

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7504660号
(P7504660)

(45)発行日 令和6年6月24日(2024.6.24)

(24)登録日 令和6年6月14日(2024.6.14)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全203頁)

(21)出願番号	特願2020-88690(P2020-88690)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年5月21日(2020.5.21)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-183000(P2021-183000		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和3年12月2日(2021.12.2)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審査請求日	令和5年3月7日(2023.3.7)		株式会社三共内
		審査官	堀川 あゆ美

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】

特定演出識別情報を含む複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させる場合と、該特定演出識別情報を一旦仮停止させない場合と、がある特定演出を行い、該特定演出識別情報を一旦仮停止させる場合には可変表示を再開させる特定演出実行手段と、

前記特定演出識別情報の仮停止を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特定演出識別情報の仮停止を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

画像を表示可能な表示領域を有する表示手段と、

前記表示領域に表示される画像の画像データを記憶可能な記憶手段と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数のレイヤを有し、該複数のレイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を、前記特定演出識別情報が仮停止し得る所定位置に向かう集中線を表示する効果表示により視認性が低い第 1 状態とした後に、前記効果表示における前記集中線の密度を高めて、該第 1 状態よりも更に視認性が低い第 2 状態とする演出を、前記示唆演出として実行可能であり、

前記報知演出実行手段は、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を、前記報知演出として実行可能であり、

前記示唆演出が実行された後に前記特定演出識別情報を一旦仮停止させない場合において、前記所定タイミング前である所定前期間における該特定演出識別情報の移動速度は、前記所定タイミング後である所定後期間における該特定演出識別情報の移動速度と異なり、

前記効果表示の表示領域は、前記第 1 状態であるときよりも前記第 2 状態であるときの方が大きく、

前記特定演出識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報を一旦仮停止させる場合と、該特殊識別情報を一旦仮停止させない場合と、がある特定演出を行い、該特殊識別情報を一旦仮停止させる場合には可変表示を再開させる特定演出実行手段と、

前記特殊識別情報の仮停止を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特殊識別情報の仮停止を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

画像を表示可能な表示領域を有する表示手段と、

20

前記表示領域に表示される画像の画像データを記憶可能な記憶手段と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数のレイヤを有し、該複数のレイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記演出識別情報を、前記特殊識別情報が仮停止し得る所定位置に向かう集中線を表示する効果表示により視認性が低い第 1 状態とした後に、前記効果表示における前記集中線の密度を高めて、該第 1 状態よりも更に視認性が低い第 2 状態とする演出を、前記示唆演出として実行可能であり、

前記報知演出実行手段は、前記演出識別情報を視認不能とする演出を、前記報知演出として実行可能であり、

30

前記示唆演出が実行された後に前記特殊識別情報を一旦仮停止させない場合において、前記所定タイミング前である所定前期間における該特殊識別情報の移動速度は、前記所定タイミング後である所定後期間における該特殊識別情報の移動速度と異なり、

前記効果表示の表示領域は、前記第 1 状態であるときよりも前記第 2 状態であるときの方が大きく、

前記特殊識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

40

【技術分野】

【0001】

本発明は、特定演出識別情報を含む複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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、装飾図柄（演出識別情報）の可変表示を実行可能であるとともに、該装飾図柄の可変表示中に擬似連図柄（特定演出識別情報）の仮停止を再可変表示とを含む擬似連演出（特定演出）を実行可能なものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

50

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2016-131876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、擬似連図柄が仮停止する際に何ら演出が実行されないため、擬似連図柄が仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができないばかりか、擬似連図柄が仮停止したことに対して遊技者の高揚感を高めることができないという問題がある。

10

【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、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者の高揚感を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段 の遊技機は、

特定演出識別情報を含む複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させる場合と、該特定演出識別情報を一旦仮停止させない場合と、がある特定演出を行い、該特定演出識別情報を一旦仮停止させる場合には可変表示を再開させる特定演出実行手段と、

20

前記特定演出識別情報の仮停止を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特定演出識別情報の仮停止を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

画像を表示可能な表示領域を有する表示手段と、

前記表示領域に表示される画像の画像データを記憶可能な記憶手段と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数のレイヤを有し、該複数のレイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段と、

30

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を、前記特定演出識別情報が仮停止し得る所定位置に向かう集中線を表示する効果表示により視認性が低い第1状態とした後に、前記効果表示における前記集中線の密度を高めて、該第1状態よりも更に視認性が低い第2状態とする演出を、前記示唆演出として実行可能であり、

前記報知演出実行手段は、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を、前記報知演出として実行可能であり、

前記示唆演出が実行された後に前記特定演出識別情報を一旦仮停止させない場合において、前記所定タイミング前である所定前期間における該特定演出識別情報の移動速度は、前記所定タイミング後である所定後期間における該特定演出識別情報の移動速度と異なり、

40

前記効果表示の表示領域は、前記第1状態であるときよりも前記第2状態であるときの方が大きく、

前記特定演出識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なる、

ことを特徴としている。

手段 の遊技機は、

複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報を一旦仮停止させる場合と、該特殊識

50

別情報を一旦仮停止させない場合と、がある特定演出を行い、該特殊識別情報を一旦仮停止させる場合には可変表示を再開させる特定演出実行手段と、

前記特殊識別情報の仮停止を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特殊識別情報の仮停止を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

画像を表示可能な表示領域を有する表示手段と、

前記表示領域に表示される画像の画像データを記憶可能な記憶手段と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数のレイヤを有し、該複数のレイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段と、

を備え、

10

前記示唆演出実行手段は、前記演出識別情報を、前記特殊識別情報が仮停止し得る所定位置に向かう集中線を表示する効果表示により視認性が低い第1状態とした後に、前記効果表示における前記集中線の密度を高めて、該第1状態よりも更に視認性が低い第2状態とする演出を、前記示唆演出として実行可能であり、

前記報知演出実行手段は、前記演出識別情報を視認不能とする演出を、前記報知演出として実行可能であり、

前記示唆演出が実行された後に前記特殊識別情報を一旦仮停止させない場合において、前記所定タイミング前である所定前期間における該特殊識別情報の移動速度は、前記所定タイミング後である所定後期間における該特殊識別情報の移動速度と異なり、

前記効果表示の表示領域は、前記第1状態であるときよりも前記第2状態であるときの方が大きく、

20

前記特殊識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なる、

ことを特徴としている。

手段1の遊技機は、

特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

30

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）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、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120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、

40

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図11-33及び図11-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図11-34及び図11-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示

50

唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり（例えば、図 1 1 - 4 4 に示すように、仮停止し唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

さらに、

画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）の表示画像（例えば、第 1 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 I や第 2 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 J）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、C G R O M 2 0 5）と、

10

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図 1 3 - 5 に示すレイヤ 1 画像描画領域、レイヤ 2 画像描画領域、レイヤ 3 画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部 1 2 3 と S D R A M 2 1 0）と、

前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 3 - 1 7 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

20

前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第 1 位置（例えば、特徴部 0 0 6 S G であれば、画像表示装置 5 の表示領域の中央部）から該第 1 位置とは異なる第 2 位置（例えば、特徴部 0 0 6 S G であれば、画像表示装置 5 の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、C G R O M 2 0 5 には変位用画像のデータが格納されている部分）、

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図 1 3 - 2 3 に示すように、レイヤ 2 画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ 3 画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置 5 に表示される表示画像として、左領域 0 0 6 S G 0 0 5 L と右領域 0 0 6 S G 0 0 5 R の画像が上方に向けて移動し、中領域 0 0 6 S G 0 0 5 C の画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、

30

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部 0 0 6 S G における発展示唆演出）を実行可能であり、

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図 1 3 - 2 6 に示すように、第 1 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 I と第 2 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 J とは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ 1 画像描画領域にて描画される部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。さらに、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行で

50

きる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 0 0 0 7 】

手段 2 の遊技機は、

複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

10

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

20

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第 1 低視認状態に一旦低下させた後に、該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い第 2 低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 3 3 及び図 1 1 - 3 4 に示すように、画像表示装置 5 において集中線を密度 D 1 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度 D 2 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 3 4 及び図 1 1 - 3 5 に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置 5 の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

30

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり（例えば、図 1 1 - 4 4 に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

さらに、

画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）の表示画像（例えば、第 1 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 I や第 2 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 J ）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5 ）と、

40

前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、C G R O M 2 0 5 ）と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図 1 3 - 5 に示すレイヤ 1 画像描画領域、レイヤ 2 画像描画領域、レイヤ 3 画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部 1 2 3 と S D R A M 2 1 0 ）と、

前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 3 - 1 7 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

50

を備え、

前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第1位置（例えば、特徴部006SGであれば、画像表示装置5の表示領域の中央部）から該第1位置とは異なる第2位置（例えば、特徴部006SGであれば、画像表示装置5の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、CGROM205には変位用画像のデータが格納されている部分）、

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図13-23に示すように、レイヤ2画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ3画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置5に表示される表示画像として、左領域006SG005Lと右領域006SG005Rの画像が上方に向けて移動し、中領域006SG005Cの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部006SGにおける発展示唆演出）を実行可能であり、

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図13-26に示すように、第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ1画像描画領域にて描画される部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。さらに、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行できる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0008】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の（A）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2019-141396号公報に示されているような、可変表示中のリーチ演出中等の特定タイミングにて、画像表示装置（表示手段）に表示されている画像が砕けて飛び散る演出（特定演出）を実行可能なものがある。

【0009】

しかしながら特許文献1に記載の遊技機では、単に画像が砕けて飛び散るのみの演出であるため、該演出を画像表示装置において他の画像が表示されている状態で実行することにより演出興趣を向上させることが考えられるが、この場合は、該演出を実行するために画像表示装置に表示されている画像毎に専用の画像データを作成しなければならず、記憶手段に記憶させるデータ量が過度に大きくなってしまいう虞がある。

【0010】

この発明は、このような問題点に着目してなされたもので、特定演出を実行するために記憶手段に記憶させるデータ量を抑えることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0011】

手段(A)記載の遊技機は、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 やスロットマシン）であって、画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）の表示画像（例えば、第 1 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 I や第 2 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 J）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、C G R O M 2 0 5）と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図 1 3 - 5 に示すレイヤ 1 画像描画領域、レイヤ 2 画像描画領域、レイヤ 3 画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部 1 2 3 と S D R A M 2 1 0）と、

前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 3 - 1 7 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第 1 位置（例えば、特徴部 0 0 6 S G であれば、画像表示装置 5 の表示領域の中央部）から該第 1 位置とは異なる第 2 位置（例えば、特徴部 0 0 6 S G であれば、画像表示装置 5 の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、C G R O M 2 0 5 には変位用画像のデータが格納されている部分）、

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図 1 3 - 2 3 に示すように、レイヤ 2 画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ 3 画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置 5 に表示される表示画像として、左領域 0 0 6 S G 0 0 5 L と右領域 0 0 6 S G 0 0 5 R の画像が上方に向けて移動し、中領域 0 0 6 S G 0 0 5 C の画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部 0 0 6 S G における発展示唆演出）を実行可能であり、

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図 1 3 - 2 6 に示すように、第 1 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 I と第 2 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 J とは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ 1 画像描画領域にて描画される部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行できる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 0 0 1 2 】

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】

【 0 0 1 3 】

【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。

10

20

30

40

50

- 【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。 10
- 【図 11 - 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 11 - 2】第 2 可動体の動作を示す図である。
- 【図 11 - 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 11 - 4】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 11 - 5】(A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 11 - 6】各乱数を示す説明図である。
- 【図 11 - 7】(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 11 - 8】(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。 20
- 【図 11 - 9】変動パターンを例示する図である。
- 【図 11 - 10】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 - 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 11 - 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 11 - 13】(A) は、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り、(B) は、変動カテゴリコマンドの内容を示す図である。
- 【図 11 - 14】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 - 15】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 - 16】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。 30
- 【図 11 - 17】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 - 18】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 11 - 19】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 11 - 20】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 11 - 21】(A) は、大当りの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図であり、(B) は、はずれの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図である。
- 【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】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
- 【図 11 - 24】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。 40
- 【図 11 - 25】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
- 【図 11 - 26】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
- 【図 11 - 27】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
- 【図 11 - 28】擬似連演出における各演出期間と演出内容の説明図である。
- 【図 11 - 29】(A) は予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）の一例を示すフローチャートであり、(B) は予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合を示す図である。
- 【図 11 - 30】(A) は予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）の一例を示すフローチャートであり、(B) は予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合を示す図である。 50

【図 1 1 - 3 1】(A) 特別仮停止報知演出実行決定割合を示す図であり、(B) は仮停止報知演出期間決定割合を示す図である。

【図 1 1 - 3 2】スピーカから出力される音の出力態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 3】擬似連図柄が非停止の場合の仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 4】擬似連図柄が仮停止する場合の仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 5】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 6】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

10

【図 1 1 - 3 7】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 8】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 9】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 0】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 1】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

20

【図 1 1 - 4 2】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 3】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 4】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 5】仮停止示唆演出期間及び仮停止報知演出期間における左右の飾り図柄の視認性の変化の説明図である。

【図 1 1 - 4 6】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

30

【図 1 1 - 4 7】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 8】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 2 - 1】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 1 2 - 2】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 1 2 - 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 1 2 - 4】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

40

【図 1 2 - 5】変形例における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 1 2 - 6】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 2 - 7】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 2 - 8】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 2 - 9】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

50

【図 1 2 - 1 0】変形例における集中線やエフェクト画像の透過度を示す説明図である。

【図 1 2 - 1 1】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 3 - 1】演出制御基板における回路構成例を示すブロック図である。

【図 1 3 - 2】レイヤの構成を示す説明図である。

【図 1 3 - 3】変位対象画像に変位用画像を適用した場合の変位画像の生成の説明図である。

【図 1 3 - 4】変位対象画像への変位用画像の適用例を示す説明図である。

【図 1 3 - 5】V R A M の内容を示す説明図である。

【図 1 3 - 6】(A) , (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

10

【図 1 3 - 7】各乱数を示す説明図である。

【図 1 3 - 8】表示結果判定テーブル 1 を示す説明図である。

【図 1 3 - 9】(A) は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は、各種大当たりの内容を示す図である。

【図 1 3 - 1 0】変動パターンを例示する図である。

【図 1 3 - 1 1】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 1 3 - 1 2】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 1 3 - 1 3】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 1 3 - 1 4】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 1 3 - 1 5】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 1 3 - 1 6】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 1 3 - 1 7】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 1 3 - 1 8】表示画像加工処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 - 1 9】生成される画像と画像表示装置で表示可能な領域を示す説明図である。

【図 1 3 - 2 0】(A) は通常状態における飾り図柄の表示態様を示す図であり、(B) は時短状態における飾り図柄の表示態様を示す図である。

【図 1 3 - 2 1】発展示唆演出の演出態様を示す図である。

【図 1 3 - 2 2】発展示唆演出の演出態様を示す図である。

【図 1 3 - 2 3】発展示唆演出において生成される画像の説明図である。

【図 1 3 - 2 4】変形例におけるリーチ示唆演出の演出態様を示す図である。

30

【図 1 3 - 2 5】変形例におけるリーチ示唆演出の演出態様を示す図である。

【図 1 3 - 2 6】変形例におけるリーチ示唆演出において生成される画像の説明図である。

【図 1 3 - 2 7】変形例における復活演出の演出態様を示す図である。

【図 1 3 - 2 8】変形例における復活演出の演出態様を示す図である。

【図 1 3 - 2 9】変形例における復活演出において生成される画像の説明図である。

【図 1 3 - 3 0】変形例における復活演出でのひび割れエフェクト画像の表示色の決定割合を示す図である。

【図 1 3 - 3 1】変形例における先読み予告演出の演出態様を示す図である。

【図 1 3 - 3 2】変形例における先読み予告演出において生成される画像の説明図である。

【図 1 3 - 3 3】変形例における先読み予告演出での切断エフェクト画像の表示色の決定割合を示す図である。

40

【図 1 3 - 3 4】変形例における先読み予告演出での切断エフェクト画像の表示色の变化パターンを示す図である。

【図 1 3 - 3 5】変形例における昇格演出の演出態様を示す図である。

【図 1 3 - 3 6】変形例における昇格演出において生成される画像の説明図である。

【図 1 3 - 3 7】変形例において生成される画像と画像表示装置で表示可能な領域を示す説明図である。

【図 1 3 - 3 8】変形例における昇格演出の演出態様を示す図である。

【図 1 3 - 3 9】変形例における昇格演出の演出態様を示す図である。

【図 1 3 - 4 0】変形例における仮停止示唆演出の演出態様を示す図である。

50

【図 1 3 - 4 1】変形例における仮停止示唆演出の演出態様を示す図である。

【図 1 3 - 4 2】変形例における仮停止報知演出の演出態様を示す図である。

【図 1 3 - 4 3】変形例における仮停止示唆演出及び仮停止報知において生成される画像の説明図である。

【図 1 3 - 4 4】変形例における立体視画像の表示の説明図である。

【図 1 3 - 4 5】変形例における可変表示中予告演出と発展示唆演出の演出態様を示す図である。

【図 1 3 - 4 6】変形例においてスロットマシンに本発明を適用した場合の説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

(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。

【0015】

(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。

【0016】

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。

【0017】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B 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。

【0018】

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。

【0019】

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 特図ゲームと同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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。

【0020】

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、

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 2 1 】

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。

【 0 0 2 2 】

遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D 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 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

10

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

入賞球装置 6 A 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。

【 0 0 2 5 】

20

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（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 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 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 6 A 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 6 B は、ソレノイド 8 1 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 6 B 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。

30

【 0 0 2 6 】

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 6 B 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 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 7 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 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 8 2（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。

40

【 0 0 2 8 】

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 8 2 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 8 2 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。

【 0 0 2 9 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 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

50

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。

【0030】

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。

【0031】

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。

10

【0032】

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つき、普図ゲームが実行される。

【0033】

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。

【0034】

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。

20

【0035】

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。

【0036】

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。

30

【0037】

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。

【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、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。

40

【0039】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が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。

50

【 0 0 4 0 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B (図 3 参照) により検出される。

【 0 0 4 1 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作 (操作等) を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 4 2 】

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 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 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 5 2 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 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

10

【 0 0 4 3 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 1 が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの L E D 表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 1 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 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

20

【 0 0 4 4 】

表示モニタ 2 9 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 2 9 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 2 9 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。

30

【 0 0 4 5 】

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 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 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a 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 3 a 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。

【 0 0 4 6 】

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 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 A が取り付けられている。セキュリティカバー 5 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 A は、短片 5 0 A a および長片 5 0 A b 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。

40

【 0 0 4 7 】

(遊技の進行の概略)

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合 (遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に

50

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。

【0048】

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)。

【0049】

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。

【0050】

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。

【0051】

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。

【0052】

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。

【0053】

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。

【0054】

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。

【0055】

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。

【0056】

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。

【0057】

10

20

30

40

50

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【 0 0 5 8 】

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。

【 0 0 5 9 】

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。

【 0 0 6 0 】

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。

【 0 0 6 1 】

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。

【 0 0 6 2 】

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。

【 0 0 6 3 】

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）

【 0 0 6 4 】

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。

【 0 0 6 5 】

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

10

20

30

40

50

）も停止表示（導出）される。

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

また、飾り図柄の変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当た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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【 0 0 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」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、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」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「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【 0 0 7 0 】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の変表示の表示結果が「非リーチはずれ」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、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の変表示の表示結果として、大当た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（飾り図柄の変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【 0 0 7 1 】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当た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）における大当た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变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 0 7 2 】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の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。

【 0 0 7 3 】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 7 4 】

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）。

【 0 0 7 5 】

（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 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 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 1 7 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氣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。

10

【 0 0 7 6 】

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 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 AC 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 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 1 7 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 1 2 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

20

【 0 0 7 7 】

主基板 1 1 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 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

【 0 0 7 8 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 とを備える。

30

【 0 0 7 9 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 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 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 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、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 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、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

40

【 0 0 8 0 】

乱数回路 1 0 4 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、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 0 8 1 】

I/O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

50

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 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 1 0 0 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 1 0 0 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 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

10

【 0 0 8 4 】

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

20

【 0 0 8 5 】

主基板 1 1 には、表示モニタ 2 9、表示切替スイッチ 3 1、設定キー 5 1、設定切替スイッチ 5 2、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、ガラス扉枠 3 a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【 0 0 8 6 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

30

【 0 0 8 7 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【 0 0 8 8 】

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

40

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容

50

を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【 0 0 9 1 】

表示制御部 1 2 3 は、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM)などを備え、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 0 9 2 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号 (出力する音声を指定する信号) を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号 (ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号) をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

10

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

20

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

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

30

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

40

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

【 0 1 0 0 】

(主基板 1 1 の主要な動作)

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 4 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 1 0 1 】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する

50

(ステップ S 1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップ S 2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入力ポート等)のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0102】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する(ステップ S 3)。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 S 3 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 RAM 102 に保存可能であればよい。ステップ S 3 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。

10

【0103】

復旧条件が成立した場合には(ステップ S 3 ; Yes)、復旧処理(ステップ S 4)を実行した後に、設定確認処理(ステップ S 5)を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、RAM 102 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102 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つた場合には、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。

20

【0104】

復旧条件が成立しなかった場合には(ステップ S 3 ; No)、初期化処理(ステップ S 6)を実行した後に、設定変更処理(ステップ S 7)を実行する。ステップ S 6 の初期化処理は、RAM 102 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。

【0105】

ステップ S 5 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 S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 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。

30

【0106】

ステップ S 5 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。

40

【0107】

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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、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。

【0108】

ステップ S 7 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

50

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。

【0109】

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 の操作を検出することに表示モニタ 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 R A M 102 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。

10

【0110】

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。

【0111】

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 8 L、8 R 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。

20

【0112】

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。

30

【0113】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、C P U 103 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 2 m s）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 C T C 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 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 103 へ送出され、C P U 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

40

【0114】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 103 は、C T C 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、C P U 103 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 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、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

50

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 S 2 2）。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 S 2 3）。

【 0 1 1 5 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 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 S 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 1 0 3 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。

10

【 0 1 1 6 】

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 S 2 6）。CPU 1 0 3 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 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 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 6 B 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 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 0 1 1 7 】

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、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 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 S 2 7 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 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

20

【 0 1 1 8 】

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 S 2 5 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、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

30

【 0 1 1 9 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 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は、演出制御基板 1 2 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 S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

40

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特

50

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）。

10

【0122】

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。

【0123】

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。

20

【0124】

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。

【0125】

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。

30

【0126】

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。

40

【0127】

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、大入賞口雇用のソレノイド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、

50

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。

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

10

【 0 1 2 9 】

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

20

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 3 1 】

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 1 1 の側から演出制御基板 1 2 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。

30

40

【 0 1 3 2 】

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、ROM 1 0 1 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 M R 1 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 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 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

50

ルを用いるようにしてもよい。

【0133】

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。

10

【0134】

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。

20

【0135】

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。

【0136】

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。

30

【0137】

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。

40

【0138】

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。

【0139】

50

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。

10

【0140】

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。

【0141】

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。

20

【0142】

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。

30

【0143】

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。

【0144】

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。

【0145】

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。

40

【0146】

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

50

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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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

10

20

30

40

50

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。

【0153】

(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。

【0154】

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。

【0155】

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。

【0156】

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。

【0157】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS76)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9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

10

20

30

40

50

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。

【0158】

ステップ S 7 6 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 S 7 7）、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 S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0159】

図 10 は、演出制御プロセス処理として、図 9 のステップ S 7 6 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 CPU 120 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 161）。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。

10

【0160】

ステップ S 161 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、例えば RAM 122 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 S 170 ~ S 175 の処理のいずれかを選択して実行する。

20

【0161】

ステップ S 170 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。

【0162】

ステップ S 171 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。

30

【0163】

ステップ S 172 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 CPU 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 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 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 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。

40

50

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。

【 0 1 6 4 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態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。

10

【 0 1 6 5 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出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。

20

【 0 1 6 6 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当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。

【 0 1 6 7 】

(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。

30

【 0 1 6 8 】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【 0 1 6 9 】

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）。

40

【 0 1 7 0 】

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

【 0 1 7 1 】

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

50

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。

【 0 1 7 2 】

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。

10

【 0 1 7 3 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「 0 % 」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「 0 % 」の割合で、他方が「 1 0 0 % 」の割合または「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

【 0 1 7 4 】

（本発明の実施の形態における特徴部 1 9 3 S G に関する説明）

20

次に、本発明の実施の形態における特徴部 1 9 3 S G（以下、本特徴部 1 9 3 S G と略記する）について説明する。

【 0 1 7 5 】

形態 1 の遊技機は、

特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

30

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 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、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第 1 低視認状態に一旦低下させた後に、該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い第 2 低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 3 3 及び図 1 1 - 3 4 に示すように、画像表示装置 5 において集中線を密度 D 1 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度 D 2 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

40

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 3 4 及び図 1 1 - 3 5 に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置 5 の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定

50

期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図 1 1 - 4 4 に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

10

【 0 1 7 6 】

形態 2 の遊技機は、

複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

20

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 0 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、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第 1 低視認状態に一旦低下させた後に、該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い第 2 低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 3 3 及び図 1 1 - 3 4 に示すように、画像表示装置 5 において集中線を密度 D 1 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度 D 2 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

30

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 3 4 及び図 1 1 - 3 5 に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置 5 の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図 1 1 - 4 4 に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 1 7 7 】

50

形態 3 の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しない場合は、仮停止する場合において前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する所定位置に向けて前記効果表示を移動させる（例えば、変形例 1 9 3 S G - 1 として図 1 1 - 4 8 に示すように、集中線を画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示する部分）、

ことを特徴とする形態 1 または形態 2 に記載の遊技機。

この特徴によれば、所定位置が効果表示によって特定できるようになるので、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止しなかったことを遊技者がより認識し易くなる。

10

【 0 1 7 8 】

形態 4 の遊技機は、

前記効果表示は、前記所定タイミング後の方が、前記所定タイミング前よりも透過性が高い（例えば、図 1 1 - 3 3 に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合においては、表示画像データの切替タイミングの前では集中線が密度 D 2 にて表示されており、表示画像データの切替タイミングの後では集中線が密度 D 1 にて表示されているので、表示画像データの切替タイミングの前よりも表示画像データの切替タイミングの後の方が左右の飾り図柄の視認性が高い部分）、

ことを特徴とする形態 1 ～形態 3 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止する所定タイミング後において効果表示の透過性が高まることで、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止しないことを遊技者に認識させるとともに、効果表示を透して視認が容易となる背景画像への注目を高めることで、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができる。

20

【 0 1 7 9 】

形態 5 の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、前記効果表示を、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止する場合において前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する所定位置に、前記特定演出識別情報とは異なるいずれかの演出識別情報（または、演出識別情報）が停止表示される前に消去する（例えば、図 1 1 - 4 4 に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合には、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において大当りの組合せとなる「1」、または、はずれの組合せとなる「1」以外の数字の飾り図柄が停止するよりも前に集中線が非表示となる部分）、

30

ことを特徴とする形態 1 ～形態 4 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、演出識別情報の停止が仮停止と誤認されてしまうことを防ぐことができる。

【 0 1 8 0 】

形態 6 の遊技機は、

前記報知演出が実行されたときに、仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を変形し（例えば、図 1 1 - 3 5（G）～図 1 1 - 3 5（H）に示すように、擬似連図柄に罫が入って爆発する部分）、

40

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する際に該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の少なくとも一部と重複する演出位置（例えば、第 1 演出位置）に動作可能な可動体（例えば、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3）を備える、

ことを特徴とする形態 1 ～形態 5 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、可動体の動作と特定演出識別情報（または、特殊識別情報）の変形とによって仮停止したことをより一層遊技者に印象付けることができる。

【 0 1 8 1 】

形態 7 の遊技機は、

前記可動体は、

50

第 1 動作（例えば、図 1 1 - 2 に示す退避位置から第 1 演出位置への移動）と、該第 1 動作よりも前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）に重複する面積が少ない第 2 動作（例えば、図 1 1 - 2 に示す退避位置から第 2 演出位置への移動）とを行うことが可能であり、

前記報知演出においては、前記第 1 動作を行う（例えば、図 1 1 - 3 5（F）に示すように、仮停止報知演出中において第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が退避位置から第 1 演出位置に移動する部分）、

ことを特徴とする形態 6 に記載の遊技機。

この特徴によれば、可動体によって特定演出識別情報（または、特殊識別情報）の視認が困難となってしまうことを防ぎつつ、仮停止したことを遊技者に印象付けることができる。

10

【0182】

形態 8 の遊技機は、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、第 2 可動体 L E D 1 9 3 S G 0 3 4）を有し、

前記第 1 動作においては、前記発光部が前記効果表示に対応した態様にて発光する（例えば、変形例 1 9 3 S G - 2 に示すように、仮停止報知演出中において、第 2 可動体 L E D 1 9 3 S G 0 3 4 を仮停止示唆演出において表示した集中線の色で発光させる部分）、

ことを特徴とする形態 7 に記載の遊技機。

この特徴によれば、発光部が効果表示に対応した態様にて発光するので、演出効果を向上できる。

20

【0183】

形態 9 の遊技機は、

前記可動体の第 1 動作は、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が消去されるよりも前に終了する（例えば、図 1 1 - 3 5（F）及び図 1 1 - 3 5（G）に示すように、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となる前に第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 を第 1 演出位置から退避位置に移動させる部分）、

ことを特徴とする形態 7 または形態 8 に記載の遊技機。

この特徴によれば、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が消去されることを遊技者が認識し易くできる。

30

【0184】

形態 10 の遊技機は、

前記報知演出が実行されたときに、仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を変形し（例えば、図 1 1 - 3 5（G）～図 1 1 - 3 5（H）に示すように、擬似連図柄に罅が入って爆発する部分）、

前記特定演出識別情報が仮停止した後に、N + 1 回目の可変表示が実行されることを示唆する特定演出対応表示（例えば、「× 2」、「× 3」、「× 4」等の表示）を表示可能な特定演出対応表示手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出対応表示手段により表示される前記特定演出対応表示の少なくとも一部と重複する演出位置（例えば、第 1 演出位置）に動作可能な可動体（例えば、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3）と、

40

を備える、

ことを特徴とする形態 1 ～形態 9 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、可動体の動作によって特定演出対応表示への注目を高めることができ、演出効果を向上できる。

【0185】

形態 11 の遊技機は、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、第 2 可動体 L E D 1 9 3 S G 0 3 4）を有し、

50

前記発光部は、前記特定演出対応表示に応じた態様にて発光する（例えば、第1可変表示開始回数報知演出として、「×2」を表示する場合は青色、「×3」を表示する場合は緑色、「×4」を表示する場合は赤色でそれぞれ第2可動体LED193SG034を発光させる部分）、

ことを特徴とする形態10に記載の遊技機。

この特徴によれば、発光部が別可変表示対応表示に対応した態様にて発光するので、特定演出対応表示への注目を促すことが可能となり、演出効果を向上できる。

【0186】

形態12の遊技機は、

前記示唆演出が実行された後に前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しない場合において、特殊演出（例えば、画像表示装置5の中央部において仮停止示唆画像を表示する部分）を実行可能な特殊演出実行手段（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、

前記示唆演出が実行される場合に、該示唆演出中における演出識別情報の可変表示よりも優先して該示唆演出の演出表示を表示し（例えば、通常の飾り図柄に替えて、擬似連図柄を該画像表示装置5の上方から下方に向けて移動表示させる部分）、

前記特殊演出実行手段は、前記特殊演出として、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が所定位置に移動して仮停止する前記所定タイミングまでの第1演出期間（例えば、図11-33に示すように、仮停止示唆演出における表示画像データ切替タイミング前の期間）と、前記所定タイミングで前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しなかったことで前記所定位置を過ぎた位置へ移動する第2演出期間（例えば、図11-33に示すように、仮停止示唆演出における表示画像データ切替タイミング後の期間）と、の移行に関する演出を実行可能である（例えば図11-33、図11-35、図11-44に示すように、画像表示装置5の中央部において仮停止示唆画像を表示しつつ集中線を表示する部分）、

ことを特徴とする形態1～形態11のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、示唆演出における表示制御が容易となるとともに、特殊演出によって、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止しない場合における第2演出期間への移行が不自然となってしまうことを防ぐことができる。

【0187】

形態13の遊技機は、

前記特殊演出実行手段は、前記特殊演出として、前記所定位置に仮停止している前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）に、該所定位置とは異なる位置であって前記第2演出期間に対応した位置における半透明状態の前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を重複して表示する演出を実行可能である（例えば、画像表示装置5の中央部において仮停止示唆画像を表示する部分）、

ことを特徴とする形態12に記載の遊技機。

この特徴によれば、第2演出期間への移行をより一層自然なものにできる。

【0188】

形態14の遊技機は、

前記画像表示手段は、複数の描画レイヤに描画された表示を合成して表示可能であって（例えば、図11-3及び図11-4に示すように、画像データ1、画像データ2、画像データ3、画像データ4として描画されたデータを合成して画像表示装置5において表示可能な部分）、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）および前記特殊演出の演出表示が描画される描画レイヤと、前記示唆演出の演出表示が描画される描画レイヤとが異なる（例えば、図11-3に示すように、画像データ1として仮停止示唆画像が描画され、画像データ2として飾り図柄や擬似連図柄が描画され、画像データ4として集中線が描画されている部分）、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする形態 1 2 または形態 1 3 に記載の遊技機。

この特徴によれば、示唆演出の演出表示とは個別に特定演出識別情報（または、特殊識別情報）および特殊演出の演出表示を描画できるので、示唆演出と特定演出識別情報（または、特殊識別情報）および特殊演出の自由度を高めることができる。

【0189】

形態 1 5 の遊技機は、

前記報知演出が実行されたときに、仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を変形した後に移動させて消去する演出を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 3 5（G）～図 1 1 - 3 5（H）、図 1 1 - 3 6（I）及び図 1 1 - 3 6（J）に示すように、擬似連図柄に罫が入って爆発した後に遊技者側に向けて移動表示されて非表示となる部分）、

10

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が消去された後に、N + 1 回目の可変表示が実行されることを示唆する特定演出対応表示（例えば、「× 2」、「× 3」、「× 4」等の表示）を表示可能な特定演出対応表示手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を更に備え、

前記特定演出対応表示手段は、前記特定演出対応表示を移動させて消去可能し（例えば、図 1 1 - 3 7 に示すように、「× 2」、「× 3」、「× 4」等の表示を遊技者側に向けて移動表示した後に非表示とする部分）、

N + 1 回目の可変表示における演出識別情報は、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が消去されてから前記特定演出対応表示が消去されるまでの間に視認可能となる（例えば、図 1 1 - 3 7（O）に示すように、画像表示装置 5 において「× 2」、「× 3」、「× 4」等を表示しているときは左右の飾り図柄が遊技者から視認可能である部分）、

20

ことを特徴とする形態 1 ～形態 1 4 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、報知演出と特定演出対応表示の演出効果を高めることができるとともに、特定演出対応表示が消去される前に演出識別情報が視認可能となるので、可変表示が再開されることを遊技者が認識し易くできる。

【0190】

形態 1 6 の遊技機は、

前記有利状態となる可能性が高いことを、前記演出識別情報を用いて予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

30

前記予告演出実行手段は、前記特定演出対応表示が消去される際に、前記予告演出の実行を制限する（例えば、変形例 1 9 3 S G - 3 に示すように、第 1 可変表示開始回数報知演出として「× 2」、「× 3」、「× 4」の表示が遊技者側に向けて移動表示（拡大表示）される場合については、該予告演出実行を制限する部分）、

ことを特徴とする形態 1 5 に記載の遊技機。

この特徴によれば、予告演出の実行によって、可変表示が再開されることを認識し易くできなくなってしまうことを防止できる。

【0191】

40

形態 1 7 の遊技機は、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）および前記特定演出対応表示のいずれの移動も、遊技している遊技者方向に向けての移動である（例えば、擬似連図柄が爆発して遊技者側に向けて移動表示される部分と、「× 2」、「× 3」、「× 4」等の表示が遊技者側に向けて移動表示される部分）、

ことを特徴とする形態 1 5 または形態 1 6 に記載の遊技機。

この特徴によれば、遊技者に与える印象を高めることができ、演出効果を向上できる。

【0192】

形態 1 8 の遊技機は、

前記報知演出が実行された後に特別画像を表示することによって仮停止した前記特定演

50

出識別情報（または、前記特殊識別情報）を視認困難とする特別演出（例えば、変形例 1 9 3 S G - 4 に示す爆風の画像等の視認性障害画像を表示する部分）を実行可能な特別演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記特定演出実行手段は、前記特別演出によって前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を視認困難とされた後に可変表示の再開に対応した表示を視認可能とする（例えば、変形例 1 9 3 S G - 4 に示すように、視認性障害画像を非表示とした後に再可変表示を実行する部分）、

ことを特徴とする形態 1 ~ 形態 1 7 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、可変表示の再開に対応した演出識別情報を含む表示が開始される前に、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が視認困難となる特別演出が実行されるので、可変表示が再開されることを解り易くできる。

【 0 1 9 3 】

形態 1 9 の遊技機は、

前記演出識別情報の可変表示および各演出の演出表示を表示可能な画像表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記画像表示手段の遊技者側に設けられ、該画像表示手段の表示を遊技者が視認可能な透明性を有する板材であって、外周側面から光を投入することによって前記特別画像を表示可能な導光板（例えば、変形例 1 9 3 S G - 4 に示す導光板）と、

を備え、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出において、前記導光板に前記特別画像を表示することによって前記画像表示手段に表示されている前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を視認困難とする（例えば、変形例 1 9 3 S G - 4 に示すように、擬似連図柄が仮停止したときには導光板に視認性障害画像を表示させることで画像表示装置 5 に表示されている擬似連図柄を遊技者から視認困難とする部分）、

ことを特徴とする形態 1 8 に記載の遊技機。

この特徴によれば、導光板に特別画像が表示されるため、遊技者の印象を高めることができるので、特別演出の演出効果を高めることができる。

【 0 1 9 4 】

形態 2 0 の遊技機は、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しない場合において、前記所定タイミング前における該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の移動速度は、前記所定タイミング後における該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の移動速度と異なる（例えば、図 1 1 - 3 3 に示すように、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は V 1 だが、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度は V 3 である部分）、

ことを特徴とする形態 1 ~ 形態 1 9 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止する所定タイミング前であるか後であるかを遊技者が把握し易くできる。

【 0 1 9 5 】

形態 2 1 の遊技機は、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する場合において、前記所定タイミング前における該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の仮停止の所定位置への移動速度は、前記所定タイミング後において前記所定位置を通り過ぎた該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が前記所定位置に戻るときの移動速度と異なる（例えば、変形例 1 9 3 S G - 5 に示すように、擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部に仮停止しなかった場合であっても、擬似連図柄が一旦画像表示装置 5 の下方に向けて移動を開始した後に画像表示装置 5 の中央部に戻り仮停止する場合を設ける。また、この場合には、表示画像データ切替タイミングよりも前の擬似連図柄の移動速度と、一旦画像表示装置 5 の中央部を通過した後に該画像表示装置 5 の中央部に戻るときの擬似連図柄の移動

10

20

30

40

50

速度と、を異ならせる部分)、

ことを特徴とする形態 1 ~ 形態 20 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、所定位置を通り過ぎる前の移動であるか、通り過ぎた後の戻る移動であるのかを遊技者が把握し易くできる。

【0196】

形態 22 の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、前記所定位置を通り過ぎた前記特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が前記所定位置に戻るときにおいては、前記効果表示の表示を規制する（例えば、変形例 193SG-5 に示すように、擬似連図柄が一旦画像表示装置 5 の中央部を通過した後に該画像表示装置 5 の中央部に戻る場合には、再度の集中線の表示を実行しない部分）、

10

ことを特徴とする形態 21 に記載の遊技機。

この特徴によれば、通り過ぎた後の戻る移動であることをより一層解り易くできる。

【0197】

形態 23 の遊技機は、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する場合において、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する前における移動速度は、仮停止した後において該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が移動する移動速度と異なる（例えば、図 11-34 に示すように、擬似連図柄の仮停止タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は V1 だが、擬似連図柄の仮停止タイミング後での擬似連図柄の移動速度は V2 である部分）、

20

ことを特徴とする形態 1 ~ 形態 19 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、仮停止する前の移動であるのか、仮停止した後の移動であるのかを遊技者が把握し易くできる。

【0198】

形態 24 の遊技機は、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する前における移動方向は、仮停止した後において該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が移動する移動方向と異なる（例えば、図 11-34 及び図 11-35 に示すように、仮停止前の擬似連図柄は上方から下方に向けて移動するが、仮停止後の擬似連図柄は遊技者側（手前側）に向けて移動する部分）、

30

ことを特徴とする形態 23 に記載の遊技機。

この特徴によれば、仮停止した後の移動であることをより一層解り易くでき、移動の誤認を防ぐことができる。

【0199】

図 11-1 は、本特徴部 193SG における制御基板などを示す構成図である。図 11-1 に示すように、本特徴部 193SG のパチンコ遊技機 1 には、第 2 可動体 193SG033 が設けられている。該第 2 可動体 193SG033 は、図示しない駆動モータを備えており、演出制御用 CPU 120 が該駆動モータの制御を行うことによって動作可能となっている。また、第 2 可動体 193SG033 内には、該第 2 可動体 193SG033 を発光させるための第 2 可動体 LED 193SG034 が内蔵されている。尚、第 2 可動体 LED 193SG034 はランプ制御基板 14 に接続されている。

40

【0200】

図 11-2 (A) に示すように、非動作時の第 2 可動体 193SG033 は、画像表示装置 5 と遊技盤 2 との間において、画像表示装置 5 の下方位置（退避位置）に配置されている。尚、該退避位置において第 2 可動体 193SG033 は、大部分が遊技盤 2 によって隠蔽されているため、遊技者から視認困難な状態となっている。

【0201】

本特徴部 193SG における第 2 可動体 193SG033 は、可変表示中において後述する仮停止報知演出、第 1 可変表示開始回数報知演出の実行時と、スーパーリーチのリー

50

チ演出中の大当り報知として図 1 1 - 2 (A) に示す退避位置から上方に向けて動作する。

【 0 2 0 2 】

このうち、仮停止報知演出の実行時と第 1 可変表示開始回数報知演出の実行時は、図 1 1 - 2 (B) に示すように、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が退避位置から画像表示装置 5 の正面位置である第 1 演出位置まで移動 (動作) する一方で、スーパーリーチのリーチ演出中の大当り報知の実行時は、図 1 1 - 2 (C) に示すように、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 0 3 が退避位置から画像表示装置 5 の正面位置であり且つ第 1 演出位置よりも上方位置である第 2 演出位置まで移動 (動作) する。

【 0 2 0 3 】

尚、特に図示しないが、第 1 演出位置または第 2 演出位置に移動した第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 は、所定期間の経過に応じて第 1 演出位置または第 2 演出位置から再度退避位置に戻るようになっている。

【 0 2 0 4 】

更に、本特徴部 1 9 3 S G において、第 2 可動体 1 9 3 S G は、仮停止報知演出中において退避位置から第 1 演出位置に移動することによって、正面視で一部が擬似連図柄と重複するようになっている (図 1 1 - 3 5 (F) 参照) 。一方で、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が退避位置から第 2 演出位置に移動する場合とは、スーパーリーチ演出中の大当り報知の実行時のみに限定されている。つまり、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 の退避位置から第 1 演出位置への移動は、退避位置から第 2 演出位置への移動よりも擬似連図柄と重複する面積が多い動作でもある。

【 0 2 0 5 】

次に、本特徴部 1 9 3 S G における表示制御部 1 2 3 について説明する。表示制御部 1 2 3 における C G R O M 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 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 による指示に基づいて C G R O M 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。

【 0 2 0 6 】

図 1 1 - 3 (A) ~ 図 1 1 - 3 (D) 及び図 1 1 - 4 (A) ~ 図 1 1 - 4 (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 ~ 4 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。このうち図 1 1 - 3 は、本特徴部 1 9 3 S G における仮停止示唆演出 (図 1 1 - 3 5 参照) として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図 1 1 - 4 は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

【 0 2 0 7 】

図 1 1 - 3 (A) に示すように、画像データ 1 は、仮停止示唆演出の実行中において画像表示装置 5 の中央部 (「中」の飾り図柄表示エリア 5 C) に擬似連図柄 (本特徴部では「NEXT」と表示されている図柄) が停止 (仮停止) することを示唆する仮停止示唆画像を表示するために描画されるデータである。

【 0 2 0 8 】

尚、本特徴部 1 9 3 S G における擬似連図柄は、飾り図柄の一部として、後述する仮停止示唆演出や仮停止報知演出中においてのみ画像表示装置 5 において表示される特殊な図柄であり、該擬似連図柄が仮停止することによって飾り図柄の再可変表示 (擬似連演出) が実行される図柄である。しかしながら、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄は、飾り図柄とは異なる図柄として、後述する仮停止示唆演出や仮停止報知演出中

10

20

30

40

50

においてのみ画像表示装置 5 において表示される図柄であってもよい。

【 0 2 0 9 】

更に、本特徴部 1 9 3 S G では、擬似連図柄を飾り図柄の一部として仮停止示唆演出や仮停止報知演出中においてのみ画像表示装置 5 において表示される特殊な図柄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、擬似連図柄は通常の飾り図柄とともに仮停止示唆演出や仮停止報知演出中の期間においても可変表示の一部として表示される図柄であってもよい。

【 0 2 1 0 】

更に、擬似連図柄を飾り図柄とは異なる図柄とする場合は、画像表示装置 5 の中央部に一旦通常の飾り図柄（本特徴部「 1 」～「 9 」の数字の図柄）を仮停止させた後、該仮停止させた飾り図柄が擬似連図柄に変化することによって擬似連演出が実行される場合を設けてもよい。

10

【 0 2 1 1 】

図 1 1 - 3 (B) 及び図 1 1 - 4 (A) に示すように、画像データ 2 は、仮停止示唆演出の実行中において前述した擬似連図柄を画像表示装置 5 の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータであるとともに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置 5 の上方から下方に向けて通常の飾り図柄（本特徴部 1 9 3 S G では「 1 」～「 9 」までの図柄）の可変表示を表示するために描画されるデータである。

【 0 2 1 2 】

20

また、該画像データ 2 は、仮停止示唆演出の実行時は「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R において飾り図柄の揺動表示を表示するとともに、仮停止示唆演出の非実行時には「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示を表示する画像データでもある。

【 0 2 1 3 】

図 1 1 - 4 (B) に示すように、画像データ 3 は、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後において、画像表示装置 5 の中央部から下方に向けての擬似連図柄の移動表示を表示するために描画されるデータである。

【 0 2 1 4 】

図 1 1 - 3 (C) 及び図 1 1 - 4 (C) に示すように、画像データ 4 は、画像表示装置 5 の外周縁部から該画像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5 C）に向けて集中線を表示するために描画されるデータである。

30

【 0 2 1 5 】

図 1 1 - 3 及び図 1 1 - 4 に示すように、これら画像データ 1 ~ 4 には画像表示装置 5 にて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いる。また、画像データ 2 の表示優先度は画像データ 1 よりも低く設定されており、画像データ 3 の表示優先度は画像データ 2 よりも低く設定されている。そして、画像データ 4 の表示優先度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 > 画像データ 4）。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の画像として表示され、画像データ 4 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 に基づく画像及び画像データ 3 に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。

40

【 0 2 1 6 】

尚、特に図示しないが本特徴部 1 9 3 S G における画像データには、画像データ 1 ~ 画像データ 4 の他に、画像表示装置 5 において背景画像を表示するために描画される画像データ 5 も含まれている。該画像データ 5 の表示優先度は、画像データ 4 よりも低く設定されている。つまり、本特徴部 1 9 3 S G では、画像表示装置 5 において表示される画像の

50

うち、背景画像が最も下層のデータとして表示されるようになっている。

【0217】

このため、仮停止示唆演出の実行時は、図11-3(D)に示すように、画像データ2に基づく画像(擬似連図柄の上方から下方に向けての移動表示)が画像データ4に基づく画像(集中線)よりも優先して表示され、画像データ1に基づく画像(仮停止示唆画像)が画像データ2に基づく画像と画像データ4に基づく画像よりも優先して表示されるようになっている。また、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、図11-4(D)に示すように、画像データ3に基づく画像(擬似連図柄の中央部から下方に向けての移動表示)が画像データ4に基づく画像(集中線)よりも優先して表示され、画像データ2に基づく画像(飾り図柄の上方から下方に向けての移動表示)が画像データ3に基づく画像と画像データ4に基づく画像よりも優先して表示されるようになっている。

10

【0218】

尚、本特徴部193SGにおける集中線は透過率が高く設定されている(例えば、50%)。このため、図11-3(C)及び図11-4(D)に示すように、仮停止示唆演出の実行中においては、遊技者は、集中線を通して飾り図柄や擬似連図柄、仮停止示唆画像を視認可能となっている。

【0219】

特に、本特徴部193SGでは、仮停止示唆演出の実行中は、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、図11-3に示す画像データを画像表示装置5に表示することによって、擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させるようになっている。また、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、仮停止示唆演出を実行する可変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになっている。そして、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング(図11-33参照)において、画像表示装置5に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ(図11-3)から図11-4に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データ(図11-4)に切り替えるようになっている。

20

【0220】

図11-5(A)は、本特徴部193SG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11-5(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。

30

【0221】

図11-5(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。

40

【0222】

50

コマンド 8 C X X H 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 1 1 - 5 (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 E X T データが設定される。

【 0 2 2 3 】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 5 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H 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 8 C 0 1 H 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 8 C 0 2 H 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 8 C 0 3 H 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 8 C 0 4 H 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 8 C 0 5 H 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。

【 0 2 2 4 】

コマンド 8 F 0 0 H 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 5 L , 5 C , 5 R 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 9 5 X X H 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 E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H 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 9 5 0 1 H 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 9 5 0 2 H 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 9 5 0 3 H 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。

【 0 2 2 5 】

コマンド A 0 X X H 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 A 1 X X H 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 A 2 X X H 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 A 3 X X H 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。

【 0 2 2 6 】

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 E X T 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 E X T 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 E X T 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 E X T データが設定される。

【 0 2 2 7 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A 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 2 2 A 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 4 A 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 B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B 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 4 B 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。

【 0 2 2 8 】

コマンド C 1 X X H 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 C 2 X X H 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 1 1 から演出制御基板 1 2 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 1 1 から演出制御基板 1 2 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。

【 0 2 2 9 】

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。

【 0 2 3 0 】

コマンド C 4 X X H およびコマンド C 6 X X H 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 C 4 X X H 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（確変や非確変や突確）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H 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。

【 0 2 3 1 】

尚、図 1 1 - 5（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基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 4 1 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知通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【 0 2 3 2 】

図 1 1 - 6 は、主基板 1 1 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 1 1 - 6 に示すように、本特徴部 1 9 3 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 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。

10

20

30

40

50

【0233】

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、図示しない遊技制御カウンタ設定部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。

【0234】

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。

10

【0235】

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。

【0236】

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。

20

【0237】

図11-7(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193SG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。

【0238】

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。

30

【0239】

本特徴部193SG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。

【0240】

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193SG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193SG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193SG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

40

50

(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。

【0241】

また、図11-7(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。

10

【0242】

本特徴部193SG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。

【0243】

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193SG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。

20

【0244】

図11-8(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193SG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。

30

【0245】

ここで、本特徴部193SGにおける大当り種別について、図11-8(B)を用いて説明すると、本特徴部193SG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。

40

【0246】

「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

50

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。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)確変大当りと呼称する場合がある。更に、「確変大当りC」による大当り遊技は、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)繰返し実行されるとともに、各ラウンドでの特別可変入賞球装置7の開放期間が他の大当り遊技よりも短い(例えば、0.1秒)高速開放大当りである。尚、いずれの大当り種別の大当り遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。

【0247】

また、特に図示はしないが、本特徴部193SG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193SG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。

【0248】

つまり、本特徴部193SGにおいては、「確変大当りC」や「小当り」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン(図11-9に示すPC1-1)にて可変表示が実行されるとともに、可変表示結果としてチャンス目が停止表示され、更に、特別可変入賞球装置7の開放パターンが同一となっているため、これらの可変表示や特別可変入賞球装置7の開放パターンからは、確変制御が実行される「確変大当りC」であるのか、確変制御が実行されずに前の遊技状態が継続される「小当り」であるのかを区別することができないので、確変大当りCの大当り遊技や小当り遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。

【0249】

確変大当りAや確変大当りB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。

【0250】

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193SG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。

【0251】

図11-8(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」

10

20

30

40

50

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たり種別を「確変大当たりB」や「確変大当たりC」としてラウンド数の少ない通常開放大当たり状態や高速開放大当た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た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。

【0252】

尚、図11-8(A)に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当た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、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、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。

10

【0253】

よって、前述したように、「確変大当たりB」や「確変大当たり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、「確変大当たり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「確変大当たり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。

【0254】

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、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当た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、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当た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、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

20

【0255】

図11-9は、本特徴部193SGにおける変動パターンを示している。本特徴部193SG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「大当たり」や「小当たり」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「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

30

【0256】

大当た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193SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを2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、3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し、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみとしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ、スーパーリーチ、...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。

40

【0257】

尚、本特徴部193SGにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当たり」または可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「確変大当たりC」である場合に対応する特

50

殊当りの変動パターン（P C 1 - 1）も含まれている。

【0258】

図11-9に示すように、本特徴部193SG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。

【0259】

また、本特徴部193SGにおけるノーマルリーチ変動パターンには、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を実行しない変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を1回実行する変動パターンとがある。尚、ノーマルリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を実行しない変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を1回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

10

【0260】

更に、本特徴部193SGにおけるスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に擬似連演出を2回実行する変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を3回実行する変動パターンとがある。尚、スーパーリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を2回実行する変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を3回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【0261】

尚、本特徴部193SGでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

20

【0262】

つまり、本特徴部193SGにおけるノーマルリーチ変動パターンとスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に実行する擬似連演出回数が多いほど大当り期待度が高くなっている。

【0263】

また、本特徴部193SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、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。

30

【0264】

図11-10は、本特徴部193SG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193SG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。

40

【0265】

具体的には、図11-10に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回大当りの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ擬似連演出2回大当りの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ擬似連演出3回大当りの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当り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Bを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回大当りの変動パターン）、P

50

B 1 - 3 (ノーマルリーチ擬似連演出 2 回大当りの変動パターン)、P B 1 - 4 (ノーマルリーチ擬似連演出 3 回大当りの変動パターン) とから決定する。

【 0 2 6 6 】

尚、図 1 1 - 1 0 に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル A と大当り用変動パターン判定テーブル B とでは、P B 1 - 1 ~ P B 1 - 4 に対する決定割合が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブル A では、P B 1 - 1 を 3 0 % の割合で決定し、P B 1 - 2 を 4 5 % の割合で決定し、P B 1 - 3 を 2 0 % の割合で決定し、P B 1 - 4 を 5 % の割合で決定する。一方で、大当り用変動パターン判定テーブル B では、P B 1 - 1 を 5 % の割合で決定し、P B 1 - 2 を 2 0 % の割合で決定し、P B 1 - 3 を 3 0 % の割合で決定し、P B 1 - 4 を 4 5 % の割合で決定する。つまり、本特徴部 1 9 3 S G では、可変表示結果が確変大当り A や確変大当り B である場合は、可変表示結果が非確変大当りある場合よりも高い割合でスーパーリーチの変動パターンに決定されるようになっている。更に、擬似連演出の実行回数に注目すると、可変表示結果が確変大当り A や確変大当り B である場合は、可変表示結果が非確変大当りある場合よりも可変表示中に多くの擬似連演出が実行され易くなっている。このため、本特徴部 1 9 3 S G では、可変表示における変動パターン及び擬似連演出の実行回数に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

10

【 0 2 6 7 】

また、可変表示結果が確変大当り C や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 P C 1 - 1 (特殊当りの変動パターン) に決定する。つまり、本特徴部 1 9 3 S G では、可変表示結果が確変大当り C となる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当り C であるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

20

【 0 2 6 8 】

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 P A 1 - 1 (非リーチはずれの変動パターン)、P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン)、P A 2 - 2 (ノーマルリーチ擬似連演出 1 回はずれの変動パターン)、P A 2 - 3 (スーパーリーチ擬似連演出 2 回はずれの変動パターン)、P A 2 - 4 (スーパーリーチ擬似連演出 3 回はずれの変動パターン) から決定する。

30

【 0 2 6 9 】

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 P A 1 - 2 (非リーチはずれの短縮変動パターン)、P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン)、P A 2 - 2 (ノーマルリーチ擬似連演出 1 回はずれの変動パターン)、P A 2 - 3 (スーパーリーチ擬似連演出 2 回はずれの変動パターン)、P A 2 - 4 (スーパーリーチ擬似連演出 3 回はずれの変動パターン) から決定する。

40

【 0 2 7 0 】

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 P A 1 - 3 (非リーチはずれの短縮変動パターン)、P A 2 - 1 (ノーマルリーチはずれの変動パターン)、P A 2 - 2 (ノーマルリーチ擬似連演出 1 回はずれの変動パターン)、P A 2 - 3 (スーパーリーチ擬似連演出 2 回はずれの変動パターン)、P A 2 - 4 (スーパーリーチ擬似連演出 3 回はずれの変動パターン) から決定する。

【 0 2 7 1 】

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

50

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）とから決定する。

【0272】

つまり、本特徴部193SG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た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。

10

【0273】

本特徴部193SG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、例えば図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【0274】

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や大当た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值（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）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【0275】

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や大当た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值（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）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

30

40

【0276】

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。

【0277】

普図保留記憶部は、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

50

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 CPU 103 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 MR 4 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。

【0278】

遊技制御フラグ設定部には、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。

10

【0279】

遊技制御タイマ設定部には、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。

【0280】

遊技制御カウンタ設定部には、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タ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には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ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には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 103 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。

20

【0281】

遊技制御カウンタ設定部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 MR 2 ~ MR 4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU 103 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。CPU 103 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 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タ値を更新するためのものであってもよい。

30

【0282】

遊技制御バッファ設定部には、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。

【0283】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 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 - 11 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 193 SG 190 が設けられている。図 11 - 11 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 193 SG 190 は、演出制御フラグ設定部 193 SG 191 と、演出制御タイマ設定部 193 SG 192 と、演出制御カウンタ設定部 193 SG 193 と、演出制御バッファ設定部 193 SG 194 とを備えている。

40

【0284】

演出制御フラグ設定部 193 SG 191 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 193 SG 191 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。

【0285】

演出制御タイマ設定部 193 SG 192 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における

50

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 193SG192 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。

【0286】

演出制御カウンタ設定部 193SG193 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 193SG193 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。

【0287】

演出制御バッファ設定部 193SG194 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 193SG194 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。

【0288】

本特徴部 193SG では、図 11-11 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 193SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 193SG194 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 193SG194A 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 193SG194A 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 193SG194A 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。

【0289】

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。

【0290】

更に、本特徴部 193SG の始動入賞時受信コマンドバッファ 193SG194A には、先読予告設定処理（図 7）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、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されたことにより表示パターンの決定が未決定である旨を示す表示未決定フラグと、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。

【0291】

10

20

30

40

50

また、本特徴部 1 9 3 S G の始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 3 S G 1 9 4 A には、演出制限フラグを第 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。尚、演出制限フラグとは、コマンド解析処理（図 1 1 - 1 8 ）において、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口にて始動入賞が発生したが図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが後述する第 1 保留記憶数通知待ち時間、または第 2 保留記憶数通知待ち時間内に受信されない場合に、当該エントリが先読予告演出の対象ではないことを示すフラグである。

【 0 2 9 2 】

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 1 9 3 S G 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 9 3 S G 5 U 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、四角形（ ）や星（ ））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「 1」（四角形（ ））または「 2」（星（ ））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 1 9 3 S G 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 9 3 S G 5 U 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、大当た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。

【 0 2 9 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 9 3 S G 1 9 4 A 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 1 9 3 S G 1 9 4 A 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。

【 0 2 9 4 】

図 1 1 - 1 1（ B ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 3 S G 1 9 4 A 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 1 1 - 1 1（ 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。

【 0 2 9 5 】

次に、図 5 のステップ S 1 0 1 において実行される本特徴部 1 9 3 S G の始動入賞判定処理について、図 1 1 - 1 2 にもとづいて説明する。始動入賞判定処理において C P U 1 0 3 は、まず、入賞球装置 6 A 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

10

20

30

40

50

口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオン状態であるか否かを判定する（ステップ 1 9 3 S G S 1 0 1）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオン状態であれば（ステップ 1 9 3 S G S 1 0 1；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、所定の上限值（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 1 9 3 S G S 1 0 2）。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ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 1 9 3 S G S 1 0 2 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 1 9 3 S G S 1 0 2；N）、例えば遊技制御バッファ設定部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 1 9 3 S G S 1 0 3）。10

【0296】

ステップ 1 9 3 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや（ステップ 1 9 3 S G S 1 0 1；N）、ステップ 1 9 3 S G S 1 0 2 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 1 9 3 S G S 1 0 2；Y）、可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオン状態であるか否かを判定する（ステップ 1 9 3 S G S 1 0 4）。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオン状態であれば（ステップ 1 9 3 S G S 1 0 4；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、所定の上限值（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 1 9 3 S G S 1 0 5）。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ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 1 9 3 S G S 1 0 5 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 1 9 3 S G S 1 0 5；N）、例えば遊技制御バッファ設定部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 1 9 3 S G S 1 0 6）。20

【0297】

ステップ 1 9 3 S G S 1 0 3、ステップ 1 9 3 S G S 1 0 6 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 1 9 3 S G S 1 0 7）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウンタ値を 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 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウンタ値は、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 保留記憶数カウンタ値は、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 1 9 3 S G S 1 0 8）。例えば、遊技制御カウンタ設定部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タ値を、1 加算するように更新すればよい。30

【0298】

ステップ 1 9 3 S G S 1 0 8 の処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部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 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを抽出する（ステップ 1 9 3 S G S 1 0 9）。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 1 9 3 S G S 1 1 0）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第 1 特図保留記憶部に乱数値 M R 1 ~ M R 3 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 特図保留記憶部に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データが格納される。40

【0299】

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193SGS109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。

【0300】

ステップ193SGS110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193SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0301】

ステップ193SGS111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193SGS112)。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193SGS113)。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。

【0302】

ステップ193SGS113の処理を実行した後は、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193SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップ193SGS114;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193SGS115)、ステップ193SGS104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193SGS114;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193SGS116)、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。

【0303】

図11-13(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図11-13のステップ193SGS112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193SG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5のステップS110、図11-14)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5のステップS111、図11-15)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193SGS112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た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「大当たり」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。

【0304】

図11-13(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部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193SGS121)。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。

【0305】

ステップ193SGS121の処理に続いて、図11-7に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする(ステップ193SGS122)。その後、図11-12のステップ193SGS109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たり判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ193SGS123)。大当たり判定範囲には、ステップ193SGS122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「大当たり」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、大当た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と大当た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が大当た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が大当た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「大当たり」に決定されると判定できる。

【0306】

ステップ193SGS123にて大当た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たりとならないと判定された場合には(ステップ193SGS123;N)、図11-7に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする(ステップ193SGS124)。その後、図11-12のステップ193SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ193SGS125)。

【0307】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当たりとなると判定された場合には(ステップ193SGS125;Y)、可変表示結果が「小当たり」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ193SGS126)、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする(ステップ193SGS127)して、ステップ193SGS138に進む。

【0308】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ193SGS128)、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193SGS129)。時短フラグがオフである場合は(ステップ193SGS129;N)、はずれ用変動パターン判定テーブル

10

20

30

40

50

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193SGS129；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193SGS131）。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】

尚、本特徴部193SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、保留記憶数が3個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、保留記憶数が4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、これらはずれ用変動パターン判定テーブルA～Cのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、例えば、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～497までの498個（約50%）の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～597までの598個（約60%）の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～697までの698個（約70%）の判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち898～997までの100個（約10%）の判定値が割り当てられている。

【0310】

このため、ステップ193SGS126においてははずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

【0311】

また、ステップ193SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ193SGS123；Y）、図11-13（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ193SGS132）。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、大当た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たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0312】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当た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193SGS133）、その後、判定した大当たり種別が、非確変大当たりであるか否かを判定する（ステップ193SGS134a）。判定した大当たり種別が非確変大当たりである場合（ステップ193SGS134a；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして（ステップ193SGS135）、ステップ193SGS138に進む。

【0313】

また、判定した大当たり種別が非確変大当たりでない場合（ステップ193SGS134a；N）は、更に、判定した大当たり種別が、確変大当たりAまたは確変大当たりBであるか否か

10

20

30

40

50

を判定する（ステップ 1 9 3 S G S 1 3 4 b）。

【 0 3 1 4 】

判定した大当り種別が確変大当り A または確変大当り B である場合（ステップ 1 9 3 S G S 1 3 4 b ; Y）は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブル B を選択してセットして（ステップ 1 9 3 S G S 1 3 6）、ステップ 1 9 3 S G S 1 3 8 に進む。

【 0 3 1 5 】

判定した大当り種別が確変大当り A または確変大当り B でない場合（ステップ 1 9 3 S G S 1 3 4 b ; N）、つまり、判定した大当り種別が確変大当り C である場合には、特殊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 1 9 3 S G S 1 3 7）、ステップ 1 9 3 S G S 1 3 8 に進む。

【 0 3 1 6 】

ステップ 1 9 3 S G S 1 2 7、ステップ 1 9 3 S G S 1 3 0、ステップ 1 9 3 S G S 1 3 1、ステップ 1 9 3 S G S 1 3 5、ステップ 1 9 3 S G S 1 3 6、ステップ 1 9 3 S G S 1 3 7 の処理のいずれかを実行した後は、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 M R 3 を示す数値データを用いて、乱数値 M R 3 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 1 9 3 S G S 1 3 8）。本特徴部 1 9 3 S G では、図 1 1 - 1 3（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 M R 3 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。

【 0 3 1 7 】

その後、ステップ 1 9 3 S G S 1 3 8 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 1 2 に対して送信するための設定を行ってから（ステップ 1 9 3 S G S 1 3 2）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【 0 3 1 8 】

図 1 1 - 1 4 は、特別図柄通常処理として、図 6 の S 1 1 0 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 1 1 - 1 4 に示す特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 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 1 9 3 S G S 1 4 1）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 1 9 3 S G S 1 4 1 の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第 2 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【 0 3 1 9 】

ステップ 1 9 3 S G S 1 4 1 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 1 9 3 S G S 1 4 1 ; 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 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ 1 9 3 S G S 1 4 2）。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。

【 0 3 2 0 】

ステップ 1 9 3 S G S 1 4 2 の処理に続いて、第 2 特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を 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 M R 1 ~ M R 3 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 1 9 3 S G S 1 4 3）。

【 0 3 2 1 】

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193SGS144）、ステップ193SGS149に移行する。

【0322】

一方、ステップ193SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ193SGS141；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193SGS145）。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193SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、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193SGS145の処理は、ステップ193SGS141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。

10

【0323】

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。

20

【0324】

ステップ193SGS145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193SGS145；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、大当た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193SGS146）。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。

【0325】

ステップ193SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を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193SGS147）。

30

【0326】

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193SGS148）、ステップ193SGS149に移行する。

【0327】

ステップ193SGS149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「大当たり」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11-7に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする。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、「大当たり」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「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ193SGS150a）。尚、このステップ193SGS150a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「大当たり」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「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

40

50

【 0 3 2 8 】

このように、ステップ 1 9 3 S G S 1 4 9 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 1 9 3 S G S 1 5 0 a 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に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。

【 0 3 2 9 】

ステップ 1 9 3 S G S 1 5 0 a にて「大当り」とであると判定された場合には（ステップ 1 9 3 S G S 1 5 0 a ; Y）、遊技制御フラグ設定部に大当りフラグをオン状態とする（ステップ 1 9 3 S G S 1 5 2）。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 1 1 - 8 (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 1 9 3 S G S 1 5 3）。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 M R 2 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 1 9 3 S G S 1 5 4）。

【 0 3 3 0 】

ステップ 1 9 3 S G S 1 5 4 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、例えば遊技制御フラグ設定部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 1 9 3 S G S 1 5 5）、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。

【 0 3 3 1 】

一方、ステップ 1 9 3 S G S 1 5 0 a にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップ 1 9 3 S G S 1 5 0 a ; N）、S 1 5 0 b に進んで、図 1 1 - 7 に示す特図表示結果判定テーブル 2 を選択してセットする。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 M R 1 を示す数値データを、「小当り」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「小当り」とするか否かを決定する（ステップ 1 9 3 S G S 1 5 0 c）。尚、ステップ 1 9 3 S G S 1 5 0 c においては、変動特図が第 1 特図である場合には、第 1 特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定し、変動特図が第 2 特図である場合には、第 2 特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する。

【 0 3 3 2 】

ステップ 1 9 3 S G S 1 5 0 c において特図表示結果を「小当り」とすると決定された場合には（ステップ 1 9 3 S G S 1 5 0 c ; Y）、遊技制御フラグ設定部に設けられた小当りフラグをオン状態にする（ステップ 1 9 3 S G S 1 5 1）。

【 0 3 3 3 】

一方、ステップ 1 9 3 S G S 1 5 0 c において特図表示結果を「小当り」とすると決定しなかった場合には（ステップ 1 9 3 S G S 1 5 0 c ; N）、ステップ 1 9 3 S G S 1 5 6 に進む。

【 0 3 3 4 】

ステップ 1 9 3 S G S 1 5 6 においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフ

10

20

30

40

50

ラグがオン状態にされているか否か)の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か(小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、更には、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193SGS150aにて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップ193SGS154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。また、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」の記号を示す特別図柄を、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。

10

【0335】

ステップ193SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、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193SGS157)、特別図柄通常処理を終了する。

【0336】

尚、ステップ193SGS145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193SGS145;Y)、所定のデモ表示設定を行ってから(ステップ193SGS158)、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。

20

【0337】

図11-15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11-15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193SGS161)。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193SGS161;Y)、大当り種別バッファ値から大当り種別を特定する(ステップ193SGS162)。

30

【0338】

そして、特定した大当り種別が「確変大当りC」であるか否かを判定し(ステップ193SGS163)、「確変大当りC」ではない場合、つまり、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「非確変大当り」のいずれかである場合には(ステップ193SGS163;N)、特定した大当り種別に応じて大当り用変動パターン判定テーブルAまたは大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする。具体的には、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、特定した大当り種別が「確変大当りA」または「確変大当りB」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする。

40

【0339】

一方、特定した大当り種別が「確変大当りC」である場合には(ステップ193SGS163;Y)、特殊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193SGS165)。

【0340】

50

ステップ193SGS161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いか否かを判定する(ステップ193SGS166)。小当りフラグがオン状態にされている場合には(ステップ193SGS166; Y)、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットし(ステップ193SGS167)、ステップ193SGS175に進む。

【0341】

一方、小当りフラグがオフである場合には(ステップ193SGS166; 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193SGS168)。そして、時短フラグがオン状態にされていれば(ステップ193SGS168; 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193SGS169)。

10

【0342】

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193SGS168; N)、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた、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193SGS170)。

20

【0343】

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193SGS170; 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193SGS171)。

【0344】

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193SGS170; 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193SGS172)。

【0345】

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193SGS172; 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193SGS173)。

30

【0346】

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193SGS172; 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193SGS174)、ステップ193SGS175に進む。

【0347】

ステップ193SGS164、ステップ193SGS165、ステップ193SGS167、ステップ193SGS169、ステップ193SGS171、ステップ193SGS173、ステップ193SGS174の処理のいずれかを実行した後は、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193SGS175)。

40

【0348】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ193SGS175の処理にて変動

50

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 193 S G S 170 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。

【0349】

ステップ 193 S G S 175 にて変動パターンを決定した後は、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 4 A 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 4 B 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 193 S G S 176）。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 4 A 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 4 B 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。

10

【0350】

ステップ 193 S G S 176 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 193 S G S 177）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、C P U 103 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 R O M 101 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、C P U 103 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 R O M 101 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。

20

【0351】

ステップ 193 S G S 177 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 193 S G S 178）。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 193 S G S 179）、変動パターン設定処理を終了する。

30

【0352】

ステップ 193 S G S 177 でのコマンド送信設定に基づいて、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 S 27 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。

40

【0353】

図 11 - 16 は、特別図柄停止処理として、図 6 のステップ S 113 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、C P U 103 は、ス

50

テップ S 1 1 2 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B に停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ 1 9 3 S G S 1 8 0）。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 4 A 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 4 B 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 1 2 に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 1 9 3 S G S 1 8 1）。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し（ステップ 1 9 3 S G S 1 8 2）、大当りフラグがオフにされている場合（ステップ 1 9 3 S G S 1 8 2 ; N）には、更に、小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 1 9 3 S G S 1 8 3）。

10

【 0 3 5 4 】

小当りフラグがオン状態にされている場合には、演出制御基板 1 2 に、小当りに対応する当り開始 5 指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 1 9 3 S G S 1 9 0 a）。そして、小当り表示時間タイマに小当り表示時間に相当する値を設定する（ステップ 1 9 3 S G S 1 9 0 b）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、2 回）をセットする（ステップ 1 9 3 S G S 1 9 0 c）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップ S 1 1 8）に対応した値である“8”に更新し（ステップ 1 9 3 S G S 1 9 0 d）、特別図柄停止処理を終了する。

【 0 3 5 5 】

一方、大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ 1 9 3 S G S 1 8 2 ; Y）に C P U 1 0 3 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 1 9 3 S G S 1 8 4）、演出制御基板 1 2 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 1 9 3 S G S 1 8 5）。

20

【 0 3 5 6 】

更に C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 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 1 9 3 S G S 1 8 6）。

【 0 3 5 7 】

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 1 9 3 S G S 1 8 7）。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 1 0 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 1 9 3 S G S 1 8 8）。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 S 1 1 4）に対応した値である“4”に更新する（ステップ 1 9 3 S G S 1 8 9）。

30

【 0 3 5 8 】

一方、小当りフラグがオフである場合には（ステップ 1 9 3 S G S 1 8 3 ; N）、ステップ 1 9 3 S G S 1 9 0 において C P U 1 0 3 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 1 9 3 S G S 1 9 0 ; Y）には、ステップ 1 9 3 S G S 1 9 6 に進む。

40

【 0 3 5 9 】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ 1 9 3 S G S 1 9 0 ; 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 1 9 3 S G S 1 9 1）。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 1 9 3 S G S 1 9 3）、「0」でない場合（ステップ 1 9 3 S G S 1 9 3 ; N）にはステップ 1 9 3 S G S 1 9 6 に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ 1 9 3 S G S 1 9 3 ; 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 1 9 3 S G S 1 9 4

50

）、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）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193SGS195）、ステップ193SGS196に進む。

【0360】

ステップ193SGS196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。

【0361】

図11-17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。

【0362】

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193SGS201）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ193SGS201；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193SGS202）、処理を終了する。

【0363】

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193SGS201；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193SGS203）。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193SGS204）。経過していなければ処理を終了する。

【0364】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ193SGS204；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193SGS205）。

【0365】

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193SGS205；N）には、更に、記憶されている大当り種別が確変大当りCであるか否かを判定する（ステップ193SGS206）。

【0366】

記憶されている大当り種別が確変大当りCである場合には（ステップ193SGS206；Y）、確変フラグをオン状態にした後（ステップ193SGS210）、ステップ193SGS213に進む。

【0367】

一方、記憶されている大当り種別が確変大当りCでない場合、つまり、大当り種別が確変大当りAまたは確変大当りBである場合には（ステップ193SGS206；N）、確変フラグをオン状態にし（ステップ193SGS207）、時短フラグをオン状態にし（ステップ193SGS208）、時短回数カウンタに「0」をセットした後（ステップ193SGS209）、ステップ193SGS213に進む。

【0368】

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193SGS205；Y）には、ステップ193SGS211とステップ193SGS212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193SGS213に進む。

【0369】

ステップ193SGS213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193SGS214）。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193SGS215）、特

10

20

30

40

50

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 193SGS216）。

【0370】

次に、演出制御基板 12 の動作を説明する。図 11 - 18 は、コマンド解析処理として、図 6 のステップ S75 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 11 - 18 に示すコマンド解析処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、演出制御コマンド受信バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板 15 を介して伝送された主基板 11 からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ 193SGS221）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ 193SGS221；N）、後述するステップ 193SGS223 またはステップ 193SGS225 にて設定（セット）される第 1 または第 2 保留記憶数通知待ち時間が経過したか否かを判定し（ステップ 193SGS237）、第 1 または第 2 保留記憶数通知待ち時間が経過していなければ（ステップ 193SGS237；N）、コマンド解析処理を終了する。一方、第 1 または第 2 保留記憶数通知待ち時間が経過している場合、つまり、設定された第 1 または第 2 保留記憶数通知待ち時間が経過までに第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンドを受信しなかった場合には（ステップ 193SGS237；Y）、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未だ格納されていないエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、当該格納未完了のエントリの演出制限フラグをオン状態とし（ステップ 193SGS238）、コマンド解析処理を終了する。

【0371】

ステップ 193SGS221 にて受信コマンドがある場合には（ステップ 193SGS221；Y）、例えば受信コマンドの MODE データを確認することなどにより、その受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 193SGS222）。そして、第 1 始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ 193SGS222；Y）、第 1 保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ 193SGS223）。例えば、ステップ 193SGS223 の処理では、第 1 保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部 193SG192 に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【0372】

ステップ 193SGS222 にて受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ 193SGS222；N）、その受信コマンドは第 2 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 193SGS224）。そして、第 2 始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ 193SGS224；Y）、第 2 保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ 193SGS225）。例えば、ステップ 193SGS225 の処理では、第 2 保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【0373】

ステップ 193SGS224 にて受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ 193SGS224；N）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ 193SGS226）。ステップ 193SGS226 にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ 193SGS226；N）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ 193SGS227）。ステップ 193SGS227 にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ 193SGS227；N）、その受信コマンドは第 1 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ 193SGS228）。そして、第 1 保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ 193SGS228；Y）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第 1 保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ 193SGS229）。

【0374】

ステップ 193SGS228 にて受信コマンドが第 1 保留記憶数通知コマンドではない

場合には（ステップ193SGS228；N）、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ193SGS230）。そして、第2保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ193SGS230；Y）、例えばコマンド受信制御タイムによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ193SGS231）。

【0375】

そして、ステップ193SGS229、ステップ193SGS231の処理のいずれかを実行した後は、格納したエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、未受信のコマンドがあれば演出制限フラグをオン状態にする（ステップ193SGS232）。

【0376】

ステップ193SGS226にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や（ステップ193SGS226；Y）、ステップ193SGS227にて受信コマンドが変動力カテゴリコマンドである場合（ステップ193SGS227；Y）、あるいはステップ193SGS223、ステップ193SGS225、ステップ193SGS232の処理のいずれかを実行した後は、受信コマンドを、図11-11に示す始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ193SGS233）、ステップ193SGS221の処理に戻る。

【0377】

尚、可変表示開始コマンド（第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【0378】

ステップ193SGS230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ193SGS230；N）、その他の受信コマンドに応じた設定を行う（ステップ193SGS234）。そして、ステップ193SGS223またはステップ193SGS225にて設定された第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過したか否かを判定し（ステップ193SGS235）、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過していなければ（ステップ193SGS235；N）、ステップ193SGS221の処理に戻る。一方、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過している場合、つまり、設定された第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過までに第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドを受信しなかった場合には（ステップ193SGS235；Y）、格納したエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、該当する格納未完了のエントリの演出制限フラグをオン状態にしたのち（ステップ193SGS236）、ステップ193SGS221の処理に戻る。

【0379】

図11-19は、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。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、先ず、先読予告設定処理において先読予告演出の有無とともに該先読予告演出の演出パターン（保留記憶表示の表示パターン）を決定し（S161）、次いで、画像表示装置5の第1保留記憶表示エリア193SG005D及び第2保留記憶表示エリア193SG005Uにおける保留記憶表示を、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する（ステップ193SGS162）。

【0380】

図11-20は、先読予告設定処理として、図5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、可変表示の実行中であるか否かを判定する（ステップ193SGS240a）。可変表示の実行中であるか否かは、演出制御プロセスフラグの

10

20

30

40

50

値が 1 ~ 3 のいずれかであるか否かによって判定すればよい。

【 0 3 8 1 】

可変表示の実行中でない場合（ステップ 1 9 3 S G S 2 4 0 a ; N ）はステップ 1 9 3 S G S 2 4 1 に進み、可変表示の実行中である場合（ステップ 1 9 3 S G S 2 4 0 a ; Y ）は、更に第 1 可変表示開始回数報知演出の実行期間中であるか否かを判定する（ステップ 1 9 3 S G S 2 4 0 b ）。尚、第 1 可変表示開始回数報知演出とは、図 1 1 - 2 9 （ E ）、図 1 1 - 3 0 （ L ）、図 1 1 - 3 1 （ S ）に示すように、擬似連演出として再可変表示が開始された後に、1 の可変表示中において再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数を報知するための演出である。また、ステップ 1 9 3 S G S 2 4 0 a において第 1 可変表示開始回数報知演出の実行期間中であるか否かは、実行中の可変表示のプロセデータを参照して判定すればよい。

10

【 0 3 8 2 】

第 1 可変表示開始回数報知演出の実行期間中でない場合（ステップ 1 9 3 S G S 2 4 0 b ; N ）はステップ 1 9 3 S G S 2 4 1 に進み、第 1 可変表示開始回数報知演出の実行期間中である場合（ステップ 1 9 3 S G S 2 4 0 b ; Y ）は、ステップ 1 9 3 S G S 2 5 0 に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「 0 」が、保留表示フラグにセットされる。つまり、第 1 可変表示開始回数報知演出の実行期間中は、先読予告演出を実行しないようになっている。

【 0 3 8 3 】

ステップ 1 9 3 S G S 2 4 1 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 3 S G 1 9 4 A をチェックする。そして、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、表示未決定フラグがオン状態である（「 1 」にセットされている）エントリが有るか否かにより判定する（ステップ 1 9 3 S G S 2 4 2 ）。

20

【 0 3 8 4 】

表示未決定フラグがオン状態であるエントリが無い場合は（ステップ 1 9 3 S G S 2 4 2 ; N ）、先読予告設定処理を終了し、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが有る場合は（ステップ 1 9 3 S G S 2 4 2 ; Y ）、該エントリの図柄指定コマンドが第 4 図柄指定または第 6 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確変大当り C または小当り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 1 9 3 S G S 2 4 3 a ）。図柄指定コマンドが確変大当り C または小当りを示す図柄指定コマンドである場合には（ステップ 1 9 3 S G S 2 4 3 a ; Y ）、ステップ 1 9 3 S G S 2 5 0 に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「 0 」が、保留表示フラグにセットされる。つまり、確変大当り C または小当りとなる保留記憶については、先読予告演出を実行しないようになっている。

30

【 0 3 8 5 】

一方、図柄指定コマンドが確変大当り C または小当りを示す図柄指定コマンドでない場合には、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コマンドであるか否かを判定する（ステップ 1 9 3 S G S 2 4 3 b ）。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ない場合、つまり、大当り（確変大当り A、確変大当り B、非確変大当りのいずれか）を示すコマンドである場合は（ステップ 1 9 3 S G S 2 4 3 b ; N ）、当該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定する（ステップ 1 9 3 S G S 2 4 4 ）。

40

【 0 3 8 6 】

そして、例えば乱数回路 1 2 4 や演出制御カウンタ設定部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 1 9 3 S G S 2 4 4 において特定した大当り種別に基いて、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 1 9 3 S G S 2 4 5 ）。

【 0 3 8 7 】

ステップ 1 9 3 S G S 2 4 5 においては、例えば、図 1 1 - 2 1 （ A ）に示すような決

50

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 1 1 - 2 1（A）に示す決定割合の設定例では、ステップ 1 9 3 S G S 2 4 4 の処理において特定した大当り種別に応じて、先読予告演出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。

【0388】

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 及び表示パターン 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 に決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（ ）で第 1 保留記憶表示エリア 1 9 3 S G 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 1 9 3 S G 5 U 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 に決定された場合には、保留記憶表示が白色の星形（ ）で第 1 保留記憶表示エリア 1 9 3 S G 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 1 9 3 S G 5 U に表示される。

10

【0389】

尚、可変表示結果が確変大当り C 以外の大当りとなる場合は、先読予告演出が非実行に決定される場合が無く、必ず先読予告演出の実行が決定されて表示パターン（予告種別）として表示パターン または表示パターン のどちらかの表示パターン（予告種別）が決定される。

【0390】

また、図 1 1 - 2 1（A）に示すように、大当り種別が「確変大当り A」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターン が決定される割合は、表示パターン が決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当り種別が「確変大当り B」または「非確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターン が決定される割合は、表示パターン が決定される割合よりも低く設定されている。

20

【0391】

このような設定により、可変表示結果が「大当り」であり、かつ表示パターン（予告種別）として表示パターン の表示が実行された場合は、表示パターン の表示が実行された場合よりも大当り種別が確変大当り A である割合が高くなり、遊技者の確変大当り A となることに対する期待感を高めることができる。

【0392】

尚、本特徴部 1 9 3 S G では、可変表示結果が確変大当り C 以外の「大当り」である場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（ ）に表示する表示パターン または白色の星形（ ）に表示する表示パターン のいずれか一方の表示パターンを実行しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が確変大当り C 以外の「大当り」である場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。

30

【0393】

また、ステップ 1 9 3 S G S 2 4 3 b において、表示未決定フラグがオン状態である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、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ 1 9 3 S G S 2 4 3 b；Y）、表示未決定フラグがオン状態である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 1 9 3 S G S 2 4 7）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが C 6 0 0 H 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、C 6 0 1 H 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、C 6 0 2 H 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。

40

【0394】

そして、例えば乱数回路 1 2 4 や演出制御カウンタ設定部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 1 9 3 S G S 2 4 7 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

50

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 193 S G S 2 4 8）。

【0395】

ステップ 193 S G S 2 4 8 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 193 S G S 2 4 7 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。

【0396】

具体的には、表示パターン（予告種別）として、表示パターン 及び表示パターン の 2 種類が設けられている。このうち、表示パターン（予告種別）が表示パターン に決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形（ ）で第 1 保留記憶表示エリア 193 S G 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 193 S G 5 U に表示され、表示パターン（予告種別）が表示パターン に決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の星形（ ）で第 1 保留記憶表示エリア 193 S G 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 193 S G 5 U に表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型（ ）で第 1 保留記憶表示エリア 193 S G 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 193 S G 5 U に表示される。

【0397】

図 11 - 21（B）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。

【0398】

可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動カテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターン が決定される割合が高く設定されている。また、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターン が決定される割合が高く設定されている。更に、可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターン が決定される割合が高く設定されており、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターン が決定される割合が高く設定されている。

【0399】

尚、可変表示結果が「はずれ」である場合においては、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」、「その他」、「スーパーリーチ」のいずれにおいても、先読予告演出が非実行に決定される割合が最も高く設定されており、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターン が決定される割合が最も低く設定されている。

【0400】

更に、図 11 - 21（A）に示すように、可変表示結果が「大当たり」である場合には、先読予告演出が非実行（予告演出なし）に決定されることがないとともに、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターン または表示パターン が決定される割合は、可変表示結果が「はずれ」である場合のいずれの変動パターンのカテゴリにおける表示パターン または表示パターン が決定される割合よりも高く設定されている。

【0401】

更に、可変表示結果が「はずれ（非リーチ）」、「はずれ（スーパーリーチ）」、「は

10

20

30

40

50

ずれ（その他）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターン が決定される割合が、表示パターン が決定される割合よりも高く設定されている。一方、可変表示結果が「大当り（確変A）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターン が決定される割合が、表示パターン が決定される割合よりも高く設定されている。

【0402】

このような設定により、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 または表示パターン が実行（表示）された場合には、表示パターン または表示パターン が実行（表示）されない場合よりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高く、特に表示パターン が実行（表示）された場合には、可変表示結果が「大当り」であり、かつ大当り種別が「確変大当りA」となる割合が高まるため、遊技者の期待感を高めることができる。

10

【0403】

ステップ193SGS248の実行後、演出制御用CPU120は、ステップ193SGS247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 と表示パターン のいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ193SGS249）。

【0404】

ステップ193SGS245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193SGS249；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193SGS246）。具体的には、ステップ193SGS245またはステップ193SGS248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「 」で示す表示パターン 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193SGS245またはステップ193SGS248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「 」で示す表示パターン 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193SGS251に進む。

20

【0405】

また、ステップ193SGS249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193SGS249；N）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「 」を示す「0」をセットした後（ステップ193SGS250）、ステップ193SGS251に進む。

30

【0406】

尚、ステップ193SGS246またはステップ193SGS250実行後、演出制御用CPU120は、当該エントリの表示未決定フラグの値を「0」に変更する（ステップ193SGS251）。その後、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ193SGS252）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194A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。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの記憶内容に応じて、画像表示装置5の下方位置に設けられている第1保留記憶表示エリア193SG5Dおよび第2保留記憶表示エリア193SG5Uの保留表示が更新される。

40

【0407】

具体的には、第1特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、「 」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「 」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「 」の表示態様にて表示される。尚、第1特図保留記憶数が2つであ

50

れば、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア193SG5Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア193SG5Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア193SG5Dに表示される。

【0408】

また、第2特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、第1特図の場合と同じく、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、「」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「」の表示態様にて表示される。尚、第2特図保留記憶数が2つであれば、例えば、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、1の保留記憶表示が「」の表示態様、1の保留記憶表示が「」の表示態様にて第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。

【0409】

そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少（消費）されることに応じて、保留記憶表示も、所定のシフト方向（本特徴部193SGでは画面の中央方向）にシフトする。

【0410】

つまり、可変表示の開始時に実行される、後述する可変表示開始設定処理において保留記憶が消費されて、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの保留記憶がシフトされた場合には、シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの保留記憶にもとづいて、第1保留記憶表示エリア193SG5Dや第2保留記憶表示エリア193SG5Uにおける保留記憶表示もシフトされて表示されるとともに、始動入賞により、新たな保留記憶があった場合には、当該保留記憶の表示パターンが決定されて保留表示フラグにセットされ、該保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた表示態様にて、第1保留記憶表示エリア193SG5Dや第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示されるようになる。

【0411】

尚、本特徴部193SGにおいては、ステップ193SGS252の処理を先読予告設定処理におい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、これら第1保留記憶表示エリア193SG5Dおよび第2保留記憶表示エリア193SG5Uの保留表示が更新するための処理を、先読予告設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

【0412】

また、本特徴部193SGでは、ステップ193SGS242において始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生したことによりステップ193SGS242において第1特図と第2特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示

10

20

30

40

50

未決定フラグがオン状態であるエントリが第 1 特図保留記憶にも第 2 特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。第 1 特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第 2 特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「1」または「2」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第 1 特図の保留記憶の保留表示と第 2 特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

【0413】

また、本特徴部 193SG では、前述のように第 1 始動入賞口への始動入賞と第 2 始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第 1 特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第 2 特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

【0414】

具体的には、遊技状態が、高開放制御が行われない通常状態である場合は、第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第 2 特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第 2 特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【0415】

一方、遊技状態が、高開放制御が行われる時短状態（高確高ベース状態・低確高ベース状態）である場合は、第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第 1 特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第 1 特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第 2 特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第 1 特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【0416】

図 11 - 22 は、図 10 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 CPU 120 は、まず、第 1 可変表示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 193SGS271）。第 1 可変表示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 193SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ 193SG194A 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 193SGS272）。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。

【0417】

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。

【0418】

また、ステップ193SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ193SGS271；N）、第2可変表示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193SGS273）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ193SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示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193SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194A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193SGS274）。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。

10

【0419】

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。

20

【0420】

ステップ193SGS272またはステップ193SGS274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193SGS275）。

【0421】

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）及び変動パターン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193SGS276）。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。

30

【0422】

尚、本特徴部193SG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、小当りと同一のチャンス目となる「334」、「778」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、確変大当りCと同一のチャンス目となる「334」、「778」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。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

40

50

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。

【0423】

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。

【0424】

次いで、演出制御用CPU120は、当該変動パターンが可変表示中に擬似連演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する（ステップ193SGS277）。当該変動パターンが可変表示中に擬似連演出を実行する変動パターンである場合（ステップ193SGS277；Y）は、擬似連演出を実行する可変表示用の予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）を実行して可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出を決定する（ステップ193SGS278）。

【0425】

ステップ193SGS278の実行後、演出制御用CPU120は、当該変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する。当該変動パターンがスーパーリーチ変動パターンである場合（193SGS279；Y）は、可変表示結果に基づいて、仮停止報知演出に代えて特別仮停止報知演出を実行するか否かを決定する（ステップ193SGS280）。仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ8L、8Rから出力することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出であり、特別仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ8L、8Rから出力することに加えて画像表示装置5に表示する背景画像を仮停止回数に応じた背景画像（仮停止回数が1回目なら第1特別背景画像、2回目なら第2特別背景画像、3回目なら第3特別背景画像）に更新することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出である。

【0426】

そして、演出制御用CPU120は、特別仮停止報知演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ193SGS281）。特別仮停止報知演出の実行を決定した場合（ステップ193SGS281；Y）は、特別仮停止報知演出の実行と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193SGS287に進む（ステップ193SGS282）。

【0427】

当該変動パターンがノーマルリーチ変動パターンである場合（193SGS279；N）や特別仮停止報知演出の非実行を決定した場合（193SGS281；N）は、可変表示結果に基づいて仮停止報知演出期間を2秒と1.5秒とから決定する（ステップ193SGS283）。そして、該ステップ193SGS283において決定した仮停止報知演出期間と変動パターンに応じてプロセステーブルを選択してステップ193SGS287に進む（ステップ193SGS284）。

【0428】

また、当該変動パターンが可変表示中に擬似連演出を実行しない変動パターンである場合（ステップ193SGS277；N）は、擬似連演出を実行しない可変表示用の予告演出決定処理を実行して可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出を決定する（ステップ193SGS285）。ステップ193SGS285において予告演出の実行の有無と実行する予告演出を決定した後は、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193SGS287に進む（193SGS286）。

【0429】

10

20

30

40

50

ステップ 193SGS287において演出制御用CPU120は、193SGS282、193SGS284、193SGS286のいずれかで選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップ193SGS287)。

【0430】

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、各プロセステータ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。

10

【0431】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセステータ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193SGS288)。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。

20

【0432】

尚、本特徴部193SG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。

【0433】

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193SGS289)。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193SGS290)。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193SGS291)。

30

【0434】

演出制御用CPU120は、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、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセステータの内容に従って演出装置を制御し、プロセスタイマがタイマアウトした場合は、次のプロセステータへの切り替えを行い、改めて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テータのないように従って演出装置の制御を行うことで飾り図柄の可変表示を実行する。尚、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理において予告演出の実行を決定している場合、可変表示中演出処理内において予告演出を実行するための予告演出実行処理を実行可能となっている。

40

【0435】

次に、擬似連演出を実行する可変表示の流れについて説明する。先ず、図11-23(A)に示すように、変動パターンが可変表示中に擬似連演出を1回実行するノーマルリーチ変動パターンである場合は、先ず、リーチとなった後に飾り図柄の仮停止を示唆する仮

50

停止示唆演出が実行される。尚、本特徴部 1 9 3 S G における仮停止示唆演出は、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R において飾り図柄が仮停止した後に、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において擬似連図柄が通常よりも低速で可変表示を行う演出である。尚、仮停止示唆演出期間の長さは、可変表示開始設定処理のステップ 1 9 3 S G 2 8 3 にて決定した仮停止報知演出期間の長さに応じて異なっている。

【 0 4 3 6 】

仮停止報知演出期間が仮停止報知演出期間 A (2 秒) に決定されている場合は、1 回目の仮停止タイミング A となった時点で仮停止示唆演出が終了するとともに、擬似連図柄の仮停止が実行され仮停止報知演出が 2 秒間に亘って実行される。また、仮停止報知演出期間が仮停止報知演出期間 B (1 . 5 秒) に決定されている場合は、1 回目の仮停止タイミング B となった時点で仮停止示唆演出が終了するとともに、擬似連図柄の仮停止が実行され仮停止報知演出が 1 . 5 秒間に亘って実行される。尚、図 1 1 - 2 3 (A) に示すように、仮停止報知演出期間 A と仮停止報知演出期間 B とは、同一タイミング、つまり、仮停止報知演出は、演出期間が 1 . 5 秒と 2 秒のどちらに決定されている場合であっても、必ず特定のタイミングで終了するように設定されている。

【 0 4 3 7 】

そして、仮停止報知演出が終了すると、再可変表示報知演出が実行される。再可変表示報知演出は、再可変表示報知音をスピーカ 8 L、8 R から出力することに加えて画像表示装置 5 に再可変表示回数に応じたキャラクタの画像 (再可変表示回数が 1 回目ならキャラクタ A の画像、2 回目ならキャラクタ B の画像、3 回目ならキャラクタ C の画像) を表示することによって飾り図柄の再可変表示が実行されることを遊技者に報知する演出である。

【 0 4 3 8 】

尚、1 回目の再可変表示は、該再可変表示報知演出中に実行される。再可変表示報知演出が終了すると、該再可変表示報知演出の終了タイミングから第 1 可変表示開始回数報知演出が実行される。第 1 可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置 5 に再可変表示回数を含む飾り図柄の可変表示回数を表示するとともに、画像表示装置 5 の左右両端において可変表示回数に応じた色のエフェクト画像を表示する演出である。つまり、当該 1 回目の再可変表示に対応する第 1 可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置 5 において「× 2」を表示するとともに、画像表示装置 5 の左右両端において青色のエフェクト画像を表示する演出であり、2 回目の再可変表示に対応する第 1 可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置 5 において「× 3」を表示するとともに、画像表示装置 5 の左右両端において緑色のエフェクト画像を表示する演出であり、3 回目の再可変表示に対応する第 1 可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置 5 において「× 4」を表示するとともに、画像表示装置 5 の左右両端において赤色のエフェクト画像を表示する演出である。

【 0 4 3 9 】

そして、第 1 可変表示開始回数報知演出が終了すると、該第 1 可変表示開始回数報知演出の終了タイミングから第 2 可変表示開始回数報知演出が実行される。第 2 可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置 5 に再可変表示回数を含む飾り図柄の可変表示回数を第 1 可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズで表示する演出である。

【 0 4 4 0 】

第 2 可変表示開始回数報知演出が終了した後は、再度リーチとなり、仮停止示唆演出が実行される。このとき、擬似連図柄は仮停止せずにノーマルリーチのリーチ演出が実行される。

【 0 4 4 1 】

図 1 1 - 2 3 (B) に示すように、特別仮停止報知演出の非実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を 2 回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図 1 1 - 2 3 (A) に示す変動パターンが可変表示中に擬似連演出を 1 回実行するノーマルリーチ変動パターンである場合と同じく、リーチとなった後に仮停止示唆演出と、それぞれ 1 回目の擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第 1 可変表示開始回数報知演出、第 2 可変表示開始回数報知演出及び 1 回目の

10

20

30

40

50

仮停止と再可変表示が実行された後、再度リーチとなり 2 回目の擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第 1 可変表示開始回数報知演出、第 2 可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、2 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出が終了した後は、再度リーチとなり、仮停止示唆演出が実行される。このとき、擬似連図柄は仮停止せずにスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

【 0 4 4 2 】

尚、1 回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間 A (2 秒) にて実行された場合は、2 回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間 A (2 秒) にて実行され、1 回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間 B (1 . 5 秒) にて実行された場合は、2 回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間 B (1 . 5 秒) にて実行される。

10

【 0 4 4 3 】

また、前述したように 2 回目の再可変表示報知演出では、画像表示装置 5 において 1 回目の再可変表示演出とは異なるキャラクタ (キャラクタ B) の画像が表示される。また、2 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出及び第 2 可変表示開始回数報知演出では、画像表示装置 5 において 1 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出及び第 2 可変表示開始回数報知演出とは異なり「 × 3 」 (2 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出では 2 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「 × 3 」) が表示される。

【 0 4 4 4 】

図 1 1 - 2 5 に示すように、特別仮停止報知演出の非実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を 3 回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図 1 1 - 2 3 (B) に示す変動パターンが可変表示中に擬似連演出を 2 回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合と同じく、リーチとなった後に仮停止示唆演出と、それぞれ 2 回目までの擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第 1 可変表示開始回数報知演出、第 2 可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、そして、2 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出が終了した後は、再度リーチとなり、3 回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第 1 可変表示開始回数報知演出、第 2 可変表示開始回数報知演出が実行され、更にスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

20

【 0 4 4 5 】

尚、1 回目及び 2 回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間 A (2 秒) にて実行された場合は、3 回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間 A (2 秒) にて実行され、1 回目及び 2 回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間 B (1 . 5 秒) にて実行された場合は、3 回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間 B (1 . 5 秒) にて実行される。

30

【 0 4 4 6 】

また、前述したように 3 回目の再可変表示報知演出では、画像表示装置 5 において 1 回目及び 2 回目の再可変表示演出とは異なるキャラクタ (キャラクタ C) の画像が表示される。また、3 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出及び第 2 可変表示開始回数報知演出では、画像表示装置 5 において 2 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出及び第 2 可変表示開始回数報知演出とは異なり「 × 4 」 (3 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出では 3 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「 × 4 」) が表示される。

40

【 0 4 4 7 】

図 1 1 - 2 6 に示すように、特別仮停止報知演出の実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を 2 回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、先ず、仮停止示唆演出が実行される。

【 0 4 4 8 】

尚、該可変表示では、1 回目の仮停止タイミング A となった時点で仮停止報知演出が終了するとともに、飾り図柄の仮停止が実行され特別仮停止報知演出が 2 秒間に亘って実行される。つまり、特別仮停止報知演出が実行する可変表示では、特別仮停止報知演出が非実行である (仮停止報知演出が実行される) 可変表示とは異なり、仮停止示唆演出期間と特別仮停止報知演出期間は不変となっている。

50

【 0 4 4 9 】

特別仮停止報知演出の終了後は、再可変表示報知演出と第 1 可変表示開始回数報知演出が実行されることなく 1 回目の飾り図柄の再可変表示が実行される。また、暫くして第 2 可変表示開始回数報知演出が実行される。つまり、該可変表示では、1 回目の特別仮停止報知演出が実行された後は、1 回目の再可変表示報知演出としてキャラクタ（キャラクタ A）の画像の表示や第 1 可変表示開始回数報知演出としての画像表示装置 5 での「× 2」の表示が実行されず、第 2 可変表示開始回数報知演出としての画像表示装置 5 にて第 1 可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズの「× 2」の表示のみが実行される

【 0 4 5 0 】

そして、1 回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第 2 可変表示開始回数報知演出が実行された後は、2 回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第 2 可変表示開始回数報知演出が実行された後、更にスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

10

【 0 4 5 1 】

尚、2 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出としては、図 1 1 - 2 3（B）と同じく画像表示装置 5 にて第 1 可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズの「× 3」の表示が実行される。

【 0 4 5 2 】

図 1 1 - 2 7 に示すように、特別仮停止報知演出の実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を 3 回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図 1 1 - 2 6 と同じく仮停止示唆演出と、それぞれ 2 回目までの飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第 2 可変表示開始回数報知演出が実行された後、3 回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第 2 可変表示開始回数報知演出が実行され、更にスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

20

【 0 4 5 3 】

尚、3 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出としては、図 1 1 - 2 3（B）と同じく画像表示装置 5 にて第 1 可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズの「× 4」の表示が実行される。

【 0 4 5 4 】

尚、一部は前述したが、図 1 1 - 2 8 に示すように、本特徴部 1 9 3 S G における仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ 8 L、8 R から出力することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出であり、2 秒間または 1 . 5 秒間に亘って実行される演出である。

30

【 0 4 5 5 】

特別仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ 8 L、8 R から出力することに加えて画像表示装置 5 に表示する背景画像を仮停止回数に応じた背景画像（仮停止回数が 1 回目なら第 1 特別背景画像、2 回目なら第 2 特別背景画像、3 回目なら第 3 特別背景画像）に更新することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出である。尚、特別仮停止報知演出として画像表示装置 5 に表示された特別背景画像は、次の特別背景画像への更新タイミングまたは、可変表示が終了するまで表示される画像である一方で、仮停止報知音の出力期間（特別仮停止報知演出期間）は、仮停止報知演出の一部と同じく 2 秒間である。

40

【 0 4 5 6 】

再可変表示報知演出とは、再可変表示報知音をスピーカ 8 L、8 R から出力することに加えて画像表示装置 5 に再可変表示回数に応じたキャラクタの画像（再可変表示回数が 1 回目ならキャラクタ A の画像、2 回目ならキャラクタ B の画像、3 回目ならキャラクタ C の画像）を表示することによって飾り図柄の再可変表示が実行されることを遊技者に報知する演出である。尚、再可変表示報知演出の演出期間（画像表示装置 5 におけるキャラクタの画像の表示期間とスピーカ 8 L、8 R からの再可変表示報知音の出力期間）は、再可変表示の実行回数にかかわらず 3 秒間である。尚、前述したように、擬似連演出を実行す

50

る可変表示では、擬似連演出の実行回数（仮停止・再可変表示の実行回数）が多いほど大当たり期待度が高く設定されているので、再可変表示報知演出については、最終的にキャラクタCの画像が表示される場合が最も大当たり期待度が高く、最終的にキャラクタAの画像が表示される場合が最も大当たり期待度が低く設定されている。

【0457】

第1可変表示開始回数報知演出とは、擬似連演出として再可変表示が開始された後に、1の可変表示中において再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数を報知するための演出であり、画像表示装置5においてこれら再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数（1回目の第1可変表示開始回数報知演出では「×2」、2回目の第1可変表示開始回数報知演出では「×3」、3回目も第1可変表示開始回数報知演出では「×4」）を表示する演出である。尚、これら第1可変表示開始回数報知演出の演出期間は、再可変表示を含む飾り図柄の可変表示回数にかかわらず1秒間である。

10

【0458】

第2可変表示開始回数報知演出とは、第1可変表示開始回数報知演出の後に1の可変表示中において再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数を報知するための演出であり、画像表示装置5においてこれら再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数（1回目の第1可変表示開始回数報知演出では「×2」、2回目の第1可変表示開始回数報知演出では「×3」、3回目も第1可変表示開始回数報知演出では「×4」）を第1可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズで表示する演出である。尚、これら第2可変表示開始回数報知演出の演出期間は、再可変表示を含む飾り図柄の可変表示回数にかかわらず2秒間である。

20

【0459】

図11-29(A)は、図11-22における可変表示開始設定処理の予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）を示すフローチャートである。予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンを特定する（ステップ193SGS301）。そして、予告演出実行決定用の乱数値を抽出し、該乱数値と図示しない予告演出決定用テーブルを用いて、擬似連演出を実行する当該可変表示での予告演出の実行の有無と実行する予告演出を決定する（ステップ193SGS302）。

【0460】

具体的には、図11-29(B)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、予告演出の非実行を5%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を20%の割合で決定し、群予告演出の実行を45%の割合で決定し、カットイン予告演出と群予告演出の実行を30%の割合で決定する。

30

【0461】

尚、カットイン予告演出とは、図11-29(F)に示すように画像表示装置5においてカットイン画像が表示される演出であり、群予告演出とは、図11-29(G)に示すように多数のキャラクタが画像表示装置5の表示領域を横切るように表示される演出である。

【0462】

可変表示結果がはずれ且つスーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を40%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を30%の割合で決定し、群予告演出の実行を25%の割合で決定し、カットイン予告演出と群予告演出の実行を5%の割合で決定する。また、可変表示結果がはずれ且つノーマルリーチ変動パターン（ノーマルリーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を90%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を8%の割合で決定し、群予告演出の実行を2%の割合で決定し、カットイン予告演出と群予告演出の実行を0%の割合で決定する。

40

【0463】

つまり、本特徴部193SGにおいて擬似連演出を実行する可変表示では、カットイン予告演出と群予告演出のいずれも実行されない場合が最も大当たり期待度が低く設定されて

50

おり、予告演出としてカットイン予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出と群予告演出のいずれも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おり、予告演出として群予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出のみが実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されており、予告演出としてカットイン予告演出と群予告演出の両方が実行される場合が最も大当り期待度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示における予告演出に関する大当り期待度：カットイン予告演出＋群予告演出＞群予告演出＞カットイン演出＞非実行）。

【0464】

ステップ193SGS302の実行後、演出制御用CPU120は、予告演出の実行を決定（カットイン予告演出と群予告演出の少なくとも一方の実行を決定）したか否かを判定する（ステップ193SGS303）。いずれの予告演出の実行も決定していない場合（ステップ193SGS303；N）は予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）を終了し、いずれかの予告演出の実行を決定した場合（ステップ193SGS303；Y）は、決定した予告演出を記憶するとともに、予告演出開始待ちタイマをセットして予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）を終了する（ステップ193SGS304、ステップ193SGS305）。

10

【0465】

尚、図11-32に示すように、これら予告演出の実行可能期間は、再可変表示報知演出期間及び第1可変表示開始回数報知演出期間重複している。特に予告演出としてカットイン予告演出と群予告演出の両方の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出期間及び第1可変表示開始回数報知演出期間において、これらカットイン予告演出と群予告演出が重複して実行される。

20

【0466】

また、本特徴部193SGでは、予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）においていずれかの予告演出の実行が決定した場合は、全ての再可変表示報知演出期間において同一の予告演出が実行される（図11-29～図11-31参照）。

【0467】

図11-30（A）は、図11-22における可変表示開始設定処理の予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）を示すフローチャートである。予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）において演出制御用CPU120は、先ず、可変表示結果と変動パターンを特定する（ステップ193SGS311）。そして、予告演出実行決定用の乱数値を抽出し、該乱数値と図示しない予告演出決定用テーブルを用いて、擬似連演出が実行されない当該可変表示での予告演出の実行の有無と実行する予告演出を決定する（ステップ193SGS312）。

30

【0468】

具体的には、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は、予告演出の非実行を5%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を30%の割合で決定し、群予告演出の実行を65%の割合で決定する。

【0469】

可変表示結果がはずれ且つスーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を40%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を35%の割合で決定し、群予告演出の実行を25%の割合で決定する。また、可変表示結果がはずれ且つノーマルリーチ変動パターン（ノーマルリーチはずれ）である場合は、予告演出の非実行を90%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を8%の割合で決定し、群予告演出の実行を2%の割合で決定する。

40

【0470】

つまり、本特徴部193SGにおいて擬似連演出が実行されない可変表示では、カットイン予告演出と群予告演出のいずれも実行されない場合が最も大当り期待度が低く設定されており、予告演出としてカットイン予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出と群予告演出のいずれも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おり、

50

予告演出として群予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出のみが実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示における予告演出に関する大当り期待度：群予告演出＞カットイン演出＞非実行）。

【0471】

ステップ193SGS312の実行後、演出制御用CPU120は、予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ193SGS313）。予告演出の実行を決定していない場合（ステップ193SGS313；N）は予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）を終了し、予告演出の実行を決定した場合（ステップ193SGS313；Y）は、決定した予告演出を記憶するとともに、予告演出開始待ちタイマをセットして予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）を終了する（ステップ193SGS314、ステップ193SGS315）。

10

【0472】

尚、擬似連演出が実行されない該可変表示において予告演出を実行する場合は、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまでの期間中であれば任意の期間にて予告演出を実行してよい。

【0473】

図11-31（A）は、演出制御用CPU120が図11-22におけるステップ193SG280において特別仮停止報知演出を実行するか否かを決定する場合の決定割合を示す図である。図11-22におけるステップ193SG280において演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当り（スーパーリーチ大当り）であれば、特別仮停止報知演出の非実行（仮停止報知演出の実行）を20%の割合で決定し、特別仮停止報知演出の実行（仮停止報知演出の非実行）を80%の割合で決定する。一方で、可変表示結果がはずれ（スーパーリーチはずれ）であれば、特別仮停止報知演出の非実行（仮停止報知演出の実行）を80%の割合で決定し、特別仮停止報知演出の実行（仮停止報知演出の非実行）を20%の割合で決定する。

20

【0474】

つまり、本特徴部193SGでは、擬似連演出を実行する可変表示において特別仮停止報知演出を実行する場合（飾り図柄の仮停止に応じてスピーカ8L、8Rから仮停止報知音出力されるとともに画像表示装置5に特別背景画像が表示される場合）は、特別仮停止報知演出が実行されない場合（飾り図柄の仮停止に応じてスピーカ8L、8Rから仮停止報知音出力されるのみの場合；仮停止報知演出が実行される場合）よりも大当り期待度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示における大当り期待度：特別仮停止報知演出実行＞特別仮停止報知演出非実行）。

30

【0475】

また、前述したように、特別仮停止報知演出が実行される場合に注目すると、可変表示中に擬似連演出が1回実行される場合については、1回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置5に第1特別背景画像が表示されるのみであるが、可変表示中に擬似連演出が2回実行される場合については、1回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置5に第1特別背景画像が表示された後、2回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置5に第1特別背景画像に替えて第2特別背景画像が表示され（第1特別背景画像から第2特別背景画像に更新され）、3回目の飾り図柄の仮停止に応じて画像表示装置5に第2特別背景画像に替えて第3特別背景画像が表示され（第2特別背景画像から第3特別背景画像に更新され）になっている。

40

【0476】

つまり、擬似連演出を実行する可変表示については、可変表示中に実行する擬似連演出回数が多いほど大当り期待度が高く設定されているため、最終的に画像表示装置5に表示される背景画像が第3特別背景画像である場合が最も大当り期待度が高く設定されており、最終的に画像表示装置5に表示される背景画像が第1特別背景画像である場合が最も大当り期待度が低く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示において最終的に画像表示装置5に表示される特別背景画像に関する大当り期待度：第3特別背景画像＞第2特

50

別背景画像＞第1特別背景画像)。

【0477】

図11-31(B)は、演出制御用CPU120が図11-22におけるステップ193SG283において可変表示結果に基づいて仮停止報知演出期間を決定する場合の決定割合を示す図である。図11-22におけるステップ193SG283において演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当たりであれば、仮停止報知演出期間を60%の割合で仮停止報知演出期間A(2秒)に決定するとともに40%の割合で仮停止報知演出期間B(1.5秒)に決定する。一方で、可変表示結果がはずれであれば、仮停止報知演出期間を40%の割合で仮停止報知演出期間A(2秒)に決定するとともに60%の割合で仮停止報知演出期間B(1.5秒)に決定する。つまり、擬似連演出を実行する可変表示において特別仮停止報知演出を実行しない場合について、仮停止報知演出の演出期間が2秒に設定されている場合は、仮停止報知演出の演出期間が1.5秒に設定されている場合よりも大当たり期待度が高く設定されている(擬似連演出を実行する可変表示において特別仮停止報知演出を実行しない場合の仮停止報知演出の演出期間に関する大当たり期待度:仮停止報知演出期間A(2秒)>仮停止報知演出期間B(1.5秒))。

10

【0478】

また、本特徴部193SGでは、仮停止報知演出期間を2秒間と1.5秒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、仮停止報知演出期間は1の期間に一義的に決定してもよいし、また、3以上の期間から決定してもよい。

【0479】

また、本特徴部193SGでは、仮停止報知演出期間が長い方が、仮停止報知演出期間が短い場合よりも大当たり期待度が高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、仮停止報知演出期間が短い方が、仮停止報知演出期間が長い場合よりも大当たり期待度が高いようにしてもよい。

20

【0480】

次に、可変表示中においてスピーカ8L、8Rから出力される音の出力態様について説明する。図11-32に示すように、まず、スピーカ8L、8Rは、可変表示の進行にもとづいてBGM(楽曲)を出力可能となっている。該BGMは、再可変表示報知演出期間を除く可変表示中において出力される。また、スピーカ8L、8Rは、仮停止示唆音と仮停止報知音と再可変表示報知音及び第1可変表示開始回数報知音を出力可能となっている。このうち仮停止示唆音は仮停止示唆演出期間中のみ出力され、仮停止報知音は仮停止報知演出期間中のみ出力され、再可変表示報知音は再可変表示報知演出期間中のみ出力され、第1可変表示開始回数報知音は第1可変表示開始回数報知演出期間中のみ出力される。

30

【0481】

更に、スピーカ8L、8Rは、カットイン予告演出音と群予告演出音を出力可能となっている。このうちカットイン予告演出音は、カットイン予告演出の実行が決定されている場合に、カットイン予告演出実行期間中にのみ出力され、群予告演出音は、群予告演出の実行が決定されている場合に、群予告演出実行期間中にのみ出力される。

【0482】

つまり、図11-32に示すように、擬似連演出を実行する可変表示中については、スピーカ8L、8Rから再可変表示報知音が出力される再可変表示報知演出期間中はスピーカ8L、8RからのBGMの出力が制限される一方で、該再可変表示報知演出期間を除く可変表示中においてはスピーカ8L、8RからのBGMの出力が制限されない。更に、仮停止示唆演出期間中は、スピーカ8L、8RからBGMと仮停止示唆音の2種類の音出力される一方で、第1可変表示開始回数報知演出期間中は、スピーカ8L、8Rから第1可変表示開始回数報知音に加えてBGMとカットイン予告演出音と群予告演出音とを含む最大で4種類の音出力されるようになっている。

40

【0483】

次に、仮停止示唆演出期間中における画像表示装置5での各画像の表示態様について説明する。まず、図11-33に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合の仮停止示唆

50

演出期間において、画像表示装置 5 では、画像データ 2 での描画によって、画像表示装置 5 における上方から下方に向けての擬似連図柄の移動表示が実行される。該擬似連図柄の移動表示は、仮停止示唆演出期間の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングまでの期間にかけて、速度 V_1 にて実行される。尚、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ 2 として擬似連図柄は描画されない、つまり、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ 2 としての擬似連図柄は非表示となる。

【0484】

また、擬似連図柄の速度 V_1 の移動表示の途中からは、画像データ 1 での描画によって、画像表示装置 5 にて仮停止示唆画像が表示される。該仮停止示唆画像は、前述した擬似連図柄の速度 V_1 の移動表示の途中から表示画像データ切替タイミングの期間にかけて表示される一方で、その他の期間においては表示されない（非表示となる）。

10

【0485】

また、表示画像データ切替タイミングの直前からは、画像データ 3 での描画によって、画像表示装置 5 の中央部での擬似連図柄の表示が開始される。該画像データ 3 の描画による擬似連図柄は、表示画像データ切替タイミングまでは移動しない（速度 0）が、表示画像データ切替タイミングからは画像表示装置 5 の中央部から下方に向けて前述した速度 V_1 よりも高速である速度 V_3 での移動表示となる。尚、該画像データ 3 の描画による擬似連図柄の速度 V_3 での移動表示は、該擬似連図柄が画像表示装置 5 の表示領域外に移動することによって非表示となる。

【0486】

20

更に、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ 2 での描画によって、画像表示装置 5 における上方から下方に向けての飾り図柄の移動表示（可変表示）が実行される。該飾り図柄の移動表示（可変表示）は、表示画像データ切替タイミングから速度 V_1 よりも高速且つ速度 V_3 よりも低速である速度 V_2 （速度： $V_3 > V_2 > V_1$ ）にて実行される。尚、該飾り図柄の移動表示（可変表示）は、リーチ演出の開始タイミングまで継続する。

【0487】

そして、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ 4 での描画によって、画像表示装置 5 にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから一定期間にかけては密度（表示密度）が D_1 にて表示された後、該 D_1 よりも高密度である D_2 にて表示される。つまり、集中線は、画像表示装置 5 において表示が開始から一定期間が経過することで表示本数が増加する。そして、集中線は、表示画像データ切替タイミングからは再度密度 D_1 にて表示された後に非表示となる。

30

【0488】

このため、擬似連図柄が非停止となる仮停止示唆演出期間において、該仮停止示唆演出の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングにかけては、集中線が密度 D_1 にて表示されることにより左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に表示されている飾り図柄）の視認性が仮停止示唆演出の実行前の状態（視認性：高）よりも低くなっている（視認性：中）。更に、集中線の密度が D_1 から D_2 に変化することによって左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に表示されている飾り図柄）の視認性がより低くなる（視認性：低）。

40

【0489】

また、表示画像データ切替タイミングから集中線の表示終了タイミングにかけては、集中線が密度 D_1 にて表示されることにより集中線が密度 D_2 にて表示される場合よりも左右の飾り図柄の視認性が高くなる（視認性：中）。そして、集中線の表示終了タイミング以降は、集中線の表示が終了している（非表示である）ことにより、左右の飾り図柄の視認性が最も高くなっている（視認性：高）。

【0490】

図 11 - 34 に示すように、擬似連図柄が仮停止する場合の仮停止示唆演出期間において、画像表示装置 5 では、画像データ 2 での描画によって、画像表示装置 5 における上方

50

から下方に向けての擬似連図柄の移動表示が実行される。該擬似連図柄の移動表示は、仮停止示唆演出期間の開始タイミングから仮停止示唆演出の終了タイミング（擬似連図柄の仮停止タイミング）までの期間にかけて、速度V1にて実行される。可変表示の開始タイミングから擬似連図柄の仮停止タイミングまでに要する期間は、図11-33に示す擬似連図柄が仮停止しない場合における可変表示の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングまでに要する期間と同一となっている。更に、当該仮停止示唆演出の実行後は仮停止報知演出が実行されるが、該仮停止報知演出実行期間において擬似連図柄は「中」の飾り図柄表示エリア5Cで仮停止（速度V0）された後に非表示となる。

【0491】

また、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ4での描画によって、画像表示装置5にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから仮停止示唆演出の終了タイミング（擬似連図柄の仮停止タイミング）にかけては集中線の密度（表示密度）がD2にて表示される一方で、仮停止示唆演出の終了タイミングからは非表示となる。

【0492】

そして、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ4での描画によって、画像表示装置5にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから一定期間にかけては密度（表示密度）がD1にて表示された後、該D1よりも高密度であるD2にて表示される。つまり、集中線は、画像表示装置5において表示が開始から一定期間が経過することで表示本数が増加する。そして、集中線は、擬似連図柄の仮停止タイミングからは非表示となる。

【0493】

このため、擬似連図柄が非停止となる仮停止示唆演出期間において、該仮停止示唆演出の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングにかけては、集中線が密度D1にて表示されることにより左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rに表示されている飾り図柄）の視認性が仮停止示唆演出の実行前の状態（視認性：高）よりも低くなっている（視認性：中）。更に、集中線の密度がD1からD2に変化することによって左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rに表示されている飾り図柄）の視認性がより低くなる（視認性：低）。また、擬似連図柄の仮停止タイミングからは、集中線の表示が終了している（非表示である）ことにより、左右の飾り図柄の視認性が最も高くなっている（視認性：高）。

【0494】

尚、図11-34には図示していないが、仮停止示唆演出の終了タイミング以降、つまり、仮停止報知演出期間中は、擬似連図柄が仮停止することにより画像データ1の描画によって飾り図柄の仮停止報知用のエフェクト画像が擬似連図柄の周囲にて表示される。該飾り図柄の仮停止報知用のエフェクト画像は、その後画像表示装置5の表示領域全体での表示に切り替わる（図11-35参照）。尚、本特徴部193SGにおける仮停止報知用のエフェクト画像は、透過率が0%に設定されている画像である。

【0495】

つまり、仮停止報知演出期間においては、一旦集中線が非表示となったことにより仮停止示唆演出実行期間よりも左右の飾り図柄の視認性が高くなる（視認性：中）が、画像表示装置5の表示領域全域における仮停止報知用のエフェクト画像の表示によって左右の飾り図柄が視認不能となる（視認性：視認不能）。

【0496】

しかしながら、画像データ2における擬似連図柄の仮停止の表示が終了するタイミングからは、同じく画像データ2の描画によって擬似連図柄の遊技者側（パチンコ遊技機1の手前側）に向けての速度V2での移動表示が実行される。このとき、画像表示装置5の表示領域全体にて擬似連図柄の移動表示（拡大表示）が実行されるため、左右の擬似連図柄は再度視認不能となる。

【0497】

10

20

30

40

50

尚、該仮停止示唆演出において擬似連図柄が仮停止する場合においては、画像データ3の描画による画像表示装置5での擬似連図柄の移動表示と画像データ2の描画による画像表示装置5での飾り図柄の移動表示は(可変表示)実行されない。

【0498】

次に、本特徴部193SGにおいて仮停止示唆演出を実行する可変表示での画像表示装置5の表示態様について、図11-35～図11-47に基づいて説明する。

【0499】

まず、可変表示の開始時に特別仮停止報知演出の非実行が決定された場合は、図11-35(A)～図11-35(C)に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Cにおいて飾り図柄が停止(揺動停止)してリーチとなる。その後、1回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて速度V1にて移動してくる。このとき、画像表示装置5では、画像表示装置5の該周縁部から該画像表示装置5の中央部(「中」の飾り図柄表示エリア5C)に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度D1にて表示されているが、一定期間の経過によって密度がD2に変化する。

【0500】

そして、該可変表示が擬似連演出を実行しないノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-1による可変表示である場合には、図11-35(D)に示すように、擬似連図柄は仮停止することなく速度V2にて画像表示装置の下方に移動して非表示となる。このとき、画像表示装置5にて表示されている集中線の密度はD2からD1に変化する。一方で、該可変表示が擬似連演出を実行する変動パターン(PA2-2～PA2-4、PB1-2～PB1-4のいずれか)である場合は、図11-35(E)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止した擬似連図柄の周囲において仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。また、集中線は非表示となる。このとき、スピーカ8L、8Rから仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。更に、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動するとともに、内蔵されている第2可動体LED193SG034によって青色に発光する。

【0501】

次いで、図11-35(F)及び図11-35(G)に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置5の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第2可動体193SG033による青色発光が終了する。このとき、第2可動体193SG033は第1演出位置から退避位置に移動する。

【0502】

更に、図11-35(G)及び図11-35(H)に示すように、第2可動体193SG033の第1演出位置から退避位置への移動とともに、仮停止した擬似連図柄には複数の罫が表示される。その後、これら複数の罫が表示された擬似連図柄が爆発する画像が表示されるとともに、図11-36(I)及び図11-36(J)に示すように、該擬似連図柄を構成していた文字(本特徴部193SGであれば擬似連演出が実行されることを示す「NEXT」の各アルファベット)が拡散しつつ遊技者側に向けて移動してくる画像が表示される。

【0503】

次いで、図11-37(K)～図11-37(P)に示すように、1回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。更に、再可変表示報知演出として画像表示装置5においてキャラクタAの画像が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから再可変表示報知音が出力される。このとき、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出及び第1可変表示開始回数報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【0504】

そして、再可変表示報知演出が終了すると、1回目の第1可変表示開始回数報知演出と

10

20

30

40

50

して、画像表示装置 5 において「× 2」の画像が表示されるとともに、該画像表示装置 5 の左右両端部において青色のエフェクト画像の表示が開始される。また、このとき、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が再度退避位置から第 1 演出位置に移動して青色に発光する。

【 0 5 0 5 】

尚、1 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出として画像表示装置 5 において表示される「× 2」の画像は、一旦画像表示装置 5 において表示された後、更に大きいサイズにて表示されて非表示となる（図 1 1 - 3 7（O）及び図 1 1 - 3 7（P）参照）。

【 0 5 0 6 】

第 1 可変表示開始回数報知演出が終了すると、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 の青色での発光が終了するとともに、該第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 は第 1 演出位置から退避位置に移動する。また、1 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置 5 の左上

10

【 0 5 0 7 】

1 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出が終了して暫くすると、図 1 1 - 3 8（R）～図 1 1 - 3 8（T）に示すように、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R において飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなった後に、2 回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において擬似連図柄が上方から下方に向けて速度 V 1 にて移動してくる。このとき、画像表示装置 5 では、画像表示装置 5 の該周縁部から該画像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5 C）に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度 D 1 にて表示されているが、一定期間の経過によ

20

【 0 5 0 8 】

そして、該可変表示が擬似連演出を 1 回のみ実行するノーマルリーチはずれの変動パターン P A 2 - 2 やノーマルリーチ大当りの変動パターン P B 1 - 2 である場合には、図 1 1 - 3 8（U）に示すように、擬似連図柄は仮停止することなく速度 V 2 にて画像表示装置の下方に移動して非表示となる。このとき、画像表示装置 5 に表示されている集中線の密度は D 2 から D 1 に変化する。一方で、該可変表示が 2 回以上擬似連演出を実行する変動パターン（P A 2 - 3、P A 2 - 4、P B 1 - 3、P B 1 - 4 のいずれか）である場合は、図 1 1 - 3 8（V）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止した擬似連図柄の周囲において仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。また、集中線は非表示となる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。更に、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が退避位置から第 1 演出位置に移動するとともに、内蔵されている第 2 可動体 L E D 1 9 3 S G 0 3 4 によって緑色に発光する。

30

【 0 5 0 9 】

次いで、図 1 1 - 3 8（W）及び図 1 1 - 3 8（X）に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置 5 の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 による緑色発光が終了する。このとき、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 は第 1 演出位置から退避位置に移動する。

40

【 0 5 1 0 】

更に、図 1 1 - 3 8（X）及び図 1 1 - 3 8（Y）に示すように、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 の第 1 演出位置から退避位置への移動とともに、仮停止した擬似連図柄には複数の罫が表示される。その後、これら複数の罫が表示された擬似連図柄が爆発する画像が表示されるとともに、図 1 1 - 3 9（Z）及び図 1 1 - 3 9（a）に示すように、該擬似連図柄を構成していた文字（本特徴部 1 9 3 S G であれば擬似連演出が実行されることを示す「NEXT」の各アルファベット）が拡散しつつ遊技者側に向けて移動してくる画像が表示される。

【 0 5 1 1 】

次いで、図 1 1 - 4 0（b）～図 1 1 - 4 0（h）に示すように、2 回目の飾り図柄の

50

再可変表示が開始される。更に、再可変表示報知演出として画像表示装置 5 においてキャラクター B の画像が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R から再可変表示報知音が出力される。また、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出及び第 1 可変表示開始回数報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【0512】

そして、再可変表示報知演出が終了すると、2 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置 5 において「×3」の画像が表示されるとともに、該画像表示装置 5 の左右両端部において緑色のエフェクト画像の表示が開始される。また、このとき、第 2 可動体 193SG033 が再度退避位置から第 1 演出位置に移動して緑色に発光する。

10

【0513】

尚、2 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出として画像表示装置 5 において表示される「×3」の画像は、一旦画像表示装置 5 において表示された後、更に大きいサイズにて表示されて非表示となる（図 11-40（f）及び図 11-40（g）参照）。

【0514】

第 1 可変表示開始回数報知演出が終了すると、2 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置 5 の左上部において第 1 可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「×3」の画像が表示される。

【0515】

2 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出が終了して暫くすると、図 11-41（e）～図 11-41（g）に示すように、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R において飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなった後に、3 回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において擬似連図柄が上方から下方に向けて速度 V1 にて移動してくる。このとき、画像表示装置 5 では、画像表示装置 5 の該周縁部から該画像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5 C）に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度 D1 にて表示されているが、一定期間の経過によって密度が D2 に変化する。

20

【0516】

そして、該可変表示が擬似連演出を 2 回のみ実行するスーパーリーチはずれの変動パターン PA2-3 やスーパーリーチ大当りの変動パターン PB1-3 である場合には、図 11-41（h）に示すように、擬似連図柄は仮停止することなく速度 V2 にて画像表示装置の下方に移動して非表示となる。このとき、画像表示装置 5 に表示されている集中線の密度は D2 から D1 に変化する。一方で、該可変表示が 2 回以上擬似連演出を実行する変動パターン（PA2-3、PA2-4、PB1-3、PB1-4 のいずれか）である場合は、図 11-41（i）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止した擬似連図柄の周囲において仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。また、集中線は非表示となる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。更に、第 2 可動体 193SG033 が退避位置から第 1 演出位置に移動するとともに、内蔵されている第 2 可動体 LED193SG034 によって赤色に発光する。

30

【0517】

次いで、図 11-41（j）及び図 11-41（k）に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置 5 の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第 2 可動体 193SG033 による赤色発光が終了する。このとき、第 2 可動体 193SG033 は第 1 演出位置から退避位置に移動する。

40

【0518】

更に、図 11-41（k）及び図 11-41（l）に示すように、第 2 可動体 193SG033 の第 1 演出位置から退避位置への移動とともに、仮停止した擬似連図柄には複数の罫が表示される。その後、これら複数の罫が表示された擬似連図柄が爆発する画像が表示されるとともに、図 11-42（m）及び図 11-42（n）に示すように、該擬似連

50

図柄を構成していた文字（本特徴部 1 9 3 S G であれば擬似連演出が実行されることを示す「NEXT」の各アルファベット）が拡散しつつ遊技者側に向けて移動してくる画像が表示される。

【0519】

次いで、図 1 1 - 4 3 (o) ~ 図 1 1 - 4 3 (u) に示すように、3 回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。更に、再可変表示報知演出として画像表示装置 5 においてキャラクタ C の画像が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R から再可変表示報知音が出力される。また、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出及び第 1 可変表示開始回数報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

10

【0520】

そして、再可変表示報知演出が終了すると、3 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置 5 において「x 4」の画像が表示されるとともに、該画像表示装置 5 の左右両端部において赤色のエフェクト画像の表示が開始される。また、このとき、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が再度退避位置から第 1 演出位置に移動して赤色に発光する。

【0521】

尚、3 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出として画像表示装置 5 において表示される「x 4」の画像は、一旦画像表示装置 5 において表示された後、更に大きいサイズにて表示されるようになっている（図 1 1 - 4 3 (s) 及び図 1 1 - 4 3 (t) 参照）。

20

【0522】

第 1 可変表示開始回数報知演出が終了すると、3 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置 5 の左上部において第 1 可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「x 4」の画像が表示される。

【0523】

ここで仮停止示唆演出の実行時について説明する。図 1 1 - 4 4 (A) 及び図 1 1 - 4 4 (B) に示すように仮停止示唆演出の実行時は、前述したように画像表示装置 5 において擬似連図柄が速度 V 1 にて上方から下方に向けて移動するとともに、集中線が密度 D 2 にて表示されている。該仮停止示唆演出が進行することで擬似連図柄が仮停止位置に向けて近接していくと、画像表示装置 5 の中央（飾り図柄の仮停止位置）において該上方から下方に向けて速度 V 1 にて移動する擬似連図柄（画像データ 2 での描画による擬似連図柄）とは異なる擬似連図柄（画像データ 3 での描画による擬似連図柄）が表示され、擬似連図柄の仮停止が示唆される。

30

【0524】

そして、該仮停止示唆演出の結果として飾り図柄が仮停止する場合は、図 1 1 - 4 4 (C)、に示すように擬似連図柄が仮停止することによって該擬似連図柄の周囲に仮停止報知用のエフェクト画像が表示されるとともに、退避位置から第 1 演出位置に移動した第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が仮停止回数（擬似連回数）に応じた色（1 回目の仮停止なら青色、2 回目の仮停止なら緑色、3 回目の仮停止なら赤色）で発光する。また、このとき画像表示装置 5 において表示されていた集中線は非表示となる。

【0525】

40

一方で、該仮停止示唆演出の結果として飾り図柄が仮停止しない場合は、図 1 1 - 4 4 (D) 及び図 1 1 - 4 4 (E) に示すように、画像表示装置 5 の中央における擬似連図柄（画像データ 3 での描画による擬似連図柄）が非表示となるとともに、それまで上方から下方に向けて速度 V 1 で移動していた擬似連図柄（画像データ 2 での描画による擬似連図柄）が速度 V 2 にて仮停止位置を通過し、そのまま画像表示装置 5 の下方に向けて移動して非表示となる。併せて、画像表示装置 5 の上方から下方に向けて通常の飾り図柄の移動表示が実行される（可変表示が実行される）。

【0526】

画像表示装置 5 に表示されている集中線は、擬似連図柄の速度 V 2 での移動が開始されたタイミングから密度が D 2 から D 1 に変化する（表示されている集中線の本数が減少す

50

る)。そして、密度がD 1に変化した後の集中線は、画像表示装置5から擬似連図柄が非表示となってから一定期間後に非表示となる。

【0527】

尚、図11-44(F)及び図11-44(G)に示すように、集中線が非表示となった後は、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて暫く擬似連図柄を除く飾り図柄にて可変表示が実行された後、変動パターンに応じたりーチ演出が実行され、最終的に大当たりまたははずれを示す飾り図柄が導出表示される(本特徴部193SGであれば、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて大当たりの組合せとなる「1」、または、はずれの組合せとなる「1」以外の数字の飾り図柄が停止する)。つまり、仮停止示唆演出において擬似連図柄が仮停止しなかった場合については、擬似連図柄が画像表示装置5から非表示とな

10

【0528】

以上のように、特別仮停止報知演出非実行の場合の可変表示については、図11-45に示すように、左右の飾り図柄(「右」と「左」の飾り図柄表示エリア5L, 5Rに表示されている飾り図柄)は、仮停止示唆演出期間中においては、集中線が密度D 1にて表示されることにより仮停止示唆演出の実行前よりも視認性が低くなる(視認性: 低)。また、左右の飾り図柄(「右」と「左」の飾り図柄表示エリア5L, 5Rに表示されている飾り図柄)は、集中線の密度D 2に変化することによって更に視認性が低くなる(視認性: 中)。

20

【0529】

また、仮停止報知演出期間中における左右の飾り図柄は、該仮停止報知演出の開始タイミング(擬似連図柄の仮停止タイミング)から擬似連図柄の周囲に仮停止報知用のエフェクト画像が表示されている期間中において仮停止示唆演出期間よりも視認性が高くなっている(視認性: 中)。

【0530】

尚、仮停止報知演出期間中において仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置5の表示領域全体での表示となっ

30

【0531】

そして、可変表示開始回数報知演出の開始タイミングからは、左右の飾り図柄が画像表示装置にて再度表示される。このとき、これら左右の飾り図柄は、画像表示装置5の中央にて表示されている「×2」、「×3」、「×4」等の表示が一部重複することによって仮停止報知演出の開始直後と同等の視認性(視認性: 中)となっている。

【0532】

その後、左右の飾り図柄は、「×2」、「×3」、「×4」等の表示が拡大表示される(遊技者側に向けて移動表示される)ことによって遊技者から視認不能となった後、これら「×2」、「×3」、「×4」等の表示が画像表示装置5の左上部での小表示に切り替わることによって最も視認性の高い状態(視認性: 高)となる。

40

【0533】

尚、本特徴部193SGでは、図11-36~図11-37、図11-39~図11-40、図11-42~図11-43に示すように、仮停止報知演出の実行期間と再可変表示報知演出の実行期間が異なる(仮停止報知演出の実行後に再可変表示報知演出が実行される)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、これら仮停止報知演出の実行期間と再可変表示報知演出との実行期間は一部重複していてもよい。例えば、図11-36~図11-37に示すように、仮停止報知演出として画像表示装置5において擬似連図柄が爆発して手前側に移動表示されるときに、擬似連図柄の一部(例えば、「E」の文字)が画像表示装置5の全表示領域で表示された後に消去されるようにする一方で、該擬似連図柄の一部の背面側において再可変表示報知演出としてのキャラクタの画

50

像の表示が開始されるようにする。このようにすることで、擬似連図柄が消去される過程で該キャラクタの画像が徐々に遊技者に視認されるようになり演出効果を向上することができ、更に、画像表示装置 5 に表示されている画像の移行を違和感なく行うことが可能となる。

【 0 5 3 4 】

また、本特徴部 1 9 3 S G では、図 1 1 - 3 5 (H) 等に示すように、仮停止報知演出として、画像表示装置 5 において擬似連図柄に罅が入る画像を表示し、該画像自体が爆発する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、これら罅が入る画像と爆発する画像とは異なる画像であってもよい。例えば、仮停止報知演出として、画像表示装置 5 において擬似連図柄に罅が入る画像を表示した後、これら罅から煙や光が発生する画像を表示する。そして、該煙や光の画像によって擬似連図柄を遊技者から視認困難とし、擬似連図柄に替えて爆発する画像を表示すればよい。このようにすることによっても、画像表示装置 5 に表示されている画像の移行を違和感なく行うことが可能となる。

10

【 0 5 3 5 】

次に、可変表示の開始時に特別仮停止報知演出の実行が決定された場合は、図 1 1 - 4 6 (A) ~ 図 1 1 - 4 6 (C) に示すように、可変表示が開始されて暫くするとリーチとなる。そして、1 回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において擬似連演出の実行を示す擬似連図柄の通常よりも低速 (速度 V 1) での移動表示が実行される。そして、仮停止再演出期間が終了すると同時に擬似連図柄が仮停止する。このとき、スピーカ 8 L、8 R から仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。

20

【 0 5 3 6 】

図 1 1 - 4 6 (D) ~ 図 1 1 - 4 6 (H) に示すように、仮停止報知音の出力が終了すると、画像表示装置 5 において第 1 特別背景画像の表示が開始されるとともに、1 回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。このとき、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【 0 5 3 7 】

そして、カットイン演出や群予告演出が終了すると、第 1 可変表示開始回数報知演出が実行されることなく 1 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出が実行される。

30

【 0 5 3 8 】

以降は、図 1 1 - 4 7 (I) ~ 図 1 1 - 4 7 (N) に示すように、2 回目の飾り図柄の仮停止が実行されることによって画像表示装置 5 に表示されている第 1 特別背景画像が第 2 特別背景画像に表示されるとともに、飾り図柄の再可変表示、カットイン予告演出、群予告演出、2 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出が実行され、3 回目の飾り図柄の仮停止が実行されることによって画像表示装置 5 に表示されている第 2 特別背景画像が第 3 特別背景画像に表示されるとともに、飾り図柄の再可変表示、カットイン予告演出、群予告演出、3 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、リーチ演出が実行されて飾り図柄が当たりまたははずれを示す組合せで導出表示される。

【 0 5 3 9 】

40

以上、本特徴部 1 9 3 S G におけるパチンコ遊技機 1 にあっては、図 1 1 - 3 3 及び図 1 1 - 3 4 に示すように、仮停止示唆演出として、画像表示装置 5 において集中線を密度 D 1 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度 D 2 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させることにより、該仮停止示唆演出によって擬似連図柄が仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができる。そして、仮停止報知演出としては、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置 5 の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とすることによって、擬似連図柄が仮停止したことに対する高揚感を高めることができる。

【 0 5 4 0 】

更に、図 1 1 - 4 4 に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しな

50

い場合については、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後も集中線が継続して表示されるので、擬似連図柄が仮停止しない場合に、擬似連図柄が仮停止するはずであったタイミング後においても集中線が継続表示されていることで、擬似連図柄が仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、擬似連図柄が仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 4 1 】

また、図 1 1 - 3 3 に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合においては、表示画像データの切替タイミングの前では集中線が密度 D 2 にて表示されており、表示画像データの切替タイミングの後では集中線が密度 D 1 にて表示されているので、表示画像データの切替タイミングの前よりも表示画像データの切替タイミングの後の方が左右の飾り図柄の視認性が高くなっている。つまり、表示画像データの切替タイミング後では、集中線の透過性を高めることによって、擬似連図柄が仮停止しないことを遊技者に認識させるとともに、集中線を透して背景画像への注目を高めることで、擬似連図柄が仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができる。

10

【 0 5 4 2 】

また、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に左右の飾り図柄と併せて大当たりまたははずれとなる組み合わせの飾り図柄が停止する前に集中線が非表示となるので、擬似連図柄が仮停止しなかった後の飾り図柄の停止が仮停止であると遊技者から誤認されてしまうことを防ぐことができる。

20

【 0 5 4 3 】

また、図 1 1 - 3 5 (G) ~ 図 1 1 - 3 5 (H) に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が退避位置から第 1 演出位置に移動するとともに、画像表示装置 5 において擬似連図柄に罅が入って爆発する画像（遊技者側に向けて擬似連図柄が移動する画像）が表示されるので、これら第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 の動作と擬似連図柄の爆発の表示により擬似連図柄が仮停止したことをより一層遊技者に印象付けることができる。

【 0 5 4 4 】

特に、本特徴部 1 9 3 S G では、擬似連図柄が仮停止する場合においては仮停止報知演出として第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が退避位置から第 1 演出位置に移動することによって、正面視で擬似連図柄と該第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 の一部が重複するので、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 によって擬似連図柄が遊技者から視認困難となってしまうことを防ぎつつ、擬似連図柄が仮停止したことを遊技者に対して印象付けることができる。

30

【 0 5 4 5 】

尚、本特徴部 1 9 3 S G では、擬似連図柄が変形する例として該擬似連図柄が爆発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、擬似連図柄が変形する例としては、擬似連図柄が特定の図形の形状（例えば円形や三角形等）に変化するものや、擬似連図柄の大きさが仮停止前と異なるもの等であってもよい。

【 0 5 4 6 】

また、本特徴部 1 9 3 S G では、擬似図柄が仮停止した場合には、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 を退避位置から第 1 演出位置に移動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、擬似連図柄が仮停止した場合には、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 に加えて、或いは替えて、可動体 3 2 を第 1 演出位置または該第 1 演出位置とは異なる位置であって、正面視で擬似連図柄の少なくとも一部と重複する位置に移動させてもよい。

40

【 0 5 4 7 】

また、図 1 1 - 3 5 (F) 及び図 1 1 - 3 5 (G) に示すように、仮停止報知演出においては、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となる前に第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が第 1 演出位置から退避位置に移動させられるので、該第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 の移動によって遊技者は擬似連図柄が画像表示装置 5 から非表示となることを認識し易くなる。

50

【 0 5 4 8 】

また、本特徴部 1 9 3 S G の可変表示では、最大で 3 回の擬似連演出を実行可能であって、これら擬似連演出として擬似連図柄が仮停止して再可変表示が実行される毎に、第 1 可変表示開始回数報知演出として該再可変表示回数に応じた「× 2」、「× 3」、「× 4」等の表示を画像表示装置 5 において表示するようになっている。更に、図 1 1 - 3 7 (O) に示すように、第 1 可変表示開始回数報知演出の実行時には、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が退避位置から第 1 演出位置に移動し、該第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 と「× 2」、「× 3」、「× 4」等の表示の一部が正面視で重複するようになっているので、これら可変表示回数に応じた「× 2」、「× 3」、「× 4」等の表示に対しての注目を集めることができ、演出効果を向上できる。

10

【 0 5 4 9 】

更に、図 1 1 - 3 7 (O)、図 1 1 - 4 0 (f)、図 1 1 - 4 3 (s) に示すように、可変表示開始回数報知演出として、「× 2」を表示する場合は第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 を青色、「× 3」を表示する場合は第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 を緑色、「× 4」を表示する場合は第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 を赤色でそれぞれ発光させることによって第 1 可変表示開始回数報知演出の表示への遊技者の注目を促すことが可能となり、演出効果を向上できる。

【 0 5 5 0 】

尚、本特徴部 1 9 3 S G では、第 1 可変表示開始回数報知演出の実行時には、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が退避位置から第 1 演出位置に移動し、該第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 と「× 2」、「× 3」、「× 4」等の表示の一部が正面視で重複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 1 可変表示開始回数報知演出の実行時には、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 と「× 2」、「× 3」、「× 4」等の表示が完全に重複するものであってもよい。

20

【 0 5 5 1 】

また、図 1 1 - 3 3、図 1 1 - 3 5、図 1 1 - 4 4 に示すように仮停止示唆演出としては、画像表示装置 5 の中央部において仮停止示唆画像としての擬似連図柄を表示しつつ集中線を表示するので、演出制御用 C P U 1 2 0 による仮停止示唆演出の表示制御が容易となるとともに、擬似連図柄が仮停止しない場合は、表示画像データ切替タイミングにおいて画像データの切替（図 1 1 - 3 に示す画像データから図 1 1 - 4 に示す画像データへの切替）が不自然となってしまうことを防ぐことができる。特に表示画像データ切替タイミング後は、画像表示装置 5 の中央部から擬似連図柄が下方に向けて移動するので、予め仮停止示唆画像としての擬似連図柄を画像表示装置 5 の中央部に表示しておくことによって、表示画像データ切替タイミングにおける画像データの切替をより一層遊技者に違和感を与える異なる自然に行うことができる。

30

【 0 5 5 2 】

また、本特徴部 1 9 3 S G の遊技機では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 3 及び図 1 1 - 4 に示すように、画像データ 1、画像データ 2、画像データ 3、画像データ 4 として描画されたデータを合成して画像表示装置 5 に画像を表示可能となっている。特に、仮停止し画像としての擬似連図柄は最も表示優先度の高い画像データ 1 として描画され、飾り図柄や擬似連図柄は画像データ 1 よりも表示優先度が低い画像データ 2 として描画されるので、移動表示中（可変表示中）の飾り図柄や擬似連図柄、仮停止示唆画像としての擬似連図柄、仮停止示唆演出としての集中線自由度を高めることができる。

40

【 0 5 5 3 】

また、前記特徴部 1 9 3 S G では、図 1 1 - 3 5 (H)、図 1 1 - 3 6 (I)、図 1 1 - 3 6 (J) に示すように、仮停止報知演出として画像表示装置 5 において擬似連図柄が爆発して手前側に移動表示される場合は、左右の飾り図柄が遊技者から視認不能となっている一方で、図 1 1 - 3 7 (O) に示すように、第 1 可変表示開始回数報知演出として画像表示装置 5 において「× 2」等が表示されているときは、左右の飾り図柄が遊技者から

50

視認可能となっているので、仮停止報知演出と第1可変表示開始回数報知演出（特に「×2」等の表示）の演出効果を高めることができるとともに、第1可変表示開始回数報知演出中に左右の飾り図柄が遊技者から視認可能となるので、再可変表示が実行されることを遊技者が認識し易くできる。

【0554】

また、図11-35（H）、図11-36（I）、図11-36（J）等を示す擬似連図柄が爆発して移動表示される部分と、図11-37（O）、図11-37（P）等を示す「×2」、「×3」、「×4」等の表示が移動表示される部分とは、どちらも遊技者側に向けての移動表示（拡大表示）であるので、これら遊技者側に向けての移動表示によって仮停止報知演出と第1可変表示開始回数報知演出の演出効果を高めることができる。

10

【0555】

また、図11-33に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合について、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度はV1だが、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度はV3であるので、遊技者は、擬似連図柄の移動速度によって擬似連図柄が仮停止するタイミングの前であるか後であるか（表示画像データ切替タイミングの前であるか後であるか）を遊技者が把握し易くできる。

【0556】

尚、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度よりも低速であ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、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度よりも高速であってもよい。

20

【0557】

また、図11-34に示すように、擬似連図柄が仮停止する場合においては、擬似連図柄の仮停止タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度はV1だが、擬似連図柄の仮停止タイミング後での擬似連図柄の移動速度はV2であるので、擬似連図柄の移動表示については、該擬似連図柄の移動速度によって仮停止する前であるか仮停止した後であるのかを遊技者が把握し易くできる。

【0558】

特に、本特徴部193SGでは、図11-34及び図11-35に示すように、仮停止前の擬似連図柄は上方から下方に向けて移動するが、仮停止後の擬似連図柄は遊技者側（手前側）に向けて移動するので、擬似連図柄の移動方向によって仮停止する前であるか仮停止した後であるのかを遊技者がより一層解り易くでき、擬似連図柄の移動表示の誤認を防ぐことができる。

30

【0559】

尚、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止する前と仮停止した後で該擬似連図柄の移動方向が異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、擬似連図柄が仮停止する前と仮停止した後で該擬似連図柄の移動方向が同一であってもよい。更に、擬似連図柄が仮停止した後の該擬似連図柄の移動方向は、仮停止前の擬似連図柄の移動方向と異なっていれば遊技者側（手前側）に向けての移動でなくともよい。

40

【0560】

尚、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度が表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度よりも遅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、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の画像を表示するための表示フレーム数と、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄を表示するための表示フレーム数と、が異なってもよい。また、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄が表示されている期間（擬似連図柄が表示されている演出期間）と、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄が表示されている期間が異なっても

50

よい。つまり、本発明において『特定演出識別情報（本特徴部 193SG における擬似連図柄）が移動する移動速度が異なる』ことには、擬似連図柄を表示するための表示フレーム数が異なることや、擬似連図柄を表示している期間（擬似連図柄が表示されている演出期間）も含まれている。

【0561】

以上、本発明の特徴部 193SG を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら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。

【0562】

例えば、前記特徴部 193SG では、仮停止示唆演出中に画像表示装置 5 において集中線を表示することによって、擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5C）に仮停止するか否かに対して遊技者を注目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、変形例 193SG - 1 として図 11 - 48（A）～図 11 - 48（D）に示すように、仮停止示唆演出中に画像表示装置 5 において集中線を表示するとともに、仮停止示唆演出の進行（擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部に向けての移動表示）に応じて集中線を画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示してもよい。このようにすることで、遊技者は擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部に停止する可能性があることを特定できるようになるので、擬似連図柄が仮停止しなかった場合には遊技者が該仮停止しなかったことをより認識し易くできる。

【0563】

また、前記特徴部 193SG では、仮停止示唆演出として画像表示装置 5 において集中線を表示し、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止した場合には、仮停止回数に応じた色にて第 2 可動体 193SG 033（第 2 可動体 LED 293SG 034）を発光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、変形例 193SG - 2 として、仮停止示唆演出を実行する際には、画像表示装置 5 において該仮停止示唆演出の実行回数に応じた色にて集中線を表示してもよい。例えば、1 回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を青色、2 回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を緑色、3 回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を赤色にて表示する。このようにすることで、仮停止報知演出として第 2 可動体 193SG 033 を発光させる際には、仮停止示唆演出として表示された集中線と同色で第 2 可動体 193SG 033 の発光が行われるので、演出効果を向上できる。

【0564】

また、前記特徴部 193SG では、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出としてカットイン予告演出と群予告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、変形例 193SG - 3 として、予告演出としては、例えば、可変表示の開始タイミングや擬似連図柄が仮停止した場合の再可変表示タイミングから飾り図柄の表示態様を変化させたり可変表示の方向を変化させる演出等を実行可能としてもよい。

【0565】

尚、このように、予告演出として飾り図柄の表示態様を変化させたり可変表示の方向を変化させる演出を実行可能とする場合は、第 1 可変表示開始回数報知演出として「×2」、「×3」、「×4」の表示が遊技者側に向けて移動表示（拡大表示）される場合については、該予告演出実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって再可変表示が実行されることを遊技者が認識できなくなってしまうことを防止することができる。

【0566】

また、前記特徴部 193SG では、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置 5 において該擬似連図柄の遊技者からの視認性を損なう画像を表示することなく再可変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、変形例 193SG - 4 として、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置 5 において仮停止している擬

10

20

30

40

50

似連図柄の視認性を低下させる視認性障害画像（例えば、爆風の画像等）を表示し、該視認性障害画像を非表示とした後に再可変表示を実行するようにしてもよい。このようにすることで、再可変表示が実行される前に、視認性障害画像が表示されるので、再可変表示が実行されることを解り易くできる。

【 0 5 6 7 】

更には、透過性を有する板材であって外周側面から光を投入することによって前述した視認性障害画像を表示可能である導光板をパチンコ遊技機 1 において画像表示装置 5 の手前側（画像表示装置 5 と遊技者との間の位置）に設けてもよい。このようにすることで、擬似連図柄が仮停止したときには導光板に視認性障害画像を表示させることで画像表示装置 5 に表示されている擬似連図柄を遊技者から視認困難とし、遊技者の印象を高めることができ、視認性障害画像の演出効果を高めることができる。

10

【 0 5 6 8 】

また、前記特徴部 1 9 3 S G では、擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部に仮停止しなかった場合は、必ず擬似連図柄がそのまま画像表示装置 5 の下方に向けて移動表示して非表示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 1 9 3 S G - 5 として、擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部に仮停止しなかった場合であっても、擬似連図柄が一旦画像表示装置 5 の下方に向けて移動を開始した後に画像表示装置 5 の中央部に戻り仮停止する場合を設けてもよい。この場合は、表示画像データ切替タイミングよりも前の擬似連図柄の移動速度と、一旦画像表示装置 5 の中央部を通過した後に該画像表示装置 5 の中央部に戻るときの擬似連図柄の移動速度と、を異ならせることで、擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部を通過する前であるか、或いは画像表示装置 5 の中央部を一旦通過した後なのかを遊技者が把握し易くしてもよい。

20

【 0 5 6 9 】

更に、擬似連図柄が一旦画像表示装置 5 の中央部を通過した後に該画像表示装置 5 の中央部に戻る場合には、再度の集中線の表示を実行しないようにしてもよい。このようにすることで、擬似連図柄が一旦画像表示装置 5 の中央部を通過した後に該画像表示装置 5 の中央部に戻ることを遊技者により一層解り易くできる。

【 0 5 7 0 】

また、前記特徴部 1 9 3 S G では、可変表示中に擬似連演出を最大で 3 回まで実行可能であり、可変表示中に 3 回の擬似連演出が実行された場合は、擬似連演出が 2 回実行された場合と同じくスーパーリーチのリーチ演出が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、可変表示中に擬似連演出が最大回数（本特徴部 1 9 3 S G であれば 3 回）実行された場合は、可変表示中に擬似連演出が最大回数未満実行された場合とは異なるリーチ演出（例えば、他のスーパーリーチのリーチ演出よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高い全回転リーチ演出等）が実行されるようにしてもよい。尚、このように可変表示中に擬似連演出が最大回数実行された場合は、仮停止報知演出の後に再可変表示報知演出を経由せずに、全回転リーチ演出が実行されるようにしてもよい。

30

【 0 5 7 1 】

また、前記特徴部 1 9 3 S G では、擬似連演出として、左右の飾り図柄に同一の数値を示す図柄が停止した状態（リーチ状態）で中央（「中」の飾り図柄表示エリア 5 C）に擬似連図柄が仮停止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、擬似連図柄は、リーチ状態以外で仮停止してもよい。更には、前述したように、擬似連演出としては、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に擬似連図柄とは異なる飾り図柄が仮停止してもよい。尚、擬似連演出として「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に擬似連図柄とは異なる飾り図柄が仮停止する形態については、「 1 3 5 」や「 2 4 6 」等の奇数や偶数の組合せ、「 1 1 2 」や「 3 3 4 」等の所謂ズレ目の組合せ等、特定の組合せで飾り図柄が仮停止可能としてもよい。

40

【 0 5 7 2 】

（本発明の実施の形態における特徴部 2 2 5 S G に関する説明）

次に本発明の実施の形態における特徴部 2 2 5 S G（以下、本特徴部 2 2 5 S G と記載

50

する)について説明する。尚、本特徴部 2 2 5 S G では、前述した特徴部のパチンコ遊技機 1 と同一構成である箇所については記述を省略する。

【 0 5 7 3 】

形態 1 の遊技機は、

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

演出画像を表示可能な表示手段(例えば、画像表示装置 5)と、

前記表示手段に表示されている特定画像の表示により前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出(例えば、仮停止示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 0 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、

前記特定画像を移動表示する前段演出(例えば、図 1 2 - 4 (C) ~ 図 1 2 - 4 (E) に示す仮停止示唆演出)と、

前記前段演出を実行した後に前記特定画像を停止表示する成功態様となる第 1 後段演出(例えば、図 1 2 - 4 (G) ~ 図 1 2 - 4 (H) に示すように、擬似連図柄が仮停止する部分)と、

前記前段演出を実行した後に前記特定画像の移動表示を継続する失敗態様となる第 2 後段演出(例えば、図 1 2 - 4 (F) に示すように、擬似連図柄が仮停止せずに継続して移動表示され非表示となる部分)と、を実行可能である、

ことを特徴部としている。

この特徴によれば、示唆演出の演出成功と演出失敗とを把握し易くなり、示唆演出の興趣を向上できる。

【 0 5 7 4 】

形態 2 の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示(例えば、図 1 2 - 1 に示すように、透過率 5 0 % の集中線が飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示される部分)され、

前記第 1 後段演出においては、前記特定画像が停止表示される際に不透明のエフェクト表示が表示されることで、該特定画像が一旦視認困難とされ(例えば、図 1 2 - 4 (G) に示すように、透過率 0 % の仮停止報知用のエフェクト画像が表示される部分)、

前記第 2 後段演出においては、前記不透明のエフェクト表示が表示されない(例えば、図 1 2 - 4 (F) に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は仮停止報知用のエフェクト画像が表示されない部分)、

ことを特徴部としている形態 1 に記載の遊技機。

この特徴によれば、半透明のエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、特定画像が停止表示される際に視認困難となることで該停止表示時における違和感を低減できるとともに停止表示されたことを強調することができるので、後段演出の興趣も向上できる。

【 0 5 7 5 】

形態 3 の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像の背景側にエフェクト表示が表示され(例えば、変形例 2 2 5 S G - 1 として図 1 2 - 5 に示すように、飾り図柄や擬似連図柄が集中線よりも優先して表示される部分)、

前記第 1 後段演出が実行される場合は、該第 1 後段演出が実行される際に不透明のエフェクト表示が表示されることで、前記特定画像が一旦視認困難とされ(例えば、図 1 2 - 6 (G) に示すように、透過率 0 % の仮停止報知用のエフェクト画像が表示される部分)、

前記第 2 後段演出が実行される場合は、前記不透明のエフェクト表示が表示されない(例えば、図 1 2 - 6 (F) に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は仮停止報知用

10

20

30

40

50

のエフェクト画像が表示されない部分)、

ことを特徴部としている形態 1 に記載の遊技機。

この特徴によれば、特定画像の背景側にエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、特定画像が停止表示される際に視認困難とされることで該停止表示時における違和感を低減できるとともに停止表示されたことを強調することができるので、後段演出の興趣も向上できる。

【0576】

形態 4 の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像の背景側にエフェクト表示が表示され(例えば、変形例 225SG-1 として図 12-5 に示すように、飾り図柄や擬似連図柄が集中線よりも優先して表示される部分)、

10

前記第 2 後段演出においては、前記失敗態様となる前から前記特定画像の背景側にエフェクト表示が表示されるとともに、前記特定画像が消去された後においても所定期間に亘ってエフェクト表示が表示される(例えば、変形例 225SG-2 として図 12-7(F)~図 12-7(H) に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は、該擬似連図柄の移動表示により画像表示装置 5 にて非表示となった後も集中線が継続して表示される部分)、

ことを特徴部としている形態 1 に記載の遊技機。

この特徴によれば、特定画像の背景側にエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、第 2 後段演出においても、失敗態様となる前から特定画像が消去された後の所定期間までエフェクト表示が表示されることによって、後段演出の興趣も向上できる。

20

【0577】

形態 5 の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示され(例えば、図 12-1 に示すように、透過率 50% の集中線が飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示される部分)、

前記第 2 後段演出においては、前記失敗態様となる前から前記特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示されるとともに、前記特定画像が消去された後においても所定期間に亘ってエフェクト表示が表示される(例えば、変形例 225SG-3 として図 12-8(F)~図 12-8(H) に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は、該擬似連図柄の移動表示により画像表示装置 5 にて非表示となった後も集中線が継続して表示される部分)、

30

ことを特徴部としている形態 1 に記載の遊技機。

この特徴によれば、特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、第 2 後段演出においても、失敗態様となる前から特定画像が消去された後の所定期間までエフェクト表示が表示されることによって、後段演出の興趣も向上できる。

40

【0578】

形態 6 の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像上に半透明で透明度が高い高透過のエフェクト表示が表示され(例えば、図 12-1 に示すように、透過率 50% の集中線が飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示される部分)、

前記第 1 後段演出においては、前記特定画像が停止表示される際に前記高透過のエフェクト表示よりも透明度が低い低透過のエフェクト表示が表示されることで、該特定画像が一旦視認困難とされ(例えば、変形例 225SG-4 として図 12-9 に示すように、画像表示装置 5 において透過率が 20% である仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることによって飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認し難くなる部分)、

50

前記第 2 後段演出においては、前記低透過のエフェクト表示が表示されない（例えば、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されない部分）、

ことを特徴部としている形態 1 に記載の遊技機。

この特徴によれば、高透過のエフェクト表示が表示されることによって、移動表示されている特定画像が停止表示されるか否かが不明である前段演出の興趣を向上できるとともに、特定画像が停止表示される際に低透過エフェクト表示が表示されることで該停止表示時における違和感を低減できるとともに停止表示されたことを強調することができるので、後段演出の興趣も向上できる。

【 0 5 7 9 】

形態 7 の遊技機は、

前記第 1 後段演出は、前記特定画像の大きさが前記前段演出における大きさよりも拡大される演出を含む（例えば、図 1 2 - 1 及び図 1 2 - 2 に示すように、擬似連図柄が仮停止する場合は、仮停止した後の擬似連図柄は仮停止するよりも大きいサイズで表示される部分）、

ことを特徴部としている形態 2 ～形態 6 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、停止表示された特定画像の視認性を向上できるとともに、停止表示されたことをより強調することができる。

【 0 5 8 0 】

形態 8 の遊技機は、

前記前段演出におけるエフェクト表示の強調度合いは、該前段演出の進行に応じて高くなる（例えば、図 1 2 - 4（C）～図 1 2 - 4（E）に示すように、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線が画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示されていく部分）、

ことを特徴部としている形態 2 ～形態 7 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、特定画像が停止表示されることへの期待感を高めることができ、前段演出の興趣をより向上できる。

【 0 5 8 1 】

形態 9 の遊技機は、

特定事象が発生することを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

エフェクト表示が前記第 1 後段演出及び前記第 2 後段演出において表示されている期間においては、前記予告演出の実行が制限される（例えば、変形例 2 2 5 S G - 5 として、仮停止報知演出として画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限する部分）、

ことを特徴部としている形態 2 ～形態 8 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、予告演出の視認性がエフェクトによって低下して、予告演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 0 5 8 2 】

形態 1 0 の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として、前記表示手段に第 1 特定画像（例えば、擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L 1 である画像）を表示して前記前段演出と前記第 1 後段演出または前記前段演出と前記第 2 後段演出を行う第 1 示唆演出（例えば、変形例 2 2 5 S G - 5 として図 1 2 - 1 1（C）に示す擬似連示唆演出）と、前記表示手段に前記第 1 特定画像よりも表示寸法が小さい第 2 特定画像（例えば、アクティブ表示変化示唆演出としての左右幅寸法が L 2（L 1 > L 2）である矢の画像）を表示して前記前段演出と前記第 1 後段演出または前記前段演出と前記第 2 後段演出を行う第 2 示唆演出（例えば、変形例 2 2 5 S G - 5 として図 1 2 - 1 1（D）～図 1 2 - 1 1（F）に示すアクティブ表示変化示唆演出）とを実行可能であって、

前記第 1 示唆演出として前記第 1 後段演出を実行する際には不透明のエフェクト表示

10

20

30

40

50

または低透過のエフェクト表示を表示し（例えば、図 1 2 - 1 1 (B) に示すように、画像表示装置 5 において擬似連示唆演出としての画像とともに透過率 0 % の仮停止報知用のエフェクト画像を表示する部分）、

前記第 2 示唆演出として前記第 1 後段演出を実行する際には前記不透明のエフェクト表示または前記低透過のエフェクト表示を表示しない（例えば、図 1 2 - 1 1 (D) ~ 図 1 2 - 1 1 (F) に示すように、画像表示装置 5 においてアクティブ表示変化予告演出として矢の画像を表示する一方で透過率 0 % の仮停止報知用のエフェクト画像を表示しない部分）、

ことを特徴部としている形態 2 ~ 形態 9 のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、第 2 示唆演出では、第 1 後段演出が実行される際に不透明のエフェクト表示または低透過のエフェクト表示を表示しないので、表示寸法が小さい第 2 特定画像がエフェクト表示によって解り難くなってしまうことを防ぐことができる。

【 0 5 8 3 】

まず、本特徴部 2 2 5 S G における表示制御部 1 2 3 について説明する。表示制御部 1 2 3 における C G R O M 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 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 による指示に基づいて C G R O M 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。

【 0 5 8 4 】

図 1 2 - 1 (A) ~ 図 1 2 - 1 (C)、図 1 2 - 2 (A) ~ 図 1 2 - 2 (C)、図 1 2 - 3 (A) ~ 図 1 2 - 3 (C) 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 ~ 4 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。このうち図 1 2 - 1 は、本特徴部 2 2 5 S G における仮停止示唆演出として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図 1 2 - 2 は、擬似連図柄が仮停止した場合の画像データであり、図 1 2 - 3 は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

【 0 5 8 5 】

図 1 2 - 2 (A) に示すように、画像データ 1 は、仮停止報知演出として画像表示装置 5 の表示領域全体で擬似連図柄が仮停止したことを報知するためのエフェクト画像（仮停止報知用のエフェクト画像）を表示するために描画されるデータである。

【 0 5 8 6 】

図 1 2 - 1 (A) に示すように、画像データ 2 は、仮停止示唆演出として画像表示装置 5 の外周縁部から該画像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5 C）に向けて集中線を表示するために描画されるデータである。

【 0 5 8 7 】

図 1 2 - 1 (B)、図 1 2 - 2 (B)、図 1 2 - 3 (A) に示すように、画像データ 3 は、仮停止示唆演出の実行中において擬似連図柄を画像表示装置 5 の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータである。また、擬似連図柄が仮停止する場合においては、該仮停止した擬似連図柄を移動表示中よりも大きいサイズ（図 1 2 - 1 (B) に示すように、仮停止前における擬似連図柄の左右幅寸法は a 、上下幅寸法は b であるが、図 1 2 - 2 (B) に示すように、仮停止時における擬似連図柄の左右幅寸法は x （ $x > a$ ）、上下幅寸法は y （ $y > b$ ）で表示するために描画されるデータであるとともに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置 5 の上方から下方に向けて通常の飾り図柄（本特徴部 2 2 5 S G で

10

20

30

40

50

は「１」～「９」までの図柄）の可変表示を表示するために描画されるデータである。

【０５８８】

図１２－３（Ｂ）に示すように、画像データ４は、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後において、画像表示装置５の中央部から下方に向けての擬似連図柄の移動表示を表示するために描画されるデータである。

【０５８９】

図１２－１～図１２－３に示すように、これら画像データ１～４には画像表示装置５にて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いる。また、画像データ２の表示優先度は画像データ１よりも低く設定されており、画像データ３の表示優先度は画像データ２よりも低く設定されている。そして、画像データ４の表示優先度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＞画像データ４）。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の画像として表示され、画像データ４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に基づく画像及び画像データ３に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。

10

【０５９０】

このため、仮停止示唆演出の実行時は、図１２－１（Ｃ）に示すように、画像データ２に基づく画像（集中線）が画像データ３に基づく画像（擬似連図柄の上方から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。尚、本特徴部２２５ＳＧにおける集中線は透過率が高く設定されている（例えば、５０％）ため、仮停止示唆演出の実行中においては、遊技者は、集中線を通して飾り図柄や擬似連図柄を視認可能となっている。

20

【０５９１】

擬似連図柄が仮停止した直後においては、図１２－２（Ｃ）及び図１２－２（Ｄ）に示すように、画像データ１に基づく画像（仮停止報知用のエフェクト画像）が画像データ３に基づく画像（仮停止したことで移動表示中よりも大きなサイズとなった擬似連図柄）よりも優先して表示されるようになっている。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は再可変表示の開始前に所定期間が経過することによって非表示となる。

30

【０５９２】

尚、本特徴部２２５ＳＧにおける仮停止報知用のエフェクト画像は、透過率が０％に設定されている。つまり、擬似連図柄が仮停止した場合は、図１２－２（Ｃ）及び図１２－２（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることにより飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認不能となるが、所定期間が経過することによってこれら飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認可能となる。

【０５９３】

擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、図１２－３（Ｃ）に示すように、画像データ３に基づく画像（擬似連図柄とは異なる飾り図柄の可変表示）が画像データ４に基づく画像（擬似連図柄の画像表示装置５の中央部から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。

40

【０５９４】

特に、本特徴部２２５ＳＧでは、仮停止示唆演出の実行中は、演出制御用ＣＰＵ１２０（表示制御部１２３）は、図１２－１に示す画像データを画像表示装置５に表示することによって、擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させるようになっている。

【０５９５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０（表示制御部１２３）は、仮停止示唆演出を実行する可変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになっている。

50

る。そして、演出制御用CPU120（表示制御部123）は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング（前述の特徴部193の図11-33参照）において、画像表示装置5に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ（図12-1、図12-2）から図12-3に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データに切り替えるようになっている。

【0596】

次に、本特徴部225SGにおいて仮停止示唆演出を実行する可変表示での画像表示装置5の表示態様について、図12-4に基づいて説明する。

【0597】

まず、図12-4（A）～図12-4（C）に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Cにおいて飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなる。その後、1回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて移動してくる。このとき、図12-4（C）～図12-4（E）に示すように、画像表示装置5では、擬似連図柄が画像表示装置5の中央部に向けて移動されていくことに応じて、集中線が画像表示装置5の中央部に向けて移動表示されていく。

【0598】

そして、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用CPU120（表示制御部123）が画像データを切り替えることによって、図12-4（F）に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【0599】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図12-4（G）及び図12-4（H）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が0％に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【0600】

以上、本特徴部225SGにおけるパチンコ遊技機1では、1の可変表示中に擬似連図柄を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示するとともに該擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出を実行可能となっている。更に、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、該擬似連図柄を仮停止するとともに画像表示装置5の表示領域全体において仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって仮停止した擬似連図柄を一旦視認不能とし、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに該擬似連図柄を画像表示装置5の下方に向けて継続して移動表示した後に非表示するので、遊技者が仮停止示唆演出の演出成功（擬似連図柄の仮停止）と演出失敗（擬似連図柄が仮停止しないこと）を把握し易く、仮停止示唆演出の興趣を向上できるようになっている。

【0601】

また、仮停止示唆演出中においては画像表示装置5において透過率が高い集中線が表示されることによって、移動表示されている擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させることができ興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際には、画像表示装置5において透過率が0である仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることによって、該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、該擬似連図柄の仮停止の興趣も向上することができる。

【0602】

10

20

30

40

50

また、擬似連図柄が仮停止する場合は、仮停止時における擬似連図柄が仮停止前よりも大きいサイズで表示される（仮停止前の左右幅寸法は a 、上下幅寸法は b であるのに対して、仮停止時の左右幅寸法は x （ $x > a$ ）、上下幅寸法は y （ $y > b$ ））ので、仮停止した擬似連図柄の視認性を向上できるとともに、擬似連図柄の仮停止をより強調することができる。

【0603】

尚、本特徴部 225SG では、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで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、擬似連図柄のサイズを仮停止前よりも大きく表示するタイミングは、仮停止の直前のタイミングや、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となったタイミング等の仮停止後のタイミングであってもよい。

10

【0604】

また、本特徴部 225SG では、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示することで擬似連図柄が仮停止したことを強調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、例えば、擬似連図柄が仮停止したタイミングから擬似連図柄の形状や色を変化させることによって擬似連図柄が仮停止したことを強調してもよい。

【0605】

また、本特徴部 225SG では、図 12 - 4 (C) ~ 図 12 - 4 (E) に示すように、仮停止示唆演出として画像表示装置 5 において集中線を表示するとともに、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことで、擬似連図柄が仮停止することへの期待感を高めることができ、仮停止示唆演出の興趣を向上できる。

20

【0606】

尚、本特徴部 225SG では、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示することにより擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線の色を変化させることや表示する本数を増やす（集中線の密度を高める）ことによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めてもよい。

30

【0607】

以上、本発明の特徴部 225SG を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら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。

【0608】

例えば、前記特徴部 225SG では、図 12 - 1 に示すように、画像データ 2 として集中線の描画を行い、画像データ 3 として飾り図柄や擬似連図柄の描画を行うことによって、画像表示装置 5 において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して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、変形例 225SG - 1 として図 12 - 5 (A) ~ 図 12 - 5 (C) に示すように、画像データ 4 として集中線の描画を行うことで、画像表示装置 5 において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示（集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示）してもよい。

40

【0609】

このようにすることで、図 12 - 6 (A) ~ 図 12 - 6 (H) に示すように、仮停止示唆演出中においては、画像表示装置 5 において集中線を該画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことができるとともに、集中線によって飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【0610】

尚、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用 C

50

P U 1 2 0 (表示制御部 1 2 3) が画像データを切り替えることによって、図 1 2 - 6 (F) に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【 0 6 1 1 】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図 1 2 - 6 (G) 及び図 1 2 - 6 (H) に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が 0 % に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

10

【 0 6 1 2 】

以上のように、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、仮停止したことを強調することができ、擬似連図柄の仮停止の興趣を向上できる。

【 0 6 1 3 】

また、前記変形例 2 2 5 S G - 1 では、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、集中線を非表示とした後に、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非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、変形例 2 2 5 S G - 2 として図 1 2 - 7 (A) ~ 図 1 2 - 7 (H) に示すように、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする一方で、集中線については擬似連図柄が非表示となった後も可変表示の停止タイミングまでを限度として所定期間継続して表示してもよい。

20

【 0 6 1 4 】

このようにすることで、変形例 2 2 5 S G - 1 と同じく、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによって擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

30

【 0 6 1 5 】

また、前記変形例 2 2 5 S G - 2 では、仮停止示唆演出中において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置 5 において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して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、変形例 2 2 5 S G - 3 として図 1 2 - 8 (A) ~ 図 1 2 - 8 (H) に示すように、仮停止示唆演出中において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置 5 において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示してもよい。

40

【 0 6 1 6 】

このようにすることで、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく、飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮

50

停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【 0 6 1 7 】

また、前記特徴部 2 2 5 S G では、擬似連図柄が仮停止した場合、画像表示装置 5 において透過率 0 % の画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、停止した擬似連図柄を一時的に視認不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、変形例 2 2 5 S G - 4 として図 1 2 - 9 (A) ~ 図 1 2 - 9 (C) に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置 5 において集中線よりも透過率が低い (例えば、2 0 % 等) 画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

10

【 0 6 1 8 】

つまりは、図 1 2 - 1 0 に示すように、仮停止示唆演出として集中線が表示されている期間 (擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間) においては、該集中線の透過率が高い (例えば、前述した 5 0 %) ことにより遊技者が集中線越しに飾り図柄や擬似連図柄を容易に視認可能である一方で、仮停止報知演出として仮停止報知用のエフェクト画像が表示されている期間 (擬似連図柄の仮停止タイミング以降の期間) においては、集中線よりも透過率が低い (例えば、前述した 2 0 %) ことにより、集中線が表示されている期間よりも遊技者が飾り図柄や擬似連図柄を視認し難くなってもよい。

20

【 0 6 1 9 】

このようにすることで、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく、仮停止示唆演出中は透過率が比較的高い集中線が表示されることによって、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合 (仮停止報知演出が実行される場合) は、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、該仮停止報知用のエフェクト画像を通して擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、擬似連図柄が仮停止することの興趣を向上できる。

30

【 0 6 2 0 】

また、前記特徴部 2 2 5 S G では、可変表示中に擬似連演出にかかわる演出として仮停止示唆演出と仮停止報知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、可変表示中はこれら仮停止示唆演出や仮停止報知演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出 (特徴部 1 9 3 S G における図 1 1 - 2 9 参照) を実行可能としてもよい。尚、これら予告演出は、仮停止示唆演出として画像表示装置 5 において集中線が表示されているときに実行可能とする一方で、仮停止報知演出として画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者を注目させることができるとともに、画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限することで、予告演出の視認性が仮停止報知用のエフェクト画像によって低下して、該予告演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

40

【 0 6 2 1 】

また、可変表示中に実行可能な予告演出としては、変形例 2 2 5 S G - 5 として図 1 2 - 1 1 に示すように、例えば、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止した場合に、次の擬似連示唆演出の演出結果として更に擬似連図柄が仮停止することを示唆する擬似連示唆演出や、画像表示装置 5 の所定位置 (例えば、画像表示装置の中央下部) において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するアクテ

50

ィブ表示エリア 2 2 5 S G 0 0 5 F を設け、該アクティブ表示の表示態様を変化させることで可変表示結果が大当たりとなることを示唆するアクティブ表示予告演出及び、アクティブ表示の表示態様を変化することを示唆するアクティブ表示変化予告演出を実行可能としてもよい。

【 0 6 2 2 】

このように、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、例えば、図 1 2 - 1 1 (A) ~ 図 1 2 - 1 1 (C) に示すように、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L 1 である画像を表示するとともに、該画像表示装置 5 において透過率が 0 % である仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、該仮停止から所定期間が経過することによって仮停止報知用のエフェクト画像を非表示とする。つまり、擬似連示唆演出としての画像の表示は擬似連図柄の仮停止タイミングから開始されるが、擬似連示唆演出としての画像が遊技者から視認可能となるのは仮停止報知用のエフェクト画像が非表示化されたタイミングからである。

10

【 0 6 2 3 】

一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、図 1 2 - 1 1 (A) 及び図 1 2 - 1 1 (D) ~ 図 1 2 - 1 1 (F) に示すように、擬似連図柄が仮停止したタイミングから画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像の表示を行わず、アクティブ表示変化予告演出の画像 (本変形例 2 2 5 S G - 5 では画像表示装置 5 の右部からアクティブ表示エリア 2 2 5 S G 0 0 5 F に向けて飛来する左右幅寸法が L 2 (L 1 > L 2) である矢の画像) が表示される。

20

【 0 6 2 4 】

該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変わる場合は、図 1 2 - 1 1 (E) に示すように、画像表示装置 5 の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることによって該アクティブ表示の表示態様が変わり、該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変わらない場合は、図 1 2 - 1 1 (F) に示すように、画像表示装置 5 の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることなく画像表示装置 5 の左部に向けて通過した後非表示となればよい。

【 0 6 2 5 】

このように本変形例 2 2 5 S G - 5 では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置 5 において擬似連示唆演出としての画像とともに仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって、一旦擬似連示唆演出としての画像を遊技者から視認不能とする一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに、アクティブ表示変化予告演出の画像として、擬似連示唆演出としての画像よりも表示寸法が短い画像 (矢の画像) を表示することで、アクティブ表示変化予告演出が仮停止報知用のエフェクト画像によって遮られて分かり難くならないことを防ぐことができる。

30

【 0 6 2 6 】

尚、本変形例 2 2 5 S G - 5 では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L 1 である画像を表示するとともに、該画像表示装置 5 において透過率が 0 % である仮停止報知用のエフェクト画像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、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての画像とともに透過率が 0 % ではない (例えば、透過率が 2 0 % や 5 0 % の) 仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

40

【 0 6 2 7 】

(本発明の実施の形態における特徴部 2 2 5 S G に関する説明)

次に本発明の実施の形態における特徴部 2 2 5 S G (以下、本特徴部 2 2 5 S G と記載する) について説明する。尚、本特徴部 2 2 5 S G では、前述した特徴部のパチンコ遊技

50

機 1 と同一構成である箇所については記述を省略する。

【 0 6 2 8 】

先ず、本特徴部 2 2 5 S G における表示制御部 1 2 3 について説明する。表示制御部 1 2 3 における C G R O M 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 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 による指示に基づいて C G R O M 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。

10

【 0 6 2 9 】

図 1 2 - 1 (A) ~ 図 1 2 - 1 (C)、図 1 2 - 2 (A) ~ 図 1 2 - 2 (C)、図 1 2 - 3 (A) ~ 図 1 2 - 3 (C) 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 ~ 4 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。このうち図 1 2 - 1 は、本特徴部 2 2 5 S G における仮停止示唆演出として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図 1 2 - 2 は、擬似連図柄が仮停止した場合の画像データであり、図 1 2 - 3 は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

20

【 0 6 3 0 】

図 1 2 - 2 (A) に示すように、画像データ 1 は、仮停止報知演出として画像表示装置 5 の表示領域全体で擬似連図柄が仮停止したことを報知するためのエフェクト画像（仮停止報知用のエフェクト画像）を表示するために描画されるデータである。

【 0 6 3 1 】

図 1 2 - 1 (A) に示すように、画像データ 2 は、仮停止示唆演出として画像表示装置 5 の外周縁部から該画像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5 C）に向けて集中線を表示するために描画されるデータである。

【 0 6 3 2 】

図 1 2 - 1 (B)、図 1 2 - 2 (B)、図 1 2 - 3 (A) に示すように、画像データ 3 は、仮停止示唆演出の実行中において擬似連図柄を画像表示装置 5 の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータである。また、擬似連図柄が仮停止する場合においては、該仮停止した擬似連図柄を移動表示中よりも大きいサイズ（図 1 2 - 1 (B) に示すように、仮停止前における擬似連図柄の左右幅寸法は a 、上下幅寸法は b であるが、図 1 2 - 2 (B) に示すように、仮停止時における擬似連図柄の左右幅寸法は x （ $x > a$ ）、上下幅寸法は y （ $y > b$ ）で表示するために描画されるデータであるとともに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置 5 の上方から下方に向けて通常の飾り図柄（本特徴部 2 2 5 S G では「1」～「9」までの図柄）の可変表示を表示するために描画されるデータである。

30

【 0 6 3 3 】

図 1 2 - 3 (B) に示すように、画像データ 4 は、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後において、画像表示装置 5 の中央部から下方に向けての擬似連図柄の移動表示を表示するために描画されるデータである。

【 0 6 3 4 】

図 1 2 - 1 ~ 図 1 2 - 3 に示すように、これら画像データ 1 ~ 4 には画像表示装置 5 にて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いる。また、画像データ 2 の表示優先度は画像データ 1 よりも低く設定されており、画像データ 3 の表示優先度は画像データ 2 よりも低く設定されている。そして、画像データ 4 の表示優先度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

40

50

の表示優先度：画像データ 1 > 画像データ 2 > 画像データ 3 > 画像データ 4)。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の画像として表示され、画像データ 4 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 に基づく画像及び画像データ 3 に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。

【0635】

このため、仮停止示唆演出の実行時は、図 12 - 1 (C) に示すように、画像データ 2 に基づく画像（集中線）が画像データ 3 に基づく画像（擬似連図柄の上方から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。尚、本特徴部 225SG における集中線は透過率が高く設定されている（例えば、50%）ため、仮停止示唆演出の実行中においては、遊技者は、集中線を通して飾り図柄や擬似連図柄を視認可能となっている。

10

【0636】

擬似連図柄が仮停止した直後においては、図 12 - 2 (C) 及び図 12 - 2 (D) に示すように、画像データ 1 に基づく画像（仮停止報知用のエフェクト画像）が画像データ 3 に基づく画像（仮停止したことで移動表示中よりも大きなサイズとなった擬似連図柄）よりも優先して表示されるようになっている。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は再可変表示の開始前に所定期間が経過することによって非表示となる。

20

【0637】

尚、本特徴部 225SG における仮停止報知用のエフェクト画像は、透過率が 0% に設定されている。つまり、擬似連図柄が仮停止した場合は、図 12 - 2 (C) 及び図 12 - 2 (D) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることにより飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認不能となるが、所定期間が経過することによってこれら飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認可能となる。

【0638】

擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、図 12 - 3 (C) に示すように、画像データ 3 に基づく画像（擬似連図柄とは異なる飾り図柄の可変表示）が画像データ 4 に基づく画像（擬似連図柄の画像表示装置 5 の中央部から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。

30

【0639】

特に、本特徴部 225SG では、仮停止示唆演出の実行中は、演出制御用 CPU 120（表示制御部 123）は、図 12 - 1 に示す画像データを画像表示装置 5 に表示することによって、擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させるようになっている。

【0640】

また、演出制御用 CPU 120（表示制御部 123）は、仮停止示唆演出を実行する可変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになっている。そして、演出制御用 CPU 120（表示制御部 123）は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング（前述の特徴部 193 の図 11 - 33 参照）において、画像表示装置 5 に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ（図 12 - 1、図 12 - 2）から図 12 - 3 に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データに切り替えるようになっている。

40

【0641】

次に、本特徴部 225SG において仮停止示唆演出を実行する可変表示での画像表示装置 5 の表示態様について、図 12 - 4 に基づいて説明する。

【0642】

まず、図 12 - 4 (A) ~ 図 12 - 4 (C) に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5C において飾り図柄が停

50

止（揺動停止）してリーチとなる。その後、1回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて移動してくる。このとき、図12-4(C)~図12-4(E)に示すように、画像表示装置5では、擬似連図柄が画像表示装置5の中央部に向けて移動されていくことに応じて、集中線が画像表示装置5の中央部に向けて移動表示されていく。

【0643】

そして、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用CPU120（表示制御部123）が画像データを切り替えることによって、図12-4(F)に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

10

【0644】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図12-4(G)及び図12-4(H)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が0%に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【0645】

20

以上、本特徴部225SGにおけるパチンコ遊技機1では、1の可変表示中に擬似連図柄を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示するとともに該擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出を実行可能となっている。更に、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、該擬似連図柄を仮停止するとともに画像表示装置5の表示領域全体において仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって仮停止した擬似連図柄を一旦視認不能とし、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに該擬似連図柄を画像表示装置5の下方に向けて継続して移動表示した後に非表示するので、遊技者が仮停止示唆演出の演出成功（擬似連図柄の仮停止）と演出失敗（擬似連図柄が仮停止しないこと）を把握し易く、仮停止示唆演出の興趣を向上できるようになっている。

30

【0646】

また、仮停止示唆演出中においては画像表示装置5において透過率が高い集中線が表示されることによって、移動表示されている擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させることができ興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際には、画像表示装置5において透過率が0である仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることによって、該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、該擬似連図柄の仮停止の興趣も向上することができる。

【0647】

また、擬似連図柄が仮停止する場合は、仮停止時における擬似連図柄が仮停止前よりも大きいサイズで表示される（仮停止前の左右幅寸法はa、上下幅寸法はbであるのに対して、仮停止時の左右幅寸法は x （ $x > a$ ）、上下幅寸法は y （ $y > b$ ））ので、仮停止した擬似連図柄の視認性を向上できるとともに、擬似連図柄の仮停止をより強調することができる。

40

【0648】

尚、本特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで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、擬似連図柄のサイズを仮停止前よりも大きく表示するタイミングは、仮停止の直前のタイミングや、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となったタイミング等の仮停止後のタイミングであってもよい。

50

【 0 6 4 9 】

また、本特徴部 2 2 5 S G では、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示することで擬似連図柄が仮停止したことを強調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、例えば、擬似連図柄が仮停止したタイミングから擬似連図柄の形状や色を変化させることによって擬似連図柄が仮停止したことを強調してもよい。

【 0 6 5 0 】

また、本特徴部 2 2 5 S G では、図 1 2 - 4 (C) ~ 図 1 2 - 4 (E) に示すように、仮停止示唆演出として画像表示装置 5 において集中線を表示するとともに、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことで、擬似連図柄が仮停止することへの期待感を高めることができ、仮停止示唆演出の興趣を向上できる。

10

【 0 6 5 1 】

尚、本特徴部 2 2 5 S G では、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示することにより擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線の色を変化させることや表示する本数を増やす（集中線の密度を高める）ことによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めてもよい。

【 0 6 5 2 】

20

以上、本発明の特徴部 2 2 5 S G を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら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。

【 0 6 5 3 】

例えば、前記特徴部 2 2 5 S G では、図 1 2 - 1 に示すように、画像データ 2 として集中線の描画を行い、画像データ 3 として飾り図柄や擬似連図柄の描画を行うことによって、画像表示装置 5 において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して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、変形例 2 2 5 S G - 1 として図 1 2 - 5 (A) ~ 図 1 2 - 5 (C) に示すように、画像データ 4 として集中線の描画を行うことで、画像表示装置 5 において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示（集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示）してもよい。

30

【 0 6 5 4 】

このようにすることで、図 1 2 - 6 (A) ~ 図 1 2 - 6 (H) に示すように、仮停止示唆演出中においては、画像表示装置 5 において集中線を該画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことができるとともに、集中線によって飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【 0 6 5 5 】

尚、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用 CPU 1 2 0 (表示制御部 1 2 3) が画像データを切り替えることによって、図 1 2 - 6 (F) に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方向けて継続して移動し非表示となる。

40

【 0 6 5 6 】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図 1 2 - 6 (G) 及び図 1 2 - 6 (H) に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が 0 % に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中より

50

も大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【 0 6 5 7 】

以上のように、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、仮停止したことを強調することができ、擬似連図柄の仮停止の興趣を向上できる。

【 0 6 5 8 】

また、前記変形例 2 2 5 S G - 1 では、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、集中線を非表示とした後に、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置 5 の下方に向けて継続して移動し非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、変形例 2 2 5 S G - 2 として図 1 2 - 7 (A) ~ 図 1 2 - 7 (H) に示すように、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置 5 の下方に向けて継続して移動し非表示とする一方で、集中線については擬似連図柄が非表示となった後も可変表示の停止タイミングまでを限度として所定期間継続して表示してもよい。

【 0 6 5 9 】

このようにすることで、変形例 2 2 5 S G - 1 と同じく、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【 0 6 6 0 】

また、前記変形例 2 2 5 S G - 2 では、仮停止示唆演出中において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置 5 において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して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、変形例 2 2 5 S G - 3 として図 1 2 - 8 (A) ~ 図 1 2 - 8 (H) に示すように、仮停止示唆演出中において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置 5 において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示してもよい。

【 0 6 6 1 】

このようにすることで、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく、飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【 0 6 6 2 】

また、前記特徴部 2 2 5 S G では、擬似連図柄が仮停止した場合、画像表示装置 5 において透過率 0 % の画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、停止した擬似連図柄を一時的に視認不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

10

20

30

40

50

、変形例 2 2 5 S G - 4 として図 1 2 - 9 (A) ~ 図 1 2 - 9 (C) に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置 5 において集中線よりも透過率が低い（例えば、2 0 % 等）画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【 0 6 6 3 】

つまりは、図 1 2 - 1 0 に示すように、仮停止示唆演出として集中線が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間）においては、該集中線の透過率が高い（例えば、前述した 5 0 % ）ことにより遊技者が集中線越しに飾り図柄や擬似連図柄を容易に視認可能である一方で、仮停止報知演出として仮停止報知用のエフェクト画像が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミング以降の期間）においては、集中線よりも透過率が低い（例えば、前述した 2 0 % ）ことにより、集中線が表示されている期間よりも遊技者が飾り図柄や擬似連図柄を視認し難くなっているもよい。尚、本変形例 2 2 5 S G - 4 では特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、他の特徴部や変形例と同じく、画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像は表示されない。

10

【 0 6 6 4 】

このようにすることで、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく、仮停止示唆演出中は透過率が比較的高い集中線が表示されることによって、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合（仮停止報知演出が実行される場合）は、前記特徴部 2 2 5 S G と同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、該仮停止報知用のエフェクト画像を通して擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、擬似連図柄が仮停止することの興趣を向上できる。

20

【 0 6 6 5 】

また、前記特徴部 2 2 5 S G では、可変表示中に擬似連演出にかかわる演出として仮停止示唆演出と仮停止報知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、変形例 2 2 5 S G - 5 として、可変表示中はこれら仮停止示唆演出や仮停止報知演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出（特徴部 1 9 3 S G における図 1 1 - 2 9 参照）を実行可能としてもよい。尚、これら予告演出は、仮停止示唆演出として画像表示装置 5 において集中線が表示されているときに実行可能とする一方で、仮停止報知演出として画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者を注目させることができるとともに、画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限することで、予告演出の視認性が仮停止報知用のエフェクト画像によって低下して、該予告演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

30

【 0 6 6 6 】

また、可変表示中に実行可能な予告演出としては、変形例 2 2 5 S G - 5 として図 1 2 - 1 1 に示すように、例えば、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止した場合に、次の擬似連示唆演出の演出結果として更に擬似連図柄が仮停止することを示唆する擬似連示唆演出や、画像表示装置 5 の所定位置（例えば、画像表示装置の中央下部）において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するアクティブ表示エリア 2 2 5 S G 0 0 5 F を設け、該アクティブ表示の表示態様を変化させることで可変表示結果が大当たりとなることを示唆するアクティブ表示予告演出及び、アクティブ表示の表示態様を変化することを示唆するアクティブ表示変化予告演出を実行可能としてもよい。

40

【 0 6 6 7 】

このように、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、例えば、図 1 2 - 1 1 (A) ~ 図 1 2 - 1 1 (C) に示すように、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄

50

が仮停止したことに基づいて画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L_1 である画像を表示するとともに、該画像表示装置 5 において透過率が 0 % である仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、該仮停止から所定期間が経過することによって仮停止報知用のエフェクト画像を非表示とする。つまり、擬似連示唆演出としての画像の表示は擬似連図柄の仮停止タイミングから開始されるが、擬似連示唆演出としての画像が遊技者から視認可能となるのは仮停止報知用のエフェクト画像が非表示化されたタイミングからである。

【0668】

一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、図 12 - 11 (A) 及び図 12 - 11 (D) ~ 図 12 - 11 (F) に示すように、擬似連図柄が仮停止したタイミングから画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像の表示を行わず、アクティブ表示変化予告演出の画像 (本変形例 225SG-5 では画像表示装置 5 の右部からアクティブ表示エリア 225SG005F に向けて飛来する左右幅寸法が L_2 ($L_1 > L_2$) である矢の画像) が表示される。

10

【0669】

該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変わる場合は、図 12 - 11 (E) に示すように、画像表示装置 5 の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることによって該アクティブ表示の表示態様が変わり、該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変わらない場合は、図 12 - 11 (F) に示すように、画像表示装置 5 の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることなく画像表示装置 5 の左部に向けて通過した後に非表示となればよい。

20

【0670】

このように本変形例 225SG-5 では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置 5 において擬似連示唆演出としての画像とともに仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって、一旦擬似連示唆演出としての画像を遊技者から視認不能とする一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに、アクティブ表示変化予告演出の画像として、擬似連示唆演出としての画像よりも表示寸法が短い画像 (矢の画像) を表示することで、アクティブ表示変化予告演出が仮停止報知用のエフェクト画像によって遮られて分かり難くなってしまうことを防ぐことができる。

30

【0671】

尚、本変形例 225SG-5 では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L_1 である画像を表示するとともに、該画像表示装置 5 において透過率が 0 % である仮停止報知用のエフェクト画像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、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての画像とともに透過率が 0 % ではない (例えば、透過率が 20 % や 50 % の) 仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【0672】

40

また、前記特徴部 193SG や前記特徴部 225SG では、複数の飾り図柄のうちの 1 の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄 (擬似連図柄) が画像表示装置 5 において仮停止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、例えば、可変表示の終了タイミングで保留記憶表示やの表示態様を変化させることで該保留記憶表示に対応する可変表示結果が大当たりとなることを示唆する保留記憶表示変化演出を実行可能とするとともに、複数の飾り図柄のうちの 1 の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、保留記憶表示が変化することを示す図柄 (保留記憶表示変化報知図柄) が画像表示装置 5 において停止する場合を設けてもよい。このように保留記憶表示変化報知図柄が画像表示装置 5 において停止する場合においては、該保留記憶表示変化報知図柄が停止するか否かを対象として前記特徴部

50

１９３ＳＧや前記特徴部２２５ＳＧにおける仮停止示唆演出に相当する演出（本発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。

【０６７３】

また、前記特徴部１９３ＳＧや前記特徴部２２５ＳＧでは、複数の飾り図柄のうちの１の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄（擬似連図柄）が画像表示装置５において仮停止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、例えば、画像表示装置５において背景画像として複数の画像を表示可能とし、表示されている背景画像に応じて実行中の可変表示結果が大当たりとなる割合を示唆可能とするとともに、複数の飾り図柄のうちの１の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、背景画像が変化することを示す図柄（背景画像変化報知図柄）が画像表示装置５において停止する場合を設けてもよい。このように背景画像変化報知図柄が画像表示装置５において停止する場合においては、該背景画像変化報知図柄が停止するか否かを対象として前記特徴部１９３ＳＧや前記特徴部２２５ＳＧにおける仮停止示唆演出に相当する演出（本発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。

10

【０６７４】

また、前記特徴部１９３ＳＧ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。

【０６７５】

20

また、本明細書では、本発明の遊技機の形態として複数の特徴部や変形例を例示したが、本発明の遊技機としては、これら複数の特徴部や変形例を組合せて実施してもよいし、１の特徴部や変形例のみを実施してもよい。

【０６７６】

例えば、前記特徴部１９３ＳＧや前記特徴部２２５ＳＧでは、複数の飾り図柄のうちの１の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄（擬似連図柄）が画像表示装置５において仮停止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、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を飾り図柄の組合せ（停止図柄）によって示唆可能とし、特定の設定値が設定されていることを示唆する図柄の停止を対象として前記特徴部１９３ＳＧや前記特徴部２２５ＳＧにおける仮停止示唆演出に相当する演出（本発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。

30

【０６７７】

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

【０６７８】

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

【０６７９】

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

40

【０６８０】

本発明の遊技機としては、他にも、特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開

50

する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）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、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120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、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図11-33及び図11-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図11-34及び図11-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり（例えば、図11-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

さらに、

画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）の表示画像（例えば、第1インターフェイス画像006SG005Iや第2インターフェイス画像006SG005J）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、CGROM205）と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図13-5に示すレイヤ1画像描画領域、レイヤ2画像描画領域、レイヤ3画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部123とSDRAM210）と、

前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図13-17に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第1位置（例えば、特徴部006SGであれば、画像表示装置5の表示領域の中央部）から該第1位置とは異なる第2位置（例えば、特徴部006SGであれば、画像表示装置5の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、CGROM205には変位用画像のデータが格納されている部分）、

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図13-23に示すように、レイヤ2画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ3画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置5に表示

10

20

30

40

50

される表示画像として、左領域 0 0 6 S G 0 0 5 L と右領域 0 0 6 S G 0 0 5 R の画像が上方に向けて移動し、中領域 0 0 6 S G 0 0 5 C の画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分)、

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出(例えば、特徴部 0 0 6 S G における発展示唆演出)を実行可能であり、

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される(例えば、図 1 3 - 2 6 に示すように、第 1 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 I と第 2 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 J とは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ 1 画像描画領域にて描画される部分)、遊技機が挙げられる。

10

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。さらに、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行できる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。

20

【 0 6 8 1 】

また、別の遊技機として、

複数種類の演出識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報(例えば、擬似連図柄)を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出(例えば、擬似連演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

30

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出(例えば、仮停止示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出(例えば、仮停止報知演出)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

を備え、

40

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第 1 低視認状態に一旦低下させた後に、該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い第 2 低視認状態に低下させる演出を実行可能であり(例えば、図 1 1 - 3 3 及び図 1 1 - 3 4 に示すように、画像表示装置 5 において集中線を密度 D 1 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度 D 2 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分)、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり(例えば、図 1 1 - 3 4 及び図 1 1 - 3 5 に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置 5 の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分)、

50

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり（例えば、図 1 1 - 4 4 に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

さらに、

画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）の表示画像（例えば、第 1 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 I や第 2 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 J ）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5 ）と、

10

前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、C G R O M 2 0 5 ）と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図 1 3 - 5 に示すレイヤ 1 画像描画領域、レイヤ 2 画像描画領域、レイヤ 3 画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部 1 2 3 と S D R A M 2 1 0 ）と、

前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 3 - 1 7 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

20

を備え、

前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第 1 位置（例えば、特徴部 0 0 6 S G であれば、画像表示装置 5 の表示領域の中央部）から該第 1 位置とは異なる第 2 位置（例えば、特徴部 0 0 6 S G であれば、画像表示装置 5 の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、C G R O M 2 0 5 には変位用画像のデータが格納されている部分）、

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図 1 3 - 2 3 に示すように、レイヤ 2 画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ 3 画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置 5 に表示される表示画像として、左領域 0 0 6 S G 0 0 5 L と右領域 0 0 6 S G 0 0 5 R の画像が上方に向けて移動し、中領域 0 0 6 S G 0 0 5 C の画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、

30

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部 0 0 6 S G における発展示唆演出）を実行可能であり、

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図 1 3 - 2 6 に示すように、第 1 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 I と第 2 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 J とは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ 1 画像描画領域にて描画される部分）、遊技機が挙げられる。

40

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。さらに、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において表示することができるので、これら変位特定画像

50

の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行できる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 0 6 8 2 】

つまり、特定演出識別情報や特殊識別情報が仮停止しなかった場合であっても所定タイミングを過ぎた後の所定期間は効果表示が継続表示されるため、効果表示の余韻により示唆演出を遊技者に強く印象付けることができ、所定タイミングを過ぎた直後に効果表示を終了させる場合よりも遊技者の落胆感を和らげることができるとともに、少ないデータ量にて特定演出を実行でき、また、特定演出の実行時において、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技場に設置したときに遊技興趣が低下しにくく遊技関連情報の表示画像の視認性を低下させることなく特定演出を少ないデータ量にて実行できる遊技機を提供することができる。

10

【 0 6 8 3 】

さらに、設計の自由度を高めることができ、また、少ないデータ量にて特定演出を実行できるとともに遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる遊技機の形態の一例として、可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 やスロットマシン）であって、

画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）の表示画像（例えば、第 1 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 I や第 2 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 J）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

20

前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、C G R O M 2 0 5）と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図 1 3 - 5 に示すレイヤ 1 画像描画領域、レイヤ 2 画像描画領域、レイヤ 3 画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部 1 2 3 と S D R A M 2 1 0）と、

30

前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 3 - 1 7 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第 1 位置（例えば、特徴部 0 0 6 S G であれば、画像表示装置 5 の表示領域の中央部）から該第 1 位置とは異なる第 2 位置（例えば、特徴部 0 0 6 S G であれば、画像表示装置 5 の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、C G R O M 2 0 5 には変位用画像のデータが格納されている部分）、

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図 1 3 - 2 3 に示すように、レイヤ 2 画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ 3 画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置 5 に表示される表示画像として、左領域 0 0 6 S G 0 0 5 L と右領域 0 0 6 S G 0 0 5 R の画像が上方に向けて移動し、中領域 0 0 6 S G 0 0 5 C の画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、

40

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部 0 0 6 S G における発展示唆演出）を実行可能であり、

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示

50

領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図 13 - 26 に示すように、第 1 インターフェイス画像 006SG005I と第 2 インターフェイス画像 006SG005J とは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ 1 画像描画領域にて描画される部分）、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【0684】

（他の形態例）

【0685】

（本発明の実施の形態における特徴部 006SG に関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部 006SG について説明する。

【0686】

形態 1 の遊技機は、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 やスロットマシン）であって、画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、CGROM 205）と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図 13 - 5 に示すレイヤ 1 画像描画領域、レイヤ 2 画像描画領域、レイヤ 3 画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部 123 と SDRAM 210）と、

前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 13 - 17 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、

前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第 1 位置（例えば、特徴部 006SG であれば、画像表示装置 5 の表示領域の中央部）から該第 1 位置とは異なる第 2 位置（例えば、特徴部 006SG であれば、画像表示装置 5 の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、CGROM 205 には変位用画像のデータが格納されている部分）、

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図 13 - 23 に示すように、レイヤ 2 画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ 3 画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置 5 に表示される表示画像として、左領域 006SG005L と右領域 006SG005R の画像が上方に向けて移動し、中領域 006SG005C の画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部 006SG における発展示唆演出、変形例 006SG - 1 におけるリーチ示唆演出、変形例 006SG - 2 における復活演出、変形例 006SG - 3 における先読み予告演出、変形例 006SG - 5 における昇格演出、変形例 006SG - 6 における仮停止示唆演出と仮停止報知演出）を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示領域に特定画像を表示するための画像データと特定画像の表示位置を変位させるための表示位置変位情報とを用いるのみで、特定画像の表示位置を第 1 位置から第 2 位置に変位させて特定演出を実行できるので、専用の画像データを用いて特定演出を実行する場合と比較して、特定演出を実行するために記憶手段に記憶させるデー

10

20

30

40

50

タ量を抑えることができる。

【0687】

形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図13-26に示すように、第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ1画像描画領域にて描画される部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の実行時には、少なくとも一部の特定画像とともに遊技関連情報の表示位置が変位することがないので、特定演出の実行時において遊技関連情報が遊技者から視認困難となってしまうことを防ぐことができる。

10

【0688】

形態3の遊技機は、形態2に記載の遊技機であって、

少なくとも一部の前記遊技関連情報は、前記変位特定画像と重複する領域に表示される（例えば、第2インターフェイス画像006SG005Jは、発展示唆演出中に上方に向けてスライド移動する右領域006SG005Rの画像と重複して表示される部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定画像が第2位置に変位されて変位特定画像となっても、遊技関連情報は変位されずに該変位特定画像と重複して表示されるので、遊技者は、違和感なく遊技関連情報を認識できる。

20

【0689】

形態4の遊技機は、形態2に記載の遊技機であって、

少なくとも一部の前記遊技関連情報は、前記表示領域において前記変位特定画像と重複しない領域に表示される（例えば、第1インターフェイス画像006SG005Iは、発展示唆演出中の左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの各画像と重複しないよう画像表示装置5の下部に表示されている部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定画像が第2位置に変位されて変位特定画像となっても遊技関連情報は変位されずに該変位特定画像と重複しないように表示されるので、遊技者は、正確に遊技関連情報を認識できる。

30

【0690】

形態5の遊技機は、形態2～形態4のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技用識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行可能な遊技用識別情報可変表示実行手段（例えば、図3に示す第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4B）を備え、

前記演出実行手段は、

前記表示領域内の第1領域において、前記遊技用識別情報の可変表示に応じた演出用識別情報の可変表示を実行可能であり（例えば、図13-21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、特別図柄の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示を実行可能な部分）、

40

前記表示領域内の前記第1領域とは異なる領域であって該第1領域よりも小さい第2領域において、前記遊技用識別情報の可変表示に応じた縮小識別情報の可変表示を実行可能であり（例えば、図13-21に示すように、画像表示装置5の表示領域の右上部において、特別図柄の可変表示に応じた小図柄の可変表示を実行可能な部分）、

前記演出用識別情報の表示画像は、前記特定表示レイヤに配置され、前記特定演出の実行に応じて視認状態が第1視認状態から該第1視認状態よりも遊技者から視認され難い第2視認状態に変化し（例えば、図13-21及び図13-23に示すように、飾り図柄はレイヤ2画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄が画像表示装置5の表示領域の中央部から上方または下方に向けて移動することによって視認性が低下する部分）、

50

前記縮小識別情報の表示画像は、前記特別表示レイヤに配置され、前記特定演出の実行に応じて視認状態が前記第1視認状態から変化しない（例えば、図13-21及び図13-23に示すように、小図柄はレイヤ1画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄とは異なり画像表示装置5の表示領域の右上部から移動しないので視認性が低下しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の実行によって演出用識別情報の視認状態が第1視認状態から第2視認状態に変化することで該特定演出の演出効果を向上できるとともに、特定演出の実行によって縮小識別情報は視認状態が第1視認状態から変化しないので、遊技者は特定演出の実行中であっても縮小識別情報を視認することで遊技の進行を容易に把握することができる。

10

【0691】

形態6の遊技機は、形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示領域は、第1特定表示領域（例えば、図13-31に示す上部領域006SG005T）と、該第1特定表示領域とは異なる第2特定表示領域（例えば、図13-31に示す下部領域006SG005B）と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出において前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し（例えば、図13-31（C）に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとに亘って飾り図柄と背景画像とを表示する部分）、前記変位特定画像として前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図13-31（D）に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとが左右側方向に向けて移動する部分）、

20

前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との相対位置を変位する際に、前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との境界部において前記第1特定表示領域及び前記第2特定表示領域に表示されている画像とは異なるエフェクト画像（例えば、図13-31に示す切断エフェクト画像006SG005S）を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として特定画像の第2位置への変位を、遊技者に対してより効果的に認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0692】

形態7の遊技機は、形態6に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出における前記特定画像の前記第1位置から前記第2位置への変位として、前記第1特定表示領域を第1方向に向けて変位可能であり、前記第2特定表示領域を前記第1方向とは反対方向である第2方向に向けて変位可能である（例えば、図13-31（D）に示すように、上部領域006SG005Tを右側方、下部領域006SG005Bを左側方に向けて移動させる部分や、図13-31（E）に示すように、上部領域006SG005Tを上方、下部領域006SG005Bを下方に向けて移動させる部分）、

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、特定演出として特定画像の第2位置への変位を、第1特定表示領域の第1方向への変位及び第2特定表示領域の第1方向とは反対方向である第2方向への変位として実行することで、特定演出の演出効果をより向上できる。

【0693】

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、

前記特定演出における前記第1特定表示領域の変位量と前記第2特定表示領域の変位量とが異なる（例えば、変形例006SG-3に示すように、先読み予告演出として上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとをそれぞれ反対方向に移動させたときに、これら上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bの移動量（変位量）が異なる部分）、

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果をより向上できる。

【0694】

形態9の遊技機は、形態6～形態8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記エフェクト画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図13-32に示すように、切断エフェクト画像006SG005Sは、飾り図柄や背景画像よりも表示優先度が高い画像としてレイヤ2画像描画領域にて描画・配置される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として特定画像の表示位置が変位してもエフェクト画像の表示位置は変位しないので、これら特定画像とエフェクト画像との対比により特定画像の表示位置の変位をより際立たせることができ、特定演出の演出効果をより向上できる。

【0695】

形態10の遊技機は、形態6～形態9のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記演出実行手段は、前記エフェクト画像を複数の表示態様にて表示可能であり（例えば、図13-30に示すように、ひび割れエフェクト画像006SG005Hを青色と赤色の2色で表示可能な部分と、図13-33に示すように、切断エフェクト画像006SG005Sを青色、緑色、赤色の3色で表示可能な部分）、

前記エフェクト画像がいずれの表示態様にて表示されるかに応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、図13-30に示すように、ひび割れエフェクト画像006SG005Hがいずれの色で表示されるかに応じて大当り期待度が異なる部分や、図13-33に示すように、切断エフェクト画像006SG005Sがいずれの色で表示される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、特定演出中に表示されるエフェクト画像の表示態様に遊技者を注目させることができるので、特定演出の演出効果をより向上できる。

【0696】

形態11の遊技機は、形態1～形態10のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出は、前記特定画像が段階的に変化する演出である（例えば、図13-21に示すように、特徴部006SGの発展示唆演出において左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている画像の移動量が段階的に増加していく部分や、図13-27に示すように、変形例006SG-2の復活演出において中の飾り図柄が段階的に拡大していくとともに該飾り図柄を構成する破片の移動量が段階的に増加していく部分、図13-35に示すように、変形例006SG-5の昇格演出において飾り図柄と背景画像の歪みが段階的に大きくなって行く部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定画像が段階的に変化的ことで特定演出の演出効果を向上できる。

【0697】

形態12の遊技機は、形態11に記載の遊技機であって、

前記特定演出は、前記特定画像の表示位置が前記第1位置から前記第2位置に向けて段階的に変位する演出である（例えば、図13-21に示すように、特徴部006SGの発展示唆演出において左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている画像の移動量が画像表示装置5の表示領域の中央部から上方または下方に向けて段階的に移動していく部分や、図13-27に示すように、変形例006SG-2の復活演出において中の飾り図柄を構成する破片が画像表示装置5の表示領域の中央部から該表示領域の周縁部に向けて段階的に移動していく部分、変形例006SG-5の昇格演出において飾り図柄と背景画像が段階的に左側方に向けて歪んでいく

10

20

30

40

50

部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出における特定画像の第1位置から第2位置に向けての変位を強調できるので、演出興趣をより向上できる。

【0698】

形態13の遊技機は、形態11に記載の遊技機であって、

前記特定画像は、複数の画像片により構成されており(例えば、図13-28に示すように、中の飾り図柄が複数の破片によって構成されている部分)、

前記特定演出は、表示される前記画像片の数が段階的に増加する演出である(例えば、変形例006SG-2に示すように、中の飾り図柄を構成する複数の破片が復活演出の進行に応じて段階的に増加していく部分)、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、画像片が段階的に増加していく視覚効果により遊技者に対して特定演出を強力に印象づけることができる。

【0699】

形態14の遊技機は、形態11に記載の遊技機であって、

前記特定演出は、前記表示領域に対して前記特定画像が表示される領域の割合が段階的に増加する演出である(例えば、図1-28に示す湯に、復活演出において画像表示装置5の表示領域に占める中の飾り図柄の表示領域の割合が段階的に増加していく部分)、

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、表示領域に対して特定画像が表示される領域の割合が段階的に増加することで、特定演出に対してより効果的に遊技者を注目させることができる。

【0700】

形態15の遊技機は、形態11~形態14のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1やスロットマシン)であって、

前記記憶手段は、前記特定画像の変位態様が異なる複数の表示位置変位情報を記憶可能であり(例えば、CGROM206に複数の変位用画像データが格納されている部分)、

前記特定画像がいずれの前記表示位置変位情報にもとづいて変位されるかに応じて前記有利状態に制御される割合が異なる(例えば、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が3段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が1段階目や2段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられるため、発展示唆演出において用いられる変位用画像データに応じて大当たり遊技状態に制御される割合が異なっている部分)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出における特定画像の変位態様に遊技者を注目させることができるので、特定演出の演出興趣を向上できる。

40

【0701】

形態16の遊技機は、形態11~形態15のいずれかに記載の遊技機であって、

前記複数の表示位置変位情報は、前記特定画像が第1態様から該第1態様とは異なる第2態様に变化する第1表示位置変化情報(例えば、図13-21に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が3段階目までスライド移動するための変位画像用データ)と、前記特定画像が前記第1態様から前記第2態様に变化しない第2表示位置変化情報(例えば、図13-22に示すように、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示において、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が1段階目または2段階目までスライド移動するための変位画

50

像用データ)と、を含み、

前記第1表示位置変化情報と前記第2表示位置変化情報とは、前記画像処理手段が前記特定画像を前記第1態様から前記第2態様に向けて変化させる共通変化部を有する(例えば、図13-21及び図13-22に示すように、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が3段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が1段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が1段階目までスライド移動する部分が共通であり、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が3段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が2段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が2段階目までスライド移動する部分が共通である部分)、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として特定画像が第1態様から第2態様に向けて変化していく過程に遊技者を注目させることができるので、特定演出の演出興趣を更に向上できる。

【0702】

形態17の遊技機は、形態1～形態16のいずれかに記載の遊技機であって、

20

前記表示領域は、第1特定表示領域(例えば、上部領域006SG005T)と、該第1特定表示領域とは異なる第2特定表示領域(例えば、下部領域006SG005B)と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出において前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し(例えば、図13-31(C)に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとに亘って飾り図柄と背景画像とを表示する部分)、前記変位特定画像として前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり(例えば、図13-31(D)に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとが左右側方向に向けて移動する部分)、

30

前記変位特定画像の表示後に、前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との境界部を変位可能である(例えば、図13-31(D)及び図13-31(E)に示すように、上部領域006SG005Tを右側方、下部領域006SG005Bを左側方に向けて移動させた後、更に上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部をそれぞれ上方と下方に向けて移動させる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変位特定画像が表示された後に、更に第1特定表示領域と第2特定表示領域との境界部が変位されることで特定演出の演出効果を高めることができ、演出興趣を向上できる。

【0703】

40

形態18の遊技機は、形態17に記載の遊技機であって、

前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との境界部は、前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域とを含む複数の表示領域のうち、少なくとも1の表示領域とは異なる方向に変位可能である(例えば、図13-31(D)及び図13-31(E)に示すように、上部領域006SG005Tは右側方、下部領域006SG005Bは左側方に向けて移動するが、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部は上下方向に移動する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の表示領域の変位と第1特定表示領域と第2特定表示領域との境界部の変位の相乗効果により特定演出の演出効果をより高めることができる。

50

【 0 7 0 4 】

形態 19 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 18 のいずれかに記載の遊技機であって、

少なくとも前記特定表示レイヤにおいて、前記表示領域に対応する領域と前記表示領域に対応する領域外とに亘って画像を配置可能である（例えば、図 13 - 39 に示すように、昇格演出を実行する際にレイヤ 2 画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ 3 画像描画領域にて描画・配置された背景画像を拡大し、背景画像の一部を画像表示装置 5 の表示領域外に配置する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として表示領域にて変位特定画像を表示するときに、表示領域にて不適切な表示が行われてしまう虞を低減できる。

10

尚、本発明における変形例 006SG-5 では、昇格演出（特定演出）を実行する際には、画像表示装置 5 の表示領域よりも左右幅寸法が長寸となるように拡大された変位対象画像全体に変位用画像を適用することによって昇格演出用の画像を作成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、変位対象画像のうち変位用画像を適用する範囲は、画像表示装置 5 の表示領域に対応する箇所のみ、つまり、画像表示装置 5 の表示領域外の画像まで変位させずともよい。

【 0 7 0 5 】

形態 20 の遊技機は、形態 19 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出として前記特定画像を前記第 1 位置から前記第 2 位置に変位させる期間において前記表示領域に表示される画像を拡大可能である（例えば、昇格演出の進行に応じて、レイヤ 2 画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ 3 画像描画領域にて描画・配置された背景画像の拡大を段階的に実行する部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果を維持しつつ、変位特定画像を表示するまでの過程において表示領域にて不適切な表示が行われてしまうことを防ぐことができる。

【 0 7 0 6 】

形態 21 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 20 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示領域は、第 1 特定表示領域（例えば、上部領域 006SG005T）と、該第 1 特定表示領域とは異なる第 2 特定表示領域（例えば、下部領域 006SG005B）と、を含み、

30

前記演出実行手段は、前記特定演出において前記第 1 特定表示領域と前記第 2 特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し、前記変位特定画像として前記第 1 特定表示領域と前記第 2 特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図 13 - 31（D）に示すように、上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B に亘って飾り図柄と背景画像が表示されており、上部領域 006SG005T は右側方、下部領域 006SG005B は左側方に向けて移動して表示されている部分）、

前記表示領域にて前記変位特定画像が表示されているときに、前記第 1 特定表示領域にて表示されている画像と前記第 2 特定表示領域にて表示されている画像とが異なる（例えば、変形例 006SG-3 に示すように、上部領域 006SG005T に手表示されている画像と下部領域 006SG005B にて表示されている画像とが異なっている部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出を遊技者に違和感を与えることなく行うことができるので、遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 0 7 0 7 】

形態 22 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 20 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示領域は、第 1 特定表示領域（例えば、上部領域 006SG005T）と、該第 1 特定表示領域とは異なる第 2 特定表示領域（例えば、下部領域 006SG005B）と、を含み、

前記演出実行手段は、前記特定演出において前記第 1 特定表示領域と前記第 2 特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し、前記変位特定画像として前記第 1 特定表示領域と

50

前記第 2 特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図 1 3 - 3 1（D）に示すように、上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B に亘って飾り図柄と背景画像が表示されており、上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T は右側方、下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B は左側方に向けて移動して表示されている部分）、

前記表示領域にて前記変位特定画像が表示されているときに、前記第 1 特定表示領域にて表示されている画像と前記第 2 特定表示領域にて表示されている画像との少なくとも一部が同一である（例えば、変形例 0 0 6 S G - 3 に示すように、右側方に移動後の上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T にて表示されている画像と左側方に移動後の下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B にて表示されている画像との少なくとも一部が共通である部分）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定演出に対して意外性を付与することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0708】

形態 2 3 の遊技機は、形態 2 1 または形態 2 2 に記載の遊技機であって、

前記特定画像が表示されているときに前記第 1 特定表示領域及び前記第 2 特定表示領域に表示されている画像の一部は、前記変位特定画像が表示されているときの前記第 1 特定表示領域及び前記第 2 特定表示領域にて表示されない（例えば変形例 0 0 6 S G - 3 に示すように、先読み予告演出の実行前のタイミングにおいて、画像表示装置 5 の表示領域において上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B とに亘って表示されている画像の一部が、先読み予告演出として右側方に移動後の上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と左側方に移動後の下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B とに亘って表示されている画像として表示されていない部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出興趣をより向上できる。

【0709】

形態 2 4 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 2 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記表示領域にて右目用画像と左目用画像とから構成される立体視画像を表示可能であり（例えば、図 1 3 - 4 4 に示すように、裸眼立体視画像表示装置 5 ' が右目用画像（R 画像）と左目用画像（L 画像）とからなる立体視画像（映像）を表示可能である部分）、

30

前記演出実行手段は、

前記立体視画像を表示する立体視演出を実行可能であり（例えば、図 1 3 - 4 5（B）に示すように、可変表示中予告演出を立体視画像にて表示可能な部分）、

前記特定演出を実行する場合は、前記表示領域に前記変位特定画像として非立体視画像を表示する（例えば、図 1 3 - 4 5（D）に示すように、発展示唆演出を実行する場合は該発展示唆演出として表示される画像を平面視画像にて表示する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、立体視演出により遊技者の興趣を向上できるとともに、特定演出では立体視画像として変位特定画像が表示されることがないので、特定演出を好適に実施することができる。

40

【0710】

形態 2 5 の遊技機は、形態 2 4 に記載の遊技機であって、

前記右目用画像と前記左目用画像とは、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される立体視表示レイヤに配置される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出を実行する際に、好適に立体視演出を実行できる。

【0711】

形態 2 6 の遊技機は、形態 2 4 または形態 2 5 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、可変表示中における前記特定演出の実行期間よりも前の期間において、該特定演出の導入演出として前記立体視演出を実行可能である、

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、立体視演出の実行によって遊技者に対して特定演出が実行されることを予め認識させることができるので、特定演出の演出効果をより向上できる。

【0712】

図13-1に示すように、演出制御基板12には、演出制御用CPU120、RAM122、表示制御部123等が搭載されている。演出制御基板12において、演出制御用CPU120は、内蔵のROM121に格納されたプログラムに従って動作し、入力回路260を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用CPU120は、演出制御コマンドにもとづいて、表示制御部(VDP(ビデオディスプレイプロセッサ))123に、画像表示装置5に表示する画像の生成等の画像表示装置5の表示制御を行わせる処理を実施する。

10

【0713】

表示制御部123は、図13-1に示すように、スプライト画像として用いる画像要素データとしてのキャラクタ(人物、動物、文字、図形、記号等の画像データ、CGデータとも呼ぶ)や飾り図柄、背景画像、本特徴部006SGにおける遊技関連情報としての第1特図保留記憶数を特定可能に表示する第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2特図保留記憶数を特定可能に表示する第2保留記憶表示エリア006SG005Uを表示するための第1インターフェイス画像006SG005I及び小図柄を含む第2インターフェイス画像006SG005Jなどのデータが格納されるCGROM205、VRAM(ビデオRAM)領域として使用されるSDRAM210(シンクロナスDRAM)とともに表示制御回路を構成する。

20

【0714】

演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドに従って画像データが記憶されたCGROM205から必要なデータを読み出すための指令を表示制御部123に出力する。CGROM205は、画像表示装置5に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等(飾り図柄を含む)、および背景画像の画像データをあらかじめ格納しておくためのROMである。尚、本特徴部006SGにおけるCGROM205には、後述する変位対象画像に適用することによって該変位対象画像を構成する画素の位置を他の位置に変位させるための複数の変位用画像データも格納されている。表示制御部123は、演出制御用CPU120の指令に応じて、CGROM205から画像データを読み出す。そして、表示制御部123は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

30

【0715】

表示制御部123は、表示制御部123の各種設定などが格納されるシステムレジスタ202、アトリビュート(キャラクタを描画する際に使用されるパラメータであり、キャラクタの描画順序や、色数、拡大縮小率、パレット番号、座標などを指定するデータ)が格納されるアトリビュートレジスタ203、VRAM領域の後述する描画領域への画像の描画制御を行う描画制御部206、CGROM205に格納されているCGデータをVRAM領域に転送する制御を行うデータ転送制御部211、VRAM領域の後述する表示画像作成領域に格納されている画像データを表示するためのビデオ信号(R(赤)、G(緑)、B(青))信号及び同期信号を出力する表示制御部213、表示制御部213から出力されたビデオ信号をアナログ信号に変化して画像表示装置5に出力するDAコンバータ214などが搭載された集積回路である。

40

【0716】

表示制御部123の内部には、システムバス、CGバスが設けられており、システムバス及びCGバスはCPUインターフェイス201を介して演出制御用CPU120と接続されているとともに、赤外線カメラ60が接続された画像処理DSP264が接続されている。更に、CGバスはCGバスインターフェイス204を介してCGROM205に接続されている。システムバスにはシステムレジスタ202が接続されているとともに、CGバスにはアトリビュートレジスタ203が接続されており、演出制御用CPU120は

50

、システムレジスタ 202 及びアトリビュートレジスタ 203 にアクセスできるようになっている。

【0717】

また、描画制御部 206、データ転送制御部 211、表示制御部 213 はシステムバスに接続されており、システムレジスタ 202 にアクセスできるようになっている。また、描画制御部 206、データ転送制御部 211 は CG バスに接続されており、CGROM 205、アトリビュートレジスタ 203 にアクセスできるようになっている。

【0718】

また、表示制御部 123 の内部には、更に VRAM バスが設けられており、VRAM バスは、VRAM バスインターフェイス 209 を介して SDRAM 210 と接続されている。VRAM バスには、描画制御部 206、データ転送制御部 211、表示制御部 213 が接続されており、VRAM バスを介して SDRAM 210 の VRAM 領域にアクセスできるようになっている。

【0719】

システムレジスタ 202 には、初期設定、描画、データ転送などの命令を格納するシステム制御レジスタ、後述する割込信号の出力命令などを格納する割込制御レジスタ、VRAM 領域における描画領域、パレットデータの配置領域などを格納する描画レジスタ、データ転送時の転送元のアドレス、転送先のアドレスなどを格納するデータ転送レジスタ、VRAM 領域における表示画像作成領域などを格納する表示レジスタなどが割り当てられている。

【0720】

CPU インターフェイス 201 は、V ブランク（画像を更新する周期）の開始毎に演出制御用 CPU 120 に対して V ブランク割込信号を出力するとともに、その他各種割込信号を、演出制御用 CPU 120 に対して出力する。

【0721】

表示制御部 213 は、表示レジスタにて指定されている VRAM 領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本特徴部 006 SG では、V ブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、ある V ブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次の V ブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前の V ブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【0722】

特に、図 13 - 2 (a) 及び図 13 - 2 (b) に示すように、本特徴部 006 SG においては、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置 5 に表示するための画像の生成を行っている。VRAM 領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置 5 に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている（図 13 - 5 参照）。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置 5 において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤの画像ほど画像表示装置 5 において表示優先度が低く設定されている。

【0723】

図 13 - 5 (A) 及び図 13 - 5 (B) に示すように、VRAM 領域にはレイヤ 1 の画像を描画・配置するためのレイヤ 1 画像描画領域、レイヤ 2 の画像を描画・配置するためのレイヤ 2 画像描画領域、レイヤ 3 の画像を描画・配置するためのレイヤ 3 画像描画領域が配置されている。また、VRAM 領域には後述する変位画像を作成するための変位画像作成領域と、表示画像作成領域も配置されている。

【0724】

変位画像作成領域は、レイヤ 2 画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ 3 画像描画領域にて描画・配置された画像とを重畳（合成）した画像を変位対象画像として作成するとともに、該変位対象画像に後述する変位用画像を適用することで変位画像を作成す

10

20

30

40

50

る領域である。

【 0 7 2 5 】

表示画像作成領域は、レイヤ 1 画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ 2 画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ 3 画像描画領域にて描画・配置された画像を重畳（合成）した画像、または、レイヤ 1 画像描画領域にて描画・配置された画像と変位画像作成領域にて作成された変位画像を重畳（合成）した画像を画像表示装置 5 において表示するための表示用画像として作成する領域である。

【 0 7 2 6 】

尚、レイヤ 1 画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置 5 において最も表示優先度の高い画像（表示優先度：高）、レイヤ 2 画像描画領域に描画・配置される画像は

10

画像表示装置 5 においてレイヤ 1 画像描画領域に描画・配置される画像よりも表示優先度の低い画像（表示優先度：中）、レイヤ 3 画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置 5 において最も表示優先度の低い画像（表示優先度：低）にそれぞれ設定されている。

【 0 7 2 7 】

つまり、レイヤ 1 は画像の表示優先度が最も高い上位レイヤであり、レイヤ 2 はレイヤ 1 よりも画像の表示優先度が低い中位レイヤであり、レイヤ 3 は画像の表示優先度が最も低い下位レイヤである。

【 0 7 2 8 】

図 1 3 - 2 (b) 及び図 1 3 - 5 (B) に示すように、レイヤ 1 画像描画領域は、画像表示装置 5 の表示領域の下部において、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する第 1 保留記憶表示エリア 0 0 6 S G 0 0 5 D 及び第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する第 2 保留記憶表示エリア 0 0 6 S G 0 0 5 U を含む第 1 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 I と、画像表示装置 5 の表示領域の右上部において、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄を含む第 2 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 J を表示するためにこれら画像を描画する描画領域である。

20

【 0 7 2 9 】

レイヤ 2 画像描画領域は、画像表示装置 5 の表示領域の中央部において、飾り図柄の可変表示を実行するためにこれら左、中、右の飾り図柄を描画する描画領域である。

【 0 7 3 0 】

30

そして、レイヤ 3 画像描画領域は、画像表示装置 5 の表示領域の全域において、背景画像を表示するために該背景画像を描画する描画領域である。

【 0 7 3 1 】

本特徴部 0 0 6 S G では、これらレイヤ 1 画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ 1 の画像）、レイヤ 2 画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ 2 の画像）、レイヤ 3 画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ 3 の画像）のそれぞれを重畳することによって画像表示装置 5 の表示領域にて表示する画像を生成可能となっている。特に、前述したようにレイヤ 1 画像描画領域に描画された画像（第 1 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 I と、第 2 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 J ）は、最も表示優先度が高く設定されているため、画像表示装置 5 において最も上層の画像として表示され、レイヤ 2 画像描画領域に描画された画像（飾り図柄）は、レイヤ 1 画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置 5 において中層の画像として表示され、レイヤ 3 画像描画領域に描画された画像（背景画像）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置 5 において低層の画像として表示される。

40

【 0 7 3 2 】

尚、本特徴部 0 0 6 S G において各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過度が 0 % に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過度を 0 % よりも高く設定し、画像表示装置 5 の表示領域にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

50

【 0 7 3 3 】

次に、本特徴部 0 0 6 S G における変位対象画像の変位方法について説明する。図 1 3 - 3 (A) に示すように、変位対象画像に適用する変位用画像には、赤色成分値 (R 値) と緑色成分値 (G 値) を有する複数の画素が配置されている。これら R 値と G 値とはそれぞれ 1 ~ 2 5 6 の範囲の値をとる。

【 0 7 3 4 】

これら複数の画素のうち 1 の画素 A を例に説明すると、表示制御部 1 2 3 は、変位対象画像における画素 A に対応する位置から、該画素 A の R 値と G 値の値によって変位対象画像内から変位対象の画素 X の位置を特定する。具体的には、表示制御部 1 2 3 は、画素 A の R 値が 1 ~ 1 2 7 であれば、変位対象画像における画素 A に対応する位置から X 軸のマイナス方向 (左方向) に向けて移動した位置を画素 X の X 軸方向の座標 (位置) として特定し、画素 A の R 値が 1 2 9 ~ 2 5 6 であれば、変位対象画像における画素 A に対応する位置から X 軸のプラス方向 (右方向) に向けて移動した位置を画素 X の X 軸方向の座標として特定する。尚、変位対象画像における画素 A に対応する位置からの X 軸方向への移動量は、R 値の中央値である 1 2 8 からの差分である。

10

【 0 7 3 5 】

また、画素 A の G 値が 1 ~ 1 2 7 であれば、変位対象画像における画素 A に対応する位置から Y 軸のマイナス方向 (下方向) に向けて移動した位置を画素 X の Y 軸方向の座標として特定し、画素 A の G 値が 1 2 9 ~ 2 5 6 であれば、変位対象画像における画素 A に対応する位置から Y 軸のプラス方向 (上方向) に向けて移動した位置を画素 X の Y 軸方向の座標 (位置) として特定する。尚、変位対象画像における画素 A に対応する位置からの Y 軸方向への移動量は、G 値の中央値である 1 2 8 からの差分である。

20

【 0 7 3 6 】

そして、変位対象画像における画素 X の位置を特定したら、該変位対象画像において、画素 X を画素 A に対応する位置にて表示する画素に指定する。すなわち、画素 X を画素 A に対応する位置に変位させる。つまり、本特徴部 0 0 6 S G では、画素 A の R 値と G 値とを個別調整することによって、任意の画素 X を画素 A に対応する位置に変位させることができるとともに、画素 A の R 値と G 値を同値に調整することによって、画素 A に対応する位置から同一量離れた特定の画素 X を画素 A に対応する位置に変位させることも可能となっている。

30

【 0 7 3 7 】

表示制御部 1 2 3 は、以上のプロセスを、複数の画素を対象に実行する。具体的には、図 1 3 - 3 (B) に示すように、変位用画像を R 値と G 値がそれぞれ異なる複数の領域 (変位用画像 a、変位用画像 b、変位用画像 c、変位用画像 d) にて構成し、各領域を変位対象画像に適用して変位画像を生成する。

【 0 7 3 8 】

例えば、図 1 3 - 4 (A) ~ 図 1 3 - 4 (C) に示すように、変位用画像を構成する領域として、R 値が 1 2 8 であり G 値が 1 ~ 1 2 7 のいずれか 1 の値である変位用画像 a、R 値が 1 2 8 であり G 値が 1 2 9 ~ 2 5 6 のいずれか 1 の値である変位用画像 b、R 値が 1 ~ 1 2 7 のいずれか 1 の値であり G 値が 1 2 8 である変位用画像 c、R 値が 1 2 9 ~ 2 5 6 のいずれか 1 の値であり G 値が 1 2 8 である変位用画像 d を設け、三重円の画像を変位対象画像とする。

40

【 0 7 3 9 】

この場合は、図 1 3 - 4 (D) に示すように、変位用画像 a については、変位対象画像において、変位用画像 a の対応する位置から G 値の差分下方に移動した範囲を変位画像での表示範囲に指定する。また、図 1 3 - 4 (E) に示すように、変位用画像 b については、変位対象画像において、変位用画像 b の対応する位置から G 値の差分上方に移動した範囲を変位画像での表示範囲に指定する。また、図 1 3 - 4 (F) に示すように、変位用画像 c については、変位対象画像において、変位用画像 c の対応する位置から R 値の差分左方に移動した範囲を変位画像での表示範囲に指定する。また、図 1 3 - 4 (G) に示すよ

50

うに、変位用画像 d については、変位対象画像において、変位用画像 d の対応する位置から R 値の差分右方に移動した位置を変位画像での表示範囲に指定する。

【 0 7 4 0 】

以上のように変位用画像 a、変位用画像 b、変位用画像 c、変位用画像 d の R 値と G 値によって変位対象画像から指定した範囲を変位用画像 a、変位用画像 b、変位用画像 c、変位用画像 d の位置に変位させることで、図 1 3 - 4 (H) に示すような変位画像が生成される。

【 0 7 4 1 】

尚、本特徴部 0 0 6 S G では、変位用画像 a、変位用画像 b、変位用画像 c、変位用画像 d を R 値と G 値のどちらか一方を固定値とすることでこれら変位用画像 a、変位用画像 b、変位用画像 c、変位用画像 d の境界を明確に区切ったが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、これら変位用画像 a、変位用画像 b、変位用画像 c、変位用画像 d の各境界近傍の画素の R 値と G 値を漸次異ならせていくことによって、変位画像としてグラデーションのような画像を生成することも可能である。

【 0 7 4 2 】

図 1 3 - 6 (A) は、本特徴部 0 0 6 S G 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 M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「 1 」とされ、E X T データの先頭ビットは「 0 」とされる。尚、図 1 3 - 6 (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。

【 0 7 4 3 】

図 1 3 - 6 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 8 1 X X H 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 5 L , 5 C , 5 R 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、X X H は不特定の 1 6 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 E X T データが設定される。

【 0 7 4 4 】

コマンド 8 C X X H 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 1 3 - 6 (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「大当たり」であるかの決定結果 (事前決定結果) や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 (大当たり種別決定結果) に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 0 7 4 5 】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 3 - 6 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H 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 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当た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 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当た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 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で

10

20

30

40

50

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。

【0746】

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ぬ遊技状態(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ぬ遊技状態(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ぬ遊技状態(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。

10

【0747】

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。

20

【0748】

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。

30

【0749】

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。

40

【0750】

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き、第1始動口入賞指定コマンドが送信される

50

ときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 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ともづいて、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 1 1 から演出制御基板 1 2 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。

【 0 7 5 1 】

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。

10

【 0 7 5 2 】

尚、図 1 3 - 6（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とも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 4 1 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。

20

【 0 7 5 3 】

図 1 3 - 7 は、主基板 1 1 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 1 3 - 7 に示すように、本特徴部 0 0 6 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 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。

【 0 7 5 4 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 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。C P U 1 0 3 は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 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 M R 1 ~ M R 4 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。

30

【 0 7 5 5 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当た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」~「6 5 5 3 6」の範囲の値をとる。大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「確変大当たり C」、「非確変大当たり」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」~「1 0 0」の範囲の値をとる。

40

【 0 7 5 6 】

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 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」~「9 9 7」の範囲の値をとる。

【 0 7 5 7 】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当たり」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」~「1 3」の範囲の値をとる。

【 0 7 5 8 】

図 1 3 - 8 は、R O M 1 0 1 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

50

いる。本特徴部 006SG 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。

【0759】

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「大当たり」として大当た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。

10

【0760】

本特徴部 006SG 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、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0761】

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「大当たり」として大当た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 006SG 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、「大当たり」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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部 006SG では約 $1/300$ ）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当た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 006SG 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た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た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。

20

30

【0762】

図 13-9(A) は、ROM 101 に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 006SG における大当たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値 MR2 に基づき、大当た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。大当た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 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、大当たり種別判定用の乱数値 MR2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当たり」や「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「確変大当たり C」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

40

【0763】

ここで、本特徴部 006SG における大当たり種別について、図 13-9(B) を用いて説明すると、本特徴部 006SG では、大当たり種別として、大当た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「確変大当たり A」や「確変大当たり B」と、大当た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「確変大当たり C」と、大当た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「非確変大当たり」とが設定されている。

【0764】

50

「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（10 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド（5 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り C」を 2 ラウンド（2 R）確変大当りと呼称する場合がある。

10

【0765】

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。

【0766】

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 006SG 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。

20

【0767】

図 13 - 9 (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 4 A 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とも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 4 B 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とも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 6 B 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味が低下してしまうことを防止できるようにしている。

30

40

【0768】

尚、図 13 - 9 (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。

【0769】

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

50

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。

【0770】

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。

10

【0771】

図 13 - 10 は、本特徴部 006SG における変動パターンを示している。本特徴部 006SG 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。

20

【0772】

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 006SG 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 006SG 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、スーパーリーチの 2 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れるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを 2 種類以上或いは 1 種類のみ設けてもよい。

30

【0773】

尚、本特徴部 006SG 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）が設けられている。

【0774】

図 13 - 10 に示すように、本特徴部 006SG 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。

40

【0775】

尚、本特徴部 006SG では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【0776】

特に、スーパーリーチ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ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。つまり、スーパーリーチ変動パターンは

50

、スーパーリーチ 変動パターンよりも可変表示結果が「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。

【0777】

また、本特徴部006SG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。

【0778】

尚、本特徴部006におけるノーマルリーチの変動パターン(PA2-1とPB1-1)及びスーパーリーチの変動パターン(PA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3)は、可変表示中において、リーチ成立後にスーパーリーチのリーチ演出への発展示唆演出を実行する変動パターンでもある。ノーマルリーチの変動パターン(PA2-1とPB1-1)では、発展示唆演出の実行後にスーパーリーチのリーチ演出に発展することなく可変表示結果が表示される一方で、スーパーリーチの変動パターン(PA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3)では、発展示唆演出の実行後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。

【0779】

尚、本特徴部006SGでは、ノーマルリーチの変動パターン(PA2-1とPB1-1)及びスーパーリーチの変動パターン(PA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3)は、可変表示中において、リーチ成立後にスーパーリーチのリーチ演出への発展示唆演出を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、ノーマルリーチの変動パターンとスーパーリーチの変動パターンとでは、発展示唆演出を実行しない変動パターンを設けてもよい。尚、発展示唆演出を実行する場合は発展示唆演出を実行しない場合よりもスーパーリーチのリーチ演出に発展する割合を高く設定してもよい。

【0780】

図13-11は、本特徴部006SG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006SG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。

【0781】

具体的には、図13-11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 大当りの変動パターン)、PB1-3(スーパーリーチ 大当りの変動パターン)とから決定する。

【0782】

具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を35%の割合で決定し、PB1-3を60%の割合で決定する。

【0783】

尚、本特徴部006SG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、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使用し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。

【0784】

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

10

20

30

40

50

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（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチはずれの変動パターン）から決定する。

【0785】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1を50%の割合で決定し、PA2-1を40%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定する。

【0786】

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（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチはずれの変動パターン）から決定する。

【0787】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2を60%の割合で決定し、PA2-1を30%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定する。

【0788】

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（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチはずれの変動パターン）から決定する。

【0789】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3を70%の割合で決定し、PA2-1を20%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定する。

【0790】

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（スーパーリーチはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチはずれの変動パターン）から決定する。

【0791】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、PA1-4を70%の割合で決定し、PA2-1を20%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定する。

【0792】

つまり、本特徴部006SG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た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。

【0793】

本特徴部006SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行

10

20

30

40

50

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、例えば図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【0794】

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始動条件の成立にもとづいて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や大当た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值（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）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【0795】

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始動条件の成立にもとづいて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や大当た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值（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）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【0796】

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。

30

【0797】

普図保留記憶部は、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もとづいて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值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【0798】

遊技制御フラグ設定部には、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。

【0799】

遊技制御タイマ設定部には、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

50

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。

【 0 8 0 0 】

遊技制御カウンタ設定部には、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タ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には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ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には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 103 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。

【 0 8 0 1 】

遊技制御カウンタ設定部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、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU 103 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。CPU 103 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 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タ値を更新するためのものであってもよい。

【 0 8 0 2 】

遊技制御バッファ設定部には、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。

【 0 8 0 3 】

図 13 - 1 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 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、演出制御用データ保持エリアが設けられている。図 13 - 15 (A) に示す演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

【 0 8 0 4 】

演出制御フラグ設定部には、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。

【 0 8 0 5 】

演出制御タイマ設定部には、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。

【 0 8 0 6 】

演出制御カウンタ設定部には、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には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。

【 0 8 0 7 】

演出制御バッファ設定部には、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。

【 0 8 0 8 】

本特徴部 006 SG では、始動入賞時受信コマンドバッファを構成するデータが、演出

10

20

30

40

50

制御バッファ設定部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）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、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。

10

【0809】

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つつ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。

20

【0810】

図13-12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13-12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006SGS141）。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006SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部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。

30

【0811】

ステップ006SGS141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006SGS141；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、大当た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006SGS142）。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。

【0812】

ステップ006SGS142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006SGS143）。

40

【0813】

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006SGS144）、ステップ006SGS149に移行する。

【0814】

一方、ステップ006SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ006SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定す

50

る（ステップ006SGS145）。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006SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、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006SGS145の処理は、ステップ006SGS141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。

【0815】

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。

10

【0816】

ステップ006SGS145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006SGS145；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、大当た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006SGS146）。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。

20

【0817】

ステップ006SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を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006SGS147）。

【0818】

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006SGS148）、ステップ006SGS149に移行する。

30

【0819】

ステップ006SGS149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「大当たり」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13-8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、「大当たり」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「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ006SGS150a）。尚、このステップ006SGS150a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「大当たり」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「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

40

【0820】

このように、ステップ006SGS149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「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ006SGS150a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に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

50

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。

【0821】

ステップ006SGS150aにて「大当り」とであると判定された場合には（ステップ006SGS150a；Y）、遊技制御フラグ設定部に大当りフラグをオン状態とする（ステップ006SGS152）。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13-9（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006SGS153）。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類のいずれとするかを決定する（ステップ006SGS154）。

10

【0822】

ステップ006SGS154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006SGS155）、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。

20

【0823】

ステップ006SGS155の終了後、または、ステップ006SGS150aにて「大当り」ではないと判定された場合（ステップ006SGS150a；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006SGS150aにて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップ006SGS154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。

30

40

【0824】

ステップ006SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、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006SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

【0825】

尚、ステップ006SGS145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006SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ006SGS158）、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

50

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。

【0826】

図 13 - 13 は、変動パターン設定処理として、図 6 のステップ S 111 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 13 - 13 に示す変動パターン設定処理において、CPU 103 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 006SGS161）。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 006SGS161；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 006SGS164）。

10

【0827】

ステップ 006SGS161 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 006SGS161；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 006SGS168）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ 006SGS168；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 006SGS169）。

20

【0828】

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 006SGS168；N）、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた、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 006SGS170）。

【0829】

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 006SGS170；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 006SGS171）。

30

【0830】

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 006SGS170；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 006SGS172）。

【0831】

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 006SGS172；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 006SGS173）。

【0832】

40

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 006SGS172；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 006SGS174）、ステップ 006SGS175 に進む。

【0833】

ステップ 006SGS164、ステップ 006SGS169、ステップ 006SGS171、ステップ 006SGS173、ステップ 006SGS174 の処理のいずれかを実行した後は、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

50

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 006SGS175）。

【0834】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ 006SGS175 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 006SGS170 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。

【0835】

ステップ 006SGS175 にて変動パターンを決定した後は、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 4 A 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 4 B 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 006SGS176）。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 4 A 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 4 B 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。

【0836】

ステップ 006SGS176 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 006SGS177）。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。

【0837】

ステップ 006SGS177 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 006SGS178）。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 006SGS179）、変動パターン設定処理を終了する。

【0838】

ステップ 006SGS177 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、

10

20

30

40

50

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。

【 0 8 3 9 】

図 1 3 - 1 4 は、特別図柄停止処理として、図 6 のステップ S 1 1 3 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、C P U 1 0 3 は、ステップ S 1 1 2 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B に停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 0 ）。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 4 A 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 4 B 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 1 2 に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 1 ）。 10

【 0 8 4 0 】

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 0 0 6 S G S 1 8 2 ）。大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 2 ； Y ）に C P U 1 0 3 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 0 0 6 S G S 1 8 4 ）、演出制御基板 1 2 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 0 0 6 S G S 1 8 5 ）。 20

【 0 8 4 1 】

更に C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 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 0 0 6 S G S 1 8 6 ）。 30

【 0 8 4 2 】

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 0 0 6 S G S 1 8 7 ）。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 1 0 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 0 0 6 S G S 1 8 8 ）。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 S 1 1 4 ）に対応した値である“ 4 ”に更新し（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 9 ）、当該特別図柄停止処理を終了する。 30

【 0 8 4 3 】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 2 ； N ）、ステップ 0 0 6 S G S 1 9 0 において C P U 1 0 3 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 0 0 6 S G S 1 9 0 ； Y ）には、ステップ 0 0 6 S G S 1 9 6 に進む。 40

【 0 8 4 4 】

一方、時短回数カウンタの値が「 0 」でない場合（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 0 ； 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 0 0 6 S G S 1 9 1 ）。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 0 0 6 S G S 1 9 3 ）、「 0 」でない場合（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 3 ； N ）にはステップ 0 0 6 S G S 1 9 6 に進み、時短回数カウンタの値が「 0 」である場合（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 3 ； 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 0 0 6 S G S 1 9 4 ）、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 0 0 6 S G S 1 9 5 ）、ステップ 0 0 6 S G S 1 9 6 に進む。 40

【 0 8 4 5 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 9 6 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 50

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。

【0846】

図13-15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。

【0847】

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006SGS201)。大当り終了表示タイマが動作中でない場合(ステップ006SGS201;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006SGS202)、処理を終了する。

10

【0848】

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006SGS201;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006SGS203)。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006SGS204)。経過していなければ処理を終了する。

【0849】

大当り終了表示時間を経過していれば(ステップ006SGS204;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006SGS205)。

20

【0850】

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006SGS205;N)には、確変フラグをオン状態にし(ステップ006SGS207)、時短フラグをオン状態にし(ステップ006SGS208)、時短回数カウンタに「0」をセットした後(ステップ006SGS209)、ステップ006SGS213に進む。

【0851】

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006SGS205;Y)には、ステップ006SGS211とステップ006SGS212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006SGS213に進む。

30

【0852】

ステップ006SGS213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006SGS214)。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006SGS215)、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006SGS216)。

【0853】

次に、演出制御用CPU120の動作について説明する。図13-16は、図10に示す演出制御プロセス処理のフローチャートの一部である。演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理において、前述した先読予告設定処理(ステップS161)の実行後に、画像表示装置5に表示されている背景画像を変更するための背景画像変更処理(ステップ006SGS162)を実行し、ステップS170～ステップS175のいずれかの処理を実行する。

40

【0854】

背景画像変更処理としては、例えば、演出制御用CPU120は、可変表示の開始タイミング(演出制御プロセスフラグの値が1に設定されている状態で演出制御プロセス処理を実行したタイミング)にて、画像表示装置5に表示されている背景画像の変更を所定割合(例えば、20%の割合)で決定し、該決定に応じて画像表示装置5にて新たな背景画

50

像の表示を開始すればよい。つまり、本特徴部 0 0 6 S G においては、画像表示装置 5 において複数の背景画像のいずれかが表示されている状態において飾り図柄の可変表示及び該可変表示中に応じた演出が実行されるようになっている。

【 0 8 5 5 】

尚、該背景画像変更処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が変化した場合（例えば、通常状態から大当たり遊技状態、大当たり遊技状態から確変状態や時短状態、確変状態や時短状態から大当たり状態や通常状態に変化した際）に、変化先の遊技状態に応じた背景画像を画像表示装置 5 にて表示可能としてもよい。

【 0 8 5 6 】

図 1 3 - 1 7 は、演出制御プロセス処理の可変表示中演出処理を示すフローチャートを示す図である。可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御用 C P U 1 2 0 が可変表示開始設定処理において変動パターンに応じて選択したプロセステーブルに応じたプロセスタイマ、演出制御用 C P U 1 2 0 が可変表示開始設定処理においてセットした可変表示時間タイマ及び可変表示制御タイマのそれぞれの値を - 1 する（ステップ 0 0 6 S G S 9 0 1 , ステップ 0 0 6 S G S 9 0 2 , ステップ 0 0 6 S G S 9 0 3 ）。

【 0 8 5 7 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ 0 0 6 S G S 9 0 6 ）。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ 0 0 6 S G S 9 0 7 ）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ 0 0 6 S G S 9 0 8 ）。また、その次に設定されているプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ 0 0 6 S G S 9 0 9 ）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ 0 0 6 S G S 9 1 0 ）。

【 0 8 5 8 】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ 0 0 6 S G S 9 2 1 ）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ 0 0 6 S G S 9 2 1 ; Y ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 に、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から 3 0 m s 経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成させる（ステップ 0 0 6 S G S 9 2 2 ）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、該可変表示がノーマルリーチまたはスーパーリーチの変動パターンの可変表示であるか否かを判定する（ステップ 0 6 6 S G S 9 2 3 ）。

【 0 8 5 9 】

該可変表示が非リーチの変動パターンでの可変表示である場合（ステップ 0 6 6 S G S 9 2 3 ; N ）は、ステップ 0 0 6 S G S 9 2 7 に進み、該可変表示がノーマルリーチまたはスーパーリーチの可変表示である場合（ステップ 0 0 6 S G S 9 2 3 ; Y ）は、更に、後述する表示画像加工中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 0 6 S G S 9 2 4 ）。

【 0 8 6 0 】

表示画像加工中フラグがオンである場合（ステップ 0 0 6 S G S 9 2 4 ; Y ）はステップ 0 0 6 S G S 9 2 6 に進み、表示画像加工中フラグがオフである場合（ステップ 0 0 6 S G S 9 2 4 ; N ）は、実行中のプロセスデータの内容を確認する等してスーパーリーチのリーチ演出への発展示唆開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ 0 0 6 S G S 9 2 5 ）。スーパーリーチのリーチ演出への発展示唆開始タイミングではない場合（ステップ 0 0 6 S G S 9 2 5 ; N ）はステップ 0 0 6 S G S 9 2 7 に進み、スーパーリーチのリーチ演出への発展示唆開始タイミングである場合（ステップ 0 0 6 S G S 9 2 5 ; Y ）はステップ 0 0 6 S G S 9 2 6 に進む。

10

20

30

40

50

【 0 8 6 1 】

ステップ 0 0 6 S G S 9 2 6 として、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 に表示する画像の一部を加工（変位）させるための表示画像加工処理を実行し、ステップ 0 0 6 S G S 9 2 7 に進む。

【 0 8 6 2 】

ステップ 0 0 6 S G S 9 2 7 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、前述したステップ 0 0 6 S G S 9 2 2 やステップ 0 0 6 S G S 9 2 1 にて作成した画像を V R A M 2 0 9 の表示画像作成領域に合成（重畳）する処理を表示制御部 1 2 3 に実行させる。そして、可変表示制御タイマの再セットを行う（ステップ 0 0 6 S G S 9 2 8 ）。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部 1 2 3 は、設定されている背景画像等の画像と、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像とを重畳した画像に基づく信号を画像表示装置 5 に出力する。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像、飾り図柄等が表示される。

【 0 8 6 3 】

尚、図 1 3 - 1 9 に示すように、本特徴部 0 0 6 S G において画像表示装置 5 の表示領域内に表示される画像は、背景画像の一部と、該表示領域内に表示されるように予め位置が調整された第 1 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 I、第 2 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 J 及び飾り図柄である。特に、本特徴部 0 0 6 S G における背景画像は、画像表示装置 5 の表示領域よりも左右幅方向及び上下幅方向に長寸な画像として描画されており、画像表示装置 5 の表示領域には、該背景画像の左右幅方向の中央部が表示されるようになっている。つまり、本特徴部 0 0 6 S G では、少なくとも背景画像を描画・配置するためのレイヤ 3 画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域は、画像表示装置 5 の表示領域よりも上下幅寸法及び左右幅寸法が長寸である画像を描画・配置するための領域であり、画像表示装置 5 の表示領域では、該画像のうち表示領域に対応する箇所のみを表示している。

【 0 8 6 4 】

尚、本特徴部 0 0 6 S G では、レイヤ 3 画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域を画像表示装置 5 の表示領域よりも上下幅寸法及び左右幅寸法が長寸である画像を描画・配置するための領域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、レイヤ 3 画像描画領域と変位画像作成領域とを、画像表示装置 5 の表示領域よりも上下幅寸法及び左右幅寸法が長寸である画像を描画・配置するための領域とする一方で、表示画像作成領域を画像表示装置 5 の表示領域と上下幅寸法及び左右幅寸法が同寸である画像を描画・配置する画像としてもよい。この場合は、レイヤ 3 画像描画領域や変位画像作成領域にて描画された画像（背景画像）のうち、画像表示装置 5 の表示領域に対応する箇所のみを表示画像作成領域に配置することによって画像表示装置 5 の表示領域にて背景画像を表示可能とすればよい。

【 0 8 6 5 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ 0 0 6 S G S 9 2 9 ）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3 ）に応じた値に更新する（ステップ 0 0 6 S G S 9 3 1 ）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であれば（ステップ 0 0 6 S G S 9 3 0 ； Y ）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3 ）に応じた値に更新する（ステップ 0 0 6 S G S 9 3 1 ）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【 0 8 6 6 】

図 1 3 - 1 8 は、図 1 3 - 1 7 に示す可変表示中演出処理中の表示画像加工処理（ステップ 0 0 6 S G S 9 2 6）を示すフローチャートである。表示画像加工処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、表示画像加工中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 0 6 S G S 9 4 1）。表示画像加工中フラグがオフである場合（ステップ 0 0 6 S G S 9 4 1；N）は、実行中の可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示であるか否かを判定する（ステップ 0 0 6 S G S 9 4 2）。実行中の可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ 0 0 6 S G S 9 4 2；Y）は、スーパーリーチ演出への発展成功用（スーパーリーチ演出の実行報知用）の変位用画像データを選択してステップ 0 0 6 S G S 9 4 8 に進む（ステップ 0 0 6 S G S 9 4 3）。

【 0 8 6 7 】

10

尚、本特徴部 0 0 6 S G における変位用画像データには、変位対象画像（本特徴部 0 0 6 S G であればレイヤ 2 画像描画領域に配置された画像とレイヤ 3 画像描画領域に配置された画像を重畳した画像（変位画像作成領域に配置された画像））に適用するための変位用画像が時系列に順番配置されているデータである。

【 0 8 6 8 】

また、実行中の可変表示がノーマルリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ 0 0 6 S G S 9 4 2；N）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチ演出への発展失敗用（スーパーリーチ演出の非実行報知用）の変位用画像データとして、スーパーリーチ演出発展失敗用 A の変位画像データとスーパーリーチ演出発展失敗用 B の変位画像データのどちらを選択するかを所定の割合にて決定する（ステップ 0 0 6 S G S 9 4 4）。例えば、スーパーリーチ演出発展失敗用 A の変位画像データの選択を 5 0 % の割合で決定し、スーパーリーチ演出発展失敗用 B の変位画像データの選択を 5 0 % の割合で決定すればよい。

20

【 0 8 6 9 】

尚、本特徴部 0 0 6 S G では、スーパーリーチ演出への発展失敗用の変位用画像データとして、スーパーリーチ演出発展失敗用 A の変位画像データとスーパーリーチ演出発展失敗用 B の変位画像データとの 2 つの変位画像データを選択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、スーパーリーチ演出への発展失敗用の変位用画像データとして選択可能な変位用画像データは 3 つ以上であってもよい。

【 0 8 7 0 】

30

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 0 6 S G S 9 4 4 においてスーパーリーチ演出発展失敗用 A の変位画像データの選択を決定したか否かを判定する（ステップ 0 0 6 S G S 9 4 5）。ステップ 0 0 6 S G S 9 4 4 においてスーパーリーチ演出発展失敗用 A の変位画像データの選択を決定している場合（ステップ 0 0 6 S G S 9 4 5；Y）は、該スーパーリーチ演出発展失敗用 A の変位画像データを選択してステップ 0 0 6 S G S 9 4 8 に進み（ステップ 0 0 6 S G S 9 4 6）、スーパーリーチ演出発展失敗用 B の変位画像データの選択を決定している場合（ステップ 0 0 6 S G S 9 4 5；N）は、該スーパーリーチ演出発展失敗用 B の変位画像データを選択してステップ 0 0 6 S G S 9 4 8 に進む（ステップ 0 0 6 S G S 9 4 7）。

【 0 8 7 1 】

40

ステップ 0 0 6 S G S 9 4 8 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示画像加工中フラグをオンにする。そして、選択した変位用画像データから最初の変位用画像を選択し（ステップ 0 0 6 S G S 9 4 9）、ステップ 0 0 6 S G S 9 5 1 に進む。

【 0 8 7 2 】

また、ステップ 0 0 6 S G S 9 4 1 において表示画像加工中フラグがオンである場合（ステップ 0 0 6 S G S 9 4 1；Y）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、選択した変位用画像データから次の変位用画像を選択してステップ 0 0 6 S G S 9 5 1 に進む（ステップ 0 0 6 S G S 9 5 0）。

【 0 8 7 3 】

ステップ 0 0 6 S G S 9 5 1 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、変位画像描画処理を

50

実行する。該変位画像描画処理において演出制御用CPU120は、例えば、図13-5に示すレイヤ2画像描画領域に配置されている画像とレイヤ3画像描画領域に配置されている画像を変位画像作成領域にて合成（重畳）することによって変位対象画像を作成し、該画像に対してステップ006SGS949またはステップ006SGS950にて選択した変位用画像を適用することによって変位画像を作成する処理を実行すればよい。

【0874】

変位画像描画処理の実行後の演出制御用CPU120は、該変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像であるか否かを判定する（ステップ006SGS952）。変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像であるか否は、例えば、ステップ006SGS950において選択した変位用画像が変位用画像データ内の最後の変位用画像であるか否か等により判定すればよい。

10

【0875】

変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像である場合（ステップ006SGS952；Y）は、表示画像加工中フラグをオフにして表示画像加工処理を終了し（ステップ006SGS953）、変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像ではない場合（ステップ006SGS952；N）は、ステップ006SGS953を経由せずに表示画像加工処理を終了する。

【0876】

次に、本特徴部006SGにおける飾り図柄の可変表示での画像表示装置5の表示態様について、図13-20～図13-23にもとづいて説明する。まず、図13-20（A）及び図13-20（B）に示すように、本特徴部006SGでは、遊技状態に応じて画像表示装置5に表示される飾り図柄の表示態様が異なっている。具体的には、図13-20（A）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合は、飾り図柄として、キャラクタ画像と数値画像が組み合わされた通常状態用飾り図柄が表示される。一方で、図13-20（B）に示すように、遊技状態が時短状態（低確低ベース状態や高確高ベース状態）である場合は、飾り図柄として、数字画像のみの時短状態用飾り図柄が表示される。

20

【0877】

そして、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、まず、図13-21（A）及び図13-21（B）に示すように、左と右の飾り図柄がリーチの組み合わせで揺動停止した後、中の飾り図柄として左右の飾り図柄とは異なる数値の飾り図柄が揺動停止する。次いで、発展示唆演出が実行される。発展示唆演出としては、図13-21（C）に示すように、画像表示装置5に表示されている表示領域のうち第1インターフェイス画像006SG005Iを除く表示領域が左の飾り図柄を含む左領域006SG005L、中の飾り図柄を含む中領域006SG005C、右の飾り図柄を含む右領域006SG005Rに分割される。そして、図13-21（C）～図13-21（E）に示すように、中領域006SG005Cに表示されている画像（中領域006SG005Cに含まれる中の飾り図柄と背景画像）が段階的に下方にスライド移動していくことによって上方からスーパーリーチのリーチ演出に発展することを報知する発展報知図柄（図13-21（C）～図13-21（E）に示す「発展！」と表記されている図柄）が画像表示装置5の表示領域の中央に向けて移動表示される。

30

40

【0878】

尚、本特徴部006SGにおける発展報知図柄は該発展示唆演出の実行時にのみ表示される図柄であり、可変表示中における他の演出の実行期間においては表示されない図柄である。

【0879】

また、中領域006SG005Cに表示されている画像の下方へのスライド移動に応じ、左領域006SG005Lに表示されている画像（左の飾り図柄と背景画像）と右領域006SG005Rに表示されている画像（右の飾り図柄と背景画像）とが上方にスライド移動していく。

50

【0880】

尚、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像のスライド移動量は、図13-21(C)に示す1段階目、図13-21(D)に示す2段階目、図13-21(E)に示す3段階目と段階を経るに従って増加していく。

【0881】

そして、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像の3段階目のスライド移動が完了すると、画像表示装置5の表示領域の中央部(中領域006SG005Cの中央部)に発展報知図柄の移動が完了してスーパーリーチのリーチ演出への発展が報知される。

10

【0882】

一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、まず、図13-22(A)及び図13-22(B)に示すように、左と右の飾り図柄がリーチの組み合わせで揺動停止した後、中の飾り図柄として左右の飾り図柄とは異なる数値の飾り図柄が揺動停止する。次いで、発展示唆演出が実行される。発展示唆演出としては、図13-22(C)に示すように、画像表示装置5に表示されている表示領域のうち第1インターフェイス画像006SG005Iを除く表示領域が左の飾り図柄を含む左領域006SG005L、中の飾り図柄を含む中領域006SG005C、右の飾り図柄を含む右領域006SG005Rに分割される。そして、図13-22(C)~図13-22(E)に示すように、中領域006SG005Cに表示されている画像(中領域006SG005Cに含まれる中の飾り図柄と背景画像)が段階的に下方にスライド移動していくことによって上方からスーパーリーチのリーチ演出に発展することを報知する発展報知図柄が画像表示装置5の表示領域の中央に向けて移動表示される。

20

【0883】

また、中領域006SG005Cに表示されている画像の下方へのスライド移動に応じて、左領域006SG005Lに表示されている画像(左の飾り図柄と背景画像)と右領域006SG005Rに表示されている画像(右の飾り図柄と背景画像)とが上方にスライド移動していく。

【0884】

尚、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像のスライド移動量は、図13-22(C)に示す1段階目、図13-22(D)に示す2段階目と段階を経るに従って増加していく。

30

【0885】

しかしながら、該ノーマルリーチの可変表示においては、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像の1段階目のスライド移動が実行された後、または、2段階目のスライド移動が実行された後は、図13-22(E)に示すように、3段階目のスライド移動が実行されることなく発展示唆演出が終了し、画像表示装置5に表示されている画像が図13-22(B)に示す状態に戻り、飾り図柄及び小図柄がはずれを示す組み合わせで停止する。

【0886】

尚、図13-21(C)~図13-21(E)に示すように、本特徴部006SGにおいて、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像のスライド移動量は、段階を経るに従って増加していく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、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像のスライド移動量は段階を経るに従って減少していくものであってもよいし、1段階目~3段階目のいずれかでのみ移動量が増加または減少するものであってもよい。

40

【0887】

また、本特徴部006SGでは、発展示唆演出として左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像を最高で3段

50

階まで移動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、発展示唆演出として左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R に表示されている各画像をスライド移動させる段階数は 2 段階以下や 4 段階以上であってもよい。

【0888】

また、図 13 - 21 (C) ~ 図 13 - 21 (E) に示すように、本特徴部 006SG において、左領域 006SG005L と右領域 006SG005R に表示されている画像のスライド方向は中領域 006SG005C に表示されている画像とは逆方向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、左領域 006SG005L と右領域 006SG005R に表示されている画像のスライド方向は中領域 006SG005C に表示されている画像と同一方向であってもよい。

10

【0889】

また、本特徴部 006SG では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合の発展示唆演出について画像表示装置 5 に表示される画像を変位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、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）である場合の発展示唆演出についても画像表示装置 5 に表示される画像を変位させてもよい。

【0890】

尚、本特徴部 006SG における発展示唆演出としては、図 13 - 23 (A) ~ 図 13 - 23 (E) に示すように、VRAM 領域のレイヤ 1 画像描画領域には、第 1 保留記憶表示エリア 006SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 006SG005U を含む第 1 インターフェイス画像 006SG005I と小図柄を含む第 2 インターフェイス画像 006SG005J が描画され、レイヤ 2 画像描画領域に前述した発展報知図柄を含む飾り図柄が描画され、レイヤ 3 画像描画領域に背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像とレイヤ 3 画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像が作成される。

20

【0891】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ 1 画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）が重畳されることによって画像表示装置 5 にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

30

【0892】

つまり、図 13 - 21 及び図 13 - 22 に示すように、ノーマルリーチの変動パターンの可変表示である場合とスーパーリーチの変動パターンでの可変表示である場合との双方において、第 1 インターフェイス画像 006SG005I と第 2 インターフェイス画像 006SG005J はレイヤ 1 画像描画領域にて描画・配置される画像であるため、変位の非対象となっている。このため、飾り図柄は発展示唆演出として画像表示装置 5 の表示領域の上方や下方に向けて移動することにより遊技者からの視認性が低下する一方で、第 1 インターフェイス画像 006SG005I は画像表示装置 5 の表示領域の下部、第 2 インターフェイス画像 006SG005J は画像表示装置 5 の表示領域の右上部にて表示が維持されるため、これら第 1 インターフェイス画像 006SG005I と第 2 インターフェイス画像 006SG005J の視認性が低下することはない。

40

【0893】

また、図 13 - 21 及び図 13 - 22 に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 3 段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 1 段階目や 2 段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる。ここで、前述したようにスーパーリーチの変動パターンでの可変表示はノーマルリーチの変動パターンで

50

の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高く設定されているので、本特徴部 006SG では、発展示唆演出において用いられる変位用画像データに応じて大当たり遊技状態に制御される割合が異なっている。

【0894】

また、本特徴部 006SG の発展示唆演出では、左領域 006SG005L に左の飾り図柄、中領域 006SG005C に中の飾り図柄、右領域 006SG005R に右の飾り図柄が含まれており、これら左・中・右の飾り図柄はキャラクタと数字を含めて分断されることなくスライド移動していくので、左・中・右の飾り図柄が分断されることにより発展示唆演出の興趣が低下してしまうことが防止されている。

【0895】

尚、本特徴部 006SG では、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像をそれぞれ上方または下方に向けて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、これら左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像のうち 1 または 2 の画像のみが上方または下方に向けて移動してもよい。

【0896】

以上、本特徴部 006SG におけるパチンコ遊技機 1 にあつては、飾り図柄や背景画像を表示するための画像データと、これら飾り図柄や背景画像の表示位置を変位させるための変位用画像データとを用いるのみで、これら飾り図柄や背景画像の表示位置を変位させる特定演出（特徴部 006SG における発展示唆演出、変形例 006SG - 1 におけるリーチ示唆演出、変形例 006SG - 2 における復活演出、変形例 006SG - 3 における先読み予告演出、変形例 006SG - 5 における昇格演出、変形例 006SG - 6 における仮停止示唆演出と仮停止報知演出）を実行することができるので、専用のデータを用いてこれら特定演出を実行する場合と比較して C G R O M 2 0 5 に記憶させるデータ量を抑えることができる。

【0897】

特に本特徴部 006SG では、画像表示装置 5 において背景画像として複数の画像を表示可能であるため、本来であれば、各背景画像が表示されている場合や可変表示態様に依拠して特定演出の演出パターンを予め C G R O M 2 0 5 に記憶させねばならないが、本特徴部 006SG では、変位用画像のデータを用いるのみで即席で画像表示装置 5 に表示される画像の変位を行うことができるので、C G R O M 2 0 5 に記憶させるデータ量を抑えることができる。尚、本特徴部 006SG では、遊技関連情報として、第 1 特図保留記憶数を特定可能な第 1 保留記憶表示エリア 006SG005D と第 2 特図保留記憶数を特定可能な第 2 保留記憶表示エリア 006SG005U、及び飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄を画像表示装置 5 に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、遊技関連情報としては、遊技状態が時短状態や確変状態であることにより遊技者に対して遊技球を大入賞口やゲート 4 1 に向けて打ち出す（発射させる）よう促す発射促進表示や可変表示の実行中であることを特定可能な第 4 図柄等を画像表示装置 5 に表示してもよい。

【0898】

また、図 13 - 26 に示すように、第 1 インターフェイス画像 006SG005I と第 2 インターフェイス画像 006SG005J とは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ 1 画像描画領域にて描画される、つまり、本特徴部 006SG における発展示唆演出での画像変位の非対象画像となっているので、変位対象である左領域 006SG005L の画像や右領域 006SG005R の画像、中領域 006SG005C の画像とともに表示位置がずれることがなく、発展示唆演出の実行時において各特図保留記憶数や小図柄の可変表示等の遊技関連情報が遊技者から視認困難となってしまうことを防ぐことができる。

【0899】

また、第 1 インターフェイス画像 006SG005I と第 2 インターフェイス画像 006SG005J とのうち第 2 インターフェイス画像 006SG005J は、発展示唆演出

10

20

30

40

50

中に上方に向けてスライド移動する右領域 006SG005R の画像と重複して表示されるが、第 2 インターフェイス画像 006SG005J 自体は表示位置が変位することがないので、遊技者は違和感無く第 2 インターフェイス画像 006SG005J 内の小図柄の可変表示を認識できる。一方で、第 1 インターフェイス画像 006SG005I は、発展示唆演出中の左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の各画像と重複しないよう画像表示装置 5 の下部に表示されているので、遊技者は、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の各画像の変位（スライド移動）の影響を受けることなく正確に第 1 インターフェイス画像 006SG005I 内の第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する第 1 保留記憶表示エリア 006SG005D 及び第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する第 2 保留記憶表示エリア 006SG005U を認識することができる。

10

【0900】

また、図 13 - 21 及び図 13 - 23 に示すように、飾り図柄はレイヤ 2 画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄が画像表示装置 5 の表示領域の中央部から上方または下方に向けて移動することによって視認性が低下することで発展示唆演出の演出効果を向上できる。更に、小図柄はレイヤ 1 画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄とは異なり画像表示装置 5 の表示領域の右上部から移動しないので視認性が低下しないため、遊技者は発展示唆演出の実行中であっても小図柄を視認することで遊技の進行を容易に把握することができる。

【0901】

20

また、図 13 - 21 に示すように、本特徴部 006SG の発展示唆演出は、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R に表示されている画像の移動量が段階的に増加していくので、該発展示唆演出の演出効果を向上しつつ、各段階での左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R に表示されている画像の移動量を強調することができるので、演出効果をより向上できる。

【0902】

また、図 13 - 21 及び図 13 - 22 に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 3 段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 1 段階目や 2 段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられるため、発展示唆演出において用いられる変位用画像データに応じて大当たり遊技状態に制御される割合が異なっているため、発展示唆演出における左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像の移動段階数に遊技者を注目させることができ、発展示唆演出の演出興趣を向上できる。

30

【0903】

また、図 13 - 21 及び図 13 - 22 に示すように、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 3 段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 1 段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 1 段階目までスライド移動する部分が共通であり、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 3 段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 2 段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 2 段階目までスライド移動する部分が共通となっているので、発展示唆演出として左領域 006SG005L、中領域 006SG

40

50

005C、右領域006SG005Rの画像がスライド移動していく段数等の過程に遊技者を注目させることができるので、発展示唆演出の演出興趣を更に向上できる。

【0904】

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。

【0905】

例えば、前記特徴部006SGでは、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例006SG-1として図13-24及び図13-25に示すように、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としては、可変表示中にリーチとなることを示唆するリーチ示唆演出を実行可能としてもよい。

【0906】

リーチ示唆演出の演出態様について図13-24及び図13-25に基づいて説明する。まず、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、図13-24(A)～図13-24(C)に示すように、左の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該左の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用して左の飾り図柄が停止する。このとき、該左の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部が歪んで表示される。

【0907】

次に、図13-24(D)～図13-24(F)に示すように、右の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該右の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用して右の飾り図柄が停止してリーチとなる。このとき、該右の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部が歪んで表示される。

【0908】

一方で、非リーチの変動パターンでの可変表示においては、図13-25(A)～図13-25(C)に示すように、左の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該左の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用して左の飾り図柄が停止する。このとき、該左の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部が歪んで表示される。

【0909】

次に、図13-25(D)～図13-25(F)に示すように、右の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該右の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用するが、右の飾り図柄としてリーチの組み合わせとはならない数の図柄が停止する。このとき、して右の飾り図柄が停止してリーチとなる。このとき、該右の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部は歪むことなく表示される。

【0910】

尚、本変形例006SG-1におけるリーチ示唆演出としては、図13-26(A)～図13-26(F)に示すように、VRAM領域のレイヤ1画像描画領域には、第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2保留記憶表示エリア006SG005Uを含む第1インターフェイス画像006SG005Iと小図柄を含む第2インターフェイス画像006SG005Jが描画され、レイヤ2画像描画領域には作用画像が描画され、レイヤ3画像描画領域には飾り図柄が描画される。更に、本変形例006SG-1のVRAM領域には、レイヤ3画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ4画像描画領域が配置されている。該レイヤ4画像描画領域には、背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ3画像描画領域にて描画された画像とレイヤ4画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像が作成される。

【0911】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ1画像描画領域にて描画された画像とレイヤ2画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像(変位画

10

20

30

40

50

像)とが重畳されることによって画像表示装置5にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【0912】

尚、本変形例006SG-1においては、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ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、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの変動パターンの可変表示の一部ではリーチ示唆演出を実行しないようにしてもよい。

【0913】

また、本変形例006SG-1においては、リーチ示唆演出として、キャラクタ等の作用画像が左右の飾り図柄に対して作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、非リーチの変動パターンの可変表示におけるリーチ示唆演出としては、作用画像が飾り図柄に対して作用する回数が1回のみ(左の飾り図柄に作用するのみ)の場合を設けてもよい。

10

【0914】

更に、本変形例006SG-1では、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が飾り図柄に対して作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、リーチ示唆演出として複数の作用画像を表示可能として、いずれの作用画像が飾り図柄に作用するかに応じてリーチとなる割合を異ならせてもよい。

【0915】

また、本変形例006SG-1では、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用したにもかかわらずリーチにならない場合については、作用した飾り図柄や該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部が歪ま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、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用する場合は、リーチとなるか否かにかかわらず必ず作用画像が作用した飾り図柄と該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部が歪むようにしてもよい。

20

【0916】

また、本変形例006SG-1では、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用した場合には作用画像が作用した飾り図柄と該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部が歪む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、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用した場合には作用画像が作用した飾り図柄と該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部のいずれか一方のみが歪むようにしてもよい。

30

【0917】

また、前記特徴部213SGでは、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例006SG-2として図13-27及び図13-28に示すように、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としては、一旦はずれの組み合わせで停止表示された飾り図柄が当たりの組み合わせに変化する復活演出を実行可能としてもよい。

【0918】

復活演出の演出態様について図13-27及び図13-28に基づいて説明する。まず、可変表示結果が当たりである場合については、図13-27(A)に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出として可変表示結果がはずれであると示唆された後、飾り図柄がリーチはずれの組み合わせで揺動表示される。

40

【0919】

次いで、図13-27(B)に示すように、中の飾り図柄にひび割れエフェクト画像006SG005Hが重複表示されるとともに、1段階目のひび割れとして該ひび割れエフェクト画像006SG005Hに沿って中の飾り図柄が複数の破片に分割表示される。そして、図13-27(C)に示すように、2段階目のひび割れとして図13-27(B)に示す状態からひび割れエフェクト画像006SG005Hと各破片が拡大表示されると

50

ともに、各破片が画像表示装置 5 の中央部からそれぞれ異なる方向に向けて拡散するように移動する。

【0920】

更に、図 13 - 27 (D) に示すように、3 段階目のひび割れとして図 13 - 27 (C) に示す状態からひび割れエフェクト画像 006SG005H と各破片が更に拡大表示されるとともに、各破片が更に拡散するように移動する。

【0921】

そして、4 段階目のひび割れとして、最終的に中の飾り図柄の破片が拡散するように飛び散る画像が表示された後、中の飾り図柄として大当りであることを示す新たな飾り図柄が表示され、可変表示が停止する。

10

【0922】

一方で、可変表示結果がはずれである場合については、図 13 - 28 (A) に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出として可変表示結果がはずれであると示唆された後、飾り図柄がリーチはずれの組み合わせで揺動表示される。

【0923】

次いで、図 13 - 28 (B) に示すように、中の飾り図柄にひび割れエフェクト画像 006SG005H が重複表示されるとともに、1 段階目のひび割れとして該ひび割れエフェクト画像 006SG005H に沿って中の飾り図柄が複数の破片に分割表示される。そして、図 13 - 28 (C) に示すように、2 段階目のひび割れとして図 13 - 28 (B) に示す状態からひび割れエフェクト画像 006SG005H と各破片が拡大表示されるとともに、各破片が画像表示装置 5 の中央部からそれぞれ異なる方向に向けて拡散するように移動する。

20

【0924】

更に、図 13 - 28 (D) に示すように、3 段階目のひび割れとして図 13 - 28 (C) に示す状態からひび割れエフェクト画像 006SG005H と各破片が更に拡大表示されるとともに、各破片が更に拡散するように移動する。

【0925】

しかしながら、該可変表示結果がはずれとなる可変表示においては、1 段階目のひび割れが実行された後、2 段階目のひび割れが実行された後、または、3 段階目のひび割れが実行された後、4 段階目のひび割れが実行されることなく、復活演出が終了し、画像表示装置 5 に表示されている画像が図 13 - 28 (A) に示す状態に戻り、飾り図柄及び小図柄がはずれを示す組み合わせで停止する。

30

【0926】

尚、本変形例 006SG - 2 における復活演出としては、図 13 - 29 (A) ~ 図 13 - 29 (F) に示すように、VRAM 領域のレイヤ 1 画像描画領域には、第 1 保留記憶表示エリア 006SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 006SG005U を含む第 1 インターフェイス画像 006SG005I と小図柄を含む第 2 インターフェイス画像 006SG005J が描画され、レイヤ 2 画像描画領域にはひび割れエフェクト画像 006SG005H が描画され、レイヤ 3 画像描画領域には飾り図柄が描画される。更に、本変形例 006SG - 2 の VRAM 領域には、レイヤ 3 画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ 4 画像描画領域が配置されている。該レイヤ 4 画像描画領域には、背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ 3 画像描画領域にて描画された画像によって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像 (中の飾り図柄が複数の破片に分割されて各破片が拡散するように表示される画像) が作成される。

40

【0927】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ 1 画像描画領域にて描画された画像とレイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像 (変位画像) 及びレイヤ 4 画像描画領域にて描画された画像とが重畳されることによって画像表示装置 5 にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

50

【0928】

特に本変形例006SG-2では、復活演出として中の飾り図柄が段階的に拡大していく、つまり、復活演出においては、画像表示装置5の表示領域に占める中の飾り図柄の表示領域の割合が段階的に増加していくので、該中の飾り図柄の段階的な拡大によって復活演出に対して遊技者をより効果的に注目させることが可能となる。

【0929】

尚、本変形例006SG-2では、復活演出として中の飾り図柄にひび割れエフェクト画像006SG005Hを重複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、該ひび割れエフェクト画像006SG005Hの表示態様を複数設け、いずれの表示態様でひび割れエフェクト画像006SG005Hが表示されるかに応じて可変表示結果が大当たりとなる割合を異ならせてもよい。

10

【0930】

例えば、図13-30に示すように、ひび割れエフェクト画像006SG005Hの表示色として青色と赤色とを設け、可変表示結果が大当たりである場合には、20%の割合で復活演出の実行時に青色のひび割れエフェクト画像006SG005Hが表示されるようにし、80%の割合で復活演出の実行時に赤色のひび割れエフェクト画像006SG005Hが表示されるようにする。一方で、可変表示結果がはずれである場合は、80%の割合で復活演出の実行時に青色のひび割れエフェクト画像006SG005Hが表示されるようにし、20%の割合で復活演出の実行時に赤色のひび割れエフェクト画像006SG005Hが表示されるようにすればよい。

20

【0931】

尚、本変形例006SG-2では、ひび割れエフェクト画像006SG005Hの表示色として赤色と青色の2色を設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、ひび割れエフェクト画像006SG005Hの表示色としては3色以上を設けてもよい。

【0932】

また、本変形例006SG-2では、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であるときに復活演出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、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときに復活演出を実行してもよい。

【0933】

30

また、本変形例006SG-2では、図13-28に示すように、復活演出において中の飾り図柄を複数の破片から構成し、該復活演出の進行に応じてこれら破片の数を維持しつつ、これら破片を画像表示装置5の表示領域の中央部から周縁部に向けて段階的に移動していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら中の飾り図柄を構成する複数の破片は、復活演出の進行に応じて段階的に増加してもよい。このようにすることで、復活演出の進行に応じて中の飾り図柄を構成する破片数が増加していく視覚効果によって遊技者に復活演出を強力に印象付けることができる。

【0934】

また、前記特徴部006SGでは、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例006SG-3として図13-31に示すように、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としては、保留記憶内にスーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行されることや可変表示結果が大当たりとなる可変表示が実行されることを複数回前の可変表示中から示唆する先読み予告演出を実行してもよい。

40

【0935】

先読み予告演出の演出態様について図13-31にもとづいて説明する。まず、複数の保留記憶が存在する状態において図13-31(A)及び図13-31(B)に示すように、実行中の可変表示が飾り図柄をはずれの組み合わせで停止する。次いで、図13-31(C)及び図13-31(D)に示すように、次の可変表示が開始されると、画像表示

50

装置 5 の表示領域において該表示領域を左右に横断する切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S が飾り図柄や背景画像に対して重複して表示される。そして、画像表示装置 5 に表示されている表示領域のうち第 1 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 I を除く表示領域が切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S を境として飾り図柄と背景画像の一部を含む下方の下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B と残りの飾り図柄と背景画像を含む上方の上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T に分割される。つまり、これら下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B と上方の上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T との境界部は、切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S により遊技者から隠蔽される。

【 0 9 3 6 】

また、図 1 3 - 3 1 (D) ~ 図 1 3 - 3 1 (E) に示すように、下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B は切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S に沿って左側方、上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T は切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S に沿って右側方に向けて同時にスライド移動する。そして、切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S に沿って左側方にスライド移動した下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B は下方に向けて、切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S に沿って右側方にスライド移動した上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T は上方に向けて、更にスライド移動する。このとき、下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B 側の境界部と上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T 側の境界部とは、ともに切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S が追隨するように移動表示される。

【 0 9 3 7 】

また、図 1 3 - 3 1 (E) 及び図 1 3 - 3 1 (F) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域では、下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B の下方へのスライド移動と上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T の上方へのスライド移動によって黒色画像の表示が開始される。該黒色画像の表示面積は下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B の下方へのスライド移動と上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T の上方へのスライド移動の進行に応じて拡大していき、下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B と上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T とが表示領域外への移動を完了することによって表示領域には第 1 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 I と第 2 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 J のみが表示されている所謂ブラックアウトした状態となる。

【 0 9 3 8 】

以降は、ブラックアウトの終了により画像表示装置 5 の表示領域において新たな背景画像と飾り図柄の表示が開始される。尚、本先読み予告演出は、外先読み対象の可変表示の開始まで繰り返し実行される。

【 0 9 3 9 】

尚、本変形例 0 0 6 S G - 3 における先読み予告演出としては、図 1 3 - 3 2 (A) ~ 図 1 3 - 3 2 (F) に示すように、V R A M 領域のレイヤ 1 画像描画領域には、第 1 保留記憶表示エリア 0 0 6 S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 0 0 6 S G 0 0 5 U を含む第 1 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 I と小図柄を含む第 2 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 J が描画され、レイヤ 2 画像描画領域には切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S が描画され、レイヤ 3 画像描画領域には飾り図柄が描画される。更に、本変形例 0 0 6 S G - 3 の V R A M 領域には、レイヤ 3 画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ 4 画像描画領域と更に下層の画像を描画するためのレイヤ 5 画像描画領域が配置されている。レイヤ 4 画像描画領域には、背景画像が描画され、レイヤ 5 画像描画領域には、黒色画像（ブラックアウト用画像）が描画される。

【 0 9 4 0 】

更に、変位画像作成領域においては、レイヤ 3 画像描画領域にて描画された画像とレイヤ 4 画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B や上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T を含む変位画像が作成される。

【 0 9 4 1 】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ 1 画像描画領域にて描画された画像とレイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画

10

20

30

40

50

像)及びレイヤ5画像描画領域にて描画された画像とが重畳されることによって画像表示装置5にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【0942】

以上のように、本変形例006SG-3では、本発明における特定演出としての先読み予告演出において、図13-31(C)及び図13-31(D)に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとに亘って飾り図柄と背景画像とが表示されるとともに、上部領域006SG005Tが右側方に、下部領域006SG005Bが左側方にそれぞれ移動し、これら上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部には切断エフェクト画像006SG005Sが表示されるので、該先読み予告演出としての上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの左右側方への移動を遊技者に対してより効果的に認識させることができ、遊技興趣を向上できる。

10

【0943】

また、図13-32に示すように、切断エフェクト画像006SG005Sは、飾り図柄や背景画像よりも表示優先度が高い画像としてレイヤ2画像描画領域にて描画・配置されるので、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの表示位置が変位しても切断エフェクト画像006SG005Sの表示位置は変位しないので、これら上部領域006SG005T及び下部領域006SG005Bと切断エフェクト画像006SG005Sとの対比により上部領域006SG005T及び下部領域006SG005B表示位置の変位をより際立たせることができ、先読み予告演出の演出効果をより向上できる。

20

【0944】

また、図13-31(D)及び図13-31(E)に示すように、上部領域006SG005Tを右側方、下部領域006SG005Bを左側方に向けて移動させた後、更に上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部をそれぞれ上方と下方に向けて移動させることによって、先読み予告演出の演出効果を更に高めることができ、演出興趣を向上できる。特に先読み予告演出としては、図13-31(D)及び図13-31(E)に示すように、上部領域006SG005Tは右側方、下部領域006SG005Bは左側方に向けて移動するが、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部は上下方向に移動するのでこれら上部領域006SG005T及び下部領域006SG005Bの変位(移動)と境界部の変位(移動)の相乗効果により先読み予告演出の演出効果をより高めることができる。

30

【0945】

尚、本変形例006SG-3では、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部の移動方向を上部領域006SG005Tの移動方向である右側方、下部領域006SG005Bの移動方向である左側方と異なる上下方向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、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部の移動方向は、上部領域006SG005Tの移動方向と下部領域006SG005Bの移動方向とのうちどちらか一方と異なっていればよい。

【0946】

尚、本変形例006SG-3では、先読み予告演出として画像表示装置5において切断エフェクト画像006SG005Sを表示し、該切断エフェクト画像006SG005Sに沿って分割された下部領域006SG005Bや上部領域006SG005Tを移動表示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、切断エフェクト画像006SG005Sの表示態様を複数設け、いずれの表示態様で切断エフェクト画像006SG005Sが表示されるかに応じて先読み対象の可変表示における可変表示結果が大当たりとなる割合を異ならせてもよい。

40

【0947】

例えば、図13-33に示すように、切断エフェクト画像006SG005Sの表示色として青色、緑色、赤色の3種類の色を設け、先読み対象の可変表示結果が大当たりである

50

場合は、切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S を 1 0 % の割合で青色に表示し、3 0 % の割合で緑色に表示し、6 0 % の割合で赤色に表示する。一方で、先読み対象の可変表示結果がはずれである場合は、切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S を 6 0 % の割合で青色に表示し、3 0 % の割合で緑色に表示し、1 0 % の割合で赤色に表示すればよい。

【 0 9 4 8 】

このようにすることで、先読み予告演出中に表示される切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S の表示色に遊技者を注目させることができるので、先読み予告演出の演出効果をより高めることができる。

【 0 9 4 9 】

尚、本変形例 0 0 6 S G - 3 では、切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S の表示色として青色、緑色、赤色の 3 種類の色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、切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S の表示色は 2 色や 4 色以上であってもよい。また、切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S の形状や大きさ、切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S の表示数等の色以外の態様に応じて先読み対象の可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）を異ならせてもよい。

【 0 9 5 0 】

また、本変形例 0 0 6 S G - 3 では、先読み予告演出として、画像表示装置 5 に表示されている画像を切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S に沿って 2 つの領域に分割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、先読み予告演出としては、画像表示装置 5 に表示されている画像を 3 以上の領域に分割してもよい。尚、この場合は、各領域のスライド移動する方向を異ならせることによって先読み予告演出の演出効果を向上させるようにしてもよい。

【 0 9 5 1 】

また、本変形例 0 0 6 S G - 3 では、先読み予告演出として、上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B とをそれぞれ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、先読み予告演出として移動する領域は、上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B とのいずれかの一方のみであってもよい。

【 0 9 5 2 】

また、本変形例 0 0 6 S G - 3 では、上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B とに亘って飾り図柄と背景画像が表示されており、右側方へ移動後の上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T に表示されている画像と左側方へ移動後の下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B に表示されている画像とは異なっている。このため、上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B とが移動しても、上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T にて表示されている画像と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B にて表示されている画像とが異なっていることにより、先読み予告演出を遊技者に違和感を与えることなく実行することができ、遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 0 9 5 3 】

尚、本変形例 0 0 6 S G - 3 では、右側方に移動後の上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T にて表示されている画像と左側方に移動後の下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B にて表示されている画像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、右側方に移動後の上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T にて表示されている画像と左側方に移動後の下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B にて表示されている画像との少なくとも一部が共通であってもよい。このようにすることで、先読み予告演出に対して意外性を付与することができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 9 5 4 】

また、本変形例 0 0 6 S G - 3 では、図 1 3 - 3 1 (C) 及び図 1 3 - 3 1 (D) に示すように、先読み予告演出の実行前のタイミングにおいて、画像表示装置 5 の表示領域において上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B とに亘って表示されている画像は、先読み予告演出として右側方に移動後の上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と左側方に移動後の下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B とに亘って表示されている画像と同一となって

いるが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出の実行前のタイミングにおいて、画像表示装置 5 の表示領域において上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B とに亘って表示されている画像の一部が、先読み予告演出として右側方に移動後の上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と左側方に移動後の下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B とに亘って表示されている画像として表示されていなくともよい。このようにすることで、先読み予告演出の演出興趣を高めることができる。

【 0 9 5 5 】

尚、本変形例 0 0 6 S G - 3 では、先読み予告演出として上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B とをそれぞれ反対方向に移動させた（図 1 3 - 3 1（D）では上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T を右側方、下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B を左側方に移動させ、図 1 3 - 3 1（E）では上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T を上方、下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B を下方に移動させた）ときのこれら上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B との移動量（変位量）は同一である。しかしながら、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出として上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B とをそれぞれ反対方向に移動させたときのこれら上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B の移動量（変位量）は異なってもよい。このように、先読み予告演出として反対方向に移動する上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B との移動量を異ならせることによって、先読み予告演出の演出効果を一層向上させることができる。

【 0 9 5 6 】

また、本変形例 0 0 6 S G - 3 では図 1 3 - 3 3 に示すように、切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S の表示色に応じて先読み対象の可変表示結果が大当たりとなる割合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 0 0 6 S G - 4 として図 1 3 - 3 4 に示すように、切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S の表示色を可変表示の実行ごとに変化可能としてもよい。この場合は、最終的な切断エフェクト画像 0 0 6 S G 0 0 5 S の表示色や表示色の変化パターンに応じて先読み対象の可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が異なるようにしてもよい。

【 0 9 5 7 】

また、前記特徴部 0 0 6 S G では、画像表示装置 5 に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 0 0 6 S G - 5 として図 1 3 - 3 5 に示すように、画像表示装置 5 に表示される画像を変位させる演出としては、可変表示中に一旦非確変大当たりやラウンド数の少ない 2 ラウンド確変大当たり等の大当たり種別を示す組み合わせで飾り図柄を表示した後に、更に左、中、右の飾り図柄を、大当たりを示す組み合わせで揃った状態にて可変表示させて最終的に停止する飾り図柄の組合せで大当たり種別を報知する昇格演出（再抽選演出ともいう）を実行してもよい。

【 0 9 5 8 】

昇格演出の演出態様について図 1 3 - 3 5 にもとづいて説明する。まず、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出として可変表示結果が大当たりであると報知した後、図 1 3 - 3 5（A）に示すように、これらリーチ演出の終了後に飾り図柄を非確変大当たりや 2 ラウンド確変大当たり等の比較的遊技者にとって有利度の低い大当たり種別を示す組み合わせ（図 1 3 - 3 5（A）に示す例では非確変大当たりを示す偶数「2」揃いの組合せ）で表示する。

【 0 9 5 9 】

そして、図 1 3 - 3 5（B）に示すように、該可変表示の残り期間において、昇格演出として左、中、右の飾り図柄を、2 ラウンド確変大当たりや 5 ラウンド確変大当たり、10 ラウンド確変大当たり等の他の大当たり種別の飾り図柄の組合せを含んだ状態にて等速で可変表示させていく。

【 0 9 6 0 】

該昇格演出の実行中は、図 1 3 - 3 5（C）及び図 1 3 - 3 5（D）に示すように、画

10

20

30

40

50

像表示装置 5 の表示領域における上下方向の中央部が、２段階にわたって左側方に向けて歪んで行く。

【０９６１】

そして、本可変表示の開始時に決定されている大当り種別が最初に表示された飾り図柄の組合せが示す大当り種別（図１３－３５（Ａ）参照）よりも遊技者にとって有利度の高い大当り種別である場合は、昇格演出の１段階目または２段階目の歪みの後に飾り図柄が該大当り種別の組合せ（図１３－３５（Ｅ）に示す例では確変大当りの組合せ）で停止する。一方で、本可変表示の開始時に決定されている大当り種別が最初に表示された飾り図柄の組合せが示す大当り種別と同一である場合は、昇格演出の１段階目の歪みの後に飾り図柄が該大当り種別の組合せ（図１３－３５（Ｆ）に示す例では非確変大当りの組合せ）で停止する。

10

【０９６２】

尚、本変形例 006SG-5 における大当り種別間での「遊技者にとっての有利度」とは、大当り遊技終了後に確変状態に制御されるか否かや、大当り遊技終了後に時短状態に制御される可変表示回数が異なるもの、大当り遊技におけるラウンド数が異なるものを指す。

【０９６３】

尚、本変形例 006SG-5 における昇格演出としては、図１３－３６（Ａ）～図１３－３６（Ｅ）に示すように、VRAM領域のレイヤ１画像描画領域には、第１保留記憶表示エリア 006SG005D 及び第２保留記憶表示エリア 006SG005U を含む第１インターフェイス画像 006SG005I と小図柄を含む第２インターフェイス画像 006SG005J が描画され、レイヤ２画像描画領域には飾り図柄が描画され、レイヤ３画像描画領域には背景画像が描画される。

20

【０９６４】

更に、変位画像作成領域においては、レイヤ２画像描画領域にて描画された画像とレイヤ３画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって上下方向の中央部が左側方に向けて歪んだ変位画像が作成される。

【０９６５】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ１画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）とが重畳されることによって画像表示装置 5 にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

30

【０９６６】

尚、本変形例 006SG-5 において画像表示装置 5 に表示される表示画像は、前記特徴部 006SG と同じく画像表示装置 5 の表示領域よりも左右幅方向及び上下幅方向に対して長寸な画像（図１３－１９参照）であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、図１３－３７に示すように、画像表示装置 5 に表示される表示画像の左右幅方向の寸法は画像表示装置 5 の表示領域の左右幅方向の寸法と同一であってもよい。

【０９６７】

尚、この場合は、前述したように昇格演出を実行すると、図１３－３８（Ａ）～図１３－３８（Ｃ）に示すように、昇格演出として画像表示装置 5 の表示領域における上下方向の中央部が左側方に向けて歪む際に、表示領域の右部にいずれの画像も表示されない画像非表示部が形成されてしまう。

40

【０９６８】

そこで、図１３－３７に示すように画像表示装置 5 に表示される表示画像の左右幅方向の寸法を画像表示装置 5 の表示領域の左右幅方向の寸法と同一とする場合においては、図１３－３９（Ａ）～図１３－３９（Ｄ）に示すように、昇格演出を実行する際に、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ３画像描画領域にて描画・配置された背景画像を拡大する、または、変位画像作成領域において作成された変位対象画像（背景画像と飾り図柄）を拡大することによって、背景画像の一部を画像表示装置 5 の表示

50

領域外に配置する。このようにすると、変位対象画像に変位用画像を適用することによって、昇格演出として画像表示装置 5 の表示領域における上下方向の中央部が左側方に向けて歪んでも、画像表示装置 5 の右部には拡大されたことによって画像表示装置 5 の表示領域外に配置された背景画像が表示されることとなるので、前述した画像非表示部が形成されてしまうといった画像表示装置 5 にて不適切な表示が行われてしまう虞を低減することができる。

【 0 9 6 9 】

尚、図 1 3 - 3 9 では、昇格演出として画像表示装置 5 の表示領域における上下方向の中央部が左側方に向けて歪む際に、表示領域の右部にいずれの画像も表示されない画像非表示部が形成されてしまうことを防止するために背景画像と飾り図柄との両方を拡大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、画像非表示部が形成されてしまうことを防止するためには、背景画像のみを拡大してもよい。

10

【 0 9 7 0 】

また、本変形例 0 0 6 S G - 5 では、昇格演出を実行する際には、画像表示装置 5 の表示領域よりも左右幅寸法が長寸となるように拡大された変位対象画像全体に変位用画像を適用することによって昇格演出用の画像を作成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、変位対象画像のうち変位用画像を適用する範囲は、画像表示装置 5 の表示領域に対応する箇所のみ、つまり、画像表示装置 5 の表示領域外の画像まで変位させずともよい。

【 0 9 7 1 】

20

また、本変形例 0 0 6 S G - 5 では、画像表示装置 5 に表示される表示画像の左右幅方向の寸法を画像表示装置 5 の表示領域の左右幅方向の寸法と同一する場合について、昇格演出を実行する際に、レイヤ 2 画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ 3 画像描画領域にて描画・配置された背景画像を拡大することで昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止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、レイヤ 2 画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ 3 画像描画領域にて描画・配置された背景画像の拡大は、昇格演出の進行に応じて（画像表示装置 5 の表示領域に表示される画像の歪みの増加に応じて）段階的に実行してもよい。このようにすることで、画像表示装置 5 において飾り図柄や背景画像が唐突に拡大表示されることにより違和感を低減できるので、昇格演出の演出効果を維持しつつ、画像表示装置 5 の表示領域に表示される画像の歪みを増加させていく過程において画像表示装置 5 にて画像非表示部が表示されてしまうといった不適切な表示が行われてしまうことを防ぐことができる。

30

【 0 9 7 2 】

また、前記特徴部 0 0 6 S G では、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出の発展を示唆する発展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、可変表示中においては飾り図柄の仮停止と再可変表示を含む擬似連演出を実行可能とし、該擬似連演出の実行回数に応じて大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）を異ならせてもよい。

【 0 9 7 3 】

特に、このような擬似連演出を実行する可変表示においては、飾り図柄の仮停止タイミングの直前に飾り図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出や、飾り図柄が仮停止した場合に該飾り図柄の仮停止を報知する仮停止報知演出を実行可能としてもよい。

40

【 0 9 7 4 】

また、本変形例 0 0 6 S G - 5 では、昇格演出を実行する際に、画像表示装置 5 に表示する画像（表示画像）を拡大することによって、該画像表示装置 5 の表示領域外にも表示画像の一部を配置することで、昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止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、C G R O M 2 0 5 内に予め昇格演出用の画像として画像表示装置 5 の表示領域よりもサイズの大きい（本変形例 0 0 6 S G - 5 であれば少なくとも左右幅寸法が画像表示装置 5 の表示領域の左右幅寸法よりも長い）画像を格納しておき、該画像を変位画像作成領域または表示画像作成

50

領域に描画・配置することによって昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止してもよい。

【0975】

更に、本変形例006SG-5では、昇格演出を実行する際に、画像表示装置5に表示する画像（表示画像）を拡大することによって、該画像表示装置5の表示領域外にも表示画像の一部を配置することで、昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止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、昇格演出を実行する際には、表示画像作成領域において、画像表示装置5の表示領域外（本変形例006SG-5であれば画像表示装置5の表示領域の右外側方）の位置に画像表示装置5に表示される画像（表示画像）とは異なる画像（非表示画像）を、該表示画像と隣接して配置してもよい。このようにすることで、昇格演出の実行時には、画像表示装置5の表示領域と非表示領域とに亘って表示画像と非表示画像とが隣接して配置されるので、画像非表示部に替えて該非表示画像の一部が表示されることとなる。

10

【0976】

そして、前記特徴部006SGでは、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例006SG-6として図13-40～図13-42に示すように、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としては、これら仮停止示唆演出や仮停止報知演出を実行してもよい。

【0977】

20

仮停止示唆演出の演出態様について図13-40にもとづいて説明する。まず、図13-40（A）に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、左と右の飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなる。その後、仮停止示唆演出として、飾り図柄の一部である擬似連図柄（「NEXT」と表示されている図柄）が上方から下方に向けて移動してくる。このとき、画像表示装置5では、表示領域の周縁部から該表示領域の中央部に向けて波紋エフェクト画像006SG005Pが収束していくように表示されるとともに、該波紋エフェクト画像006SG005Pの周囲の画像（左右の飾り図柄と背景画像）が歪んで表示される。

【0978】

そして、該可変表示が擬似連演出を実行する可変表示（擬似連図柄が仮停止する可変表示）である場合は、図13-40（B）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止し擬似連図柄の周囲に波紋エフェクト画像006SG005Pが表示される。一方で、該可変表示が擬似連演出を実行しない可変表示（擬似連図柄が仮停止しない可変表示）である場合は、図13-40（C）に示すように、擬似連図柄がそのまま仮停止することなく画像表示装置5の表示領域の下方に移動して非表示となるとともに、中の飾り図柄として可変表示結果がはずれであることを示す図柄が表示される。

30

【0979】

尚、本変形例006SG-6では、図13-40に示すように、画像表示装置5において波紋エフェクト画像006SG005Pを表示することによって飾り図柄（擬似連図柄）が仮停止することを示唆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、波紋エフェクト画像006SG005Pの表示態様を複数設け、擬似連示唆演出としていずれの表示態様にて波紋エフェクト画像006SG005Pが表示されるかに応じて飾り図柄（擬似連図柄）が仮停止する割合を異ならせてもよい。

40

【0980】

例えば、図13-40では、擬似連示唆演出として波紋エフェクト画像006SG005Pは2つ表示（二重に表示）しているが、図13-41に示すように、擬似連示唆演出として波紋エフェクト画像006SG005Pを1つのみ表示する場合を設け、擬似連演出にて表示される波紋エフェクト画像006SG005Pの数に応じて飾り図柄（擬似連図柄）が仮停止する割合を異ならせればよい。

【0981】

50

尚、本変形例 006SG-6 では、擬似連図柄を飾り図柄の一部として表示する、つまり、擬似連図柄を擬似連演出以外の期間においても可変表示の一部として表示される図柄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、擬似連図柄は飾り図柄とは異なる図柄であって、擬似連演出中においてのみ表示される特殊な図柄であってもよい。

【0982】

尚、仮停止報知演出は、図 13-42 (A) 及び図 13-42 (B) に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止した後に、波紋エフェクト画像 006SG005P が画像表示装置 5 の表示領域の中央部から該表示領域の周縁部に向けて拡散するように表示されるとともに、該波紋エフェクト画像 006SG005P の周囲の画像（左右の飾り図柄と背景画像）が歪んで表示される。

10

【0983】

尚、本変形例 006SG-6 における仮停止示唆演出や仮停止報知演出としては、図 13-43 (A) ~ 図 13-43 (F) に示すように、VRAM 領域のレイヤ 1 画像描画領域には、第 1 保留記憶表示エリア 006SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 006SG005U を含む第 1 インターフェイス画像 006SG005I と小図柄を含む第 2 インターフェイス画像 006SG005J が描画され、レイヤ 2 画像描画領域には波紋エフェクト画像 006SG005P が描画され、レイヤ 3 画像描画領域には擬似連図柄を含む飾り図柄が描画される。更に、本変形例 006SG-6 の VRAM 領域には、レイヤ 3 画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ 4 画像描画領域が配置されている。該レイヤ 4 画像描画領域には、背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ 3 画像描画領域にて描画された画像によって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像（波紋エフェクト画像 006SG005P によって歪んだ飾り図柄と背景画像）が作成される。

20

【0984】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ 1 画像描画領域にて描画された画像とレイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）とが重畳されることによって画像表示装置 5 にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【0985】

30

また、前記特徴部 006GS では、平面視画像のみを表示可能な画像表示装置 5 を用いて演出画像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、変形例 006SG-7 として図 13-44 及び図 13-45 に示すように、立体視画像を表示可能な表示装置を用いて演出画像を表示してもよい。

【0986】

以下に変形例 006SG-7 について説明する。尚、上記した特徴部 006SG および変形例では、画像表示装置 5 として、平面視画像（2D 画像）を表示可能な LCD（液晶表示装置）や有機 EL（Electro Luminescence）等の表示装置を使用した形態を例示しているが、本変形例 006SG-7 においては、図 13-44 に示すように、バラックスバリア方式により遊技者が裸眼にて立体視画像を視認可能な裸眼立体視画像表示装置 5' を使用することで、各種画像として平面視画像（2D 画像）に加えて立体視画像（3D 画像）を表示可能である点が特徴点である。

40

【0987】

本変形例 006SG-7 の裸眼立体視画像表示装置 5' は、図 13-44 に示すように、右目用画像（R 画像）と左目用画像（L 画像）とからなる立体視画像（映像）を表示可能な画像用液晶パネル 006SG900 と、該画像用液晶パネル 006SG900 の後方から前方側に向けて面状光を照射するバックライト 006SG901 と、画像用液晶パネル 006SG900 の前面側に該画像用液晶パネル 006SG900 と所定間隔を有して設けられた視差バリア用液晶パネル 006SG910 とを有する構造とされている。

【0988】

50

視差バリア用液晶パネル 006SG910 は、画像用液晶パネル 006SG900 に縦長短冊状に表示される右目用画像（R 画像）を遊技者の左目が視認すること並びに左目用画像（L 画像）を遊技者の右目が視認することを阻止するシャッタとなる縦縞状の黒部と、右目用画像を遊技者の右目が視認すること並びに左目用画像を遊技者の左目が視認することを可能とする透明部とを有する視差バリア画像を表示する視差バリア画像表示状態と、縦縞状の黒部を有さない、全ての画素が透明部とされた透過状態の表示状態とが可能とされた比較的光透明性の高い液晶パネルとされている。

【0989】

尚、画像用液晶パネル 006SG900 には、例えば、左目用画像（L 画像）に代えて右目用画像（R 画像）を表示するとともに、視差バリア用液晶パネル 006SG910 において上記した視差バリア画像を非表示（全透過表示）とすることで、平面視画像（2D 画像）も表示することができる。

10

【0990】

つまり、本変形例 006SG-7 の表示手段である裸眼立体視画像表示装置 5' は、非立体視画像である平面視画像（2D 画像）に加えて、右目用画像と左目用画像とから構成される裸眼立体視画像とを表示可能である。

【0991】

尚、画像用液晶パネル 006SG900 に表示される右目用画像と左目用画像から成る立体視画像も、平面視画像（2D 画像）と同じく、上述した各レイヤに描画される一方、視差バリア用液晶パネル 006SG910 に表示される視差バリア画像は、該視差バリア用液晶パネル 006SG910 に対して専用に設けられた専用レイヤに描画されて視差バリア用液晶パネル 006SG910 に表示される。

20

【0992】

このような裸眼立体視画像表示装置 5' を用いて演出画像を表示する場合は、可変表示中において、本発明における特定演出（例えば、発展し唆演出）とは異なるタイミングにて他の演出を立体視画像（3D 画像）の表示により実行可能としてもよい。

【0993】

図 13-45（A）～図 13-45（D）に示すように、可変表示中において裸眼立体視画像表示装置 5' には、前述したように、変位特定画像である上方に向けて移動した左領域 006SG005L と右領域 006SG005R の画像と、下方に向けて移動した中領域 006SG005C の画像が表示される特定演出である発展し唆演出が実行可能であるとともに、該発展し唆演出とは実行期間が重複しない予告演出として可変表示結果が大当たりとなることを示唆する可変表示予告演出が実行されるようになっており、該可変表示予告演出において立体視画像が表示されるようになっている。

30

【0994】

つまり、変位特定画像である上方に向けて移動した左領域 006SG005L と右領域 006SG005R の画像と、下方に向けて移動した中領域 006SG005C の画像とが表示される特定演出となる発展し唆演出が実行される場合には、非立体視画像である平面視画像（2D 画像）だけが表示され、立体視画像（3D 画像）は表示されないようになっている。

40

【0995】

このように変位特定画像である上方に向けて移動した左領域 006SG005L と右領域 006SG005R の画像と、下方に向けて移動した中領域 006SG005C の画像とが表示されるときには、表示を非立体視画像である平面視画像（2D 画像）とするようにすることにより、変位が立体視画像によるものであるのか否かを遊技者が認識し難くなって、演出の興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0996】

尚、本実施例では、立体視画像（3D 画像）を表示する演出と変位特定画像である上方に向けて移動した左領域 006SG005L と右領域 006SG005R の画像と、下方に向けて移動した中領域 006SG005C の画像とが表示される特定演出である発展し

50

唆演出との実行期間が異なることから、演出の実行期間にもとづいて立体視画像（３Ｄ画像）を表示することを制限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、例えば、変位特定画像と立体視画像（３Ｄ画像）とを同一の演出中において表示する場合には、変位特定画像の表示中に立体視画像（３Ｄ画像）が表示されてしまうことがないように、変位特定画像が表示中であることを特定可能な表示中フラグ等のデータを記憶しておき、該データにもとづいて立体視画像（３Ｄ画像）の表示を制限するようにしてもよい。また、これらの制限については、変位特定画像の表示が終了した直後や直前に立体視画像（３Ｄ画像）が表示されてしまうことがないように、変位特定画像が表示される期間の前後の所定期間においても、表示中フラグ等のデータを記憶することで、立体視画像（３Ｄ画像）の表示を制限するようにしてもよい。

10

【０９９７】

尚、上記した変形例００６ＳＧ－７では、視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０を使用したパララックスバリア方式の裸眼立体視画像表示装置５'を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらパララックスバリア方式以外のレンチキュラレンズ方式やインテグラルイメージング方式の裸眼立体視画像表示装置を用いて立体視画像（３Ｄ画像）の表示を行ってもよい。

【０９９８】

尚、本変形例００６ＳＧ０－７では、発展示唆演出にて立体視画像（３Ｄ画像）を表示し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、発展示唆演出においても立体視画像（３Ｄ画像）を表示する場合を設けてもよい。尚、展示唆演出においても立体視画像（３Ｄ画像）を表示する場合は、立体視画像（３Ｄ画像）の画像（右目用画像と左目用画像）を、平面視画像（２Ｄ画像）を描画・配置する画像描画領域よりも上位の画像描画領域（例えば、レイヤ１画像描画領域）で描画・配置すればよい。このようにすることで、立体視画像（３Ｄ画像）は平面視画像（２Ｄ画像）よりも優先して表示されることとなるので、発展示唆演出において立体視画像（３Ｄ画像）を好適に表示することができる。

20

【０９９９】

また、本変形例００６ＳＧ－７では、立体視画像（３Ｄ画像）を表示する演出として、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する可変表示中予告演出を発展示唆演出（特定演出）とは異なる期間にて実行可能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、発展示唆演出（特定演出）よりも前の期間において、該発展示唆演出（特定演出）の導入演出として立体視画像（３Ｄ画像）を表示してもよい。このようにすることで、立体視画像（３Ｄ画像）の表示によって遊技者に対して発展示唆演出（特定演出）が実行されることを予め認識させることができるので、発展示唆演出（特定演出）の演出効果をより向上できる。更には、導入演出の演出態様と発展示唆演出（特定演出）の演出態様を複数設け、導入演出がいずれの演出態様にて実行されるかに応じて発展示唆演出（特定演出）の演習態様が異なるようにしてもよい。

30

【１０００】

また、前記導入演出においては可動体３２を動作させるようにし、該可動体３２の動作と立体視画像（３Ｄ画像）の表示を連携させることによって導入演出及び発展示唆演出（特定演出）の演出効果を向上させてもよい。

40

【１００１】

また、前記特徴部００６ＳＧでは、パチンコ遊技機１に本発明を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。

【１００２】

尚、本発明をスロットマシンに適用する場合については、変形例００６ＳＧ－８として図１３－４６に示すように、本発明における遊技関連情報（前記特徴部００６ＳＧにおける第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉや第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊに該当）として、メダルの払い出し表示やＡＴ（アシストタイム）の残りゲーム

50

数表示、クレジットとして記憶されているメダル表示等を、演出画像とともに画像表示装置 5 に表示し、これら遊技関連情報を変位の非対象画像とすればよい。

【 1 0 0 3 】

また、前記特徴部 0 0 6 S G 及び各変形例では、本発明の特定演出として、画像表示装置 5 に表示された画像の表示位置を変化または歪ませる（歪曲させる）演出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、特定演出としては、画像表示装置 5 に表示された画像の表示位置の変化や歪曲を繰り返し実行してもよい。

【 1 0 0 4 】

また、前記特徴部 0 0 6 S G 及び各変形例において、本発明における特定演出として発展示唆演出、リーチ示唆演出、復活演出、先読み予告演出、昇格演出、仮停止示唆演出及び仮停止報知演出を例示したが、これら特定演出として、複数の演出を実行可能としてもよい。尚、このように複数の特定演出を実行可能とする場合については、例えば、通常状態においては、発展示唆演出のような飾り図柄（キャラクタと数字）が分断されない演出を通常状態において実行可能とする一方で、復活演出や先読み予告演出のように飾り図柄（数字のみ）が複数の破片や表示領域に分断される演出を実行してもよい。このようにすることで、通常状態においては、キャラクタと数字を含む飾り図柄が分断されないことによる特定演出の興趣の低下を防ぐことができるとともに、時短状態においては、逆に数字のみの飾り図柄を分断することによって特定演出の演出効果を向上できる。

【 1 0 0 5 】

また、前記特徴部 0 0 6 S G では、通常状態では飾り図柄をキャラクタと数字により構成し、時短状態では飾り図柄を数字のみから構成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、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示等の特定の変動パターンでの可変表示の途中から飾り図柄の表示態様を変化させてもよい。例えば、スーパーリーチの可変表示において、可変表示の開始からリーチまでの期間中はキャラクタと数字により構成された飾り図柄の可変表示を実行し、リーチ後からの期間では数字のみから構成された飾り図柄の可変表示を実行すればよい。更には、リーチ後からの期間では、本発明における特定演出として、復活演出等の飾り図柄の分断される演出を実行可能とすればよい。

【 1 0 0 6 】

また、前記特徴部 0 0 6 S G 及び各変形例では、本発明における特定画像の少なくとも一部を左右方向や上下方向に変位させた画像を変位特定画像として画像表示装置 5 にて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、特定画像の少なくとも一部が拡大・縮小された画像を変位特定画像として画像表示装置 5 にて表示してもよい。つまり、本発明における画像の変位方向としては、左右方向（X 軸方向）上下方向（Y 軸方向）に加えて、拡大・縮小方向（Z 軸方向）を含んでいてもよい。

【 1 0 0 7 】

また、前記特徴部 0 0 6 S G では、図 1 3 - 3 及び図 1 3 - 4 に示すように、変位対象画像において、変位用画像の画素 A に対応する位置から該画素 A の R 値と G 値に応じた画素 X を特定し、該画素 X を変位用画像の画素 A に対応する位置に変位させる（置換する）置換方式において変位画像を生成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、例えば、変位対象画像において、変位用画像の画素 A 対応する位置の画素 X を、該画素 A の R 値と G 値に応じた位置に移動させる方式（移動方式）にて変位画像を生成してもよい。尚、置換方式では、変形例 0 0 6 S G - 3 のように、移動方向が異なる領域の境界部の幅等を考慮した変位画像に、該境界部に近い領域の変位画像を編集する必要があるのに対し、置換方式の場合には、これらの編集をする必要がないので、映像の作成負荷を低減できるとともに、境界部にエフェクト画像等を配置する場合には、エフェクト画像を配置する境界部の設定自由度等を高めることができるので、エフェクト画像を含めた映像の作成負荷を低減できる。

【 符号の説明 】

【 1 0 0 8 】

10

20

30

40

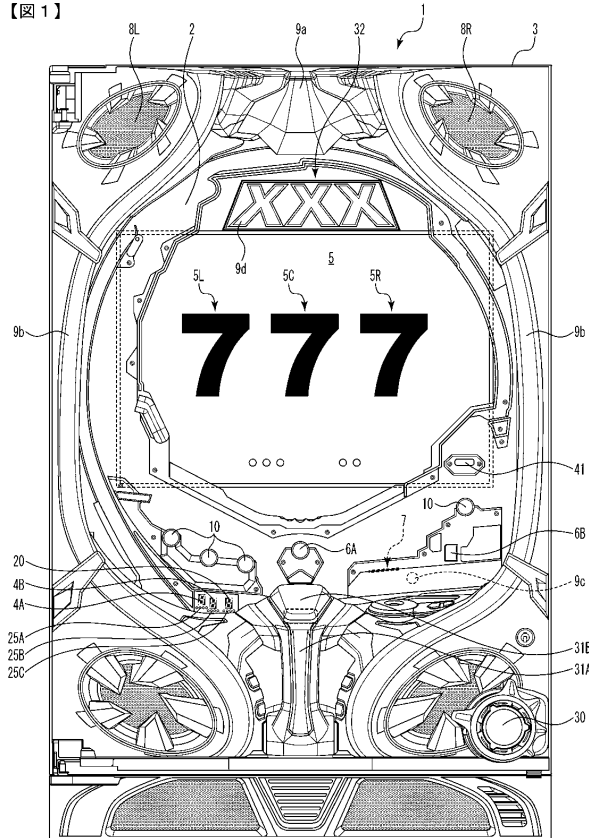
50

- 1 パチンコ遊技機
 2 遊技盤
 4 A 第 1 特別図柄表示装置
 4 B 第 2 特別図柄表示装置
 5 画像表示装置
 1 1 主基板
 1 2 演出制御基板
 1 0 3 C P U
 1 2 0 演出制御用 C P U

【図面】

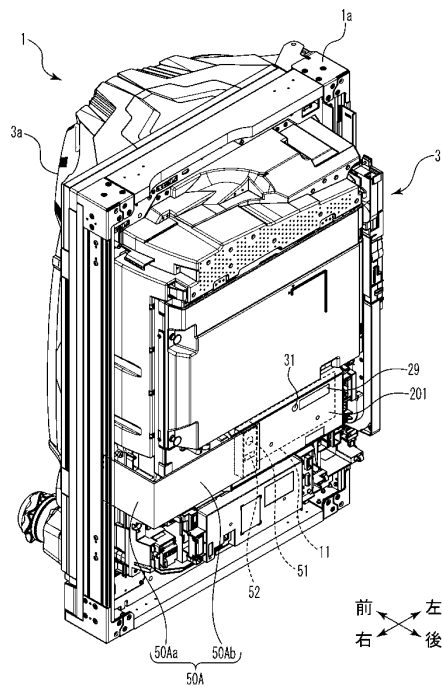
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】



10

20

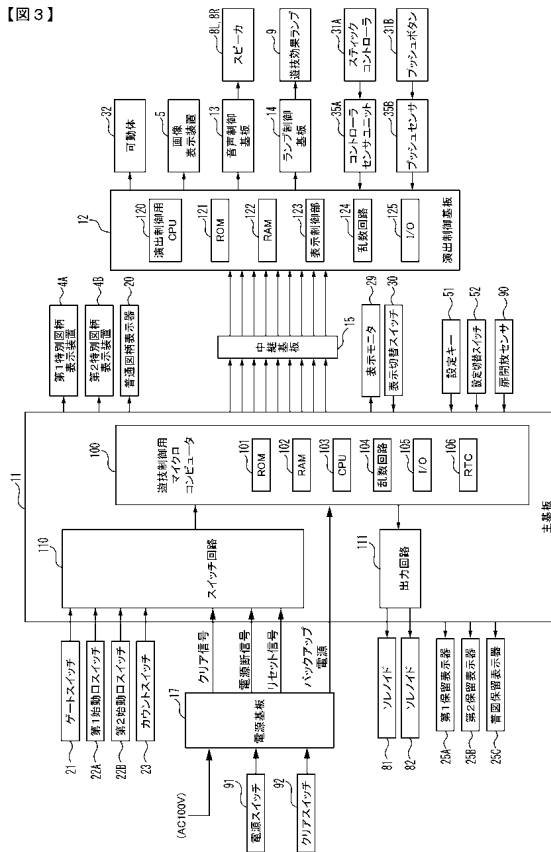
30

40

50

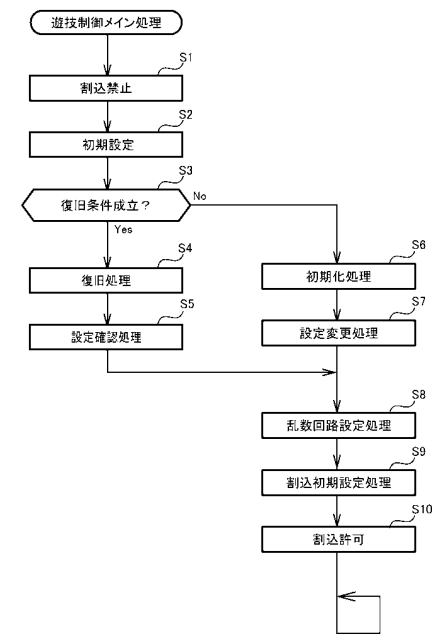
【図 3】

【図 3】



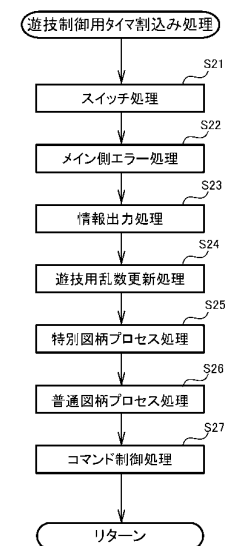
【図 4】

【図 4】



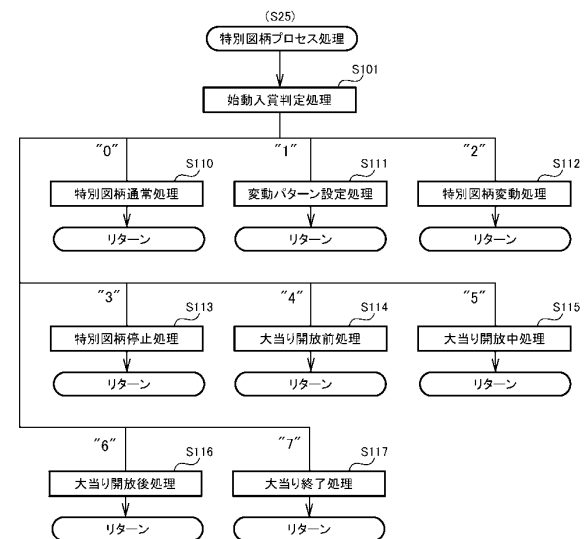
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



10

20

30

40

50

【図 7】

【図 7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

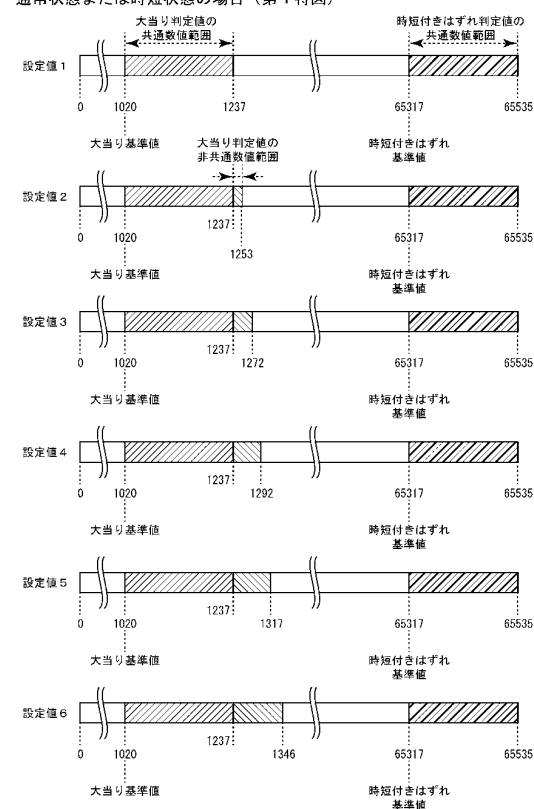
遊技状態	特別表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
大当り	大当り	1020~1237 (確率1/300)	1020~1253 (確率1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)
通常状態 または時短状態	時短付き はずれ	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (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	特別表示結果	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)
大当り	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)
通常状態 または時短状態	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

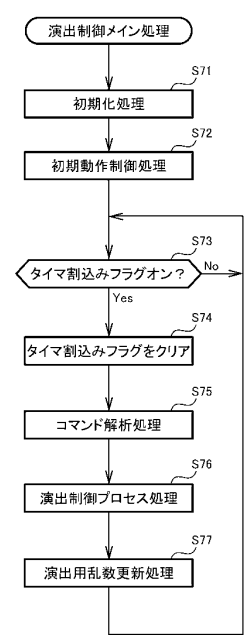
【図 8】

【図 8】



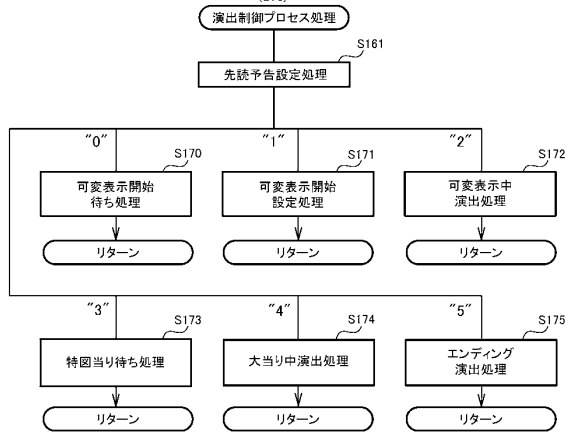
【図 9】

【図 9】



【図 10】

【図 10】



10

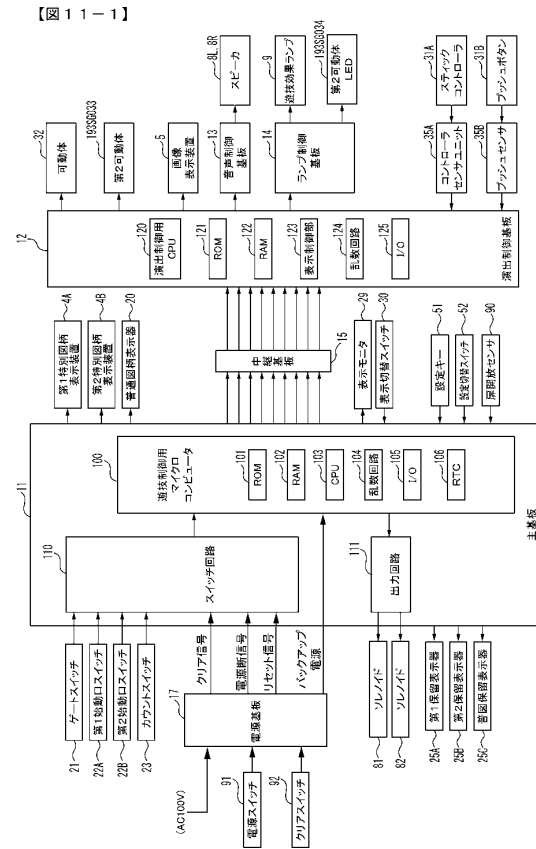
20

30

40

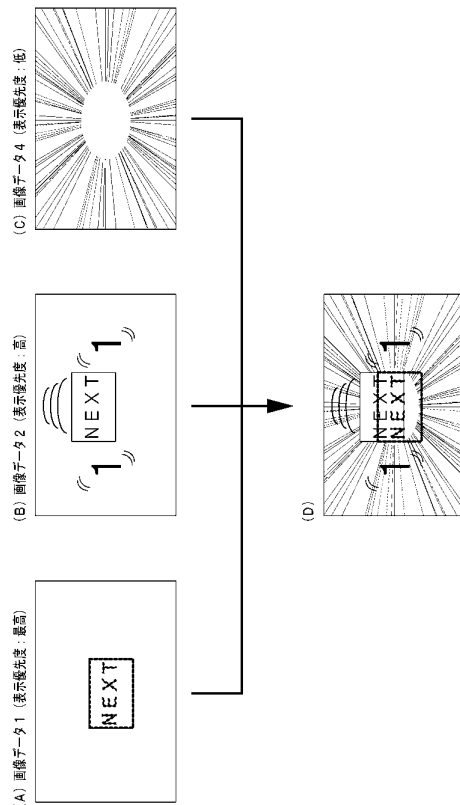
50

【図 11-1】



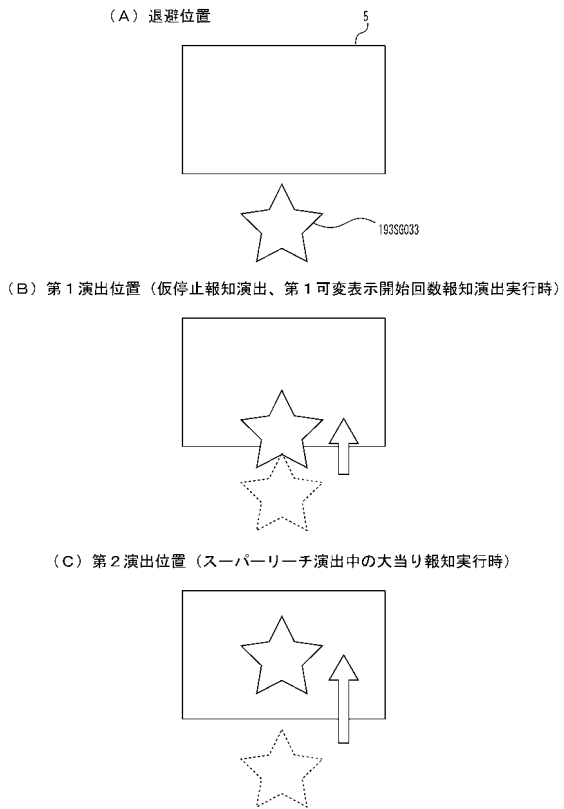
【図 11-3】

【図 11-3】



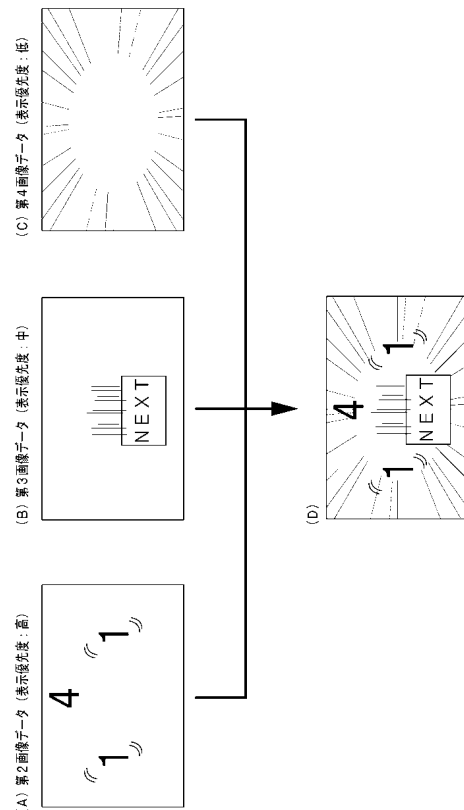
【図 11-2】

【図 11-2】



【図 11-4】

【図 11-4】



10

20

30

40

50

【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】

(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
O4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 1 1 - 7】

【図 1 1 - 7】

(A) 特図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) 特図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 1 1 - 6】

【図 1 1 - 6】

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	善図表示結果判定用

【図 1 1 - 8】

【図 1 1 - 8】

(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(突確)	次回大当りまで	無し	2(高速開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10(通常開放ラウンド)

10

20

30

40

50

【 図 1 1 - 9 】

【图 11-9】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	25000	ノーマルリーチ(擬似連1回はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチ(擬似連2回はずれ)
PA2-4	55000	スーパーリーチ(擬似連3回はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	25000	ノーマルリーチ(擬似連1回大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチ(擬似連2回大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ(擬似連3回大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当りまたは突確大当り)

【 図 1 1 - 1 0 】

【图 11-10】

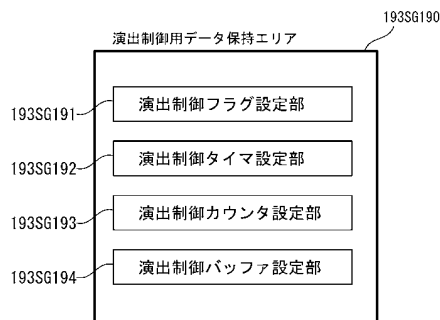
可変表示結果	非変数 大当り	確変大当り AorB	確変小当り Cor小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (特短時)
変動パターン判定テーブル	大当り変動パターンA	大当り変動パターンB	特短中 残り2回以上	はずれ変動パターンA	はずれ変動パターンB	はずれ変動パターンC	はずれ変動パターンD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	-	-	-	50	-	-	-
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	-	-	-	-	60	-	-
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	-	-	-	-	-	70	-
PA1-4(非Rはずれ特短)	-	-	-	-	-	-	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	-	-	-	30	20	10	20
PA2-2(ノーマルR擬似連1回ははずれ)	-	-	-	10	10	10	-
PA2-3(スーパーR擬似連2回ははずれ)	-	-	-	7	7	7	-
PA2-4(スーパーR擬似連3回ははずれ)	-	-	-	3	3	3	-
PB1-1(ノーマルR大当り)	30	5	-	-	-	-	-
PB1-2(ノーマルR擬似連1回大当り)	45	20	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーR擬似連2大当り)	20	30	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーR擬似連3大当り)	5	45	-	-	-	-	-
PC1-1(特短当り)	-	-	100	-	-	-	-

(数値は%)

【 図 1 1 - 1 1 】

【图 11-11】

(A)



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ						I93SG194A
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	表示 決定フラグ	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 0
	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0 0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	0 1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	1 —
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	— —
	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	— —
第2特図 保留記憶	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	— —
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	— —
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	— —
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	— —

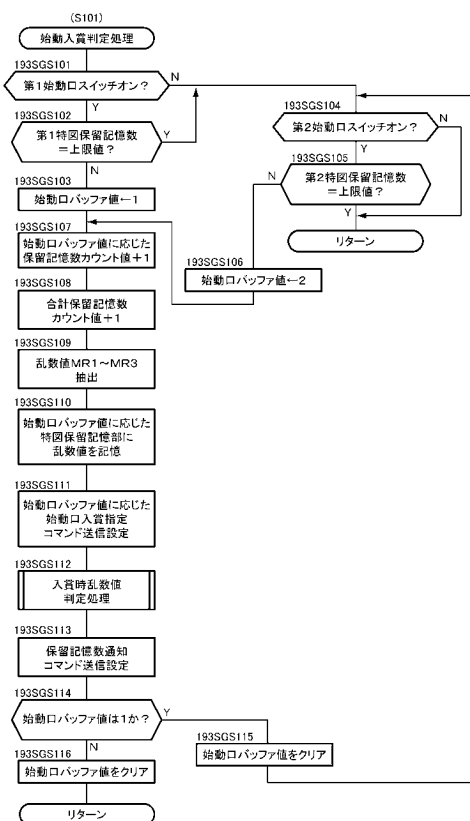
保留表示フラグ "0" → ○

保留表示フラグ "1" →

保留表示フラグ "2" → ☆

【 図 1 1 - 1 2 】

【图 11-12】



10

20

30

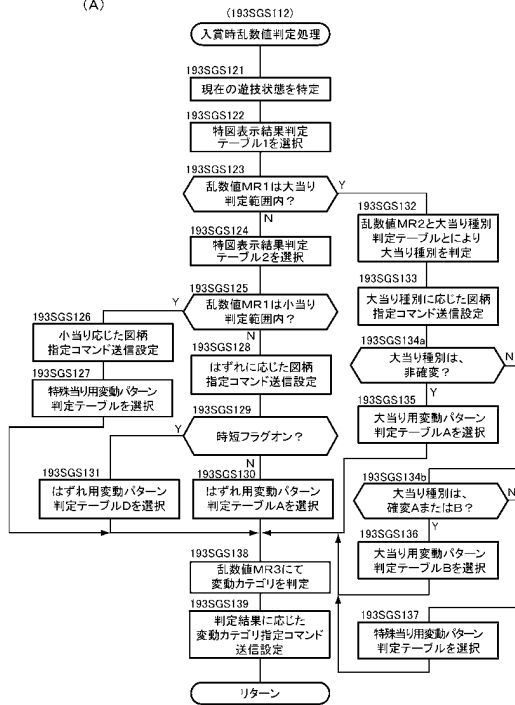
40

50

【図 11 - 13】

【図 11 - 13】

(A)

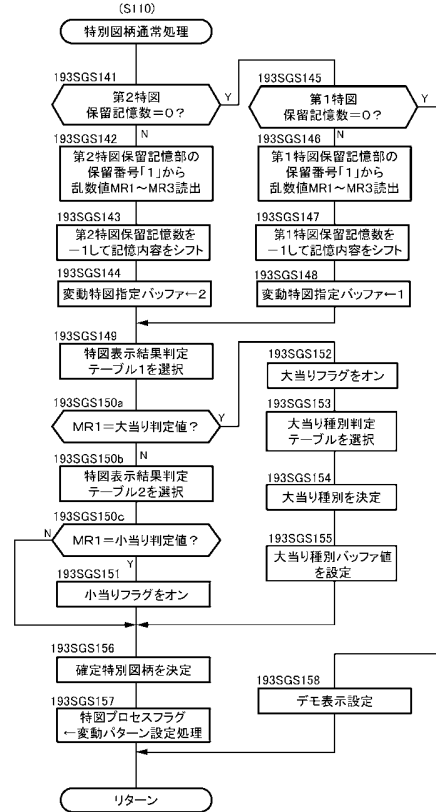


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

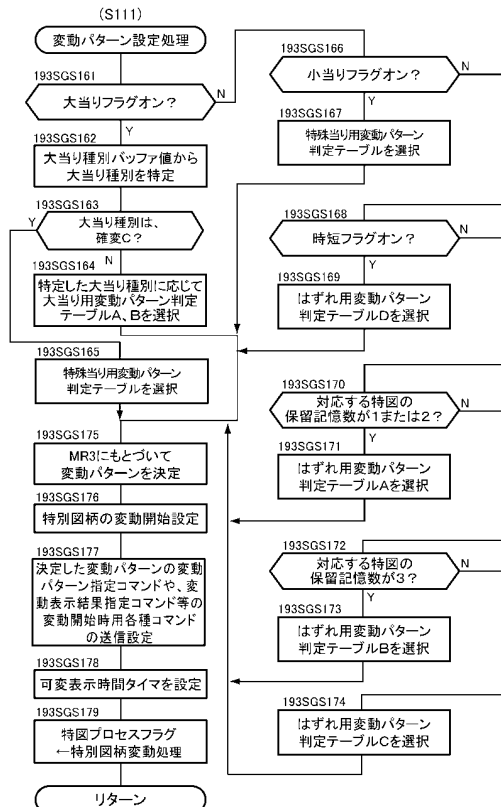
【図 11 - 14】

【図 11 - 14】



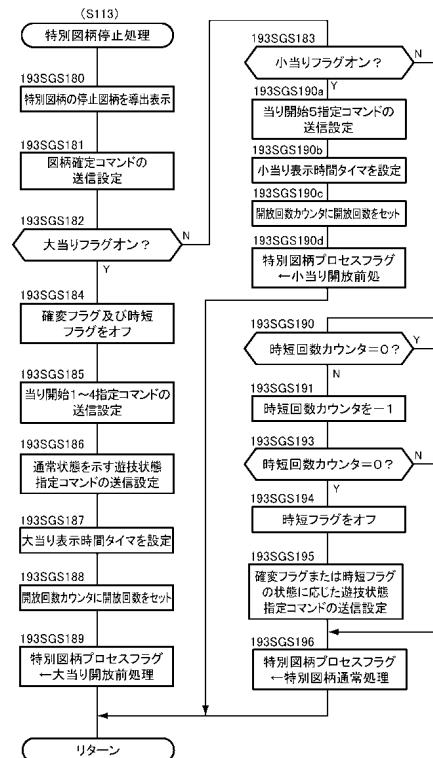
【図 11 - 15】

【図 11 - 15】



【図 11 - 16】

【図 11 - 16】



10

20

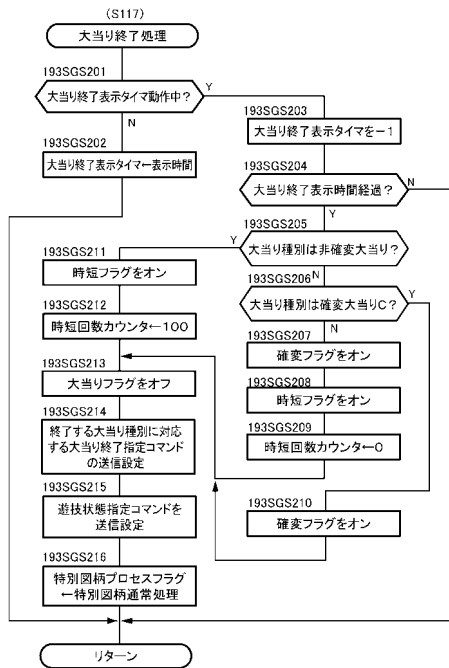
30

40

50

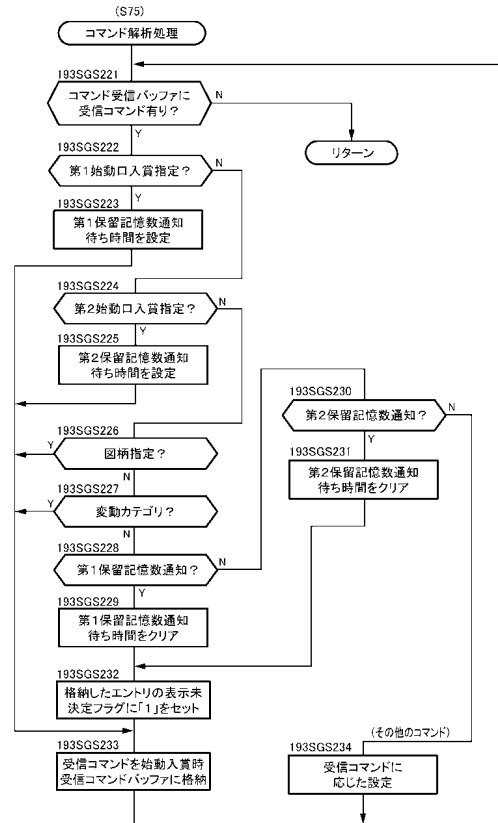
【図 11-17】

【図 11-17】



【図 11-18】

【図 11-18】

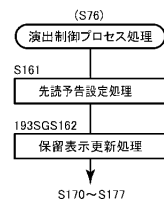


10

20

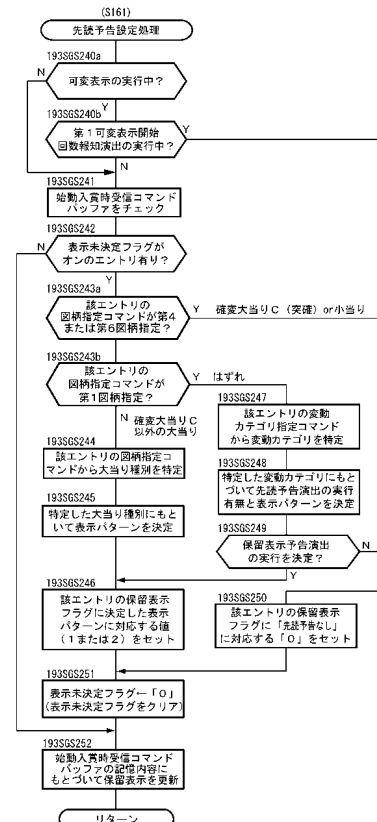
【図 11-19】

【図 11-19】



【図 11-20】

【図 11-20】



30

40

50

【 図 1 1 - 2 1 】

【图 11-21】

(A) 193SGS245における決定割合

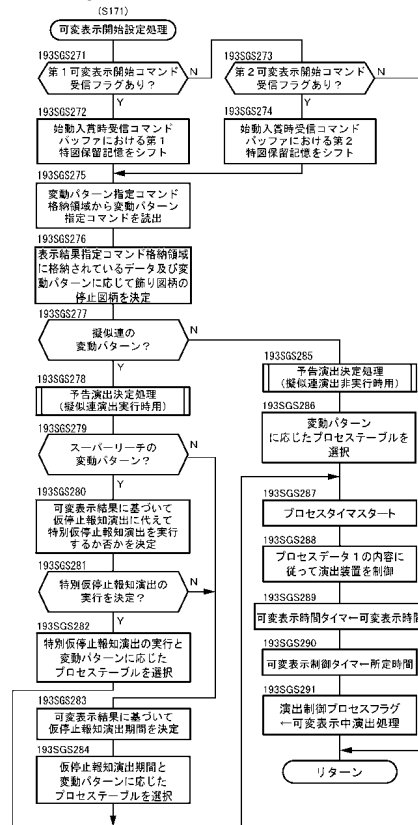
可変表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	○	◇	☆
大当たり（非確変・確変日）	0%	70%	30%
大当たり（確変α）	0%	30%	70%

(B) 193SGS248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
		◇	☆
はずれ（非リーチ）	9 5 %	5 %	0 %
はずれ（その他）	7 5 %	2 0 %	5 %
はずれ（Sリーチ）	6 5 %	2 5 %	1 0 %

【 図 1 1 - 2 2 】

【图 11-22】

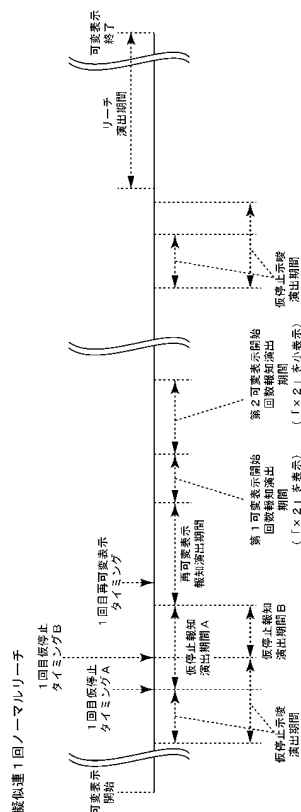


10

20

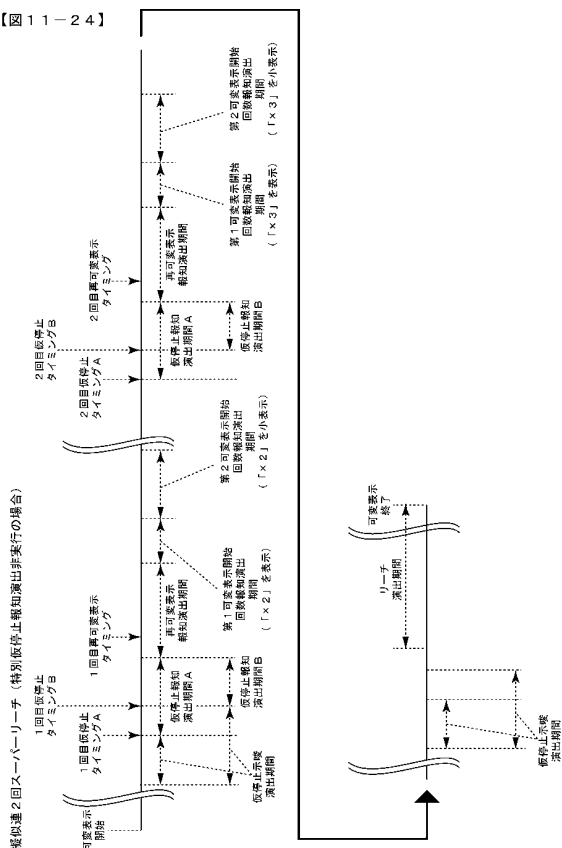
【 図 1 1 - 2 3 】

【图 11-23】



【 図 1 1 - 2 4 】

【图 11-24】



30

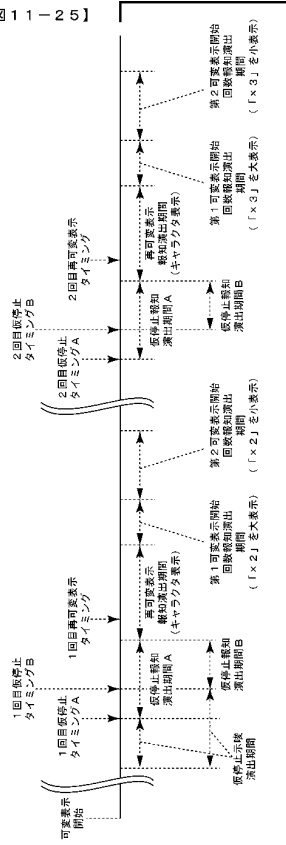
40

50

【図 1 1 - 2 5】

【図 1 1 - 2 5】

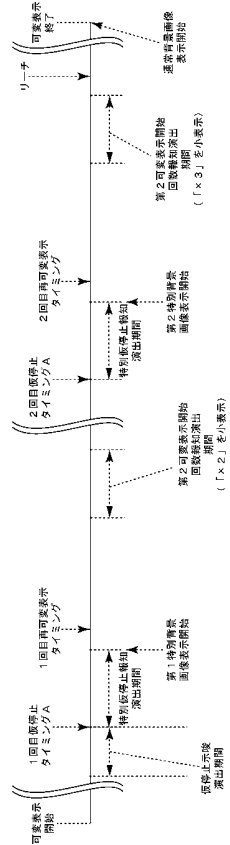
疑似連演3回スーパースーチ（特別仮停止通知演出実行の場合）



【図 1 1 - 2 6】

【図 1 1 - 2 6】

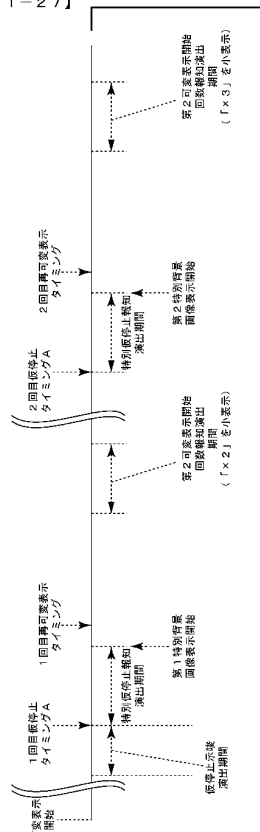
疑似連演3回スーパースーチ（特別仮停止通知演出実行の場合）



【図 1 1 - 2 7】

【図 1 1 - 2 7】

疑似連演3回スーパースーチ（特別仮停止通知演出実行の場合）



【図 1 1 - 2 8】

【図 1 1 - 2 8】

疑似連演出における各演出期間と演出内容

演出	演出期間	内容
仮停止通知演出（期間A）	2秒	仮停止通知音出力
仮停止通知演出（期間B）	1.5秒	仮停止通知音出力
特別仮停止通知演出（1回目）	2秒	仮停止通知音出力＋第1特別背景画像表示
特別仮停止通知演出（2回目）	2秒	仮停止通知音出力＋第2特別背景画像表示
特別仮停止通知演出（3回目）	2秒	仮停止通知音出力＋第3特別背景画像表示
再可変表示通知演出（1回目）	3秒	再可変表示通知音出力
再可変表示通知演出（2回目）	3秒	再可変表示通知音出力
再可変表示通知演出（3回目）	3秒	再可変表示通知音出力
第1可変表示開始回数通知演出（1回目）	1秒	可変表示回数（「×2」）をサイズ大で表示＋青色エフェクト表示開始
第1可変表示開始回数通知演出（2回目）	1秒	可変表示回数（「×3」）をサイズ大で表示＋緑色エフェクト表示開始
第1可変表示開始回数通知演出（3回目）	1秒	可変表示回数（「×4」）をサイズ大で表示＋赤色エフェクト表示開始
第2可変表示開始回数通知演出（1回目）	2秒	可変表示回数（「×2」）をサイズ小で表示
第2可変表示開始回数通知演出（2回目）	2秒	可変表示回数（「×3」）をサイズ小で表示
第2可変表示開始回数通知演出（3回目）	2秒	可変表示回数（「×4」）をサイズ小で表示

10

20

30

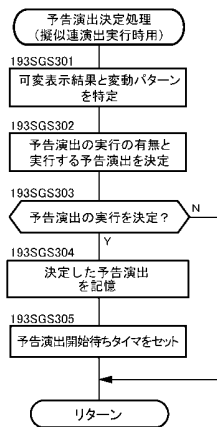
40

50

【図 1 1 - 2 9】

【図 1 1 - 2 9】

(A)



(B)

予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合

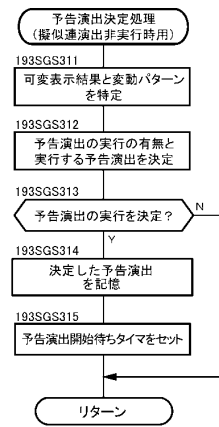
可変表示結果	非実行	カットイン演出	群予告演出	カットイン演出 + 群予告演出
大当たり	5%	2.0%	4.5%	3.0%
Sリーチはずれ	4.0%	3.0%	2.5%	5%
Nリーチはずれ	9.0%	8%	2%	0%

※：全ての予告演出実行可能期間において同一の予告演出を実行

【図 1 1 - 3 0】

【図 1 1 - 3 0】

(A)



(B)

予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合

可変表示結果	非実行	カットイン予告演出	群予告演出
大当たり	5%	3.0%	6.5%
Sリーチはずれ	4.0%	3.5%	2.5%
Nリーチはずれ	9.0%	8%	2%

【図 1 1 - 3 1】

【図 1 1 - 3 1】

(A) 特別仮停止報知演出実行決定割合

可変表示結果	非実行	実行
大当たり	2.0%	8.0%
はずれ	8.0%	2.0%

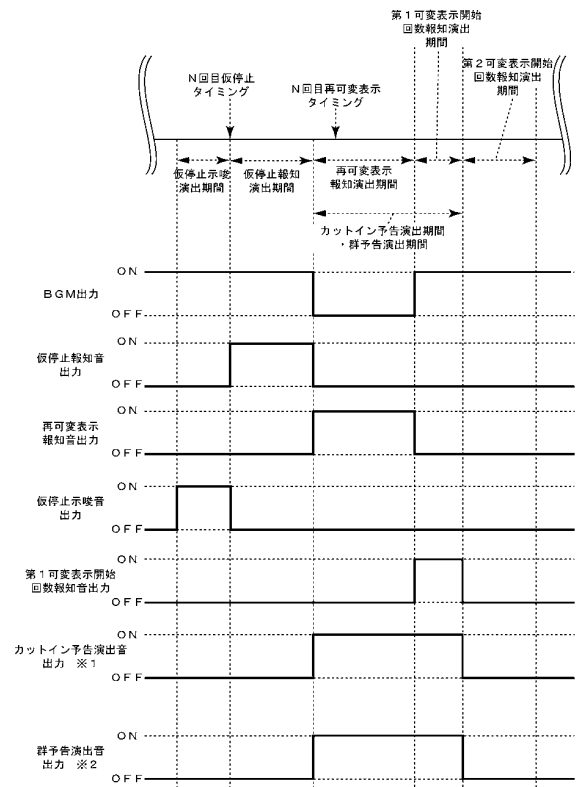
(B) 仮停止報知演出期間決定割合

可変表示結果	仮停止報知演出期間 A	仮停止報知演出期間 B
大当たり	6.0%	4.0%
はずれ	4.0%	6.0%

※：擬似連演出を複数回実行する場合は、仮停止報知演出期間を同一期間に決定

【図 1 1 - 3 2】

【図 1 1 - 3 2】

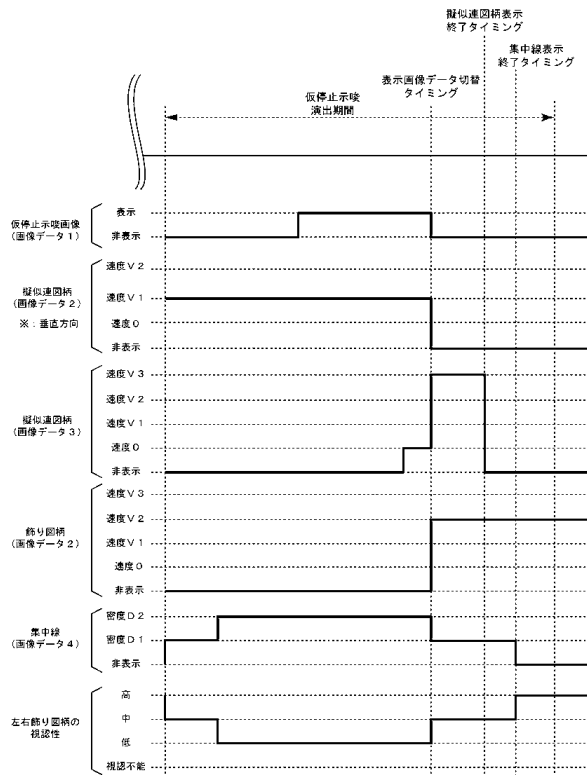


※ 1：カットイン予告演出実行時のみ
※ 2：群予告演出実行時のみ

【図 11-33】

【図 11-33】

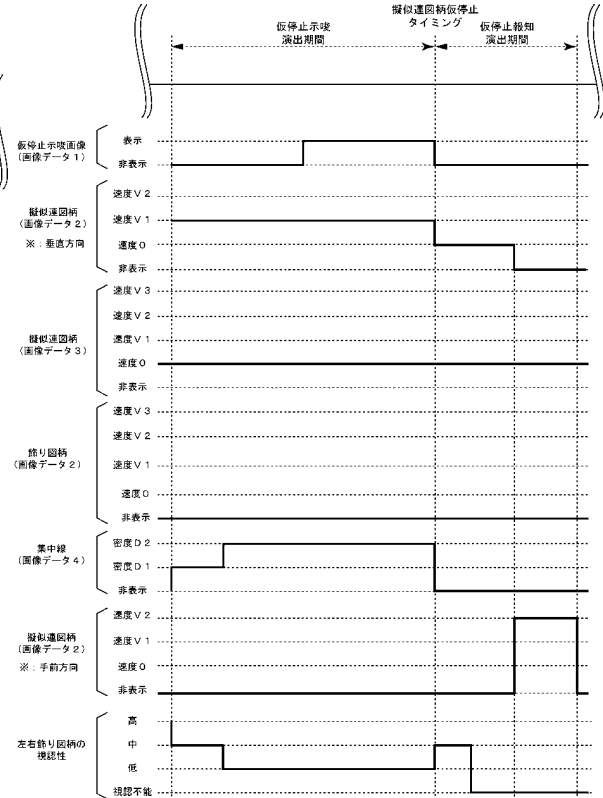
仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様（疑似連図柄非停止の場合）



【図 11-34】

【図 11-34】

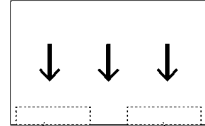
仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様（疑似連図柄停止の場合）



【図 11-35】

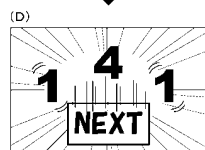
【図 11-35】

(A) 可変表示開始

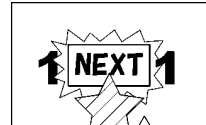


193560050 193560050

(B) 1回目仮停止示唆演出

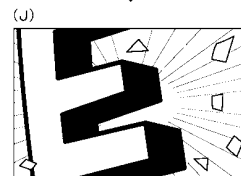


(E) 疑似連図柄仮停止・第2可動体青色発光



【図 11-36】

【図 11-36】



10

20

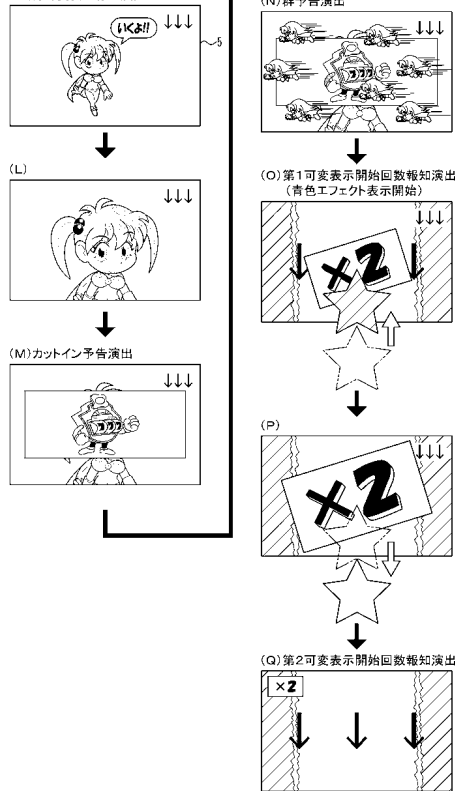
30

40

50

【図 11 - 37】

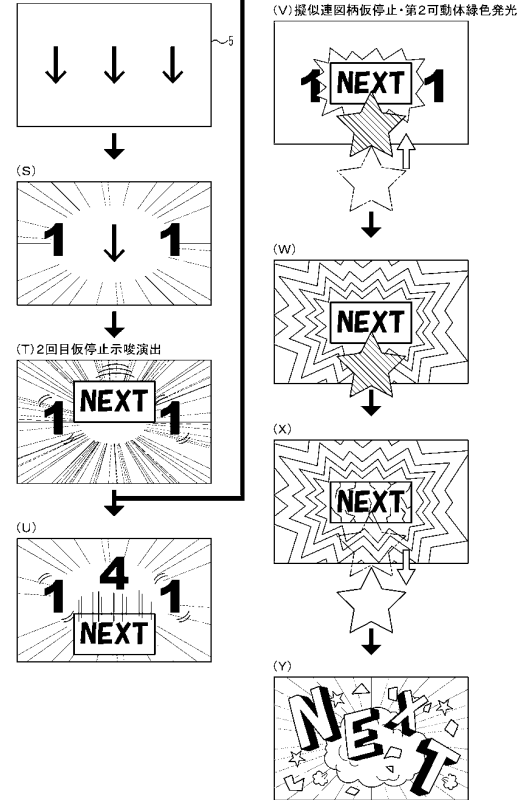
【図 11-37】

(K) 1 回目再可変表示
(再可変表示報知演出)

【図 11 - 38】

【図 11-38】

(R)



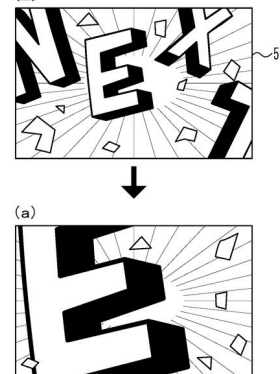
10

20

【図 11 - 39】

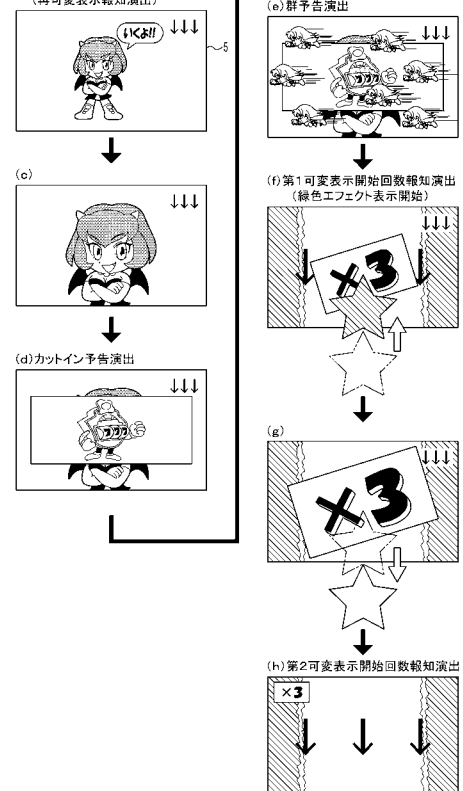
【図 11-39】

(Z)



【図 11 - 40】

【図 11-40】

(b) 2 回目再可変表示
(再可変表示報知演出)

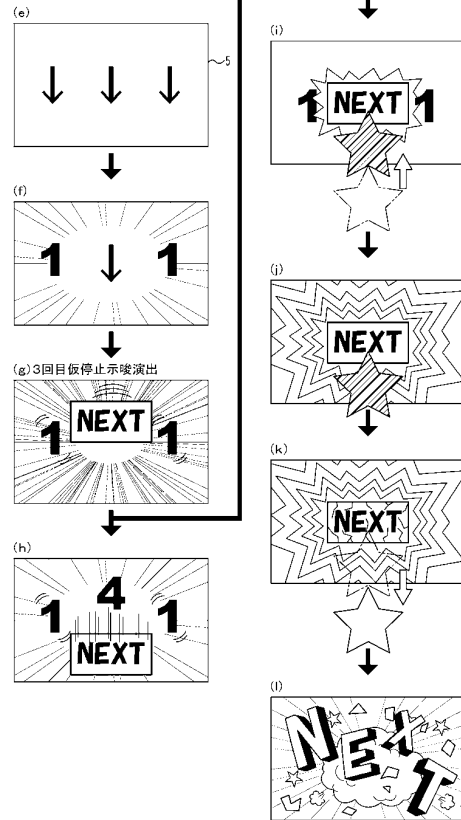
30

40

50

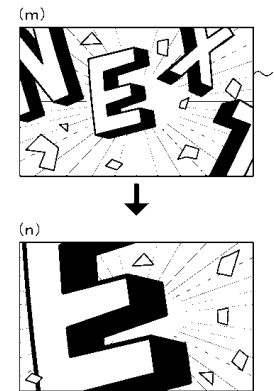
【図 11 - 4 1】

【図 11 - 4 1】



【図 11 - 4 2】

【図 11 - 4 2】

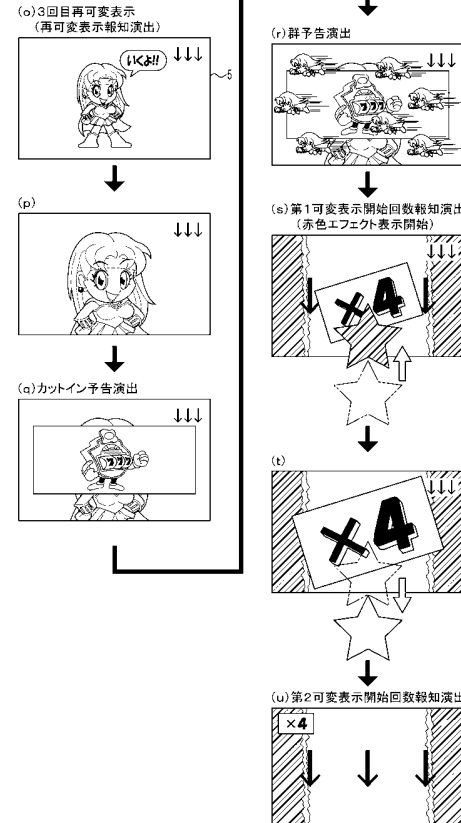


10

20

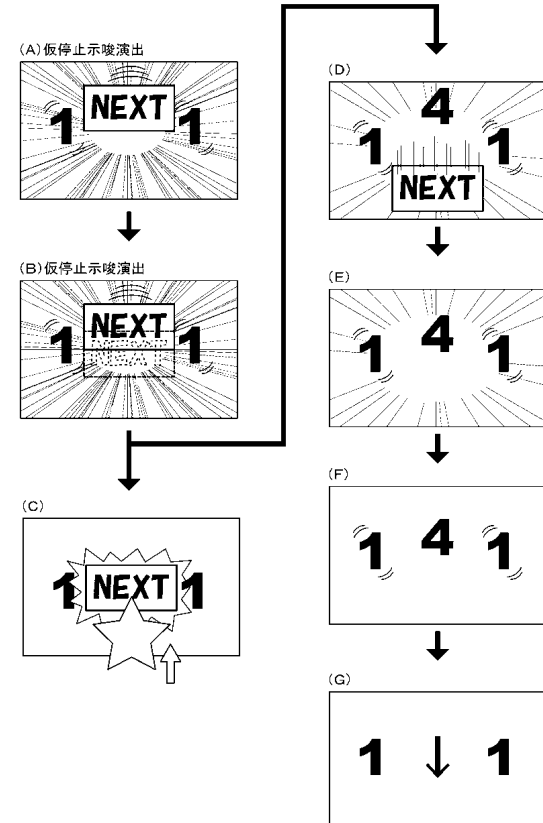
【図 11 - 4 3】

【図 11 - 4 3】



【図 11 - 4 4】

【図 11 - 4 4】

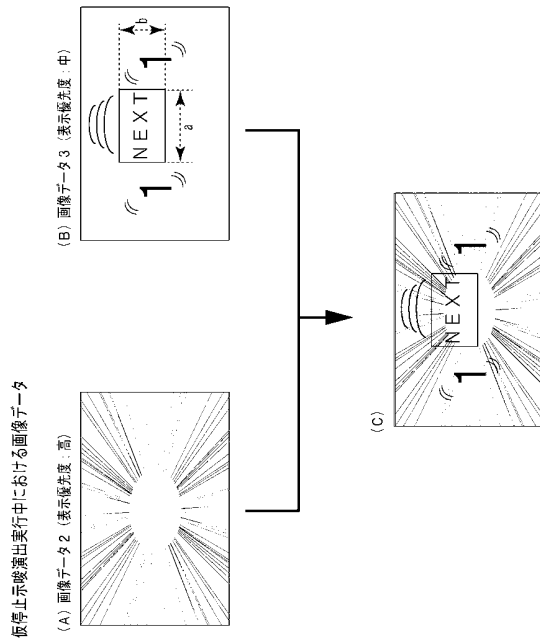


30

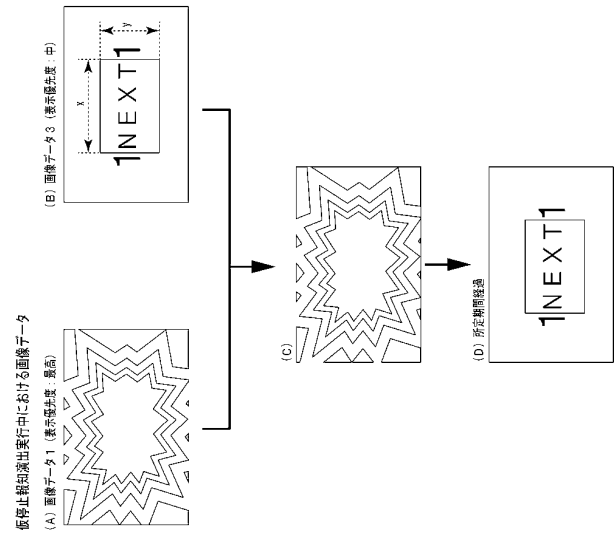
40

50

【図 1 2 - 1】
【図 1 2 - 1】



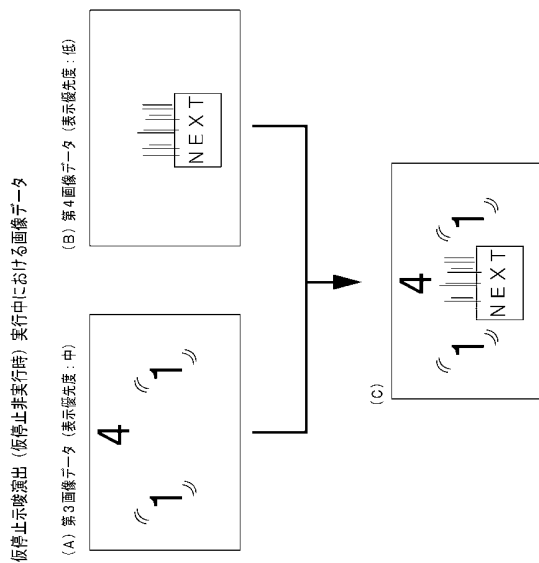
【図 1 2 - 2】
【図 1 2 - 2】



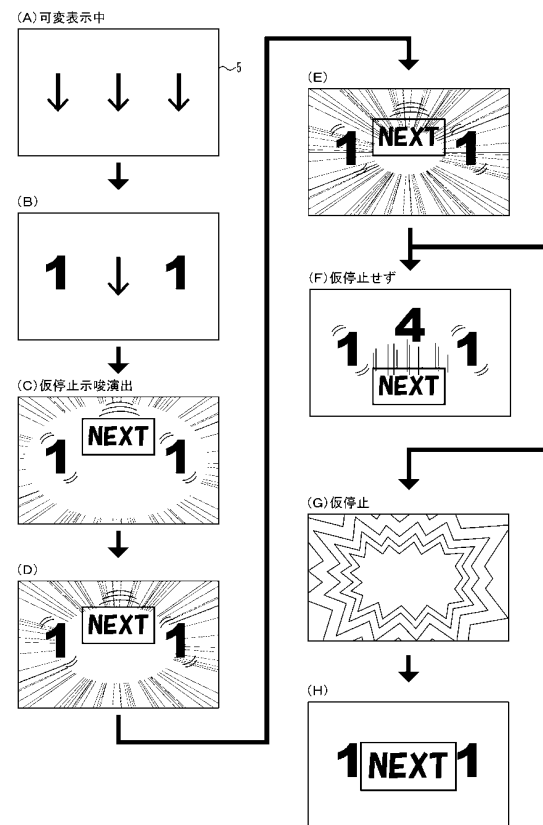
10

20

【図 1 2 - 3】
【図 1 2 - 3】



【図 1 2 - 4】
【図 1 2 - 4】



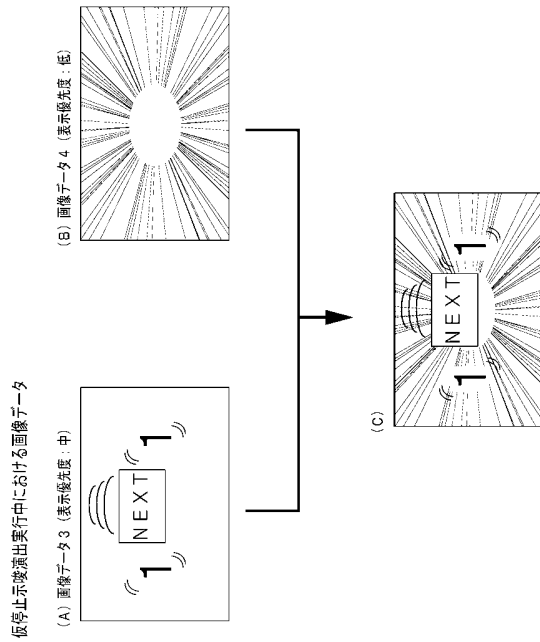
30

40

50

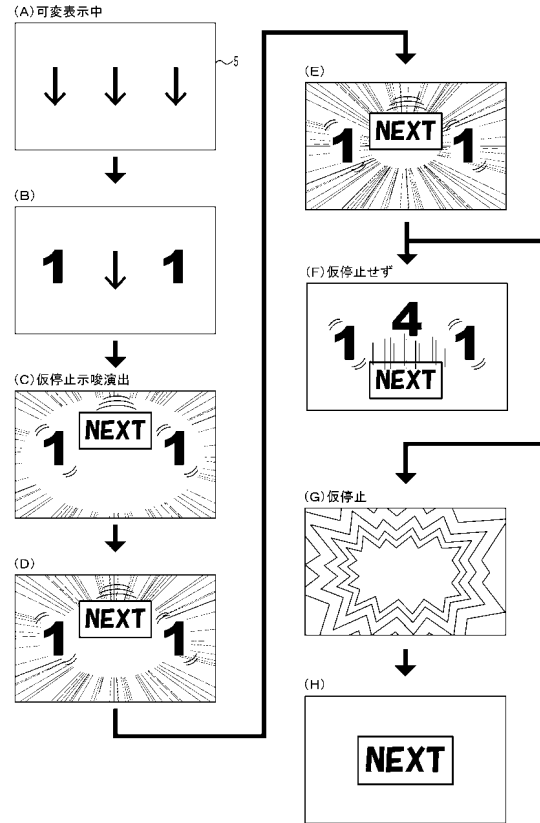
【図 12 - 5】

【図 12-5】 変形例 225SG-1



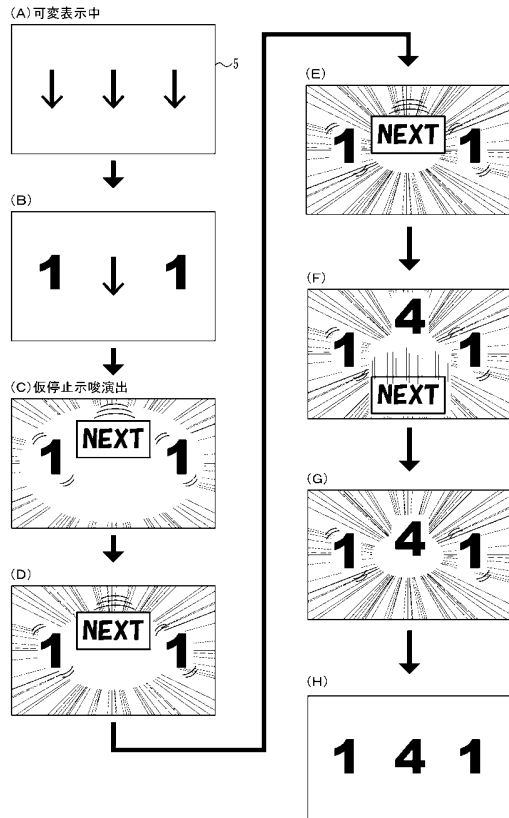
【図 12 - 6】

【図 12-6】



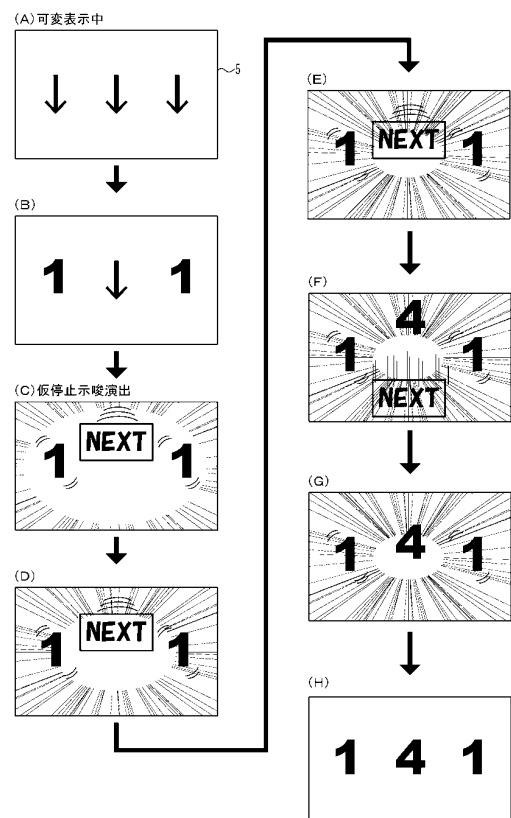
【図 12 - 7】

【図 12-7】 変形例 225SG-2



【図 12 - 8】

【図 12-8】 変形例 225SG-3



10

20

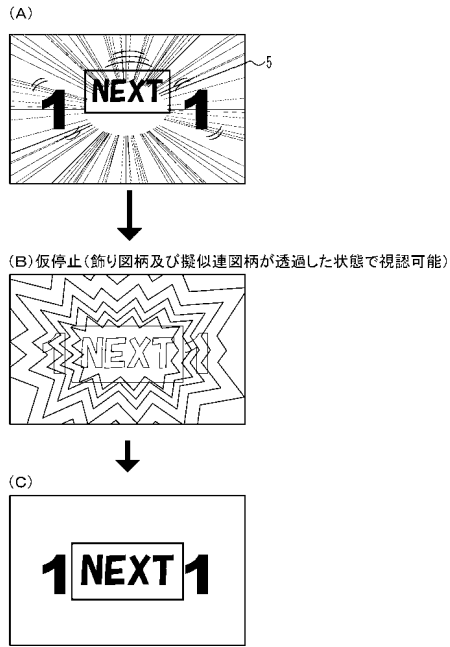
30

40

50

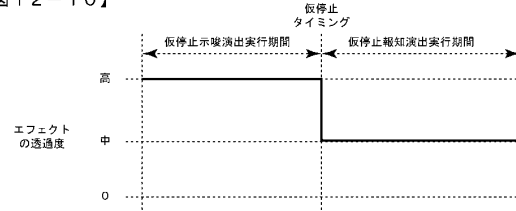
【 図 1 2 - 9 】

【图 12-9】 变形例 225SG-4



【 図 1 2 - 1 0 】

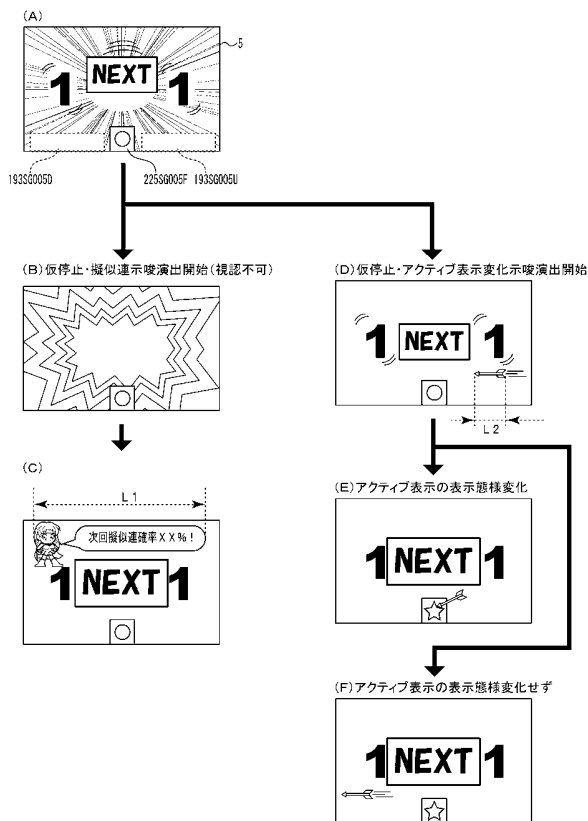
【图 12-10】



10

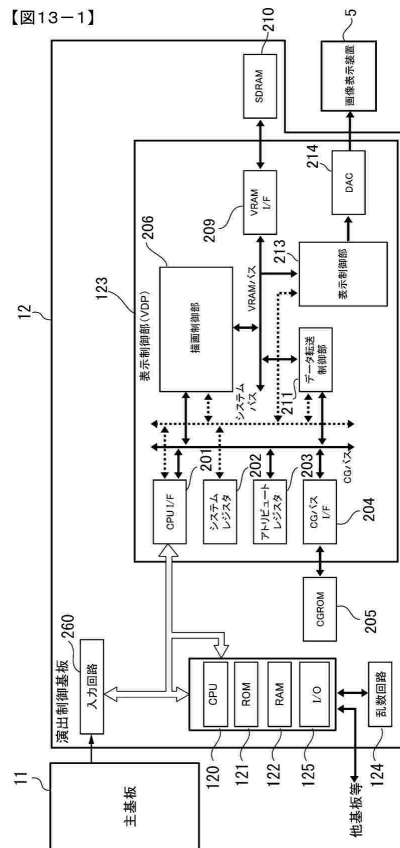
【 図 1 2 - 1 1 】

【図12-11】 変形例225SG-5



【 図 1 3 - 1 】

【图13-1】



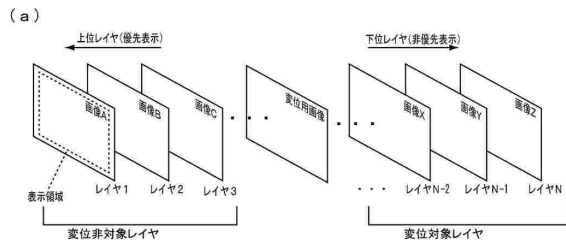
20

30

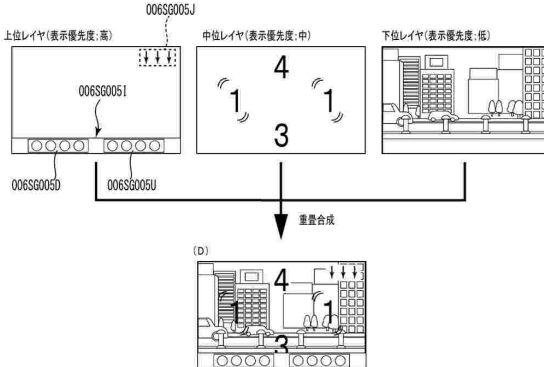
40

【図 13 - 2】

【図13-2】

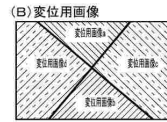
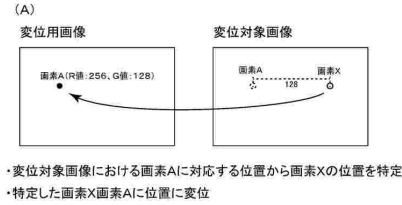


(b)



【図 13 - 3】

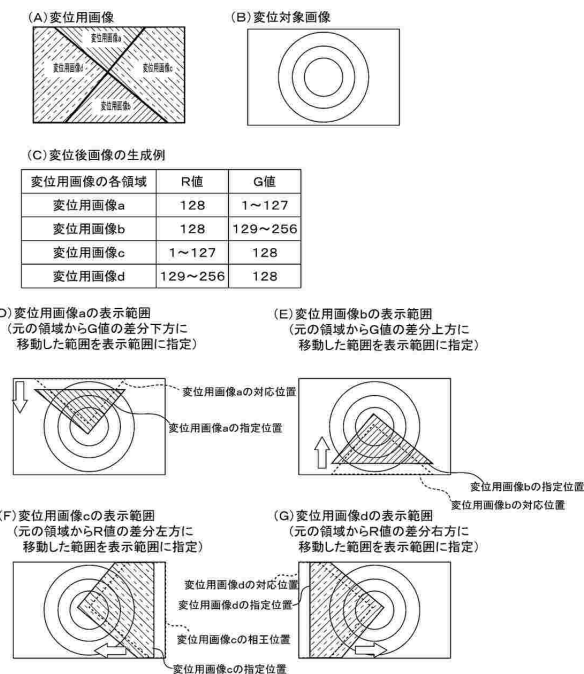
【図13-3】



- ・各変位用画像a～dの画素の赤色成分値(R値)と緑色成分値(G値)により変位対象画像から変位後画像を生成可能
- ・赤色成分値(R値)と緑色成分値(G値)は1～256の範囲の値をとり、中央値は128
- ・各変位用画像a～dでは、各画素の位置にR値とG値により変位対象画像を構成する画素のうち任意の画素を指定して配置可能
- ・変位用画像における画素のR値が1～127である場合は、変位対象画像において該画素からX軸のマイナス方向(左方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する
- ・変位用画像における画素のR値が129～256である場合は、変位対象画像において該画素からX軸のプラス方向(右方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する
- ・変位用画像における画素のG値が1～127である場合は、変位対象画像において該画素からY軸のマイナス方向(下方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する
- ・変位用画像における画素のG値が129～256である場合は、変位対象画像において該画素からY軸のプラス方向(上方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する
- ・R値とG値のいずれにおいても移動量は中央値である128からの差分

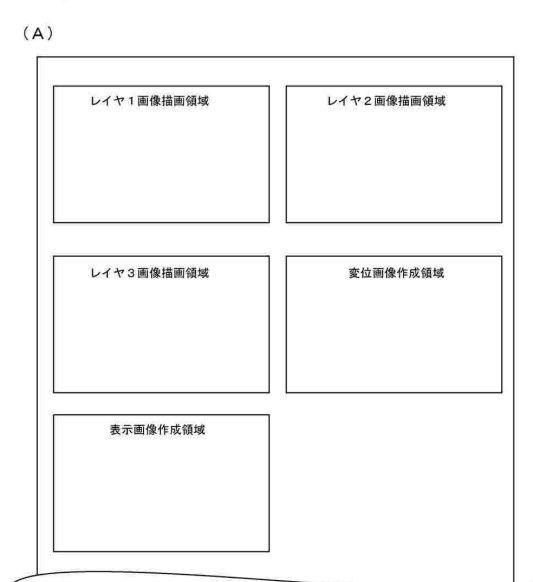
【図 13 - 4】

【図13-4】



【図 13 - 5】

【図13-5】



(B)

レイヤ1画像描画領域	レイヤ1用の画像を描画・配置
レイヤ2画像描画領域	レイヤ2用の画像を描画・配置
レイヤ3画像描画領域	レイヤ3用の画像を描画・配置
変位画像作成領域	レイヤ2画像描画領域の画像とレイヤ3画像描画領域の画像とを合成(重畳)した画像を変位対象画像として作成。該画像に変位用画像を適用
表示画像作成領域	レイヤ1画像描画領域の画像、レイヤ2画像描画領域の画像、レイヤ3画像描画領域の画像を合成(重畳)した画像、または、レイヤ1画像描画領域の画像と変位画像作成領域の画像を合成(重畳)した画像を表示用画像として作成

10

20

30

40

50

【図 13 - 6】

【図13-6】

(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

【図 13 - 7】

【図13-7】

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

10

(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 13 - 8】

【図13-8】

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 13 - 9】

【図13-9】

(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

20

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(通常開放ラウンド)
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2(通常開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10(通常開放ラウンド)

30

40

50

【図13-10】

【図13-10】

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(はずれ)
PA2-3	60000	スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当たり)
PB1-2	50000	スーパーリーチα(大当たり)
PB1-3	60000	スーパーリーチβ(大当たり)

【図13-11】

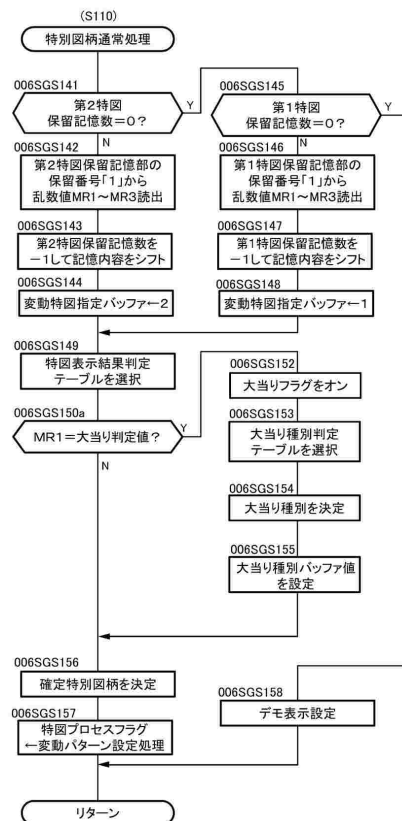
【図13-11】

可変表示結果	大当たり	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	大当たり変動P 判定テーブル	はずれ変動P 判定テーブルA	はずれ変動P 判定テーブルB	はずれ変動P 判定テーブルC	はずれ変動P 判定テーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	-	50	-	-	-
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	-	-	60	-	-
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	-	-	-	70	-
PA1-4(非Rははずれ時短)	-	-	-	-	70
PA2-1(ノーマルRははずれ)	-	40	30	20	20
PA2-2(スーパーRαははずれ)	-	7	7	7	7
PA2-3(スーパーRβははずれ)	-	3	3	3	3
PB1-1(ノーマルR大当たり)	5	-	-	-	-
PB1-2(スーパーRα大当たり)	35	-	-	-	-
PB1-3(スーパーRβ大当たり)	60	-	-	-	-

(数値は%)

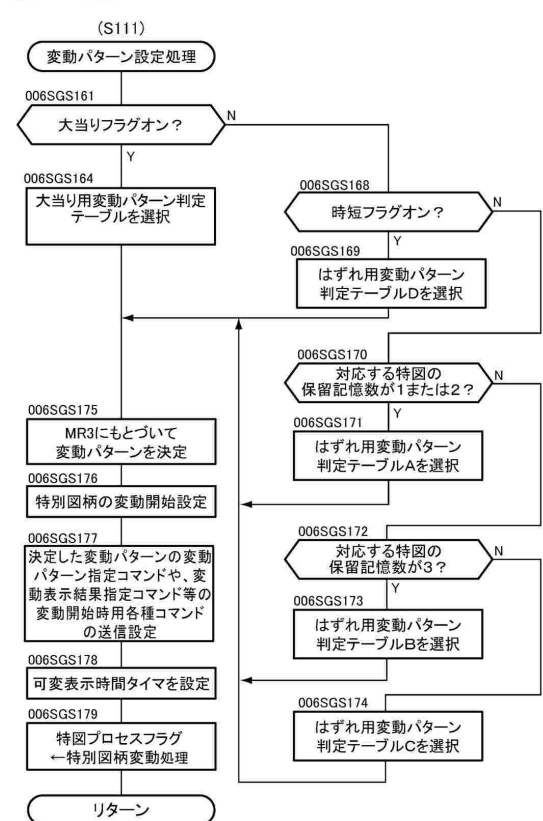
【図13-12】

【図13-12】



【図13-13】

【図13-13】



10

20

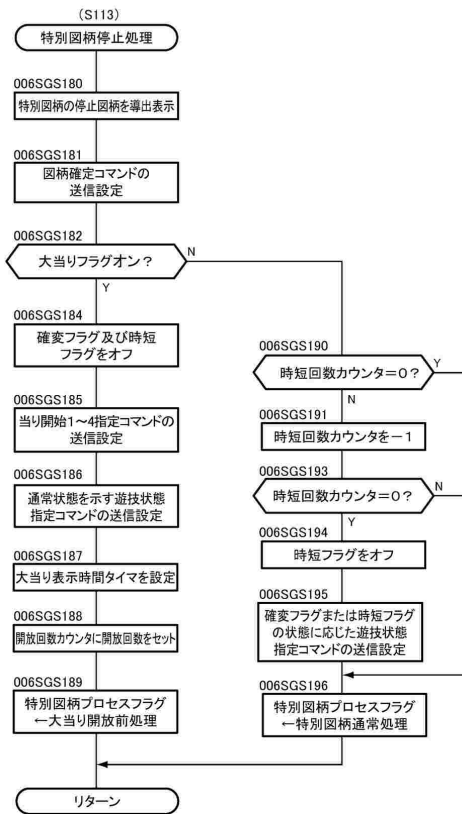
30

40

50

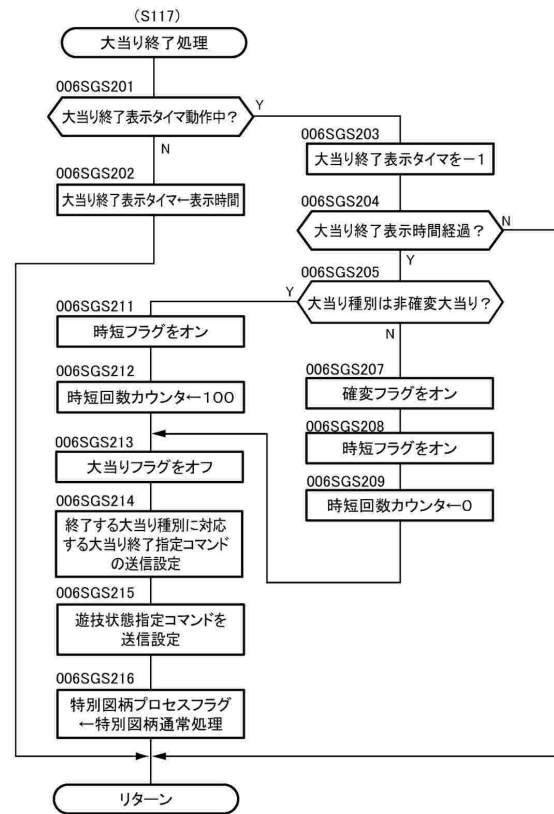
【図 13 - 14】

【図13-14】



【図 13 - 15】

【図13-15】

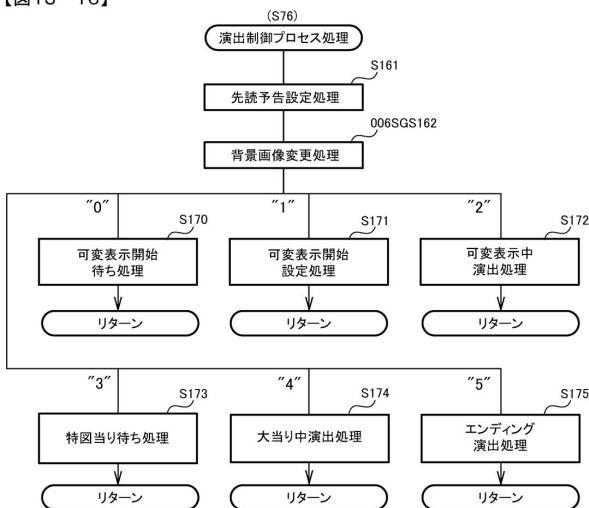


10

20

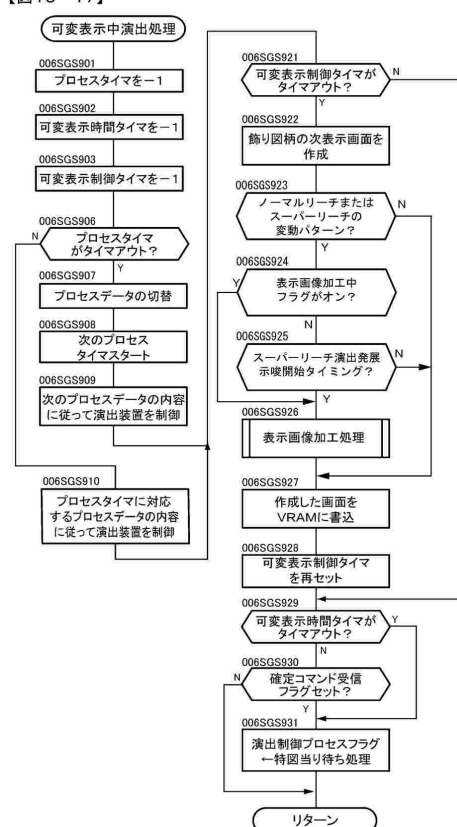
【図 13 - 16】

【図13-16】



【図 13 - 17】

【図13-17】



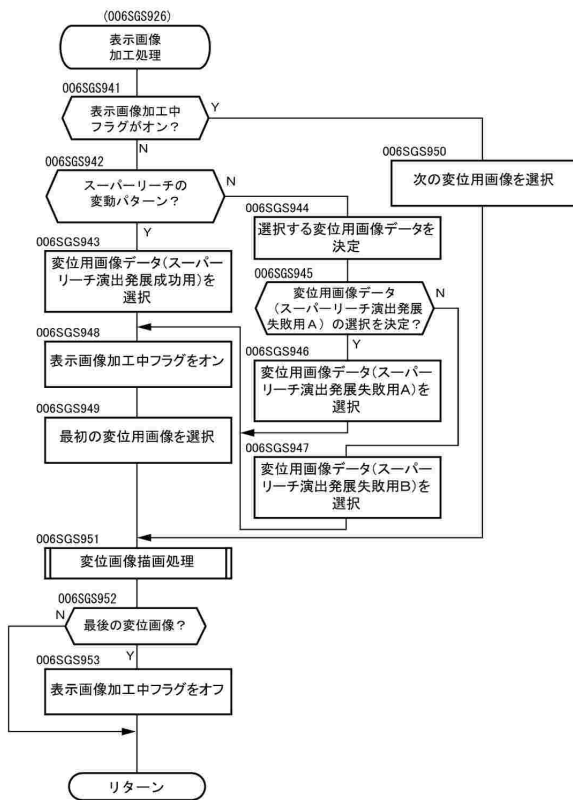
30

40

50

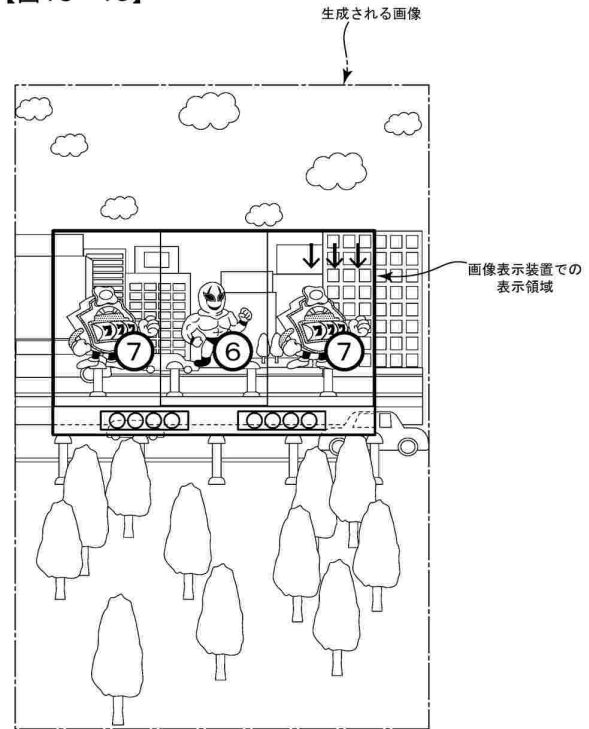
【図 13 - 18】

【図13-18】



【図 13 - 19】

【図13-19】

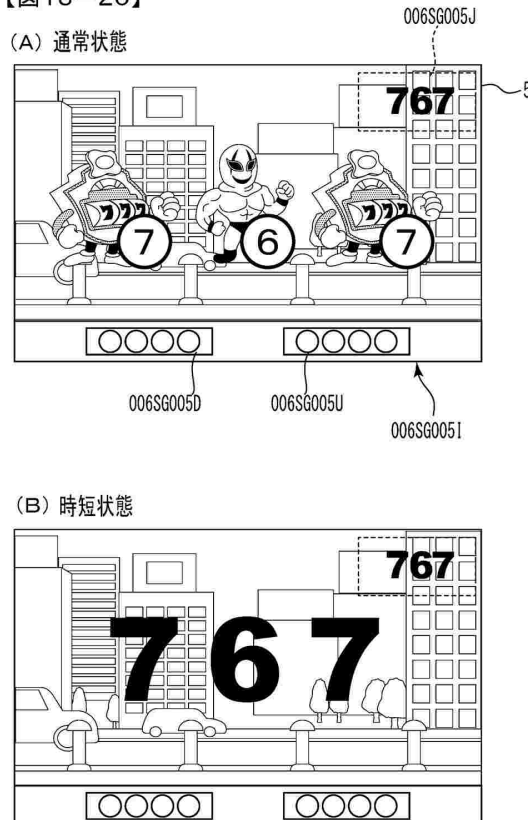


10

20

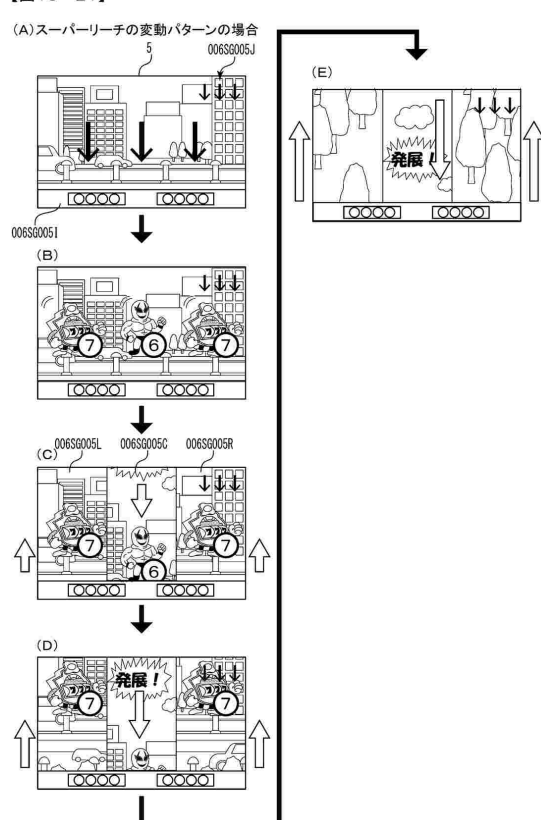
【図 13 - 20】

【図13-20】



【図 13 - 21】

【図13-21】



30

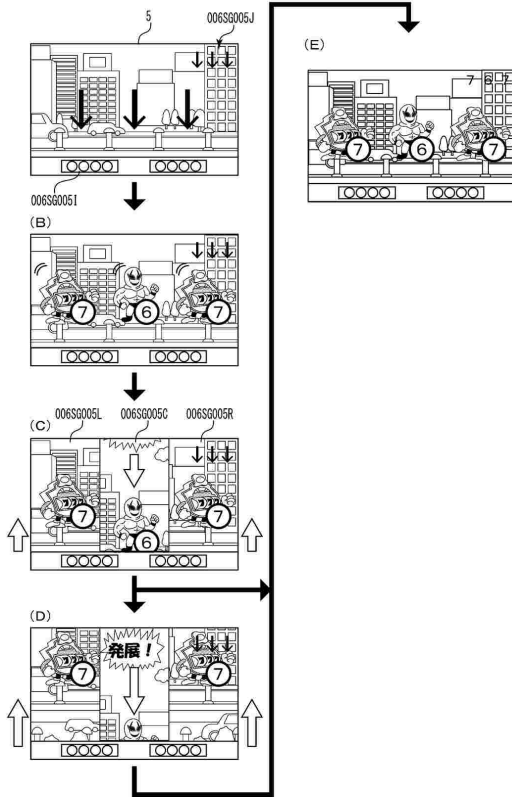
40

50

【図 13 - 22】

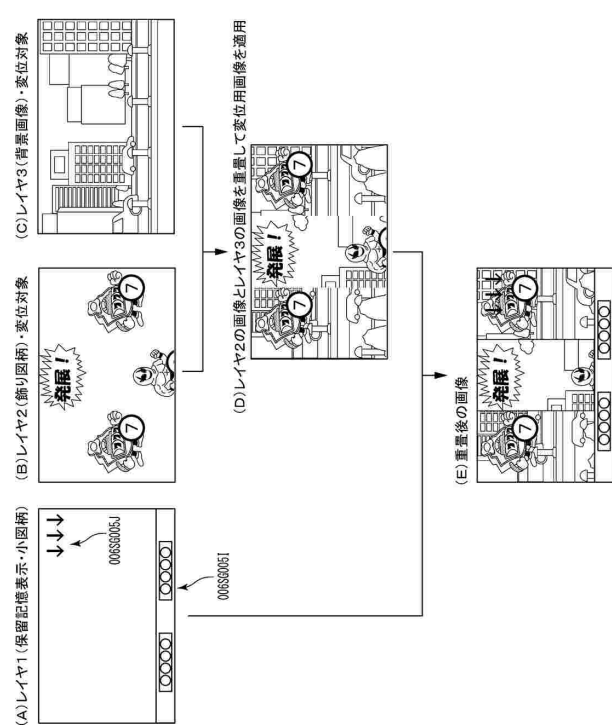
【図13-22】

(A) ノーマルリーチの変動パターンの場合



【図 13 - 23】

【図13-23】

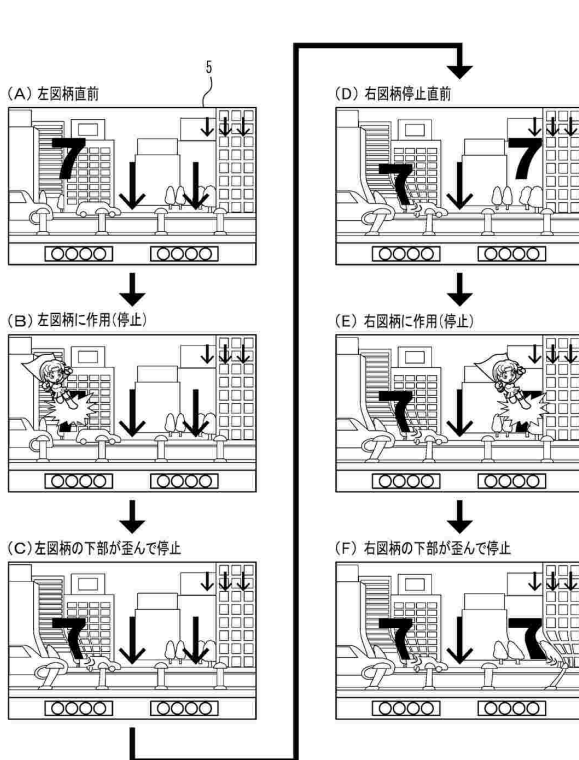


10

20

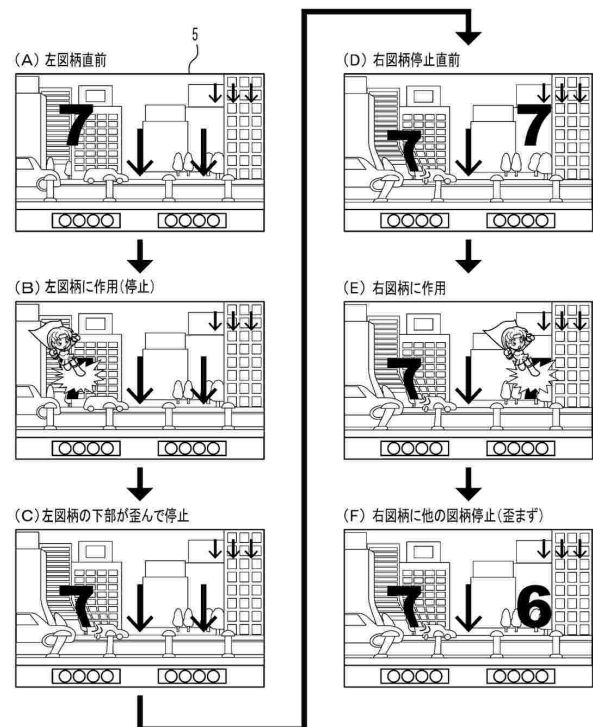
【図 13 - 24】

【図13-24】 変形例 006SG-1



【図 13 - 25】

【図13-25】 変形例 006SG-1



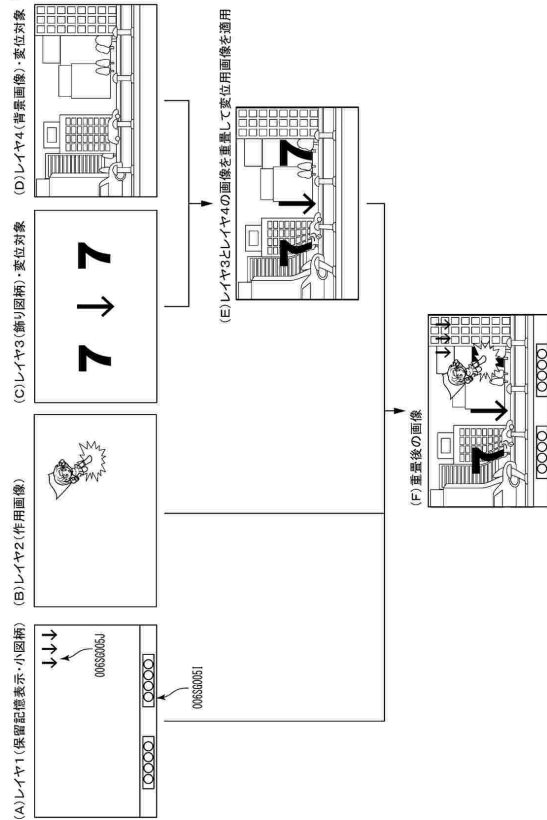
30

40

50

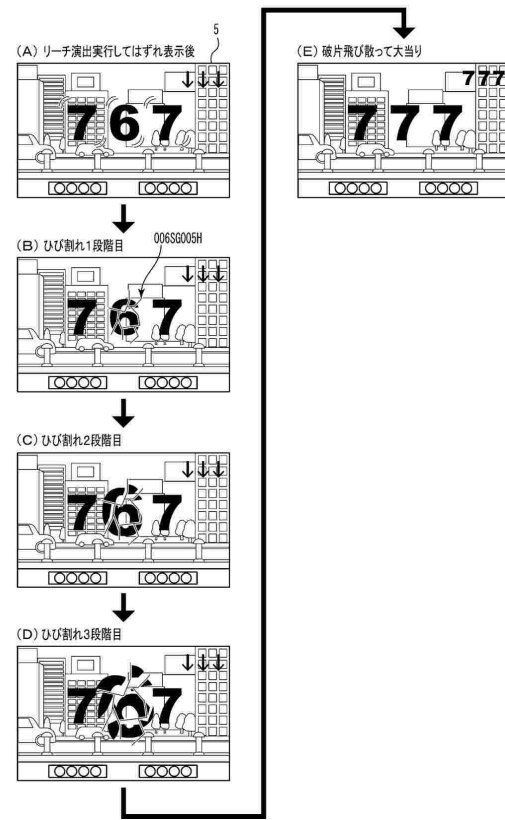
【図 13 - 26】

【図13-26】



【図 13 - 27】

【図13-27】変形例006SG-2

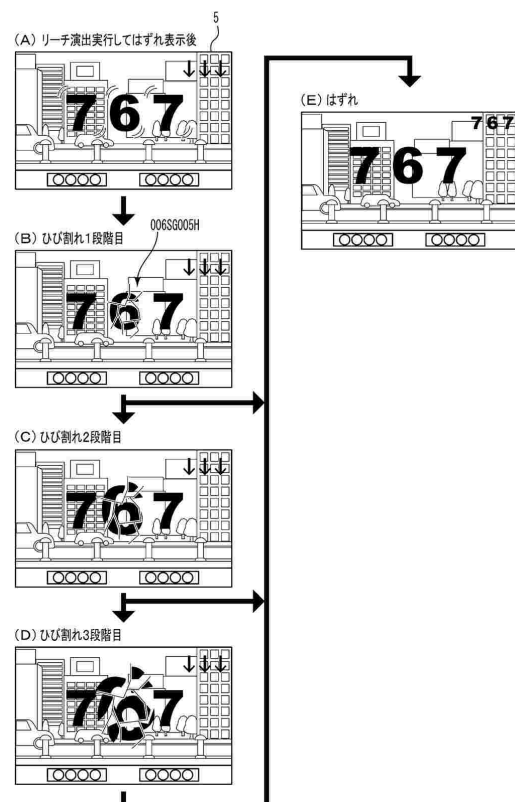


10

20

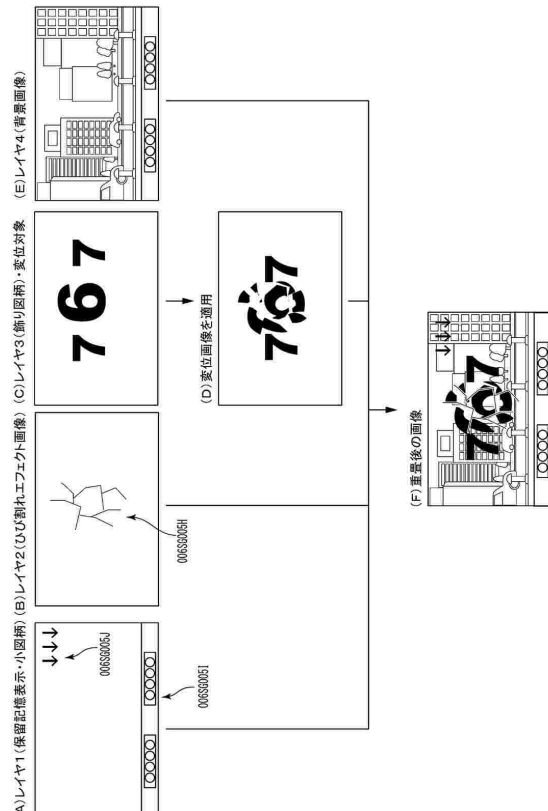
【図 13 - 28】

【図13-28】変形例006SG-2



【図 13 - 29】

【図13-29】



30

40

50

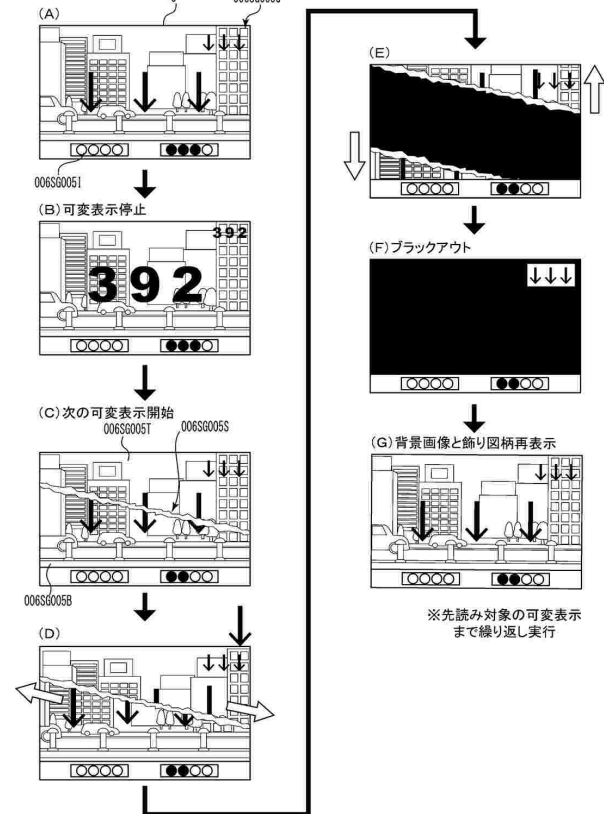
【図 13 - 30】

【図13-30】 変形例 006SG-2

可変表示結果	ひび割れエフェクト画像表示色	
	青色	赤色
大当り	20%	80%
はずれ	80%	20%

【図 13 - 31】

【図13-31】 変形例 006SG-3

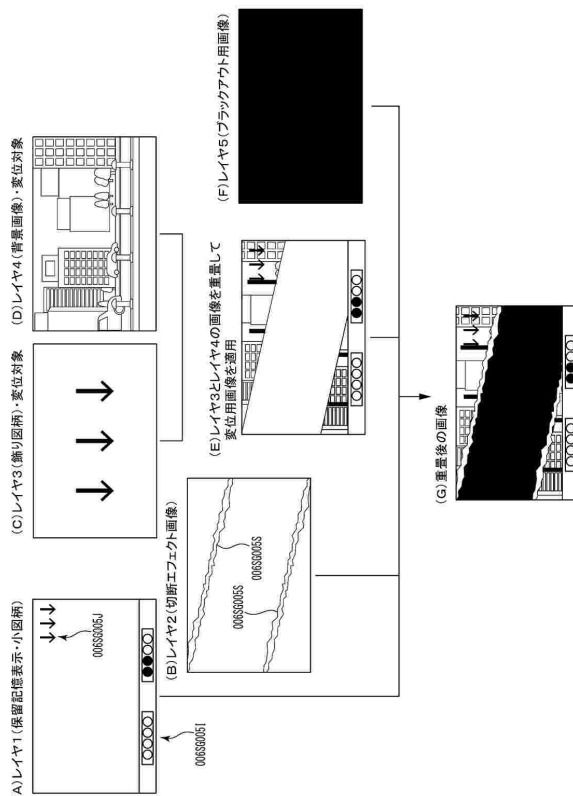


10

20

【図 13 - 32】

【図13-32】



【図 13 - 33】

【図13-33】 変形例 006SG-3

可変表示結果	切断エフェクト画像表示色		
	青色	緑色	赤色
大当り	10%	30%	60%
はずれ	60%	30%	10%

30

40

50

【図 13 - 34】

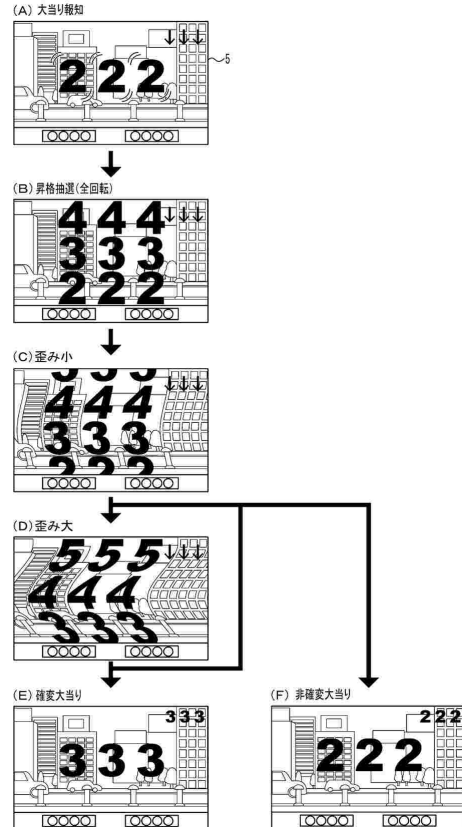
【図13-34】 変形例006SG-4

切断エフェクト画像表示色変化パターン
(先読み対象の変表示まで3回の可変表示を実行する場合)

パターン1	青→緑→赤	高 ↑ 大当り期待度 ↓ 低
パターン2	青→緑→緑	
パターン3	青→青→緑	
パターン4	青→青→青	

【図 13 - 35】

【図13-35】 変形例006SG-5

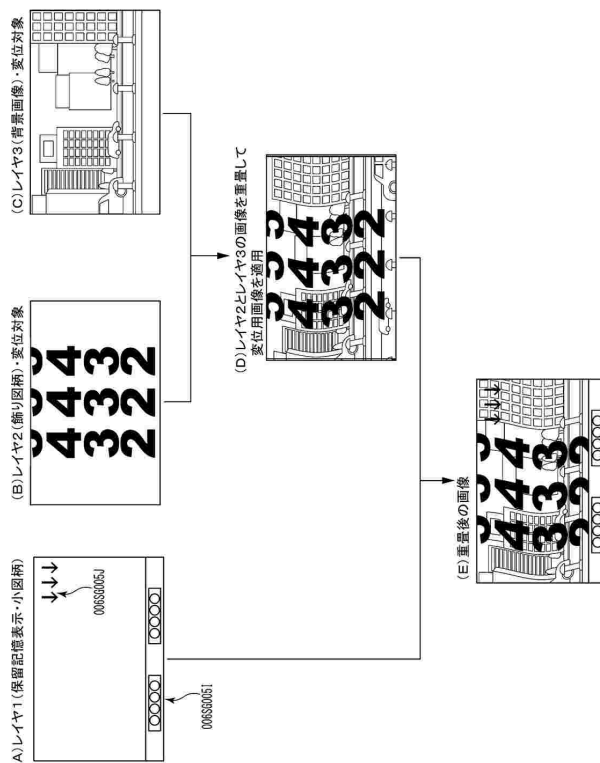


10

20

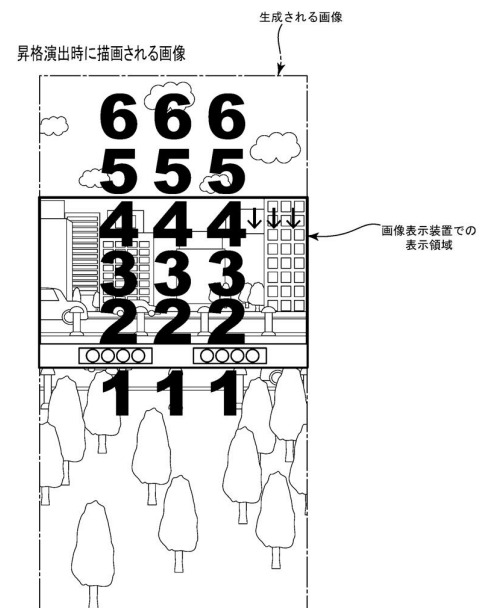
【図 13 - 36】

【図13-36】



【図 13 - 37】

【図13-37】 変形例006SG-5



30

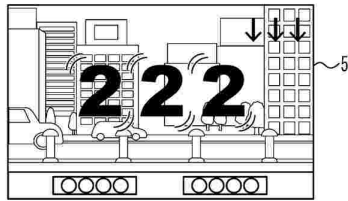
40

50

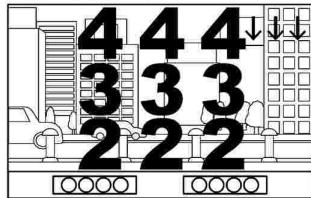
【図 13 - 38】

【図13-38】変形例006SG-5

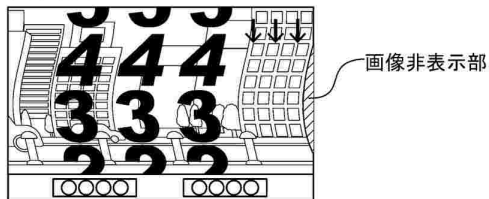
(A) 大当り報知



(B) 昇格抽選(全回転)



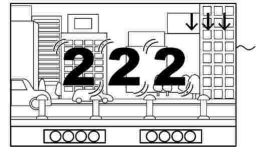
(C) 歪み小



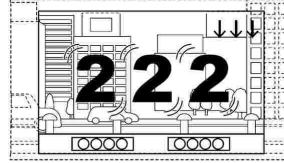
【図 13 - 39】

【図13-39】変形例006SG-5

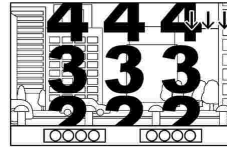
(A) 大当り報知



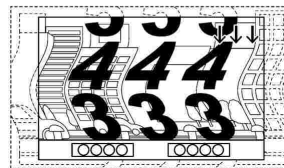
(B) 背景画像・飾り図柄を拡大表示



(C) 昇格抽選(全回転)



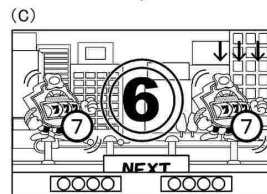
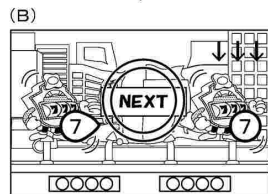
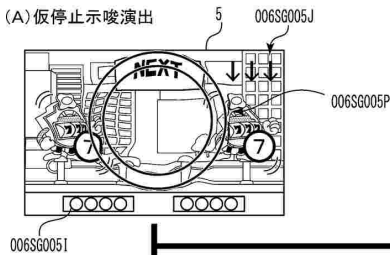
(D)



【図 13 - 40】

【図13-40】変形例006SG-6

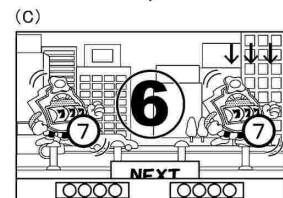
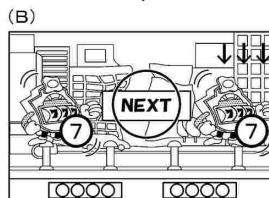
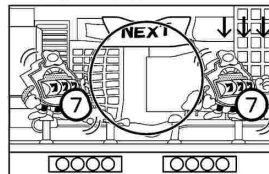
(A) 仮停止示唆演出



【図 13 - 41】

【図13-41】変形例006SG-6

(A) 仮停止示唆演出



10

20

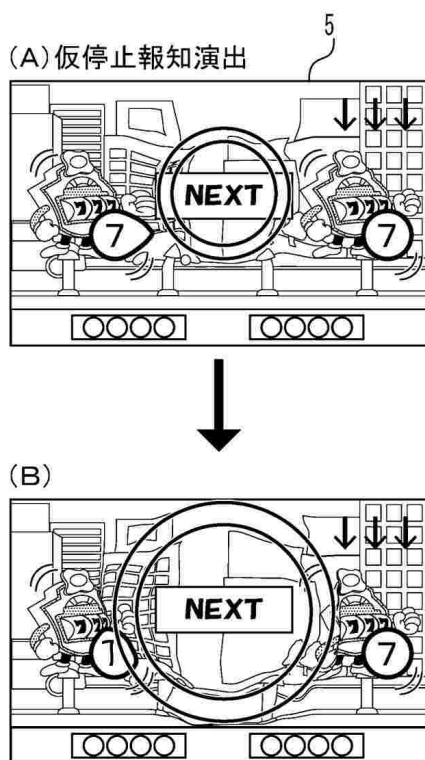
30

40

50

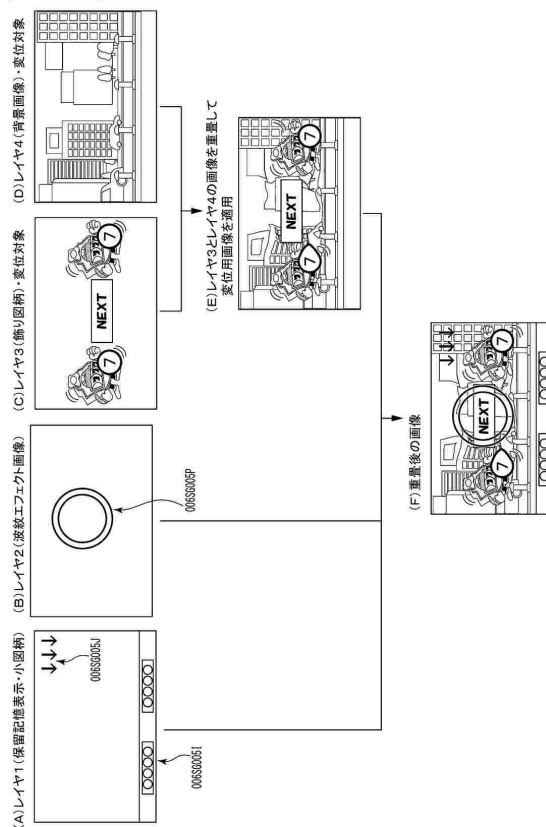
【 ㊦ 1 3 - 4 2 】

【图13-42】 变形例006SG-6



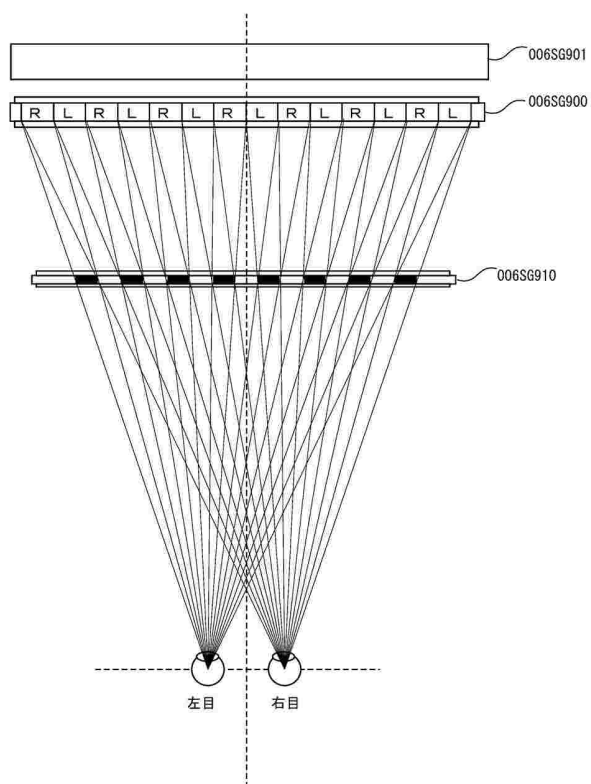
【 ㊦ 1 3 - 4 3 】

【图13-43】



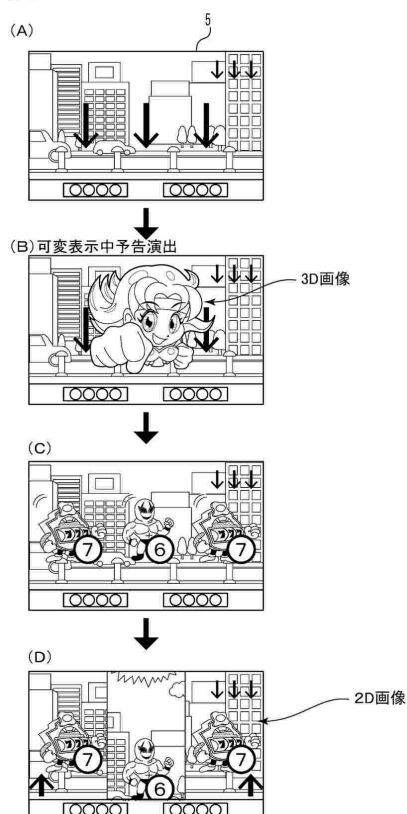
【 図 1 3 - 4 4 】

【图13-44】 变形例006SG-7



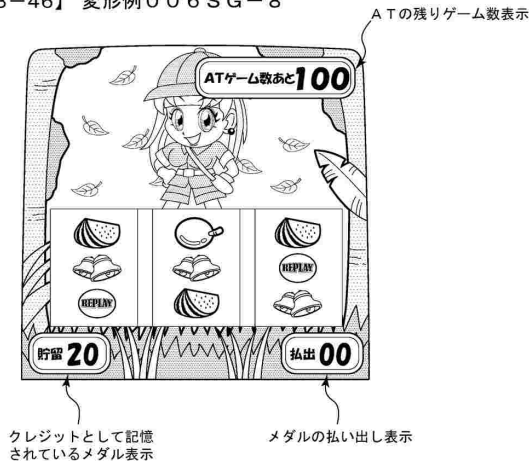
【 図 1 3 - 4 5 】

【图13-45】



【図 1 3 - 4 6】

【図13-46】 変形例006SG-8



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 7 2 6 7 1 7 7 (J P , B 2)
特開 2 0 1 9 - 0 5 0 8 4 6 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 1 7 0 5 6 0 (J P , A)
特開 2 0 2 0 - 0 3 2 2 1 3 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 0 9 9 2 3 6 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 2 2 6 2 6 3 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 0 9 2 5 9 8 (J P , A)
エヴァンゲリオン「超覚醒」×「超暴走」ダブルエントリー実践超解説!! (パチンコ・新台)
, YouTube [online] [video], 2019年02月22日, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=kFVZmwbdKnk> , 主に、1 0 : 3 0 ~ 1 0 : 3 5 を参照。 , [2 0 2 4 年 2 月 2 9 日 検索]
パチンコ新台「Pスーパー海物語 IN JAPAN2」をひかりが新台試打解説! , YouTube [online] [video], 2019年04月04日, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=cSH4auRHwlc> , 主に、7 : 4 7 ~ 7 : 4 9 を参照。 , [2 0 2 4 年 2 月 2 9 日 検索]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2