例１３５ＳＧ－２



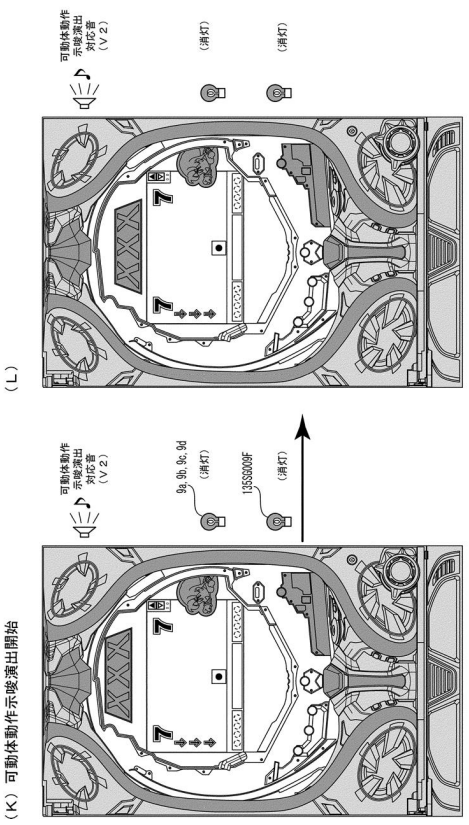
【図１５－１０３】

【図15－103】変形例１３５ＳＧ－２



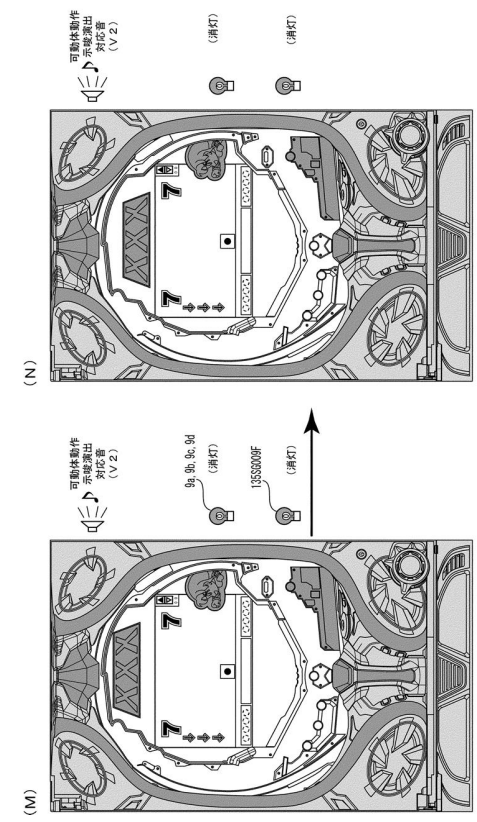
【図１５－１０４】

【図15－104】変形例１３５ＳＧ－２



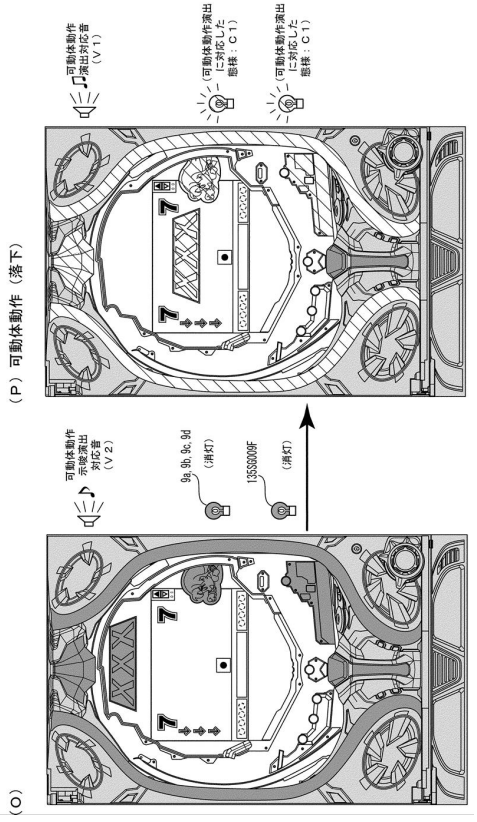
【図１５－１０５】

【図15－105】変形例１３５ＳＧ－２



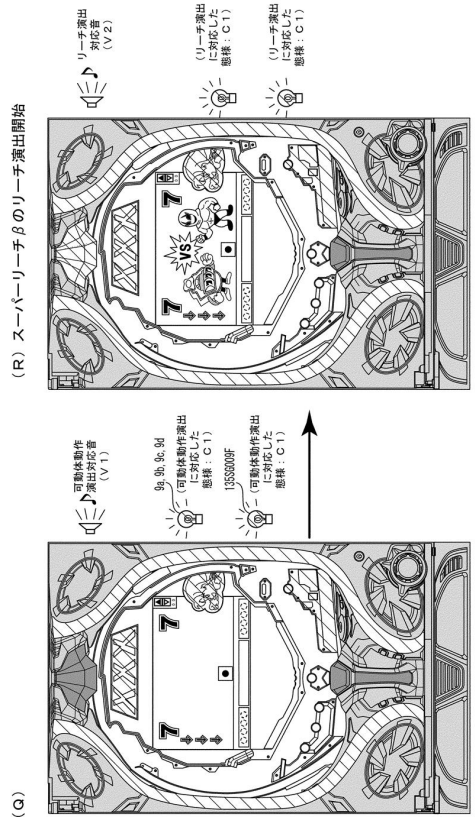
【図１５－１０６】

【図15－106】変形例１３５ＳＧ－２



【図１５－１０７】

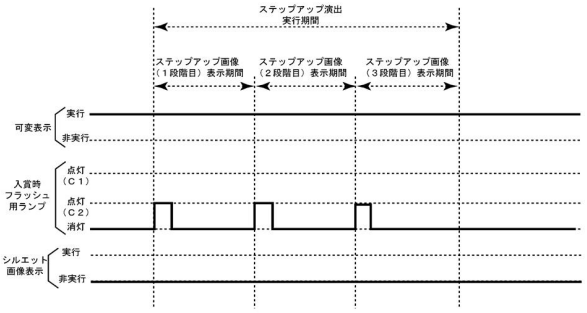
【図15－107】変形例１３５ＳＧ－２



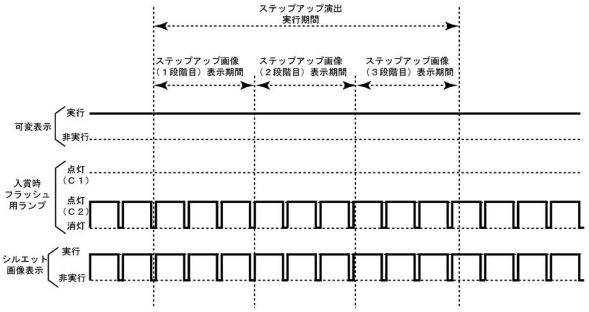
【図１５－１０８】

【図15－108】変形例１３５ＳＧ－３

（Ａ）入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合

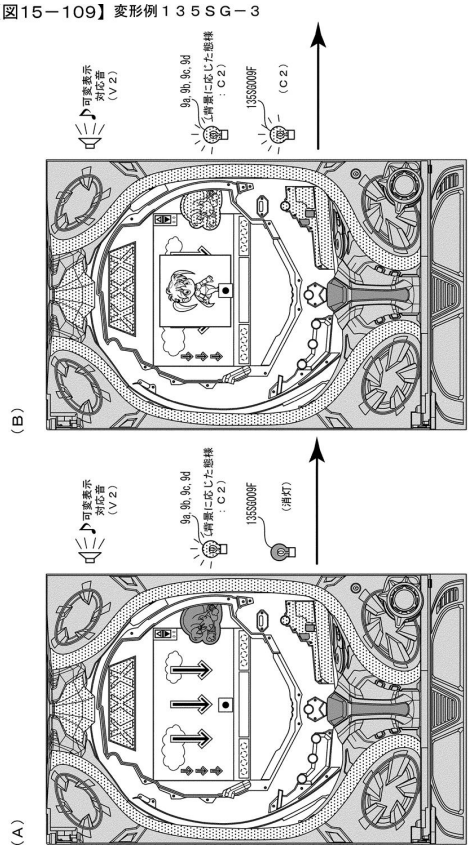


（Ｂ）入賞時フラッシュ演出の実行時にステップアップ演出を実行する場合



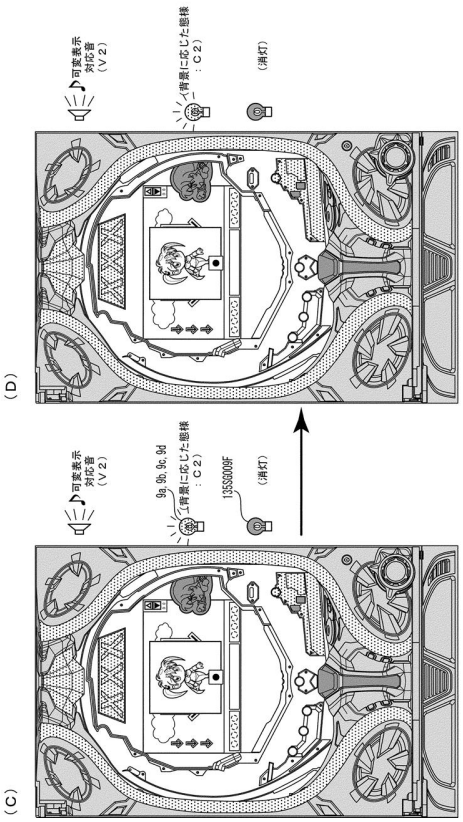
【図１５－１０９】

【図15－109】変形例１３５ＳＧ－３



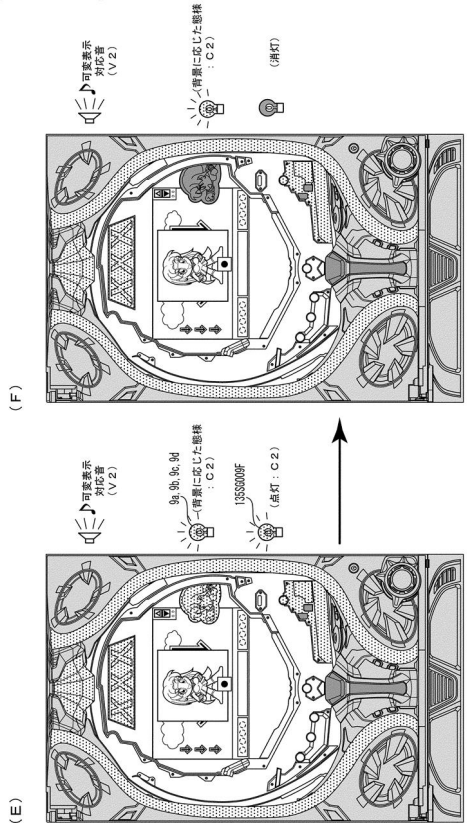
【図１５－１１０】

【図15－110】変形例１３５ＳＧ－３



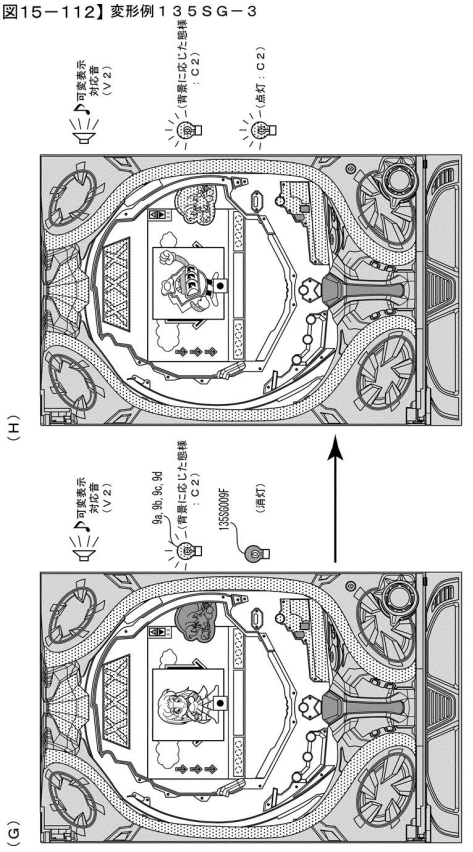
【図１５－１１１】

【図15－111】変形例１３５ＳＧ－３



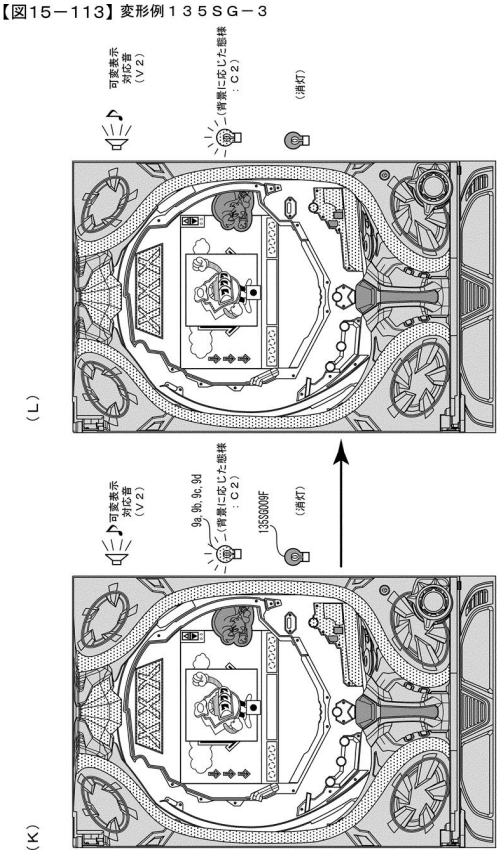
【図１５－１１２】

【図15－112】変形例１３５ＳＧ－３



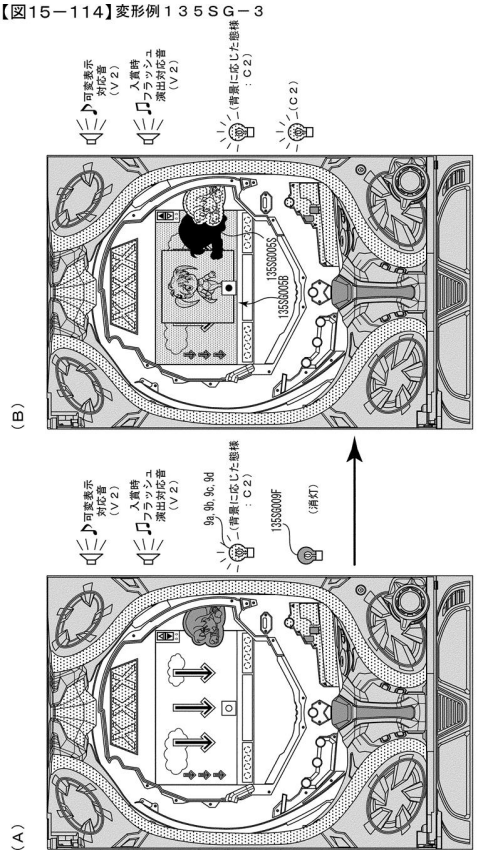
【図１５－１１３】

【図15－113】変形例１３５ＳＧ－３



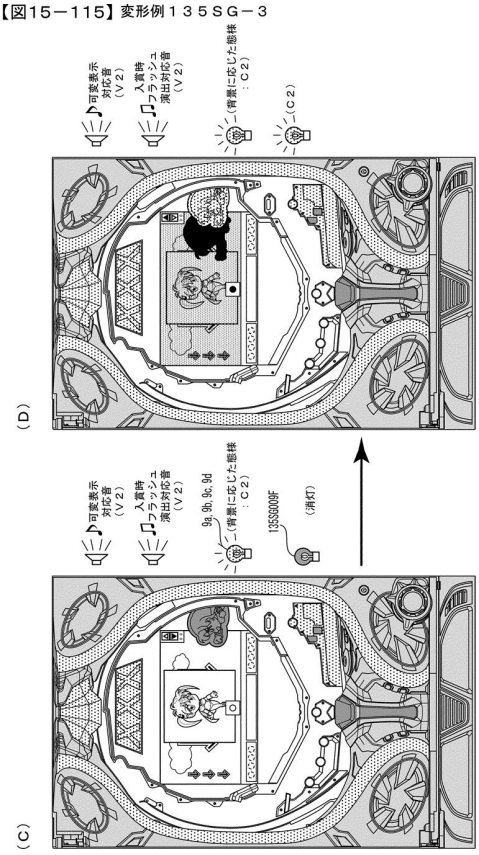
【図１５－１１４】

【図15－114】変形例１３５ＳＧ－３



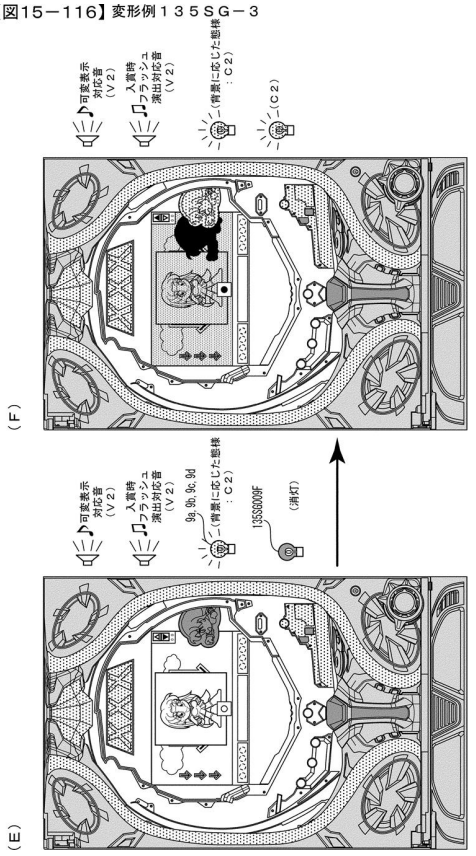
【図１５－１１５】

【図15－115】変形例１３５ＳＧ－３



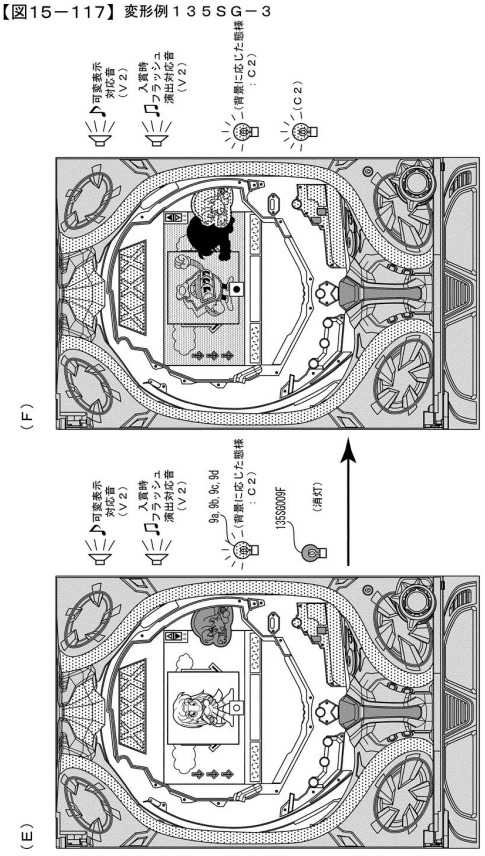
【図１５－１１６】

【図15－116】変形例１３５ＳＧ－３



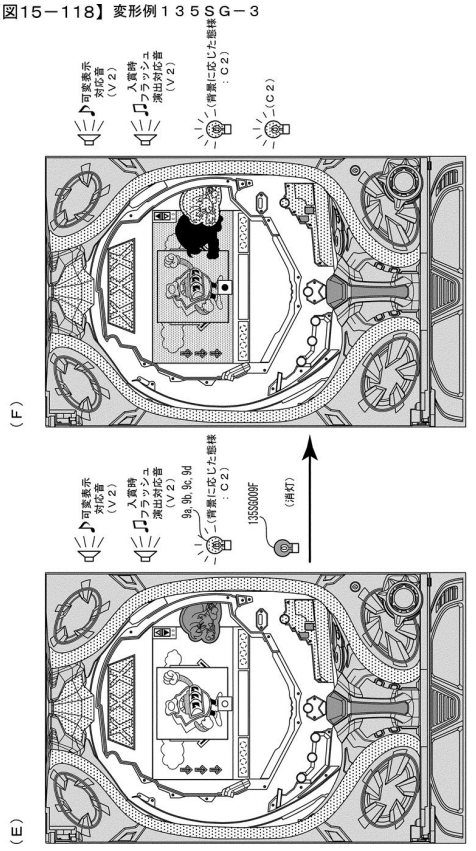
【図１５－１１７】

【図15－117】変形例１３５ＳＧ－３



【図１５－１１８】

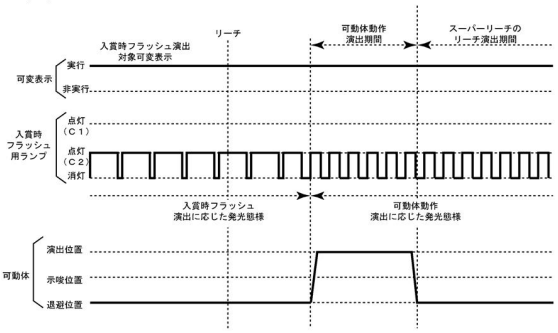
【図15－118】変形例１３５ＳＧ－３



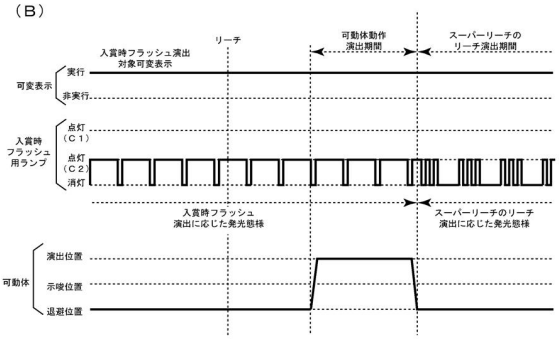
【図１５－１１９】

【図15－119】変形例１３５ＳＧ－４

（Ａ）



（Ｂ）



（Ｃ）入賞時フラッシュ用ランプの発光態様が変化するタイミング

可変表示結果	可動体動作演出開始タイミング	リーチ演出開始タイミング
大当り	７０％	３０％
はずれ	３０％	７０％

【図１５－１２０】

【図15－120】 変形例１３５ＳＧ－５

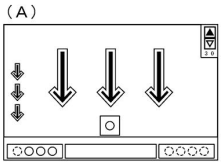
保留表示・アクティブ表示の表示態様

表示パターン	表示態様	示唆内容	入賞時フラッシュ演出実行決定時における選択割合
表示パターンα	白	大当り期待度：低	低
表示パターンβ	青	大当り期待度：中	
表示パターンγ	赤	大当り期待度：高	
表示パターンδ	白（点滅）	表示パターンβまたは表示パターンγへの変化	
表示パターンε	キャラクタ	表示パターンβまたは表示パターンγへの変化	高

【図１５－１２１】

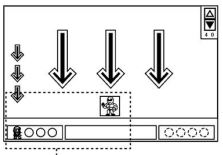
【図15－121】 変形例１３５ＳＧ－６

（Ａ）

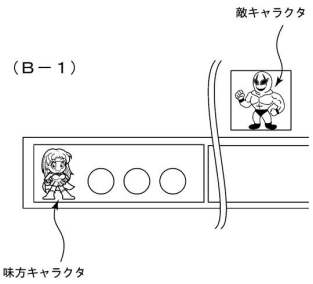


始動入賞（表示パターンε）

（Ｂ）キャラクタ保留発生・アクティブ表示が敵キャラクタに変化

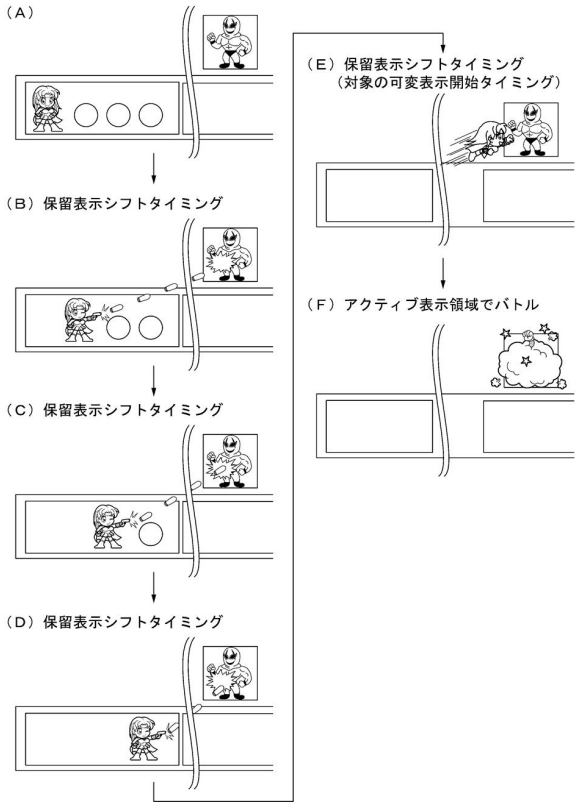


（Ｂ－１）



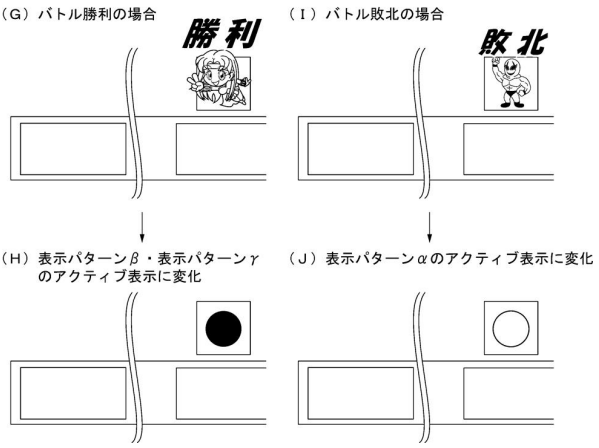
【図１５－１２２】

【図15－122】変形例１３５ＳＧ－６



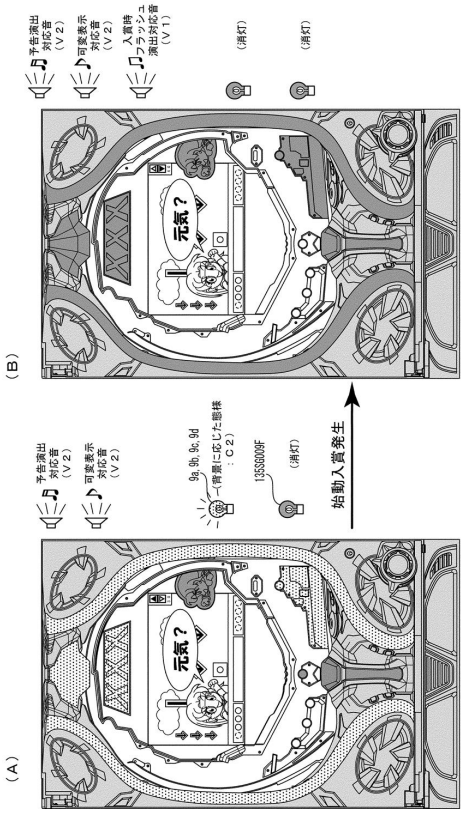
【図１５－１２３】

【図15－123】変形例１３５ＳＧ－６



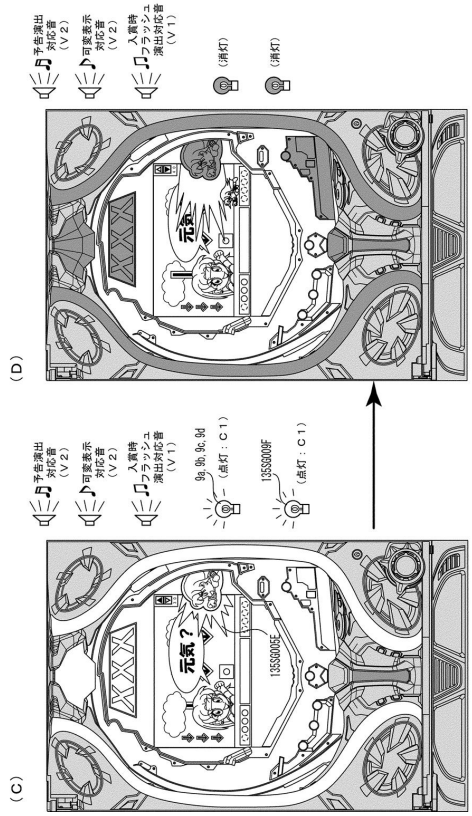
【図１５－１２４】

【図15－124】変形例１３５ＳＧ－７



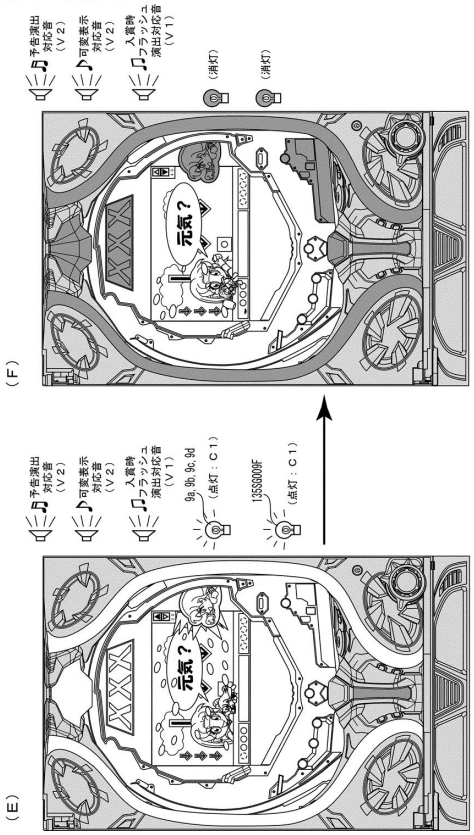
【図１５－１２５】

【図15－125】変形例１３５ＳＧ－７



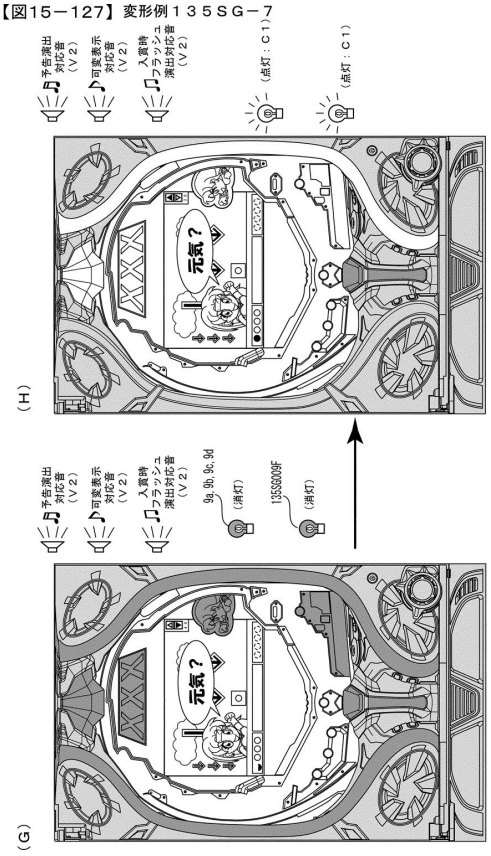
【図１５－１２６】

【図15－126】変形例１３５ＳＧ－７



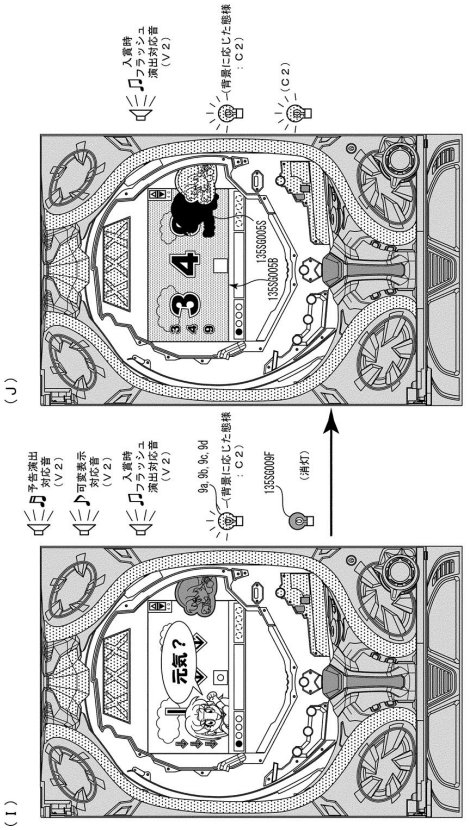
【図１５－１２７】

【図15－127】変形例１３５ＳＧ－７



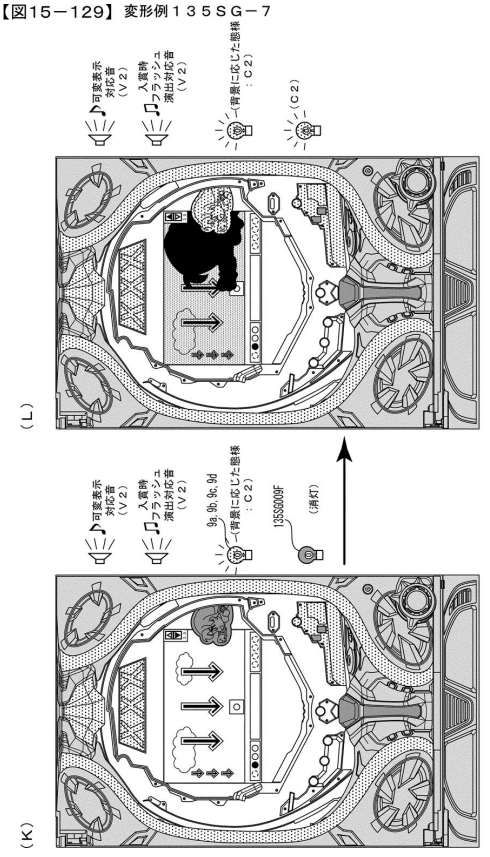
【図１５－１２８】

【図15－128】変形例１３５ＳＧ－７



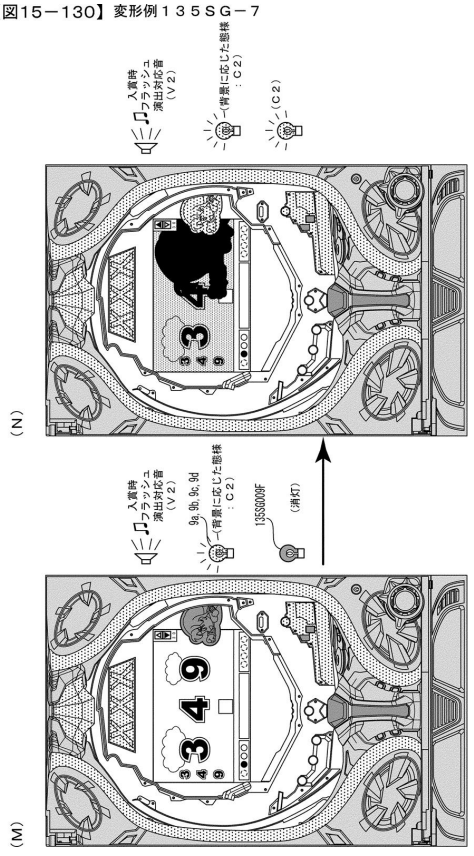
【図１５－１２９】

【図15－129】変形例１３５ＳＧ－７



【図１５－１３０】

【図15－130】変形例１３５ＳＧ－７



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第７３２６２１０（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７３２６２１１（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７３２６２１２（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７１３２２６７（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０２０－０７４９５３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０９８０３９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０４２６０３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１８０３５４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１４０２１９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１８８２０３（ＪＰ，Ａ）
特開平０５－１７７０５３（ＪＰ，Ａ）
特開平０３－０３７０８９（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－１９４４１２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)

Ａ６３Ｆ　７／０２
Ａ６３Ｆ　５／０４