

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7560304号  
(P7560304)

(45)発行日 令和6年10月2日(2024.10.2)

(24)登録日 令和6年9月24日(2024.9.24)

(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 1 (全200頁)

|          |                             |          |                                          |
|----------|-----------------------------|----------|------------------------------------------|
| (21)出願番号 | 特願2020-158196(P2020-158196) | (73)特許権者 | 000144153<br>株式会社三共<br>東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 |
| (22)出願日  | 令和2年9月23日(2020.9.23)        | (72)発明者  | 小倉 敏男<br>東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号<br>株式会社三共内    |
| (65)公開番号 | 特開2022-52042(P2022-52042A)  | 審査官      | 上田 正樹                                    |
| (43)公開日  | 令和4年4月4日(2022.4.4)          |          |                                          |
| 審査請求日    | 令和5年8月1日(2023.8.1)          |          |                                          |

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】

特別識別情報の可変表示を実行し、該特別識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第1示唆演出と、第2示唆演出と、第3示唆演出と、第4示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第1発展演出を実行可能であるとともに、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第1発展演出とは異なる第2発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、

前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、

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表示レイヤを有し、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と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第1発展演出が実行された後において前記第3示唆演出を実行可能であり、

前記第 2 発展演出が実行された後において前記第 4 示唆演出を実行可能であり、  
前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第 3 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 1 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第 4 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 2 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

特定態様の前記チャンスアップ演出を含む複数種類の前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

10

前記示唆演出の実行中に特定態様の前記チャンスアップ演出が実行されたときに、前記有利状態に制御される期待度は、該示唆演出の種類に応じて異なり、

前記表示手段の表示領域に、前記特別識別情報の可変表示に対応して可変表示され、前記示唆演出に用いられる装飾識別情報画像と、前記特別識別情報の可変表示に対応して可変表示される縮小識別情報画像と、を表示可能であり、

前記装飾識別情報画像は、前記表示手段の表示領域における第 1 領域に表示され、

前記縮小識別情報画像は、前記表示手段の表示領域における前記第 1 領域と異なる第 2 領域に表示され、

前記画像処理手段は、前記装飾識別情報画像を特定表示レイヤに配置し、前記縮小識別情報画像を前記特定表示レイヤよりも優先表示される特別表示レイヤに配置して、画像を生成する、

20

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、画像表示装置において表示態様がレベル 1 からレベル 4 まで変化可能なメータを表示しており、該メータの表示態様がレベル 4 となったことにもとづいて複数のスーパーリーチのリーチ演出のうちのいずれかが実行されるものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2015-221121 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、メータの表示態様がレベル 4 に変化したことにもとづいて複数のスーパーリーチのリーチ演出のうちのいずれかが実行されるのみで、遊技興趣を向上できないという問題がある。

40

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段 A の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を実行し、該特別識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで、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、

50

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第1示唆演出と、第2示唆演出と、第3示唆演出と、第4示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第1発展演出を実行可能であるとともに、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第1発展演出とは異なる第2発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、

前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、

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表示レイヤを有し、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と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第1発展演出が実行された後において前記第3示唆演出を実行可能であり、

前記第2発展演出が実行された後において前記第4示唆演出を実行可能であり、

前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第3示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第1示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第4示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第2示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

特定態様の前記チャンスアップ演出を含む複数種類の前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記示唆演出の実行中に特定態様の前記チャンスアップ演出が実行されたときに、前記有利状態に制御される期待度は、該示唆演出の種類に応じて異なり、

前記表示手段の表示領域に、前記特別識別情報の可変表示に対応して可変表示され、前記示唆演出に用いられる装飾識別情報画像と、前記特別識別情報の可変表示に対応して可変表示される縮小識別情報画像と、を表示可能であり、

前記装飾識別情報画像は、前記表示手段の表示領域における第1領域に表示され、

前記縮小識別情報画像は、前記表示手段の表示領域における前記第1領域と異なる第2領域に表示され、

前記画像処理手段は、前記装飾識別情報画像を特定表示レイヤに配置し、前記縮小識別情報画像を前記特定表示レイヤよりも優先表示される特別表示レイヤに配置して、画像を生成する、

この特徴によれば、遊技興趣を向上できる。

手段1の遊技機は、

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

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

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第1発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展

10

20

30

40

50

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

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、

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、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12-5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12-17に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

20

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

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

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

30

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

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

40

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

前記記憶手段は、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

50

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 12-23 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 12-26 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、特殊発展示唆演出の実行後において第 4 示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展示唆演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、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。

#### 【0007】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段 2 の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開 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碎けて飛び散る演出（特定演出）を実行可能なものがあった。しかしながら、このような遊技機にあっては、単に画像が碎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ない、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という問題があり、この点に鑑み、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の提供が求められている。

#### 【0008】

手段 2 の遊技機は、

可変表示を実行可能な遊技機（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 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、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 2 - 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 2 - 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 2 - 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 2 - 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 0 9 】

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良い。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 0 】

【図 1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 4】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

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

【図 9】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-1】(A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 11-2】各乱数を示す説明図である。

【図 11-3】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

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

【図 11-5】変動パターンを例示する図である。

【図 11-6】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図 11-7】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。

【図 11-8】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。

【図 11-9】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。

【図 11-10】(A) は高期待度リーチ演出発展報知演出を実行する場合の演出の詳細を示す図であり、(B) は前段演出と後段演出との比較を示す図である。

【図 11-11】画像表示装置を示す説明図である。

【図 11-12】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。

【図 11-13】(A) は演出制御用データ保持エリアの説明図であり、(B) は始動入賞時受信コマンドバッファの説明図である。

【図 11-14】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-15】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-16】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-17】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-18】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-19】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-20】先読み予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-21】先読み予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。

【図 11-22】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-23】メータ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-24】(A) はメータ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、(B) は各演出パターンの説明図である。

【図 11-25】各変動パターンにおける第 1 タイミング～第 5 タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 11-26】リーチ演出 E 発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-27】分岐先示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-28】(A) は分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、(B) は分岐先示唆演出の演出パターンの説明図である。

【図 11-29】リーチ演出 G 発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-30】(A) は大当り時のリーチ演出決定割合を示す図であり、(B) ははずれ時のリーチ演出決定割合を示す図であり、(C) はリーチ演出 C とリーチ演出 D の比較を示す図であり、(D) は大当り時のスーパーリーチ  $\theta$  の変動パターンとスーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンにおけるリーチ演出 C とリーチ演出 D の決定割合の差の説明図であり、(E) ははずれ時のスーパーリーチ  $\theta$  の変動パターンとスーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンにおけるリーチ演出 C とリーチ演出 D の決定割合の差の説明図である。

【図 11-31】チャンスアップ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11-32】各リーチ演出中におけるチャンスアップ演出の実行可能期間の説明図である。

【図 11-33】チャンスアップ演出として実行可能な演出の説明図である。

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 3 4】 (A) ~ (D) は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンを示す図であり、(E)、(F) は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の演出パターンの説明図である。

【図 1 1 - 3 5】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 6】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 7】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 8】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 9】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 0】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 1】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

10

【図 1 1 - 4 2】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 3】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 4】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 5】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 6】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 7】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 8】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 9】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 0】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 1】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

20

【図 1 1 - 5 2】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 3】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 4】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 5】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 6】 スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 5 7】 変形例における画像表示装置を示す図である。

【図 1 1 - 5 8】 変形例におけるアクティブ表示の表示態様の变化割合を示す図である。

【図 1 1 - 5 9】 変形例におけるスーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示において分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。

【図 1 1 - 6 0】 変形例におけるスーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示においてチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。

30

【図 1 1 - 6 1】 変形例における復活演出の長さの説明図である。

【図 1 2 - 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 2 - 2】 レイヤの構成を示す説明図である。

【図 1 2 - 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 2 - 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 2 - 5】 V R A M の内容を示す説明図である。

【図 1 2 - 6】 (A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 2 - 7】 各乱数を示す説明図である。

40

【図 1 2 - 8】 表示結果判定テーブル 1 を示す説明図である。

【図 1 2 - 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 2 - 1 0】 変動パターンを例示する図である。

【図 1 2 - 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 2 - 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 2 - 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 2 - 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 2 - 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。

【図 1 2 - 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。

50

- 【図 1 2 - 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 2 - 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 2 - 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 2 - 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 2 - 2 1】発展示唆演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 2 2】発展示唆演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 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 2 - 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。
- 【図 1 2 - 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 2 - 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 2 - 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 2 - 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 2 - 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 2 - 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 2 - 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 2 - 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 2 - 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。
- 【図 1 2 - 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変化パターンを示す図である。
- 【図 1 2 - 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 2 - 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 2 - 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 2 - 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 2 - 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 2 - 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。
- 【図 1 2 - 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 2 - 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 2 - 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 2 - 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 2 - 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 2 - 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】

#### 【 0 0 1 1 】

##### （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。

#### 【 0 0 1 2 】

##### （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。

#### 【 0 0 1 3 】

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。

【0014】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

【0015】

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。

【0016】

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

【0017】

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

【0018】

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。

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図3参照）によって閉鎖状

10

20

30

40

50

態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一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81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

#### 【0023】

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

#### 【0024】

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

20

#### 【0025】

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

#### 【0026】

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

30

#### 【0027】

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。

#### 【0028】

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。

40

#### 【0029】

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。

#### 【0030】

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。

#### 【0031】

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

50

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。

【0032】

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。

【0033】

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。

10

【0034】

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。

【0035】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、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。

20

【0036】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、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。

【0037】

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

30

【0038】

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

【0039】

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

40

【0040】

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

50

認する際の正面に配置されている。

#### 【0041】

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

10

#### 【0042】

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

#### 【0043】

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

20

#### 【0044】

##### （遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定

30

#### 【0045】

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）。

#### 【0046】

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。

40

#### 【0047】

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。

#### 【0048】

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。

#### 【0049】

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」

50

、後述の大当た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、「大当たり」となり、大当た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、大当たり遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態(時短状態)に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【0050】

特図ゲームでの表示結果が「大当たり」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たり遊技状態に制御される。

【0051】

大当たり遊技状態では、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。大当たり遊技状態では、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。

10

【0052】

大当た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、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当た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。

20

【0053】

なお、「大当たり」には、大当た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、大当た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たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、賞球の少ない大当たり種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当たり種別が設けられていてもよい。

【0054】

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

30

【0055】

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。

【0056】

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「大当たり」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「大当たり」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。

40

【0057】

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、次回の大当た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。

【0058】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状

50

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。

#### 【0059】

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。

10

#### 【0060】

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）

#### 【0061】

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 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 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。

20

#### 【0062】

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 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3 つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

30

#### 【0063】

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

#### 【0064】

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

40

#### 【0065】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 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。

#### 【0066】

50

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0070】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【0071】

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）。

【0072】

（基板構成）

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

【0073】

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

## 【0074】

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

## 【0075】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101と、RAM（Random Access Memory）102と、CPU（Central Processing Unit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105とを備える。

10

## 【0076】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

## 【0077】

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

20

## 【0078】

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

## 【0079】

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

30

## 【0080】

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

40

## 【0081】

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

## 【0082】

50

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 3 】

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（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。

10

【 0 0 8 4 】

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 5 】

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。

20

【 0 0 8 6 】

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 8 7 】

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。

30

【 0 0 8 8 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 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 8 9 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 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。

40

【 0 0 9 0 】

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 1 】

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

50

点灯／消灯を制御する。

【0092】

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

【0093】

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

10

【0094】

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

【0095】

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

【0096】

（動作）

20

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0097】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図4は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0098】

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

30

【0099】

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

40

【0100】

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

【0101】

50

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 ; N o）、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、R A M 1 0 2 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。

#### 【 0 1 0 2 】

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 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 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。

10

#### 【 0 1 0 3 】

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 1 1 から演出制御基板 1 2 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 2 9 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

20

#### 【 0 1 0 4 】

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 2 0 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。

#### 【 0 1 0 5 】

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 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 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。

30

#### 【 0 1 0 6 】

ステップ S 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 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 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 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 5 1 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 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 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 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

40

#### 【 0 1 0 7 】

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。

#### 【 0 1 0 8 】

演出制御基板 1 2 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

50

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。

#### 【0109】

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 の初期化处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 の初期化处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。

10

#### 【0110】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S8）。そして、所定時間（例えば 2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S9）、割込みを許可する（ステップ S10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU103 へ送出され、CPU103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

20

#### 【0111】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S23）。

30

#### 【0112】

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

40

#### 【0113】

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

#### 【0114】

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、C

50

P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 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。

【 0 1 1 5 】

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、C P U 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）。

【 0 1 1 6 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 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（大当たり種別を含む）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。

【 0 1 1 7 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 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 1 8 】

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「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、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（大当たり図柄、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）。

【 0 1 1 9 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、R O M 1 0 1 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 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 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 1 2 においては、各種のテーブルが R O M 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 1 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「大当たり」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

10

20

30

40

50

了する。

【0121】

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。

【0122】

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。

10

【0123】

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「大当たり」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。

20

【0124】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当た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、大当たり開放前処理は終了する。

30

【0125】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

40

【0126】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、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た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、大当たり解放後処理は終了する。

【0127】

50

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当た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、大当た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、大当たり終了処理は終了する。

#### 【0128】

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

#### 【0129】

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

#### 【0130】

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「大当たり」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「大当たり」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。

#### 【0131】

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「大当たり」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「大当たり」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。

【0132】

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。

【0133】

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。

【0134】

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。

【0135】

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。

【0136】

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。

【0137】

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。

【0138】

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1

10

20

30

40

50

3 4 7～1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7～1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。

【0 1 3 9】

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 0～6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0～1 3 4 6）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 1 3 4 7 を基準として増加していく。

【0 1 4 0】

このため、大当り確率は、1 0 2 0 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。

【0 1 4 1】

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 1 0 2 0～1 2 3 7 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。

【0 1 4 2】

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（1 0 2 0～1 2 3 7 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、1 2 3 8 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 1 2 3 8～1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8～1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8～1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8～1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8～1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

【0 1 4 3】

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 0～6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0～1 2 3 7）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 1 2 3 8 を基準として増加していく。

【0 1 4 4】

このため、大当り確率は、1 0 2 0 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。

【0 1 4 5】

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 6 5 3 1 7～6 5 4 2 5 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 1 0 2 0～1 3 4 6 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（1 0 2 0～1 3 4 6）とは異なる数値範囲において、6 5 3 1 7 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、6 5 3 1 7～6 5 4 2 5 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場合に大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0 1 4 6】

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。

#### 【0147】

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。

#### 【0148】

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。

#### 【0149】

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

#### 【0150】

##### （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。

#### 【0151】

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。

#### 【0152】

また、演出制御基板 1 2 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 1 1 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 1 1 からの演出制御 I N T 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 I N T 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 C P U 1 2 0 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 C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 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 / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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 R A M 1 2 2 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 C P U 1 2 0 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。

#### 【 0 1 5 3 】

ステップ S 7 3 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 S 7 3 ; Y e s）、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 S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 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 1 2 3 に指示してもよい。

#### 【 0 1 5 4 】

ステップ S 7 5 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 S 7 6）。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 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 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。

#### 【 0 1 5 5 】

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 1 2 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。

#### 【 0 1 5 6 】

図 1 0 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 1 0 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 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。

#### 【 0 1 5 7 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 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 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【 0 1 5 8 】

ステップ S 1 7 0 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 1 1 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。

#### 【 0 1 5 9 】

ステップ S 1 7 1 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 1 2 3 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 1 2 3 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 1 2 3 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。

#### 【 0 1 6 0 】

ステップ S 1 7 2 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 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 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 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 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 1 4 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 L E D 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 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

#### 【 0 1 6 1 】

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。

#### 【 0 1 6 2 】

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。

#### 【 0 1 6 3 】

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 4 】

(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。

【 0 1 6 5 】

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 6 】

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、「ー」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「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【 0 1 6 7 】

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 6 8 】

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

【 0 1 6 9 】

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。

【 0 1 7 0 】

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 1 】

(本発明の実施の形態における特徴部 0 2 9 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 0 2 9 S G について説明する。本特徴部 0 2

10

20

30

40

50

9 S G には、発明 0 2 9 S G と発明 0 3 3 S G とが含まれている。

【0172】

発明 0 2 9 S G の形態 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出 I）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第 1 示唆演出（例えば、リーチ演出 A）、第 2 示唆演出（例えば、リーチ演出 B）、第 3 示唆演出（例えば、リーチ演出 F）、第 4 示唆演出（例えば、リーチ演出 E）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、前記第 1 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第 1 発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図 11-8 に示すように、スーパーリーチ  $\eta$  の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 A の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第 2 発展パターンとして実行可能（例えば、図 11-8 に示すように、スーパーリーチ  $\zeta$  の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記発展演出実行手段によって前記第 1 発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第 1 示唆演出よりも前記期待度の高い前記第 3 示唆演出を実行可能であり（例えば、図 11-8 に示すように、スーパーリーチ  $\eta$  の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 A の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 F が実行される部分）、前記発展演出実行手段によって前記第 2 発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第 4 示唆演出を実行可能であり（例えば、図 11-8 に示すように、スーパーリーチ  $\zeta$  の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 E が実行される部分）、前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図 11-8 及び図 11-9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さ  $L_7$  はリーチ演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ  $L_{6b}$  よりも長い部分）、前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第 1 次演出（例えば、図 11-10 及び図 11-55 に示すブラックアウト演出）と、該第 1 次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第 2 次演出（例えば、図 11-10 及び図 11-55 に示す前段演出）と、該第 2 次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第 3 次演出（例えば、図 11-10 及び図 11-55 に示す後段演出）と、を含み、前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短い（例えば、図 11-8 及び図 11-9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 I の終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さ  $L_{13}$  と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出 F の終了タイミングまでの期間の長さ  $L_{12}$  とは、リーチ演出 E 発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 E の終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さ  $L_{11}$  よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0173】

発明029SGの形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0174】

発明029SGの形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出G発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図11-23に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図11-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理においてリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したり、図11-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理においてリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定した後に、図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記発展示唆演出実行手段は、

前記発展示唆演出として、前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出を、前記第1示唆演出の実行期間中と前記第2示唆演出の実行期間中とのいずれにおいても実行可能である（例えば、図11-7及び図11-8に示すように、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチηの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Aの実行中とリーチ演出Bの実行中にメータ演出を実行可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出の実行期間中と第2示唆演出の実行期間中とにおいて、特別発展示唆演出により遊技者の特別発展演出が実行されることに対する期待感を喚起することができる。

【0175】

発明029SGの形態4の遊技機は、形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記第1示唆演出及び前記第2示唆演出が実行されずに前記特別示唆演出が実行される場合に、該特別示唆演出が実行される前において前記特別発展演出を第3発展パターンとして実行可能である（例えば、図11-9及び図11-25に示すように、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示では、リーチ演出Aやリーチ演出Bの実行を経由せずに第2タイミングで一気にメータ029SG005Mが5段階目まで増加して高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出や第2示唆演出が実行されない場合であっても特別発展演出が実行されて期待度が高い特別示唆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0176】

発明029SGの形態5の遊技機は、形態4に記載の遊技機であって、

前記特別発展演出が実行されてから前記特別示唆演出が実行されて前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間は、前記特別発展演出が実行されてから前記第3示唆演出が実行されて前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも長い（例

10

20

30

40

50

例えば、図 11-8 及び図 11-9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 I の終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さ L13 は、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出 F の終了タイミングまでの期間の長さ L12 よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度が高い特別発展演出が実行されたときの報知までの期間を長くすることで、有利状態に制御される期待感を効果的に高めることができる。

【0177】

発明 029SG の形態 6 の遊技機は、形態 1 ～形態 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出 E 発展示唆演出、リーチ演出 G 発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 11-23 に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図 11-26 に示すリーチ演出 E 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 E 発展示唆演出の実行を決定したり、図 11-29 に示すリーチ演出 G 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 G 発展示唆演出の実行を決定した後に、図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0178】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0179】

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 示唆演出の実行中に特殊発展示唆演出が実行されることによっ

10

20

30

40

50

て遊技者が該第2示唆演出の演出結果として有利状態に制御されないことが報知されると認識することによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0180】

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

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

10

前記第3示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数は、前記第1示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数よりも多く（例えば、図11-34に示すように、リーチ演出Fの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、操作促進画像としてスティックコントローラ31Aの画像の表示の計3個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンS、パターンT、パターンUにて実行可能）であるのに対して、リーチ演出Aの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作の計2個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンP、パターンQにて実行可能）である部分）、

20

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

ことを特徴としている。

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

30

【0181】

発明029SGの形態10の遊技機は、形態9に記載の遊技機であって、

40

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

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

ことを特徴としている。

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

50

ができるので、遊技興趣を向上できる。

【0182】

発明029SGの形態11の遊技機は、形態9または形態10に記載の遊技機であって、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出を実行する際に該示唆演出の前記期待度に対応する期待度対応画像を表示可能であるとともに、該期待度対応画像を前記有利結果示唆演出が実行されるときに異なる期待度対応画像に変化可能である（例えば、変形例029SG-5に示すように、チャンスアップ演出としてリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化させる場合は、リーチタイトル画像と共に表示されている大当たり期待度を示す期待度画像の表示態様を変化させる（期待度画像として表示されている星の数を増加させる）部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利結果示唆演出の実行に伴って期待度対応画像が変化するため、期待度対応画像への注目を高めることが可能となるので、示唆演出の期待度を遊技者に的確に認識させることができる。

【0183】

発明029SGの形態12の遊技機は、形態1～形態11に記載の遊技機であって、前記示唆演出とは異なる演出であって、前記示唆演出中において表示される特定画像（例えば、アクティブ表示）の表示態様によって前記有利状態に制御されることを示唆する特定画像示唆演出（例えば、変形例029SG-1に示すアクティブ表示演出）を実行可能な特定画像示唆演出実行手段（例えば、変形例029SG-1として図11-57に示すように、画像表示装置5の表示領域に設けられたアクティブ表示エリア029SG005Fにてアクティブ表示を複数の表示態様のいずれで表示し、該アクティブ表示がいずれの表示態様で表示されたかに応じて大当たり期待度を異ならせる部分）を備え、

20

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

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

30

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

40

ことを特徴としている。

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

50

る。

【0184】

発明029SGの形態13の遊技機は、形態12に記載の遊技機であって、

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

前記発展演出の前に前記特定画像の表示態様が前記第2態様に変化する割合は、前記発展演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第2態様に変化する割合よりも低い（例えば、変形例029SG-2に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P3を、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P2よりも高く設定するとともに、スーパーリーチζの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Eの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P1を、リーチ演出Bの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合よりも高く設定する部分）、

ことを特徴としている。

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

【0185】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0186】

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

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

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

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

前記保留記憶に対応する可変表示について、前記決定手段の決定前に前記発展演出が実行されることを判定可能な判定手段（例えば、変形例029SG-4の入賞時乱数値判定

10

20

30

40

50

処理において、CPU103が変動パターン（変動カテゴリ）をスーパーリーチと判定したとき、更にスーパーリーチα～スーパーリーチλのいずれのスーパーリーチの変動パターンであるか（可変表示中にリーチ演出A～リーチ演出Iのいずれを実行するのかを判定する部分）と、

を備え、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の開始前から特定画像示唆演出に対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0187】

また、発明033SGの形態1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、大当たり遊技状態）であって、

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

前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第1発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図11-9に示すように、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第1示唆演出または前記第2示唆演出が実行されて演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第2発展パターンとして実行可能（例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出G発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第1発展パターンにおいて、前記特別発展演出が実行される前に所定演出（例えば、図11-9に示す前兆演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記第1示唆演出と前記第2示唆演出とは前記期待度が異なり（例えば、図11-30（C）に示すように、リーチ演出Dはリーチ演出Cよりも大当たり期待度が高い部分）、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第1発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記特別示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-9に示すように、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Iが実行される部分）、

前記発展演出実行手段によって前記第2発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において、前記特殊示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Cまた

10

20

30

40

50

はリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出G発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Gが実行される部分）、

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

前記有利状態に制御されるときは、前記特殊発展演出が実行される割合よりも前記特別発展演出が実行される割合の方が高く（例えば、図11-6に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合、つまり、大当たり変動パターン判定テーブルの選択時には、可変表示中に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるスーパーリーチk大当たりの変動パターン（PB1-9）の決定割合が、可変表示中にリーチ演出G発展報知演出が実行されるスーパーリーチθ大当たりの変動パターン（PB1-7）の決定割合よりも高い部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7はリーチ演出G発展報知演出の実行期間の長さL8よりも長く設定されている部分）、

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

前記第1示唆演出において前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行される割合と、前記第2示唆演出において前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行される割合とが異なる（例えば、図11-30（A）～図11-30（C）に示すように、リーチ演出Cが実行された場合に前兆演出の後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合は、リーチ演出Dが実行された場合に前兆演出の後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出の種類と発展演出の種類との組み合わせによって演出を多様化できるとともに、示唆演出と発展演出とに所定の関係性を持たせることができるので、示唆演出と発展演出の演出興趣を向上できる。

【0188】

発明033SGの形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

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

前記特別発展演出または前記特定発展演出が実行されるよりも前に発展事前演出を実行可能な発展事前演出実行手段を備え（例えば、スーパーリーチiの変動パターンの可変表示においてリーチ演出H発展報知演出よりも前のタイミングから事前演出が実行される部分と、スーパーリーチkの変動パターンの可変表示において高期待度リーチ演出発展報知演出よりも前のタイミングから事前演出が実行される部分）、

前記発展事前演出実行手段は、前記特別発展演出が実行される場合と前記特定発展演出が実行される場合とにおいて共通の前記発展事前演出を実行可能である（例えば図11-51に示すように、スーパーリーチiの変動パターンの可変表示とスーパーリーチkの変動パターンの可変表示とでは共通の態様の事前演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発展事前演出が実行されることで発展演出への注目を高めつつ、発展演出として特別発展演出と特定発展演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させる

10

20

30

40

50

ことができ、遊技興趣を向上できる。

【0189】

発明033SGの形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

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

前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出（例えば、画像表示装置5において分岐先示唆画像029SG005Zを表示するパターンZの分岐先示唆演出）と、前記特定発展演出の実行を示唆する特定発展示唆演出（例えば、画像表示装置5において分岐先示唆画像029SG005Yを表示するパターンYの分岐先示唆演出）と、前記特別発展演出と前記特定発展演出のどちらの実行も示唆する共通発展示唆演出（例えば、画像表示装置5において分岐先示唆画像029SG005Xを表示するパターンXの分岐先示唆演出）と、を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図11-27に示す分岐先演出決定処理において分岐先示唆演出の実行を決定した後に図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備える、

ことを特徴としている。

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

【0190】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0191】

発明033SGの形態5の遊技機は、形態4に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出が実行される場合と第2示唆演出が実行される場合のいずれの場合であっても、特殊発展演出が実行される第2発展パターンであることを期待

10

20

30

40

50

できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【0192】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0193】

発明033SGの形態7の遊技機は、形態1～形態6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1示唆演出の実行中に該第1示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第1有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）と、前記第2示唆演出の実行中に該第2示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第2有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）とを実行可能な有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図11-31に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出G発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図11-23に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図11-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理においてリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したり、図11-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理においてリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定した後に、図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記第1発展パターンにて前記第1示唆演出が実行されるときに前記発展示唆演出が実行される割合は、前記第1発展パターンにて前記第2示唆演出が実行されるときに前記発展示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例029SG-6に示すように、スーパーリーチκの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無を決定可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出と第2示唆演出とにおいて、特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出の実行割合が異なるようになるため、発展示唆演出が実行されることの示唆を好適に行うことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0194】

発明033SGの形態8の遊技機は、形態1～形態7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1示唆演出の実行中に該第1示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第1有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）と、前記第2示唆演出の実行中に該第2示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第2有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）とを実行可能な有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図11-31に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出G発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図11-23に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図11-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理においてリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したり、図11-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理においてリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定した後に、図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記第1発展パターンにて前記第1示唆演出が実行される場合に該第1示唆演出の実行中に前記第1有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第1発展パターンにて前記第2示唆演出が実行される場合に該第2示唆演出の実行中に前記第2有利結果示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例029SG-13として図11-60に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチκの変動パターンについては、リーチ演出Cの実行が決定されている場合とリーチ演出Dの実行が決定されている場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無を決定可能な部分）、

ことを特徴としている。

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

【0195】

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0196】

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

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

10

20

30

40

50

される部分)、

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

ことを特徴としている。

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

【0197】

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

前記第1示唆演出と前記第2示唆演出における演出結果の報知態様としては、前記有利状態に制御されないことが単に報知される第1報知態様(例えば、図11-7に示すように、スーパーリーチγの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が報知されて可変表示が終了する部分)と、前記有利状態に制御されないことが一旦報知された後に前記有利状態に制御されることが報知される第2報知態様(例えば、変形例029SG-7に示す、リーチ演出A~リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知した後に改めて可変表示結果が大当りであると報知する第2報知態様(所謂復活態様))とを有し、

前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第1報知態様で報知される場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第2報知態様で報知される場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合と同一である(例えば、変形例029SG-7に示すように、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果(可変表示結果)が第1報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果(可変表示結果)が第2報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が同一である部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出と第2示唆演出が第2報知態様にて報知されることによって遊技者に意外感を与えることができるとともに、第1示唆演出または第2示唆演出の演出結果が第1報知態様で報知される場合と第1示唆演出または第2示唆演出の演出結果が第2報知態様で報知される場合とで、第1有利結果示唆演出または第2有利結果示唆演出の実行を決定する処理を共通化できるので、該処理にかかるデータ量を抑えることができる。

【0198】

発明033SGの形態12の遊技機は、形態7~形態11のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1示唆演出と前記第2示唆演出における演出結果の報知態様としては、前記有利状態に制御されないことが単に報知される第1報知態様(例えば、図11-7に示すように、スーパーリーチγの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が報知されて可変表示が終了する部分)と、前記有利状態に制御されないことが一旦報知された後に前記有利状態に制御されることが報知される第2報知態様(例えば、変形例029SG-7に示す、リーチ演出A~リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知した後に改めて可変表示結果が大当りであると報知する第2報知態様(所謂復活態様))とを有し、

前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第1報知態様で報知された後に前記特殊発展演出が実行されたときに、該前記特殊発展演出後に実行される前記示唆

10

20

30

40

50

演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第2報知態様で報知された場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例029SG-8に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行され、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果がはずれであることが報知された後にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行され、該リーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりであることが報知される場合（スーパーリーチθ大当りの変動パターン（PB1-7）にて可変表示が実行される場合）について、該スーパーリーチθ大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なる部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出または第2示唆演出が実行される場合において有利状態に制御されることが報知されるまでに特殊発展演出が実行されるか否かによって第1有利結果示唆演出または第2有利結果示唆演出が実行される割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0199】

発明033SGの形態13の遊技機は、形態7～形態12のいずれかに記載の遊技機であって、

20

前記有利結果示唆演出実行手段は、前記第1有利結果示唆演出と前記第2有利結果示唆演出とを含む複数の有利結果示唆演出（例えば、パターンX、パターンY、パターンZの分岐先示唆演出）を実行可能であり、

いずれの前記有利結果示唆演出が実行されるかに応じて前記特別発展演出の実行割合が異なり（例えば、図11-28に示すように、分岐先示唆演出がパターンX、パターンY、パターンZのいずれで実行されるかに応じて高期待度リーチ演出発展報知演出の実行割合が異なる部分）、

前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の実行中に、最も前記特別発展演出の実行割合が高い特別有利結果示唆演出または前記特別示唆演出が実行されたときに前記特別発展演出が実行されなかった場合は、実行中の前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記有利状態に制御されることが報知する演出結果となる（例えば、変形例029SG-9に示すように、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたにもかかわらず高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されない場合や、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されなかったにもかかわらずリーチ演出Iが実行される場合には、可変表示結果が大当たりとなることが報知される部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者に意外感を与えることができるとともに、特別有利結果示唆演出または特別示唆演出が実行された場合に特別発展演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0200】

40

図11-1(A)は、本特徴部029SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図11-1(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0201】

図11-1(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4

50

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。

10

## 【0202】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図11-1(B)に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」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EXTデータが設定される。

## 【0203】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図11-1(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」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8C02H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8C03H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C」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「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」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5可変表示結果指定コマンドである。

20

## 【0204】

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

30

40

## 【0205】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する大当た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、大当た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、大当た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、大当たり遊技の終了時における演出画像の表示を指

50

定する当り終了指定コマンドである。

【0206】

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。

10

【0207】

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

【0208】

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

20

【0209】

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。

【0210】

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

30

40

【0211】

尚、図11-1（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことに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41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、

50

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。

#### 【0212】

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

#### 【0213】

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

#### 【0214】

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。

#### 【0215】

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。

#### 【0216】

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。

#### 【0217】

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

#### 【0218】

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

#### 【0219】

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

#### 【0220】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御

10

20

30

40

50

するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部 029SG における特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」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 029SG 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 029SG では約  $1/30$ ）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当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。

10

## 【0221】

図 11-4 (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 029SG 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。

20

## 【0222】

ここで、本特徴部 029SG における大当たり種別について、図 11-4 (B) を用いて説明すると、本特徴部 029SG では、大当たり種別として、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。

30

## 【0223】

「確変大当たり A」による大当たり遊技状態は、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たりである。一方、「確変大当たり B」による大当たり遊技状態は、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たりである。「確変大当たり C」による大当たり遊技状態は、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たりである。また、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態は、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たりである。よって、「確変大当たり A」を 10 ラウンド（10R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たり B」を 5 ラウンド（5R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たり C」を 2 ラウンド（2R）確変大当たりと呼称する場合がある。

40

## 【0224】

確変大当たり A～確変大当たり C の大当た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、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが確変大当たり A～確変大当たり C のいずれかである場合には、大当た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、大当た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。

50

## 【0225】

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

## 【0226】

図11-4（A）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

## 【0227】

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

## 【0228】

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

## 【0229】

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。

## 【0230】

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

と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」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。

#### 【0231】

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029SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本特徴部029SGでは、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ $\alpha$ 、スーパーリーチ $\beta$ 、スーパーリーチ $\gamma$ 、スーパーリーチ $\delta$ 、スーパーリーチ $\epsilon$ 、スーパーリーチ $\zeta$ 、スーパーリーチ $\eta$ 、スーパーリーチ $\theta$ 、スーパーリーチ $\iota$ 、スーパーリーチ $\kappa$ 、スーパーリーチ $\lambda$ の11種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを12種類以上或いは10種類以下のみ設けてもよい。

#### 【0232】

尚、本特徴部029SGにおけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチ $\alpha$ の変動パターンとして可変表示結果が大当た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 $\beta$ の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-3）とはずれとなる変動パターン（PA2-3）と、スーパーリーチ $\gamma$ の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-4）とはずれとなる変動パターン（PA2-4）と、スーパーリーチ $\delta$ の変動パターンとして可変表示結果がはずれとなる変動パターン（PA2-5）と、スーパーリーチ $\epsilon$ の変動パターンとして可変表示結果がはずれとなる変動パターン（PA2-6）と、スーパーリーチ $\zeta$ の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-5）とはずれとなる変動パターン（PA2-7）と、スーパーリーチ $\eta$ の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-6）とはずれとなる変動パターン（PA2-8）と、スーパーリーチ $\theta$ の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-7）とはずれとなる変動パターン（PA2-9）と、スーパーリーチ $\iota$ の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-8）とはずれとなる変動パターン（PA2-10）と、スーパーリーチ $\kappa$ の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-9）とはずれとなる変動パターン（PA2-11）と、スーパーリーチ $\lambda$ の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-10）とはずれとなる変動パターン（PA2-12）と、が設けられている。

#### 【0233】

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

#### 【0234】

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

#### 【0235】

特に、スーパーリーチ $\beta$ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ $\alpha$ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ $\gamma$ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ $\beta$ 変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ $\delta$ 変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ $\gamma$ 変動パターンの特図変動

時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ  $\varepsilon$  変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ  $\delta$  変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ  $\zeta$  変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ  $\varepsilon$  変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ  $\eta$  変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ  $\zeta$  変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ  $\theta$  変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ  $\eta$  変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ  $\iota$  変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ  $\theta$  変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ  $\kappa$  変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ  $\iota$  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。

【0236】

尚、これらスーパーリーチ  $\alpha$  変動パターン～スーパーリーチ  $\kappa$  変動パターンのうち、スーパーリーチ  $\delta$  変動パターンとスーパーリーチ  $\varepsilon$  変動パターンについては可変表示結果が大当たりとなる変動パターンが設けられていない。つまり、これらスーパーリーチ  $\alpha$  変動パターン～スーパーリーチ  $\kappa$  変動パターンについては、スーパーリーチ  $\delta$  変動パターンとスーパーリーチ  $\varepsilon$  変動パターンとを除外した変動パターンについて、スーパーリーチ  $\alpha$  変動パターンが最も特図変動時間が短く且つ大当たり期待度が低く設定されているとともに、特図変動時間が長くなるにつれて大当たり期待度が高まるように設定されている。

【0237】

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

【0238】

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

【0239】

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

【0240】

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

【0241】

図11-5及び図11-7(C)に示すように、スーパーリーチ  $\gamma$  変動パターン(PA2-4、PB1-4)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dを実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果

10

20

30

40

50

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

【0242】

図11-5及び図11-7(D)に示すように、スーパーリーチδ変動パターン(PA2-5)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがL2のリーチ演出Bを実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出Eへの発展を示唆するリーチ演出E発展示唆演出を実行可能(リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さ:L6a)であり、最終的にリーチ演出Eに発展せずはずれを報知する変動パターンである。尚、スーパーリーチδ変動パターンは、スーパーリーチβ変動パターンと同じく、可変表示の開始タイミングからリーチ演出の終了タイミングに亘ってメータ演出を実行可能(メータ演出実行可能期間の長さ:L5)な変動パターンでもあり、メータ演出実行可能期間の長さL5は、リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されている。

【0243】

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

【0244】

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

【0245】

図11-5及び図11-8(G)に示すように、スーパーリーチη変動パターン(PA2-8、PB1-6)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Aを実行し、該リーチ演出Aの途中から該リーチ演出Aに替えて大当たり期待度が高いリーチ演出(本特徴部であれば後述するリーチ演出Fまたはリーチ演出I)に発展することを報知する高期待度リーチ演出発展報知演出をリーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6bよりも長期間であるL7(L7>L6b)に亘って実行し、更にリーチ演出Fを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチη変動パターンは、可変表示の開始タイミングからリーチ演出Aが高期待度リーチ演出発展報知演出に切り替わるタイミング

10

20

30

40

50

に亘って、メータ演出を実行可能（リーチ演出Aが途中で高期待度リーチ演出発展報知演出に切替わるので、メータ演出実行可能期間の長さは $L_4$ よりも短い $L_4'$ ）な変動パターンでもある。また、スーパーリーチ $\eta$ 変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さは、スーパーリーチ $\zeta$ 変動パターンにおけるリーチ演出E発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミングまでの期間の長さ $L_{11}$ よりも長い $L_{12}$ （ $L_{12} > L_{11}$ ）に設定されている。

【0246】

図11-5及び図11-8（H）に示すように、スーパーリーチ $\theta$ 変動パターン（PA2-9、PB1-7）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出D（いずれのリーチ演出の実行期間の長さも $L_3$ ）を実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dにて可変表示結果がはずれであることを報知した後リーチ演出G発展示唆演出を実行可能であり、更にリーチ演出Gに発展することを報知するリーチ演出G発展報知演出を高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さ $L_7$ よりも短期間である $L_8$ （ $L_7 > L_8$ ）に亘って実行し、更にリーチ演出Gを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチ $\theta$ 変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【0247】

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

【0248】

図11-5及び図11-9（J）に示すように、スーパーリーチ $\kappa$ 変動パターン（PA2-11、PB1-9）は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dを実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの途中からリーチ演出Cまたはリーチ演出Dに替えて事前演出及び前兆演出を実行し、更に実行期間の長さが $L_7$ である高期待度リーチ演出発展報知演出を実行してリーチ演出Iを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチ $\kappa$ 変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。また、スーパーリーチ $\kappa$ 変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さは、スーパーリーチ $\eta$ 変動パターンにおける高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミングまでの期間の長さ $L_{12}$ よりも長い $L_{13}$ （ $L_{13} > L_{12} > L_{11}$ ）に設定されている。

【0249】

スーパーリーチ $\lambda$ 変動パターン（PA2-12、PB1-10）は、可変表示中において他のスーパーリーチの変動パターンにおけるリーチよりも前のタイミングから実行期間の長さが $L_7$ である高期待度リーチ演出発展報知演出を実行してリーチ演出Iを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチ $\lambda$ 変動パターンは、可変表示の開始タイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングに亘って、メータ演出を実行可能（リーチよりも前のタイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるので、メータ演出実行可能期間の長さは $L_4'$ よりも更に短い $L_4''$ ； $L_4 > L_4' > L_4''$ ）な変動パターンでもある。また、スーパーリーチ $\lambda$ 変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さは、スーパーリーチ $\kappa$ と同じく $L_{13}$ （ $L_{13} > L_{12} > L_{11}$ ）に設定されている。

10

20

30

40

50

## 【0250】

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

## 【0251】

前段演出は、図11-10(B)及び図11-55に示すように、画像表示装置5に表示されたキャラクタが喋るセリフ内容を、文字画像029SG007として画像表示装置5の表示領域に表示するとともに、スピーカ8L、8Rから音声情報として出力する演出である。

## 【0252】

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

## 【0253】

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

## 【0254】

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

## 【0255】

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

## 【0256】

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

## 【0257】

例えば、前段演出では、画像表示装置5の背景画面及びキャラクタ画像が暗い態様で表示されるとともに、複数文字(例えば、「1人じゃない…」)からなる文字画像029SG007は、第1期間において漸次大きく、かつ、明るくなる態様(フェードイン)にて表示され、次いで、複数文字(例えば、「みんなの力を見せてやる!」)からなる文字画像029SG007は、第2期間において漸次大きく、かつ、明るくなる態様(フェードイン)にて表示される。また、文字画像029SG007(例えば、「1人じゃない…み

10

20

30

40

50

んなの力を見せてやる！」)が最も大きく、かつ、明るく表示された後は、漸次小さく、かつ、暗くなる態様(フェードアウト)にて表示され、最終的には消えていく。尚、文字画像029SG007はフェードインまたはフェードアウトしながら移動するようにしてもよい。

#### 【0258】

一方、後段演出では、画像表示装置5の背景画面が前段演出よりも明るい態様で表示されるとともに、1文字からなる複数の文字画像029SG008(例えば、「ミ」「ラ」「ク」「ル」)は、第1期間において表示画面の右辺から順次中央に向けて自転しながら移動していくように(フレームイン)表示(動的表示)され、1文字からなる複数の文字画像029SG008(例えば、「ア」「タ」「ッ」「ク」「!」)は、第2期間において表示画面の下辺から中央に向けて自転しながら移動していくように(フレームイン)表示(動的表示)される。また、これら文字画像029SG008(例えば、「ミラクルアタック!」)が最も大きく、かつ、明るく表示された後は、周囲に向けて放射状に広がるように移動した後、最終的には表示画面外へ消えていく態様(フレームアウト)にて表示される。

#### 【0259】

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

#### 【0260】

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

#### 【0261】

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

#### 【0262】

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

#### 【0263】

具体的には、図11-6に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択し、該大当た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たりの変動パターン)、PB1-2(スーパーリーチα大当たりの変動パターン)、PB1-3(スーパーリーチβ大当たりの変動パターン)、PB1-4(スーパーリーチγ大当たりの変動パターン)、PB1-5(スーパーリーチδ大当たりの変動パターン)、PB1-6(スーパーリーチη大当たりの変動パターン)、

P B 1-7 (スーパーリーチ  $\theta$  大当りの変動パターン)、P B 1-8 (スーパーリーチ  $\iota$  大当りの変動パターン)、P B 1-9 (スーパーリーチ  $\kappa$  大当りの変動パターン)、P B 1-10 (スーパーリーチ  $\lambda$  大当りの変動パターン) とから決定する。

【0264】

尚、大当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する場合は、P B 1-1 (ノーマルリーチ大当りの変動パターン) の決定割合を最も低く設定し、P B 1-2 (スーパーリーチ  $\alpha$  大当りの変動パターン)、P B 1-3 (スーパーリーチ  $\beta$  大当りの変動パターン)、P B 1-4 (スーパーリーチ  $\gamma$  大当りの変動パターン)、P B 1-5 (スーパーリーチ  $\zeta$  大当りの変動パターン)、P B 1-6 (スーパーリーチ  $\eta$  大当りの変動パターン)、P B 1-7 (スーパーリーチ  $\theta$  大当りの変動パターン)、P B 1-8 (スーパーリーチ  $\iota$  大当りの変動パターン)、P B 1-9 (スーパーリーチ  $\kappa$  大当りの変動パターン)、P B 1-10 (スーパーリーチ  $\lambda$  大当りの変動パターン) の順に決定割合を高めるように設定すればよい (大当り変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチ変動パターンの決定割合: P B 1-2 < P B 1-3 < P B 1-4 < P B 1-5 < P B 1-6 < P B 1-7 < P B 1-8 < P B 1-9 < P B 1-10)。

【0265】

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

【0266】

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 (スーパーリーチ  $\alpha$  はずれの変動パターン)、P A 2-3 (スーパーリーチ  $\beta$  はずれの変動パターン)、P A 2-4 (スーパーリーチ  $\gamma$  はずれの変動パターン)、P A 2-5 (スーパーリーチ  $\delta$  はずれの変動パターン)、P A 2-6 (スーパーリーチ  $\varepsilon$  はずれの変動パターン)、P A 2-7 (スーパーリーチ  $\zeta$  はずれの変動パターン)、P A 2-8 (スーパーリーチ  $\eta$  はずれの変動パターン)、P A 2-9 (スーパーリーチ  $\theta$  はずれの変動パターン)、P A 2-10 (スーパーリーチ  $\iota$  はずれの変動パターン)、P A 2-11 (スーパーリーチ  $\kappa$  はずれの変動パターン)、P A 2-12 (スーパーリーチ  $\lambda$  はずれの変動パターン) とから決定する。

【0267】

また、通常遊技状態 (低ベース状態) において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が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 (スーパーリーチ  $\alpha$  はずれの変動パターン)、P A 2-3 (スーパーリーチ  $\beta$  はずれの変動パターン)、P A 2-4 (スーパーリーチ  $\gamma$  はずれの変動パターン)、P A 2-5 (スーパーリーチ  $\delta$  はずれの変動パターン)、P A 2-6 (スーパーリーチ  $\varepsilon$  はずれの変動パターン)、P A 2-7 (スーパーリーチ  $\zeta$  はずれの変動パターン)、P A 2-8 (スーパーリーチ  $\eta$  はずれの変動パターン)、P A 2-9 (スーパーリーチ  $\theta$  はずれの変動パターン)、P A 2-10 (スーパーリーチ  $\iota$  はずれの変動パターン)、P A 2-11 (スーパーリーチ  $\kappa$  はずれの変動パターン)、P A 2-12 (スーパーリーチ  $\lambda$  はずれ

の変動パターン)とから決定する。

【0268】

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

10

【0269】

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

20

【0270】

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

30

【0271】

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

40

50

## 【0272】

以上のように各変動パターン判定テーブルにおける各変動パターンの決定割合を設定することによって、スーパーリーチ変動パターンについては、スーパーリーチ $\alpha$ 変動パターンの大当たり期待度が最も低く設定されており、スーパーリーチ $\beta$ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ $\alpha$ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ $\gamma$ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ $\beta$ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ $\zeta$ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ $\gamma$ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ $\eta$ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ $\zeta$ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ $\theta$ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ $\eta$ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ $\iota$ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ $\theta$ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ $\kappa$ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ $\iota$ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチ $\lambda$ 変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチ $\kappa$ 変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されている。尚、スーパーリーチ $\delta$ 変動パターンとスーパーリーチ $\varepsilon$ 変動パターンについては、前述したように可変表示結果はずれとなる場合の変動パターンしか設けられていないので、大当たり期待度は0となっている。

10

## 【0273】

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

20

30

## 【0274】

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

## 【0275】

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

40

## 【0276】

第1特図保留記憶部029SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部029SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽

50

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029SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当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。

【0277】

第2特図保留記憶部029SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部029SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当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029SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当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。

【0278】

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。

【0279】

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

【0280】

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

【0281】

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

【0282】

遊技制御カウンタ設定部029SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウン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029SG154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029SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアによ

り更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0283】

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

10

【0284】

遊技制御バッファ設定部029SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部029SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0285】

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

20

【0286】

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

【0287】

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

30

【0288】

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

【0289】

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

40

【0290】

本特徴部029SGでは、図11-13(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部029SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域)と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域(バッファ番号「1-0」に対応した領域)とが設けられている。また、始動入

50

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

10

#### 【0291】

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。

20

#### 【0292】

更に、本特徴部029SGの始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aには、先読予告設定処理（図11-20）において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、を第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

#### 【0293】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が画像表示装置5の下部に設けられている第1保留記憶表示エリア029SG5D、第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、青色の○や赤色の○）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（青色の○）または「2」（赤色の○）がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア029SG5D、第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当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。

30

40

#### 【0294】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、

50

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。

#### 【0295】

図11-13(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ(バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ)に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ(バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ)に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図11-13(B)に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域(エントリ)となる。

10

#### 【0296】

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

20

30

#### 【0297】

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

40

#### 【0298】

ステップ029SGS103、ステップ029SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(ステップ029SGS107)。例えば、始動口バッファ値が

50

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

【0299】

ステップ029SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部029SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ029SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ029SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部029SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部029SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0300】

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

【0301】

ステップ029SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ029SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0302】

ステップ029SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ029SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ029SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

20

30

40

50

## 【0303】

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

10

## 【0304】

図11-15（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図11-14のステップ029SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部029SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図6のステップS22、図11-16）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図6のステップS23、図11-17）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ029SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当た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。

20

## 【0305】

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

30

## 【0306】

ステップ029SGS121の処理に続いて、図11-3に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ029SGS122）。その後、図11-14のステップ029SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ029SGS123）。大当たり判定範囲には、ステップ029SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当たり」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。

40

50

## 【0307】

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

10

## 【0308】

また、ステップ029SGS123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029SGS123；Y）、図11-15（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029SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当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。

20

## 【0309】

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029SGS133）、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ029SGS135）、ステップ029SGS138に進む。

30

## 【0310】

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

40

## 【0311】

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

## 【0312】

図11-16は、特別図柄通常処理として、図6のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-16に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ029S

50

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4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ029SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部029SG154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0313】

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

10

【0314】

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

【0315】

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

20

【0316】

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

30

【0317】

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。

【0318】

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

40

【0319】

ステップ029SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新す

50

る。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ029SGS147）。

【0320】

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

【0321】

ステップ029SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」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11-3に示す特図表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」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029SGS150a）。尚、このステップ029SGS150aにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」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。

【0322】

このように、ステップ029SGS149で選択される特図表示結果判定テーブル1においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ029SGS150aの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるとき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「大当たり」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「大当たり」と判定（決定）される。

【0323】

ステップ029SGS150aにて「大当たり」とであると判定された場合には（ステップ029SGS150a；Y）、遊技制御フラグ設定部029SG152に大当たりフラグをオン状態とする（ステップ029SGS152）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図11-4（A）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ029SGS153）。こうしてセットされた大当た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たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」の各大当た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、大当た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029SGS154）。

【0324】

ステップ029SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当た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たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ029SGS155）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当たりCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

【0325】

ステップ029SGS155の終了後、または、ステップ029SGS150aにて「大当たり」ではないと判定された場合（ステップ029SGS150a；N）は、大当たり遊技状態に制御するか否か（大当た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、大当たり遊技状態とする場合における大当た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「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ029SGS150aにて特図表示結果が「大当たり」であると判定された場合には、ステップ029SGS154における大当たり種別が「確変大当たり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、大当たり種別が「確変大当たり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、大当たり種別が「非確変大当たり」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、大当たり種別が「確変大当たり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。

10

## 【0326】

ステップ029SGS156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029SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

20

## 【0327】

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

30

## 【0328】

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

## 【0329】

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

40

## 【0330】

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

50

## 【0331】

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

## 【0332】

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

## 【0333】

特定した変動特図の保留記憶数が3である場合（ステップ029SGS172；Y）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする（ステップ029SGS173）。

## 【0334】

また、特定した変動特図の保留記憶数が3ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が4である場合（ステップ029SGS172；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択してセットして（ステップ029SGS174）、ステップ029SGS175に進む。

## 【0335】

ステップ029SGS164，ステップ029SGS169，ステップ029SGS171，ステップ029SGS173，ステップ029SGS174の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルA～Dのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ029SGS175）。

## 【0336】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ029SGS175の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の変態表示状態を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ029SGS170の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の変態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。

## 【0337】

ステップ029SGS175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4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ029SGS176）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

## 【0338】

ステップ029SGS176の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ029SGS177）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられ

10

20

30

40

50

た送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

#### 【0339】

ステップ029SGS177の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ029SGS178）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ029SGS179）、変動パターン設定処理を終了する。

#### 【0340】

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

#### 【0341】

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

#### 【0342】

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

#### 【0343】

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

#### 【0344】

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

【0345】

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

10

【0346】

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

20

【0347】

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

【0348】

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

【0349】

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

30

【0350】

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

40

【0351】

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

【0352】

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

50

(ステップ029SGS209)、ステップ029SGS213に進む。

【0353】

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

【0354】

ステップ029SGS213では、大当たりフラグをオフ状態とし、大当たり種別に応じた大当たり終了指定コマンドの送信設定を行う(ステップ029SGS214)。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後(ステップ029SGS215)、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する(ステップ029SGS216)。

【0355】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図11-20は、先読予告設定処理として、図6のステップS161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-20に示す先読予告設定処理において、演出制御CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aをチェックし(ステップ029SGS241)、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、保留表示フラグの値がセットされていないエントリが有るか否かにより判定する(ステップ029SGS242)。

【0356】

保留表示フラグの値がセットされていないエントリが無い場合は(ステップ029SGS242; N)、先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグの値がセットされていないエントリが有る場合は(ステップ029SGS242; Y)、さらに、該エントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する(ステップ029SGS243)。図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンド以外である場合、つまり、大当たりを示す図柄指定コマンドである場合には(ステップ029SGS243; N)、可変表示結果が大当たりであることに基づいて、図示しない大当たり時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する(ステップ029SGS245)。

【0357】

ステップ029SGS245においては、例えば、図11-21(A)に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン(予告種別)とを決定する。具体的には、先読予告演出の表示パターン(予告種別)として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が青色の丸形で第1保留記憶表示エリア029SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示され、先読予告演出の表示パターン(予告種別)が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が赤色の丸形で第1保留記憶表示エリア029SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示される。

【0358】

ステップ029SGS245では、図11-21(A)に示すように、例えば、先読み予告演出の非実行を5%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を30%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を65%の割合で決定すればよい。

【0359】

また、ステップ029SGS243において、保留表示フラグの値がセットされていないエントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示す図柄指定コマンドである場合は(ステップ029SGS243; Y)、当該エントリの

10

20

30

40

50

変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ029SGS247）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがC600Hであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C601Hであれば、「スーパーリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C602Hであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

【0360】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部029SG193のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ029SGS247において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ029SGS248）。

【0361】

ステップ029SGS248においては、例えば、図11-21（B）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図11-21（B）に示す決定割合の設定例では、ステップ029SGS247の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【0362】

ステップ029SGS247では、図11-21（B）に示すように、例えば、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、先読み予告演出の非実行を95%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を5%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「その他」である場合は、先読み予告演出の非実行を75%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を20%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を5%の割合で決定する。そして、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「スーパーリーチ」である場合は、先読み予告演出の非実行を65%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を25%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を10%の割合で決定する。

【0363】

このような設定により、先読み予告演出の実行が決定された場合は、先読み予告演出の非実行が決定された場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高いため、先読み予告演出の対象である可変表示に遊技者を注目させることが可能となる。更に、先読み予告演出が実行されるときについては、該先読み予告演出が表示パターンβで実行される場合の方が表示パターンαで実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高いため、先読み予告演出の対象となっている保留記憶表示がいずれの表示パターンにて表示されるかに遊技者を注目させることが可能となっている。

【0364】

尚、本特徴部029SGでは、可変表示結果が大当たりであれば大当たり種別にかかわらず同一割合で先読み予告演出の実行の有無と表示パターンとを決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり種別に応じて先読み予告演出の実行の有無や表示パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、先読み予告演出が実行されるか否かやいずれの表示パターンにて保留記憶表示が表示されるかによっていずれの大当たり種別の大当たり遊技状態に制御されるかに遊技者を注目させることが可能となる。

【0365】

ステップ029SGS248の実行後、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS247において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ029SGS249）。

## 【0366】

ステップ029SGS245の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ029SGS249；Y）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ029SGS246）。具体的には、ステップ029SGS245またはステップ029SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を青色の丸形で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、ステップ029SGS245またはステップ029SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を赤色の丸形で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットした後、ステップ029SGS252に進む。

10

## 【0367】

また、ステップ029SGS249において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ029SGS249；N）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の丸形を示す「0」をセットした後（ステップ029SGS250）、ステップ029SGS252に進む。

## 【0368】

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

20

## 【0369】

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

30

## 【0370】

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。

40

## 【0371】

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

50

29SGS274)。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。

【0372】

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。

10

【0373】

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

【0374】

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

20

【0375】

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

30

【0376】

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。

40

【0377】

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

50

パーリーチの変動パターンであるか否かにより判定すればよい。

【0378】

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

【0379】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ $\alpha$ 、スーパーリーチ $\beta$ 、スーパーリーチ $\delta$ 、スーパーリーチ $\zeta$ 、スーパーリーチ $\eta$ 、スーパーリーチ $\lambda$ のいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS280；N）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ $\delta$ またはスーパーリーチ $\zeta$ の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS281）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ $\delta$ またはスーパーリーチ $\zeta$ の変動パターンである場合（ステップ029SGS281；Y）はリーチ演出E発展示唆演出の実行の有無を決定するリーチ演出E発展示唆演出決定処理を実行してステップ029SGS283に進み（ステップ029SGS282）、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ $\alpha$ 、スーパーリーチ $\beta$ 、スーパーリーチ $\eta$ 、スーパーリーチ $\lambda$ のいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS281；N）は、リーチ演出E発展報知演出決定処理を実行せずにステップ029SGS283に進む。

【0380】

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

【0381】

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

【0382】

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

【0383】

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

%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ $\kappa$ （P B 1 - 9）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を20%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を80%の割合で決定する。

【0384】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図11-30（B）に示すように、変動パターンがスーパーリーチ $\gamma$ （P A 2 - 4）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を90%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を10%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ $\varepsilon$ （P A 2 - 6）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を80%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を20%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ $\theta$ （P A 2 - 9）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を70%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を30%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ $\iota$ （P A 2 - 10）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を0%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を100%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ $\kappa$ （P A 2 - 11）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を60%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を40%の割合で決定する。

【0385】

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

【0386】

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

【0387】

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

【0388】

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

パーリーチθの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は40%であるのに対して、スーパーリーチκの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は20%に設定されている。

【0389】

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

10

【0390】

図11-22に戻り、ステップ029SGS289において演出制御用CPU120は、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が上昇したことを示唆するチャンスアップ演出の実行の有無及び該チャンスアップ演出の演出パターンを決定するチャンスアップ演出決定処理を実行する（ステップ029SGS289）。

【0391】

チャンスアップ演出決定処理を実行した演出制御用CPU120は、次に、ステップ029SGS283またはステップ029SGS288の処理で選択したプロセスタイマに応じたプロセスタイマをスタートさせる（ステップ029SGS290）。

20

【0392】

尚、各プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0393】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等）の制御を実行する（ステップ213SGS288）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する（ステップ029SGS290）。

30

【0394】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ029SGS292）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ029SGS293）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する（ステップ213SGS291）。

40

【0395】

尚、可変表示中演出処理において演出制御用CPU120は、該可変表示中演出処理を

50

実行する毎にプロセスタイマの値を－１していき、該プロセスタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。そして、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該プロセスタイマに対応するプロセステータの内容に従って演出装置の制御を実行し、プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセステータの切り替えを行い、次のプロセスタイマをスタートさせるとともに次のプロセステータの内容に従って演出装置の制御を実行すればよい。このようにすることで、本特徴部０２９ＳＧにおける飾り図柄の可変表示が実行される。

#### 【０３９６】

図１１－２３は、メータ演出決定処理として、図１１－２２のステップＳ０２９ＳＧＳ２７７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１－２３に示すメータ演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３０１）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκのいずれかの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３０１；Ｙ）はメータ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが非リーチ、短縮非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ０２９ＳＧＳ３０１；Ｎ）は、当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ０２

10

20

#### 【０３９７】

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

#### 【０３９８】

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

30

40

#### 【０３９９】

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

50

## 【0400】

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

## 【0401】

また、変動パターンがスーパーリーチ $\lambda$ の変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を100%の割合で決定する。

## 【0402】

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

## 【0403】

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

## 【0404】

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

## 【0405】

尚、メータ演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にメータ演出開始待ちタイマの値を-1し、メータ演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、メータ演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、決定したメータ演出の演出パターンに応じたメータ演出用プロセステーブルを選択するとともに、メータ演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にメータ演出用プロセスタイマの値を-1していき、

メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該メータ演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてメータ演出を実行することができる。

#### 【0406】

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

10

#### 【0407】

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

20

#### 【0408】

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

30

#### 【0409】

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

40

#### 【0410】

特に本特徴部029SGでは、リーチ演出E発展報知演出が実行されないスーパーリーチδの変動パターンでの可変表示よりも、リーチ演出E発展報知演出が実行されるスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示の方が高い割合でリーチ演出E発展示唆演出が実行されるようになっているので、これらスーパーリーチδやスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示においては、リーチ演出Bの実行後にリーチ演出E発展示唆演出が実行

50

されるか否かに対して遊技者を注目させ、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0411】

図11-27は、分岐先示唆演出決定処理として、図11-22のステップS029SGS284にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-27に示す分岐先示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じて分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンとを決定する（ステップ029SGS321）。

【0412】

具体的には、図11-28（A）に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を90%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を10%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を0%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を0%の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチεの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を70%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を30%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を0%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を0%の割合で決定する。

【0413】

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

【0414】

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

【0415】

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

【0416】

尚、図11-28（A）に示すように、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは

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

#### 【0417】

図11-27に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS321の処理で分岐先示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS232）。分岐先示唆演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS232；N）は分岐先示唆演出決定処理を終了し、分岐先示唆演出の実行を決定した場合（ステップ029SGS232；Y）は、決定した分岐先示唆演出の演出パターンを記憶し（ステップ029SGS323）、分岐先示唆演出開始待ちタイマをセットして分岐先示唆演出決定処理を終了する（ステップ029SGS324）。

#### 【0418】

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

#### 【0419】

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

#### 【0420】

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

#### 【0421】

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

10

20

30

40

50

該可変表示の変動パターンがスーパーリーチθの変動パターンである場合には、リーチ演出G発展示唆演出の非実行を20%の割合で決定し、リーチ演出G発展示唆演出の実行を80%の割合で決定する。

【0422】

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

10

【0423】

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

20

【0424】

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

30

【0425】

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

40

【0426】

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

【0427】

50

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

#### 【0428】

ここで、本特徴部029SGにおけるリーチ演出A～リーチ演出Iにおける演出内容について図11-32（A）～図11-32（E）にもとづいて説明する。図11-32（A）～図11-32（I）に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Iは、いずれも画像表示装置5において各リーチ演出のタイトルを表示するリーチタイトル表示期間と、その後の画像表示装置5において味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出を表示するバトル演出実行期間と、から構成されている。

#### 【0429】

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

#### 【0430】

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

#### 【0431】

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

#### 【0432】

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

#### 【0433】

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

#### 【0434】

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

#### 【0435】

図11-31のステップ029SGS344に戻り、演出制御用CPU120は、図1

10

20

30

40

50

1-34 (A) に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0%の割合で決定する。

#### 【0436】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出A実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ029SGS345)。リーチ演出A実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合(ステップ029SGS345; N)はステップ029SGS347に進み、リーチ演出A実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合(ステップ029SGS345; Y)は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出A用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてステップ029SGS347に進む(ステップ029SGS346)。

10

#### 【0437】

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

20

#### 【0438】

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

30

#### 【0439】

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

40

#### 【0440】

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

#### 【0441】

具体的には、図11-34 (C) に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を40%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンP

50

での実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を10%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を10%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を40%の割合で決定する。

【0442】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ029SGS352)。リーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合(ステップ029SGS352; N)はステップ029SGS354に進み、リーチ演出B実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合(ステップ029SGS352; Y)は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出B用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてステップ029SGS354に進む(ステップ029SGS353)。

10

【0443】

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

20

【0444】

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

30

【0445】

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

40

【0446】

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

【0447】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ $\theta$ 、スーパーリーチ $\iota$ 、スーパーリーチ $\kappa$ の変動パターンのいずれかである場合(ステップ029SGS358; N)はチャンス

50

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

#### 【0448】

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

#### 【0449】

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

#### 【0450】

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

#### 【0451】

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

#### 【0452】

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

## 【0453】

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

## 【0454】

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

## 【0455】

尚、図11-34(E)に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出の演出パターンのうち、パターンPは、リーチタイトルの赤色表示を実行するが可動体32の動作とカットイン画像の表示は実行しない演出パターンであり、パターンQは、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作を実行するがカットイン画像を表示しない演出パターンであり、パターンRは、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像の表示の全てを実行する演出パターンである。

## 【0456】

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

## 【0457】

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

## 【0458】

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

## 【0459】

ここで、リーチ演出A～リーチ演出Dが実行される場合とリーチ演出Eまたはリーチ演出Fが実行される場合とで比較すると、リーチ演出A～リーチ演出Dでは、パターンPとパターンQとが共通で実行可能な演出パターンとして設定されている一方で、パターンR

10

20

30

40

50

は、リーチ演出Bまたはリーチ演出Dが実行される場合でのみ実行可能となっている。つまり、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作は、リーチ演出A～リーチ演出Dのいずれでも実行され得る演出である一方で、カットイン画像029SG200の表示はリーチ演出Bとリーチ演出Dでのみ実行され得る演出である。

【0460】

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

10

【0461】

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

20

【0462】

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

30

【0463】

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

【0464】

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

40

【0465】

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

【0466】

そして、当該可変表示がスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)の可変表示である場合は、図11-36(L)及び図11-36(M)に示すように、バトル演

50

出の演出結果として味方キャラクタAが敵キャラクタAに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出A）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0467】

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

【0468】

また、当該可変表示がスーパーリーチηの可変表示である場合は、図11-37（P）及び図11-37（Q）に示すように、カットイン画像表示可能期間終了後の第5タイミングにおいてメータ029SG005Mが更に1段階増加（5段階まで増加）して満タンになる。そして、画像表示装置5の表示領域の下部においてメータ029SG005Mが5段階まで増加した（満タンになった）旨と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを報知するテロップ画像029SG005Tが表示される。

【0469】

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

【0470】

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

【0471】

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

【0472】

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

【0473】

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

10

20

30

40

50

## 【0474】

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

## 【0475】

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

## 【0476】

次に、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Bが実行される場合について説明する。尚、可変表示の開始タイミングにおけるメータ029SG005Mは、1段階も増加していない状態として表示されている。図11-40（A）～図11-40（D）に示すように、可変表示の開始時にメータ演出の実行が決定（本特徴部029SGではパターンDまたはパターンEでの実行が決定された場合を開示）されると、リーチ前のタイミングである第1タイミング、第2タイミングとリーチ後の第3タイミングにてメータ029SG005Mがそれぞれ1段階ずつ増加する。

## 【0477】

図11-40（E）及び図11-40（F）に示すように、リーチ演出Bが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Bのタイトル画像と該リーチ演出Bの大当り期待度を示す期待度画像029SG252が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Bのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG162Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Bのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG162Bが表示される。

## 【0478】

そして、リーチ演出Bのタイトル画像の表示が終了すると、図11-40（G）に示すように、味方キャラクタBと敵キャラクタAとによるバトル演出が開始される。尚、図11-41（H）に示すように、バトル演出中においても、第4タイミングにおいてメータ029SG005Mが更に一段階増加する。

## 【0479】

また、該バトル演出中は、パターンQまたはパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図11-41（I）に示すように、可動体32の原点位置から中間位置への動作（移動）が実行される。その後、可動体32は、中間位置から原点位置に戻る。

## 【0480】

更にパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図11-41（J）及び図11-41（K）に示すように、画像表示装置5においてカットイン画像029SG200の表示が実行される。

## 【0481】

そして、当該可変表示がスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）の可変表示である場合は、図11-41（L）及び図11-41（M）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタBが敵キャラクタAに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出B）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

## 【0482】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）の可変表示である場合は、図11-41（N）及び図11-41（O）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタBが敵キャラクタAに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出B）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【0483】

また、当該可変表示がスーパーリーチδまたはスーパーリーチζの可変表示である場合は、図11-42（P）及び図11-42（Q）に示すように、カットイン画像表示可能期間の終了後において味方キャラクタBが敵キャラクタAに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが一旦報知される。

【0484】

そして、バトル演出（リーチ演出B）の終了後は、飾り図柄のはずれを示す組み合わせでの揺動表示が行われる。このとき、リーチ演出E発展示唆演出の実行が決定されている場合は、図11-42（R）に示すように、リーチ演出E発展示唆演出として、画像表示装置5の表示領域において飾り図柄と表示位置が重複するようにリーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示が行われる。

【0485】

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

【0486】

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

【0487】

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

【0488】

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

【0489】

画像表示装置5にて操作促進画像が表示された後は、遊技者がプッシュボタン31Bま

10

20

30

40

50

たはスティックコントローラ 3 1 A 等の操作手段を操作する、または、これら操作手段の操作受付期間が終了すると、バトル演出の演出結果として可変表示結果が報知される。

【0490】

具体的には、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ ㄱ はずれの変動パターン（P A 2-7）である場合は、図 1 1-4 4（c）及び図 1 1-4 4（d）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出 E）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0491】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ ㄱ 大当りの変動パターン（P B 1-5）の可変表示である場合は、図 1 1-4 4（e）及び図 1 1-4 4（f）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出 E）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【0492】

ここで、図 1 1-4 2（Q）～図 1 1-4 2（T）にかけてのリーチ演出 E 発展示唆演出の演出態様についてより詳細に説明する。

【0493】

まず、図 1 1-4 5（A）～図 1 1-4 5（B）に示すように、リーチ演出 E 発展示唆演出の実行が決定されている場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで揺動表示されている状態において、リーチ演出 E 発展示唆演出として、画像表示装置 5 の表示領域にて飾り図柄と重複するようにリーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 の 1 段階目の表示が行われる。尚、該 1 段階目のリーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 は、飾り図柄等の表示領域に表示されている他の画像よりも明度が低い、表示色が少ない等の遊技者からの視認性が低い画像であればよい。

【0494】

そして、リーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 の 1 段階目の表示期間が終了した後は、図 1 1-4 5（C）～図 1 1-4 5（D）に示すように、一旦リーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 の表示を終了した後、飾り図柄と重複するように再度リーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 の 2 段階目の表示が行われる。尚、該 2 段階目のリーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 は、1 段階目のリーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 よりも明度が高い、表示色が多い等の 1 段階目のリーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 よりも遊技者からの視認性が高い画像であればよい。

【0495】

そして、当該可変表示がスーパーリーチ ㄷ の変動パターンによる可変表示である場合は、図 1 1-4 5（E）に示すように、リーチ演出 E 発展報知演出として画像表示装置 5 におけるリーチ演出 E 発展報知画像 0 2 9 S G 1 8 1 の表示が実行されることなく、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチ ㄱ の変動パターンによる可変表示である場合は、図 1 1-4 5（F）に示すように、リーチ演出 E 発展報知演出として画像表示装置 5 においてリーチ演出 E 発展報知画像 0 2 9 S G 1 8 1 が表示されてリーチ演出 E が実行される。

【0496】

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

【0497】

リーチ演出 C が実行される場合については、図 1 1-4 6（A）～図 1 1-4 6（C）に示すように、リーチ演出 C が開始されると、まず画像表示装置 5 において該リーチ演出 C のタイトル画像と該リーチ演出 C の大当り期待度を示す期待度画像 0 2 9 S G 2 5 3 が

10

20

30

40

50

表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Cのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG163Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Cのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG163Bが表示される。

【0498】

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

【0499】

一方で、リーチ演出Dが実行される場合については、図11-46(D)～図11-46(F)に示すように、リーチ演出Dが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Dのタイトル画像と該リーチ演出Dの大当り期待度を示す期待度画像029SG254が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Dのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG164Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Dのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG164Bが表示される。

【0500】

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

【0501】

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

【0502】

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

【0503】

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

【0504】

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

【0505】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチγ大当りの変動パターン(PB1-4)での可

10

20

30

40

50

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

【0506】

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

10

【0507】

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

【0508】

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

20

【0509】

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

【0510】

30

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

【0511】

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

40

【0512】

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

【0513】

先ず、図11-54(A)～図11-54(B)に示すように、リーチ演出G発展示唆演出の実行が決定されている場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで揺動表示されている状態において、リーチ演出G発展示唆演出として、画像表示装置5の表示領域にて

50

飾り図柄と重複するようにリーチ演出G発展示唆画像029SG171の1段階目の表示が行われる。尚、該1段階目のリーチ演出G発展示唆画像029SG171は、飾り図柄等の表示領域に表示されている他の画像よりも明度が低い、表示色が少ない等の遊技者からの視認性が低い画像であればよい。

【0514】

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

10

【0515】

そして、当該可変表示がスーパーリーチεの変動パターンによる可変表示である場合は、図11-45(E)に示すように、リーチ演出G発展報知演出として画像表示装置5におけるリーチ演出G発展報知画像029SG182の表示が実行されることなく、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチθの変動パターンによる可変表示である場合は、図11-54(F)に示すように、リーチ演出G発展報知演出として画像表示装置5においてリーチ演出G発展報知画像029SG182が表示されてリーチ演出Gが実行される。

20

【0516】

また、当該可変表示がスーパーリーチιの変動パターンまたはスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示である場合は、図11-51(g)～図11-51(h)に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行中における分岐先示唆演出実行可能期間後において、事前演出として画像表示装置5の表示領域にてシャッタ画像029SG006が表示され(表示領域の左右から該表示領域の中央部に向けてシャッタ画像029SG006の移動表示が行われて)、画像表示装置5に表示されていた演出画像が該シャッタ画像029SG006によって一時的に視認不能な状態となる。

【0517】

そして、所定期間が経過したことにもとづいて事前演出の実行期間が終了すると、前兆演出としてシャッタ画像029SG006が画像表示装置5の表示領域の中央部から左右側方に向けて退避していくとともに、該シャッタ画像029SG006の退避に応じて画像表示装置5の表示領域にてキャラクタCの画像の遊技者から視認可能となる。

30

【0518】

そして、当該可変表示がスーパーリーチιの変動パターンでの可変表示である場合は、図11-51(i)に示すように、リーチ演出H発展報知演出として画像表示装置5においてリーチ演出H発展報知画像029SG183が表示された後にリーチ演出Hが実行される。また、当該可変表示がスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示である場合は、図11-51(j)に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出として画像表示装置5において高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180が表示された後リーチ演出Iが実行される。尚、高期待度リーチ演出発展報知演出の詳細については、図11-55にて後述する。

40

【0519】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチιの変動パターンでの可変表示である場合は、図11-52(k)に示すように、リーチ演出Hが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Hのタイトル画像029SG168と該リーチ演出Hの大当り期待度を示す期待度画像029SG258が表示される。

【0520】

そして、リーチ演出Hのタイトル画像029SG168の表示が終了すると、図11-52(l)及び図11-52(m)に示すように、味方キャラクタDと敵キャラクタCと

50

によるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ i はずれの変動パターン（PA2-10）である場合は、図11-52（n）及び図11-52（o）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタDが敵キャラクタCに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出H）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0521】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ i 大当りの変動パターン（PB1-8）の可変表示である場合は、図11-52（p）及び図11-52（q）に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタDが敵キャラクタCに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出H）の終了後に飾り図柄が大

10

【0522】

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

20

【0523】

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

【0524】

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

30

【0525】

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

【0526】

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

40

【0527】

尚、ブラックアウト演出においては、画像表示装置5に暗転した画像が表示されることによって他の演出画像（飾り図柄の可変表示画像やキャラクタの画像等）の視認を困難とし、且つ、表示画面自体の輝度を低下させるとともに、スピーカ8L、8Rから出力されていた演出音の音量が高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前よりも低下する。更に、

50

遊技領域、可動体 3 2、ガラス扉枠や遊技機用枠 3 に設けられている各種発光手段（例えば、LED など）の演出光の光量を、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前よりも低下させることで、他の演出画像（飾り図柄の可変表示画像やキャラクタの画像等）の視認をより一層困難とする。

【0528】

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

【0529】

図 11-55 (D) 及び図 11-55 (E) に示すように、前段演出の終了後は切替演出が実行され、該切替演出の終了後に後段演出が実行される。切替演出としては、前段演出において表示されたキャラクタ C の画像とは異なる画像が表示される。尚、本特徴部 029SG では、切替演出として表示される画像を 1 つのみとする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、切替演出として複数の画像のいずれかを表示可能としてもよい。尚、このように切替演出として複数の画像のいずれかを表示可能とする場合は、いずれの画像が表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。

【0530】

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

【0531】

図 11-55 (F) に示すように、後段演出の終了後は、可動体演出が実行される。該可動体演出としては、可動体 3 2 が画像表示装置 5 の上方位置である原点位置から画像表示装置 5 の表示領域の前面側略中央位置に重複する演出位置まで落下する。尚、演出位置まで落下した可動体 3 2 は、図示しない駆動モータの駆動等により原点位置まで移動する。

【0532】

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

【0533】

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

【0534】

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

【0535】

以上、本特徴部 029SG におけるパチンコ遊技機 1 においては、図 11-8 及び図 1

10

20

30

40

50

1-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7は、リーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6よりも長く設定されているとともに、リーチ演出E発展報知演出が開始されてからリーチ演出Eが実行されて該リーチ演出Eの演出結果として可変表示結果が大当たりであると報知されるまでの期間の長さL11は、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Fが実行されて該リーチ演出Fの演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さL12と、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Iが実行されて該リーチ演出Iの演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さL13と、よりも短く設定されているので、リーチ演出E発展報知演出の実行後においてリーチ演出Eが実行される場合については、可変表示結果が大当たりとなることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができる。また、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行後においてリーチ演出Iが実行される場合については、可変表示結果が大当たりであると報知されるまでに好適に遊技者を該リーチ演出Iに注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

#### 【0536】

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

20

#### 【0537】

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

#### 【0538】

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

30

#### 【0539】

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

40

#### 【0540】

また、図11-9及び図11-25に示すように、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示では、リーチ演出Aの実行を経由せずに第2タイミングで一気にメータ029SG005Mが5段階目まで増加して高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるので、

50

リーチ演出 A が実行されない場合であっても高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出 I が実行されることに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0541】

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

10

【0542】

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

20

【0543】

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

30

【0544】

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

40

【0545】

尚、本特徴部 029SG では、メータ演出としてメータ 029SG005M の表示態様を 5 段階目まで変化可能とする一方で、リーチ演出 E 発展示唆演出としてリーチ演出 E 発展示唆画像 029SG170 の表示態様を 2 段階目までしか変化できない形態を例示した

50

が、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出E発展示唆演出としてリーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様を5段階目まで変化可能としてもよい。尚、このように、リーチ演出E発展示唆演出としてリーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様を5段階目まで変化可能とする場合は、リーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様が5段階目まで変化する割合をメータ029SG005Mの表示態様が5段階目まで変化する割合よりも低く設定すればよい。

【0546】

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

【0547】

尚、本特徴部029SGでは、メータ演出実行可能期間の長さL5がリーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ演出実行可能期間の長さL5がリーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも短く設定されていてもよい。

【0548】

また、本特徴部029SGでは、メータ029SG005Mをメータ演出の実行が決定された場合以外においても画像表示装置5に表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ029SG005Mはメータ演出の実行が決定された場合のみ画像表示装置5に表示するようにしてもよい。更には、メータ029SG005Mは、1段階目の増加タイミングで初めて画像表示装置5に表示されるようにしてもよい。

【0549】

更に、リーチ演出E発展示唆演出は、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に実行可能となっている演出であるので、リーチ演出Bの実行中にリーチ演出E発展示唆演出が実行されることによって、遊技者がリーチ演出Bの演出結果として可変表示結果が大当りであると報知されないと認識することによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0550】

尚、本特徴部029SGでは、リーチ演出Bからリーチ演出Eに発展するパターンとしては、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果が報知された後にリーチ演出E発展報知演出とリーチ演出Eとが実行されるパターン（図1-8（F）参照）のみが開示されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Bからリーチ演出Eに発展するパターンとしては、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前にリーチ演出E発展報知演出とリーチ演出Eとが実行される場合を設けてもよい。このように、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前にリーチ演出E発展報知演出とリーチ演出Eとが実行される場合を設けるときは、リーチ演出Bの実行中にリーチ演出E発展示唆演出を実行可能としてもよい。

【0551】

また、図11-31～図11-34に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Fの実行中は、チャンスアップ演出を実行可能であり、いずれの演出パターンにてチャンスアップ演出が実行されるかに応じて大当り期待度が異なっている。

【0552】

特にリーチ演出Aの後にリーチ演出Fを実行するスーパーリーチηの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Aの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との計2回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出Fの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作及び操

10

20

30

40

50

作促進画像としてのスティックコントローラ31Aの画像表示の計3回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能となっている。このため、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Aの実行中よりもリーチ演出Fの実行中の方がチャンスアップ演出を構成する演出の実行回数が増加することによって、リーチ演出Fの演出結果に対して遊技者を好適に注目させることができる。

【0553】

更には、リーチ演出Bの実行後にリーチ演出Eを実行するスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Bの実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作とカットイン画像029SG200の表示との計3回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出Eの実行中には、チャンスアップ演出としてリーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との計2回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能となっている。このため、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Bの実行中よりもリーチ演出Eの実行中の方がチャンスアップ演出を構成する演出の実行回数が少ないことによって、リーチ演出Eの演出結果に対して遊技者を過度に注目させることが防止できるので、遊技興趣を向上できる。

【0554】

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

【0555】

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

【0556】

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

【0557】

また、図11-7～図11-9、図11-30に示すように、スーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出をリーチ演出Cと該リーチ演出Cよりも大当たり期待度の高いリーチ演出Dとから決定可能となっている。そして、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に事前演

10

20

30

40

50

出と前兆演出とが実行され且つ高期待度リーチ演出発展報知演出が実行された場合はリーチ演出Iが実行され、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出G発展報知演出が実行された場合はリーチ演出Iよりも大当たり期待度の低いリーチ演出Gが実行される。

【0558】

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

10

【0559】

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

【0560】

20

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

【0561】

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

30

【0562】

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

【0563】

40

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

【0564】

また、図11-7～図11-9及び図11-27～図11-28に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行期間中においては、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行後にリーチ演出H発展報知演出と高期待度リーチ演出発展報知演出のうちどち

50

らが実行されるかの示唆、及びリーチ演出H発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆可能な分岐先示唆演出を実行可能となっているので、発展先示唆演出が実行されることで発展報知演出が実行されることへの遊技者の注目を高めつつ、リーチ演出H発展報知演出と高期待度リーチ演出発展報知演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0565】

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

10

【0566】

また、本特徴部029SGでは、リーチ演出Cまたはリーチ演出Cを実行する変動パターンの可変表示にて発展先示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Aを実行する変動パターンの可変表示やリーチ演出Bを実行する変動パターンの可変表示においても発展先示唆演出を実行可能としてもよい。

【0567】

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

20

【0568】

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

30

40

【0569】

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。

【0570】

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

50

応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示可能なアクティブ表示エリア 0 2 9 S G 0 0 5 F を設けてもよい。

【0 5 7 1】

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

10

【0 5 7 2】

更に、アクティブ表示の表示態様を可変表示中に白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化可能とし、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形の変化したことによって実行中の可変表示の大当たり期待度が上昇したことを示唆可能としてもよい。

【0 5 7 3】

このようにアクティブ表示の表示態様を可変表示中に変化可能とする場合は、図 1 1－5 8（A）及び図 1 1－5 8（B）に示すように、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出 E が実行されるスーパーリーチ η の変動パターンの可変表示について、リーチ演出 E の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合を P 1 する。

20

【0 5 7 4】

また、リーチ演出 A の実行中に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されて更にリーチ演出 F が実行されるスーパーリーチ η の変動パターンでの可変表示について、リーチ演出 A の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合を P 2、リーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合を P 3 とする。

【0 5 7 5】

このとき、リーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合である P 3 を、リーチ演出 E の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合である P 1 や、リーチ演出 A の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合である P 2 よりも高く設定してもよい。

30

【0 5 7 6】

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

40

【0 5 7 7】

また、前記変形例 0 2 9 S G－1 では、スーパーリーチ η の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 3 が、リーチ演出 A の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 2 よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 0 2 9 S G－2 として、前記変形例 0 2 9 S G－1 と同じくスーパーリーチ η の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 3 を、リーチ演出 A の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形

50

や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P2よりも高く設定するとともに、スーパーリーチの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Eの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P1を、リーチ演出Bの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合よりも高く設定してもよい。

【0578】

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

【0579】

また、前記特徴部029SGでは、リーチ演出Aやリーチ演出B等のリーチ演出を経由せずに高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されてリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチ入の変動パターンが設けられているが、変形例029SG-3として、該スーパーリーチ入の変動パターンの可変表示においては、リーチ演出Iの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P5を、リーチ演出Iの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P6よりも高く設定してもよい。このようにリーチ演出Iの実行前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化することによって予め遊技者にリーチ演出Iが実行されることを認識させ易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【0580】

尚、本変形例029SG-3では、スーパーリーチ入の変動パターンの可変表示において、リーチ演出Iの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P5を、リーチ演出Iの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P6よりも高く設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ入の変動パターンの可変表示において、リーチ演出Iの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P5を、リーチ演出Iの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P6よりも低く設定してもよい。このようにすることで、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化していないにも関わらず他のリーチ演出を経由せずにリーチ演出Iが実行される状況を作り出すことができるので、遊技に意外性を付与することができ、遊技興趣を向上できる。

【0581】

また、前記特徴部029SGや変形例029SG-1～変形例029SG-3では、保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の3種類を設け、保留記憶表示やアクティブ表示がいずれの表示態様で表示されるかに応じて大当たり期待度を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様の数としては、2種類のみや4種類以上であってもよい。

【0582】

更に、前記変形例029SG-1～変形例029SG-3では、リーチ演出の実行中にアクティブ表示の表示態様が変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、アクティブ表示態様の変化タイミングはリーチ演出の実行中以外のタイミング、例えば、発展示唆演出や発展報知演出の実行中、可変表示の開始タイミング等を含んでいてもよい。更に、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示とを含む擬似連演出を実行可能とする場合は、仮停止や再可変表示のタイミングでアクティブ表示の表示態様を変化可能としてもよい。

【0583】

10

20

30

40

50

また、前記特徴部 029SG では、保留記憶表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の 3 種類を設け、保留記憶表示がいずれの表示態様で表示されるかに応じて大当たり期待度を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 029SG-4 として、保留記憶表示の表示態様として丸形の他に三角形や四角形、星形等を設け、保留記憶表示がいずれの形状で表示されるかに応じてリーチ演出 E、リーチ演出 F、リーチ演出 G、リーチ演出 H、リーチ演出 I のいずれのリーチ演出に発展するかを示唆可能としてもよい。尚この場合、CPU103 は、入賞時乱数値判定処理を実行して変動パターン（変動カテゴリ）をスーパーリーチと判定したとき、更にスーパーリーチ  $\alpha$  ~ スーパーリーチ  $\lambda$  のいずれのスーパーリーチの変動パターンであるか（可変表示中にリーチ演出 A ~ リーチ演出 I のいずれを実行するのか）を判定し、該判定に応じたスーパーリーチの変動カテゴリコマンド（いずれのスーパーリーチの変動パターンを実行するかの情報を含む変動カテゴリコマンド）を演出制御基板 12 に対して送信すればよい。このようにすることで、演出制御用 CPU120 は、CPU103 から受信したスーパーリーチの変動カテゴリコマンドに基づいて保留記憶表示の表示態様を丸形、三角形、四角形、星形等をから決定すればよい。また、可変表示の開始前から保留記憶表示の形状に遊技者を注目させることが可能となるので、遊技興趣を向上できる。

【0584】

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

【0585】

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

【0586】

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

【0587】

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

【0588】

具体的には、変形例 0 2 9 S G - 6 として図 1 1 - 5 9 に示すように、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行中にこれらリーチ演出 C やリーチ演出 C として可変表示結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出が実行されるスーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出がリーチ演出 C に決定されている場合は、分岐先示唆演出の非実行を 15 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 30 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 20 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 35 % の割合で決定する。また、スーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出がリーチ演出 D に決定されている場合は、分岐先示唆演出の非実行を 10 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン X での実行を 30 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Y での実行を 20 % の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターン Z での実行を 40 % の割合で決定する。

10

#### 【0 5 8 9】

特に、本変形例 0 2 9 S G - 6 では、スーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 C の実行が決定されている場合は、スーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 D の実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が高く設定されている（分岐先示唆演出の非実行の決定割合が低く設定されている）ので、可変表示の実行中においてリーチ演出 H 発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出等の発展報知演出が実行されることの示唆を好適に行うことができ、遊技興趣を向上できる。

20

#### 【0 5 9 0】

尚、本変形例 0 2 9 S G - 6 では、スーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 C の実行が決定されている場合は、スーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 D の実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が高く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 C の実行が決定されている場合は、スーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 D の実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が低く設定されていてもよい。

30

#### 【0 5 9 1】

加えて、本変形例 0 2 9 S G - 6 では、スーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 C の実行が決定されている場合は、スーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 D の実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターン Z（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出パターン）での実行決定割合が高く設定されているので、可変表示の実行中においてリーチ演出 H 発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出等の発展報知演出が実行されることの示唆をより一層好適に行うことができ、遊技興趣を向上できる。

40

#### 【0 5 9 2】

尚、変形例 0 2 9 S G - 6 では、スーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 C の実行が決定されている場合は、スーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 D の実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターン Z での実行決定割合が高く設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 C の実行が決定されている場合は、スーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示においてリーチ演出 D の実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターン Z での実行決定割合が低く設定されていてもよい。

50

#### 【0 5 9 3】

また、本変形例 0 2 9 S G - 6 では、図 1 1 - 5 9 に示すように、スーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示において、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出 C である場合とリーチ演出 D である場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ  $\theta$ 、スーパーリーチ  $\iota$  の変動パターンでの可変表

50

示についても、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能としてもよい。

【0594】

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

10

【0595】

また、前記特徴部029SGでは、図11-5～図11-9に示すように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、単にこれらリーチ演出A～リーチ演出Dのいずれかが実行されて可変表示結果が報知される報知態様（第1報知態様）が例示されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-7として、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、前記第1報知態様に加えて、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知される第2報知態様（所謂復活態様）を設けてもよい。

20

【0596】

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

【0597】

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

30

【0598】

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

40

50

Zで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が異なっているとしてもよい。

#### 【0599】

また、前記変形例029SG-7では、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、単にこれらリーチ演出A～リーチ演出Dのいずれかが実行されて可変表示結果が報知される第1報知態様と、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知される第2報知態様と、を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-8として、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行され、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果がはずれであることが報知された後にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行され、該リーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりであることが報知される場合（スーパーリーチθ大当たりの変動パターン（PB1-7）にて可変表示が実行される場合）について、該スーパーリーチθ大当たりの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なっているとしてもよい。このようにすることで、リーチ演出Cやリーチ演出Dが実行される場合において可変表示結果が大当たりであると報知されるまでにリーチ演出Gが実行されるか否かによってチャンスアップ演出の実行割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0600】

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

#### 【0601】

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

#### 【0602】

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

、遊技興趣を向上できる。

【0603】

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

10

【0604】

尚、本変形例029SG-10では、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示について、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とを同一とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Dが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知された後にリーチ演出発展報知演出が実行されることに対して遊技者が期待できるといった効果を奏することが可能であれば、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが小さい差（例えば、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合の差が1%～5%程度、つまり、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが略同一）で異なってもよい。

20

【0605】

また、前記特徴部029SGでは、図11-30に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に更にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度がリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度よりも小さい形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-11として、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度とリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度は同一であってもよい。このようにすることで、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Gが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出G発展報知演出が実行されたときにはリーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりとなることが報知されることに対して遊技者が期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0606】

尚、本変形例029SG-11では、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度とリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度とが同一となる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Gが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出G発展報知演出が実行されたときにはリーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりとなることが報知されることに対して遊技者が期待できるといった効果を奏することが可能であれば、リーチ演出Cの大当たり期待度とリーチ演出Dの大当たり期待度とが小さい差（例えば、リーチ演出Cの大当たり期待度とリーチ演出Dの大当たり期待度の差が1%～5%程度、つまり、リーチ演出Cの大当たり期待度とリーチ演出Dの大当たり期待度とが略同一）で異なってもよい。

40

【0607】

また、前記特徴部029SGでは、図11-34に示すように、チャンスアップ演出を

50

構成する演出としてリーチタイトルの赤色表示、可動体 3 2 の動作、カットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ 3 1 A の画像の表示を実行可能とし、リーチ演出 E 発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の前で実行されるリーチ演出 A ～リーチ演出 D と、リーチ演出 E 発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の前で実行されるリーチ演出 E 及びリーチ演出 F でリーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作とを共通の演出として実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 0 2 9 S G - 1 2 として、これらリーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作との共通の演出がリーチ演出 A ～リーチ演出 F のいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当り期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、チャンスアップ演出として実行可能な演出数（チャンスアップ演出の演出パターン数）の増加を抑えつつ、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作とがいずれのリーチ演出の実行中にじっこうされるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0608】

また、前記特徴部 0 2 9 S G では、図 1 1 - 3 4 に示すように、可変表示結果が大当りである場合とはずれである場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無と該チャンスアップ演出の演出パターンを決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出の実行の有無や該チャンスアップ演出の演出パターンは、リーチ演出 E ～リーチ演出 I のいずれかが実行されるか否かに応じて異なる割合で決定してもよい。

#### 【0609】

特に、変形例 0 2 9 S G - 1 3 として図 1 1 - 6 0 に示すように、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出 I が実行されるスーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンについては、リーチ演出 C の実行が決定されている場合とリーチ演出 D の実行が決定されている場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無を決定可能としてもよい。特にスーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示では、リーチ演出 D の実行が決定されている場合はリーチ演出 C の実行が決定されている場合よりも高い割合でチャンスアップ演出の実行が決定されるので、リーチ演出 D の実行が決定された場合は大当り期待度が高いことを遊技者に対して分かり易く示唆することができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【0610】

また、前記変形例 0 2 9 S G - 7 では、リーチ演出 A ～リーチ演出 D の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当りであると報知される第 2 報知態様（所謂復活態様）を設ける形態を例示したが、該第 2 報知態様としては、変形例 0 2 9 S G - 1 4 として図 1 1 - 6 1（A）に示すように、一旦可変表示結果がはずれであると報知されてから可変表示の停止タイミングとの間において可変表示結果が大当りであることを報知する復活演出を実行してもよい。

#### 【0611】

特に、リーチ演出 A ～リーチ演出 D の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される場合（スーパーリーチ  $\alpha$ 、スーパーリーチ  $\beta$ 、スーパーリーチ  $\gamma$  のいずれかの変動パターンにて可変表示が実行されて大当りとなる場合）については、図 1 1 - 6 1（A）～図 1 1 - 6 1（C）に示すように、復活演出の演出期間の長さ  $L 2 1$  を、リーチ演出 B の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後にリーチ演出 E 発展示唆演出、リーチ演出 E 発展報知演出、リーチ演出 E が実行される場合（スーパーリーチ  $\zeta$  の変動パターンにて可変表示が実行される場合）のリーチ演出 E 発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出 E の終了タイミング（可変表示結果報知タイミング）までの期間の長さ  $L 2 2$  や、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後にリーチ演出 G 発展示唆演出、リーチ演出 G 発展報知演出、リーチ演出 G が実行される場合（スーパーリーチ  $\theta$  の変動パターンにて可変表示が実行される場合）のリーチ演出 G 発展示唆演出の開始タイミングから

リーチ演出Gの終了タイミング（可変表示結果報知タイミング）までの期間の長さL23よりも短く設定することで、演出が冗長になってしまうことによる遊技興趣の低下を防止できるようにしてもよい（ $L22 > L21$ 、 $L23 > L21$ ）。

【0612】

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

10

【0613】

また、本変形例029SG-14では、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される形態について例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出、リーチ演出Fが実行される場合（スーパーリーチηの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行中から事前演出、前兆演出、リーチ演出H発展報知演出、リーチ演出Hが実行される場合（スーパーリーチιの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行中から事前演出、前兆演出、高期待度リーチ演出発展報知演出、リーチ演出Iが実行される場合（スーパーリーチκの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）についても、復活演出が実行される場合を設けてもよい。

20

【0614】

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

30

【0615】

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

40

【0616】

また、前記特徴部029SGでは、大当たり遊技終了後に時短状態に制御可能な形態を例

50

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

【0617】

特に、このように、可変表示の実行回数が特定回数に達したことに応じて時短状態に制御する場合や、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御する場合については、前記特徴部029SGに示した高期待度リーチ演出発展報知演出や、前記変形例029SG-14に示した復活演出を実行した後に時短状態に制御される旨を報知する演出を実行してもよい。このようにすることで、可変表示の実行回数が特定回数に達したことに応じて時短状態に制御する場合や、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御する場合について、高期待度リーチ演出発展報知演出や復活演出を実行することで時短状態に制御されるのか、可変表示結果が大当たりであることが報知されるのか、リーチ演出I等の期待度の高いリーチ演出が実行されるのかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0618】

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

【0619】

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

【0620】

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

【0621】

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

【0622】

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

【0623】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出I）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第1示唆演出（例えば、リーチ演出A）、第2示唆演出（例えば、リーチ演出B）、第3示唆演出（例えば、リーチ演出F）、第4示唆演出（例えば、リーチ演出E）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第1発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチ $\eta$ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第2発展パターンとして実行可能（例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチ $\zeta$ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Bの

演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出E発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、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12-5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12-17に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記発展演出実行手段によって前記第1発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第1示唆演出よりも前記期待度の高い前記第3示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチηの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Fが実行される部分）、前記発展演出実行手段によって前記第2発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第4示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出E発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Eが実行される部分）、前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図11-8及び図11-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7はリーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6bよりも長い部分）、前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第1次演出（例えば、図11-10及び図11-55に示すブラックアウト演出）と、該第1次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第2次演出（例えば、図11-10及び図11-55に示す前段演出）と、該第2次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第3次演出（例えば、図11-10及び図11-55に示す後段演出）と、を含み、前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短く（例えば、図11-8及び図11-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さL13と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミングまでの期間の長さL12とは、リーチ演出E発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さL11よりも長く設定されている部分）、前記記憶手段は、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12-23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

10

20

30

40

50

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 2 - 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

#### 【0 6 2 4】

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

つまり、発展演出の種類によって演出期間の長さ、および発展演出が実行されてから有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が変化し、発展演出の種類に応じて適度な長さの演出期間で発展演出および有利状態に制御されることの報知が実行されるので、遊技興趣を向上でき、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、適度な長さの演出期間で複数種類の発展演出を実行でき、遊技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。

30

#### 【0 6 2 5】

さらに、発展演出による遊技興趣を向上させることができ、また、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、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 2 - 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 2 - 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

40

50

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 2 - 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 2 - 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。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【 0 6 2 6 】

（本発明の実施の形態における特徴部 0 0 6 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 0 0 6 S G について説明する。

【 0 6 2 7 】

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、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 2 - 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 2 - 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 2 - 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 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タ量を抑えることができる。

10

#### 【0628】

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 12-26 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。

20

#### 【0629】

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。

30

#### 【0630】

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。

40

#### 【0631】

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 12-21 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

50

行可能な部分)、

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12-21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12-21及び図12-23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、発展し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)、

10

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12-21及び図12-23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、発展し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。

20

【0632】

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12-31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12-31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12-31(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12-31(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12-31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。

40

【0633】

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12-31(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12-31(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)、

50

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、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。

#### 【0634】

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）、

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。

#### 【0635】

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12-32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。

#### 【0636】

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12-30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12-33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12-30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12-33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。

#### 【0637】

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12-21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12-27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12-35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することで特定演出の演出効果を向上でき

10

20

30

40

50

る。

#### 【0638】

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12-21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12-27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。

#### 【0639】

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12-28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）、

20

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。

#### 【0640】

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）、

30

ことを特徴としている。

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。

#### 【0641】

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り遊技状態に制御される割合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

50

できるので、特定演出の演出興趣を向上できる。

【0642】

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12-21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12-22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12-21及び図12-22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）、

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。

【0643】

形態17の遊技機は、形態1～形態16のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示領域は、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12-31（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12-31（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）、

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12-31（D）及び図12-31（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。

## 【0644】

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12-31（D）及び図12-31（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。

10

## 【0645】

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12-39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。

20

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。

## 【0646】

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）、

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。

30

## 【0647】

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、

40

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12-31（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

50

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)、  
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。

#### 【0648】

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 12-31（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の少なくとも一部が同一である（例えば、変形例 006SG-3 に示すように、右側方に移動後の上部領域 006SG005T にて表示されている画像と左側方に移動後の下部領域 006SG005B 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。

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。

#### 【0649】

形態 23 の遊技機は、形態 21 または形態 22 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 006SG-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 006SG005T と下部領域 006SG005B 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 006SG005T と左側方に移動後の下部領域 006SG005B 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）、

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。

#### 【0650】

形態 24 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 23 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 12-44 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）、

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 12-45（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 12-45（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

10

20

30

40

50

ることができる。

【0651】

形態25の遊技機は、形態24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。

【0652】

形態26の遊技機は、形態24または形態25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、

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。

【0653】

図12-1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。

【0654】

表示制御部123は、図12-1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。

【0655】

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。

【0656】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0657】

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、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。

10

#### 【0658】

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、CGROM205、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。

#### 【0659】

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SDRAM210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SDRAM210のVRAM領域にアクセスできるようになっている。

20

#### 【0660】

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。

30

#### 【0661】

CPUインターフェイス201は、Vblank（画像を更新する周期）の開始毎に演出制御用CPU120に対してVblank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CPU120に対して出力する。

#### 【0662】

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006SGでは、Vblank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Vblank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Vblankにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のVblank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。

40

#### 【0663】

特に、図12-2（a）及び図12-2（b）に示すように、本特徴部006SG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12-5参照）。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

50

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。

【0664】

図 12-5 (A) 及び図 12-5 (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。

【0665】

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る領域である。

10

【0666】

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。

【0667】

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。

20

【0668】

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。

【0669】

図 12-2 (b) 及び図 12-5 (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 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 を含む第 1 インターフェイス画像 006SG005I 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 006SG005J 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。

30

【0670】

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。

40

【0671】

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。

【0672】

本特徴部 006SG 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 006SG005I と、第 2 インターフェイス画像 006SG005J）は、最も表示優先度が

50

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。

【0673】

尚、本特徴部 006SG 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。

【0674】

次に、本特徴部 006SG における変位対象画像の変位方法について説明する。図 12-3 (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 ~ 256 の範囲の値をとる。

【0675】

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 123 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 123 は、画素 A の R 値が 1 ~ 127 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 129 ~ 256 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 128 からの差分である。

【0676】

また、画素 A の G 値が 1 ~ 127 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 129 ~ 256 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 128 からの差分である。

【0677】

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 006SG 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。

【0678】

表示制御部 123 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 12-3 (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。

【0679】

例えば、図 12-4 (A) ~ 図 12-4 (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 128 であり G 値が 1 ~ 127 のいずれか 1 の値である変位用画像 a、R 値が 128 であり G 値が 129 ~ 256 のいずれか 1 の値である変位用画像 b、R 値が

10

20

30

40

50

1～127のいずれか1の値でありG値が128である変位用画像c、R値が129～256のいずれか1の値でありG値が128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。

【0680】

この場合は、図12-4(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12-4(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12-4(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12-4(G)に示すように、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。

【0681】

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12-4(H)に示すような変位画像が生成される。

【0682】

尚、本特徴部006SG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。

【0683】

図12-6(A)は、本特徴部006SG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12-6(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。

【0684】

図12-6(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。

【0685】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図12-6(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」

10

20

30

40

50

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EXTデータが設定される。

#### 【0686】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図12-6（B）に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」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8C02H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8C03H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C」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「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」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5可変表示結果指定コマンドである。

#### 【0687】

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

#### 【0688】

コマンドA0XXHは、大当た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、大当た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、大当た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、大当た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。

#### 【0689】

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た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た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たり状態や高速開放大当た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。

#### 【0690】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基づき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行

10

20

30

40

50

するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。  
【0691】

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

10

【0692】

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。

20

【0693】

尚、図12-6（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もとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

30

【0694】

図12-7は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図12-7に示すように、本特徴部006SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当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、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0695】

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。

40

【0696】

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」～「65536」の範囲の値をとる。大当たり種別判定用の乱数値MR2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

50

用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0697】

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。

【0698】

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。

【0699】

図12-8は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部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。

【0700】

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

【0701】

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、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0702】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部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006SG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。

【0703】

図12-9(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006SG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」

10

20

30

40

50

、「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。

【0704】

ここで、本特徴部006SGにおける大当り種別について、図12-9(B)を用いて説明すると、本特徴部006SG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。

【0705】

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

【0706】

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。

【0707】

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。

【0708】

図12-9(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4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、

得られる賞球が少ない大当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。

【0709】

尚、図12-9(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。

【0710】

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。

【0711】

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。

【0712】

図12-10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「大当たり」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。

【0713】

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α、スーパーリーチβ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。

【0714】

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αの変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-2）とはずれとなる変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβの変動パターンとして可変表示結果が大当た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。

【0715】

図12-10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。

【0716】

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「大当たり」となる大当た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たり期待度が高くなっている。

【0717】

特に、スーパーリーチβ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチα変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されている。つまり、スーパーリーチβ変動パターンは、スーパーリーチα変動パターンよりも可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されている。

【0718】

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。

【0719】

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。

【0720】

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。

【0721】

図12-11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。

【0722】

具体的には、図12-11に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択し、該大当た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たりの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチα大当たりの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチβ大当たりの変動パターン）とから決定する。

【0723】

具体的には、大当た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。

## 【0724】

尚、本特徴部006SGでは、可変表示結果が大当たりであれば大当たり種別にかかわらず同一の大当た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たり用変動パターン判定テーブルを複数設け、大当たり種別に応じて異なる大当た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、大当た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た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。

## 【0725】

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

## 【0726】

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。

## 【0727】

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

## 【0728】

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。

## 【0729】

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

## 【0730】

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。

## 【0731】

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

## 【0732】

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

10

20

30

40

50

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。

【0733】

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。

【0734】

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。

【0735】

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。

【0736】

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。

【0737】

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。

【0738】

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

10

20

30

40

50

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 4 1 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 CPU 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 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。

#### 【0739】

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。

#### 【0740】

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。

#### 【0741】

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ト値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 1 0 3 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。

#### 【0742】

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 1 0 4 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、ランダムカウント値として記憶され、CPU 1 0 3 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 1 0 3 がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路 1 0 4 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 1 0 4 から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

#### 【0743】

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。

#### 【0744】

図 1 2 - 1 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された RAM 1 2 2 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 1 2 - 1 5 (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。

#### 【0745】

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 1 1 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。

#### 【0746】

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

10

20

30

40

50

イマ値を示すデータが記憶される。

【0747】

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ト値を示すデータが記憶される。

【0748】

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。

【0749】

本特徴部006SG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。

【0750】

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。

【0751】

図12-12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12-12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。

【0752】

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。

【0753】

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

10

20

30

40

50

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）。

【0754】

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。

【0755】

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保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ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。

【0756】

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。

【0757】

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。

【0758】

ステップ006SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ006SGS147）。

【0759】

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。

【0760】

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12-8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、

10

20

30

40

50

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。

#### 【0761】

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、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」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「大当たり」と判定（決定）される。

#### 【0762】

ステップ006SGS150aにて「大当たり」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たりフラグをオン状態とする（ステップ006SGS152）。このときには、大当た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12-9（A）に示す大当た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た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たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」の各大当た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、大当た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）。

#### 【0763】

ステップ006SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当た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たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当た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）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当たりCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

#### 【0764】

ステップ006SGS155の終了後、または、ステップ006SGS150aにて「大当たり」ではないと判定された場合（ステップ006SGS150a；N）は、大当たり遊技状態に制御するか否か（大当た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、大当たり遊技状態とする場合における大当た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「大当たり」とであると判定された場合には、ステップ006SGS154における大当たり種別が「確変大当たり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、大当たり種別が「確変大当たり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、大当たり種別が「非確変大当たり」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、大当たり種別が「確変大当たり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

10

20

30

40

50

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。

【0765】

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。

【0766】

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。

10

【0767】

図12-13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12-13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）。

20

【0768】

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）。

30

【0769】

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）。

【0770】

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）。

40

【0771】

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）。

【0772】

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）。

50

## 【0773】

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。

## 【0774】

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）。

## 【0775】

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。

## 【0776】

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4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ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4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

## 【0777】

ステップ006SGS176の処理に続いて、特別図柄の変動開始時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。

## 【0778】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0779】

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、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

10

#### 【0780】

図12-14は、特別図柄停止処理として、図6のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS112の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ006SGS180）。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ006SGS181）。

20

#### 【0781】

そして、大当た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006SGS182）。大当たりフラグがオン状態にされている場合（ステップ006SGS182；Y）にCPU103は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ006SGS184）、演出制御基板12に、記憶されている大当たりの種別に応じて当り開始1指定コマンド（確変大当たりA）、当り開始2指定コマンド（確変大当たりB）、当り開始3指定コマンド（確変大当たり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006SGS185）。

30

#### 【0782】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ006SGS186）。

#### 【0783】

そして、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当た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006SGS187）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当たりや確変大当たりAの場合には10回、確変大当たりBの場合には5回、確変大当たりCの場合には2回）をセットする（ステップ006SGS188）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理（ステップS114）に対応した値である“4”に更新し（ステップ006SGS189）、当該特別図柄停止処理を終了する。

40

#### 【0784】

一方、大当たりフラグがオフである場合には（ステップ006SGS182；N）、ステップ006SGS190においてCPU103は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ006SGS190；Y）には、ステップ006SGS196に進む。

#### 【0785】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ006SGS190；N）

50

、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００６ＳＧＳ１９１）。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００６ＳＧＳ１９３）、「０」でない場合（ステップ００６ＳＧＳ１９３；Ｎ）にはステップ００６ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００６ＳＧＳ１９３；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００６ＳＧＳ１９４）、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００６ＳＧＳ１９５）、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進む。

【０７８６】

ステップ００６ＳＧＳ１９６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。

【０７８７】

図１２－１５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。

【０７８８】

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。

【０７８９】

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。

【０７９０】

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）。

【０７９１】

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。

【０７９２】

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。

【０７９３】

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）。

【０７９４】

10

20

30

40

50

次に、演出制御用CPU120の動作について説明する。図12-16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006SG162）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。

#### 【0795】

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にて新たな背景画像の表示を開始すればよい。つまり、本特徴部006SG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。

#### 【0796】

尚、該背景画像変更処理において演出制御用CPU120は、遊技状態が変化した場合（例えば、通常状態から大当り遊技状態、大当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。

#### 【0797】

図12-17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CPU120は、演出制御用CPU120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CPU120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006SGS901、ステップ006SGS902、ステップ006SGS903）。

#### 【0798】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ006SGS906）。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006SGS907）。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006SGS908）。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006SGS909）。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006SGS910）。

#### 【0799】

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006SGS921）。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006SGS921；Y）、演出制御用CPU120は、表示制御部123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30ms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006SGS922）。また、演出制御用CPU120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006SGS923）。

#### 【0800】

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006SGS923；N）は、ステップ006SGS927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006SGS923；Y）は、更に、

10

20

30

40

50

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００６ＳＧＳ９２４）。

【０８０１】

表示画像加工中フラグがオンである場合（ステップ００６ＳＧＳ９２４；Ｙ）はステップ００６ＳＧＳ９２６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００６ＳＧＳ９２４；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００６ＳＧＳ９２５）。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００６ＳＧＳ９２５；Ｎ）はステップ００６ＳＧＳ９２７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００６ＳＧＳ９２５；Ｙ）はステップ００６ＳＧＳ９２６に進む。

10

【０８０２】

ステップ００６ＳＧＳ９２６として、演出制御用ＣＰＵ１２０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００６ＳＧＳ９２７に進む。

【０８０３】

ステップ００６ＳＧＳ９２７において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述したステップ００６ＳＧＳ９２２やステップ００６ＳＧＳ９２１にて作成した画像をＶＲＡＭ２０９の表示画像作成領域に合成（重畳）する処理を表示制御部１２３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００６ＳＧＳ９２８）。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部１２３は、設定されている背景画像等の画像と、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。

20

【０８０４】

尚、図１２－１９に示すように、本特徴部００６ＳＧ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００６ＳＧ００５Ｉ、第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊ及び飾り図柄である。特に、本特徴部００６ＳＧ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００６ＳＧ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。

30

【０８０５】

尚、本特徴部００６ＳＧ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。

40

【０８０６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か

50

確認する（ステップ006SGS929）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ006SGS931）。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006SGS930；Y）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ006SGS931）。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。

10

【0807】

図12-18は、図12-17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006SGS926）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CPU120は、先ず、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006SGS941）。表示画像加工中フラグがオフである場合（ステップ006SGS941；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006SGS942）。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006SGS942；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006SGS948に進む（ステップ006SGS943）。

20

【0808】

尚、本特徴部006SGにおける変位用画像データには、変位対象画像（本特徴部006SG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。

【0809】

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006SGS942；N）、演出制御用CPU120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006SGS944）。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50%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50%の割合で決定すればよい。

30

【0810】

尚、本特徴部006SG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。

40

【0811】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ006SGS944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006SGS945）。ステップ006SGS944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006SGS945；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006SGS948に進み（ステップ006SGS946）、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006SGS945；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006SGS948に進む（ステップ006SGS947）。

50

## 【0812】

ステップ006SGS948において、演出制御用CPU120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006SGS949）、ステップ006SGS951に進む。

## 【0813】

また、ステップ006SGS941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006SGS941；Y）、演出制御用CPU120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006SGS951に進む（ステップ006SGS950）。

## 【0814】

ステップ006SGS951において演出制御用CPU120は、変位画像描画処理を実行する。該変位画像描画処理において演出制御用CPU120は、例えば、図12-5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。

## 【0815】

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。

## 【0816】

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。

## 【0817】

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12-20～図12-23にもとづいて説明する。まず、図12-20（A）及び図12-20（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12-20（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12-20（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。

## 【0818】

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12-21（A）及び図12-21（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12-21（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12-21（C）～図12-21（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12-21（

10

20

30

40

50

C)～図12-21(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。

【0819】

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。

【0820】

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。

【0821】

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12-21(C)に示す1段階目、図12-21(D)に示す2段階目、図12-21(E)に示す3段階目と段階を経るに従って増加していく。

【0822】

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。

【0823】

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、先ず、図12-22(A)及び図12-22(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12-22(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12-22(C)～図12-22(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。

【0824】

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。

【0825】

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12-22(C)に示す1段階目、図12-22(D)に示す2段階目と段階を経るに従って増加していく。

【0826】

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12-22(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12-22(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。

## 【0827】

尚、図12-21(C)～図12-21(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。

## 【0828】

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。

10

## 【0829】

また、図12-21(C)～図12-21(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。

20

## 【0830】

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。

## 【0831】

尚、本特徴部006SGにおける発展示唆演出としては、図12-23(A)～図12-23(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。

30

## 【0832】

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。

40

## 【0833】

つまり、図12-21及び図12-22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

50

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。

【0834】

また、図 12-21 及び図 12-22 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。

【0835】

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味が低下してしまうことが防止されている。

【0836】

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。

【0837】

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 CGROM 205 に記憶させるデータ量を抑えることができる。

【0838】

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応じて特定演出の演出パターンを予め CGROM 205 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、CGROM 205 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 41 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。

## 【0839】

また、図12-26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。

## 【0840】

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。

## 【0841】

また、図12-21及び図12-23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。

## 【0842】

また、図12-21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。

## 【0843】

また、図12-21及び図12-22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。

## 【0844】

また、図12-21及び図12-22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 006SG005C、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。

10

【0845】

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。

【0846】

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 12-24 及び図 12-25 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。

20

【0847】

リーチ示唆演出の演出態様について図 12-24 及び図 12-25 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 12-24 (A) ~ 図 12-24 (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。

30

【0848】

次に、図 12-24 (D) ~ 図 12-24 (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。

【0849】

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 12-25 (A) ~ 図 12-25 (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。

40

【0850】

次に、図 12-25 (D) ~ 図 12-25 (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。

【0851】

尚、本変形例 006SG-1 におけるリーチ示唆演出としては、図 12-26 (A) ~ 図 12-26 (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

50

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。

【0852】

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。

【0853】

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。

【0854】

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。

【0855】

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。

【0856】

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。

【0857】

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。

【0858】

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12-27及び図12-28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。

10

20

30

40

50

## 【0859】

復活演出の演出態様について図12-27及び図12-28に基づいて説明する。まず、可変表示結果が大当たりである場合については、図12-27(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。

## 【0860】

次いで、図12-27(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12-27(C)に示すように、2段階目のひび割れとして図12-27(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。

10

## 【0861】

更に、図12-27(D)に示すように、3段階目のひび割れとして図12-27(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。

## 【0862】

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た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。

20

## 【0863】

一方で、可変表示結果がはずれである場合については、図12-28(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。

## 【0864】

次いで、図12-28(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12-28(C)に示すように、2段階目のひび割れとして図12-28(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。

30

## 【0865】

更に、図12-28(D)に示すように、3段階目のひび割れとして図12-28(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。

## 【0866】

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12-28(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。

40

## 【0867】

尚、本変形例006SG-2における復活演出としては、図12-29(A)～図12-29(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

50

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。

【0868】

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。

10

【0869】

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。

【0870】

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。

20

【0871】

例えば、図 12-30 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。

30

【0872】

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。

【0873】

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。

40

【0874】

また、本変形例 006SG-2 では、図 12-28 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。

【0875】

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

50

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12-31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。

#### 【0876】

先読み予告演出の演出態様について図12-31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12-31(A)及び図12-31(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12-31(C)及び図12-31(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006SG005S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006SG005Iを除く表示領域が切断エフェクト画像006SG005S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006SG005Bと残りの飾り図柄と背景画像を含む上方の上部領域006SG005Tに分割される。つまり、これら下部領域006SG005Bと上方の上部領域006SG005Tとの境界部は、切断エフェクト画像006SG005Sにより遊技者から隠蔽される。

#### 【0877】

また、図12-31(D)～図12-31(E)に示すように、下部領域006SG005Bは切断エフェクト画像006SG005Sに沿って左側方、上部領域006SG005Tは切断エフェクト画像006SG005S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006SG005Sに沿って左側方にスライド移動した下部領域006SG005Bは下方に向けて、切断エフェクト画像006SG005Sに沿って右側方にスライド移動した上部領域006SG005T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006SG005B側の境界部と上部領域006SG005T側の境界部とは、ともに切断エフェクト画像006SG005Sが追従するように移動表示される。

#### 【0878】

また、図12-31(E)及び図12-31(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006SG005Bの下方へのスライド移動と上部領域006SG005T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006SG005Bの下方へのスライド移動と上部領域006SG005T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006SG005Bと上部領域006SG005T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006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005J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。

#### 【0879】

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。

#### 【0880】

尚、本変形例006SG-3における先読み予告演出としては、図12-32(A)～図12-32(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画像描画領域には切断エフェクト画像006SG005S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-3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。

【0881】

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006SG005Bや上部領域006SG005Tを含む変位画像が作成される。

【0882】

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。

【0883】

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12-31(C)及び図12-31(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。

【0884】

また、図12-32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。

【0885】

また、図12-31(D)及び図12-31(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12-31(D)及び図12-31(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。

【0886】

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。

## 【0887】

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。

## 【0888】

例えば、図12-33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場合は、切断エフェクト画像006SG005Sを10%の割合で青色に表示し、30%の割合で緑色に表示し、60%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006SG005Sを60%の割合で青色に表示し、30%の割合で緑色に表示し、10%の割合で赤色に表示すればよい。

## 【0889】

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006SG005S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。

## 【0890】

尚、本変形例006SG-3では、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006SG005Sの形状や大きさ、切断エフェクト画像006SG005S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。

## 【0891】

また、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に表示されている画像を切断エフェクト画像006SG005S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。

## 【0892】

また、本変形例006SG-3では、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006SG005Tと下部領域006SG005Bとのいずれかの一方のみであってもよい。

## 【0893】

また、本変形例006SG-3では、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が表示されており、右側方へ移動後の上部領域006SG005Tに表示されている画像と左側方へ移動後の下部領域006SG005B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006SG005Tと下部領域006SG005Bとが移動しても、上部領域006SG005Tにて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。

## 【0894】

尚、本変形例006SG-3では、右側方に移動後の上部領域006SG005Tにて表示されている画像と左側方に移動後の下部領域006SG005Bにて表示されている

10

20

30

40

50

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 006SG005T にて表示されている画像と左側方に移動後の下部領域 006SG005B 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。

【0895】

また、本変形例 006SG-3 では、図 12-31 (C) 及び図 12-31 (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 006SG005T と下部領域 006SG005B 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 006SG005T と左側方に移動後の下部領域 006SG005B 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 006SG005T と下部領域 006SG005B 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 006SG005T と左側方に移動後の下部領域 006SG005B 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。

【0896】

尚、本変形例 006SG-3 では、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 (図 12-31 (D) では上部領域 006SG005T を右側方、下部領域 006SG005B を左側方に移動させ、図 12-31 (E) では上部領域 006SG005T を上方、下部領域 006SG005B を下方に移動させた) ときのこれら上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B 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 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のこれら上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B 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 006SG005T と下部領域 006SG005B 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。

【0897】

また、本変形例 006SG-3 では図 12-33 に示すように、切断エフェクト画像 006SG005S 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 006SG-4 として図 12-34 に示すように、切断エフェクト画像 006SG005S の表示色を可変表示の実行ごとに变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 006SG005S の表示色や表示色の变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。

【0898】

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-5 として図 12-35 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。

【0899】

昇格演出の演出態様について図 12-35 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

10

20

30

40

50

2-35 (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りや2ラウンド確変大当り等の比較的遊技者にとって有利度の低い大当り種別を示す組み合わせ(図12-35 (A) に示す例では非確変大当りを示す偶数「2」揃いの組合せ)で表示する。

【0900】

そして、図12-35 (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ラウンド確変大当りや5ラウンド確変大当り、10ラウンド確変大当り等の他の大当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。

【0901】

該昇格演出の実行中は、図12-35 (C) 及び図12-35 (D) に示すように、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、2段階にわたって左側方に向けて歪んで行く。

【0902】

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12-35 (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12-35 (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12-35 (F) に示す例では非確変大当りの組合せ)で停止する。

【0903】

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。

【0904】

尚、本変形例006SG-5における昇格演出としては、図12-36 (A) ~図12-36 (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。

【0905】

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。

【0906】

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。

【0907】

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12-19参照)であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、図12-37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。

【0908】

10

20

30

40

50

尚、この場合は、前述したように昇格演出を実行すると、図 1 2 - 3 8 (A) ~ 図 1 2 - 3 8 (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。

【0909】

そこで、図 1 2 - 3 7 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 1 2 - 3 9 (A) ~ 図 1 2 - 3 9 (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。

【0910】

尚、図 1 2 - 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。

【0911】

また、本変形例 006SG-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。

【0912】

また、本変形例 006SG-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。

【0913】

また、前記特徴部 006SG 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。

【0914】

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。

【0915】

また、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、CGROM205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006SG-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。

【0916】

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。

【0917】

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12-40～図12-42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。

【0918】

仮停止示唆演出の演出態様について図12-40にもとづいて説明する。まず、図12-40（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。

【0919】

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12-40（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12-40（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。

【0920】

尚、本変形例006SG-6では、図12-40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。

【0921】

例えば、図 12-40 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 12-41 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。

10

【0922】

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。

【0923】

尚、仮停止報知演出は、図 12-42（A）及び図 12-42（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。

20

【0924】

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 12-43（A）～図 12-43（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。

30

【0925】

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。

40

【0926】

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 12-44 及び図 12-45 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。

【0927】

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 12-44 に示すように、パララック

50

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。

【0928】

本変形例 006SG-7 の裸眼立体視画像表示装置 5' は、図 12-44 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。

10

【0929】

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。

【0930】

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。

20

【0931】

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。

【0932】

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。

30

【0933】

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、発展示唆演出）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。

【0934】

図 12-45（A）～図 12-45（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示唆演出が実行可能であるとともに、該発展示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。

40

【0935】

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示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

50

っている。

【0936】

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、演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0937】

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示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。

【0938】

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。

【0939】

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。

【0940】

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。

【0941】

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し唆演出（特定演出）の演出効果を向上させてもよい。

【０９４２】

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。

【０９４３】

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１２－４６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。

【０９４４】

また、前記特徴部００６ＳＧ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。

【０９４５】

また、前記特徴部００６ＳＧ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し唆演出、リーチし唆演出、復活演出、先読み予告演出、昇格演出、仮停止し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、発展し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。

【０９４６】

また、前記特徴部００６ＳＧ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可変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。

【０９４７】

また、前記特徴部００６ＳＧ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。

【０９４８】

また、前記特徴部００６ＳＧでは、図１２－３及び図１２－４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）

10

20

30

40

50

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 006SG-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】

【0949】

- 1           パチンコ遊技機
- 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
- 103      C P U
- 120      演出制御用 C P U

10

20

30

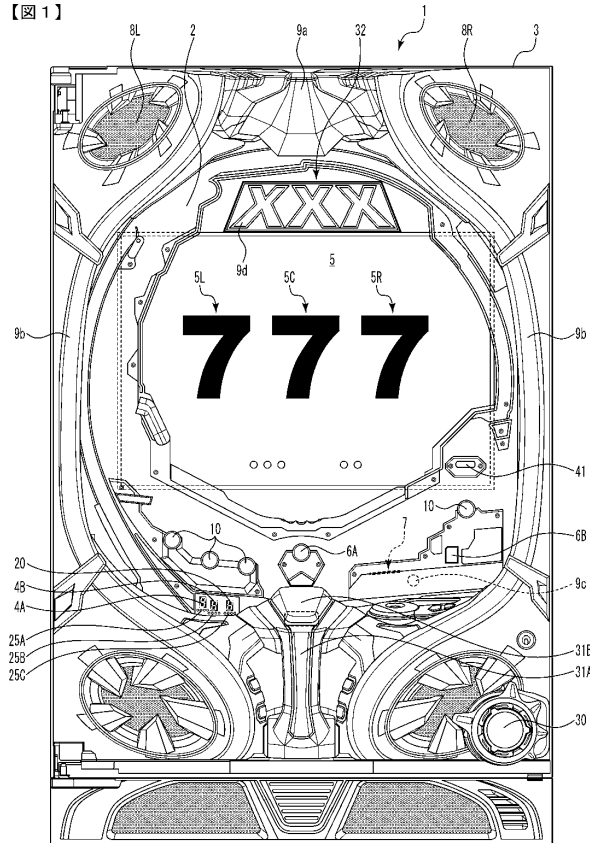
40

50

【図面】

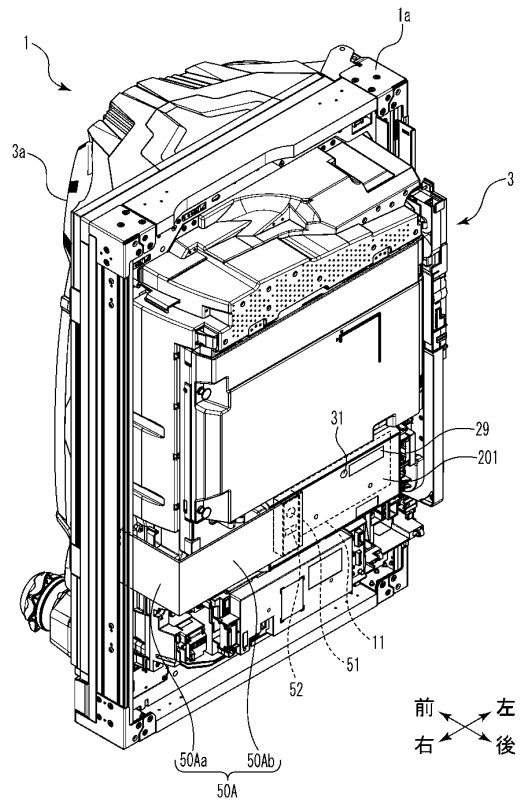
【図 1】

【図 1】



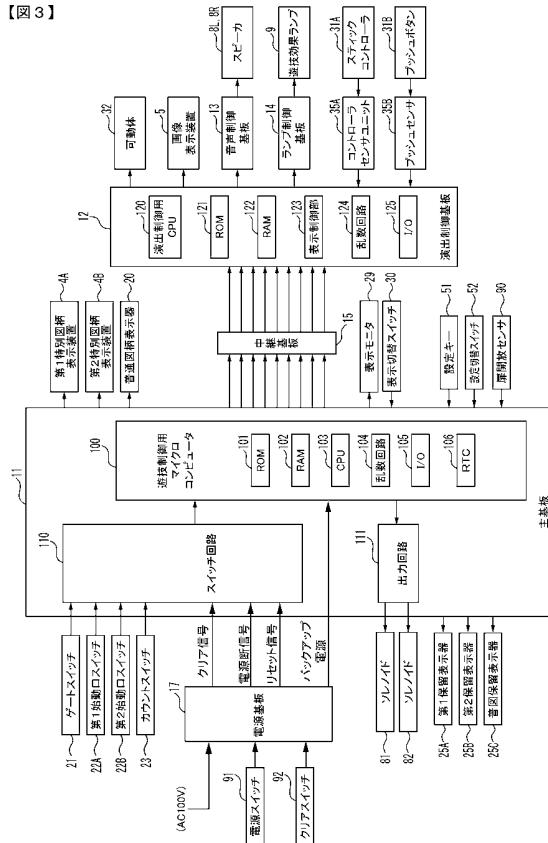
【図 2】

【図 2】



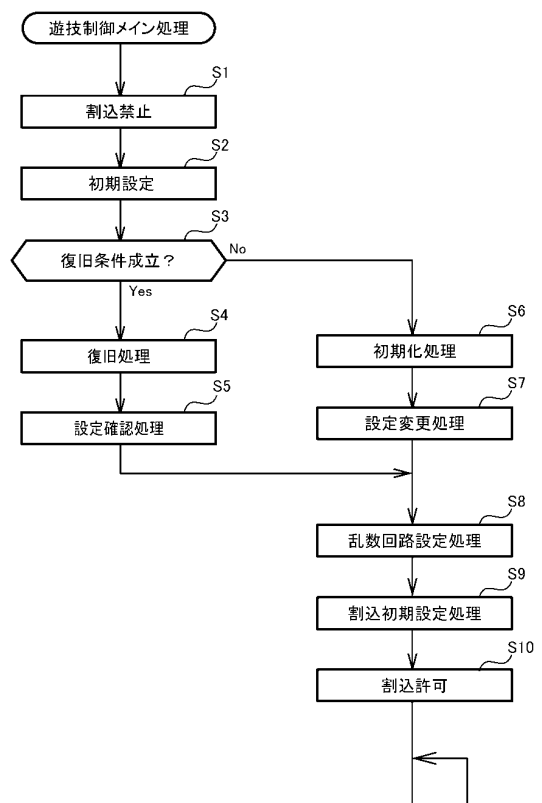
【図 3】

【図 3】

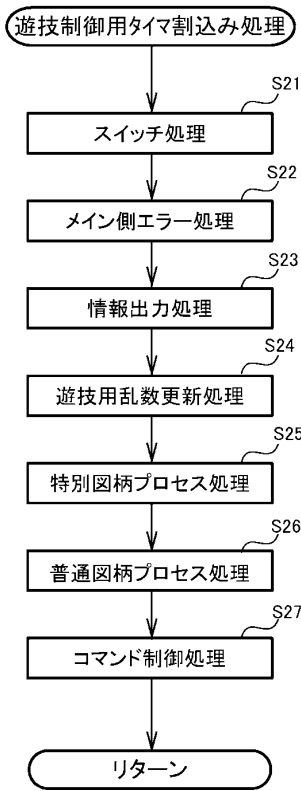


【図 4】

【図 4】



【図 5】  
【図 5】



【図 7】  
【図 7】

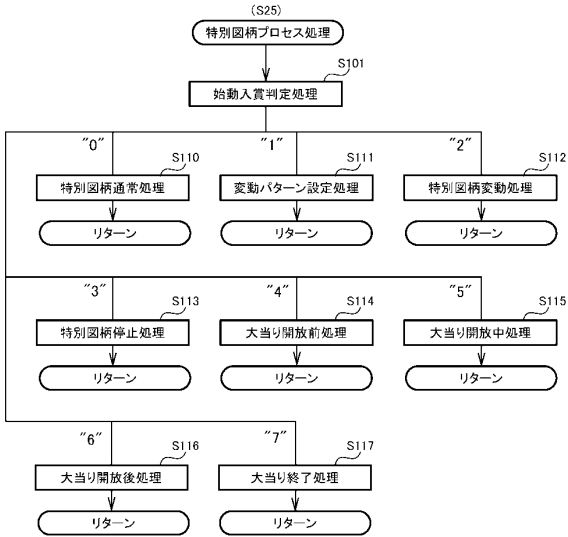
(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

| 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)                |
|------|---------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 通常状態 | 大当たり    | 1020~1237<br>(確率1/200)   | 1020~1237<br>(確率1/200)   | 1020~1272<br>(確率1/260)   | 1020~1292<br>(確率1/240)   | 1020~1317<br>(確率1/220)   | 1020~1346<br>(確率1/200)   |
| 通常状態 | 時短付き    | 65317~65535<br>(確率1/300) | 65317~65535<br>(確率1/300) | 65317~65535<br>(確率1/300) | 65317~65535<br>(確率1/300) | 65317~65535<br>(確率1/300) | 65317~65535<br>(確率1/300) |
| 通常状態 | または時短状態 | 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                   |
| 通常状態 | 大当たり    | 1020~1346<br>(確率1/200)   | 1020~1383<br>(確率1/180)   | 1020~1429<br>(確率1/160)   | 1020~1487<br>(確率1/140)   | 1020~1556<br>(確率1/120)   | 1020~1674<br>(確率1/100)   |
| 通常状態 | 時短付き    | 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                   |
| 通常状態 | または時短状態 | 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                   |

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

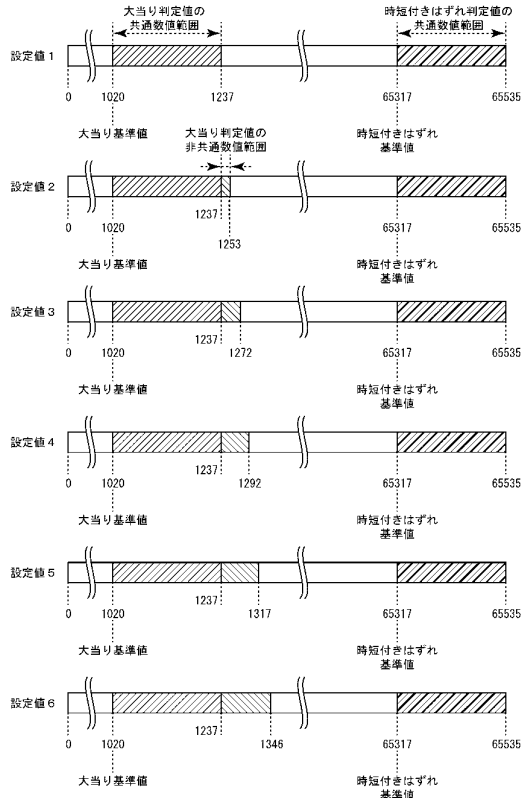
| 遊技状態 | 特別表示結果  | MR1(設定値1)                | MR1(設定値2)                | MR1(設定値3)                | MR1(設定値4)                | MR1(設定値5)                | MR1(設定値6)                |
|------|---------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 通常状態 | 大当たり    | 1020~1237<br>(確率1/200)   | 1020~1253<br>(確率1/160)   | 1020~1272<br>(確率1/140)   | 1020~1292<br>(確率1/120)   | 1020~1317<br>(確率1/100)   | 1020~1346<br>(確率1/80)    |
| 通常状態 | 時短付き    | 65317~65535<br>(確率1/300) | 65317~65535<br>(確率1/300) | 65317~65535<br>(確率1/300) | 65317~65535<br>(確率1/300) | 65317~65535<br>(確率1/300) | 65317~65535<br>(確率1/300) |
| 通常状態 | または時短状態 | 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                   |
| 通常状態 | 大当たり    | 1020~1346<br>(確率1/200)   | 1020~1383<br>(確率1/180)   | 1020~1429<br>(確率1/160)   | 1020~1487<br>(確率1/140)   | 1020~1556<br>(確率1/120)   | 1020~1674<br>(確率1/100)   |
| 通常状態 | 時短付き    | 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                   |
| 通常状態 | または時短状態 | 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                   |

【図 6】  
【図 6】



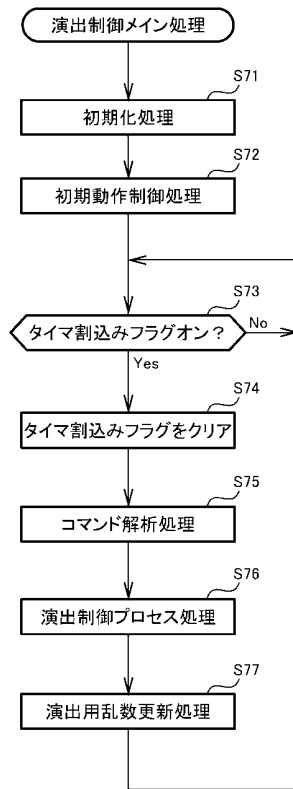
【図 8】  
【図 8】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



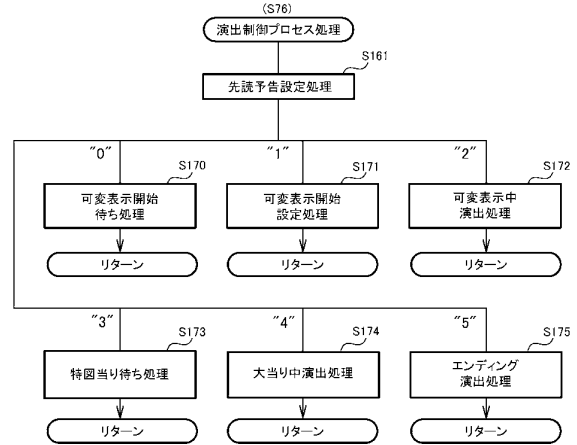
【図 9】

【図 9】



【図 10】

【図 10】



10

20

【図 11-1】

【図 11-1】

(A)

| MODE | EXT | 名称        | 内容                       |
|------|-----|-----------|--------------------------|
| 80   | 01  | 第1可変表示開始  | 第1特図の可変表示の開始を指定          |
| 80   | 02  | 第2可変表示開始  | 第2特図の可変表示の開始を指定          |
| 81   | XX  | 変動パターン指定  | 変動パターン(可変表示時間)を指定        |
| 8C   | XX  | 可変表示結果指定  | 可変表示結果を指定                |
| 8F   | 00  | 図柄確定      | 飾り図柄の可変表示の停止指定           |
| 95   | XX  | 遊技状態指定    | 現在の遊技状態を指定               |
| A0   | XX  | 当り開始指定    | 大当りの開始指定                 |
| A1   | XX  | 大入賞口開放中指定 | 大入賞口開放中を指定               |
| A2   | XX  | 大入賞口開放後指定 | 大入賞口開放後を指定               |
| A3   | XX  | 当り終了指定    | 大当りの終了指定                 |
| B1   | 00  | 第1始動口入賞指定 | 第1始動入賞口への入賞を通知           |
| B2   | 00  | 第2始動口入賞指定 | 第2始動入賞口への入賞を通知           |
| C1   | XX  | 第1保留記憶数通知 | 第1保留記憶数を通知               |
| C2   | XX  | 第2保留記憶数通知 | 第2保留記憶数を通知               |
| C4   | XX  | 図柄指定      | 始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定   |
| C6   | XX  | 変動カテゴリ    | 始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定 |

(B)

| MODE | EXT | 名称         | 指定内容     |
|------|-----|------------|----------|
| 8C   | 00  | 第1可変表示結果指定 | はずれ      |
| 8C   | 01  | 第2可変表示結果指定 | 大当り(確変A) |
| 8C   | 02  | 第3可変表示結果指定 | 大当り(確変B) |
| 8C   | 03  | 第4可変表示結果指定 | 大当り(確変C) |
| 8C   | 04  | 第5可変表示結果指定 | 大当り(非確変) |

【図 11-2】

【図 11-2】

| 乱数値 | 範囲      | 用途        |
|-----|---------|-----------|
| MR1 | 1～65536 | 特図表示結果判定用 |
| MR2 | 1～100   | 大当り種別判定用  |
| MR3 | 1～997   | 変動パターン判定用 |
| MR4 | 3～13    | 普図表示結果判定用 |

30

40

50

## 【図 1 1 - 3】

## 【図 1 1 - 3】

表示結果判定テーブル

| 遊技状態 | 判定値(MR1)    | 特図表示結果 |
|------|-------------|--------|
| 通常状態 | 1～219       | 大当り    |
|      | 上記数値以外      | はずれ    |
| 確変状態 | 10000～12180 | 大当り    |
|      | 上記数値以外      | はずれ    |

## 【図 1 1 - 4】

## 【図 1 1 - 4】

(A) 大当り種別判定テーブル

| 変動特図 | 判定値(MR2) | 大当り種別 |
|------|----------|-------|
| 第1特図 | 1～50     | 非確変   |
|      | 51～80    | 確変A   |
|      | 81～95    | 確変B   |
|      | 96～100   | 確変C   |
| 第2特図 | 1～50     | 非確変   |
|      | 51～100   | 確変A   |

(B) 大当り種別

| 大当り種別 | 確変制御    | 時短制御                   | ラウンド数        |
|-------|---------|------------------------|--------------|
| 確変A   | 次回大当りまで | 次回大当りまで                | 10(通常開放ラウンド) |
| 確変B   | 次回大当りまで | 次回大当りまで                | 5(通常開放ラウンド)  |
| 確変C   | 次回大当りまで | 次回大当りまで                | 2(通常開放ラウンド)  |
| 非確変   | 無し      | 100回<br>(100回以内の大当りまで) | 10(通常開放ラウンド) |

## 【図 1 1 - 5】

## 【図 1 1 - 5】

| 変動パターン | 特図可変表示時間(ms) | 内容                                                          |
|--------|--------------|-------------------------------------------------------------|
| PA1-1  | 12000        | 短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)                                        |
| PA1-2  | 5750         | 同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)                                   |
| PA1-3  | 3750         | 同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)                                   |
| PA1-4  | 3000         | 短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)                                         |
| PA2-1  | 20000        | ノーマルリーチ(はずれ)                                                |
| PA2-2  | 50000        | スーパーリーチα(リーチ演出Aはずれ)                                         |
| PA2-3  | 60000        | スーパーリーチβ(リーチ演出Bはずれ)                                         |
| PA2-4  | 85000        | スーパーリーチγ(リーチ演出CまたはDはずれ)                                     |
| PA2-5  | 70000        | スーパーリーチδ(リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出はずれ)                         |
| PA2-6  | 75000        | スーパーリーチε(リーチ演出CまたはDはずれ→リーチ演出G発展示唆演出はずれ)                     |
| PA2-7  | 80000        | スーパーリーチζ(リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出→リーチ演出F発展短縮演出→リーチ演出Fはずれ)     |
| PA2-8  | 90000        | スーパーリーチη(リーチ演出A→高期待度リーチ演出発展短縮演出→リーチ演出Fはずれ)                  |
| PA2-9  | 95000        | スーパーリーチθ(リーチ演出CまたはDはずれ→リーチ演出G発展示唆演出→リーチ演出Gはずれ)              |
| PA2-10 | 100000       | スーパーリーチι(リーチ演出CまたはDはずれ→事前演出・前兆演出→リーチ演出H発展短縮演出→リーチ演出Hはずれ)    |
| PA2-11 | 105000       | スーパーリーチκ(リーチ演出CまたはDはずれ→事前演出・前兆演出→高期待度リーチ演出発展短縮演出→リーチ演出Hはずれ) |
| PA2-12 | 85000        | スーパーリーチλ(高期待度リーチ演出発展短縮演出→リーチ演出Hはずれ)                         |
| PB1-1  | 20000        | ノーマルリーチ(大当り)                                                |
| PB1-2  | 50000        | スーパーリーチα(リーチ演出A大当り)                                         |
| PB1-3  | 60000        | スーパーリーチβ(リーチ演出B大当り)                                         |
| PB1-4  | 65000        | スーパーリーチγ(リーチ演出CまたはD大当り)                                     |
| PB1-5  | 80000        | スーパーリーチδ(リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出→リーチ演出E発展短縮演出→リーチ演出E大当り)     |
| PB1-6  | 90000        | スーパーリーチη(リーチ演出A→高期待度リーチ演出発展短縮演出→リーチ演出F大当り)                  |
| PB1-7  | 95000        | スーパーリーチθ(リーチ演出CまたはD大当り→リーチ演出G発展示唆演出→リーチ演出G発展短縮演出→リーチ演出G大当り) |
| PB1-8  | 100000       | スーパーリーチι(リーチ演出CまたはD大当り→事前演出・前兆演出→リーチ演出H発展短縮演出→リーチ演出H大当り)    |
| PB1-9  | 105000       | スーパーリーチκ(リーチ演出CまたはD大当り→事前演出・前兆演出→高期待度リーチ演出発展短縮演出→リーチ演出H大当り) |
| PB1-10 | 85000        | スーパーリーチλ(高期待度リーチ演出発展短縮演出→リーチ演出H大当り)                         |

## 【図 1 1 - 6】

## 【図 1 1 - 6】

| 可変表示結果            | 大当り       | はずれ<br>(保留数2以下) | はずれ<br>(保留数3) | はずれ<br>(保留数4) | はずれ<br>(時短時) |
|-------------------|-----------|-----------------|---------------|---------------|--------------|
| 変動パターン判定テーブル      | 大当り判定テーブル | はずれ判定テーブルA      | はずれ判定テーブルB    | はずれ判定テーブルC    | はずれ判定テーブルD   |
| PA1-1(非Rはずれ短縮なし)  | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA1-2(非Rはずれ短縮1)   | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA1-3(非Rはずれ短縮2)   | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA1-4(非Rはずれ時短)    | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-1(ノーマルRはずれ)   | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-2(スーパーRαはずれ)  | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-3(スーパーRβはずれ)  | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-4(スーパーRγはずれ)  | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-5(スーパーRδはずれ)  | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-6(スーパーRεはずれ)  | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-7(スーパーRζはずれ)  | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-8(スーパーRηはずれ)  | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-9(スーパーRθはずれ)  | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-10(スーパーRιはずれ) | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-11(スーパーRκはずれ) | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-12(スーパーRλはずれ) | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PB1-1(ノーマルR大当り)   | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PB1-2(スーパーRα大当り)  | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PB1-3(スーパーRβ大当り)  | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PB1-4(スーパーRγ大当り)  | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PB1-5(スーパーRδ大当り)  | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PB1-6(スーパーRε大当り)  | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PB1-7(スーパーRζ大当り)  | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PB1-8(スーパーRη大当り)  | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PB1-9(スーパーRθ大当り)  | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PB1-10(スーパーRι大当り) | ○         | ○               | ○             | ○             | ○            |

・大当り変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチの変動パターン決定割合

$$\alpha < \beta < \gamma < \delta < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$$

・はずれ変動パターン判定テーブルA～D選択時の各スーパーリーチの変動パターン決定割合

$$\alpha > \beta > \gamma > \delta > \varepsilon > \zeta > \eta > \theta > \iota > \kappa > \lambda$$

・各スーパーリーチの変動パターンの大当り期待度

$$\alpha < \beta < \gamma < \delta < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$$

10

20

30

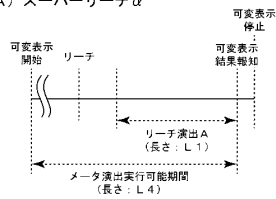
40

50

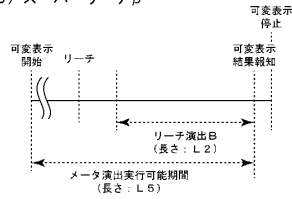
【図 11-7】

【図 11-7】

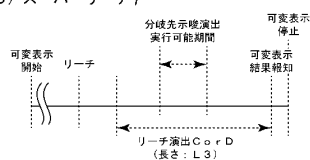
(A) スーパーリーチ α



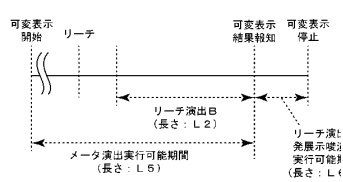
(B) スーパーリーチ β



(C) スーパーリーチ γ



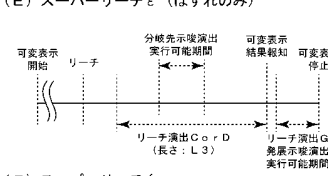
(D) スーパーリーチ δ (はずれののみ)



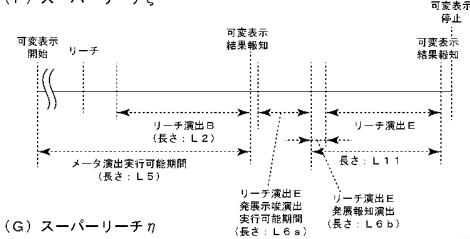
【図 11-8】

【図 11-8】

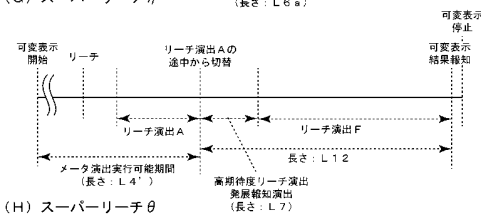
(E) スーパーリーチ ε (はずれののみ)



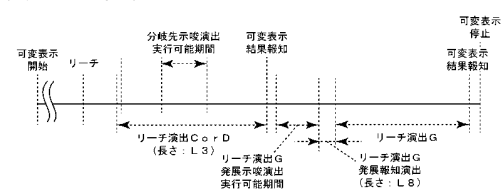
(F) スーパーリーチ ζ



(G) スーパーリーチ η



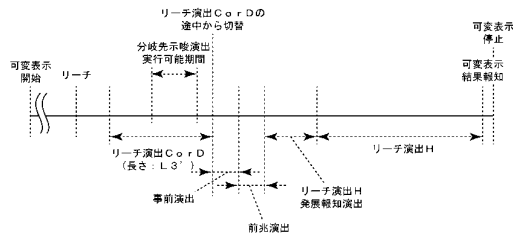
(H) スーパーリーチ θ



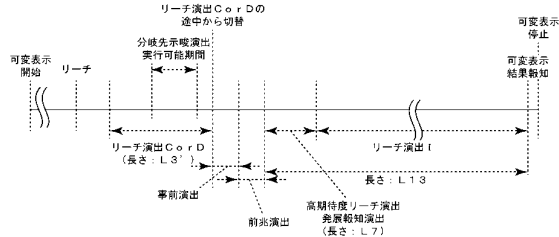
【図 11-9】

【図 11-9】

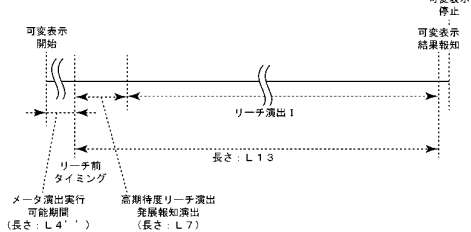
(I) スーパーリーチ ι



(J) スーパーリーチ κ



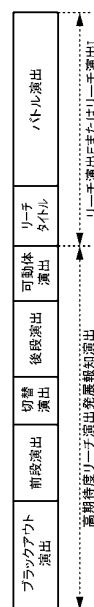
(K) スーパーリーチ λ



【図 11-10】

【図 11-10】

(A) 高期待度リーチ演出発展告知演出と実行する場合の詳細



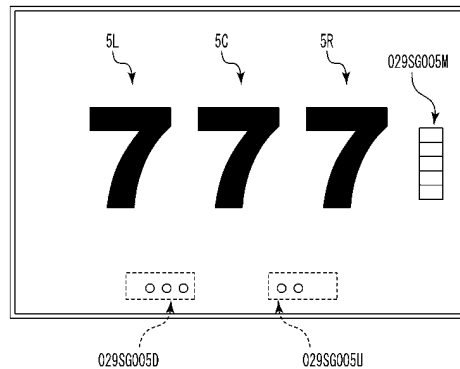
(B) 前段演出と後段演出との比較

| 種別   | セリフ文字の表示態様 |              |              | セリフ文字の表示態様   |     |              | セリフ文字の表示態様 |              |     |
|------|------------|--------------|--------------|--------------|-----|--------------|------------|--------------|-----|
|      | 文字数        | セリフ内容 (第1期間) | 文字数          | セリフ内容 (第2期間) | 文字数 | セリフ内容 (第3期間) | 文字数        | セリフ内容 (第4期間) | 文字数 |
| 前段演出 | 1人じゃい...   | 7            | みんなの力を集めてやる! | 12           | 低   | 遅            | 遅          | 遅            | 遅   |
| 後段演出 | ミラクル       | 4            | アタック!        | 5            | 高   | 速            | 速          | 速            | 速   |

※「セリフ」は文字として扱う

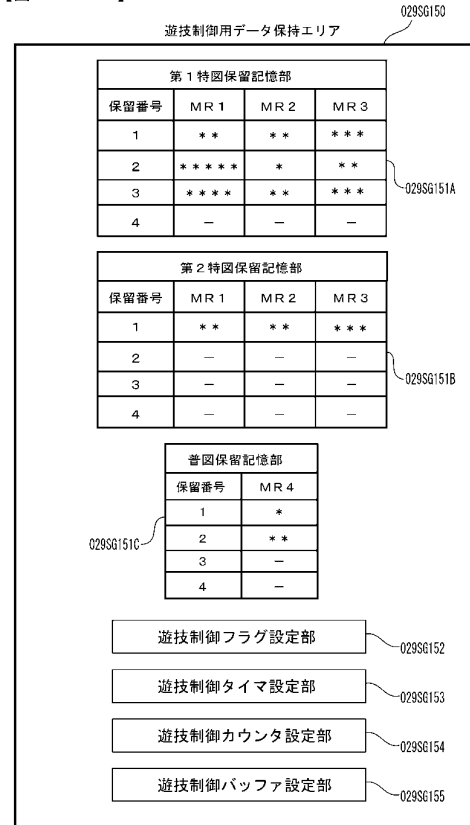
【図 11-11】

【図 11-11】



【図 11-12】

【図 11-12】



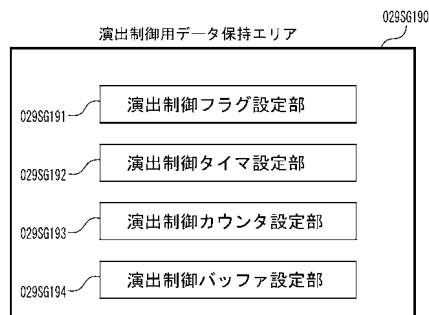
10

20

【図 11-13】

【図 11-13】

(A)



(B)

|          | バッファ番号 | 始動口入賞指定  | 図柄指定     | 変動カテゴリ   | 保留記憶数通知  | 保留表示フラグ |
|----------|--------|----------|----------|----------|----------|---------|
| 第1特図保留記憶 | 1-0    | B100 (H) | C400 (H) | C600 (H) | C102 (H) | 0       |
|          | 1-1    | B100 (H) | C400 (H) | C600 (H) | C102 (H) | 0       |
|          | 1-2    | B100 (H) | C410 (H) | C601 (H) | C102 (H) | 1       |
|          | 1-3    | B100 (H) | C400 (H) | C600 (H) | C103 (H) | -       |
| 第2特図保留記憶 | 1-4    | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) | -       |
|          | 2-0    | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) | -       |
|          | 2-1    | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) | -       |
|          | 2-2    | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) | -       |
|          | 2-3    | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) | -       |
|          | 2-4    | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H) | -       |

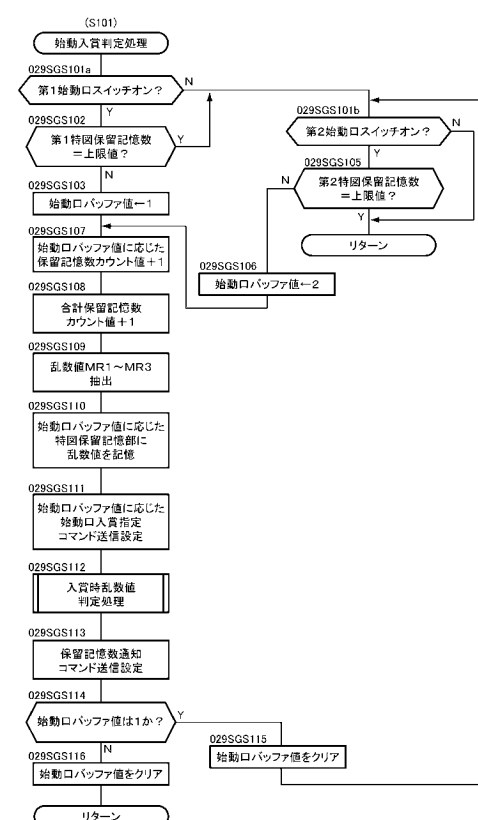
保留表示フラグ "0"→白

保留表示フラグ "1"→青

保留表示フラグ "2"→赤

【図 11-14】

【図 11-14】



30

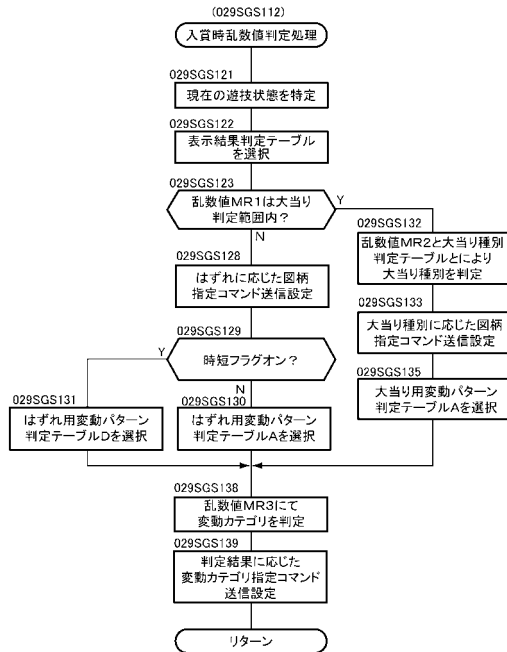
40

50

【図 11-15】

【図 11-15】

(A)

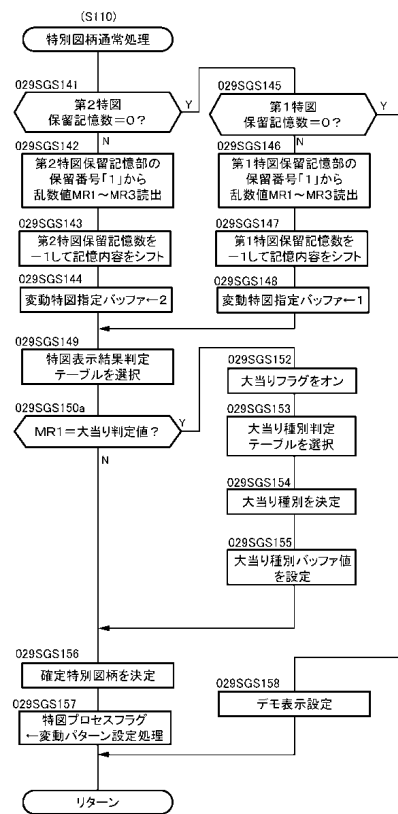


(B)

| MODE | EXT | 変動カテゴリ |
|------|-----|--------|
| C6   | 00  | 非リーチ   |
|      | 01  | Sリーチ   |
|      | 02  | その他    |

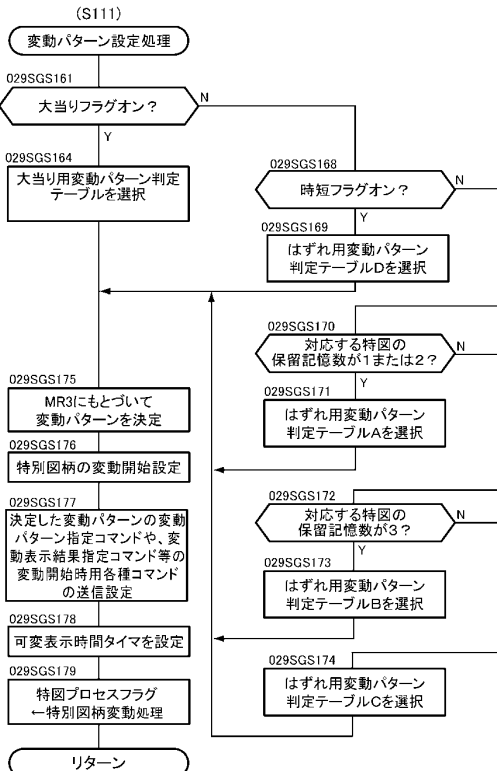
【図 11-16】

【図 11-16】



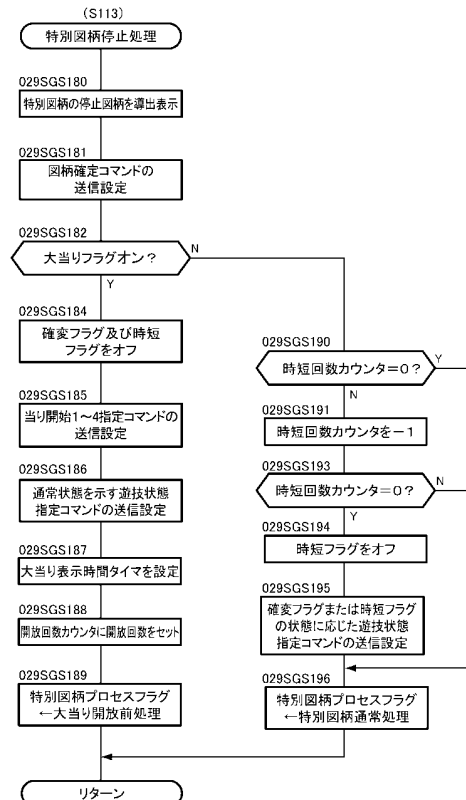
【図 11-17】

【図 11-17】



【図 11-18】

【図 11-18】



10

20

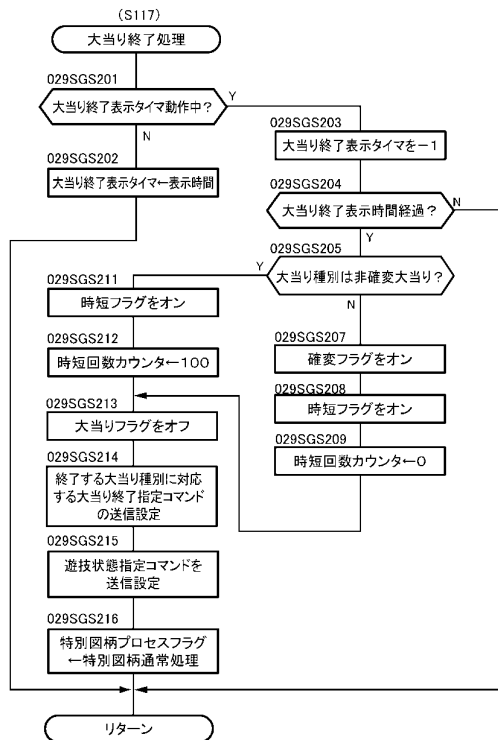
30

40

50

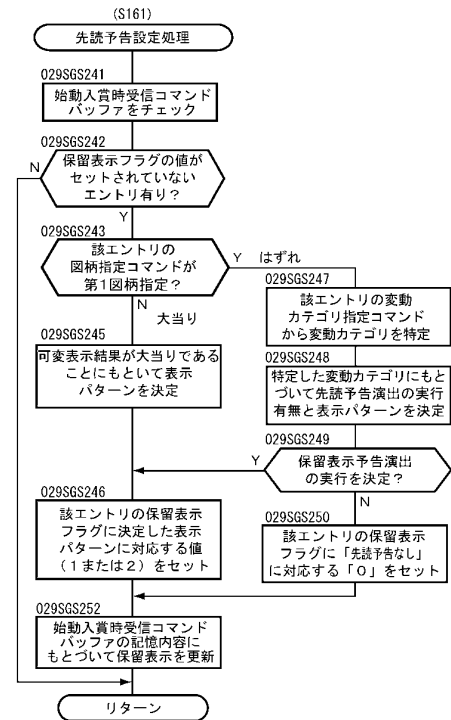
## 【図 11-19】

【図 11-19】



## 【図 11-20】

【図 11-20】



10

20

## 【図 11-21】

【図 11-21】

(A) 029SGS245における決定割合

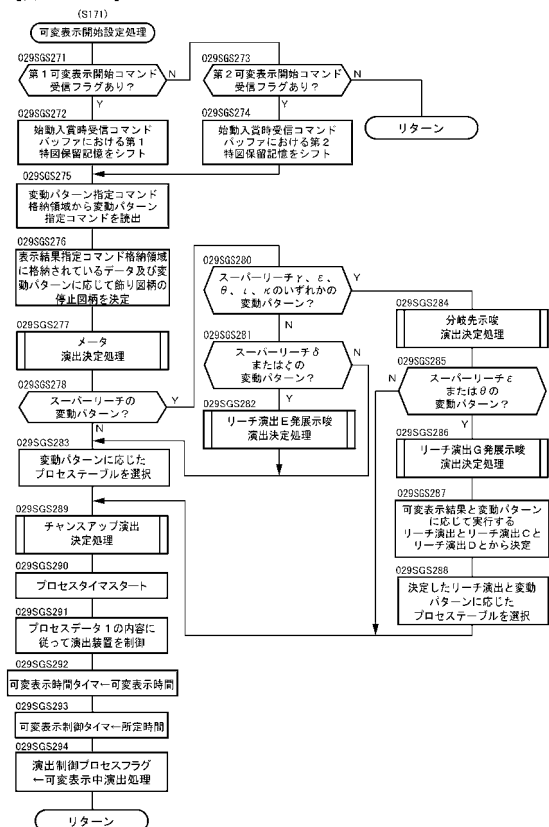
| 可変表示結果 | 先読予告演出<br>なし | 先読予告演出あり |         |
|--------|--------------|----------|---------|
|        |              | 表示パターンα  | 表示パターンβ |
|        | 白色           | 青色       | 赤色      |
| 大当り    | 5%           | 30%      | 65%     |

(B) 029SGS248における決定割合

| 可変表示結果及び<br>変動カテゴリ | 先読予告演出<br>なし | 先読予告演出あり |         |
|--------------------|--------------|----------|---------|
|                    |              | 表示パターンα  | 表示パターンβ |
|                    | 白色           | 青色       | 赤色      |
| はずれ（非リーチ）          | 95%          | 5%       | 0%      |
| はずれ（その他）           | 75%          | 20%      | 5%      |
| はずれ（Sリーチ）          | 65%          | 25%      | 10%     |

## 【図 11-22】

【図 11-22】



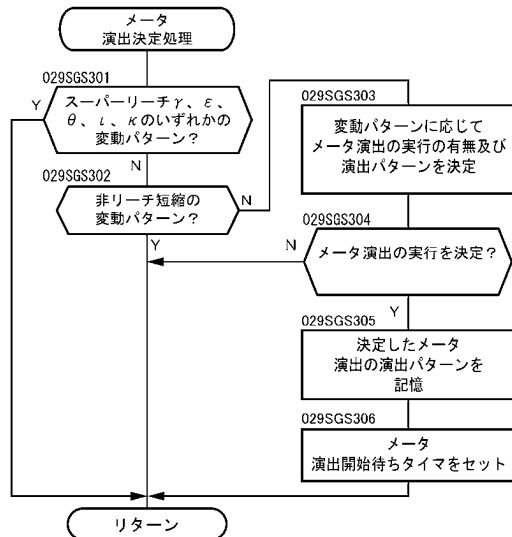
30

40

50

【図 11-23】

【図 11-23】



【図 11-24】

【図 11-24】  
(A)

| 変動パターン          | 非実行 | パターンA | パターンB | パターンC | パターンD | パターンE | パターンF |
|-----------------|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 短縮なし非リーチ        | 90% | 10%   | 5%    | 0%    | 0%    | 0%    | 0%    |
| ノーマルリーチ         | 20% | 25%   | 50%   | 5%    | 0%    | 0%    | 0%    |
| スーパーリーチα、β、δ、ζ、 | 10% | 5%    | 15%   | 40%   | 30%   | 0%    | 0%    |
| スーパーリーチη        | 5%  | 0%    | 0%    | 0%    | 0%    | 95%   | 0%    |
| スーパーリーチλ        | 0%  | 0%    | 0%    | 0%    | 0%    | 0%    | 100%  |

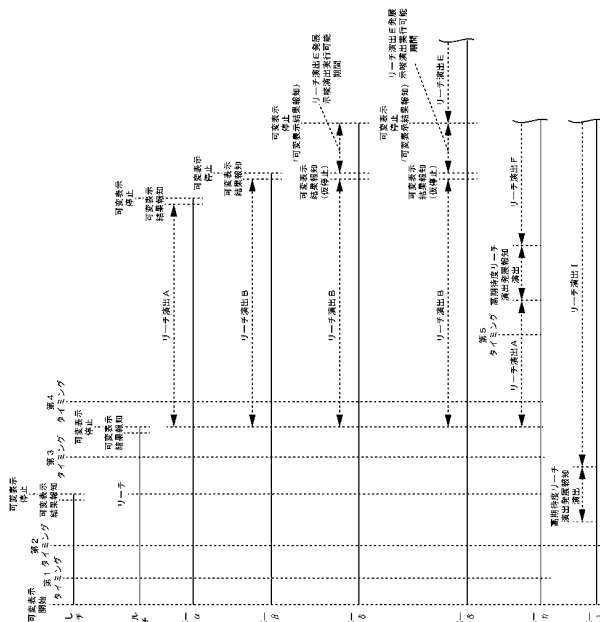
(B) メータ演出の演出パターン

| 演出パターン | 演出内容                                                |
|--------|-----------------------------------------------------|
| パターンA  | 第1タイミングでメータ1段階増加                                    |
| パターンB  | 第1タイミングと第2タイミングでメータを1段階ずつ増加                         |
| パターンC  | 第1タイミング、第2タイミング、第3タイミングでメータを1段階ずつ増加                 |
| パターンD  | 第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミングでメータを1段階ずつ増加         |
| パターンE  | 第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミング、第5タイミングでメータを1段階ずつ増加 |
| パターンF  | 第2タイミングでメータを5段階増加                                   |

10

【図 11-25】

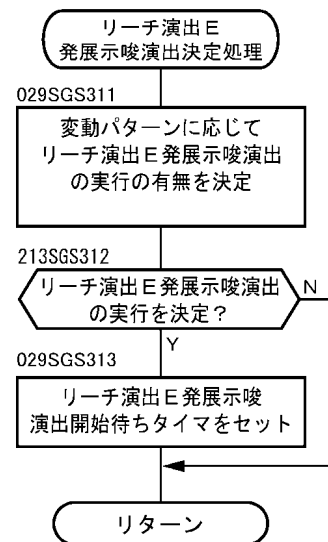
【図 11-25】



【図 11-26】

【図 11-26】

(A)



(B)

| 変動パターン   | 非実行 | 実行  |
|----------|-----|-----|
| スーパーリーチδ | 50% | 50% |
| スーパーリーチζ | 20% | 80% |

20

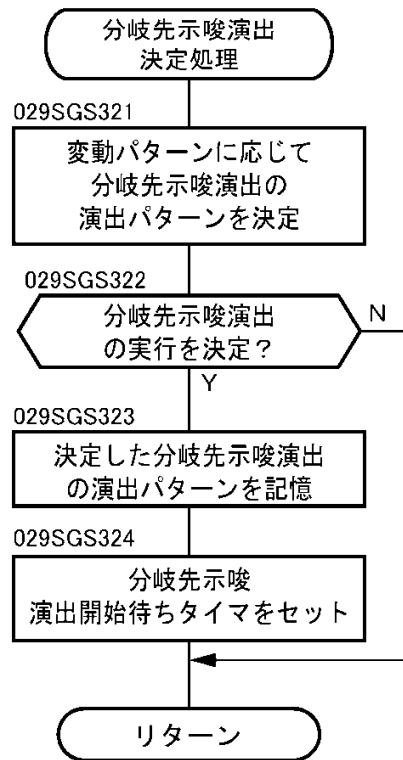
30

40

50

【図 11-27】

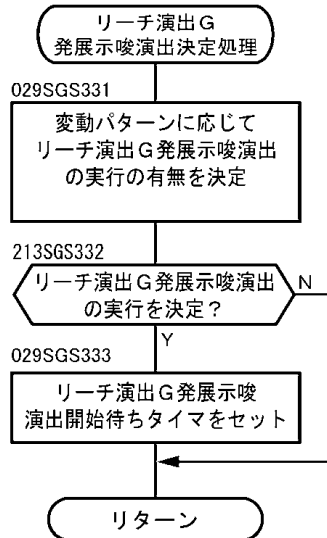
【図 11-27】



【図 11-29】

【図 11-29】

(A)



(B)

| 変動パターン   | 非実行 | 実行  |
|----------|-----|-----|
| スーパーリーチε | 50% | 50% |
| スーパーリーチθ | 20% | 80% |

【図 11-28】

【図 11-28】

(A)

| 変動パターン   | 非実行 | パターンX | パターンY | パターンZ |
|----------|-----|-------|-------|-------|
| スーパーリーチγ | 90% | 10%   | 0%    | 0%    |
| スーパーリーチε | 70% | 30%   | 0%    | 0%    |
| スーパーリーチθ | 50% | 30%   | 15%   | 5%    |
| スーパーリーチι | 10% | 10%   | 70%   | 10%   |
| スーパーリーチκ | 10% | 30%   | 20%   | 40%   |

(B) 分岐先示唆演出の演出パターン

| 演出パターン | 演出内容                                                |
|--------|-----------------------------------------------------|
| パターンX  | 分岐先示唆画像X (リーチ演出H発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆) |
| パターンY  | 分岐先示唆画像Y (リーチ演出H発展報知演出の実行を示唆)                       |
| パターンZ  | 分岐先示唆画像Z (高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆)                    |

【図 11-30】

【図 11-30】

(A) 大当り時のリーチ演出決定割合

| 変動パターン   | リーチ演出C | リーチ演出D |
|----------|--------|--------|
| スーパーリーチγ | 50%    | 50%    |
| スーパーリーチθ | 30%    | 70%    |
| スーパーリーチι | 0%     | 100%   |
| スーパーリーチκ | 20%    | 80%    |

(B) はずれ時のリーチ演出決定割合

| 変動パターン   | リーチ演出C | リーチ演出D |
|----------|--------|--------|
| スーパーリーチγ | 90%    | 10%    |
| スーパーリーチε | 80%    | 20%    |
| スーパーリーチθ | 70%    | 30%    |
| スーパーリーチι | 0%     | 100%   |
| スーパーリーチκ | 60%    | 40%    |

(C) リーチ演出Cとリーチ演出Dとの比較

| リーチ演出  | 大当り期待度 | 前兆演出実行時の高期待度リーチ演出発展報知演出実行割合 |
|--------|--------|-----------------------------|
| リーチ演出C | 低      | 高 (確定)                      |
| リーチ演出D | 高      | 低                           |

(D) 大当り時のスーパーリーチθとスーパーリーチκとの比較

| 変動パターン   | リーチ演出  | 決定割合 | 決定割合の差 |
|----------|--------|------|--------|
| スーパーリーチθ | リーチ演出C | 30%  | 40%    |
|          | リーチ演出D | 70%  |        |
| スーパーリーチκ | リーチ演出C | 20%  | 60%    |
|          | リーチ演出D | 80%  |        |

(E) はずれ時のスーパーリーチθとスーパーリーチκとの比較

| 変動パターン   | リーチ演出  | 決定割合 | 決定割合の差 |
|----------|--------|------|--------|
| スーパーリーチθ | リーチ演出C | 70%  | 40%    |
|          | リーチ演出D | 30%  |        |
| スーパーリーチκ | リーチ演出C | 60%  | 20%    |
|          | リーチ演出D | 40%  |        |

10

20

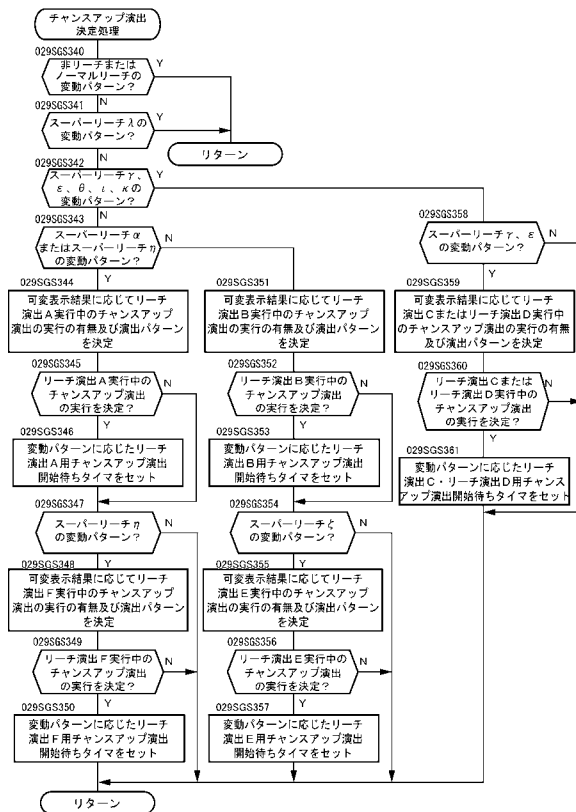
30

40

50

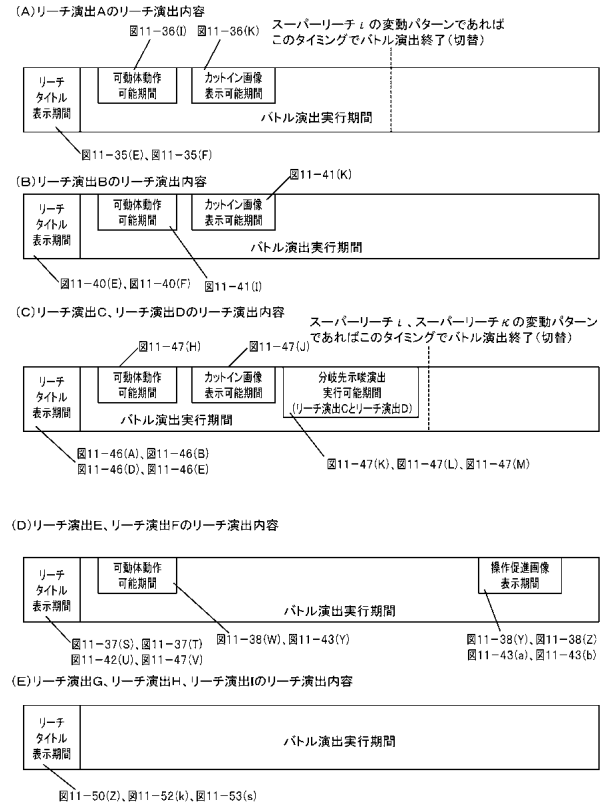
## 【図 11-31】

【図 11-31】



## 【図 11-32】

【図 11-32】



## 【図 11-33】

【図 11-33】

(A) リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出Dにおけるチャンスアップ態様

|               | 非チャンスアップ態様   | チャンスアップ態様    |
|---------------|--------------|--------------|
| リーチタイトル表示期間   | リーチタイトルを黒色表示 | リーチタイトルを赤色表示 |
| 可動体動作可能期間     | 可動体動作非実行     | 可動体動作実行      |
| カットイン画像表示可能期間 | カットイン画像非表示   | カットイン画像表示    |

(B) リーチ演出E、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出Hにおけるチャンスアップ態様

|             | 非チャンスアップ態様   | チャンスアップ態様       |
|-------------|--------------|-----------------|
| リーチタイトル表示期間 | リーチタイトルを黒色表示 | リーチタイトルを赤色表示    |
| 可動体動作可能期間   | 可動体動作非実行     | 可動体動作実行         |
| 操作促進画像表示期間  | ブッシュボタン画像表示  | スティックコントローラ画像表示 |

## 【図 11-34】

【図 11-34】

(A) リーチ演出A及びリーチ演出Cの実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

| 可変表示結果 | チャンスアップ演出 |       |       |       |
|--------|-----------|-------|-------|-------|
|        | 非実行       | パターンP | パターンQ | パターンR |
| はずれ    | 60%       | 35%   | 5%    | 0%    |
| 当たり    | 5%        | 35%   | 60%   | 0%    |

(B) リーチ演出F実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

| 可変表示結果 | チャンスアップ演出 |       |       |       |
|--------|-----------|-------|-------|-------|
|        | 非実行       | パターンS | パターンT | パターンU |
| はずれ    | 40%       | 30%   | 20%   | 10%   |
| 当たり    | 10%       | 20%   | 30%   | 40%   |

(C) リーチ演出B及びリーチ演出Dの実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

| 可変表示結果 | チャンスアップ演出 |       |       |       |
|--------|-----------|-------|-------|-------|
|        | 非実行       | パターンP | パターンQ | パターンR |
| はずれ    | 40%       | 30%   | 20%   | 10%   |
| 当たり    | 10%       | 20%   | 30%   | 40%   |

(D) リーチ演出E実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

| 可変表示結果 | チャンスアップ演出 |       |       |       |
|--------|-----------|-------|-------|-------|
|        | 非実行       | パターンS | パターンT | パターンU |
| はずれ    | 60%       | 35%   | 5%    | 0%    |
| 当たり    | 5%        | 35%   | 60%   | 0%    |

(E) リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

| 演出パターン | リーチタイトル赤色表示 | 可動体動作 | カットイン画像表示 |
|--------|-------------|-------|-----------|
| パターンP  | 実行          | 非実行   | 非実行       |
| パターンQ  | 実行          | 実行    | 非実行       |
| パターンR  | 実行          | 実行    | 実行        |

(F) リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

| 演出パターン | リーチタイトル赤色表示 | 可動体動作 | スティックコントローラ画像表示 |
|--------|-------------|-------|-----------------|
| パターンS  | 実行          | 非実行   | 非実行             |
| パターンT  | 実行          | 実行    | 非実行             |
| パターンU  | 実行          | 実行    | 実行              |

10

20

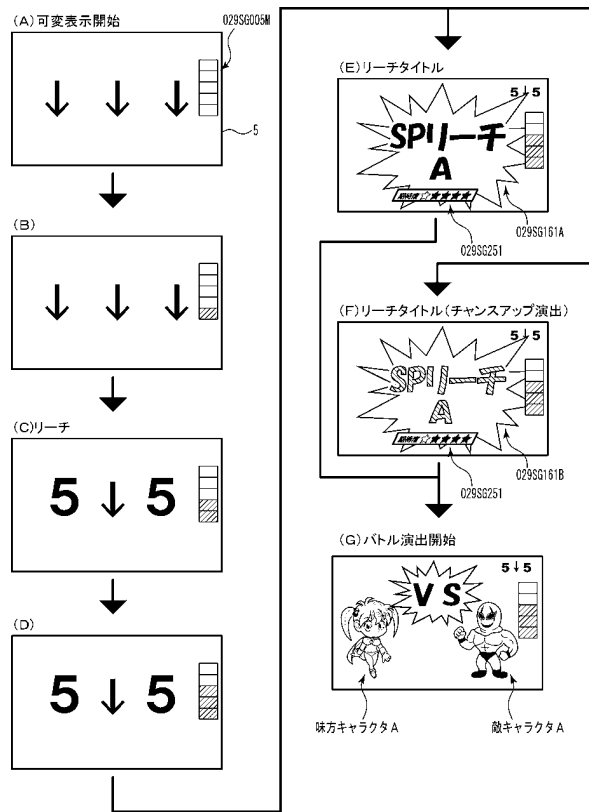
30

40

50

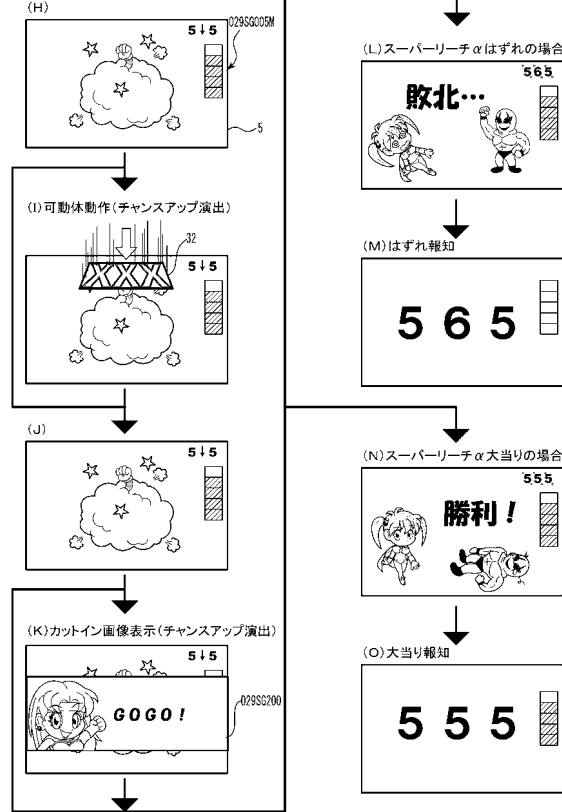
【図 11-35】

【図 11-35】



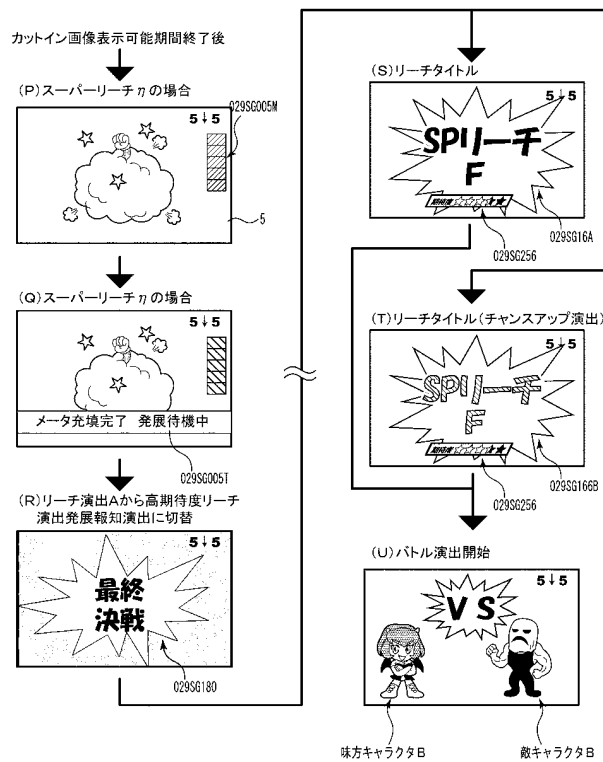
【図 11-36】

【図 11-36】



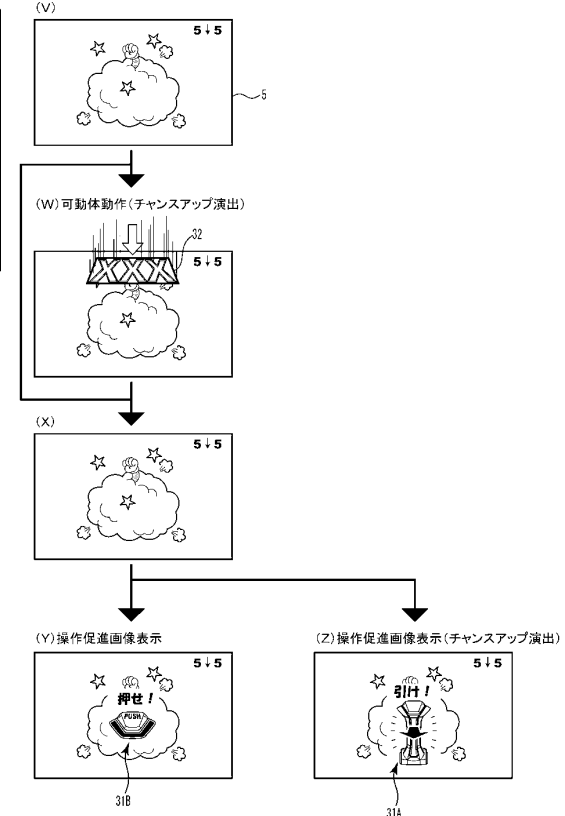
【図 11-37】

【図 11-37】



【図 11-38】

【図 11-38】



10

20

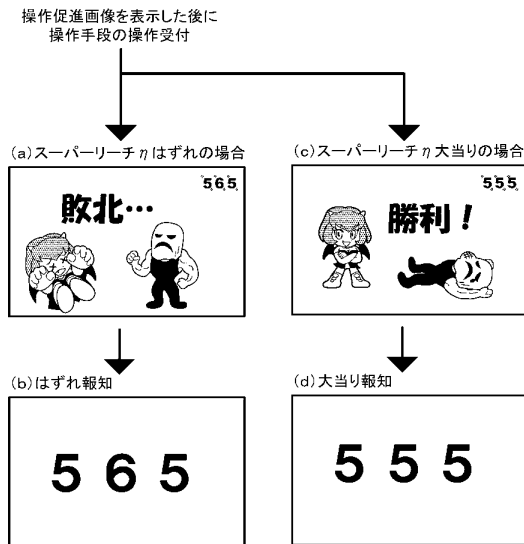
30

40

50

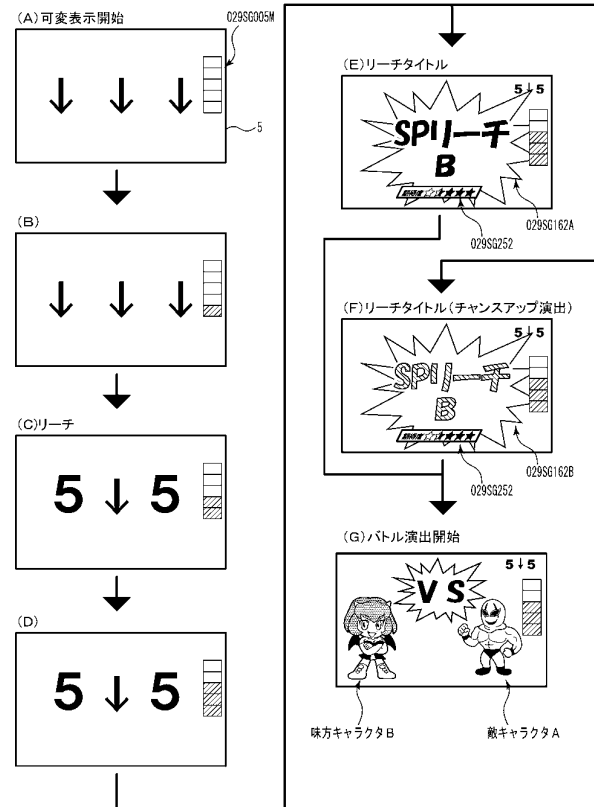
【図 11-39】

【図 11-39】



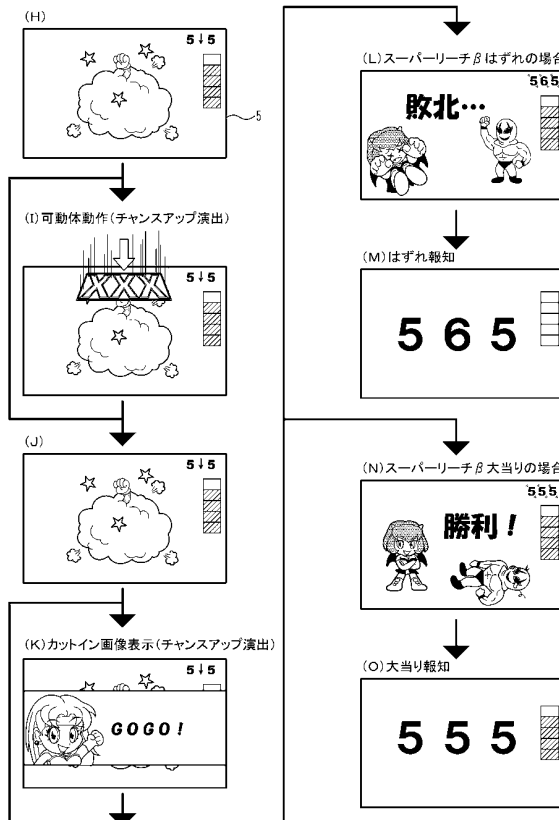
【図 11-40】

【図 11-40】

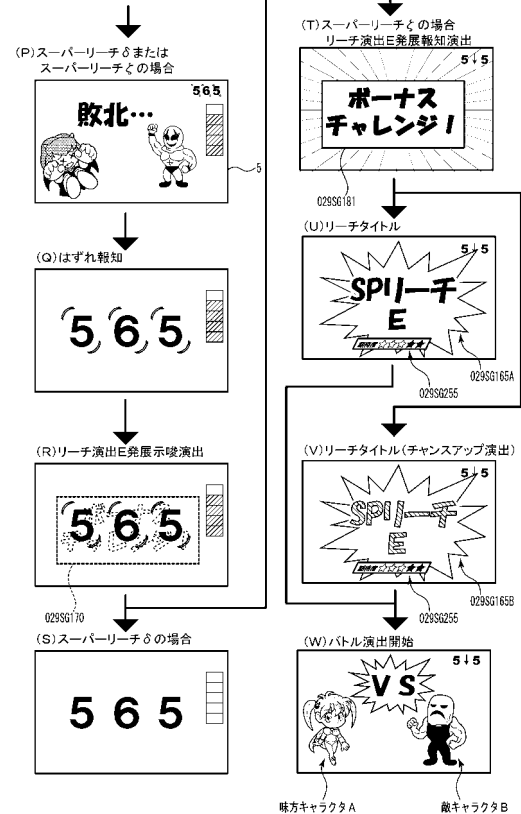


【図 11-41】

【図 11-41】



【図 11-42】

【図 11-42】  
カットイン画像表示可能期間終了後

10

20

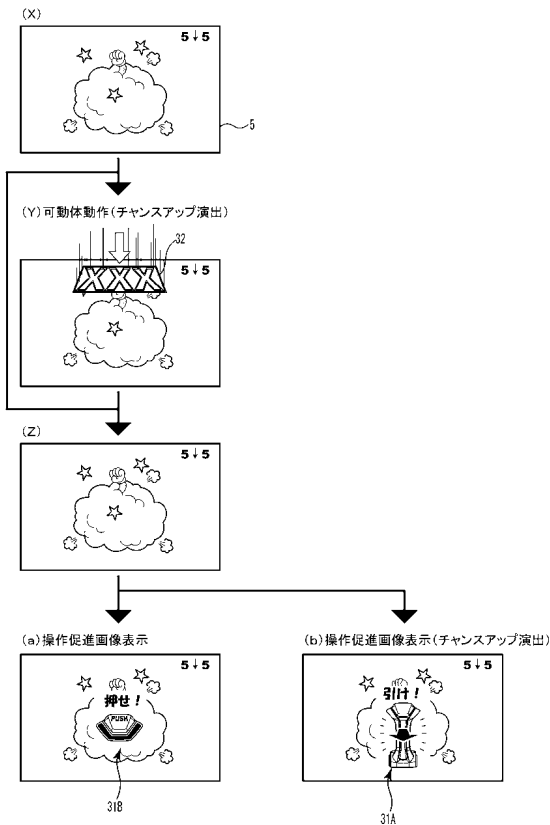
30

40

50

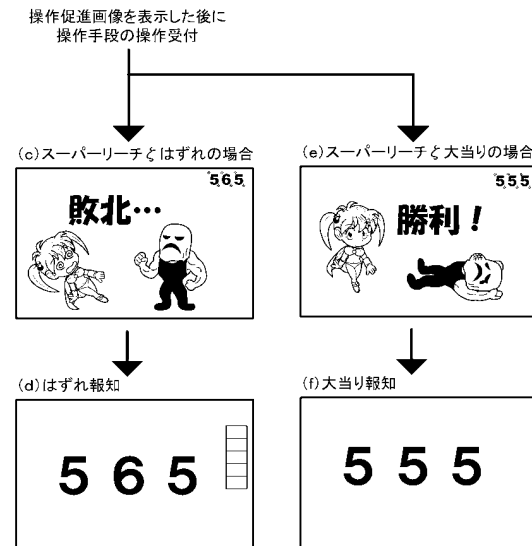
【図 11-43】

【図 11-43】



【図 11-44】

【図 11-44】



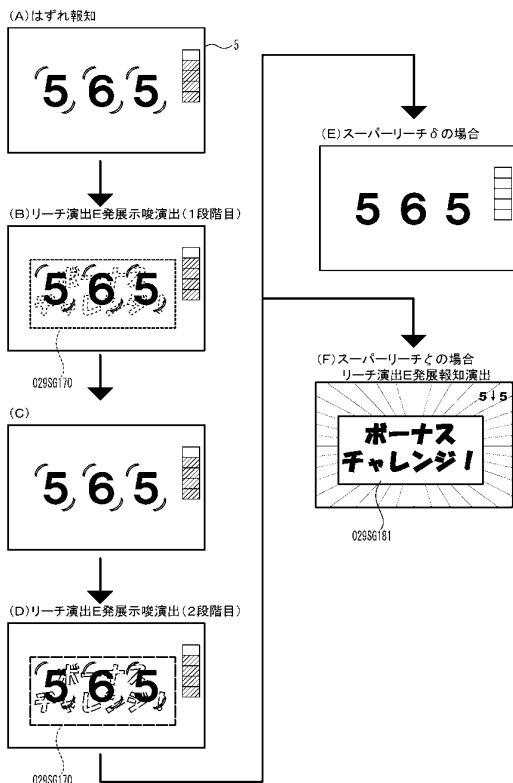
10

20

【図 11-45】

【図 11-45】

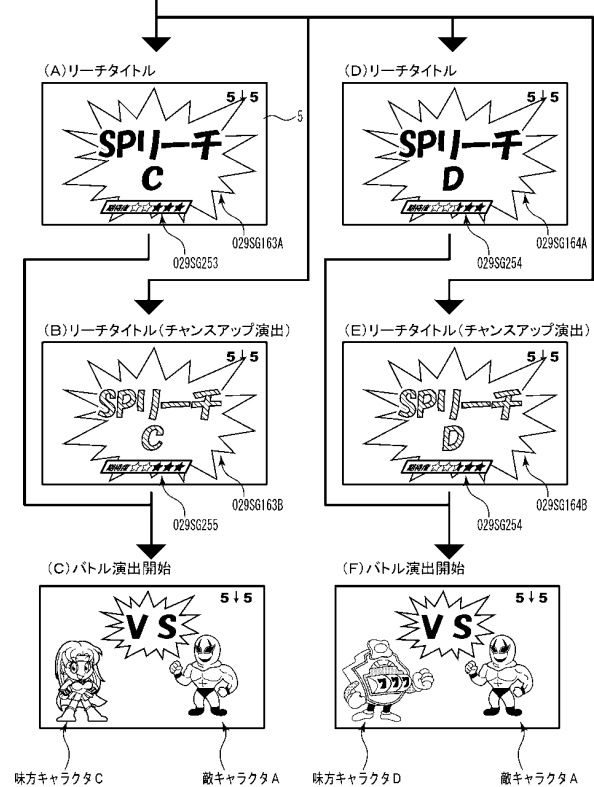
(Q)~(T)における詳細



【図 11-46】

【図 11-46】

リーチ



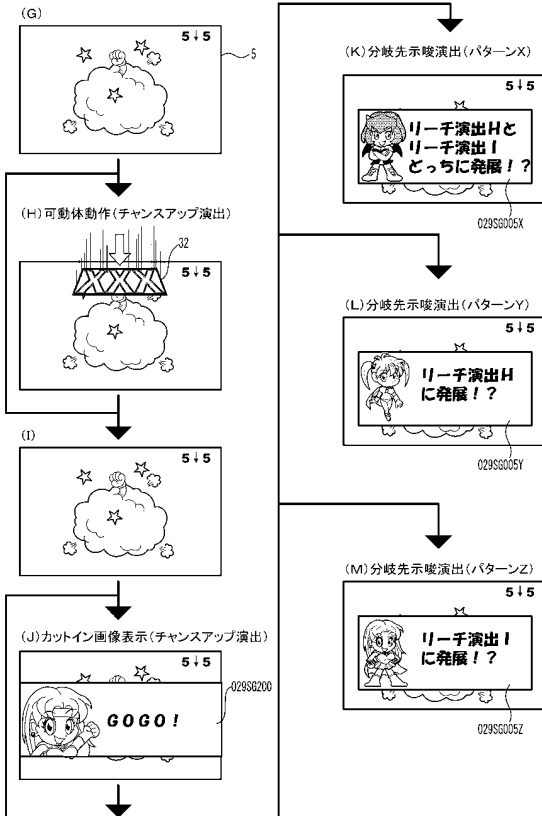
30

40

50

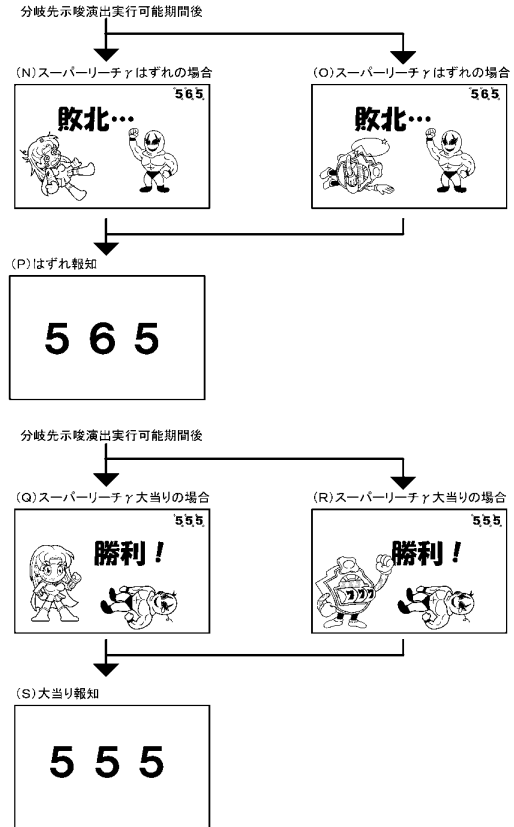
【図 11-47】

【図 11-47】



【図 11-48】

【図 11-48】

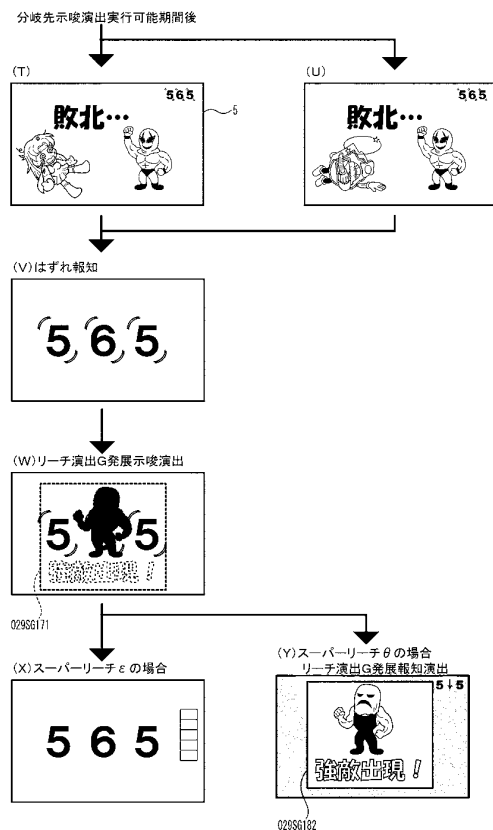


10

20

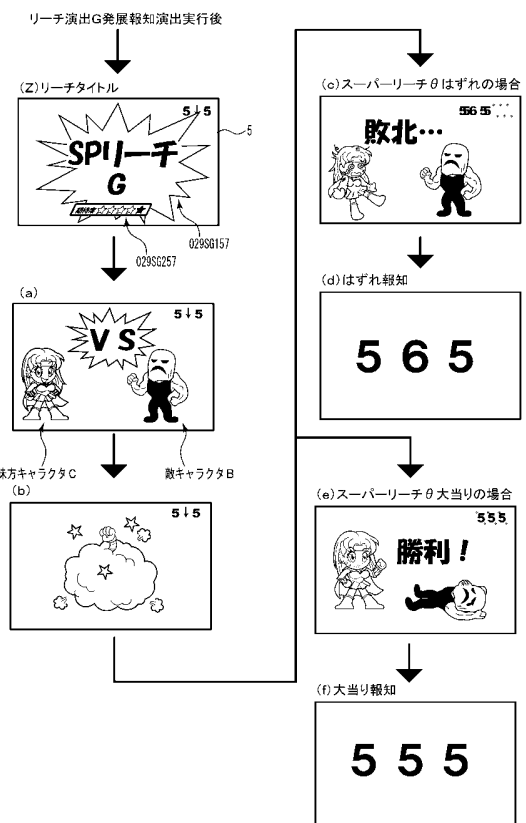
【図 11-49】

【図 11-49】



【図 11-50】

【図 11-50】



30

40

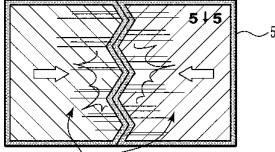
50

【図 11-51】

【図 11-51】

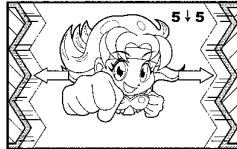
分岐先示唆演出実行可能期間後

(g) 事前演出



029SG006

(h) 前兆演出

(i) スーパーリーチ L の場合  
リーチ演出 H 発展告知演出

029SG183

(j) スーパーリーチ K の場合  
高期待度リーチ演出発展告知演出

029SG180

【図 11-52】

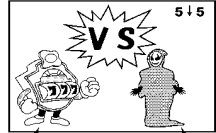
【図 11-52】

リーチ演出 H 発展告知演出実行後

(k) リーチタイトル



(l) バトル演出開始



味方キャラクター D

敵キャラクター C

(m)



(n) スーパーリーチ L はずれの場合



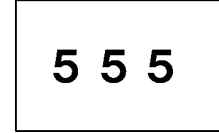
(o) はずれ告知



(p) スーパーリーチ L 大当りの場合



(q) 大当り告知



【図 11-53】

【図 11-53】

(r) スーパーリーチ K の場合  
高期待度リーチ演出発展告知演出

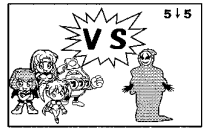
029SG180

(s) リーチタイトル



029SG259 029SG169

(t) バトル演出開始



(u)



(v) スーパーリーチ K はずれの場合



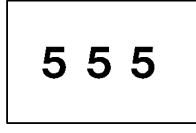
(w) はずれ告知



(x) スーパーリーチ K 大当りの場合



(y) 大当り告知

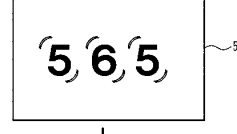


【図 11-54】

【図 11-54】

(V) ~ (Y) の詳細

(A) はずれ告知

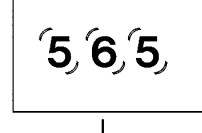


(B) リーチ演出 G 発展示唆演出 (1 段階目)



029SG171

(C)



(D) リーチ演出 G 発展示唆演出 (2 段階目)



029SG171

(E) スーパーリーチ L の場合

(F) スーパーリーチ L の場合  
リーチ演出 G 発展告知演出

029SG182

10

20

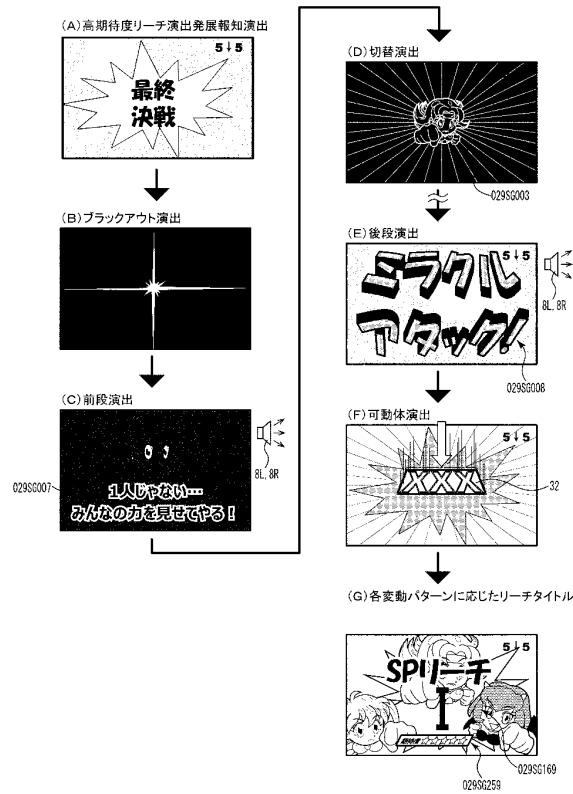
30

40

50

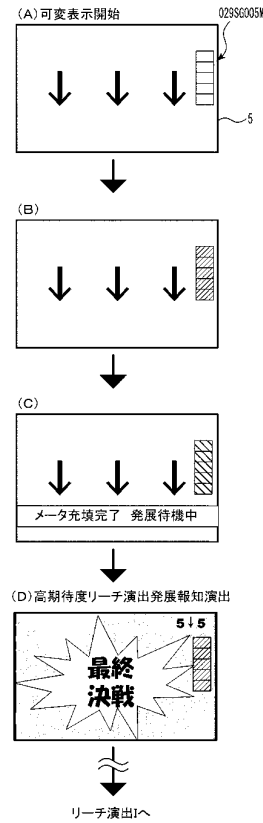
## 【図 11-55】

【図 11-55】

図 11-37(R)~図 11-37(S)、  
図 11-53(r)~(s)の詳細

## 【図 11-56】

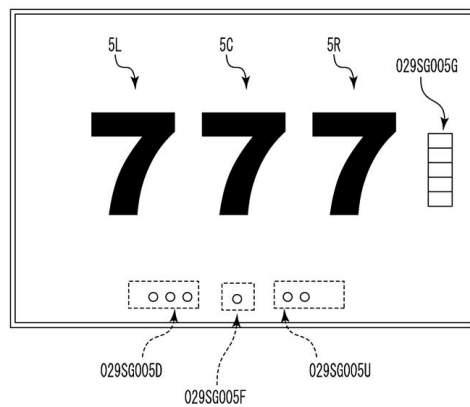
【図 11-56】



## 【図 11-57】

【図 11-57】変形例 029SG-1

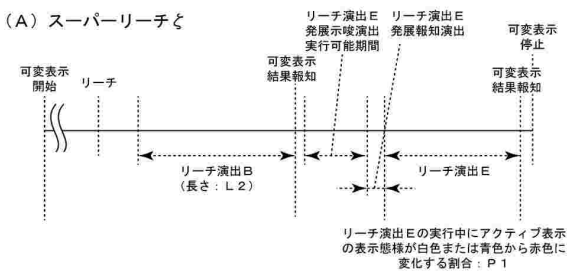
(A)



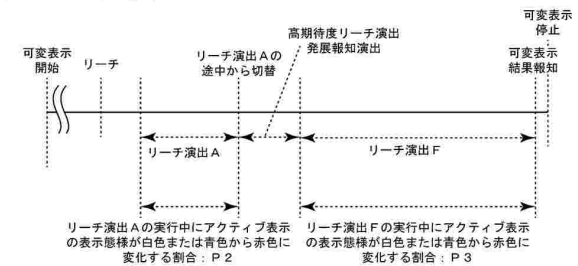
## 【図 11-58】

【図 11-58】変形例 029SG-1

(A) スーパーリーチ



(B) スーパーリーチ

(A)、(B) のとき、 $P3 > P1$  且つ  $P3 > P2$ 

10

20

30

40

50

【図 1 1－5 9】

【図 1 1－5 9】変形例 0 2 9 S G－6

スーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンにてリーチ演出 C の実行が決定された場合とリーチ演出 D の実行が決定された場合での分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合

| 変動パターン           | 実行するリーチ演出 | 非実行   | パターン X | パターン Y | パターン Z |
|------------------|-----------|-------|--------|--------|--------|
| スーパーリーチ $\kappa$ | リーチ演出 C   | 1 5 % | 3 0 %  | 2 0 %  | 3 5 %  |
|                  | リーチ演出 D   | 1 0 % | 3 0 %  | 2 0 %  | 4 0 %  |

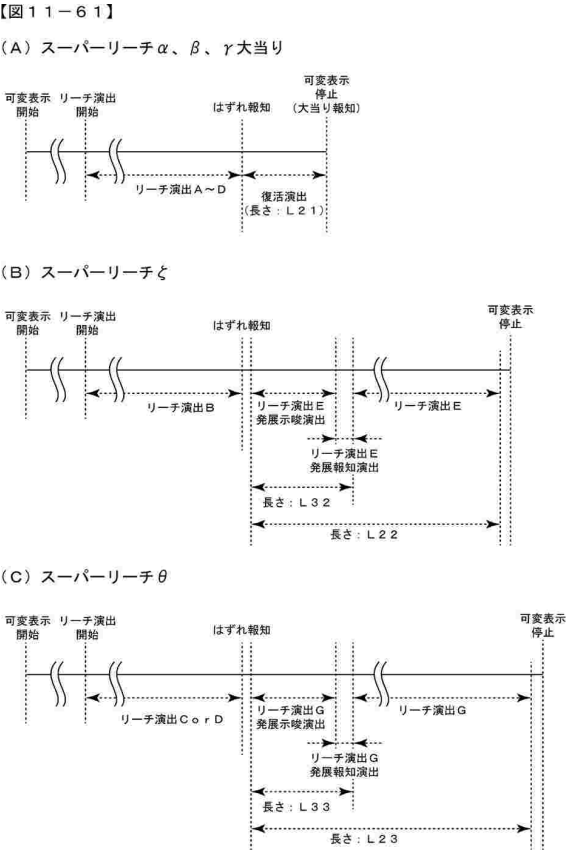
【図 1 1－6 0】

【図 1 1－6 0】変形例 0 2 9 S G－1 3

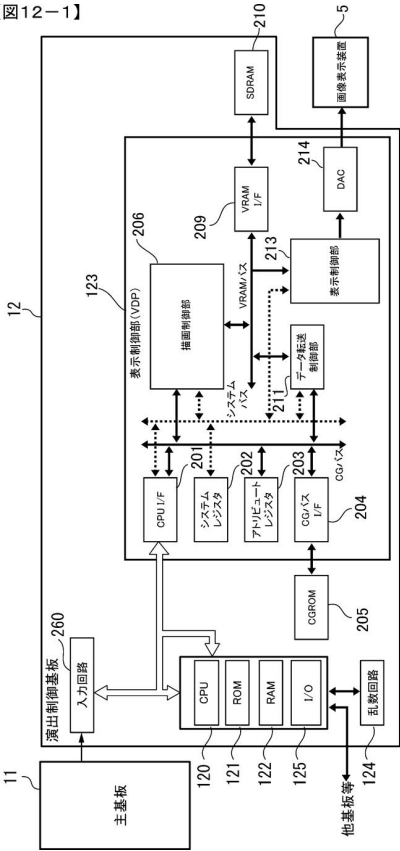
スーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンにてリーチ演出 C の実行が決定された場合とリーチ演出 D の実行が決定された場合でのチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合

| 変動パターン           | 実行するリーチ演出 | 非実行   | パターン P | パターン Q | パターン R |
|------------------|-----------|-------|--------|--------|--------|
| スーパーリーチ $\kappa$ | リーチ演出 C   | 4 0 % | 3 0 %  | 2 0 %  | 1 0 %  |
|                  | リーチ演出 D   | 1 0 % | 2 0 %  | 3 0 %  | 4 0 %  |

【図 1 1－6 1】

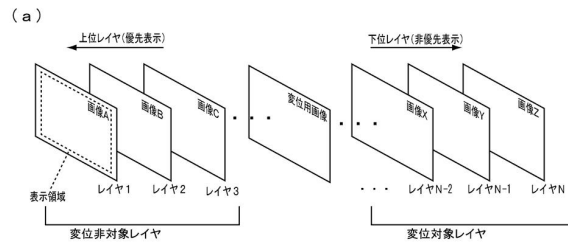


【図 1 2－1】

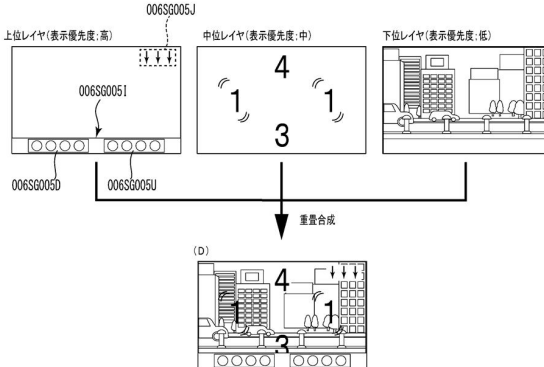


## 【図 12-2】

【図 12-2】

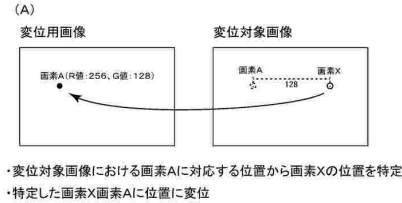


(b)



## 【図 12-3】

【図 12-3】



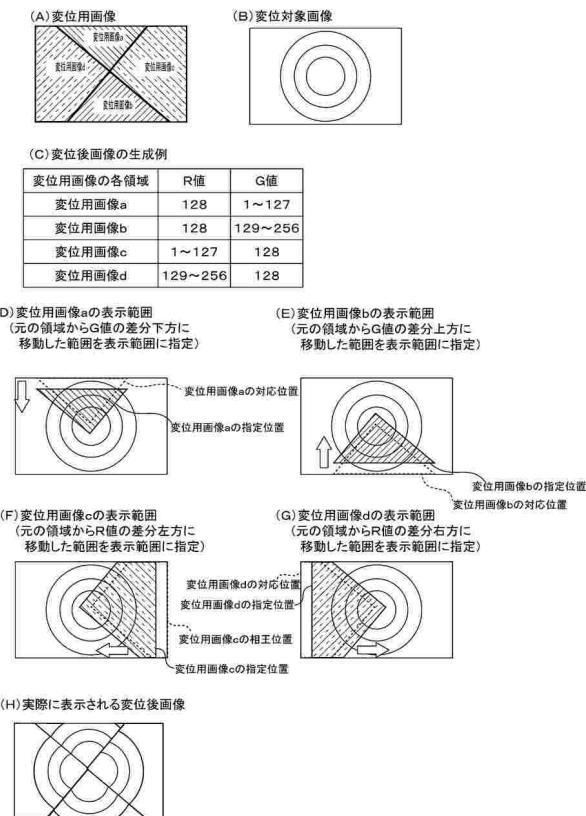
(B) 変位用画像



- ・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1～255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

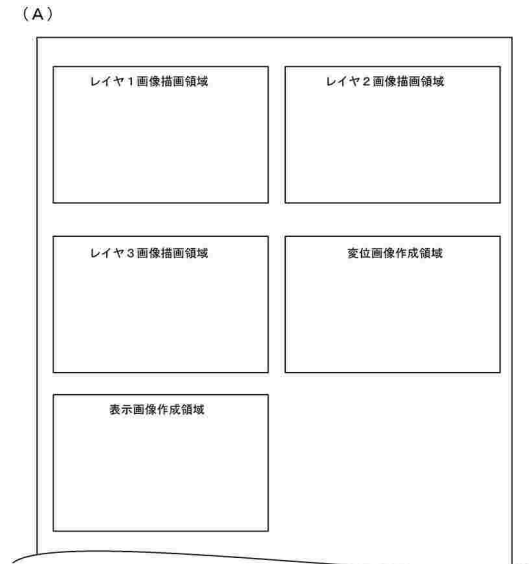
## 【図 12-4】

【図 12-4】



## 【図 12-5】

【図 12-5】



(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)した画像を表示画像として作成 |

10

20

30

40

50

## 【図 12-6】

【図12-6】

(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 12-7】

【図12-7】

| 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 12-8】

【図12-8】

| 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 12-9】

【図12-9】

(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<br>(100回以内の大当りまで) | 10(通常開放ラウンド) |

30

40

50

## 【図 12-10】

【図 12-10】

| 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(大当り)              |
| PB1-2  | 50000        | スーパーリーチα(大当り)             |
| PB1-3  | 60000        | スーパーリーチβ(大当り)             |

## 【図 12-11】

【図 12-11】

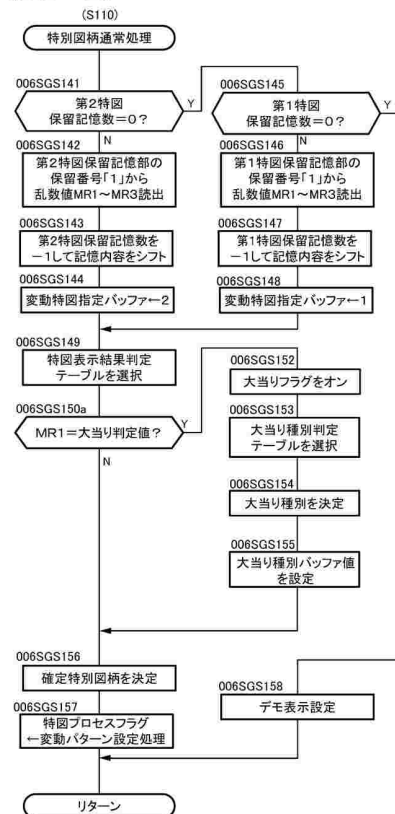
| 可変表示結果            | 大当り               | はずれ<br>(保留数2以下)    | はずれ<br>(保留数3)      | はずれ<br>(保留数4)      | はずれ<br>(時短時)       |
|-------------------|-------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| 変動パターン判定テーブル      | 大当り用変動P<br>判定テーブル | はずれ用変動P<br>判定テーブルA | はずれ用変動P<br>判定テーブルB | はずれ用変動P<br>判定テーブルC | はずれ用変動P<br>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大当り)   | 5                 | —                  | —                  | —                  | —                  |
| PB1-2(スーパーRα大当り)  | 35                | —                  | —                  | —                  | —                  |
| PB1-3(スーパーRβ大当り)  | 60                | —                  | —                  | —                  | —                  |

(数値は%)

10

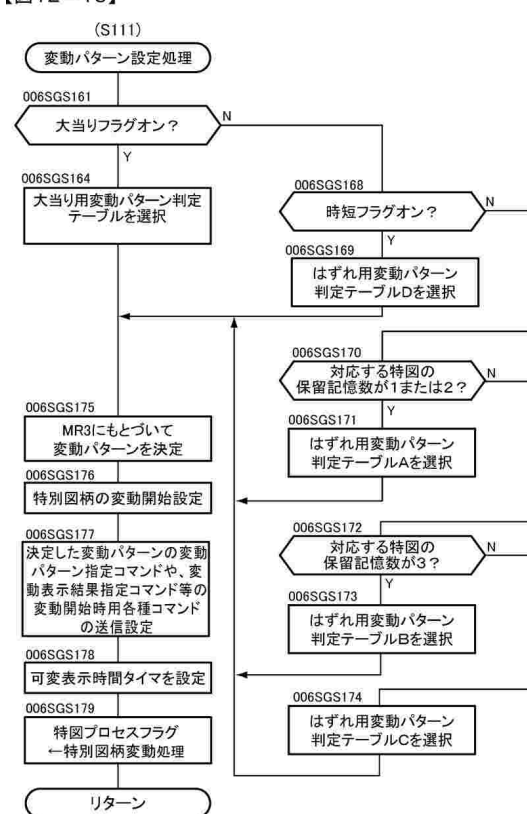
## 【図 12-12】

【図 12-12】



## 【図 12-13】

【図 12-13】



20

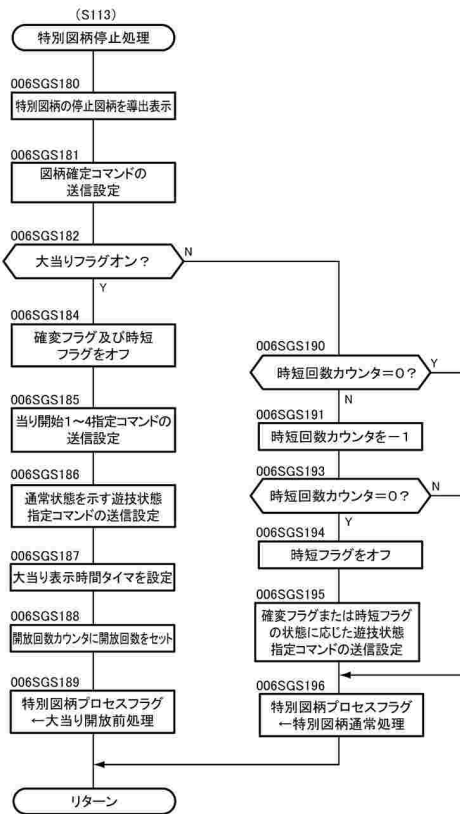
30

40

50

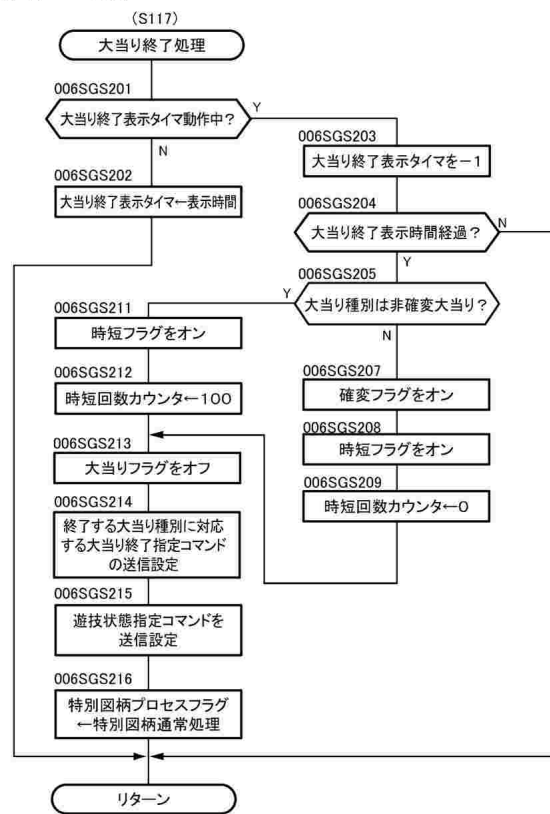
【図 12-14】

【図 12-14】



【図 12-15】

【図 12-15】

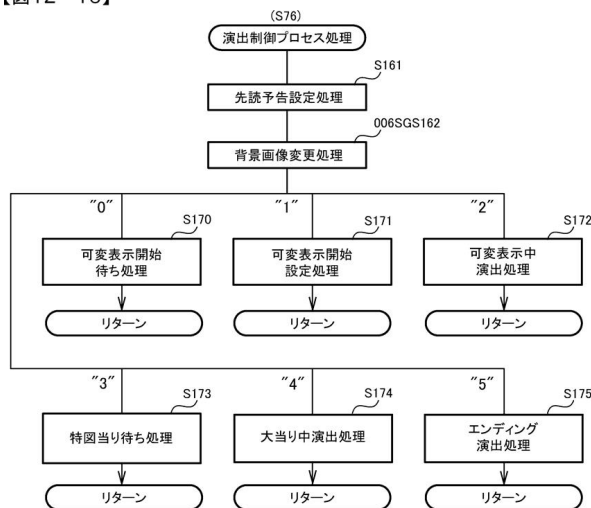


10

20

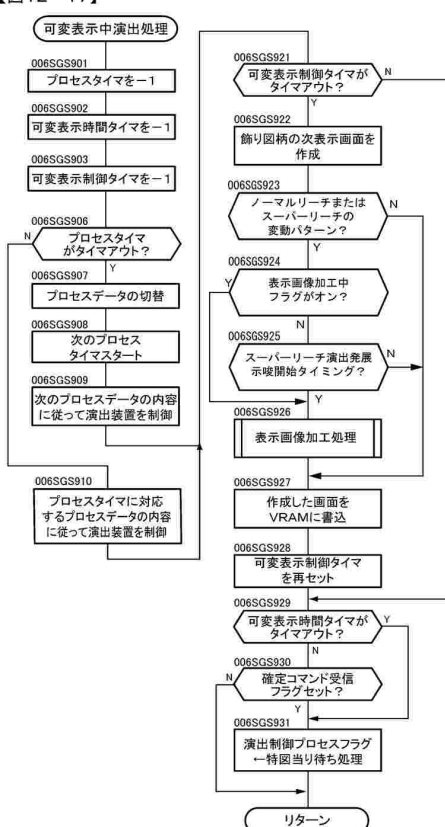
【図 12-16】

【図 12-16】



【図 12-17】

【図 12-17】



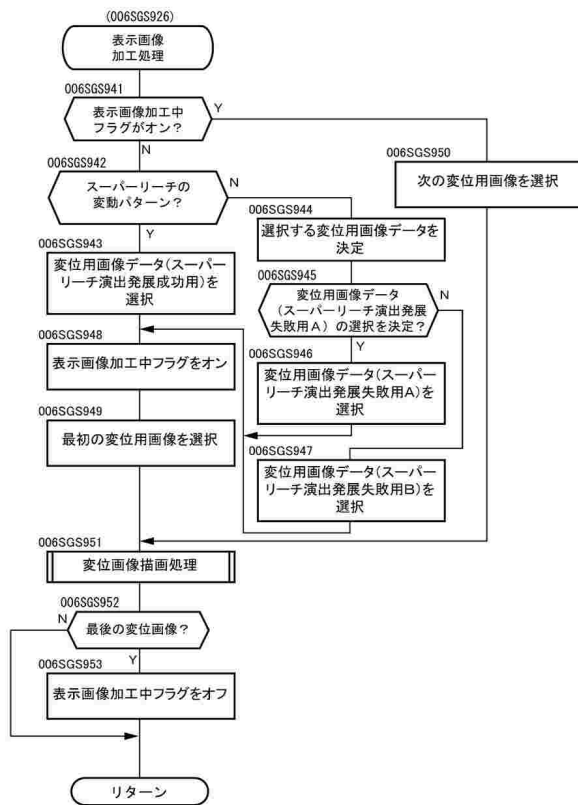
30

40

50

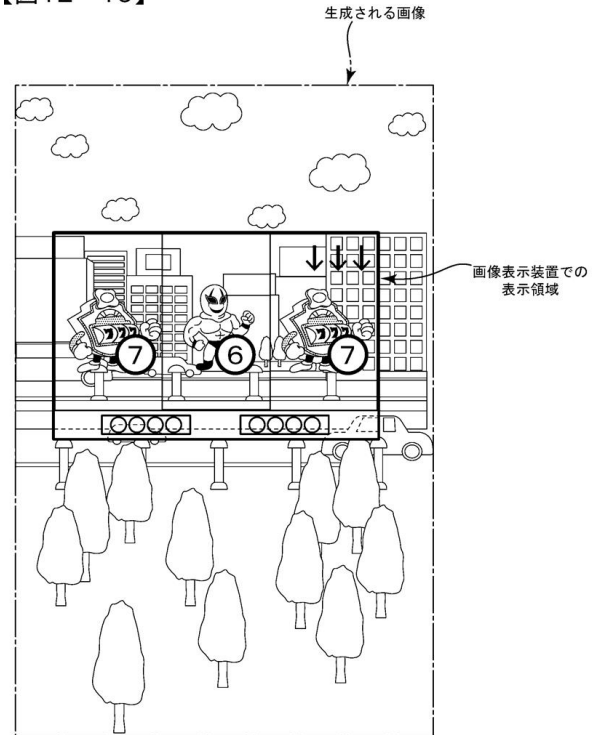
【図 12-18】

【図 12-18】



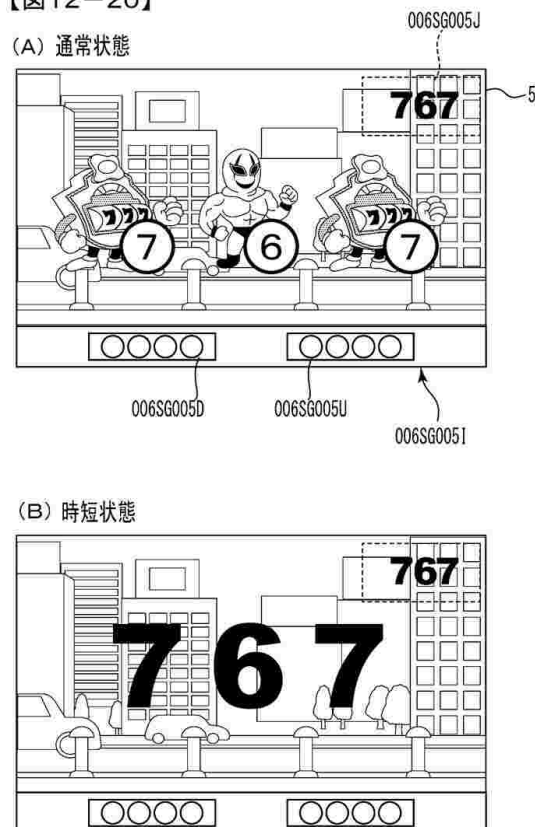
【図 12-19】

【図 12-19】



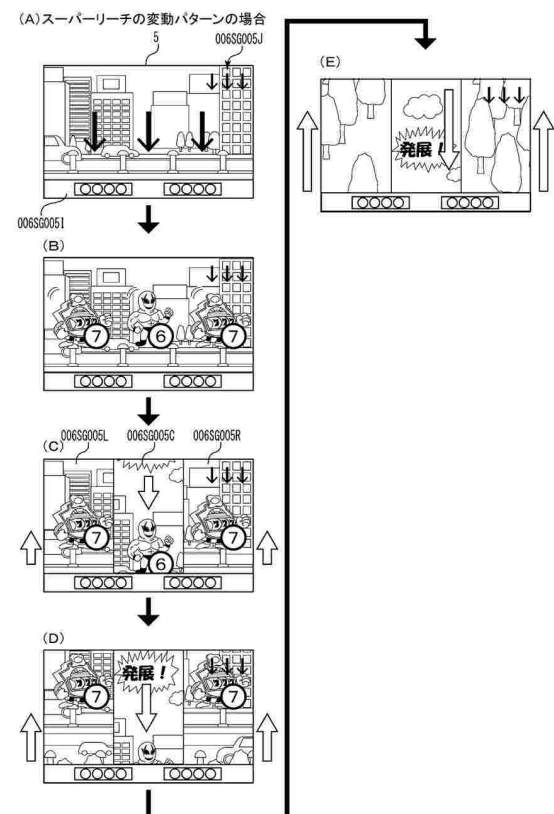
【図 12-20】

【図 12-20】



【図 12-21】

【図 12-21】



10

20

30

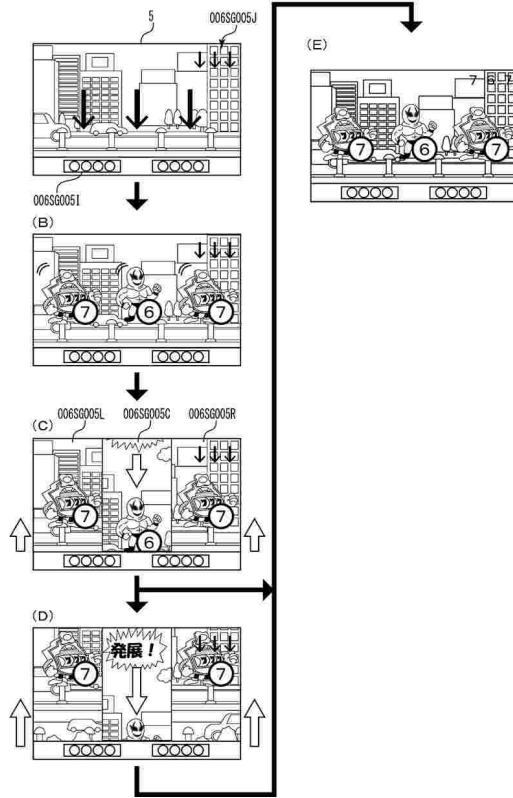
40

50

【図 12-22】

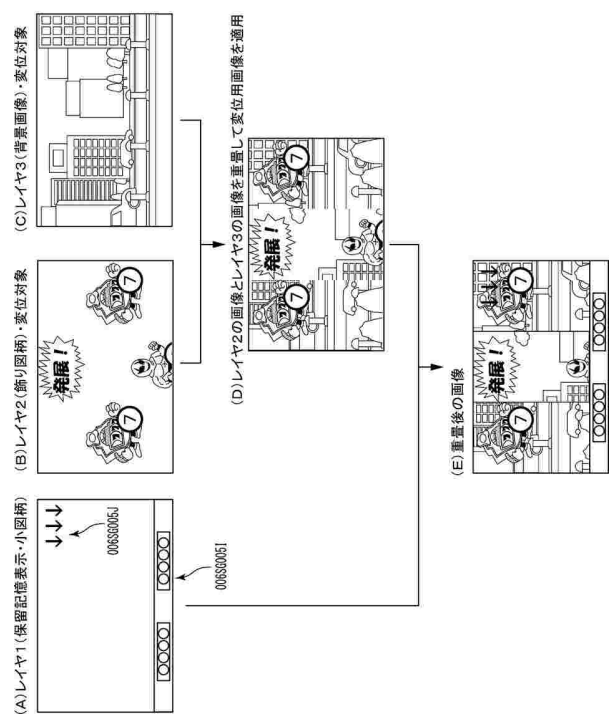
【図12-22】

(A)ノーマルリーチの変動パターンの場合



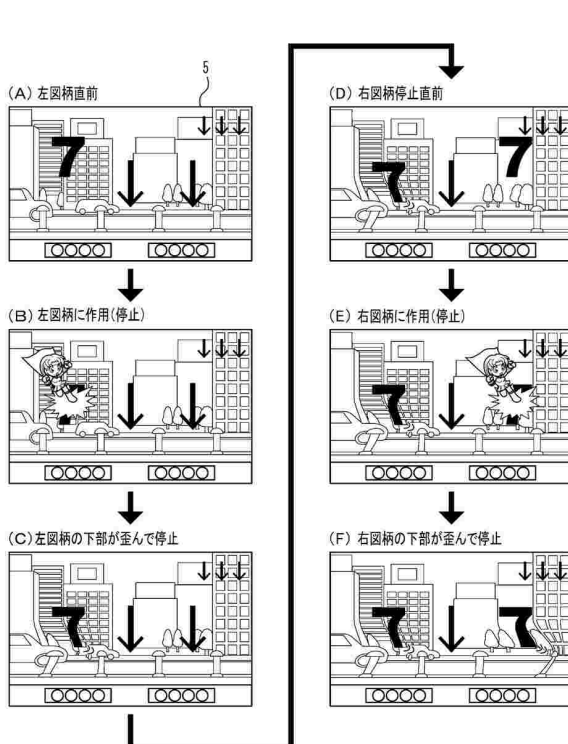
【図 12-23】

【図12-23】



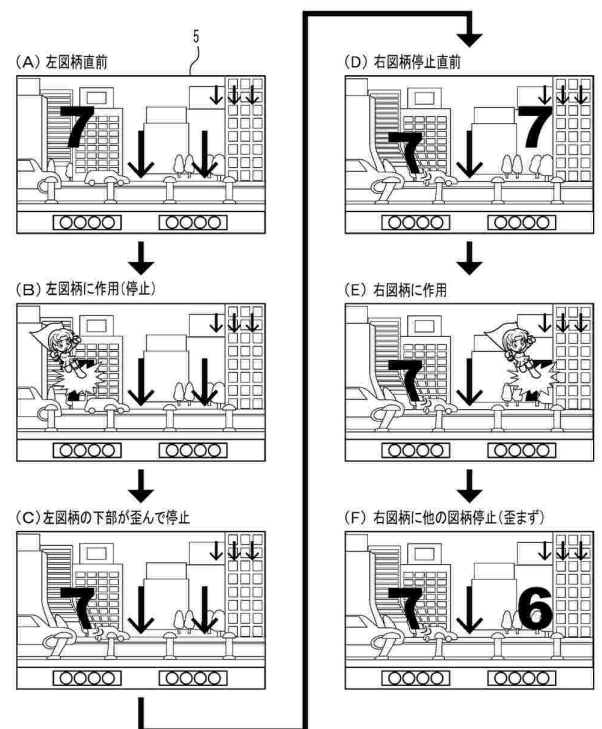
【図 12-24】

【図12-24】 変形例006SG-1



【図 12-25】

【図12-25】 変形例006SG-1



10

20

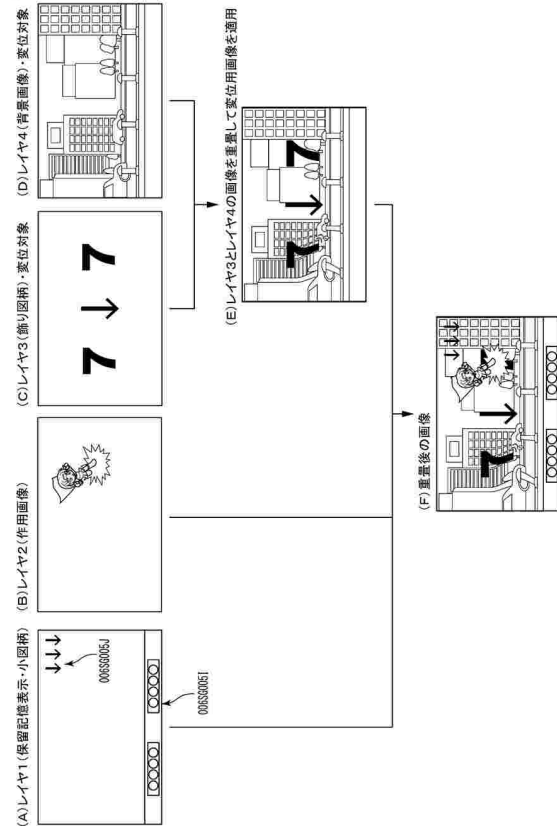
30

40

50

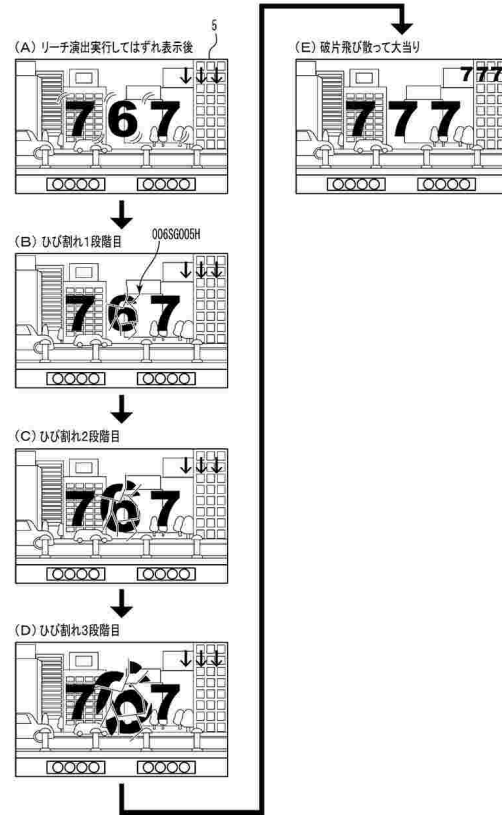
【図 12-26】

【図12-26】



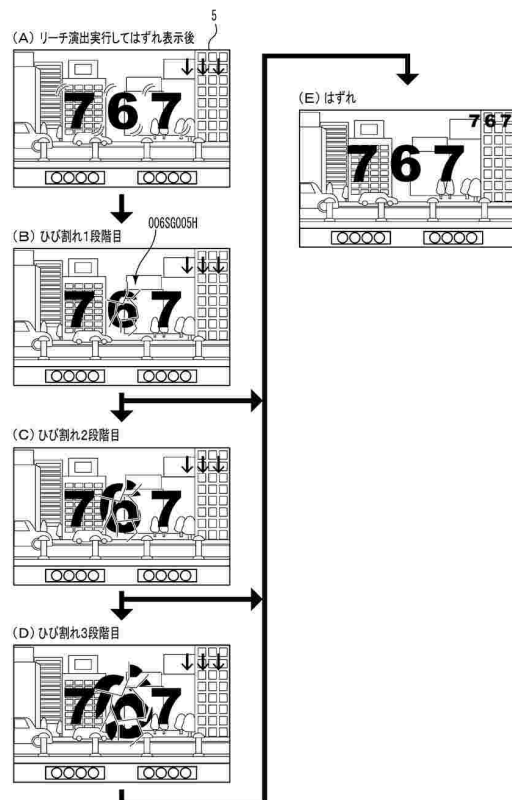
【図 12-27】

【図12-27】変形例006SG-2



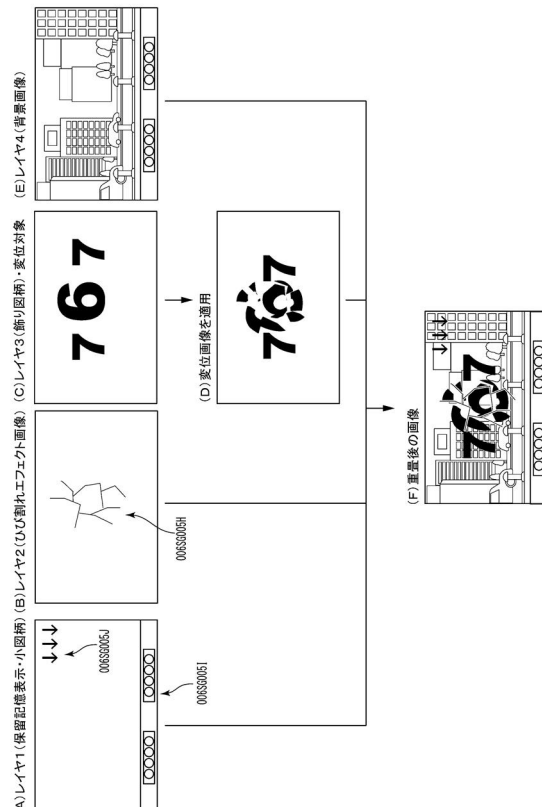
【図 12-28】

【図12-28】変形例006SG-2



【図 12-29】

【図12-29】



10

20

30

40

50

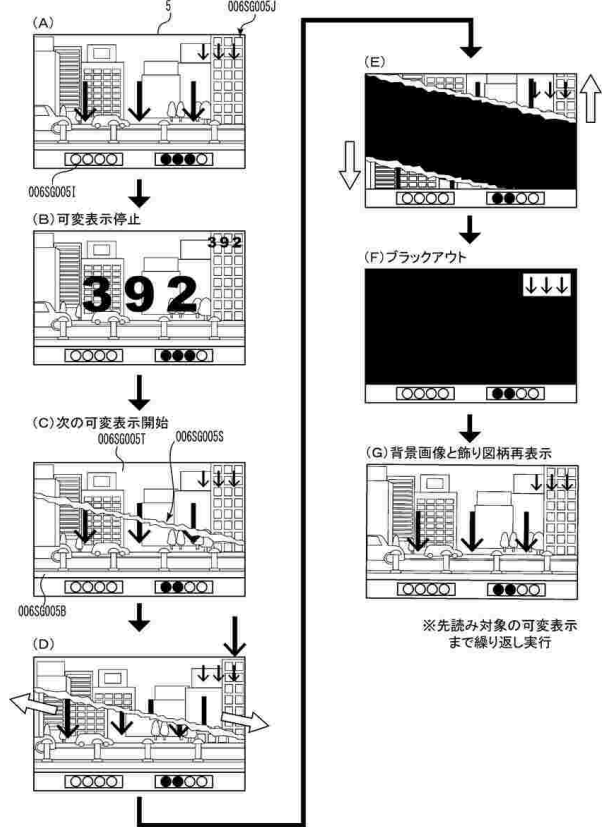
## 【図 12-30】

【図12-30】 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% |

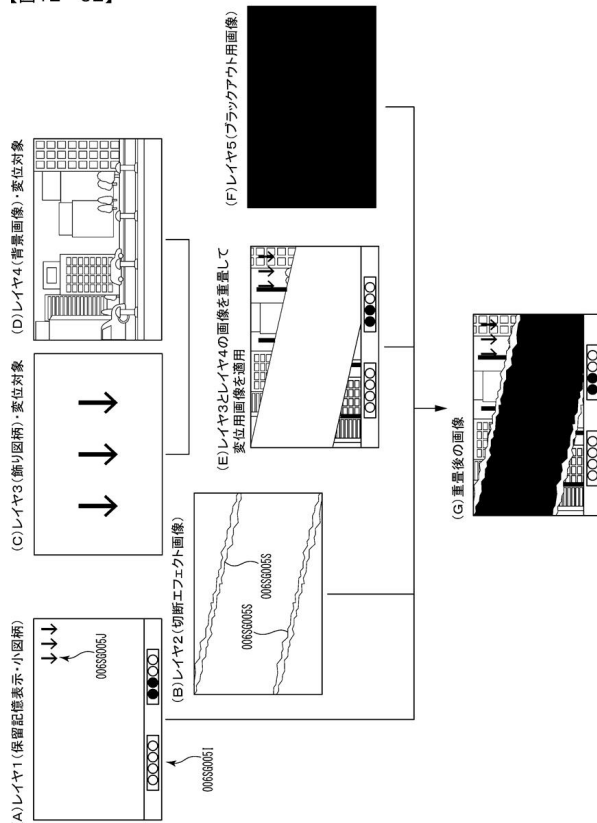
## 【図 12-31】

【図12-31】 変形例006SG-3



## 【図 12-32】

【図12-32】



## 【図 12-33】

【図12-33】 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% |

10

20

30

40

50

## 【図 12-34】

【図12-34】 変形例006SG-4

切断エフェクト画像表示色変化パターン

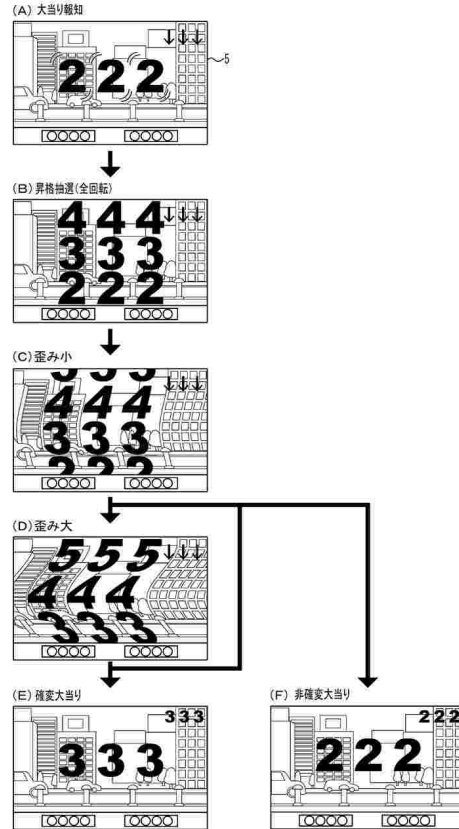
(先読み対象の変表示まで3回の可変表示を実行する場合)

|       |       |
|-------|-------|
| パターン1 | 青→緑→赤 |
| パターン2 | 青→緑→緑 |
| パターン3 | 青→青→緑 |
| パターン4 | 青→青→青 |

高  
↑  
大当り期待度  
↓  
低

## 【図 12-35】

【図12-35】変形例006SG-5

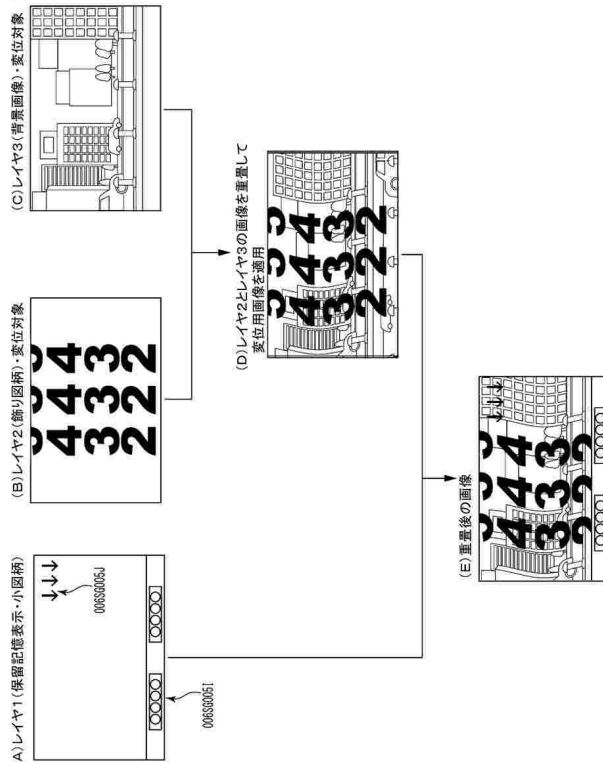


10

20

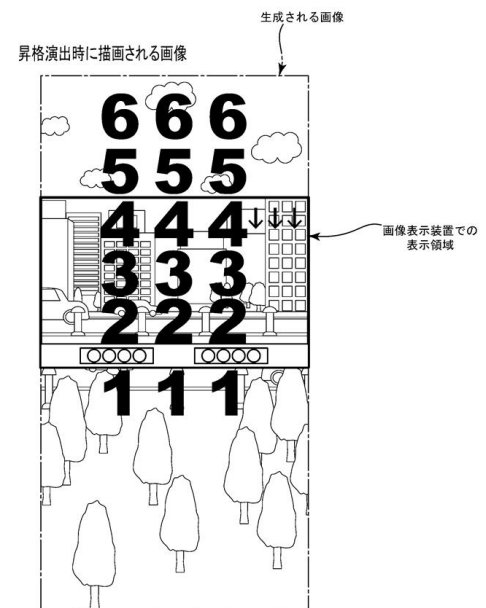
## 【図 12-36】

【図12-36】



## 【図 12-37】

【図12-37】変形例006SG-5



30

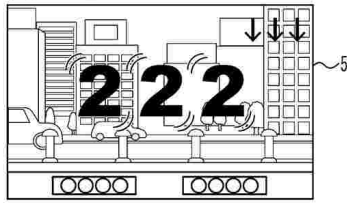
40

50

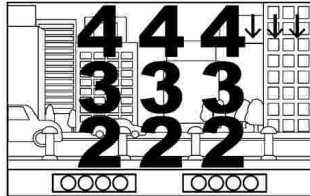
## 【図 12-38】

【図12-38】変形例006SG-5

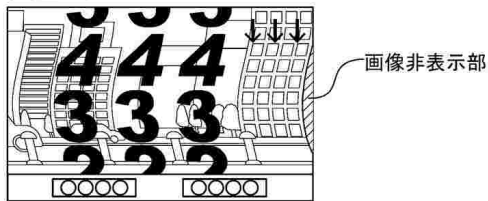
(A) 大当り報知



(B) 昇格抽選(全回転)



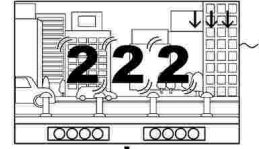
(C) 歪み小



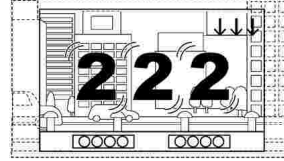
## 【図 12-39】

【図12-39】変形例006SG-5

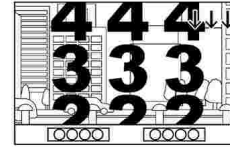
(A) 大当り報知



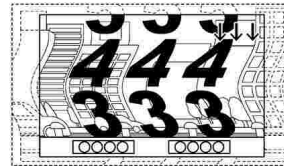
(B) 背景画像・飾り図柄を拡大表示



(C) 昇格抽選(全回転)



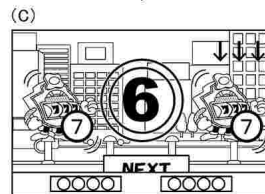
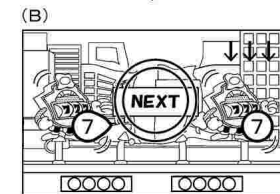
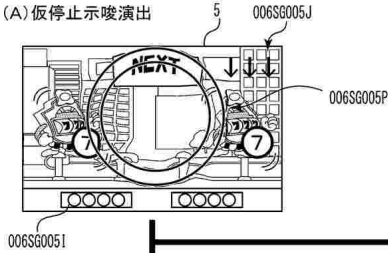
(D)



## 【図 12-40】

【図12-40】変形例006SG-6

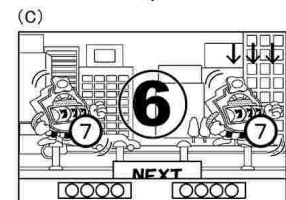
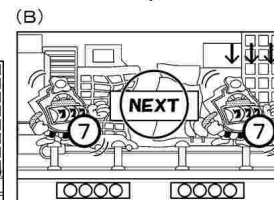
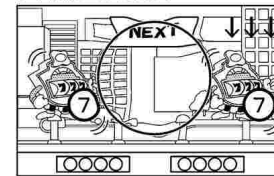
(A) 仮停止示唆演出



## 【図 12-41】

【図12-41】変形例006SG-6

(A) 仮停止示唆演出



10

20

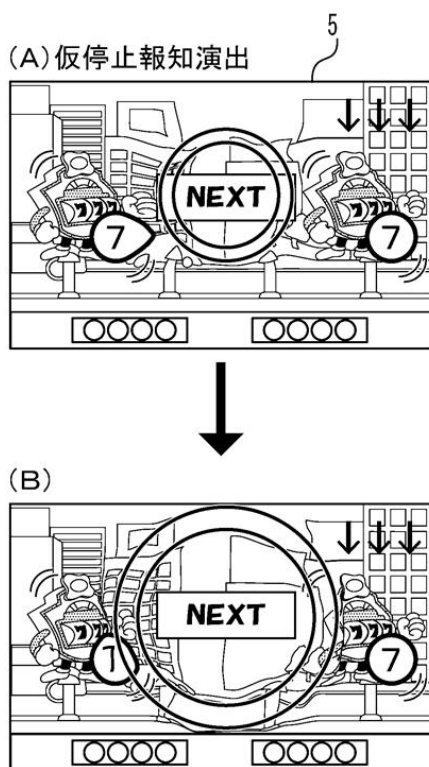
30

40

50

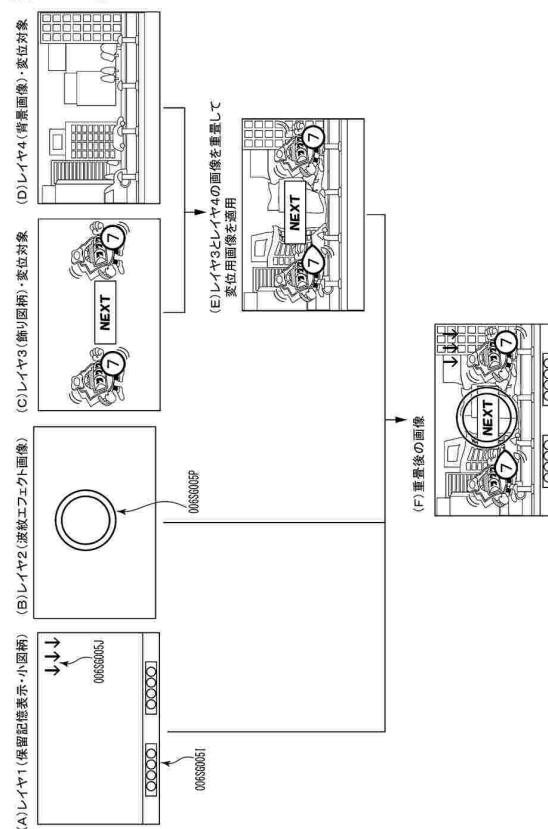
【図 12-42】

【图12-42】变形例006SG-6



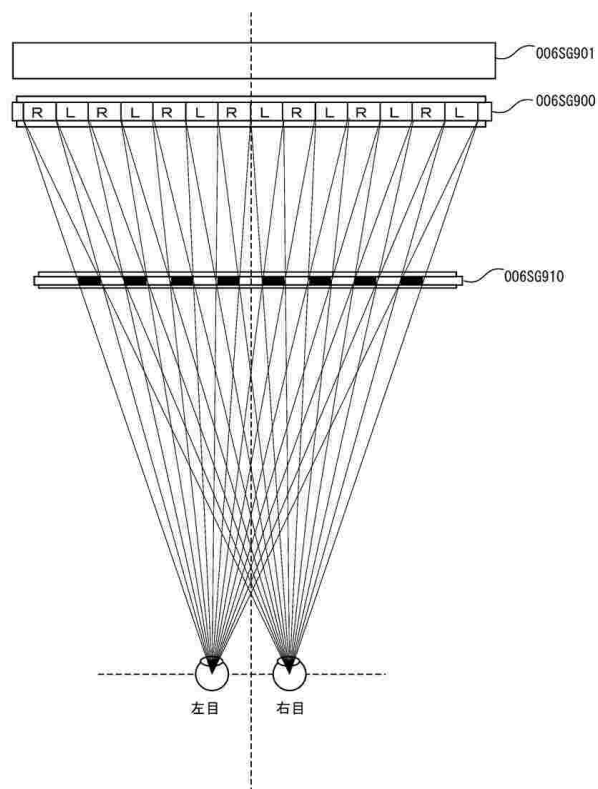
【図 12-43】

【图12-43】



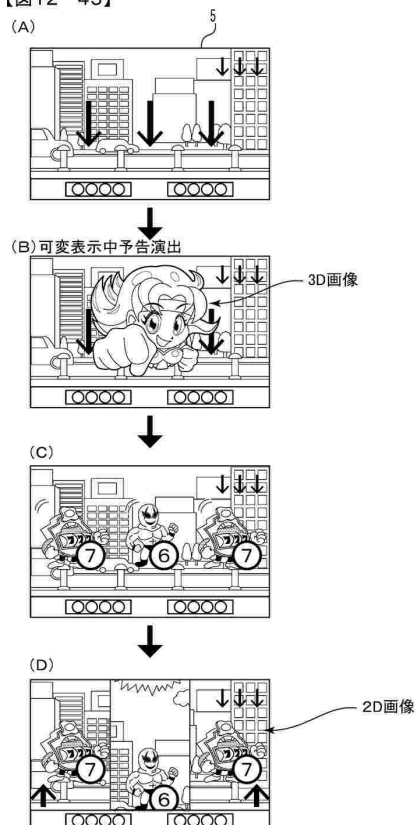
【圖 12-44】

【图12-44】变形例006SG-7



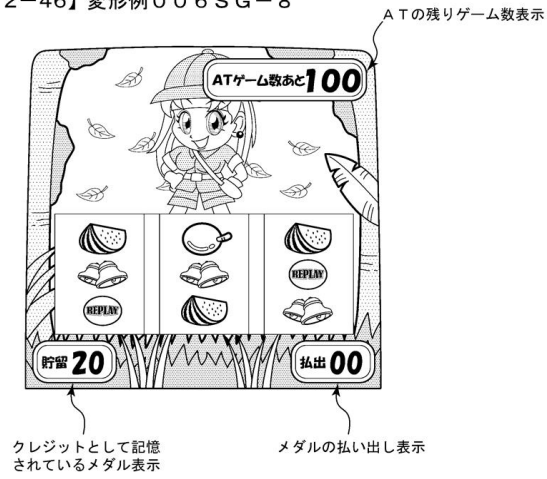
【圖 12-45】

【图12-45】



【図 1 2 - 4 6】

【図12-46】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 4 2 7 8 2 5 ( J P , B 2 )  
特許第 7 4 3 0 5 8 0 ( J P , B 2 )  
(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2