(19)日本国特許庁(JP)

# (12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7476066号
(P7476066)

(45)発行日　令和6年4月30日(2024.4.30)

(24)登録日　令和6年4月19日(2024.4.19)

(51)国際特許分類
*Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)*

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全370頁）

(21)出願番号　特願2020-155966(P2020-155966)
(22)出願日　令和2年9月17日(2020.9.17)
(65)公開番号　特開2022-49763(P2022-49763A)
(43)公開日　令和4年3月30日(2022.3.30)
審査請求日　令和5年7月20日(2023.7.20)

(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　小濱　健太

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】
可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第１示唆演出と、第２示唆演出と、第３示唆演出と、第４示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記第１示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第１発展演出を実行可能であるとともに、前記第２示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第１発展演出とは異なる第２発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、
前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、
前記示唆演出が実行され、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、前記有利状態に制御されることを報知する復活特殊演出を実行可能な復活特殊演出実行手段と、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別

状態に制御可能であり、
前記特定演出実行手段は、前記可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合とで、共通の前記特定演出を複数種類実行可能であり、
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、
前記復活特殊演出が実行される期間である第１期間は、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てから前記第４示唆演出が終了するまでの期間である第２期間よりも短く、
前記復活特殊演出実行手段は、前記第２発展演出が実行された後に前記第４示唆演出が実行されるときに、前記復活特殊演出を実行しない、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【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、
可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第１示唆演出と、第２示唆演出と、第３示唆演出と、第４示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第１示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第１発展演出を実行可能であるとともに、前記第２示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第１発展演出とは異なる第２発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、
前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、
前記示唆演出が実行され、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、前記有利状態に制御されることを報知する復活特殊演出を実行可能な復活特殊演出実行手段と、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能であり、
前記特定演出実行手段は、前記可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合とで、共通の前記特定演出を複数種類実行可能であり、
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、
前記復活特殊演出が実行される期間である第１期間は、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てから前記第４示唆演出が終了するまでの期間である第２期間よりも短く、
前記復活特殊演出実行手段は、前記第２発展演出が実行された後に前記第４示唆演出が実行されるときに、前記復活特殊演出を実行しない、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技興趣を向上できる。

手段１の遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに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、
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、
遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えばＣＰＵ１０３など）と、
前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）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り（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）、
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）、
前記遊技制御手段は、
前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップＳ１１０の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップＳ２１３の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信するＣＰＵ１０３など）と、を含み、
前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するなど）、
前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ０５９ＡＫＳ００１の処理を実行するなど）、
前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、
前記演出実行手段は、
前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップＳ１６１の処理を実行可能であるなど）、
前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ０５９ＡＫＳ０８２にてＹｅｓと判定した場合、ステップ０５９ＡＫＳ０８４およびステップＳ１３０４の処理を実行するなど）、
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。また、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。また、特別表示結果が表示されるときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【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２の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開２０１５－８０６４９号公報に示されているような、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）となり、大当り遊技状態の終了後に通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態となり、また、大当り遊技状態を経由することなく特別状態となる場合があるものがあった。しかしながら、このような遊技機にあっては、状態移行する際の制御について改善の余地があり、この点に鑑み、状態移行の制御を改善して遊技興趣を向上させることのできる遊技機の提供が求められている。

【０００８】

手段２の遊技機は、
可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えばＣＰＵ１０３など）と、
前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、

前記遊技制御手段は、
前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップＳ１１０の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップＳ２１３の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信するＣＰＵ１０３など）と、を含み、
前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するなど）、
前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ０５９ＡＫＳ００１の処理を実行するなど）、
前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、
前記演出実行手段は、
前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップＳ１６１の処理を実行可能であるなど）、
前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ０５９ＡＫＳ０８２にてＹｅｓと判定した場合、ステップ０５９ＡＫＳ０８４およびステップＳ１３０４の処理を実行するなど）、
ことを特徴とする。

【０００９】

このような構成によれば、特別表示結果が表示されるときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【００１０】

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】

【００１１】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】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】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１５－２】停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－３】設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示す図である。
【図１５－４】設定示唆パターンに関する構成例や設定例を示す図である。
【図１５－５】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１５－６】設定示唆演出の実行例を示す図である。
【図１６－１】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１６－２】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１６－３】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１６－４】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１６－５】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１６－６】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１６－７】時短種別決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１６－８】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１６－９】時短煽り演出期間の一例を示す図である。
【図１６－１０】変動パターンの一例を示す図である。
【図１６－１１】変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１６－１２】変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１６－１３】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１６－１４】主な演出制御コマンドの一例を示す図である。
【図１６－１５】飾り図柄停止コマンド送信設定処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図１６－１６】時短開始時処理の一例を示すフローチャートである。

【図１６－１７】時短終了時処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６－１８】残保留期間終了判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６－１９】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６－２０】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１６－２１】始動入賞時コマンドバッファの構成例を示す図である。
【図１６－２２】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１６－２３】保留変化決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１６－２４】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１６－２５】取りこぼし時処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６－２６】停止図柄設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６－２７】時短煽り演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６－２８】時短煽り演出パターンの決定例を示す図である。
【図１６－２９】復帰演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６－３０】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１６－３１】時短用図柄が停止表示する場合とそれ以外の場合における可変表示中における各タイミングを示すタイミングチャートである。
【図１６－３２】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。
【図１６－３３】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。
【図１６－３４】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。
【図１６－３５】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。
【図１６－３６】情報出力処理内の処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６－３７】外部情報出力処理にて出力される各種信号の出力タイミングを示すタイミングチャートである。
【図１６－３８】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１６－３９】特図表示結果の一例を示す図である。
【図１６－４０】時短用図柄が停止表示する場合における演出動作例を示す図である。
【図１７－１】特徴部０６３ＡＫに係るパチンコ遊技機の正面図である。
【図１７－２】大入賞口が閉鎖状態に制御された状態における特徴部０６３ＡＫに係る特別可変入賞球装置の構成を示す図である。
【図１７－３】（ａ）～（ｃ）は、特徴部０６３ＡＫに係る大入賞口に入賞した遊技球の流れを説明するための図である。
【図１７－４】（ａ）は、特徴部０６３ＡＫに係る振分部の構成を示す図である。（ｂ）は、特徴部０６３ＡＫに係る振分部材の構成を示す図である。
【図１７－５】（ａ）～（ｃ）は、特徴部０６３ＡＫに係る振分部に進入した遊技球の流れを説明するための図である。
【図１７－６】特徴部０６３ＡＫに係る振分部材の動作を説明するための図である。
【図１７－７】特徴部０６３ＡＫに係る小当り開始演出時間と遊技球が振分部に進入するタイミングとの関係を説明するための図である。
【図１７－８】（ａ）は、特徴部０６３ＡＫに係る小当り変動に対応した演出のタイミングチャートである。（ｂ）は、特徴部０６３ＡＫに係る小当り変動に対応する演出の実行有無及び演出態様を説明するための図である。
【図１７－９】（ａ）は、特徴部０６３ＡＫに係る時短示唆演出のタイミングチャートである。（ｂ）は、特徴部０６３ＡＫに係る時短示唆図柄を示す図である。
【図１７－１０】（ａ）は、特徴部０６３ＡＫに係る第１特図ゲームに対応する通常時通過煽り演出を説明するための図である。（ｂ）は、特徴部０６３ＡＫに係る第２特図ゲームに対応する通常時通過煽り演出を説明するための図である。（ｃ）は、特徴部０６３Ａ

Ｋに係る時短時通過煽り演出を説明するための図である。
【図１７－１１】特徴部０６３ＡＫに係る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１７－１２】（ａ）は、特徴部０６３ＡＫに係る第１特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。（ｂ）は、特徴部０６３ＡＫに係る第２特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１７－１３】（ａ）は、特徴部０６３ＡＫに係る大当り種別の一覧を示す図である。（ｂ）は、特徴部０６３ＡＫに係る大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１７－１４】（ａ）は、特徴部０６３ＡＫに係る小当り種別の一覧を示す図である。（ｂ）は、特徴部０６３ＡＫに係る小当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１７－１５】特徴部０６３ＡＫに係る変動パターンの一覧を示す図である。
【図１７－１６】特徴部０６３ＡＫに係る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１７－１７】特徴部０６３ＡＫに係る大当り変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１７－１８】特徴部０６３ＡＫに係るハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１７－１９】（ａ）は、特徴部０６３ＡＫに係る通常状態用時短変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。（ｂ）は、特徴部０６３ＡＫに係る時短状態用時短変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１７－２０】特徴部０６３ＡＫに係る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１７－２１】特徴部０６３ＡＫに係る小当り開始演出待ち時間決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１７－２２】特徴部０６３ＡＫに係る小当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－２３】特徴部０６３ＡＫに係る小当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－２４】特徴部０６３ＡＫに係る当り終了指定コマンド決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１７－２５】特徴部０６３ＡＫに係る通過報知演出待ち時間決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１７－２６】特徴部０６３ＡＫに係る小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－２７】特徴部０６３ＡＫに係る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１７－２８】（ａ）は、特徴部０６３ＡＫに係る小当り組合せとなる飾り図柄を示す図である。（ｂ）は、特徴部０６３ＡＫに係る通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルの構成例を示す図である。（ｃ）は、特徴部０６３ＡＫに係る時短状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１７－２９】特徴部０６３ＡＫに係る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１７－３０】（ａ）は、特徴部０６３ＡＫに係る特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。（ｂ）は、特徴部０６３ＡＫに係る小当り開始演出時間決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１７－３１】特徴部０６３ＡＫに係る小当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－３２】特徴部０６３ＡＫに係る小当り終了演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－３３】（ａ）～（ｉ）は、特徴部０６３ＡＫに係る通常状態における演出動作

例を示す図である。
【図１７－３４】（ａ）～（ｇ）は、特徴部０６３ＡＫに係る通常状態における演出動作例を示す図である。
【図１７－３５】（ａ）～（ｅ）は、特徴部０６３ＡＫに係る時短状態における演出動作例を示す図である。
【図１７－３６】（ａ）～（ｅ）は、特徴部０６３ＡＫに係る時短状態における演出動作例を示す図である。
【図１７－３７】（ａ）は、特徴部０６３ＡＫの変形例に係る通常時保留変化決定テーブルの構成例を示す図である。（ｂ）は、特徴部０６３ＡＫの変形例に係る制限時保留変化決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１７－３８】（ａ）～（ｃ）は、特徴部０６３ＡＫの変形例に係る演出動作例を示す図である。
【図１８－１】特徴部０６５ＡＫのパチンコ遊技機の正面図である。
【図１８－２】普通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１８－３】普通図柄決定テーブルの一例を示す図である。
【図１８－４】普図表示結果と時短回数を示す図である。
【図１８－５】特図表示結果と時短回数を示す図である。
【図１８－６】普通図柄停止時処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８－７】特徴部０６５ＡＫの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１８－８】普図連動演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８－９】特図連動演出決定処理の一例を示すフローチャート等である。
【図１８－１０】時短報知設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８－１１】特徴部０６５ＡＫの時短移行時の演出内容を示すタイミングチャートである。
【図１８－１２】特徴部０６５ＡＫの演出動作例を示す図である。
【図１８－１３】特徴部０６５ＡＫの演出動作例を示す図である。
【図１８－１４】特徴部０６５ＡＫの演出動作例を示す図である。
【図１９－１】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１９－２】（Ａ）は画像表示装置を示す図であり、（Ｂ）は各保留表示エリアにおける保留表示の回転表示を示す図であり、（Ｃ）はテロップ表示エリアにおけるテロップの移動表示を示す図であり、（Ｄ）は第４図柄の点滅態様を示す図である。
【図１９－３】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。
【図１９－４】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１９－５】各乱数を示す説明図である。
【図１９－６】（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１９－７】（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１９－８】変動パターンを例示する図である。
【図１９－９】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１９－１０】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１９－１１】（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る。
【図１９－１２】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１９－１３】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１９－１４】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９－１５】チャンスアップ演出の実行決定割合を示す図である。
【図１９－１６】（Ａ）は静止画表示演出の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演出内容を示す図である。

【図１９－１７】（Ａ）は操作促進演出の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演出内容を示す図である。
【図１９－１８】スーパーリーチα１の可変表示を示すタイミングチャートである。
【図１９－１９】スーパーリーチα２の可変表示を示すタイミングチャートである。
【図１９－２０】スーパーリーチα３の可変表示を示すタイミングチャートである。
【図１９－２１】スーパーリーチα３の可変表示を示すタイミングチャートである。
【図１９－２２】スーパーリーチβ１の可変表示を示すタイミングチャートである。
【図１９－２３】スーパーリーチβ２の可変表示を示すタイミングチャートである。
【図１９－２４】スーパーリーチβ３の可変表示を示すタイミングチャートである。
【図１９－２５】スーパーリーチβ３の可変表示を示すタイミングチャートである。
【図１９－２６】第１リーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１９－２７】第１リーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１９－２８】第２リーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１９－２９】第２リーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１９－３０】第２リーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１９－３１】第３リーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１９－３２】第３リーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１９－３３】第４リーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１９－３４】第４リーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１９－３５】第４リーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１９－３６】変形例における第２リーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１９－３７】変形例における第４リーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１９－３８】変形例における第４リーチ演出の演出態様を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１２】
（基本説明）
まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。
【００１３】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【００１４】
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。
【００１５】
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。
【００１６】
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。
【００１７】
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。
【００１８】
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。
【００１９】
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。
【００２０】
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。
【００２１】
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。
【００２２】
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。
【００２３】
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。
【００２４】
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。
【００２５】
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。
【００２６】
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。
【００２７】
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。
【００２８】
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。
【００２９】
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。
【００３０】
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。
【００３１】
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。
【００３２】
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。
【００３３】
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。
【００３４】
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。

【００３５】
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。
【００３６】
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。
【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、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。
【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。
【００３９】
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。
【００４０】
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。
【００４１】
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。
【００４２】
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。
【００４３】
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。

【００４４】

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。

【００４５】

（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。

【００４６】

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）。

【００４７】

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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

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）
【００６２】
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。
【００６３】
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。
【００６４】
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。
【００６５】
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。
【００６６】
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。
【００６７】
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。
【００６８】
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。
【００６９】
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。
【００７０】
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。
【００７１】
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。
【００７２】
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）。
【００７３】
（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。
【００７４】
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。
【００７５】
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。
【００７６】
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。
【００７７】
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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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。

【００９０】

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。

【００９１】

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。

【００９２】

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。

【００９３】

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。

【００９４】

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。

【００９５】

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。

【００９６】
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。
【００９７】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【００９８】
（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。
【００９９】
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。
【０１００】
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。
【０１０１】
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。
【０１０２】
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。
【０１０３】
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。
【０１０４】
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。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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）。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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）。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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）。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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。

【０１２２】

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。

【０１２３】

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。

【０１２４】
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。
【０１２５】
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。
【０１２６】
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。
【０１２７】
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。
【０１２８】
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。
【０１２９】
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。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

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。

【０１４５】

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。

【０１４６】

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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

（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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

（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。

【０１６６】

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。

【０１６７】
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）。
【０１６８】
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。
【０１６９】
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。
【０１７０】
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。
【０１７１】
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。
【０１７２】
（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。
【０１７３】
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。

【０１７４】

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。

【０１７５】

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。

【０１７６】

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。

【０１７７】

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。

【０１７８】

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。

【０１７９】

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。

【０１８０】

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。

【０１８１】

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。
【０１８２】
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。
【０１８３】
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。
【０１８４】
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。
【０１８５】
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。

【０１８６】

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。

【０１８７】

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。
【０１８８】
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。
【０１８９】
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。
【０１９０】
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。

【０１９１】

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。

【０１９２】

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。

【０１９３】

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。

【０１９４】

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。

【０１９５】

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。

【０１９６】

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。

【０１９７】

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。

【０１９８】
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。
【０１９９】
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。
【０２００】
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。
【０２０１】
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。
【０２０２】
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。

【０２０３】
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。
【０２０４】
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。
【０２０５】
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。
【０２０６】
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。
【０２０７】
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。

【０２０８】
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。
【０２０９】
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。
【０２１０】
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。
【０２１１】
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。
【０２１２】
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。
【０２１３】
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。
【０２１４】

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

【０２１５】

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。

【０２１６】

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。

【０２１７】

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。

【０２１８】

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。

【０２１９】

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。

【０２２０】

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。

【０２２１】

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。

【０２２２】

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。

【０２２３】

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。

【０２２４】

「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。

【０２２５】

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。

【０２２６】

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。

【０２２７】

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。

【０２２８】

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。

【０２２９】

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。

【０２３０】

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。

【０２３１】

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。

【０２３２】

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。

【０２３３】

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。

【０２３４】

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。

【０２３５】

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。

【０２３６】

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。

【０２３７】

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。

【０２３８】

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。

【０２３９】

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。

【０２４０】

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。

【０２４１】

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）。

【０２４２】

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。

【０２４３】

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Ｌ

２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。

【０２４４】

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。

【０２４５】

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。

【０２４６】

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。

【０２４７】

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。

【０２４８】

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。

【０２４９】

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。

【０２５０】

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。

【０２５１】

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。

【０２５２】

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。

【０２５３】

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。

【０２５４】

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。

【０２５５】

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。

【０２５６】

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。

【０２５７】

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。

【０２５８】

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。

【０２５９】

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。

【０２６０】

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）。

【０２６１】

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。

【０２６２】

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。

【０２６３】

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。

【０２６４】

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。

【０２６５】

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の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）。

【０２６６】

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。

【０２６７】

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。

【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。

【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４個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣを用いて変動パターンをＰＡ１－３（非リーチはずれの短縮変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－２（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチβはずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチγはずれの変動パターン）、ＰＡ２－５（スーパーリーチδはずれの変動パターン）、ＰＡ２－６（スーパーリーチεはずれの変動パターン）、ＰＡ２－７（スーパーリーチζはずれの変動パターン）、ＰＡ２－

８（スーパーリーチηはずれの変動パターン）、ＰＡ２－９（スーパーリーチθはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１０（スーパーリーチιはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１１（スーパーリーチκはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１２（スーパーリーチλはずれの変動パターン）とから決定する。

【０２７０】

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。

【０２７１】

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。

【０２７２】

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）。

【０２７３】

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。

【０２７４】

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。

【０２７５】

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。

【０２７６】

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。

【０２７７】

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。

【０２７８】

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。

【０２７９】

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。

【０２８０】

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。

【０２８１】

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。

【０２８２】

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。

【０２８３】

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。

【０２８４】

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。

【０２８５】
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。
【０２８６】
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。
【０２８７】
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。
【０２８８】
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。
【０２８９】
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。
【０２９０】
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。
【０２９１】
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。

【０２９２】

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。

【０２９３】

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。

【０２９４】

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。

【０２９５】

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。

【０２９６】

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。

【０２９７】

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）。

【０２９８】

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）。

【０２９９】

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。

【０３００】

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。

【０３０１】

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。

【０３０２】

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。

【０３０３】

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。

【０３０４】

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。

【０３０５】
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０２９ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部０２９ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図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。
【０３０６】
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。
【０３０７】
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。
【０３０８】
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。

【０３０９】

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。

【０３１０】

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。

【０３１１】

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。

【０３１２】

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。

【０３１３】

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。

【０３１４】

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。

【０３１５】

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）。

【０３１６】

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。

【０３１７】

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。

【０３１８】

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。

【０３１９】

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。

【０３２０】

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）。

【０３２１】

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。

【０３２２】

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。

【０３２３】

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。

【０３２４】

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）。

【０３２５】

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。

【０３２６】

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。

【０３２７】

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。

【０３２８】

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。

【０３２９】

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）。

【０３３０】

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）。

【０３３１】

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）。

【０３３２】

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）。

【０３３３】

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）。

【０３３４】

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）。

【０３３５】

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。

【０３３６】

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）。

【０３３７】

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。

【０３３８】

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。

【０３３９】

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。

【０３４０】

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。

【０３４１】

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。

【０３４２】

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）。

【０３４３】

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）。

【０３４４】

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）。

【０３４５】

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。

【０３４６】

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。

【０３４７】

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。

【０３４８】

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。

【０３４９】

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。

【０３５０】

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。

【０３５１】

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。

【０３５２】

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）。

【０３５３】

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。

【０３５４】

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。

【０３５５】

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）。

【０３５６】

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）。

【０３５７】

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）。

【０３５８】

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。

【０３５９】

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。

【０３６０】

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。

【０３６１】

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）。

【０３６２】

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。

【０３６３】

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。

【０３６４】

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。

【０３６５】

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。

【０３６６】

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）。

【０３６７】

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。

【０３６８】
　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。
【０３６９】
　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。
【０３７０】
　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。
【０３７１】
　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。
【０３７２】
　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。
【０３７３】
　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。
【０３７４】
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）。
【０３７５】
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。
【０３７６】
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。
【０３７７】
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。
【０３７８】
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。
【０３７９】
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）。
【０３８０】
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。

【０３８１】

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。

【０３８２】

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）。

【０３８３】

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）。

【０３８４】

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。

【０３８５】

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。

【０３８６】

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。

【０３８７】

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。

【０３８８】

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。

【０３８９】

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。

【０３９０】

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。

【０３９１】

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）。

【０３９２】

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）。

【０３９３】

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。

【０３９４】

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）。

【０３９５】

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）。

【０３９６】

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。

【０３９７】

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）。

【０３９８】

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）。

【０３９９】

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。

【０４００】

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。

【０４０１】

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。

【０４０２】

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。

【０４０３】

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。

【０４０４】

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。

【０４０５】

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）。

【０４０６】

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。

【０４０７】

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。

【０４０８】

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。

【０４０９】

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）。

【０４１０】

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。

【０４１１】

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。

【０４１２】

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）。

【０４１３】

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。

【０４１４】

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。

【０４１５】

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。

【０４１６】

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）。

【０４１７】

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。

【０４１８】

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）。

【０４１９】

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。

【０４２０】

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。

【０４２１】

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。

【０４２２】

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。

【０４２３】

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０２９ＳＧＳ

３３３）。
【０４２４】
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。
【０４２５】
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。
【０４２６】
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）。
【０４２７】
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）。
【０４２８】
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）。
【０４２９】
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。

【０４３０】

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）。

【０４３１】

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）。

【０４３２】

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。

【０４３３】

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。

【０４３４】

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）。

【０４３５】

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。

【０４３６】

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。

【０４３７】

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）。

【０４３８】

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）。

【０４３９】

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。

【０４４０】

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）。

【０４４１】

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）。

【０４４２】

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。

【０４４３】

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）。

【０４４４】

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）。

【０４４５】

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。

【０４４６】

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）。

【０４４７】

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）。

【０４４８】

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）。

【０４４９】

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。

【０４５０】

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。

【０４５１】

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）。

【０４５２】

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。

【０４５３】

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。

【０４５４】

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。

【０４５５】

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。

【０４５６】
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。
【０４５７】
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。
【０４５８】
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）。
【０４５９】
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）。
【０４６０】
ここで、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄが実行される場合とリーチ演出Ｅまたはリーチ演出Ｆが実行される場合とで比較すると、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄでは、パターンＰとパターンＱとが共通で実行可能な演出パターンとして設定されている一方で、パターンＲは、リーチ演出Ｂまたはリーチ演出Ｄが実行される場合でのみ実行可能となっている。つまり、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作は、リーチ演出Ａ～リーチ演出Ｄのいずれでも実行され得る演出である一方で、カットイン画像０２９ＳＧ２００の表示はリーチ演出Ｂとリーチ演出Ｄでのみ実行され得る演出である。
【０４６１】
また、リーチ演出Ｅが実行される場合とリーチ演出Ｆが実行される場合とで比較すると、リーチ演出Ｅとリーチ演出Ｆでは、パターンＳとパターンＴとが共通で実行可能な演出パターンとして設定されている一方で、パターンＵは、リーチ演出Ｆが実行される場合でのみ実行可能となっている。つまり、リーチタイトルの赤色表示と可動体３２の動作は、リーチ演出Ｅとリーチ演出Ｆのいずれでも実行され得る演出である一方で、操作促進画像

としてのスティックコントローラ３１Ａの画像の表示はリーチ演出Ｆでのみ実行され得る演出である。

【０４６２】

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。

【０４６３】

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。

【０４６４】

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。

【０４６５】

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。

【０４６６】

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。

【０４６７】

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。

【０４６８】

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。

【０４６９】

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。

【０４７０】

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。

【０４７１】

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。

【０４７２】

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。

【０４７３】

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。

【０４７４】

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。

【０４７５】

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。

【０４７６】

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。

【０４７７】

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。

【０４７８】

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。

【０４７９】

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。

【０４８０】

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。

【０４８１】

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。

【０４８２】

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。

【０４８３】

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。

【０４８４】

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。

【０４８５】
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。
【０４８６】
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。
【０４８７】
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。
【０４８８】
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。
【０４８９】
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。
【０４９０】
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。
【０４９１】
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。
【０４９２】
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。

【０４９３】

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。

【０４９４】

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。

【０４９５】

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。

【０４９６】

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。

【０４９７】

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。

【０４９８】

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。

【０４９９】

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。

【０５００】

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１１－４

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

【０５０１】

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。

【０５０２】

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。

【０５０３】

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。

【０５０４】

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。

【０５０５】

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。

【０５０６】

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。

【０５０７】

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。
【０５０８】
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。
【０５０９】
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。
【０５１０】
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。
【０５１１】
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。
【０５１２】
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。
【０５１３】
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。
【０５１４】
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。
【０５１５】
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０２９ＳＧ

１７１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。

【０５１６】

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。

【０５１７】

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。

【０５１８】

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。

【０５１９】

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。

【０５２０】

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。

【０５２１】

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。

【０５２２】

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。
【０５２３】
　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。
【０５２４】
　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。
【０５２５】
　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。
【０５２６】
　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。
【０５２７】
　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。
【０５２８】
　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。
【０５２９】
　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。
【０５３０】

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。

【０５３１】

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）。

【０５３２】

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。

【０５３３】

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。

【０５３４】

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。

【０５３５】

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。

【０５３６】

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。

【０５３７】

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。

【０５３８】

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。

【０５３９】

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。

【０５４０】

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。

【０５４１】

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。

【０５４２】

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。

【０５４３】

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。

【０５４４】

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。

【０５４５】

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。

【０５４６】

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。

【０５４７】

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。

【０５４８】

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。

【０５４９】

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。

【０５５０】

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。

【０５５１】

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。

【０５５２】

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。

【０５５３】

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。

【０５５４】

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。

【０５５５】

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。

【０５５６】

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。

【０５５７】

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。

【０５５８】

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。

【０５５９】

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。

【０５６０】
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。
【０５６１】
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。
【０５６２】
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。
【０５６３】
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。
【０５６４】
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。
【０５６５】
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。
【０５６６】
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。

【０５６７】
　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。
【０５６８】
　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。
【０５６９】
　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。
【０５７０】
　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。
【０５７１】
　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。
【０５７２】
　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）。

【０５７３】
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。
【０５７４】
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。
【０５７５】
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。
【０５７６】
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。
【０５７７】
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。
【０５７８】
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。
【０５７９】
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。

【０５８０】

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。

【０５８１】

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。

【０５８２】

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。

【０５８３】

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。

【０５８４】

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。

【０５８５】

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。

【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。

【０５８７】

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。

【０５８８】

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。

【０５８９】

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。
【０５９０】
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。
【０５９１】
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。
【０５９２】
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。
【０５９３】
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。
【０５９４】
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。
【０５９５】
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。

【０５９６】
　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。
【０５９７】
　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。
【０５９８】
　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。
【０５９９】
　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。
【０６００】
　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。

【０６０１】

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。

【０６０２】

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。

【０６０３】

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。

【０６０４】

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。

【０６０５】

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。

【０６０６】

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。

【０６０７】

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。

【０６０８】

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。

【０６０９】

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。

【０６１０】

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。

【０６１１】

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。

【０６１２】

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）。

【０６１３】

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。

【０６１４】
　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。
【０６１５】
　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。
【０６１６】
　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。
【０６１７】
　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。
【０６１８】
　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。

【０６１９】

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。

【０６２０】

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。

【０６２１】

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この発明に含まれる。

【０６２２】

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、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【０６２３】

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。この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な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【０６２４】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに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、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、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例え

ばＣＰＵ１０３など）と、前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）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り（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）、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）、前記遊技制御手段は、前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップＳ１１０の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップＳ２１３の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信するＣＰＵ１０３など）と、を含み、前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するなど）、前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ０５９ＡＫＳ００１の処理を実行するなど）、前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、前記演出実行手段は、前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステ

ップＳ１６１の処理を実行可能であるなど）、前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ０５９ＡＫＳ０８２にてＹｅｓと判定した場合、ステップ０５９ＡＫＳ０８４およびステップＳ１３０４の処理を実行するなど）遊技機が挙げられる。

【０６２５】

このような構成によれば、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。また、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。また、特別表示結果が表示されるときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０６２６】

つまり、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、演出実行手段は、特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を受信した後に判定結果情報を受信した場合に該判定結果情報に基づく先読み演出の実行を制限するため、特別状態に制御された後に判定される判定結果情報が、例えば特別状態が終了することとなる判定結果であることが先読み演出の実行によって事前に判ってしまうなど、先読み演出によって却って遊技興趣が低下してしまうような事態を回避できる。すなわち、遊技場に設置したときに適度な長さの演出期間で複数種類の発展演出を実行でき、遊技興趣が低下しにくい遊技機を提供することができる。

【０６２７】

さらに、発展演出による遊技興趣を向上させることができ、また、遊技興趣の低下を回避できる遊技機の形態の一例として、可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えばＣＰＵ１０３など）と、前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、前記遊技制御手段は、前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップＳ１１０の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップＳ２１３の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信するＣＰＵ１０３など）と、を含み、前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するなど）、前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ０５９ＡＫＳ００１の処理を実行するなど）、前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、前記演出実行手段は、前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップＳ１６１の処理を実行可能であるなど）、前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場

合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ０５９ＡＫＳ０８２にてＹｅｓと判定した場合、ステップ０５９ＡＫＳ０８４およびステップＳ１３０４の処理を実行するなど）遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【０６２８】

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）。

【０６２９】

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。

【０６３０】

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。

【０６３１】

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）。

【０６３２】

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。

【０６３３】

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。
【０６３４】
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。
【０６３５】
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。
【０６３６】
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。
【０６３７】
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。
【０６３８】
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。
【０６３９】
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。
【０６４０】
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。
【０６４１】
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。
【０６４２】
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。
【０６４３】
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。
【０６４４】
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。
【０６４５】
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。

【０６４６】

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。

【０６４７】

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。

【０６４８】

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。

【０６４９】

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。

【０６５０】

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。

【０６５１】

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。

【０６５２】

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。

【０６５３】

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。

【０６５４】

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。

【０６５５】

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。

【０６５６】

図１４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。

【０６５７】

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。

【０６５８】

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。

【０６５９】

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。

【０６６０】

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。

【０６６１】

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。

【０６６２】

ステップＳ９０１７４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。

【０６６３】

ステップＳ９０１７５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。

【０６６４】

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。

【０６６５】

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。

【０６６６】

（設定示唆演出に関する特徴部の説明）

以下、パチンコ遊技機１における設定示唆演出に関する特徴部について説明する。この特徴部では、可変表示の実行中に、所定割合でパチンコ遊技機１における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能である。

【０６６７】

図１５－１は、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップ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。可変表示開始設定処理では、停止図柄決定処理が実行される（ステップＳ２０１）。停止図柄決定処理では、飾り図柄の可変表示における最終停止図柄といった、飾り図柄の可変表示において停止表示される飾り図柄の組合せが決定される。停止図柄決定処理に続いて、予告演出決定処理が実行される（ステップＳ２０２）。予告演出決定処理は、有利示唆演出に含まれる予告演出を決定可能とする。

【０６６８】

予告演出決定処理が実行された後には、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップＳ２０３）。演出制御パターンは、特図変動時演出制

御パターン、予告演出制御パターン、その他、各種の演出実行を制御するための制御パターンなどを含んでいればよい。例えば変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップＳ２０２の予告演出決定処理による決定結果に対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターンとして、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した１の演出制御パターンをセットするものであってもよい。

【０６６９】

ステップＳ２０３により演出制御パターンが決定されると、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、ＲＡＭ１２２の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップＳ２０４）。また、画像表示装置５の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ２０５）。このときには、ステップＳ２０３にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部１２３のＶＤＰに対して伝送させることなどにより、画像表示装置５の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【０６７０】

続いて、可変表示開始時の保留表示更新設定を行う（ステップＳ２０６）。例えば、画像表示装置５の画面上に設けられた保留表示エリアにおいて、保留番号「１」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「２」～「４」などに対応した表示部位にある保留表示を１つずつ左方向に移動（シフト）させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。画像表示装置５の画面上に設けられたアクティブ表示部では、保留表示エリアにおいて消去（消化）した保留表示に対応したアクティブ表示が行われるようにすればよい。なお、保留記憶数が「０」であるときに、第１始動入賞や第２始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリアにおけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップＳ２０７）、可変表示開始設定処理を終了する。

【０６７１】

図１５－２は、停止図柄決定処理として、可変表示開始設定処理のステップＳ２０１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。停止図柄決定処理では、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かを判定する（ステップＳ２２１）。スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かは、例えば主基板１１から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンに基づいて判定可能である。

【０６７２】

スーパーリーチのリーチ演出が実行されない場合には（ステップＳ２２１；Ｎｏ）、非リーチ時やノーマルリーチ時の最終停止図柄を決定して（ステップＳ２２２）、停止図柄決定処理を終了する。非リーチ時には、可変表示結果が「ハズレ」になる。ノーマルリーチ時には、可変表示結果が「大当り」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならない非リーチ時には、最終停止図柄として、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。非リーチ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒで異なる（不一致の）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「ハズレ」になるノーマルリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。リーチハズレ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒで同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「大当り」になるノーマルリーチ時には、大当り時の最終停止図柄として、大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される。大当り時の最終停止図柄は、「左」、「中」、「右」

の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。

【０６７３】

スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には（ステップＳ２２１；Ｙｅｓ）、スーパーリーチ時の最終停止図柄を決定する（ステップＳ２２３）。スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当り」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。可変表示結果が「ハズレ」になるスーパーリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。可変表示結果が「大当り」になる大当り時には、大当り時の最終停止図柄として、大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される。

【０６７４】

スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当り」になるか「ハズレ」になるかにかかわらず、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒで同一の（一致する）飾り図柄が、確定飾り図柄として停止表示される。このようなリーチハズレ組合せや大当り組合せを構成する左右の飾り図柄は、リーチ図柄ともいう。リーチ図柄として決定可能な飾り図柄は、例えば１～７の数字に対応する７種類の飾り図柄といった、複数種類の飾り図柄を含んでいればよい。数字に対応する飾り図柄は、数字を示す演出画像のみであってもよいし、数字に加えて各種のキャラクタを示す演出画像であってもよい。リーチ図柄は、リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ＲＯＭ１２１に予め記憶されて用意されたリーチ図柄決定テーブルを参照することなどにより、複数の飾り図柄のいずれかに決定されるようにすればよい。リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データは、ＲＡＭ１２２に設けられたランダムカウンタや乱数回路１２４の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【０６７５】

リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかに応じて、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が異なっていてもよい。例えば、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、１の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなり、２の数字、３の数字、４の数字、５の数字、６の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が低くなり、７の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなる。これに対し、可変表示結果が「大当り」である場合には、１の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなり、２の数字、３の数字、４の数字、５の数字、６の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が高くなり、７の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定では、７の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合に、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が最も高くなり、６の数字、５の数字、４の数字、３の数字、２の数字となるに伴い、リーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が低くなり、１の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が最も低くなる。なお、リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかにかかわらず、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。リーチ図柄となる飾り図柄ごとに割り当てられた判定値の個数が異なってもよいし、リーチ図柄となる飾り図柄にかかわらず割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。大当り種別に応じて、リーチ図柄となる飾り図柄の決定割合が異なってもよい。

【０６７６】

ステップＳ２２３に続いて、決定されたリーチ図柄は７の数字に対応する飾り図柄であるか否かを判定する（ステップＳ２２４）。このとき、リーチ図柄が７以外の数字に対応する飾り図柄であれば（ステップＳ２２４；Ｎｏ）、停止図柄決定処理を終了する。リーチ図柄が７の数字に対応する飾り図柄である場合には（ステップＳ２２４；Ｙｅｓ）、設定示唆演出を実行するか否かに応じた設定示唆演出の有無を決定する（ステップＳ２２５

）。設定示唆演出は、設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ＲＯＭ１２１に予め記憶されて用意された設定示唆演出実行決定テーブルを参照することなどにより、実行の有無が決定されるようにすればよい。設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データは、ＲＡＭ１２２に設けられたランダムカウンタや乱数回路１２４の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。設定示唆演出の有無として、設定示唆演出を実行しない「演出なし」、または、設定示唆演出を実行する「演出あり」のうちで、いずれかに決定される。

【０６７７】

ステップＳ２２５の決定結果に基づいて、設定示唆演出を実行する「演出あり」に決定されたか否かを判定する（ステップＳ２２６）。設定示唆演出を実行しない「演出なし」に決定された場合には（ステップＳ２２６；Ｎｏ）、停止図柄決定処理を終了する。「演出あり」に決定された場合には（ステップＳ２２６；Ｙｅｓ）、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を特定する（ステップＳ２２７）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、パチンコ遊技機１の電源投入時に、主基板１１の側から送信された設定値通知コマンドを受信し、通知された設定値をＲＡＭ１２２の所定領域に格納すればよい。これにより、ステップＳ２２７では、ＲＡＭ１２２に格納されている設定値を特定すればよい。

【０６７８】

ステップＳ２２７に続いて、設定示唆パターンを決定してから（ステップＳ２２８）、停止図柄決定処理を終了する。設定示唆パターンは、設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ＲＯＭ１２１に予め記憶されて用意された設定示唆パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の設定示唆パターンのうちいずれかに決定されるようにすればよい。設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データは、ＲＡＭ１２２に設けられたランダムカウンタや乱数回路１２４の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【０６７９】

図１５－３は、設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示している。例えばＲＯＭ１２１には、設定示唆演出実行決定テーブルとして、図１５－３に示す決定テーブルＴＡ０１を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップＳ２２５では、決定テーブルＴＡ０１を参照することなどにより、設定示唆演出の有無が決定される。決定テーブルＴＡ０１では、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかに応じて、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が異なっている。例えば、可変表示結果が「大当り」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、設定示唆演出を実行する「演出あり」の決定割合が高くなる。このような決定割合の設定では、設定示唆演出が実行された場合に、設定示唆演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が高くなる。なお、設定示唆演出実行決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかにかかわらず、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。

【０６８０】

図１５－４（Ａ）は、設定示唆パターンの構成例を示している。この実施例では、複数の設定示唆パターンとして、４つのパターンＲＥ－０～パターンＲＥ３が設けられている。これらの設定示唆パターンは、図柄表示色を変化させるか否かや、変化させる場合の表示色に応じて、示唆内容が異なっている。図柄表示色は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色であり、通常表示色となる赤色の他に、銅色、銀色、金色を含む示唆表示色に変化可能である。パターンＲＥ－０は、図柄表示色を変化させず、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。パターンＲＥ－１は、図柄表示色を銅色に変化させ、設定値が２以上であることの確定を示唆する。パターンＲＥ－２は、図柄表示色を銀色に変化させ、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。パターンＲＥ－３は、図柄表示色を金色に変化させ、最高の設定値となる６であることの確定を示唆する。このように、リーチ図柄を用いた設定示唆演出では、図柄表示色

が変化したか否かや、変化後の図柄表示色に応じて、パチンコ遊技機１における設定値に関する示唆を行うことができる。

【０６８１】

図１５－４（Ｂ）は、設定示唆パターン決定テーブルに関する設定例を示している。例えばＲＯＭ１２１には、設定示唆パターン決定テーブルとして、図１５－４（Ｂ）に示す決定テーブルＴＡ１１を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップＳ２２８では、決定テーブルＴＡ１１を参照することなどにより、設定示唆パターンが決定される。決定テーブルＴＡ１１では、パチンコ遊技機１において設定されている設定値に応じて、設定示唆パターンの決定結果に割り当てられた判定値の個数が異なっている部分がある。

【０６８２】

リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、リーチ図柄が７の数字に対応した飾り図柄となることから、大当り遊技状態に制御される割合が高い。そして、設定示唆演出がパターンＲＥ－０で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が低く、設定示唆演出がパターンＲＥ－１で実行される場合は設定値が２以上であることが確定する。また、設定示唆演出がパターンＲＥ－２で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が高く、設定示唆演出がパターンＲＥ－３で実行される場合は最高の設定値となる６であることが確定する。このように、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった場合のリーチ図柄には、７以外の数に対応した飾り図柄といった大当り遊技状態の制御に関する示唆を行う図柄表示態様と、７の数字に対応した飾り図柄といった大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともにパチンコ遊技機１において設定されている設定値に関する示唆を行う図柄表示態様とが含まれている。リーチ図柄が７の数字に対応した飾り図柄の場合には、リーチ図柄が通常表示色で表示されることで大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、図柄表示色が変更されることで、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともに設定値に関する示唆を行うことになる。

【０６８３】

設定示唆演出は、パチンコ遊技機１において設定されている設定値に応じて、演出態様が異なるように実行可能である。例えば、パチンコ遊技機１において設定されている設定値が１である場合には、設定示唆パターンがパターンＲＥ－１に決定されないので、図柄表示色が銅色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機１において設定されている設定値が１以外であるか否かに応じて、リーチ図柄が７の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が銅色に変更されるか否かが異なる。パチンコ遊技機１において設定されている設定値が６以外である場合には、設定示唆パターンがパターンＲＥ－３に決定されないので、図柄表示色が金色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機において設定されている設定値が６であるか否かに応じて、リーチ図柄が７の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が金色に変更されるか否かが異なる。

【０６８４】

設定示唆演出は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色である図柄表示色を変更するものに代えて、あるいは、図柄表示色を変更するものに加えて、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の形状や模様といった、リーチ態様における任意の態様を変更するものであってもよい。あるいは、背景画像や外枠画像その他の任意の演出画像の表示、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる音声の出力、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤといった装飾発光体の点灯、演出用可動部材の動作、これらの一部または全部の組合せといった、任意の演出装置による演出態様を変更するものであってもよい。設定示唆演出その他のパチンコ遊技機１における任意の演出は、演出制御に関連する任意のデータ、演出制御に関連しない任意のデータ、あるいは、これらを組み合わせたデータが、演出実行用として予め定められた単一または複数の条件式を満足する場合に、実行可能であればよい。図柄表示色を変更する演出は、変更演出ともいう。

【０６８５】

複数の設定示唆パターンには、大当り遊技状態に制御される場合にのみ決定可能なパターンと、大当り遊技状態に制御されない場合にも決定可能なパターンとが、含まれていてもよい。例えば、パターンＲＥ－０とパターンＲＥ－１は、可変表示結果が「ハズレ」である場合にも、所定割合で決定可能となるのに対し、パターンＲＥ－２とパターンＲＥ－３は、可変表示結果が「大当り」である場合にのみ所定割合で決定可能となり、可変表示結果が「ハズレ」である場合には決定不可能となるようにしてもよい。この場合に、パターンＲＥ－２は、パチンコ遊技機１において設定されている設定値にかかわらず、共通の割合で決定されるのに対し、パターンＲＥ－３は、パチンコ遊技機１において設定されている設定値に応じて、異なる割合で決定されてもよい。

【０６８６】

図１５－５は、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップＳ１７２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。可変表示中演出処理では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ２４１）。可変表示時間が経過していないと判定された場合には（ステップＳ２４１；Ｎｏ）、可変表示の進行に伴い各種演出を実行するための制御が行われる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理のステップＳ２０３にて決定された演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、各種指令を作成する。この指令を、表示制御部１２３や音声制御基板１３、ランプ制御基板１４などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置５の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤを点灯や消灯や点滅させること、可動体３２などの演出用可動部材を動作させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて各種演出を実行できればよい。

【０６８７】

可変表示中演出処理では、予告演出期間であるか否かを判定する（ステップＳ２４２）。予告演出期間である場合には（ステップＳ２４２；Ｙｅｓ）、予告演出を実行する制御が行われる（ステップＳ２４３）。予告演出期間ではない場合や（ステップＳ２４２；Ｎｏ）、ステップＳ２４３の制御を行った後には、リーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップＳ２４４）。リーチ演出期間である場合には（ステップＳ２４４；Ｙｅｓ）、リーチ演出を実行する制御が行われる（ステップＳ２４５）。ステップＳ２４５の制御により、リーチ図柄となる飾り図柄が停止表示されてから、図柄表示色の変更後におけるリーチ演出を実行する場合に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともに、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行うことができる。

【０６８８】

リーチ演出期間ではない場合や（ステップＳ２４４；Ｎｏ）、ステップＳ２４５の制御を行った後には、変更演出期間であるか否かを判定する（ステップＳ２４６）。変更演出期間は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、図柄表示色を変更する演出の実行期間として、予め定められていればよい。変更演出期間である場合には（ステップＳ２４６；Ｙｅｓ）、変更演出を実行する制御が行われる（ステップＳ２４７）。変更演出期間ではない場合や（ステップＳ２４６；Ｎｏ）、ステップＳ２４７の制御を行った後には、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行ってから（ステップＳ２４８）、可変表示中演出処理を終了する。

【０６８９】

変更演出期間は、変更演出の演出態様に応じて、異なる時間長に設定されてもよい。例えばパターンＲＥ－０の場合には変更演出期間が最も短い第１期間に設定され、パターンＲＥ－１の場合には変更演出期間が第１期間よりも長い第２期間に設定され、パターンＲＥ－２の場合には変更演出期間が第２期間よりも長い第３期間に設定され、パターンＲＥ－３の場合には変更演出期間が最も長い第４期間に設定されてもよい。一般的に遊技者は、有利なことを報知する演出（有利な演出）が実行された場合、その演出の画像または動

画を、遊技者が所有する携帯端末にて撮影し、それをＳＮＳ（Social Networking Service）等の会員登録制のウェブサイトや、インターネット動画供給サイト等に投稿する傾向にある。しかしながら、このような有利な演出の実行期間が短いと、適切な撮影時間を確保できないという問題が生じる。その一方で、不利な場合にも行われることの多い演出（不利な演出）については、撮影意欲を喚起しないため、不利な演出の実行期間が長いと、かえって遊技者に不快感を与えてしまうという問題がある。そこで、有利な演出についての実行期間を長くして撮影時間を確保するとともに、不利な演出については有利な演出よりも実行期間を短くして不快感を低減させるようにする。これにより、遊技者にとって有利な演出が実行された場合に、遊技者が見逃すことを防止できるとともに、撮影時間を確保することができる。また、撮影時間を確保できることにより、撮影された画像や動画がインターネット上で遊技者により公開され、パチンコ遊技機１に対する公衆の興味を高めることができる。加えて、多くの場合に、どの遊技場のどのパチンコ遊技機１にて撮影したものかも含めて公開されることにより、遊技場側からすれば、遊技者により遊技場の宣伝が行われたことになる。このように、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆が行われた場合に撮影時間を確保することにより、遊技者のみならず、遊技場側にも相乗的な効果をもたらすことになる。

【０６９０】

可変表示時間が経過した場合には（ステップＳ２４１；Ｙｅｓ）、主基板１１から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップＳ２４９）。図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップＳ２４９；Ｎｏ）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップＳ２４９；Ｙｅｓ）、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップＳ２５０）。続いて、大当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップＳ２５１）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“３”に更新してから（ステップＳ２５２）、可変表示中演出処理を終了する。

【０６９１】

図１５－６は、設定示唆演出の実行例を示している。図１５－６（Ａ）は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる演出実行例ＨＤ１０１を示している。「左」と「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒには７の数字に対応する飾り図柄が停止表示されることで、リーチ成立となりノーマルリーチのリーチ演出が実行される。図１５－６（Ｂ）は、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパーリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる演出実行例ＨＤ１０２を示している。画像表示装置５の表示画面では飾り図柄が縮小表示され、スーパーリーチのリーチ演出における演出画像の表示が行われる。図１５－６（Ｃ）は、設定示唆演出となる変更演出が実行される演出実行例ＨＤ１０３を示している。停止表示されているリーチ図柄に重畳して、変更演出に対応する演出表示が表示される。また、「図柄表示色変更！！」といったメッセージを報知する演出画像が表示されることで、図柄表示色を変更する示唆が行われる。

【０６９２】

図１５－６（Ｄ１）は、パターンＲＥ－０により図柄表示色が変化しない演出実行例ＨＤ１１１を示している。図１５－６（Ｄ２）は、パターンＲＥ－１により図柄表示色が銅色に変化する演出実行例ＨＤ１１２を示している。図１５－６（Ｄ３）は、パターンＲＥ－２により図柄表示色が銀色に変化する演出実行例ＨＤ１１３を示している。図１５－６（Ｄ４）は、パターンＲＥ－３により図柄表示色が金色に変化する演出実行例ＨＤ１１３を示している。演出実行例ＨＤ１１１では、パターンＲＥ－０によりリーチ図柄の表示色が変化せず、通常表示色である赤色のまま変更されない。このように図柄表示色が変更されない失敗演出（ガセ演出）が実行され、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。演出実行例ＨＤ１１２では、パターンＲＥ－１によりリーチ図柄の表

示色が銅色に変更されることで、設定値が２以上であることの確定を示唆する。演出実行例ＨＤ１１３では、パターンＲＥ－２によりリーチ図柄の表示色が銀色に変更されることで、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。演出実行例ＨＤ１１４では、パターンＲＥ－３によりリーチ図柄の表示色が金色に変更されることで、最高の設定値となる６の確定を示唆する。

【０６９３】

設定示唆演出は、リーチ図柄の表示色を変更可能な変更演出の他にも、例えば擬似連演出や先読み予告演出など、任意の演出によって大当り期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。可変表示の実行中に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行うことができる演出であってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行う場合と、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後、その示唆が終了する場合と、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。

【０６９４】

パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機１における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機１における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。例えば、複数の設定示唆パターンは、パチンコ遊技機１における設定値が変更されたか否かに応じて、決定割合が異なるパターンが含まれてもよい。パチンコ遊技機１における設定値が変更された場合に、高い割合で決定されるパターンの演出態様による示唆が行われることで、設定値の変更があったことを遊技者が認識できるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【０６９５】

可変表示の実行中には、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行う一方で、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行わないようにしてもよい。その後、可変表示の表示結果が「大当り」となった場合に、大当り開始演出（ファンファーレ演出）や大当り中演出（第１ラウンドや第２ラウンドに対応する演出など）の実行に伴い、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行うようにしてもよい。大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うことなく、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆が行われる場合があってもよい。

【０６９６】

大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当り遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

【０６９７】

（特徴部０５９ＡＫに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部０５９ＡＫにおける遊技機につき、図１６－１～図１６－３５を参照して説明する。本実施の形態の特徴部０５９ＡＫにおけるパチンコ遊技機１は、大当り遊技状態後に限られず、可変表示結果として時短図柄が停止表示した場合にも時短制御が行われる（時短状態となる）。そして、特図ゲームの表示結果については通常状態時も時短状態時も時短図柄が停止表示するものの、時短状態においては時短図柄が停止表示した場合でも時短制御が新たに行われることはない。一方、飾り図柄については、通常状態時と時短状態時とで異なる図柄が停止表示する。以下、このような特徴を有する特徴部０５９ＡＫにおけるパチンコ遊技機１について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

【０６９８】
図１６－１は、本実施の形態の特徴部０５９ＡＫにおけるパチンコ遊技機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。
【０６９９】
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。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。なお、特別図柄の「可変表示」には、複数のＬＥＤを順次点灯や点滅させるものが含まれ、表示結果として所定のＬＥＤの点灯組合せが表示（導出または導出表示などともいう）されることが含まれる。
【０７００】
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。
【０７０１】
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。
【０７０２】
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。
【０７０３】
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。
【０７０４】
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。
【０７０５】
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。

【０７０６】
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。
【０７０７】
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。
【０７０８】
可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１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。また、時短状態では、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）が実行され、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する。そして、当該時短状態では、可変入賞球装置６Ｂにより形成される第２始動入賞口へ遊技球を入賞させるよう、遊技者にとって右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちが行われればよい。
【０７０９】
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。
【０７１０】
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。大当り遊技状態において、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。大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口へ遊技球を入賞させるよう、右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちが行われればよい。
【０７１１】
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。
【０７１２】
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。
【０７１３】
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。
【０７１４】
遊技盤２の所定位置（図１６－１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。
【０７１５】
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。
【０７１６】
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。
【０７１７】
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。
【０７１８】
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。
【０７１９】
遊技盤２の所定位置（図１６－１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。
【０７２０】
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。
【０７２１】
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。
【０７２２】
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により検出される。
【０７２３】
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により検出される。

【０７２４】
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。
【０７２５】
図１６－２は、図１２のステップＳ１０１において実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。始動入賞判定処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、普通入賞球装置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がオンであるか否かを判定する（ステップＳ１２０１）。スイッチ処理において第１始動口スイッチ２２Ａがオンであると判定されているなどして第１始動口スイッチ２２Ａがオンであると判定した場合（ステップＳ２１０１；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、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、「４」）となっているか否かを判定する（ステップＳ１２０２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第１特図保留記憶数カウンタ（第１特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第１特図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Ｓ１２０２において第１特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップＳ１２０２；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「１」に設定する（ステップＳ１２０３）。
【０７２６】
ステップＳ１２０１において第１始動口スイッチ２２Ａがオフであると判定した場合（ステップＳ１２０１；Ｎｏ）や、ステップＳ１２０２において第１特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合（ステップＳ１２０２；Ｙｅｓ）には、ＣＰＵ１０３は、普通可変入賞球装置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がオンであるか否かを判定する（ステップＳ１２０４）。スイッチ処理において第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであると判定されているなどして第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであると判定した場合（ステップＳ１２０４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、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、「４」）となっているか否かを判定する（ステップＳ１２０５）。このとき、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第２特図保留記憶数カウンタ（第２特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第２特図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Ｓ１２０５において第２特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップＳ１２０５；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値を「２」に設定する（ステップＳ１２０６）。第２始動口スイッチ２２Ｂがオンではないと判定した場合（ステップＳ１２０４；Ｎｏ）や、第２特図保留記憶数が上限値であると判定した場合（ステップＳ１２０５；Ｙｅｓ）には、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理を終了する。
【０７２７】
ステップＳ１２０３またはＳ１２０６の処理のいずれかを実行した後、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数カウント値を１加算するように更新する（ステップＳ２０７）。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特図保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１特図保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口に遊技球が進入して第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（インクリメント）するように更新される。また、第２特図保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口に遊技球が進入して第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（インクリメント）するように更新される。このときには、ＲＡＭ１０２の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）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

新する（ステップＳ１２０８）。
【０７２８】
ステップＳ１２０８の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する（ステップＳ１２０９）。一例として、ステップＳ１２０９の処理では、乱数回路１０４やＲＡＭ１０２の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、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セットされることで記憶される（ステップＳ１２１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、保留データが第１特図保留記憶部にセットされる。一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、保留データが第２特図保留記憶部にセットされる。なお、このとき、ＣＰＵ１０３は、保留データが第１特図保留記憶部にセットされたときには、第１保留表示器２５Ａを制御して、１つ加算された第１特図保留記憶数を特定可能な表示を第１保留表示器２５Ａに行わせる（例えば、ＬＥＤの点灯個数を１つ増やす）ようにしてもよい。なお、ＣＰＵ１０３は、保留データが第２特図保留記憶部にセットされたときには、第２保留表示器２５Ｂを制御して、１つ加算された第２特図保留記憶数を特定可能な表示を第２保留表示器２５Ｂに行わせる（例えば、ＬＥＤの点灯個数を１つ増やす）ようにしてもよい。
【０７２９】
第１特図保留記憶部は、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が進入して第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、その遊技球の進入による第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３が乱数回路１０４等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン決定用の乱数値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（可変表示）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）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。
【０７３０】
なお、第１特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板１２側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第１特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「１」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第１保留表示部５ＨＬの一番左側の第１の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「２」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第１保留表示部５ＨＬの第１の表示位置の右側に位置する第２の表示位置に保留表示図柄を表示する。
【０７３１】
第２特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が進入して第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、その遊技球の進入による第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３が乱数回路１０４等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン決定用の乱数値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（可変表示）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）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【０７３２】

なお、第２特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板１２側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第２特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「１」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第２保留表示部５ＨＲの一番左側の第１の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「２」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第２保留表示部５ＨＲの第１の表示位置の右側に位置する第２の表示位置に保留表示図柄を表示する。

【０７３３】

ステップＳ１２１０の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、予め用意された始動口入賞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う（ステップＳ１２１１）。その後、ＣＰＵ１０３は、予め用意された保留記憶数通知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う（ステップＳ１２１２）。

【０７３４】

続いて、ＣＰＵ１０３は、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップＳ１２１３）。入賞時乱数値判定処理は、上述のように、始動入賞時の判定を行う処理であり、ステップＳ１２０９で抽出した乱数値ＭＲ１～３のうちの乱数値ＭＲ１およびＭＲ３に基づいて、当該乱数値の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当り」や「小当り」になるか否かおよび当該可変表示の変動パターン（図１５－５参照）を判定する処理である。その後、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値が「１」であるか「２」であるかを判定する（ステップＳ１２１４）。このとき、始動口バッファ値が「２」であると判定した場合（ステップＳ１２１４；「２」）、ＣＰＵ１０３は、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Ｓ１２１５）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「１」であると判定した場合（ステップＳ１２１４；「１」）、ＣＰＵ１０３は、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Ｓ１２１６）、ステップＳ１２０４に処理を進める。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。

【０７３５】

図１６－３は、入賞時乱数値判定処理として、図１６－２のステップＳ１２１３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。本実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様に対応した変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、入賞時乱数値判定処理では、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）にて検出された始動入賞タイミングで、このタイミングで抽出された乱数値（ステップＳ１２０９の処理において抽出された乱数値）の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当り」や「小当り」になるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示の変動パターンがどれになるかの判定などを行う（いわゆる「先読み」）。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（特図ゲームの開始条件成立前）に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを先読みし、この先読み結果に基づいて、演

出制御基板１２の側で演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、保留表示の表示態様などを決定することができる。

【０７３６】

図１６－３に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば、ＲＡＭ１０２の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた時短フラグ（時短状態のときにオン状態になるフラグ）や確変フラグ（確変状態のときにオン状態になるフラグ）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Ｓ３５１）。ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の所定領域（遊技制御フラグ制御部など）に設けられた特図プロセスフラグの値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が大当り遊技状態であるか否かを特定する。例えば、特図プロセスフラグの値が、「４」～「７」である場合には、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態が大当り遊技状態であると特定すればよい。

【０７３７】

ステップＳ３５１の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、特定された遊技状態が大当り遊技状態となっている大当り中であるか否かを判定する（ステップＳ３５２）。大当り中でないと判定した場合（ステップＳ３５２；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、さらに確変状態や時短状態において時短制御に伴う高開放制御が行われている高ベース中であるか否かを判定する（ステップＳ３５３）。高ベース中であると判定した場合（ステップＳ３５３；Ｙｅｓ）、または、ステップＳ３５２の処理において大当り中であると判定した場合（ステップＳ３５２；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値が「２」であるか否かを判定する（ステップＳ３５４）。始動口バッファ値が「２」ではないと判定した場合（ステップＳ３５４；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、入賞時判定を制限するための設定を行う（ステップＳ３５６）。

【０７３８】

一方、始動口バッファ値が「２」であると判定した場合（ステップＳ３５４；Ｙｅｓ）、または、ステップＳ３５３の処理において高ベース中ではないと判定した場合（ステップＳ３５３；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、第１特図表示結果決定テーブルまたは第２特図表示結果決定テーブルから、始動口バッファ値（「１」または「２」）や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルを選択する（ステップＳ３５５）。

【０７３９】

ステップＳ３５５の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ１が大当り決定範囲内であるか否かを判定する（ステップＳ３５７）。ＣＰＵ１０３は、例えば、大当り決定範囲に含まれる個々の決定値と、図１６－２に示すステップＳ１２０９の処理により抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１とを、逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する決定値の有無を判定してもよい。あるいは、大当り決定範囲に含まれる決定値の最小値（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と大当り決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が大当り決定範囲の範囲内であるか否かを判定してもよい。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（大当り始動判定）できる。

【０７４０】

なお、ステップＳ３５７の処理において、例えば、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１２１０で特図保留記憶部に格納した乱数値ＭＲ１を読み出し、読み出した乱数値ＭＲ１を使用して上記の判定を行えばよい。また、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１２１０とは別に乱数値ＭＲ１をＲＡＭ１０２の所定領域（特図保留記憶部以外の領域）やＣＰＵ１０３の記憶領域などに保持しておき、保持した乱数値に基づいて上記の判定を行ってもよい。これは、後述する乱数値ＭＲ３についても同様である。このように、入賞時乱数値判定処理で使用される乱数値は、特図保留記憶部に格納された乱数値でなくてもよい。

【０７４１】

ステップＳ３５７の処理において大当り決定範囲内であると判定した場合（ステップＳ３５７；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップＳ３５８）。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、大当り種別決定テーブルから大当り種別決定用テーブルデータを選択する。ＣＰＵ１０３は、選択した大当り種別決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決定されるかを判定する。

【０７４２】

ステップＳ３５８の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、予めＲＯＭ１０１の所定領域に記憶するなどして用意された後述する大当り変動パターン決定テーブル（図１６－１１参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップＳ３５９）。大当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「大当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値ＭＲ３と比較される決定値が割り当てられている。

【０７４３】

ステップＳ３５７の処理において大当り決定範囲内でないと判定した場合（ステップＳ３５７；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、その乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り決定範囲内であるか否かを判定する（ステップＳ３６０）。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ３０５の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り決定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値ＭＲ１が小当り決定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。

【０７４４】

小当り決定範囲の範囲内であると判定した場合（ステップＳ３６０；Ｙｅｓ）、予めＲＯＭ１０１の所定領域に記憶するなどして用意された小当り変動パターン決定テーブル（図１６－１１（Ｂ）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップＳ３６２）。小当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「小当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値ＭＲ３と比較される決定値が割り当てられている。

【０７４５】

一方、小当り決定範囲の範囲内ではないと判定した場合（ステップＳ３６０；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、その乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の時短決定範囲内であるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ００１）。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ３５５の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「ハズレ（時短）」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り決定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値ＭＲ１が時短決定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。なお、「ハズレ（時短）」の特図表示結果は、「ハズレ」であるものの、時短図柄を停止表示させ、当該停止表示させた後に行われる可変表示から時短制御を行う可変表示結果のことを示す。

【０７４６】

時短決定範囲の範囲内であると判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ２に基づいて、時短種別を判定する（ステップ０５９ＡＫＳ００２）。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、図１６－７に示す時短種別決定テーブルから時短種別決定用テーブルデータを選択する。ＣＰＵ１０３は、選択した時短種別決定用テーブルデータを参照することにより、時短種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。

【０７４７】

ステップ０５９ＡＫＳ００２の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、予めＲＯＭ１０１の所定領域に記憶するなどして用意された後述する時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブル（図１６－１２（Ａ）、（Ｄ）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップ０５９ＡＫＳ００２Ａ）。時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブ

ルは、可変表示結果が「ハズレ」となるものの、時短図柄が停止表示される可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値ＭＲ３と比較される決定値が割り当てられている。ステップ０５９ＡＫＳ００２Ａでは、時短種別に応じて図１６－１２（Ａ）の時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルと図１６－１２（Ｄ）の時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルとのいずれかを選択すればよい。

【０７４８】

一方、時短決定範囲の範囲内ではないと判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ００１；Ｎｏ）、予めＲＯＭ１０１の所定領域に記憶するなどして用意された時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブル（図１６－１２（Ｂ）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップ０５９ＡＫＳ００２Ｂ）。

【０７４９】

ステップＳ３０９、ステップＳ３１２、ステップ０５９ＡＫＳ００２Ａ、およびステップ０５９ＡＫＳ００２Ｂのいずれかを実行した後、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１２０９で抽出された変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定されている大当り変動パターン決定テーブル、小当り変動パターン決定テーブル、時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブル、時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを参照し、乱数値ＭＲ３と合致する決定値に割り当てられている変動パターンを判定する（ステップＳ３６３）。ＣＰＵ１０３は、例えば、各変動パターンに割り当てられた個々の決定値と、乱数値ＭＲ３とを、逐一比較することにより、乱数値ＭＲ３と合致する決定値の有無を判定することで変動パターンを判定してもよいし、あるいは、各変動パターンに割り当てられた決定値の最小値（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ＭＲ３と決定値の最小値や最大値とを比較することにより変動パターンを判定してもよい。

【０７５０】

ステップＳ３５６、Ｓ３６３の処理のいずれかを実行した後、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ３５８、ステップ０５９ＡＫＳ００２、ステップＳ３６３の判定結果に応じた内容の始動入賞時コマンドの送信設定を行い（ステップＳ３６４）、入賞時乱数値判定処理を終了する。始動入賞時コマンドは、始動口入賞指定コマンドと、特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、から構成される。始動口バッファ値が「１」のときは、始動入賞時コマンドとして、第１始動口入賞指定コマンドと、第１特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。始動口バッファ値が「２」のときは、始動入賞時コマンドとして、第２始動口入賞指定コマンドと、第２特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。送信設定されたコマンドは、コマンド制御処理において送信される。

【０７５１】

送信設定する第１特図保留記憶数指定コマンドや第２特図保留記憶数指定コマンドは、現在の第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数を指定するコマンド（当該記憶数に対応したＥＸＴデータを含むコマンド）とし、指定する特図保留記憶数は、第１特図保留記憶数カウンタや第２特図保留記憶数カウンタのカウント値によって特定すればよい。送信設定する図柄指定コマンドは、ステップＳ３５７の判定結果が大当り決定範囲内であるときには（ステップＳ３５７；Ｙｅｓ）、可変表示結果の判定結果が「大当り」であることを指定するコマンド（「大当り」に対応したＥＸＴデータを含むコマンド）とし、ステップＳ３５７の判定結果が小当り決定範囲であるときには（ステップＳ３６０；Ｙｅｓ）、可変表示結果の判定結果が「小当り」であることを指定するコマンド（「小当り」に対応したＥＸＴデータを含むコマンド）とし、ステップ０５９ＡＫＳ００１の判定結果が時短決定範囲であるときには（ステップ０５９ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、可変表示結果の判定結果が「ハズレ（時短）」であることを指定するコマンド（「ハズレ（時短）」に対応したＥＸＴデータを含むコマンド）とし、ステップ０５９ＡＫＳ００１の判定結果が時短決定

範囲でないときには（ステップＳ３６０；Ｎｏ）、可変表示結果の判定結果が「ハズレ」であることを指定するコマンド（「ハズレ」に対応したＥＸＴデータを含むコマンド）とし、ステップＳ３５４の判定結果が始動口バッファ値＝１であるときには（ステップＳ３５４；Ｎｏ）、始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド（「判定なし」に対応したＥＸＴデータを含むコマンド）とすればよい。送信設定する変動パターン判定結果指定コマンドは、ステップＳ３６３で判定した判定結果となる変動パターンを指定するコマンド（判定結果である変動パターンに対応したＥＸＴデータを含むコマンド）とし、ステップＳ３５４の判定結果が始動口バッファ値＝１（ステップＳ３５４；Ｎｏ）であるときには始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド（「判定なし」に対応したＥＸＴデータを含むコマンド）とすればよい。

【０７５２】

入賞時乱数値判定処理では、上記のように、今回ステップＳ１２０９で抽出した乱数値ＭＲ１～３に対応する可変表示について、当該可変表示（特図ゲーム）の可変表示結果が「大当り」や「小当り」、「ハズレ（時短）」になるか否か、および、当該可変表示の変動パターン（図１６－１０参照）が判定され、いわゆる先読みが行われる。なお、この処理では現在の遊技状態に基づいて判定を行い、可変表示が実際に実行されるときの遊技状態に基づいて判定を行っていないため、当該判定は必ずしも正確なものでないが、ある程度の精度で可変表示結果や変動パターンを予測することができる。また、入賞時乱数値判定処理では、ステップＳ３５２の処理において大当り中であると判定した場合や、ステップＳ３５３の処理において時短制御中であると判定されたことに基づいて、ステップＳ３５４の処理により始動口バッファ値が「２」であるか否かを判定する。このとき、始動口バッファ値が「１」であり「２」ではない場合には、ステップＳ３５５などの処理を実行せずにステップＳ３６４の処理に進み、始動入賞時の判定を行わない。こうして、時短制御に伴う高開放制御が行われるときや、大当り遊技状態であるときには、第１始動入賞口を遊技球が進入したことによる始動入賞（第１始動入賞）の発生に基づいて上記各判定が行われないように制限する。これにより、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場合に、時短制御中や大当り遊技状態であるときには、第１始動入賞に基づく先読みが実行されないように制限して、遊技の健全性を確保することができる。

【０７５３】

図１６－４は、特別図柄通常処理として、図１２のステップ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１６－４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Ｓ１２３１）。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Ｓ１２３１の処理では、ＲＡＭ１０２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。

【０７５４】

ステップＳ１２３１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Ｓ１２３１；Ｎｏ）、第２特図保留記憶部１５１Ｂ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、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップＳ１２３２）。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。

【０７５５】

ステップＳ１２３２の処理に続いて、例えば第２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１５１Ｂ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Ｓ１２３３）。また、ステップＳ１２３３の処理では、ＲＡＭ１０２にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を１減算するように更新してもよい。このときには、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」に更新する（ステップＳ１２３４）。

【０７５６】

ステップＳ１２３１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップＳ１２３１；Ｙｅｓ）、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Ｓ１２３５）。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Ｓ１２３５の処理では、ＲＡＭ１０２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Ｓ１２３５の処理は、ステップＳ１２３１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。

【０７５７】

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が決定できればよい。

【０７５８】

ステップＳ１２３５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Ｓ２３５；Ｎｏ）、第１特図保留記憶部１５１Ａ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、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップＳ１２３６）。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。

【０７５９】

ステップＳ１２３６の処理に続いて、例えば第１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１５１Ａ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、ＭＲ２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Ｓ１２３７）。また、ステップＳ１２３７の処理では、ＲＡＭ１０２にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を１減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「１」に更新する（ステップＳ１２３８）。

【０７６０】

ステップＳ１２３４、Ｓ１２３８の処理のいずれかを実行した後には、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「ハズレ」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、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップＳ１２３９）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合には、図１６－５（Ａ）に示す第１特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合には、図１６－５（Ｂ）に示す第２特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。また、ＣＰＵ１０３は、現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータを選択すればよい。

【０７６１】

第１特図表示結果決定テーブルは、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や、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や、可変表示結果を「ハズレ（時短）」とし

てその後の可変表示から時短状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値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。第２特図表示結果決定テーブルは、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や、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や、可変表示結果を「ハズレ（時短）」としてその後の可変表示から時短状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値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。

【０７６２】

第１特図表示結果決定テーブルでは、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、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ（時短）」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。第２特図表示結果決定テーブルでは、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、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（決定値）が、「大当り」、「ハズレ（時短）」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【０７６３】

第１特図表示結果決定テーブルや第２特図表示結果決定テーブルにおいて、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される決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や、特図表示結果を「ハズレ（時短）」として次回の可変表示から時短状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる決定用データとなっている。第１特図表示結果決定テーブルと第２特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、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決定値が、「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。すなわち、第１特図表示結果決定テーブルと第２特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態であるときに、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、決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。また、第１特図表示結果決定テーブルと第２特図表示結果決定テーブルとでは、第２特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「ハズレ（時短）」として次回の可変表示から時短状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられている。そのため、時短状態の終了時に記憶されている第２特図の保留に対応する可変表示において特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる割合が高くなっている。

【０７６４】

第１特図表示結果決定テーブルの設定例では、所定範囲の決定値（「３００００」～「３０３５０」の範囲の値）が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方で、第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂの設定例では、「小当り」の特図表示結果に決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可変表示結果の判定を行う場合と、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可変表示結果の判定を行う場合とで、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割合を、異ならせることができる。

【０７６５】

特に、第２特図を用いた特図ゲームでは特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短状態（低確高ベース状態）や確変

状態（高確高ベース状態）といった、普通可変入賞球装置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、賞球を得ることが困難な小当り遊技状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、第２特図表示結果決定テーブルにおいても、第１特図表示結果決定テーブルにおける設定とは異なる所定範囲の決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図表示結果決定テーブルでは、第１特図表示結果決定テーブルに比べて少ない決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられてもよい。こうして、時短状態や確変状態といった高ベース状態であるときには、通常状態や時短なし確変状態といった低ベース状態であるときよりも、小当り遊技状態に制御すると決定される割合が低くなるようにしてもよい。あるいは、第１開始条件と第２開始条件のいずれが成立したかにかかわらず、共通の特図表示結果決定テーブルを参照して、特図表示結果の決定を行うようにしてもよい。

【０７６６】

図１６－４に示すステップＳ１２３９の処理に続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「小当り」、「ハズレ（時短）」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ（時短）」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップＳ１２４０）。

【０７６７】

ステップＳ１２３９では現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータが選択されていることから、ステップＳ１２４０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確変状態であるか否かに応じて、異なる決定用データ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。例えば、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通常状態又は時短状態であるときには、第１特図表示結果決定テーブルや第２特図表示結果決定テーブルにおいて遊技状態が通常状態又は時短状態の場合に対応するテーブルデータが、通常決定用データとして選択され、これを参照して乱数値ＭＲ１に対応する特図表示結果を決定する。これに対して、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確変状態であるときには、第１特図表示結果決定テーブルや第２特図表示結果決定テーブルにおいて遊技状態が確変状態の場合に対応するテーブルデータが、特別決定用データとして選択され、これを参照して乱数値ＭＲ１に対応する特図表示結果を決定する。

【０７６８】

ステップＳ１２４０にて特図表示結果を決定した後には、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップＳ１２４１）。そして、「大当り」であると判定された場合には（ステップＳ１２４１；Ｙｅｓ）、ＲＡＭ１０２に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップＳ１２４２）。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１６－６に示す大当り種別決定テーブルを選択してセットする（ステップＳ１２４３）。

【０７６９】

大当り種別決定テーブルは、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、大当り種別決定用の乱数値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。大当り種別決定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置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、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（決定値）が、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【０７７０】

大当り種別決定テーブルの設定例では、変動特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「突確」の大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。すなわち、変

動特図が第１特図である場合には、所定範囲の決定値（「８２」～「９９」の範囲の値）が「突確」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図が第２特図である場合には、「突確」の大当り種別に対して決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「突確」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「突確」として短期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、普通可変入賞球装置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、賞球を得ることが困難な短期開放大当り状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。

【０７７１】

なお、変動特図が第２特図である場合にも、変動特図が第１特図である場合とは異なる所定範囲の決定値が、「突確」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、変動特図が第２特図である場合には、変動特図が第１特図である場合に比べて少ない決定値が、「突確」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、変動特図が第１特図であるか第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。

【０７７２】

図１６－４に示すステップＳ１２４３にてセットされた大当り種別決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決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データを、「非確変」、「確変」、「突確」の各大当り種別に割り当てられた決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Ｓ１２４４）。

【０７７３】

ステップＳ１２４４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ＲＡＭ１０２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Ｓ１２４５）、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、「確変」であれば「１」とし、「突確」であれば「２」とすればよい。

【０７７４】

ステップＳ１２４１にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップＳ１２４１；Ｎｏ）、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップＳ１２４６）。そして、「小当り」であると判定されたときには（ステップＳ１２４６；Ｙｅｓ）、ＲＡＭ１０２に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップＳ１２４７）。

【０７７５】

ステップＳ１２４６にて「小当り」ではないと判定された場合には（ステップＳ１２４６；Ｎｏ）、その特図表示結果が「ハズレ（時短）」（以下、単に「時短」と言うこともある）であるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ００３）。そして、「時短」であると判定された場合には（ステップ０５９ＡＫＳ００３；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、時短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１６－７に示す時短種別決定テーブルを選択してセットして、大当り種別を決定する場合と同様に、乱数値ＭＲ２に基づいて時短種別を決定する（ステップ０５９ＡＫＳ００４）。

【０７７６】

図１６－７に示す時短種別決定テーブルは、特図表示結果を「ハズレ（時短）」として

時短状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値と共通であるＭＲ２に基づき、時短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。時短種別決定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置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、時短種別決定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（決定値）が、「時短Ａ」～「時短Ｄ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。図示するように、この実施の形態の特徴部０５９ＡＫでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第１特図である場合には、「時短Ａ」または「時短Ｂ」の時短種別に決定され、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第２特図である場合には、「時短Ｃ」または「時短Ｄ」の時短種別に決定される。「時短Ａ」と「時短Ｃ」は、１００回の特図ゲームが行われる間、時短状態に制御される時短種別である。「時短Ｂ」は、５０回の特図ゲームが行われる間、時短状態に制御される時短種別である。「時短Ｄ」は、２０回の特図ゲームが行われる間、時短状態に制御される時短種別である。

【０７７７】

図１６－４のステップ０５９ＡＫＳ００４の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、当該ステップ０５９ＡＫＳ００４にて決定された時短種別に対応して、例えばＲＡＭ１０２に設けられた時短種別バッファの格納値である時短種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ０５９ＡＫＳ００５）、決定された時短種別を記憶させる。一例として、時短種別が「時短Ａ」であれば時短種別バッファ値を「０」とし、「時短Ｂ」であれば「１」とし、「時短Ｃ」であれば「２」とし、「時短Ｄ」であれば「３」とすればよい。

【０７７８】

ステップ０５９ＡＫＳ００５の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた時短中フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ００６）。時短中フラグは、現在時短制御中であることを示すフラグである（単に時短フラグと言うこともある）。時短中フラグがオフ状態であれば（ステップ０５９ＡＫＳ００６；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２に設けられた時短開始フラグをオン状態にセットする（ステップ０５９ＡＫＳ００６Ａ）。時短開始フラグは、次回行われる特図ゲームから時短制御を開始することを示すフラグである。

【０７７９】

ステップ０５９ＡＫＳ００３にて「ハズレ（時短）」ではないと判定された場合や（ステップ０５９ＡＫＳ００３；Ｎｏ）、ステップ０５９ＡＫＳ００６にて時短中フラグがオン状態であると判定した場合や（ステップ０５９ＡＫＳ００６；Ｙｅｓ）、ステップＳ１２４５、Ｓ１２４７、ステップ０５９ＡＫＳ００６Ａの処理のいずれかを実行した後には、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かや次回時短状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、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や時短状態とする場合における時短種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップＳ１２４８）。一例として、ステップ０５９ＡＫＳ００３にて特図表示結果が「ハズレ（時短）」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップ０５９ＡＫＳ００３にて特図表示結果が「ハズレ（時短）」であると判定された場合には、ステップ０５９ＡＫＳ００４における時短種別の決定結果に応じて、時短図柄となる「１」、「４」、「６」、「８」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、時短種別を「時短Ａ」とする決定結果に応じて、「１」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、時短種別を「時短Ｂ」とする決定結果に応じて、「４」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。時短種別を「時短Ｃ」とする決定結果に応じて、「６」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。時短種別を「時短Ｄ」とする決定結果に応じて、「８」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【０７８０】

ステップＳ１２４６にて特図表示結果が「小当り」であると判定された場合には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「２」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップＳ１２４１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Ｓ１２４４における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち通常大当り図柄となる「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、大当り種別を「確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち確変大当り図柄となる「７」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、短期開放大当り図柄となる「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【０７８１】

ステップＳ１２４８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Ｓ１２４９）、特別図柄通常処理を終了する。ステップＳ１２３５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Ｓ１２３５；Ｙｅｓ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップＳ１２５０）、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、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。

【０７８２】

図１６－８は、図１２に示すステップＳ１１１において実行される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。変動パターン設定処理が開始されると、ＣＰＵ１０３は、まず、大当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップＳ２６１）。大当りフラグがオン状態であると判定した場合（ステップＳ２６１；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、図１６－１１（Ａ）に示す大当り変動パターン決定テーブルを参照し、特図表示結果が「大当り」となる大当り時に対応した変動パターンを決定する（ステップＳ２６２）。

【０７８３】

図１６－１０は、この実施の形態の特徴部０５９ＡＫにおける変動パターンの一例を示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ（時短）」および「ハズレ」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。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「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（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ（時短）」または「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「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（「リーチハズレ変動パターン」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「ハズレ」となる場合に対応したハズレ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。なお、特徴部０５９ＡＫでは、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合にのみ選択される、ハズレ（時短）時の専用の変動パターン（図示するＰＢ２－４の変動パターン）や、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となることを煽るものの「ハズレ」となる時短ガセの変動パターンが用意されている。可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合にのみ選択される、ハズレ（時短）時の専用の変動パターンについては、例えばスーパーリーチＤの変動パターンなど、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合にのみ実行される種類のスーパーリ

ーチ演出の変動パターンがあってもよい。
【０７８４】
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。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。大当り変動パターンと小当り変動パターンは、可変表示結果が「大当り」または「小当り」となる場合に対応した当り変動パターンに含まれる。スーパーリーチ変動パターンには、可変表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに関わらず、スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＣといった態様のリーチ演出がある。
【０７８５】
図１６－１１（Ａ）に示す大当り変動パターン決定テーブルは、特図表示結果を「大当り」にすると決定（事前決定）されたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて、複数種類のうち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。図１６－１１（Ａ）に示す大当り変動パターン決定テーブルでは、大当り種別の決定結果が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３と比較される数値（決定値）が、変動パターンＰＡ４－１、変動パターンＰＢ４－１、変動パターンＰＢ４－２、変動パターンＰＢ４－３、及び変動パターンＰＣ１－１～変動パターンＰＣ１－３のいずれかに割り当てられている。
【０７８６】
図１６－１１（Ａ）に示す大当り変動パターン決定テーブル１３２Ａでは、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターンに割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターンＰＡ４－１、変動パターンＰＢ４－１、変動パターンＰＢ４－２、及び変動パターンＰＢ４－３に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。
【０７８７】
また、大当り変動パターン決定テーブルでは、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」又は「確変」である場合には、変動パターンＰＡ４－１、変動パターンＰＢ４－１、変動パターンＰＢ４－２、及び変動パターンＰＢ４－３に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターンＰＣ１－１～変動パターンＰＣ１－３に対しては決定値が割り当てられていない。これに対して、大当り種別が「突確」である場合には、変動パターンＰＣ１－１～変動パターンＰＣ１－３に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターンＰＡ４－１、変動パターンＰＢ４－１、変動パターンＰＢ４－２、及び変動パターンＰＢ４－３に対しては決定値が割り当てられていない。これにより、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」に応じて短期開放大当り状態に制御される場合には、通常開放大当り状態に制御される場合とは異なる変動パターンに決定することができる。
【０７８８】
なお、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターンに対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。また、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変

動パターンに決定することができる。なお、この実施の形態では、大当り種別が「非確変」の場合の方が、「確変」の場合よりも、多くの決定値がノーマルリーチの変動パターンを示す変動パターンＰＡ４－１に割り当てられている。したがって、スーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、大当り種別が「非確変」となるよりも「確変」となる可能性が高くなるため、遊技者に期待を抱かせることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、図１６－１１（Ａ）に示す大当り変動パターン決定テーブルでは、スーパーリーチＣのリーチ演出を行う変動パターンＰＢ４－１よりも、スーパーリーチＢのリーチ演出を行う変動パターンＰＢ４－２の方が、変動パターンＰＢ４－２よりも、スーパーリーチＡのリーチ演出を行う変動パターンＰＢ４－３の方が、すなわち、変動時間が長くなるにつれて（図１６－１０の変動時間参照）多くの決定値が割り当てられている。

【０７８９】

図１６－８に戻り、ステップＳ２６１の処理において大当りフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップＳ２６１；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップＳ２６３）。小当りフラグがオン状態であると判定した場合（ステップＳ２６３；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、図１６－１１（Ｂ）に示す小当り変動パターン決定テーブルを参照し、特図表示結果が「小当り」となる小当り時に対応した変動パターンを決定する（ステップＳ２６４）。

【０７９０】

一方、小当りフラグがオフ状態であると判定した場合（ステップＳ２６３；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、時短開始フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ００７）。時短開始フラグがオン状態であると判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ００７；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、図１６－１２（Ａ）、（Ｃ）および（Ｄ）に示す時短開始フラグオン時の変動パターンテーブルを選択する（ステップ０５９ＡＫＳ００８）。一方、時短開始フラグがオフ状態であると判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ００７；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、図１６－１２（Ｂ）および（Ｅ）に示す時短開始フラグオフ時の変動パターンテーブルを選択する（ステップ０５９ＡＫＳ００９）。

【０７９１】

ステップ０５９ＡＫＳ００８またはステップ０５９ＡＫＳ００９の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、変動特図が第１特図であるか第２特図であるかといった特図の種類と時短中であるか否かに応じて、特図表示結果が「ハズレ（時短）」または「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する（ステップ０５９ＡＫＳ０１０）。具体的に、ステップ０５９ＡＫＳ０１０では、特図表示結果が「ハズレ（時短）」であり、変動特図が第１特図である場合、時短制御が行われているか否かに関わらず、図１６－１２（Ａ）に示す時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、時短種別に応じて、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決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。一方特図表示結果が「ハズレ（時短）」であり、変動特図が第２特図である場合、時短制御が行われているか否かに応じて、図１６－１２（Ｃ）または（Ｄ）に示す時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、特図表示結果が「ハズレ」であり、変動特図が第１特図である場合、図１６－１２（Ｂ）に示す時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、時短制御が行われている時短状態であるか否かに応じて、乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、特図表示結果が「ハズレ」であり、変動特図が第２特図である場合、時短中であれば、図１６－１２（Ｂ）に示す時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。一方、通常状態であれば、図１６－１２（Ｅ）に示す時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。図示するように、この実施の形態の特徴部０５９ＡＫでは、可変表示結果が「ハ

ズレ（時短）」となる場合（時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルが選択された場合）、スーパーリーチの種類に応じて時短種別が異なる割合で決定されるよう決定値が割り当てられている。具体的に、大当り期待度が高いスーパーリーチが実行された方が、時短回数が多い時短種別となるように決定値が割り当てられている（スーパーリーチＣよりもＢの方が「時短Ａ」の時短種別となる割合が高くなるように割り当てられている）。また、図示するように、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルが選択された場合）、大当り期待度が最も高いスーパーリーチＡに決定値が割り当てられていない。すなわち、特徴部０５９ＡＫでは、スーパーリーチの種類に応じて「ハズレ（時短）」となる割合が異なるように決定値が割り当てられている。また、特徴部０５９ＡＫでは、例えば図１６－１１および１１－１２に示すように、スーパーリーチＢやスーパーリーチＣのリーチ演出が実行された場合、大当りとなる場合、ハズレ（時短）となる場合、単にハズレとなる場合、といったように、複数の可変表示結果となるよう決定値が割り当てられている。したがって、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。また、上述したように、第２始動入賞口を形成する可変入賞球装置６Ｂは遊技者にとって右側の遊技領域に設けられており、所謂右打ちをした場合にのみ遊技球が入賞するものとなっている。そのため、特徴部０５９ＡＫでは、時短状態において遊技者が右打ちしたことにより、時短状態において第２特図が変動する。一方、時短制御が終了して第２特図に対応する保留記憶が残存した場合に、通常状態において第２特図が変動することとなる。すなわち、通常状態において第２特図が変動するのは、時短制御が終了して第２特図に対応する保留記憶が残存している場合のみである。そこで、特徴部０５９ＡＫでは、図１６－１２（Ｅ）に示すように、時短終了後に行われる可変表示の最大数である４回に対応した（第２特図に対応する保留記憶数の最大値である「４」に対応した）可変表示（変動）変動パターン決定テーブルとなっている。

【０７９２】

図１６－８に戻り、ステップ０５９ＡＫＳ０１０の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、時短開始フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ０１１）。時短開始フラグがオン状態である場合（ステップ０５９ＡＫＳ０１１；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、決定した変動パターンが時短確定の変動パターン（すなわちハズレ（時短）時の専用の変動パターン）であることを示すＰＢ２－４であるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ０１２）。決定した変動パターンがＰＢ２－４ではない場合、後述する時短煽り演出を実行するための期間としての時短煽り演出期間を、当該決定した変動パターンにより示される特図変動時間に追加する（ステップ０５９ＡＫＳ０１３）。具体的に、ステップ０５９ＡＫＳ０１３では、図１６－９に示すように、時短種別に応じた時短煽り演出期間を追加すればよい。なお、ハズレ（時短）時の専用の変動パターンであるＰＢ２－４や、時短ガセの変動パターンであるＰＢ２－５には、図１６－１０に示す特図変動時間に時短煽り演出期間（１０秒）が含まれている。時短煽り演出は、飾り図柄の最終停止図柄として、次回の可変表示から時短状態に制御されることを示す飾り図柄である時短用図柄が停止表示されるか否かを煽る演出である。

【０７９３】

図１６－８のステップＳ２６２、Ｓ２６４、０５９ＡＫＳ０１３のいずれかの処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間（変動時間ともいう）を設定する（ステップＳ２６６）。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変動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導出表示されるまでの所要時間である。特図変動時間は、図１６－１０に示すように、あらかじめ用意された複数の変動パターンに対応して、あらかじめ定められているが、ステップ０５９ＡＫＳ０１３の処理を実行した場合には、時短煽り演出期間が追加された期間となっている。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２６２、Ｓ２６４、０５９ＡＫＳ０１３の各処理で選択した変動パターン（ステップ０５９ＡＫＳ０１３の処理を実行した場合には、時短煽り演出期間が追加された期間）に対応した特図変動時間を設定す

ることにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。なお、この実施の形態の特徴部０５９ＡＫでは、時短開始フラグがオン状態であり、決定した変動パターンがＰＢ２－４ではない場合に、時短煽り演出を実行するための期間としての時短煽り演出期間を、変動パターンにより示される特図変動時間に追加する例を示したが、この他にも、例えば可変表示結果が「大当り」となる場合や「小当り」となる場合についても、所定の期間を特図変動時間に追加してもよい。この場合、時短種別と同様に、大当り種別に応じた期間を追加すればよく、その処理はステップ０５９ＡＫＳ０１３と共通であってよい。具体的に、図１６－９に示す「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」に対応するそれぞれの期間を、「非確変」、「確変」、「突確」に対応する期間として追加すればよい。

【０７９４】

ステップＳ２６６の処理に続いて、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うち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲーム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Ｓ２６７）。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設定を行う。これによって、特図ゲームが開始される。なお、ＣＰＵ１０３は、第１特図を用いた可変表示を開始するときには、第１保留表示器２５Ａを制御して、１つ減算された第１特図保留記憶数を特定可能な表示を第１保留表示器２５Ａに行わせる（例えば、ＬＥＤの点灯個数を１つ減らす）ようにしてもよい。なお、ＣＰＵ１０３は、第２特図を用いた可変表示を開始するときには、第２保留表示器２５Ｂを制御して、１つ減算された第２特図保留記憶数を特定可能な表示を第２保留表示器２５Ｂに行わせる（例えば、ＬＥＤの点灯個数を１つ減らす）ようにしてもよい。

【０７９５】

ステップＳ２６７の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板１２側に通知するために、特別図柄の変動開始時におけるコマンド（変動開始時コマンド）の送信設定が行われる（ステップＳ２６８）。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、変動開始時コマンドとして、第１変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップＳ２６２、Ｓ２６４、またはＳ２６５で決定した変動パターンを示すＥＸＴデータを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示すＥＸＴデータを含むコマンド）、第１特図保留記憶数指定コマンド（１減じた第１特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を１つ消化したときの第１特図保留記憶数を示すＥＸＴデータを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う。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、変動開始時コマンドとして、第２変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップＳ２６２、Ｓ２６４またはＳ２６５で決定した変動パターンを示すＥＸＴデータを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示すＥＸＴデータを含むコマンド）、第２特図保留記憶数指定コマンド（１減じた第２特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を１つ消化したときの第２特図保留記憶数を示すＥＸＴデータを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う。

【０７９６】

ステップＳ２６８の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、特図プロセスフラグの値を「２」に更新してから（ステップＳ２６７）、変動パターン設定処理を終了する。

【０７９７】

図１６－１３は、特別図柄停止処理として、図１２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。図１６－１３に示す特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えばＲＡＭ１０２の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２９１）。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、後述するステップＳ２９５の処理によりオン状態にセットされる。

【０７９８】

ステップＳ２９１にて特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップＳ２９１；Ｎｏ）、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う（ステップＳ２９２）。このときには、飾り図柄停止コマンドを演出制御基板１２に対して送信するための飾り図柄停止コマンド送信設定処理を行う（ステップ０５９ＡＫＳ０２１）。なお、飾り図柄停止コマンドは、図柄確定コマンドとも言い、飾り図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを指定するコマンドであるとともに、当該導出表示した飾り図柄を表示する期間（確定期間）を指定するコマンドである。

【０７９９】

ここで、コマンド制御処理により主基板１１から演出制御基板１２に送信される主な演出制御コマンドについて図１６－１４を参照して説明する。なお、「（Ｈ）」は１６進数であることを示す。

【０８００】

コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターン指定コマンド）である。本実施の形態では、変動パターンのそれぞれに対応する変動パターン指定コマンドが設定されている。例えば、各変動パターンには、一意の番号（変動パターン番号）が割り振られ、その番号がコマンド中の「ＸＸ」に設定される（例えば、変動パターンＰＡ１－１なら「０１」など）。また、変動パターン指定コマンドは、飾り図柄の変動開始を指定するためのコマンドでもある。

【０８０１】

コマンド８Ａ０１（Ｈ）は、第１始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第１始動入賞が発生したことを指定する演出制御コマンド（第１始動口入賞指定コマンド）である。コマンド８Ａ０２（Ｈ）は、第２始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第２始動入賞が発生したことを指定する演出制御コマンド（第２始動口入賞指定コマンド）である。第１始動口入賞指定コマンドと第２始動口入賞指定コマンドとを始動口入賞指定コマンドと総称することがある。

【０８０２】

コマンド８ＣＸＸ（Ｈ）は、大当りとするか否かやハズレ（時短）とするか否か、および、大当り種別や時短種別などを指定する、すなわち、可変表示結果を指定する演出制御コマンド（表示結果指定コマンド）である。本実施の形態では、表示結果それぞれに対応する表示結果指定コマンドが設定されている。例えば、各表示結果には、一意の番号が割り振られ、その番号がコマンド中の「ＸＸ」に設定される（例えば、「ハズレ」なら「００」、時短種別が「時短Ａ」の「ハズレ（時短）」なら「０１」、大当り種別が「確変」の「大当り」なら「０５」など）。

【０８０３】

コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示（変動）を開始することを指定する演出制御コマンド（第１変動開始指定コマンド）である。コマンド８Ｄ０２（Ｈ）は、第２特別図柄の可変表示（変動）を開始することを指定する演出制御コマンド（第２変動開始指定コマンド）である。第１変動開始指定コマンドと第２変動開始指定コマンドとを変動開始指定コマンドと総称することがある。なお、第１特別図柄の可変表示を開始するのか第２特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、後述する変動パターン判定結果指定コマンドに含めるようにしてもよい。

【０８０４】
コマンド８ＦＸＸ（Ｈ）は、飾り図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを指定する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）であるとともに、当該導出表示した飾り図柄を表示する期間（確定期間）を指定するコマンドである。この実施の形態の特徴部０５９ＡＫでは、可変表示結果が「ハズレ（時短）」であるか否か、および可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合におけるそれぞれの時短種別に対応する表示結果指定コマンドが設定されている。例えば、可変表示結果が「ハズレ（時短）」でない場合には、コマンド中の「ＸＸ」に「００」が設定され、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合には、時短種別に応じて一意の番号が割り振られ、その番号がコマンド中の「ＸＸ」に設定される（例えば、時短種別が「時短Ａ」なら「０１」、時短種別が「時短Ｂ」なら「０２」、時短種別が「時短Ｃ」なら「０３」、時短種別が「時短Ｄ」なら「０４」など）。
【０８０５】
コマンド９５ＸＸ（Ｈ）は、遊技状態を指定する演出制御コマンド（遊技状態指定コマンド）である。本実施の形態では、遊技状態それぞれに対応する遊技状態指定コマンドが設定されている。例えば、遊技状態が通常状態（低確低ベース）であれば、「ＸＸ」は、「００」に設定される。例えば、遊技状態が高確低ベース状態であれば、「ＸＸ」は、「０１」に設定される。例えば、遊技状態が高確高ベース状態であれば、「ＸＸ」は、「０２」に設定される。例えば、遊技状態が低確高ベース状態であれば、「ＸＸ」は、「０３」に設定される。
【０８０６】
コマンドＡ０００（Ｈ）は、大当り遊技状態の開始（ファンファーレの開始）を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド）である。なお、ファンファーレとは、大当り遊技状態の開始時に実行される、大当り遊技状態になったことを報知する演出である。コマンドＡ１００（Ｈ）は、小当り遊技状態の開始を指定する演出制御コマンド（小当り開始指定コマンド）である。
【０８０７】
コマンドＡ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の特別可変入賞球装置７の開放を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。Ａ３ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の特別可変入賞球装置７の閉鎖を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。
【０８０８】
コマンドＡ６０１（Ｈ）は、大当り遊技状態の終了（エンディングの開始）を指定する演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド）である。なお、エンディングとは、大当り遊技状態の終了時に実行される、大当り遊技状態が終了することを報知する演出である。コマンドＡ６０２（Ｈ）は、小当り遊技状態の終了を指定する演出制御コマンド（小当り終了指定コマンド）である。
【０８０９】
コマンドＣ１ＸＸ（Ｈ）は、第１特図保留記憶数を指定する演出制御コマンド（第１特図保留記憶数指定コマンド）である。「ＸＸ」は、第１特図保留記憶数を示す。コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）は、第２特図保留記憶数を指定する演出制御コマンド（第２特図保留記憶数指定コマンド）である。「ＸＸ」は、第２特図保留記憶数を示す。第１特図保留記憶数指定コマンドと第２特図保留記憶数指定コマンドとを総称して、特図保留記憶数指定コマンドということがある。
【０８１０】
コマンドＣ４ＸＸ（Ｈ）は、始動入賞時の判定結果のうち表示結果を指定する演出制御コマンド（図柄判定結果指定コマンド）である。コマンドＣ５ＸＸ（Ｈ）は、始動入賞時の判定結果のうち変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターン判定結果指定コマンド）である。本実施の形態では、後述するステップＳ１０１の処理において、第１始動入賞または第２始動入賞が発生したときに、乱数値ＭＲ１～３が抽出される。抽出さ

れた乱数値ＭＲ１～３に対応する可変表示について、可変表示の開始条件の成立前に、この抽出された乱数値ＭＲ１～３のうちの乱数値ＭＲ１およびＭＲ３に基づいて、可変表示の可変表示結果が「大当り」になるか否か、および、可変表示の変動パターンが判定される。始動入賞時の判定は、これらの判定のことをいい、ステップＳ１２１３の入賞時乱数値判定処理（図１６－３参照）において実行される。なお、所定の場合には、この判定が行われないことがある。表示結果についての判定結果（判定なしの場合も含む）には、一意の番号が割り振られ、その番号が図柄指定コマンド中の「ＸＸ」に設定される（例えば、「判定なし」であれば「００」、「ハズレ」であれば「０１」などが設定され、「ハズレ（時短）」であれば時短種別に応じて一意の番号が割り振られ、「大当り」であれば大当り種別に応じて一意の番号が割り振られる）。変動パターンについての判定結果（判定なしの場合も含む）には、一意の番号が割り振られ、その番号が変動パターン指定コマンド中の「ＸＸ」に設定される（例えば、「判定なし」であれば「００」、「ＰＡ１－１」であれば「１１」、「ＰＡ１－２」であれば「１２」など）。

【０８１１】

図１６－１５（Ａ）は、飾り図柄停止コマンド送信設定処理として、図１６－１３のステップ０５９ＡＫＳ０２１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。当該飾り図柄停止コマンド送信設定処理は、可変表示結果、および時短種別に応じた飾り図柄停止コマンドを送信する設定を行う処理である。飾り図柄停止コマンド送信設定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、時短中フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ０４１）。時短中フラグがオフ状態であれば（ステップ０５９ＡＫＳ０４１；Ｎｏ）、時短開始フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ０４２）。時短開始フラグがオン状態であれば（ステップ０５９ＡＫＳ０４２；Ｙｅｓ）、今回の可変表示結果が「ハズレ（時短）」であることから、ＣＰＵ１０３は、時短種別に応じた飾り図柄停止コマンドの送信設定を行い（ステップ０５９ＡＫＳ０４３）、飾り図柄停止コマンド送信設定処理を終了する。

【０８１２】

具体的に、ステップ０５９ＡＫＳ０４３では、図１６－１５（Ｂ）に示すように、時短種別に応じて予め定められている飾り図柄停止コマンド（図柄確定コマンド）を設定する。なお、図示するように、「時短Ａ」および「時短Ｂ」では確定時間が１０秒である一方で、「時短Ｃ」では確定時間が５秒、「時短Ｄ」では２秒となっている。「時短Ａ」および「時短Ｂ」の時短種別は、第１特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となって場合にのみ決定される時短種別であり、「時短Ｃ」および「時短Ｄ」の時短種別は、第２特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となった場合にのみ決定される時短種別であることから、第１特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合と第２特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合とで確定時間が異なるため、可変表示のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。また、第２特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合には、時短種別に応じて確定期間が異なるため、確定期間に対する遊技者の注目を集めることができる。また、特徴部０５９ＡＫでは、時短状態ではない場合にのみステップ０５９ＡＫＳ０４３の処理が行われることから、時短終了後に残っている第２特図の保留（残保留）に対応する可変表示の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合にのみ、当該ステップ０５９ＡＫＳ０４３の処理が行われることによって、図示する「時短Ｃ」と「時短Ｄ」の時短種別に応じた確定時間となる。すなわち、時短終了後における短期間（最大でも第２特図の最大保留記憶数の４回の可変表示の期間の終了後）に、再度時短状態に制御されることとなるような場合（「時短Ｃ」と「時短Ｄ」）には、図示するように、通常状態において第１特図に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（「時短Ａ」と「時短Ｂ」）よりも確定時間を短くしている。したがって、時短状態に制御されることを明確に遊技者に報知することが必要な、通常状態かつ第１特図の可変表示についての確定期間を長くすることで、時短状態に制御されることを遊技者に明確に報知する期間を設けることができる。また、時短終了後における短期間で再度時短状態に制御されることとなるような場合、確定期間が長いと遊技興趣を低下させてしま

うおそれがあることから、確定期間を短くして、遊技興趣の低下を防止している。
【０８１３】
図１６－１５（Ａ）のステップ０５９ＡＫＳ０４１にて時短中フラグがオン状態である場合や（ステップ０５９ＡＫＳ０４１；Ｙｅｓ）、ステップ０５９ＡＫＳ０４２にて時短開始フラグがオフ状態である場合（ステップ０５９ＡＫＳ０４２；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、飾り図柄停止コマンドとしてコマンド８Ｆ００（確定期間０．５秒）を送信する設定を行い（ステップ０５９ＡＫＳ０４４）、飾り図柄停止コマンド送信設定処理を終了する。
【０８１４】
図１６－１３に戻り、ステップ０５９ＡＫＳ０２１の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ステップ０５９ＡＫＳ０２１にて設定した飾り図柄停止コマンド（図柄確定コマンド）に対応する確定期間（１０秒、５秒、２秒、０．５秒のいずれか）を、特図確定表示時間として設定する（ステップ０５９ＡＫＳ０２２）。なお、ステップ０５９ＡＫＳ０２２の処理では、可変表示結果および時短種別に応じて予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部１５３に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。そして、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップＳ２９５）、特別図柄停止処理を終了する。こうして、ステップＳ２９２の処理により確定特別図柄が導出表示された後に、ステップ０５９ＡＫＳ０２２にて設定された特図確定表示時間が経過するまでは、タイマ割込みの発生に応じた特別図柄プロセス処理にて特別図柄停止処理が実行されるごとに、ステップＳ２９１にて特図確定表示中フラグがオンであると判定されることになる。
【０８１５】
ステップＳ２９１にて特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップＳ２９１；Ｙｅｓ）、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ２９６）。例えば、ステップＳ２９６の処理では、ステップＳ２９４の処理によりタイマ初期値が設定された遊技制御プロセスタイマの格納値である遊技制御プロセスタイマ値を読み取り、そのタイマ値が「０」となったか否かに応じて、特図確定表示時間が経過したか否かを判定すればよい。なお、遊技制御プロセスタイマ値は、そのタイマ値が「０」以外の値であれば、タイマ割込みの発生に基づき遊技制御用タイマ割込み処理が実行されるごとに、１減算されるように更新すればよい。ステップＳ２９６にて特図確定表示時間が経過していなければ（ステップＳ２９６；Ｎｏ）、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。
【０８１６】
ステップＳ２９６にて特図確定表示時間が経過したときには（ステップＳ２９６；Ｙｅｓ）、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップＳ２９７）、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２９８）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップＳ２９８；Ｙｅｓ）、大当り開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップＳ２９９）。また、当り開始指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップＳ３００）。例えば、ステップＳ３００の処理では、大当り種別バッファ値に応じた当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定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が、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されればよい。
【０８１７】
ステップＳ３００の処理に続いて、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップＳ３０１）。また、確変状態や時短状態や後述する残保留期間を終了するための設定を行う（ステップ０５９ＡＫＳ０２３）。例えば、ステップ０５９ＡＫＳ０２３の処理として、確変フラグや時短中フラグや残保留期間中フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、時短状態において実行される特図ゲームの残り回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。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に対応した値である“４”に更新してから（ステップＳ３０３）、特別図

柄停止処理を終了する。
【０８１８】
ステップＳ２９８にて大当りフラグがオフである場合には（ステップＳ２９８；Ｎｏ）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ３０４）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップＳ３０４；Ｙｅｓ）、小当り開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップＳ３０５）。続いて、特図表示結果が「小当り」となったことに対応した当り開始指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップＳ３０６）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップＳ３０７）。また、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“８”に更新する（ステップＳ３０８）。
【０８１９】
ステップＳ３０４にて小当りフラグがオフである場合には（ステップＳ３０４；Ｎｏ）、時短開始フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ０２４）。時短開始フラグがオンであれば（ステップ０５９ＡＫＳ０２４；Ｙｅｓ）、時短開始時処理を実行する（ステップ０５９ＡＫＳ０２５）。時短開始時処理の詳細については後述する。ステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行した後、またはステップ０５９ＡＫＳ０２４にて時短開始フラグがオフである場合（ステップ０５９ＡＫＳ０２４；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“０”に初期化する（ステップＳ３０９）。ステップＳ３０８、Ｓ３０９の処理のいずれかを実行した後には、時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップ０５９ＡＫＳ０２７）。具体的に、ステップ０５９ＡＫＳ０２７の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば１減算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値（例えば「０」など）と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、Ｙｅｓと判定する。他方、時短終了判定値と合致しなければ、Ｎｏと判定する。
【０８２０】
時短状態を終了させる場合（ステップ０５９ＡＫＳ０２７；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、時短終了時処理を行う（ステップ０５９ＡＫＳ０２８）。時短終了時処理の詳細については後述する。ステップ０５９ＡＫＳ０２８の処理を実行した後、またはステップ０５９ＡＫＳ０２７にて時短状態を終了させない場合（ステップ０５９ＡＫＳ０２７；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、残保留期間であるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ０３０）。残保留期間であるか否かについては、後述する残保留期間中フラグがオン状態にセットされているか否かを確認することにより判定すればよい。残保留期間である場合、すなわち残保留期間中フラグがオンである場合（ステップ０５９ＡＫＳ０３０；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、残保留期間終了判定処理を行ってから（ステップ０５９ＡＫＳ０３１）、特別図柄停止処理を終了する。残保留期間終了判定処理の詳細については後述する。一方、残保留期間でない場合、すなわち残保留期間中フラグがオフである場合（ステップ０５９ＡＫＳ０３０；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、そのまま特別図柄停止処理を終了する。
【０８２１】
図１６－１６は、時短開始時処理として、図１６－１３のステップ０５９ＡＫＳ０２５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。当該時短開始時処理は、可変表示結果が「ハズレ（時短）」であり、次に行われる可変表示から時短制御を行うための設定を行う処理である。図１６－１６に示す時短開始時処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、時短開始フラグをオフ状態にクリアし（ステップ０５９ＡＫＳ０５１）、時短中フラグをオン状態にセットする（ステップ０５９ＡＫＳ０５２）。続いて残保留期間中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ０５３）。残保留期間中フラグは、時短終了後に残っている第２特図の保留（残保留）に対応する可変表示中であることを示すフラグであり、後述するステップ０５９ＡＫＳ０６３（図１６－１７参照）の処理にてオン状態にセットされ、時短終了後に残っている第２特図の保留（残保留）に対応する可変表示が全て終了した場合（後述するステップ０５９ＡＫＳ０７２）や、時短終了

後に残っている第２特図の保留（残保留）に対応する可変表示の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となった場合にオフ状態にクリアされる（後述するステップ０５９ＡＫＳ０５５）。

【０８２２】

図１６－１６のステップ０５９ＡＫＳ０５３にて残保留期間中フラグがオフ状態であると判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ０５３；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、遊技者にとって右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちを指示するための右打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ０５９ＡＫＳ０５４）、時短開始時処理を終了する。ステップ０５９ＡＫＳ０５４の処理にて設定された右打ち指示コマンドが演出制御基板１２の側に送信されることで、演出制御基板１２の側において図１６－３３（Ｆ）に示す態様の右打ち指示表示が行われる。

【０８２３】

一方、図１６－１６のステップ０５９ＡＫＳ０５３にて残保留期間中フラグがオン状態であると判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ０５３；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、残保留期間中フラグをオフ状態にクリアし（ステップ０５９ＡＫＳ０５５）、各種カウント値をクリアする（ステップ０５９ＡＫＳ０５６）。ステップ０５９ＡＫＳ０５６の処理では、後述する残保留カウント値および時短終了後変動カウント値の値を初期値である「０」にクリアすればよい。時短終了後変動カウント値は、残保留カウント値と同様に、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられていればよく、時短状態が終了してから行われた可変表示の回数を示すカウント値である。当該時短終了後変動カウント値は、図示は省略しているが、例えば図１２のステップＳ１１２における特別図柄変動処理において、残保留期間中フラグがオン状態であるときに、可変表示が行われる度に＋１されればよい。

【０８２４】

図１６－１６のステップ０５９ＡＫＳ０５６の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、簡易態様右打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ０５９ＡＫＳ０５７）、時短開始時処理を終了する。ステップ０５９ＡＫＳ０５７の処理にて設定された簡易態様右打ち指示コマンドが演出制御基板１２の側に送信されることで、演出制御基板１２の側において図１６－３５（Ｏ）に示す態様の右打ち指示表示が行われる。図１６－１６のステップ０５９ＡＫＳ０５７にて送信設定される簡易態様の右打ち指示コマンドは、ステップ０５９ＡＫＳ０５４の処理にて送信設定される右打ち指示コマンドとは異なっており、これは、残保留期間中における可変表示結果が「ハズレ（時短）」となることによる。具体的に、時短終了後における短期間（最大でも第２特図の最大保留記憶数の４回の可変表示の期間の終了後）に、再度時短状態に制御されることとなるため、ステップ０５９ＡＫＳ０５７の処理において、ステップ０５９ＡＫＳ０５４の処理にて送信設定される右打ち指示コマンドを送信すると、遊技者に煩わしさを与えてしまうおそれがある。そのため、ステップ０５９ＡＫＳ０５７の処理では、簡易な態様にて右打ち指示表示を行わせるためのコマンドを送信するようにし、遊技者に煩わしさを与えて遊技興趣を低下させてしまうことを防止している。

【０８２５】

図１６－１７は、時短終了時処理として、図１６－１３のステップ０５９ＡＫＳ０２８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。当該時短終了時処理は、時短制御を終了させ、残保留期間の設定を行う処理である。なお、時短中フラグがオンであるとともに確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続して時間短縮制御が行われるようにすればよい。あるいは、確変状態でも時間短縮制御を終了するか否かの判定を行い、終了するとの判定結果に基づき時間短縮制御を終了するようにしてもよい。こうして時間短縮制御を終了するときには、確変制御もあわせて終了することにより通常状態となるようにしてもよいし、確変制御については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲームが実行されるまで、継続させてもよい。

【０８２６】

図１６－１７に示す時短終了時処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、時短中フラグをオフ状態にクリアする（ステップ０５９ＡＫＳ０６１）。続いて、第２特図の保留（残保留）が存在するか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ０６２）。ステップ０５９ＡＫＳ０６２では、ＲＡＭ１０２の所定領域に記憶されている第２特図に対応する保留情報を確認することにより、第２特図の保留（残保留）が存在するか否かを判定すればよい。

【０８２７】

第２特図の保留（残保留）が存在する場合（ステップ０５９ＡＫＳ０６２；Ｙｅｓ）、残保留期間中フラグをオン状態にセットするとともに（ステップ０５９ＡＫＳ０６３）、当該第２特図の保留（残保留）の数に応じて残保留数カウント値をセットする（ステップ０５９ＡＫＳ０６４）。具体的に、ステップ０５９ＡＫＳ０６４では、ＲＡＭ１０２の所定領域に記憶されている第２特図に対応する保留情報の数が「４」であれば、残保留数カウント値に「４」をセットし、「３」であれば「３」をセットし、「２」であれば「２」をセットし、「１」であれば「１」をセットすればよい。

【０８２８】

ステップ０５９ＡＫＳ０６４の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、時短終了後変動カウント値に「０」をセットして初期化する（ステップ０５９ＡＫＳ０６５）。なお、当該時短終了後変動カウント値は、図１６－１６のステップ０５９ＡＫＳ０５６にて「０」に初期化されていることから、「０」である場合には当該ステップ０５９ＡＫＳ０６５の処理をスキップしてもよい。ステップ０５９ＡＫＳ０６５の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、右打ち指示表示を消去するための右打ち消去コマンドを送信する設定を行い（ステップ０５９ＡＫＳ０６６）、時短終了時処理を終了する。ステップ０５９ＡＫＳ０６６の処理にて設定された右打ち消去コマンドが演出制御基板１２の側に送信されることで、演出制御基板１２の側において図１６－３０に示すステップ０５９ＡＫＳ１３６の処理が実行されることで、右打ち指示表示が消去されることとなる。

【０８２９】

図１６－１７のステップ０５９ＡＫＳ０６２にて第２特図の保留（残保留）が存在しないと判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ０６２；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、遊技者にとって左側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂左打ちに戻るよう指示するための左打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ０５９ＡＫＳ０６７）、時短終了時処理を終了する。

【０８３０】

図１６－１８は、残保留期間終了判定処理として、図１６－１３のステップ０５９ＡＫＳ０３１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。当該残保留期間終了判定処理は、残保留期間が終了したか否か、すなわち時短終了後に残っている第２特図の保留（残保留）に対応する可変表示が全て終了したか否かを判定し、終了した場合に残保留期間を終了させる処理である。残保留期間終了判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、時短終了後変動カウント値が図１６－１７のステップ０５９ＡＫＳ０６４にてセットした残保留数カウント値と一致しているか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ０７１）。時短終了後変動カウント値が残保留数カウント値と一致していない場合（ステップ０５９ＡＫＳ０７１；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、そのまま残保留期間終了判定処理を終了する。

【０８３１】

一方、時短終了後変動カウント値が残保留数カウント値と一致している場合（ステップ０５９ＡＫＳ０７１；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、残保留期間中フラグをオフ状態にクリアするとともに（ステップ０５９ＡＫＳ０７２）、各種カウント値をクリアする（ステップ０５９ＡＫＳ０７３）。ステップ０５９ＡＫＳ０７３の処理では、ステップ０５９ＡＫＳ０５６の処理と同様に、残保留カウント値および時短終了後変動カウント値の値を初期値である「０」にクリアすればよい。ステップ０５９ＡＫＳ０７４の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、遊技者にとって左側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂左打ちに戻るよう指示するための左打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ０５９ＡＫＳ０７４）、残保留期間終了判定処理を終了する。ステップ０５９ＡＫＳ０７４の処理にて設

定された左打ち指示コマンドが演出制御基板１２の側に送信されることで、演出制御基板１２の側において図１６－３４（Ｎ－２）に示すように、左打ち指示表示が行われることとなる。

【０８３２】

図１６－１９は、図１２のステップＳ１１７において実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図１６－１９に示す大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ３２１）。一例として、図１２に示すステップＳ１１６の大当り開放後処理において、特図プロセスフラグの値を“７”に更新するときに、エンディング演出の実行期間となる大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。そして、ステップＳ３２１の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を１減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「０」など）と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップＳ３２１にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップＳ３２１；Ｎｏ）、そのまま大当り終了処理を終了する。

【０８３３】

これに対して、ステップＳ３２１にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップＳ３２１；Ｙｅｓ）、遊技制御バッファ設定部１５５に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出して（ステップＳ３２２）、大当り種別が「非確変」や「確変」や「突確」のいずれであったかを特定する。このときには、特定された大当り種別が「非確変」であるか否かを判定する（ステップＳ３２３）。

【０８３４】

ステップＳ３２３にて大当り種別が「非確変」であると判定された場合には（ステップＳ３２３；Ｙｅｓ）、遊技状態を時短状態とする制御を開始するための設定を行う（ステップＳ３２４）。例えば、ＣＰＵ１０３は、時短フラグをオン状態にセットするとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「１００」）を、時短回数カウンタに設定する。その一方で、大当り種別が「確変」または「突確」と判定された場合には（ステップＳ３２３；Ｎｏ）、遊技状態を確変状態とする制御を開始するための設定を行う（ステップＳ３２５）。例えば、ＣＰＵ１０３は、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットする。

【０８３５】

なお、大当り種別が「確変」と判定された場合と、大当り種別が「突確」と判定された場合とで、種類が異なる確変状態へと制御するための設定を行うようにしてもよい。一例として、大当り種別が「確変」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットして、時短回数カウント値の初期値設定は行わず、次に特図表示結果が「大当り」となるまで、確変制御と時短制御の双方が継続して行われるように設定する。これに対して、大当り種別が「突確」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットして、時短状態に制御される場合と同様に時短回数カウント値の初期値設定を行い、確変制御は次に特図表示結果が「大当り」となるまで継続して行われる一方、時短制御は特図ゲームの実行回数が所定回数（例えば「１００」）に達するまで継続するように設定してもよい。あるいは、大当り種別が「突確」と判定された場合には、所定の時短中突確フラグがオンであれば、確変制御とともに時短制御を開始するための設定を行う一方、時短中突確フラグがオフであれば、確変制御のみを開始するための設定を行うようにしてもよい。ここで、時短中突確フラグは、例えば図１６－１３に示すステップＳ２９８にて大当りフラグがオンであると判定されたときに、大当り種別が「突確」であること、および時短フラグがオンであり時短制御が行われていることに対応して、オン状態にセットされればよい。

【０８３６】

ステップＳ３２４、Ｓ３２５の処理のいずれかを実行した後には、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“０”に初期化してから（ステップＳ３２６）、大当り終了処理を

終了する。
【０８３７】
次に、この実施の形態における特徴部０５９ＡＫの演出制御基板１２における処理について説明する。図１６－２０は、コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から始動入賞時コマンド（始動入賞口指定コマンド、特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）の受信があったか否かを判定する（ステップＳ４０１）。
【０８３８】
始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップＳ４０１；Ｙｅｓ）、始動入賞時コマンドバッファに受信コマンドを格納する（ステップＳ４０２）。始動入賞時コマンドとして、第１始動口入賞指定コマンドや第１特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第１始動口入賞指定コマンド、第１特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられた第１始動入賞時コマンドバッファに格納する。始動入賞時コマンドとして、第２始動口入賞指定コマンドや第２特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第２始動口入賞指定コマンド、第２特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられた第２始動入賞時コマンドバッファに格納する。
【０８３９】
図１６－２１（Ａ）は、第１始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第１始動入賞時コマンドバッファには、第１始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第１始動入賞時コマンドバッファには、第１特図保留記憶数の最大値（例えば、４）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号１～４のそれぞれに対応する領域）が設けられている。なお、この実施の形態における特徴部０５９ＡＫにおける第１始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「０」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている（第２始動入賞時コマンドバッファについても同様）。
【０８４０】
第１始動入賞口への始動入賞があったときは、第１始動口入賞指定コマンド、第１特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという４つのコマンドを１セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。第１始動入賞時コマンドバッファには、これらの第１始動口入賞指定コマンド、第１特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。
【０８４１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第１始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第１始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「００００（Ｈ）」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「００００（Ｈ）」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第１始動口入賞指定コマンド、第１特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。
【０８４２】
また、図１６－２１（Ｂ）は、第２始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第２始動入賞時コマンドバッファには、第２始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第２始動入賞時コマンドバッファには、第２特図保留記憶数の最大値（例えば、４）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納

領域（保留表示番号１～４のそれぞれに対応する領域）が設けられている。なお、第１始動入賞時コマンドバッファと同様、この実施の形態における特徴部０５９ＡＫにおける第２始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「０」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている。

【０８４３】

第２始動入賞口への始動入賞があったときは、第２始動口入賞指定コマンド、第２特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという４つのコマンドを１セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。第２始動入賞時コマンドバッファには、これらの第２始動口入賞指定コマンド、第２特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

【０８４４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第２始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第２始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「００００（Ｈ）」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「００００（Ｈ）」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第２始動口入賞指定コマンド、第１特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

【０８４５】

また、第２始動入賞時コマンドバッファには、第１始動入賞時コマンドバッファと同様に、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域をして、後述する表示段階変化パターンを格納するための格納領域が設けられている。図１５－８（Ｂ）に示す例では、保留表示番号「０」～「４」のいずれの格納領域にも演出制御コマンドデータが格納されていない場合の例を示している。

【０８４６】

図１６－２０に示すコマンド解析処理のフローチャートの説明に戻り、ステップＳ４０２を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップＳ４０１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ４０３）。遊技状態指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップＳ４０３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した遊技状態指定コマンドの内容に基づいて、高確フラグおよび高ベースフラグのオン／オフ状態を切り替える（ステップＳ４０４）。

【０８４７】

高確フラグは、例えば、ＲＡＭ１２２の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられ、確変状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板１１側の確変フラグのオン状態／オフ状態の切り替えに対応して、オン状態／オフ状態が切り替わる。高ベースフラグは、例えば、ＲＡＭ１２２の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられ、時短状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板１１側の時短フラグのオン状態／オフ状態の切り替えに対応して、オン状態／オフ状態が切り替わる。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態指定コマンドが高確高ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよび時短フラグがオン状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグの両者をオン状態にする（すでにオン状態である場合には、オン状態を維持する。以下、両フラグについてのオン状態／オフ状態について同じ）。遊技状態指定コマンドが高確低ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグがオン状態で時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグをオン状態とし、高ベースフラグをオフ状態にする。遊技状態指定コマンドが低確低ベース状態（通常状態）を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよ

び時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグをともにオフ状態にする。

【０８４８】

ステップＳ４０４を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップＳ４０３；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他の解析処理を実行し（ステップＳ４０５）、コマンド解析処理を終了する。

【０８４９】

図１６－２２は、先読み予告設定処理として、図１４のステップＳ１６１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１６－２２に示す保留表示設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、始動入賞時に伝送される演出制御コマンド（始動口入賞指定コマンド、入賞時判定結果コマンド、保留記憶数通知コマンドなど）の受信があったか否かを判定する（ステップＳ１３０１）。ステップＳ１３０１の処理では、例えば第１始動入賞時コマンドバッファや第２始動入賞時コマンドバッファに、始動口入賞指定コマンドや入賞時判定結果コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されているか否かを確認することにより、始動入賞時におけるコマンド受信の有無を判定すればよい。

【０８５０】

ステップＳ１３０１にてコマンド受信がない場合には（ステップＳ１３０１；Ｎｏ）、先読予告設定処理を終了する。一方、コマンド受信があると判定された場合には（ステップＳ１３０１；Ｙｅｓ）、受信した入賞時判定結果コマンドに応じた入賞時判定結果を特定する（ステップＳ１３０２）。このときには、「入賞時判定制限中」が特定されたか否かを判定する（ステップＳ１３０３）。「入賞時判定制限中」以外の入賞時判定結果である場合には（ステップＳ１３０３；Ｎｏ）、始動入賞時に伝送される演出制御コマンドに第１始動口入賞指定コマンドが含まれているか否か、すなわち受信した始動口入賞コマンドが第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０５９ＡＫＳ０８１）。

【０８５１】

第１始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ０５９ＡＫＳ０８１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当り」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留が記憶されているか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ０８２）。ステップ０５９ＡＫＳ０８２の処理では、図１６－２１（Ａ）に示す第１始動入賞時バッファの内容を確認することにより、可変表示結果が「大当り」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留が記憶されているか否かを判定すればよい。

【０８５２】

可変表示結果が「大当り」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれも記憶されていない場合（ステップ０５９ＡＫＳ０８２；Ｎｏ）、図１６－２３（Ａ）に示す通常時保留変化決定テーブルを、使用テーブルとして選択する（ステップ０５９ＡＫＳ０８３）。

【０８５３】

一方、可変表示結果が「大当り」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれかが記憶されている場合（ステップ０５９ＡＫＳ０８２；Ｙｅｓ）、図１６－２３（Ｂ）に示す制限時保留変化決定テーブルを、使用テーブルとして選択する（ステップ０５９ＡＫＳ０８４）。

【０８５４】

ステップ０５９ＡＫＳ０８１にて第１始動口入賞コマンドでないと判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ０８１；Ｎｏ）、第２始動口入賞コマンドであり、時短状態中であることから、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１６－２３（Ｃ）に示す特図２用時短時保留変化決定テーブルを、使用テーブルとして選択する（ステップ０５９ＡＫＳ０８５）。

【０８５５】

ステップ０５９ＡＫＳ０８３、０５９ＡＫＳ０８４、０５９ＡＫＳ０８５のいずれかの処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、使用テーブルとして選択した保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、可変表示結果および変動パターンに応じて、先読予告演出としての保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定する（ステップＳ１３０４）。

【０８５６】

図１６－２３（Ａ）に示す通常時保留変化決定テーブルは、受信した始動口入賞コマンドが第１始動口入賞指定コマンドであり、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当り」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれも記憶されていない場合に選択されるテーブルである。図示するように、通常時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、可変表示結果が「ハズレ」でありスーパーリーチハズレの変動パターンである場合または「小当り」の可変表示結果である場合、「ハズレ（時短）」または「ハズレ」の可変表示結果であって時短ガセの変動パターンである場合、その他の場合、に対応して、実行する場合には実行しない場合よりも大当り期待度が高く、かつ、実行する場合には「赤」＞「緑」＞「青」の順に大当り期待度が高くなるよう、図示するように決定割合が割り当てられている。当該通常時保留変化決定テーブルが選択された場合、図１６－２２のステップＳ１３０４において、当該通常時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、保留表示変化演出の実行有無と実行態様が決定される。

【０８５７】

図１６－２３（Ｂ）に示す制限時保留変化決定テーブルは、受信した始動口入賞コマンドが第１始動口入賞指定コマンドであり、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当り」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれかが記憶されている場合に選択されるテーブルである。このような場合、先に実行される可変表示の終了後、すなわち当該先読予告対象の保留に対応する可変表示の実行前に、通常状態から時短状態（確変状態となる場合もある）に変化することから、先読み時と、当該先読予告対象の保留に対応する可変表示の実行時とで、可変表示結果や変動パターンが異なる場合がある。そのため、図１６－２３（Ｂ）に示す制限時保留変化決定テーブルでは、大当り期待度が一定値以上（この例では「緑」以上）となる保留表示変化演出の実行を制限している。なお、図示する例では、「青」の態様となる保留表示変化演出を実行可能としているが、実行なしのみとなるようにしてもよい。なお、例えば、記憶されている保留内に可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留が記憶されている場合については、予告対象の保留表示の表示態様を当初「青」で表示し、当該時短ガセの変動パターンの保留に対応する可変表示の終了後に、予告対象の保留（「青」で表示した保留）についての表示態様を「緑」以上の態様の保留表示に変化させるようにしてもよい。また、アクティブ表示として「緑」以上の態様へ変化してもよい。当該制限時保留変化決定テーブルが選択された場合、図１６－２２のステップＳ１３０４において、当該制限時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、保留表示変化演出の実行有無と実行態様が決定される。

【０８５８】

また、図１６－２３（Ａ）に示す通常時保留変化決定テーブルおよび図１６－２３（Ｂ）に示す制限時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合などに、「大当り」となる場合と同様の態様である例を示したが、例えば、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合や、可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである場合特有の態様（例えば「時？」など）があってもよい。これによれば、保留表示変化演出のバリエーションが増え、遊技者の注目を集めることができる。

【０８５９】

図１６－２３（Ｃ）に示す特図２用時短時保留変化決定テーブルは、受信した始動口入賞コマンドが第２始動口入賞指定コマンドである場合に選択されるテーブルである。図示するように、特図２用時短時保留変化決定テーブルでは、図１６－２３（Ａ）に示す通常

時保留変化決定テーブルおよび図１６－２３（Ｂ）に示す制限時保留変化決定テーブルとは異なり、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合や可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである場合に決定割合が割り当てられていない。受信した始動口入賞コマンドが第２始動口入賞指定コマンドであり、入賞時判定制限中ではない場合、遊技状態は時短状態である（高ベース制御中である）。この実施の形態の特徴部０５９ＡＫでは、時短状態において時短図柄（特図）が停止表示した場合でも時短制御が新たに行われることはなく、さらに、後述する復帰演出により残保留において時短状態に制御されるか否かを示唆する演出を行うことから、時短状態となることを予告する保留表示変化演出を実行する必要がない。そのため、図示するように、特図２用時短時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合や可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである場合に決定割合が割り当てられていない。当該特図２用時短時保留変化決定テーブルが選択された場合、図１６－２２のステップＳ１３０４において、当該特図２用時短時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、保留表示変化演出の実行有無と実行態様が決定される。

【０８６０】

図１６－２２に戻り、ステップＳ１３０４の処理を実行した後、またはステップＳ１３０３にて入賞時判定制限中であると判定した場合（ステップＳ１３０３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ１３０４の決定結果を特定可能に示すデータを、保留表示データ記憶部にて新たな始動入賞に応じた保留番号と関連付けて記憶させる（ステップＳ１３１１）。このとき、ステップＳ１３０３にて入賞時判定制限中であると判定した場合には、図１６－２３に示す保留変化決定テーブルにおける「実行なし（白）」に対応するデータが記憶されればよい。

【０８６１】

ステップＳ１３１１の処理に続いて、始動入賞時における保留表示の更新設定を行ってから（ステップＳ１３１３）、先読予告設定処理を終了する。例えば、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことにより第１特図保留記憶数が１増加したときには、第１保留表示部５ＨＲでの第１保留表示を１増加させるように、新たな第１保留表示を追加する。一方、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことにより第２特図保留記憶数が１増加したときには、第２保留表示部５ＨＬでの第２保留表示を１増加させるように、新たな第２保留表示を追加する。このとき追加される第１保留表示や第２保留表示は、ステップＳ１３０４にて決定し、ステップＳ１３１１にて記憶した態様の保留表示であればよい。

【０８６２】

図１６－２４は、図１４のステップＳ１７１において実行される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。可変表示開始設定処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、時短中であるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ０８６）。ステップ０５９ＡＫＳ０８６では、ＲＡＭ１２２の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられた高ベースフラグがオン状態にセットされているか否かを確認することで時短中であるか否かを判定すればよい。

【０８６３】

時短中であれば（ステップ０５９ＡＫＳ０８６；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短回数から１減算して時短回数を更新する（ステップ０５９ＡＫＳ０８６Ａ）。なお、時短回数は、後述するステップ０５９ＡＫＳ１３３の処理（図１６－３０参照）にてセットされ、ＲＡＭ１２２の所定領域に記憶される。ステップ０５９ＡＫＳ０８６Ａの処理を実行した後、またはステップ０５９ＡＫＳ０８６にて時短中でないと判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ０８６；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左打ち指示コマンドを主基板１１の側から受信したか否かを判定し（ステップ０５９ＡＫＳ０８７）、受信した場合（ステップ０５９ＡＫＳ０８７；Ｙｅｓ）、左打ちすべきことを遊技者に指示する左打ち指示表示（図１６－３４（Ｎ－２）のＭ６参照）を行う（ステップ０５９ＡＫＳ０８８）。なお、左打ち指示表示は、当該該左打ち指示コマンドを受信してから、例えば４回の可変表示が行われるまでの期間、１回につき５秒間、当該左打ち指示表示を継続しても

よい。左打ち指示コマンドを受信していない場合（ステップ０５９ＡＫＳ０８７；Ｎｏ）や、ステップ０５９ＡＫＳ０８８の処理を実行した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ち指示コマンドまたは簡易態様右打ち指示コマンドを主基板１１の側から受信したか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ０８９）。

【０８６４】

右打ち指示コマンドと簡易態様右打ち指示コマンドのうち、いずれかを受信した場合（ステップ０５９ＡＫＳ０８９；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、それぞれのコマンドに応じた右打ち指示表示を行う（ステップ０５９ＡＫＳ０９０）。具体的に、右打ち指示コマンドを受信した場合には、図１６－３３（Ｆ）に示す態様の右打ち指示表示Ｍ３を行い、簡易態様右打ち指示コマンドを受信した場合には、図１６－３５（Ｏ）に示す態様の右打ち指示表示Ｍ３を行う。なお、ステップ０５９ＡＫＳ０９０にてそれぞれのコマンドに応じた右打ち指示表示を行った後は、時短状態が終了するまで、各回の可変表示において、図１６－３３（Ｇ）に示すように、他の演出の妨げとならない態様にて右打ち指示表示が行われればよい。

【０８６５】

ステップ０５９ＡＫＳ０９０の処理を実行した後、またはステップ０５９ＡＫＳ０８９にて右打ち指示コマンドと簡易態様右打ち指示コマンドのいずれのコマンドも受信していないと判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ０８９；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できているか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ０９０Ａ）。ステップ０５９ＡＫＳ０９０Ａでは、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の内容を確認することで、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できているか否かを判定すればよい。

【０８６６】

表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとのいずれかのコマンドを正常に受信できていない場合（ステップ０５９ＡＫＳ０９０Ａ；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、取りこぼし時処理を実行する（ステップ０５９ＡＫＳ０９０Ｂ）。

【０８６７】

図１６－２５は、取りこぼし時処理として、図１６－２４のステップ０５９ＡＫＳ０９０Ｂ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１６－２５に示す取りこぼし時処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドを正常に受信できているか否か、すなわち取りこぼしたコマンドが表示結果指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ０９３）。変動パターン指定コマンドを正常に受信できていない場合（ステップ０５９ＡＫＳ０９３；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま取りこぼし時処理を終了する。この場合、飾り図柄の可変表示を行わず、前回の可変表示結果のまま、主基板１１の側から図柄確定指定コマンドが送信されるまで待機することとなり、当該図柄確定指定コマンドの受信に合わせて、表示結果指定コマンドに応じた飾り図柄を停止表示すればよい。

【０８６８】

一方、変動パターン指定コマンドを正常に受信できている場合（ステップ０５９ＡＫＳ０９３；Ｙｅｓ）、すなわち取りこぼしたコマンドが表示結果指定コマンドである場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンが、時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンであるか否か、すなわちＰＢ２－４またはＰＢ２－５の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ０９４）。時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンである場合（ステップ０５９ＡＫＳ０９４；Ｙｅｓ）、当該変動パターンに時短煽り演出期間が含まれていることから、後述する停止図柄設定処理を行い（ステップ０５９ＡＫＳ０９５）、取りこぼし時処理を終了する。なお、この実施の形態における特徴部０５９ＡＫでは、表示結果指定コマンドを取りこぼした場合であっても、変動パターン指定コマンドを正常に受信できている場合、当該変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンが時短確定の変動

パターンまたは時短ガセの変動パターンであれば、後述する停止図柄設定処理を行い、時短煽り演出を実行可能としているが、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとのいずれかを取りこぼした場合には、予め定められた取りこぼし時の飾り図柄を停止表示するなど、時短煽り演出などの時短に関する演出の実行を禁止してもよい。

【０８６９】

一方、時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンでない場合（ステップ０５９ＡＫＳ０９４；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンに応じた飾り図柄の組合せを最終停止図柄として決定し（ステップ０５９ＡＫＳ０９６）、取りこぼし時処理を終了する。なお、ステップ０５９ＡＫＳ０９６では、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンにて選択され得る飾り図柄の組合せのうち、遊技者にとっての有利度が最も低い組合せに決定すればよい。これによれば、有利度が高い飾り図柄の組合せが停止表示されたにも関わらず、実際には有利度が低い結果であるといった不整合を防止することができ、遊技興趣の低下を防止することができる。なお、この場合、表示結果指定コマンドを取りこぼしているため、可変表示結果が「ハズレ（時短）」であるか否かを演出制御基板１２の側では判定することができない。したがって、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンに応じた演出（例えばスーパーリーチのリーチ演出など）を実行した後、可変表示結果が「ハズレ（時短）」であるような場合には、図柄確定指定コマンドを受信するまでの間、例えば「？？？」の飾り図柄を表示したり、予め定められたハズレ図柄を揺らす表示を行ったりすればよい。

【０８７０】

図１６－２４に戻り、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できている場合（ステップ０５９ＡＫＳ０９０Ａ；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から伝送された表示結果指定コマンド（表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）などに基づいて、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップＳ５５１）。特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ」となると判定した場合（ステップＳ５５１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、主基板１１から伝送された変動パターン判定結果指定コマンド（変動パターン判定結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）により指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターン（ＰＡ１－１、ＰＡ１－２）であるか否かを判定する（ステップＳ５５２）。

【０８７１】

ステップＳ５５２の処理において非リーチ変動パターンであると判定した場合（ステップＳ５５２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５５３）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、乱数回路１２４またはＲＡＭ１２２の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される非リーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１に予め記憶されて用意された非リーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（非リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。

【０８７２】

ステップＳ５５２の処理において非リーチ変動パターンではないと判定された場合（ステップＳ５５２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停止図柄設定処理を実行する（ステップ０５９ＡＫＳ０９２）。

【０８７３】

図１６－２６は、図１６－２４のステップ０５９ＡＫＳ０９２にて実行される停止図柄設定処理の一例を示すフローチャートである。停止図柄設定処理では、時短煽り演出の実行設定や復帰演出の実行設定が行われるとともに、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」である場合には時短用図柄を最終停止図柄とする処理が行われる。なお、

飾り図柄において停止表示する時短図柄を、特別図柄の時短図柄と区別するために時短用図柄と言うこととしている。

【０８７４】

図１６－２６における停止図柄設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から伝送された表示結果指定コマンド（表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）などに基づいて、特図表示結果が「ハズレ（時短）」であるか、または「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンであるかを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ１０１）。

【０８７５】

特図表示結果が「ハズレ（時短）」であるか、または「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンである場合（ステップ０５９ＡＫＳ１０１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短中であるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ１０２）。ステップ０５９ＡＫＳ１０２では、ＲＡＭ１２２の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられた高ベースフラグがオン状態にセットされているか否かを確認することで時短中であるか否かを判定すればよい。時短中でない場合（ステップ０５９ＡＫＳ１０２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ組合せのハズレ図柄を仮停止図柄として決定する（ステップ０５９ＡＫＳ１０３）。具体的に、特徴部０５９ＡＫでは、特図表示結果が「ハズレ（時短）」であるか、または「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンである場合、スーパーリーチのリーチ演出が実行され、その後時短煽り演出が実行される。そのため、ステップ０５９ＡＫＳ１０３では、スーパーリーチのリーチ演出の結果として仮停止表示させる図柄を、リーチ組合せのハズレ図柄に決定する。ステップ０５９ＡＫＳ１０３では、例えば、乱数回路１２４または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１に予め記憶されて用意されたリーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、仮停止図柄（リーチ組合せの飾り図柄）を決定すればよい。

【０８７６】

ステップ０５９ＡＫＳ１０３の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短煽り演出を実行するための設定を行う時短煽り演出設定処理を実行する（ステップ０５９ＡＫＳ１０４）。

【０８７７】

図１６－２７は、時短煽り演出設定処理として、図１６－２６のステップ０５９ＡＫＳ１０４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１６－２７に示す時短煽り演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から伝送された表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとにより特定される時短種別や変動パターンに応じて、図１６－２８に示すように時短煽り演出パターンを決定し（ステップ０５９ＡＫＳ１１３）、時短煽り演出設定処理を終了する。なお、図１６－２８では図示を省略しているが、図１６－２５における取りこぼし時処理にて停止図柄設定処理が行われたことで当該時短煽り演出設定処理が実行された場合には、時短ガセの変動パターン以外であれば、時短種別が不明であることから、取りこぼし時専用パターンの時短煽り演出パターンに決定すればよい（例えば演出時間５秒の「成功Ｄ」の演出パターンなど）。

【０８７８】

図１６－２８に示すように、時短種別が「時短Ａ」および「時短Ｂ」である場合には、演出時間が１０秒の「成功Ａ」の時短煽り演出パターンに決定される。時短種別が「時短Ｃ」である場合には、演出時間が２秒の「成功Ｂ」の時短煽り演出パターンに決定される。時短種別が「時短Ｄ」である場合には、演出時間が１秒の「成功Ｃ」の時短煽り演出パターンに決定される。時短ガセの変動パターンである場合には、演出時間が１０秒の「失敗」の時短煽り演出パターンに決定される。演出時間は、図１６－８のステップ０５９ＡＫＳ０１３にて追加した時短煽り演出期間に対応した時間となっており（図１６－９参照）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から伝送された表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとにより、当該時短煽り演出期間に対応した時間を時短煽り演出時

間として決定する。なお、特徴部０５９ＡＫでは、「成功Ａ」の時短煽り演出パターンと「失敗」の時短煽り演出パターンとで、演出時間が同じことから、例えば同じキャラクタを表示し、「成功Ａ」では時短用図柄が最終的に停止表示する成功パターンとし、「失敗」では時短用図柄が最終的に停止表示せず、リーチ組合せの飾り図柄が停止表示する失敗パターンとなっている。このため、成功するか否か（時短用図柄が停止表示するか否か）に対する遊技者の注目を集めることができる。また、特徴部０５９ＡＫでは、図１６－１２に示すように、実行されるリーチ演出の種類に応じて可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる割合が異なっていることから、時短煽り演出についても同様に、実行されるリーチ演出の種類に応じて実行割合が異なっている。すなわち、大当り期待度の高いスーパーリーチＡのリーチ演出については、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となることもなく、時短煽り演出も実行されない。そのため、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。さらに、図１６－１２（Ｂ）に示すように、時短煽り演出を実行しても可変表示結果が「ハズレ（時短）」とならない時短ガセの変動パターンについては、スーパーリーチＣといった大当り期待度の低いリーチ演出が実行される。そのため、実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なるとともに、当該時短煽り演出の実行結果として時短用図柄が停止表示される割合も異なっている。

【０８７９】

図１６－２６に戻り、ステップ０５９ＡＫＳ１０４の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特図表示結果が「ハズレ（時短）」であるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ１０５）。特図表示結果が「ハズレ（時短）」である場合（ステップ０５９ＡＫＳ１０５；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、最終停止図柄として時短用図柄を含むリーチ組合せの飾り図柄を決定し（ステップ０５９ＡＫＳ１０６）、停止図柄設定処理を終了する。なお、ステップ０５９ＡＫＳ１０６では、時短種別に応じた態様の時短用図柄を最終停止図柄として決定すればよい（図１６－３２（Ｄ－１）、図１６－３４（Ｍ－１）参照）。

【０８８０】

ステップ０５９ＡＫＳ１０１において、特図表示結果が「ハズレ（時短）」でも、「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンでもない場合（ステップ０５９ＡＫＳ１０１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回停止表示させる飾り図柄の可変表示が、時短終了後に行われた最初（１回目）の第２特図の変動に対応する可変表示であるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ１０７）。例えば、ステップ０５９ＡＫＳ１０７では、図１６－２４のステップ０５９ＡＫＳ０８６Ａにて時短回数が１減算され「０」となった後に時短終了時フラグをオン状態にセットしておき、その直後に行われた可変表示が第２特図に対応する可変表示であるか否かを、第２図柄変動開始指定コマンドを受信したか否かにより判定すればよい。

【０８８１】

時短終了後に行われた最初（１回目）の第２特図に対応する可変表示（変動）である場合（ステップ０５９ＡＫＳ１０７；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短終了後に記憶されている第２特図の可変表示に対応した保留記憶内に、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されているか否かを示唆する復帰演出を実行するための、復帰演出設定処理を実行する（ステップ０５９ＡＫＳ１０８）。

【０８８２】

図１６－２９は、復帰演出設定処理として、図１６－２６のステップ０５９ＡＫＳ１０８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１６－２９に示す復帰演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在するか否かを、ＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファのうち、第２特図に対応する演出制御コマンド受信用バッファの内容を確認することにより判定する（ステップ０５９ＡＫＳ１１５）。

【０８８３】

第２特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在する場合（ステップ０５９ＡＫＳ１１５；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在すること、すなわち残保留のいずれかで再び時短用図柄が停止表示することを報知する復帰成功パターンを設定し（ステップ０５９ＡＫＳ１１６）、復帰演出設定処理を終了する。一方、第２特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在しない場合（ステップ０５９ＡＫＳ１１５；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在しないこと、すなわち残保留のいずれかで再び時短用図柄が停止表示することがない旨を報知する復帰失敗パターンを設定し（ステップ０５９ＡＫＳ１１７）、復帰演出設定処理を終了する。なお、特徴部０５９ＡＫでは、復帰成功パターンの復帰演出も、復帰失敗パターンの復帰演出も、いずれも共通の演出（再度時短状態となるか否かを煽る演出）を実行し、その結果として停止表示される飾り図柄の組み合わせが異なる演出となっている。

【０８８４】

図１６－２６に戻り、ステップ０５９ＡＫＳ１０８の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０５９ＡＫＳ１０８にて設定した復帰演出のパターンが復帰成功パターンであるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ１０９）。復帰成功パターンであれば（ステップ０５９ＡＫＳ１０９；Ｙｅｓ）、最終停止図柄として時短復帰図柄を含むリーチ組合せの飾り図柄を決定し（ステップ０５９ＡＫＳ１１０）、停止図柄設定処理を終了する。時短復帰図柄は、ステップ０５９ＡＫＳ１０６にて最終停止図柄として時短種別に応じて決定される時短用図柄とは異なる図柄である（図１６－３４（Ｋ－１）参照）。一方、復帰成功パターンでない場合（ステップ０５９ＡＫＳ１０９；Ｎｏ）や、ステップ０５９ＡＫＳ１０２にて時短中であると判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ１０２；Ｙｅｓ）や、ステップ０５９ＡＫＳ１０５にて特図表示結果が「ハズレ（時短）」でないと判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ１０５；Ｎｏ）や、ステップ０５９ＡＫＳ１０７にて時短終了後に行われた最初（１回目）の第２特図の変動に対応する可変表示でないと判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ１０７；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ０５９ＡＫＳ１１１）。具体的に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、乱数回路１２４または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１に予め記憶されて用意されたリーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。このように、停止図柄設定処理において、ステップ０５９ＡＫＳ１０５にて特図表示結果が「ハズレ（時短）」であると判定した場合であっても、時短中であれば（ステップ０５９ＡＫＳ１０２；Ｙｅｓ）、飾り図柄の最終停止図柄は、ステップ０５９ＡＫＳ１１１の処理によりリーチ組合せの飾り図柄となる。

【０８８５】

図１６－２４に戻り、ステップ０５９ＡＫＳ０９２の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、アクティブ表示の表示態様を変化させる演出や、ミニゲームなど、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための設定を行った後（ステップＳ５５９）、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップＳ５６０）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、時短煽り演出や復帰演出を実行すると決定された場合には、当該時短煽り演出や復帰演出に対応した演出制御パターンを選択し、使用パターンとしてセットする。なお、ステップ０５９ＡＫＳ０９０Ｂの取りこぼし時処理にて変動パターン指定コマンドを正常に受信できていないと判定した場合には、演出制御パターンを選択しなくてよい。この場合、飾り図柄の可変表示が行われず前回の可変表示結果のままとなるが、主基板１１の側

から図柄確定指定コマンドが送信されるまで待機することとなり、当該図柄確定指定コマンドの受信に合わせて、表示結果指定コマンドに応じた飾り図柄を停止表示すればよい。その一方で、ステップ０５９ＡＫＳ０９０Ｂの取りこぼし時処理にて変動パターン指定コマンドを正常に受信できていないと判定した場合には、当該ステップＳ５６０において、取りこぼし時専用の演出制御パターンを選択するようにしてもよい。

【０８８６】

ステップＳ５６０の処理に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドにより指定された変動パターンや、時短煽り演出を実行する場合における演出時間に対応して、ＲＡＭ１２２の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップＳ５６１）。具体的に、ステップＳ５６１では、図１６－２６のステップ０５９ＡＫＳ１０４の時短煽り演出設定処理にて時短煽り演出の実行設定がなされている場合、変動パターン判定結果指定コマンドにより指定された変動パターンにより示される時間に当該時短煽り演出の演出時間を加算して演出制御プロセスタイマの初期値を設定する。ステップＳ５６１の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の表示画面上において飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ５６２）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、ステップＳ５６０の処理において決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部１２３のＶＤＰに対して伝送させることなどにより、画像表示装置５の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【０８８７】

ステップＳ５６２の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である「２」に更新してから（ステップＳ５６３）、可変表示開始設定処理を終了する。

【０８８８】

図１６－３０は、図１４のステップＳ１７２において実行される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１６－３０に示す可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、可変表示時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ８０１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新（例えば、１減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

【０８８９】

ステップＳ８０１の処理において可変表示時間が経過していないと判定した場合（ステップＳ８０１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短回数を表示する時短回数表示期間であるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ１２１）。時短回数表示期間は、図１６－２４のステップ０５９ＡＫＳ０８６Ａにて更新された時短回数を表示する期間であり、ステップＳ５６０にて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。時短回数表示期間であると判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ１２１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、残りの時短回数として、図１６－２４のステップ０５９ＡＫＳ０８６Ａにて更新された時短回数を表示する時短回数表示制御を行う（ステップ０５９ＡＫＳ１２２）。

【０８９０】

ステップ０５９ＡＫＳ１２２の処理を実行した後、またはステップ０５９ＡＫＳ１２１にて時短回数表示期間でないと判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ１２１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ１２３）。リーチ演出期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ１２３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２

０は、リーチ演出を実行するための制御を行う（ステップ０５９ＡＫＳ１２４）。
【０８９１】
ステップ０５９ＡＫＳ１２４の処理を実行した後、またはステップ０５９ＡＫＳ１２３にてリーチ演出期間でないと判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ１２３；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄を仮停止表示させるタイミングである図柄仮停止タイミングであるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ１２５）。図柄仮停止タイミングは、図１６－２６の停止図柄設定処理にてリーチ組合せの仮停止図柄が決定された場合に（ステップ０５９ＡＫＳ１０３）決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。図柄仮停止タイミングであると判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ１２５；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄仮停止表示を行い（ステップ０５９ＡＫＳ１２６）、ステップ０５９ＡＫＳ１０３にて決定されたリーチ組合せの飾り図柄を仮停止表示させる。
【０８９２】
ステップ０５９ＡＫＳ１２６の処理を実行した後、またはステップ０５９ＡＫＳ１２５にて図柄仮停止タイミングでないと判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ１２５；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短煽り演出を実行するための時短煽り演出期間であるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ１２７）。時短煽り演出期間は、例えば、図１６－２７の時短煽り演出設定処理において設定されたパターンに従って決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。時短煽り演出期間であると判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ１２７；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短煽り演出を実行するための時短煽り演出制御を行う（ステップ０５９ＡＫＳ１２８）。
【０８９３】
ステップ０５９ＡＫＳ１２８の処理を実行した後、またはステップ０５９ＡＫＳ１２６にて時短煽り演出期間でないと判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ１２６；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、復帰演出を実行するための復帰演出期間であるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ１２９）。復帰演出期間は、例えば、図１６－２９の復帰演出設定処理において設定されたパターンに従って決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。復帰演出期間であると判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ１２９；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、復帰演出を実行するための復帰演出制御を行う（ステップ０５９ＡＫＳ１３０）。
【０８９４】
ステップ０５９ＡＫＳ１３０の処理を実行した後、または復帰演出期間でないと判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ１２９；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、アクティブ表示の表示態様を変化させる演出や、ミニゲームなど、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行い（ステップＳ８０８）、可変表示中演出処理を終了する。
【０８９５】
一方、ステップＳ８０１にて可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップＳ８０１；Ｙｅｓ）、主基板１１から伝送される図柄確定コマンドを正常に受信したか否かを判定する（ステップＳ８０９）。このとき、図柄確定コマンドを正常に受信できていない場合（ステップ８０９；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」であるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ１３７）。特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」でない場合（ステップ０５９ＡＫＳ１３７；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理を終了する。
【０８９６】
一方、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」である場合（ステップ０５９ＡＫＳ１３７；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短回数に特殊時短回数としての「ＸＸＸ」をセットし（ステップ０５９ＡＫＳ１３８）、時短回数の報知として「？？？回」を表示する特殊時短数報知制御を行ってから（０５９ＡＫＳ１３９）、可変表示中

演出処理を終了する。なお、図柄確定コマンドを正常に受信できていない場合には、時短回数を報知する演出自体を実行しないようにしてもよい。また、正常に受信したものの、例えば、図柄確定コマンドにより示される内容と表示結果指定コマンドにより示される内容とが一致しないなどの不整合が発生した場合についても同様に、時短回数の報知として「？？？回」を表示する特殊時短数報知制御を行ってもよいし、時短回数を報知する演出自体を実行しないようにしてもよい。

【０８９７】

ステップＳ８０９にて図柄確定コマンドを正常に受信した場合（ステップＳ８０９；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、表示制御部１２３のＶＤＰ等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップＳ８１０）。ステップ８１０の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した図柄確定コマンドに応じた確定図柄表示時間を設定する（ステップ０５９ＡＫＳ１３１）。ステップ０５９ＡＫＳ１３１では、図１６－１５に示すステップ０５９ＡＫＳ０４３またはステップ０５９ＡＫＳ０４４にて送信設定されたコマンド８Ｆ００～８Ｆ０４により示される確定時間が設定されればよい。

【０８９８】

ステップ０５９ＡＫＳ１３１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」であるか否かを判定する（ステップ０５９ＡＫＳ１３２）。特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」である場合（ステップ０５９ＡＫＳ１３２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した図柄確定コマンドにより特定される時短回数（図１６－１５（Ｂ）参照）をセットし（ステップ０５９ＡＫＳ１３３）、当該時短回数を表示する（時短回数を報知する）時短数報知制御を行う（ステップ０５９ＡＫＳ１３４）。

【０８９９】

ステップ０５９ＡＫＳ１３４の処理を実行した後、またはステップ０５９ＡＫＳ１３２にて特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」でないと判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ１３２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ち消去コマンドを主基板１１の側から受信したか否かを判定し（ステップ０５９ＡＫＳ１３５）、受信した場合（ステップ０５９ＡＫＳ１３５；Ｙｅｓ）、右打ち指示表示を消去する（ステップ０５９ＡＫＳ１３６）。ステップ０５９ＡＫＳ１３６の処理を実行した後、またはステップ０５９ＡＫＳ１３５にて右打ち消去コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ０５９ＡＫＳ１３５；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である「３」に更新し（ステップＳ８１２）、可変表示中演出処理を終了する。

【０９００】

図１６－３１は、時短用図柄が停止表示する場合とそれ以外の場合における可変表示中における各タイミングを示すタイミングチャートである。図１６－３１（Ａ）～（Ｃ）は、いずれも可変表示結果が「ハズレ」となる場合の例を示している（ハズレ（時短）を含む）。具体的に、図１６－３１（Ａ）は、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄（時短種別として「時短Ａ」とする）が停止表示する場合の例を示しており、図１６－３１（Ｂ）は、時短煽り演出が実行されることもなく、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄が停止表示しない場合の例を示しており、図１６－３１（Ｃ）は、時短ガセの変動パターンの場合の例を示している。なお、図示する例では、理解を容易にするため、図１６－３１（Ａ）～（Ｃ）のいずれもスーパーリーチＣが実行される例を示しており、図１６－３１（Ａ）および（Ｂ）ではＰＢ２－１の変動パターンが、図１６－３１（Ｃ）ではＰＢ２－５の変動パターンが選択せれている例を示している。

【０９０１】

図１６－３１（Ａ）に示すように、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄が停止表示する場合、可変表示が開始されると、リーチ状態となり、その後スーパーリーチＣのリ

ーチ演出が実行される。そして、図柄仮停止タイミングとなると、図示するように、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示する（この例では７５７の飾り図柄）。そして時短煽り演出が行われる。時短煽り演出期間Ｌ４は、図１６－３１（Ｃ）に示す時短煽り演出期間Ｌ５と同様に、１０秒である（図１６－９および図１６－１０参照）。時短煽り演出の終了後、図柄確定コマンドを受信すると、最終停止図柄として時短用図柄が停止表示し（この例では７時７の飾り図柄の組合せ）、確定図柄表示期間Ｌ１の経過後、変動が終了する。確定図柄表示期間Ｌ１は１０秒である（図１６－１５（Ｂ）参照）。

【０９０２】

図１６－３１（Ｂ）に示すように、時短煽り演出が実行されることもなく、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄が停止表示しない場合、可変表示が開始されると、リーチ状態となり、その後スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される。その後、図柄確定コマンドを受信すると、（この例では７６７）。そして、確定図柄表示期間Ｌ２の経過後、変動が終了する。なお、確定図柄表示期間Ｌ２は０．５秒であり（図１６－１５（Ａ）参照）、図１６－３１（Ｃ）に示す確定図柄表示期間Ｌ３と同様である。

【０９０３】

図１６－３１（Ｃ）に示すように、時短ガセの変動パターンの場合可変表示が開始されると、リーチ状態となり、その後スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される。そして、図柄仮停止タイミングとなると、図示するように、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示する（この例では７５７の飾り図柄）。そして時短煽り演出が行われる。時短煽り演出期間Ｌ５は、図１６－３１（Ａ）に示す時短煽り演出期間Ｌ４と同様に、１０秒である（図１６－９および図１６－１０参照）。時短煽り演出の終了後、図柄確定コマンドを受信すると、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図柄が停止表示する（この例では７６７）。そして、確定図柄表示期間Ｌ３の経過後、変動が終了する。なお、確定図柄表示期間Ｌ３は０．５秒であり（図１６－１５（Ａ）参照）、図１６－３１（Ｂ）に示す確定図柄表示期間Ｌ２と同様である。

【０９０４】

次に、時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出が動作例について、図１６－３２～図１６－３５を参照して説明する。

【０９０５】

図１６－３２（Ａ）に示すように、スーパーリーチＣのリーチ演出が実行された後、遊技状態が通常状態である場合、図柄仮停止タイミングとなると、図１６－３２（Ｂ－１）に示すように、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示される。図示する例では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、それぞれ、飾り図柄５Ｌａとして「７」、飾り図柄５Ｃａとして「５」、飾り図柄５Ｒａとして「７」が仮停止表示された場合の例を示している。なお、図示するように、飾り図柄５Ｃａとしての「５」の図柄については揺れたまま、仮停止であることが視認可能な態様で表示されればよい。また、「中」の各飾り図柄表示エリア５Ｃにおける飾り図柄５Ｃａに限られず、全ての飾り図柄が揺れたままであってもよい。一方、遊技状態が時短状態である場合には、図１６－２６におけるステップ０５９ＡＫＳ１０２にてＮｏと判定されることから、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示されることなくステップ０５９ＡＫＳ１１１の処理が行われ、図１６－３２（Ｂ－２）に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図柄が停止表示される。なお、図示する例では、特図表示結果として時短図柄が停止表示する（図示する例では時短Ａの時短種別である「１」の特図表示結果の例を示している）一方で、飾り図柄については時短用図柄が停止表示しない場合の例を示している。なお、図１６－３２（Ｂ－２）に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図柄が停止表示された後、確定図柄表示期間の０．５秒後に変動が終了することとなる。

【０９０６】

図１６－３２（Ｂ－１）に示す状態から、時短煽り演出期間となると、図１６－３２（Ｃ）に示すように、時短煽り演出が実行される。図示する例では、「時短かも！？」のメッセージＭ１が表示されることで、時短用図柄が停止表示するか否かを煽る例を示してい

るが、その他にも、例えば２つのキャラクタがバトルして勝利するか否かにより時短用図柄が停止表示するか否かを煽るようにしてもよい。

【０９０７】

そして、図柄確定コマンドを受信すると、図１６－３２（Ｄ－１）または（Ｄ－２）に示すように最終停止図柄が表示される。図１６－３２（Ｄ－１）は、可変表示結果が「ハズレ（時短）」であり、図柄確定コマンドとして図１６－１５（Ｂ）に示す８Ｆ０１の図柄確定コマンドを受信し、「時短Ａ」の時短種別の時短用図柄５Ｃｂが最終停止図柄として停止表示された場合の例を示しており、特図表示結果としても「時短Ａ」の時短種別の時短図柄である「１」の数字を示す特別図柄が特図表示結果として表示された場合の例を示している。なお、図示する例では、時短用図柄５Ｃｂが停止表示する前に、アクティブ表示ＡＨＡの表示態様が変化し、「緑」の表示態様となった場合の例を示しているが、例えば、時短煽り演出の開始直後に表示態様が変化してもよいし、スーパーリーチのリーチ演出中に変化してもよい。一方、時短ガセの変動パターンである場合には、図１６－１５（Ａ）に示す８Ｆ００の図柄確定コマンドを受信するため、図１６－３２（Ｄ－２）に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図柄が停止表示する。なお、特図表示結果としては、図示するようにハズレ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄が特図表示結果として表示される。そして、確定図柄表示期間の０．５秒後に変動が終了することとなる。なお、図示する例では、リーチ組合せのハズレ図柄が停止表示する前に、アクティブ表示ＡＨＡの表示態様が変化し、「青」の表示態様となった場合の例を示しているが、例えば、時短煽り演出の開始直後に表示態様が変化してもよいし、スーパーリーチのリーチ演出中に変化してもよい。また、アクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ変化演出については、アクティブ表示の表示態様がいずれの表示態様に変化するかにより、同じ種類のスーパーリーチのリーチ演出であっても時短用図柄が停止表示される割合が異なるように、アクティブ表示の表示態様を変化させればよい。なお、アクティブ変化演出における表示態様の変化先については、図１６－２３（Ａ）に示す通常時保留変化決定テーブルにおける決定割合と同様であればよい。また、図１６－２３（Ａ）に示す通常時保留変化決定テーブルとは異なり、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合と、時短ガセの変動パターンである場合とで、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合の方が「緑」や「赤」の表示態様となる割合が高いようにしてもよい。

【０９０８】

図１６－３２（Ｄ－１）に示す状態において、図１６－３０のステップ０５９ＡＫＳ１３４の処理が実行されることで、図１６－３３（Ｅ）に示すように、時短数報知制御として時短回数表示Ｍ２が行われる。この場合、図柄確定コマンドとして図１６－１５（Ｂ）に示す８Ｆ０１の図柄確定コマンドを受信していることから、時短回数表示Ｍ２として「時短１００回！」の表示が行われる。なお、図１６－３０のステップ０５９ＡＫＳ１３９の処理が実行された場合には、特殊時短数報知制御として、「時短？？？回」の表示が行われ時短数（時短回数）の報知が制限されればよい。そして、８Ｆ０１の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間である１０秒が経過すると、図１６－３３（Ｆ）に示すように、時短状態に制御されるとともに、新たな可変表示（保留表示ＨＬ１に対応する可変表示）が開始される。その際には、保留表示ＨＬ３およびＨＬ２が右方向へシフトする。また、図１６－３０のステップ０５９ＡＫＳ１２２の処理により、図１６－３３（Ｆ）に示すように、「時短残９９回」の時短回数表示Ｍ４が表示される。また、図１６－２４のステップ０５９ＡＫＳ０９０にて図１６－３３（Ｆ）に示す態様の右打ち指示表示Ｍ３が行われる。

【０９０９】

その後時短状態において複数回の可変表示が行われることとなる。図１６－３３（Ｇ）は、時短用図柄が停止表示してから８１回目の可変表示の例を示している。時短状態では、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなることから、第２特図に対応する可変表示が行われるとともに、第２特図に対応する保留が記憶されることとなる。図１６－３３（Ｇ）に示す例では、第２特図に対応する保留記憶が最大数である４つ記憶され、保留表示Ｈ

Ｒ１～ＨＲ４の４つ表示された例を示している。また、「時短残１９回」の時短回数表示Ｍ４が表示されている例を示している。なお、図１６－３３（Ｆ）にて表示した態様の右打ち指示表示は、時短用図柄が停止表示してから１回目の可変表示にて終了し、２回目以降は図１６－３３（Ｇ）に示すように、他の演出の妨げとならない態様の右打ち指示表示Ｍ３として表示される。

【０９１０】

そして、時短用図柄が停止表示してから１００回目の可変表示（時短状態における１００回目の変動）が終了すると、時短状態が終了する。図１６－３３（Ｈ）は、時短用図柄が停止表示してから１００回目の可変表示において、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる飾り図柄５Ｌａ、５Ｃａ、５Ｒａが停止表示した場合の例を示している。最終停止図柄となる飾り図柄５Ｌａ、５Ｃａ、５Ｒａが停止表示した後、８Ｆ００の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間の０．５秒後に変動が終了するとともに時短状態が終了する。時短状態が終了することにより、主基板１１の側から右打ち消去コマンドを受信するため、図１６－３０に示すステップ０５９ＡＫＳ１３６の処理が行われ、図１６－３３（Ｈ）に示すように右打ち指示表示Ｍ３が消去されることとなる。なお、この状態では、図示するように、第２特図に対応する保留記憶が最大数である４つ記憶され、保留表示ＨＲ１～ＨＲ４の４つ表示されており、保留表示ＨＲ１に対応する可変表示の開始からＨＲ４に対応する可変表示が終了するまでの期間が残保留期間となる）。

【０９１１】

続いて時短状態が終了して通常状態となるとともに、図１６－３３（Ｉ）に示すように、保留表示ＨＲ１に対応する可変表示が開始される。なお、図示する例では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合の例を示している（「ハズレ（時短）」でもない例を示している）。この実施の形態の特徴部０５９ＡＫでは、通常状態であるものの、時短状態の終了時に記憶されている第２特図の保留に対応する可変表示において特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる割合が高くなっていることから（図１６－５（Ａ）および（Ｂ）参照）、再度時短状態に制御される割合が高い。そのため、残保留期間中には通常状態ではあるものの、図示するように左打ち指示表示を行わないものとし、右打ち指示表示と左打ち指示表示との指示表示が連発することで遊技者を混乱させてしまうことを防止している。なお、左打ち指示表示については、図１６－３４（Ｎ－２）に示すように、残保留期間終了後に行われる最初の可変表示において行う。

【０９１２】

当該可変表示は、時短終了後に行われた第２特図における１回目の可変表示であり、図１６－２６のステップ０５９ＡＫＳ１０８の処理にて復帰演出の実行設定が行われていることから、復帰演出期間となると、図１６－３４（Ｊ）に示すように復帰演出が実行される。復帰演出では、例えば、所定のミッションをクリアするか否かにより、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されているか否か（残保留であるＨＲ２～ＨＲ４に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となるか否か）、すなわち時短復帰図柄が停止表示するか否かを示唆する演出が実行されればよい。復帰成功パターンであれば、所定のミッションがクリアされ時短復帰図柄が停止表示される一方で、復帰失敗パターンであれば、所定のミッションが失敗に終わり、時短復帰図柄が停止表示されることなく、リーチを構成する飾り図柄の組合せが最終停止として停止表示されればよい。また、所定のミッションは複数種類あってよく、当該ミッションの種類に応じて成功する割合が異なっていればよい。なお、保留表示ＨＲ１に対応する可変表示において「ハズレ（時短）」となる場合には、図１６－２６のステップ０５９ＡＫＳ１０１にてＹｅｓと判定されるため、復帰演出は実行されないが、復帰演出を実行するようにしてもよい。この場合、復帰演出の後に時短煽り演出が実行されればよい。

【０９１３】

特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合、すなわち復帰成功パターンである場合、図１６－２６のステップ０５９ＡＫＳ１１０の処理により、図１６－３４（Ｋ－１）に示すように、最終停止図柄として時短復帰図柄５Ｃｃを含む飾り図

柄の組合せが停止表示され、記憶されている保留内に、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在することが報知される。なお、この例では、保留表示ＨＲ４に対応する可変表示の可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合（より具体的には「時短Ｄ」の時短種別）について示している。

【０９１４】

続いて図１６－３４（Ｌ－１）に示すように、保留表示ＨＲ２に対応する可変表示が実行される。このときには、図示するように、時短復帰図柄５Ｃｃが停止表示したことを視認可能とする時短復帰小図柄Ｍ５が、他の演出の妨げとならない態様で表示されればよい。これによれば、残保留中に時短用図柄が停止表示されるということを視認可能となるため、遊技者に安心感を与えることができる。

【０９１５】

そして、保留表示ＨＲ４に対応する可変表示において、当該保留表示ＨＲ４に対応する可変表示の可変表示結果は「ハズレ（時短）」である（時短種別は「時短Ｄ」）ことから、図柄確定コマンドとして図１６－１５（Ｂ）に示す８Ｆ０４の図柄確定コマンドを受信し、図１６－３４（Ｍ－１）に示すように、「時短Ｄ」の時短種別の時短用図柄５Ｃｂが最終停止図柄として停止表示される。特図表示結果についても、図１６－３２（Ｄ－１）とは異なり、「時短Ｄ」の時短種別の時短図柄に対応する「８」の数字を示す特別図柄が特図表示結果として表示される。なお、図示する例では、時短用図柄５Ｃｂが停止表示する前に、アクティブ表示ＡＨＡの表示態様が変化し、「緑」の表示態様となった場合の例を示している。

【０９１６】

図１６－３４（Ｍ－１）に示す状態において、図１６－３０のステップ０５９ＡＫＳ１３４の処理が実行されることで、図１６－３５（Ｎ－１）に示すように、時短数報知制御として時短回数表示Ｍ２が行われる。この場合、図柄確定コマンドとして図１６－１５（Ｂ）に示す８Ｆ０４の図柄確定コマンドを受信していることから、時短回数表示Ｍ２として「時短２０回！」の表示が行われる。そして、８Ｆ０４の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間である２秒が経過すると、当該変動が終了し、図１６－３５（Ｏ）に示すように、時短状態に制御されるとともに、新たな可変表示（保留表示ＨＬ３に対応する可変表示）が開始される。また、図１６－３０のステップ０５９ＡＫＳ１２２の処理により、図１６－３５（Ｏ）に示すように、「時短残１９回」の時短回数表示Ｍ４が表示される。また、図１６－２４のステップ０５９ＡＫＳ０９０にて図１６－３５（Ｏ）に示すように、図１６－３３（Ｆ）に示す態様よりも目立たない態様である簡易態様の右打ち指示表示Ｍ３が表示される。

【０９１７】

一方、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されていない場合、すなわち復帰失敗パターンである場合、図１６－２６のステップ０５９ＡＫＳ１１１の処理により、図１６－３４（Ｋ－２）に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せの飾り図柄５Ｌａ、５Ｃａ、５Ｒａが停止表示され、８Ｆ００の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間の０．５秒後に変動が終了する。続いて図１６－３４（Ｌ－２）に示すように、保留表示ＨＲ２に対応する可変表示が実行される。このときには、復帰失敗パターンの復帰演出であったことから、図１６－３４（Ｌ－１）とは異なり、時短復帰小図柄Ｍ５は表示されない。

【０９１８】

そして、図１６－３４（Ｍ－２）に示すように、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる飾り図柄５Ｌａ、５Ｃａ、５Ｒａが停止表示し、８Ｆ００の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間の０．５秒後に変動が終了して残保留期間が終了する。当該残保留期間が終了することで、図１６－１８のステップ０５９ＡＫＳ０７４にて、主基板１１より左打ち指示コマンドが送信される。

【０９１９】

そして、保留表示ＨＬ３に対応する可変表示が開始されると、図１６－２４のステップ

０５９ＡＫＳ０８８の処理により、図１６－３４（Ｎ－２）に示すように「左打ちに戻してね！」の左打ち指示表示Ｍ６が表示される。このように、時短終了後に残っている第２特図の保留（残保留）に対応する可変表示が終了した次に実行される可変表示において左打ち指示表示が行われる。

【０９２０】

図１６－３６は、図５のステップＳ２３の情報出力処理内において行われる情報出力処理内の処理の一例を示すフローチャートである。図１６－３６に示す情報出力処理内の処理では、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などに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などの信号を出力する処理を行う。図１６－３６に示す情報出力処理内の処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、表示信号出力処理として、特図表示結果や普図表示結果を示す信号を出力する（ステップＳ１８０１）。ステップＳ１８０１の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、駆動信号出力処理を実行し（ステップＳ１８０２）、ソレノイド８１やソレノイド８２の駆動信号を出力する。

【０９２１】

続いてＣＰＵ１０３は、外部情報出力処理を実行し（ステップＳ１８０３）、情報出力処理内の処理を終了する。ステップＳ１８０３では、大当り中であることを示す大当り信号１、大当り中または時短状態中であること（特賞中であること）を示す大当り信号２、時短状態中であることを示す大当り信号３、および変動が終了したことを示す図柄確定信号といった各種の信号が出力される。

【０９２２】

図１６－３７は、図１６－３６のステップＳ１８０３における外部情報出力処理にて出力される各種信号の出力タイミングを示すタイミングチャートである。具体的に、図１６－３７（Ａ）は、大当り遊技状態の終了により時短状態となる場合における各種信号の出力タイミングを示しており、図１６－３７（Ｂ）は、時短図柄停止により時短状態となる場合における各種信号の出力タイミングを示している。

【０９２３】

図１６－３７（Ａ）に示すように、大当り遊技状態の終了により時短状態となる場合、まず、大当たり図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、それにより（当該図柄確定信号の出力が停止されると）、大当り信号１と大当り信号２とが同タイミングで出力される。そして、大当り遊技状態の終了に合わせて、大当り信号１は出力を停止するが、そのタイミングにおいて時短状態となるため、大当り信号３が出力されることとなる。そして、時間経過とともにハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、時短状態が終了することなく、再度大当たり図柄停止を示す図柄確定信号が出力されると、大当り信号１が出力され、大当り信号３は出力を停止する。なお、時短状態中における大当りであることから、図示するように、大当り信号２の出力は継続されている。そして、大当り遊技状態の終了に合わせて、大当り信号１は出力を停止するが、そのタイミングにおいて時短状態となるため、大当り信号３が出力されることとなる。その後、時間経過とともに、予め定められた時短回数の最後の可変表示が終了すると、ハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて時短状態が終了するため、大当り信号２と大当り信号３との出力が同タイミングで停止される。

【０９２４】

一方、図１６－３７（Ｂ）に示すように、時短図柄停止により時短状態となる場合、まず、時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、それにより（当該図柄確定信号の出力が停止されると）、大当り信号２と大当り信号３とが同タイミングで出力される。そして、時間経過とともにハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、時短状態が終了することなく大当たり図柄停止を示す図柄確定信号が出力されると、当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングで大当り信号１が出力されるとともに、大当り信号３の出力が停止される。そして、大当り遊技状態の終了に合わせて、大当り信号１は出力を停止するが、そのタイミングにおいて再び時短状態となるため、大当り信号３が出力されることとなる。なお、図示するように、大当り信号２については継続して出力されている。その後、時

間経過とともに、予め定められた時短回数の最後の可変表示が終了すると、ハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて時短状態が終了するため、大当り信号２と大当り信号３との出力が同タイミングで停止される。このように、大当り信号２と大当り信号３との出力が同タイミングで停止されるため、ズレが発生するのを抑制して混乱を妨げることができるとともに、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。その後、再び時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力されると、当該図柄確定信号の出力が停止されたタイミングで、大当り信号２と大当り信号３とが同タイミングで出力される。

【０９２５】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部０５９ＡＫのパチンコ遊技機１によれば、以下の効果を奏することができる。

【０９２６】

ＣＰＵ１０３は、図１６－４に示すステップＳ１２４０の処理において、遊技状態が時短状態であるか否かに関わらず、特図表示結果として「ハズレ（時短）」に決定可能であり、特図表示結果として「ハズレ（時短）」（特別表示結果）が導出表示された場合、通常状態であるときには、次回行われる特図ゲーム（可変表示）において時短状態（渡航別状態）に制御する一方で、時短状態であるときには、当該「ハズレ（時短）」が導出表示されたことにもとづく遊技状態に関する制御を行わない（新たな時短制御を行わない）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特図表示結果として「ハズレ（時短）」が導出表示された場合、通常状態であるときには、図１６－２６のステップ０５９ＡＫＳ１０６にて、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄を停止表示させる一方で、時短状態であるときには、図１６－２６のステップ０５９ＡＫＳ１１１にて、リーチ組合せを構成する最終停止図柄を停止表示させる。これによれば、特別表示結果が表示されるときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０９２７】

また、図１６－３２（Ｂ－２）および（Ｄ－１）に示すように、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で「ハズレ（時短）」（特別表示結果）としての特図表示結果は、共通の表示結果（「時短Ａ」の時短種別に対応する「１」の数字を示す特図表示結果）である一方で、飾り図柄の可変表示結果については、遊技状態が通常状態である場合、図１６－２６のステップ０５９ＡＫＳ１０６にて、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄を停止表示させる一方、時短状態であるときには、図１６－２６のステップ０５９ＡＫＳ１１１にて、リーチ組合せを構成する最終停止図柄を停止表示させる。これによれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【０９２８】

また、図１６－２６のステップ０５９ＡＫＳ１０４の処理において、次回の可変表示から時短状態に制御されることを示す時短用図柄が停止表示されるか否かを煽る時短煽り演出の実行設定が行われることで、演出制御用ＣＰＵ１２０は時短煽り演出を実行可能である。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が通常状態である場合に当該ステップ０５９ＡＫＳ１０４の処理を行い、時短状態である場合には、ステップ０５９ＡＫＳ１０４の処理を行わない。そのため、時短状態（特別状態）である場合は時短煽り演出を実行しない。これによれば特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【０９２９】

また、ＣＰＵ１０３は、特図表示結果として「ハズレ（時短）」（特別表示結果）が導出表示される場合、通常状態であれば、図１６－１５に示すように、ステップ０５９ＡＫＳ０４３の処理にて、図１６－１５（Ｂ）に示す確定時間の飾り図柄停止コマンドを送信する一方で、ステップ０５９ＡＫＳ０４１にてＹｅｓと判定した場合には確定時間を０．５秒とする飾り図柄停止コマンドを送信する。すなわち、特図表示結果として「ハズレ（時短）」（特別表示結果）が導出表示される場合、通常状態であるときと特別状態である

ときとで、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間（確定時間）が異なっている。これによれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【０９３０】

また、ＣＰＵ１０３は、図１６－４に示すステップＳ１２４０の処理において、遊技状態が時短状態であるか否かに関わらず、特図表示結果として「ハズレ（時短）」に決定可能であり、特図表示結果として「ハズレ（時短）」（特別表示結果）が導出表示された場合、通常状態であるときには、次回行われる特図ゲーム（可変表示）において時短状態（渡航別状態）に制御する一方で、時短状態であるときには、当該「ハズレ（時短）」が導出表示されたことにもとづく遊技状態に関する制御を行わない（新たな時短制御を行わない）。そして、図１６－５に示すように、第１特図表示結果決定テーブルと第２特図表示結果決定テーブルとでは、第２特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「ハズレ（時短）」として次回の可変表示から時短状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１６－２６のステップ０５９ＡＫＳ１０８の処理により、時短状態の終了時に記憶されている保留内に「ハズレ（時短）」の保留が記憶されているか否かに基づいて復帰演出の実行が可能である。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１６－２４のステップ０５９ＡＫＳ０９０の処理にて右打ち指示表示が可能であり、図１６－１８のステップ０５９ＡＫＳ０７４にて送信される左打ち指示コマンドを受信するまで、すなわち時短状態終了時に記憶されていた第２特図の保留（残保留）に対応する可変表示が全て終了するまで、左打ち指示表示を行わない。これによれば、特別表示結果が表示されるときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０９３１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において左打ち指示コマンドを受信することで、図１６－２４のステップ０５９ＡＫＳ０８８にて左打ち指示表示を表示可能である。そして、当該左打ち指示コマンドは、図１６－１８のステップ０５９ＡＫＳ０７４において、すなわち時短状態終了時に記憶されていた第２特図の保留に対応する可変表示が全て終了することで送信される。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該左打ち指示コマンドを受信した後、すなわち残保留に対応する可変表示が終了した後に行われる可変表示において、図１６－２４のステップ０５９ＡＫＳ０８８にて左打ち指示表示を表示する。これによれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。

【０９３２】

また、ＣＰＵ１０３は、図１６－１６のステップ０５９ＡＫＳ０５４およびステップ０５９ＡＫＳ０５７の処理のように、残保留期間であるか否かに応じて異なる右打ち指示コマンドを送信する。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０の側では、図１６－２４のステップ０５９ＡＫＳ０９０にて当該受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行う。これによれば、遊技者に煩わしさを与えて遊技興趣を低下させてしまうことを防止できる。

【０９３３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、復帰演出において、例えば、所定のミッションをクリアするか否かにより、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されているか否か（残保留であるＨＲ２～ＨＲ４に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となるか否か）、すなわち時短復帰図柄が停止表示するか否かを示唆する。復帰演出には、復帰成功パターンの復帰演出と復帰失敗パターンの復帰演出とがあり、いずれも共通の演出（例えば、再度時短状態となるか否かを所定のミッションをクリアすることを目的とする演出）を実行し、その結果として所定のミッションをクリアするか否かで、停止表示される飾り図柄の組み合わせが異なっている。これによれば、共通の演出を実行した後に対する遊技者の注目を集めることができる。

【０９３４】

また、ＣＰＵ１０３は、図１６－７に示すように、残保留の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合、時短種別として「時短Ｃ」または「時短Ｄ」に決定する。そして、

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１６－２７のステップ０５９ＡＫＳ１１３の処理において、図１６－２８に示すように、時短種別に応じて異なるパターンの時短煽り演出を実行する時短煽り演出パターンとして決定する。すなわち、通常状態おける第１特図に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合に実行される時短煽り演出と、残保留の第２特図に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合に実行される時短煽り演出とで、異なるパターンの時短煽り演出を実行する。これによれば、状況に応じて異なるパターンの演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。

【０９３５】

また、ＣＰＵ１０３は、図１６－１７のステップ０５９ＡＫＳ０６６の処理により、時短終了回の可変表示において右打ち消去コマンドを送信する。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該時短終了回の可変表示の終了時に、当該コマンドに基づいて、図１６－３０のステップ０５９ＡＫＳ１３６の処理により右打ち指示表示を消去する。そのため、残保留期間中は右打ち指示表示が消去されている。また、ＣＰＵ１０３は、図１６－１６のステップ０５９ＡＫＳ０５４およびステップ０５９ＡＫＳ０５７の処理のように、残保留期間であるか否かに応じて異なる右打ち指示コマンドを送信する。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０の側では、時短状態に制御される最初の可変表示（時短用図柄が停止表示した可変表示の次に行われる可変表示）において、図１６－２４のステップ０５９ＡＫＳ０９０にて当該受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行う。これによれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。

【０９３６】

また、ＣＰＵ１０３は、図１６－３６のステップＳ１８０３の処理により、大当り中であることを示す大当り信号１、大当り中または時短状態中であること（特賞中であること）を示す大当り信号２、時短状態中であることを示す大当り信号３、および変動が終了したことを示す図柄確定信号といった各種の信号を、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などに出力可能である。そして、時短図柄停止により時短状態となる場合、図１６－３７（Ｂ）に示すように、時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止されたタイミングで大当り信号が出力される。これによれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【０９３７】

また、ＣＰＵ１０３は、図１６－３７（Ｂ）に示すように、時短状態の終了に対応する当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて、大当り信号２と大当り信号３との出力を同タイミングで停止する。これによれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【０９３８】

また、ＣＰＵ１０３は、図１６－１２に示す変動パターン決定テーブルに従って変動パターンを決定する。図示するように、可変表示結果が「ハズレ（時短）」（特別表示結果）となる場合（時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルが選択された場合）、大当り期待度が最も高いスーパーリーチＡに決定値が割り当てられておらず、実行されるスーパーリーチの種類に応じて「ハズレ（時短）」となる割合が異なるように決定値が割り当てられている。そして、ＣＰＵ１０３は、図１６－１６のステップ０５９ＡＫＳ０５４およびステップ０５９ＡＫＳ０５７の処理のように、残保留期間であるか否かに応じて異なる右打ち指示コマンドを送信する。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０の側では、時短状態に制御される最初の可変表示（時短用図柄が停止表示した可変表示の次に行われる可変表示）において、図１６－２４のステップ０５９ＡＫＳ０９０にて当該受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行う。これによれば、特別表示結果が表示されるときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０９３９】

また、図１６－１１および１１－１２に示すように、スーパーリーチＢやスーパーリーチＣのリーチ演出が実行された場合、大当りとなる場合、ハズレ（時短）となる場合、単にハズレとなる場合、といったように、複数の可変表示結果となるよう決定値が割り当て

られている。これによれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

【０９４０】

また、ＣＰＵ１０３は、決定した変動パターンを示す変動パターン指定コマンド、決定した特図表示結果（可変表示結果）を示す表示結果指定コマンドを送信し、演出制御ＣＰＵ１２０は、これらのコマンドに基づく演出を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば受信した変動パターン指定コマンドによりスーパーリーチＢのリーチ演出を行う変動パターンであると判定し、図１６－２４のステップＳ５５２にてＮｏと判定した場合であっても、表示結果指定コマンドに基づき、図１６－２６の０５９ＡＫＳ１０１にてＹｅｓと判定した場合とＮｏと判定した場合とで、ステップ０５９ＡＫＳ１０４やステップ０５９ＡＫＳ１０６の処理を実行するか否かが異なる。すなわち、スーパーリーチＢやスーパーリーチＣのリーチ演出を実行するといった共通の演出内容の変動パターンコマンドを受信した場合であっても、表示結果指定コマンドの内容により異なる演出を実行する。これによれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

【０９４１】

また、図１６－２６のステップ０５９ＡＫＳ１０４の処理において、次回の可変表示から時短状態に制御されることを示す時短用図柄が停止表示されるか否かを煽る時短煽り演出（特別演出）の実行設定が行われることで、演出制御用ＣＰＵ１２０は時短煽り演出を実行可能である。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短煽り演出を実行する場合とそうでない場合とで共通のリーチ演出の実行後に、当該時短煽り演出を実行する。これによれば特別演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。

【０９４２】

また、図１６－１２に示すように、実行されるリーチ演出の種類に応じて可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる割合が異なっていることから、時短煽り演出についても同様に、実行されるリーチ演出の種類に応じて実行割合が異なっている。これによれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【０９４３】

さらに、図１６－１２（Ｂ）に示すように、時短煽り演出を実行しても可変表示結果が「ハズレ（時短）」とならない時短ガセの変動パターンについては、スーパーリーチＣといった大当り期待度の低いリーチ演出が実行される。そのため、実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なるとともに、当該時短煽り演出の実行結果として時短用図柄が停止表示される割合も異なっている。これによれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【０９４４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示の表示態様がいずれの表示態様に変化するかにより、同じ種類のスーパーリーチのリーチ演出であっても時短用図柄が停止表示される割合が異なるように、アクティブ表示の表示態様を変化させる。これによれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【０９４５】

また、ＣＰＵ１０３は、決定した変動パターンを示す変動パターン指定コマンド、決定した特図表示結果（可変表示結果）を示す表示結果指定コマンドを送信し、演出制御ＣＰＵ１２０は、これらのコマンドに基づく演出を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば受信した表示結果指定コマンドの内容が異なる場合であっても、受信した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチＢのリーチ演出を行う変動パターンであれば、特図表示結果（可変表示結果）に関わらず共通のスーパーリーチＢのリーチ演出を実行する。これによれば、好適に演出を実行することができる。

【０９４６】

また、図１６－７に示すように、時短種別に応じて時短状態に制御される時短回数が異なっており、図１６－１２に示すように、時短種別に応じて実行されるスーパーリーチ演出の割合が異なっている。また、図１６－２８に示すように、実行される時短煽り演出のパターンが時短種別に応じて異なっている。これによれば、実行される演出により、その後の時短回数が異なるため遊技者の注目を集めることができる。

【０９４７】

また、ＣＰＵ１０３は、図１６－８のステップＳ２６８にて表示結果指定コマンドを送信し、図１６－１５のステップ０５９ＡＫＳ０２１にて飾り図柄停止コマンドの送信設定を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１６－２６の停止図柄設定処理において、受信した表示結果指定コマンドの内容に基づく演出の実行設定を行い、図１６－３０のステップ０５９ＡＫＳ１３３の処理において、受信した図柄確定コマンドにより特定される時短回数をセットする。これによれば、好適に演出制御を行うことができる。

【０９４８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１６－２４のステップ０５９ＡＫＳ０９０Ａの処理にて、ＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファの内容を確認することで、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できているか否かを判定し、正常に受信できなかった場合、図１６－２５に示す取りこぼし時処理を実行し、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとのいずれかを取りこぼした場合、予め定められた取りこぼし時の飾り図柄を停止表示するなど、時短煽り演出などの時短に関する演出の実行を禁止する。これによれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

【０９４９】

一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１６－２４のステップ０５９ＡＫＳ０９０Ａの処理にて正常に受信できなかったと判定した場合、変動パターン指定コマンドを正常に受信できており、当該変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンが、時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンである場合、図１６－２５のステップ０５９ＡＫＳ０９５にて停止図柄設定処理を実行することで、例えば時短煽り演出などの時短状態に関する演出を実行可能である。これによれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

【０９５０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１６－３０のステップ０５９ＡＫＳ１３３の処理にて、受信した図柄確定コマンドにより時短回数を特定する。そして、図柄確定コマンドを正常に受信できなかった場合、ステップ０５９ＡＫＳ１３９の処理にて時短回数の報知として「？？？回」を表示する特殊時短数報知制御を行うことで、時短回数報知の実行を制限する。これによれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

【０９５１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１６－２２に示す先読予告設定処理において、保留表示変化演出を実行可能である。そして、ステップ０５９ＡＫＳ０８２において現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図１６－２３（Ｂ）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行する。すなわち、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合、保留表示変化演出の実行を制限する。これによれば、特別表示結果が表示されるときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０９５２】

また、ステップ０５９ＡＫＳ０８２において現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図１６－２３（

Ｂ）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行することから、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留が記憶されている場合も、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合と同様、図１６－２３（Ｂ）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択して保留表示変化演出の実行を制限する。これによれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【０９５３】

また、ステップ０５９ＡＫＳ０８２において現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図１６－２３（Ｂ）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行することから、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ」となり、かつ変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合も、保留表示変化演出の実行を制限する。これによれば、状態移行に関する演出が行われる際の遊技興趣の低下を防止することができる。

【０９５４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１６－２３（Ｂ）に示すように、保留表示変化演出の制限時、当該保留表示変化演出を実行しないか、実行したとしても「青」の表示態様の保留表示変化演出を実行する。すなわち、「緑」の表示態様以上の期待度を示す保留表示変化演出を実行しない。これによれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【０９５５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１６－２３（Ｂ）に示すように、保留表示変化演出の制限時、「緑」や「赤」といった表示態様へ変化する種類の保留表示変化演出を実行しない。これによれば、特定の種類の予告演出の実行が制限されるため、遊技者に無駄な期待感を与えることなく遊技興趣の低下を防止できる。

【０９５６】

（特徴部０５９ＡＫの変形例）

上記実施の形態では、図１６－５に示すように、特図表示結果としての時短図柄が「ハズレ」の一部である例を示したが、これは一例である。例えば、図１６－３８に示すように、小当り図柄の一部を時短図柄としてもよい。この場合、小当り遊技状態の終了後に時短制御が行われるようにし、当該小当り遊技状態の終了後に行われる最初の可変表示において右打ち指示表示などが行われればよい。また、上記実施の形態と同様に、時短状態において再度特図ゲームにおいて時短図柄である小当り図柄が停止表示した場合においても新たに時短状態は制御されることはなく、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短用図柄を含む小当り図柄ではなく、単に小当りを構成する飾り図柄の組合せを停止表示すればよい。

【０９５７】

また、上記実施の形態では、残保留に対応する可変表示が全て終了した場合に、図１６－１８のステップ０５９ＡＫＳ０７４の処理にて左打ち指示コマンドを送信し、演出制御用ＣＰＵ１２０にて、残保留に対応する可変表示の終了後の最初に行われる可変表示において左打ち指示表示を行う例を示したが、これに加え、例えば左打ち指示表示は、遊技者にとって目立つ態様の第１態様と、遊技者にとって目立たない第２態様があってよく、残保留に対応する可変表示の終了後の最初に行われる可変表示において、第２態様の左打ち指示表示を行えばよい。なお、左打ち指示表示は、当該該左打ち指示コマンドを受信してから、例えば４回の可変表示が行われるまでの期間、１回につき５秒間行われるが、時間経過とともに、第２態様から第１態様へと変化してもよい。また、左打ち指示表示は、単なる表示のみに限られず、音声やランプの点灯などが含まれていてよい（すなわち左打ちを報知する左打ち報知であればよい）。そして、例えば第１態様については他の出力音を消去して左打ちを報知する音声を出力する一方で、第２態様については他の出力音を消去することなく左打ちを報知する音声を出力すればよい。

【０９５８】
　また、上記実施の形態では、時短終了後に行われた最初（１回目）の第２特図に対応する可変表示（変動）である場合に復帰演出が行われる例を示したが、これは一例である。復帰演出の実行タイミングは、時短終了後の最初の可変表示に限られず、例えば、時短終了後に記憶されている第２特図の可変表示に対応した保留記憶のいずれの保留が「ハズレ（時短）」となるかに応じて、時短終了後に行われる１～３回目の可変表示のいずれかのタイミングを、復帰演出の実行タイミングとして抽選により決定してもよい。また、復帰失敗パターンの復帰演出の実行後、復帰成功パターンに切り替わるパターンや、復帰失敗パターンの復帰演出の実行後、次の可変表示において復帰成功パターンの復帰演出が行われるなど、複数回の可変表示に亘り、成功パターンとなるまで、複数回復帰演出が実行されてもよい。
【０９５９】
　上記実施の形態では、時短種別に応じて実行される時短煽り演出のパターンが異なる例、すなわち、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短ＣやＤの時短種別と、通常状態中における第１特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短ＡやＢの時短種別）とで、時短煽り演出のパターンが異なる例を示したが、これは一例である。残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合と、通常状態中における第１特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合とで、時短煽り演出のパターンは共通であってよい。
【０９６０】
　また、上記実施の形態では、図１６－１５に示すように、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短ＣやＤの時短種別）と、通常状態中における第１特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短ＡやＢの時短種別）とで、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間（確定時間）が異なる例を示したが、これは一例である。残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短ＣやＤの時短種別）と、通常状態中における第１特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短ＡやＢの時短種別）とで、確定時間は共通であってもよい。これによれば、制御データが増大することを抑制することができる。
【０９６１】
　例えば、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合の確定時間を、通常状態中における第１特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合と同様の時間としてもよい。これによれば、通常状態から時短状態となる間の期間を長くすることで、遊技者に対して時短状態となることを明確に報知することができる。
【０９６２】
　また、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短ＣやＤの時短種別）と、通常状態中における第１特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短ＡやＢの時短種別）とにおける確定時間において、例えば共通の態様の時短回数報知を行う例（図１６－３５（Ｎ－１）、図１６－３３（Ｅ））を示したが、これらは異なる態様であってもよい。
【０９６３】
　また、上記実施の形態では、時短状態の終了後に右打ち指示表示を消去し、残保留期間中は当該右打ち指示表示を行わない例を示したが、これは一例である。右打ち指示表示は、単なる表示のみに限られず、音声やランプの点灯などが含まれていてよく（すなわち右打ちを報知する右打ち報知であればよく）、当該残保留期間中は、画像表示装置５における表示および音声出力をせず、例えば右打ちを示す右打ちランプを点灯させるようにしてもよい。
【０９６４】
　また、上記実施の形態では、図１６－３７（Ｂ）に示すように、予め定められた時短回数の最後の可変表示が終了すると、ハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて時短状態が終了するため、当該タイミ

ングにおいて大当り信号３との出力が停止される例を示したが、これは一例である。例えば、時短終了時において記憶されている第２特図の保留（残保留）に対応する可変表示結果は「ハズレ（時短）」となる割合が高いことから、時短状態が終了した場合でも、残保留に対応する可変表示が終了するまでは、大当たり信号３の出力を停止しないようにしてもよい。大当り信号２についても同様である。これによれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【０９６５】

また、上記実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出の後に時短煽り演出が行われ、時短用図柄が停止するか否かが示唆される例を示したが、これは一例である。例えば、リーチ演出の結果として、大当り（小当りを含む）、時短用図柄停止、ハズレ、の結果が表示されるようにしてもよい。これによればリーチ演出の実行結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

【０９６６】

また、上記実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ（時短）」の場合に、時短煽り演出期間を変動パターンに加算する例を示したが、この他にも、例えば「復活大当り」の可変表示結果を設け、可変表示結果が「ハズレ（時短）」の場合と同様の変動パターンを選択可能とし、リーチ演出後に実行する復活演出期間を加算（例えば２０秒）し、復活演出後に大当りを構成する図柄（特図および対応する飾り図柄）を停止表示させてもよい。これによれば演出のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。また、可変表示結果が「復活大当り」の場合、図１６－８のステップＳ２６２の後に、復活演出期間を加算する処理を実行すればよく、簡易的な処理にて演出のバリエーションを増加させることができる。

【０９６７】

上記実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出により可変表示結果が大当りとなるか否かを煽る演出を行った後、時短煽り演出により時短用図柄が停止表示するか否かを煽る演出を行う例を示したが、この他にも、例えば、時短煽り演出において、時短用図柄が停止表示するか否かに加え、大当り図柄が停止表示するか否かといったように、時短以上の有利度となることが報知されるようにしてもよい。これによれば、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【０９６８】

また、上記実施の形態では、図１６－３０のステップＳ８０９およびステップ０５９ＡＫＳ１３７にて図柄確定コマンドを正常に受信できておらず、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」における図柄確定コマンドであれば、ステップ０５９ＡＫＳ１３９にて時短回数の報知として「？？？回」を表示する特殊時短数報知制御を行うことで時短回数の報知を制限する例を示したが、例えば、残りの時短回数に応じて背景画像を変更するようにして、特殊時短数報知制御が行われた場合であっても、遊技者が時短回数をある程度特定可能としてもよい。具体的に、主基板１１の側から、残りの時短回数に応じて背景指定コマンドを送信し、演出制御基板１２の側では、受信した背景指定コマンドにて特定される背景画像を表示するようにすればよい。これによれば、背景画像により遊技者が時短回数をある程度特定することができるため、遊技興趣の低下を防止することができる。

【０９６９】

さらに、可変表示が実行される度に主基板１１の側から、残りの時短回数を示す時短回数指定コマンドを送信し、演出制御基板１２の側では、当該時短回数指定コマンドに応じて残りの時短回数を報知してもよい。これによれば、特殊時短数報知制御が行われた場合であっても遊技者が残りの時短回数を特定可能となるため遊技興趣の低下を防止することができる。また、例えば、時短回数が１００回である場合、残り５０回となったタイミングで特殊な変動パターンを主基板１１の側から演出制御基板１２の側へ送信してもよく、演出制御基板１２の側では、当該特殊な変動パターンを受信したことに応じて残り５０回の時短回数報知を行ってもよい。これによれば、特殊時短数報知制御が行われた場合であ

っても遊技者が残りの時短回数を特定可能となるため遊技興趣の低下を防止することができる。

【０９７０】

上記実施の形態では、図１６－２２のステップ０５９ＡＫＳ０８２にて現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図１６－２３（Ｂ）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行する例、すなわち、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合や可変表示結果が「大当り」となる保留が記憶されている場合、図１６－２３（Ｂ）に示す共通の制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出の実行を制限する例を示したが、これは一例である。現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合と、可変表示結果が「大当り」となる保留が記憶されている場合とで、異なる制限時保留変化決定テーブルを選択して保留表示変化演出の実行を制限してもよい。例えば、一方では保留表示変化演出の先読予告演出を実行し、もう一方では、セリフ予告の先読予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、いずれも期待度の低い種類の演出を実行すればよい。また、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合には保留表示変化演出を実行せず、可変表示結果が「大当り」となる保留が記憶されている場合には図１６－２３（Ｂ）に示す「緑」以上の表示態様とならない保留変化決定テーブルに基づいて保留変化演出の実行有無等を決定してもよい。

【０９７１】

また、上記実施の形態では、図１６－２２のステップ０５９ＡＫＳ０８２にて現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図１６－２３（Ｂ）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、「緑」以上の期待度となる保留表示変化演出を実行しない例を示したが、これは一例である。例えば、先読予告演出として保留表示変化演出の他、セリフ予告や先読みゾーン予告などの複数種類の先読予告演出を実行可能とし、図１６－２２のステップ０５９ＡＫＳ０８２にてＹｅｓと判定した場合、先読みゾーン予告の種類の先読予告演出を実行しないようにしてもよい。これによれば、先読予告対象よりも前に記憶された保留に対する遊技者の注目が逸れてしまうことを防止できる。

【０９７２】

上記実施の形態では、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂが７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される例を示したが、これは一例である。第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂは、例えば、図１６－３９に示すように、８つのＬＥＤにより構成され、特別図柄は、これら８つのＬＥＤの点灯組み合わせにより表されてもよい。具体的に、図示するように、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合には８つのＬＥＤのうちの３つのＬＥＤの点灯により表され、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合と「ハズレ」となる場合は、２つのＬＥＤの点灯により表されてもよい。

【０９７３】

また、上記実施の形態では、図１６－３４（Ｌ－１）に示す状態の後、図１６－３４（Ｍ－１）に示すように、画像表示装置５の中央部分にて「時短Ｄ」の時短種別の時短用図柄５Ｃｂが最終停止図柄として停止表示される例を示したが、これは一例である。例えば、図１６－４０に示すように、図１６－４０（Ｌ－１）に示す状態（図１６－３４（Ｌ－１）と同様）の後は、時短復帰図柄５Ｃｃが停止表示したことを視認可能とする時短復帰小図柄Ｍ５が表示され、残保留期間中に時短用図柄が停止することが既に報知されていることから、図１６－４０（Ｍ－３）に示すように、飾り図柄の可変表示を縮小して表示し（縮小図柄Ｍ８とし）、時短用図柄が停止表示したか否かの結果である結果表示Ｍ７を画像表示装置５の中央に大きく表示してもよい。これによれば、遊技にメリハリが出て遊技

興趣を向上させることができる。なお、残保留期間中に時短用図柄が停止することが既に報知されていることから、当該残保留期間中はアクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ変化演出の実行を制限してもよい。制限には、実行しないことの他、期待度の低い態様で実行することや、表示を小さくしたり透過させるなど、目立たない態様で実行することが含まれればよい。

【０９７４】

（特徴部０５９ＡＫに係る手段の説明）

（１）特徴部０５９ＡＫに係る遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段（例えばステップＳ１７２の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば「ハズレ（時短）」の特図表示結果など）が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するなど）、

前記特別状態において前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづく制御を行わず（例えばステップ０５９ＡＫＳ００６にてＹｅｓと判定した場合ステップ０５９ＡＫＳ００６Ａの処理を実行しないなど）、

前記演出実行手段は、前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示される場合、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで異なる演出を実行可能である（例えばステップ０５９ＡＫＳ０９２の処理を実行するなど）、

ことを特徴とする。

【０９７５】

このような構成によれば、特別表示結果が表示されるときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０９７６】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記可変表示として識別情報の可変表示を行うとともに、該識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い（例えば第１特図および第２特図の可変表示や飾り図柄の可変表示を行うなど）、

前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示される場合、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで共通の前記識別情報を表示し（例えば図１６－３２（Ｂ－２）および（Ｄ－１）に示すように、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で「ハズレ（時短）」（特別表示結果）としての特図表示結果は、共通の表示結果（「時短Ａ」の時短種別の時短図柄である「１」の数字を示す特図表示結果）であるなど）、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで異なる前記演出用識別情報を表示する（例えば飾り図柄の可変表示結果については、遊技状態が通常状態である場合、図１６－２６のステップ０５９ＡＫＳ１０６にて、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄を停止表示させる一方、時短状態であるときには、図１６－２６のステップ０５９ＡＫＳ１１１にて、リーチ組合せを構成する最終停止図柄を停止表示させるなど）、

ようにしてもよい。

【０９７７】

このような構成によれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【０９７８】

（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態である場合、前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示されることを示唆する特別演出を実行可能であり（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０５９ＡＫＳ１０２にてＮｏと判定した場合、ステップ０５９ＡＫＳ１０４の処理を実行可能であるなど）、前記特別状態である場合、前記特別演出を実行しない（例えばステップ０５９ＡＫＳ１０２にてＹｅｓと判定した場合、ステップ０５９ＡＫＳ１０４の処理を実行しないなど）、

ようにしてもよい。

【０９７９】

このような構成によれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【０９８０】

（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示される場合、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間が異なる（例えば通常状態であれば、ステップ０５９ＡＫＳ０４３の処理にて図１６－１５（Ｂ）に示す確定時間の飾り図柄停止コマンドを送信する一方で、ステップ０５９ＡＫＳ０４１にてＹｅｓと判定した場合には確定時間を０．５秒とする飾り図柄停止コマンドを送信するなど）、

ようにしてもよい。

【０９８１】

このような構成によれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【０９８２】

（特徴部０６０ＡＫに係る手段の説明）

特徴部０５９ＡＫは、下記の特徴部０６０ＡＫを含んでいる。

（１）特徴部０６０ＡＫに係る遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段（例えばステップＳ１７２の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば「ハズレ（時短）」の特図表示結果など）が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するなど）、

前記特別状態において前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづく制御を行わず（例えばステップ０５９ＡＫＳ００６にてＹｅｓと判定した場合ステップ０５９ＡＫＳ００６Ａの処理を実行しないなど）、

前記可変表示として第１識別情報と第２識別情報の可変表示を行うとともに、前記第１識別情報の可変表示と前記第２識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い、前記第１識別情報の可変表示結果よりも前記第２識別情報の可変表示結果の方が、前記特別表示結果が表示される割合が高く（例えば第１特図表示結果決定テーブルと第２特図表示結果決定テーブルとでは、第２特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「ハズレ（時短）」として次回の可変表示から時短状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられているなど）、

前記演出実行手段は、

前記特別状態の終了時において記憶されている可変表示に関する情報に、可変表示結果が前記特別表示結果となる情報が含まれているか否かに応じて異なる演出を実行可能で

あり（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０５９ＡＫＳ１０８の処理を実行可能であるなど）、
　前記特別状態に制御中に遊技領域における特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行い（例えばステップ０５９ＡＫＳ０９０の処理を実行するなど）、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第２識別情報の可変表示に関する情報に、可変表示結果が前記特別表示結果となる情報が含まれている場合と前記特別表示結果となる情報が含まれていない場合とで、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第２識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示が終了するまで、前記特定経路とは異なる通常経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行わない（例えばステップ０５９ＡＫＳ０９０の処理にて右打ち指示表示が可能であり、ステップ０５９ＡＫＳ０７４にて送信される左打ち指示コマンドを受信するまで、すなわち時短状態終了時に記憶されていた第２特図の保留に対応する可変表示が全て終了するまで、左打ち指示表示を行わないなど）、
　ことを特徴とする。
【０９８３】
　このような構成によれば、特別表示結果が表示されるときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。
【０９８４】
　（２）上記（１）に記載の遊技機において、
　前記演出実行手段は、
　前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記通常経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行い（例えばステップ０５９ＡＫＳ０８８の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）、
　前記特別状態の終了時において記憶されている前記第２識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示が終了した後最初に実行される前記第１識別情報の可変表示において前記通常経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行う（左打ち指示コマンドを受信した後、すなわち残保留に対応する可変表示が終了した後に行われる可変表示において、ステップ０５９ＡＫＳ０８８にて左打ち指示表示を表示するなど）、
　ようにしてもよい。
【０９８５】
　このような構成によれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。
【０９８６】
　（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機であって、
　前記演出実行手段は、前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記第１識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合と、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第２識別情報の可変表示に関する情報に対応した可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合とで、前記特別状態に制御中に行われる前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知の態様が異なる（例えばステップ０５９ＡＫＳ０９０にて受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行うなど）、
　ようにしてもよい。
【０９８７】
　このような構成によれば、遊技者に煩わしさを与えて遊技興趣を低下させてしまうことを防止できる。
【０９８８】
　（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機であって、
　前記演出実行手段は、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第２識別情報の可変表示に関する情報に、可変表示結果が前記特別表示結果となる情報が含まれている場合と前記特別表示結果となる情報が含まれていない場合とで、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第２識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示において、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行する（例えば復帰演出には、復帰成功

パターンの復帰演出と復帰失敗パターンの復帰演出とがあり、いずれも共通の演出（例えば、所定のミッションをクリアすることを目的とする演出）を実行し、その結果として所定のミッションをクリアするか否かで、停止表示される飾り図柄の組み合わせが異なっているなど）、
ようにしてもよい。
【０９８９】
このような構成によれば、共通の演出を実行した後に対する遊技者の注目を集めることができる。
【０９９０】
（５）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記第１識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合と、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第２識別情報の可変表示に関する情報に対応した可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合とで、前記特別状態に制御されるときにおける演出が異なる（例えば図１６－２８に示すように時短種別に応じて実行される時短煽り演出のパターンが異なるなど）、
ようにしてもよい。
【０９９１】
このような構成によれば、状況に応じて異なるパターンの演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。
【０９９２】
（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機であって、
前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記第１識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合と、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第２識別情報の可変表示に関する情報に対応した可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合とで、前記特別表示結果の表示時間は共通である（例えば残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短ＣやＤの時短種別）と、通常状態中における第１特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短ＡやＢの時短種別）とで、確定時間が共通であるなど）、
ようにしてもよい。
【０９９３】
このような構成によれば、制御データが増大することを抑制することができる。
【０９９４】
（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記特別状態の終了時において記憶されている前記第２識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示の実行中、前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行わず（例えばステップ０５９ＡＫＳ１３６の処理を実行するなど）、
前記特別表示結果が表示された後に実行される最初の可変表示において前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行う（例えばステップ０５９ＡＫＳ０９０の処理を実行するなど）、
ようにしてもよい。
【０９９５】
このような構成によれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。
【０９９６】
（８）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機であって、
前記有利状態に制御されていることに対応して第１信号を出力可能な第１信号出力手段（例えば大当り信号１を出力するＣＰＵ１０３など）と、
前記有利状態または前記特別状態に制御されていることに対応して第２信号を出力可能

な第２信号出力手段（例えば大当り信号２を出力するＣＰＵ１０３など）と、
前記特別状態に制御されていることに対応して第３信号を出力可能な第３信号出力手段と（例えば大当り信号３を出力するＣＰＵ１０３など）、
可変表示が終了したことに対応して第４信号を出力可能な第４信号出力手段（例えば図柄確定信号を出力するＣＰＵ１０３など）と、を備え、
可変表示結果として前記特別表示結果が表示されたときは、該可変表示の終了時に前記第４信号出力手段により前記第４信号が出力されるとともに、前記第３信号出力手段により前記第３信号が出力される（例えば時短図柄停止により時短状態となる場合、図１６－３７（Ｂ）に示すように、時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止されたタイミングで大当り信号が出力されるなど）、
ようにしてもよい。
【０９９７】
このような構成によれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。
【０９９８】
（９）上記（１）～（８）のいずれか１つに記載の遊技機であって、
前記有利状態に制御されていることに対応して第１信号を出力可能な第１信号出力手段（例えば大当り信号１を出力するＣＰＵ１０３など）と、
前記有利状態または前記特別状態に制御されていることに対応して第２信号を出力可能な第２信号出力手段（例えば大当り信号２を出力するＣＰＵ１０３など）と、
前記特別状態に制御されていることに対応して第３信号を出力可能な第３信号出力手段（例えば大当り信号３を出力するＣＰＵ１０３など）と、を備え、
前記第３信号出力手段は、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第２識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示が終了するまで、前記第３信号の出力を継続する（時短状態が終了した場合でも、残保留に対応する可変表示が終了するまでは、大当たり信号３の出力を停止しないなど）、
ようにしてもよい。
【０９９９】
このような構成によれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。
【１０００】
（１０）上記（８）または（９）に記載の遊技機であって、
前記第２信号と前記第３信号とは、同時に出力を停止する（例えば時短状態の終了に対応する当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて、大当り信号２と大当り信号３との出力を同タイミングで停止するなど）、
ようにしてもよい。
【１００１】
このような構成によれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。
【１００２】
（特徴部０６１ＡＫに係る手段の説明）
特徴部０５９ＡＫは、下記の特徴部０６１ＡＫを含んでいる。
（１）特徴部０６１ＡＫに係る遊技機は、
可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段（例えばステップＳ１７２の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、
前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果

とは異なる特別表示結果（例えば「ハズレ（時短）」の特図表示結果など）が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するなど）、
前記演出実行手段は、
可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合とで、共通の特定演出を複数種類実行可能であり（例えば複数種類のリーチ演出を実行可能であるなど）、
複数種類の前記特定演出のうちいずれの種類の前記特定演出が実行されるかに応じて前記特別表示結果となる割合が異なり（例えば図１６－１２に示すようにスーパーリーチの種類に応じて「ハズレ（時短）」となる割合が異なるなど）、
前記特別状態に制御中に遊技領域における特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行い、前記特別表示結果が表示された後に実行される最初の可変表示において前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を開始する（例えばステップ０５９ＡＫＳ０９０にて受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行うなど）、
ことを特徴とする。
【１００３】
このような構成によれば、特別表示結果が表示されるときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。
【１００４】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合と前記特定表示結果および前記特別表示結果とも異なる所定表示結果となる場合とにおいて、共通の前記特定演出を複数種類実行可能である（例えば図１６－１１および１１－１２に示すように、スーパーリーチＢやスーパーリーチＣのリーチ演出が実行された場合、大当りとなる場合、ハズレ（時短）となる場合、単にハズレとなる場合、といったように、複数の可変表示結果となるよう決定値が割り当てられているなど）、
ようにしてもよい。
【１００５】
このような構成によれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。
【１００６】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記可変表示として識別情報の可変表示を行うとともに、該識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い（例えば飾り図柄の可変表示を行うなど）、
前記可変表示結果を決定する決定手段（例えばステップＳ１１０の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばステップＳ１１１の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信するコマンド送信手段（例えばステップＳ２６８にて変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンドを送信するＣＰＵ１０３など）と、をさらに備え、
前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段で決定した可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合と前記特定表示結果および前記特別表示結果とも異なる所定表示結果となる場合とにおいて、共通の可変表示パターンを決定可能であり（例えば可変表示結果に関わらずスーパーリーチＢやスーパーリーチＣを行う変動パターンに決定可能であるなど）、
前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて前記演出用識別情報の可変表示を行い（例えばステップＳ１７１やステップＳ１７２の処理を実行するなど）、

前記演出実行手段は、前記共通の可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドを受信した場合、受信した前記可変表示結果コマンドの種類により、異なる演出を実行する（例えばステップＳ５５２にてＮｏと判定した場合であっても、０５９ＡＫＳ１０１にてＹｅｓと判定した場合とＮｏと判定した場合とで異なる演出を実行するなど）、
ようにしてもよい。
【１００７】
このような構成によれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。
【１００８】
（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に、前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能である（例えばスーパーリーチのリーチ演出を実行した後に時短煽り演出を実行可能であるなど）、
ようにしてもよい。
【１００９】
このような構成によれば、特別演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。
【１０１０】
（５）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に、前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能であり、前記特定演出の種類により前記特別演出の実行有無が異なる（例えば実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なっているなど）、
ようにしてもよい。
【１０１１】
このような構成によれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。
【１０１２】
（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能であり、前記特定演出の種類により、前記特別演出が実行された場合において前記特別表示結果となる割合が異なる（例えば実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なるとともに、当該時短煽り演出の実行結果として時短用図柄が停止表示される割合も異なっているなど）、
ようにしてもよい。
【１０１３】
このような構成によれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。
【１０１４】
（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記特定演出とは異なる所定演出（例えばアクティブ表示の表示態様を変化させる演出など）をさらに実行可能であり、
前記所定演出の実行態様に応じて、前記特定演出が実行された場合に前記特別表示結果となる割合が異なる（例えばアクティブ表示の表示態様がいずれの表示態様に変化するかにより、同じ種類のスーパーリーチのリーチ演出であっても時短用図柄が停止表示される割合が異なるなど）、
ようにしてもよい。
【１０１５】
このような構成によれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果

となることの期待を持続させることができる。
【１０１６】
（８）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能であり、前記特別演出を実行した後に前記特定表示結果を報知する演出を実行可能である（例えば時短煽り演出において、時短用図柄が停止表示するか否かに加え、大当り図柄が停止表示するか否かといったように、時短以上の有利度となることが報知されるなど）、
ようにしてもよい。
【１０１７】
このような構成によれば、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。
【１０１８】
（９）上記（１）～（８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記可変表示として識別情報の可変表示を行うとともに、該識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い（例えば飾り図柄の可変表示を行うなど）、
前記可変表示結果を決定する決定手段（例えばステップＳ１１０の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばステップＳ１１１の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信するコマンド送信手段（例えばステップＳ２６８にて変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンドを送信するＣＰＵ１０３など）と、をさらに備え、
前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段により決定した可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合と前記特定表示結果および前記特別表示結果とも異なる所定表示結果となる場合とにおいて、共通の可変表示パターンを決定可能であり（例えば可変表示結果に関わらずスーパーリーチＢやスーパーリーチＣを行う変動パターンに決定可能であるなど）、
前記識別情報の可変表示において、前記決定手段で決定した可変表示結果と前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンにもとづいて前記識別情報の可変表示時間を設定し（例えばＣＰＵ１０３がステップ０５９ＡＫＳ０１３の処理を実行するなど）、
前記演出用識別情報の可変表示において、前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて前記演出用識別情報の可変表示時間を特定し（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ５６１の処理を実行するなど）、
前記演出実行手段は、受信した前記可変表示結果コマンドの種類が異なる場合、受信した可変表示パターンコマンドが前記共通の可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドであれば、共通の演出を実行可能である（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０が、表示結果指定コマンドにより示される内容が異なる場合であってもスーパーリーチＢのリーチ演出を実行可能であるなど）、
ようにしてもよい。
【１０１９】
このような構成によれば、好適に演出を実行することができる。
【１０２０】
（１０）上記（１）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特別表示結果は複数種類あり（例えば「時短Ａ」～「時短Ｄ」など）、
前記状態制御手段は、前記特別表示結果の種類に応じて期間の異なる前記特別状態に制御可能であり（例えば時短種別に応じた時短回数の時短状態に制御可能であるなど）、
前記演出実行手段は、前記特別表示結果となる可変表示において、前記特別表示結果の種類に応じて異なる種類の演出を実行可能である（例えば「時短Ａ」の時短種別よりも「

時短Ｂ」の時短種別の方がスーパーリーチＣの実行割合が高く、時短種別に応じて実行される時短煽り演出のパターンが異なるなど）、
ようにしてもよい。
【１０２１】
このような構成によれば、実行される演出により、その後の時短回数が異なるため遊技者の注目を集めることができる。
【１０２２】
（１１）上記（１）～（１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特別表示結果は複数種類あり（例えば「時短Ａ」～「時短Ｄ」など）、
前記状態制御手段は、前記特別表示結果の種類に応じて期間の異なる前記特別状態に制御可能であり（例えば時短種別に応じた時短回数の時短状態に制御可能であるなど）、
前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数を示す第１コマンドを送信可能であり、前記第１コマンドを送信した後に前記第１コマンドとは異なる第２コマンドを送信可能であり（例えばステップＳ２６８にて表示結果指定コマンドを送信し、ステップ０５９ＡＫＳ０２１にて飾り図柄停止コマンドの送信設定を行うＣＰＵ１０３など）、
前記演出実行手段は、受信した前記第１コマンドにもとづいて可変表示中の演出を決定し、受信した前記第２コマンドにもとづいて前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数を特定する（例えば表示結果指定コマンドの内容に応じた演出を実行するとともに、ステップ０５９ＡＫＳ１３３にて、受信した図柄確定コマンドにより特定される時短回数をセットするなど）、
ようにしてもよい。
【１０２３】
このような構成によれば、好適に演出制御を行うことができる。
【１０２４】
（１２）上記（１）～（１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記可変表示結果を決定する決定手段（例えばステップＳ１１０の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばステップＳ１１１の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信するコマンド送信手段（例えばステップＳ２６８にて変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンドを送信するＣＰＵ１０３など）と、をさらに備え、
前記演出実行手段は、前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて演出を実行し、前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドのうちいずれか一方を正常に受信できなかった場合、前記特別状態に関する演出の実行を制限する（例えばステップ０５９ＡＫＳ０９０Ｂの処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）、
ようにしてもよい。
【１０２５】
このような構成によれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。
【１０２６】
（１３）上記（１）～（１２）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記可変表示結果を決定する決定手段（例えばステップＳ１１０の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばステップＳ１１１の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信

するコマンド送信手段（例えばステップＳ２６８にて変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンドを送信するＣＰＵ１０３など）と、をさらに備え、
前記演出実行手段は、
前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて演出を実行し（例えばステップＳ１７１の処理を実行するなど）、
前記可変表示パターンコマンドを正常に受信したものの前記可変表示結果を正常に受信できなかった場合、受信した前記可変表示パターンコマンドが特定の可変表示パターンであるときに前記特別状態に関する演出を実行可能である（例えばステップ０５９ＡＫＳ０９５の処理を実行可能であるなど）、
ようにしてもよい。
【１０２７】
このような構成によれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。
【１０２８】
（１４）上記（１）～（１３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特別表示結果は複数種類あり、
前記状態制御手段は、前記特別表示結果の種類に応じて期間の異なる前記特別状態に制御可能であり（例えば時短種別に応じた時短回数の時短状態に制御可能であるなど）、
前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数を示す第１コマンドを送信可能であり、前記第１コマンドを送信した後に前記第１コマンドとは異なる第２コマンドを送信可能であり（例えばステップＳ２６８にて表示結果指定コマンドを送信し、ステップ０５９ＡＫＳ０２１にて飾り図柄停止コマンドの送信設定を行うＣＰＵ１０３など）、
前記演出実行手段は、受信した前記第１コマンドにもとづいて可変表示中の演出を決定し、受信した前記第２コマンドにもとづいて前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数を報知し、前記第２コマンドを正常に受信できなかった場合、前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数の報知を制限する（例えばステップ０５９ＡＫＳ１３９の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）、
ようにしてもよい。
【１０２９】
このような構成によれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。
【１０３０】
（特徴部０６２ＡＫに係る手段の説明）
特徴部０５９ＡＫは、下記の特徴部０６２ＡＫを含んでいる。
（１）特徴部０６２ＡＫに係る遊技機は、
可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えばＣＰＵ１０３など）と、
前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップＳ１１０の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップＳ２１３の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送

信手段（例えば演出制御コマンドを送信するＣＰＵ１０３など）と、を含み、
前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するなど）、
前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ０５９ＡＫＳ００１の処理を実行するなど）、
前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、
前記演出実行手段は、
前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップＳ１６１の処理を実行可能であるなど）、
前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ０５９ＡＫＳ０８２にてＹｅｓと判定した場合、ステップ０５９ＡＫＳ０８４およびステップＳ１３０４の処理を実行するなど）、
ことを特徴とする。
【１０３１】
このような構成によれば、特別表示結果が表示されるときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。
【１０３２】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記有利状態に制御されることを示す前記判定結果情報を受信した後に前記判定結果情報を新たに受信した場合、該新たに受信した前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行をさらに制限し（例えば現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留が記憶されている場合、ステップ０５９ＡＫＳ０８２にてＹｅｓと判定するなど）、
前記先読み演出の制限中、前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合において実行可能な前記先読み演出と同様の態様で前記先読み演出を実行可能である（例えばステップ０５９ＡＫＳ０８４およびステップＳ１３０４の処理を実行するなど）、
ようにしてもよい。
【１０３３】
このような構成によれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。
【１０３４】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記特別状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出を実行することを示す前記判定結果情報を受信した後に前記判定結果情報を新たに受信した場合、該新たに受信した前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行をさらに制限し（例えば現在記憶されている保留記憶内に時短煽り演出を実行する保留が記憶されている場合、ステップ０５９ＡＫＳ０８２にてＹｅｓと判定するなど）、
前記先読み演出の制限中、前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合において実行可能な前記先読み演出と同様の態様で前記先読み演出を実行可能である（例えばステップ０５９ＡＫＳ０８４およびステップＳ１３０４の処理を実行するなど）、
ようにしてもよい。
【１０３５】
このような構成によれば、状態移行に関する演出が行われる際の遊技興趣の低下を防止

することができる。
【１０３６】
（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記先読み演出の制限中、前記有利状態に制御される有利度が特定の有利度以上であることを示す態様の前記先読み演出を実行しない（例えば図１６－２３（Ｂ）に示すように「緑」以上の保留表示変化演出を実行しないなど）、
ようにしてもよい。
【１０３７】
このような構成によれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。
【１０３８】
（５）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記先読み演出の制限中、特定の種類の前記先読み演出を実行しない（例えば図１６－２３（Ｂ）に示すように、保留表示変化演出の制限時、「緑」や「赤」といった表示態様へ変化する種類の保留表示変化演出を実行しないなど）、
ようにしてもよい。
【１０３９】
このような構成によれば、特定の種類の予告演出の実行が制限されるため、遊技者に無駄な期待感を与えることなく遊技興趣の低下を防止できる。
【１０４０】
（特徴部０６３ＡＫに関する説明）
以下、本実施の形態に係る特徴部０６３ＡＫについて説明する。
【１０４１】
図１７－１に示すように、遊技盤の盤面上に形成された遊技領域２には、画像表示装置５の天辺よりも左側の左遊技領域０６３ＡＫ１と、画像表示装置５の天辺よりも右側の右遊技領域０６３ＡＫ２と、が設けられている。左遊技領域０６３ＡＫ１と右遊技領域０６３ＡＫ２とは、例えば遊技領域２の内部における画像表示装置５の端面や釘の配列ＰＬなどにより区分けされていればよい。打球発射装置から発射されて遊技領域２に打ち込まれた遊技球（遊技媒体）は、左遊技領域０６３ＡＫ１へと誘導された場合、例えば釘の配列ＰＬに沿って誘導されることにより、右遊技領域０６３ＡＫ２へと誘導不可能または誘導困難となる。また、打球発射装置から発射されて遊技領域２へ打ち込まれた遊技球は、右遊技領域０６３ＡＫ２へと誘導された場合、例えば釘の配列ＰＬに沿って誘導されることにより、左遊技領域０６３ＡＫ１へと誘導不可能または誘導困難となる。
【１０４２】
左遊技領域０６３ＡＫ１には、一般入賞口１０と、入賞球装置６Ａと、が設けられている。一方、右遊技領域０６３ＡＫ２には、可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）と、特別可変入賞球装置７（可変手段）と、が設けられている。特別可変入賞球装置７は、可変入賞球装置６Ｂの下方に設けられている。
【１０４３】
一般入賞口１０は、所定の玉受部材によって常に遊技球が入賞可能な一定の開放状態に保たれている。一般入賞口１０に遊技球が入賞（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。
【１０４４】
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入賞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入賞したときには、所定個数（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームを実行するための条件である第１始動条件が成立可能となる。可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。第２始動入賞口に遊技球が入賞したときには、所定個数（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。

【１０４５】
特別可変入賞球装置７は、図１７－２に示すように、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２（図２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉０６３ＡＫ３を備え、大入賞口扉０６３ＡＫ３によって、遊技球が入賞容易な開放状態（第１状態）と、遊技球が入賞不能又は入賞困難な閉鎖状態（第２状態）と、に変化する大入賞口０６３ＡＫ４を有している。図１７－２は、大入賞口扉０６３ＡＫ３が大入賞口０６４ＡＫ４を閉鎖状態とした状態を示している。
【１０４６】
一例として、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がオフ状態であるときに大入賞口扉０６３ＡＫ３が大入賞口０６３ＡＫ４を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口０６３ＡＫ４に入賞不能又は入賞困難となる。一方、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０６３ＡＫ３が大入賞口０６３ＡＫ４を開放状態として、遊技球が大入賞口０６３ＡＫ４に入賞容易となる。大入賞口０６３ＡＫ４に遊技球が入賞したときには、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０６３ＡＫ４に遊技球が入賞したときには、例えば第１始動入賞口、第２始動入賞口又は一般入賞口１０に遊技球が入賞したときよりも多くの賞球が払い出される。
【１０４７】
特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口０６３ＡＫ４は、特図ゲームにおいて確定特別図柄として大当り図柄（特定表示結果）が導出表示（停止表示）されて可変表示の表示結果が「大当り」となり、大当り遊技状態（有利状態）に制御されたときに、所定の態様で開放状態に制御される。当該開放状態は、所定期間（本実施形態では、２９秒間）の経過タイミングと、大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球の数が所定個数（本実施形態では、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。このように大入賞口０６３ＡＫ４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（本実施形態では、１５回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【１０４８】
また、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口０６３ＡＫ４は、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄（特別表示結果）が導出表示されて可変表示の表示結果が「小当り」となり、小当り遊技状態に制御されたときに、所定の態様で開放状態に制御される。具体的に、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０６３ＡＫ４の開放状態と閉鎖状態とが繰り返される。例えば、小当り遊技状態では、０．１秒の開放状態と１．０秒の閉鎖状態とが繰り返される。大入賞口０６３ＡＫ４の開放状態と閉鎖状態とが繰り返される動作は、大入賞口開閉ともいう。大入賞口開閉は、０．１秒の開放状態が所定の上限開放回数（本実施形態では、１０回）まで繰り返されるか、大入賞口０６３ＡＫ４に遊技球が所定の上限入賞個数（本実施形態では、１０個）まで入賞するかのうちで、いずれかの条件が成立することにより終了する。
【１０４９】
特徴部０６３ＡＫでは、遊技者に対して通常状態（低確低ベース状態）においては左遊技領域０６３ＡＫ１に遊技球を打ち出させる遊技方法（以下、「左打ち」と称する。）を行わせることで、一般入賞口１０や、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口への入賞を狙わせる一方、時短状態（低確高ベース状態）においては右遊技領域０６３ＡＫ２に遊技球を打ち出させる遊技方法（以下、「右打ち」と称する。）を行わせることで可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口への入賞を狙わせるように構成されている。
【１０５０】
また、特徴部０６３ＡＫでは、大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されているときに、遊技者に対して右打ちを行わせることで特別可変入賞球装置７が形成する大入賞口０６３ＡＫ４への入賞を狙わせるように構成されている。
【１０５１】

特徴部０６３ＡＫでは、右打ちが有利な状態である時短状態、大当り遊技状態及び小当り遊技状態に制御されている期間において、遊技者に対し右打ちを行うことを促す右打ち促進演出を行う。

【１０５２】

特別可変入賞球装置７に形成された大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球は、大入賞口スイッチ０６３ＡＫ５を通過（進入）し、大入賞口スイッチ０６３ＡＫ５によって検出された後、凹部０６３ＡＫ６へ落下する。凹部０６３ＡＫ６へと落下した遊技球は、誘導片（図示せず）により後方へと導かれ、通過口０６３ＡＫ７を通過する。通過口０６３ＡＫ７の後方には、左下方に向けて延びる振分部供給路０６３ＡＫ８と、右下方に向けて延びる排出路０６３ＡＫ９と、が設けられている。

【１０５３】

大当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球は、全て、排出路０６３ＡＫ９を通って特別可変入賞球装置７の外部へ排出される。一方、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球のうち１個の遊技球のみが、振分部供給路０６３ＡＫ８を通って後述する振分部０６３ＡＫ１８へ流下し、当該１個の遊技球以外は、排出路０６３ＡＫ９を通って特別可変入賞球装置７の外部へ排出される。

【１０５４】

図１７－３（ａ）～図１７－３（ｃ）は、特徴部０６３ＡＫに関し、特別可変入賞球装置７の構成を示した図であり、図１７－２中の矢視Ｉ－Ｉから見た場合を示している。特別可変入賞球装置７は、図１７－３（ａ）に示すように、略くの字状の回動片０６３ＡＫ１０と、オン状態とオフ状態とを切り替えることでプランジャ０６３ＡＫ１１を左右方向に移動させる振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２と、を備えている。回動片０６３ＡＫ１０は、プランジャ０６３ＡＫ１１に連結された連結突起０６３ＡＫ１３を有し、振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２のオン状態とオフ状態とを切り替えることにより回動軸０６３ＡＫ１４を中心に回動する。

【１０５５】

図１７－３（ａ）に示すように、振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２がオン状態の場合、回動片０６３ＡＫ１０の屈曲面０６３ＡＫ１５は前方を向く。また、振分部供給路０６３ＡＫ８の下面は、排出路０６３ＡＫ９の下面よりも低い位置にある（下方に設けられている）。そのため、通過口０６３ＡＫ７を最初に通過した遊技球Ａ１は、図１７－３（ａ）に示すように、振分部供給路０６３ＡＫ８に落ちるとともに、回動片０６３ＡＫ１０の屈曲面０６３ＡＫ１５によってその移動が制限される。これにより、遊技球Ａ１は、回動片０６３ＡＫ１０により保持される。遊技球Ａ１に続いて０６３ＡＫ７を通過した遊技球Ａ２は、図１７－３（ｂ）に示すように、遊技球Ａ１に阻まれて振分部供給路０６３ＡＫ８に進入することができず右側に進行方向を変える。遊技球Ａ２は、そのまま排出路０６３ＡＫ９を流下する。なお、排出路０６３ＡＫ９には、排出カウントスイッチ０６３ＡＫ１６が設けられており、排出路０６３ＡＫ９を通過した遊技球は排出カウントスイッチ０６３ＡＫ１６により検出される。排出路０６３ＡＫ９を通った遊技球は、特別可変入賞球装置７の外部へ排出される。回動片０６３ＡＫ１０が遊技球Ａ１を保持した状態で、振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２をオン状態からオフ状態へ制御すると、図１７－３（ｃ）に示すように、プランジャ０６３ＡＫ１１が振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２本体から飛び出す。これにより、回動片０６３ＡＫ１０が回動軸０６３ＡＫ１４を中心に回動し、遊技球Ａ１を振分部供給路０６３ＡＫ８に向けてはじく。はじかれた遊技球Ａ１は、振分部供給路０６３ＡＫ８を流下する。

【１０５６】

振分部供給路０６３ＡＫ８を流下した遊技球Ａ３は、図１７－４（ａ）に示すように、振分部通過スイッチ０６３ＡＫ１７を通過し、振分部通過スイッチ０６３ＡＫ１７によって検出された後、振分部０６３ＡＫ１８へ進入する。

【１０５７】

振分部０６３ＡＫ１８は、特別可変入賞球装置７に設けられており、振分部供給路０６

３ＡＫ８を通って流下した遊技球を誘導し、大当り領域０６３ＡＫ１９（特定領域）と、時短領域０６３ＡＫ２０（特別領域）と、ハズレ領域０６３ＡＫ２１と、の何れかを通過させる。

【１０５８】

大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０及びハズレ領域０６３ＡＫ２１は、何れも、遊技球が通過可能に構成された領域（部材）であり、特別可変入賞球装置７に設けられている。大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０及びハズレ領域０６３ＡＫ２１は、振分部０６３ＡＫ１８の下方に設けられている。

【１０５９】

大当り領域０６３ＡＫ１９に進入した遊技球は、大当り領域通過スイッチ０６３ＡＫ２２を通過し、大当り領域通過スイッチ０６３ＡＫ２２によって検出された後、大当り領域排出路（図示せず）を通って特別可変入賞球装置７の外部へ排出される。大当り領域排出路を通って特別可変入賞球装置７の外部へ排出された遊技球は、大当り領域排出カウントスイッチ（図示せず）によって検出される。

【１０６０】

特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が、大当り領域０６３ＡＫ１９を通過したことに基づいて、当該小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される。

【１０６１】

時短領域０６３ＡＫ２０に進入した遊技球は、時短領域通過スイッチ０６３ＡＫ２３を通過し、時短領域通過スイッチ０６３ＡＫ２３によって検出された後、時短領域排出路（図示せず）を通って特別可変入賞球装置７の外部へ排出される。時短領域排出路を通って特別可変入賞球装置７の外部へ排出された遊技球は、時短領域排出カウントスイッチ（図示せず）によって検出される。

【１０６２】

通常状態である場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が、時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて、当該小当り遊技状態が終了してから所定の期間にわたって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい時短状態（特別状態）に制御する時短移行制御が行われる。一方、時短状態である場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が、時短領域０６３ＡＫ２０を通過した場合、当該通過に基づく時短移行制御は行われないように構成されている。すなわち、既に時短状態に制御されている場合、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過しても、時短移行制御を行うことにより時短状態に制御される期間を延長する制御は行われないように構成されている。

【１０６３】

本実施形態では、通常状態において、特図ゲームで小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されて大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに、大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過した場合、大入賞口０６３ＡＫ４が閉鎖状態に制御されて当該小当り遊技状態が終了した後、次の可変表示が開始されたときに、当該通過に基づく時短移行制御が行われ、通常状態から時短状態に制御される。すなわち、大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過した場合、大入賞口０６３ＡＫ４が閉鎖状態に制御されるまで時短状態へ制御しないように構成されている。このような構成によれば、一の遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過した後に、他の遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９又はハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過することにより、小当り遊技状態の終了後における遊技状態の制御と演出との間に不整合が生じて遊技者を混乱させ、遊技興趣を低下させてしまう可能性

を抑制できる。すなわち、このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

【１０６４】

ハズレ領域０６３ＡＫ２１に進入した遊技球は、ハズレ領域通過スイッチ０６３ＡＫ２４を通過し、ハズレ領域通過スイッチ０６３ＡＫ２４によって検出された後、ハズレ領域排出路（図示せず）を通って特別可変入賞球装置７の外部へ排出される。ハズレ領域排出路を通って特別可変入賞球装置７の外部へ排出された遊技球は、ハズレ領域排出カウントスイッチ（図示せず）によって検出される。

【１０６５】

特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が、ハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、当該通過に基づいて遊技状態を変化させる制御は行われない。

【１０６６】

大当り領域０６３ＡＫ１９の上端部及び下端部には、大当り領域発光部０６３ＡＫ２５が設けられている。時短領域０６３ＡＫ２０の上端部及び下端部には、時短領域発光部０６３ＡＫ２６が設けられている。ハズレ領域０６３ＡＫ２１の上端部及び下端部には、ハズレ領域発光部０６３ＡＫ２７が設けられている。大当り領域発光部０６３ＡＫ２５、時短領域発光部０６３ＡＫ２６及びハズレ領域発光部０６３ＡＫ２７は、遊技者に視認可能に構成されると共に、ＬＥＤ（Light Emitting Diode）等の発光素子を備え、発光可能に構成されている。詳細については後述するものの、特徴部０６３ＡＫでは、大当り領域発光部０６３ＡＫ２５、時短領域発光部０６３ＡＫ２６及びハズレ領域発光部０６３ＡＫ２７を所定の態様にて発光させる演出が行われる。図１７－４（ａ）は、大当り領域発光部０６３ＡＫ２５、時短領域発光部０６３ＡＫ２６及びハズレ領域発光部０６３ＡＫ２７が、何れも消灯している状態を示している。

【１０６７】

振分部０６３ＡＫ１８は、振分部材０６３ＡＫ２８を備えている。振分部材０６３ＡＫ２８には、右斜め上方を向いた左側傾斜面０６３ＡＫ２９と、左斜め上方を向いた右側傾斜面０６３ＡＫ３０と、が形成されている。振分部０６３ＡＫ１８に進入した遊技球は、振分部材０６３ＡＫ２８によって誘導され、大当り領域０６３ＡＫ１９と、時短領域０６３ＡＫ２０と、ハズレ領域０６３ＡＫ２１と、の何れかを通過する。

【１０６８】

具体的に、振分部０６３ＡＫ１８には、図１７－４（ｂ）に示すように、大当り領域進入口０６３ＡＫ３１と、時短領域進入口０６３ＡＫ３２と、ハズレ領域進入口０６３ＡＫ３３と、が設けられている。大当り領域進入口０６３ＡＫ３１、時短領域進入口０６３ＡＫ３２及びハズレ領域進入口０６３ＡＫ３３は、何れも遊技球が通過可能に構成されており、左右方向に沿って配列されている。大当り領域進入口０６３ＡＫ３１は、大当り領域０６３ＡＫ１９と連通しており、大当り領域進入口０６３ＡＫ３１を通過した遊技球は、大当り領域０６３ＡＫ１９を通過する。時短領域進入口０６３ＡＫ３２は、時短領域０６３ＡＫ２０と連通しており、時短領域進入口０６３ＡＫ３２を通過した遊技球は、時短領域０６３ＡＫ２０を通過する。ハズレ領域進入口０６３ＡＫ３３は、ハズレ領域０６３ＡＫ２１と連通しており、ハズレ領域進入口０６３ＡＫ３３を通過した遊技球は、ハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過する。

【１０６９】

振分部材０６３ＡＫ２８は、大当り領域進入口０６３ＡＫ３１、時短領域進入口０６３ＡＫ３２及びハズレ領域進入口０６３ＡＫ３３の上方に配置されている。振分部材０６３ＡＫ２８には、遊技球が通過可能な通過口０６３ＡＫ３４が形成されている。以下、理解を容易にするため、図１７－４（ｂ）に示すＰ座標軸を設定する。Ｐ座標軸は、左右方向に対して平行に設定されている。振分部材０６３ＡＫ２８は、振分部材用モータ（図示せず）によって駆動され、図１７－４（ｂ）に示す左端位置としての位置Ｐ６と、右端位置

としての位置Ｐ３と、の間で左右方向に沿って往復移動する。図１７－４（ｂ）は、振分部材０６３ＡＫ２８が中央位置（原点位置）としての位置Ｐ０に位置している状態を示している。

【１０７０】

振分部材０６３ＡＫ２８が、図１７－４（ｂ）に示す位置Ｐ０に位置している場合、図１７－５（ａ）に示すように、振分部０６３ＡＫ１８に進入した遊技球Ａ４は、振分部材０６３ＡＫ２８に形成された通過口０６３ＡＫ３４を通過し、時短領域進入口０６３ＡＫ３２を通過する。時短領域進入口０６３ＡＫ３２を通過した遊技球Ａ４は、時短領域０６３ＡＫ２０を通過する。振分部材０６３ＡＫ２８が、図１７－４（ｂ）に示す位置Ｐ３に位置している場合、図１７－５（ｂ）に示すように、振分部０６３ＡＫ１８に進入した遊技球Ａ５は、振分部材０６３ＡＫ２８に形成された左側傾斜面０６３ＡＫ２９にぶつかり、傾斜方向に沿って左側に移動して、振分部０６３ＡＫ１８の左側に形成された大当り領域進入口０６３ＡＫ３１を通過する。大当り領域進入口０６３ＡＫ３１を通過した遊技球Ａ５は、大当り領域０６３ＡＫ１９を通過する。振分部材０６３ＡＫ２８が、図１７－４（ｂ）に示す位置Ｐ６に位置している場合、図１７－５（ｃ）に示すように、振分部０６３ＡＫ１８に進入した遊技球Ａ６は、振分部材０６３ＡＫ２８に形成された右側傾斜面０６３ＡＫ３０にぶつかり、傾斜方向に沿って右側に移動して、振分部０６３ＡＫ１８の右側に形成されたハズレ領域進入口０６３ＡＫ３３を通過する。ハズレ領域進入口０６３ＡＫ３３を通過した遊技球Ａ６は、ハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過する。

【１０７１】

振分部材０６３ＡＫ２８は、図１７－６に示す振分部材動作パターンに従った動作を実行可能に構成されている。図１７－６には、振分部材０６３ＡＫ２８が振分部材動作パターンに従った動作を行っているときの振分部材０６３ＡＫ２８の位置の時間経過に応じた推移と、遊技球が通過する領域の時間経過に応じた推移と、が示されている。なお、振分部材０６３ＡＫ２８は、振分部材動作パターンに従った動作を行っていないときには、図１７－４（ｂ）に示す位置Ｐ０に停止している。

【１０７２】

図１７－６に示すように、振分部材０６３ＡＫ２８は、振分部材動作パターンに従った動作を開始すると、所定の中央待機時間にわたって位置Ｐ０に停止した後、位置Ｐ０から一定の速度で右方向へ移動し、図１７－４（ｂ）に示す位置Ｐ０より右側の位置Ｐ１を通過し、図１７－４（ｂ）に示す位置Ｐ１より右側の位置Ｐ２を通過して、図１７－４（ｂ）に示す位置Ｐ３に達する。振分部材０６３ＡＫ２８が位置Ｐ０から位置Ｐ３に達するまでの所要時間は、中右移動時間として予め定められていればよい。位置Ｐ３に達した振分部材０６３ＡＫ２８は、所定の右端待機時間にわたって位置Ｐ３に停止する。続いて、振分部材０６３ＡＫ２８は、位置Ｐ３から一定の速度で左方向へ移動し、位置Ｐ２を通過し、位置Ｐ１を通過して、位置Ｐ０に達する。振分部材０６３ＡＫ２８が位置Ｐ３から位置Ｐ０に達するまでの所要時間は、右中移動時間として予め定められていればよい。位置Ｐ０に達した振分部材０６３ＡＫ２８は、中央待機時間にわたって位置Ｐ０に停止する。次に、振分部材０６３ＡＫ２８は、位置Ｐ０から一定の速度で左方向へ移動し、図１７－４（ｂ）に示す位置Ｐ０より左側の位置Ｐ４を通過し、図１７－４（ｂ）に示す位置Ｐ４より左側の位置Ｐ５を通過して、図１７－４（ｂ）に示す位置Ｐ６に達する。振分部材０６３ＡＫ２８が位置Ｐ０から位置Ｐ６に達するまでの所要時間は、中左移動時間として予め定められていればよい。位置Ｐ６に達した振分部材０６３ＡＫ２８は、所定の左端待機時間にわたって位置Ｐ６に停止する。その後、振分部材０６３ＡＫ２８は、位置Ｐ６から一定の速度で右方向へ移動し、位置Ｐ５を通過し、位置Ｐ４を通過して、位置Ｐ０に達する。振分部材０６３ＡＫ２８が位置Ｐ６から中央の位置Ｐ０に達するまでの所要時間は、左中移動時間として予め定められていればよい。位置Ｐ０に達した振分部材０６３ＡＫ２８は、再び上述した動作を繰り返す。このように、振分部材０６３ＡＫ２８は、振分部材動作パターンに従って動作することにより、位置Ｐ３と位置Ｐ６との間を左右方向に往復移動する。

【１０７３】
振分部材０６３ＡＫ２８が振分部材動作パターンに従った動作を行っている場合、図１７－６に示すように、振分部材０６３ＡＫ２８の位置の変化に応じて、振分部０６３ＡＫ１８に進入した遊技球が、大当り領域０６３ＡＫ１９と、時短領域０６３ＡＫ２０と、ハズレ領域０６３ＡＫ２１と、の何れを通過するかも変化する。具体的に、振分部材０６３ＡＫ２８が位置Ｐ２と位置Ｐ３との間に位置している期間は、振分部０６３ＡＫ１８に進入した遊技球が振分部材０６３ＡＫ２８に誘導されることにより大当り領域０６３ＡＫ１９を通過する大当り領域通過期間となる。振分部材０６３ＡＫ２８が位置Ｐ０と位置Ｐ１との間に位置している期間と、振分部材０６３ＡＫ２８が位置Ｐ０と位置Ｐ４との間に位置している期間とは、振分部０６３ＡＫ１８に進入した遊技球が振分部材０６３ＡＫ２８に誘導されることにより時短領域０６３ＡＫ２０を通過する時短領域通過期間となる。振分部材０６３ＡＫ２８が位置Ｐ５と位置Ｐ６との間に位置している期間は、振分部０６３ＡＫ１８に進入した遊技球が振分部材０６３ＡＫ２８に誘導されることによりハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過するハズレ領域通過期間となる。振分部材０６３ＡＫ２８が位置Ｐ１と位置Ｐ２との間に位置している期間と、振分部材０６３ＡＫ２８が位置Ｐ４と位置Ｐ５との間に位置している期間と、は、振分部０６３ＡＫ１８に進入した遊技球が振分部材０６３ＡＫ２８に誘導されることにより大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０及びハズレ領域０６３ＡＫ２１の何れに進入するかが確定しない通過領域不確定期間となる。

【１０７４】
本実施形態では、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示され、小当り遊技状態に制御されたときに、小当り遊技状態への制御が開始されたことを報知する小当り開始演出（小当りファンファーレ演出）を実行可能に構成されており、振分部材０６３ＡＫ２８は、小当り開始演出が開始されたことに応じて振分部材動作パターンに従った動作を開始するように構成されている。小当り開始演出は、図１７－６に示すように、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されてから所定の特図確定表示時間が経過したことに応じて開始された後、小当り開始演出時間が経過したことに応じて終了する。

【１０７５】
本実施形態では、小当り遊技状態において、図１７－６に示すように、小当り開始演出が終了したことに応じて、大入賞口開閉が開始される。上述したように、大入賞口開閉は、０．１秒の開放状態が所定の上限開放回数まで繰り返されるか、大入賞口０６３ＡＫ４に遊技球が所定の上限入賞個数まで入賞するかのうちで、いずれかの条件が成立することにより終了する。

【１０７６】
本実施形態では、小当り遊技状態において、図１７－６に示すように、小当り開始演出が終了し、大入賞口開閉が開始されたことに応じて、振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２がオン状態に制御され、回動片０６３ＡＫ１０が振分部供給路０６３ＡＫ８に進入した遊技球を保持可能な状態となる。振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２は、オン状態に制御された後、所定の遊技球保持時間が経過したことに応じてオフ状態に制御される。これにより、回動片０６３ＡＫ１０が、保持していた遊技球を振分部供給路０６３ＡＫ８に向けてはじき、はじかれた遊技球が振分部供給路０６３ＡＫ８を流下して振分部０６３ＡＫ１８に進入する。このような構成により、本実施形態では、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球のうち１個の遊技球のみが、振分部供給路０６３ＡＫ８を通って振分部０６３ＡＫ１８へ流下し、当該１個の遊技球以外は、排出路０６３ＡＫ９を通って特別可変入賞球装置７の外部へ排出される。一方、本実施形態では、大当り遊技状態において、振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２をオン状態に制御しない。このような構成により、本実施形態では、大当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球は、全て、排出路０６３ＡＫ９を通って特別可変入賞球装置７の外部へ排出される。図１７－６に示す例では、振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２がオン状態に制御されてから遊技球保持時間が経過した時刻ｔ０において振分部供給用ソレノイド

０６３ＡＫ１２がオフ状態に制御され、回動片０６３ＡＫ１０にはじかれた遊技球が振分部０６３ＡＫ１８に進入する。図１７－６に示すように、遊技球が振分部０６３ＡＫ１８に進入した時刻ｔ０は、大当り領域通過期間に含まれている。このため、時刻ｔ０に振分部０６３ＡＫ１８に進入した遊技球は、振分部材０６３ＡＫ２８に誘導されることにより、大当り領域０６３ＡＫ１９を通過する。

【１０７７】

なお、遊技球保持時間は、小当り遊技状態において、大入賞口開閉を所定の上限開放回数だけ実行するために要する時間よりも長く設定されている。すなわち、遊技球は、大入賞口開閉が終了した後に、振分部０６３ＡＫ１８に進入する。

【１０７８】

図１７－６に示すように、遊技球が振分部０６３ＡＫ１８に進入するタイミング（図１７－６に示す例では時刻ｔ０）は、特図確定表示時間と、小当り開始演出時間と、遊技球保持時間と、によって指定される。

【１０７９】

本実施形態では、小当り遊技状態に制御されるときに、特図確定表示時間及び遊技球保持時間は、小当り種別に関わらず同一の時間に設定される一方、小当り開始演出時間は、小当り種別に応じて、複数種類の時間の何れかに設定される。このような構成により、小当り種別に応じて、遊技球が振分部０６３ＡＫ１８に進入するタイミングが異なるように構成されている。

【１０８０】

具体的に、本実施形態では、小当り遊技状態に制御されるときに、小当り開始演出時間を、小当り種別に応じて、図１７－７に示す所定の第１特定時間～第３特定時間の何れかに設定する。図１７－７に示すように、第２特定時間（例えば１２秒）は第１特定時間（例えば１１秒）より長く、第３特定時間（例えば１３秒）は第２特定時間より長い。

【１０８１】

図１７－７に示すように、小当り開始演出時間が第１特定時間に設定されている場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されてから特図確定表示時間が経過したことに応じて小当り開始演出が開始された後、第１特定時間が経過したことに応じて小当り開始演出が終了したタイミングで振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２がオン状態に制御される。その後、振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２がオン状態に制御されてから遊技球保持時間が経過した時刻ｔ１において振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２がオフ状態に制御され、回動片０６３ＡＫ１０にはじかれた遊技球が振分部０６３ＡＫ１８に進入する。図１７－７に示すように、時刻ｔ１は、ハズレ領域通過期間に含まれているため、時刻ｔ１に振分部０６３ＡＫ１８に進入した遊技球は、振分部材０６３ＡＫ２８に誘導されることにより、ハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過する。すなわち、小当り開始演出時間が第１特定時間に設定されている場合、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球は、ハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過する。

【１０８２】

小当り開始演出時間が第２特定時間に設定されている場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されてから特図確定表示時間が経過したことに応じて小当り開始演出が開始された後、第２特定時間が経過したことに応じて小当り開始演出が終了したタイミングで振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２がオン状態に制御される。その後、振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２がオン状態に制御されてから遊技球保持時間が経過した時刻ｔ２において振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２がオフ状態に制御され、回動片０６３ＡＫ１０にはじかれた遊技球が振分部０６３ＡＫ１８に進入する。図１７－７に示すように、時刻ｔ２は、時短領域通過期間に含まれているため、時刻ｔ２に振分部０６３ＡＫ１８に進入した遊技球は、振分部材０６３ＡＫ２８に誘導されることにより、時短領域０６３ＡＫ２０を通過する。すなわち、小当り開始演出時間が第２特定時間に設定されている場合、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球は、時短領域０６３ＡＫ２０を通過する。

【１０８３】
小当り開始演出時間が第３特定時間に設定されている場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されてから特図確定表示時間が経過したことに応じて小当り開始演出が開始された後、第３特定時間が経過したことに応じて小当り開始演出が終了したタイミングで振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２がオン状態に制御される。その後、振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２がオン状態に制御されてから遊技球保持時間が経過した時刻ｔ３において振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２がオフ状態に制御され、回動片０６３ＡＫ１０にはじかれた遊技球が振分部０６３ＡＫ１８に進入する。図１７－７に示すように、時刻ｔ３は、大当り領域通過期間に含まれているため、時刻ｔ３に振分部０６３ＡＫ１８に進入した遊技球は、振分部材０６３ＡＫ２８に誘導されることにより、大当り領域０６３ＡＫ１９を通過する。すなわち、小当り開始演出時間が第３特定時間に設定されている場合、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球は、大当り領域０６３ＡＫ１９を通過する。
【１０８４】
上述したように、小当り開始演出時間が第１特定時間～第３特定時間の何れに設定されているかに応じて、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が、大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０及びハズレ領域０６３ＡＫ２１の何れを通過するかが異なる。特徴部０６３ＡＫでは、小当り開始演出時間を、小当り種別に応じて第１特定時間～第３特定時間の何れかに設定することにより、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球に、大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０及びハズレ領域０６３ＡＫ２１のうち小当り種別に応じた領域を通過させる。
【１０８５】
特徴部０６３ＡＫでは、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて可変表示の表示結果が「小当り」となる可変表示（以下、「小当り変動」と称する。）が実行されたことに基づいて、小当り変動に対応した演出として、図１７－８（ａ）に示すように、上述した右打ち促進演出及び小当り開始演出に加えて、時短示唆演出と、通過煽り演出と、通過報知演出と、を実行可能に構成されている。
【１０８６】
本実施形態では、右打ち促進演出として、画像表示装置５の画面に、右方向を指す矢印を示す右打ち促進画像を表示する演出を実行する。右打ち促進演出は、上述したように、時短状態及び大当り遊技状態に制御されている期間において実行されると共に、図１７－８（ａ）に示すように、小当り遊技状態に制御されている期間において実行される。
【１０８７】
また、本実施形態では、小当り開始演出として、画像表示装置５の画面に、右矢印画像と、小当り開始画像と、を表示する演出を実行する。右矢印画像は、右方向を指す矢印の形状を有し、「右を狙え！」というメッセージを示す演出画像である。小当り開始画像は、特別可変入賞球装置７の形状を示すと共に、「ここに球を入れろ！」というメッセージを示し、特別可変入賞球装置７へ遊技球を入賞させることを遊技者に促す演出画像である。上述したように、小当り開始演出は、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態への制御が開始されたことに応じて開始された後、小当り開始演出時間が経過したことに応じて終了する。
【１０８８】
時短示唆演出は、時短状態に制御されることを示唆する演出であり、小当り変動の実行中に実行可能に構成されている。上述したように、通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて、当該小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される。これに対応して、特徴部０６３ＡＫでは、通常状態である場合、小当り変動が実行されるときに、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されることを示唆する演出として、時短示唆演出を当該小当り変動の実行中に実行可能に構成されている。このような構成によれば、通常状態である場合、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出

表示されるときの可変表示において、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【１０８９】

図１７－８（ａ）に示すように、小当り変動においてノーマルリーチのリーチ演出であるノーマルリーチ演出と、スーパーリーチのリーチ演出であるスーパーリーチ演出と、時短示唆演出と、が実行される場合、時短示唆演出は、リーチが成立し、ノーマルリーチ演出が実行され、スーパーリーチ演出が実行された後に開始された後、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り変動が終了したことに応じて終了する。以下、時短示唆演出の詳細について、図１７－９（ａ）及び図１７－９（ｂ）を参照して説明する。

【１０９０】

図１７－９（ａ）に示すように、時短示唆演出が開始されると、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において、所定のハズレ図柄（本実施形態では、「７６７」）が、導出表示される場合とは異なる態様にて仮停止表示される。次に、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて飾り図柄の再可変表示が実行され、その後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、図１７－９（ｂ）に示す時短状態に制御されることを示唆する時短示唆図柄が仮停止表示される。時短示唆図柄は、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて数字の「７」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにて「チャンス」というメッセージを示す飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。図１７－９（ａ）に戻り、時短示唆図柄が仮停止表示された後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の再可変表示が実行され、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り変動が終了したことに応じて時短示唆演出が終了する。

【１０９１】

図１７－８（ａ）に戻り、通過煽り演出は、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０又はハズレ領域０６３ＡＫ２１の何れかを通過することを示唆する演出（大当り領域０６３ＡＫ１９と時短領域０６３ＡＫ２０とハズレ領域０６３ＡＫ２１との通過に関する示唆を行う演出）である。通過煽り演出は、小当り開始演出が終了して大入賞口開閉が開始されたことに応じて開始された後、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０又はハズレ領域０６３ＡＫ２１の何れかを通過したことに応じて終了する。

【１０９２】

通過報知演出は、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０又はハズレ領域０６３ＡＫ２１の何れを通過したかを報知する演出である。本実施形態において、通過報知演出は、小当り遊技状態への制御が終了することを報知する小当り終了演出（小当りエンディング演出）として実行される。通過報知演出は、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０又はハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過したことに応じて開始された後、所定の通過報知演出時間が経過したことに応じて終了する。

【１０９３】

本実施形態において、通過報知演出時間は、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０又はハズレ領域０６３ＡＫ２１の何れを通過したかに応じて、所定の第１特別時間～第３特別時間の何れかに設定される。具体的に、遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過した場合、通過報知演出時間は第１特別時間（例えば５秒）に設定される。また、時短状態である場合、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したときに、当該通過に基づいて時短移行制御が行われないことに対応して、通過報知演出時間は、遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過した場合と同様に第１特別時間に設定される。通常状態である場合、遊技球が時短

領域０６３ＡＫ２０を通過したときに、通過報知演出時間は第２特別時間（例えば２０秒）に設定される。遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過したときに、通過報知演出時間は第３特別時間（例えば１０秒）に設定される。このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

【１０９４】

特徴部０６３ＡＫでは、図１７－８（ｂ）に示すように、通常状態において小当り変動が実行された場合と、時短状態において小当り変動が実行された場合とで、時短示唆演出、通過煽り演出及び通過報知演出の実行有無又は演出態様が異なるように構成されている。

【１０９５】

具体的に、本実施形態では、図１７－８（ｂ）に示すように、通常状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の実行中に時短示唆演出を実行可能である一方、時短状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の実行中に時短示唆演出が実行されないように構成されている。すなわち、特徴部０６３ＡＫでは、通常状態において小当り変動が実行されて小当り図柄が導出表示されるときと、時短状態において小当り変動が実行されて小当り図柄が導出表示されるときと、で異なる演出を小当り変動の実行中に実行可能に構成されている。

【１０９６】

特徴部０６３ＡＫでは、通常状態である場合、小当り変動が実行されるときに、時短示唆演出を実行可能に構成することにより、遊技者に、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて時短移行制御が行われて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせ、遊技興趣を向上させることができるように構成されている。

【１０９７】

一方、特徴部０６３ＡＫでは、時短状態である場合、小当り変動が実行されるときに、時短示唆演出が実行されないように構成することにより、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したときに当該通過に基づく時短移行制御が行われないにも関わらず、遊技者に、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができるように構成されている。

【１０９８】

このように、特徴部０６３ＡＫでは、通常状態において小当り変動が実行されて小当り図柄が導出表示されるときと、時短状態において小当り変動が実行されて小当り図柄が導出表示されるときと、で異なる演出を小当り変動の実行中に実行可能に構成されていることにより、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

【１０９９】

特徴部０６３ＡＫでは、図１７－８（ｂ）に示すように、通常状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口開閉が行われたときに、通過煽り演出として、大当り領域０６３ＡＫ１９と時短領域０６３ＡＫ２０とハズレ領域０６３ＡＫ２１との通過に関する示唆を行う演出である通常時通過煽り演出（特別演出）が実行される。一方、時短状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口開閉が行われたときに、通過煽り演出として、時短領域０６３ＡＫ２９の通過に関する示唆を行うことなく、大当り領域０６３ＡＫ１９とハズレ領域０６３ＡＫ２１との通過に関する示唆を行う演出である時短時通過煽り演出（特定演出）が実行される。

【１１００】

本実施形態において、通常時通過煽り演出は、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過することと、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過することと、遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過することと、を示唆する演出である。これに対し、本実施形態において、時短時通過煽り演出は、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過することを示唆することなく、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過することと、遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過することと、を示唆する演出である。

【１１０１】
特徴部０６３ＡＫでは、通常状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出を実行することにより、遊技者に、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせ、遊技興趣を向上させることができるように構成されている。
【１１０２】
一方、特徴部０６３ＡＫでは、時短状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに、時短時通過煽り演出を実行することにより、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したときに当該通過に基づく制御が行われないにも関わらず、遊技者に、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができるように構成されている。
【１１０３】
このように、特徴部０６３ＡＫでは、通常状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出が実行される一方、時短状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに、時短時通過煽り演出が実行されるように構成されていることにより、状態に応じて好適な演出を行うことができる。
【１１０４】
本実施の形態では、通常時通過煽り演出として、図１７－１０（ａ）に示すように、画像表示装置５の画面に通常時通過煽り画像ＡＫ１を表示し、特別可変入賞球装置７が備える大当り領域発光部０６３ＡＫ２５、時短領域発光部０６３ＡＫ２６及びハズレ領域発光部０６３ＡＫ２７を発光させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、「大当りかな？時短かな？ハズレかな？」というメッセージを示す通常時通過煽り音声を出力する演出を行う。
【１１０５】
通常時通過煽り画像ＡＫ１は、「大当り」というメッセージを示し、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過することを示唆する大当り領域通過煽り画像ＡＫ２と、「時短」というメッセージを示し、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過することを示唆する時短領域通過煽り画像ＡＫ３と、「ハズレ」というメッセージを示し、遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過することを示唆するハズレ領域通過煽り画像ＡＫ４と、を含んでいる。
【１１０６】
特徴部０６３ＡＫでは、通常時通過煽り画像ＡＫ１の表示態様によって、小当り遊技状態において遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度（割合）と、小当り遊技状態において遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度と、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過する期待度と、を示唆可能に構成されている。このような構成によれば、遊技者に、通常時通過煽り画像ＡＫ１の表示態様に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。具体的に、本実施形態では、通常時通過煽り画像ＡＫ１において、大当り領域通過煽り画像ＡＫ２が、小当り遊技状態において遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過する期待度（小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度）に応じた表示面積にて表示され、時短領域通過煽り画像ＡＫ３が、小当り遊技状態において遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過する期待度（小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度）に応じた表示面積にて表示され、ハズレ領域通過煽り画像ＡＫ４が、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過する期待度に応じた表示面積にて表示される。
【１１０７】
後述するように、本実施形態では、第２特図ゲーム（第２特図を用いた特図ゲーム）に

おいて小当り図柄が導出表示されたときに、第１特図ゲーム（第１特図を用いた特図ゲーム）において小当り図柄が導出表示されたときよりも高い割合で、小当り遊技状態において遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される。これに対応して、本実施形態では、通常状態である場合、第１特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出において、通常時通過煽り画像ＡＫ１を、図１７－１０（ａ）に示す表示態様にて表示する一方、第２特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出において、通常時通過煽り画像ＡＫ１を、図１７－１０（ｂ）に示す表示態様にて表示する。図１７－１０（ｂ）に示す表示態様では、図１７－１０（ａ）に示す表示態様よりも時短領域通過煽り画像ＡＫ２の表示面積が大きい。なお、第２特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに実行される図１７－１０（ｂ）に示す通常時通過煽り演出は、通常時通過煽り画像ＡＫ１の表示態様が異なることを除けば、第１特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに実行される図１７－１０（ａ）に示す通常時通過煽り演出と同様の演出態様である。

【１１０８】

本実施の形態では、時短時通過煽り演出として、図１７－１０（ｃ）に示すように、画像表示装置５の画面に時短時通過煽り画像ＡＫ５を表示し、特別可変入賞球装置７が備える時短領域発光部０６３ＡＫ２６を発光させることなく大当り領域発光部０６３ＡＫ２５及びハズレ領域発光部０６３ＡＫ２７を発光させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒによってから、「大当りかな？ハズレかな？」というメッセージを示す時短時通過煽り音声を出力する演出を行う。時短時通過煽り画像ＡＫ５は、大当り領域通過煽り画像ＡＫ２と、ハズレ領域通過煽り画像ＡＫ４と、を含んでいる一方、時短領域通過煽り画像ＡＫ３は含んでいない。

【１１０９】

図１７－８（ｂ）に戻り、通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過したときに、通過報知演出として、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過し、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御されることを報知する通常時大当り領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、通常時大当り領域通過報知演出として、画像表示装置５の画面に、「Ｖ」というメッセージを示す通常時大当り領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

【１１１０】

通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したときに、通過報知演出として、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることを報知する時短領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、時短領域通過報知演出として、画像表示装置５の画面に、「ラッキー！」というメッセージを示す時短領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

【１１１１】

通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過したときに、通過報知演出として、遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過し、小当り遊技状態の終了後に遊技状態を変化させる制御が行われないことを報知するハズレ領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、ハズレ領域通過報知演出として、画像表示装置５の画面に、「残念！」というメッセージを示すハズレ領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

【１１１２】

これに対し、時短状態である場合、図１７－８（ｂ）に示すように、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過したときに、通過報知演出として、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過し、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御されることを報知する、通常時大当り領域通過報知演出とは異なる時短時大当り領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、時短時大当

り領域通過報知演出として、画像表示装置５の画面に、「ＢＯＮＵＳ！」というメッセージを示す時短時大当り領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

【１１１３】

時短状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したときに、当該通過に基づく時短移行制御が行われないことに対応して、通過報知演出として、上述したハズレ領域通過報知演出が実行される。

【１１１４】

時短状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過したときに、通過報知演出として、ハズレ領域通過報知演出が実行される。

【１１１５】

図１７－８（ａ）及び図１７－８（ｂ）に示すように、特徴部０６３ＡＫでは、特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、特別可変入賞球装置７が形成する大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御された後、大入賞口０６３ＡＫが閉鎖状態に制御されたときに、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過した場合と、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過した場合と、で異なる演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、遊技者に、大入賞口０６３ＡＫ４が閉鎖状態に制御されたときに実行される演出に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【１１１６】

また、特徴部０６３ＡＫでは、図１７－８（ｂ）に示すように、通常状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過した場合、時短領域通過報知演出を実行することにより、遊技者に、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることを認識させ、遊技興趣を向上させることができる。

【１１１７】

一方、特徴部０６３ＡＫでは、時短状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過した場合、ハズレ領域通過報知演出を実行することにより、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づく時短移行制御が行われないにも関わらず、遊技者に、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることに期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１１１８】

このように、特徴部０６３ＡＫでは、通常状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過した場合と、時短状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過した場合と、で異なる演出を実行可能に構成されていることにより、小当り図柄が導出表示されるときの状態に応じて好適な制御を行うことができる。

【１１１９】

より具体的に、特徴部０６３ＡＫでは、時短状態において遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したときと、時短状態において遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過し、大当り領域０６３ＡＫ１９と時短領域０６３ＡＫ２０との何れも通過しなかったときと、で同じ演出であるハズレ領域通過報知演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、時短状態であるときに、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過した場合、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づく制御が行われないにも関わらず、遊技者に、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることに期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の

低下を抑制することができる。

【１１２０】

また、特徴部０６３ＡＫでは、図１７－８（ｂ）に示すように、時短状態において遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過したときに、通常状態において遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過したときに実行される通常時大当り領域通過報知演出とは異なる時短時大当り領域通過報知演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、遊技者に、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過したときに実行される演出に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【１１２１】

なお、本実施形態では、後述するように、時短状態において実行されやすい第２特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過した場合、通常状態において実行されやすい第１特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示され、大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過した場合よりも高い割合で、小当り遊技状態の終了後に「大当りＢ」より遊技者にとっての有利度が高い「大当りＡ」に制御される。このような構成により、遊技者に、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過したときに、時短時大当り領域通過報知演出と通常時大当り領域通過報知演出との何れが実行されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【１１２２】

図１７－１１は、特徴部０６３ＡＫに関し、特別図柄通常処理として、特別図柄プロセス処理のステップ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。

【１１２３】

特別図柄通常処理を開始すると、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０６３ＡＫＳ１０１）。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０６３ＡＫＳ１０１の処理では、ＲＡＭ１０２にて第２保留記憶数カウンタが記憶する第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。

【１１２４】

本実施形態では、例えばＲＡＭ１０２の所定領域などに、第２特図保留記憶部が設けられている。第２特図保留記憶部は、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進入して第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、その遊技球の進入による第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３が乱数回路１０４等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン決定用の乱数値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（可変表示）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）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【１１２５】

ステップ０６３ＡＫＳ１０１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０６３ＡＫＳ１０１；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、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、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ０６３ＡＫＳ１０２）。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。

【１１２６】
ステップ０６３ＡＫＳ１０２の処理に続いて、例えば第２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０６３ＡＫＳ１０３）。また、ステップ０６３ＡＫＳ１０３の処理では、ＲＡＭ１０２にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を１減算するように更新してもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、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」に更新する（ステップ０６３ＡＫＳ１０４）。

【１１２７】
ステップ０６３ＡＫＳ１０１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ０６３ＡＫＳ１０１；Ｙｅｓ）、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０６３ＡＫＳ１１４）。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０６３ＡＫＳ１１４の処理では、ＲＡＭ１０２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０６３ＡＫＳ１１４の処理は、ステップ０６３ＡＫＳ１０１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（特図２）を用いた特図ゲームは、第１特図（特図１）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。

【１１２８】
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が決定できればよい。

【１１２９】
本実施形態では、例えばＲＡＭ１０２の所定領域などに、第１特図保留記憶部が設けられている。第１特図保留記憶部は、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が進入して第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、その遊技球の進入による第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３が乱数回路１０４等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン決定用の乱数値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（可変表示）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）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【１１３０】
ステップ０６３ＡＫＳ１１４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０６３ＡＫＳ１１４；Ｎｏ）、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、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ０６３ＡＫＳ１１５）。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。

【１１３１】
ステップ０６３ＡＫＳ１１５の処理に続いて、例えば第１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０６３ＡＫＳ１１６）。また、ステップ０６３ＡＫＳ１１６の処理では、ＲＡＭ１０２にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を１減算するように更新してもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、変動特図指定バッファ値を「１」に更新する（ステップ０６３ＡＫＳ１１７）。
【１１３２】
ステップ０６３ＡＫＳ１０４、０６３ＡＫＳ１１７の処理のいずれかを実行した後、ＣＰＵ１０３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」、「小当り」、「ハズレ」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、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップ０６３ＡＫＳ１０５）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合には、図１７－１２（ａ）に示す第１特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合には、図１７－１２（ｂ）に示す第２特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。
【１１３３】
図１７－１２（ａ）に示す第１特図表示結果決定テーブルは、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や、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、特図表示結果決定用の乱数値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。図１７－１２（ｂ）に示す第２特図表示結果決定テーブルは、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や、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、特図表示結果決定用の乱数値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。
【１１３４】
図１７－１２（ａ）に示す第１特図表示結果決定テーブル及び図１７－１２（ｂ）に示す第２特図表示結果決定テーブルでは、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（決定値）が、「大当り」、「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。
【１１３５】
図１７－１２（ａ）に示す第１特図表示結果決定テーブルや図１７－１２（ｂ）に示す第２特図表示結果決定テーブルにおいて、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される決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や、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決定用データとなっている。
【１１３６】
また、図１７－１２（ｂ）に示す第２特図表示結果決定テーブルでは、図１７－１２（ａ）に示す第１特図表示結果決定テーブルに比べて多い決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。すなわち、図１７－１２（ａ）に示す第１特図表示結果決定テーブルと図１７－１２（ｂ）に示す第２特図表示結果決定テーブルとでは、第２特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「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高くなるように、決定用データが割り当てられている。
【１１３７】
図１７－１１に戻り、ステップ０６３ＡＫＳ１０５の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを

、ステップ０６３ＡＫＳ１０５で選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「大当り」に割り当てられた決定値と比較することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定する（ステップ０６３ＡＫＳ１０６）。

【１１３８】

ステップ０６３ＡＫＳ１０６の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ステップ０６３ＡＫＳ１０６にて特図表示結果を「大当り」とすると決定されたか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ１０７）。そして、特図表示結果を「大当り」とすると決定されたと判定された場合には（ステップ０６３ＡＫＳ１０７；Ｙｅｓ）、ＲＡＭ１０２に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップ０６３ＡＫＳ１０８）。その後、ＣＰＵ１０３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１７－１３（ｂ）に示す大当り種別決定テーブルを選択してセットする（ステップ０６３ＡＫＳ１０９）。ＣＰＵ１０３は、ステップ０６３ＡＫＳ１０９にてセットされた大当り種別決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、大当り種別を、特図ゲームにおいて可変表示が行われた特別図柄（「変動特図」）が第１特図であるか第２特図であるか（変動特図バッファ値が「１」と「２」との何れであるか）に応じて、図１７－１３（ａ）に示す「大当りＡ」と「大当りＢ」との何れかに決定する（ステップ０６３ＡＫＳ１１０）。

【１１３９】

図１７－１３（ａ）に示す「大当りＡ」及び「大当りＢ」は、何れも、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」である。「大当りＡ」に制御された場合、大当り遊技状態の終了後に、可変表示が５回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。「大当りＢ」に制御された場合、大当り遊技状態の終了後に、可変表示が１回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期間が「大当りＢ」よりも長い「大当りＡ」は、「大当りＢ」よりも遊技者にとっての有利度が高い。図１７－１３（ｂ）に示す大当り種別決定テーブルでは、変動特図が第１特図であるときに、大当り種別が「大当りＡ」と「大当りＢ」との何れかに決定されるように構成される一方、変動特図が第２特図であるときに、大当り種別が「大当りＡ」に決定され、「大当りＢ」に決定されないように構成されている。このような構成により、第２特図ゲームにおいて大当り図柄が導出表示されたときに、第１特図ゲームにおいて大当り図柄が導出表示されたときよりも高い割合で、「大当りＢ」より遊技者にとっての有利度が高い「大当りＡ」に制御される。

【１１４０】

図１７－１１に戻り、ステップ０６３ＡＫＳ１１０の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ステップ０６３ＡＫ１１０で決定された大当り種別に対応して、例えばＲＡＭ１０２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０６３ＡＫＳ１１１）、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「大当りＡ」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、「大当りＢ」であれば「１」とすればよい。

【１１４１】

ステップ０６３ＡＫＳ１０７において、ステップ０６３ＡＫＳ１０６にて可変表示結果を「大当り」とすると決定されなかったと判定された場合（ステップ０６３ＡＫＳ１０７；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、ステップ０６３ＡＫＳ１０５で選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「小当り」に割り当てられた決定値と比較することにより、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する（ステップ０６３ＡＫＳ１１８）。

【１１４２】

ステップ０６３ＡＫＳ１１８の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ステップ０６３ＡＫＳ１１８にて特図表示結果を「小当り」とすると決定されたか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ１１９）。そして、特図表示結果を「小当り」とすると決定されたと判定されたときには（ステップ０６３ＡＫＳ１１９；Ｙｅｓ）、ＲＡＭ１０２に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップ０６３ＡＫＳ１２０）。その後、ＣＰＵ１

０３は、小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１７－１４（ｂ）に示す小当り種別決定テーブルを選択してセットする（ステップ０６３ＡＫＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、ステップ０６３ＡＫＳ１２１にてセットされた小当り種別決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当り種別を、変動特図が第１特図であるか第２特図であるか（変動特図バッファ値が「１」と「２」との何れであるか）に応じて、図１７－１４（ａ）に示す「小当りＡ」～「小当りＥ」の何れかに決定する（ステップ０６３ＡＫＳ１２２）。

【１１４３】

図１７－１４（ａ）に示すように、「小当りＡ」及び「小当りＢ」は、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が、振分部材０６３ＡＫ２８に誘導されることにより、大当り領域０６３ＡＫ１９を通過する小当り種別である。具体的に、本実施形態では、小当り種別が「小当りＡ」又は「小当りＢ」であるときに、小当り開始演出時間が、上述した第３特定時間に設定される。上述したように、小当り開始演出時間が第３特定時間に設定されている場合、大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が、大当り領域０６３ＡＫ１９を通過する。このため、小当り種別が「小当りＡ」又は「小当りＢ」である場合、大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が、大当り領域０６３ＡＫ１９を通過する。「小当りＡ」の小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、「大当りＡ」の大当り遊技状態に制御される。これに対し、「小当りＢ」の小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、「大当りＢ」の大当り遊技状態に制御される。

【１１４４】

「小当りＣ」及び「小当りＤ」は、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が、振分部材０６３ＡＫ２８に誘導されることにより、時短領域０６３ＡＫ２０を通過する小当り種別である。具体的に、本実施形態では、小当り種別が「小当りＣ」又は「小当りＤ」であるときに、小当り開始演出時間が、上述した第２特定時間に設定される。上述したように、小当り開始演出時間が第２特定時間に設定されている場合、大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が、時短領域０６３ＡＫ２０を通過する。このため、小当り種別が「小当りＣ」又は「小当りＤ」である場合、大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が、時短領域０６３ＡＫ２０を通過する。「小当りＣ」の小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、可変表示が５回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。これに対し、「小当りＤ」の小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、可変表示が１回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。

【１１４５】

「小当りＥ」は、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が、振分部材０６３ＡＫ２８に誘導されることにより、ハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過する小当り種別である。具体的に、本実施形態では、小当り種別が「小当りＥ」であるときに、小当り開始演出時間が、上述した第１特定時間に設定される。上述したように、小当り開始演出時間が第１特定時間に設定されている場合、大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が、ハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過する。このため、小当り種別が「小当りＥ」である場合、大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が、ハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過する。

【１１４６】

図１７－１４（ｂ）に示す小当り種別決定テーブルでは、変動特図が第２特図である場合、変動特図が第１特図である場合よりも高い割合で、小当り種別が、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過したときに、「大当りＢ」より遊技者にとっての有利度が高い「

大当りＡ」に制御される「小当りＡ」に決定されるように構成されている。このような構成により、第２特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過した場合、第１特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示され、大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過した場合よりも高い割合で、小当り遊技状態の終了後に「大当りＢ」より遊技者にとっての有利度が高い「大当りＡ」に制御される。

【１１４７】

図１７－１４（ｂ）に示す小当り種別決定テーブルにおいて、小当り種別が「小当りＡ」に決定される割合と、小当り種別が「小当りＢ」に決定される割合と、の合計値は、小当り遊技状態において遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度に対応している。また、小当り種別が「小当りＣ」に決定される割合と、小当り種別が「小当りＤ」に決定される割合と、の合計値は、小当り遊技状態において遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度に対応している。また、小当り種別が「小当りＥ」に決定される割合は、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に遊技状態を変化させる制御が行われない期待度に対応している。

【１１４８】

図１７－１４（ｂ）に示すように、変動特図が第２特図であるときに、小当り種別が「小当りＣ」に決定される割合（１５％）と、小当り種別が「小当りＤ」に決定される割合（１５％）と、の合計値（３０％）は、変動特図が第１特図であるときに、小当り種別が「小当りＣ」に決定される割合（１５％）と、小当り種別が「小当りＤ」に決定される割合（１０％）と、の合計値（２５％）より大きい。すなわち、特徴部０６３ＡＫでは、第２特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されたときに、第１特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されたときよりも高い割合で、小当り遊技状態において遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されるように構成されている。このような構成によれば、遊技者に、第２特図ゲームの確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【１１４９】

図１７－１１に戻り、ステップ０６３ＡＫＳ１２２の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ステップ０６３ＡＫ１２２で決定された小当り種別に対応して、例えばＲＡＭ１０２に設けられた小当り種別バッファの格納値である小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０６３ＡＫＳ１２３）、決定された小当り種別を記憶させる。一例として、小当り種別が「小当りＡ」であれば小当り種別バッファ値を「０」とし、「小当りＢ」であれば「１」とし、「小当りＣ」であれば「２」とし、「小当りＤ」であれば「３」とし、「小当りＥ」であれば「４」とすればよい。

【１１５０】

ステップ０６３ＡＫＳ１１９において、ステップ０６３ＡＫＳ１１８にて特図表示結果を「小当り」とすると決定されなかったと判定された場合（ステップ０６３ＡＫＳ１１９；Ｎｏ）や、ステップ０６３ＡＫＳ１１１又はステップ０６３ＡＫＳ１２３の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果や、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などに対応して、確定特別図柄を決定する（ステップ０６３ＡＫＳ１１２）。

【１１５１】

ステップ０６３ＡＫＳ１１２の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３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０６３ＡＫＳ１１３）、特別図柄通常処理を終了する。ステップ０６３ＡＫＳ１１４にて第１特図保留記憶数が「０」である場合（ステップ０６３ＡＫＳ１１４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ０６３ＡＫＳ１２４）、特別図柄通常処理を終了する。

【１１５２】
本実施形態では、特別図柄プロセス処理のステップＳ１１１にて実行される変動パターン設定処理において、変動パターンが、図１７－１５に示す変動パターンＰＡ１－１～ＰＢ５－３の何れかに決定される。
【１１５３】
図１７－１５に示すように、本実施形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンＰＡ１－１～ＰＢ２－３と、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応した変動パターンＰＡ３－１～ＰＢ３－３と、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応した変動パターンＰＡ４－１～ＰＢ５－３と、が予め設定されている。
【１１５４】
本実施形態では、スーパーリーチの種別として、スーパーリーチＡと、スーパーリーチＢと、スーパーリーチＣと、の３種類が設定されており、図１７－１５に示す変動パターンには、ノーマルリーチ演出が実行される変動パターンＰＡ２－１、ＰＡ３－１、ＰＡ４－１、ＰＡ５－１と共に、スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される変動パターンＰＢ２－１、ＰＢ３－１、ＰＢ４－１、ＰＢ５－１と、スーパーリーチＢのリーチ演出が実行される変動パターンＰＢ２－２、ＰＢ３－２、ＰＢ４－２、ＰＢ５－２と、スーパーリーチＡのリーチ演出が実行される変動パターンＰＢ２－３、ＰＢ３－３、ＰＢ４－３、ＰＢ５－３と、が含まれている。なお、本実施形態では、スーパーリーチＡのリーチ演出として、画像表示装置５の画面に、キャラクタＡを示すキャラクタ画像を表示する演出を行い、スーパーリーチＢのリーチ演出として、画像表示装置５の画面に、キャラクタＢを示すキャラクタ画像を表示する演出を行い、スーパーリーチＣのリーチ演出として、画像表示装置５の画面に、キャラクタＣを示すキャラクタ画像を表示する演出を行う。
【１１５５】
また、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応した変動パターンＰＡ４－１～ＰＢ５－３には、時短示唆演出が実行される変動パターンＰＡ４－１、ＰＢ４－１～ＰＢ４－３と、時短示唆演出が実行されない変動パターンＰＡ５－１、ＰＢ５－１～ＰＢ５－３と、が含まれている。
【１１５６】
図１７－１６は、特徴部０６３ＡＫに関し、変動パターン設定処理として、特別図柄プロセス処理のステップ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。
【１１５７】
変動パターン設定処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、大当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫ２０１）。大当りフラグがオンであると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ２０１；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、図１７－１７に示す大当り変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、変動パターンを、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応した変動パターンＰＡ３－１～ＰＢ３－３の何れかに決定する（ステップ０６３ＡＫ２０２）。
【１１５８】
図１７－１７に示すように、大当り変動パターン決定テーブルでは、変動パターンが、ノーマルリーチ演出が実行される変動パターンＰＡ３－１よりも高い割合でスーパーリーチＣのリーチ演出が実行される変動パターンＰＢ３－１に決定され、変動パターンＰＢ３－１よりも高い割合でスーパーリーチＢのリーチ演出が実行される変動パターンＰＢ３－２に決定され、変動パターンＰＢ３－２よりも高い割合でスーパーリーチＡのリーチ演出が実行される変動パターンＰＢ３－３に決定される。このような構成により、大当り期待度は、スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されたときの方が、ノーマルリーチ演出が実行されたときより高い。
【１１５９】
図１７－１６に戻り、ステップ０６３ＡＫ２０１において大当りフラグがオンではない

と判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ２０１；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ２０７）。小当りフラグがオンではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫ２０７；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、図１７－１８に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、変動パターンを、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンＰＡ１－１～ＰＢ２－３の何れかに決定する（ステップ０６３ＡＫＳ２０８）。

【１１６０】

図１７－１８に示すように、ハズレ変動パターン決定テーブルでは、変動パターンが、ノーマルリーチ演出が実行される変動パターンＰＡ２－１よりも低い割合でスーパーリーチＣのリーチ演出が実行される変動パターンＰＢ２－１に決定され、変動パターンＰＢ２－１よりも低い割合でスーパーリーチＢのリーチ演出が実行される変動パターンＰＢ２－２に決定され、変動パターンＰＢ２－２よりも高い割合でスーパーリーチＡのリーチ演出が実行される変動パターンＰＢ２－３に決定される。

【１１６１】

図１７－１６に戻り、ステップ０６３ＡＫＳ２０７において、小当りフラグがオンであると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ２０７；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた時短フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ２０９）。時短フラグは、時短状態に制御されていることを示すフラグである。

【１１６２】

時短フラグがオン状態にセットされていないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ２０９；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、図１７－１９（ａ）に示す通常状態用時短変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当り種別が「小当りＡ」～「小当りＥ」の何れであるかに応じて、変動パターンを、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応し、時短示唆演出が実行される変動パターンＰＡ４－１～ＰＢ４－３の何れかに決定する（ステップ０６３ＡＫＳ２１０）。小当り種別が「小当りＡ」～「小当りＥ」の何れであるかは、小当り種別バッファ値に基づいて特定すればよい。一方、時短フラグがオン状態にセットされていると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ２０９；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、図１７－１９（ｂ）に示す時短状態用時短変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当り種別が「小当りＡ」～「小当りＥ」の何れであるかに応じて、変動パターンを、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応し、時短示唆演出が実行されない変動パターンＰＡ５－１～ＰＢ５－３の何れかに決定する（ステップ０６３ＡＫＳ２１１）。このような構成により、通常状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の実行中に時短示唆演出を実行可能である一方、時短状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の実行中に時短示唆演出が実行されない。

【１１６３】

図１７－１９（ａ）に示す通常状態用時短変動パターン決定テーブルと、図１７－１９（ｂ）に示す時短状態用時短変動パターン決定テーブルと、の何れにおいても、小当り種別が、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過する「小当りＡ」又は「小当りＢ」である場合、変動パターンは、スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される変動パターンＰＢ４－１、ＰＢ５－１よりも高い割合でスーパーリーチＢのリーチ演出が実行される変動パターンＰＢ４－２、ＰＢ５－２に決定され、変動パターンＰＢ４－２、ＰＢ５－２よりも高い割合でスーパーリーチＡのリーチ演出が実行される変動パターンＰＢ４－３、ＰＢ５－３に決定される。このような構成により、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過する期待度（大当り領域通過期待度）は、スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されたときより高い。このような構成によれば、遊技者に、スーパーリーチＡ～スーパーリーチＣの何れのリーチ演出が実行されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【１１６４】

図１７－１９（ａ）に示す通常状態用時短変動パターン決定テーブルと、図１７－１９（ｂ）に示す時短状態用時短変動パターン決定テーブルと、の何れにおいても、小当り種別が、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過する「小当りＣ」又は「小当りＤ」である場合、変動パターンは、スーパーリーチＡのリーチ演出が実行される変動パターンＰＢ４－３、ＰＢ５－３よりも高い割合でスーパーリーチＢのリーチ演出が実行される変動パターンＰＢ４－２、ＰＢ５－２に決定され、変動パターンＰＢ４－２、ＰＢ５－２よりも高い割合でスーパーリーチＣのリーチ演出が実行される変動パターンＰＢ４－１、ＰＢ５－１に決定される。このような構成により、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過する期待度（時短領域通過期待度）は、スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されたときより高い。このような構成によれば、遊技者に、スーパーリーチＡ～スーパーリーチＣの何れのリーチ演出が実行されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【１１６５】

図１７－１６に戻り、ステップ０６３ＡＫＳ２０２、０６３ＡＫＳ２０８、０６３ＡＫＳ２１０又は０６３ＡＫＳ２１１の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、決定された変動パターンに対応した特図変動時間を設定する（ステップ０６３ＡＫＳ２０３）。特別図柄の可変表示時間である特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動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導出表示されるまでの所要時間である。ＣＰＵ１０３は、変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。

【１１６６】

ステップ０６３ＡＫＳ２０３の処理に続いて、ＣＰＵ１０３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うち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲーム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０６３ＡＫＳ２０４）。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設定を行う。これによって、特図ゲームが開始される。なお、ＣＰＵ１０３は、第１特図を用いた可変表示を開始するときには、第１保留表示器２５Ａを制御して、１つ減算された第１特図保留記憶数を特定可能な表示を第１保留表示器２５Ａに行わせる（例えば、ＬＥＤの点灯個数を１つ減らす）ようにしてもよい。なお、ＣＰＵ１０３は、第２特図を用いた可変表示を開始するときには、第２保留表示器２５Ｂを制御して、１つ減算された第２特図保留記憶数を特定可能な表示を第２保留表示器２５Ｂに行わせる（例えば、ＬＥＤの点灯個数を１つ減らす）ようにしてもよい。

【１１６７】

ステップ０６３ＡＫＳ２０４の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板１２側に通知するために、特別図柄の変動開始時におけるコマンド（変動開始時コマンド）の送信設定を行う（ステップ０６３ＡＫＳ２０５）。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、変動開始時コマンドとして、第１変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップ０６３ＡＫＳ２０２、０６３ＡＫＳ２０８、０６３ＡＫＳ２１０又は０６３ＡＫＳ２１１で決定した変動パターンを示すＥＸＴデータを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示すＥＸＴデータを含むコマンド）、第１特図保留記憶数指定コマンド（１減じた第１特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を１つ消化したときの第１特図保留記憶数を示すＥＸＴデータを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う

。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、変動開始時コマンドとして、第２変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップ０６３ＡＫＳ２０２、０６３ＡＫＳ２０８、０６３ＡＫＳ２１０又は０６３ＡＫＳ２１１で決定した変動パターンを示すＥＸＴデータを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示すＥＸＴデータを含むコマンド）、第２特図保留記憶数指定コマンド（１減じた第２特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を１つ消化したときの第２特図保留記憶数を示すＥＸＴデータを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う。本実施形態では、表示結果指定コマンド（可変表示結果通知コマンド）において、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるか「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）、可変表示結果が「小当り」となる場合の小当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（小当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１１６８】

ステップ０６３ＡＫＳ２０５の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、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０６３ＡＫＳ２０６）、特別図柄通常処理を終了する。

【１１６９】

図１７－２０は、特徴部０６３ＡＫに関し、特別図柄停止処理として、特別図柄プロセス処理のステップ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。

【１１７０】

特別図柄停止処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、例えばＲＡＭ１０２の所定領域に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ３０１）。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、後述するステップ０６３ＡＫＳ３０５の処理によりオン状態にセットされる。

【１１７１】

特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップ０６３ＡＫＳ３０１；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、確定特別図柄を導出表示するための設定を行い（ステップ０６３ＡＫＳ３０２）、飾り図柄停止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う（ステップ０６３ＡＫＳ３０３）。飾り図柄停止コマンドは、図柄確定コマンドとも言い、飾り図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを指定するコマンドである。

【１１７２】

ステップ０６３ＡＫＳ３０３の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、特図確定表示時間として所定の時間を設定する（ステップ０６３ＡＫＳ３０４）。ステップ０６３ＡＫＳ３０４の処理では、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられた特図確定表示時間タイマの格納値である特図確定表示時間タイマ値が、所定の特図確定表示時間に対応する値に設定される。その後、ＣＰＵ１０３は、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップ０６３ＡＫＳ３０５）、特別図柄停止処理を終了する。

【１１７３】

ステップ０６３ＡＫＳ３０１において、特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップ０６３ＡＫＳ３０１；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ３０６）。例えば、ステップ０６３ＡＫＳ３０６の処理では、特図確定表示時間タイマ値を１減算することにより更新し、更新後の特図確定表示時間タイマ値が「０」であるか否かに応じて、特図確定表示時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップ０６３ＡＫＳ３０６にて特図確定表示時間が経過していなければ（ステップ０６３ＡＫＳ３０６；Ｎｏ）、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

【１１７４】
ステップ０６３ＡＫＳ３０６にて特図確定表示時間が経過したときには（ステップ０６３ＡＫＳ３０６；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップ０６３ＡＫＳ３０７）、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ３０８）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ０６３ＡＫＳ３０８；Ｙｅｓ）、大当り開始演出待ち時間として所定の時間を設定する（ステップ０６３ＡＫＳ３０９）。大当り開始演出待ち時間は、大当り開始演出（大当りファンファーレ演出）が実行される大当り開始演出時間に対応している。ステップ０６３ＡＫ３０９の処理では、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられた大当り開始演出待ち時間タイマの格納値である大当り開始演出待ち時間タイマ値が、所定の大当り開始演出時間に対応する値に設定される。ステップ０６３ＡＫＳ３０９の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、大当りに応じた当り開始指定コマンド（大当りファンファーレコマンド）を主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップ０６３ＡＫＳ３１０）。
【１１７５】
ステップ０６３ＡＫＳ３１０の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ０６３ＡＫＳ３１１）、時短フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ０６３ＡＫＳ３１２）。その後、ＣＰＵ１０３は、通常状態を示す遊技状態指定コマンド（パチンコ遊技１における現在の遊技状態を指定する演出制御コマンド）を主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップ０６３ＡＫＳ３１３）。
【１１７６】
次に、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられた開放回数カウンタの格納値である開放回数カウント値を、大当り遊技状態におけるラウンドの上限回数（本実施形態では、１５回）に対応する値（本実施形態では、「１５」）に設定する（ステップ０６３ＡＫＳ３１４）。
【１１７７】
ステップ０６３ＡＫＳ３１４の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタをクリアする（０６３ＡＫＳ３１５）。時短回数カウンタは、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられ、時短状態に制御される可変表示の残り回数である時短回数をカウントする。ステップ０６３ＡＫＳ３１５の処理では、時短回数カウンタがクリアされることにより、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値が初期値としての「０」に設定される。その後、ＣＰＵ１０３は、特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“４”に更新してから（ステップ０６３ＡＫＳ３１６）、特別図柄停止処理を終了する。
【１１７８】
ステップ０６３ＡＫＳ３０８において、大当りフラグがオンではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ３０８；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ３１７）。小当りフラグがオンではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ３１７；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３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”に更新する（ステップ０６３ＡＫＳ３１８）。
【１１７９】
ステップ０６３ＡＫＳ３１７において、小当りフラグがオンであると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ３１７；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、小当り開始演出待ち時間を、上述した第１特定時間～第３特定時間の何れかに設定する（ステップ０６３ＡＫＳ３１９）。小当り開始演出待ち時間は、小当り開始演出時間に対応している。具体的に、ステップ０６３ＡＫＳ３１９において、ＣＰＵ１０３は、図１７－２１に示す小当り開始演出待ち時間決定テーブルを参照することにより、小当り開始演出待ち時間を、小当り種別が「小当りＡ」～「小当りＥ」の何れであるかに応じて、第１特定時間～第３特定時間の何れかに決定し、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられた小当り開始演出待ち時間タイマの格納値である小当り開始演出待ち時間タイマ値を、決定された小当り開始演出待ち時間に対応す

る値に設定する。小当り種別は、小当り種別バッファ値に基づいて特定されればよい。
【１１８０】
図１７－２１に示すように、本実施形態では、小当り種別が「小当りＡ」又は「小当りＢ」である場合、小当り開始演出時間が第３特定時間に設定されることに対応して、小当り開始演出待ち時間も、第３特定時間に決定される。小当り種別が「小当りＣ」又は「小当りＤ」である場合、小当り開始演出時間が第２特定時間に設定されることに対応して、小当り開始演出待ち時間も、第２特定時間に決定される。小当り種別が「小当りＥ」である場合、小当り開始演出時間が第１特定時間に設定されることに対応して、小当り開始演出待ち時間も、第１特定時間に決定される。
【１１８１】
ステップ０６３ＡＫＳ３１９の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、小当りに応じた当り開始指定コマンド（小当りファンファーレコマンド）を主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップ０６３ＡＫＳ３２０）。
【１１８２】
ステップ０６３ＡＫＳ３２０の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、振分部材０６３ＡＫ２８に振分部材動作パターンに従った動作を開始させる制御を行う（ステップ０６３ＡＫＳ３２１）。その後、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ０６３ＡＫＳ３２２）、開放回数カウント値を、小当り遊技状態における大入賞口開閉の上限開放回数（本実施形態では、１０回）に対応する値（本実施形態では、「１０」）に設定する（ステップ０６３ＡＫＳ３２３）。ステップ０６３ＡＫＳ３２３の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“８”に更新する（ステップ０６３ＡＫＳ３２４）。
【１１８３】
ステップ０６３ＡＫＳ３１８又はステップ０６３ＡＫＳ３２４の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ３２５）。時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ３２５；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄停止処理を終了する。
【１１８４】
時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ３２５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウント値を１減算することにより更新し（ステップ０６３ＡＫＳ３２６）、更新後の時短回数カウント値が「０」であるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ３２７）。時短回数カウント値が「０」ではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ３２７；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄停止処理を終了する。
【１１８５】
時短回数カウント値が「０」であると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ３２７；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、時短フラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップ０６３ＡＫＳ３２８）、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い（ステップ０６３ＡＫＳ３２９）、特別図柄停止処理を終了する。
【１１８６】
図１７－２２は、特徴部０６３ＡＫに関し、小当り開放前処理として、特別図柄プロセス処理のステップＳ１１８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。
【１１８７】
小当り開放前処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、小当り開始演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ４０１）。ステップ０６３ＡＫＳ４０１の処理では、小当り開始演出待ち時間タイマ値を１減算することにより更新し、更新後の小当り開始演出待ち時間タイマ値が「０」であるか否かに応じて、小当り開始演出待ち時間が経過したか否かを判定する。小当り開始演出待ち時間が経過していないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ４０１；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、小当り開放前処理を終了する。
【１１８８】

ステップ０６３ＡＫＳ４０１において、小当り開始演出待ち時間が経過したと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ４０１；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２をオン状態に制御する（ステップ０６３ＡＫＳ４０２）。その後、ＣＰＵ１０３は、遊技球保持時間として所定の時間を設定する（ステップ０６３ＡＫＳ４０３）。ステップ０６３ＡＫＳ４０３において、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられた遊技球保持時間タイマの格納値である遊技球保持時間タイマ値を、所定の遊技球保持時間に対応する値に設定する。ステップ０６３ＡＫＳ４０３の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、特図プロセスフラグの値を小当り開放中処理に対応した値である“９”に更新し（ステップ０６３ＡＫＳ４０４）、小当り開放前処理を終了する。

【１１８９】

図１７－２３は、特徴部０６３ＡＫに関し、小当り開放中処理として、特別図柄プロセス処理のステップＳ１１９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。

【１１９０】

小当り開放中処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、開放回数カウント値が「０」であるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ５０１）。開放回数カウント値が「０」ではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５０１；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球の数が、小当り遊技状態における所定の上限入賞個数（本実施形態では、１０個）以上であるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ５０２）。ステップ０６３ＡＫＳ５０２において、ＣＰＵ１０３は、大入賞口スイッチ０６３ＡＫ５によって検出された遊技球の数（大入賞口スイッチ０６３ＡＫ５によって遊技球が検出された回数）が上限入賞個数以上であるか否かを判定する。

【１１９１】

ステップ０６３ＡＫＳ５０２において、大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球の数が上限入賞個数より少ないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５０２；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、大入賞口０６３ＡＫ４の開放タイミングであるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ５０３）。大入賞口０６３ＡＫ４の開放タイミングであると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５０３；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、大入賞口扉用のソレノイド８２をオン状態に制御することにより、大入賞口０６３ＡＫ４を開放状態に制御し（ステップ０６３ＡＫＳ５０４）、大入賞口開放中指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ０６３ＡＫＳ５０５）。ステップ０６３ＡＫＳ５０５の処理を行った後、ＣＰＵ１０３は、開放回数カウント値を１減算することにより更新する（ステップ０６３ＡＫＳ５０６）。

【１１９２】

ステップ０６３ＡＫＳ５０６の処理を実行した後や、ステップ０６３ＡＫＳ５０３において大入賞口０６３ＡＫ４の開放タイミングではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５０３；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、大入賞口０６３ＡＫ４の閉鎖タイミングであるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ５０７）。大入賞口０６３ＡＫ４の閉鎖タイミングではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５０７；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、小当り開放中処理を終了する。大入賞口０６３ＡＫ４の閉鎖タイミングであると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５０７；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、大入賞口扉用のソレノイド８２をオフ状態に制御することにより、大入賞口０６３ＡＫ４を閉鎖状態に制御する（ステップ０６３ＡＫＳ５０８）。ステップ０６３ＡＫＳ５０８の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、大入賞口開放後指定コマンドを送信するための設定を行い（ステップ０６３ＡＫＳ５０９）、小当り開放中処理を終了する。

【１１９３】

ステップ０６３ＡＫＳ５０１において開放回数カウント値が「０」であると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５０１；Ｙｅｓ）や、ステップ０６３ＡＫＳ５０２において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球の数が上限入賞個数以上であると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５０２；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、遊技球保持時間が経過したか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ５１０）。ステップ０６３ＡＫＳ５１０において、

ＣＰＵ１０３は、遊技球保持時間タイマ値を１減算することにより更新し、更新後の遊技球保持時間タイマ値が「０」であるか否かに応じて、遊技球保持時間が経過したか否かを判定する。遊技球保持時間が経過していないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５１０；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、小当り開放中処理を終了する。

【１１９４】

ステップ０６３ＡＫＳ５１０において、遊技球保持時間が経過したと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５１０；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、振分部供給用ソレノイド０６３ＡＫ１２をオフ状態に制御する（ステップ０６３ＡＫＳ５１１）。

【１１９５】

ステップ０６３ＡＫＳ５１１の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が、大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０又はハズレ領域０６３ＡＫ２１の何れかを通過したか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ５１２）。ステップ０６３ＡＫＳ５１２において、ＣＰＵ１０３は、何れもＲＡＭ１０２の所定領域に設けられた大当り領域通過フラグ、時短領域通過フラグ又はハズレ領域通過フラグの何れかがオンであるか否かに応じて、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が、大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０又はハズレ領域０６３ＡＫ２１の何れかを通過したか否かを判定する。

【１１９６】

遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０又はハズレ領域０６３ＡＫ２１の何れも通過していないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５１２；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、大当り領域通過スイッチ０６３ＡＫ２２がオンとなったか否か（大当り領域通過スイッチ０６３ＡＫ２２が遊技球を検出したか否か）を判定する（ステップ０６３ＡＫＳ５１８）。大当り領域通過スイッチ０６３ＡＫ２２がオンとなったと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５１８；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、大当り領域通過フラグをオン状態にセットし（ステップ０６３ＡＫＳ５１９）、小当り開放中処理を終了する。

【１１９７】

ステップ０６３ＡＫＳ５１８において、大当り領域通過スイッチ０６３ＡＫ２２がオンではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５１８；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、時短領域通過スイッチ０６３ＡＫ２３がオンとなったか否か（時短領域通過スイッチ０６３ＡＫ２３が遊技球を検出したか否か）を判定する（ステップ０６３ＡＫＳ５２０）。時短領域通過スイッチ０６３ＡＫ２３がオンとなったと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５２０；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ５２１）。時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５２１；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、時短領域通過フラグをオン状態にセットし（ステップ０６３ＡＫＳ５２２）、小当り開放中処理を終了する。

【１１９８】

ステップ０６３ＡＫＳ５２０において、時短領域通過スイッチ０６３ＡＫ２３がオンではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５２０；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、ハズレ領域通過スイッチ０６３ＡＫ２４がオンとなったか否か（ハズレ領域通過スイッチ０６３ＡＫ２４が遊技球を検出したか否か）を判定する（ステップ０６３ＡＫＳ５２３）。ハズレ領域通過スイッチ０６３ＡＫ２４がオンではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５２３；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、小当り開放中処理を終了する。

【１１９９】

ステップ０６３ＡＫＳ５２３において、ハズレ領域通過スイッチ０６３ＡＫ２４がオンとなったと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５２３；Ｙｅｓ）や、ステップ０６３ＡＫＳ５２１において、時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５２１；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、ハズレ領域通過フラグをオン状態にセットし（ステップ０６３ＡＫＳ５２４）、小当り開放中処理を終了する。

【１２００】

このように、本実施形態では、時短領域通過スイッチ０６３ＡＫ２４がオンとなったと

判定された場合（ステップ０６３ＡＫＳ５２０；Ｙｅｓ）であっても、時短フラグがオンであると判定された（ステップ０６３ＡＫＳ５２１；Ｙｅｓ）ときには、時短領域通過フラグがオン状態にセットされることなく、ハズレ領域通過フラグがオン状態にセットされる。

【１２０１】

ステップ０６３ＡＫＳ５１２において、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０又はハズレ領域０６３ＡＫ２１の何れかを通過したと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５１２；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置７の外部に排出されたか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ５１３）。ステップ０６３ＡＫＳ５１３において、ＣＰＵ１０３は、排出カウントスイッチ０６３ＡＫ１６によって検出された遊技球の数（排出カウントスイッチ０６３ＡＫ１６によって遊技球が検出された回数）と、大当り領域排出カウントスイッチによって検出された遊技球の数（大当り領域排出カウントスイッチによって遊技球が検出された回数）と、時短領域排出カウントスイッチによって検出された遊技球の数（時短領域排出カウントスイッチによって遊技球が検出された回数）と、ハズレ領域排出カウントスイッチによって検出された遊技球の数（ハズレ領域排出カウントスイッチによって遊技球が検出された回数）と、の合計値が、大入賞口スイッチ０６３ＡＫ５によって検出された遊技球の数と一致するか否かに応じて、大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置７の外部に排出されたか否かを判定する。

【１２０２】

ステップ０６３ＡＫＳ５１３において、大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置７の外部に排出されていないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５１３；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、小当り開放中処理を終了する。一方、大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置７の外部に排出されたと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ５１３；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、振分部材０６３ＡＫ２８による振分部材動作パターンに従った動作を終了させる制御を行う（ステップ０６３ＡＫＳ５１４）。

【１２０３】

ステップ０６３ＡＫＳ５１４の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、小当りに応じた当り終了指定コマンド（小当りエンディングコマンド）を主基板１１から演出制御基板１２へ送信するための設定を行う（ステップ０６３ＡＫＳ５１５）。

【１２０４】

ステップ０６３ＡＫＳ５１５において、ＣＰＵ１０３は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態又は時短状態に制御されるか否かと、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される場合における大当り種別と、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される場合における時短状態に制御される可変表示の回数と、を示す演出制御コマンドを送信する。

【１２０５】

具体的に、ステップ０６３ＡＫ５１５において、ＣＰＵ１０３は、図１７－２４に示す当り終了指定コマンド決定テーブルを参照することにより、大当り領域通過フラグ、時短領域通過フラグ及びハズレ領域通過フラグの状態と、小当り種別と、に応じて、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド１～小当り終了指定コマンド５の何れかを選択し、選択されたコマンドを送信するための設定を行う。

【１２０６】

より具体的に、図１７－２４に示すように、大当り領域通過フラグがオン状態にセットされており、小当り種別が「小当りＡ」である場合、小当り遊技状態の終了後に「大当りＡ」の大当り遊技状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド１が選択される。大当り領域通過フラグがオン状態にセットされており、小当り種別が「小当りＢ」である場合、小当り遊技状態の終了後に「大当りＢ」の大当り遊技状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド２が選択される。時短領域通過フラグがオン状態にセットされて

おり、小当り種別が「小当りＣ」である場合、小当り遊技状態の終了後に、可変表示が５回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド３が選択される。時短領域通過フラグがオン状態にセットされており、小当り種別が「小当りＤ」である場合、小当り遊技状態の終了後に、可変表示が１回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド４が送信される。ハズレ領域通過フラグがオン状態にセットされている場合、小当り種別に関わらず、小当り遊技状態の終了後に、遊技状態を変化させる制御が行われないことを示す小当り終了指定コマンド５が送信される。

【１２０７】

図１７－２３に戻り、ステップ０６３ＡＫＳ５１５の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、通過報知演出待ち時間を、上述した第１特別時間～第３特別時間の何れかに設定する（ステップ０６３ＡＫＳ５１６）。通過報知演出待ち時間は、通過報知演出時間に対応している。ステップ０６３ＡＫＳ５１６において、ＣＰＵ１０３は、図１７－２５に示す通過報知演出待ち時間決定テーブルを参照することにより、通過報知演出待ち時間を、大当り領域通過フラグ、時短領域通過フラグ及びハズレ領域通過フラグの状態に応じて、第１特別時間～第３特別時間の何れかに決定し、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられた通過報知演出待ち時間タイマの格納値である通過報知演出待ち時間タイマ値を、決定された通過報知演出待ち時間に対応する値に設定する。

【１２０８】

図１７－２５に示すように、本実施形態では、大当り領域通過フラグがオン状態にセットされているときに、通過報知演出待ち時間が第３特別時間に設定され、時短領域通過フラグがオン状態にセットされているときに、通過報知演出待ち時間が第２特別時間に設定され、ハズレ領域通過フラグがオン状態にセットされているときに、通過報知演出待ち時間が第１特別時間に設定される。

【１２０９】

図１７－２３に戻り、ステップ０６３ＡＫＳ５１６の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、特図プロセスフラグの値を小当り終了処理に対応した値である“１０”に更新し（ステップ０６３ＡＫＳ５１７）、小当り開放中処理を終了する。

【１２１０】

図１７－２６は、特徴部０６３ＡＫに関し、小当り終了処理として、特別図柄プロセス処理のステップＳ１２０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。

【１２１１】

小当り終了処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、通過報知演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ６０１）。ステップ０６３ＡＫＳ６０１において、ＣＰＵ１０３は、通過報知演出待ち時間タイマ値を１減算することにより更新し、更新後の通過報知演出待ち時間タイマ値が「０」であるか否かに応じて、通過報知演出待ち時間が経過したか否かを判定する。通過報知演出待ち時間が経過していないと判定した場合（ステップ０６３ＫＳ６０１；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、小当り終了処理を終了する。

【１２１２】

通過報知演出待ち時間が経過したと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ６１７）、ＣＰＵ１０３は、大当り領域通過フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ６０２）。大当り領域通過フラグがオンであると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ６０２；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、大当り領域通過フラグをクリアしてオフ状態にセットする（ステップ０６３ＡＫＳ６０３）。

【１２１３】

ステップ０６３ＡＫＳ６０３の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、小当り種別に応じて大当り種別バッファ値を設定する（ステップ０６３ＡＫＳ６０４）。具体的に、ステップ０６３ＡＫＳ６０４において、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に「大当りＡ」の大当り遊技状態に制御される「小当りＡ」であれば大当り種別バッファ値を「大当りＡ」に対応する「０」に設定する一方、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に「大当り

Ｂ」の大当り遊技状態に制御される「小当りＢ」であれば大当り種別バッファ値を「大当りＢ」に対応する「１」に設定する。小当り種別は、小当り種別バッファ値に基づいて特定されればよい。

【１２１４】

ステップ０６３ＡＫＳ６０４の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、大当り開始演出待ち時間として所定の時間を設定し（ステップ０６３ＡＫＳ６０５）、大当りに応じた当り開始指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップ０６３ＡＫＳ６０６）。ステップ０６３ＡＫＳ６０６の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ０６３ＡＫＳ６０７）、通常状態を示す遊技状態指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップ０６３ＡＫＳ６０８）。次に、ＣＰＵ１０３は、開放回数カウント値を、大当り遊技状態におけるラウンドの上限回数に対応する値に設定し（ステップ０６３ＡＫＳ６０９）、時短回数カウンタをクリアする（０６３ＡＫＳ６１０）。その後、ＣＰＵ１０３は、特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“４”に更新してから（ステップ０６３ＡＫＳ６１１）、小当り終了処理を終了する。

【１２１５】

ステップ０６３ＡＫＳ６０２において、大当り領域通過フラグがオンではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ６０２；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、時短領域通過フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ６１２）。時短領域通過フラグがオンであると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ６１２；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、時短領域通過フラグをクリアしてオフ状態にセットする（ステップ０６３ＡＫＳ６１３）。

【１２１６】

ステップ０６３ＡＫＳ６１３の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、時短フラグをオン状態にセットし（ステップ０６３ＡＫＳ６１４）、小当り種別に応じて時短回数カウント値を設定する（ステップ０６３ＡＫＳ６１５）。具体的に、ステップ０６３ＡＫＳ６１５において、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に可変表示が５回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される「小当りＣ」であれば時短回数カウント値を「５」に設定する一方、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に可変表示が１回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される「小当りＤ」であれば時短回数カウント値を「１」に設定する。小当り種別は、小当り種別バッファ値に基づいて特定されればよい。ステップ０６３ＡＫＳ６１５の処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、時短状態を示す遊技状態指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップ０６３ＡＫＳ６１６）。

【１２１７】

ステップ０６３ＡＫＳ６１２において、時短領域通過フラグがオンではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ６１２；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、ハズレ領域通過フラグをクリアしてオフ状態にセットする（ステップ０６３ＡＫＳ６１７）。

【１２１８】

ステップ０６３ＡＫＳ６１６又はステップ０６３ＡＫＳ６１７の処理を行った後、ＣＰＵ１０３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（ステップ０６３ＡＫＳ６１８）、小当り終了処理を終了する。

【１２１９】

上述したように、本実施形態では、大入賞口開放が行われる小当り開放中処理が終了したことに応じて小当り終了処理が開始され、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過した場合（ステップ０６３ＡＫＳ６１２；Ｙｅｓ）、小当り終了処理において、時短フラグがオン状態にセットされる（ステップ０６３ＡＫＳ６１４）ように構成されている。このような構成により、大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過した場合、大入賞口０６３ＡＫ４が閉鎖状態に制御されるまで時短状態へ制御しないように構成されている。

【１２２０】

特徴部０６３ＡＫでは、図４のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理において、ステップＳ２５の特別図柄プロセス処理内の処理として上述した各処理を実行すると共に、ステップＳ２３の情報出力処理として、特徴部０５９ＡＫと同様に、図１６－３６のフローチャートに示す処理を実行する。このような構成により、特徴部０６３ＡＫでは、ステップＳ２３の情報出力処理において、特徴部０５９ＡＫと同様に、大当り中であることを示す大当り信号１と、大当り中または時短中であること（特賞中であること）を示す大当り信号２と、に加えて、時短状態中であることを示す大当り信号３が、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などの外部機器に出力される。

【１２２１】

このような構成によれば、大当り遊技状態が終了したことに基づいて時短状態に制御された場合と、通常状態において、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が時短領域０６３ＡＫ４を通過したことに基づいて当該小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御された場合と、の何れにおいても、外部機器において、好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【１２２２】

図１７－２７は、特徴部０６３ＡＫに関し、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップ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。

【１２２３】

可変表示開始設定処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられたサブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ７０１）。サブ側時短フラグは、時短状態に制御されていることを示すフラグである。サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ７０１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられたサブ側時短回数カウンタの格納値であるサブ側時短回数カウント値を１減算することにより更新する（ステップ０６３ＡＫＳ７０２）。サブ側時短回数カウンタは、時短回数（時短状態に制御される可変表示の残り回数）をカウントする。

【１２２４】

ステップ０６３ＡＫＳ７０２の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短回数を報知する時短回数報知演出を実行するための設定を行う（ステップ０６３ＡＫＳ７０３）。本実施形態では、時短回数報知演出として、画像表示装置５の画面に、時短回数を示す時短回数報知画像を表示する演出を実行可能に構成されている。時短回数報知演出において、時短回数報知画像は、サブ側時短回数カウント値に基づいて、現在の時短回数を示す表示態様にて表示される。本実施形態において、時短回数報知演出は、時短状態において可変表示が実行されているときに実行される。

【１２２５】

ステップ０６３ＡＫＳ７０３の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられた右打ち促進演出フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ７０４）。右打ち促進演出フラグがオンではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ７０４；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ち促進演出フラグをオン状態にセットし（ステップ０６３ＡＫＳ７０５）、右打ち促進演出を開始する制御を行う（ステップ０６３ＡＫＳ７０６）。

【１２２６】

ステップ０６３ＡＫＳ７０６の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態への制御が開始されたこと（通常状態から時短状態へ制御されたこと）を報知する時短突入演出を実行するための設定を行う（ステップ０６３ＡＫＳ７０７）。本実施形態では、時短突入演出として、画像表示装置５の画面に、「時短！」というメッセージを示す第１時短突入画像と、「右を狙って電チューに球を入れろ！」というメッセージを示す第２時短突入画像と、を表示する演出が実行される。第２時短突入画像は、可変入賞球装置６Ｂへ遊技球を入賞させることを遊技者に促す演出画像である。本実施形態において、時短突入演出は、通常状態から時短状態へ制御された後、最初に可変表示が実行されたときに

実行される。
【１２２７】
ステップ０６３ＡＫＳ７０７の処理を実行した後や、ステップ０６３ＡＫＳ７０１において、サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ７０１；Ｎｏ）、ステップ０６３ＡＫＳ７０４において、右打ち促進演出フラグがオンであると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ７０４；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から送信された表示結果指定コマンドなどに基づいて、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ７０８）。特図表示結果が「大当り」であると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ７０８；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の可変表示結果である確定飾り図柄となる最終停止図柄として、大当り組合せとなる飾り図柄の組合せを決定する（ステップ０６３ＡＫＳ７０９）。ステップ０６３ＡＫＳ７０９において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、ＲＯＭ１２１に予め記憶されて用意された大当り組合せの飾り図柄決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことなどにより、確定飾り図柄として大当り組合せの飾り図柄を決定する。
【１２２８】
ステップ０６３ＡＫＳ７０８において、特図表示結果が「大当り」ではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ７０８；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から送信された表示結果指定コマンドなどに基づいて、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ７１０）。特図表示結果が「小当り」ではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ７１０；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、確定飾り図柄として、ハズレ組合せとなる飾り図柄の組合せを決定する（ステップ０６３ＡＫＳ７１１）。ステップ０６３ＡＫＳ７１１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、ＲＯＭ１２１に予め記憶されて用意されたハズレ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことなどにより、確定飾り図柄としてハズレ組合せの飾り図柄を決定する。
【１２２９】
ステップ０６３ＡＫＳ７１０において、特図表示結果が「小当り」であると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ７１０；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ７１２）。
【１２３０】
サブ側時短フラグがオン状態にセットされていないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ７１２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１７－２８（ｂ）に示す通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当り種別が「小当りＡ」～「小当りＥ」の何れであるかに応じて、小当り組合せとなる確定飾り図柄（最終停止図柄）として、図１７－２８（ａ）に示す第１小当り図柄～第５小当り図柄の何れかを決定する（ステップ０６３ＡＫＳ７１３）。小当り種別が「小当りＡ」～「小当りＥ」の何れであるかは、主基板１１から送信された表示結果指定コマンドなどに基づいて特定すればよい。一方、サブ側時短フラグがオン状態にセットされていると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ７１２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１７－２８（ｃ）に示す時短状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当り種別が「小当りＡ」～「小当りＥ」の何れであるかに応じて、小当り組合せとなる確定飾り図柄（最終停止図柄）として、図１７－２８（ａ）に示す第１小当り図柄～第５小当り図柄の何れかを決定する（ステップ０６３ＡＫＳ７１４）。
【１２３１】
図１７－２８（ａ）に示す第１小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて数字の「７」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにて大当り遊技状態に制御されることを示唆する「Ｖ」というメッセージを示す赤色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第２小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて数字の「７」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにて大当り遊技状態に制御されることを示唆する「Ｖ」とい

うメッセージを示す青色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第３小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて数字の「７」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにて時短状態に制御されることを示唆する「時」というメッセージを示す赤色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第４小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて数字の「７」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにて時短状態に制御されることを示唆する「時」というメッセージを示す青色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第５小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて数字の「７」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにて「小」というメッセージを示す白色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第１小当り図柄及び第２小当り図柄は、大当り遊技状態に制御されることを示唆する飾り図柄の組合せである。第３小当り図柄及び第４小当り図柄は、時短状態に制御されることを示唆する飾り図柄の組合せである。

【１２３２】

図１７－２８（ｂ）に示す通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、小当り種別が、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過する「小当りＡ」又は「小当りＢ」である場合、確定飾り図柄は、第５小当り図柄よりも高い割合で第４小当り図柄に決定され、第４小当り図柄よりも高い割合で第３小当り図柄に決定され、第３小当り図柄よりも高い割合で第２小当り図柄に決定され、第２小当り図柄よりも高い割合で第１小当り図柄に決定される。このような構成により、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過し、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度は、確定飾り図柄として第１小当り図柄が導出表示されたときの方が、第２小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第２小当り図柄が導出表示されたときの方が、第３小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第３小当り図柄が導出表示されたときの方が、第４小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第４小当り図柄が導出表示されたときの方が、第５小当り図柄が導出表示されたときよりも高い。このような構成によれば、遊技者に、確定飾り図柄として第１小当り図柄～第５小当り図柄の何れが導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【１２３３】

また、通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、図１７－２８（ｂ）に示すように、確定飾り図柄を、時短状態に制御されることを示唆する第３小当り図柄及び第４小当り図柄に決定可能に構成されている。このような構成によれば、通常状態である場合、確定飾り図柄として時短状態に制御されることを示唆する第３小当り図柄又は第４小当り図柄を導出表示することにより、遊技者に、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて時短移行制御が行われて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせ、遊技興趣を向上させることができる。

【１２３４】

具体的に、通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、図１７－２８（ｂ）に示すように、小当り種別が、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過する「小当りＣ」又は「小当りＤ」である場合、確定飾り図柄は、第５小当り図柄よりも高い割合で第１小当り図柄に決定され、第１小当り図柄よりも高い割合で第２小当り図柄に決定され、第２小当り図柄よりも高い割合で第４小当り図柄に決定され、第４小当り図柄よりも高い割合で第３小当り図柄に決定される。このような構成により、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度は、確定飾り図柄として第３小当り図柄が導出表示されたときの方が、第４小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第４小当り図柄が導出表示されたときの方が、第２小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第２小当り図柄が導出表示されたときの方が、第１小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第１小当り図柄が導出表示されたときの方が、第５小当り図柄が導出表示されたときよりも高い。このような構成によれば、遊技者に、確定飾り図柄として第１小当り図柄～第５

小当り図柄の何れが導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。
【１２３５】
これに対し、図１７－２８（ｃ）に示す時短状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、確定飾り図柄が、時短状態に制御されることを示唆する第３小当り図柄及び第４小当り図柄に決定されないように構成されている。このような構成によれば、時短状態である場合、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したときに当該通過に基づく時短移行制御が行われないにも関わらず、確定飾り図柄として時短状態に制御されることを示唆する第３小当り図柄又は第４小当り図柄が導出表示されてしまい、遊技者に、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができるように構成されている。このように、本実施形態では、通常状態において確定飾り図柄として時短状態に制御されることを示唆する第３小当り図柄又は第４小当り図柄を導出表示可能である一方、時短状態において確定飾り図柄として第３小当り図柄又は第４小当り図柄が導出表示されないように構成されていることにより、状態に応じて好適な演出を行うことができる。
【１２３６】
図１７－２７に戻り、ステップ０６３ＡＫＳ７０９、ステップ０６３ＡＫＳ７１１、ステップ０６３ＡＫＳ７１３又はステップ０６３ＡＫＳ７１４の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御パターンを決定する（ステップ０６３ＡＫＳ７１５）。ステップ０６３ＡＫＳ７１５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から受信した変動パターン指定コマンドが示す変動パターンなどに応じて、予め用意（設定）された複数種類の演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のうち何れかを選択し、使用する演出制御パターンとしてセットする。ステップ０６３ＡＫＳ７０３にて時短回数報知演出を実行するための設定が行われた場合、ステップ０６３ＡＫＳ７１５において、時短回数報知演出に対応した演出制御パターン（時短回数報知演出制御パターン）を選択して使用する演出制御パターンとしてセットする。ステップ０６３ＡＫＳ７０７にて時短突入演出制御を実行するための設定が行われた場合、ステップ０６３ＡＫＳ７１５において、時短突入演出に対応した演出制御パターンを選択して使用する演出制御パターン（時短突入演出制御パターン）としてセットする。
【１２３７】
ステップ０６３ＡＫＳ７１５の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から受信した変動パターン指定コマンドが示す変動パターンなどに応じて、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ０６３ＡＫＳ７１６）。
【１２３８】
ステップ０６３ＡＫＳ７１６の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面上にて飾り図柄などの可変表示を開始させるための設定を行う（ステップ０６３ＡＫＳ７１７）。ステップ０６３ＡＫＳ７１７において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０６３ＡＫＳ７１５において決定された演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令（コマンド）を表示制御部１２３のＶＤＰに対して送信することなどにより、画像表示装置５の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の可変表示を開始させる。
【１２３９】
ステップ０６３ＡＫＳ７１７の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に対応して、画像表示装置５の画面上において表示されている保留表示やアクティブ表示の表示を更新するための設定を行う（ステップ０６３ＡＫＳ７１８）。
【１２４０】
ステップ０６３ＡＫＳ７１８の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスフラグの値を、可変表示中演出処理に対応する値である“２”に更新し（ステップ０６３ＡＫＳ７１９）、可変表示開始設定処理を終了する。
【１２４１】

図１７－２９は、特徴部０６３ＡＫに関し、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップＳ１７２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。

【１２４２】

可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ８０１）。具体的に、ステップ０６３ＡＫＳ８０１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスタイマのタイマ値を例えば１減算することなどにより更新し、ステップ０６３ＡＫＳ７１５にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）から更新後のタイマ値に対応して終了コードが読み出されたか否かを判定することにより、可変表示時間が経過したか否かを判定する。

【１２４３】

可変表示時間が経過していないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ８０１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、リーチ演出が実行されるリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ８０２）。リーチ演出期間は、例えばステップ０６３ＡＫＳ７１５にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）において、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ８０２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ演出を実行する制御を行う（ステップ０６３ＡＫＳ８０３）。

【１２４４】

ステップ０６３ＡＫＳ８０３の処理を実行した後や、ステップ０６３ＡＫＳ８０２において、リーチ演出期間ではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ８０２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、時短回数報知演出が実行される時短回数報知演出期間であるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ８０４）。時短回数報知演出期間は、例えばステップ０６３ＡＫＳ７１５にて決定された演出制御パターン（時短回数報知演出制御パターン）において、予め定められていればよい。時短回数報知演出期間であると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ８０４；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短回数報知演出を実行する制御を行う（ステップ０６３ＡＫＳ８０５）。

【１２４５】

ステップ０６３ＡＫＳ８０５の処理を実行した後や、ステップ０６３ＡＫＳ８０４において、時短回数報知演出期間ではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ８０４；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、時短示唆演出が実行される時短示唆演出期間であるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ８０６）。時短示唆演出期間は、例えばステップ０６３ＡＫＳ７１５にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）において、予め定められていればよい。時短示唆演出期間であると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ８０６；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短示唆演出を実行する制御を行う（ステップ０６３ＡＫＳ８０７）。

【１２４６】

ステップ０６３ＡＫＳ８０７の処理を実行した後や、ステップ０６３ＡＫＳ８０６において、時短示唆演出期間ではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ８０６；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、時短突入演出が実行される時短突入演出期間であるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ８０８）。時短突入演出期間は、例えばステップ０６３ＡＫＳ７１５にて決定された演出制御パターン（時短突入演出制御パターン）において、予め定められていればよい。時短突入演出期間であると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ８０８；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短突入演出を実行する制御を行う（ステップ０６３ＡＫＳ８０９）。

【１２４７】

ステップ０６３ＡＫＳ８０９の処理を実行した後や、ステップ０６３ＡＫＳ８０８にお

いて時短突入演出期間ではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ８０８；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０６３ＡＫＳ７１５にて決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含む可変表示中における演出を実行する制御を行い（ステップ０６３ＡＫＳ８１０）、可変表示中演出処理を終了する。

【１２４８】

ステップ０６３ＡＫＳ８０１において、可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ８０１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から図柄確定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ８１１）。図柄確定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ８１１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理を終了する。

【１２４９】

図柄確定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ８１１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３のＶＤＰに対して所定の表示制御指令を伝送することなどにより、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、ステップ０６３ＡＫＳ７０９、ステップ０６３ＡＫＳ７１１又はステップ０６３ＡＫＳ７１２にて決定された最終停止図柄としての確定飾り図柄を導出表示する（ステップ０６３ＡＫＳ８１２）。

【１２５０】

ステップ０６３ＡＫＳ８１２の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当り開始指定コマンド受信待ち時間として所定の時間を設定し（ステップ０６３ＡＫＳ８１３）、演出プロセスフラグの値を、特図当り待ち処理に対応した値である“３”に更新し（ステップ０６３ＡＫＳ８１４）、可変表示中演出処理を終了する。

【１２５１】

図１７－３０（ａ）は、特徴部０６３ＡＫに関し、特図当り待ち処理として、演出制御プロセス処理のステップＳ１７３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。

【１２５２】

特図当り待ち処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ９０１）。当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ９０１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ９０２）。

【１２５３】

サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ９０２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ側時短回数カウント値が「０」であるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ９０３）。サブ側時短回数カウント値が「０」であると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ９０３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ側時短フラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップ０６３ＡＫＳ９０４）、右打ち促進演出フラグをクリアしてオフ状態にセットした後（ステップ０６３ＡＫＳ９０５）、右打ち促進演出を終了する制御を行う（ステップ０６３ＡＫＳ９０６）。

【１２５４】

ステップ０６３ＡＫＳ９０６の処理を実行した後や、ステップ０６３ＡＫＳ９０２において、サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ９０２；Ｎｏ）、ステップ０６３ＡＫＳ９０３において、サブ側時短回数カウント値が「０」ではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ９０３；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスフラグの値を、可変表示開始待ち処理に対応した値である“０”に更新し（ステップ０６３ＡＫＳ９０７）、特図当り待ち処理を終了する。

【１２５５】

ステップ０６３ＡＫＳ９０１において、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ９０１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０

は、大当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ９０８）。

【１２５６】

大当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ９０８；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始演出時間として所定の時間を設定する（ステップ０６３ＡＫＳ９０９）。ステップ０６３ＡＫＳ９０９では、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられた大当り開始演出時間タイマの格納値である大当り開始演出時間タイマ値が、所定の大当り開始演出時間に対応する値に設定される。ステップ０６３ＡＫＳ９０９の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始演出を開始する制御を行い（ステップ０６３ＡＫＳ９１０）、演出プロセスフラグの値を、大当り中演出処理に対応した値である“６”に更新した後（ステップ０６３ＡＫＳ９１１）、特図当り待ち処理を終了する。

【１２５７】

ステップ０６３ＡＫＳ９０８において、大当りに応じた当り開始指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ９０８；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ９１２）。小当りに応じた当り開始指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ９１２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特図当り待ち処理を終了する。

【１２５８】

小当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ９１２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り開始演出時間を第１特定時間～第３特定時間の何れかに設定する（ステップ０６３ＡＫＳ９１３）。具体的に、ステップ０６３ＡＫＳ９１３において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１７－３０（ｂ）に示す小当り開始演出時間決定テーブルを参照することにより、小当り開始演出時間を、小当り種別が「小当りＡ」～「小当りＥ」の何れであるかに応じて、第１特定時間～第３特定時間の何れかに決定し、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられた小当り開始演出時間タイマの格納値である小当り開始演出時間タイマ値を、決定された小当り開始演出時間に対応する値に設定する。小当り種別は、主基板１１から送信された表示結果指定コマンドに基づいて特定されればよい。

【１２５９】

図１７－３０（ｂ）に示すように、本実施形態では、小当り種別が「小当りＡ」又は「小当りＢ」である場合、小当り開始演出時間が第３特定時間に設定され、小当り種別が「小当りＣ」又は「小当りＤ」である場合、小当り開始演出時間が第２特定時間に設定され、小当り種別が「小当りＥ」である場合、小当り開始演出時間が第１特定時間に設定される。

【１２６０】

図１７－３０（ａ）に戻り、ステップ０６３ＡＫＳ９１３の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り開始演出を開始する制御を行い（ステップ０６３ＡＫＳ９１４）、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”に更新した後（ステップ０６３ＡＫＳ９１５）、特図当り待ち処理を終了する。

【１２６１】

図１７－３１は、特徴部０６３ＡＫに関し、小当り中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップＳ１７４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。

【１２６２】

小当り中演出処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、ステップ０６３ＡＫＳ９１３にて設定された小当り開始演出時間が経過したか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ１００１）。ステップ０６３ＡＫＳ１００１では、小当り開始演出時間タイマ値を１減算することにより更新し、更新後の小当り開始演出時間タイマ値が「０」であるか否かに応じて、小当り開始演出時間が経過したか否かを判定する。小当り開始演出時間

が経過していないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１００１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り中演出処理を終了する。

【１２６３】

小当り開始演出時間が経過したと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１００１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられた小当り開始演出終了フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ１００２）。小当り開始演出終了フラグがオンではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１００２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り開始演出を終了する制御を行い（ステップ０６３ＡＫＳ１００４）、小当り開始演出終了フラグをオン状態にセットする（ステップ０６３ＡＫＳ１００５）。

【１２６４】

ステップ０６３ＡＫＳ１００５の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ１００６）。サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１００６；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常時通過煽り演出を開始する制御を行い（ステップ０６３ＡＫＳ１００７）、小当り中演出処理を終了する。一方、サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１００６；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短時通過煽り演出を開始する制御を行い（ステップ０６３ＡＫＳ１００８）、小当り中演出処理を終了する。

【１２６５】

ステップ０６３ＡＫＳ１００２において、小当り開始演出終了フラグがオンであると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１００２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当りに応じた当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ１００３）。小当りに応じた当り終了指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１００３；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り中演出処理を終了する。

【１２６６】

小当りに応じた当り終了指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１００３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り開始演出終了フラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップ０６３ＡＫＳ１００９）、通過時煽り演出として実行中の通常時通過煽り演出又は時短時通過煽り演出を終了する制御を行った後（ステップ０６３ＡＫＳ１０１０）、演出プロセスフラグの値を、小当り終了演出処理に対応した値である“５”に更新する（ステップ０６３ＡＫＳ１０１１）。

【１２６７】

ステップ０６３ＡＫＳ１０１１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド１と小当り終了指定コマンド２との何れかを受信したか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ１０１２）。

【１２６８】

小当り終了指定コマンド１と小当り終了指定コマンド２との何れかを受信したと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１０１２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通過報知演出時間を第３特別時間に設定する（ステップ０６３ＡＫＳ１０１３）。ステップ０６３ＡＫＳ１０１３では、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられた通過報知演出時間タイマの格納値である通過報知演出時間タイマ値が、第３特別時間に対応する値に設定される。

【１２６９】

ステップ０６３ＡＫＳ１０１３の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ１０１４）。サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１０１４；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常時大当り領域通過報知演出を開始する制御を行い（ステップ０６３ＡＫＳ１０１５）、小当り中演出処理を終了する。サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１０１４；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０

は、時短時大当り領域通過報知演出を開始する制御を行い（ステップ０６３ＡＫＳ１０１６）、小当り中演出処理を終了する。

【１２７０】

ステップ０６３ＡＫＳ１０１２において、小当り終了指定コマンド１と小当り終了指定コマンド２との何れも受信していないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１０１２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド３と小当り終了指定コマンド４との何れかを受信したか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ１０１７）。

【１２７１】

小当り終了指定コマンド３と小当り終了指定コマンド４との何れかを受信したと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１０１７；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通過報知演出時間を第２特別時間に設定する（ステップ０６３ＡＫＳ１０１８）。ステップ０６３ＡＫＳ１０１８では、通過報知演出時間タイマ値が、第２特別時間に対応する値に設定される。ステップ０６３ＡＫＳ１０１８の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短領域通過報知演出を開始する制御を行い（ステップ０６３ＡＫＳ１０１９）、小当り中演出処理を終了する。

【１２７２】

ステップ０６３ＡＫＳ１０１７において、小当り終了指定コマンド３と小当り終了指定コマンド４との何れも受信していないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１０１７；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通過報知演出時間を第１特別時間に設定する（ステップ０６３ＡＫＳ１０２０）。ステップ０６３ＡＫＳ１０２０では、通過報知演出時間タイマ値が、第１特別時間に対応する値に設定される。ステップ０６３ＡＫＳ１０２０の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ハズレ領域通過報知演出を開始する制御を行い（ステップ０６３ＡＫＳ１０２１）、小当り中演出処理を終了する。

【１２７３】

図１７－３２は、特徴部０６３ＡＫに関し、小当り終了演出処理として、演出制御プロセス処理のステップＳ１７５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。

【１２７４】

小当り終了演出処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０６３ＡＫＳ１０１３、ステップ０６３ＡＫＳ１０１８又はステップ０６３ＡＫＳ１０２０にて設定された通過報知演出時間が経過したか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ１１０１）。ステップ０６３ＡＫＳ１１０１では、通過報知演出時間タイマ値を１減算することにより更新し、更新後の通過報知演出時間タイマ値が「０」であるか否かに応じて、通過報知演出時間が経過したか否かを判定する。通過報知演出時間が経過していないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１１０１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り終了演出処理を終了する。

【１２７５】

通過報知演出時間が経過したと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１１０１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド１と小当り終了指定コマンド２との何れかを受信したか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ１１０２）。小当り終了指定コマンド１と小当り終了指定コマンド２との何れかを受信したと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１１０２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当り開始指定コマンド受信待ち時間として所定の時間を設定し（ステップ０６３ＡＫＳ１１０３）、演出プロセスフラグの値を、特図当り待ち処理に対応した値である“３”に更新し（ステップ０６３ＡＫＳ１１０４）、小当り終了演出処理を終了する。

【１２７６】

ステップ０６３ＡＫＳ１１０２において、小当り終了指定コマンド１と小当り終了指定コマンド２との何れも受信していないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１１０２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当

り終了指定コマンド３と小当り終了指定コマンド４との何れかを受信したか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ１１０５）。小当り終了指定コマンド３と小当り終了指定コマンド４との何れかを受信したと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１１０５；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ側時短フラグをオン状態にセットする（ステップ０６３ＡＫＳ１１０６）。

【１２７７】

ステップ０６３ＡＫＳ１１０６の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして小当り終了指定コマンド３と小当り終了指定コマンド４との何れを受信したかに基づいて、サブ側時短回数カウント値を設定する（ステップ０６３ＡＫＳ１１０７）。小当り遊技状態の終了後に可変表示が５回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド３を受信した場合、ステップ０６３ＡＫＳ１１０７では、サブ側時短回数カウント値を「５」に設定する。小当り遊技状態の終了後に可変表示が１回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド４を受信した場合、ステップ０６３ＡＫＳ１１０７では、サブ側時短回数カウント値を「１」に設定する。

【１２７８】

ステップ０６３ＡＫＳ１１０５において、小当り終了指定コマンド３と小当り終了指定コマンド４との何れも受信していないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１１０５；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ１１０８）。サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１１０８；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ側時短回数カウント値が「０」であるか否かを判定する（ステップ０６３ＡＫＳ１１０９）。

【１２７９】

サブ側時短回数カウント値が「０」であると判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１１０９；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ側時短フラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップ０６３ＡＫＳ１１１０）、右打ち促進演出フラグをクリアしてオフ状態にセットした後（ステップ０６３ＡＫＳ１１１１）、右打ち促進演出を終了する制御を行う（ステップ０６３ＡＫＳ１１１２）。

【１２８０】

ステップ０６３ＡＫＳ１１０７又はステップ０６３ＡＫＳ１１１２の処理を実行した後や、ステップ０６３ＡＫＳ１１０８において、サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１１０８；Ｎｏ）、ステップ０６３ＡＫＳ１１０９において、サブ側時短回数カウント値が「０」ではないと判定した場合（ステップ０６３ＡＫＳ１１０９；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスフラグの値を、可変表示開始待ち処理に対応した値である“０”に更新し（ステップ０６３ＡＫＳ１１１３）、小当り終了演出処理を終了する。

【１２８１】

以下、特徴部０６３ＡＫに係る演出動作例について、図１７－３３～図１７－３６を参照して説明する。

【１２８２】

まず、図１７－３３及び図１７－３４を参照して、通常状態において小当り変動が実行された場合における演出動作例について説明する。具体的に、以下、通常状態において小当り変動が実行され、当該小当り変動中にスーパーリーチＡのリーチ演出と、時短示唆演出と、が実行されると共に、確定飾り図柄として第３小当り図柄が導出表示される場合を例に用いて説明する。

【１２８３】

図１７－３３（ａ）は、通常状態において、画像表示装置５の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、ハズレ図柄（「１３５」）が停止表示された状態を示している。図１７－３３（ｂ）は、通常状態において、小当り変動が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り

図柄の可変表示が実行されている状態を示している。
【１２８４】
図１７－３３（ｃ）は、リーチが成立し、スーパーリーチＡのリーチ演出として、キャラクタＡを示すキャラクタ画像ＡＫ６を画像表示装置５の画面に表示する演出が行われている状態を示している。
【１２８５】
図１７－３３（ｄ）は、時短示唆演出が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて所定のハズレ図柄（「７６７」）が仮停止表示された状態を示している。図１７－２４（ｅ）は、時短示唆演出において、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃで飾り図柄の再可変表示が行われている状態を示している。図１７－３３（ｆ）は、時短示唆演出において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで時短示唆図柄が仮停止表示された状態を示している。図１７－３３（ｇ）は、時短示唆演出において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで飾り図柄の再可変表示が行われている状態を示している。
【１２８６】
図１７－３３（ｈ）は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定飾り図柄として第３小当り図柄が導出表示され、小当り変動が終了した状態を示している。
【１２８７】
図１７－３３（ｉ）は、小当り遊技状態への制御が開始され、小当り開始演出として、画像表示装置５の画面に、右方向を指す矢印の形状を有し、「右を狙え！」というメッセージを示す右矢印画像ＡＫ８と、特別可変入賞球装置７の形状を示すと共に、「ここに球を入れろ！」というメッセージを示す小当り開始画像ＡＫ９と、を表示する演出が実行されている状態を示している。図１７－３３（ｉ）に示す状態では、小当り遊技状態への制御が開始されたことに応じて右打ち促進演出が開始され、右方向を指す矢印を示す右打ち促進画像ＡＫ７が画像表示装置５の画面に表示されている。
【１２８８】
通常状態では、図１７－３３（ｉ）に示す演出動作が実行された後、図１７－３４（ａ）に示す演出動作が実行される。図１７－３４（ａ）は、通常時通過煽り演出が実行されている状態を示している。通常時通過煽り演出では、図１７－３４（ａ）に示すように、画像表示装置５の画面に、大当り領域通過煽り画像ＡＫ２と、時短領域通過煽り画像ＡＫ３と、ハズレ領域通過煽り画像ＡＫ４と、を含む通常時通過煽り画像ＡＫ１を表示し、特別可変入賞球装置７が備える大当り領域発光部０６３ＡＫ２５、時短領域発光部０６３ＡＫ２６及びハズレ領域発光部０６３ＡＫ２７を発光させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、「大当りかな？時短かな？ハズレかな？」というメッセージを示す通常時通過煽り音声を出力する演出が行われる。
【１２８９】
以下、通常状態において、通常時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過した場合における演出動作について説明する。
【１２９０】
通常状態において、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過したことに応じて、図１７－３４（ａ）に示す演出動作が終了し、図１７－３４（ｂ）に示す演出動作が実行される。図１７－３４（ｂ）は、通常時大当り領域通過報知演出が実行され、画像表示装置５の画面に、「Ｖ」というメッセージを示す通常時大当り領域通過報知画像ＡＫ１０が表示された状態を示している。
【１２９１】
図１７－３４（ｃ）は、小当り遊技状態が終了した後、大当り遊技状態に制御され、大当り開始演出として、画像表示装置５の画面に、右方向を指す矢印の形状を有し、「右を狙え！」というメッセージを示す第１大当り開始画像ＡＫ１１と、「アタッカーに球を入れろ！」というメッセージを示す第２大当り開始画像ＡＫ１２と、を表示する演出が実行

されている状態を示している。第２大当り開始画像ＡＫ１２は、特別可変入賞球装置７へ遊技球を入賞させることを遊技者に促す演出画像である。図１７－３４（ｃ）に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像ＡＫ７が画像表示装置５の画面に表示されている。

【１２９２】

次に、通常状態において、通常時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過した場合における演出動作について説明する。

【１２９３】

通常状態において、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに応じて、図１７－３４（ａ）に示す演出動作が終了し、図１７－３４（ｄ）に示す演出動作が実行される。図１７－３４（ｄ）は、時短領域通過報知演出が実行され、画像表示装置５の画面に、「ラッキー！」というメッセージを示す時短領域通過報知画像ＡＫ１３が表示された状態を示している。

【１２９４】

図１７－３４（ｅ）は、小当り遊技状態が終了した後、次の可変表示が開始されたことに応じて通常状態から時短状態に制御され、時短突入演出として、画像表示装置５の画面に、「時短！」というメッセージを示す第１時短突入画像ＡＫ１４と、「右を狙って電チューに球を入れろ！」というメッセージを示す第２時短突入画像ＡＫ１５と、を表示する演出が実行されている状態を示している。図１７－３４（ｅ）に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像ＡＫ７が画像表示装置５の画面に表示されている。また、図１７－３４（ｅ）に示す状態では、時短状態に制御されたことに応じて時短回数報知演出が実行されており、画像表示装置５の画面に、時短回数報知画像ＡＫ１６が、時短回数が４回であることを示す表示態様にて表示されている。

【１２９５】

次に、通常状態において、通常時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過した場合における演出動作について説明する。

【１２９６】

通常状態において、遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過したことに応じて、図１７－３４（ａ）に示す演出動作が終了し、図１７－３４（ｆ）に示す演出動作が実行される。図１７－３４（ｆ）は、ハズレ領域通過報知演出が実行され、画像表示装置５の画面に、「残念！」というメッセージを示すハズレ領域通過報知画像ＡＫ１７が表示された状態を示している。

【１２９７】

図１７－３４（ｇ）は、小当り遊技状態が終了した後、遊技状態が変化することなく通常状態に制御されたときに、次の可変表示が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて可変表示が実行されている状態を示している。

【１２９８】

以下、図１７－３５及び図１７－３６を参照して、時短状態において小当り変動が実行された場合における演出動作例について説明する。具体的に、以下、時短状態において小当り変動が実行され、当該小当り変動中にスーパーリーチＡのリーチ演出が実行されると共に、確定飾り図柄として第３小当り図柄が導出表示される場合を例に用いて説明する。

【１２９９】

図１７－３５（ａ）は、時短状態において、画像表示装置５の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、ハズレ図柄（「１３５」）が停止表示された状態を示している。図１７－３５（ａ）に示す状態では、右打ち促進演出が実行されており、画像表示装置５の画面に、右打ち促進画像ＡＫ７が表示されている。また、図１７－３５（ａ）に示す状態では、時短回数報知演出が実行されており、画像表示装置５の画面に、時短回数報知画像ＡＫ１６が、時短回数が４回であることを示す表示態様にて表示されている。

【１３００】
図１７－３５（ｂ）は、時短状態において、小当り変動が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されている状態を示している。図１７－３５（ｂ）に示す状態では、時短回数報知画像ＡＫ１６の表示態様が、可変表示が開始されたことに応じて更新され、時短回数が３回であることを示す表示態様にて表示されている。
【１３０１】
図１７－３５（ｃ）は、リーチが成立して、スーパーリーチＡのリーチ演出が実行され、キャラクタＡを示すキャラクタ画像ＡＫ６が画像表示装置５の画面に表示された状態を示している。
【１３０２】
図１７－３５（ｄ）は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定飾り図柄として第２小当り図柄が導出表示され、小当り変動が終了した状態を示している。
【１３０３】
図１７－３５（ｅ）は、小当り遊技状態への制御が開始されて小当り開始演出が実行され、画像表示装置５の画面に、右矢印画像ＡＫ８と開始画像ＡＫ９とが表示されている状態を示している。図１７－３５（ｅ）に示す状態では、小当り遊技状態への制御が開始されたことに応じて右打ち促進演出が引き続き実行され、右打ち促進画像ＡＫ７が画像表示装置５の画面に表示されている。
【１３０４】
時短状態では、図１７－３５（ｅ）に示す演出動作が実行された後、図１７－３６（ａ）に示す演出動作が実行される。図１７－３６（ａ）は、時短時通過煽り演出が実行されている状態を示している。時短時通過煽り演出では、図１７－３６（ａ）に示すように、画像表示装置５の画面に、大当り領域通過煽り画像ＡＫ２と、ハズレ領域通過煽り画像ＡＫ４と、を含む時短時通過煽り画像ＡＫ５を表示し、特別可変入賞球装置７が備える時短領域発光部０６３ＡＫ２６を発光させることなく、大当り領域発光部０６３ＡＫ２５及びハズレ領域発光部０６３ＡＫ２７を発光させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、「大当りかな？ハズレかな？」というメッセージを示す時短時通過煽り音声を出力する演出が行われる。
【１３０５】
以下、時短状態において、時短時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過した場合における演出動作について説明する。
【１３０６】
時短状態において、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過したことに応じて、図１７－３６（ａ）に示す演出動作が終了し、図１７－３６（ｂ）に示す演出動作が実行される。図１７－３６（ｂ）は、時短時大当り領域通過報知演出が実行され、画像表示装置５の画面に、「ＢＯＮＵＳ！」というメッセージを示す時短時大当り領域通過報知画像ＡＫ１８が表示された状態を示している。
【１３０７】
図１７－３６（ｃ）は、小当り遊技状態が終了した後、大当り遊技状態に制御されて大当り開始演出が実行され、画像表示装置５の画面に、第１大当り開始画像ＡＫ１１と第２大当り開始画像ＡＫ１２とが表示されている状態を示している。図１７－３６（ｃ）に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像ＡＫ７が画像表示装置５の画面に表示されている。
【１３０８】
次に、時短状態において、時短時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０又はハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過した場合における演出動作について説明する。時短状態においては、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したときと、遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過したときと、で同じ演出動作が実行される。
【１３０９】

時短状態において、遊技球が時短領域０６３ＡＫ又はハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過したことに応じて、図１７－３６（ａ）に示す演出動作が終了し、図１７－３６（ｄ）に示す演出動作が実行される。図１７－３６（ｄ）は、ハズレ領域通過報知演出が実行され、画像表示装置５の画面にハズレ領域通過報知画像ＡＫ１７が表示された状態を示している。

【１３１０】

図１７－３６（ｅ）は、小当り遊技状態が終了した後、遊技状態が変化することなく時短状態に制御されたときに、次の可変表示が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて可変表示が実行されている状態を示している。図１７－３６（ｅ）に示す状態では、時短回数報知画像ＡＫ１６の表示態様が、可変表示が開始されたことに応じて更新され、時短回数が２回であることを示す表示態様にて表示されている。また、図１７－３６（ｅ）に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像ＡＫ７が画像表示装置５の画面に表示されている。

【１３１１】

以上説明したように、特徴部０６３ＡＫでは、通常状態であるときに特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄（特別表示結果）が導出表示され、特別可変入賞球装置７（可変手段）に形成された大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに、遊技球（遊技媒体）が時短領域０６３ＡＫ２０（特別領域）を通過した場合、該通過に基づいて時短移行制御を行い、通常状態から時短状態（特別状態）へ制御する一方、時短状態であるときに特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過した場合、当該通過に基づく時短移行制御を行わない。さらに、特徴部０６３ＡＫでは、通常状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過した場合と、時短状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口０６３ＡＫ４が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過した場合と、で異なる演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

【１３１２】

また、特徴部０６３ＡＫでは、時短状態において遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したときと、時短状態において遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９と時短領域０６３ＡＫ２０との何れも通過しなかったときと、で同じ演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１３１３】

また、特徴部０６３ＡＫでは、時短状態において遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過したときと、通常状態において遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過したときと、で異なる演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【１３１４】

また、特徴部０６３ＡＫでは、通常状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示されるときと、時短状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示されるときと、で異なる演出を可変表示の実行中に実行可能に構成されている。このような構成によれば、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

【１３１５】

また、特徴部０６３ＡＫでは、通常状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示されるときに、確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されることを示唆する演出として、時短状態に制御されることを示唆する時短示唆演出を可変表示の実行中に実行可能に構成されている。このような構成によれば、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【１３１６】
　また、特徴部０６３ＡＫでは、第２特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されたときに、第１特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されたときよりも高い割合で時短状態に制御されるように構成されている。このような構成によれば、遊技者に、第２特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。
【１３１７】
　この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機１は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも１つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。
【１３１８】
　上記実施形態において、先読み予告演出として、画像表示装置５にて表示された保留表示の表示態様を、通常時における表示態様とは異なる表示態様にて表示することにより、当該保留表示に対応する可変表示において、小当り遊技状態に制御されることや、当該小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口０６３ＡＫ４に進入した遊技球が、大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０又はハズレ領域０６３ＡＫ２１の何れかを通過することなどを予告する保留表示変化演出を実行可能に構成してもよい。
【１３１９】
　例えば、保留表示変化演出により、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示の表示色を、通常時における白色とは異なる青色、緑色、赤色の何れかへと変化させることで、保留表示の表示態様における変化を認識可能にして、小当り遊技状態に制御されることや、当該小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口０６３ＡＫ４に進入した遊技球が、大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０又はハズレ領域０６３ＡＫ２１の何れかを通過することなどを示唆可能に構成すればよい。
【１３２０】
　具体的に、先読み予告として保留表示変化演出を実行可能に構成する場合、特別図柄プロセス処理のステップＳ１０１にて実行される始動入賞判定処理において、始動入賞が発生したことに基づいて先読み判定が行われればよい。先読み判定では、例えば図１７－１２（ａ）に示す第１特図表示結果決定テーブルや図１７－１２（ｂ）に示す第２特図表示結果決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことにより、可変表示結果を「大当り」、「小当り」、「ハズレ」の何れとするかを先読み判定する処理や、可変表示結果を「小当り」とすると先読み判定された場合に、図１７－１４（ｂ）に示す小当り種別決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことにより、小当り種別を「小当りＡ」～「小当りＥ」の何れとするかを先読み判定する処理などが行われればよい。その後、始動入賞判定処理では、先読み判定の結果を示す始動入賞時コマンドを送信するための設定が行われればよい。
【１３２１】
　始動入賞判定処理にて送信するための設定が行われた始動入賞時コマンドは、図４のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理のステップＳ２７にて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に対して送信される。主基板１１から送信された始動入賞時コマンドは、図１２のフローチャートに示す演出制御メイン処理のステップＳ７５にてコマンド解析処理が実行されることなどにより、ＲＡＭ１２２の所定領域に設けられた始動入賞時コマンドバッファに格納されればよい。
【１３２２】
　この場合、演出制御プロセス処理のステップＳ１６１にて実行される先読予告設定処理において、主基板１１から始動入賞時コマンドを受信したことに応じて、先読み予告演出としての保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定すればよい。
【１３２３】
　保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定するときに記憶されている保留記憶内に、可変表示結果が「大当り」となる保留と、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種

別が、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過する「小当りＣ」又は「小当りＤ」となる保留と、の何れかが含まれている場合、先に実行される可変表示の終了後、すなわち当該先読予告対象の保留に対応する可変表示の実行前に、通常状態から時短状態に変化することにより、先読み時と、当該先読予告対象の保留に対応する可変表示の実行時とで、可変表示結果や変動パターンが異なる場合がある。このような場合、先読み予告演出としての保留表示変化演出の示唆内容と、実際の可変表示結果や変動パターンとの間に不整合が生じ、遊技者の不信を招いて遊技興趣が低下してしまう虞がある。

【１３２４】

そこで、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当り」となる保留と、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りＣ」又は「小当りＤ」となる保留と、の何れかが含まれている場合、保留表示変化演出の実行を制限してもよい。このような構成によれば、遊技興趣の低下を抑制できる。

【１３２５】

例えば、先読予告設定処理では、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当り」となる保留と、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りＣ」又は「小当りＤ」となる保留と、の何れも含まれていない場合、図１７－３７（ａ）に示す通常時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、可変表示結果および小当り種別に応じて、保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定すればよい。これに対し、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当り」となる保留と、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りＣ」又は「小当りＤ」となる保留と、の何れかが含まれている場合、図１７－３７（ｂ）に示す制限時保留変化決定テーブルに示す通常時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、可変表示結果および小当り種別に応じて、保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定すればよい。記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当り」となる保留と、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りＣ」又は「小当りＤ」となる保留と、が含まれているか否かは、始動入賞時バッファの内容を確認することにより判定されればよい。

【１３２６】

通常時保留変化決定テーブルでは、図１７－３７（ａ）に示すように、可変表示結果が「大当り」である場合、保留表示変化演出を実行しない（白色）と決定されるより高い割合で保留表示の表示態様が青色に決定され、保留表示の表示態様が青色より高い割合で緑色に決定され、保留表示の表示態様が緑色より高い割合で赤色に決定されるように構成されている。このような構成により、大当り期待度は、保留表示が赤色にて表示されたときの方が緑色にて表示されたときより高く、保留表示が緑色にて表示されたときの方が青色にて表示されたときより高く、保留表示が青色にて表示されたときの方が白色にて表示されたとき（保留表示変化演出が実行されなかったとき）より高い。これに対し、制限時保留変化決定テーブルでは、図１７－３７（ｂ）に示すように、大当り期待度が緑色以上となる保留表示変化演出の実行が制限されている。なお、図１７－３７（ｂ）に示す例では、保留表示が青色にて表示される保留表示変化演出を実行可能としているが、「実行なし」のみとなるように制限してもよい。

【１３２７】

なお、図１７－３７（ａ）に示す通常時保留変化決定テーブルおよび図１７－３７（ｂ）に示す制限時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「小当り」となる場合に、可変表示結果が「大当り」となる場合と同様の表示態様に決定される例を示したが、これは一例に過ぎず、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りＡ」又は「小当りＢ」となる場合特有の表示態様（例えば「大当り？」など）や、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りＣ」又は「小当りＤ」となる場合特有の表示態様（「時？」）があってもよい。このような構成によれば、保留表示変化演出のバリエーションが増え、遊技者の注目を集めることができる。

【１３２８】

上記実施形態において、時短状態が終了した後に記憶されている第２特図ゲームに対応

した保留記憶内に、特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過する「小当りＣ」又は「小当りＤ」となる保留記憶が含まれている場合と、このような保留記憶が含まれていない場合と、で異なる演出を実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【１３２９】

例えば、時短状態が終了した後に記憶されている第２特図ゲームに対応した保留記憶内に、特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りＣ」又は「小当りＤ」となる保留記憶が含まれている場合、時短状態が終了した後に残っている第２特図ゲームの保留（残保留）のいずれかで再び時短状態に制御されること（第２特図ゲームに対応する保留記憶内に特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りＣ」又は「小当りＤ」となる保留が存在すること）を報知する復帰成功演出を実行すればよい。一方、時短状態が終了した後に記憶されている第２特図ゲームに対応した保留記憶内に特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りＣ」又は「小当りＤ」となる保留が含まれていない場合、残保留のいずれかで再び時短状態に制御されることがない旨（第２特図ゲームに対応する保留記憶内に特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りＣ」又は「小当りＤ」となる保留が存在しないこと）を報知する復帰失敗演出を実行すればよい。一例として、復帰成功演出と復帰失敗演出との何れも、共通の演出としての再び時短状態に制御されるか否かを煽る演出を実行した後、異なる飾り図柄の組合せが停止表示される演出であればよい。

【１３３０】

上記実施形態において、小当り変動に対応する演出として、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過することを示唆することなく、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過することと、遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過することと、を示唆する大当り煽り演出を実行可能に構成すると共に、通常状態において遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過しなかったことを示唆するハズレ演出を行った後に、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過し、当該通過に基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることを示唆する救済演出を実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【１３３１】

例えば、大当り煽り演出として、図１７－３８（ａ）に示すように、画像表示装置５の画面に、「大当り」というメッセージを示し、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過することを示唆する大当り示唆画像ＡＫ２０と、「ハズレ」というメッセージを示し、遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過することを示唆するハズレ示唆画像ＡＫ２１と、を含む大当り煽り画像ＡＫ１９を表示する演出を実行可能に構成すればよい。この場合、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて、ハズレ演出として、図１７－３８（ｂ）に示すように、大当り煽り画像ＡＫ１９に含まれたハズレ示唆画像ＡＫ２１を強調表示する演出を実行すればよい。図１７－３８（ｂ）に示す状態では、ハズレ示唆画像ＡＫ２１の枠線が、強調表示されていない大当り示唆画像ＡＫ２０の枠線より太く表示されることにより、ハズレ示唆画像ＡＫ２１が強調表示されている。ハズレ演出として図１７－３８（ｂ）に示す演出動作を行った後、救済演出として、図１７－３８（ｃ）に示すように、ハズレ示唆画像ＡＫ２１が表示されている領域の一部に、「時短」というメッセージを示し、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過することを示唆する時短示唆画像ＡＫ２２を表示すると共に、ハズレ示唆画像ＡＫ２１の強調表示を終了して、時短示唆画像ＡＫ２２を強調表示する演出を実行すればよい。図１７－３８（ｃ）に示す状態では、時短示唆画像ＡＫ２２の枠線が、強調表示されていない大当り示唆画像ＡＫ２０及びハズレ示唆画像ＡＫ２１の枠線より太く表示されることにより、時短示唆画像ＡＫ２２が強調表示されている。

【１３３２】

上記実施形態では、図１７－１１のフローチャートに示す特別図柄通常処理において、

特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定した後（ステップ０６３ＡＫＳ１０６）、ステップ０６３ＡＫＳ１０６にて特図表示結果を「大当り」とすると決定されなかったと判定したときに（ステップ０６３ＡＫＳ１０７；Ｎｏ）、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する（ステップ０６３ＡＫＳ１１８）ものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定する処理と、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する処理と、は任意の順番で実行することができる。例えば、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する処理を実行した後、当該処理にて特図表示結果を「小当り」とすると決定されなかったときに、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定する処理を実行するように構成してもよい。或いは、特図表示結果を「大当り」、「小当り」、「ハズレ」の何れとするかを単一の処理によって決定することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定する処理と、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する処理と、を同時に実行するように構成してもよい。

【１３３３】

上記実施形態では、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球のうち１個の遊技球のみが、振分部供給路０６３ＡＫ８を通って振分部０６３ＡＫ１８へ流下し、当該１個の遊技球以外は、排出路０６３ＡＫ９を通って特別可変入賞球装置７の外部へ排出されるものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、小当り遊技状態において大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球のうち複数の遊技球が、振分部供給路０６３ＡＫ８を通って振分部０６３ＡＫ１８へ進入するように構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【１３３４】

このように構成した場合、一の遊技球が振分部０６３ＡＫ１８へ進入し、大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０及びハズレ領域０６３ＡＫ２１のうち一の領域を通過した後、少なくとも１個以上の他の遊技球が振分部０６３ＡＫ１８へ進入し、大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０及びハズレ領域０６３ＡＫ２１のうち他の領域を通過する可能性がある。この場合、小当り遊技状態において振分部０６３ＡＫ１８へ進入した複数の遊技球のうち、振分部０６３ＡＫ１８へ最初に進入した遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０及びハズレ領域０６３ＡＫ２１の何れを通過したかに基づいて、小当り遊技状態が終了した後の遊技状態を制御すればよい。例えば、小当り遊技状態において振分部０６３ＡＫ１８へ最初に進入した遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過した場合、当該通過の後に他の遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０やハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過したとしても、最初の遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御すればよい。

【１３３５】

或いは、小当り遊技状態において振分部０６３ＡＫ１８へ進入した複数の遊技球のうち、振分部０６３ＡＫ１８へ最後に進入した遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０及びハズレ領域０６３ＡＫ２１の何れを通過したかに基づいて、小当り遊技状態が終了した後の遊技状態を制御してもよい。例えば、小当り遊技状態において振分部０６３ＡＫ１８へ最後に進入した遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過した場合、当該通過の前に他の遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０やハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過していたとしても、最後の遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御すればよい。

【１３３６】

或いは、大当り領域０６３ＡＫ１９と、時短領域０６３ＡＫ２０と、ハズレ領域０６３ＡＫ２１と、の間に優先順位を予め設定しておき、小当り遊技状態において振分部０６３ＡＫ１８へ進入した複数の遊技球が、大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０及びハズレ領域０６３ＡＫ２１のうち複数の領域を通過したときに、遊技球が通過した領域のうち最も優先順位が高い領域への通過に基づいて、小当り遊技状態が終了した後の遊技状態を制御してもよい。例えば、大当り領域０６３ＡＫ１９の優先順位を時短領域０

６３ＡＫ２０の優先順位より高く設定し、時短領域０６３ＡＫ２０の優先順位をハズレ領域０６３ＡＫ２１の優先順位より高く設定すればよい。この場合、振分部０６３ＡＫ１８へ進入した複数の遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９、時短領域０６３ＡＫ２０及びハズレ領域０６３ＡＫ２１をそれぞれ通過したときに、優先順位の最も高い大当り領域０６３ＡＫ１９を遊技球が通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される。

【１３３７】

上記実施形態では、時短状態である場合、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したときに、当該通過に基づく時短移行制御は行われないものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、時短状態である場合、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口０６３ＡＫ４に入賞した遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したときに、当該通過に基づいて時短移行制御を行い、当該小当り遊技状態が終了してから所定の期間にわたって時短状態に制御することにより、時短状態に制御される期間を延長することが可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【１３３８】

なお、この場合において、時短状態である場合に大入賞口０６３ＡＫ４に進入した遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて、時短状態に制御される期間が延長されたことを報知する演出を実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。例えば、時短状態に制御される期間が延長されたことを報知する演出として、時短回数報知画像ＡＫ１６が示す時短回数を増加させる時短回数回復演出を行ってもよい。

【１３３９】

なお、この場合において、時短状態であるときに、時短領域０６３ＡＫ２０の通過に関する示唆を行うことなく、大当り領域０６３ＡＫ１９とハズレ領域０６３ＡＫ２１との通過に関する示唆を行う（遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過することを示唆することなく、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過することと、遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過することと、を示唆する）時短時通過煽り演出に代えて、大当り領域０６３ＡＫ１９と時短領域０６３ＡＫ２０とハズレ領域０６３ＡＫ２１との通過に関する示唆を行う（遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過することと、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過することと、遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過することと、を示唆する）通常時通過煽り演出を実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【１３４０】

上記実施形態において、小当り変動に対応する演出として、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口０６３ＡＫ４に進入した遊技球が、大当り領域０６３ＡＫ１９と、時短領域０６３ＡＫ２０と、ハズレ領域０６３ＡＫ２１と、の何れを通過するかを示唆する演出を、小当り変動の実行中に実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。例えば、小当り種別が、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過する「小当りＡ」又は「小当りＢ」であれば、遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過することを示唆する演出を小当り変動の実行中に実行し、小当り種別が、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過する「小当りＣ」又は「小当りＤ」であれば、遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過することを示唆する演出を小当り変動の実行中に実行し、小当り種別が、遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過する「小当りＥ」であれば、遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過することを示唆する演出を小当り変動の実行中に実行するように構成すればよい。

【１３４１】

上記実施形態では、通常時通過煽り演出及び時短時通過煽り演出は、小当り変動が終了した後、小当り開始演出が終了し、大入賞口開閉が開始されたことに応じて開始されるものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、通常時通過煽り演出及び時短時

通過煽り演出を、小当り変動の実行中から開始可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。特に、小当り変動の実行中に通常時通過煽り演出を実行可能に構成した場合、小当り変動の実行中に通常時通過煽り画像ＡＫ１を表示することにより、小当り遊技状態において遊技球が大当り領域０６３ＡＫ１９を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度と、小当り遊技状態において遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度と、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域０６３ＡＫ２１を通過する期待度と、を示唆し、遊技興趣を向上させることができる。

【１３４２】

上記実施形態では、通常状態において遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したときに、「ラッキー！」というメッセージを示す時短領域通過報知画像ＡＫ１３を画像表示装置５の画面に表示する時短領域通過報知演出を実行する一方、時短状態において遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したときに、残念！」というメッセージを示すハズレ領域通過報知画像ＡＫ１７を画像表示装置５の画面に表示するハズレ領域通過報知演出を実行するものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、通常状態において遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したときに実行される演出は、時短状態において遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したときに実行される演出と異なる任意の演出であってよい。例えば、通常状態において遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したときに、時短領域発光部０６３ＡＫ２６を発光させる演出を行う一方、時短状態において遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したときに、時短領域発光部０６３ＡＫ２６を発光させない（消灯させる）演出を行うようにしてもよい。或いは、通常状態において遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したときに、「時短！」というメッセージを示す報知音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力する演出を行う一方、時短状態において遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したときに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから当該報知音声を出力させない演出を行うようにしてもよい。

【１３４３】

上記実施形態では、特別可変入賞球装置７が、大当り領域０６３ＡＫ１９と、時短領域０６３ＡＫ２０と、ハズレ領域０６３ＡＫ２１と、を備えているものとして説明したが、これは一例に過ぎない。特別可変入賞球装置７は、時短領域０６３ＡＫ２０を備える一方、大当り領域０６３ＡＫ１９やハズレ領域０６３ＡＫ２１を備えないように構成してもよい。このような構成によれば、製造コストを低減することができる。

【１３４４】

上記実施形態において、特別可変入賞球装置７が、複数の時短領域０６３ＡＫ２０を備えるように構成してもよい。この場合、小当り遊技状態において、複数の時短領域０６３ＡＫ２０の何れを遊技球が通過したかに応じて、小当り遊技状態が終了した後に異なる期間にわたって時短状態に制御されるように構成してもよい。例えば、時短領域０６３ＡＫ２０として、第１の時短領域と、第２の時短領域と、を備えるように構成し、小当り遊技状態において遊技球が第１の時短領域を通過した場合、小当り遊技状態が終了した後、可変表示が５回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御する一方、小当り遊技状態において遊技球が第２の時短領域を通過した場合、小当り遊技状態が終了した後、可変表示が１回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御するように構成してもよい。このような構成によれば、遊技者に、小当り遊技状態において複数の時短領域０６３ＡＫ２０の何れを遊技球が通過するかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【１３４５】

上記実施形態では、通常状態としての低確低ベース状態であるときに、小当り遊技状態において遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて、時短移行制御が行われ、当該小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、高確低ベース状態であるときに、小当り遊技状態において遊技球が時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて、時短移行制御が行われ、該

小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されるように構成してもよい。
【１３４６】
上述した各構成の任意の一部又は全部は、任意の方法で互いに組み合わせることができる。
【１３４７】
特徴部０６３ＡＫに関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。
【１３４８】
例えば、特徴部０６３ＡＫに係るパチンコ遊技機１に、特徴部０７９ＳＧを導入してもよい。具体的に、特徴部０６３ＡＫに係るパチンコ遊技機１において、所定演出としての通常時通過煽り演出、時短時通過煽り演出、スーパーリーチＡ～スーパーリーチＣのリーチ演出などの第１期間において、演出の進行速度が第１速度である演出動画を表示手段としての画像表示装置５に表示可能であり、当該第１期間よりも後の当該所定演出の第２期間において、演出の進行速度が当該第１速度よりも遅い第２速度である演出動画を画像表示装置５に表示可能であり、当該所定演出に対応する演出音については、当該第１期間と当該第２期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて音出力手段としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒにより出力可能に構成してもよい。このような構成によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第１期間と第２期間とで変化するが、所定演出としての通常時通過煽り演出、時短時通過煽り演出、スーパーリーチＡ～スーパーリーチＣのリーチ演出などに対応する演出音に関する速度は第１期間と第２期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。
【１３４９】
（特徴部０６３ＡＫに係る手段の説明）
（１）特徴部０６３ＡＫに係る遊技機は、
可変表示を実行可能であり、可変表示結果として特定表示結果（例えば大当り図柄など）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）において、
通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば時短状態など）に制御可能な状態制御手段（例えばＣＰＵ１０３など）と、
特別領域（例えば時短領域０６３ＡＫ２０など）を有し、遊技媒体（例えば遊技球など）が進入容易な第１状態（例えば開放状態など）と、遊技媒体が進入不能又は進入困難な第２状態（例えば閉鎖状態など）と、に制御可能な可変手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、
可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、
前記可変手段は、可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば小当り図柄など）が導出表示されたときに、前記第１状態に制御され（例えば図１７－６、図１７－８、図１７－２３など）、
前記状態制御手段は、
前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第１状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合、該通過にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えば図１７－２３、図１７－２６など）、
前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第１状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合、該通過にもとづく制御を行わず（例えば図１７－２３、図１７－２６など）、
前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第１状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域

を通過した場合と、前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第１状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合と、で異なる演出を実行可能である（例えば図１７－８、図１７－２３、図１７－２４、図１７－３１、図１７－３４、図１７－３６など）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。
【１３５０】
（２）特徴部０６３ＡＫに係る上記（１）の遊技機において、
前記可変手段は、特定領域（例えば大当り領域０６３ＡＫ１９など）を有し、
前記状態制御手段は、遊技媒体が前記特定領域を通過したときに、前記有利状態に制御可能であり（例えば図１７－２３、図１７－２６など）、
前記演出実行手段は、前記特別状態において遊技媒体が前記特別領域を通過したときと、前記特別状態において遊技媒体が前記特定領域と前記特別領域との何れも通過しなかったときと、で同じ演出を実行可能である（例えば図１７－８、図１７－２３、図１７－２４、図１７－３１、図１７－３６など）、
ようにしてもよい。
このような構成によれば、遊技興趣の低下を抑制することができる。
【１３５１】
（３）特徴部０６３ＡＫに係る上記（２）の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特別状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、前記通常状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、で異なる演出を実行可能である（例えば図１７－８、図１７－２３、図１７－２４、図１７－３１、図１７－３４、図１７－３６など）、
ようにしてもよい。
このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。
【１３５２】
（４）特徴部０６３ＡＫに係る上記（１）～（３）の何れかの遊技機において、
前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、で異なる演出を可変表示の実行中に実行可能である（例えば図１７－８、図１７－９、図１７－１５、図１７－１６、図１７－１９、図１７－３３、図１７－３５など）、
ようにしてもよい。
このような構成によれば、状態に応じて好適な演出を行うことができる。
【１３５３】
（５）特徴部０６３ＡＫに係る上記（１）～（４）の何れかの遊技機において、
前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときに、可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されることを示唆する演出として、前記特別状態に制御されることを示唆する演出（例えば時短示唆演出など）を可変表示の実行中に実行可能である（例えば図１７－８、図１７－９、図１７－１５、図１７－１６、図１７－１９、図１７－３３、図１７－３５など）、
ようにしてもよい。
このような構成によれば、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。
【１３５４】
（６）特徴部０６３ＡＫに係る上記（１）～（５）の何れかの遊技機において、
第１識別情報の可変表示（例えば第１特図ゲームなど）と、第２識別情報の可変表示（例えば第２特図ゲームなど）と、を実行可能であり、
前記第２識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されたときに、前記第１識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されたときよりも高い割合で前記特別状態に制御される（例えば図１７－１４など）、

ようにしてもよい。
このような構成によれば、遊技者に、第２識別情報の可変表示結果として特別表示結果が導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。
【１３５５】
（特徴部０６４ＡＫに係る手段の説明）
特徴部０６３ＡＫは、以下に示す特徴部０６４ＡＫを含んでいる。
（１）特徴部０６４ＡＫに係る遊技機は、
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など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）において、
通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば時短状態など）に制御可能な状態制御手段（例えばＣＰＵ１０３など）と、
特定領域（例えば大当り領域０６３ＡＫ１９など）と、特別領域（例えば時短領域０６３ＡＫ２０など）と、を有し、遊技媒体（例えば遊技球など）が進入容易な第１状態（例えば開放状態など）と、遊技媒体が進入不能又は進入困難な第２状態（例えば閉鎖状態など）と、に制御可能な可変手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、
可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、
前記状態制御手段は、
遊技媒体が前記特定領域を通過したことにもとづいて、前記有利状態に制御可能であり（例えば図１７－２３、図１７－２６など）、
遊技媒体が前記特別領域を通過したことにもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御可能であり（例えば図１７－２３、図１７－２６など）、
前記演出実行手段は、前記可変手段が前記第１状態に制御されたときに、前記特定領域と前記特別領域との通過に関する示唆を行う特別演出（例えば通常時通過煽り演出など）を実行可能であり（例えば図１７－８、図１７－１０、図１７－３１、図１７－３４など）、
前記状態制御手段は、前記可変手段が前記第１状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合、前記可変手段が前記第２状態に制御されるまで前記特別状態へ制御しない（例えば図１７－２３、図１７－２６など）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。
【１３５６】
（２）特徴部０６４ＡＫに係る上記（１）の遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記通常状態において、前記可変手段が前記第１状態に制御されたときに、前記特別演出を実行し（例えば図１７－８、図１７－１０、図１７－３１、図１７－３４など）、
前記特別状態において、前記可変手段が前記第１状態に制御されたときに、前記特別領域の通過に関する示唆を行うことなく前記特定領域の通過に関する示唆を行う特定演出（例えば時短時通過煽り演出など）を実行する（例えば図１７－８、図１７－１０、図１７－３１、図１７－３６など）、
ようにしてもよい。
このような構成によれば、状況に応じて好適な演出を行うことができる。
【１３５７】
（３）特徴部０６４ＡＫに係る上記（１）又は（２）の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特別状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、前記通常状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、で異なる演出を実行可能である（例えば図１７－８、図１７－２３、図１７－２４、図１７－３１、図１７－３４、図１７－３６など）、
ようにしてもよい。
このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【１３５８】
（４）特徴部０６４ＡＫに係る上記（３）の遊技機において、
前記可変手段は、可変表結果として前記特定表示結果と異なる特別表示結果（例えば小当り図柄など）が導出表示されたときに、前記第１状態に制御され（例えば図１７－６、図１７－８、図１７－２３など）、
前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、で異なる演出を可変表示の実行中に実行可能である（例えば図１７－８、図１７－９、図１７－１５、図１７－１６、図１７－１９、図１７－３３、図１７－３５など）、
ようにしてもよい。
このような構成によれば、状態に応じて好適な演出を行うことができる。
【１３５９】
（５）特徴部０６４ＡＫに係る上記（３）又は（４）の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときに、可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されることを示唆する演出として、前記特別状態に制御されることを示唆する演出（例えば時短示唆演出など）を可変表示の実行中に実行可能である（例えば図１７－８、図１７－９、図１７－１５、図１７－１６、図１７－１９、図１７－３３、図１７－３５など）、
ようにしてもよい。
このような構成によれば、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。
【１３６０】
（６）特徴部０６４ＡＫに係る上記（３）～（５）の何れかの遊技機において、
前記演出実行手段は、可変表示結果として前記特別表示結果が導出され、前記可変手段が前記第１状態に制御された後、前記可変手段が前記第２状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特定領域を通過した場合と、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合と、で異なる演出を実行可能である（例えば図１７－８、図１７－２３、図１７－２４、図１７－３１、図１７－３４、図１７－３６など）、
ようにしてもよい。
このような構成によれば、遊技者に、可変手段が第２状態に制御されたときに実行される演出に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。
【１３６１】
（特徴部０６５ＡＫに関する説明）
特徴部０６５ＡＫについて説明する。特徴部０６５ＡＫにおいて、基本説明と共通する部分（構成、処理等）については説明を省略する。
【１３６２】
基本説明のパチンコ遊技機１では、大当り遊技状態に制御された後、高ベース状態（時短状態）に制御可能になっていた。特徴部０６５ＡＫのパチンコ遊技機６５ＡＫ１では、低ベース状態（通常状態）において、普通図柄表示器２０における普通図柄の可変表示の表示結果が「普図ハズレ」のうち、予め定められた「時短図柄」となった場合に、特別図柄の可変表示の表示結果に関わらず、高ベース状態（時短状態）に制御されるようになっている。これにより、大当り遊技状態を経由せずに低ベース状態から高ベース状態に移行することがあるので、意外性のある遊技性を提供することができる。
【１３６３】
特徴部０６５ＡＫのパチンコ遊技機６５ＡＫ１では、普通図柄の表示結果が「時短図柄」となった場合には、特別図柄の可変表示の実行中であっても、低ベース状態から高ベース状態に移行するようになっている。
【１３６４】
また、特徴部０６５ＡＫのパチンコ遊技機６５ＡＫ１では、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知する所定演出を実行可能になっている。所定演出により

、普通図柄の表示結果が「普図当り」や「時短図柄」となること、あるいは、特別図柄の表示結果が「大当り」となることを示唆・報知することができる。このような所定演出により、いずれの表示結果が示唆・報知されるかに遊技者を期待させることができ、興趣が向上する。

【１３６５】

（特徴部０６５ＡＫの構成）

図１８－１は、特徴部０６５ＡＫのパチンコ遊技機６５ＡＫ１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。特徴部０６５ＡＫのパチンコ遊技機６５ＡＫ１は、図１に示した基本説明のパチンコ遊技機１と、一部の構成の配置が異なっている。なお、ここでは主に図１と異なる部分について説明し、同様の構成については同一の番号を付して説明を省略する。

【１３６６】

図１８－１に示す、特徴部０６５ＡＫのパチンコ遊技機６５ＡＫ１においては、打球発射装置から発射された遊技球は、画像表示装置５を囲う枠の左側の経路である第１経路または、画像表示装置５を囲う枠の右側の経路である第２経路を経由して遊技領域の下方側に誘導され、各入賞口へ入賞（進入）するか、いずれの入賞口へも進入せずにアウト口へ取り込まれる。

【１３６７】

画像表示装置５左側の第１経路を遊技球が通過するように遊技球を発射させることを左打ちといい、画像表示装置５右側の第２経路を遊技球が通過するように遊技球を発射させることを右打ちという。左打ちされた遊技球が誘導され得る領域を左領域といい、右打ちされた遊技球が誘導され得る領域を右領域ともいう。

【１３６８】

特徴部０６５ＡＫのパチンコ遊技機６５ＡＫ１では、入賞球装置６Ａは、基本説明のパチンコ遊技機１と同様に画像表示装置５の下方であって遊技領域の左領域に設けられている一方で、可変入賞球装置６Ｂ及び特別可変入賞球装置７は、画像表示装置５の右下方であって遊技領域の右領域に設けられている。従って、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）が開放状態となる高ベース状態や、特別可変入賞球装置７（大入賞口）が開放状態となる大当り遊技状態では、右打ちにより遊技が行われ、これの入賞口が開放状態とならない低ベース状態では左打ちにより遊技が行われる。

【１３６９】

また、特徴部０６５ＡＫのパチンコ遊技機６５ＡＫ１では、左領域及び右領域に通過ゲート４１が設けられており、左打ちにより遊技が行われる低ベース状態においても、普図ゲームが実行されやすくなっている。これにより、低ベース状態において、普通図柄の表示結果が「時短図柄」となって高ベース状態に移行する機会を確保することができる。

【１３７０】

また、特徴部０６５ＡＫのパチンコ遊技機６５ＡＫ１では、左領域及び右領域に一般入賞口１０が設けられている。なお、一般入賞口１０は、いずれか一方の領域に設けられていてもよい。

【１３７１】

その他、特徴部０６５ＡＫのパチンコ遊技機６５ＡＫ１では、遊技効果ランプ９として、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ及び可動体ランプ９ｄが設けられている。メインランプ９ａは、遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置に設けられ、枠ランプ９ｂは、遊技領域を包囲するように設けられて、アタッカランプ９ｃは、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置に設けられている。遊技盤２の画像表示装置５の上方位置に、演出に応じて動作する可動体３２が設けられており、可動体ランプ９は、該可動体３２に設けられている。

【１３７２】

続いて、特徴部０６５ＡＫのパチンコ遊技機６５ＡＫ１の動作について説明する。図１８－２は、図５のステップＳ２６にて実行される普通図柄プロセス処理の一例を示すフロ

ーチャートである。普通図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、ゲートスイッチ２１がオン状態となったこと、すなわち遊技球がゲート４１を通過したことを検出すると（ステップＳ４１１；Ｙｅｓ）、ゲートスイッチ通過処理（ステップＳ４１２）を実行する。

【１３７３】

ＣＰＵ１０３は、ステップＳ４１２のゲートスイッチ通過処理において、ゲート通過記憶カウンタのカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「４」）に達しているか否か確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を＋１し、ソフトウェア乱数である普通図柄判定用乱数の値を抽出して、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域に格納する。また、普図保留表示器２５Ｃの点灯個数を１増やす。その後、普通図柄プロセスフラグの値に応じて、以下に示すようなステップＳ４００～Ｓ４０４のいずれかの処理を実行する。

【１３７４】

ＣＰＵ１０３は、ステップＳ４００の普通図柄通常処理において、普通図柄の変動を開始することができる状態（例えば、普通図柄表示器２０において普通図柄の変動表示が実行されている状態でなく、かつ、可変入賞球装置６Ｂの開放状態でない場合）であり、かつ、ゲート通過記憶数が０でなければ、保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数の値と図１８－３に示された普通図柄決定テーブルとを用いて、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）、時短図柄とするか否かを決定する。遊技状態が低ベース状態であれば（時短フラグがセットされていなければ）、図１８－３（Ａ）に示されたテーブルを使用し、高ベース状態であれば（時短フラグがセットされていれば）、図１８－３（Ｂ）に示されたテーブルを使用する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動パターン設定処理（ステップＳ４０１）を示す値（この例では「１」）に更新する。

【１３７５】

ＣＰＵ１０３は、ステップＳ４０１の普通図柄変動パターン設定処理において、普通図柄が可変表示され導出表示されるまでの可変表示時間（普図変動時間）に相当する値を普通図柄プロセスタイマにセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。また、普通図柄の変動開始を指定するコマンドを演出制御基板１２に送信する制御を実行する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップＳ４０２）に応じた値（この例では「２」）に更新する。

【１３７６】

ＣＰＵ１０３は、ステップＳ４０２の普通図柄変動処理において、普通図柄の可変表示（変動）を実行する。そして、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止時処理（ステップＳ４０３）を示す値（この例では「３」）に更新する。

【１３７７】

ＣＰＵ１０３は、ステップＳ４０３の普通図柄停止時処理において、普通図柄表示器２０における普通図柄の変動を停止させる。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の図柄確定時間（停止図柄表示時間）に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせ、当該タイマがタイムアウトしたら普通図柄の停止図柄が当り図柄であるか否か確認する。当り図柄でなければ（ハズレ図柄であれば）、時短図柄であれば時短状態を開始するための処理を実行する。また、当り図柄でなければ（ハズレ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップＳ４００）を示す値（この例では「０」）に更新する。普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物開放時間に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理（ステップＳ４０４）を示す値（この例では「４」）に更新する。

【１３７８】

ＣＰＵ１０３は、ステップＳ４０４の普通電動役物開放中処理において、可変入賞球装置（普通電動役物）６Ｂを開放状態にする。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトする

と、可変入賞球装置６Ｂを閉鎖状態にして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップＳ４００）を示す値（この例では「０」）に更新する。

【１３７９】

図１８－３は、ステップＳ４００の普通図柄通常処理において、普通図柄の表示結果を決定する普通図柄の表示結果に関する判定値が設定された普通図柄決定テーブルの一例を示す説明図である。この実施例では、普通図柄判定用乱数がとりうる範囲は１～２５０であるが、普通図柄決定テーブルには、普通図柄判定用乱数値と比較され判定値が設定されている。

【１３８０】

図１８－３（Ａ）には、低ベース状態で使用される普通図柄決定テーブルである。図１８－３（Ａ）に示すように、低ベース状態では、普通図柄判定用乱数値が１または２である場合、当り（普図当り）と判定される。普図当りと判定された場合には、可変入賞球装置６Ａが５秒間開放状態となる。普通図柄判定用乱数値が３～２３０である場合、ハズレ（普図ハズレ）と判定される。普図ハズレと判定された場合には、可変入賞球装置６Ａは開放状態とならない。普図当りまたは普図ハズレの場合、普通図柄の変動時間は１０秒であり、図柄確定時間は０．５秒となっている。

【１３８１】

また、普通図柄判定用乱数値が２３１～２４０である場合、ハズレ（時短図柄Ａ）と判定される。時短図柄Ａと判定された場合には、可変入賞球装置６Ａは開放状態とならないが、高ベース状態（時短状態）に制御される。時短図柄Ａの場合、普通図柄の変動時間は１０秒であり、図柄確定時間は１０秒となっている。

【１３８２】

また、普通図柄判定用乱数値が２４１～２５０である場合、ハズレ（時短図柄Ｂ）と判定される。時短図柄Ｂと判定された場合には、可変入賞球装置６Ａは開放状態とならないが、高ベース状態（時短状態）に制御される。時短図柄Ｂの場合、普通図柄の変動時間は１５秒であり、図柄確定時間は１０秒となっている。

【１３８３】

このように、時短図柄はハズレ（普図ハズレ）の一部であって、普図ハズレに対応した判定値の一部が時短図柄へ割り当てられる。

【１３８４】

また、ステップＳ４００の普通図柄通常処理においては、普図当りか否かの判定（決定）を行った後に、時短図柄とするか否かの判定を行うようになっている。このようにすることで、乱数のエラー等で普図当りかつ時短図柄と判定された場合等には、普図当りを優先することができる。なお、低ベース状態においては、普図当りとなるよりも時短図柄となった場合の方が遊技者にとっては有利であるため、先に時短図柄とするか否かの判定を行い、その後に普図当りとするか否かを判定するようにしてもよい。

【１３８５】

この実施例では、２種類の時短図柄が設けられており、時短図柄Ａとなった場合と時短図柄Ｂとなった場合とでは、高ベース状態の期間（終了条件、時短回数）が異なっており、図１８－４（Ａ）に示すように、低ベース状態で普通図柄の表示結果が「時短図柄Ａ」となると５０回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する（時短回数が５０回となる）。また、低ベース状態で普通図柄の表示結果が「時短図柄Ｂ」となると１００回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する（時短回数が１００回となる）。よって、時短図柄Ａよりも時短図柄Ｂの方が遊技者にとって有利である。

【１３８６】

なお、この実施例では、普図ハズレとなる場合に時短図柄とするか否かや時短図柄の種類は、普通図柄判定用乱数値によって判定されるようになっているが、異なる乱数を用いて時短図柄とするか否かや時短図柄の種類を判定するようにしてもよい。また、時短図柄の種類は２種類に限定されず、１種類や３種類以上あってもよい。時短図柄の種類が１種類である場合には、時短図柄とするか否かを普通図柄判定用乱数値によって判定すること

で、表示結果の判定処理が容易となる。
【１３８７】
図１８－３（Ａ）に示すように、普図当りや普図ハズレの図柄確定時間は０．５秒であるのに対して、時短図柄の図柄確定時間は１０秒と長くなっている。このように、時短図柄の図柄確定時間を長くすることで、当該図柄確定時間において、高ベース状態（時短状態）に移行することや、右打ちをすることの報知を実行することができるようになるので、突然高ベース状態に移行して遊技者が準備不足で不利となることを防止、低減できる。なお、図柄確定時間は表示結果によらず一定としてもよい。
【１３８８】
なお、時短図柄Ｂとなる場合の変動時間は１５秒であり、他の表示結果となる場合の変動時間は１０秒となっている。これにより普通図柄の変動時間によって表示結果を予告することができる。なお、表示結果に応じて変動時間を決定するようにしてもよいし、全表示結果の変動時間を同じ（例えば１０秒）としてもよい。
【１３８９】
図１８－３（Ｂ）には、高ベース状態で使用される普通図柄決定テーブルである。図１８－３（Ｂ）に示すように、高ベース状態では、普通図柄判定用乱数値が１～２２９である場合、当り（普図当り）と判定される。普図当りと判定された場合には、可変入賞球装置６Ａが７．５秒間開放状態となる。普通図柄判定用乱数値が２３０である場合、ハズレ（普図ハズレ）と判定される。普通図柄判定用乱数値が２３１～２４０である場合、ハズレ（時短図柄Ａ）と判定される。普通図柄判定用乱数値が２４１～２５０である場合、ハズレ（時短図柄Ｂ）と判定される。高ベース状態において、時短図柄（時短図柄Ａ、Ｂ）となっても、図１８－４（Ｂ）に示すように、時短回数（高ベース状態の終了条件）は更新されることはなく、制御中に高ベース状態に影響を与えないようになっている。即ち、高ベース状態においては、時短図柄は普図ハズレと同じ扱いである。普図ハズレと判定された場合には、可変入賞球装置６Ａは開放状態とならない。
【１３９０】
高ベース状態の場合、表示結果に関わらず普通図柄の変動時間は１．５秒であり、図柄確定時間は０．５秒となっている。これにより、速やかに普通図柄の変動を繰り返すことができる。
【１３９１】
この実施例では、図１８－３に示すように、普通図柄の表示結果に応じて変動時間が決まっているが、決定された普通図柄の表示結果に基づいて普通図柄の変動時間（変動パターン）を決定するようにしてもよい。この場合、表示結果が普図ハズレの場合、時短図柄であるか否かによって変動時間の決定割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、普通図柄の変動時間によって時短図柄となるか否かを示唆することができる。
【１３９２】
図１８－３（Ａ）、（Ｂ）に示すように、高ベース状態における時短図柄の図柄確定時間は０．５秒であるのに対して、低ベース状態における時短図柄の図柄確定時間は１０秒と長くなっている。このように、低ベース状態における時短図柄の図柄確定時間を長くすることで、当該図柄確定時間において、高ベース状態（時短状態）に移行することや、右打ちをすることの報知を実行することができるようになるので、突然高ベース状態に移行して遊技者が準備不足で不利となることを防止、低減できる。また、高ベース状態においては普通図柄の表示結果が時短図柄となってもそのような報知は必要がないため、図柄確定時間を短くすることで、速やかに次の普通図柄の変動を実行することができる。なお、図柄確定時間は遊技状態によらず一定としてもよい。
【１３９３】
なお、この実施例では、特別図柄の表示結果が大当りとなって大当り遊技状態に制御された後にも時短状態に制御される。図１８－５（Ａ）に示すように、第１特図の表示結果が大当りとなった場合の大当り種別として「大当りＡ」と「大当りＢ」が設けられており、「大当りＡ」の大当り遊技状態となった後には、５０回特別図柄の変動が実行されるま

で高ベース状態が継続し（時短回数が５０回となり）、「大当りＢ」の大当り遊技状態となった後には、１００回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する（時短回数が１００回となる）。なお、第１特図の表示結果が大当りとなるは基本的には低ベース時である。また、図１８－５（Ｂ）に示すように、第２特図の表示結果が大当りとなった場合の大当り種別として「大当りＣ」が設けられており、「大当りＣ」の大当り遊技状態となった後には、１００回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する（時短回数が１００回となる）。なお、第２特図の表示結果が大当りとなるは基本的には高ベース時である。

【１３９４】

このように、この実施例では、高ベース状態（時短状態）の終了条件（時短回数）は、第１特図の表示結果が大当りとなった場合よりも第２特図の表示結果が大当りとなった場合の方が、有利となっている。これにより、普通図柄が時短図柄となって高ベース状態に移行したことにより、高ベース状態の終了条件が遊技者に不利となるようなことがないため、遊技者の落胆を抑えることができる。また、高ベース時には、大当りとなった場合の高ベース状態（時短状態）の終了条件が低ベース状態よりも有利なので、一旦高ベース状態となった場合に高ベース状態を長く維持しやすくすることができる。

【１３９５】

なお、特徴部０６５ＡＫでは、大当り遊技状態に制御された後に少なくとも時短状態に制御されるようになっていればよく、「大当りＡ」～「大当りＣ」のラウンド数や確変制御の有無は任意でよい。また、図１８－５に示した大当り種別や時短回数は一例であり、図１８－５よりも大当り種別が多くても少なくてもよいし、例えば時短回数が全て同じでもよい。

【１３９６】

図１８－６は、図１８－２のステップＳ４０３の普通図柄停止時処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄停止時処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、普図確定表示中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０６５ＡＫＳ００１）。普通図柄は表示結果が導出表示されてから図柄確定時間が経過するまで表示されるようになっている。即ち、図柄確定時間は、普通図柄は表示結果が導出表示されてから次回の普通図柄の変動が開始されるまでの期間ともいえる。図柄確定時間である場合には、普図確定表示中フラグがセットされる。

【１３９７】

普図確定表示中フラグがセットされていなければ（ステップ０６５ＡＫＳ００１；Ｎｏ）、普通図柄表示器２０に普通図柄の表示結果（確定普通図柄）を導出表示し（ステップ０６５ＡＫＳ００２）、普通図柄の変動停止を指定する普図停止指定コマンドを演出制御基板１２に送信するための設定を実行する（ステップ０６５ＡＫＳ００３）。ステップ０６５ＡＫＳ００３では、演出制御基板１２で普通図柄の表示結果を特定可能なように、表示結果に応じた普図停止指定コマンドが送信されるように設定される。そして、遊技状態（高ベース状態、低ベース状態）及び普図表示結果に応じた図柄確定期間（図１８－３参照）を設定し（ステップ０６５ＡＫＳ００４）、普図確定表示中フラグをオン状態にセットする（ステップ０６５ＡＫＳ００５）。その後、普通図柄停止時処理を終了する。

【１３９８】

普図確定表示中フラグがセットされていれば（ステップ０６５ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、普通図柄の図柄確定期間が経過したか否かを判定する（ステップ０６５ＡＫＳ０１１）。ステップ０６５ＡＫＳ０１１の処理では、例えばステップ０６５ＡＫＳ００４で設定された図柄確定期間に対応するタイマ値を減算して０になったか否かを判定する。図柄確定期間が経過していなければ（ステップ０６５ＡＫＳ０１１；Ｎｏ）、普通図柄停止時処理を終了する。

【１３９９】

図柄確定期間が経過していれば（ステップ０６５ＡＫＳ０１１；Ｙｅｓ）、表示結果が普図当りであるか否かを判定する（ステップ０６５ＡＫＳ０１２）。表示結果が普図当り

である場合には（ステップ０６５ＡＫＳ０１２；Ｙｅｓ）、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物開放時間をセットして（ステップ０６５ＡＫＳ０１３）、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理を示す値（例えば「４」）に更新して（ステップ０６５ＡＫＳ０１４）、普通図柄停止時処理を終了する。

【１４００】

表示結果が普図当りでない場合には（ステップ０６５ＡＫＳ０１２；Ｎｏ）、表示結果が時短図柄であるか否かを判定する（ステップ０６５ＡＫＳ０１５）。表示結果が時短図柄であれば（ステップ０６５ＡＫＳ０１５；Ｙｅｓ）、時短フラグがセットされているか否かを判定することで高ベース状態であるか否かを判定する（ステップ０６５ＡＫＳ０１６）。高ベース状態でなければ（ステップ０６５ＡＫＳ０１６；Ｎｏ）、例えば特図プロセスフラグの値を確認することで、大当り遊技状態であるか否か判定する（ステップ０６５ＡＫＳ０１７）。この実施例では、大当り遊技状態である場合には、当該大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることから、時短図柄となったことに基づく時短状態への移行は行わないようになっている。なお、特別図柄の変動中であって、当該変動の表示結果が大当りとなる場合には、当該大当りに基づく大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることから、時短図柄となったことに基づく時短状態への移行は行わないようにしてもよい。

【１４０１】

大当り遊技状態でなければ（ステップ０６５ＡＫＳ０１７；Ｎｏ）、時短フラグをオン状態にセットし（ステップ０６５ＡＫＳ０１８）、時短回数カウンタに時短図柄に応じた時短回数（図１８－４（Ａ）参照）をセットする（ステップ０６５ＡＫＳ０１９）。これにより、高ベース状態（時短状態）に移行させることができる。また、時短状態に移行することに応じて、時短状態であることを指定する遊技状態指定コマンドを演出制御基板１２に送信するための設定を行う（ステップ０６５ＡＫＳ０２０）。

【１４０２】

表示結果が時短図柄でなく普図ハズレである場合（ステップ０６５ＡＫＳ０１５；Ｎｏ）、高ベース状態である場合（ステップ０６５ＡＫＳ０１６；Ｙｅｓ）、大当り遊技状態である場合（ステップ０６５ＡＫＳ０１７；Ｙｅｓ）、または、ステップ０６５ＡＫＳ０２０の処理を実行した後には、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理を示す値（例えば「０」）に更新して（ステップ０６５ＡＫＳ０２１）、普通図柄停止時処理を終了する。

【１４０３】

図１８－７は、特徴部０６５ＡＫの図８に示す演出制御プロセス処理（ステップＳ７６）の一例を示すフローチャートである。特徴部０６５ＡＫの演出制御プロセス処理では、図１４に示した基本説明の演出制御プロセス処理に加えて、先読予告設定処理（ステップＳ１６１）の後に、普図連動演出制御処理（ステップ０６５ＡＫＳ１）及び時短報知設定処理（ステップ０６５ＡＫＳ２）が実行されるようになっている。

【１４０４】

図１８－８は、図１８－７の演出制御プロセス処理において実行される普図連動演出制御処理（ステップ０６５ＡＫＳ１）の一例を示すフローチャートである。普図連動演出は、普通図柄の変動が実行されることに連動して普通図柄の表示結果を示唆、報知する演出である。普図連動演出は、所定演出に含まれる。普図連動演出制御処理では、普図連動演出を実行するための制御が行われる。

【１４０５】

普図連動演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、普図連動演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６５ＡＫＳ０３１）。普図連動演出実行中フラグは、所定演出として普図連動演出の実行が開始されるときにセットされる。普図連動演出実行中フラグがセットされていない場合には（ステップ０６５ＡＫＳ０３１；Ｎｏ）、特図連動演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６５ＡＫＳ０３２）。特図連動演出実行中フラグは、特図連動演出の実行が開始されると

きにセットされる。この実施例では、所定演出として特別図柄（飾り図柄）の変動が実行されることに連動して特別図柄の表示結果を示唆、報知する特図連動演出も実行可能になっている。特図連動演出については後述する。特図連動演出実行中フラグがセットされている場合（ステップ０６５ＡＫＳ０３２；Ｙｅｓ）、即ち、所定演出として特図連動演出の実行中である場合には、新たに所定演出（普図連動演出）は実行しないため、普図連動演出制御処理を終了する。

【１４０６】

ステップ０６５ＡＫＳ０３２にて特図連動演出実行中フラグがセットされていない場合は（ステップ０６５ＡＫＳ０３２；Ｎｏ）、普通図柄変動開始指定コマンドを受信したか否か確認する（ステップ０６５ＡＫＳ０５１）。普通図柄変動開始指定コマンドを受信していない場合には（ステップ０６５ＡＫＳ０５１；Ｎｏ）、普図連動演出制御処理を終了する。

【１４０７】

普通図柄変動開始指定コマンドがセットされている場合に（ステップ０６５ＡＫＳ０５１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ時短フラグがオン状態であるか否かを判定することにより、高ベース状態であるか否か確認する（ステップ０６５ＡＫＳ０５２）。高ベース状態である場合には（ステップ０６５ＡＫＳ０５２；Ｙｅｓ）、普通図柄の変動頻度が高く、表示結果もほとんど普図当りとなることから、普図連動演出を実行せずに普図連動演出制御処理を終了する。

【１４０８】

高ベース状態でない場合（ステップ０６５ＡＫＳ０５２；Ｎｏ）、大当り遊技状態であるか否か確認する（ステップ０６５ＡＫＳ０５３）。大当り遊技状態であるか否かは、例えば演出制御プロセスフラグの値で確認される。その場合、演出制御プロセスフラグの値が６以上であるときに大当り遊技状態であるとする。大当り遊技状態である場合には（ステップ０６５ＡＫＳ０５３；Ｙｅｓ）、大当り中の演出を妨げないため、また、大当り遊技状態終了後に高ベース状態に制御されるので、普図連動演出を実行せずに普図連動演出制御処理を終了する。

【１４０９】

大当り遊技状態でない場合（ステップ０６５ＡＫＳ０５３；Ｎｏ）、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ０６５ＡＫＳ０５６）。ここでは、スーパーリーチを伴う変動パターンにより変動が実行されているときであり、変動開始からの経過時間がスーパーリーチの開始タイミングを超えているか否か等により判定すればよい。スーパーリーチのリーチ演出実行中である場合には（ステップ０６５ＡＫＳ０５６；Ｙｅｓ）、スーパーリーチのリーチ演出に注目させるため、普図連動演出を実行せずに普図連動演出制御処理を終了する。なお、スーパーリーチのリーチ演出以外の演出（画像表示装置５における予告演出や可動体３２の動作演出、大当り期待度の高い演出等）の実行中においても普図連動演出を実行しないようにしてもよい。

【１４１０】

スーパーリーチのリーチ演出の実行中でない場合（ステップ０６５ＡＫＳ０５６；Ｎｏ）、普図連動演出の実行有無と実行する場合の演出態様に対応した所定演出パターンを決定する（ステップ０６５ＡＫＳ０５９）。ステップ０６５ＡＫＳ０５９では、図１８－８（Ｂ）に示すように、普通図柄変動開始指定コマンドから特定される普通図柄の表示結果に応じて、普図連動演出の実行有無と所定演出パターンを決定する。

【１４１１】

図１８－８（Ｃ）は、所定演出パターンを示す図である。所定演出は、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知する演出であり、所定演出パターンＳＰ１は普通図柄も特別図柄もハズレとなることを示唆するパターンであり、所定演出パターンＳＰ２は「普図当り」となることを報知するパターンであり、所定演出パターンＳＰ３は「時短図柄」となることを報知するパターンである。所定演出パターンＳＰ４及びＳＰ５は特別図柄が大当り図柄となることを示唆するパターンであり、所定演出パターンＳＰ４よ

りも所定演出パターンＳＰ５の方が大当りとなる期待度が高くなっている。なお、この実施例では、全ての所定演出パターンの所定演出は同様の態様により開始され、その後に所定演出パターンに応じた結果が報知されるようになっている。従って、ハズレとなることを示唆する所定演出パターンＳＰ１であっても、演出の開始時は他の所定演出パターンとなることを期待できる。

【１４１２】

なお、表示結果または特別図柄の表示結果を示唆した後に、ハズレとなることを示唆するガセパターンを設けてもよい。例えば、「時短かも？」といった画像を表示して普通図柄の表示結果が時短図柄となることを示唆する演出を実行した後に、「残念」といった画像を表示して時短図柄とならないことを示すパターンを設けてもよい。

【１４１３】

普図連動演出に対応した所定演出パターンはＳＰ１～ＳＰ３であり、ステップ０６５ＡＫＳ０５９では、図１８－８（Ｂ）に示すような決定割合で、普図連動演出の実行有無と所定演出パターンＳＰ１～ＳＰ３のいずれとするかが決定される。図１８－８（Ｂ）に示すように、普通図柄の表示結果（普図表示結果）が「普図当り」である場合には、所定演出パターンＳＰ２に決定される割合が高く、「普図ハズレ」である場合には、所定演出パターンＳＰ１に決定される割合が高く、「時短図柄Ａ」または「時短図柄Ｂ」である場合、特に、時短回数が多い「時短図柄Ｂ」である場合には、所定演出パターンＳＰ３に決定される割合が高くなっている。これにより、普図連動演出（所定演出）により、普図表示結果を示唆・報知することができる。なお、図１８－８（Ｂ）に示した決定割合は一例であり、普図連動演出（所定演出）により、普図表示結果を示唆・報知できれば任意の割合でよい。また、普図連動演出の所定演出パターンとして、所定演出パターンＳＰ１～ＳＰ３以外の所定演出パターンを設けてもよい。

【１４１４】

続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、普図連動演出を実行することに決定されているか否か確認する（ステップ０６５ＡＫＳ０６４）。普図連動演出を実行することに決定されていない場合には（ステップ０６５ＡＫＳ０６４；Ｎｏ）、普図連動演出制御処理を終了する。

【１４１５】

普図連動演出を実行することに決定されている場合には（ステップ０６５ＡＫＳ０６４；Ｙｅｓ）、普図連動演出タイマに、ステップ０６５ＡＫＳ０５９における決定結果（所定演出パターン）に応じた普図連動演出の実行時間に対応する値をセットする（ステップ０６５ＡＫＳ０７８）。そして、所定演出パターンに対応した演出制御用データ等に基づいて普図連動演出（所定演出）を開始する（ステップ０６５ＡＫＳ０７９）。そして、普図連動演出を開始したことに対応して、普図連動演出実行中フラグをセットし（ステップ０６５ＡＫＳ０８０）、普図連動演出制御処理を終了する。

【１４１６】

普図連動演出実行中フラグがセットされている場合には（ステップ０６５ＡＫＳ０３１；Ｎｏ）、普図連動演出タイマの値を１減算し（ステップ０６５ＡＫＳ０３４）、普図連動演出タイマの値が０になったか否かを判定する（ステップ０６５ＡＫＳ０３５）。普図連動演出タイマの値が０でなければ（ステップ０６５ＡＫＳ０３５；Ｎｏ）、普図連動演出制御処理を終了する。

【１４１７】

普図連動演出タイマの値が０になった場合（ステップ０６５ＡＫＳ０３５；Ｙｅｓ）、普図連動演出を終了させて（ステップ０６５ＡＫＳ０３６）、普図連動演出実行中フラグをオフ状態にリセットして（ステップ０６５ＡＫＳ０３７）、普図連動演出制御処理を終了する。

【１４１８】

図１８－９（Ａ）は、所定演出として特図連動演出を実行有無及び実行する場合の所定演出パターンを決定するための特図連動演出決定処理の一例を示すフローチャートである

。特図連動演出決定処理は、飾り図柄の変動を開始する前に、図１８－７に示す演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）内にて実行される。特図連動演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、普図連動演出実行中フラグがセットされているか否か確認する（ステップ０６５ＡＫＳ０９１）。普図連動演出実行中フラグがセットされている場合（ステップ０６５ＡＫＳ０９１；Ｙｅｓ）、すなわち、所定演出として普図連動演出が実行されている場合には、新たに所定演出（特図連動演出）を実行しないため、特図連動演出決定処理を終了する。普図連動演出実行中フラグがセットされていない場合（ステップ０６５ＡＫＳ０９１；Ｎｏ）、サブ時短フラグがオン状態であるか否かを判定することにより、高ベース状態であるか否か確認する（ステップ０６５ＡＫＳ０９２）。高ベース状態である場合には（ステップ０６５ＡＫＳ０９２；Ｙｅｓ）、平均的な特図変動時間が短く、特図連動演出を実行する期間を確保できないため、特図連動演出を実行しないため、特図連動演出決定処理を終了する。

【１４１９】

なお、特図連動演出決定処理は飾り図柄の変動開始時に実行される処理であるので、大当り遊技状態や小当り遊技状態である場合に特図連動演出が決定されて実行されることはない。高ベース状態でない場合には（ステップ０６５ＡＫＳ０９２；Ｎｏ）、今回開始する変動がスーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ大当りとなる変動パターンであるか否か確認する（ステップ０６５ＡＫＳ０９３）。なお、スーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ大当りの変動パターンであるか否かは、具体的には、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンを確認することによって判定できる。スーパーリーチはずれまたはスーパーリーチ大当りの変動パターンではない場合には（ステップ０６５ＡＫＳ０９３；Ｎｏ）、特図連動演出決定処理を終了する。このように、この実施例ではスーパーリーチを伴う変動パターンでない場合には、特図連動演出を実行しないようになっているが、スーパーリーチを伴う変動パターンでない場合にも所定の割合で特図連動演出（例えば所定演出パターンＳＰ１の所定演出）を実行するようにしてもよい。

【１４２０】

スーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ大当りの変動パターンである場合には（ステップ０６５ＡＫＳ０９３；Ｙｅｓ）、特図連動演出の実行有無と実行する場合の演出態様に対応した所定演出パターンを決定する（ステップ０６５ＡＫＳ０９４）。ステップ０６５ＡＫＳ０９４では、図１８－９（Ｂ）に示すように、特別図柄（飾り図柄）の表示結果に応じて、特図連動演出の実行有無と所定演出パターンを決定する。

【１４２１】

特図連動演出に対応した所定演出パターンはＳＰ１、ＳＰ４、ＳＰ５であり、ステップ０６５ＡＫＳ０９４では、図１８－９（Ｂ）に示すような決定割合で、特図連動演出の実行有無と所定演出パターンＳＰ１、ＳＰ４、ＳＰ５のいずれとするかが決定される。図１８－９（Ｂ）に示すように特図表示結果が「大当り」である場合には、所定演出パターンＳＰ５に決定される割合が高く、特図表示結果が「ハズレ」である場合には、所定演出パターンＳＰ４に決定される割合が高くなっている。これにより、所定演出パターンＳＰ４よりも所定演出パターンＳＰ５の方が大当り期待度（信頼度）が高くなっている。所定演出パターンＳＰ４、ＳＰ５は、スーパーリーチを伴う変動パターンである場合に決定されるので、これらの所定演出パターンの特図連動演出が実行された場合には、スーパーリーチとなることを報知できる。また、図１８－９に示す決定割合では、所定演出パターンＳＰ１である場合にも大当りとなる場合があるので、意外性のある演出を実行できる。図１８－９（Ｂ）に示した決定割合は一例であり、特図連動演出（所定演出）により、特図表示結果を示唆・報知できれば任意の割合でよい。また、特図連動演出の所定演出パターンとして、所定演出パターンＳＰ１、ＳＰ４、ＳＰ５以外の所定演出パターンを設けてもよい。

【１４２２】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特図連動演出を実行しないこと決定されたか否か確認する（ステップ０６５ＡＫＳ０９５）。特図連動演出を実行しないことに決定された

場合には（ステップ０６５ＡＫＳ０９５；Ｙｅｓ）、特図連動演出決定処理を終了する。特図連動演出を実行することに決定された場合（ステップ０６５ＡＫＳ０９５；Ｎｏ）、決定された所定演出パターンに対応する特図連動演出を実行するための設定を行う（ステップ０６５ＡＫＳ０９６）。ステップ０６５ＡＫＳ０９６では、例えば所定演出パターンに対応する演出制御データをＲＡＭ１２２の所定領域に使用データとしてセットする。そして、特図連動演出実行中フラグをオン状態にセットし（ステップ０６５ＡＫＳ０９７）、特図連動演出決定処理を終了する。

【１４２３】

図１８－１０は、図１８－７の演出制御プロセス処理において実行される時短報知設定処理（ステップ０６５ＡＫＳ２）の一例を示すフローチャートである。時短報知設定処理は、普通図柄の表示結果が時短図柄となったことに対応して高ベース状態（時短状態）に制御されるときに、時短状態に移行することを報知するための処理である。

【１４２４】

時短報知設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短図柄が停止したことを指定する普図停止指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ０６５ＡＫＳ１０１）。時短図柄が停止したことを指定する普図停止指定コマンドを受信していなければ（ステップ０６５ＡＫＳ１０１；Ｎｏ）、時短報知設定処理を終了する。

【１４２５】

時短図柄が停止したことを指定する普図停止指定コマンドを受信していれば（ステップ０６５ＡＫＳ１０１；Ｙｅｓ）、サブ時短フラグがオン状態であるか否かを判定することにより、高ベース状態であるか否か確認する（ステップ０６５ＡＫＳ１０２）。高ベース状態である場合には（ステップ０６５ＡＫＳ１０２；Ｙｅｓ）、時短図柄となったことに基づく制御は実行しないため、時短報知設定処理を終了する。

【１４２６】

高ベース状態でない場合（ステップ０６５ＡＫＳ１０２；Ｎｏ）、サブ時短フラグをオン状態にセットする（ステップ０６５ＡＫＳ１０３）。なお、サブ時短フラグは、大当り遊技状態が終了して時短状態に制御されるときにもオン状態にセットされる。

【１４２７】

続いて、大当り遊技状態であるか否かを判定する（ステップ０６５ＡＫＳ１０４）。大当り遊技状態である場合には（ステップ０６５ＡＫＳ１０４；Ｙｅｓ）、当該大当り遊技状態後に時短状態に制御されるため、時短状態に移行したことを報知せずに時短報知設定処理を終了する。

【１４２８】

大当り遊技状態でない場合（ステップ０６５ＡＫＳ１０４；Ｎｏ）、画像表示装置５の所定位置に右打ちすることを指示する右打ち表示を表示する（ステップ０６５ＡＫＳ１０５）。

【１４２９】

そして、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ０６５ＡＫＳ１０６）。スーパーリーチのリーチ演出の実行中でない場合（ステップ０６５ＡＫＳ１０６；Ｎｏ）、時短状態に移行したことの報知（時短移行報知）、及び、右打ちすることの報知（右打ち報知）を開始するための設定を行う（ステップ０６５ＡＫＳ１０７）。

【１４３０】

また、スーパーリーチのリーチ演出実行中である場合には（ステップ０６５ＡＫＳ１０６；Ｙｅｓ）、次回の変動開始時に、右打ち報知を開始するための設定を行う（ステップ０６５ＡＫＳ１０８）。このように、この実施例では、スーパーリーチのリーチ演出実行中である場合には、スーパーリーチのリーチ演出に注目させるため、時短移行報知及び右打ち報知を実行せず、次回の変動において右打ち報知を実行するようになっている。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出を妨げてしまうことを防止できる。なお、スーパーリーチのリーチ演出以外の演出（画像表示装置５における予告演出や可動体３

２の動作演出、大当り期待度の高い演出等）の実行中においても時短移行報知及び右打ち報知を実行しないようにしてもよい。また、次回の変動開始時には既に時短状態へは移行済みである場合もあるが、次回の変動において時短移行報知を実行するようにしてもよい。

【１４３１】

なお、時短移行報知及び右打ち報知は実行されないものの、右打ち表示は表示されるため、最低限時短状態に移行したことを示すことができるので、遊技者が遊技状態を把握できずに不利益を被ることを低減できる。

【１４３２】

ステップ０６５ＡＫＳ１０７またはステップ０６５ＡＫＳ１０８の処理を実行した後は、時短報知設定処理を終了する。

【１４３３】

図１８－１１は、時短移行時の演出内容を示すタイミングチャートである。図１８－１１において、「特図変動」のＯＮは特別図柄が変動中であることを示し、ＯＦＦは特別図柄が停止中であることを示す。「普図変動」のＯＮは普通図柄が変動中であることを示し、ＯＦＦは普通図柄が停止中であることを示す。「右打ち画像」のＯＮは画像表示装置５に右打ち画像が表示されていることを示し、ＯＦＦは右打ち画像が表示されていないことを示す。

【１４３４】

図１８－１１（Ａ）は、時短図柄停止時にスーパーリーチのリーチ演出が実行されていない場合のタイミングチャートである。図１８－１１（Ａ）に示すように、特別図柄の変動中に、普通図柄の表示結果として時短図柄が停止したときに、時短移行報知及び右打ち報知が実行される。また、時短図柄の停止するタイミングで右打ち画像が表示される。そして、時短図柄の図柄確定時間が経過して、次回の普通図柄の変動開始時に時短制御が開始されることとなる。このように、実際に時短制御が開始される前の時短図柄の図柄確定時間において、時短移行報知及び右打ち報知を実行することで、特別図柄の変動中に時短状態に移行する場合でも、時短状態に移行すること、及び、右打ちにより遊技を行うことを適切に報知することができる。

【１４３５】

図１８－１１（Ｂ）は、時短図柄停止時にスーパーリーチのリーチ演出が実行されていない場合のタイミングチャートである。図１８－１１（Ｂ）に示すように、特別図柄の変動中にスーパーリーチとなり、スーパーリーチのリーチ演出中に普通図柄の表示結果として時短図柄が停止したときは、時短図柄の停止するタイミングで右打ち画像が表示されるが、時短移行報知及び右打ち報知が実行されない。そして、スーパーリーチを伴う変動終了後の次回の変動開始時に、右打ち報知が実行される。なお、次回の変動開始タイミングが時短図柄の図柄確定時間の後だった場合には既に時短状態となっているため、この実施例では、スーパーリーチのリーチ演出中に時短図柄が停止したときには、次回の変動開始時に時短報知を行わないようになっている。これに対して、次回の変動開始時に時短報知を実行するようにしてもよい。例えば、図１８－１１（Ｂ）に示すように、次回の変動開始以降に時短図柄の図柄確定時間が経過する場合には、次回の変動開始時に時短報知を実行するようにしてもよい。

【１４３６】

なお、時短図柄が停止したときに実行中の特別図柄の変動の終了タイミングが、実際に時短制御が開始されるタイミングである時短図柄の図柄確定時間経過よりも前である場合、今回の特別図柄の変動中に慌てて時短移行報知や右打ち報知を実行する必要もないため、次回の特別図柄の変動開始以降に時短図柄の図柄確定時間経過以前の期間に、時短移行報知や右打ち報知を実行するようにしてもよい。

【１４３７】

続いて、特徴部０６５ＡＫの演出動作例を説明する。図１８－１２～図１８－１４は、特徴部０６５ＡＫの所定演出の演出動作例を示している。図１８－１２（Ａ）は、下向きの矢印で、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾

り図柄の変動が実行されていることを示している。画像表示装置５の左上において、常時遊技者が視認可能な小図柄の変動も実行される。また、画像表示装置５の中央下部分に所定演出領域６５ＡＫ１１が設けられている。この実施例では、所定演出領域６５ＡＫ１１において所定演出（普図連動演出、特図連動演出）が実行されるようになっている。なお、所定演出領域６５ＡＫ１１は、常時画像表示装置５に表示されていてもよいし、所定演出が実行されるときに表示されるようにしてもよい。例えば、所定演出が実行されない高ベース状態や大当り遊技状態では所定演出領域６５ＡＫ１１が消去されるようにしてもよい。

【１４３８】

所定演出を実行することが決定された場合、図１８－１２（Ｂ）に示すように、所定演出領域６５ＡＫ１１において、演出画像がスクロール表示されて所定演出が開始される。図１８－１２（Ｂ）では、下向きの矢印で演出画像がスクロール表示されていることを示している。その後、所定演出パターンに応じた演出結果が報知されることになる。

【１４３９】

所定演出パターンＳＰ１である場合には、図１８－１２（Ｃ）に示すように、所定演出領域６５ＡＫ１１に「×」の演出画像が表示されて停止する。これにより、所定演出が失敗し、普通図柄や特別図柄の表示結果が当りとなる期待度が低いこと等が報知される。

【１４４０】

所定演出パターンＳＰ２である場合には、図１８－１２（Ｄ）に示すように、所定演出領域６５ＡＫ１１に「○」の演出画像が表示されて停止する。これにより所定演出が成功し、普通図柄が当りとなること等が報知される。

【１４４１】

所定演出パターンＳＰ４である場合には、図１８－１２（Ｅ）に示すように、所定演出領域６５ＡＫ１１に音符の演出画像が表示されて停止する。これにより所定演出が成功し、特別図柄が大当りとなる期待度が高いことやスーパーリーチが実行されること等が報知される。

【１４４２】

所定演出パターンＳＰ５である場合には、図１８－１２（Ｆ）に示すように、所定演出領域６５ＡＫ１１に「熱」の文字の演出画像が表示されて停止する。これにより所定演出が成功し、特別図柄が大当りとなる期待度がより高いことやスーパーリーチが実行されること等が報知される。

【１４４３】

所定演出パターンＳＰ４、ＳＰ５である場合、例えば図１８－１２（Ｅ）、（Ｆ）に示すように、左右の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに同じ数字の飾り図柄が停止して、リーチとなった後、所定演出の演出結果（音符や「熱」の文字の演出画像）が表示されるようになっている。このようにすることで、リーチ中に所定演出が実行された場合には、スーパーリーチとなることを期待させることができる。

【１４４４】

なお、所定演出パターンＳＰ１、ＳＰ２は普図連動演出として実行され、所定演出パターンＳＰ１、ＳＰ４、ＳＰ５は特図連動演出として実行される。普図連動演出は、特別図柄（飾り図柄）の変動とは無関係に実行されるので、特別図柄（飾り図柄）の変動中の任意のタイミングで実行され得るようになっている。

【１４４５】

図１８－１３は、所定演出パターンＳＰ３の所定演出（普図連動演出）が実行される場合の演出動作例である。図１８－１３（Ａ）は、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の変動が実行されていることを示している。画像表示装置５の左上において、常時遊技者が視認可能な小図柄の変動も実行される。また、画像表示装置５の中央下部分に所定演出領域６５ＡＫ１１が設けられている。

【１４４６】

所定演出を実行することが決定された場合、図１８－１３（Ｂ）に示すように、所定演

出領域６５ＡＫ１１において、演出画像がスクロール表示されて所定演出が開始される。
【１４４７】
所定演出パターンＳＰ３である場合には、図１８－１３（Ｃ）に示すように、所定演出領域６５ＡＫ１１に「時」の演出画像が表示されて停止する。これにより、所定演出が成功し、普通図柄の表示結果が時短図柄となることが報知される。
【１４４８】
時短図柄が停止すると、図１８－１３（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の右下部分に右打ちを指示する右打ち表示が表示され、画像表示装置５の中央部分に「時短突入！」という文字の画像が表示される時短移行報知が実行される。このとき、画像表示装置５の左上部分には時短回数が表示される。ここでは、時短図柄Ｂとなったことに対応して、「１００回」が表示されている。
【１４４９】
その後、図１８－１３（Ｅ）に示すように、画像表示装置５の中央部分に「右を狙え！」という文字の画像が表示される右打ち報知が実行される。そして、図１８－１３（Ｆ）に示すように、右打ち報知の画像が消去されて右打ち報知が終了する。このとき、所定演出領域６５ＡＫ１１に「時」の演出画像も消去される。このように、この実施例では、特別図柄（飾り図柄）の変動中であっても、普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合には、時短状態に移行する。その場合には、時短図柄が停止することを報知する所定演出を実行可能となっており、図１８－１３（Ｄ）、（Ｅ）に示すような時短移行報知や右打ち報知が実行されるので、好適に時短状態への移行を報知することができる。これにより、遊技者が戸惑うことなく遊技を続行できる。
【１４５０】
図１８－１４は、スーパーリーチのリーチ演出中に所定演出パターンＳＰ３の所定演出（普図連動演出）が実行される場合の演出動作例である。図１８－１４（Ａ）は、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「７」の数字を示す飾り図柄が停止し、中の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて飾り図柄の変動が実行されてリーチとなっていることを示している。画像表示装置５の左上において、常時遊技者が視認可能な小図柄の変動も実行される。また、画像表示装置５の中央下部分に所定演出領域６５ＡＫ１１が設けられている。
【１４５１】
所定演出を実行することが決定された場合、図１８－１４（Ｂ）に示すように、所定演出領域６５ＡＫ１１において、演出画像がスクロール表示されて所定演出が開始される。このとき、画像表示装置５においてスーパーリーチのリーチ演出が開始される。
【１４５２】
所定演出パターンＳＰ３である場合には、図１８－１４（Ｃ）に示すように、所定演出領域６５ＡＫ１１に「時」の演出画像が表示されて停止する。これにより、所定演出が成功し、普通図柄の表示結果が時短図柄となることが報知される。
【１４５３】
スーパーリーチ演出中に時短図柄が停止すると、図１８－１４（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の右下部分に右打ちを指示する右打ち表示が表示されるが、画像表示装置５における時短移行報知や右打ち報知は実行されず、スーパーリーチのリーチ演出が継続して実行される。
【１４５４】
その後、図１８－１４（Ｅ）に示すように、中の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて「６」の数字を示す飾り図柄が停止してハズレとなる。このとき、所定演出領域６５ＡＫ１１に「時」の演出画像も消去される。そして、図１８－１４（Ｆ）に示すように、次の飾り図柄の変動開始に伴って、画像表示装置５の中央部分に「右を狙え！」という文字の画像が表示される右打ち報知が実行される。このとき、画像表示装置５の左上部分には時短回数が表示される。ここでは、時短図柄Ａとなったことに対応して、「４９回」が表示されている。なお、ここでは前回の変動中に時短状態に移行して、１回の変動が消化されたこ

とに伴い、時短回数が５０回から４９回に減算されている。
【１４５５】
このように、この実施例では、スーパーリーチのリーチ演出中に普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合には、時短移行報知や右打ち報知が実行されずスーパーリーチのリーチ演出が優先して実行される。スーパーリーチの結果として大当りとなった場合には、当該大当りに対応する大当り遊技状態の後に時短状態に制御されることになる。よって、スーパーリーチのリーチ演出中に時短移行報知を実行しても、その報知が無駄になったり興ざめな演出となる可能性があるため、スーパーリーチのリーチ演出を優先するようになっている。そして、表示結果がハズレとなった場合には、次回変動時に右打ち報知が実行されるので、時短状態に移行したことや右打ちすることを好適に報知できる。なお、スーパーリーチのリーチ演出中に普通図柄の表示結果が時短図柄となり、当該スーパーリーチを伴う変動の表示結果が大当りとなった場合には、普通図柄の表示結果が時短図柄となったことに対応する報知（時短移行報知、右打ち報知）は実行しないようにしてもよいし、大当り遊技状態終了後の最初の変動にて普通図柄の表示結果が時短図柄となったことに対応する報知を実行するようにしてもよい。
【１４５６】
（特徴部０６５ＡＫの変形例）
本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。上記実施例や変形例に示したフローチャートの処理内容や決定割合、各種演出の決定方法は、一例であって、上記実施例と同様の効果を奏することができ、上記実施例で示した演出を好適に実行できれば任意でよい。また、上記実施例で示した演出動作例は一例であり、同様の演出効果を達成できれば適宜変更可能である。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。
【１４５７】
特別図柄の表示結果を先読みして先読予告演出を実行する場合において、普通図柄の表示結果が時短図柄となる場合には、先読予告演出の実行を制限するようにしてもよい。例えば、普通図柄の表示結果が時短図柄となる場合には、時短図柄が停止して時短状態に移行するまでは先読予告演出を実行しないようにしてもよい。また、変動開始前の普通図柄の表示結果を先読みして、時短図柄となる普通図柄の保留データがある場合には、特別図柄の表示結果を予告する先読予告演出を制限するようにしてもよい。このようにすることで、先読予告演出を実行した後に遊技状態が変更されることで、先読み時と実際の変動実行時とで変動パターンが変化して、先読予告演出の演出内容と整合しなくなることを防止できる。
【１４５８】
ホールコンピューターやデータ表示機に外部出力する信号として、大当り信号（大当り中に出力）、特賞中信号（大当り中及び時短中に出力）に加えて、時短中信号（時短中のみ出力）を設けてもよい。
【１４５９】
上記実施例では、大当り遊技状態において普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合、時短状態への制御は行わないようになっていたが、低ベース状態で大当りとなった場合、当該大当りに対応する大当り遊技状態において、時短図柄となったことに基づいて時短状態へ制御するようにしてもよい。この場合、大当り遊技状態開始→時短図柄となったことに基づく時短制御開始→大当り遊技状態終了という順番になり、大当り遊技状態の前後でベースが変化していることになる。そのため、大当り遊技状態に制御されたことに基づく時短回数の設定は、大当り遊技状態終了後の変動開始時に行うようにしてもよい。例えば、低ベース状態で大当りとなった場合の時短回数は５０回または１００回であり、高ベース状態で大当りとなった場合の時短回数が１００回である場合には、大当り遊技状態中に時短図柄が停止した場合、大当り遊技状態終了後の時短回数は１００回に設定される。大当り遊技状態終了後の変動開始時に、時短回数の設定を行うことで、大当り中に遊技状

態が変化しても好適に状態移行をすることができる。なお、大当り遊技状態となったときに遊技状態によらず、時短回数は一定であってもよいし、一定割合で時短回数が決定されるようにしてもよい。

【１４６０】

上記実施例では、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知する所定演出（普図連動演出、特図連動演出）は、所定演出領域６５ＡＫ１１において演出画像をスクロール表示して演出結果を表示する演出（図１８－１２～図１８－１４）であったが、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知できる演出であれば任意の演出でよい。また、所定演出は、少なくとも普通図柄が時短図柄となるか否か、または、特別図柄の表示結果を示唆・報知する演出であればよい。

【１４６１】

また、上記実施例では、高ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合は、時短回数を更新しないようになっていたが、高ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合に時短回数を更新、追加するようにしてもよい。また、低ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合と、高ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合と、で時短回数や時短回数の決定割合が異なるようにしてもよい。

【１４６２】

上記実施例では、スーパーリーチのリーチ演出中等、所定の場合、時短移行報知や右打ち報知の実行が制限されるようになっていたが、実行中に演出内容に関わらず、時短図柄となったことに応じて時短状態に移行する場合、時短移行報知や右打ち報知を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置５とは異なる表示手段において時短移行報知や右打ち報知を実行する場合には、画像表示装置５における演出内容に関わらず時短移行報知や右打ち報知を実行するようにしてもよい。

【１４６３】

（特徴部０６５ＡＫに係る手段）

（１）特徴部０６５ＡＫに係る遊技機は、

特別識別情報（例えば特別図柄）の可変表示を行い、特別識別情報の可変表示結果が特定表示結果（例えば大当り図柄）となったことに基づいて、特別可変手段（例えば特別可変入賞球装置７（大入賞口））へ遊技媒体が進入しやすい有利状態（例えば大当り遊技状態）へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機６５ＡＫ１）であって、

普通識別情報（例えば普通図柄）の可変表示を行い、普通識別情報の可変表示結果が所定結果（例えば普図当り）となったことに基づいて、普通可変手段（例えば可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口））へ遊技媒体が進入しやすい所定状態（例えば開放状態）に変化させる可変制御手段（例えばステップＳ４０４の処理を実行するＣＰＵ１０３）と、

通常状態よりも前記普通可変手段が前記所定状態に変化しやすい特別状態（例えば時短状態）へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ０６５ＡＫＳ０１８の処理を実行するＣＰＵ１０３）と、

演出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、

前記状態制御手段は、普通識別情報の可変表示結果が前記所定結果とは異なる特別結果（例えば時短図柄）となったことに基づいて、前記通常状態から前記特別状態に制御可能であり（例えばステップ０６５ＡＫＳ０１８の処理を実行する）、

前記演出実行手段は、特別識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果となることを示唆する特定演出（例えば所定演出パターンＳＰ４、ＳＰ５の所定演出、特図連動演出）と、普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果となることを示唆する特別演出（例えば所定演出パターンＳＰ３の所定演出、普図連動演出）と、を実行可能であり、

前記状態制御手段は、普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果となったときに特別識別情報の可変表示を実行中であったとしても、前記通常状態から前記特別状態に制御可能である（例えばステップ０６５ＡＫＳ０１８の処理を実行する）。

このような構成によれば、好適に状態移行をすることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【１４６４】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記普通可変手段が前記所定状態に変化することに基づいて所定報知（例えば時短移行報知、右打ち報知）を行う所定報知手段と、
特別識別情報の可変表示中の演出内容に応じて、前記所定報知を制限する所定報知制限手段（例えばステップ０６５ＡＫＳ１０６、ステップ０６５ＡＫＳ１０８の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備えるようにしてもよい。
このような構成によれば、所定報知により特別識別情報の可変表示中の演出を妨げてしまうことを防止できる。
【１４６５】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記通常状態において、普通識別情報の可変表示結果が前記所定結果となること、普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果となること、特別識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果となること、のうちのいずれとなるかを示唆する演出を実行可能である（例えば所定演出パターンＳＰ１～ＳＰ５の所定演出を実行可能である。図１８－１２、図１８－１３）ようにしてもよい。
このような構成によれば、普通識別情報と特別識別情報との両方の表示結果に注目させることができる。
【１４６６】
（４）上記（１）から（３）のいずれかに記載の遊技機において、
前記状態制御手段は、前記有利状態に制御されたことに基づいて前記特別状態に制御可能であり（例えば図１８－５）、
前記有利状態に制御された後の特別識別情報の可変表示を開始するときに、前記通常状態であるか前記特別状態であるかに応じて、当該有利状態に制御されたことに基づいて制御される前記特別状態の終了条件を異ならせるようにしてもよい。
このような構成によれば、好適に状態移行をすることができる。
【１４６７】
（５）上記（１）から（４）のいずれかに記載の遊技機において、
普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果である場合、普通識別情報の可変表示結果が前記所定結果である場合よりも、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間が長い（例えば図１８－３（Ａ））ようにしてもよい。
このような構成によれば、好適に状態移行をすることができる。
【１４６８】
（６）上記（１）から（５）のいずれかに記載の遊技機において、
前記通常状態である場合、前記特別状態である場合よりも、普通識別情報の可変表示結果として前記特別結果が表示されてから確定するまでの時間が長い（例えば図１８－３（Ａ）、（Ｂ））ようにしてもよい。
このような構成によれば、好適に状態移行をすることができる。
【１４６９】
（特徴部の関連づけに係る説明）
特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。
【１４７０】
今回開示された実施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。本発明の範囲は上記した説明ではなくて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すべての変更が含まれることが意図される。
【１４７１】

（特徴部０７９ＳＧに関する説明）
次に、本発明の実施の形態における特徴部０７９ＳＧ（以下、本特徴部０７９ＳＧと略記する）について説明する。図１９－１は、本特徴部０７９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１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１９－１に示すように、本特徴部０７９ＳＧにおける音声制御基板１３には、演出制御用ＣＰＵ１２０と共動してスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音（演出音）の生成を行う音声合成用ＩＣ０７９ＳＧ１３２と、該音声合成用ＣＩ０７９ＳＧ１３２にて生成された音の出力音を増幅する増幅回路（アンプ）０７９ＳＧ１３４と、音声データＲＯＭ０７９ＳＧ１３３と、が搭載されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１からの演出制御コマンドにもとづいて音番号データを音声合成用ＩＣ０７９ＳＧ１３２に出力して、該音番号データに対応する音を音声合成用ＩＣ０７９ＳＧ１３２に生成させる。
【１４７２】
音声合成用ＩＣ０７９ＳＧ１３２は、演出制御用ＣＰＵ１２０から音番号データが入力されると、該入力された音番号データに応じた音声や効果音をスピーカ８Ｌ、８Ｒ毎に個別に生成して増幅回路０７９ＳＧ１３４に出力する。増幅回路０７９ＳＧ１３４は、音声合成用ＩＣ０７９ＳＧ１３２から出力された音声や効果音を増幅し、各スピーカ８Ｌ、８Ｒに出力する。
【１４７３】
音声データＲＯＭ０７９ＳＧ１３３には、音番号データに対応付けて該音番号データが該当する演出コマンドにより実施される演出に対応した音を出力するための各スピーカ８Ｌ、８Ｒ毎の制御データが格納されている。つまり、これら制御データは、演出期間（例えば、飾り図柄可変表示期間）において各スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力する効果音やＢＧＭ（楽曲）等の音の出力態様（周波数特性、タイミング（ディレイ）等）が時系列的に記述された音声データ等を含むデータの集まりである。
【１４７４】
図１９－２（Ａ）は、本特徴部０７９における画像表示装置５を示す説明図である。本特徴部０７９ＳＧにおける画像表示装置５の表示領域は、正面視で高さＬ、左右幅Ｌの長方形状に形成されている。該表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出、後述する操作促進演出や静止画表示演出等の演出を表示するための第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆを構成している。また、画像表示装置５の下端部は、第１特図保留記憶数を白抜き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０７９ＳＧ００５Ｄと、第２特図保留記憶数を白抜き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０７９ＳＧ００５Ｕと、遊技状態を示すテロップを表示可能なテロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔと、を含む第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａを構成している。
【１４７５】
つまり、画像表示装置５の表示領域全体のうち、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａと第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂとを除いた部分が第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆとなっている。
【１４７６】
尚、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａと第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂは、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆよりも画像表示装置５の表示領域の周縁部にて、遊技に関する情報の表示（保留表示、テロップ表示、第４図柄の表示、保留記憶数の表示）を行っている表示領域である。つまり、本特徴部０７９ＳＧにおける第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａと第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂは、パチンコ遊技機１におけるＵＩ（ユーザーインターフェース）表示領域でもある。
【１４７７】
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０７９ＳＧ００５Ｊ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０７９ＳＧ００５Ｓｂを構成している。
【１４７８】

このうち、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａは、正面視で長方形状に形成されており、その高さは画像表示装置５の表示領域全体の高さＨの半分未満の長さに形成されているとともに、左右幅は画像表示装置５の表示領域全体の左右幅Ｌと同一の長さに形成されている。また、第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂは、正面視で長方形状に形成されているが、その高さと左右幅は画像表示装置５の表示領域全体の高さＨ及び左右幅Ｌよりも極めて短く形成されている。

【１４７９】

このため、本特徴部０７９ＳＧでは、画像表示装置５の表示領域全体に占める第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの面積は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａと第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂとを合わせた面積よりも広くなっている。

【１４８０】

図１９－２（Ｂ）に示すように、第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕでは、演出制御用ＣＰＵ１２０が後述する保留表示動作処理（図８－１３参照）を実行することによって、各保留表示を垂直軸回りに一定速度（例えば、回転速度Ｖ３）にて回転表示可能となっている。

【１４８１】

図１９－２（Ｃ）に示すようにテロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔでは、演出制御用ＣＰＵ１２０が後述するテロップ動作処理（図１９－１３参照）を実行することによって、遊技状態や実行中の演出に応じたメッセージ（例えば、特定のリーチ演出中であれば「××モード中！」等の演出の状態に応じたメッセージ）を、左方向から右方向に向けて一定速度（例えば、移動速度Ｖ３）移動させつつ表示可能となっている。

【１４８２】

尚、遊技状態に応じたメッセージに含まれる文字は、該テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔの右端部に到達して表示が終了すると同時に該テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔの左端部にて再度表示されて再び左方向から右方向に向けて移動される。このため、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔにおいて遊技状態に応じたメッセージが移動されつつ表示されている場合は、常に該テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔにて遊技状態に応じたメッセージ全体が表示されているので、遊技者が現在の遊技状態を認識し易くなっている。

【１４８３】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕにおける保留表示とテロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔにおけるメッセージとを共通の一定速度（Ｖ３）にて回転・移動させ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、第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕにおける保留表示とテロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔにおけるメッセージとは、それぞれ異なる一定速度で回転・移動可能であってもよい。

【１４８４】

図１９－２（Ｄ）に示すように、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊは、上部図柄０７９ＳＧ００５Ｊａと下部図柄０７９ＳＧ００５Ｊｂとを有しており、これら上部図柄０７９ＳＧ００５Ｊａと下部図柄０７９ＳＧ００５Ｊｂとが一定周期で交互に点滅することによって特別図柄の可変表示中であることを示すようになっている。また、これら上部図柄０７９ＳＧ００５Ｊａと下部図柄０７９ＳＧ００５Ｊｂとは、可変表示結果がはずれとなる場合は可変表示の終了タイミングにおいて双方が消灯される（ＯＦＦとなる）一方で、可変表示結果が大当りやはずれとなる場合は可変表示の終了タイミングにおいて双方が点灯される（ＯＮとなる）。

【１４８５】

尚、第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂにおける第１特図保留記憶数の表示と第２特図保留記憶数の表示とは、新たな保留記憶が発生したタイミングと新たな可変表示が開始されるタイミングとでのみその数が変化する表示である。つまり、第３表示領域０７９ＳＧ

００５Ｓｂにおける第１特図保留記憶数の表示と第２特図保留記憶数の表示とは、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊや第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕ、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔとは異なり、可変表示の開始タイミングを除き表示態様が変化しない。

【１４８６】

次に、本特徴部０７９ＳＧにおける表示制御部１２３について説明する。表示制御部１２３におけるＣＧＲＯＭには、画像表示装置５に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０による指示に基づいてＣＧＲＯＭに記憶されている１の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置５に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置５に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置５に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率０％として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置５に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

【１４８７】

図１９－３（Ａ）～図１９－３（Ｄ）に示すように、例えば、画像表示装置５に画像を表示する場合としては、画像データ１～３を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置５に画像を表示する。

【１４８８】

図１９－３（Ａ）に示すように、画像データ１は、第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕとテロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔを第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａに表示するとともに、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊを第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂに表示するために描画されるデータである。また、画像データ１飾り図柄の小図柄を第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆ（第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂの左側方）に表示するために描画されるデータでもある。

【１４８９】

図１９－３（Ｂ）に示すように、画像データ２は、後述するチャンスアップ演出、静止画表示演出、操作促進演出の画像を第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆに表示するために描画されるデータである。

【１４９０】

図１９－３（Ｃ）に示すように、画像データ３は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出を第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆに表示するために描画されるデータである。

【１４９１】

尚、図１９－３（Ａ）～図１９－３（Ｃ）に示すように、これら画像データ１、画像データ２、画像データ３には画像表示装置５に画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ１が最も高く設定されており、画像データ３が最も低く設定されている（画像表示装置５における画像の表示優先度：画像データ１＞画像データ２＞画像データ３）。つまり、画像表示装置５では、画像データ１に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ２に基づく画像が画像データ１に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ３に基づく画像が画像データ１に基づく画像と画像データ２に基づく画像よりも下層（最下層）の画像として表示されるようになっている。このため、図１９－３（Ｄ）に示すように、画像表示装置５においては、画像データ２に基づく画像が画像データ３に基づく画像よりも優先して表示され、画像データ１に基づく画像が画像データ２に基づく画像と画像データ３に基づく画像よりも優先して表示される。

【１４９２】

尚、図１９－３（Ｄ）に示すように、画像データ１に基づく画像、画像データ２に基づく画像、画像データ３に基づく画像が同時に画像表示装置５に表示される場合は、画像デ

ータ３に基づく画像が最も下位階層の画像として表示されるため、該画像データ３に基づく画像は、第１データに基づく画像や画像データ２に基づく画像によって少なくとも一部が視認困難或いは視認不能となる場合がある。

【１４９３】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、詳細は後述するが、画像データ１及び画像データ２に基づく画像は、常に進行速度が一定である動画として画像表示装置５に表示される一方で、画像データ３に基づく画像は、予めＣＧＲＯＭに記憶されているデータに基づいて複数の進行速度の動画や静止画として画像表示装置５に表示されるようになっている。

【１４９４】

特に、本特徴部０７９ＳＧでは、詳細は後述するが、スーパーリーチのリーチ演出中においてリーチ演出の動画の表示を通常の進行速度Ｖ１と該Ｖ１よりも遅い進行速度Ｖ２（スローモーション）にて実行可能となっている。これは、ＣＧＲＯＭ内に進行速度Ｖ１にて表示する演出動画用のデータと進行速度Ｖ２にて表示する演出動画用のデータが予め格納されているためであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＣＧＲＯＭ内に進行速度Ｖ１にて表示する演出動画用のデータのみを予め格納しておき、該データに所定の処理を行うことによってリーチ演出の演出動画の一部を進行速度Ｖ２にて表示可能としてもよい。

【１４９５】

このように、本特徴部０７９ＳＧでは、演出動画が変化する速度である映像進行速度をＶ１とすることで遊技者が認識するリーチ演出の進行速度が早い第１速度となる非スローモーション期間、映像進行速度をＶ１よりも遅いＶ２とすることで遊技者が認識するリーチ演出の進行速度が遅い第２速度となるスローモーション期間としている。つまり、本特徴部０７９ＳＧにおける演出の進行速度が遅い演出動画であるスローモーション動画とは、該スローモーション動画の前において表示される、映像進行速度がＶ１の非スローモーション動画に比較して映像進行速度が遅いものであればよい。

【１４９６】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、全てのスーパーリーチ演出においてスローモーション期間を設けている形態を例示しているが（図１９－１８～図１９－２５参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、スーパーリーチ演出として、画像表示装置５に表示される演出動画の内容自体は、図１９－１８～図１９－２５に示すスーパーリーチ演出の内容と同一ではあるが、映像進行速度がＶ１からＶ２に変化しない、つまり、スローモーション期間とならないスーパーリーチ演出を実行するようにすることで、図１９－１８～図１９－２５に示すスーパーリーチ演出において、スローモーション期間となったことを遊技者が認識し易くなるようにしてもよい。

【１４９７】

つまり、このように演出動画の内容が同一であるが映像進行速度がＶ２に変化しないスーパーリーチ演出を実行する場合にあっては、本発明における第１速度よりも遅い第２速度である演出動画とは、同一内容の演出動画が非スローモーションのスーパーリーチ演出における映像進行速度Ｖ１よりも遅い映像進行速度Ｖ２にて表示されることによって、非スローモーションのスーパーリーチ演出よりも長い期間に亘って表示される該演出動画が該当することになる。

【１４９８】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、上記したように、演出動画の映像進行速度を遅くすることによって遊技者が感じるリーチ演出の進行速度が遅いスローモーションによる演出を構成し、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音の出力については再生速度Ｖ３から変化し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、演出動画の映像進行速度を変えずに（Ｖ１のまま）、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の再生速度、遊技効果ランプ９の発光周期を逆に早めることによって、リーチ演出の進行速度が遅くなったものと遊技者が感じる疑似スローモーションを構成するようにしてもよい。

【１４９９】

つまり、本特徴部０７９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１としては、演出動画を表示可能な表示手段を含む複数の演出出力手段を備え、これら演出出力手段のうち、少なくとも１の演出出力手段による演出の進行速度をスローモーション期間と非スローモーション期間とで異ならせることによって、スローモーション期間において、実行中の演出がスローモーションであると遊技者に認識させることができるものであればよい。

【１５００】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、スローモーション期間は常にリーチ演出の演出動画の表示を進行速度Ｖ２にて実行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、スローモーション期間は、リーチ演出の演出動画の表示の進行速度を変化可能（例えば時間経過により進行速度が漸減していくものや、進行速度が所定の範囲内で増減するもの）であってもよい。

【１５０１】

図１９－４（Ａ）は、本特徴部０７９ＳＧで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１９－４（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。

【１５０２】

図１９－４（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。

【１５０３】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１９－４（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。

【１５０４】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１９－４（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。

【１５０５】

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。

【１５０６】

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。

【１５０７】

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。

【１５０８】

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。

【１５０９】

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。

【１５１０】

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。

【１５１１】

尚、図１９－４（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。

【１５１２】

図１９－５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１９－５に示すように、本特徴部０７９ＳＧ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。

【１５１３】

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１９－１０に示す遊技制御カウンタ設定部０７９ＳＧ１５４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。

【１５１４】

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。

【１５１５】

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。

【１５１６】

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。

【１５１７】

図１９－６（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０７９ＳＧ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。

【１５１８】

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。

【１５１９】

本特徴部０７９ＳＧ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。

【１５２０】

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０７９ＳＧ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０７９ＳＧ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０７９ＳＧ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。

【１５２１】

また、図１９－６（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。

【１５２２】

本特徴部０７９ＳＧ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。

【１５２３】

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０７９ＳＧ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。

【１５２４】

図１９－７（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０７９ＳＧ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。

【１５２５】

ここで、本特徴部０７９ＳＧにおける大当り種別について、図１９－７（Ｂ）を用いて説明すると、本特徴部０７９ＳＧ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」、「確変大当りＢ」、「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。

【１５２６】

「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）、繰返し実行される大当りである。「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２回（いわゆる２ラウンド）、繰返し実行される大当りである。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）確変大当りと呼称し、「非確変大当り」を２ラウンド（２Ｒ）非確変大当りと呼称する場合がある。

【１５２７】

また、特に図示はしないが、本特徴部０７９ＳＧ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、該開放時間が確変大当りＣと同じ開放期間（本特徴部０７９ＳＧでは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。

【１５２８】

確変大当りＡ、確変大当りＢ、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や確変大当りＢ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。

【１５２９】

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０７９ＳＧ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。

【１５３０】
図１９－７（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。
【１５３１】
尚、図１９－７（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。
【１５３２】
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。
【１５３３】
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。
【１５３４】
図１９－８は、本特徴部０７９ＳＧにおける変動パターンを示している。本特徴部０７９ＳＧ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。

【１５３５】

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０７９ＳＧでは、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、…のように、複数のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【１５３６】

尚、本特徴部０７９ＳＧにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当り」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。

【１５３７】

図１９－８に示すように、本特徴部０７９ＳＧ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。

【１５３８】

また、本特徴部０７９ＳＧ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、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。

【１５３９】

図１９－９は、本特徴部０７９ＳＧ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０７９ＳＧ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。

【１５４０】

具体的には、図１９－９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）とＰＢ１－２（スーパーリーチα１大当りの変動パターン）とＰＢ１－３（スーパーリーチα３大当りの変動パターン）とＰＢ１－４（スーパーリーチβ１大当りの変動パターン）とＰＢ１－５（スーパーリーチβ３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Ａまたは確変大当りＢ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）とＰＢ１－２（スーパーリーチ大当りの変動パターン）とから決定する。

【１５４１】

図１９－９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とでは、ＰＢ１－２～ＰＢ１－５に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＢ１－２に４５個、ＰＢ１－３に１５０個、ＰＢ１－４に３００個、ＰＢ１－５に５００個の判定値がそれぞれ割り当てられており、大当り用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＢ１－２に３０個、ＰＢ１－３に１３５個、ＰＢ１－４に３１５個、ＰＢ１－５に５１５個の判定値がそれぞれ割り当てられている。つまり、本特徴部０７９ＳＧ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りである場合よりも高い割合でスーパーリーチβ系の変動パターンであるＰＢ１－３とＰＢ１－４に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【１５４２】

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。

【１５４３】

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）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチα２はずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチα３はずれの変動パターン）とＰＡ２－４（スーパーリーチβ２はずれの変動パターン）とＰＡ２－５（スーパーリーチβ３はずれの変動パターン）とから決定する。

【１５４４】

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）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチα２はずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチα３はずれの変動パターン）とＰＡ２－４（スーパーリーチβ２はずれの変動パターン）とＰＡ２－５（スーパーリーチβ３はずれの変動パターン）とから決定する。

【１５４５】

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）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチα２はずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチα３はずれの変動パターン）とＰＡ２－４（スーパーリーチβ２はずれの変動パターン）とＰＡ２－５（スーパーリーチβ３はずれの変動パターン）とから決定する。

【１５４６】

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）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチα２はずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチα３はずれの変動パターン）とＰＡ２－４（スーパーリーチβ２はずれの変動パターン）とＰＡ２－５（スーパーリーチβ３はずれの変動パターン）とから決定する。

【１５４７】

つまり、本特徴部０７９ＳＧ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。

【１５４８】

尚、図１９－８に示すように、スーパーリーチα１のリーチ演出（変動パターンＰＢ１－２の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第１リーチ演出の前半部分を実行した後に可変表示結果が大当りとなるリーチ演出であり、スーパーリーチα２のリーチ

演出（変動パターンＰＡ２－２の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第１リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に可変表示結果がはずれとなるリーチ演出であり、スーパーリーチα３のリーチ演出（変動パターンＰＡ２－３またはＰＢ１－３にての可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第１リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に更に後述する第２リーチ演出を実行して可変表示結果が大当りまたははずれとなるリーチ演出である。

【１５４９】

そして、これら変動パターンＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３の可変表示については、図１９－８及び図１９－９に示すように、特図可変表示時間が長いほど可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高くなるように設定されている。つまり、これら変動パターンＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３の可変表示については、第２リーチ演出まで実行されて可変表示結果が大当りとなる割合が、第１リーチ演出が実行されて可変表示結果が大当りとなる割合よりも高く設定されている。

【１５５０】

また、スーパーリーチβ１のリーチ演出（変動パターンＰＢ１－４の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第３リーチ演出の前半部分を実行した後に可変表示結果が大当りとなるリーチ演出であり、スーパーリーチβ２のリーチ演出（変動パターンＰＡ２－４の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第３リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に可変表示結果がはずれとなるリーチ演出であり、スーパーリーチβ３のリーチ演出（変動パターンＰＡ２－５またはＰＢ１－５にての可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第３リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に更に後述する第４リーチ演出を実行して可変表示結果が大当りまたははずれとなるリーチ演出である。

【１５５１】

そして、これら変動パターンＰＡ２－４、ＰＡ２－５、ＰＢ１－４、ＰＢ１－５の可変表示については、図１９－８及び図１９－９に示すように、特図可変表示時間が長いほど可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高くなるように設定されている。つまり、これら変動パターンＰＡ２－４、ＰＡ２－５、ＰＢ１－４、ＰＢ１－５の可変表示については、第４リーチ演出まで実行されて可変表示結果が大当りとなる割合が、第３リーチ演出が実行されて可変表示結果が大当りとなる割合よりも高く設定されている。

【１５５２】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、第２リーチ演出は必ず第１リーチ演出の後に実行され、第４リーチ演出は必ず第３リーチ演出の後に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、第２リーチ演出や第４リーチ演出はそれ単体のみで実行される場合を設けてもよい。

【１５５３】

また、本特徴部０７９ＳＧでは、可変表示中において、各リーチ演出を、第１リーチ演出と第２リーチ演出の組み合わせで実行可能であるとともに、第３リーチ演出と第４リーチ演出との組み合わせで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、リーチ演出は、これらの組み合わせ以外の組み合わせ（例えば、第１リーチ演出と第４リーチ演出、第２リーチ演出と第３リーチ演出等の組み合わせ）で実行される場合を設けてもよい。

【１５５４】

また、本特徴部０６９ＳＧでは、図１９－９に示すように、スーパーリーチβ系の変動パターン（変動パターンＰＡ２－４、ＰＡ２－５、ＰＢ１－４、ＰＢ１－５）は、総じてスーパーリーチα系の変動パターン（変動パターンＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３）よりも可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されているが、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β系の変動パターン（変動パターンＰＡ２－４、ＰＡ２－５、ＰＢ１－４、ＰＢ１－５）の一部は、スーパーリーチα系の変動パターン（変動パターンＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＢ１－２、ＰＢ１

－３）のいずれかよりも大当り期待度が低くともよい。
【１５５５】
本特徴部０７９ＳＧにおけるＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１９－１０に示すような遊技制御用データ保持エリア０７９ＳＧ１５０が設けられている。図１９－１０に示す遊技制御用データ保持エリア０７９ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部０７９ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部０７９ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部０７９ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部０７９ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部０７９ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部０７９ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部０７９ＳＧ１５５とを備えている。
【１５５６】
第１特図保留記憶部０７９ＳＧ１５１Ａ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０７９ＳＧ１５１Ａ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０７９ＳＧ１５１Ａ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。
【１５５７】
第２特図保留記憶部０７９ＳＧ１５１Ｂ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０７９ＳＧ１５１Ｂ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０７９ＳＧ１５１Ｂ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。
【１５５８】
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。
【１５５９】
普図保留記憶部０７９ＳＧ１５１Ｃ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０７９ＳＧ１５１Ｃ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。
【１５６０】
遊技制御フラグ設定部０７９ＳＧ１５２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０７９ＳＧ１５２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。
【１５６１】
遊技制御タイマ設定部０７９ＳＧ１５３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０７９ＳＧ１５３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。
【１５６２】
遊技制御カウンタ設定部０７９ＳＧ１５４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０７９ＳＧ１５４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０７９ＳＧ１５４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。
【１５６３】
遊技制御カウンタ設定部０７９ＳＧ１５４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。
【１５６４】
遊技制御バッファ設定部０７９ＳＧ１５５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０７９ＳＧ１５５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。
【１５６５】
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１９－１１（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア０７９ＳＧ１９０が設けられている。図１９－１１（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア０７９ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部０７９ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部０７９ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部０７９ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部０７９ＳＧ１９４とを備えている。
【１５６６】
演出制御フラグ設定部０７９ＳＧ１９１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０７９ＳＧ１９１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。
【１５６７】
演出制御タイマ設定部０７９ＳＧ１９２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０７９ＳＧ１９２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。

【１５６８】
演出制御カウンタ設定部０７９ＳＧ１９３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０７９ＳＧ１９３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。
【１５６９】
演出制御バッファ設定部０７９ＳＧ１９４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０７９ＳＧ１９４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。
【１５７０】
本特徴部０７９ＳＧでは、図１９－１１（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ０７９ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部０７９ＳＧ１９４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０７９ＳＧ１９４Ａ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０７９ＳＧ１９４Ａ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）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２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０７９ＳＧ１９４Ａ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と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。
【１５７１】
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。
【１５７２】
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０７９ＳＧ１９４Ａ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０７９ＳＧ１９４Ａ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、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。
【１５７３】
図１９－１１（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ０７９ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示

の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１９－１１（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。

【１５７４】

次に、図１２のステップＳ１０１において実行される本特徴部０７９ＳＧの始動入賞判定処理について、図１９－１２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０７９ＳＧＳ１０１）。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０７９ＳＧＳ１０１；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０７９ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部０７９ＳＧ１５４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０７９ＳＧＳ１０２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０７９ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部０７９ＳＧ１５５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０７９ＳＧＳ１０３）。

【１５７５】

ステップ０７９ＳＧＳ１０１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０７９ＳＧＳ１０１；Ｎ）、ステップ０７９ＳＧＳ１０２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０７９ＳＧＳ１０２；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０７９ＳＧＳ１０４）。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０７９ＳＧＳ１０４；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０７９ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部０７９ＳＧ１５４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０７９ＳＧＳ１０５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０７９ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部０７９ＳＧ１５５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０７９ＳＧＳ１０６）。

【１５７６】

ステップ０７９ＳＧＳ１０３，ステップ０７９ＳＧＳ１０６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０７９ＳＧＳ１０７）。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０７９ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部０７９ＳＧ１５４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。

【１５７７】

ステップ０７９ＳＧＳ１０８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０７９ＳＧ１５４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０７９ＳＧＳ１０９）。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０７９ＳＧＳ１１０）。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０７９ＳＧ１５１Ａ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０７９ＳＧ１５１Ｂに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。

【１５７８】

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０７９ＳＧＳ１０９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。

【１５７９】

ステップ０７９ＳＧＳ１１０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０７９ＳＧＳ１１１）。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。

【１５８０】

ステップ０７９ＳＧＳ１１１の処理に続いて、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０７９ＳＧＳ１１３）。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。

【１５８１】

ステップ０７９ＳＧＳ１１３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０７９ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップ０７９ＳＧＳ１１４；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０７９ＳＧＳ１１５）、ステップ０７９ＳＧＳ

１０４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０７９ＳＧＳ１１４；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０７９ＳＧＳ１１６）、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。

【１５８２】

図１９－１３は、本特徴部０７９ＳＧにおける演出制御プロセス処理を示すフローチャートの一部である。演出制御プロセス処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読予告設定処理（ステップＳ１６１）を実行した後、第１保留記憶表示エリア０７９ＳＨＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕにおける保留表示の更新と、これら第１保留記憶表示エリア０７９ＳＨＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕに表示されている保留表示を動作させる（回転表示）するための保留表示動作処理（ステップ０７９ＳＧ１６２）と、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔにおけるテロップの動作表示を行うテロップ動作処理（ステップ０７９ＳＧＳ１６３）と、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示を実行する第４図柄表示処理（ステップ０７９ＳＧ１６４）を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップＳ１７０～Ｓ１７７のいずれかの処理を実行する。

【１５８３】

図１９－１４は、図１４に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ０７９ＳＧＳ２７１）。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０７９ＳＧＳ２７１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ０７９ＳＧ１９４Ａ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０７９ＳＧＳ２７２）。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。

【１５８４】

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。

【１５８５】

また、ステップ０７９ＳＧＳ２７１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０７９ＳＧＳ２７１；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０７９ＳＧＳ２７３）。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０７９ＳＧＳ２７３；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０７９ＳＧＳ２７３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ０７９ＳＧ１９４Ａ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０７９ＳＧＳ２７４）。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。

【１５８６】

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。

【１５８７】

ステップ０７９ＳＧＳ２７２またはステップ０７９ＳＧＳ２７４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０７９ＳＧＳ２７５）。

【１５８８】

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０７９ＳＧＳ２７６）。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。

【１５８９】

尚、本特徴部０７９ＳＧ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や確変大当りＣに該当する第３可変表示結果指定コマンドや第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小当りに該当する第６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、チャンス目となる「３３４」、「７７８」等の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として３図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【１５９０】

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。

【１５９１】

そして、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の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０７９ＳＧＳ２７７）。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０７９ＳＧＳ２７７；Ｎ）はステップ０７９ＳＧＳ２８３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０７９ＳＧＳ２７７；Ｙ）は、チャンスアップ演出決定処理（ステップ０７９ＳＧＳ２７８）を実行し、第１リーチ演出の後半部分または第３リーチ演出の後半部分においてチャンスアップ演出を実行するか否かを決定する。

【１５９２】

具体的には、図１９－１５に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、２０％

の割合でチャンスアップ演出の実行を決定し、８０％の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、８０％の割合でチャンスアップ演出の実行を決定し、２０％の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定する。つまり、本特徴部０７９ＳＧのリーチの可変表示においては、チャンスアップ演出が実行される場合は、チャンアップ演出が実行されない場合よりも大当り期待度が高く設定されている。

【１５９３】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、図１９－２７及び図１９－３２に示すように、チャンスアップ演出の演出態様としては１の演出パターンのみが設けられているが、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の演出態様として複数の演出パターンを設け、チャンスアップ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期待度が異なるようにしてもよい。

【１５９４】

更に、本特徴部０７９ＳＧでは、図１９－２７及び図１９－３２に示すようにチャンスアップ演出の演出開始タイミングは１つのみであるが、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の演出開始タイミングを複数設け、いずれの演出開始タイミングからチャンスアップ演出が開始されるかに応じて大当り期待度が異なるようにしてもよい。

【１５９５】

また、ステップ０７９ＳＧＳ２７８においてチャンスアップ演出の実行・非実行を決定した後、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α３（ＰＡ２－３またはＰＢ１－３）の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０７９ＳＧＳ２７９）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチα３（ＰＡ２－３またはＰＢ１－３）の変動パターンである場合（ステップ０７９ＳＧＳ２７９；Ｙ）は、第２リーチ演出が終了してから報知演出（大当り報知演出またははずれ報知演出）が開始されるまでの期間において、画像表示装置５に、第２リーチ演出の終了時に表示されていた静止画を表示する静止画表示演出の演出パターンを決定するための静止画表示演出決定処理（ステップ０７９ＳＧＳ２８０）を実行し、ステップ０７９ＳＧＳ２８３に進む。

【１５９６】

該静止画表示演出決定処理では、図１９－１６（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果がはずれである場合は、静止画表示演出の演出パターンを１００％の割合でパターンＳＧ－１に決定し、可変表示結果が大当りである場合は、静止画表示演出の演出パターンを８０％の割合でパターンＳＧ－１に決定し、２０％の割合でパターンＳＧ－２に決定する。

【１５９７】

尚、図１９－１６（Ｂ）に示すように、静止画表示演出のパターンＳＧ－１は、第２リーチ演出の終了時に画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆに表示されている画像を静止画として表示する演出パターンであり、静止画表示演出のパターンＳＧ－２は、第２リーチ演出の終了時に画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆに表示されている画像を静止画として表示した後に、該静止画の色彩を変化させる演出パターンである。

【１５９８】

特にパターンＳＧ－２は、可変表示結果が大当りの場合にのみ実行される演出パターンであるので、第２リーチ演出が実行される場合は、静止画表示演出がパターンＳＧ－２で実行されるか否か（静止画の色彩が変化するか否か）に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【１５９９】

また、ステップ０７９ＳＧＳ２８１においてスーパーリーチα３の変動パターンではない場合（ステップ０７９ＳＧＳ２８１；Ｎ）、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチβ３（ＰＡ２－５またはＰＢ１－５）であるか否かを判定する（ステップＳ０７９ＳＧＳ２８２）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチβ３以外の変動パター

ンである場合（ステップ０７９ＳＧＳ２８２；Ｎ）はステップ０７９ＳＧＳ２８３に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチβ３の変動パターンである場合（ステップ０７９ＳＧＳ２８１；Ｙ）、第４リーチ演出の実行中に遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進演出の演出パターンを決定するための操作促進演出決定処理（ステップ０７９ＳＧＳ２８２）を実行し、ステップ０７９ＳＧＳ２８３に進む。

【１６００】

該操作促進演出決定処理では、図１９－１７（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果がはずれである場合は、操作促進演出の演出パターンを８０％の割合でパターンＳＳ－１に決定し、２０％の割合でパターンＳＳ－２に決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、操作促進演出の演出パターンを２０％の割合でパターンＳＳ－１に決定し、８０％の割合でパターンＳＳ－２に決定する。

【１６０１】

尚、図１９－１７（Ｂ）に示すように、操作促進演出のパターンＳＳ－１は、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにプッシュボタン３１Ｂの画像を表示する演出パターンであり、操作促進演出のパターンＳＳ－２は、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにプッシュボタン３１Ｂの画像をパターンＳＳ－１よりも大きなサイズで表示する演出パターンである。

【１６０２】

つまり、本特徴部０７９ＳＧにおける操作促進演出としては、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて大きなサイズのプッシュボタン３１Ｂの画像が表示される場合（操作促進演出がパターンＳＳ－２にて実行される場合）は、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて通常のサイズのプッシュボタン３１Ｂの画像が表示される場合（操作促進演出がパターンＳＳ－１にて実行される場合）よりも高い割合で可変表示結果が大当りとなる（大当り報知演出が実行される）割合が高いので、操作促進演出の実行時に画像表示装置５に表示されるプッシュボタン３１Ｂの画像の大きさ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。

【１６０３】

ステップ０７９ＳＧＳ２８３において演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述したチャンスアップ演出、静止画表示演出、操作促進演出等の各演出の実行の有無及び演出パターンと変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ０７９ＳＧＳ２８４）。

【１６０４】

尚、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。

【１６０５】

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０７９ＳＧＳ２８５）。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。

【１６０６】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【１６０７】

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０７９ＳＧＳ２８６）。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０７９ＳＧＳ２８７）。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）に対応した値にする（ステップ０７９ＳＧＳ２８８）。

【１６０８】

尚、可変表示中演出処理では、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減算（－１）していくとともに、該減算後のプロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。そして、減算後の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を制御し、減算後のプロセスタイマがタイマアウトしている場合は、プロセスデータの切り替えを行うとともに次のプロセスタイマをスタートさせ、次のプロセスデータの内容に従って演出装置を制御すればよい。

【１６０９】

次に、本特徴部０７９ＳＧにおけるスーパーリーチα１～α３及びスーパーリーチβ１～β３の可変表示の演出態様について図１９－１８～図１９－３５に基づいて説明する。

【１６１０】

先ず、図１９－１８、図１９－１９、図１９－２６（Ａ）～図１９－２６（Ｇ）に示すスーパーリーチα１～α３の可変表示については、可変表示が開始されると、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて、飾り図柄の可変表示等の演出動画が通常の進行速度であるＶ１にて開始される。このとき、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａでは、保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動（第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける動画の進行速度）が通常の進行速度であるＶ３にて実行されているとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、該可変表示に応じたＢＧＭや演出音等が通常の再生速度であるＶ４にて開始される。

【１６１１】

また、第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂでは、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊにおいて上部図柄０７９ＳＧ００５Ｊａと下部図柄０７９ＳＧ００５ｊｂとで一定周期での交互の点灯（点滅）が開始され、遊技効果ランプ９の一定周期での点滅が開始される。以降、本特徴部０７９ＳＧにおける遊技効果ランプ９の点滅や点灯とは、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を全て同期させて点滅や点灯させることを意味するが、本発明はこれに限定されるものではなく、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の点滅や点灯は、必ずしも同期させなくともよい。

【１６１２】

そして図１９－１８、図１９－１９、図１９－２６（Ａ）～図１９－２６（Ｃ）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の発展タイミングとなると、第１リーチ演出前半部分実行期間となり、味方キャラクタＡと敵キャラクタＡとのバトル演出が開始される。該バトル演出が進行することによって第１リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて味方キャラクタＡが敵キャラクタＡに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該

動画を含む第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにて表示されている動画の進行速度が前述のＶ１から該Ｖ１よりも低速であるＶ２に切り替わる。このため、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆでは、味方キャラクタＡが敵キャラクタＡに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【１６１３】

尚、このように味方キャラクタＡが敵キャラクタＡに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにてバトル演出の動画の進行速度がＶ２である期間中）は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示と遊技効果ランプ９の点滅も周期が変化することなく実行される。

【１６１４】

当該可変表示がスーパーリーチα１の可変表示である場合は、第１リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図１９－１８及び図１９－２６（Ｅ）～図１９－２６（Ｇ）に示すように、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて、大当り報知演出として、味方キャラクタＡの攻撃が成功して敵キャラクタＡが倒れる動画が表示された後、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される。特に、該大当り報知演出が開始される際には、第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕ、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔが非表示化され、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆと第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａとで大当り報知演出の画像が表示される。そして、図１９－２６（Ｈ）に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置５における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替わる。更に、第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕ、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第４図柄の点灯表示（上部図柄０７９ＳＧ００５Ｊａと下部図柄０７９ＳＧ００５Ｊｂとの双方の点灯表示）が行われる。

【１６１５】

尚、該大当り報知演出中は、味方キャラクタＡの攻撃が成功する部分の動画の表示が通常の進行速度であるＶ１にて実行され（図１９－２６（Ｅ）に該当）、その後の敵キャラクタが倒れる部分の動画の表示がＶ１よりも低速である進行速度Ｖ２にて実行される（図１９－２６（Ｆ）に該当）。そして、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される部分の動画は、再度通常の進行速度であるＶ１にて実行される（図１９－２６（Ｇ）に該当）。

【１６１６】

尚、該大当り報知演出中は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示と遊技効果ランプ９の点滅も周期が変化することなく実行される。

【１６１７】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチα２またはスーパーリーチα３の可変表示である場合は、第１リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図１９－１９及び図１９－２６（Ｄ）に示すように、味方キャラクタＡの攻撃が成功せずに第１リーチ演出後半部分実行期間に移行する。

【１６１８】

図１９－１９及び図１９－２７（Ａ）～図１９－２７（Ｂ）に示すように、第１リーチ演出後半部分実行期間に移行すると、引き続き味方キャラクタＡと敵キャラクタＡとのバ

トル演出が進行する。
【１６１９】
　このとき、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度Ｖ１にて実行される。また、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示と遊技効果ランプ９の点滅も周期が変化することなく実行される。
【１６２０】
　尚、第１リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の演出動画が進行速度Ｖ１にて実行されるとき、図１９－２７（Ｂ）に示すように、チャンスアップ演出が実行される場合がある。該チャンスアップ演出は、バトル演出の演出動画と同様に、進行速度Ｖ１にて実行される。
【１６２１】
　該バトル演出が進行することによって第１リーチ演出後半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて味方キャラクタＡが敵キャラクタＡに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにて表示されている動画の進行速度がＶ１から該Ｖ１よりも低速であるＶ２に切り替わる。このため、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆでは、味方キャラクタＡが敵キャラクタＡに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。
【１６２２】
　尚、このように味方キャラクタＡが敵キャラクタＡに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにてバトル演出の動画の進行速度がＶ２である期間中）は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示と遊技効果ランプ９の点滅も周期が変化することなく実行される。
【１６２３】
　当該可変表示がスーパーリーチα２の可変表示である場合は、第１リーチ演出後半部分実行期間が終了すると、図１９－１９及び図１９－２７（Ｅ）～図１９－２７（Ｇ）に示すように、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて、はずれ報知演出として、味方キャラクタＡの攻撃が失敗して敵キャラクタＡに倒された後、飾り図柄がはずれの組み合わせで停止して可変表示結果がはずれであることが報知される。
【１６２４】
　尚、該はずれ報知演出中は、味方キャラクタＡの攻撃が失敗する部分と可変表示結果がはずれであることが報知される部分とで、動画の表示が通常の進行速度であるＶ１にて実行される。
【１６２５】
　また、該はずれ報知演出中は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示と遊技効果ランプ９の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図１９－２７（Ｈ）に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置５における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第４図柄の消灯表示（上部図柄０７９ＳＧ００５Ｊａと下部図柄０７９ＳＧ００５Ｊｂとの双方の消灯表示）が行われる。

【１６２６】
一方で、当該可変表示がスーパーリーチα３の可変表示である場合は、図１９－２０、図１９－２１及び図１９－２７（Ｄ）に示すように、第１リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタＡの攻撃が成功して敵キャラクタＡを倒す。そして、第２リーチ演出前半部分実行期間に移行する。
【１６２７】
図１９－２０、図１９－２１及び図１９－２８（Ａ）～図１９－２８（Ｂ）に示すように、第２リーチ演出前半部分実行期間に移行すると、味方キャラクタＡと敵キャラクタＢとのバトル演出が進行する。
【１６２８】
このとき、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度Ｖ１にて実行される。また、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示と遊技効果ランプ９の点滅も周期が変化することなく実行される。
【１６２９】
該バトル演出が進行することによって第２リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、図１９－２０、図１９－２１及び図１９－２８（Ｃ）に示すように、効果演出として、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて集中線の表示が開始されるとともに、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて味方キャラクタＡが敵キャラクタＢに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにて表示されている動画の進行速度がＶ１から該Ｖ１よりも低速であるＶ２に切り替わる。このため、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆでは、味方キャラクタＡが敵キャラクタＢに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。
【１６３０】
尚、このように味方キャラクタＡが敵キャラクタＢに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにてバトル演出の動画の進行速度がＶ２である期間中）は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示は上部図柄０７９ＳＧ００５Ｊａと下部図柄０７９ＳＧ００５Ｊｂの交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ９の点滅の点滅周期が短くなる（点滅周期が早くなる）。更に、図１９－２８（Ｄ）に示すように、前述した効果演出としての集中線の数が漸次増加表示されていく。
【１６３１】
つまり、第２リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の動画の進行速度がＶ２に低下することによって第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆに表示されている集中線数の増加とともに遊技効果ランプ９の点滅が激しくなっていくので、これら集中線数の増加と遊技効果ランプ９の点滅によってバトル演出の演出結果（大当り報知演出とはずれ報知演出のどちらが実行されるか）に遊技者を効果的に注目させることが可能となっている。
【１６３２】
そして、第２リーチ演出後半部分実行期間が終了した後は、図１９－２０、図１９－２１及び図１９－２８（Ｅ）に示すように、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像（本特徴部０７９ＳＧでは味方キャラクタＡの攻撃が敵キャラクタＢにヒットする直前の画像）が第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆに表示される。
【１６３３】
静止画表示演出の実行期間中は、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにて表示されている

動画の進行速度がＶ１から０に切り替わるが、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示は上部図柄０７９ＳＧ００５Ｊａと下部図柄０７９ＳＧ００５Ｊｂの交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ９の点滅の点滅周期はバトル演出の動画の進行速度がＶ２に低下する以前の周期に戻る。

【１６３４】

尚、静止画表示演出の演出パターンとしてパターンＳＧ－２が決定されている場合は、図１９－２９（Ａ）～図１９－２９（Ｅ）に示すように、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像の色彩が反転する。そして、該色彩が反転した静止画表示演出の終了後は、大当り報知演出として、味方キャラクタＡの攻撃が敵キャラクタＢにヒットし、敵キャラクタＢが倒れた後に大当り遊技状態に制御される旨が報知される。特に、該大当り報知演出として飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止する際には、第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕ、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔが非表示化され、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆと第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａとで大当り報知演出の画像が表示される。そして、図１９－２９（Ｆ）に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置５における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替わる。更に、第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕ、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第４図柄の点灯表示（上部図柄０７９ＳＧ００５Ｊａと下部図柄０７９ＳＧ００５Ｊｂとの双方の点灯表示）が行われる。

【１６３５】

静止画表示演出がパターンＳＧ－２にて実行された場合の大当り報知演出としては、図１９－２０に示すように、味方キャラクタＡの攻撃が敵キャラクタＢにヒットする動画は進行速度Ｖ１にて表示されるが、敵キャラクタＢが倒れる動画は進行速度Ｖ２にて表示される。そして、敵キャラクタＢが倒れてから飾り図柄が大当りの組み合わせで停止する動画は進行速度Ｖ１にて表示される。特に、該大当り報知演出として飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止する際には、第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕ、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔが非表示化され、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆと第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａとで大当り報知演出の画像が表示される。

【１６３６】

尚、該大当り報知演出中は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示と遊技効果ランプ９の点滅も周期が変化することなく実行される。

【１６３７】

一方で、静止画表示演出としてパターンＳＧ－１が決定されている場合は、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像の色彩が反転することなく、図１９－３０（Ａ）～図１９－３０（Ｄ）に示すように、前述したように大当り報知演出が実行される場合と、図１９－３０（Ｆ）～図１９－３０（Ｈ）に示すように、はずれ報知演出が実行される場合とがある。

【１６３８】

静止画表示演出がパターンＳＧ－１にて実行された場合の大当り報知演出は、静止画表示演出がパターンＳＧ－２にて実行された場合の大当り報知演出と同じく、図１９－２０に示すように、味方キャラクタＡの攻撃が敵キャラクタＢにヒットする動画は進行速度Ｖ

１にて表示されるが、敵キャラクタＢが倒れる動画は進行速度Ｖ２にて表示される。そして、敵キャラクタＢが倒れてからは進行速度Ｖ１にて表示される。尚、該大当り報知演出中は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示と遊技効果ランプ９の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図１９－３０（Ｅ）に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置５における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替わる。更に、第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕ、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第４図柄の点灯表示（上部図柄０７９ＳＧ００５Ｊａと下部図柄０７９ＳＧ００５Ｊｂとの双方の点灯表示）が行われる。

【１６３９】

また、静止画表示演出がパターンＳＧ－１にて実行された場合のはずれ報知演出としては、味方キャラクタＡの攻撃が敵キャラクタＢにヒットせず、逆に敵キャラクタＢの攻撃が味方キャラクタＡにヒットして味方キャラクタＡが倒れた後に飾り図柄がはずれの組み合わせで停止して、大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。

【１６４０】

はずれ報知演出としては、図１９－２１に示すように、味方キャラクタＡの攻撃がヒットせずに敵キャラクタＢに倒されるまでの動画が進行速度Ｖ１にて表示される。尚、該はずれ報知演出中は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示と遊技効果ランプ９の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図１９－３０（Ｉ）に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置５における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第４図柄の消灯表示（上部図柄０７９ＳＧ００５Ｊａと下部図柄０７９ＳＧ００５Ｊｂとの双方の消灯表示）が行われる。

【１６４１】

次に、図１９－２２、図１９－２３、図１９－３１（Ａ）～図１９－３１（Ｈ）に示すスーパーリーチβ１～β３の可変表示については、可変表示が開始されると、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて、飾り図柄の可変表示等の演出動画が通常の進行速度であるＶ１にて開始される。このとき、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａでは、保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動（第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける動画の進行速度）が通常の進行速度であるＶ３にて実行されているとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、該可変表示に応じたＢＧＭや演出音等が通常の再生速度であるＶ４にて開始される。

【１６４２】

また、第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂでは、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊにおいて上部図柄０７９ＳＧ００５Ｊａと下部図柄０７９ＳＧ００５ｊｂとで一定周期での交互の点灯（点滅）が開始され、遊技効果ランプ９の一定周期での点滅が開始される。

【１６４３】

そして図１９－２２、図１９－２３、図１９－３１（Ａ）～図１９－３１（Ｃ）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の発展タイミングとなると、第３リーチ演出前半部分実行期間となり、味方キャラクタＢと敵キャラクタＡとのバトル演出が開始される。該バトル演出が進行することによって第３リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し

掛かると、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて味方キャラクタＢが敵キャラクタＡに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにて表示されている動画の進行速度が前述のＶ１から該Ｖ１よりも低速であるＶ２に切り替わる。このため、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆでは、味方キャラクタＢが敵キャラクタＡに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【１６４４】

尚、このように味方キャラクタＢが敵キャラクタＡに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにてバトル演出の動画の進行速度がＶ２である期間中）は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示と遊技効果ランプ９の点滅も周期が変化することなく実行される。

【１６４５】

当該可変表示がスーパーリーチβ１の可変表示である場合は、第３リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図１９－２２及び図１９－３１（Ｅ）～図１９－３１（Ｇ）に示すように、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて、大当り報知演出として、味方キャラクタＢの攻撃が成功して敵キャラクタＡが倒れる動画が表示された後、大当り遊技状態に制御されることが報知される。特に、該大当り報知演出が開始される際には、第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕ、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔが非表示化され、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆと第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａとで大当り報知演出の画像が表示される。そして、図１９－３１（Ｈ）に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置５における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替わる。更に、第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕ、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第４図柄の点灯表示（上部図柄０７９ＳＧ００５Ｊａと下部図柄０７９ＳＧ００５Ｊｂとの双方の点灯表示）が行われる。

【１６４６】

尚、該大当り報知演出中は、味方キャラクタＢの攻撃が成功する部分の動画の表示が通常の進行速度であるＶ１にて実行され（図１９－３０（Ｅ）に該当）、その後の敵キャラクタが倒れる部分の動画の表示がＶ１よりも低速である進行速度Ｖ２にて実行される（図１９－３０（Ｆ）に該当）。そして、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される部分の動画は、再度通常の進行速度であるＶ１にて実行される（図１９－３０（Ｇ）に該当）。

【１６４７】

尚、該大当り報知演出中は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示と遊技効果ランプ９の点滅も周期が変化することなく実行される。

【１６４８】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチβ２またはスーパーリーチβ３の可変表示である場合は、第３リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図１９－２３及び図１９－３１（Ｄ）に示すように、味方キャラクタＢの攻撃が成功せずに第３リーチ演出後半部分実行期間に移行する。

【１６４９】

図１９－２３及び図１９－３２（Ａ）～図１９－３２（Ｂ）に示すように、第３リーチ

演出後半部分実行期間に移行すると、引き続き味方キャラクタＢと敵キャラクタＡとのバトル演出が進行する。

【１６５０】

このとき、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度Ｖ１にて実行される。また、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示と遊技効果ランプ９の点滅も周期が変化することなく実行される。

【１６５１】

尚、第３リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の演出動画が進行速度Ｖ１にて実行されるとき、図１９－３２（Ｂ）に示すように、チャンスアップ演出が実行される場合がある。該チャンスアップ演出は、バトル演出の演出動画と同様に、進行速度Ｖ１にて実行される。

【１６５２】

特に、画像表示装置５において、小図柄はチャンスアップ演出の演出動画よりも優先して表示されている一方で、チャンスアップ演出の演出動画は、飾り図柄（図１９－３２（Ｂ）に示す画像表示装置５の左右上部に表示されている「７」）よりも優先して表示されるようになっている。このため、本特徴部０７９ＳＧでは、チャンスアップ演出の実行期間中は、遊技者は小図柄を視認することで可変表示中であることを認識することができるとともに、チャンスアップ演出の演出動画を飾り図柄よりも優先して表示することによって、画像表示装置５におけるチャンアップ演出の演出動画の表示を行うための領域を確実に確保することができる。

【１６５３】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、チャンスアップ演出の演出動画を飾り図柄よりも優先して表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄をチャンスアップ演出の演出動画よりも優先して表示してもよい。このようにすることで、遊技者は、実行中のリーチ演出がいずれの飾り図柄の組み合わせのリーチから発展したのかを認識し易くできるので遊技興趣を向上できる。

【１６５４】

該バトル演出が進行することによって第１リーチ演出後半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて味方キャラクタＢが敵キャラクタＡに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにて表示されている動画の進行速度がＶ１から該Ｖ１よりも低速であるＶ２に切り替わる。このため、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆでは、味方キャラクタＢが敵キャラクタＡに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【１６５５】

尚、このように味方キャラクタＢが敵キャラクタＡに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにてバトル演出の動画の進行速度がＶ２である期間中）は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示と遊技効果ランプ９の点滅も周期が変化することなく実行される。

【１６５６】

当該可変表示がスーパーリーチβ２の可変表示である場合は、第３リーチ演出後半部分実行期間が終了すると、図１９－２３及び図１９－３２（Ｅ）～図１９－３２（Ｇ）に示すように、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて、はずれ報知演出として、味方キャラクタＢの攻撃が失敗して敵キャラクタＡに倒された後、可変表示結果がはずれであるこ

とが報知される。
【１６５７】
尚、該はずれ報知演出中は、味方キャラクタＢの攻撃が失敗する部分と可変表示結果がはずれであることが報知される部分とで、動画の表示が通常の進行速度であるＶ１にて実行される。
【１６５８】
また、該はずれ報知演出中は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示と遊技効果ランプ９の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図１９－３２（Ｈ）に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置５における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第４図柄の消灯表示（上部図柄０７９ＳＧ００５Ｊａと下部図柄０７９ＳＧ００５Ｊｂとの双方の消灯表示）が行われる。
【１６５９】
一方で、当該可変表示がスーパーリーチβ３の可変表示である場合は、図１９－２４、図１９－２５及び図１９－３２（Ｄ）に示すように、第３リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタＢの攻撃が成功して敵キャラクタＡを倒す。そして、第４リーチ演出前半部分実行期間に移行する。
【１６６０】
図１９－２４、図１９－２５及び図１９－３３（Ａ）～図１９－３３（Ｂ）に示すように、第４リーチ演出前半部分実行期間に移行すると、味方キャラクタＡＢ敵キャラクタＢとのバトル演出が進行する。
【１６６１】
このとき、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度Ｖ１にて実行される。また、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示と遊技効果ランプ９の点滅も周期が変化することなく実行される。
【１６６２】
該バトル演出が進行することによって第４リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、図１９－２４、図１９－２５及び図１９－３３（Ｃ）に示すように、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて味方キャラクタＢが敵キャラクタＢに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにて表示されている動画の進行速度がＶ１から該Ｖ１よりも低速であるＶ２に切り替わる。このため、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆでは、味方キャラクタＢが敵キャラクタＢに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。
【１６６３】
尚、このように味方キャラクタＢが敵キャラクタＢに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにてバトル演出の動画の進行速度がＶ２である期間中）は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示は上部図柄０７９ＳＧ００５Ｊａと下部図柄０７９ＳＧ００５Ｊｂの交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ９の点滅の点滅周期が短くなる（点滅周期が早くなる）。

【１６６４】
つまり、第４リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の動画の進行速度がＶ２に低下することによって遊技効果ランプ９の点滅が激しくなっていくので、該遊技効果ランプ９の点滅によってバトル演出の演出結果（大当り報知演出とはずれ報知演出のどちらが実行されるか）に遊技者を効果的に注目させることが可能となっている。
【１６６５】
そして、第４リーチ演出後半部分が進行していくと、操作促進演出が実行される。該操作促進演出の演出パターンがパターンＳＳ－１に決定されている場合は、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの中央においてプッシュボタン３１Ｂの形状を模した操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａとともに、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間を示唆するメータ０７９ＳＧ００５Ｍ、およびエフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅの表示が開始され、メータ０７９ＳＧ００５Ｍの更新表示とエフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅの画像表示装置５の周縁部に向けての拡大更新表示が開始される。尚、前述したように、これら操作促進演出の画像は、画像データ２に基づく画像として第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆに表示されるので（図１９－３参照）、バトル演出の進行速度にかかわらず一定の進行速度の動画として表示される。
【１６６６】
図１９－３３（Ｄ）に示すように、操作促進演出の実行期間中は、メータ０７９ＳＧ００５Ｍの更新表示によってプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間を遊技者に報知可能とする一方で、エフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅの拡大更新表示が進行する。尚、該エフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅは所定の透過率（例えば、１０％～５０％）を有していることで、遊技者はエフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅを通してバトル演出を視認することとなり、操作促進演出の非実行時よりもバトル演出の視認性が低下する。操作促進出の実行期間中は第４リーチ演出後半部分に含まれているので、該操作促進演出の実行中においてもバトル演出が進行速度Ｖ２にて継続する。
【１６６７】
尚、図１９－３３（Ｄ）及び図１９－３３（Ｅ）に示すように、操作促進演出の実行期間中はバトル演出が進行速度Ｖ２にて継続するが、操作促進演出の終了タイミング（プッシュボタン３１Ｂの操作受付終了タイミング）の時点では、味方キャラクタＢの攻撃が敵キャラクタＢに対してヒットするか否かが分かるシーンまでは進行しない、つまり、大当り報知演出またははずれ報知演出が開始されないようになっている。
【１６６８】
一方で、図１９－３４（Ａ）～図１９－３４（Ｅ）に示すように、操作促進演出の演出パターンがパターンＳＳ－２に決定されている場合は、画像表示装置５の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの中央において、プッシュボタン３１Ｂの形状を模した操作促進画像として、操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａよりもサイズが大きい操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂとともに、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間を示唆するメータ０７９ＳＧ００５Ｍの表示が開始され、メータ０７９ＳＧ００５Ｍの更新表示が開始される。尚、前述したように、これら操作促進演出の画像は、画像データ２に基づく画像として第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆに表示されるので（図１９－３参照）、バトル演出の進行速度にかかわらず一定の進行速度の動画として表示される。
【１６６９】
図１９－３４（Ｄ）に示すように、操作促進演出の実行期間中は、メータ０７９ＳＧ００５Ｍの更新表示によってプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間を遊技者に報知可能とする一方で、操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂによってバトル演出の画像の大半が隠蔽される。尚、該操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂは、前述したように操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａよりも大きいサイズの画像であるとともに透過率が０％の画像である。このため、操作促進演出がパターンＳＳ－２にて実行される場合は、操作促進演出がパターンＳＳ－１にて実行される場合よりもバトル演出の視認性が低下する。操作促進出の実行期間中は第４リーチ演出後半部分に含まれているので、該操作促進演出の実行中において

もバトル演出が進行速度Ｖ２にて継続する。
【１６７０】
尚、図１９－３４（Ｄ）及び図１９－３４（Ｅ）に示すように、操作促進演出の実行期間中はバトル演出が進行速度Ｖ２にて継続するが、操作促進演出の終了タイミング（プッシュボタン３１Ｂの操作受付終了タイミング）の時点では、味方キャラクタＢの攻撃が敵キャラクタＢに対してヒットするか否かが分かるシーンまでは進行しない、つまり、大当り報知演出またははずれ報知演出が開始されないようになっている。
【１６７１】
そして、操作促進演出の実行期間中に遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した場合、または、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作することなく操作促進演出が終了した場合（プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了した場合）は、これら遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作したタイミングまたは操作促進演出が終了したタイミングから大当り報知演出またははずれ報知演出が実行される。
【１６７２】
操作促進演出後の大当り報知演出としては、図１９－２４及び図１９－３５（Ａ）～図１９－３５（Ｃ）に示すように、味方キャラクタＢの攻撃が敵キャラクタＢにヒットする動画が進行速度Ｖ１にて表示されるが、敵キャラクタＢが倒れる動画は進行速度Ｖ２にて表示される。そして、敵キャラクタＢが倒れてからの動画は進行速度Ｖ１にて表示される。尚、該大当り報知演出中は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示と遊技効果ランプ９の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図１９－３５（Ｄ）に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置５における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替わる。更に、第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕ、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第４図柄の点灯表示（上部図柄０７９ＳＧ００５Ｊａと下部図柄０７９ＳＧ００５Ｊｂとの双方の点灯表示）が行われる。
【１６７３】
また、操作促進演出後のはずれ報知演出としては、図１９－２５及び図１９－３５（Ｅ）～図１９－３５（Ｇ）に示すように、味方キャラクタＢの攻撃が敵キャラクタＢにヒットせず、逆に敵キャラクタＢの攻撃が味方キャラクタＢにヒットして味方キャラクタＢが倒れた後、大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。特に、該はずれ報知演出が実行される際には、第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕ、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔが非表示化され、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆと第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａとで大当り報知演出の画像が表示される。
【１６７４】
尚、はずれ報知演出としては、図１９－２５に示すように、味方キャラクタＢの攻撃がヒットせずに飾り図柄がはずれの組み合わせで停止するまでの動画が進行速度Ｖ１にて表示される。尚、該はずれ報知演出中は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度Ｖ３を維持して実行されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、ＢＧＭや演出音等が変わらず再生速度Ｖ４を維持して出力される。更に、第４図柄０７９ＳＧ００５Ｊの可変表示と遊技効果ランプ９の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図１９－３５（Ｈ）に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置５における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す

組み合わせでの停止表示と、第４図柄の消灯表示（上部図柄０７９ＳＧ００５Ｊａと下部図柄０７９ＳＧ００５Ｊｂとの双方の消灯表示）が行われる。

【１６７５】

尚、図１９－２６（Ｈ）、図１９－２７（Ｈ）、１０－２９（Ｆ）、図１９－３０（Ｅ）、図１９－３０（Ｉ）、図１９－３１（Ｈ）、図１９－３２（Ｈ）、図１９－３５（Ｄ）、図１９－３５（Ｈ）に示すように、本特徴部０７９ＳＧでは、可変表示の終了タイミングでは、画像表示装置５においてテロップ（メッセージ）を含めたテロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔが表示され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、可変表示の終了タイミングでは、画像表示装置５においてテロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔの表示自体は行う一方で、該テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔにおけるテロップ（メッセージ）の表示自体は実行しないようにしてもよい。

【１６７６】

また、本特徴部０７９ＳＧでは、スーパーリーチα３やスーパーリーチβ３の可変表示において、報知演出直前のスローモーション期間（リーチ演出の演出動画の表示を進行速度Ｖ２にて実行する期間）のみ遊技効果ランプ９の点滅周期を短く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、報知演出直前以外のスローモーション期間において遊技効果ランプ９の点滅周期を短くしてもよい。また、リーチ演出の演出動画の表示を進行速度Ｖ１にて実行する期間（非スローモーション期間）の一部においても遊技効果ランプ９の点滅周期を短くしてもよい。

【１６７７】

以上、本特徴部０７９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１においては、図１９－１９～図１９－２５に示すように、第１リーチ演出、第２リーチ演出、第３リーチ演出、第４リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度Ｖ１にて画像表示装置５に表示されるとともに、第１リーチ演出、第２リーチ演出、第３リーチ演出、第４リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度Ｖ２にて画像表示装置５に表示される。このため、各リーチ演出の動画が進行速度Ｖ２にて画像表示装置５に表示されている間は、リーチ演出中に表示されている味方キャラクタに対する遊技者の感情移入を度合いを高めるとともに、大当り報知演出が実行されることに対する期待感を高めることができるので、遊技興趣の向上を図ることができる。一方で、第１リーチ演出、第２リーチ演出、第３リーチ演出、第４リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ８Ｌ、８ＲからのＢＧＭや演出音等の出力は変わらず通常の再生速度であるＶ４にて出力されるので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことが防止されている。

【１６７８】

また、本特徴部０７９ＳＧにおける音出力手は、音声合成用ＩＣ０７９ＳＧ１３２、増幅回路０７９ＳＧ１３４及びスピーカ８Ｌ、８Ｒを含んでいるので、リーチ演出の実行時を含む可変表示や大当り遊技の実行時等において再現性の高いＢＧＭ（楽曲）や効果音等の演出音を適切な音量にてスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力することができ、遊技興趣を向上可能となっている。

【１６７９】

また、図１９－２０、図１９－２１、図１９－２４、図１９－２５に示すように、第２リーチ演出後半部分実行期間中や第４リーチ演出後半部分実行期間中においては、遊技効果ランプ９が通常よりも短い周期で点滅するので、演出動画の進行速度がＶ２である期間において逆に遊技効果ランプ９の周期の短い点滅によって演出効果を向上できる。

【１６８０】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、第２リーチ演出後半部分実行期間中や第４リーチ演出後半部分実行期間中において遊技効果ランプ９の点滅周期を短く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、遊技効果ランプ９の点滅周期は、第２リーチ演出や第４リーチ演出の進行に応じて漸次短くしてもよい。このようにすることで、間もなく報知演出が実行されることを遊技者が遊技効果ランプ９の点滅周期によって認識できるの

で、遊技興趣を向上できる。
【１６８１】
　また、本特徴部０７９ＳＧでは、第２リーチ演出後半部分実行期間中や第４リーチ演出後半部分実行期間中において遊技効果ランプ９の点滅周期を短く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、遊技効果ランプ９の点滅周期は、第１リーチ演出～第４リーチ演出の任意のタイミングにて実行してもよい。
【１６８２】
　また、図１９－１９～図１９－２５に示すように、第１リーチ演出、第２リーチ演出、第３リーチ演出、第４リーチ演出のそれぞれの実行期間中は、リーチ演出の演出動画の進行速度がＶ１とＶ２とで変化する一方で、保留表示の回転速度とテロップの移動速度はいずれもＶ３で一定であるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される演出音の再生速度はＶ４で一定となっているので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことをより一層防止できる。
【１６８３】
　尚、本特徴部０７９ＳＧでは、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａに表示される保留表示の回転速度とテロップの移動表示速度を共にＶ３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、保留表示の回転速度とテロップの移動表示速度とは、各リーチ演出の進行にかかわらず一定であればそれぞれ異なる速度であってもよい。
【１６８４】
　また、図１９－２（Ａ）に示すように、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの面積は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａの面積と第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂとを合わせた面積よりも広いので、各リーチ演出の実行中は、遊技者が第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆに表示されるリーチ演出を第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａに表示されている保留表示やテロップよりも認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。
【１６８５】
　また、図１９－１８～図１９－２５に示すように、リーチ演出中以外の期間において、第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕでは保留表示の回転表示が回転速度Ｖ３で実行され、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔではテロップの移動表示が移動速度Ｖ３で実行される、つまり、リーチ演出中と変わらない速度で保留表示の回転表示とテロップの移動表示が実行されるので、遊技者がこれら保留表示やテロップを認識し難くなってしまうことを防止できる。
【１６８６】
　また、図１９－２（Ｃ）に示すように、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔにおいてテロップ（メッセージ）に含まれる文字は、該テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔの右端部に到達して表示が終了すると同時に該テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔの左端部にて再度表示されて再び左方向から右方向に向けて移動されるので、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔにおいて常にテロップ（メッセージ）全体が表示されている状態となっている。このため、常にテロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔにおけるテロップの移動表示全体を遊技者が認識することができる。
【１６８７】
　尚、本特徴部０７９ＳＧでは、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔにてテロップ全体が常に移動表示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、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔにて移動表示されているテロップの一部は、遊技者から視認不能となるタイミングがあってもよい。
【１６８８】
　また、図１９－２０、図１９－２１、及び図１９－２８に示すように、第２リーチ演出後半部分実行期間においては、リーチ演出の演出動画の表示を進行速度Ｖ２にて実行するとともに画像表示装置５に集中線を表示する効果演出を実行することで、該効果演出によって第２リーチ演出後半部分実行期間の演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。特に、本特徴部０７９ＳＧでは、図１９－２８（Ｃ）及び図１９－２８（Ｄ

）に示すように、バトル演出の進行に伴って集中線の表示数が多くなるので、該集中線の表示数の増加により第２リーチ演出が終了して大当り報知演出まててはずれ報知演出が実行されることを遊技者が一層認識し易くできる。

【１６８９】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、本発明における効果演出を集中線の表示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、可動体３２の所定範囲の動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの特定効果音の出力、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂの振動、画像表示装置５に表示されている画像または画像表示装置５自体の振動等を効果演出として実行し、第２リーチ演出（バトル演出）の進行に伴って、該効果演出の効果度を順次高くしていく（例えば、可動体３２の動作範囲を広くする、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの特定効果音の音量を大きくする、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂの振動を大きくする、画像表示装置５に表示されている画像または画像表示装置５自体の振動を大きくする等）ようにしてもよい。

【１６９０】

また、図１９－２６（Ｇ）、図１９－２９（Ｅ）、図１９－３０（Ｄ）、図１９－３１（Ｇ）、図１９－３５（Ｃ）に示すように、大当り報知演出として飾り図柄が大当りの組み合わせで停止する際には、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄと第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕ及びテロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔを非表示化して第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆと第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａとで該大当り報知演出の画像を表示するので、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおける大当り報知演出の視認性をより一層高めつつ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させやすくできる。

【１６９１】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、大当り報知演出を実行する場合は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａに表示されている第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄと第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕ及びテロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔを非表示化して第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆと第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａとで該大当り報知演出の画像を表示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、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａに第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄと第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕ及びテロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔが表示されている状態において、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆと第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａとで大当り報知演出の画像を表示（第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおいて大当り報知演出の画像を第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄと第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕ及びテロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔと重複して表示）してもよい。

【１６９２】

尚、このとき、第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄと第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕ及びテロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔを透過させたり縮小表示する、或いは、第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕとこれら保留表示エリア内に表示されている保留表示のうちいずれか一方のみを非表示化することによって大当り報知画像の視認性を向上させてもよい。

【１６９３】

また、図１９－２８及び図１９－２９に示すように、第２リーチ演出後半部分実行期間では、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにおいて静止画表示演出を実行可能である一方で、図１９－２０及び図１９－２１に示すように、静止画表示演出実行期間中は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａにおいて第１保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア０７９ＳＧ００５Ｕにおける保留表示の回転表示や、図１９－２（Ｃ）に示すテロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔにおけるテロップの移動表示が停止せずに継続するので、静止画表示演出の実行期間中において保留表示の表示中であることや、テロップの移動表示中であることを遊技者に認識させ易くできるとともに、保留表示の回

転表示やテロップの移動表示が停止することによりこれら保留表示の表示やテロップの表示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。

【１６９４】

更に、図１９－１６及び図１９－２９（Ａ）～図１９－２９（Ｂ）に示すように、静止画表示演出がパターンＳＧ－２にて実行される場合は、静止画の色彩が反転するので、該静止画の色彩の反転によって静止画表示演出が実行されていることを遊技者が容易に認識することができる。

【１６９５】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、静止画表示演出として第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆに表示される静止画の色彩を変化させる形態として、静止画の色彩を反転さ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、静止画の色彩を変化させる形態としては、静止画の色彩を白黒に変化させるものや、静止画の一部の色彩のみを変化させるもの、静止画に新たな色彩を追加するものとしてもよい。

【１６９６】

また、図１９－２９（Ｂ）に示すように、静止画表示演出がパターンＳＧ－２にて実行されることによって第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆに表示されている静止画の色彩が反転する場合は、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａに表示されている保留表示やテロップ、第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂに表示されている第４図柄の色彩は反転しないので、遊技者は、これら第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａに表示されている保留表示やテロップ、第４図柄等を静止画と比較して、静止画の色彩が変化したことを容易に認識できる。

【１６９７】

また、本特徴部０７９ＳＧにおけるスーパーリーチの各可変表示では、第１リーチ演出や第３リーチ演出の実行後に第２リーチ演出や第４リーチ演出に移行するパターンと、第１リーチ演出や第３リーチ演出の実行後に第２リーチ演出や第４リーチ演出に移行することなる可変表示が終了するパターンと、があるので、第１リーチ演出や第３リーチ演出中にリーチ演出の演出動画の表示が進行速度Ｖ２にて実行された後に第２リーチ演出や第４リーチ演出に移行するか否かや、第２リーチ演出や第３リーチ演出中のリーチ演出の演出動画の表示が進行速度Ｖ２にて実行された後に大当り遊技状態に制御されることが報知されるか否かに遊技者を注目させることができるようになっているので、遊技興趣を向上できる。

【１６９８】

また、図１９－１９、図１９－２０、図１９－２１、図１９－２３、図１９－２４、図１９－２５に示すように、第１リーチ演出中と第３リーチ演出中は、第１リーチ演出後半部分実行期間や第３リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出と第１リーチ演出後半部分実行期間または第３リーチ演出後半部分実行期間とを同時期に進行速度Ｖ１にて実行するので、第１リーチ演出前半部分実行期から第１リーチ演出後半部分実行期間または第３リーチ演出前半部分実行期間から第３リーチ演出後半部分実行期間に移行したときの進行速度が第１リーチ演出後半部分実行期間や第３リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出の進行速度と異なることによって大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を過度に高めてしまうことを防ぐことができる。更に、図１９－１８、図１９－２０、図１９－２２、図１９－２４、図１９－２５及び図１９－２６（Ｅ）～図１９－２６（Ｇ）、図１９－２９（Ｃ）～図１９－２９（Ｅ）、図１９－３０（Ｂ）～図１９－３０（Ｄ）、図１９－３１（Ｅ）～図１９－３１（Ｇ）、図１９－３５（Ａ）～図１９－３５（Ｃ）に示すように、本特徴部０７９ＳＧの大当り報知演出では、味方キャラクタの攻撃がヒットしたことによって敵キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度Ｖ２にて実行する一方で、図１９－１９、図１９－２１、図１９－２３、図１９－２５及び図１９－２７（Ｅ）～図１９－２７（Ｇ）、図１９－３０（Ｆ）～図１９－３０（Ｈ）、図１９－３２（Ｅ）～図１９－３２（Ｇ）、図１９－３５（Ｄ）～図１９－３５（Ｆ）に示すように、はずれ報知演出では、味方キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度Ｖ１にて実行するので、はずれ報

知演出が実行される際には、該はずれ報知演出の演出動画の表示が進行速度Ｖ２にて実行されることがないので、遊技者の不満が過度に高まってしまうことも防ぐことができ、遊技興趣を向上できる。

【１６９９】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、スーパーリーチの可変表示結果がとしてはずれ報知演出が実行される場合は、該はずれ報知演出の演出動画の表示を進行速度Ｖ１にて実行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、スーパーリーチの可変表示の一部では、はずれ報知演出の演出動画の表示をＶ１よりも遅い進行速度Ｖ２にて実行してもよい。このようにすることで、はずれ報知演出の演出にバリエーションを生むことができ、遊技興趣を向上できる。

【１７００】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、大当り報知演出中の演出動画の進行速度Ｖ１を本発明における第３速度、大当り報知演出中の演出動画の進行速度Ｖ２を本発明における第４速度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、本発明における第３速度は進行速度Ｖ１とは異なる速度であってもよい。更に、本発明における第４速度は、前記第３速度よりも遅い速度であれば進行速度Ｖ２と異なる速度であってもよい。

【１７０１】

また、図１９－２４及び図１９－２５に示すように、第４リーチ演出の後半部分実行期間中においてリーチ演出の動画の表示が進行速度Ｖ２にて実行されているときに操作促進演出が実行されるので、該操作促進演出によって第４リーチ演出の演出効果を高めることができる。

【１７０２】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、操作促進演出の実行中は第４リーチ演出の演出動画の表示が進行速度Ｖ２に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、操作促進演出の実行中は第４リーチ演出の演出動画の表示が進行速度Ｖ１にて実行されてもよい。更に、操作促進演出の実行前に操作促進演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行可能とし、該示唆演出の実行期間中は第４リーチ演出の演出動画の表示が進行速度Ｖ２にて実行されるようにしてもよい。

【１７０３】

また、本特徴部０７９ＳＧの操作促進演出としては、操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａまたは操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂに加えてプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間を報知するメータ０７９ＳＧ００５Ｍが第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆに表示されるようになっており、これら操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａまたは操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂとメータ０７９ＳＧ００５Ｍの表示中は、第４リーチ演出の演出動画の進行速度Ｖ２での表示が継続して実行されるが、報知演出までは進行しない。更に、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した場合と、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作せずに操作促進演出が終了した場合とで、同一の大当り報知演出またははずれ報知演出が実行される。このため、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了する（操作促進演出が終了するまで）よりも前のタイミングでは報知演出が実行されることがないので、遊技者によってプッシュボタンが操作されないことにより該プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中に大当り遊技状態に制御されるか否かが遊技者に認識されてしまうことを防ぐことができる。

【１７０４】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、本発明における検出手段をプッシュボタン３１Ｂ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、検出手段は、スティックコントローラ３１Ａ等のプッシュボタン３１Ｂ以外の操作手段の他、モーションセンサやタッチセンサ等の遊技者の動作を検出可能なセンサ類としてもよい。

【１７０５】

また、図１９－１８、図１９－２０、図１９－２２、図１９－２４及び図１９－２６（Ｅ）～図１９－２６（Ｇ）、図１９－２９（Ｃ）～図１９－２９（Ｅ）、図１９－３０（

Ｂ）～図１９－３０（Ｄ）、図１９－３１（Ｅ）～図１９－３１（Ｇ）、図１９－３５（Ａ）～図１９－３５Ｃ）に示すように、本特徴部０７９ＳＧにおける大当り報知演出では、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする部分の動画は進行速度Ｖ１にて表示される一方で、敵キャラクタが倒れる部分の動画は進行速度Ｖ２にて表示される。対して、図１９－１９、図１９－２１、図１９－２３、図１９－２５及び図１９－２７（Ｅ）～図１９－２７（Ｇ）、図１９－３０（Ｅ）～図１９－３０（Ｇ）、図１９－３２（Ｅ）～図１９－３２（Ｇ）、図１９－３５（Ｄ）～図１９－３５（Ｆ）に示すように、本特徴部０７９ＳＧのはずれ報知演出の動画は進行速度Ｖ１にて表示され、進行速度Ｖ２にて表示されることが無い。つまり、大当り報知演出が実行される場合は、該大当り報知演出の演出動画の一部が進行速度Ｖ２にて表示されることによって、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に印象付けることができる。

【１７０６】

また、本特徴部０７９ＳＧでは、本発明において可変表示結果が大当りの場合のみに実行可能な特殊演出として、静止画表示演出をパターンＳＧ－２（色彩が反転する静止画表示演出）にて実行可能となっているので、静止画表示演出として第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆに表示される静止画の色彩が反転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。

【１７０７】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、パターンＳＧ－２の静止画表示演出を本発明における特殊演出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、本発明における特殊演出としては、パターンＳＧ－２の静止画表示演出以外の演出（例えば、特定のキャラクタが表示される演出や、エフェクトの色が金色や虹色となる演出等）を実行可能としてもよい。

【１７０８】

また、本特徴部０７９ＳＧの操作促進演出は、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにプッシュボタン３１Ｂを模した操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａが表示されるパターンＳＳ－１と、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆにプッシュボタン３１Ｂを模した操作促進画像として操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａよりもサイズの大きい操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂが表示されるパターンＳＳ－２とのいずれかの演出パターンにて実行可能となっている。パターンＳＳ－１にて操作促進演出が実行される場合は、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆに表示されるエフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅを通して第４リーチ演出のバトル演出を視認可能である一方で、パターンＳＳ－２にて操作促進演出が実行される場合は、操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａによって第４リーチ演出のバトル演出の大部分が隠蔽されるため、パターンＳＳ－１にて操作促進演出が実行される場合と比較して第４リーチ演出のバトル演出の視認性が低い。更に、図１９－１７に示すように、操作促進演出がパターンＳＳ－２にて実行されるときに可変表示結果が大当りとなる割合は、操作促進演出がパターンＳＳ－１にて実行されるときに可変表示結果が大当りとなる割合よりも低いので、操作促進演出がパターンＳＳ－１とパターンＳＳ－２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、遊技興趣を向上できる。更に、図１９－２４、図１９－２５及び図１９－３３（Ｃ）～図１９－３３（Ｅ）に示すように、操作促進演出として操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａを表示する場合は、該操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａの表示中において、バトル演出の演出動画の表示が進行速度Ｖ２にて実行されるので、遊技興趣を向上できる。

【１７０９】

尚、本特徴部０７９ＳＧでは、操作促進演出がパターンＳＳ－２にて実行される場合は、画像表示装置５において操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂが表示され、該操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂによって、進行速度Ｖ２（スローモーション）にて表示が実行されている第４リーチ演出の演出動画（バトル演出）の視認性が低下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、操作促進演出がパターンＳＳ－２にて実行される場合は、操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂの表示に加えて、専用の背景画像を画像

表示装置５の表示領域の全域に亘り表示することで、第４リーチ演出の演出動画（バトル演出）を完全に視認不能な状態としてもよい。また、このように第４リーチ演出の演出動画（バトル演出）が操作促進演出のパターンＳＳ－２専用の背景画像によって完全に視認不能となっている期間においては、第４リーチ演出の演出動画の表示を進行速度Ｖ１（非スローモーション）にて実行してもよい。

【１７１０】

また、本特徴部０７９ＳＧでは、スーパーリーチのリーチ演出として、第１リーチ演出の後に第２リーチ演出を、第３リーチ演出の後に第４リーチ演出をそれぞれ実行可能となっている。更に、スーパーリーチの可変表示としては、第１リーチ演出前半部分実行期間の後に大当りを報知するスーパーリーチα１の可変表示や第３リーチ演出前半部分実行期間の後に大当りを報知するスーパーリーチβ１の可変表示、第１リーチ演出前半部分実行期間の後に第１リーチ演出後半部分実行期間を実行してはずれを報知するスーパーリーチα２の可変表示や第３リーチ演出前半部分実行期間の後に第３リーチ演出後半部分実行期間を実行してはずれを報知するスーパーリーチβ２の可変表示、第１リーチ演出交換部分実行期間の後に第２リーチ演出に移行するスーパーリーチα３の可変表示、第３リーチ演出交換部分実行期間の後に第４リーチ演出に移行するスーパーリーチα３の可変表示を実行可能であり、図１９－１８～図１９－２５に示すように、第１リーチ演出前半部分実行期間から第１リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第１リーチ演出後半部分実行期間から第２リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第３リーチ演出前半部分実行期間から第３リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第３リーチ演出後半部分実行期間から第４リーチ演出前半部分実行期間に移行するときに、各リーチ演出の演出動画を進行速度Ｖ２にて実行し、第１リーチ演出前半部分実行期間から第１リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第１リーチ演出後半部分実行期間から第２リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第３リーチ演出前半部分実行期間から第３リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第３リーチ演出後半部分実行期間から第４リーチ演出前半部分実行期間に移行するときに、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭや効果音を他の期間と変わらず再生速度Ｖ４にて出力するので、第１リーチ演出前半部分実行期間から第１リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第１リーチ演出後半部分実行期間から第２リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第３リーチ演出前半部分実行期間から第３リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第３リーチ演出後半部分実行期間から第４リーチ演出前半部分実行期間に移行するときのそれぞれで遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができる。更に、各リーチ演出の演出動画の表示が進行速度Ｖ２にて実行されることで、遊技者が描くリーチ演出の分岐を認識し易くできる。

【１７１１】

尚、本特徴部０７９ＳＧのスーパーリーチの可変表示では、２つのリーチ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、スーパーリーチの可変表示では、３以上のリーチ演出を実行可能としてもよいし、また、１のリーチ演出のみを実行可能としてもよい。

【１７１２】

以上、本発明の特徴部０７９ＳＧ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、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。

【１７１３】

例えば、前記特徴部０７９ＳＧでは、スーパーリーチのリーチ演出として第１リーチ演出、第２リーチ演出、第３リーチ演出、第４リーチ演出を設け、これら全てのリーチ演出においてリーチ演出の演出動画の一部の表示を進行速度Ｖ２（スローモーション）にて実行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、各リーチ演出において演出動画の表示を進行速度Ｖ２にて実行しないパターン（常に演出動画の表示を進行速度Ｖ１にて実行するパターン）と演出動画の一部の表示を進行速度Ｖ２にて実行するパターンとを設けてもよい。更に、演出動画の一部の表示を進行速度Ｖ２にて実行するリーチ

演出と演出動画の表示を進行速度Ｖ２にて実行しないリーチ演出とで、演出内容が異なるようにしてもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出にバリエーションを作り出すことができるので、遊技興趣を向上できる。

【１７１４】

また、前記特徴部０７９ＳＧでは、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される演出音は、演出動画の表示が進行速度Ｖ２にて実行されているか否かにかかわらず常に一定の再生速度（再生速度Ｖ４）で出力され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、例えば、変形例０７９ＳＧ－１として、第１リーチ演出、第２リーチ演出、第３リーチ演出、第４リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の前半部においては１リーチ演出、第２リーチ演出、第３リーチ演出、第４リーチ演出の各リーチ演出前半部分実行期間と同じくスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生速度Ｖ４にて演出音を出力する一方で、第１リーチ演出、第２リーチ演出、第３リーチ演出、第４リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の後半部（スローモーション期間）においてはＶ４とは異なる再生速度（例えば、再生速度Ｖ４よりも遅いＶ５））にて演出音を出力してもよい。このようにすることで、リーチ演出の演出動画の表示が進行速度Ｖ２にて実行されている間で演出音の再生速度を異ならせることによってリーチ演出に対する演出音の演出効果を向上できるので、遊技興趣を向上できる。

【１７１５】

また、前記特徴部０７９ＳＧでは、図１９－３３や図１９－３４に示すように、エフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅの表示や操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂの表示等によってリーチ演出の実行期間中の第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの視認性を低下させることが可能である一方で、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａや第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂの視認性を低下させることは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、変形例０７９ＳＧ－２として、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａや第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂの視認性を低下させることを可能としてもよい。

【１７１６】

更に、このように第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａや第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂの視認性を低下させることを可能とする場合については、図１９－３６及び図１９－３７に示すように、リーチ演出の終了後、報知演出の一部として第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの視認性を低下させるようにしてもよい。

【１７１７】

具体的には、図１９－３６（Ａ）～図１９－３６（Ｄ）に示すように、第２リーチ演出が実行されている場合は、静止画表示演出とともに第２リーチ演出が終了したら、大当り報知演出またははずれ報知演出の一部として、第１表示領域の中央において円形のエフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅａを表示し、該エフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅａを第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａや第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂに向けて拡大表示していく。そして、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの全体にエフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅａが広がったら（エフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅａによって第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆ全体が隠蔽されたら）、図１９－３６（Ｅ）及び図１９－３６（Ｆ）に示すように、大当り報知演出として大当り遊技状態に制御されること、またははずれ報知演出として大当り遊技状態に制御されないことを報知すればよい。

【１７１８】

また、図１９－３７（Ａ）～図１９－３７（Ｄ）に示すように、第４リーチ演出が実行されている場合は、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作することなく操作促進演出が終了したら、大当り報知演出またははずれ報知演出の一部として、第１表示領域の中央において円形のエフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅａを表示し、該エフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅａを第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａや第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂに向けて拡大表示していく。そして、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの全体にエフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅａが広がったら（エフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅａによって第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆ全

体が隠蔽されたら）、図１９－３７（Ｅ）及び図１９－３７（Ｆ）に示すように、大当り報知演出として大当り遊技状態に制御されること、または、はずれ報知演出として大当り遊技状態に制御されないことを報知すればよい。

【１７１９】

尚、図１９－３６及び図１９－３７に示すエフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅａは、図１９－３（Ｂ）に示す画像データ２に基づく画像とし、該画像データ２に基づく画像として描画範囲を広げていくことによって、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの視認性のみを低下させ、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａと第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂの視認性は低下させないようにすることができる。

【１７２０】

このように、本変形例０７９ＳＧ－２では、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａや第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂの視認性を変化可能とする一方で、図１９－３６及び図１９－３７に示すように、第２リーチ演出の終了後や第４リーチ演出の終了後に報知演出の一部としてエフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅａによって第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの視認性を低下させるが、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａや第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂの視認性は変化しないので、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの視認性が変化することによって報知演出が事項されるタイミングを遊技者が認識し易くできるとともに、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａや第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂの視認性が変化しないことで保留表示やテロップ表示、第４図柄の可変表示等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。

【１７２１】

また、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの視認性を低下させるエフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅａは、図１９－３（Ｂ）に示す第２画像データの画像として描画される画像であって、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａや第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂに向けて拡大表示するように描画されることによって第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの視認性を変化させるので、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａや第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂの視認性を変化させることなく第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの視認性だけを的確に低下させることができるとともに、第２画像データとしてのエフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅａの拡大表示の描画が、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの中央から第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａや第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂに向けて実行されることによって第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの視認性低下するため、第２表示領域０７９ＳＧ００５Ｓａや第３表示領域０７９ＳＧ００５Ｓｂに対応する領域の視認性を変化し難くできる。

【１７２２】

また、本変形例０７９ＳＧ－２では、操作促進演出を第４リーチ演出中に実行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、操作促進演出は報知演出の一部として実行してもよい。

【１７２３】

尚、操作促進演出を報知演出の一部として実行する場合は、変形例０７９ＳＧ－３として図１９－３８（Ａ）～図１９－３８（Ｆ）に示すように、変形例０７９ＳＧ－２と同様に、エフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅａの拡大表示を行うことによって第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの視認性を低下させる。そして、第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの全体にエフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅａが広がったら、図１９－３８（Ｄ）に示すように、操作促進演出として第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの中央において操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａとメータ０７９ＳＧ００５Ｍを表示する。

【１７２４】

尚、これら操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａとメータ０７９ＳＧ００５Ｍとは、図１９－２（Ａ）に示す第１画像データに基づく画像として表示することによって、エフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅａによる視認性の低下を避けることができる。

【１７２５】

以降は、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作することなく操作促進演出が終了したことにもとづいて大当り遊技状態に制御されること、または、大当り遊技状態に制御されないことが報知される。

【１７２６】

以上のように、本変形例０７９ＳＧ－３では、エフェクト画像０７９ＳＧ００５Ｅａの拡大表示によって第１表示領域０７９ＳＧ００５Ｆの視認性は低下するが、第１画像データの画像として表示された操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａとメータ０７９ＳＧ００５Ｍの視認性は低下しないので、第４リーチ演出に対して操作促進演出を際立たせることができるので、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を効果的に促すことができる。

【１７２７】

また、前記特徴部０７９ＳＧでは、第２リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターンＳＳ－２にて実行された場合は必ず可変表示結果が大当りとな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、変形例第０７９ＳＧ－４として、第２リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターンＳＳ－２にて実行された場合は、当該大当りの大当り種別が必ず確変大当り（さらには最も遊技者にとって有利な確変大当りＡ）となるようにしてもよい。更には、第２リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターンＳＳ－２にて実行された場合の演出パターンとして、一旦はずれ報知演出が実行された後に再度大当り遊技状態に制御される旨を報知する復活演出を実行可能としてもよい。尚、このように静止画表示演出がパターンＳＳ－２にて実行された後に復活演出が実行される場合については、大当り種別が確変大当りとなる場合と非確変大当りとなる場合（非確変大当りの大当り遊技状態に制御される場合と確変大当りの大当り遊技状態に制御される場合）とを設けてもよい。このようにすることで、静止画表示演出がパターンＳＳ－２にて実行された後に大当り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。

【１７２８】

また、前記特徴部０７９ＳＧでは、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔに表示されるテロップとして、遊技状態を示すメッセージを表示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、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔに表示されるテロップとしては、実行中の可変表示或いは未だ開始されていない可変表示について大当り遊技状態に制御されるか否かを示唆するメッセージや、実行中のリーチ演出のタイトル等を表示可能としてもよい。

【１７２９】

また、前記特徴部０７９ＳＧでは、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔにおいて、実行中の演出の状態に応じたテロップを表示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、テロップ表示エリア０７９ＳＧ００５Ｔにおいて表示するテロップは、遊技状態を特定可能なものや、実行中の可変表示において可変表示結果が大当りとなる期待度（大当り期待度）、実行中の演出（特にリーチ演出）の解説、リーチ演出よりも前のタイミングから実行可能な予告演出等であってもよい。

【１７３０】

また、前記特徴部０７９ＳＧでは、図１９－３３及び図１９－３４に示すように、リーチ演出の動画が進行速度Ｖ２にて表示されている期間中に操作促進演出（操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａや操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂの表示）を実行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、操作促進演出は、リーチ演出の動画が進行速度Ｖ２から進行速度Ｖ１に戻ってから実行してもよい。

【１７３１】

また、前記特徴部０７９ＳＧでは、図１９－３３及び図１９－３４に示すように、操作促進演出として、画像表示装置５において操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａや操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂの表示を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出としては、単に操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａや操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂの表示を行うだけでなく、例えば、これら操作促進画像０７９

ＳＧ００５Ｂａや操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂを表示する前段階の演出として、複数のプッシュボタン３１Ｂの画像が画像表示装置５の中央部に向けて移動していき、最終的に各プッシュボタン３１Ｂの画像が重複表示されることによって操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂａや操作促進画像０７９ＳＧ００５Ｂｂが表示される演出を実行してもよい。

【１７３２】

尚、このように複数のプッシュボタン３１Ｂの画像が画像表示装置５の中央部に向けて移動していく演出を操作促進演出の前兆演出として実行する場合は、例えば、複数のプッシュボタン３１Ｂの画像が画像表示装置５の中央部に近づくにつれてその移動表示速度が低下していくようにしてもよい。このようにすることで、操作促進演出が実行されることを遊技者が正確に認識できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【１７３３】

また、前記特徴部０７９ＳＧでは、図１９－２０、図１９－２１、図１９－２４、図１９－２５に示すように、リーチ演出の動画の表示が進行速度Ｖ２にて実行されるときは、遊技効果ランプ（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）の点滅周期を短くする場合が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、リーチ演出の動画の表示が進行速度Ｖ２にて実行されるときは、リーチ演出の動画の表示が進行速度Ｖ１にて実行されるときと遊技効果ランプ９の色（発光色）の数が異なっていてもよい。例えば、リーチ演出の動画の表示が進行速度Ｖ１にて実行されるときは、遊技効果ランプ９を複数の色で発光可能とする一方で、リーチ演出の動画の表示が進行速度Ｖ２にて実行されるときは、遊技効果ランプ９を単色（例えば、白のみ）で発光可能としてもよい。このようにすることで、リーチ演出の動画の表示が進行速度Ｖ２にて実行されるときは、遊技効果ランプ９の発光色による遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【１７３４】

また、前記特徴部０７９ＳＧでは、図１９－２０、図１９－２１、図１９－２４、図１９－２５に示すように、リーチ演出の動画の表示が進行速度Ｖ２にて実行されるときは、遊技効果ランプ（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）の点滅周期を短くする場合が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、リーチ演出の動画の表示が進行速度Ｖ２にて実行されるときは、遊技効果ランプ９の点滅周期を長くするようにしてもよい。このようにすることで、リーチ演出の動画の表示と遊技効果ランプ９の点滅とに統一感を与えることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１７３５】

また、前記特徴部０７９ＳＧでは、図１９－２６、図１９－２９、図１９－３０、図１９－３１、図１９－３５に示すように、大当り報知演出の演出態様としては、リーチ演出の終了後に、大当りを示す組み合わせで飾り図柄を揺動させつつ表示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、大当りを示す組み合わせで飾り図柄を揺動させつつ表示するタイミングは、リーチ演出中であってもよい。

【１７３６】

また、本発明は、遊技者が操作可能な操作手段の操作によって、遊技者が遊技中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されるＢＧＭ等の演出音の少なくとも一部を選択することが可能な遊技機に適用してもよい。このようにすることで、遊技者が自身の嗜好に合った演出音の出力を設定している場合は、各リーチ演出の動画の表示が進行速度Ｖ１にて実行されているときに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される演出音が変わらず再生速度Ｖ４にて再生されるので、遊技者自身がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される演出音を選択したにもかかわらず該演出音が再生速度Ｖ４よりも低速で再生されることによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【１７３７】

また、前記特徴部０７９ＳＧでは、本発明における終了示唆演出として、第１リーチ演出後半部分実行期間や第３リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャ

ラクタに倒される演出を実行可能とし、該演出が実行された場合は必ず可変表示結果がはずれとな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、第１リーチ演出後半部分実行期間や第３リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出が実行された後は、一旦画像表示装置５における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替えた後、可変表示結果が大当りであることを示す演出（例えば、復活演出）を実行する場合を設けてもよい。

【１７３８】

尚、このように復活演出を実行する際には、画像表示装置５における復活演出の動画の表示よりも先に遊技効果ランプ９の点灯・点滅を実行することによって、遊技者に対して復活演出が実行されることを認識させるようにしてもよい。更に、復活演出の演出態様としては、例えば、味方キャラクタが再度敵キャラクタに攻撃を行い、敵キャラクタを倒す演出とすればよい。特に復活演出を実行する際には、該復活演出の動画の一部（例えば、敵キャラクタが倒れるシーンの動画）を進行速度Ｖ２にて表示することで、復活演出の演出効果を高めるようにしてもよい。

【１７３９】

また、本明細書では、複数の特徴部や変形例を開示しているが、本発明の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。

【１７４０】

例えば、前記特徴部０７９ＳＧのパチンコ遊技機１は、図１～図１４に示すような設定値を変更することによって大当り確率を変更可能なパチンコ遊技機としてもよい。尚、このような場合は、例えば、スーパーリーチα１やスーパーリーチβ１の可変表示において可変表示結果がはずれとなるパターンを設け、パチンコ遊技機１に遊技者にとって有利な高設定値（例えば、６）が設定されている場合は、パチンコ遊技機１に他の設定値が設定されている場合よりも高い割合でスーパーリーチα１やスーパーリーチβ１の可変表示において可変表示結果がはずれとなるようにしてもよい。このようにすることで、スーパーリーチα１やスーパーリーチβ１の可変表示にて可変表示結果がはずれとなることを、パチンコ遊技機１に高設定値が設定されていることの示唆として用いることができるので、スーパーリーチα１やスーパーリーチβ１の可変表示において可変表示結果がはずれとなることによる遊技者の興趣の低下を抑えつつ、可変表示結果がはずれとなることに対して遊技者を注目させることが可能となる。

【１７４１】

また、前記特徴部０７９ＳＧ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、本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

【１７４２】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部０５９ＡＫに関する各構成は、特徴部０６３ＡＫ、特徴部０６５ＡＫ、特徴部０７９ＳＧといった他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部０５９ＡＫのように時短図柄が停止表示することで時短状態に制御することに加え、特徴部０６３ＡＫのように、時短領域０６３ＡＫ２０を通過したことに基づいて、当該小当り遊技状態が終了してから所定の期間にわたって時短状態に制御するようにしてもよい。これに加え、特徴部０６５ＡＫのように、普通図柄の可変表示結果として時短図柄が停止表示した場合にも、時短状態に制御するようにしてもよい。これによれば、時短状態に制御される契機が増え、遊技興趣を向上させることができる。

【１７４３】

また、例えば、特徴部０５９ＡＫにおける時短煽り演出、特徴部０６３ＡＫにおける通

常時通過煽り演出や時短時通過煽り演出、特徴部０６５ＡＫにおける所定演出、およびスーパーリーチＡ～スーパーリーチＣのリーチ演出などを特徴部０７９ＳＧにおける所定演出としてもよい。そして、当該所定演出の第１期間において、演出の進行速度が第１速度である演出動画を表示手段としての画像表示装置５に表示可能であり、当該第１期間よりも後の当該所定演出の第２期間において、演出の進行速度が当該第１速度よりも遅い第２速度である演出動画を画像表示装置５に表示可能であり、当該所定演出に対応する演出音については、当該第１期間と当該第２期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて音出力手段としてのスピーカ８Ｌ、８Ｒにより出力可能に構成してもよい。これによれば、所定演出の演出動画の進行速度は第１期間と第２期間とで変化するが、演出音に関する速度は第１期間と第２期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

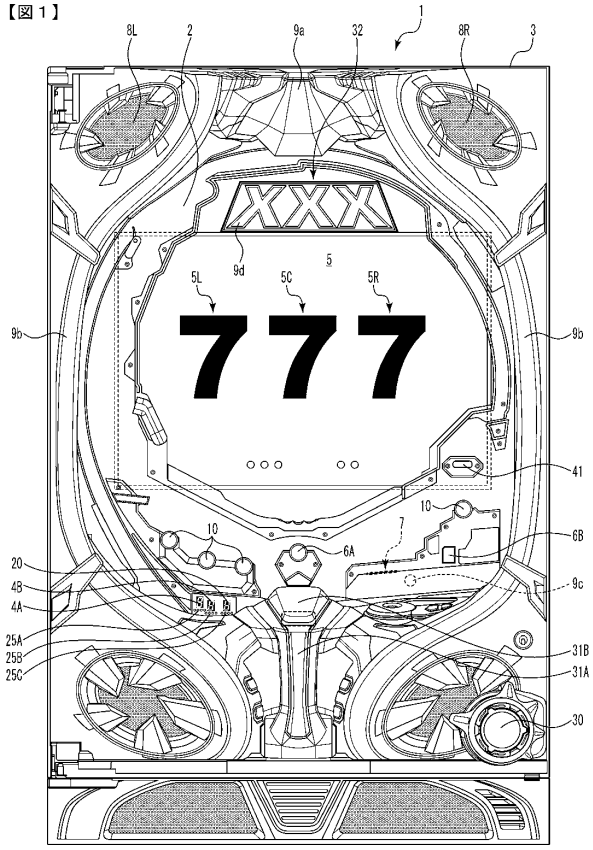
【符号の説明】

【１７４４】

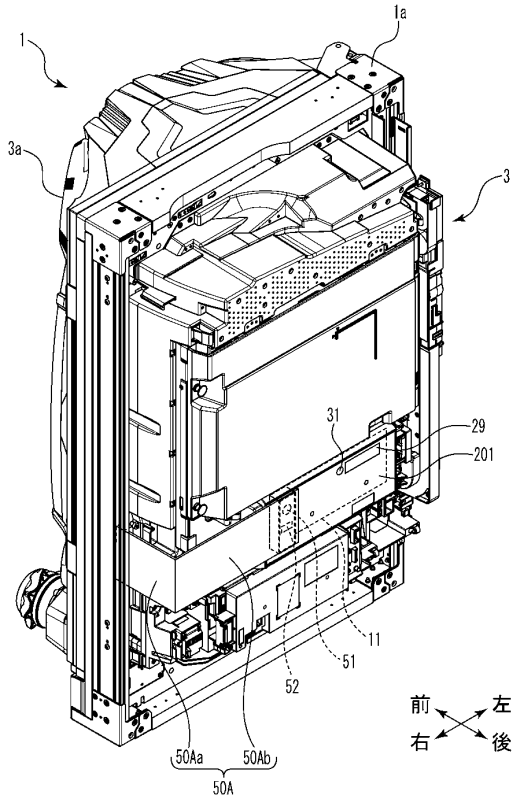
１　パチンコ遊技機
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　画像表示装置
１１　主基板
１２　演出制御基板
１０３　ＣＰＵ
１２０　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

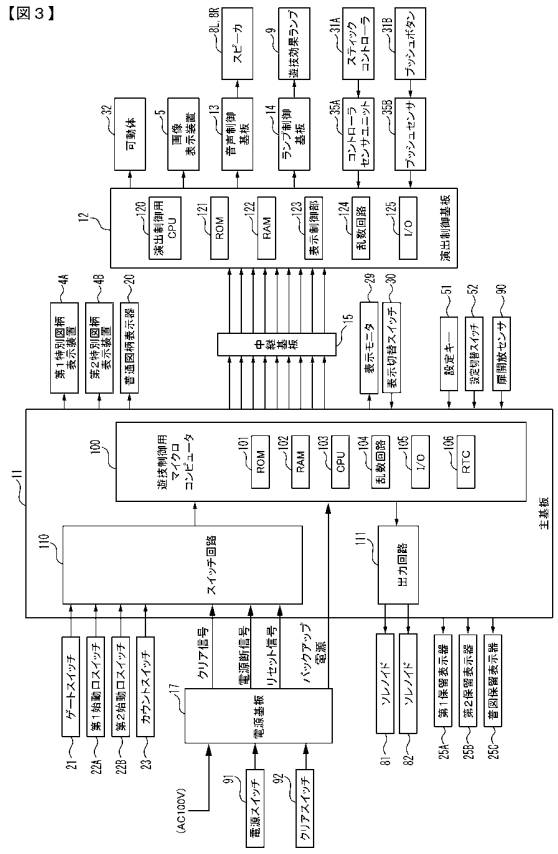
【図１】


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

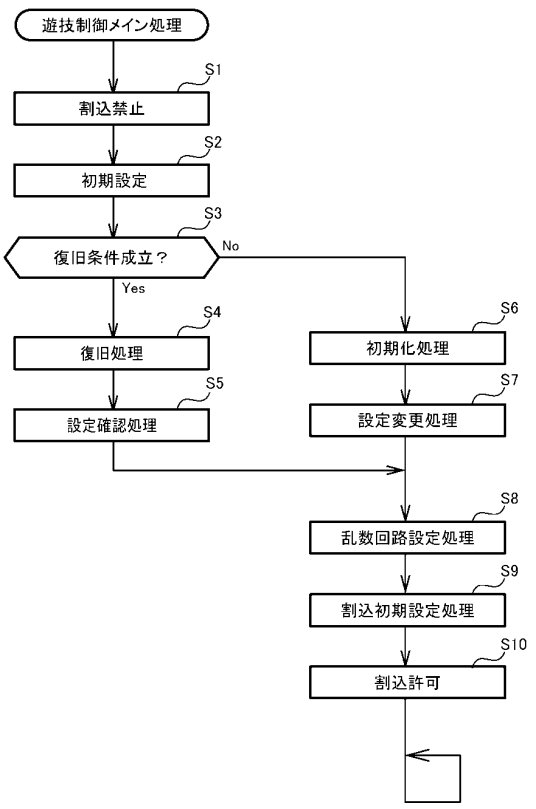
【図２】


1
1a
3a
3
31
29
201
11
51
52
50Aa
50Ab
50A
前
後
右
左

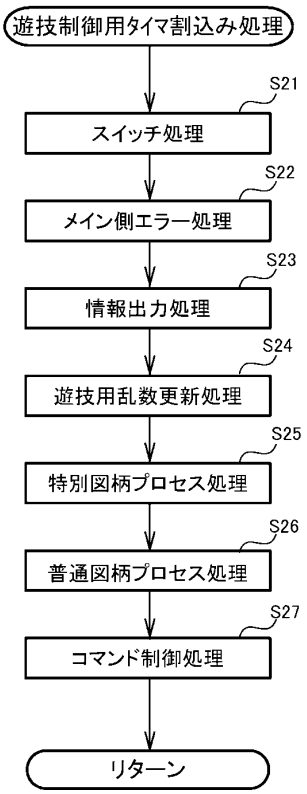
【図３】


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
演出制御用CPU
120
ROM
121
RAM
122
表示制御部
123
乱数回路
124
I/O
125
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
遊技制御用マイクロコンピュータ
100
ROM
101
RAM
102
CPU
103
乱数回路
104
I/O
105
RTC
106
主基板
110
スイッチ回路
111
出力回路
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
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
ソレノイド
81
ソレノイド
82
第1保留表示器
25A
第2保留表示器
25B
普図保留表示器
25C
(AC100V)
91
電源スイッチ
92
クリアスイッチ

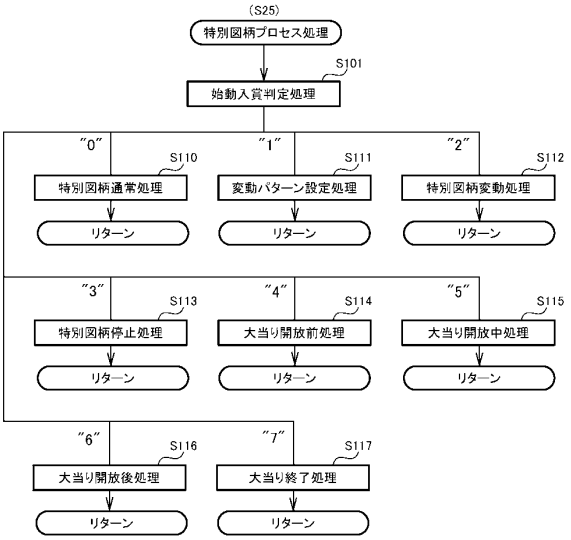
【図４】


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

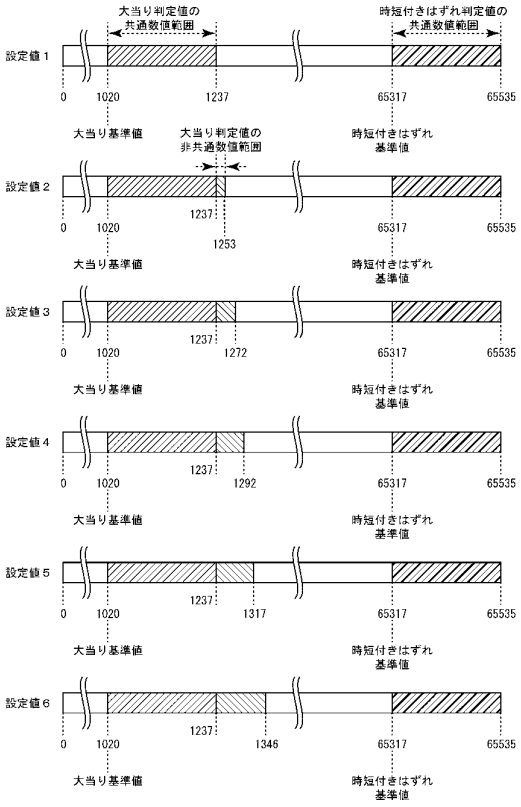
| 遊技状態 | 特図表示結果 | MR1(設定値1) | MR1(設定値2) | MR1(設定値3) | MR1(設定値4) | MR1(設定値5) | MR1(設定値6) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 通常状態または時短状態 | 大当り | 1020～1237（確率:1/300） | 1020～1253（確率:1/280） | 1020～1272（確率:1/260） | 1020～1292（確率:1/240） | 1020～1317（確率:1/220） | 1020～1346（確率:1/200） |
| | 時短付きはずれ | 65317～65535（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） | 1020～1674（確率:1/100） |
| | 時短付きはずれ | - | - | - | - | - | - |
| | はずれ | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 |

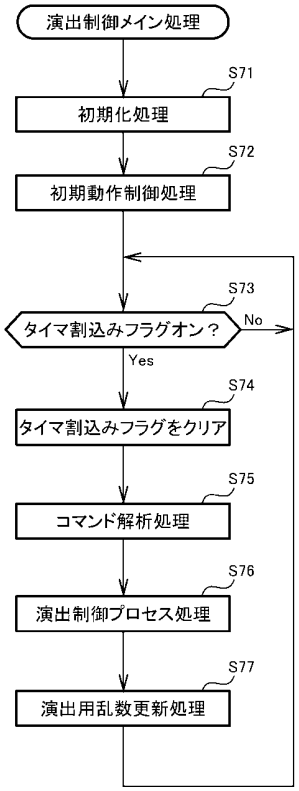
【図８】
【図８】

通常状態または時短状態の場合（第１特図）



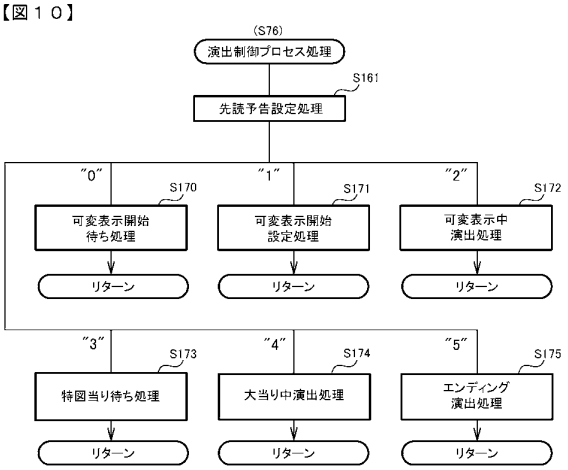
【図９】

【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<br>（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→<br>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<br>→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<br>→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<br>→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<br>→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→<br>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<br>→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→<br>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<br>→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<br>→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

$\alpha > \beta > \gamma > \delta > \varepsilon > \xi > \eta > \theta > \iota > \kappa > \lambda$

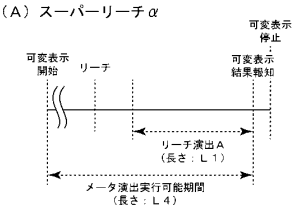
・各スーパーリーチの変動パターンの大当り期待度

$\alpha < \beta < \gamma < \xi < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$

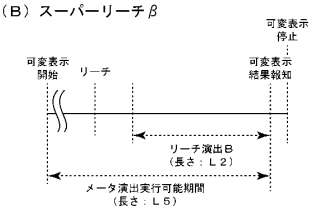
## 【図１１－７】

【図１１－７】

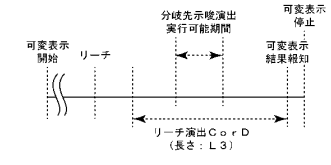
（Ａ）スーパーリーチα



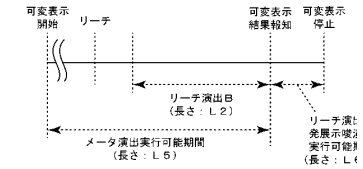

（Ｂ）スーパーリーチβ




（Ｃ）スーパーリーチγ



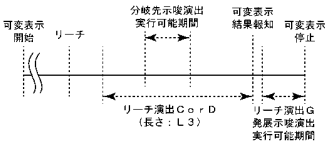

（Ｄ）スーパーリーチδ（はずれのみ）



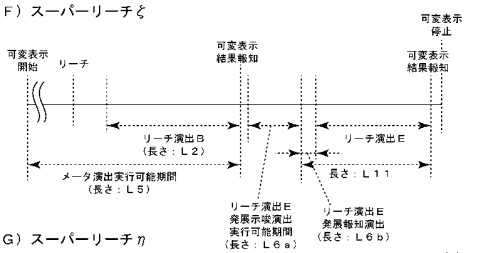

## 【図１１－８】

【図１１－８】

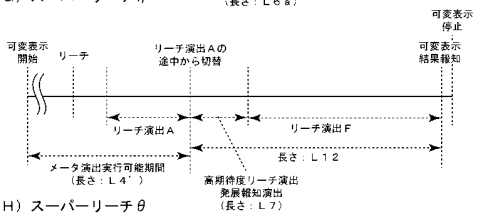
（Ｅ）スーパーリーチε（はずれのみ）



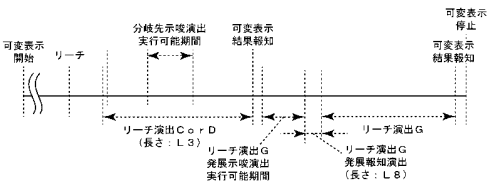

（Ｆ）スーパーリーチζ




（Ｇ）スーパーリーチη



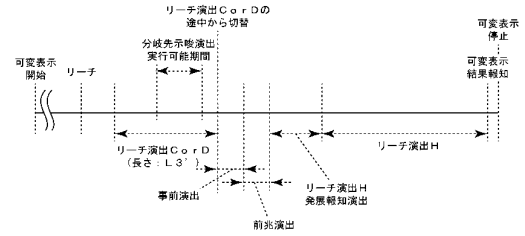

（Ｈ）スーパーリーチθ



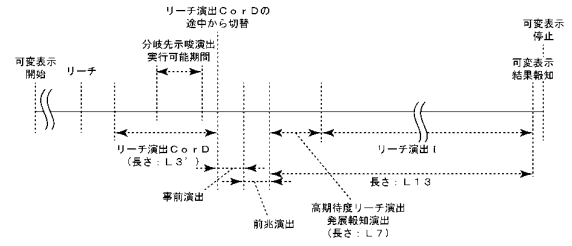

## 【図１１－９】

【図１１－９】

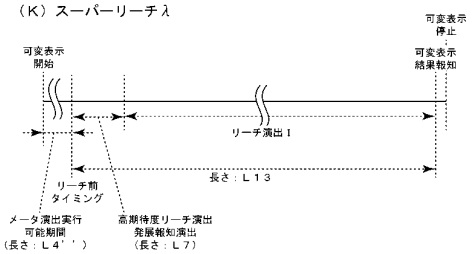
（Ｉ）スーパーリーチι




（Ｊ）スーパーリーチκ



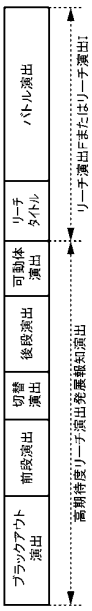

（Ｋ）スーパーリーチλ




## 【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



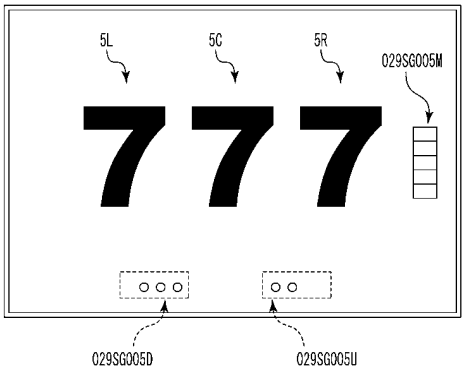

（Ｂ）前段演出と後段演出との比較

| 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

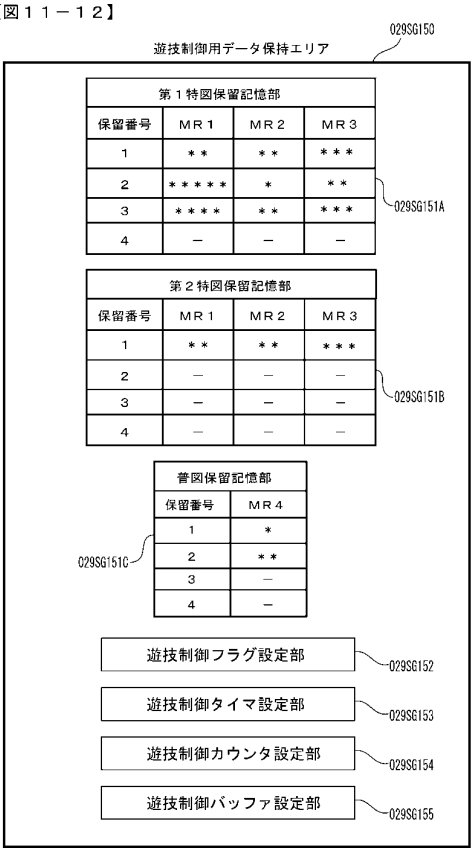
【図１１－１１】

【図１１－１１】




【図１１－１２】

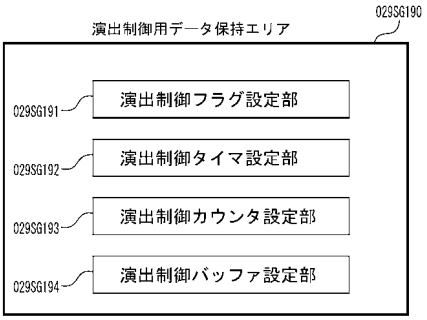
【図１１－１２】




【図１１－１３】

【図１１－１３】

（Ａ）




（Ｂ）

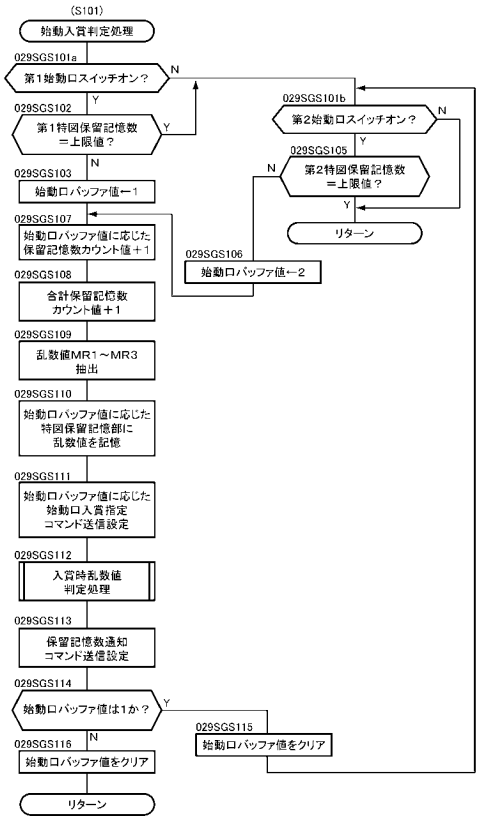
始動入賞時受信コマンドバッファ　029SG194A

| | 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

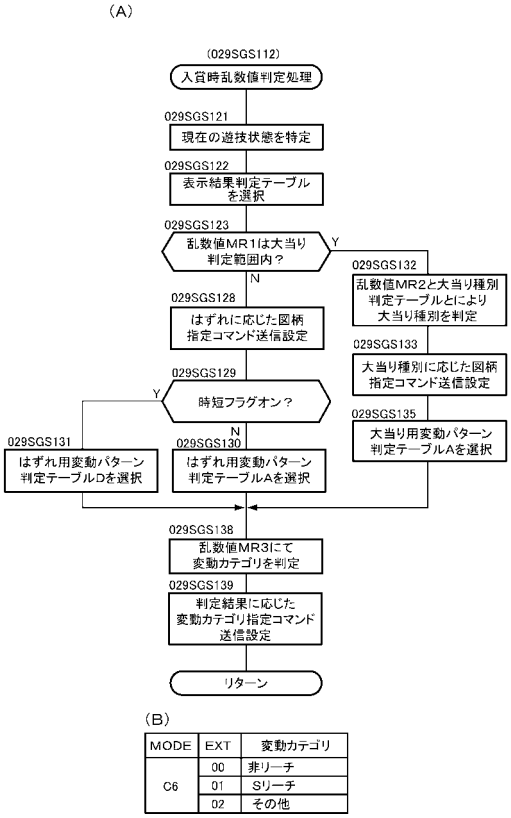
【図１１－１４】

【図１１－１４】



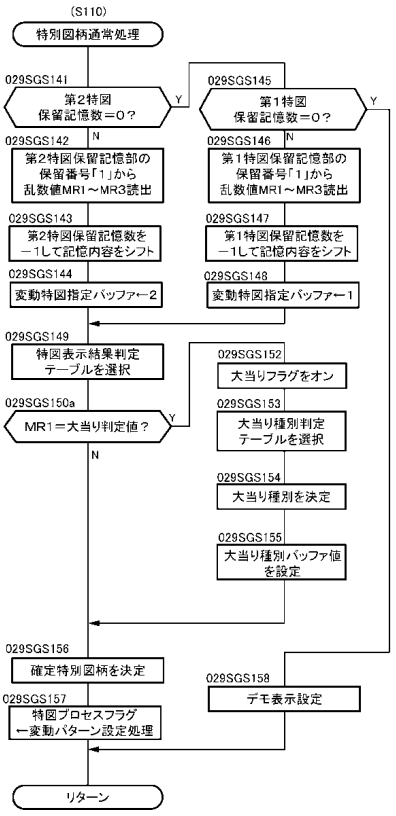
【図１１－１５】

【図１１－１５】



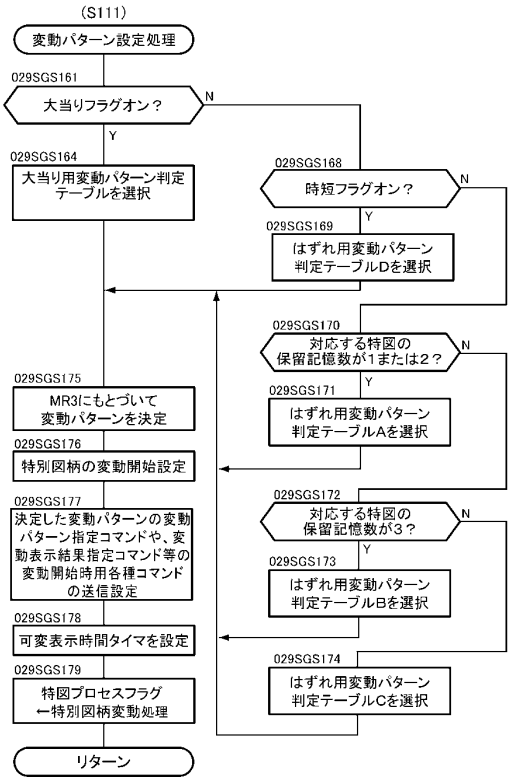

【図１１－１６】

【図１１－１６】



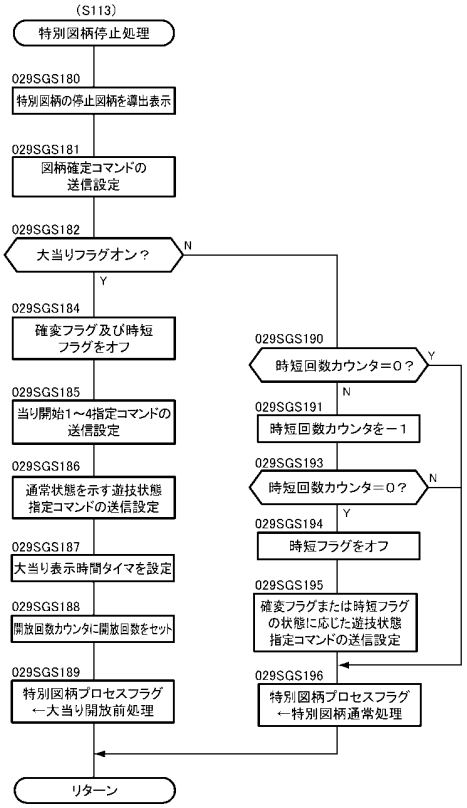

【図１１－１７】

【図１１－１７】

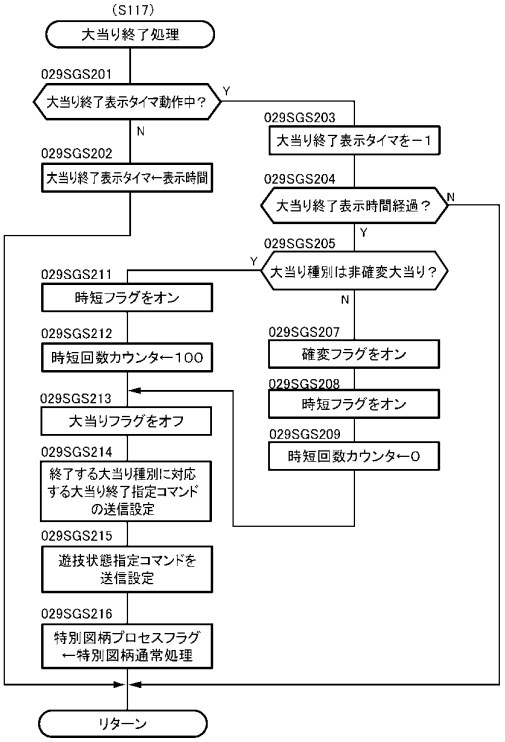



【図１１－１８】

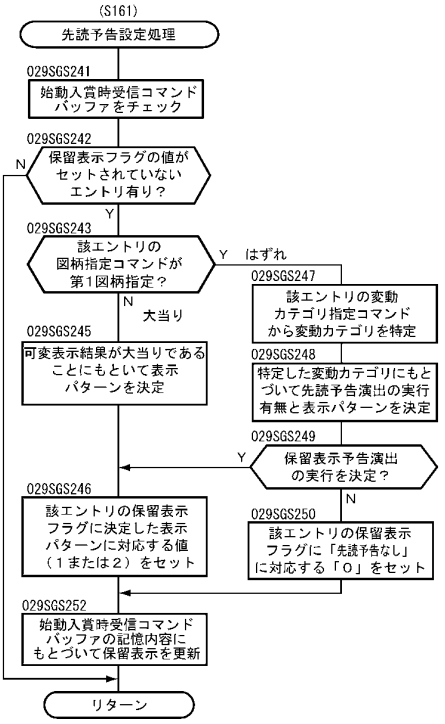
【図１１－１８】



【図１１－１９】
【図１１－１９】




【図１１－２０】
【図１１－２０】




【図１１－２１】
【図１１－２１】

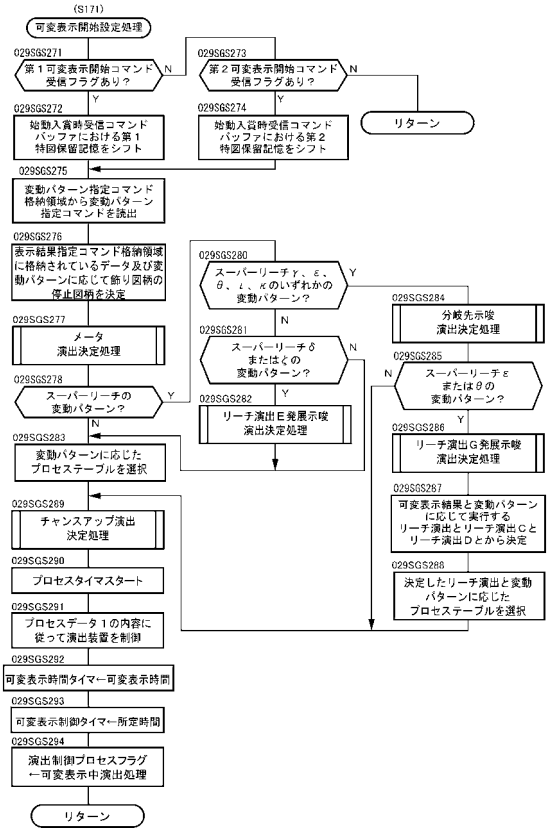
（Ａ）０２９ＳＧＳ２４５における決定割合

| 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

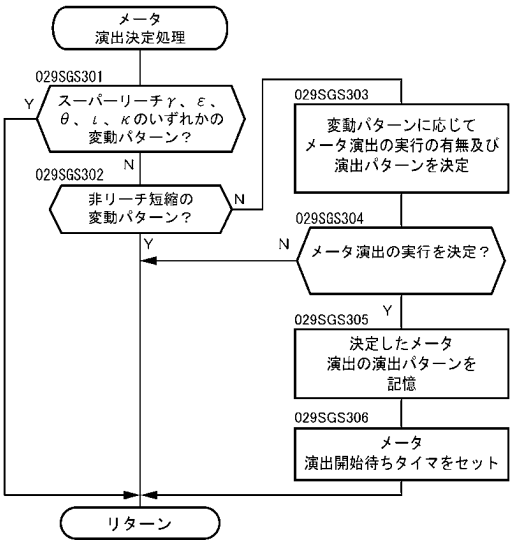
| 可変表示結果及び変動カテゴリ | 先読予告演出なし | 先読予告演出あり | |
|---|---|---|---|
| | | 表示パターンα | 表示パターンβ |
| | 白色 | 青色 | 赤色 |
| はずれ（非リーチ） | ９５％ | ５％ | ０％ |
| はずれ（その他） | ７５％ | ２０％ | ５％ |
| はずれ（Ｓリーチ） | ６５％ | ２５％ | １０％ |

【図１１－２２】
【図１１－２２】



【図１１－２３】

【図１１－２３】




【図１１－２４】

【図１１－２４】

（Ａ）

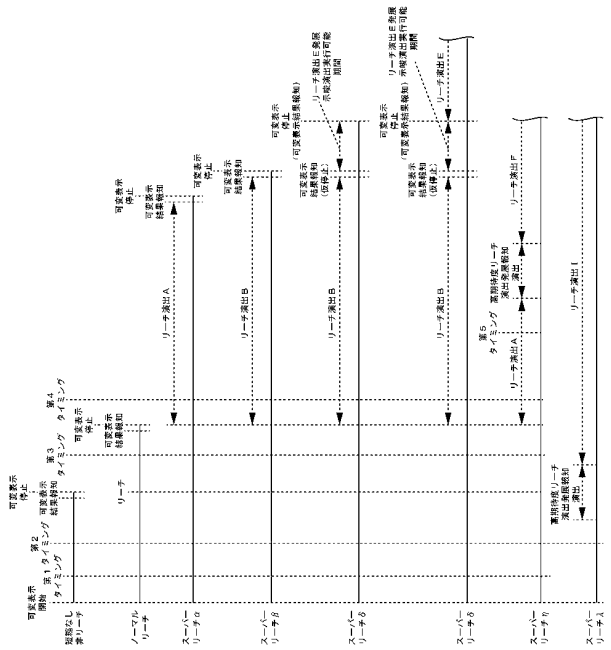
| 変動パターン | 非実行 | パターンＡ | パターンＢ | パターンＣ | パターンＤ | パターンＥ | パターンＦ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 短縮なし非リーチ | ９０％ | １０％ | ５％ | ０％ | ０％ | ０％ | ０％ |
| ノーマルリーチ | ２０％ | ２５％ | ５０％ | ５％ | ０％ | ０％ | ０％ |
| スーパーリーチ α、β、δ、ζ、 | １０％ | ５％ | １５％ | ４０％ | ３０％ | ０％ | ０％ |
| スーパーリーチη | ５％ | ０％ | ０％ | ０％ | ０％ | ９５％ | 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、<br>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】

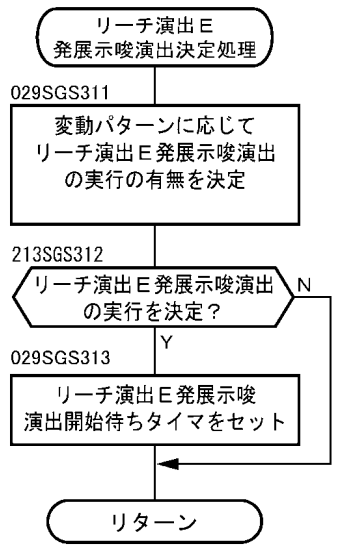
【図１１－２５】



【図１１－２６】

【図１１－２６】

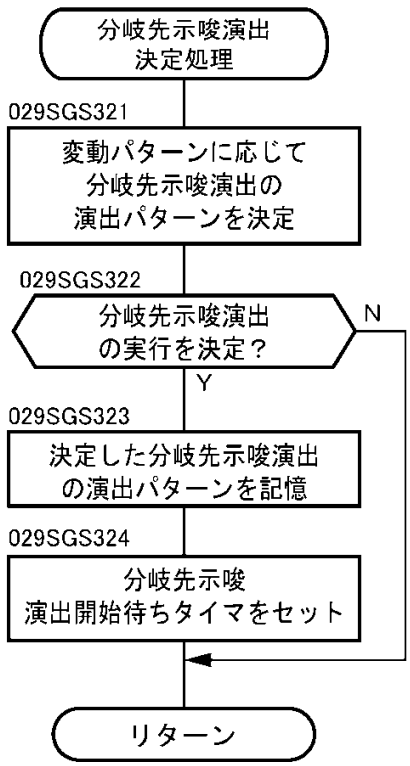
（Ａ）




（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）

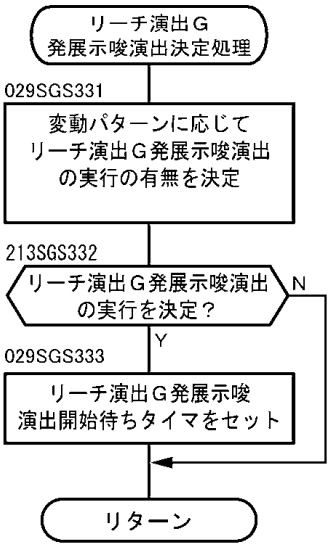
| 変動パターン | 非実行 | パターンＸ | パターンＹ | パターンＺ |
|---|---|---|---|---|
| スーパーリーチγ | ９０％ | １０％ | ０％ | ０％ |
| スーパーリーチε | ７０％ | ３０％ | ０％ | ０％ |
| スーパーリーチθ | ５０％ | ３０％ | １５％ | ５％ |
| スーパーリーチι | １０％ | １０％ | ７０％ | １０％ |
| スーパーリーチκ | １０％ | ３０％ | ２０％ | ４０％ |

（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

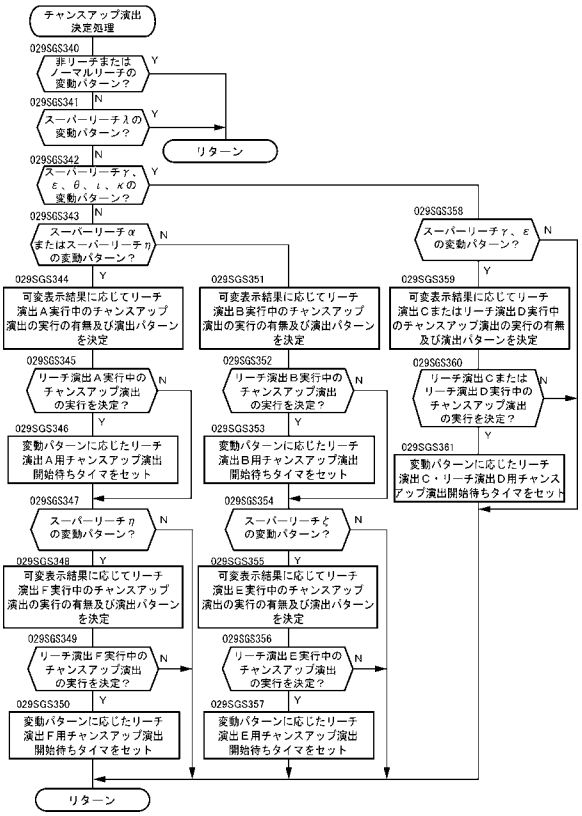
| 変動パターン | リーチ演出 | 決定割合 | 決定割合の差 |
|---|---|---|---|
| スーパーリーチθ | リーチ演出Ｃ | ３０％ | ４０％ |
| | リーチ演出Ｄ | ７０％ | |
| スーパーリーチκ | リーチ演出Ｃ | ２０％ | ６０％ |
| | リーチ演出Ｄ | ８０％ | |

（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％ | |

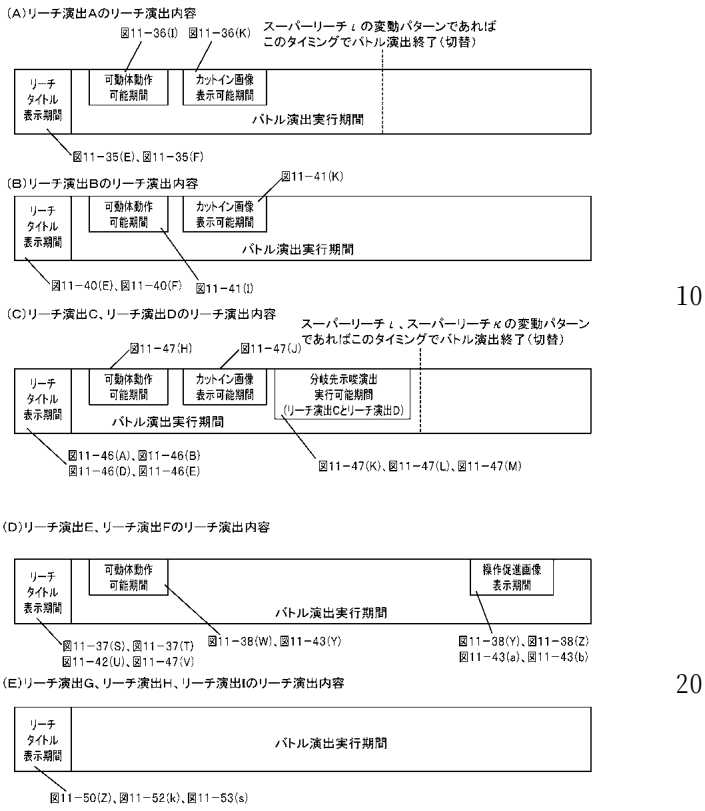
## 【図１１－３１】

【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

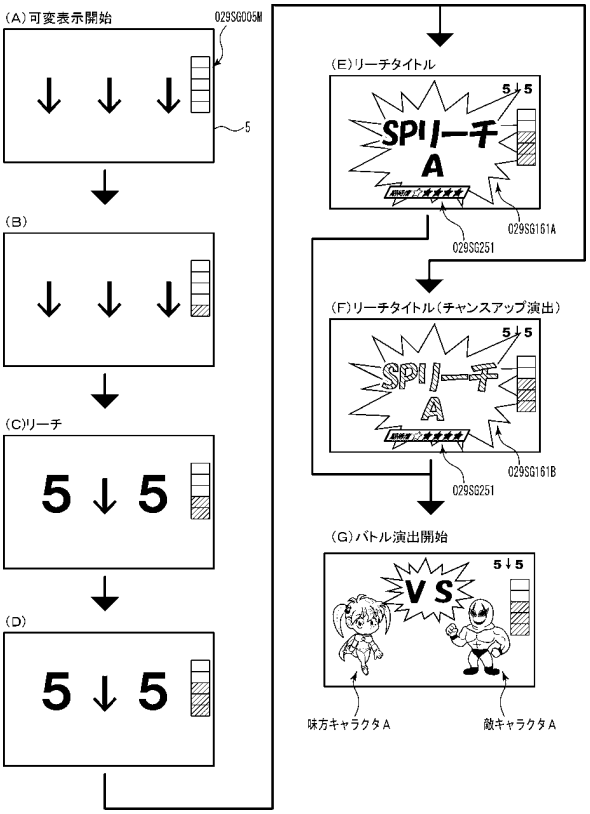
| 演出パターン | リーチタイトル赤色表示 | 可動体動作 | カットイン画像表示 |
|---|---|---|---|
| パターンP | 実行 | 非実行 | 非実行 |
| パターンQ | 実行 | 実行 | 非実行 |
| パターンR | 実行 | 実行 | 実行 |

（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 |

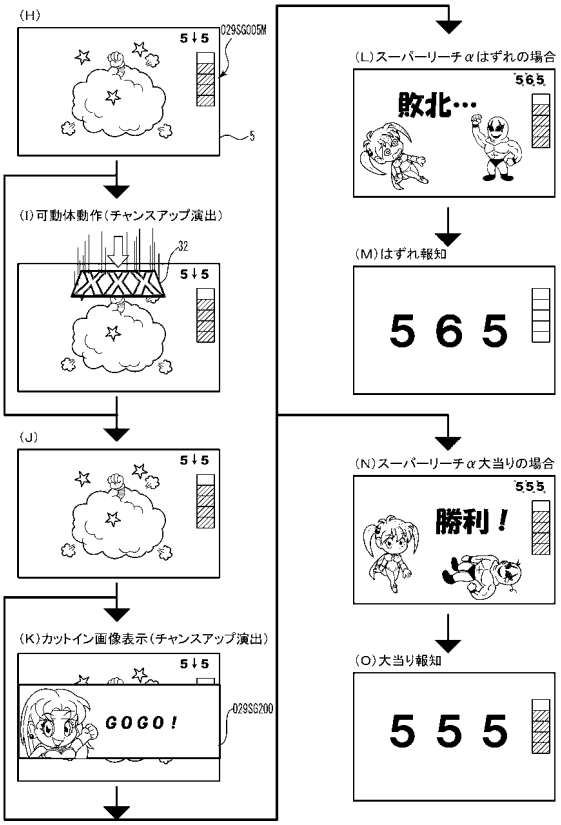
【図１１－３５】

【図１１－３５】



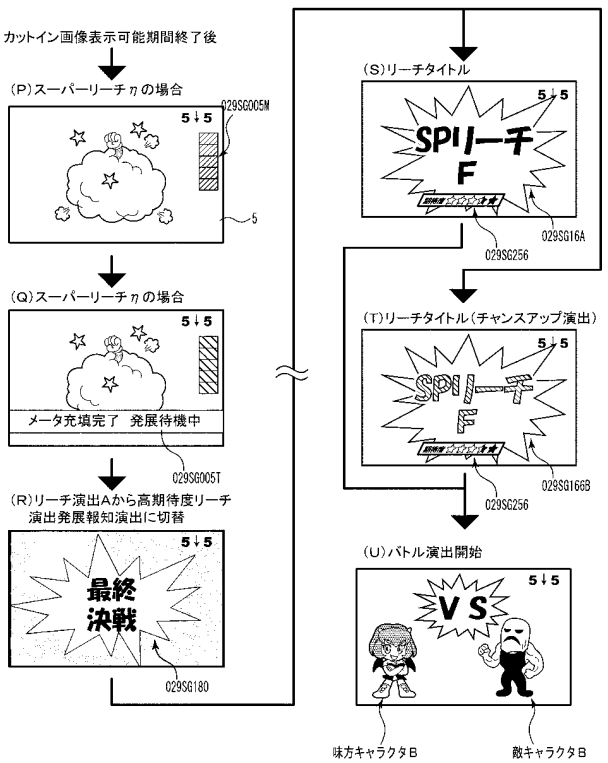

【図１１－３６】

【図１１－３６】



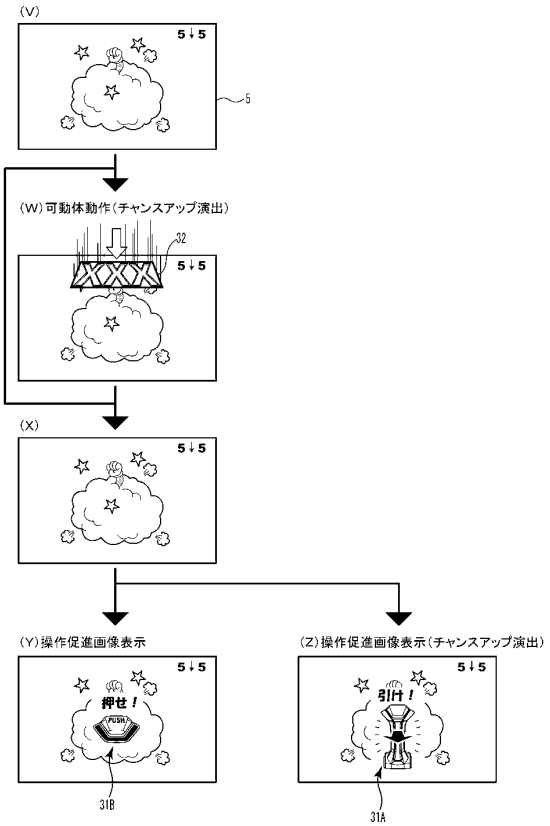

【図１１－３７】

【図１１－３７】

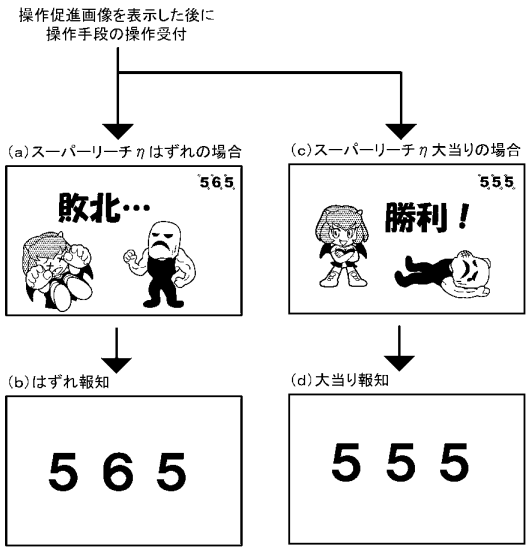



【図１１－３８】

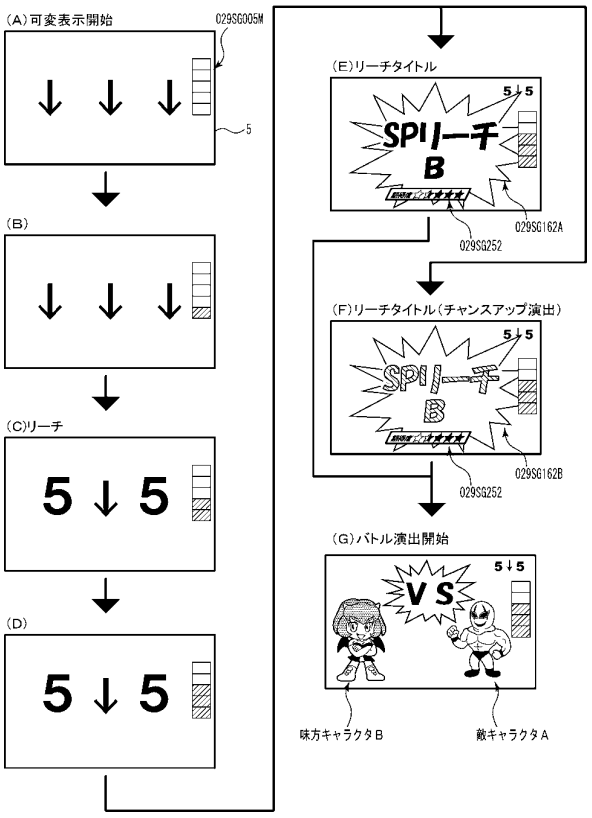
【図１１－３８】



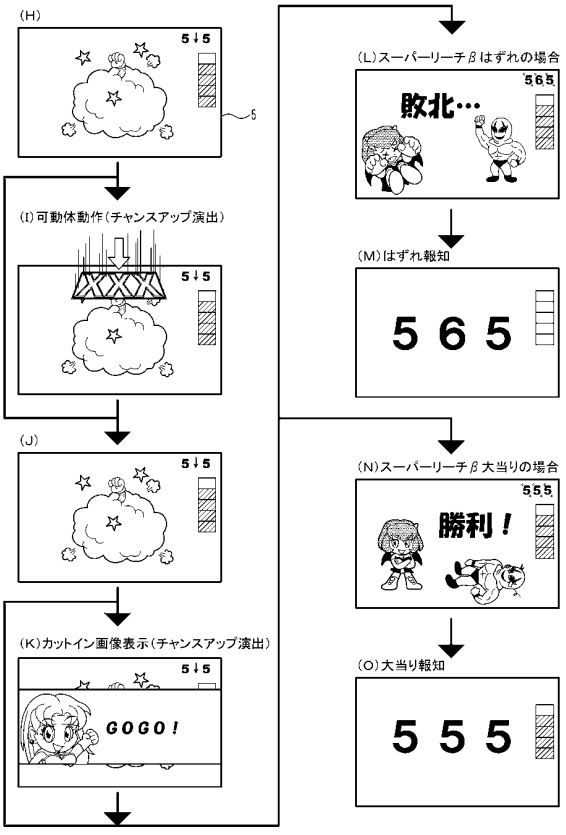
【図１１－３９】



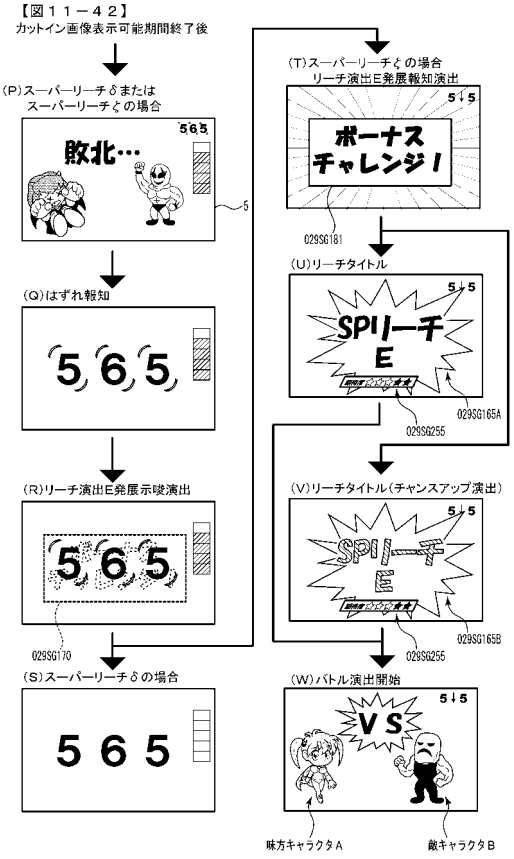

【図１１－４０】

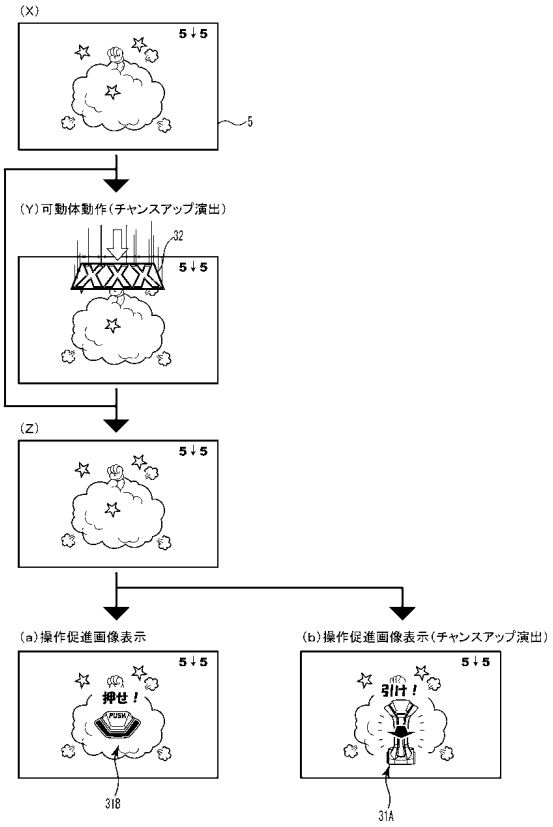


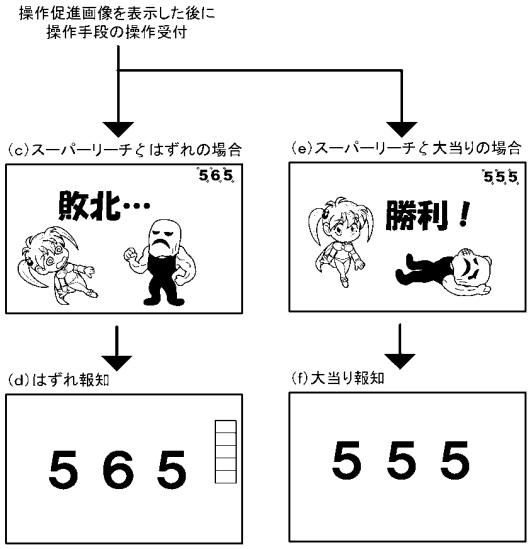

【図１１－４１】

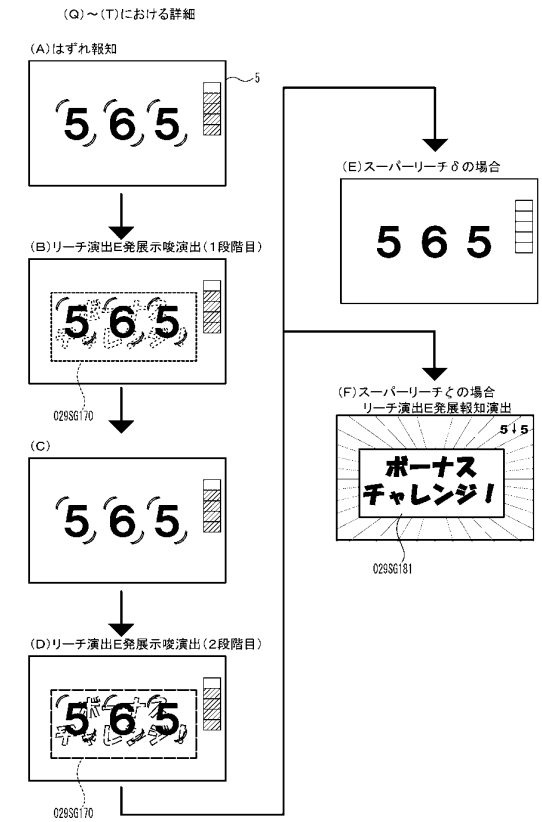


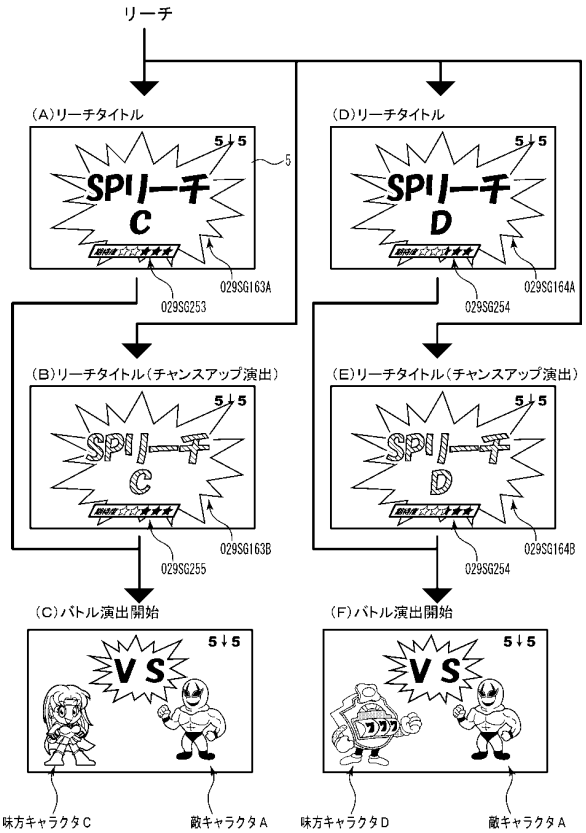

【図１１－４２】



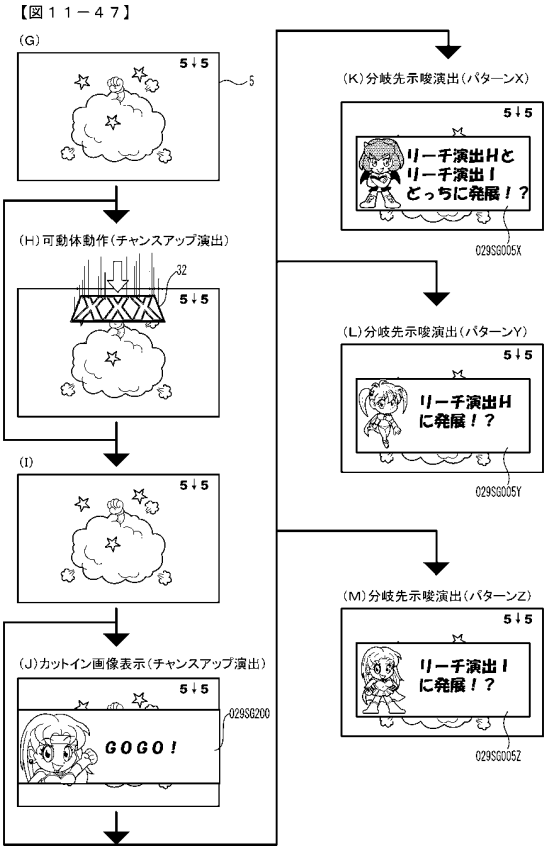
【図１１－４３】
【図１１－４３】



【図１１－４４】
【図１１－４４】


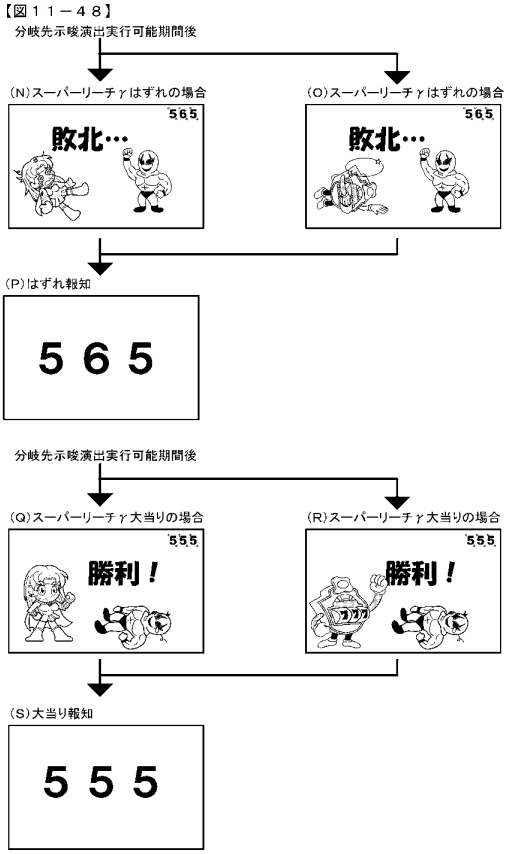

【図１１－４５】
【図１１－４５】



【図１１－４６】
【図１１－４６】


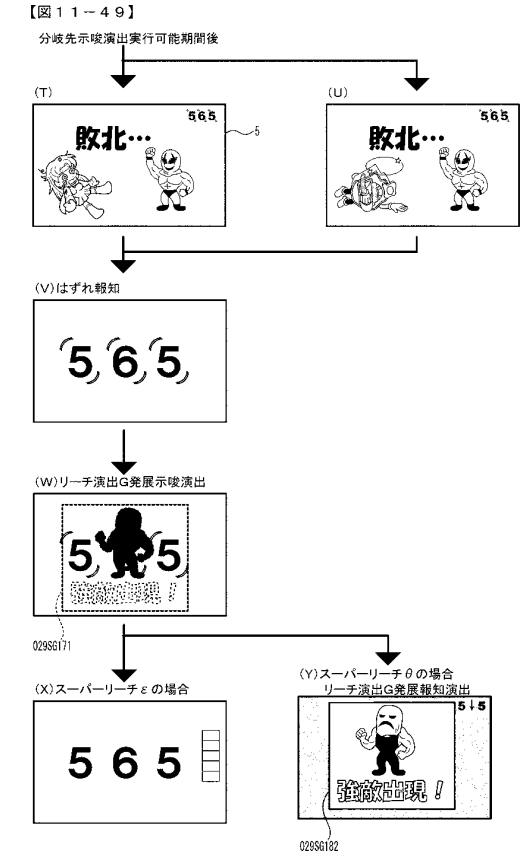
【図１１－４７】



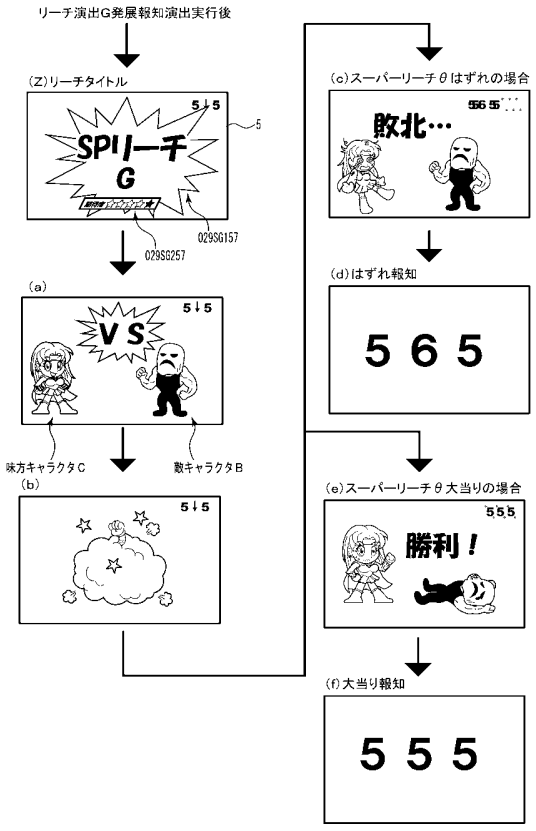

【図１１－４８】



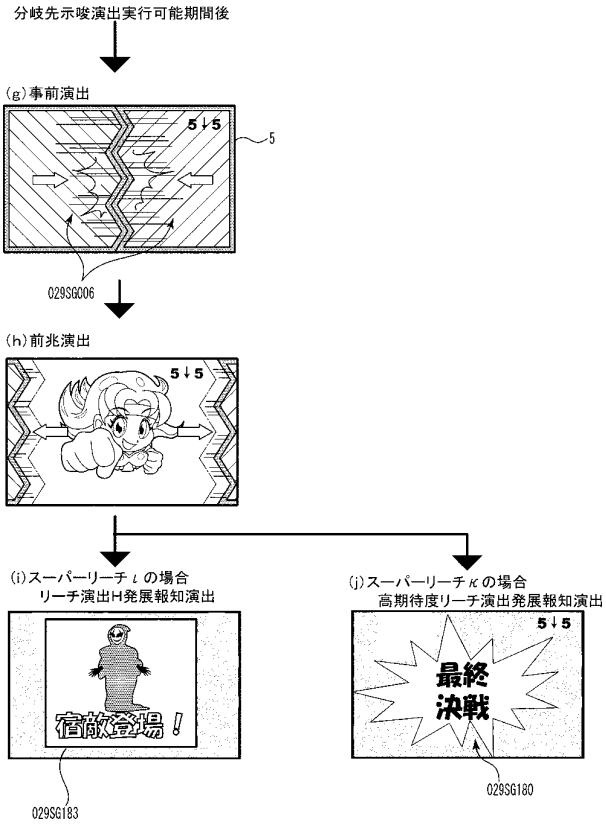

【図１１－４９】



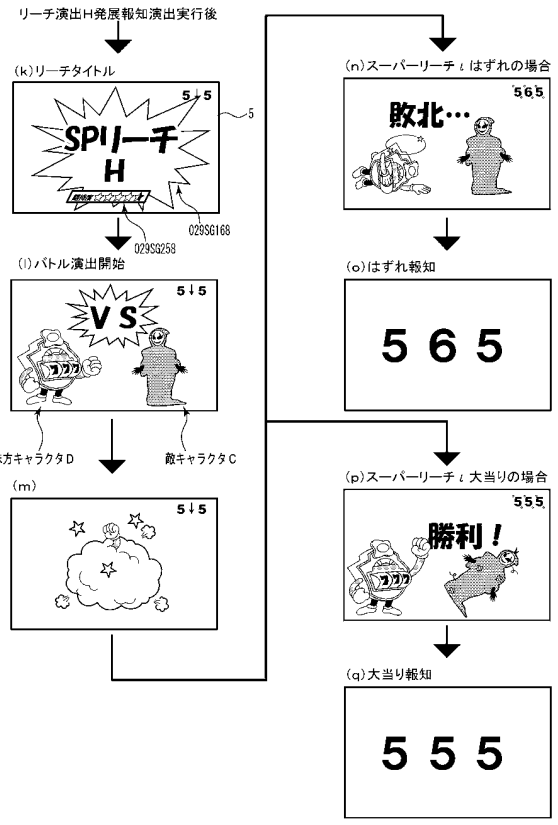

【図１１－５０】



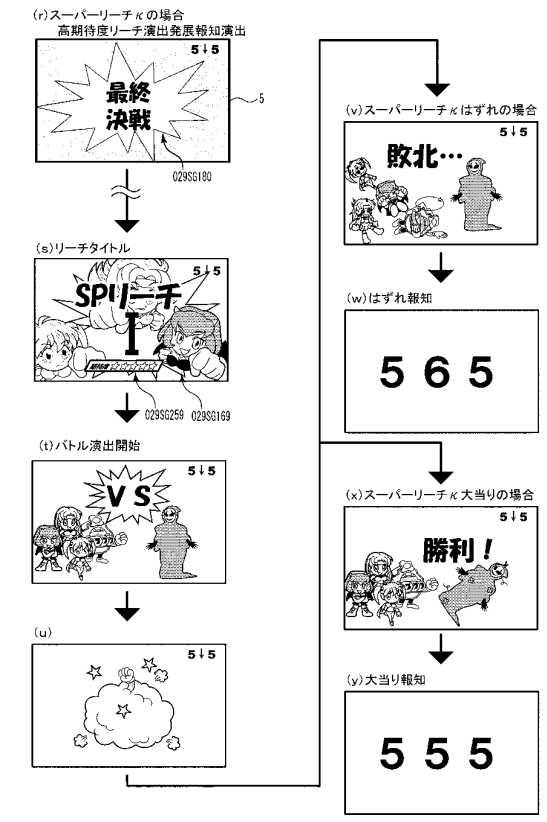
【図１１－５１】



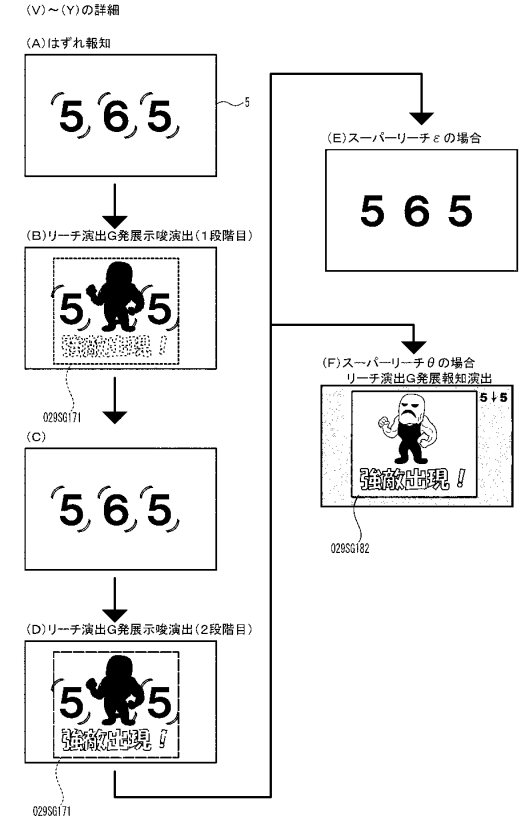

【図１１－５２】



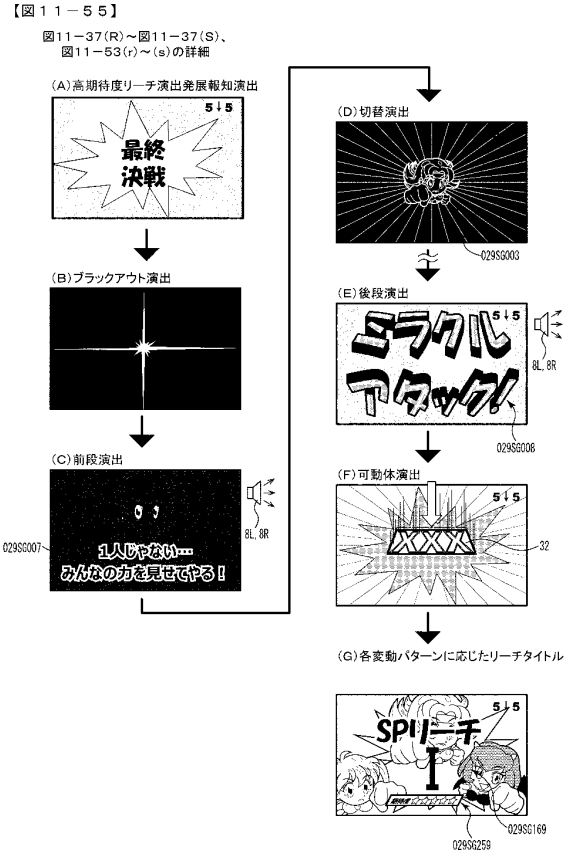

【図１１－５３】



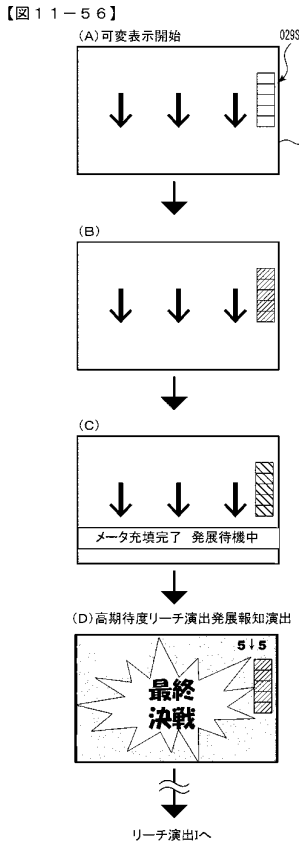

【図１１－５４】



【図１１－５５】

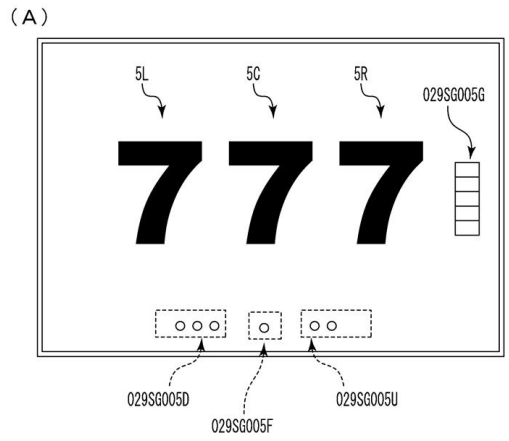



【図１１－５６】



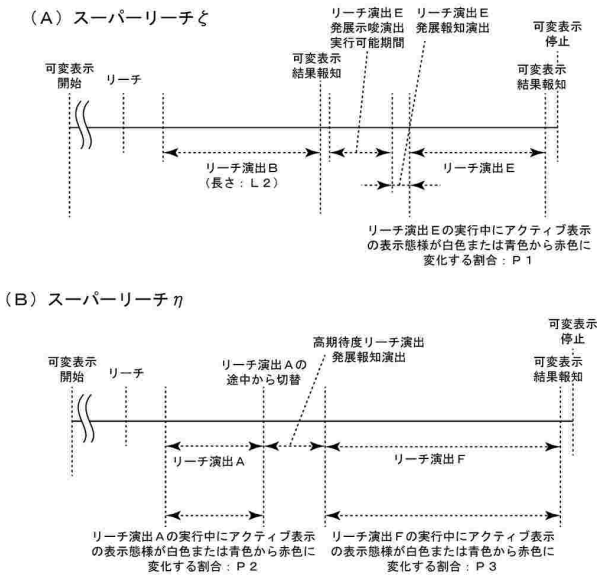

【図１１－５７】

【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

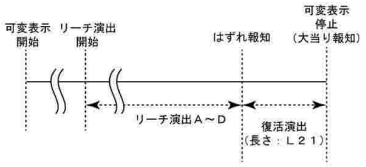
スーパーリーチκの変動パターンにてリーチ演出Ｃの実行が決定された場合とリーチ演出Ｄの実行が決定された場合でのチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合

| 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％ |

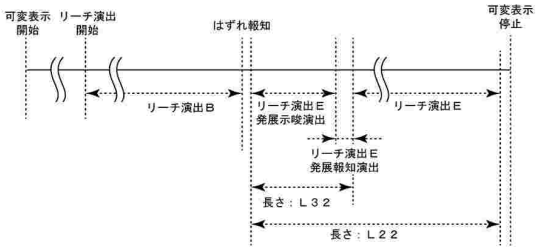
## 【図１１－６１】

【図１１－６１】

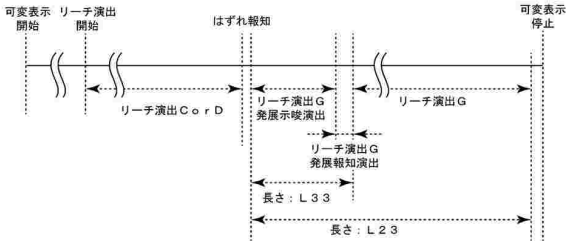
（Ａ）スーパーリーチα、β、γ大当り




（Ｂ）スーパーリーチξ

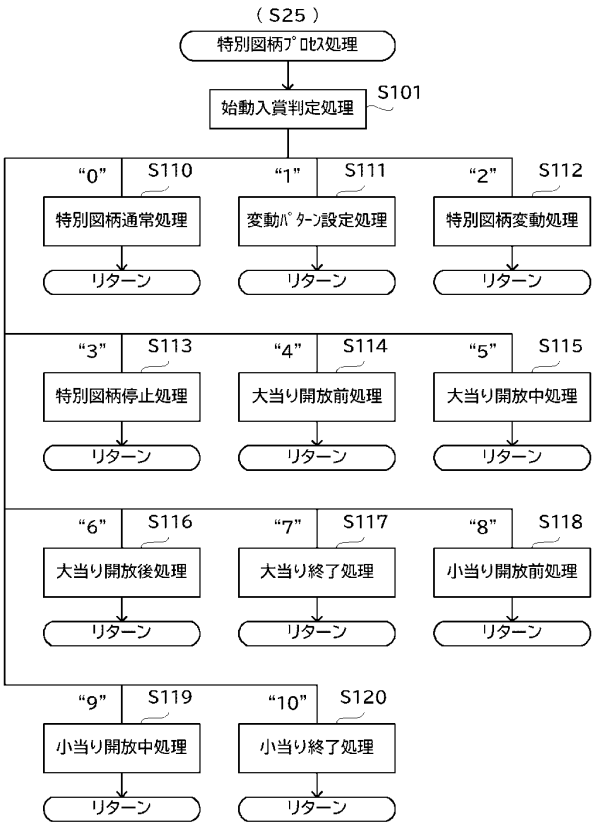



（Ｃ）スーパーリーチθ




## 【図１２】

【図12】



【図１３】

【図13】

（A）第1特図用表示結果判定テーブル

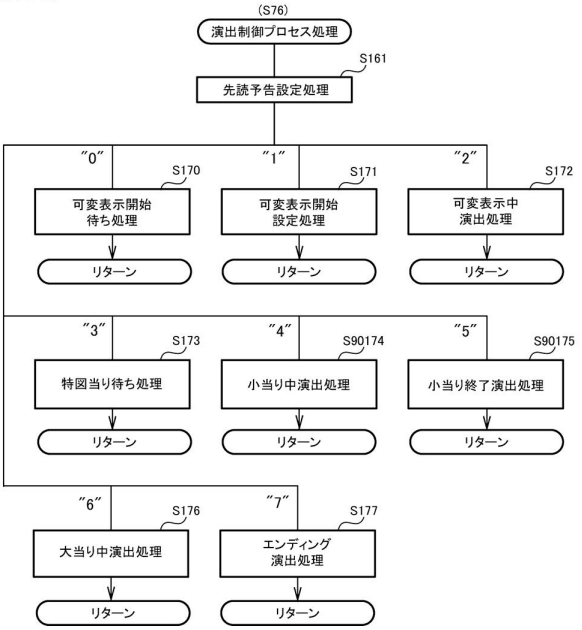
| 遊技状態 | 特図表示結果 | MR1（設定値1） | MR1（設定値2） | MR1（設定値3） | MR1（設定値4） | MR1（設定値5） | MR1（設定値6） |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 通常状態または時短状態 | 大当り | 1020～1237（確率:1/300） | 1020～1253（確率:1/280） | 1020～1272（確率:1/260） | 1020～1292（確率:1/240） | 1020～1317（確率:1/220） | 1020～1346（確率:1/200） |
| | 小当り | 32767～33094（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） |
| | ハズレ | 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） |
| | ハズレ | 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） |
| | ハズレ | 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） |
| | ハズレ | 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 |

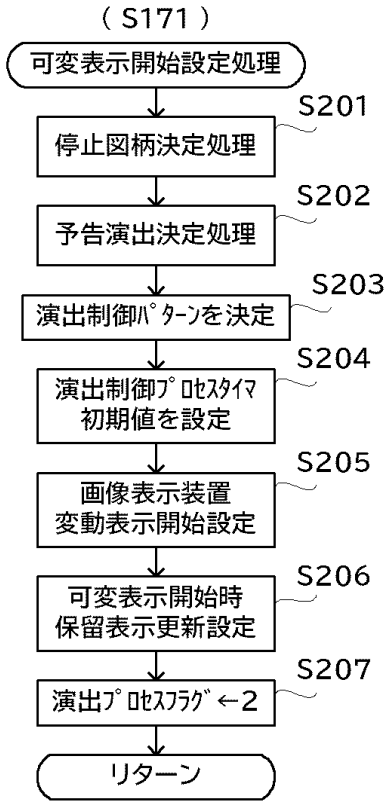
【図１４】

【図14】



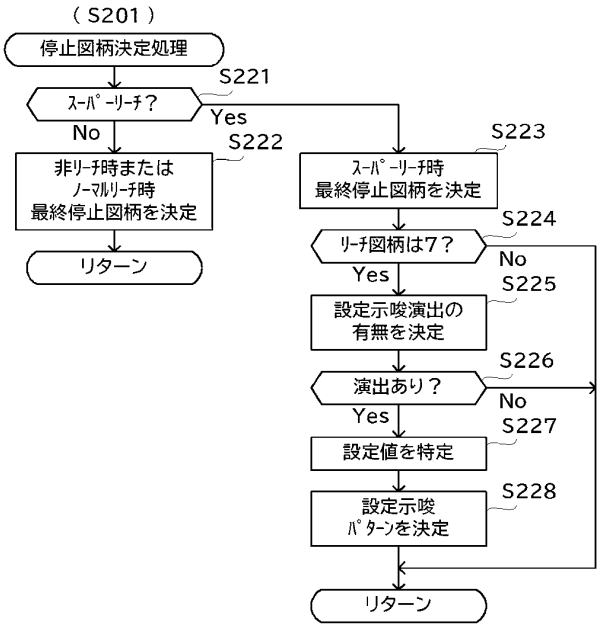

【図１５－１】

【図15－1】




【図１５－２】

【図15－2】



【図１５－３】
【図15－3】

TA01

| 可変表示結果 | 設定示唆演出 | 判定値(個数) |
|---|---|---|
| ハズレ | 演出なし | 80 |
| | 演出あり | 20 |
| 大当り | 演出なし | 40 |
| | 演出あり | 60 |

【図１５－４】
【図15－4】

(A)

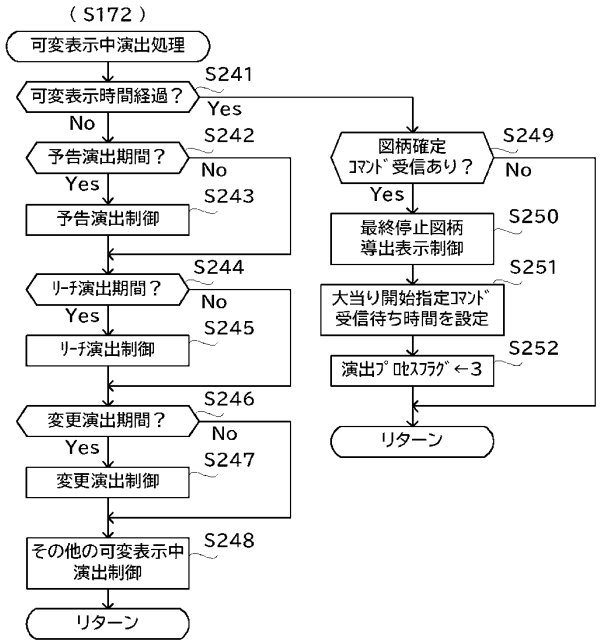
| 設定示唆パターン | 図柄表示色 | 示唆内容 |
|---|---|---|
| ﾊﾟﾀｰﾝRE-0 | 変化なし | 期待度低(ガセ) |
| ﾊﾟﾀｰﾝRE-1 | 銅色 | 設定値が2以上確定 |
| ﾊﾟﾀｰﾝRE-2 | 銀色 | 高設定の期待度高 |
| ﾊﾟﾀｰﾝRE-3 | 金色 | 最高設定値が確定 |

(B)

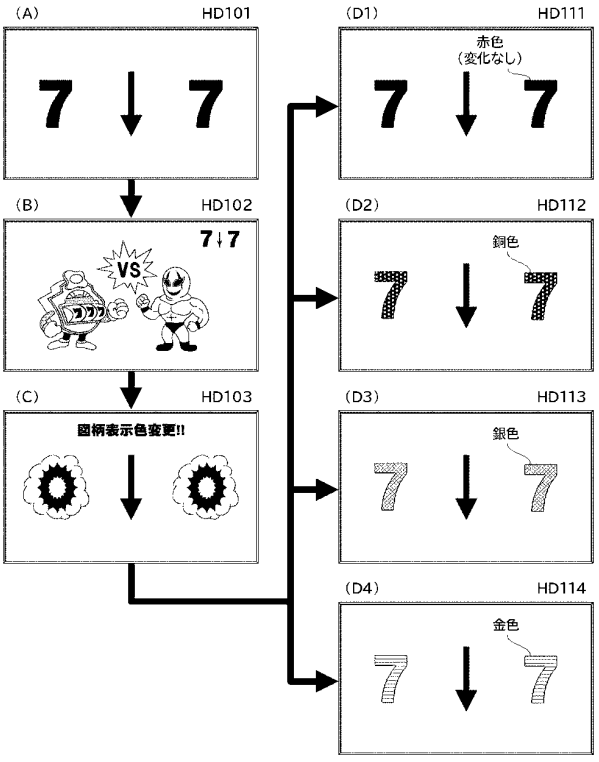
TA11

| 設定値 | 設定示唆ﾊﾟﾀｰﾝ | 判定値(個数) |
|---|---|---|
| 1 | ﾊﾟﾀｰﾝRE-0 | 95 |
| | ﾊﾟﾀｰﾝRE-1 | 0 |
| | ﾊﾟﾀｰﾝRE-2 | 5 |
| | ﾊﾟﾀｰﾝRE-3 | 0 |
| 2 | ﾊﾟﾀｰﾝRE-0 | 65 |
| | ﾊﾟﾀｰﾝRE-1 | 30 |
| | ﾊﾟﾀｰﾝRE-2 | 5 |
| | ﾊﾟﾀｰﾝRE-3 | 0 |
| 3 | ﾊﾟﾀｰﾝRE-0 | 65 |
| | ﾊﾟﾀｰﾝRE-1 | 30 |
| | ﾊﾟﾀｰﾝRE-2 | 5 |
| | ﾊﾟﾀｰﾝRE-3 | 0 |
| 4 | ﾊﾟﾀｰﾝRE-0 | 40 |
| | ﾊﾟﾀｰﾝRE-1 | 30 |
| | ﾊﾟﾀｰﾝRE-2 | 30 |
| | ﾊﾟﾀｰﾝRE-3 | 0 |
| 5 | ﾊﾟﾀｰﾝRE-0 | 40 |
| | ﾊﾟﾀｰﾝRE-1 | 30 |
| | ﾊﾟﾀｰﾝRE-2 | 30 |
| | ﾊﾟﾀｰﾝRE-3 | 0 |
| 6 | ﾊﾟﾀｰﾝRE-0 | 35 |
| | ﾊﾟﾀｰﾝRE-1 | 30 |
| | ﾊﾟﾀｰﾝRE-2 | 30 |
| | ﾊﾟﾀｰﾝRE-3 | 5 |

【図１５－５】
【図15－5】

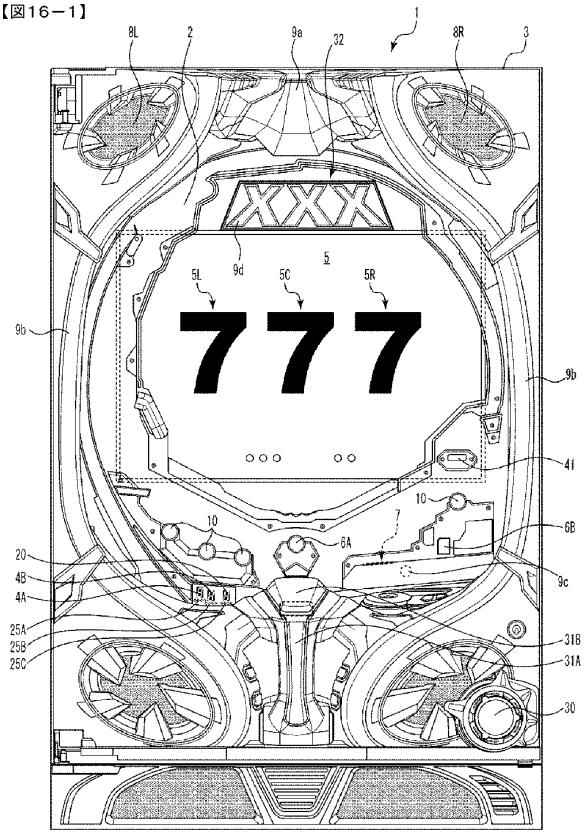



【図１５－６】
【図15－6】



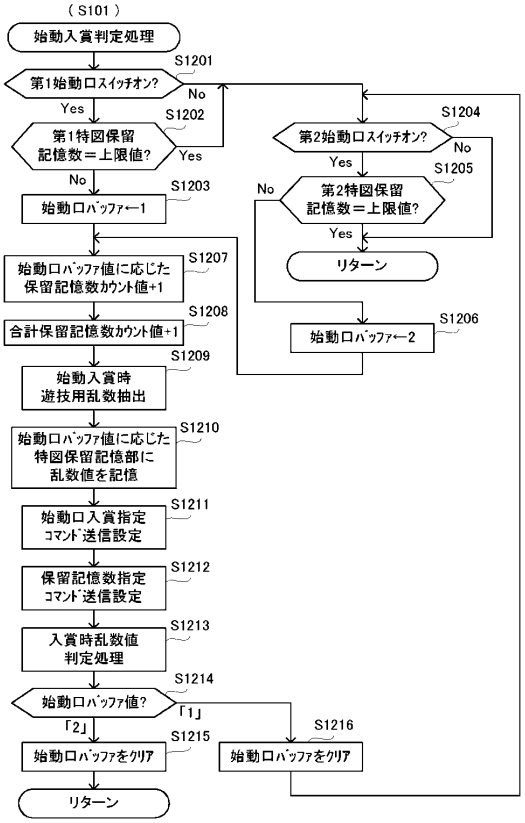
【図１６－１】

【図16－1】



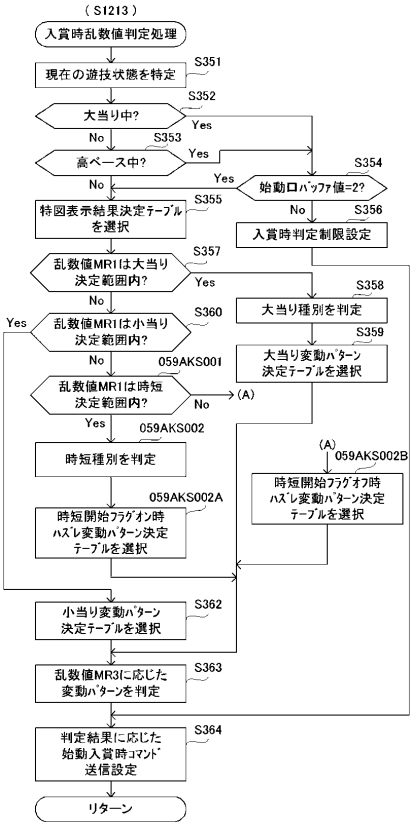

【図１６－２】

【図16－2】



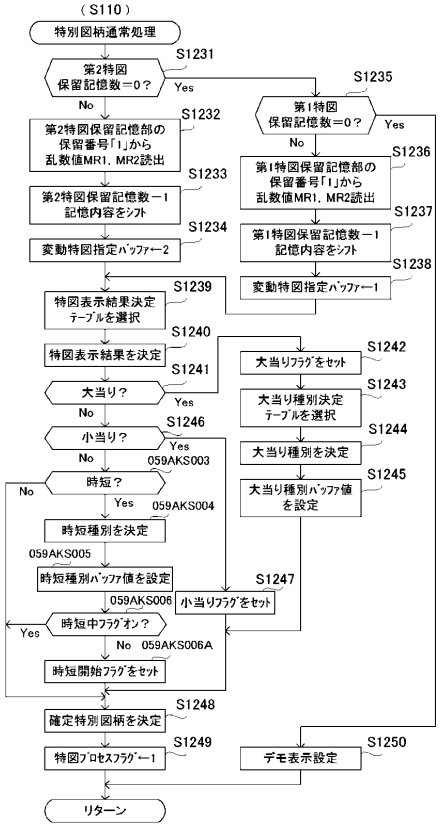

【図１６－３】

【図16－3】




【図１６－４】

【図16－4】



【図１６－５】
【図16－5】
（A）第1特図表示結果決定ﾃｰﾌﾞﾙ

| 遊技状態 | 判定値(MR1) | 特図表示結果 |
|---|---|---|
| 通常状態<br>時短状態 | 8000～8189 | 大当り |
| | 30000～30350 | 小当り |
| | 40000～40218 | ハズレ（時短） |
| | 上記数値以外 | ハズレ |
| 確変状態 | 8000～9899 | 大当り |
| | 30000～30350 | 小当り |
| | 40000～40218 | ハズレ（時短） |
| | 上記数値以外 | ハズレ |

（B）第2特図表示結果決定ﾃｰﾌﾞﾙ

| 遊技状態 | 判定値(MR1) | 特図表示結果 |
|---|---|---|
| 通常状態<br>時短状態 | 1000～1189 | 大当り |
| | 35000～38277 | ハズレ（時短） |
| | 上記数値以外 | ハズレ |
| 確変状態 | 1000～2899 | 大当り |
| | 35000～38277 | ハズレ（時短） |
| | 上記数値以外 | ハズレ |

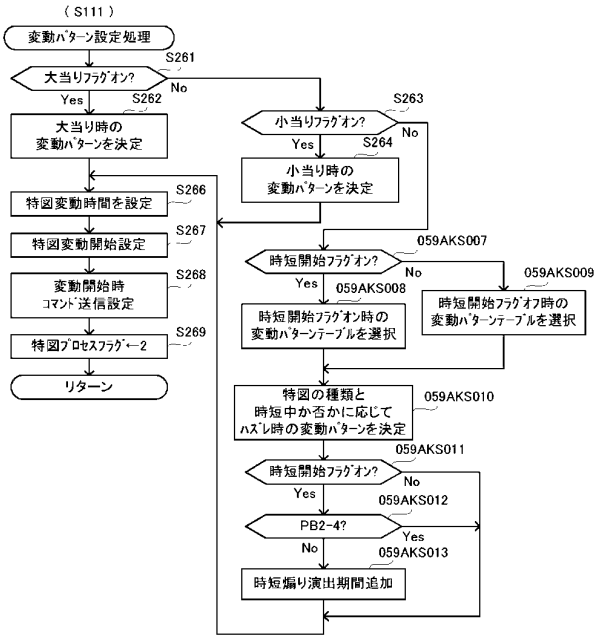
【図１６－６】
【図16－6】
大当り種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ

| 変動特図 | 判定値(MR2) | 大当り種別 |
|---|---|---|
| 第1特図 | 0～35 | 非確変 |
| | 36～81 | 確変 |
| | 82～99 | 突確 |
| 第2特図 | 0～35 | 非確変 |
| | 36～99 | 確変 |

【図１６－７】
【図16－7】
時短種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ

| 変動特図 | 判定値(MR2) | 時短種別 |
|---|---|---|
| 第1特図 | 0～49 | 時短A（100回） |
| | 50～99 | 時短B（50回） |
| 第2特図 | 0～35 | 時短C（100回） |
| | 36～99 | 時短D（20回） |

【図１６－８】
【図16－8】



【図１６－９】
【図16－9】

| 時短種別 | 時短煽り演出期間 |
|---|---|
| 時短Ａ | 10秒 |
| 時短Ｂ | 10秒 |
| 時短Ｃ | 2秒 |
| 時短Ｄ | 1秒 |

【図１６－１０】
【図16－10】

| 変動ﾊﾟﾀｰﾝ | 特図変動時間(ms) | 内容 |
|---|---|---|
| PA1-1 | 12000 | 短縮なし→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ) |
| PA1-2 | 3000 | 短縮あり→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ) |
| PA2-1 | 25000 | ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ) |
| PB2-1 | 35000 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁC(ﾊｽﾞﾚ) |
| PB2-2 | 50000 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(ﾊｽﾞﾚ) |
| PB2-3 | 70000 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁA(ﾊｽﾞﾚ) |
| PB2-4 | 60000 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(時短確定) |
| PB2-5 | 45000 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁC(時短ｶﾞｾ) |
| PA4-1 | 25000 | ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り) |
| PB4-1 | 50000 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁC(大当り) |
| PB4-2 | 65000 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(大当り) |
| PB4-3 | 70000 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁA(大当り) |
| PC1-1 | 12000 | ２回開放ﾁｬﾝｽ目停止(突確・小当り) |
| PC1-2 | 19500 | 滑り→２回開放ﾁｬﾝｽ目停止(突確・小当り) |
| PC1-3 | 29000 | 擬似連変動(１回)→２回開放ﾁｬﾝｽ目停止(突確・小当り) |

【図１６－１１】
【図16－11】

（A）大当り変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

| 大当り種別 | 決定値(MR3) | 変動ﾊﾟﾀｰﾝ |
|---|---|---|
| 非確変 | 1～19 | PA4-1 |
| | 20～70 | PB4-1 |
| | 71～140 | PB4-2 |
| | 141～251 | PB4-3 |
| 確変 | 1～9 | PA4-1 |
| | 10～65 | PB4-1 |
| | 66～137 | PB4-2 |
| | 138～251 | PB4-3 |
| 突確 | 1～136 | PC1-1 |
| | 137～160 | PC1-2 |
| | 161～251 | PC1-3 |

（B）小当り変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

| 決定値(MR3) | 変動ﾊﾟﾀｰﾝ |
|---|---|
| 1～136 | PC1-1 |
| 137～160 | PC1-2 |
| 161～251 | PC1-3 |

【図１６－１２】
【図16－12】

（A）時短開始ﾌﾗｸﾞｵﾝ時ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ(特図1：時短時、通常時共通)

| 時短種別 | 決定値(MR3) | 変動ﾊﾟﾀｰﾝ | 内容 |
|---|---|---|---|
| 時短A（100回） | 1～70 | PB2-1 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁC(ﾊｽﾞﾚ) |
| | 71～239 | PB2-2 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(ﾊｽﾞﾚ) |
| | 240～251 | PB2-4 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(時短確定) |
| 時短B（50回） | 1～170 | PB2-1 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁC(ﾊｽﾞﾚ) |
| | 171～239 | PB2-2 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(ﾊｽﾞﾚ) |
| | 240～251 | PB2-4 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(時短確定) |

（B）時短開始ﾌﾗｸﾞｵﾌ時ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

| 遊技状態 | 決定値(MR3) | 変動ﾊﾟﾀｰﾝ | 内容 |
|---|---|---|---|
| 通常状態 | 1～100 | PA1-1 | 短縮なし非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ) |
| | 101～172 | PA2-1 | ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾚ) |
| | 173～200 | PB2-1 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁC(ﾊｽﾞﾚ) |
| | 201～221 | PB2-2 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(ﾊｽﾞﾚ) |
| | 222～239 | PB2-3 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁA(ﾊｽﾞﾚ) |
| | 240～251 | PB2-5 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁC(時短ｶﾞｾ) |
| 時短状態 | 1～195 | PA1-2 | 短縮あり非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ) |
| | 196～227 | PA2-1 | ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾚ) |
| | 228～240 | PB2-1 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁC(ﾊｽﾞﾚ) |
| | 241～248 | PB2-2 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(ﾊｽﾞﾚ) |
| | 249～251 | PB2-3 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁA(ﾊｽﾞﾚ) |

（C）時短開始ﾌﾗｸﾞｵﾝ時ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ(特図2：通常時)

| 時短種別 | 決定値(MR3) | 変動ﾊﾟﾀｰﾝ | 内容 |
|---|---|---|---|
| 時短C（100回）<br>時短D（20回） | 1～227 | PB2-2 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(ﾊｽﾞﾚ) |
| | 228～251 | PB2-5 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB(時短確定) |

（D）時短開始ﾌﾗｸﾞｵﾝ時ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ(特図2：時短時)

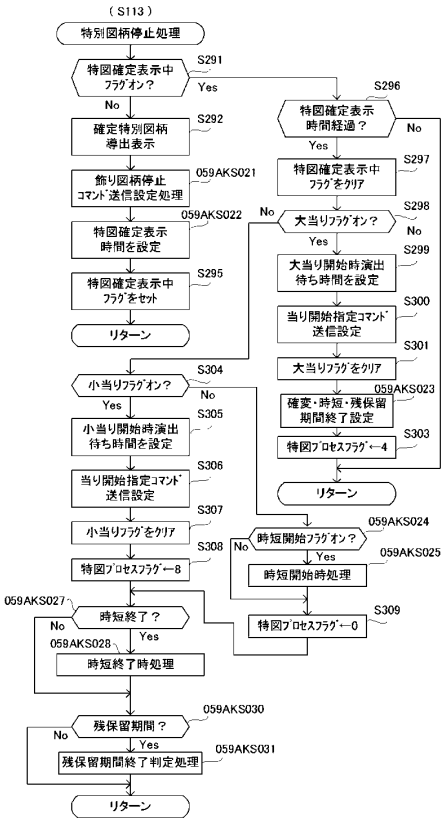
| 時短種別 | 決定値(MR3) | 変動ﾊﾟﾀｰﾝ | 内容 |
|---|---|---|---|
| 時短C（100回）<br>時短D（20回） | 1～251 | PB2-1 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁC(ﾊｽﾞﾚ) |

（E）時短開始ﾌﾗｸﾞｵﾌ時ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ(特図2：通常時)

| 変動ﾊﾟﾀｰﾝ | 内容 | 時短終了後の可変表示回数 |
|---|---|---|
| PA1-2 | 短縮あり→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ) | 2回目～4回目 |
| PB2-1 | ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁC(ﾊｽﾞﾚ) | 1回目 |

【図１６－１３】

【図16－13】



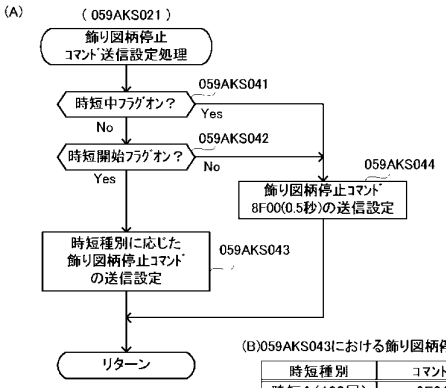

【図１６－１４】

【図16－14】

| MODE | EXT | 名称 | 内容 |
|---|---|---|---|
| 80 | XX | 変動パターン指定 | 演出図柄の変動パターンの指定(XX=変動パターン番号) |
| 8A | 01 | 第1始動口入賞指定 | 第1始動入賞口への遊技球の入賞の指定 |
| 8A | 02 | 第2始動口入賞指定 | 第2始動入賞口への遊技球の入賞の指定 |
| 8C | XX | 表示結果指定 | XX毎の表示結果の指定 |
| 8D | 01 | 第1図柄変動開始指定 | 第1特別図柄の変動開始の指定 |
| 8D | 02 | 第2図柄変動開始指定 | 第2特別図柄の変動開始の指定 |
| 8F | XX | 図柄確定指定 | 図柄の変動を終了することの指定 |
| 95 | XX | 遊技状態指定 | 遊技状態の指定(XX=遊技状態) |
| A0 | 00 | 大当り開始指定 | 大当り開始の指定 |
| A1 | 00 | 小当り開始指定 | 小当り開始の指定 |
| A2 | XX | 大入賞口開放中指定 | XX回数目の大入賞口開放の指定 |
| A3 | XX | 大入賞口開放後指定 | XX回数目の大入賞口開放後の指定 |
| A6 | 01 | 大当り終了指定 | 大当り終了の指定 |
| A6 | 02 | 小当り終了指定 | 小当り終了の指定 |
| C1 | XX | 第1特図保留記憶数指定 | 第1特図保留記憶数がXXであることの指定 |
| C2 | XX | 第2特図保留記憶数指定 | 第2特図保留記憶数がXXであることの指定 |
| C4 | XX | 図柄判定結果指定 | 入賞時判定結果(表示結果)の指定 |
| C5 | XX | 変動パターン判定結果指定 | 入賞時判定結果(変動パターン)の指定 |

【図１６－１５】

【図16－15】

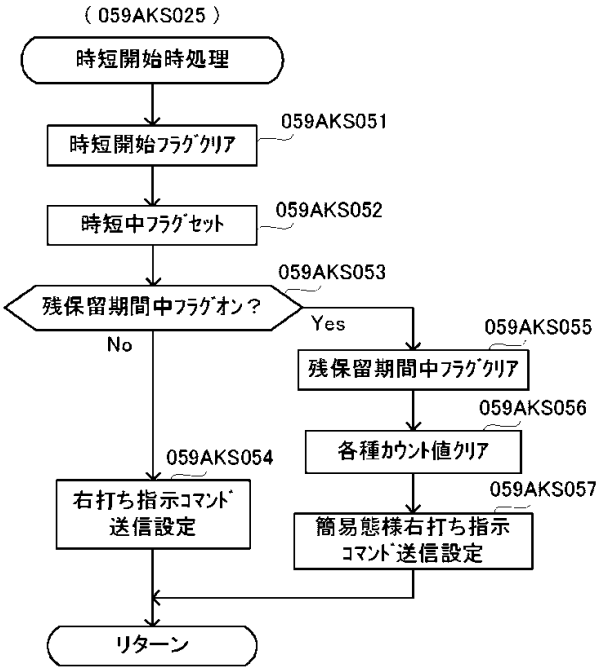



(B)059AKS043における飾り図柄停止コマンド

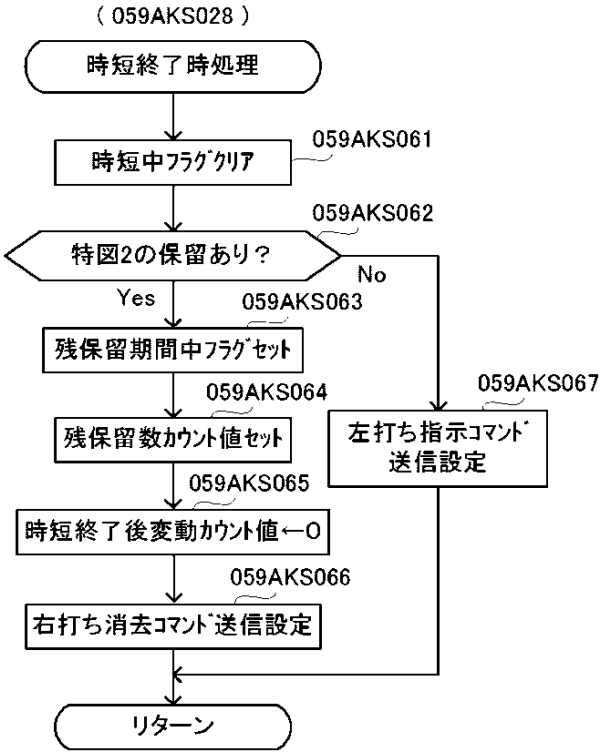
| 時短種別 | コマンド | 確定時間 |
|---|---|---|
| 時短A（100回） | 8F01 | 10秒 |
| 時短B（50回） | 8F02 | 10秒 |
| 時短C（100回） | 8F03 | 5秒 |
| 時短D（20回） | 8F04 | 2秒 |

【図１６－１６】

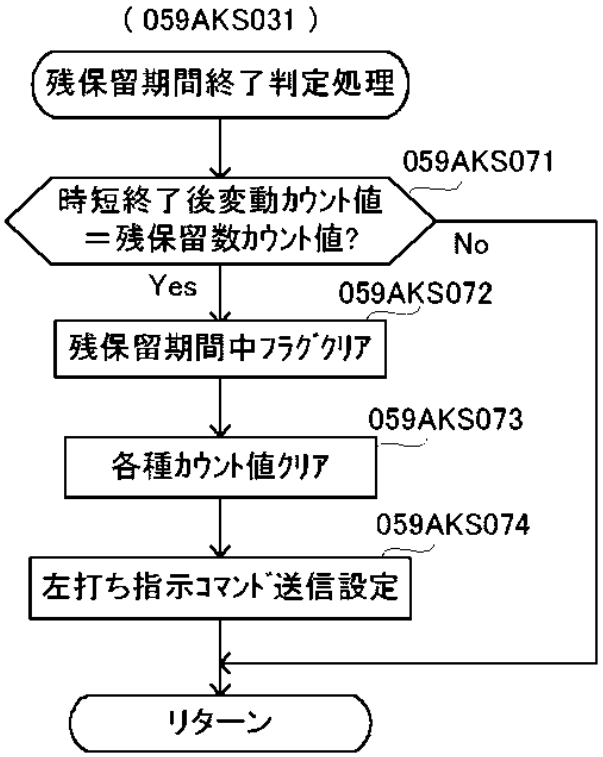
【図16－16】



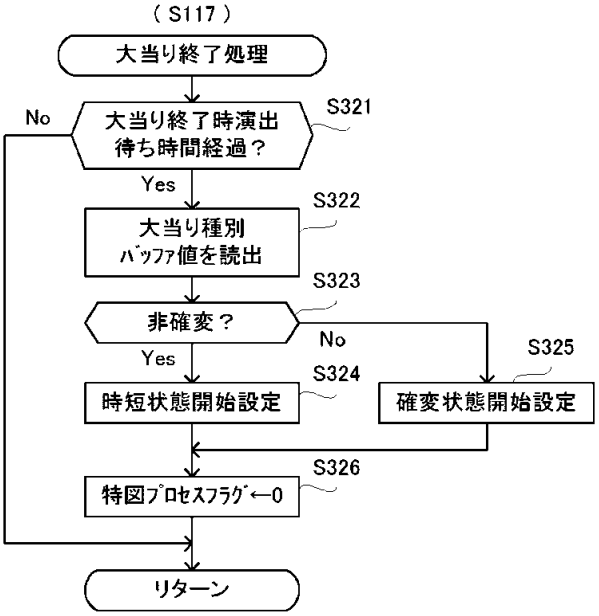
【図１６－１７】
【図16－17】



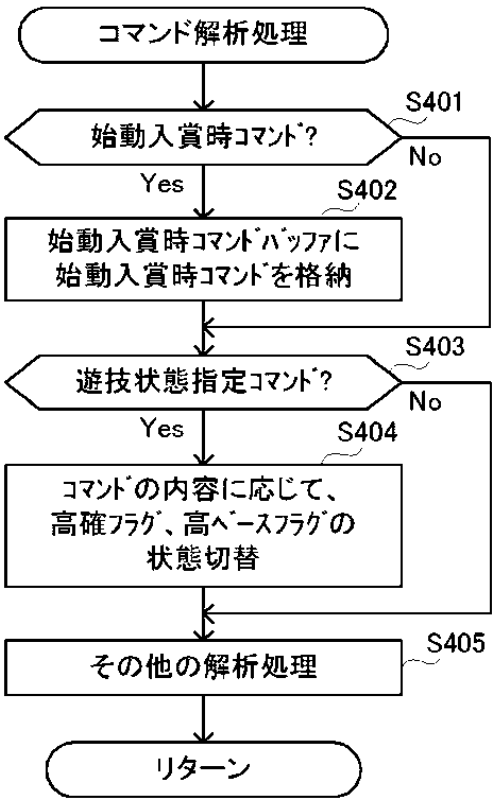

【図１６－１８】
【図16－18】




【図１６－１９】
【図16－19】




【図１６－２０】
【図16－20】



【図１６－２１】

【図16－21】

(A) 第1始動入賞時ｺﾏﾝﾄﾞﾊﾞｯﾌｧ

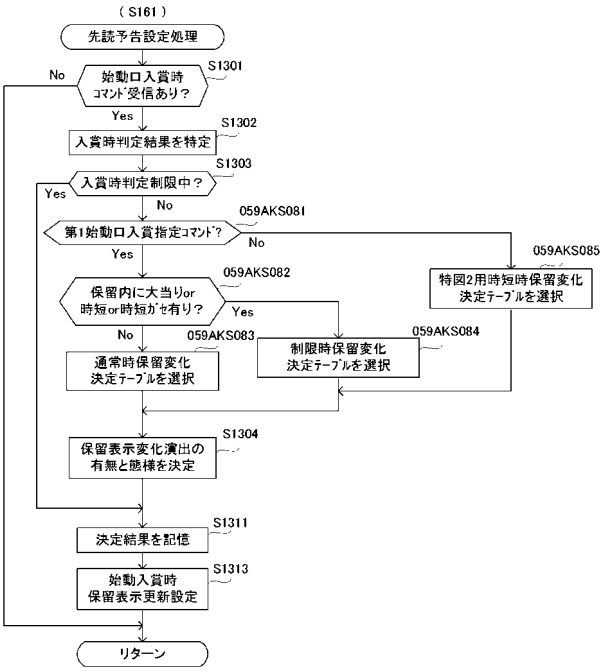
| 保留表示番号 | 第1始動口入賞指定 | 第1特図保留記憶数指定 | 図柄判定結果指定 | 変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定結果指定 |
|---|---|---|---|---|
| 0 (ｱｸﾃｨﾌﾞ表示) | B100(H) | 0000(H) | C400(H) | C500(H) |
| 1 | B100(H) | C101(H) | C400(H) | C500(H) |
| 2 | B100(H) | C102(H) | C400(H) | C500(H) |
| 3 | 0000(H) | 0000(H) | 0000(H) | 0000(H) |
| 4 | 0000(H) | 0000(H) | 0000(H) | 0000(H) |

(B) 第2始動入賞時ｺﾏﾝﾄﾞﾊﾞｯﾌｧ

| 保留表示番号 | 第2始動口入賞指定 | 第2特図保留記憶数指定 | 図柄判定結果指定 | 変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定結果指定 |
|---|---|---|---|---|
| 0 (ｱｸﾃｨﾌﾞ表示) | 0000(H) | 0000(H) | 0000(H) | 0000(H) |
| 1 | 0000(H) | 0000(H) | 0000(H) | 0000(H) |
| 2 | 0000(H) | 0000(H) | 0000(H) | 0000(H) |
| 3 | 0000(H) | 0000(H) | 0000(H) | 0000(H) |
| 4 | 0000(H) | 0000(H) | 0000(H) | 0000(H) |

【図１６－２２】

【図16－22】




【図１６－２３】

【図16－23】

(A)通常時保留変化決定ﾃｰﾌﾞﾙ

| 可変表示結果および変動ﾊﾟﾀｰﾝ | 実行有無と保留表示態様 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 実行なし(白) | 青 | 緑 | 赤 |
| 大当り | 5 | 10 | 30 | 55 |
| ﾊｽﾞﾚ(ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ)/小当り | 25 | 25 | 25 | 25 |
| 時短・時短ｶﾞｾ | 30 | 30 | 25 | 15 |
| 上記以外(その他) | 40 | 35 | 20 | 5 |

(B)制限時保留変化決定ﾃｰﾌﾞﾙ

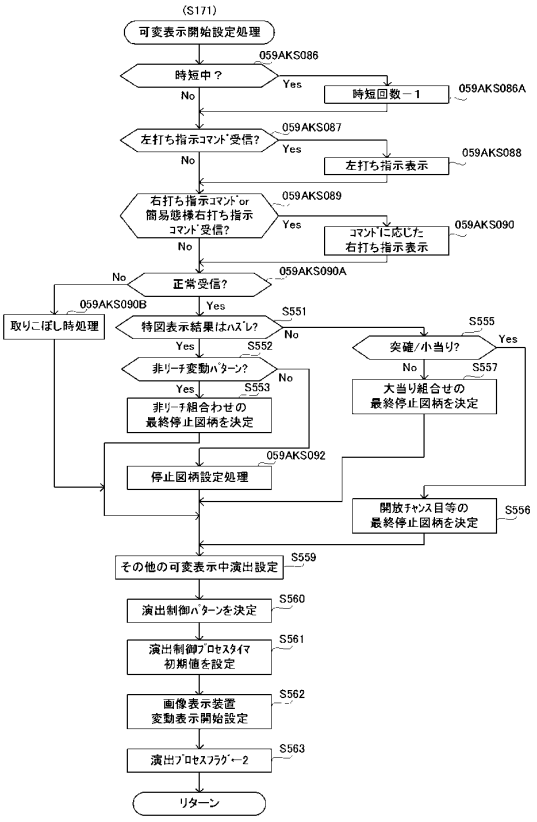
| 可変表示結果および変動ﾊﾟﾀｰﾝ | 実行有無と保留表示態様 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 実行なし(白) | 青 | 緑 | 赤 |
| 大当り | 95 | 5 | 0 | 0 |
| ﾊｽﾞﾚ(ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ)/小当り | 96 | 4 | 0 | 0 |
| 時短・時短ｶﾞｾ | 97 | 3 | 0 | 0 |
| 上記以外(その他) | 98 | 2 | 0 | 0 |

(C)特図2用時短時保留変化決定ﾃｰﾌﾞﾙ

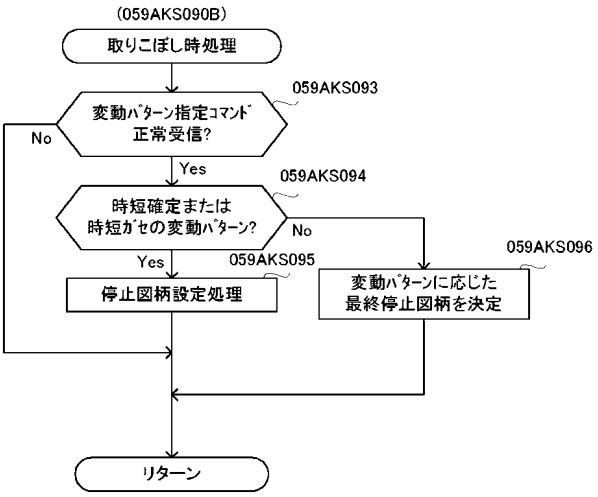
| 可変表示結果および変動ﾊﾟﾀｰﾝ | 実行有無と保留表示態様 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 実行なし(白) | 青 | 緑 | 赤 |
| 大当り | 2 | 3 | 30 | 65 |
| ﾊｽﾞﾚ(ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ)/小当り | 20 | 25 | 30 | 25 |
| 上記以外(その他) | 45 | 30 | 20 | 5 |

【図１６－２４】

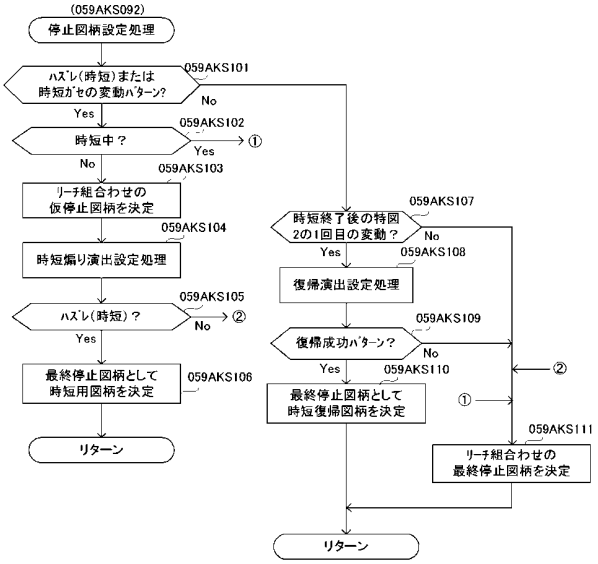
【図16－24】



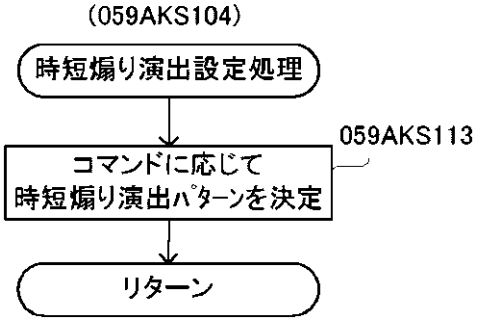
【図１６－２５】
【図16－25】




【図１６－２６】
【図16－26】



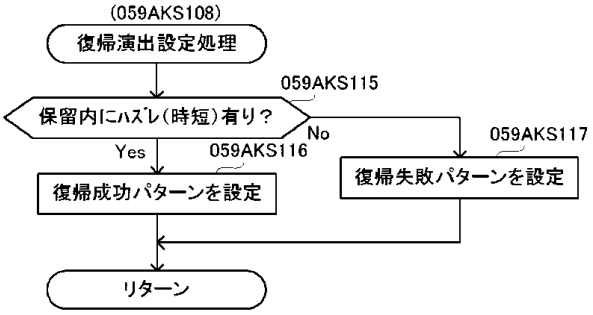

【図１６－２７】
【図16－27】



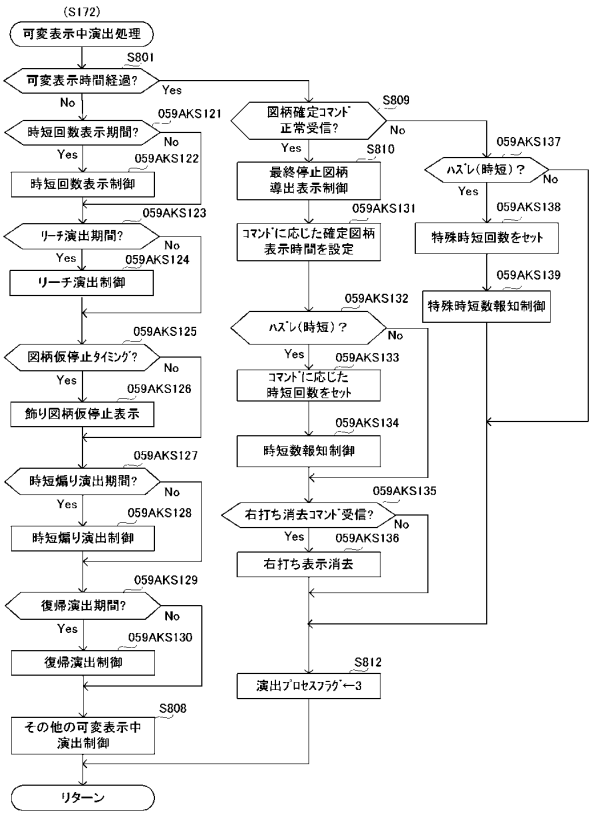

【図１６－２８】
【図16－28】

| 時短種別および変動ﾊﾟﾀｰﾝ（演出時間） | 時短煽り演出ﾊﾟﾀｰﾝ | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 成功A | 成功B | 成功C | 失敗 |
| 時短A・時短B(10秒) | 100 | 0 | 0 | 0 |
| 時短C(2秒) | 0 | 100 | 0 | 0 |
| 時短D(1秒) | 0 | 0 | 100 | 0 |
| 時短ｶﾞｾ(10秒) | 0 | 0 | 0 | 100 |

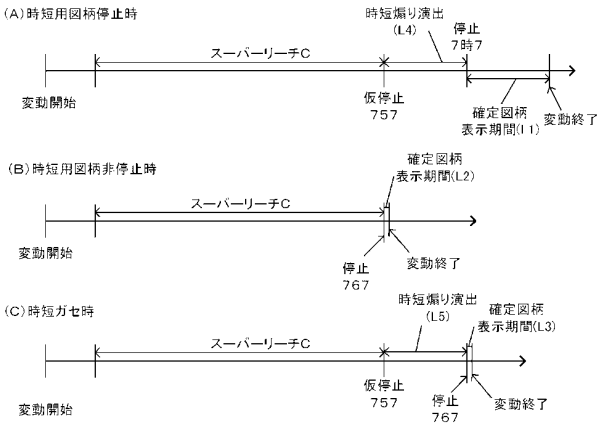
【図１６－２９】
【図16－29】



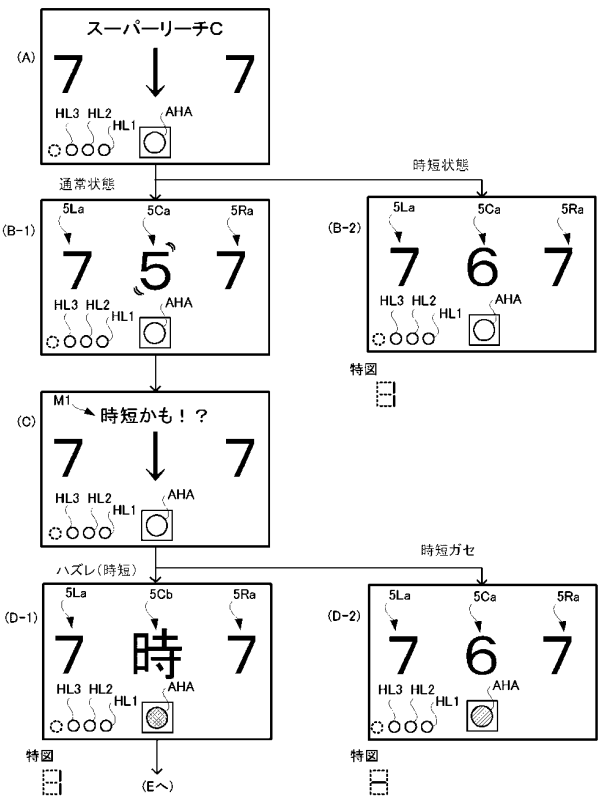

【図１６－３０】
【図16－30】



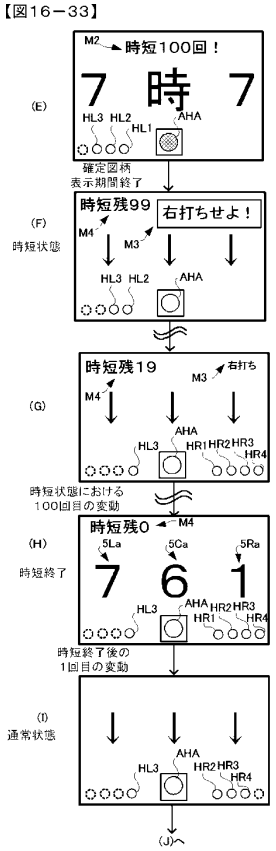

【図１６－３１】
【図16－31】



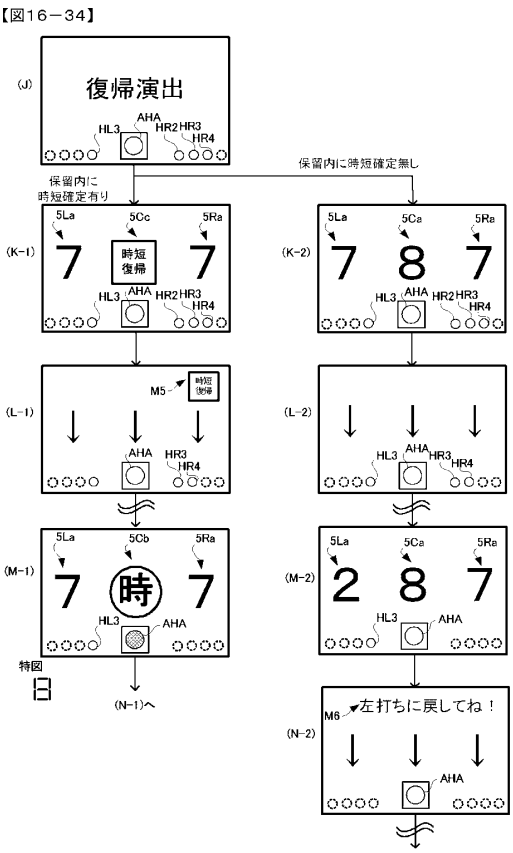

【図１６－３２】
【図16－32】



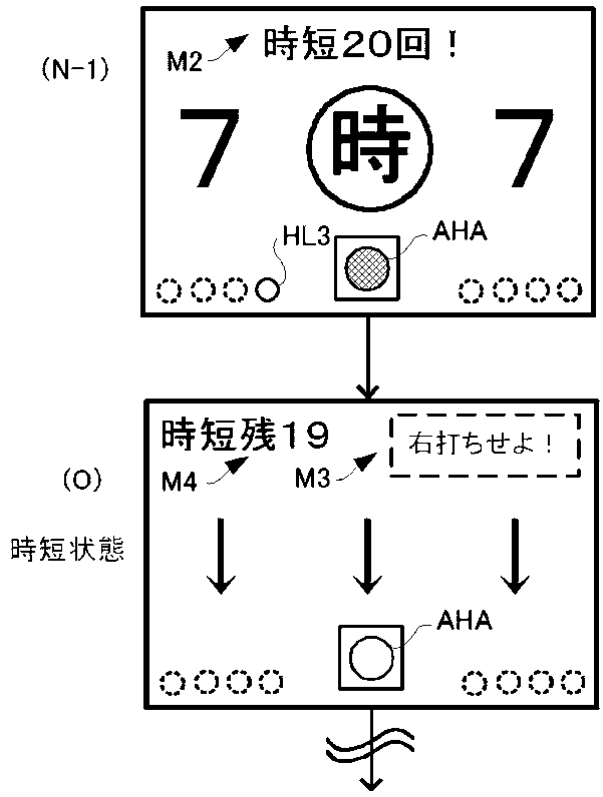
【図１６－３３】



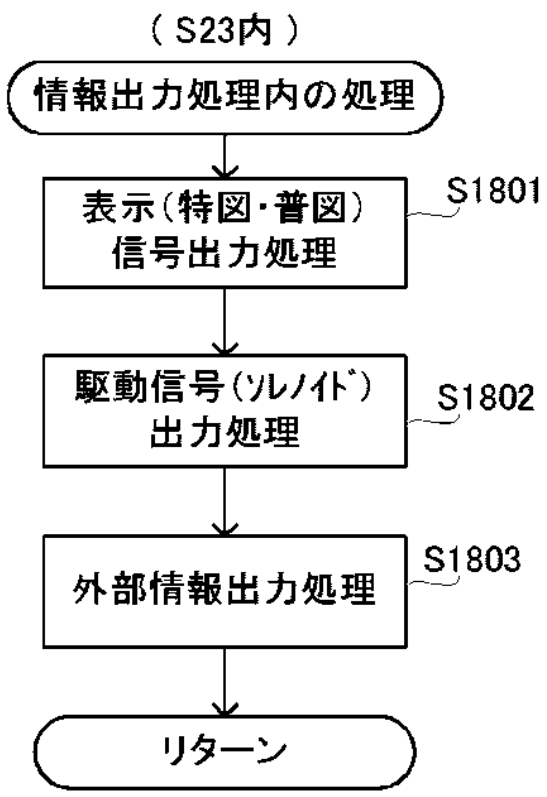

【図１６－３４】



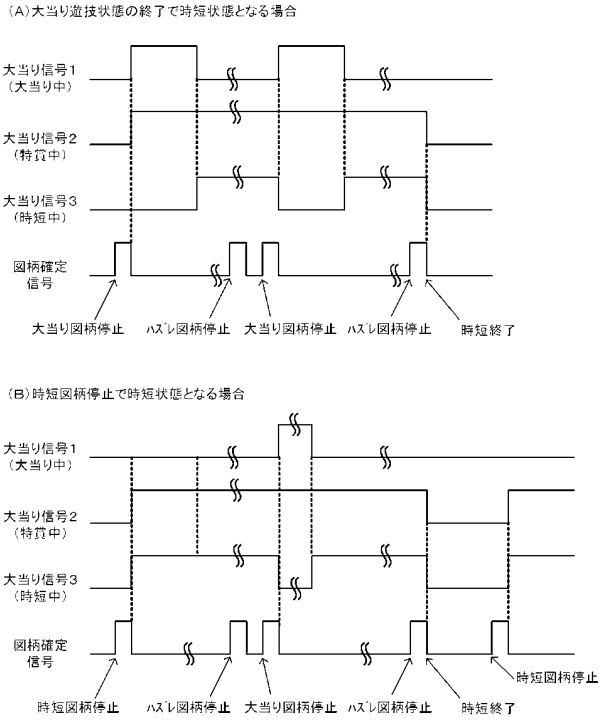

【図１６－３５】




【図１６－３６】



【図１６－３７】
【図16－37】




【図１６－３８】
【図16－38】

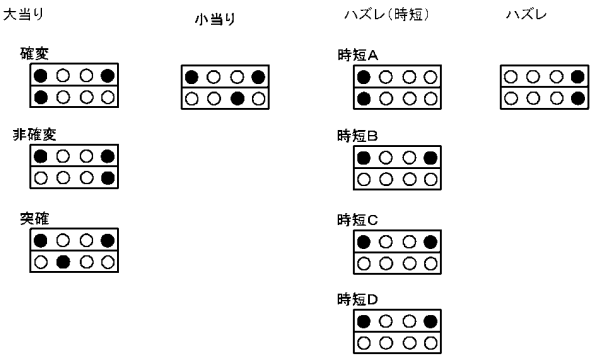
（A）第1特図表示結果決定ﾃｰﾌﾞﾙ

| 遊技状態 | 判定値(MR1) | 特図表示結果 |
|---|---|---|
| 通常状態<br>時短状態 | 8000～8189 | 大当り |
| | 30000～30350 | 小当り |
| | 40000～40218 | 小当り(時短) |
| | 上記数値以外 | ハズレ |
| 確変状態 | 8000～9899 | 大当り |
| | 30000～30350 | 小当り |
| | 40000～40218 | 小当り(時短) |
| | 上記数値以外 | ハズレ |

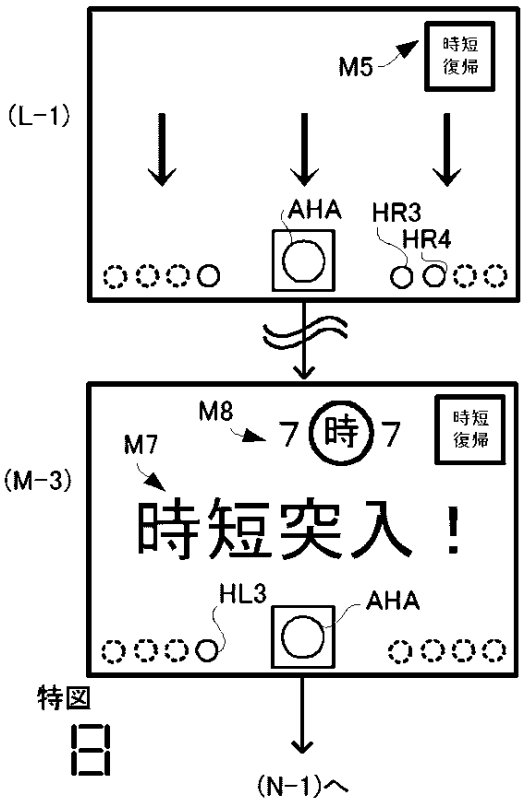
（B）第2特図表示結果決定ﾃｰﾌﾞﾙ

| 遊技状態 | 判定値(MR1) | 特図表示結果 |
|---|---|---|
| 通常状態<br>時短状態 | 1000～1189 | 大当り |
| | 35000～38277 | 小当り(時短) |
| | 上記数値以外 | ハズレ |
| 確変状態 | 1000～2899 | 大当り |
| | 35000～38277 | 小当り(時短) |
| | 上記数値以外 | ハズレ |

【図１６－３９】
【図16－39】

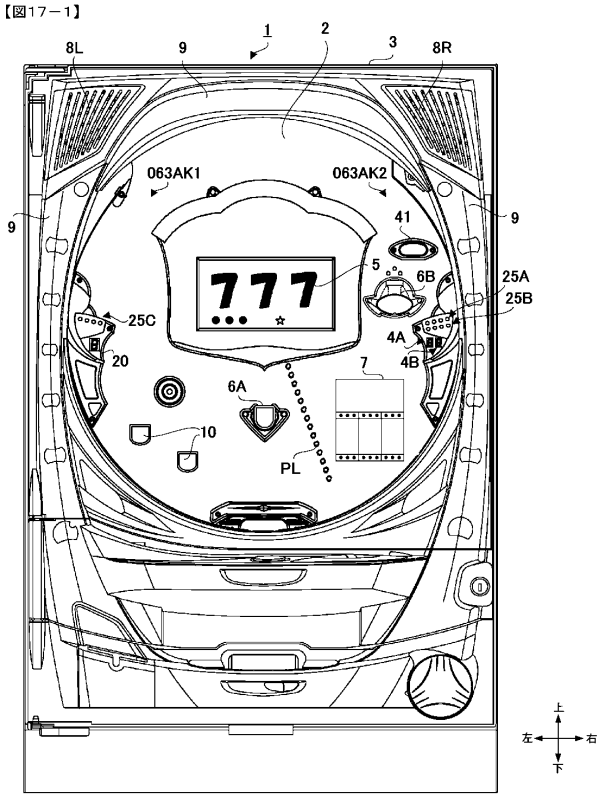



【図１６－４０】
【図16－40】



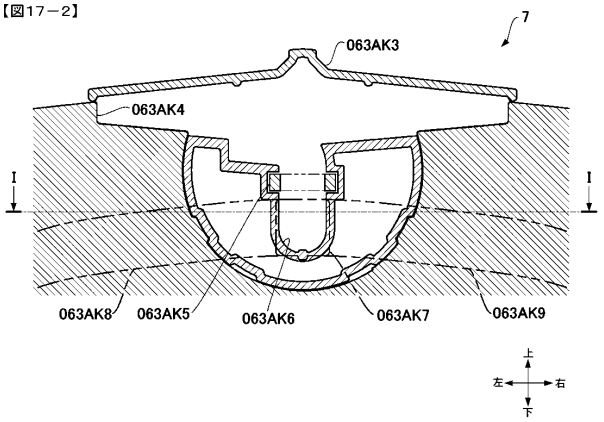
【図１７－１】

【図17－1】



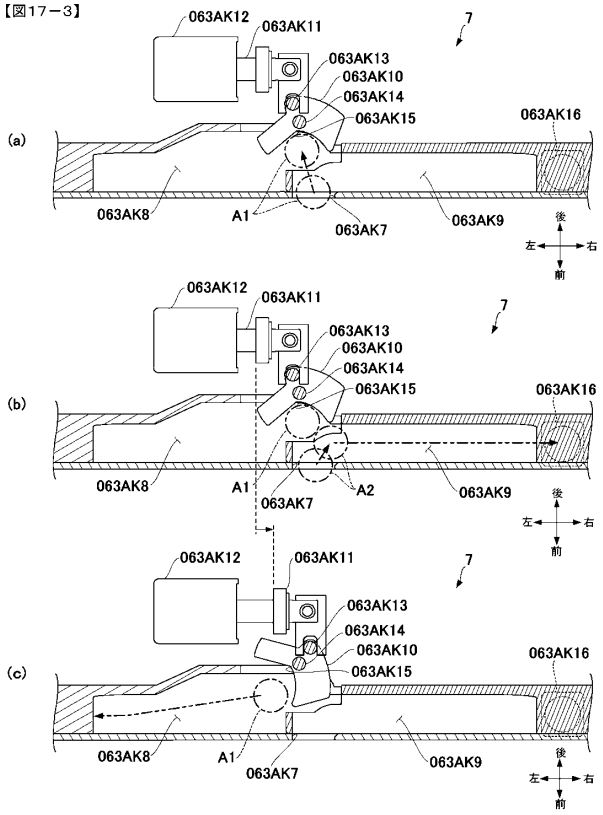

【図１７－２】

【図17－2】



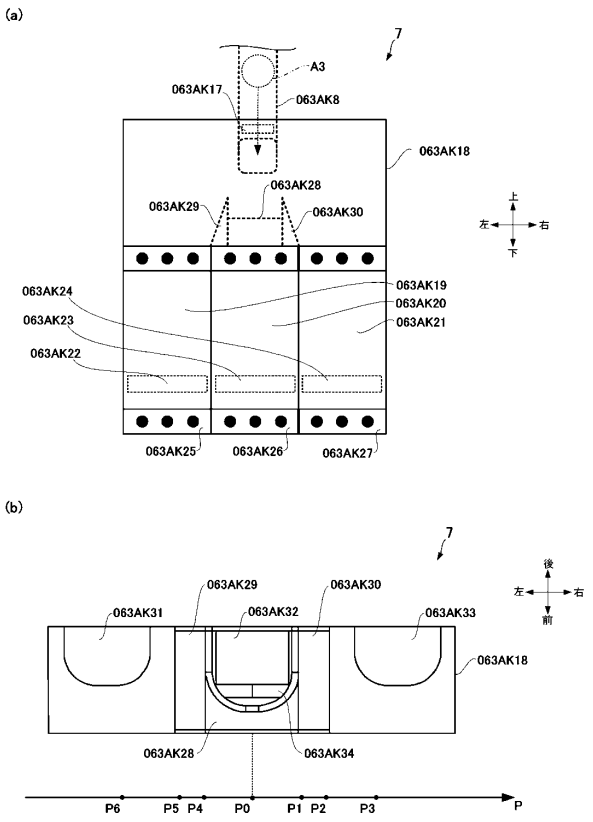

【図１７－３】

【図17－3】



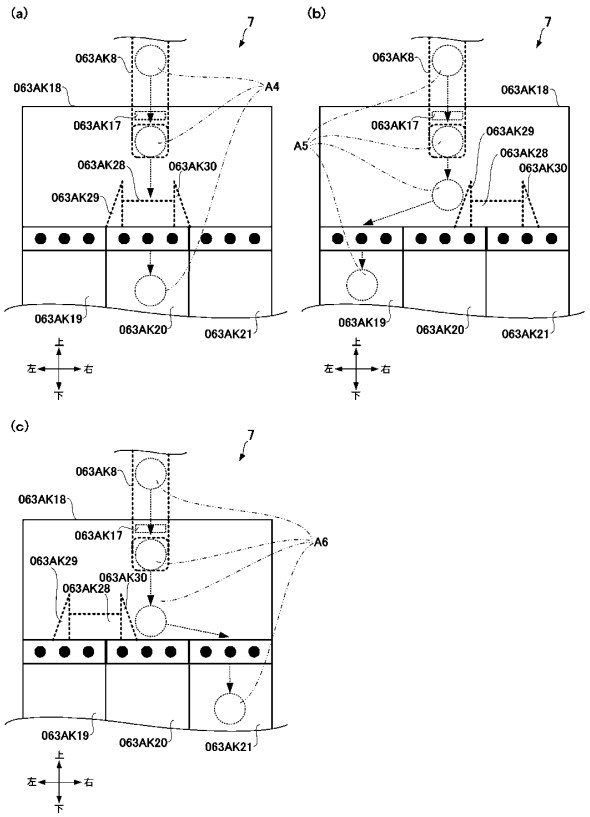

【図１７－４】

【図17－4】



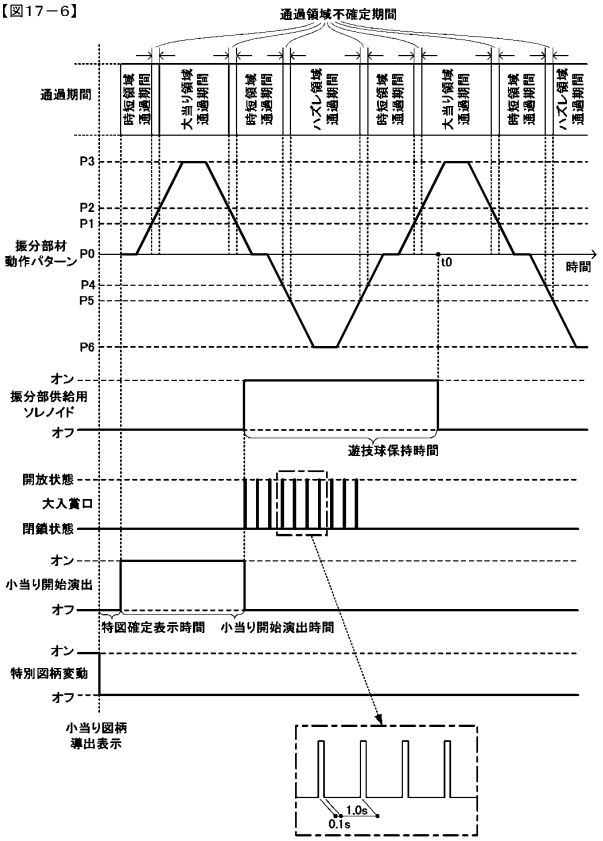
【図１７－５】

【図17－5】



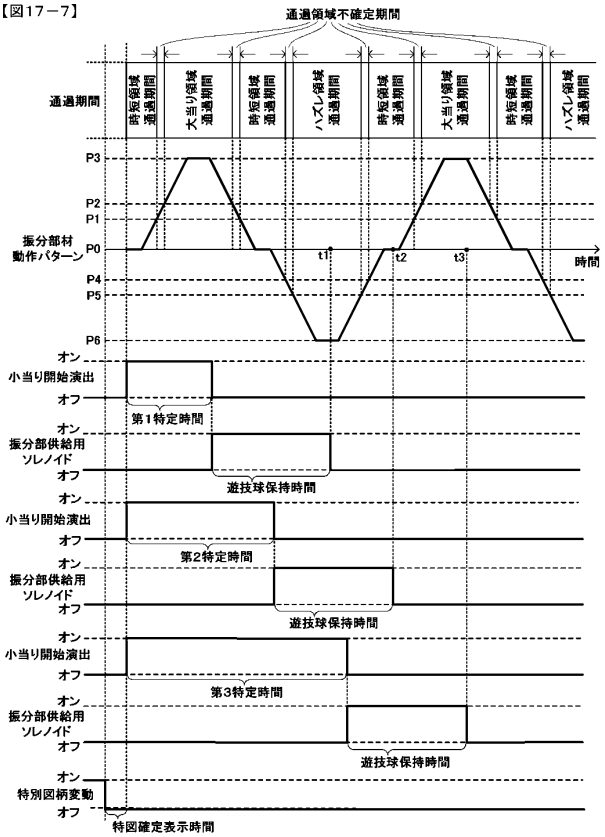

【図１７－６】

【図17－6】




【図１７－７】

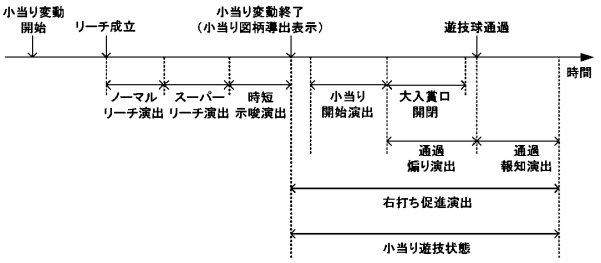
【図17－7】




【図１７－８】

【図17－8】

(a)

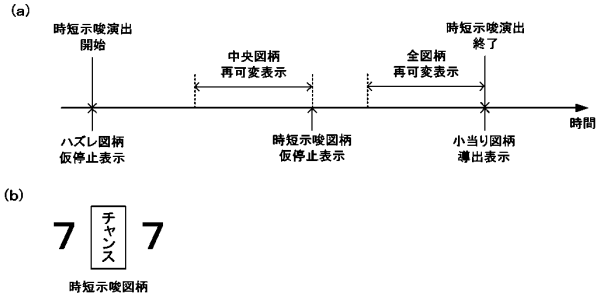



(b) 小当り変動時の演出の実行有無及び演出態様

| 遊技状態 | 時短示唆演出の実行有無 | 通過煽り演出 | 通過領域 | 通過報知演出 |
|---|---|---|---|---|
| 通常状態 | 時短示唆演出あり | 通常時通過煽り演出 | 大当り領域 | 通常時大当り領域通過報知演出 |
| | | | 時短領域 | 時短領域通過報知演出 |
| | | | ハズレ領域 | ハズレ領域通過報知演出 |
| 時短状態 | 時短示唆演出無し | 時短時通過煽り演出 | 大当り領域 | 時短時大当り領域通過報知演出 |
| | | | 時短領域 | ハズレ領域通過報知演出 |
| | | | ハズレ領域 | ハズレ領域通過報知演出 |

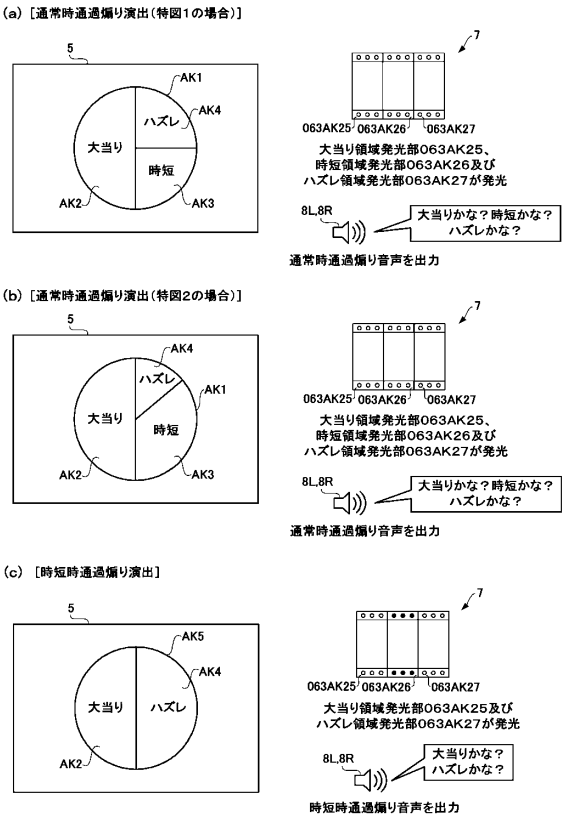
【図１７－９】

【図17－9】



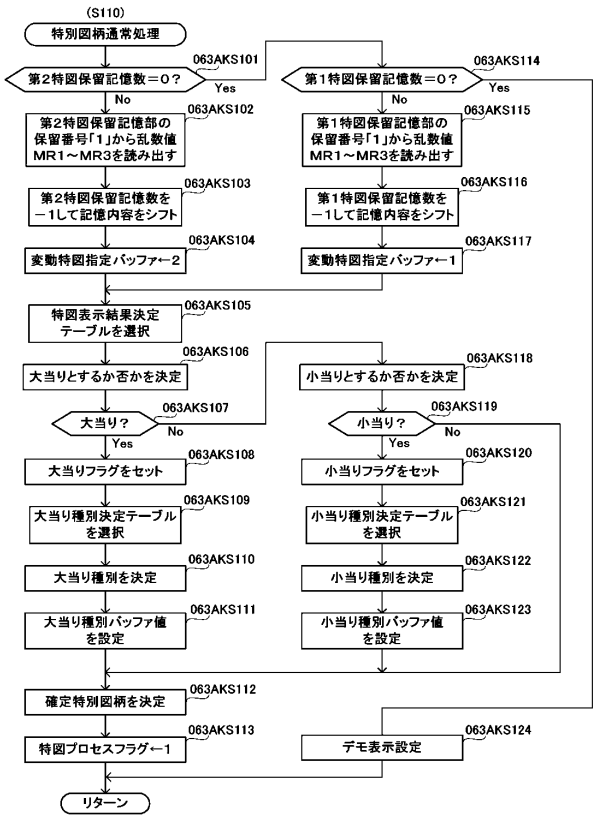

【図１７－１０】

【図17－10】




【図１７－１１】

【図17－11】




【図１７－１２】

【図17－12】

(a)　第1特図表示結果決定テーブル

| 判定値(MR1) | 特図表示結果 |
|---|---|
| 8000～8189 | 大当り |
| 35000～38277 | 小当り |
| 上記数値以外 | ハズレ |

(b)　第2特図表示結果決定テーブル

| 判定値(MR1) | 特図表示結果 |
|---|---|
| 1000～1189 | 大当り |
| 30000～40218 | 小当り |
| 上記数値以外 | ハズレ |

## 【図１７－１３】

【図17－13】

(a) 大当り種別一覧

| 大当り種別 | 大当り遊技状態終了後 |
|---|---|
| 小当りA | 時短状態（5回時短） |
| 小当りB | 時短状態（1回時短） |

(b) 大当り種別決定テーブル

| 変動特図 | 大当り種別 | 決定割合 |
|---|---|---|
| 第1特図 | 大当りA | 50% |
| | 大当りB | 50% |
| 第2特図 | 大当りA | 100% |

## 【図１７－１４】

【図17－14】

(a) 小当り種別一覧

| 小当り種別 | 通過領域 |
|---|---|
| 小当りA | 大当り領域（通過時大当りA） |
| 小当りB | 大当り領域（通過時大当りB） |
| 小当りC | 時短領域（通過時5回時短） |
| 小当りD | 時短領域（通過時1回時短） |
| 小当りE | ハズレ領域 |

(b) 小当り種別決定テーブル

| 変動特図 | 小当り種別 | 決定割合 |
|---|---|---|
| 第1特図 | 小当りA | 25% |
| | 小当りB | 25% |
| | 小当りC | 15% |
| | 小当りD | 10% |
| | 小当りE | 25% |
| 第2特図 | 小当りA | 35% |
| | 小当りB | 15% |
| | 小当りC | 15% |
| | 小当りD | 15% |
| | 小当りE | 20% |

## 【図１７－１５】

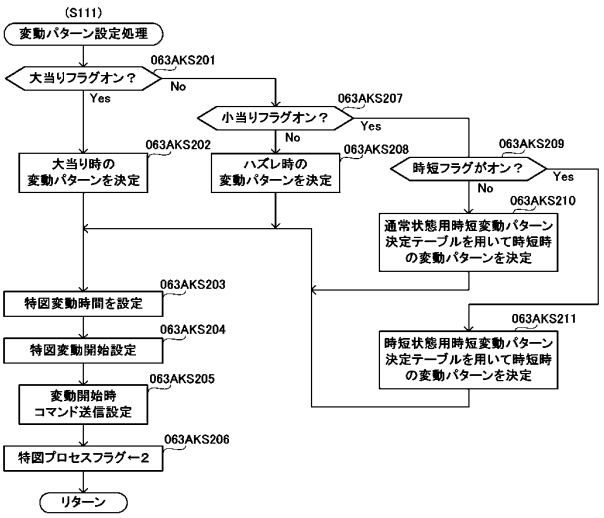
【図17－15】

変動パターン一覧

| 変動パターン | 特図変動時間（ms） | 内容 |
|---|---|---|
| PA1－1 | 12000 | 短縮なし→非リーチ（ハズレ） |
| PA1－2 | 3000 | 短縮あり→非リーチ（ハズレ） |
| PA2－1 | 25000 | ノーマルリーチ（ハズレ） |
| PB2－1 | 35000 | スーパーリーチC（ハズレ） |
| PB2－2 | 50000 | スーパーリーチB（ハズレ） |
| PB2－3 | 70000 | スーパーリーチA（ハズレ） |
| PA3－1 | 25000 | ノーマルリーチ（大当り） |
| PB3－1 | 50000 | スーパーリーチC（大当り） |
| PB3－2 | 65000 | スーパーリーチB（大当り） |
| PB3－3 | 70000 | スーパーリーチA（大当り） |
| PA4－1 | 37000 | ノーマルリーチ→時短示唆演出（小当り） |
| PB4－1 | 62000 | スーパーリーチC→時短示唆演出（小当り） |
| PB4－2 | 77000 | スーパーリーチB→時短示唆演出（小当り） |
| PB4－3 | 82000 | スーパーリーチA→時短示唆演出（小当り） |
| PA5－1 | 25000 | ノーマルリーチ（小当り） |
| PB5－1 | 50000 | スーパーリーチC（小当り） |
| PB5－2 | 65000 | スーパーリーチB（小当り） |
| PB5－3 | 70000 | スーパーリーチA（小当り） |

## 【図１７－１６】

【図17－16】



【図１７－１７】

【図17－17】

大当り変動パターン決定テーブル（特図1・特図2共通）

| 変動パターン | 決定割合 |
|---|---|
| PA3－1 | 5% |
| PB3－1 | 20% |
| PB3－2 | 30% |
| PB3－3 | 45% |

大当り期待度：スーパリーチA＞スーパーリーチB＞スーパーリーチC＞ノーマルリーチ

【図１７－１８】

【図17－18】

ハズレ変動パターン決定テーブル（特図1・特図2共通）

| 変動パターン | 決定割合 |
|---|---|
| PA1－1 | 10% |
| PA1－2 | 34% |
| PA2－1 | 50% |
| PB2－1 | 3% |
| PB2－2 | 2% |
| PB2－3 | 1% |

【図１７－１９】

【図17－19】

(a) 通常状態用時短変動パターン決定テーブル（特図1・特図2共通）

| 小当り種別 | 変動パターン | | | |
|---|---|---|---|---|
| | PA4－1 | PB4－1 | PB4－2 | PB4－3 |
| 小当りA | 1% | 2% | 3% | 94% |
| 小当りB | 1% | 4% | 5% | 90% |
| 小当りC | 1% | 50% | 30% | 19% |
| 小当りD | 1% | 60% | 35% | 4% |
| 小当りE | 94% | 3% | 2% | 1% |

(b) 時短状態用時短変動パターン決定テーブル（特図1・特図2共通）

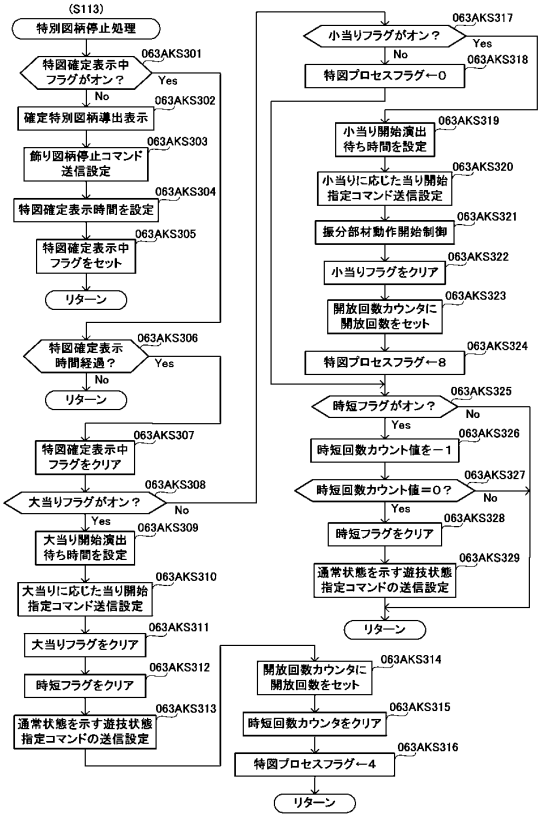
| 小当り種別 | 変動パターン | | | |
|---|---|---|---|---|
| | PA5－1 | PB5－1 | PB5－2 | PB5－3 |
| 小当りA | 1% | 2% | 3% | 94% |
| 小当りB | 1% | 4% | 5% | 90% |
| 小当りC | 1% | 50% | 30% | 19% |
| 小当りD | 1% | 60% | 35% | 4% |
| 小当りE | 94% | 3% | 2% | 1% |

大当り領域通過期待度：スーパリーチA＞スーパリーチB＞スーパリーチC

時短領域通過期待度：スーパリーチC＞スーパリーチB＞スーパリーチA

【図１７－２０】

【図17－20】

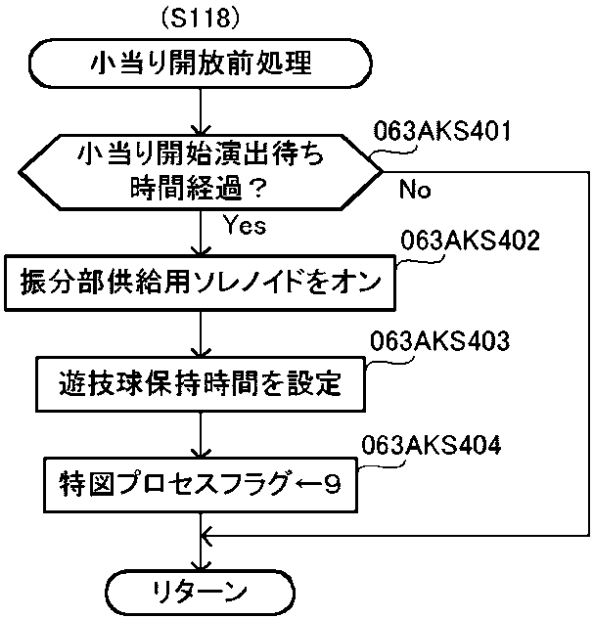


【図１７－２１】
【図17－21】

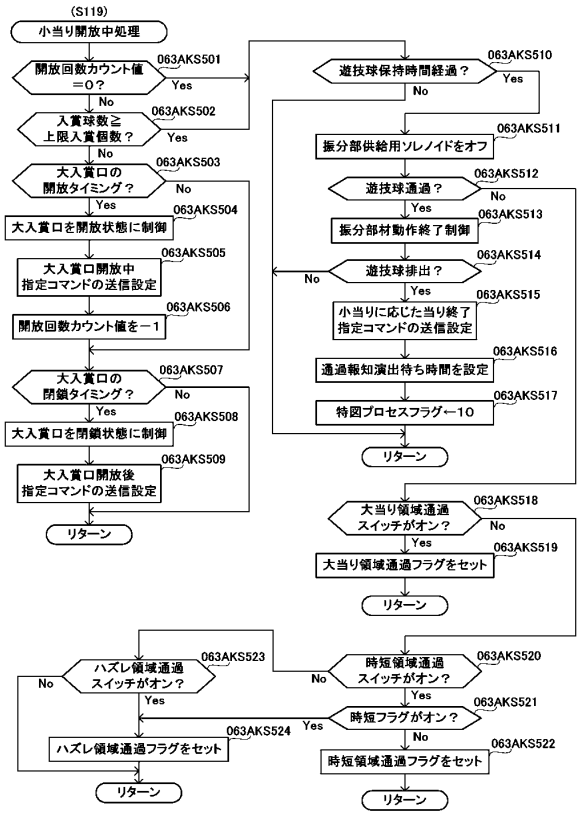
小当り開始演出待ち時間決定テーブル

| 小当り種別 | 小当り開始演出待ち時間 |
|---|---|
| 小当りA | 第3特定時間 |
| 小当りB | 第3特定時間 |
| 小当りC | 第2特定時間 |
| 小当りD | 第2特定時間 |
| 小当りE | 第1特定時間 |

【図１７－２２】
【図17－22】




【図１７－２３】
【図17－23】




【図１７－２４】
【図17－24】

当り終了指定コマンド決定テーブル

| フラグの状態 | 小当り種別 | 当り終了指定コマンド | 小当り遊技状態終了後 |
|---|---|---|---|
| 大当り領域通過フラグがオン | 小当りA | 小当り終了指定コマンド1 | 大当りA |
| | 小当りB | 小当り終了指定コマンド2 | 大当りB |
| 時短領域通過フラグがオン | 小当りC | 小当り終了指定コマンド3 | 時短状態（可変表示5回） |
| | 小当りD | 小当り終了指定コマンド4 | 時短状態（可変表示1回） |
| ハズレ領域通過フラグがオン | | 小当り終了指定コマンド5 | 遊技状態の変化なし |

【図１７－２５】

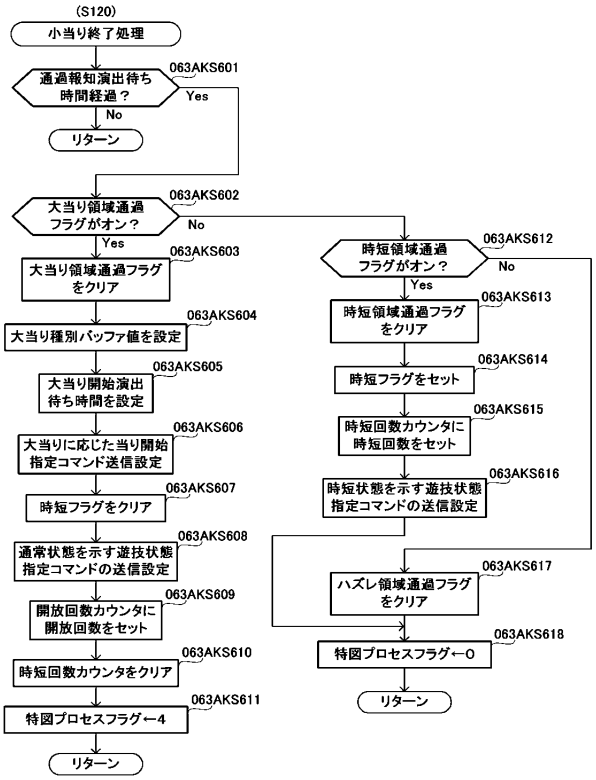
【図17－25】

通過報知演出待ち時間決定テーブル

| フラグの状態 | 通過報知演出待ち時間 |
|---|---|
| 大当り領域通過フラグがオン | 第3特別時間 |
| 時短領域通過フラグがオン | 第2特別時間 |
| ハズレ領域通過フラグがオン | 第1特別時間 |

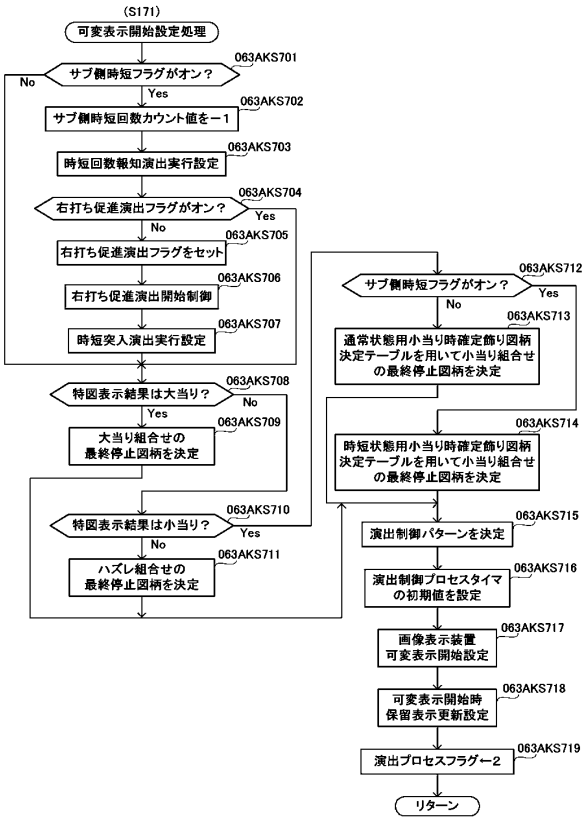
【図１７－２６】

【図17－26】




【図１７－２７】

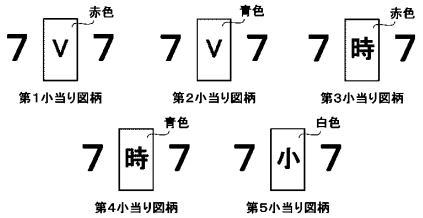
【図17－27】




【図１７－２８】

【図17－28】

(a)




(b) 通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブル

| 小当り種別 | 確定飾り図柄 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 第1小当り図柄 | 第2小当り図柄 | 第3小当り図柄 | 第4小当り図柄 | 第5小当り図柄 |
| 小当りA | 60% | 34% | 3% | 2% | 1% |
| 小当りB | 50% | 44% | 3% | 2% | 1% |
| 小当りC | 2% | 3% | 60% | 34% | 1% |
| 小当りD | 2% | 3% | 50% | 44% | 1% |
| 小当りE | 1% | 2% | 3% | 4% | 90% |

（大当り領域通過期待度）
第1小当り図柄＞第2小当り図柄＞第3小当り図柄＞第4小当り図柄＞第5小当り図柄

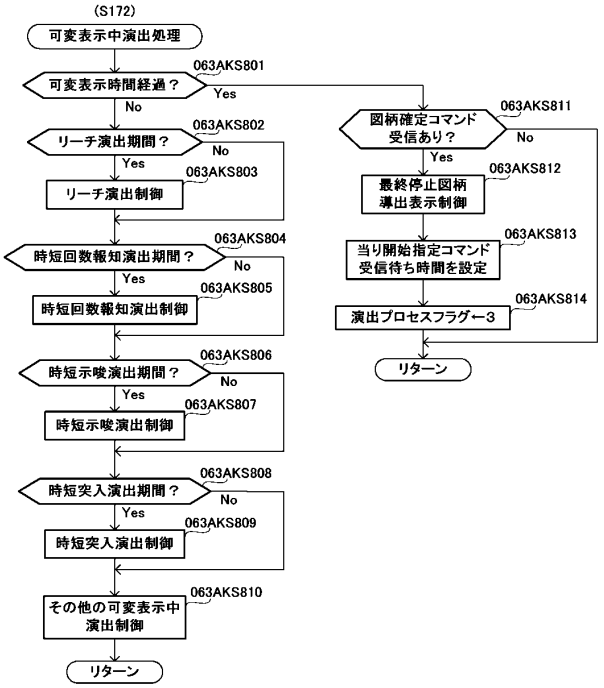
（時短領域通過期待度）
第3小当り図柄＞第4小当り図柄＞第2小当り図柄＞第1小当り図柄＞第5小当り図柄

(c) 時短状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブル

| 小当り種別 | 確定飾り図柄 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 第1小当り図柄 | 第2小当り図柄 | 第3小当り図柄 | 第4小当り図柄 | 第5小当り図柄 |
| 小当りA | 60% | 39% | 0% | 0% | 1% |
| 小当りB | 50% | 49% | 0% | 0% | 1% |
| 小当りC | 2% | 3% | 0% | 0% | 95% |
| 小当りD | 2% | 3% | 0% | 0% | 95% |
| 小当りE | 1% | 2% | 0% | 0% | 97% |

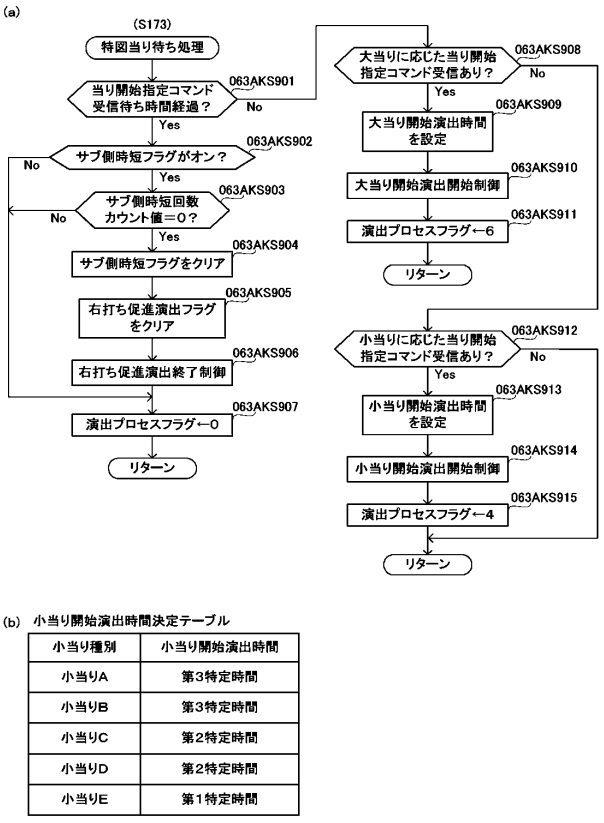
【図１７－２９】

【図17－29】




【図１７－３０】

【図17－30】

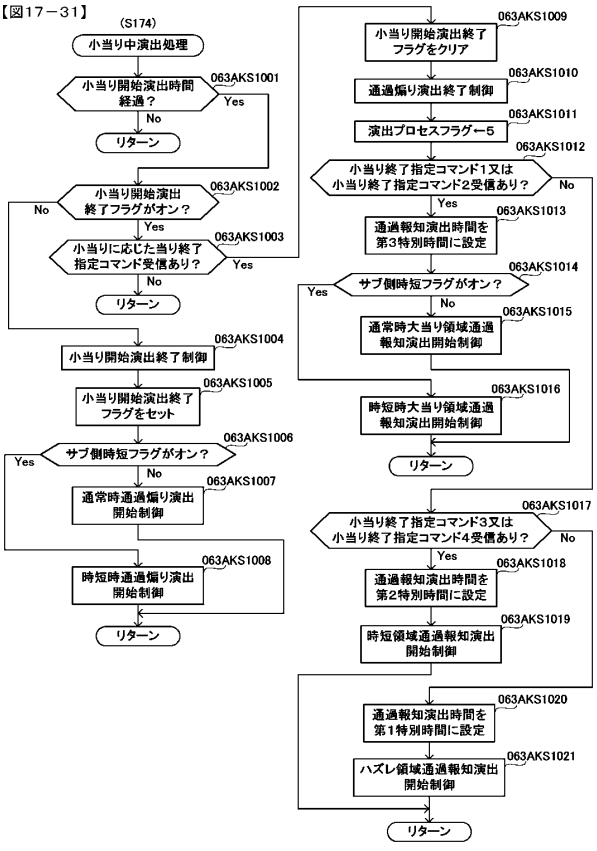



(b) 小当り開始演出時間決定テーブル

| 小当り種別 | 小当り開始演出時間 |
|---|---|
| 小当りA | 第3特定時間 |
| 小当りB | 第3特定時間 |
| 小当りC | 第2特定時間 |
| 小当りD | 第2特定時間 |
| 小当りE | 第1特定時間 |

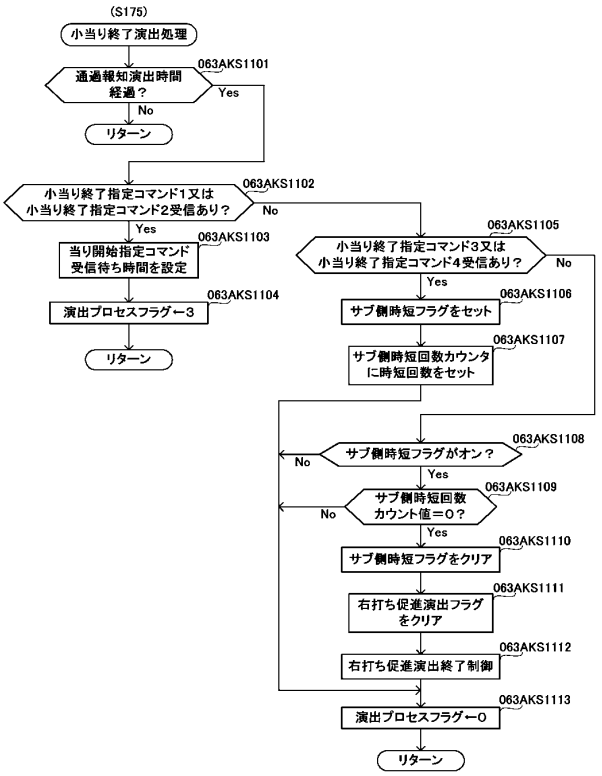
【図１７－３１】

【図17－31】



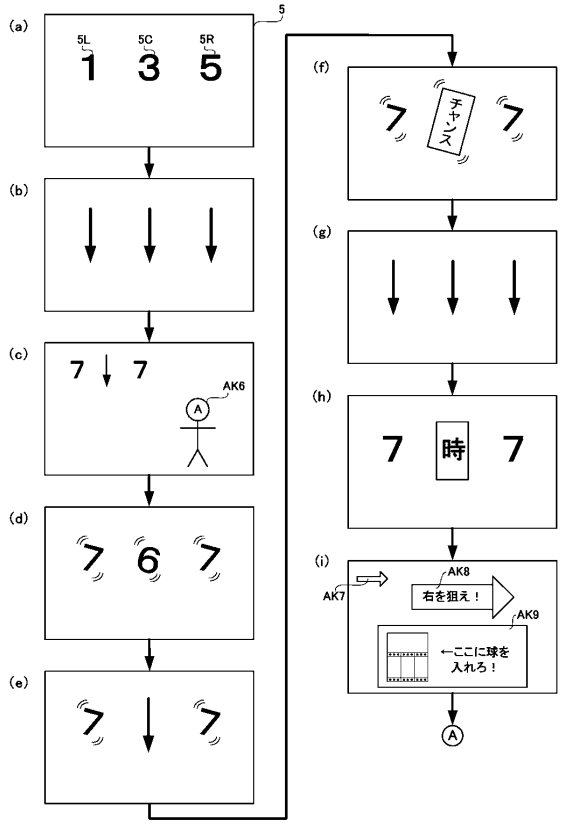

【図１７－３２】

【図17－32】



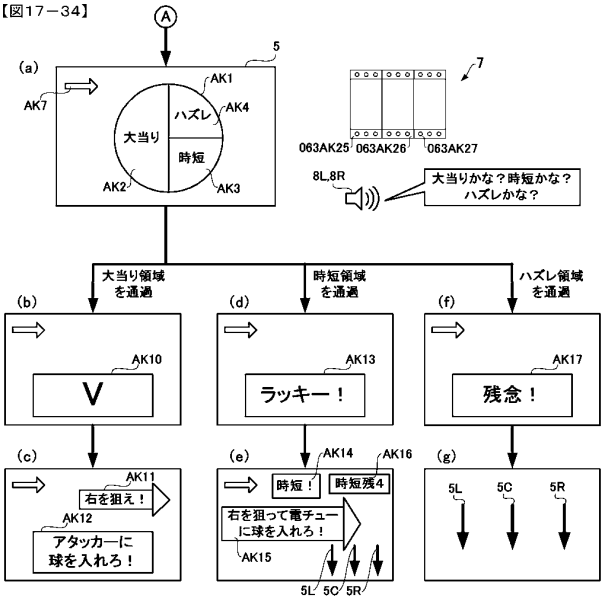
【図１７－３３】

【図17－33】



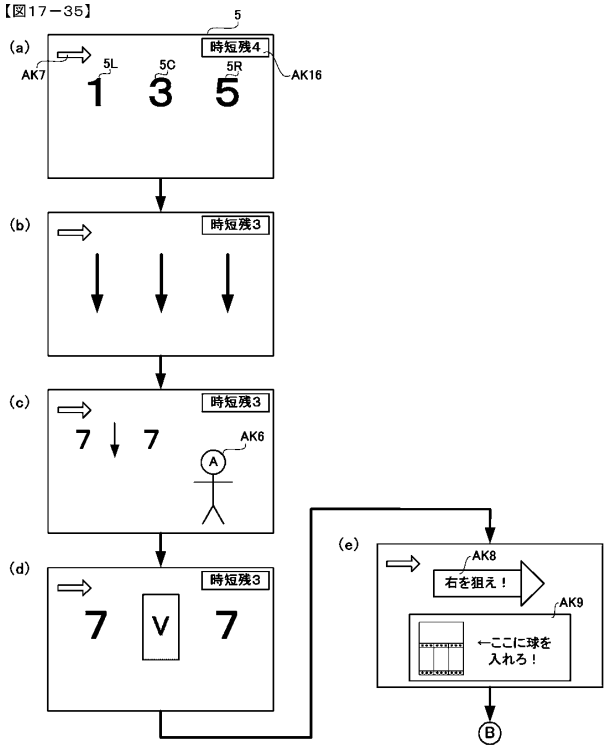

【図１７－３４】

【図17－34】



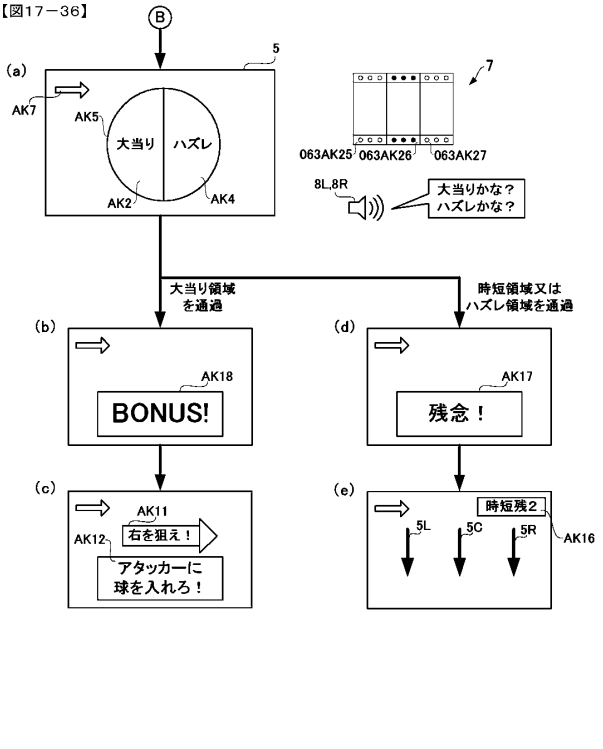

【図１７－３５】

【図17－35】




【図１７－３６】

【図17－36】



【図１７－３７】

【図17－37】

(a) 通常時保留変化決定テーブル

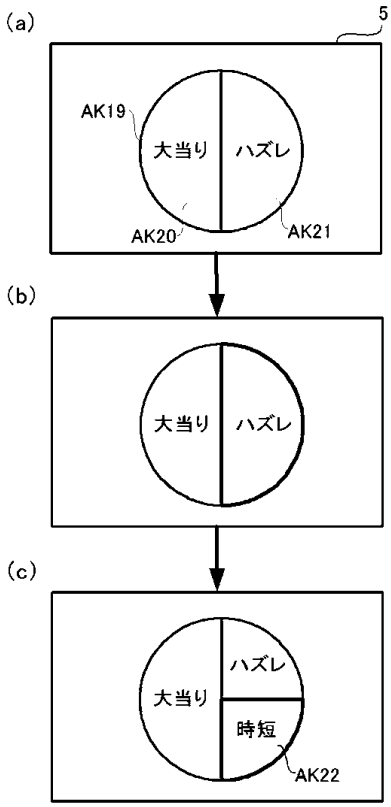
| 可変表示結果及び小当り種別 | 実行有無及び保留表示態様 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 実行なし(白) | 青 | 緑 | 赤 |
| 大当り | 4% | 9% | 29% | 58% |
| 小当りA又は小当りB | 5% | 10% | 30% | 55% |
| 小当りC又は小当りD | 30% | 30% | 25% | 15% |
| 小当りE | 39% | 36% | 20% | 5% |
| ハズレ | 40% | 35% | 20% | 5% |

(b) 制限時保留変化決定テーブル

| 可変表示結果及び小当り種別 | 実行有無及び保留表示態様 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 実行なし(白) | 青 | 緑 | 赤 |
| 大当り | 95% | 5% | 0% | 0% |
| 小当りA又は小当りB | 96% | 4% | 0% | 0% |
| 小当りC又は小当りD | 97% | 3% | 0% | 0% |
| 小当りE | 98% | 2% | 0% | 0% |
| ハズレ | 99% | 1% | 0% | 0% |

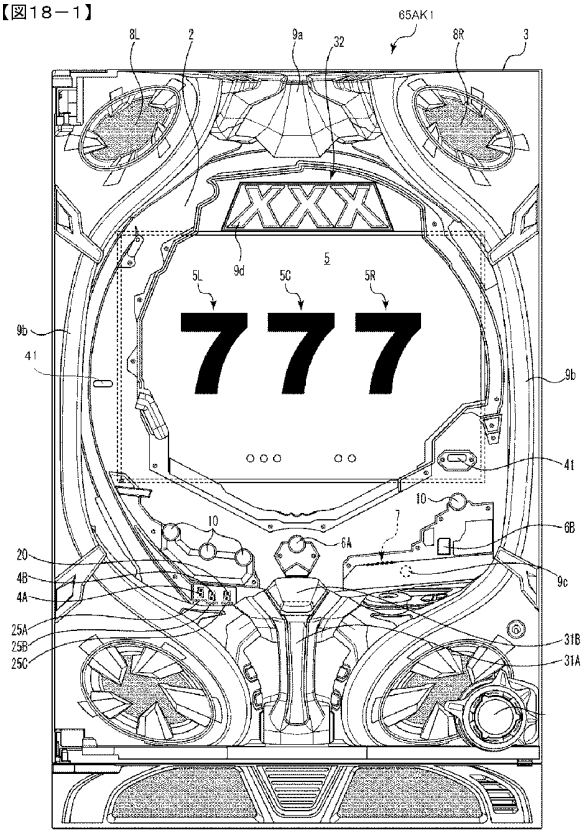
【図１７－３８】

【図17－38】



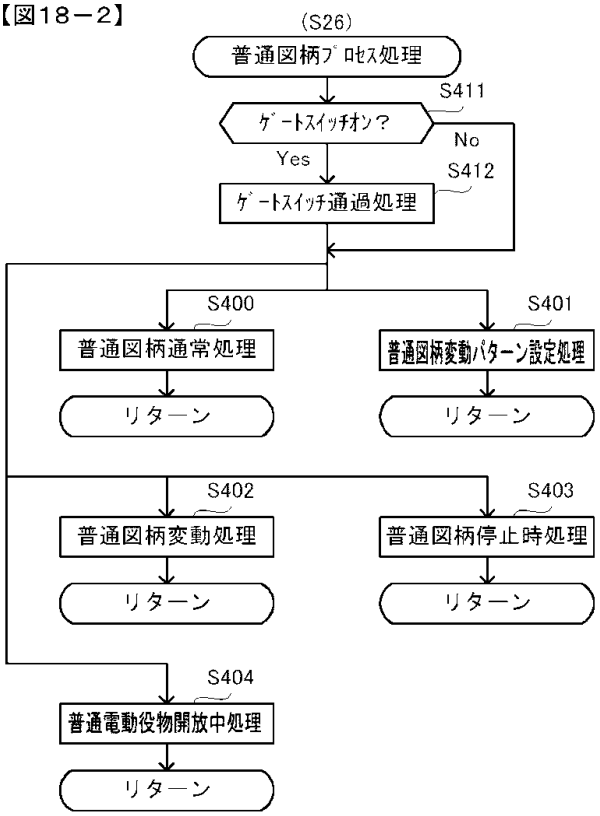

【図１８－１】

【図18－1】




【図１８－２】

【図18－2】



【図１８－３】

【図18－3】

（Ａ）（低ﾍﾞｰｽ時）

| 判定値 | 普図<br>表示結果 | 普通電動役物<br>開放時間 | 普図<br>変動時間 | 図柄<br>確定時間 |
|---|---|---|---|---|
| 1,2 | 当り | 5秒 | 10秒 | 0.5秒 |
| 3～230 | ﾊｽﾞﾚ | － | 10秒 | 0.5秒 |
| 231～240 | ﾊｽﾞﾚ(時短図柄A) | － | 10秒 | 10秒 |
| 241～250 | ﾊｽﾞﾚ(時短図柄B) | － | 15秒 | 10秒 |

（Ｂ）（高ﾍﾞｰｽ時）

| 判定値 | 普図<br>表示結果 | 普通電動役物<br>開放時間 | 普図<br>変動時間 | 図柄<br>確定時間 |
|---|---|---|---|---|
| 1～229 | 当り | 7.5秒 | 1.5秒 | 0.5秒 |
| 230 | ﾊｽﾞﾚ | － | 1.5秒 | 0.5秒 |
| 231～240 | ﾊｽﾞﾚ(時短図柄A) | － | 1.5秒 | 0.5秒 |
| 241～250 | ﾊｽﾞﾚ(時短図柄B) | － | 1.5秒 | 0.5秒 |

【図１８－４】

【図18－4】

（Ａ）（低ﾍﾞｰｽ時）

| 普図<br>表示結果 | 時短回数 |
|---|---|
| ﾊｽﾞﾚ(時短図柄A) | 50回 |
| ﾊｽﾞﾚ(時短図柄B) | 100回 |

（Ｂ）（高ﾍﾞｰｽ時）

| 普図<br>表示結果 | 時短回数 |
|---|---|
| ﾊｽﾞﾚ(時短図柄A) | 0回(加算なし) |
| ﾊｽﾞﾚ(時短図柄B) | |

【図１８－５】

【図18－5】

（Ａ）（低ﾍﾞｰｽ時）

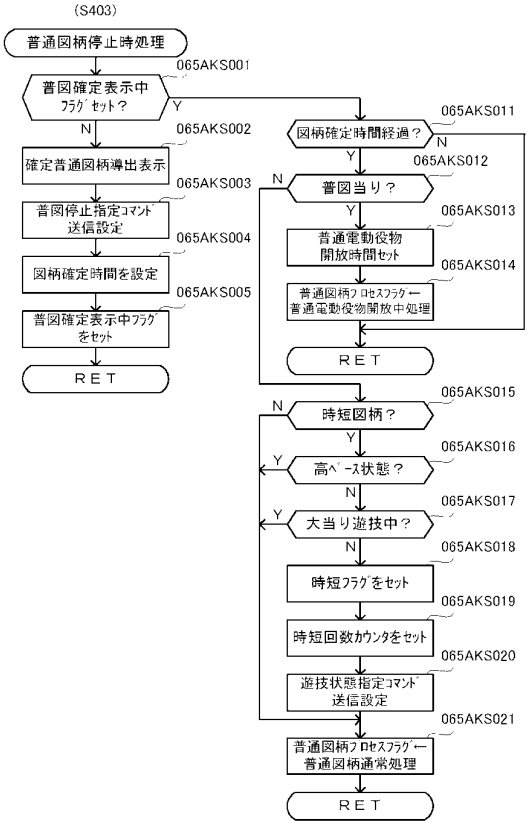
| 第1特図表示結果 | 時短回数 |
|---|---|
| 大当りA | 50回 |
| 大当りB | 100回 |

（Ｂ）（高ﾍﾞｰｽ時）

| 第2特図表示結果 | 時短回数 |
|---|---|
| 大当りC | 100回 |

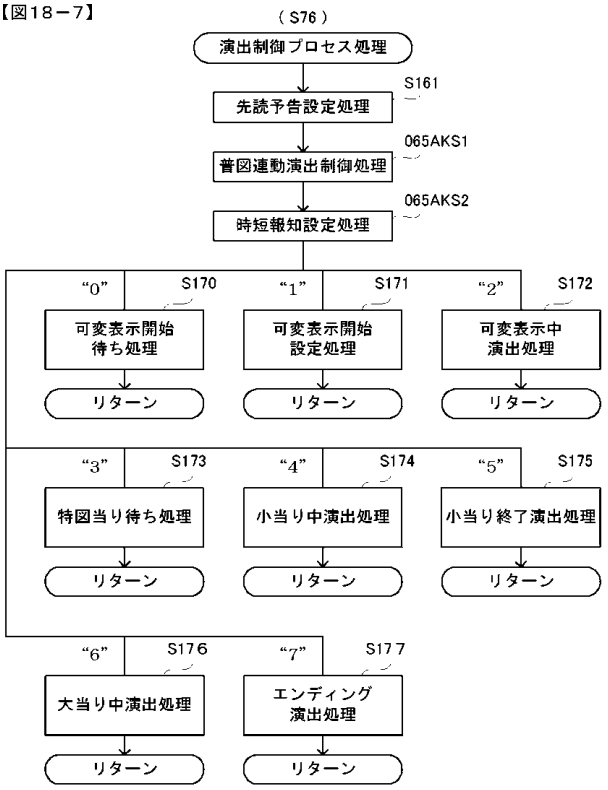
【図１８－６】

【図18－6】



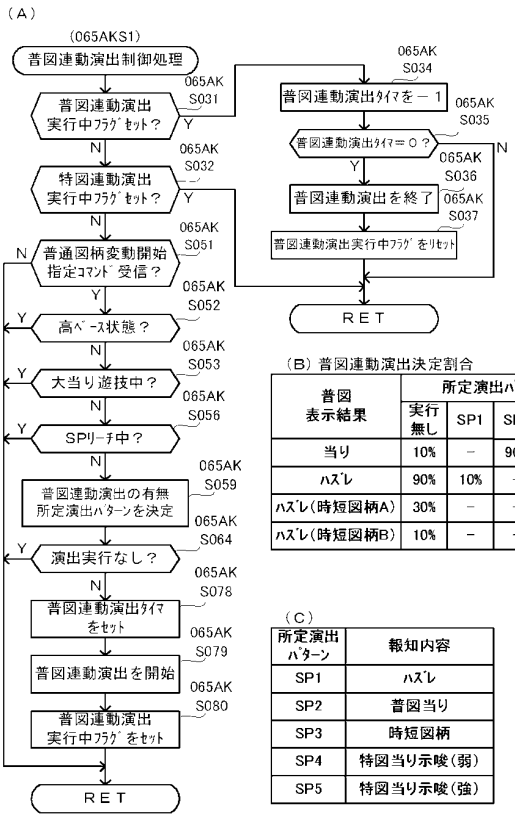
【図１８－７】

【図18－7】




【図１８－８】

【図18－8】




（B）普図連動演出決定割合

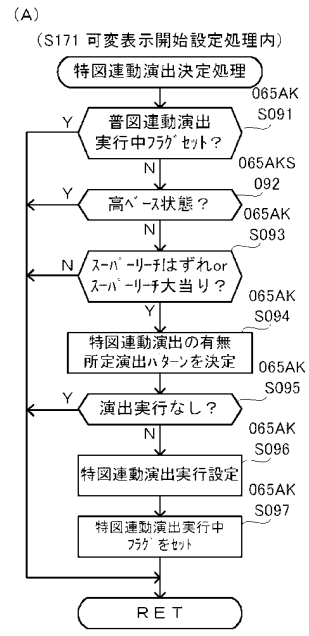
| 普図表示結果 | 所定演出ﾊﾟﾀｰﾝ | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 実行無し | SP1 | SP2 | SP3 |
| 当り | 10% | － | 90% | － |
| ﾊｽﾞﾚ | 90% | 10% | － | － |
| ﾊｽﾞﾚ(時短図柄A) | 30% | － | － | 70% |
| ﾊｽﾞﾚ(時短図柄B) | 10% | － | － | 90% |

（C）

| 所定演出ﾊﾟﾀｰﾝ | 報知内容 |
|---|---|
| SP1 | ﾊｽﾞﾚ |
| SP2 | 普図当り |
| SP3 | 時短図柄 |
| SP4 | 特図当り示唆(弱) |
| SP5 | 特図当り示唆(強) |

【図１８－９】

【図18－9】

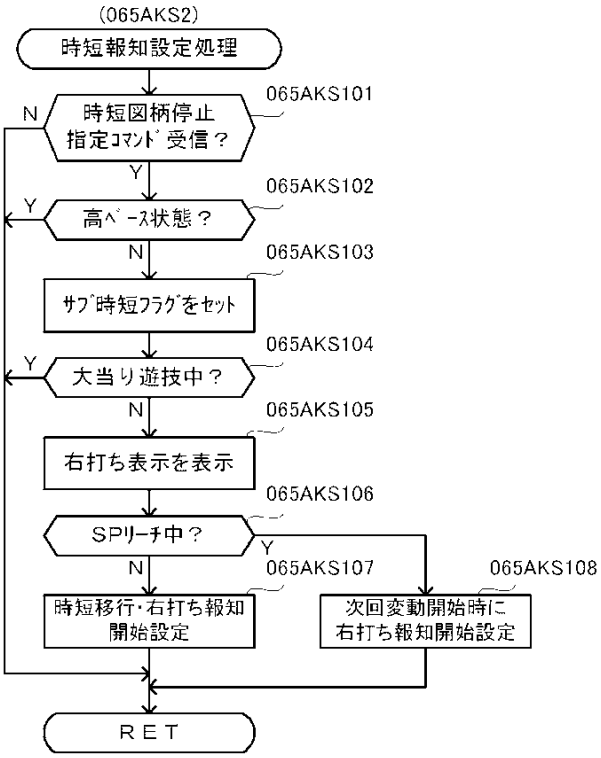



（B）特図連動演出決定割合

| 特図表示結果 | 所定演出ﾊﾟﾀｰﾝ | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 実行無し | SP1 | SP4 | SP5 |
| 大当り | 10% | － | 30% | 60% |
| ﾊｽﾞﾚ | 20% | 20% | 50% | 10% |

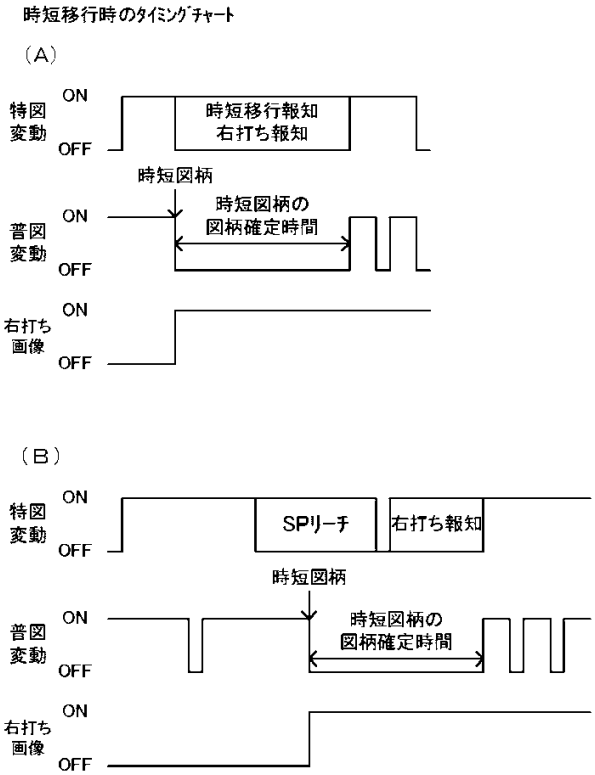
【図１８－１０】

【図18－10】



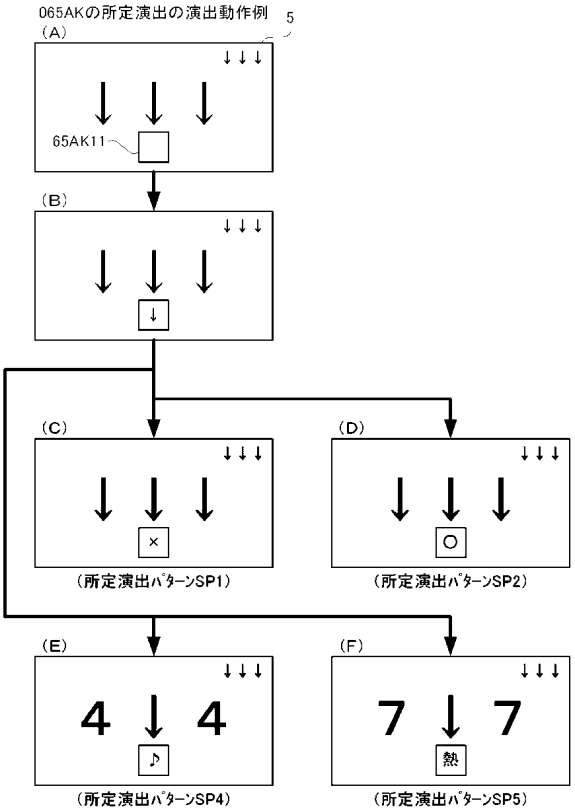
【図１８－１１】

【図18－11】



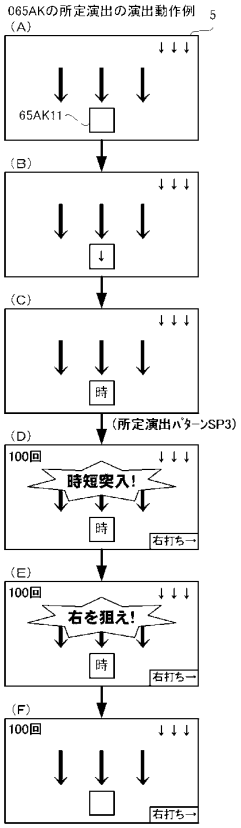

【図１８－１２】

【図18－12】



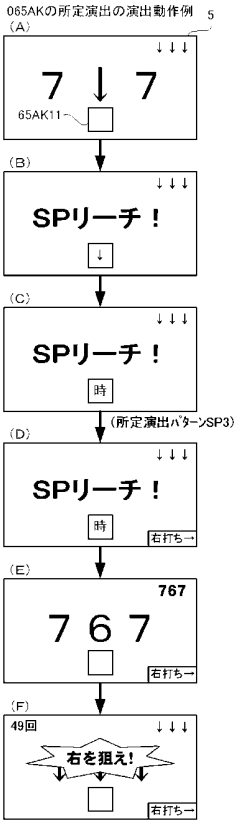

【図１８－１３】

【図18－13】



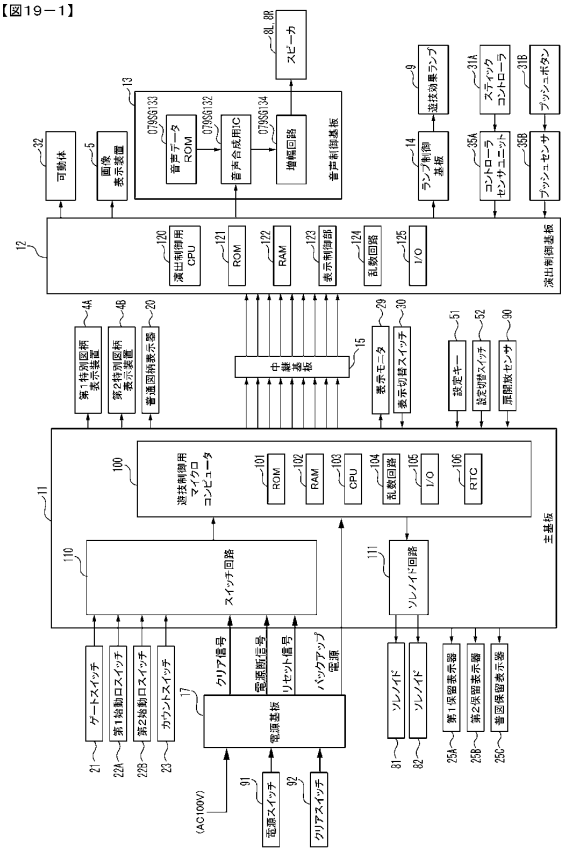

【図１８－１４】

【図18－14】



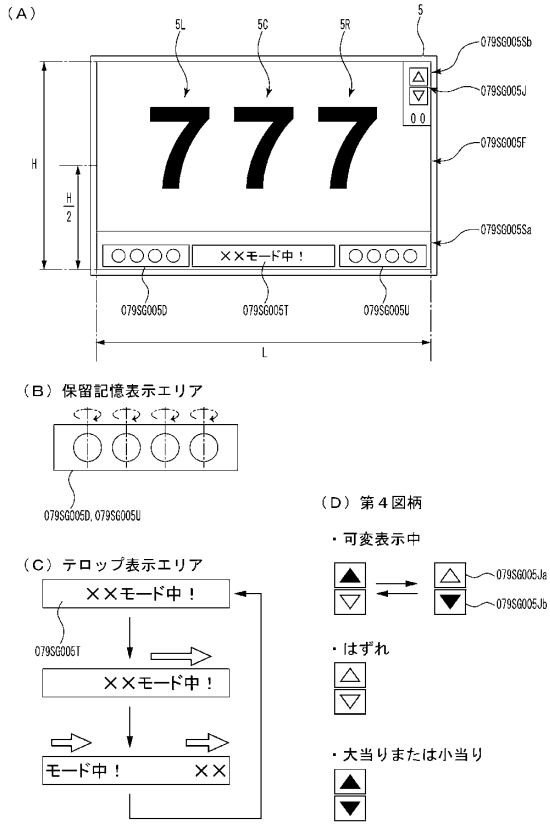
【図１９－１】

【図19－1】



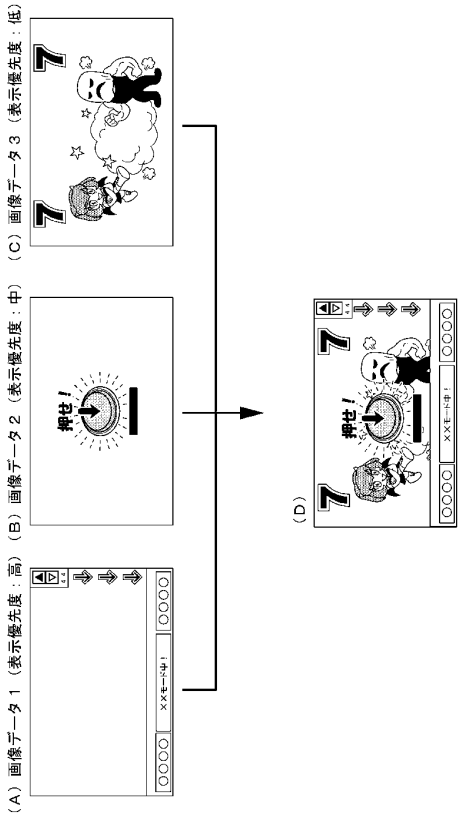

【図１９－２】

【図19－2】




【図１９－３】

【図19－3】




【図１９－４】

【図19－4】

（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 |

（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１９－５】
【図19－5】

| 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１９－６】
【図19－6】

（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１９－７】
【図19－7】

（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<br>（100回以内の大当りまで） | 2 |

【図１９－８】
【図19－8】

| 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 | 40000 | スーパーリーチα2（第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分を実行してはずれ） |
| PA2-3 | 50000 | スーパーリーチα3（第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分→第2リーチ演出を実行してはずれ） |
| PA2-4 | 70000 | スーパーリーチβ2（第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分を実行してはずれ） |
| PA2-5 | 80000 | スーパーリーチβ3（第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分→第4リーチ演出を実行してはずれ） |
| PB1-1 | 20000 | ノーマルリーチ（大当り） |
| PB1-2 | 30000 | スーパーリーチα1（第1リーチ演出の前半部分を実行して大当り） |
| PB1-3 | 50000 | スーパーリーチα3（第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分→第2リーチ演出を実行して大当り） |
| PB1-4 | 60000 | スーパーリーチβ1（第3リーチ演出の前半部分を実行して大当り） |
| PB1-5 | 80000 | スーパーリーチβ3（第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分→第4リーチ演出を実行して大当り） |
| PC1-1 | 5000 | 特殊当り（小当り） |

【図１９－９】

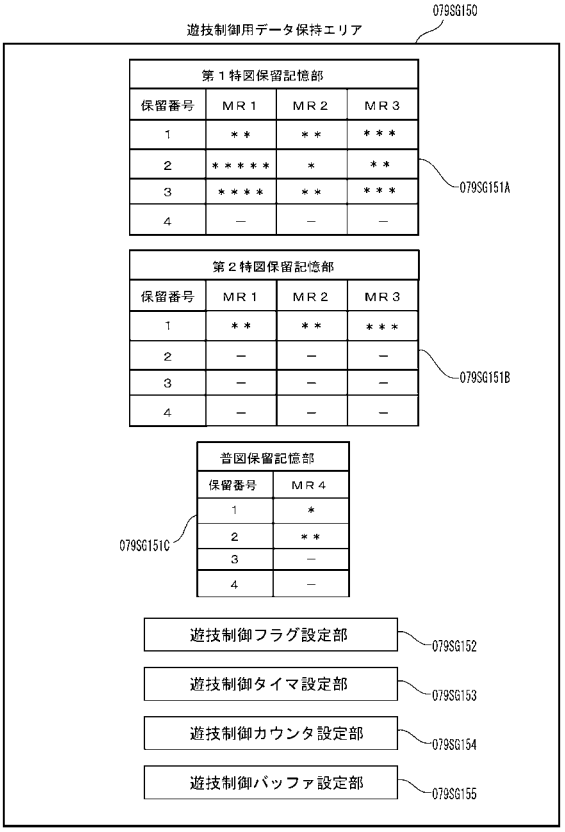
【図19－9】

| 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) | － | － | － | 600 | － | － | － |
| PA1-2(非Rはずれ短縮1) | － | － | － | － | 700 | － | － |
| PA1-3(非Rはずれ短縮2) | － | － | － | － | － | 800 | － |
| PA1-4( 非Rはずれ時短) | － | － | － | － | － | － | 800 |
| PA2-1(ノーマルRはずれ) | － | － | － | 300 | 200 | 100 | 100 |
| PA2-2(スーパーRα2はずれ) | － | － | － | 50 | 50 | 50 | 50 |
| PA2-3(スーパーRα3はずれ) | － | － | － | 22 | 22 | 22 | 22 |
| PA2-4(スーパーRβ2はずれ) | － | － | － | 15 | 15 | 15 | 15 |
| PA2-5(スーパーRβ3はずれ) | － | － | － | 10 | 10 | 10 | 10 |
| PB1-1(ノーマルR大当り) | 2 | 2 | － | － | － | － | － |
| PB1-2(スーパーRα1大当り) | 45 | 30 | － | － | － | － | － |
| PB1-3(スーパーRα3大当り) | 150 | 135 | － | － | － | － | － |
| PB1-4(スーパーRβ1大当り) | 300 | 315 | － | － | － | － | － |
| PB1-5(スーパーRβ3大当り) | 500 | 515 | － | － | － | － | － |
| PC1-1(特殊当り) | － | － | 997 | － | － | － | － |

（数値は判定値数）

【図１９－１０】

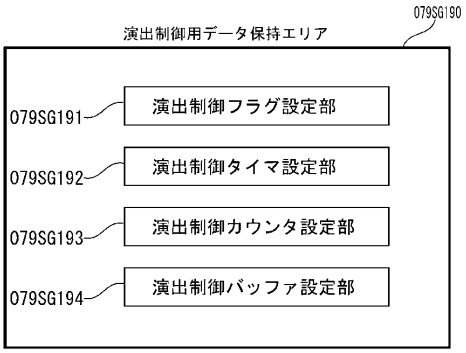
【図19－10】




【図１９－１１】

【図19－11】

（Ａ）



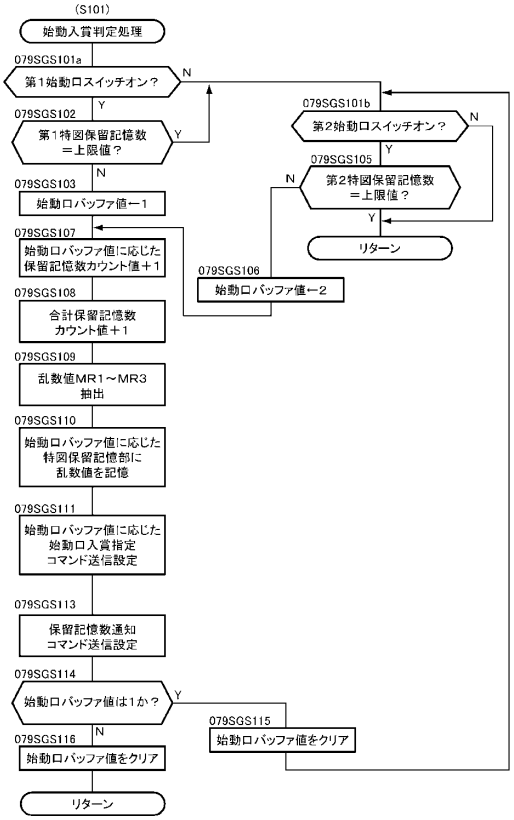

（Ｂ）

始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A

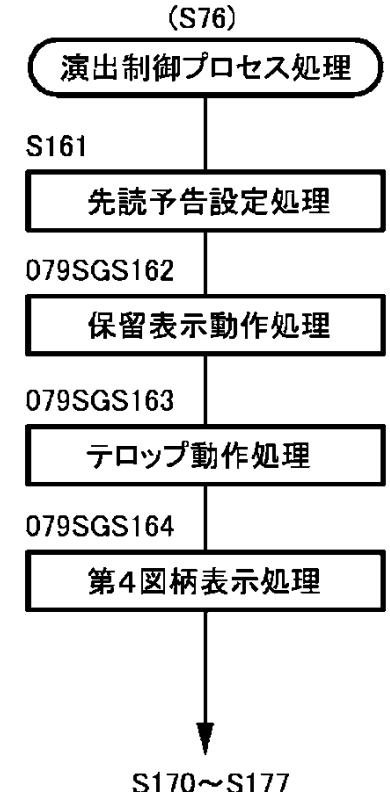
| | バッファ番号 | 始動口入賞指定 | 保留記憶数通知 |
|---|---|---|---|
| 第１特図保留記憶 | 1-0 | B100（H） | C102（H） |
| | 1-1 | B100（H） | C102（H） |
| | 1-2 | B100（H） | C102（H） |
| | 1-3 | B100（H） | C103（H） |
| | 1-4 | 0000（H） | 0000（H） |
| 第２特図保留記憶 | 2-0 | 0000（H） | 0000（H） |
| | 2-1 | 0000（H） | 0000（H） |
| | 2-2 | 0000（H） | 0000（H） |
| | 2-3 | 0000（H） | 0000（H） |
| | 2-4 | 0000（H） | 0000（H） |

【図１９－１２】

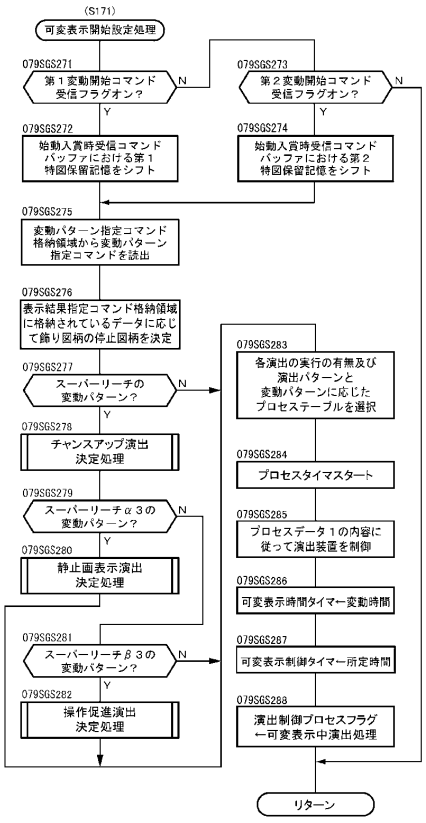
【図19－12】



【図１９－１３】




【図１９－１４】




【図１９－１５】

【図19－15】

チャンスアップ演出の実行決定割合

| 可変表示結果 | 実行 | 非実行 |
|---|---|---|
| はずれ | ２０％ | ８０％ |
| 大当り | ８０％ | ２０％ |

【図１９－１６】

【図19－16】

（Ａ）静止画表示演出の演出パターン決定割合

| 可変表示結果 | パターンＳＧ－１ | パターンＳＧ－２ |
|---|---|---|
| はずれ | １００％ | ０％ |
| 大当り | ８０％ | ２０％ |

（Ｂ）静止画表示演出の演出パターン内容

| 演出パターン | 内容 |
|---|---|
| パターンＳＧ－１ | 第２リーチ演出終了時に第１表示領域に表示されている画像を静止画として表示 |
| パターンＳＧ－２ | 第２リーチ演出終了時に第１表示領域に表示されている画像を静止画として表示後、静止画の色彩を変化（色彩反転） |

【図１９－１７】

【図19－17】

（Ａ）操作促進演出の演出パターン決定割合

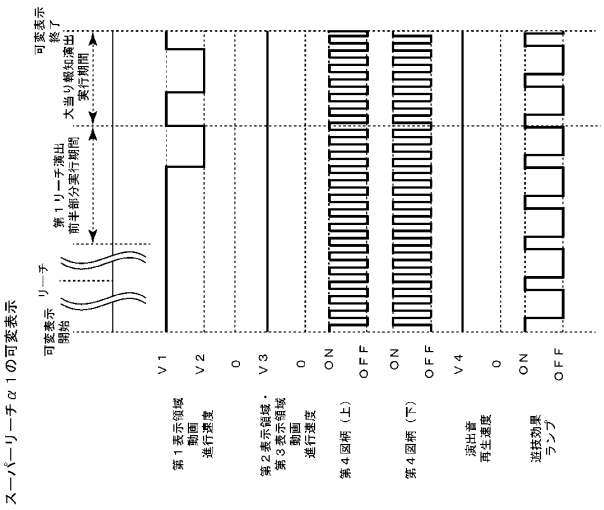
| 可変表示結果 | パターンＳＳ－１ | パターンＳＳ－２ |
|---|---|---|
| はずれ | ８０％ | ２０％ |
| 大当り | ２０％ | ８０％ |

（Ｂ）操作促進演出の演出パターン内容

| 演出パターン | 内容 |
|---|---|
| パターンＳＳ－１ | 第１表示領域にプッシュボタンの画像（大きさ：小）を表示 |
| パターンＳＳ－２ | 第１表示領域にプッシュボタンの画像（大きさ：大）を表示 |

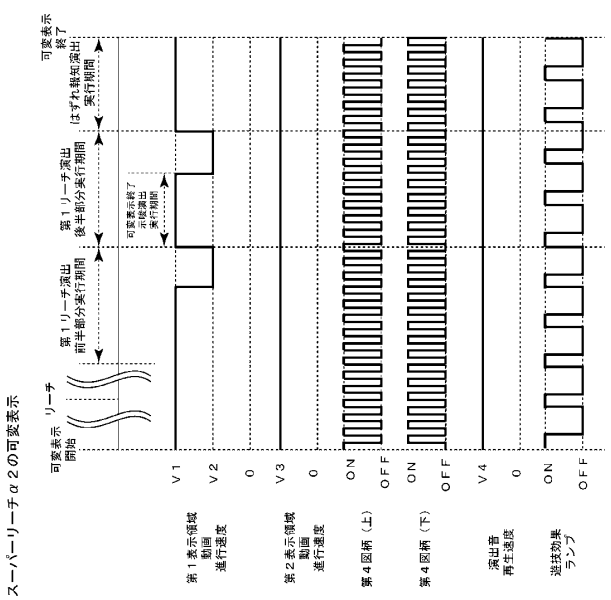
【図１９－１８】

【図19－18】



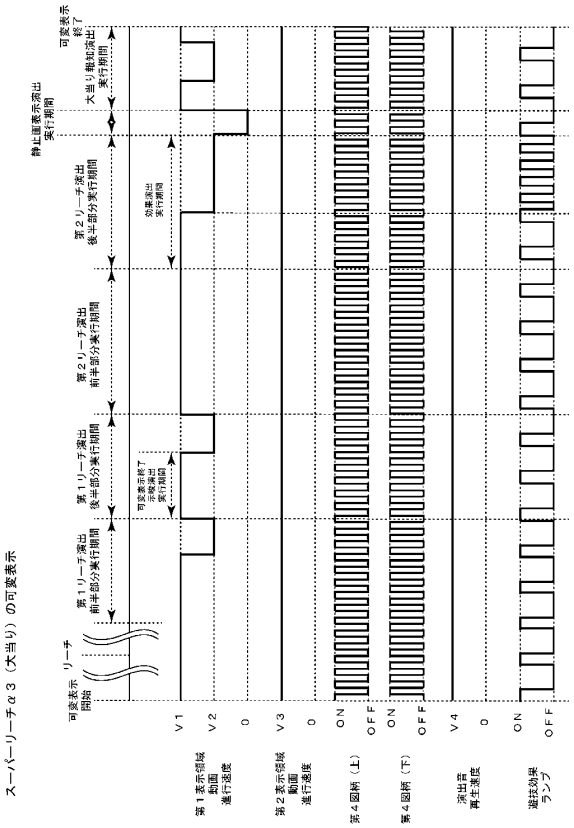

【図１９－１９】

【図19－19】

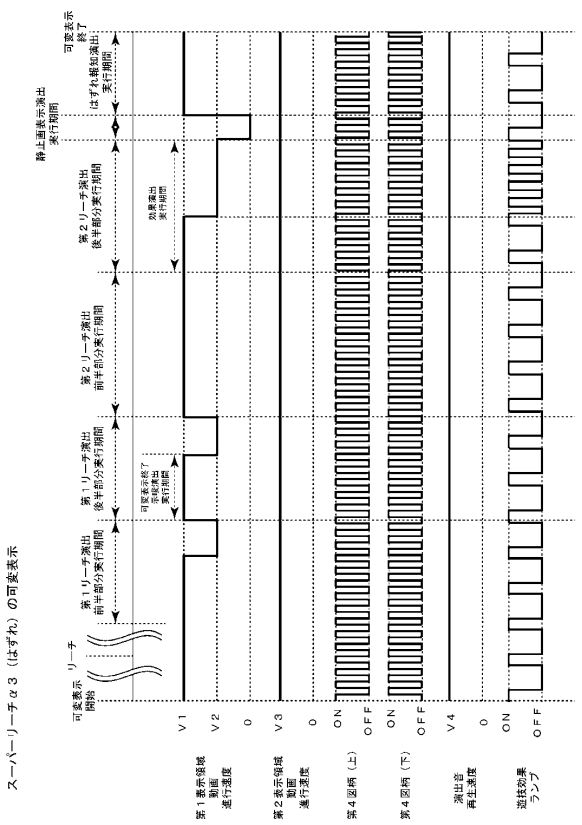



【図１９－２０】

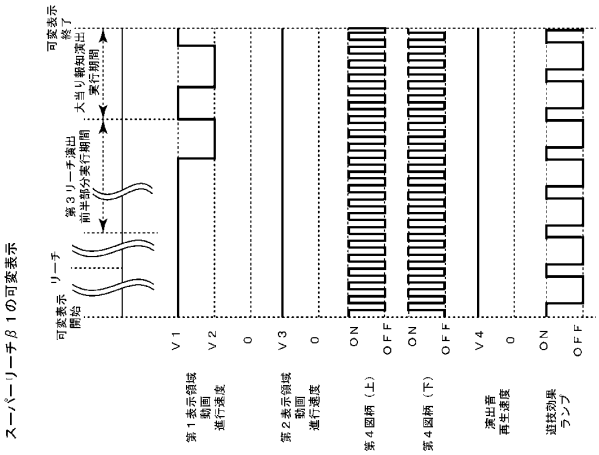
【図19－20】



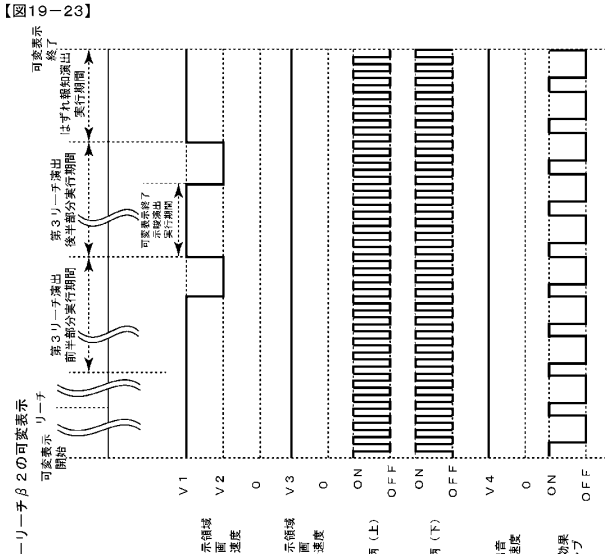
【図１９－２１】



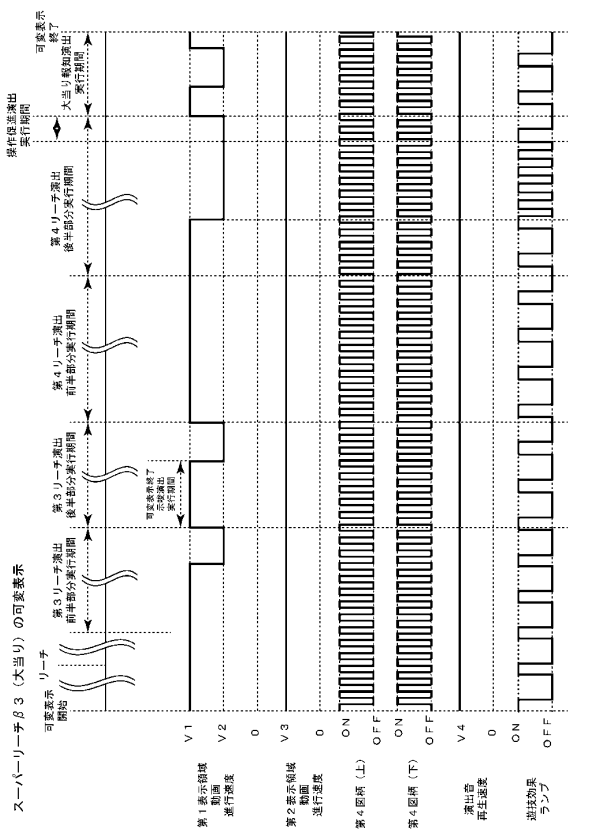

【図１９－２２】




【図１９－２３】

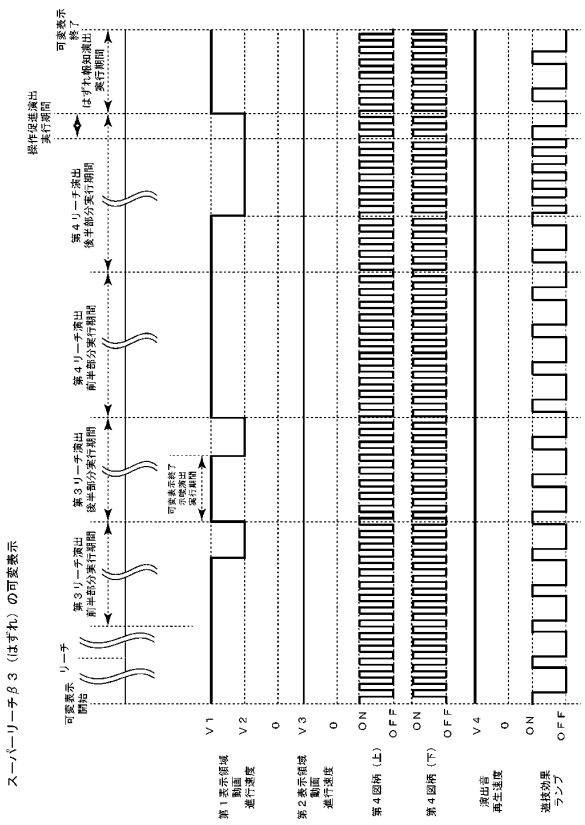



【図１９－２４】



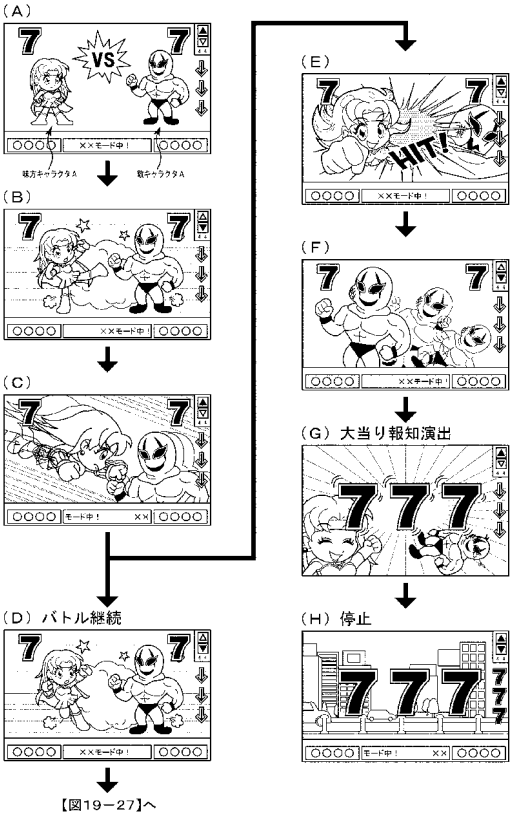
【図１９－２５】

【図19－25】



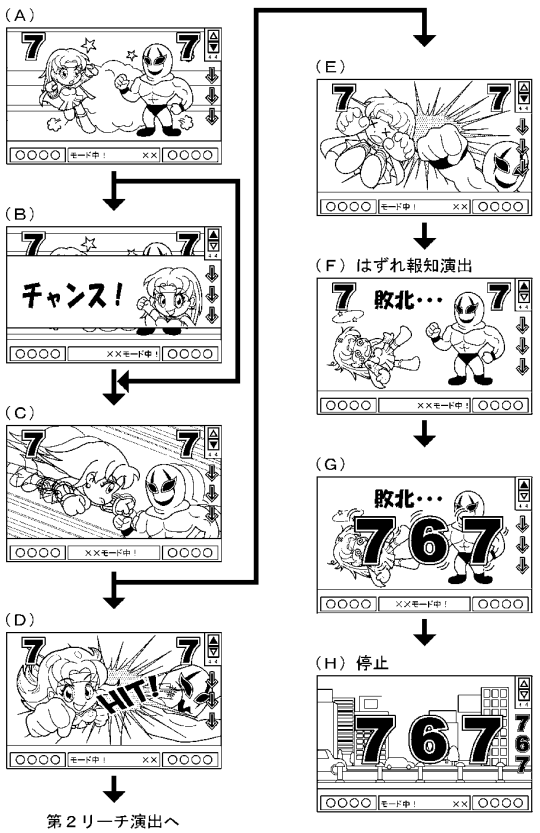

【図１９－２６】

【図19－26】 第１リーチ演出前半



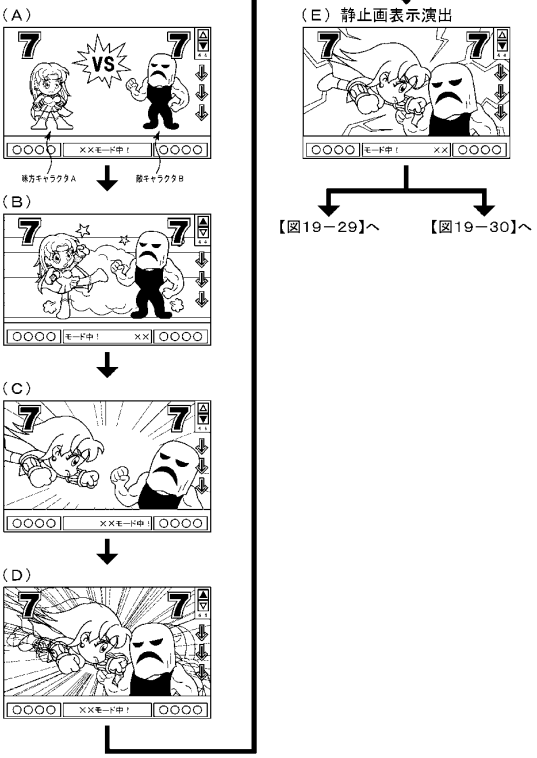

【図１９－２７】

【図19－27】 第１リーチ演出後半

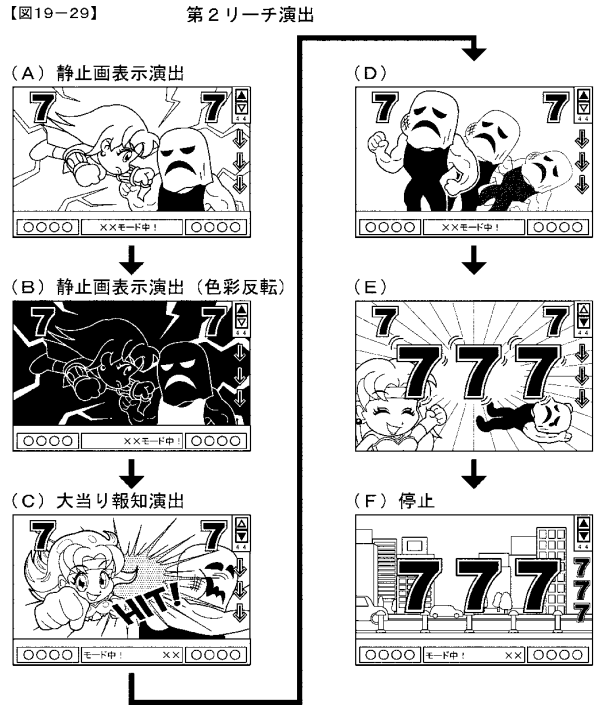



【図１９－２８】

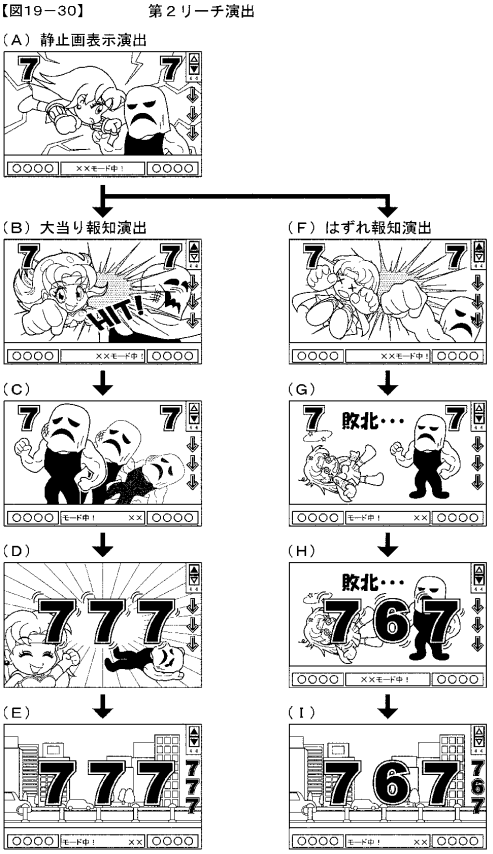
【図19－28】 第２リーチ演出



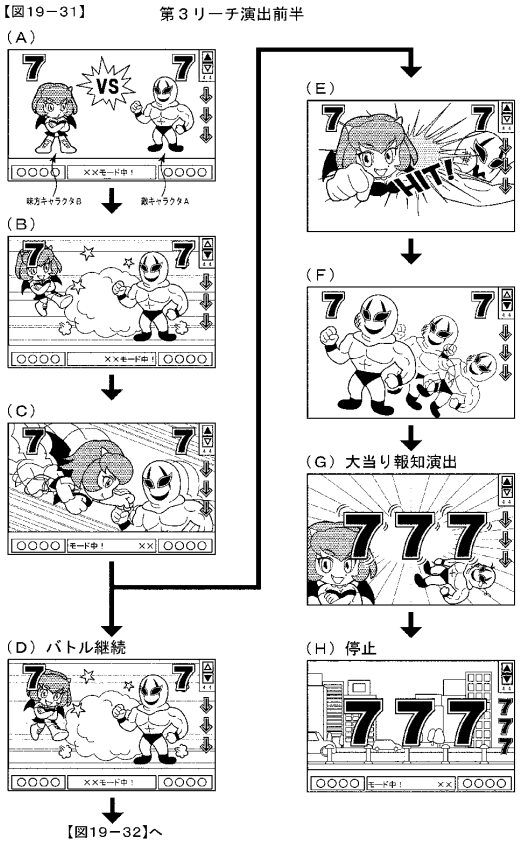
【図１９－２９】



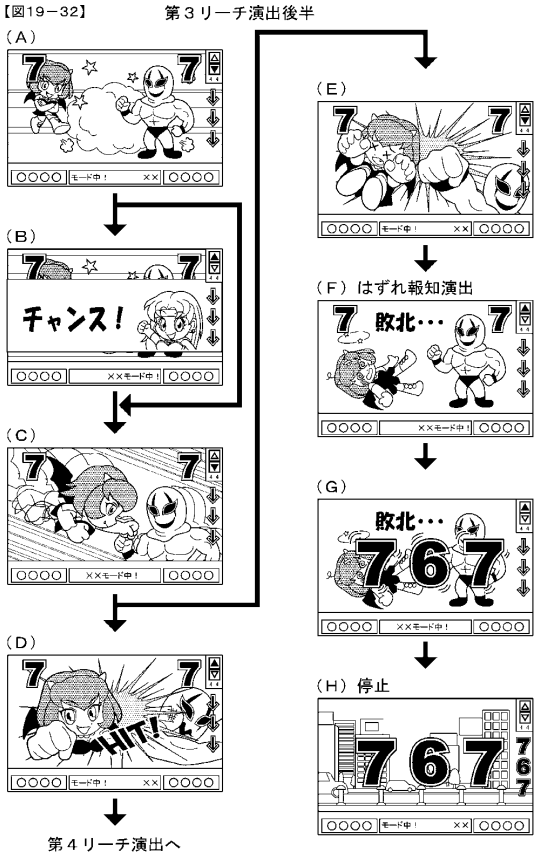

【図１９－３０】



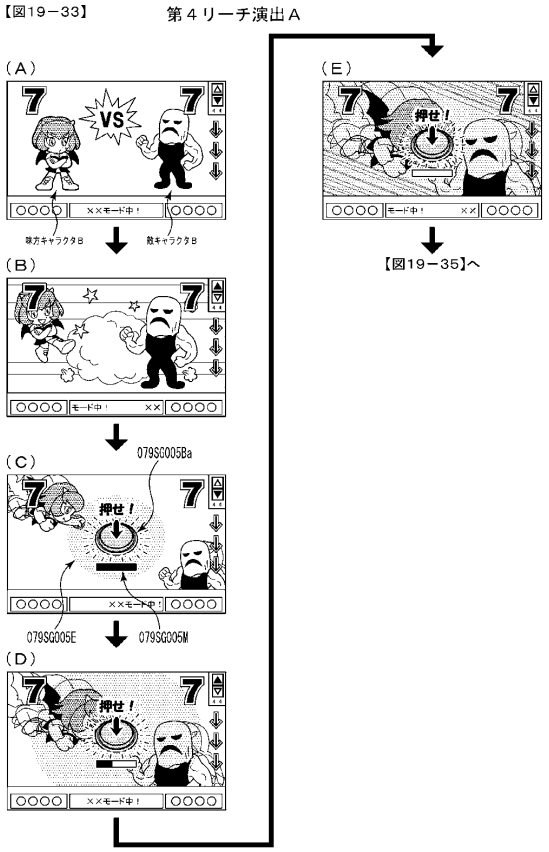

【図１９－３１】



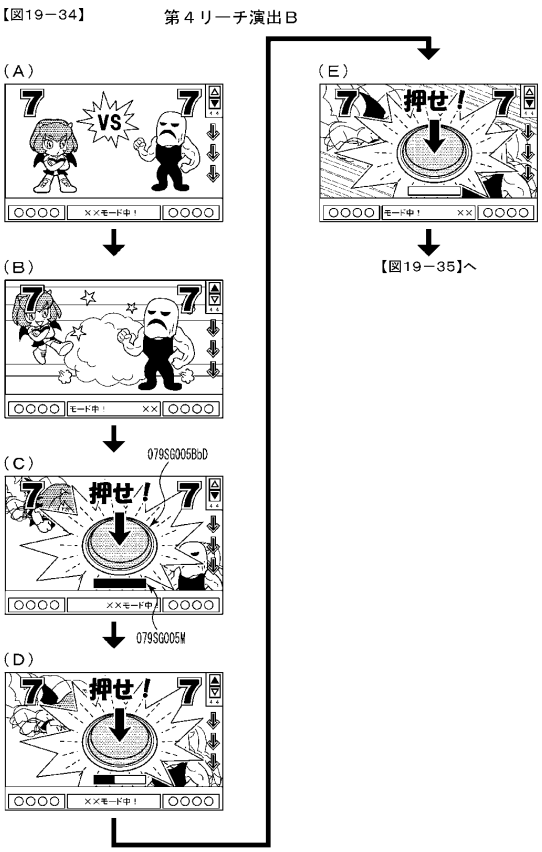

【図１９－３２】



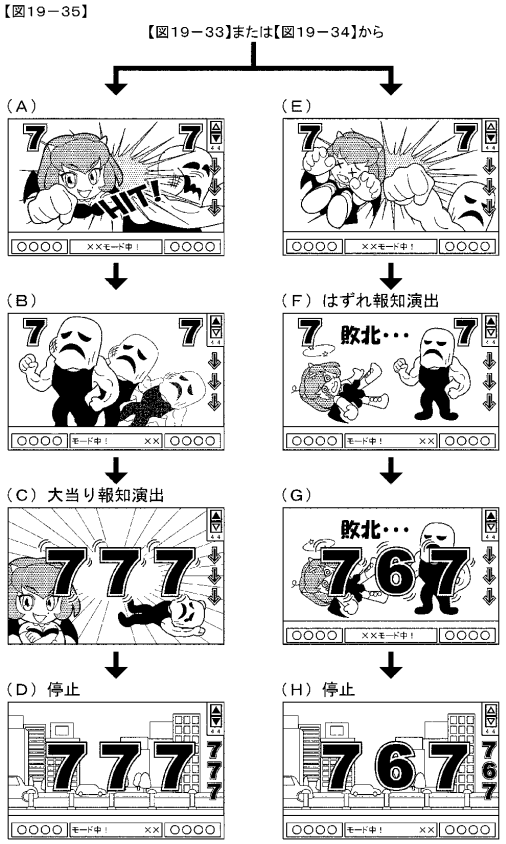
【図１９－３３】



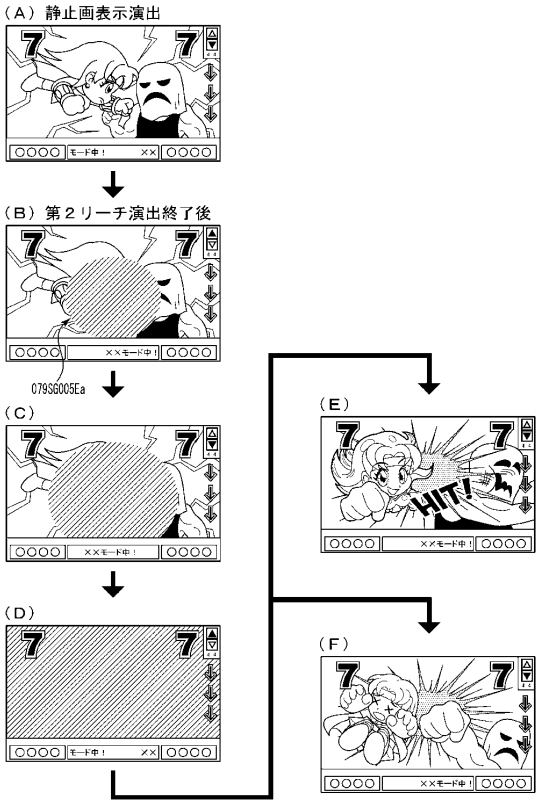

【図１９－３４】




【図１９－３５】

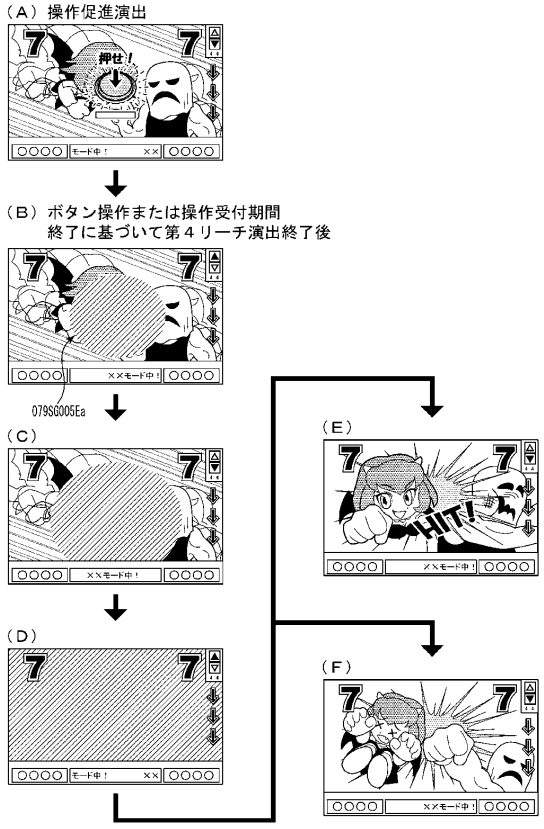



【図１９－３６】



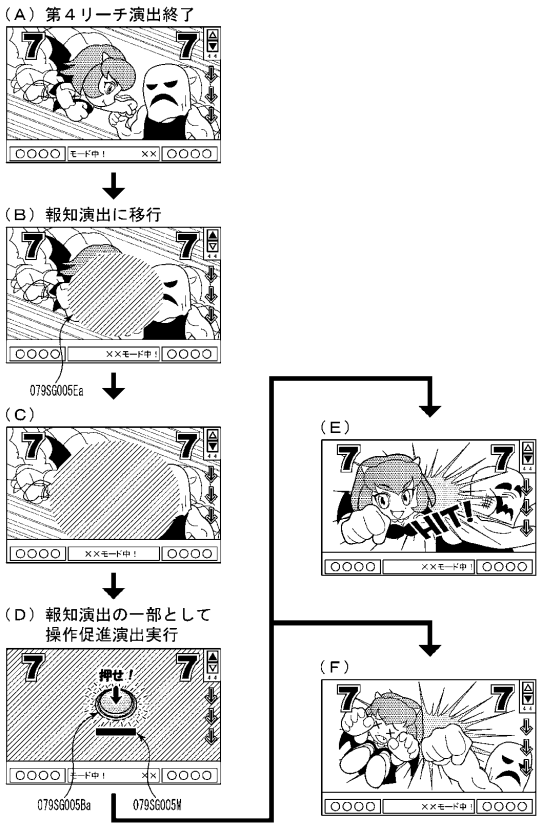
【図１９－３７】

【図19－37】　変形例０７９ＳＧ－２




【図１９－３８】

【図19－38】　変形例０７９ＳＧ－３



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１３－１２８６７６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１４６３８０（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－５５５３６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－２０８８２９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－２２０１１８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２