

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7475962号
(P7475962)

(45)発行日 令和6年4月30日(2024.4.30)

(24)登録日 令和6年4月19日(2024.4.19)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全210頁)

(21)出願番号	特願2020-92091(P2020-92091)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年5月27日(2020.5.27)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-186046(P2021-186046 A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和3年12月13日(2021.12.13)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和5年4月10日(2023.4.10)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	堀川 あゆ美

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

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

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

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり、

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

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であるとともに、当該効果表示を、前記特定演出識別情報が仮停止する所定位置に、前記特定演出識別情報とは異なるいずれかの演出識別情報が停止表示される前に消去し、

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

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

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

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第 1 低視認状態に一旦低下させた後に、該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い第 2 低視認状態に低下させる演出を実行可能であり、

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

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であるとともに、当該効果表示を、前記特殊識別情報が仮停止する所定位置に、いずれかの前記演出識別情報が停止表示される前に消去し、

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

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、装飾図柄（演出識別情報）の可変表示を実行可能であるとともに、該装飾図柄の可変表示中に擬似連図柄（特定演出識別情報）の仮停止を再可変表示とを含む擬似連演出（特定演出）を実行可能なものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2016-131876 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、擬似連図柄が仮停止する際に何ら演出が実行されないため、擬似連図柄が仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができないばかりか、擬似連図柄が仮停止したことに対して遊技者の高揚感を高めることができないという問題がある。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者の高揚感を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段 α の遊技機は、

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

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

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第 1 低視認状態に一旦低下させた後に、該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い第 2 低視認状態に低下させる演出を実行可能であり、

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

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であるとともに、当該効果表示を、前記特定演出識別情報が仮停止する所定位置に、前記特定演出識別情報とは異なるいずれかの演出識別情報が停止表示される前に消去し、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者の高揚感を高めることができる。

手段 β の遊技機は、

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

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示

10

20

30

40

50

可能な表示手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり、

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

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であるとともに、当該効果表示を、前記特殊識別情報が仮停止する所定位置に、いずれかの前記演出識別情報が停止表示される前に消去し、

10

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者の高揚感を高めることができる。

手段1の遊技機は、

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

20

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

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

30

を備え、

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

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

40

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

さらに、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段と、

第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体と、

50

演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、

ことを特徴としている。

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

【0007】

手段 2 の遊技機は、

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

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

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

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

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり（例えば、図 11-44 に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置 5 において

10

20

30

40

50

非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分)、

さらに、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段と、

第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動させる可動体演出と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、

ことを特徴としている。

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

【0008】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の(A)の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2019-92949号公報に示されているような、動作可能な可動体を用いた演出を実行可能であり、擬似可動体表示を移動表示させることで、構造物としての可動体を移動させる演出と同じような演出を実行可能としたもの等があった。しかしながら、このような遊技機にあっては、擬似可動体を可動体と同じように移動表示させるだけであり、演出の興趣を高めることができないという問題があり、この点に鑑み、擬似可動体表示の興趣を高めることができる遊技機の提供が求められている。

【0009】

手段(A)記載の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段と、

第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動させる可動体演出と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

【0010】

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

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

10

【図2】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図3】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図4】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

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

【図9】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図10】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図11-1】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図11-2】 第2可動体の動作を示す図である。

【図11-3】 画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図11-4】 画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図11-5】 (A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図11-6】 各乱数を示す説明図である。

【図11-7】 (A) は、表示結果判定テーブル1を示す説明図であり、(B) は、表示結果判定テーブル2を示す説明図である。

【図11-8】 (A) は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は、各種大当りの内容を示す図である。

30

【図11-9】 変動パターンを例示する図である。

【図11-10】 可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図11-11】 (A) は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B) は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。

【図11-12】 始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-13】 (A) は、入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、(B) は、変動カテゴリコマンドの内容を示す図である。

【図11-14】 特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-15】 変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-16】 特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図11-17】 大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-18】 コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-19】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。

【図11-20】 先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-21】 (A) は、大当りの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図であり、(B) は、はずれの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図である。

【図11-22】 可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-23】 擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。

【図11-24】 擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。

50

- 【図 1 1 - 2 5】 擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 2 6】 擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 2 7】 擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 2 8】 擬似連演出における各演出期間と演出内容の説明図である。
- 【図 1 1 - 2 9】 (A) は予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）の一例を示すフローチャートであり、(B) は予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 0】 (A) は予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）の一例を示すフローチャートであり、(B) は予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 1】 (A) 特別仮停止報知演出実行決定割合を示す図であり、(B) は仮停止報知演出期間決定割合を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 2】 スピーカから出力される音の出力態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 3】 擬似連図柄が非停止の場合の仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 4】 擬似連図柄が仮停止する場合の仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 5】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 6】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 7】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 8】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 9】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 0】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 1】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 2】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 3】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 4】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 5】 仮停止示唆演出期間及び仮停止報知演出期間における左右の飾り図柄の視認性の変化の説明図である。
- 【図 1 1 - 4 6】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 7】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 8】 変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 1】 画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。
- 【図 1 2 - 2】 画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。
- 【図 1 2 - 3】 画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。
- 【図 1 2 - 4】 擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 5】変形例における画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

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

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

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

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

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

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

【図 1 3 - 1】特徴部 2 4 1 S G としてのパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図 1 3 - 2】特徴部 2 4 1 S G としての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 1 3 - 3】(A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 3 - 4】各乱数を示す説明図である。

【図 1 3 - 5】(A) は表示結果判定テーブル 1 を示す説明図であり、(B) は表示結果判定テーブル 2 を示す説明図である。

【図 1 3 - 6】(A) は大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は各種大当たりの内容を示す図である。

【図 1 3 - 7】変動パターンを例示する図である。

【図 1 3 - 8】(A) (B) は可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図 1 3 - 9】ノーマルリーチ及びスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【図 1 3 - 1 0】スーパーリーチにおける各種演出の内容や構成を説明するための図である。

【図 1 3 - 1 1】発展演出 A と発展演出 B の実行状況別の大当たり期待度を示す図である。

【図 1 3 - 1 2】パチンコ遊技機の開発の流れの概略を示す説明図である。

【図 1 3 - 1 3】(A) は搭載可動体の移動態様を示す図、(B) は搭載可動体を持ち上げる状況を説明する図である。

【図 1 3 - 1 4】(A) は第 1 擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B) は第 1 非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【図 1 3 - 1 5】(A) は第 2 擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B) は第 2 非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【図 1 3 - 1 6】(A) は搭載可動体の移動可能範囲、(B) は第 1 擬似可動体表示の移動表示領域、(C) は第 2 擬似可動体表示の移動表示領域を示す図である。

【図 1 3 - 1 7】(A) は第 1 擬似可動体表示の特定移動表示領域、(B) は第 2 擬似可動体表示の特定移動表示領域を示す図である。

【図 1 3 - 1 8】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 - 1 9】予告演出種別決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 - 2 0】(A) は予告演出 A 種別決定用テーブル、(B) は予告演出 B 種別決定用テーブルを示す図である。

【図 1 3 - 2 1】(A) は発展演出 A 種別決定処理を示すフローチャート、(B) は発展演出 A 種別決定用テーブルを示す図である。

【図 1 3 - 2 2】(A) は発展演出 B 種別決定処理を示すフローチャート、(B) は発展演出 B 種別決定用テーブルを示す図である。

【図 1 3 - 2 3】(A) は発展演出 B 種別決定処理を示すフローチャート、(B) は発展

10

20

30

40

50

演出 B 種別決定用テーブルを示す図である。

【図 13-24】(A) は決め演出種別決定処理を示すフローチャート、(B) は決め演出種別決定用テーブルを示す図である。

【図 13-25】(A) ~ (H) はスーパーリーチ β の主にノーマルリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 13-26】(A) ~ (J) は主に弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 13-27】(A) ~ (F) は同じく弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 13-28】(A) ~ (D) は主に強スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 13-29】(E) ~ (J) は強スーパーリーチ演出の演出動作例を示す図である。

【図 13-30】(A) ~ (F) は大当り確定報知後の演出動作例を示す図である。

【図 13-31】(A) ~ (D) は第 1 擬似可動体表示の移動表示の詳細を示す図である。

【図 13-32】発光表示部と搭載可動体 LED との関係を示す図である。

【図 13-33】(A) ~ (F) はスーパーリーチ γ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 13-34】(A) ~ (F) はスーパーリーチ γ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 13-35】擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 13-36】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 13-37】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 13-38】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 13-39】同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 13-40】第 1 擬似可動体表示と第 2 擬似可動体表示とを比較するための説明図である。

【図 13-41】(A) ~ (D) は特徴部 241SG の変形例 1 を示す図である。

【図 13-42】(A) ~ (H) は特徴部 241SG の変形例 2 を示す図である。

【図 13-43】(A) ~ (C) は特徴部 241SG の変形例 3 を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0013】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0014】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0015】

10

20

30

40

50

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

【0016】

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

10

【0017】

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

【0018】

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

20

【0019】

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

【0020】

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

30

【0021】

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

【0022】

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

【0023】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図3参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一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。

40

50

【0024】

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

【0025】

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

10

【0026】

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

【0027】

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

20

【0028】

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

【0029】

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

30

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

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

40

【0033】

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

【0034】

遊技盤2の所定位置（図1では画像表示装置5の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。また、可動体32には、可動体ランプ9dが設けられて

50

いる。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c 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 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、LED を含んで構成されている。

【0035】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30 が設けられている。

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

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

10

20

30

40

50

【0043】

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

【0044】

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

10

【0045】

(遊技の進行の概略)

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

20

【0046】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄(普図当り図柄)が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄(普図はずれ図柄)が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置6Bを所定期間開放状態とする開放制御が行われる(第2始動入賞口が開放状態になる)。

【0047】

入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に遊技球が進入すると、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームが開始される。

30

【0048】

可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に遊技球が進入すると、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが開始される。

【0049】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入(入賞)した場合(始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合)には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数(例えば4)までその実行が保留される。

【0050】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄(大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。)が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄(はずれ図柄、例えば「-」)が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機1における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態(時短状態)に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

40

【0051】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

【0052】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で

50

開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0053】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

10

【0054】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0055】

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

20

【0056】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0057】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

30

【0058】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【0059】

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

40

【0060】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態

50

かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0061】

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

（演出の進行など）

【0062】

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【0063】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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

10

20

30

40

50

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、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【0069】

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

10

【0070】

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

【0071】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当た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。

20

【0072】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0073】

（基板構成）

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

30

【0074】

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

40

【0075】

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

【0076】

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

50

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、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））

10

20

30

40

50

、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0085】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0086】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

10

【0087】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0088】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

20

【0089】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0090】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

30

【0091】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0092】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

40

【0093】

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

【0094】

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

50

【0095】

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

【0096】

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

【0097】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0098】

（主基板11の主要な動作）

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

【0099】

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

【0100】

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

【0101】

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

【0102】

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

【0103】

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

10

20

30

40

50

成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【0104】

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

【0105】

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

【0106】

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

【0107】

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

【0108】

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

【0109】

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

【0110】

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

10

20

30

40

50

キー 5 1 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 S 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 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。

【 0 1 1 1 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 1 0 3 へ送出され、CPU 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

10

【 0 1 1 2 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 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、CPU 1 0 3 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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 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 S 2 1）。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 S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

20

【 0 1 1 3 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

30

【 0 1 1 4 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 0 1 1 5 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

40

【 0 1 1 6 】

図 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 5 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【 0 1 1 7 】

50

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102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12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0118】

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

【0119】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」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）。

20

【0120】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

30

【0121】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」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了する。

40

【0122】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【0123】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始

50

してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 1 3 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

10

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 4 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 8 2 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。

20

【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 1 5 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 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

30

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 1 6 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。

40

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 7 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。

【 0 1 2 9 】

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

50

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

10

【0130】

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

20

【0131】

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

30

【0132】

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

40

【0133】

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

【0134】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが

50

設定されている（１０２０～１２３７までが「大当たり」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、該大当た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たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１２３８～１２５３の範囲、設定値３では１２３８～１２７２の範囲、設定値４では１２３８～１２９２の範囲、設定値５では１２３８～１３１７の範囲、設定値６では１２３８～１３４６の範囲にそれぞれ設定されている。

【０１３５】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１２３７）内の数値のみが「大当たり」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、大当たり判定値のうち、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「大当たり」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。

10

【０１３６】

このため、大当たり確率は、１０２０を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【０１３７】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち６５３１７～６５５３５までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が６の場合に注目すると、該設定値が６の場合は、前述したように当り判定値のうち１０２０～１３４６までが大当た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、前期設定値６の大当たり判定値の範囲（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場合の大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【０１３８】

また、遊技状態が確変状態の場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち１０２０～１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

30

【０１３９】

設定値が１の場合は、大当たりを判定するための大当た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「大当たり」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、該大当た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たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値２では１３４７～１３８３の範囲、設定値３では１３４７～１４２９の範囲、設定値４では１３４７～１４８７の範囲、設定値５では１３４７～１５５６の範囲、設定値６では１３４７～１６７４の範囲にそれぞれ設定されている。

40

【０１４０】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が１の場合は０～６５５３５の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（１０２０～１３４６）内の数値のみが「大当たり」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、大当たり判定値のうち、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「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて１３４７を基準として増加していく。

【０１４１】

50

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0142】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0143】

尚、設定値が1の場合は、大当たりを判定するための大当た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「大当たり」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、該大当た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たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

【0144】

つまり、本パチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当たり」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、大当たり判定値のうち、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「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0145】

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0146】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65425までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当た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の大当たり判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65425の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0147】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第2特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第1特図用表示結果判定テーブルと同様である。

【0148】

以上のように、本パチンコ遊技機1においては、変動特図が第1特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65535の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65425の範囲が時短付きはずれの共通

10

20

30

40

50

数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である65317から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するCPU103の処理負荷を低減することができるようになっている。

【0149】

尚、本パチンコ遊技機1では、設定可能な設定値を1～6までの6個としているが、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0150】

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

【0151】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図9のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図9に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0152】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

【0153】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを

取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM 122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CPU 120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0154】

ステップS 73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 73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS 74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS 75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

10

【0155】

ステップS 75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 76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

20

【0156】

ステップS 76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 77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS 73の処理に戻る。ステップS 73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0157】

図10は、演出制御プロセス処理として、図9のステップS 76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU 120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS 161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

30

【0158】

ステップS 161の処理を実行した後、演出制御用CPU 120は、例えばRAM 122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS 170～S 175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0159】

ステップS 170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

40

【0160】

ステップS 171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄

50

）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を“２”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【０１６１】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【０１６２】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【０１６３】

ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“５”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【０１６４】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【０１６５】

（基本説明の変形例）

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【0166】

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

【0167】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「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）。

【0168】

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

【0169】

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

【0170】

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

【0171】

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

【0172】

（本発明の実施の形態における特徴部193SGに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部193SG（以下、本特徴部193SGと略記する）について説明する。

【0173】

形態1の遊技機は、

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

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

10

20

30

40

50

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0174】

形態2の遊技機は、

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

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

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

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

10

20

30

40

50

とによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

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

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

10

ことを特徴としている。

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

【0175】

形態3の遊技機は、

20

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しない場合は、仮停止する場合において前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する所定位置に向けて前記効果表示を移動させる（例えば、変形例193SG-1として図11-48に示すように、集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示する部分）、

ことを特徴とする形態1または形態2に記載の遊技機。

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

【0176】

30

形態4の遊技機は、

前記効果表示は、前記所定タイミング後の方が、前記所定タイミング前よりも透過性が高い（例えば、図11-33に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合においては、表示画像データの切替タイミングの前では集中線が密度D2にて表示されており、表示画像データの切替タイミングの後では集中線が密度D1にて表示されているので、表示画像データの切替タイミングの前よりも表示画像データの切替タイミングの後の方が左右の飾り図柄の視認性が高い部分）、

ことを特徴とする形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機。

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

40

【0177】

形態5の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、前記効果表示を、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止する場合において前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する所定位置に、前記特定演出識別情報とは異なるいずれかの演出識別情報（または、演出識別情報）が停止表示される前に消去する（例えば、図11-44に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合には、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて大当りの組

50

合せとなる「1」、または、はずれの組合せとなる「1」以外の数字の飾り図柄が停止するよりも前に集中線が非表示となる部分)、

ことを特徴とする形態1～形態4のいずれかに記載の遊技機。

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

【0178】

形態6の遊技機は、

前記報知演出が実行されたときに、仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を変形し（例えば、図11-35（G）～図11-35（H）に示すように、擬似連図柄に罅が入って爆発する部分）、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する際に該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の少なくとも一部と重複する演出位置（例えば、第1演出位置）に動作可能な可動体（例えば、第2可動体193SG033）を備える、

ことを特徴とする形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機。

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

【0179】

形態7の遊技機は、

前記可動体は、

第1動作（例えば、図11-2に示す退避位置から第1演出位置への移動）と、該第1動作よりも前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）に重複する面積が少ない第2動作（例えば、図11-2に示す退避位置から第2演出位置への移動）とを行うことが可能であり、

前記報知演出においては、前記第1動作を行う（例えば、図11-35（F）に示すように、仮停止報知演出中において第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動する部分）、

ことを特徴とする形態6に記載の遊技機。

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

【0180】

形態8の遊技機は、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、第2可動体LED193SG034）を有し、

前記第1動作においては、前記発光部が前記効果表示に対応した態様にて発光する（例えば、変形例193SG-2に示すように、仮停止報知演出中において、第2可動体LED193SG034を仮停止示唆演出において表示した集中線の色で発光させる部分）、

ことを特徴とする形態7に記載の遊技機。

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

【0181】

形態9の遊技機は、

前記可動体の第1動作は、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が消去されるよりも前に終了する（例えば、図11-35（F）及び図11-35（G）に示すように、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となる前に第2可動体193SG033を第1演出位置から退避位置に移動させる部分）、

ことを特徴とする形態7または形態8に記載の遊技機。

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

【0182】

10

20

30

40

50

形態 10 の遊技機は、

前記報知演出が実行されたときに、仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を変形し（例えば、図 11-35（G）～図 11-35（H）に示すように、擬似連図柄に罅が入って爆発する部分）、

前記特定演出識別情報が仮停止した後に、N+1 回目の可変表示が実行されることを示唆する特定演出対応表示（例えば、「×2」、「×3」、「×4」等の表示）を表示可能な特定演出対応表示手段（例えば、演出制御用 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、

前記特定演出対応表示手段により表示される前記特定演出対応表示の少なくとも一部と重複する演出位置（例えば、第 1 演出位置）に動作可能な可動体（例えば、第 2 可動体 193SG033）と、

を備える、

ことを特徴とする形態 1～形態 9 のいずれかに記載の遊技機。

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

【0183】

形態 11 の遊技機は、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、第 2 可動体 LED 193SG034）を有し、

前記発光部は、前記特定演出対応表示に応じた態様にて発光する（例えば、第 1 可変表示開始回数報知演出として、「×2」を表示する場合は青色、「×3」を表示する場合は緑色、「×4」を表示する場合は赤色でそれぞれ第 2 可動体 LED 193SG034 を発光させる部分）、

ことを特徴とする形態 10 に記載の遊技機。

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

【0184】

形態 12 の遊技機は、

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

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

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

ことを特徴とする形態 1～形態 11 のいずれかに記載の遊技機。

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

【0185】

10

20

30

40

50

形態 1 3 の遊技機は、

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

ことを特徴とする形態 1 2 に記載の遊技機。

この特徴によれば、第 2 演出期間への移行をより一層自然なものにできる。

【0186】

形態 1 4 の遊技機は、

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

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

ことを特徴とする形態 1 2 または形態 1 3 に記載の遊技機。

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

【0187】

形態 1 5 の遊技機は、

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

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

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

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

ことを特徴とする形態 1 ～形態 1 4 のいずれかに記載の遊技機。

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

【0188】

形態 1 6 の遊技機は、

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

10

20

30

40

50

中演出処理を実行する部分)を備え、

前記予告演出実行手段は、前記特定演出対応表示が消去される際に、前記予告演出の実行を制限する(例えば、変形例193SG-3に示すように、第1可変表示開始回数報知演出として「×2」、「×3」、「×4」の表示が遊技者側に向けて移動表示(拡大表示)される場合については、該予告演出実行を制限する部分)、

ことを特徴とする形態15に記載の遊技機。

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

【0189】

形態17の遊技機は、

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

ことを特徴とする形態15または形態16に記載の遊技機。

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

【0190】

形態18の遊技機は、

前記報知演出が実行された後に特別画像を表示することによって仮停止した前記特定演出識別情報(または、前記特殊識別情報)を視認困難とする特別演出(例えば、変形例193SG-4に示す爆風の画像等の視認性阻害画像を表示する部分)を実行可能な特別演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分)を備え、

前記特定演出実行手段は、前記特別演出によって前記特定演出識別情報(または、前記特殊識別情報)を視認困難とされた後に可変表示の再開に対応した表示を視認可能とする(例えば、変形例193SG-4に示すように、視認性阻害画像を非表示とした後に再可変表示を実行する部分)、

ことを特徴とする形態1～形態17のいずれかに記載の遊技機。

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

【0191】

形態19の遊技機は、

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

前記画像表示手段の遊技者側に設けられ、該画像表示手段の表示を遊技者が視認可能な透明性を有する板材であって、外周側面から光を投入することによって前記特別画像を表示可能な導光板(例えば、変形例193SG-4に示す導光板)と、

を備え、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出において、前記導光板に前記特別画像を表示することによって前記画像表示手段に表示されている前記特定演出識別情報(または、前記特殊識別情報)を視認困難とする(例えば、変形例193SG-4に示すように、擬似連図柄が仮停止したときには導光板に視認性阻害画像を表示させることで画像表示装置5に表示されている擬似連図柄を遊技者から視認困難とする部分)、

ことを特徴とする形態18に記載の遊技機。

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

【0192】

形態20の遊技機は、

前記特定演出識別情報(または、前記特殊識別情報)が仮停止しない場合において、前

10

20

30

40

50

記所定タイミング前における該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の移動速度は、前記所定タイミング後における該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の移動速度と異なる（例えば、図 11-33 に示すように、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は V_1 だが、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度は V_3 である部分）、

ことを特徴とする形態 1～形態 19 のいずれかに記載の遊技機。

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

【0193】

形態 21 の遊技機は、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する場合において、前記所定タイミング前における該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の仮停止の所定位置への移動速度は、前記所定タイミング後において前記所定位置を通り過ぎた該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が前記所定位置に戻るときの移動速度と異なる（例えば、変形例 193SG-5 に示すように、擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部に仮停止しなかった場合であっても、擬似連図柄が一旦画像表示装置 5 の下方に向けて移動を開始した後に画像表示装置 5 の中央部に戻り仮停止する場合を設ける。また、この場合には、表示画像データ切替タイミングよりも前の擬似連図柄の移動速度と、一旦画像表示装置 5 の中央部を通過した後に該画像表示装置 5 の中央部に戻るときの擬似連図柄の移動速度と、を異ならせる部分）、

ことを特徴とする形態 1～形態 20 のいずれかに記載の遊技機。

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

【0194】

形態 22 の遊技機は、

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

ことを特徴とする形態 21 に記載の遊技機。

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

【0195】

形態 23 の遊技機は、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する場合において、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する前における移動速度は、仮停止した後において該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が移動する移動速度と異なる（例えば、図 11-34 に示すように、擬似連図柄の仮停止タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は V_1 だが、擬似連図柄の仮停止タイミング後での擬似連図柄の移動速度は V_2 である部分）、

ことを特徴とする形態 1～形態 19 のいずれかに記載の遊技機。

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

【0196】

形態 24 の遊技機は、

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

ことを特徴とする形態 2 3 に記載の遊技機。

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

【0197】

図 1 1 - 1 は、本特徴部 1 9 3 S G における制御基板などを示す構成図である。図 1 1 - 1 に示すように、本特徴部 1 9 3 S G のパチンコ遊技機 1 には、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が設けられている。該第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 は、図示しない駆動モータを備えており、演出制御用 C P U 1 2 0 が該駆動モータの制御を行うことによって動作可能となっている。また、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 内には、該第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 を発光させるための第 2 可動体 L E D 1 9 3 S G 0 3 4 が内蔵されている。尚、第 2 可動体 L E D 1 9 3 S G 0 3 4 はランプ制御基板 1 4 に接続されている。

10

【0198】

図 1 1 - 2 (A) に示すように、非動作時の第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 は、画像表示装置 5 と遊技盤 2 との間において、画像表示装置 5 の下方位置（退避位置）に配置されている。尚、該退避位置において第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 は、大部分が遊技盤 2 によって隠蔽されているため、遊技者から視認困難な状態となっている。

【0199】

本特徴部 1 9 3 S G における第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 は、可変表示中において後述する仮停止報知演出、第 1 可変表示開始回数報知演出の実行時と、スーパーリーチのリーチ演出中の大当たり報知として図 1 1 - 2 (A) に示す退避位置から上方に向けて動作する。

20

【0200】

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

【0201】

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

30

【0202】

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

【0203】

40

次に、本特徴部 1 9 3 S G における表示制御部 1 2 3 について説明する。表示制御部 1 2 3 における C G R O M には、画像表示装置 5 に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 による指示に基づいて C G R O M に記憶されている 1 の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置 5 に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置 5 に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率 0 % として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定画像

50

を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

【0204】

図11-3(A)～図11-3(D)及び図11-4(A)～図11-4(D)に示すように、例えば、画像表示装置5に画像を表示する場合としては、画像データ1～4を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置5に画像を表示する。このうち図11-3は、本特徴部193SGにおける仮停止示唆演出(図11-35参照)として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図11-4は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

【0205】

図11-3(A)に示すように、画像データ1は、仮停止示唆演出の実行中において画像表示装置5の中央部(「中」の飾り図柄表示エリア5C)に擬似連図柄(本特徴部では「NEXT」と表示されている図柄)が停止(仮停止)することを示唆する仮停止示唆画像を表示するために描画されるデータである。

【0206】

尚、本特徴部193SGにおける擬似連図柄は、飾り図柄の一部として、後述する仮停止示唆演出や仮停止報知演出中においてのみ画像表示装置5において表示される特殊な図柄であり、該擬似連図柄が仮停止することによって飾り図柄の再可変表示(擬似連演出)が実行される図柄である。しかしながら、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄は、飾り図柄とは異なる図柄として、後述する仮停止示唆演出や仮停止報知演出中においてのみ画像表示装置5において表示される図柄であってもよい。

【0207】

更に、本特徴部193SGでは、擬似連図柄を飾り図柄の一部として仮停止示唆演出や仮停止報知演出中においてのみ画像表示装置5において表示される特殊な図柄とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄は通常の飾り図柄とともに仮停止示唆演出や仮停止報知演出中の期間においても可変表示の一部として表示される図柄であってもよい。

【0208】

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

【0209】

図11-3(B)及び図11-4(A)に示すように、画像データ2は、仮停止示唆演出の実行中において前述した擬似連図柄を画像表示装置5の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータであるとともに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置5の上方から下方に向けて通常の飾り図柄(本特徴部193SGでは「1」～「9」までの図柄)の可変表示を表示するために描画されるデータである。

【0210】

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

【0211】

図11-4(B)に示すように、画像データ3は、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後において、画像表示装置5の中央部から下方に向けての擬似連図柄の移動表示を表示するために描画されるデータである。

【0212】

図11-3(C)及び図11-4(C)に示すように、画像データ4は、画像表示装置5の外周縁部から該画像表示装置5の中央部(「中」の飾り図柄表示エリア5C)に向け

10

20

30

40

50

て集中線を表示するために描画されるデータである。

【0213】

図11-3及び図11-4に示すように、これら画像データ1～4には画像表示装置5にて画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ1が最も高く設定されている。また、画像データ2の表示優先度は画像データ1よりも低く設定されており、画像データ3の表示優先度は画像データ2よりも低く設定されている。そして、画像データ4の表示優先度が最も低く設定されている（画像表示装置5における画像の表示優先度：画像データ1＞画像データ2＞画像データ3＞画像データ4）。つまり、画像表示装置5では、画像データ1に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ2に基づく画像が画像データ1に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ3に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ4に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像及び画像データ3に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。

10

【0214】

尚、特に図示しないが本特徴部193SGにおける画像データには、画像データ1～画像データ4の他に、画像表示装置5において背景画像を表示するために描画される画像データ5も含まれている。該画像データ5の表示優先度は、画像データ4よりも低く設定されている。つまり、本特徴部193SGでは、画像表示装置5において表示される画像のうち、背景画像が最も下層のデータとして表示されるようになっている。

20

【0215】

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

30

【0216】

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

【0217】

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

40

【0218】

図11-5（A）は、本特徴部193SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はM

50

ODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 11-5 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【0219】

図 11-5 (A) に示す例において、コマンド 8001H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8002H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 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 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄 (演出図柄ともいう) などの変動パターン (変動時間 (可変表示時間)) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、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。

【0220】

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 11-5 (B) に示すように、可変表示結果 (変動表示結果ともいう) が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」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。

【0221】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 11-5 (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。コマンド 8C05H は、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第 6 可変表示結果指定コマンドである。

【0222】

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 5 L, 5 C, 5 R で飾り図柄の変動停止 (確定) を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 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

10

20

30

40

50

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。

【0223】

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

10

【0224】

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。

【0225】

20

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。

【0226】

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

30

40

【0227】

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。

【0228】

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

50

非確変や突確)の判定結果および小当たりとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【0229】

尚、図11-5(A)に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことに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。

【0230】

図11-6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11-6に示すように、本特徴部193SG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。

【0231】

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。

【0232】

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用いられる乱数値であり、例えば「1」~「100」の範囲の値をとる。

【0233】

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。

【0234】

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「普図当たり」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」~「13」の範囲の値をとる。

【0235】

図11-7(A)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部193SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0236】

特図表示結果判定テーブル1は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」とし

10

20

30

40

50

て大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0237】

本特徴部193SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0238】

特図表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部193SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部193SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部193SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（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。

【0239】

また、図11-7（B）は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0240】

本特徴部193SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【0241】

特図表示結果判定テーブル2において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部193SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、第1特図の特図ゲームである場合と第2特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第1特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第2特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞が発生して第2特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0242】

図11-8（A）は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示

している。本特徴部 193SG における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 MR2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置お 4A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 MR2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0243】

ここで、本特徴部 193SG における大当り種別について、図 11-8 (B) を用いて説明すると、本特徴部 193SG では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当り A」や「確変大当り B」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当り C」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0244】

「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。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 10 回（いわゆる 10 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当り A」を 10 ラウンド（10R）確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド（5R）確変大当りと呼称する場合がある。更に、「確変大当り C」による大当り遊技は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 2 回（いわゆる 2 ラウンド）繰返し実行されるとともに、各ラウンドでの特別可変入賞球装置 7 の開放期間が他の大当り遊技よりも短い（例えば、0.1 秒）高速開放大当りである。尚、いずれの大当り種別の大当り遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。

【0245】

また、特に図示はしないが、本特徴部 193SG における小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に 2 回変化させるとともに、該開放時間が確変大当り C と同じ開放期間（本特徴部 193SG では 0.1 秒）となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0246】

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

【0247】

確変大当り A や確変大当り B の大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A や確変大当り B である場合には、大

10

20

30

40

50

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。

【0248】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部193SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0249】

図11-8(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0250】

尚、図11-8(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。

【0251】

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。

【0252】

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。

【0253】

図11-9は、本特徴部193SGにおける変動パターンを示している。本特徴部193SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意

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

【0254】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部193SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを2種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、3種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよいし、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみとしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、…のように、複数のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

10

【0255】

尚、本特徴部193SGにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当たり」または可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「確変大当たりC」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1-1）も含まれている。

20

【0256】

図11-9に示すように、本特徴部193SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0257】

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

30

【0258】

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

【0259】

尚、本特徴部193SGでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」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。

40

【0260】

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

【0261】

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

50

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。

【0262】

図11-10は、本特徴部193SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部193SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0263】

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

【0264】

尚、図11-10に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1～PB1-4に対する決定割合が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を30%の割合で決定し、PB1-2を45%の割合で決定し、PB1-3を20%の割合で決定し、PB1-4を5%の割合で決定する。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を20%の割合で決定し、PB1-3を30%の割合で決定し、PB1-4を45%の割合で決定する。つまり、本特徴部193SGでは、可変表示結果が確変大当りAや確変大当りBである場合は、可変表示結果が非確変大当りある場合よりも高い割合でスーパーリーチの変動パターンに決定されるようになっている。更に、擬似連演出の実行回数に注目すると、可変表示結果が確変大当りAや確変大当りBである場合は、可変表示結果が非確変大当りある場合よりも可変表示中に多くの擬似連演出が実行され易くなっている。このため、本特徴部193SGでは、可変表示における変動パターン及び擬似連演出の実行回数に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0265】

また、可変表示結果が確変大当りCや小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPC1-1（特殊当りの変動パターン）に決定する。つまり、本特徴部193SGでは、可変表示結果が確変大当りCとなる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当りCであるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

【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PA1-1（非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ擬似連演出2回はずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチ擬似連

10

20

30

40

50

演出 3 回はずれの変動パターン) 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 PA1-2（非リーチはずれの短縮変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（ノーマルリーチ擬似連演出 1 回はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ擬似連演出 2 回はずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチ擬似連演出 3 回はずれの変動パターン）から決定する。

【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（ノーマルリーチ擬似連演出 1 回はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ擬似連演出 2 回はずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチ擬似連演出 3 回はずれの変動パターン）から決定する。

【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）と PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とから決定する。

【0270】

つまり、本特徴部 193SG において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が 3 個や 4 個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図変動時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-2、PA1-3、PA1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【0271】

本特徴部 193SG における RAM102 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第 1 特図保留記憶部と、第 2 特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【0272】

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

【0273】

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

10

20

30

40

50

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

10

【0274】

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。

【0275】

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

20

【0276】

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。

【0277】

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。

30

【0278】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部を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。

40

【0279】

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

【0280】

50

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。

【0281】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 11-11 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 193SG190 が設けられている。図 11-11 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 193SG190 は、演出制御フラグ設定部 193SG191 と、演出制御タイマ設定部 193SG192 と、演出制御カウンタ設定部 193SG193 と、演出制御バッファ設定部 193SG194 とを備えている。

10

【0282】

演出制御フラグ設定部 193SG191 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 193SG191 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0283】

演出制御タイマ設定部 193SG192 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 193SG192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

20

【0284】

演出制御カウンタ設定部 193SG193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 193SG193 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0285】

演出制御バッファ設定部 193SG194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 193SG194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

30

【0286】

本特徴部 193SG では、図 11-11 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 193SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 193SG194 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 193SG194A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 193SG194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 193SG194A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第

40

50

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。

【0287】

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。

【0288】

更に、本特徴部193SGの始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aには、先読予告設定処理（図7）において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されたことにより表示パターンの決定が未決定である旨を示す表示未決定フラグと、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、を第1 特図保留記憶及び第2 特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【0289】

また、本特徴部193SGの始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aには、演出制限フラグを第1 特図保留記憶及び第2 特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。尚、演出制限フラグとは、コマンド解析処理（図11-18）において、第1 始動入賞口や第2 始動入賞口にて始動入賞が発生したが図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが後述する第1 保留記憶数通知待ち時間、または第2 保留記憶数通知待ち時間内に受信されない場合に、当該エントリが先読予告演出の対象ではないことを示すフラグである。

【0290】

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193SG5D、第2 保留記憶表示エリア193SG5Uに表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（◇））または「2」（星（☆））がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1 保留記憶表示エリア193SG5D、第2 保留記憶表示エリア193SG5U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。

【0291】

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193SG194A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193SG194Aの第2 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1 特図保留記憶または第2 特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0292】

図11-11(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194A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11-11(B)に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域(エントリ)となる。

10

【0293】

次に、図5のステップS101において実行される本特徴部193SGの始動入賞判定処理について、図11-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する(ステップ193SGS101)。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193SGS101; Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限值(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップ193SGS102)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウン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193SGS102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193SGS102; N)、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップ193SGS103)。

20

【0294】

ステップ193SGS101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193SGS101; N)、ステップ193SGS102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193SGS102; 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193SGS104)。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193SGS104; Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限值(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップ193SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウン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193SGS105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193SGS105; N)、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップ193SGS106)。

30

40

【0295】

ステップ193SGS103、ステップ193SGS106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193SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記

50

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193SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【0296】

ステップ193SGS108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193SGS109）。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193SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部に乱数値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特図保留記憶部に乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0297】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ193SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0298】

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

【0299】

ステップ193SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ193SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ193SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0300】

ステップ193SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であ

10

20

30

40

50

るか否かを判定する（ステップ193SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ193SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ193SGS115）、ステップ193SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ193SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ193SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0301】

図11-13（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図11-13のステップ193SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部193SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図5のステップS110、図11-14）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図5のステップS111、図11-15）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ193SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【0302】

図11-13（A）に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップ193SGS121）。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0303】

ステップ193SGS121の処理に続いて、図11-7に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする（ステップ193SGS122）。その後、図11-12のステップ193SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ193SGS123）。大当り判定範囲には、ステップ193SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【0304】

ステップ193SGS123にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり

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

【0305】

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

【0306】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ193SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ193SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ193SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ193SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ193SGS131）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【0307】

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

【0308】

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

【0309】

また、ステップ193SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ193SGS123；Y）、図11-13（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、

大当り種別を判定する（ステップ193SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0310】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当りBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当りCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ193SGS133）、その後、判定した大当り種別が、非確変大当りであるか否かを判定する（ステップ193SGS134a）。判定した大当り種別が非確変大当りである場合（ステップ193SGS134a；Y）は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして（ステップ193SGS135）、ステップ193SGS138に進む。

10

【0311】

また、判定した大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ193SGS134a；N）は、更に、判定した大当り種別が、確変大当りAまたは確変大当りBであるか否かを判定する（ステップ193SGS134b）。

20

【0312】

判定した大当り種別が確変大当りAまたは確変大当りBである場合（ステップ193SGS134b；Y）は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットして（ステップ193SGS136）、ステップ193SGS138に進む。

【0313】

判定した大当り種別が確変大当りAまたは確変大当りBでない場合（ステップ193SGS134b；N）、つまり、判定した大当り種別が確変大当りCである場合には、特殊大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ193SGS137）、ステップ193SGS138に進む。

30

【0314】

ステップ193SGS127、ステップ193SGS130、ステップ193SGS131、ステップ193SGS135、ステップ193SGS136、ステップ193SGS137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193SGS138）。本特徴部193SGでは、図11-13（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

40

【0315】

その後、ステップ193SGS138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193SGS132）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0316】

図11-14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11-14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193S

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193SGS141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。

【0317】

ステップ193SGS141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193SGS141；N）、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ193SGS142）。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

【0318】

ステップ193SGS142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193SGS143）。

【0319】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ193SGS144）、ステップ193SGS149に移行する。

20

【0320】

一方、ステップ193SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ193SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ193SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ193SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、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193SGS145の処理は、ステップ193SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

30

【0321】

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。

【0322】

40

ステップ193SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ193SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ193SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0323】

ステップ193SGS146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193SGS147）。

【0324】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後（ステップ193SGS148）、ステップ193SGS149に移行する。

【0325】

ステップ193SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図11-7に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ193SGS150a）。尚、このステップ193SGS150aにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【0326】

このように、ステップ193SGS149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193SGS150a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。

【0327】

ステップ193SGS150aにて「大当たり」とであると判定された場合には（ステップ193SGS150a；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193SGS152）。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11-8（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193SGS153）。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193SGS154）。

【0328】

ステップ193SGS154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193SGS155）、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。

【0329】

一方、ステップ193SGS150aにて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップ193SGS150a；N）、S150bに進んで、図11-7に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする。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、「小当り」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する（ステップ193SGS150c）。尚、ステップ193SGS150cにおいては、変動特図が第1特図である場合には、第1特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定し、変動特図が第2特図である場合には、第2特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する。

【0330】

ステップ193SGS150cにおいて特図表示結果を「小当り」とすると決定された場合には（ステップ193SGS150c；Y）、遊技制御フラグ設定部に設けられた小当りフラグをオン状態にする（ステップ193SGS151）。

【0331】

一方、ステップ193SGS150cにおいて特図表示結果を「小当り」とすると決定しなかった場合には（ステップ193SGS150c；N）、ステップ193SGS156に進む。

【0332】

ステップ193SGS156においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か（小当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ193SGS150aにて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップ193SGS154における大当り種別が「確変大当りA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りC」である場合には、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【0333】

ステップ193SGS156にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ193SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

【0334】

尚、ステップ193SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ193SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ193SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0335】

図11-15は、変動パターン設定処理として、図6のステップS111にて実行され

10

20

30

40

50

る処理の一例を示すフローチャートである。図 11-15 に示す変動パターン設定処理において、CPU103 は、まず、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ 193 S G S 161）。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 193 S G S 161；Y）、大当り種別バッファ値から大当り種別を特定する（ステップ 193 S G S 162）。

【0336】

そして、特定した大当り種別が「確変大当り C」であるか否かを判定し（ステップ 193 S G S 163）、「確変大当り C」ではない場合、つまり、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「非確変大当り」のいずれかである場合には（ステップ 193 S G S 163；N）、特定した大当り種別に応じて大当り用変動パターン判定テーブル A または大当り用変動パターン判定テーブル B を選択してセットする。具体的には、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブル A を選択してセットし、特定した大当り種別が「確変大当り A」または「確変大当り B」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブル B を選択してセットする。

【0337】

一方、特定した大当り種別が「確変大当り C」である場合には（ステップ 193 S G S 163；Y）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ 193 S G S 165）。

【0338】

ステップ 193 S G S 161 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 193 S G S 161；N）、更に、小当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ 193 S G S 166）。小当りフラグがオン状態にされている場合には（ステップ 193 S G S 166；Y）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットし（ステップ 193 S G S 167）、ステップ 193 S G S 175 に進む。

【0339】

一方、小当りフラグがオフである場合には（ステップ 193 S G S 166；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 193 S G S 168）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ 193 S G S 168；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 193 S G S 169）。

【0340】

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 193 S G S 168；N）、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が 1 または 2 であるか否かを判定する（ステップ 193 S G S 170）。

【0341】

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 193 S G S 170；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 193 S G S 171）。

【0342】

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 193 S G S 170；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 193 S G S 172）。

【0343】

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 193 S G S 172；Y）に

10

20

30

40

50

は、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする（ステップ193SGS173）。

【0344】

また、特定した変動特図の保留記憶数が3ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が4である場合（ステップ193SGS172；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択してセットして（ステップ193SGS174）、ステップ193SGS175に進む。

【0345】

ステップ193SGS164、ステップ193SGS165、ステップ193SGS167、ステップ193SGS169、ステップ193SGS171、ステップ193SGS173、ステップ193SGS174の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルA～Dのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ193SGS175）。

【0346】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ193SGS175の処理にて変動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193SGS170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。

【0347】

ステップ193SGS175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193SGS176）。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。

【0348】

ステップ193SGS176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193SGS177）。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。

【0349】

ステップ193SGS177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193SGS178

10

20

30

40

50

）。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193SGS179）、変動パターン設定処理を終了する。

【0350】

ステップ193SGS177でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図5に示すステップ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。

【0351】

図11-16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193SGS180）。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193SGS181）。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し（ステップ193SGS182）、大当たりフラグがオフにされている場合（ステップ193SGS182；N）には、更に、小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193SGS183）。

【0352】

小当たりフラグがオン状態にされている場合には、演出制御基板12に、小当たりに対応する当り開始5指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ193SGS190a）。そして、小当たり表示時間タイマに小当たり表示時間に相当する値を設定する（ステップ193SGS190b）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、2回）をセットする（ステップ193SGS190c）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当たり開放前処理（ステップS118）に対応した値である“8”に更新し（ステップ193SGS190d）、特別図柄停止処理を終了する。

【0353】

一方、大当たりフラグがオン状態にされている場合（ステップ193SGS182；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193SGS184）、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193SGS185）。

【0354】

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193SGS186）。

【0355】

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、

10

20

30

40

50

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 193 S G S 187)。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 193 S G S 188)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理 (ステップ S 114) に対応した値である “4” に更新する (ステップ 193 S G S 189)。

【0356】

一方、小当りフラグがオフである場合には (ステップ 193 S G S 183; N)、ステップ 193 S G S 190 において CPU 103 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 193 S G S 190; Y) には、ステップ 193 S G S 196 に進む。

10

【0357】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合 (ステップ 193 S G S 190; 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 193 S G S 191)。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 193 S G S 193)、「0」でない場合 (ステップ 193 S G S 193; N) にはステップ 193 S G S 196 に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合 (ステップ 193 S G S 193; 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 193 S G S 194)、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態 (具体的には低確低ベース) に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後 (ステップ 193 S G S 195)、ステップ 193 S G S 196 に進む。

20

【0358】

ステップ 193 S G S 196 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。

【0359】

図 11-17 は、大当り終了処理として、図 6 の S 117 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。

【0360】

大当り終了処理において、CPU 103 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 193 S G S 201)。大当り終了表示タイマが動作中でない場合 (ステップ 193 S G S 201; 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 193 S G S 202)、処理を終了する。

30

【0361】

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 193 S G S 201; 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 193 S G S 203)。そして、CPU 103 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 193 S G S 204)。経過していなければ処理を終了する。

40

【0362】

大当り終了表示時間を経過していれば (ステップ 193 S G S 204; Y)、CPU 103 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 193 S G S 205)。

【0363】

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 193 S G S 205; N) には、更に、記憶されている大当り種別が確変大当り C であるか否かを判定する (ステップ 193 S G S 206)。

【0364】

50

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

【0365】

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

【0366】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ193SGS205；Y）には、ステップ193SGS211とステップ193SGS212を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「100」をセットした後、ステップ193SGS213に進む。

【0367】

ステップ193SGS213では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ193SGS214）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ193SGS215）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップ193SGS216）。

【0368】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図11-18は、コマンド解析処理として、図6のステップS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-18に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ193SGS221）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ193SGS221；N）、後述するステップ193SGS223またはステップ193SGS225にて設定（セット）される第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過したか否かを判定し（ステップ193SGS237）、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過していなければ（ステップ193SGS237；N）、コマンド解析処理を終了する。一方、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過している場合、つまり、設定された第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過までに第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドを受信しなかった場合には（ステップ193SGS237；Y）、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが未だ格納されていないエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、当該格納未完了のエントリの演出制限フラグをオン状態とし（ステップ193SGS238）、コマンド解析処理を終了する。

【0369】

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

【0370】

ステップ193SGS222にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ193SGS222；N）、その受信コマンドは第2始動口入賞指定

10

20

30

40

50

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

【0371】

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

【0372】

ステップ193SGS228にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ193SGS228；N）、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ193SGS230）。そして、第2保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ193SGS230；Y）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ193SGS231）。

【0373】

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

【0374】

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

【0375】

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

【0376】

ステップ193SGS230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ193SGS230；N）、その他の受信コマンドに応じた設定を行う（ステップ193SGS234）。そして、ステップ193SGS223またはステップ193SGS225にて設定された第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過したか否かを判定し（ステップ193SGS235）、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過していなければ（ステップ193SGS235；N）、ステップ193SGS2

21の処理に戻る。一方、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過している場合、つまり、設定された第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過までに第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドを受信しなかった場合には（ステップ193SGS235；Y）、格納したエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、該当する格納未完了のエントリの演出制限フラグをオン状態にしたのち（ステップ193SGS236）、ステップ193SGS221の処理に戻る。

【0377】

図11-19は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、先ず、先読予告設定処理において先読予告演出の有無とともに該先読予告演出の演出パターン（保留記憶表示の表示パターン）を決定し（S161）、次いで、画像表示装置5の第1保留記憶表示エリア193SG005D及び第2保留記憶表示エリア193SG005Uにおける保留記憶表示を、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する（ステップ193SGS162）。

【0378】

図11-20は、先読予告設定処理として、図5のステップS161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-20に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、可変表示の実行中であるか否かを判定する（ステップ193SGS240a）。可変表示の実行中であるか否かは、演出制御プロセスフラグの値が1～3のいずれかであるか否かによって判定すればよい。

【0379】

可変表示の実行中でない場合（ステップ193SGS240a；N）はステップ193SGS241に進み、可変表示の実行中である場合（ステップ193SGS240a；Y）は、更に第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中であるか否かを判定する（ステップ193SGS240b）。尚、第1可変表示開始回数報知演出とは、図11-29（E）、図11-30（L）、図11-31（S）に示すように、擬似連演出として再可変表示が開始された後に、1の可変表示中において再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数を報知するための演出である。また、ステップ193SGS240aにおいて第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中であるか否かは、実行中の可変表示のプロセスデータを参照して判定すればよい。

【0380】

第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中でない場合（ステップ193SGS240b；N）はステップ193SGS241に進み、第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中である場合（ステップ193SGS240b；Y）は、ステップ193SGS250に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「0」が、保留表示フラグにセットされる。つまり、第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中は、先読予告演出を実行しないようになっている。

【0381】

ステップ193SGS241において演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aをチェックする。そして、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、表示未決定フラグがオン状態である（「1」にセットされている）エントリが有るか否かにより判定する（ステップ193SGS242）。

【0382】

表示未決定フラグがオン状態であるエントリが無い場合は（ステップ193SGS242；N）、先読予告設定処理を終了し、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが有る場合は（ステップ193SGS242；Y）、該エントリの図柄指定コマンドが第4図柄指定または第6図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドが確変大当りCまたは小当りを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ193SGS243a）。図柄指定コマンドが確変大当りCまたは小当りを示す図柄指定コマンドである場合には（ステップ193SGS243a；Y）、ステップ193SGS250に進

むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「0」が、保留表示フラグにセットされる。つまり、確変大当りCまたは小当りとなる保留記憶については、先読予告演出を実行しないようになっている。

【0383】

一方、図柄指定コマンドが確変大当りCまたは小当りを示す図柄指定コマンドでない場合には、該エントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示すコマンドであるか否かを判定する（ステップ193SGS243b）。該エントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドでない場合、つまり、大当り（確変大当りA、確変大当りB、非確変大当りのいずれか）を示すコマンドである場合は（ステップ193SGS243b；N）、当該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定する（ステップ193SGS244）。

10

【0384】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データとステップ193SGS244において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ193SGS245）。

【0385】

ステップ193SGS245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。図11-21（A）に示す決定割合の設定例では、ステップ193SGS244の処理において特定した大当り種別に応じて、先読予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

20

【0386】

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、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5U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、保留記憶表示が白色の星形（☆）で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。

30

【0387】

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

【0388】

また、図11-21（A）に示すように、大当り種別が「確変大当りA」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当り種別が「確変大当りB」または「非確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも低く設定されている。

40

【0389】

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

【0390】

尚、本特徴部193SGでは、可変表示結果が確変大当りC以外の「大当り」である場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（◇）に表示

50

する表示パターンαまたは白色の星形（☆）に表示する表示パターンβのいずれか一方の表示パターンを実行しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が確変大当りC以外の「大当り」である場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。

【0391】

また、ステップ193SGS243bにおいて、表示未決定フラグがオン状態であるエントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ193SGS243b；Y）、表示未決定フラグがオン状態である当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ193SGS247）。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。

【0392】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ193SGS247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193SGS248）。

【0393】

ステップ193SGS248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193SGS247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。

【0394】

具体的には、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、表示パターン（予告種別）が表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形（◇）で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示され、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、保留記憶表示が特定態様である白色の星形（☆）で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型（○）で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。

【0395】

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

【0396】

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

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

【0397】

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

【0398】

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

【0399】

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

【0400】

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

【0401】

ステップ193SGS248の実行後、演出制御用CPU120は、ステップ193SGS247において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターン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193SGS249）。

【0402】

ステップ193SGS245の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ193SGS249；Y）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ193SGS246）。具体的には、ステップ193SGS245またはステップ193SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「◇」で示す表示パターン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193SGS245またはステップ193SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「☆」で示す表示パターン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193SGS251に進む。

【0403】

また、ステップ193SGS249において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ193SGS249；N）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「0」をセットした後（ステップ193SGS250）、ステップ193S

GS251に進む。

【0404】

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

10

【0405】

具体的には、第1特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第1特図保留記憶数が2つであれば、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア193SG5Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア193SG5Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア193SG5Dに表示される。

20

【0406】

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

30

40

【0407】

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

【0408】

つまり、可変表示の開始時に実行される、後述する可変表示開始設定処理において保留記憶が消費されて、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの保留記憶がシ

50

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

【0409】

尚、本特徴部193SGにおいては、ステップ193SGS252の処理を先読予告設定処理において実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1保留記憶表示エリア193SG5Dおよび第2保留記憶表示エリア193SG5Uの保留表示が更新するための処理を、先読予告設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

【0410】

また、本特徴部193SGでは、ステップ193SGS242において始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生したことによりステップ193SGS242において第1特図と第2特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが第1特図保留記憶にも第2特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「1」または「2」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第1特図の保留記憶の保留表示と第2特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

【0411】

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

【0412】

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

【0413】

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

【0414】

図11-22は、図10に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ193SGS271）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ193SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ193SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

【0415】

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。

20

【0416】

また、ステップ193SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ193SGS271；N）、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ193SGS273）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ193SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ193SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ193SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

30

【0417】

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。

40

【0418】

ステップ193SGS272またはステップ193SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ193SGS275）。

【0419】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）及び変動パターンに応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ193SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

50

【0420】

尚、本特徴部193SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りCと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第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。

10

20

【0421】

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。

【0422】

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

30

【0423】

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

40

【0424】

そして、演出制御用CPU120は、特別仮停止報知演出の実行を決定したか否かを判

50

定する（ステップ193SGS281）。特別仮停止報知演出の実行を決定した場合（ステップ193SGS281；Y）は、特別仮停止報知演出の実行と変動パターンに応じたプロセステーブルを選択してステップ193SGS287に進む（ステップ193SGS282）。

【0425】

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

10

【0426】

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

【0427】

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

20

【0428】

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

【0429】

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193SGS288）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

40

【0430】

尚、本特徴部193SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0431】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ193SGS289）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ193SGS290）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態

50

を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示(変動)が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(ステップS172)に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する(ステップ193SGS291)。

【0432】

演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にプロセスタイマの値を-1し、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し、プロセスタイマがタイマアウトした場合は、次のプロセスデータへの切り替えを行い、改めて次のプロセスタイマをスタートさせるとともに次のプロセスデータのないように従って演出装置の制御を行うことで飾り図柄の可変表示を実行する。尚、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理において予告演出の実行を決定している場合、可変表示中演出処理内において予告演出を実行するための予告演出実行処理を実行可能となっている。

【0433】

次に、擬似連演出を実行する可変表示の流れについて説明する。まず、図11-23(A)に示すように、変動パターンが可変表示中に擬似連演出を1回実行するノーマルリーチ変動パターンである場合は、先ず、リーチとなった後に飾り図柄の仮停止を示唆する仮停止示唆演出が実行される。尚、本特徴部193SGにおける仮停止示唆演出は、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにおいて飾り図柄が仮停止した後に、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が通常よりも低速で可変表示を行う演出である。尚、仮停止示唆演出期間の長さは、可変表示開始設定処理のステップ193SG283にて決定した仮停止報知演出期間の長さに応じて異なっている。

【0434】

仮停止報知演出期間が仮停止報知演出期間A(2秒)に決定されている場合は、1回目の仮停止タイミングAとなった時点で仮停止示唆演出が終了するとともに、擬似連図柄の仮停止が実行され仮停止報知演出が2秒間に亘って実行される。また、仮停止報知演出期間が仮停止報知演出期間B(1.5秒)に決定されている場合は、1回目の仮停止タイミングBとなった時点で仮停止示唆演出が終了するとともに、擬似連図柄の仮停止が実行され仮停止報知演出が1.5秒間に亘って実行される。尚、図11-23(A)に示すように、仮停止報知演出期間Aと仮停止報知演出期間Bとは、同一タイミング、つまり、仮停止報知演出は、演出期間が1.5秒と2秒のどちらに決定されている場合であっても、必ず特定のタイミングで終了するように設定されている。

【0435】

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

【0436】

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

10

20

30

40

50

色のエフェクト画像を表示する演出であり、3回目の再可変表示に対応する第1可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置5において「×4」を表示するとともに、画像表示装置5の左右両端において赤色のエフェクト画像を表示する演出である。

【0437】

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

【0438】

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

【0439】

図11-23(B)に示すように、特別仮停止報知演出の非実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を2回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図11-23(A)に示す変動パターンが可変表示中に擬似連演出を1回実行するノーマルリーチ変動パターンである場合と同じく、リーチとなった後に仮停止示唆演出と、それぞれ1回目の擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第1可変表示開始回数報知演出、第2可変表示開始回数報知演出及び1回目の仮停止と再可変表示が実行された後、再度リーチとなり2回目の擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第1可変表示開始回数報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、2回目の第2可変表示開始回数報知演出が終了した後は、再度リーチとなり、仮停止示唆演出が実行される。このとき、擬似連図柄は仮停止せずにスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

【0440】

尚、1回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間A(2秒)にて実行された場合は、2回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間A(2秒)にて実行され、1回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間B(1.5秒)にて実行された場合は、2回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間B(1.5秒)にて実行される。

【0441】

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

【0442】

図11-25に示すように、特別仮停止報知演出の非実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を3回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図11-23(B)に示す変動パターンが可変表示中に擬似連演出を2回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合と同じく、リーチとなった後に仮停止示唆演出と、それぞれ2回目までの擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第1可変表示開始回数報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、そして、2回目の第2可変表示開始回数報知演出が終了した後は、再度リーチとなり、3回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第1可変表示開始回数報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行され、更にスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

【0443】

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

目及び2回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間B（1.5秒）にて実行された場合は、3回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間B（1.5秒）にて実行される。

【0444】

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

【0445】

図11-26に示すように、特別仮停止報知演出の実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を2回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、まず、仮停止示唆演出が実行される。

【0446】

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

【0447】

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

【0448】

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

【0449】

尚、2回目の第2可変表示開始回数報知演出としては、図11-23（B）と同じく画像表示装置5にて第1可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズの「×3」の表示が実行される。

【0450】

図11-27に示すように、特別仮停止報知演出の実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を3回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図11-26と同じく仮停止示唆演出と、それぞれ2回目までの飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行された後、3回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行され、更にスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

【0451】

尚、3回目の第2可変表示開始回数報知演出としては、図11-23（B）と同じく画像表示装置5にて第1可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズの「×4」の表示が実行される。

【0452】

尚、一部は前述したが、図11-28に示すように、本特徴部193SGにおける仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音

10

20

30

40

50

をスピーカ 8 L、8 R から出力することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出であり、2 秒間または 1.5 秒間に亘って実行される演出である。

【0453】

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

10

【0454】

再可変表示報知演出とは、再可変表示報知音をスピーカ 8 L、8 R から出力することに加えて画像表示装置 5 に再可変表示回数に応じたキャラクタの画像（再可変表示回数が 1 回目ならキャラクタ A の画像、2 回目ならキャラクタ B の画像、3 回目ならキャラクタ C の画像）を表示することによって飾り図柄の再可変表示が実行されることを遊技者に報知する演出である。尚、再可変表示報知演出の演出期間（画像表示装置 5 におけるキャラクタの画像の表示期間とスピーカ 8 L、8 R からの再可変表示報知音の出力期間）は、再可変表示の実行回数にかかわらず 3 秒間である。尚、前述したように、擬似連演出を実行する可変表示では、擬似連演出の実行回数（仮停止・再可変表示の実行回数）が多いほど大当たり期待度が高く設定されているので、再可変表示報知演出については、最終的にキャラクタ C の画像が表示される場合が最も大当たり期待度が高く、最終的にキャラクタ A の画像が表示される場合が最も大当たり期待度が低く設定されている。

20

【0455】

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

30

【0456】

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

40

【0457】

図 11-29 (A) は、図 11-22 における可変表示開始設定処理の予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）を示すフローチャートである。予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）において演出制御用 CPU 120 は、まず、可変表示結果と変動パターンを特定する（ステップ 193 S G S 301）。そして、予告演出実行決定用の乱数値を抽出し、該乱数値と図示しない予告演出決定用テーブルを用いて、擬似連演出を実行する当該可変表示での予告演出の実行の有無と実行する予告演出を決定する（ステップ 193 S G S 302）。

【0458】

具体的には、図 11-29 (B) に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、

50

予告演出の非実行を５％の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を２０％の割合で決定し、群予告演出の実行を４５％の割合で決定し、カットイン予告演出と群予告演出の実行を３０％の割合で決定する。

【０４５９】

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

【０４６０】

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

【０４６１】

つまり、本特徴部１９３ＳＧにおいて擬似連演出を実行する可変表示では、カットイン予告演出と群予告演出のいずれも実行されない場合が最も大当たり期待度が低く設定されており、予告演出としてカットイン予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出と群予告演出のいずれも実行されない場合よりも大当たり期待度が高く設定されており、予告演出として群予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出のみが実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されており、予告演出としてカットイン予告演出と群予告演出の両方が実行される場合が最も大当たり期待度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示における予告演出に関する大当たり期待度：カットイン予告演出＋群予告演出＞群予告演出＞カットイン演出＞非実行）。

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

図１１－３０（Ａ）は、図１１－２２における可変表示開始設定処理の予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）を示すフローチャートである。予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、可変表示結果と変動パターンを特定する（ステップ１９３ＳＧＳ３１１）。そして、予告演出実行決定用の乱数値を抽

10

20

30

40

50

出し、該乱数値と図示しない予告演出決定用テーブルを用いて、擬似連演出が実行されない当該可変表示での予告演出の実行の有無と実行する予告演出を決定する（ステップ193SGS312）。

【0466】

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

【0467】

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

【0468】

つまり、本特徴部193SGにおいて擬似連演出が実行されない可変表示では、カットイン予告演出と群予告演出のいずれも実行されない場合が最も大当たり期待度が低く設定されており、予告演出としてカットイン予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出と群予告演出のいずれも実行されない場合よりも大当たり期待度が高く設定されており、予告演出として群予告演出のみが実行される場合はカットイン予告演出のみが実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示における予告演出に関する大当たり期待度：群予告演出>カットイン演出>非実行）。

【0469】

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

【0470】

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

【0471】

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

【0472】

つまり、本特徴部193SGでは、擬似連演出を実行する可変表示において特別仮停止報知演出を実行する場合（飾り図柄の仮停止に応じてスピーカ8L、8Rから仮停止報知音が出力されるとともに画像表示装置5に特別背景画像が表示される場合）は、特別仮停止報知演出が実行されない場合（飾り図柄の仮停止に応じてスピーカ8L、8Rから仮停止報知音が出力されるのみの場合；仮停止報知演出が実行される場合）よりも大当たり期待

10

20

30

40

50

度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示における大当たり期待度：特別仮停止報知演出実行＞特別仮停止報知演出非実行）。

【0473】

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

10

【0474】

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

20

【0475】

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

30

【0476】

また、本特徴部193SGでは、仮停止報知演出期間を2秒間と1.5秒とから決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、仮停止報知演出期間は1の期間に一義的に決定してもよいし、また、3以上の期間から決定してもよい。

【0477】

また、本特徴部193SGでは、仮停止報知演出期間が長い方が、仮停止報知演出期間が短い場合よりも大当たり期待度が高い形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、仮停止報知演出期間が短い方が、仮停止報知演出期間が長い場合よりも大当たり期待度が高いようにしてもよい。

40

【0478】

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

50

知演出期間中のみ出力され、再可変表示報知音は再可変表示報知演出期間中のみ出力され、第1可変表示開始回数報知音は第1可変表示開始回数報知演出期間中のみ出力される。

【0479】

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

【0480】

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

【0481】

次に、仮停止示唆演出期間中における画像表示装置5での各画像の表示態様について説明する。先ず、図11-33に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合の仮停止示唆演出期間において、画像表示装置5では、画像データ2での描画によって、画像表示装置5における上方から下方に向けての擬似連図柄の移動表示が実行される。該擬似連図柄の移動表示は、仮停止示唆演出期間の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングまでの期間にかけて、速度V1にて実行される。尚、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ2として擬似連図柄は描画されない、つまり、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ2としての擬似連図柄は非表示となる。

【0482】

また、擬似連図柄の速度V1の移動表示の途中からは、画像データ1での描画によって、画像表示装置5にて仮停止示唆画像が表示される。該仮停止示唆画像は、前述した擬似連図柄の速度V1の移動表示の途中から表示画像データ切替タイミングの期間にかけて表示される一方で、その他の期間においては表示されない（非表示となる）。

【0483】

また、表示画像データ切替タイミングの直前からは、画像データ3での描画によって、画像表示装置5の中央部での擬似連図柄の表示が開始される。該画像データ3の描画による擬似連図柄は、表示画像データ切替タイミングまでは移動しない（速度0）が、表示画像データ切替タイミングからは画像表示装置5の中央部から下方に向けて前述した速度V1よりも高速である速度V3での移動表示となる。尚、該画像データ3の描画による擬似連図柄の速度V3での移動表示は、該擬似連図柄が画像表示装置5の表示領域外に移動することによって非表示となる。

【0484】

更に、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ2での描画によって、画像表示装置5における上方から下方に向けての飾り図柄の移動表示（可変表示）が実行される。該飾り図柄の移動表示（可変表示）は、表示画像データ切替タイミングから速度V1より高速且つ速度V3よりも低速である速度V2（速度： $V3 > V2 > V1$ ）にて実行される。尚、該飾り図柄の移動表示（可変表示）は、リーチ演出の開始タイミングまで継続する。

【0485】

そして、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ4での描画によって、画像表示装置5にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから一定期間にかけては密度（表示密度）がD1にて表示された後、該D1よりも高密度であるD2にて表示される。つまり、集中線は、画像表示装置5において表示

10

20

30

40

50

が開始から一定期間が経過することで表示本数が増加する。そして、集中線は、表示画像データ切替タイミングからは再度密度 D 1 にて表示された後に非表示となる。

【0486】

このため、擬似連図柄が非停止となる仮停止示唆演出期間において、該仮停止示唆演出の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングにかけては、集中線が密度 D 1 にて表示されることにより左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に表示されている飾り図柄）の視認性が仮停止示唆演出の実行前の状態（視認性：高）よりも低くなっている（視認性：中）。更に、集中線の密度が D 1 から D 2 に変化することによって左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に表示されている飾り図柄）の視認性がより低くなる（視認性：低）。

10

【0487】

また、表示画像データ切替タイミングから集中線の表示終了タイミングにかけては、集中線が密度 D 1 にて表示されることにより集中線が密度 D 2 にて表示される場合よりも左右の飾り図柄の視認性が高くなる（視認性：中）。そして、集中線の表示終了タイミング以降は、集中線の表示が終了している（非表示である）ことにより、左右の飾り図柄の視認性が最も高くなっている（視認性：高）。

【0488】

図 11-34 に示すように、擬似連図柄が仮停止する場合の仮停止示唆演出期間において、画像表示装置 5 では、画像データ 2 での描画によって、画像表示装置 5 における上方から下方に向けての擬似連図柄の移動表示が実行される。該擬似連図柄の移動表示は、仮停止示唆演出期間の開始タイミングから仮停止示唆演出の終了タイミング（擬似連図柄の仮停止タイミング）までの期間にかけて、速度 V 1 にて実行される。可変表示の開始タイミングから擬似連図柄の仮停止タイミングまでに要する期間は、図 11-33 に示す擬似連図柄が仮停止しない場合における可変表示の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングまでに要する期間と同一となっている。更に、当該仮停止示唆演出の実行後は仮停止報知演出が実行されるが、該仮停止報知演出実行期間において擬似連図柄は「中」の飾り図柄表示エリア 5 C で仮停止（速度 V 0）された後に非表示となる。

20

【0489】

また、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ 4 での描画によって、画像表示装置 5 にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから仮停止示唆演出の終了タイミング（擬似連図柄の仮停止タイミング）にかけては集中線の密度（表示密度）が D 2 にて表示される一方で、仮停止示唆演出の終了タイミングからは非表示となる。

30

【0490】

そして、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ 4 での描画によって、画像表示装置 5 にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから一定期間にかけては密度（表示密度）が D 1 にて表示された後、該 D 1 よりも高密度である D 2 にて表示される。つまり、集中線は、画像表示装置 5 において表示が開始から一定期間が経過することで表示本数が増加する。そして、集中線は、擬似連図柄の仮停止タイミングからは非表示となる。

40

【0491】

このため、擬似連図柄が非停止となる仮停止示唆演出期間において、該仮停止示唆演出の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングにかけては、集中線が密度 D 1 にて表示されることにより左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に表示されている飾り図柄）の視認性が仮停止示唆演出の実行前の状態（視認性：高）よりも低くなっている（視認性：中）。更に、集中線の密度が D 1 から D 2 に変化することによって左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に表示されている飾り図柄）の視認性がより低くなる（視認性：低）。また、擬似連図柄の仮停止タイミングからは、集中線の表示が終了している（非表示である）ことにより、左右の飾り図柄の視認性が最も高くなっている（視認性：高）。

50

【0492】

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

【0493】

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

10

【0494】

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

【0495】

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

20

【0496】

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

【0497】

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

30

【0498】

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

40

【0499】

次いで、図11-35（F）及び図11-35（G）に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置5の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第2可動体193SG033による

50

青色発光が終了する。このとき、第2可動体193SG033は第1演出位置から退避位置に移動する。

【0500】

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

10

【0501】

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

【0502】

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

20

【0503】

尚、1回目の第1可変表示開始回数報知演出として画像表示装置5において表示される「×2」の画像は、一旦画像表示装置5において表示された後、更に大きいサイズにて表示されて非表示となる(図11-37(O)及び図11-37(P)参照)。

【0504】

第1可変表示開始回数報知演出が終了すると、第2可動体193SG033の青色での発光が終了するとともに、該第2可動体193SG033は第1演出位置から退避位置に移動する。また、1回目の第2可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置5の左上部において第1可変表示開始回数報知演出よりも小さいサイズの「×2」の画像が表示される。

30

【0505】

1回目の第2可変表示開始回数報知演出が終了して暫くすると、図11-38(R)～図11-38(T)に示すように、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにおいて飾り図柄が停止(揺動停止)してリーチとなった後に、2回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて速度V1にて移動してくる。このとき、画像表示装置5では、画像表示装置5の該周縁部から該画像表示装置5の中央部(「中」の飾り図柄表示エリア5C)に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度D1にて表示されているが、一定期間の経過によって密度がD2に変化する。

40

【0506】

そして、該可変表示が擬似連演出を1回のみ実行するノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-2やノーマルリーチ大当りの変動パターンPB1-2である場合には、図11-38(U)に示すように、擬似連図柄は仮停止することなく速度V2にて画像表示装置の下方に移動して非表示となる。このとき、画像表示装置5に表示されている集中線の密度はD2からD1に変化する。一方で、該可変表示が2回以上擬似連演出を実行する変動パターン(PA2-3、PA2-4、PB1-3、PB1-4のいずれか)である場合は、図11-38(V)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止した擬似連図柄の周囲において仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。また、集中線は

50

非表示となる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。更に、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が退避位置から第 1 演出位置に移動するとともに、内蔵されている第 2 可動体 L E D 1 9 3 S G 0 3 4 によって緑色に発光する。

【0507】

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

【0508】

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

【0509】

次いで、図 1 1 - 4 0 (b) ~ 図 1 1 - 4 0 (h) に示すように、2 回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。更に、再可変表示報知演出として画像表示装置 5 においてキャラクタ B の画像が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R から再可変表示報知音が出力される。また、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出及び第 1 可変表示開始回数報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【0510】

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

【0511】

尚、2 回目の第 1 可変表示開始回数報知演出として画像表示装置 5 において表示される「×3」の画像は、一旦画像表示装置 5 において表示された後、更に大きいサイズにて表示されて非表示となる（図 1 1 - 4 0 (f) 及び図 1 1 - 4 0 (g) 参照）。

【0512】

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

【0513】

2 回目の第 2 可変表示開始回数報知演出が終了して暫くすると、図 1 1 - 4 1 (e) ~ 図 1 1 - 4 1 (g) に示すように、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R において飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなった後に、3 回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において擬似連図柄が上方から下方に向けて速度 V 1 にて移動してくる。このとき、画像表示装置 5 では、画像表示装置 5 の該周縁部から該画像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5 C）に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度 D 1 にて表示されているが、一定期間の経過によって密度が D 2 に変化する。

【0514】

そして、該可変表示が擬似連演出を 2 回のみ実行するスーパーリーチはずれの変動パターン P A 2 - 3 やスーパーリーチ大当りの変動パターン P B 1 - 3 である場合には、図 1 1 - 4 1 (h) に示すように、擬似連図柄は仮停止することなく速度 V 2 にて画像表示装

10

20

30

40

50

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

【 0 5 1 5 】

次いで、図 1 1 - 4 1 (j) 及び図 1 1 - 4 1 (k) に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置 5 の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 による赤色発光が終了する。このとき、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 は第 1 演出位置から退避位置に移動する。

【 0 5 1 6 】

更に、図 1 1 - 4 1 (k) 及び図 1 1 - 4 1 (l) に示すように、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 の第 1 演出位置から退避位置への移動とともに、仮停止した擬似連図柄には複数の罫が表示される。その後、これら複数の罫が表示された擬似連図柄が爆発する画像が表示されるとともに、図 1 1 - 4 2 (m) 及び図 1 1 - 4 2 (n) に示すように、該擬似連図柄を構成していた文字 (本特徴部 1 9 3 S G であれば擬似連演出が実行されることを示す「N E X T」の各アルファベット) が拡散しつつ遊技者側に向けて移動してくる画像が表示される。

【 0 5 1 7 】

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

【 0 5 1 8 】

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

【 0 5 1 9 】

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

【 0 5 2 0 】

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

【 0 5 2 1 】

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

10

20

30

40

50

図柄の仮停止が示唆される。

【0522】

そして、該仮停止示唆演出の結果として飾り図柄が仮停止する場合は、図11-44(C)、に示すように擬似連図柄が仮停止することによって該擬似連図柄の周囲に仮停止報知用のエフェクト画像が表示されるとともに、退避位置から第1演出位置に移動した第2可動体193SG033が仮停止回数(擬似連回数)に応じた色(1回目の仮停止なら青色、2回目の仮停止なら緑色、3回目の仮停止なら赤色)で発光する。また、このとき画像表示装置5において表示されていた集中線は非表示となる。

【0523】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として飾り図柄が仮停止しない場合は、図11-44(D)及び図11-44(E)に示すように、画像表示装置5の中央における擬似連図柄(画像データ3での描画による擬似連図柄)が非表示となるとともに、それまで上方から下方に向けて速度V1で移動していた擬似連図柄(画像データ2での描画による擬似連図柄)が速度V2にて仮停止位置を通過し、そのまま画像表示装置5の下方に向けて移動して非表示となる。併せて、画像表示装置5の上方から下方に向けて通常の飾り図柄の移動表示が実行される(可変表示が実行される)。

【0524】

画像表示装置5に表示されている集中線は、擬似連図柄の速度V2での移動が開始されたタイミングから密度がD2からD1に変化する(表示されている集中線の本数が減少する)。そして、密度がD1に変化した後の集中線は、画像表示装置5から擬似連図柄が非表示となってから一定期間後に非表示となる。

【0525】

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

【0526】

以上のように、特別仮停止報知演出非実行の場合の可変表示については、図11-45に示すように、左右の飾り図柄(「右」と「左」の飾り図柄表示エリア5L, 5Rに表示されている飾り図柄)は、仮停止示唆演出期間中においては、集中線が密度D1にて表示されることにより仮停止示唆演出の実行前よりも視認性が低くなる(視認性:低)。また、左右の飾り図柄(「右」と「左」の飾り図柄表示エリア5L, 5Rに表示されている飾り図柄)は、集中線の密度D2に変化することによって更に視認性が低くなる(視認性:中)。

【0527】

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

【0528】

尚、仮停止報知演出期間中において仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置5の表示領域全体での表示となつてからは、残りの仮停止報知演出期間中(擬似連図柄の遊技者側に向けての移動表示)及び再可変表示報知演出期間にかけて遊技者から視認不能となる。

【0529】

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

【０５３０】

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

【０５３１】

尚、本特徴部１９３ＳＧでは、図１１－３６～図１１－３７、図１１－３９～図１１－４０、図１１－４２～図１１－４３に示すように、仮停止報知演出の実行期間と再可変表示報知演出の実行期間が異なる（仮停止報知演出の実行後に再可変表示報知演出が実行される）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら仮停止報知演出の実行期間と再可変表示報知演出との実行期間は一部重複していてもよい。例えば、図１１－３６～図１１－３７に示すように、仮停止報知演出として画像表示装置５において擬似連図柄が爆発して手前側に移動表示されるときに、擬似連図柄の一部（例えば、「Ｅ」の文字）が画像表示装置５の全表示領域で表示された後に消去されるようにする一方で、該擬似連図柄の一部の背面側において再可変表示報知演出としてのキャラクタの画像の表示が開始されるようにする。このようにすることで、擬似連図柄が消去される過程で該キャラクタの画像が徐々に遊技者に視認されるようになり演出効果を向上することができ、更に、画像表示装置５に表示されている画像の移行を違和感なく行うことが可能となる。

【０５３２】

また、本特徴部１９３ＳＧでは、図１１－３５（Ｈ）等に示すように、仮停止報知演出として、画像表示装置５において擬似連図柄に罅が入る画像を表示し、該画像自体が爆発する表示を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら罅が入る画像と爆発する画像とは異なる画像であってもよい。例えば、仮停止報知演出として、画像表示装置５において擬似連図柄に罅が入る画像を表示した後、これら罅から煙や光が発生する画像を表示する。そして、該煙や光の画像によって擬似連図柄を遊技者から視認困難とし、擬似連図柄に替えて爆発する画像を表示すればよい。このようにすることによっても、画像表示装置５に表示されている画像の移行を違和感なく行うことが可能となる。

【０５３３】

次に、可変表示の開始時に特別仮停止報知演出の実行が決定された場合は、図１１－４６（Ａ）～図１１－４６（Ｃ）に示すように、可変表示が開始されて暫くするとリーチとなる。そして、１回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連演出の実行を示す擬似連図柄の通常よりも低速（速度Ｖ１）での移動表示が実行される。そして、仮停止再演出期間が終了すると同時に擬似連図柄が仮停止する。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。

【０５３４】

図１１－４６（Ｄ）～図１１－４６（Ｈ）に示すように、仮停止報知音の出力が終了すると、画像表示装置５において第１特別背景画像の表示が開始されるとともに、１回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。このとき、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【０５３５】

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

【０５３６】

10

20

30

40

50

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

【0537】

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

【0538】

更に、図 1 1 - 4 4 に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後も集中線が継続して表示されるので、擬似連図柄が仮停止しない場合に、擬似連図柄が仮停止するはずであったタイミング後においても集中線が継続表示されていることで、擬似連図柄が仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、擬似連図柄が仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0539】

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

【0540】

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

【0541】

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

【0542】

特に、本特徴部 1 9 3 S G では、擬似連図柄が仮停止する場合においては仮停止報知演出として第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が退避位置から第 1 演出位置に移動することによって、正面視で擬似連図柄と該第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 の一部が重複するので、第 2 可

10

20

30

40

50

動体 1 9 3 S G 0 3 3 によって擬似連図柄が遊技者から視認困難となってしまうことを防ぎつつ、擬似連図柄が仮停止したことを遊技者に対して印象付けることができる。

【0543】

尚、本特徴部 1 9 3 S G では、擬似連図柄が変形する例として該擬似連図柄が爆発する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が変形する例としては、擬似連図柄が特定の図形の形状（例えば円形や三角形等）に変化するものや、擬似連図柄の大きさが仮停止前と異なるもの等であってもよい。

【0544】

また、本特徴部 1 9 3 S G では、擬似図柄が仮停止した場合には、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 を退避位置から第 1 演出位置に移動させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が仮停止した場合には、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 に加えて、或いは替えて、可動体 3 2 を第 1 演出位置または該第 1 演出位置とは異なる位置であって、正面視で擬似連図柄の少なくとも一部と重複する位置に移動させてもよい。

【0545】

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

【0546】

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

【0547】

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

【0548】

尚、本特徴部 1 9 3 S G では、第 1 可変表示開始回数報知演出の実行時には、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 が退避位置から第 1 演出位置に移動し、該第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 と「×2」、「×3」、「×4」等の表示の一部が正面視で重複する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 可変表示開始回数報知演出の実行時には、第 2 可動体 1 9 3 S G 0 3 3 と「×2」、「×3」、「×4」等の表示が完全に重複するものであってもよい。

【0549】

また、図 1 1 - 3 3、図 1 1 - 3 5、図 1 1 - 4 4 に示すように仮停止示唆演出としては、画像表示装置 5 の中央部において仮停止示唆画像としての擬似連図柄を表示しつつ集中線を表示するので、演出制御用 CPU 1 2 0 による仮停止示唆演出の表示制御が容易となるとともに、擬似連図柄が仮停止しない場合は、表示画像データ切替タイミングにおいて画像データの切替（図 1 1 - 3 に示す画像データから図 1 1 - 4 に示す画像データへの切替）が不自然となってしまうことを防ぐことができる。特に表示画像データ切替タイミン

グ後は、画像表示装置 5 の中央部から擬似連図柄が下方に向けて移動するので、予め仮停止示唆画像として擬似連図柄を画像表示装置 5 の中央部に表示しておくことによって、表示画像データ切替タイミングにおける画像データの切替をより一層遊技者に違和感を与える異なる自然に行うことができる。

【0550】

また、本特徴部 193 SG の遊技機では、演出制御用 CPU 120 は、図 11-3 及び図 11-4 に示すように、画像データ 1、画像データ 2、画像データ 3、画像データ 4 として描画されたデータを合成して画像表示装置 5 に画像を表示可能となっている。特に、仮停止し画像としての擬似連図柄は最も表示優先度の高い画像データ 1 として描画され、飾り図柄や擬似連図柄は画像データ 1 よりも表示優先度が低い画像データ 2 として描画され、仮停止示唆演出としての集中線は最も表示優先度の低い画像データ 4 として描画されるので、移動表示中（可変表示中）の飾り図柄や擬似連図柄、仮停止示唆画像としての擬似連図柄、仮停止示唆演出としての集中線自由度を高めることができる。

10

【0551】

また、前記特徴部 193 SG では、図 11-35 (H)、図 11-36 (I)、図 11-36 (J) に示すように、仮停止報知演出として画像表示装置 5 において擬似連図柄が爆発して手前側に移動表示される場合は、左右の飾り図柄が遊技者から視認不能となっている一方で、図 11-37 (O) に示すように、第 1 可変表示開始回数報知演出として画像表示装置 5 において「×2」等が表示されているときは、左右の飾り図柄が遊技者から視認可能となっているので、仮停止報知演出と第 1 可変表示開始回数報知演出（特に「×2」等の表示）の演出効果を高めることができるとともに、第 1 可変表示開始回数報知演出中に左右の飾り図柄が遊技者から視認可能となるので、再可変表示が実行されることを遊技者が認識し易くできる。

20

【0552】

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

【0553】

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

30

【0554】

尚、本特徴部 193 SG では、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度よりも低速である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度よりも高速であってもよい。

40

【0555】

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

【0556】

特に、本特徴部 193 SG では、図 11-34 及び図 11-35 に示すように、仮停止前の擬似連図柄は上方から下方に向けて移動するが、仮停止後の擬似連図柄は遊技者側（

50

手前側）に向けて移動するので、擬似連図柄の移動方向によって仮停止する前であるか仮停止した後であるのかを遊技者がより一層解り易くでき、擬似連図柄の移動表示の誤認を防ぐことができる。

【０５５７】

尚、本特徴部１９３ＳＧでは、擬似連図柄が仮停止する前と仮停止した後で該擬似連図柄の移動方向が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が仮停止する前と仮停止した後で該擬似連図柄の移動方向が同一であってもよい。更に、擬似連図柄が仮停止した後の該擬似連図柄の移動方向は、仮停止前の擬似連図柄の移動方向と異なっていれば遊技者側（手前側）に向けての移動でなくともよい。

【０５５８】

尚、本特徴部１９３ＳＧでは、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度が表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度よりも遅い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の画像を表示するための表示フレーム数と、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄を表示するための表示フレーム数と、が異なってもよい。また、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄が表示されている期間（擬似連図柄が表示されている演出期間）と、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄が表示されている期間が異なってもよい。つまり、本発明において『特定演出識別情報（本特徴部１９３ＳＧにおける擬似連図柄）が移動する移動速度が異なる』ことには、擬似連図柄を表示するための表示フレーム数が異なることや、擬似連図柄を表示している期間（擬似連図柄が表示されている演出期間）も含まれている。

【０５５９】

以上、本発明の特徴部１９３ＳＧを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０５６０】

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

【０５６１】

また、前記特徴部１９３ＳＧでは、仮停止示唆演出として画像表示装置５において集中線を表示し、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止した場合には、仮停止回数に応じた色にて第２可動体１９３ＳＧ０３３（第２可動体ＬＥＤ２９３ＳＧ０３４）を発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１９３ＳＧ－２として、仮停止示唆演出を実行する際には、画像表示装置５において該仮停止示唆演出の実行回数に応じた色にて集中線を表示してもよい。例えば、１回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を青色、２回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を緑色、３回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を赤色にて表示する。このようにすることで、仮停止報知演出として第２可動体１９３ＳＧ０３３を発光させる際には、仮停止示唆演出として表示された集中線と同色で第２可動体１９３ＳＧ０３３の発光が行われるので、演出効果を向上できる。

【0562】

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

【0563】

尚、このように、予告演出として飾り図柄の表示態様を変化させたり可変表示の方向を変化させる演出を実行可能とする場合は、第1可変表示開始回数報知演出として「×2」、
10 「×3」、「×4」の表示が遊技者側に向けて移動表示（拡大表示）される場合については、該予告演出実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって再可変表示が実行されることを遊技者が認識できなくなってしまうことを防止することができる。

【0564】

また、前記特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置5において該擬似連図柄の遊技者からの視認性を損なう画像を表示することなく再可変表示を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例193SG-4として、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置5において仮停止している擬似連図柄の視認性を低下させる視認性阻害画像（例えば、爆風の画像等）を表示し、該視
20 認性阻害画像を非表示とした後に再可変表示を実行するようにしてもよい。このようにすることで、再可変表示が実行される前に、視認性阻害画像が表示されるので、再可変表示が実行されることを解り易くできる。

【0565】

更には、透過性を有する板材であって外周側面から光を投入することによって前述した視認性阻害画像を表示可能である導光板をパチンコ遊技機1において画像表示装置5の手前側（画像表示装置5と遊技者との間の位置）に設けてもよい。このようにすることで、擬似連図柄が仮停止したときには導光板に視認性阻害画像を表示させることで画像表示装置5に表示されている擬似連図柄を遊技者から視認困難とし、遊技者の印象を高めることができ、視認性阻害画像の演出効果を高めることができる。
30

【0566】

また、前記特徴部193SGでは、擬似連図柄が画像表示装置5の中央部に仮停止しなかった場合は、必ず擬似連図柄がそのまま画像表示装置5の下方に向けて移動表示して非表示となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例193SG-5として、擬似連図柄が画像表示装置5の中央部に仮停止しなかった場合であっても、擬似連図柄が一旦画像表示装置5の下方に向けて移動を開始した後に画像表示装置5の中央部に戻り仮停止する場合を設けてもよい。この場合は、表示画像データ切替タイミングよりも前の擬似連図柄の移動速度と、一旦画像表示装置5の中央部を通過した後に該画像表示装置5の中央部に戻るときの擬似連図柄の移動速度と、を異ならせることで、擬似連図柄が画像表示装置5の中央部を通過する前であるか、或いは画像表示装置5の中央部
40 を一旦通過した後なのかを遊技者が把握し易くしてもよい。

【0567】

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

【0568】

また、前記特徴部193SGでは、可変表示中に擬似連演出を最大で3回まで実行可能であり、可変表示中に3回の擬似連演出が実行された場合は、擬似連演出が2回実行された場合と同じくスーパーリーチのリーチ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこ
50

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

【0569】

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

【0570】

（本発明の実施の形態における特徴部 2 2 5 S G に関する説明）

次に本発明の実施の形態における特徴部 2 2 5 S G（以下、本特徴部 2 2 5 S G と記載する）について説明する。尚、本特徴部 2 2 5 S G では、前述した特徴部のパチンコ遊技機 1 と同一構成である箇所については記述を省略する。

【0571】

形態 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利状態（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、

演出画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

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

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

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

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

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

ことを特徴部としている。

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

【0572】

形態 2 の遊技機は、

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

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

前記第2後段演出においては、前記不透明のエフェクト表示が表示されない（例えば、図12-4（F）に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は仮停止報知用のエフェクト画像が表示されない部分）、

ことを特徴部としている形態1に記載の遊技機。

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

【0573】

形態3の遊技機は、

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

前記第1後段演出が実行される場合は、該第1後段演出が実行される際に不透明のエフェクト表示が表示されることで、前記特定画像が一旦視認困難とされ（例えば、図12-6（G）に示すように、透過率0%の仮停止報知用のエフェクト画像が表示される部分）、

前記第2後段演出が実行される場合は、前記不透明のエフェクト表示が表示されない（例えば、図12-6（F）に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は仮停止報知用のエフェクト画像が表示されない部分）、

ことを特徴部としている形態1に記載の遊技機。

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

【0574】

形態4の遊技機は、

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

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

ことを特徴部としている形態1に記載の遊技機。

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

【0575】

形態5の遊技機は、

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

前記第2後段演出においては、前記失敗態様となる前から前記特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示されるとともに、前記特定画像が消去された後においても所定期間に亘ってエフェクト表示が表示される（例えば、変形例225SG-3として図12-8（

10

20

30

40

50

F)～図12-8(H)に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は、該擬似連図柄の移動表示により画像表示装置5にて非表示となった後も集中線が継続して表示される部分)、

ことを特徴部としている形態1に記載の遊技機。

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

【0576】

形態6の遊技機は、

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

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

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

ことを特徴部としている形態1に記載の遊技機。

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

【0577】

形態7の遊技機は、

前記第1後段演出は、前記特定画像の大きさが前記前段演出における大きさよりも拡大される演出を含む(例えば、図12-1及び図12-2に示すように、擬似連図柄が仮停止する場合は、仮停止した後の擬似連図柄は仮停止するよりも大きいサイズで表示される部分)、

ことを特徴部としている形態2～形態6のいずれかに記載の遊技機。

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

【0578】

形態8の遊技機は、

前記前段演出におけるエフェクト表示の強調度合いは、該前段演出の進行に応じて高くなる(例えば、図12-4(C)～図12-4(E)に示すように、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線が画像表示装置5の中央部に向けて移動表示されていく部分)、

ことを特徴部としている形態2～形態7のいずれかに記載の遊技機。

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

【0579】

形態9の遊技機は、

特定事象が発生することを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分)を備え、

エフェクト表示が前記第1後段演出及び前記第2後段演出において表示されている期間

10

20

30

40

50

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

ことを特徴部としている形態 2 ～形態 8 のいずれかに記載の遊技機。

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

【0 5 8 0】

形態 1 0 の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として、前記表示手段に第 1 特定画像（例えば、擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L_1 である画像）を表示して前記前段演出と前記第 1 後段演出または前記前段演出と前記第 2 後段演出を行う第 1 示唆演出（例えば、変形例 2 2 5 S G - 5 として図 1 2 - 1 1 (C) に示す擬似連示唆演出）と、前記表示手段に前記第 1 特定画像よりも表示寸法が小さい第 2 特定画像（例えば、アクティブ表示変化示唆演出としての左右幅寸法が L_2 ($L_1 > L_2$) である矢の画像）を表示して前記前段演出と前記第 1 後段演出または前記前段演出と前記第 2 後段演出を行う第 2 示唆演出（例えば、変形例 2 2 5 S G - 5 として図 1 2 - 1 1 (D) ～図 1 2 - 1 1 (F) に示すアクティブ表示変化示唆演出）とを実行可能であって、

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

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

ことを特徴部としている形態 2 ～形態 9 のいずれかに記載の遊技機。

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

【0 5 8 1】

先ず、本特徴部 2 2 5 S G における表示制御部 1 2 3 について説明する。表示制御部 1 2 3 における C G R O M には、画像表示装置 5 に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 による指示に基づいて C G R O M に記憶されている 1 の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置 5 に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置 5 に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率 0 % として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

【0 5 8 2】

図 1 2 - 1 (A) ～図 1 2 - 1 (C)、図 1 2 - 2 (A) ～図 1 2 - 2 (C)、図 1 2 - 3 (A) ～図 1 2 - 3 (C) に示すように、例えば、画像表示装置 5 に画像を表示する場合としては、画像データ 1 ～ 4 を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置 5 に画像を表示する。このうち図 1 2 - 1 は、本特徴部 2 2 5 S G における仮停止示唆演出として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図 1 2 - 2 は、擬似連図柄が仮停止した場合の画像データであり、図 1 2 - 3 は、擬似連図

柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

【0583】

図12-2(A)に示すように、画像データ1は、仮停止報知演出として画像表示装置5の表示領域全体で擬似連図柄が仮停止したことを報知するためのエフェクト画像（仮停止報知用のエフェクト画像）を表示するために描画されるデータである。

【0584】

図12-1(A)に示すように、画像データ2は、仮停止示唆演出として画像表示装置5の外周縁部から該画像表示装置5の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア5C）に向けて集中線を表示するために描画されるデータである。

【0585】

図12-1(B)、図12-2(B)、図12-3(A)に示すように、画像データ3は、仮停止示唆演出の実行中において擬似連図柄を画像表示装置5の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータである。また、擬似連図柄が仮停止する場合においては、該仮停止した擬似連図柄を移動表示中よりも大きいサイズ（図12-1(B)に示すように、仮停止前における擬似連図柄の左右幅寸法は a 、上下幅寸法は b であるが、図12-2(B)に示すように、仮停止時における擬似連図柄の左右幅寸法は x （ $x > a$ ）、上下幅寸法は y （ $y > b$ ）で表示するために描画されるデータであるとともに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置5の上方から下方に向けて通常の飾り図柄（本特徴部225SGでは「1」～「9」までの図柄）の可変表示を表示するために描画されるデータである。

【0586】

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

【0587】

図12-1～図12-3に示すように、これら画像データ1～4には画像表示装置5にて画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ1が最も高く設定されている。また、画像データ2の表示優先度は画像データ1よりも低く設定されており、画像データ3の表示優先度は画像データ2よりも低く設定されている。そして、画像データ4の表示優先度が最も低く設定されている（画像表示装置5における画像の表示優先度：画像データ1 > 画像データ2 > 画像データ3 > 画像データ4）。つまり、画像表示装置5では、画像データ1に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ2に基づく画像が画像データ1に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ3に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ4に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像及び画像データ3に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。

【0588】

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

【0589】

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

【0590】

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

【0591】

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

10

【0592】

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

【0593】

また、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、仮停止示唆演出を実行する可変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになっている。そして、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング(前述の特徴部193の図11-33参照)において、画像表示装置5に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ(図12-1、図12-2)から図12-3に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データに切り替えるようになっている。

20

【0594】

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

【0595】

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

30

【0596】

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

40

【0597】

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

【0598】

50

以上、本特徴部 2 2 5 S G におけるパチンコ遊技機 1 では、1 の可変表示中に擬似連図柄を画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示するとともに該擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出を実行可能となっている。更に、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、該擬似連図柄を仮停止するとともに画像表示装置 5 の表示領域全体において仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって仮停止した擬似連図柄を一旦視認不能とし、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに該擬似連図柄を画像表示装置 5 の下方に向けて継続して移動表示した後に非表示するので、遊技者が仮停止示唆演出の演出成功（擬似連図柄の仮停止）と演出失敗（擬似連図柄が仮停止しないこと）を把握し易く、仮停止示唆演出の興趣を向上できるようになっている。

10

【0599】

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

【0600】

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

20

【0601】

尚、本特徴部 2 2 5 S G では、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄のサイズを仮停止前よりも大きく表示するタイミングは、仮停止の直前のタイミングや、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となったタイミング等の仮停止後のタイミングであってもよい。

30

【0602】

また、本特徴部 2 2 5 S G では、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示することで擬似連図柄が仮停止したことを強調する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、擬似連図柄が仮停止したタイミングから擬似連図柄の形状や色を変化させることによって擬似連図柄が仮停止したことを強調してもよい。

【0603】

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

40

【0604】

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

【0605】

50

以上、本発明の特徴部 225SG を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0606】

例えば、前記特徴部 225SG では、図 12-1 に示すように、画像データ 2 として集中線の描画を行い、画像データ 3 として飾り図柄や擬似連図柄の描画を行うことによって、画像表示装置 5 において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 225SG-1 として図 12-5 (A) ~ 図 12-5 (C) に示すように、画像データ 4 として集中線の描画を行うことで、画像表示装置 5 において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示（集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示）してもよい。

10

【0607】

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

【0608】

尚、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用 CPU 120（表示制御部 123）が画像データを切り替えることによって、図 12-6 (F) に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

20

【0609】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図 12-6 (G) 及び図 12-6 (H) に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が 0% に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

30

【0610】

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

【0611】

また、前記変形例 225SG-1 では、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、集中線を非表示とした後に、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 225SG-2 として図 12-7 (A) ~ 図 12-7 (H) に示すように、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする一方で、集中線については擬似連図柄が非表示となった後も可変表示の停止タイミングまでを限度として所定期間継続して表示してもよい。

40

【0612】

このようにすることで、変形例 225SG-1 と同じく、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、

50

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

【0613】

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

【0614】

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

【0615】

また、前記特徴部 2 2 5 S G では、擬似連図柄が仮停止した場合、画像表示装置 5 において透過率 0 % の画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、停止した擬似連図柄を一時的に視認不能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 2 2 5 S G - 4 として図 1 2 - 9 (A) ~ 図 1 2 - 9 (C) に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置 5 において集中線よりも透過率が低い（例えば、20 % 等）画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【0616】

つまりは、図 1 2 - 1 0 に示すように、仮停止示唆演出として集中線が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間）においては、該集中線の透過率が高い（例えば、前述した 50 %）ことにより遊技者が集中線越しに飾り図柄や擬似連図柄を容易に視認可能である一方で、仮停止報知演出として仮停止報知用のエフェクト画像が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミング以降の期間）においては、集中線よりも透過率が低い（例えば、前述した 20 %）ことにより、集中線が表示されている期間よりも遊技者が飾り図柄や擬似連図柄を視認し難くなってもよい。

【0617】

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

【0618】

また、前記特徴部225SGでは、可変表示中に擬似連演出にかかわる演出として仮停止示唆演出と仮停止報知演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中はこれら仮停止示唆演出や仮停止報知演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出（特徴部193SGにおける図11-29参照）を実行可能としてもよい。尚、これら予告演出は、仮停止示唆演出として画像表示装置5において集中線が表示されているときに実行可能とする一方で、仮停止報知演出として画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者を注目させることができるとともに、画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限することで、予告演出の視認性が仮停止報知用のエフェクト画像によって低下して、該予告演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

10

【0619】

また、可変表示中に実行可能な予告演出としては、変形例225SG-5として図12-11に示すように、例えば、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止した場合に、次の擬似連示唆演出の演出結果として更に擬似連図柄が仮停止することを示唆する擬似連示唆演出や、画像表示装置5の所定位置（例えば、画像表示装置の中央下部）において実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア225SG005Fを設け、該アクティブ表示の表示態様を変化させることで可変表示結果が大当たりとなることを示唆するアクティブ表示予告演出及び、アクティブ表示の表示態様を変化することを示唆するアクティブ表示変化予告演出を実行可能としてもよい。

20

【0620】

このように、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、例えば、図12-11(A)～図12-11(C)に示すように、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置5の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法がL1である画像を表示するとともに、該画像表示装置5において透過率が0%である仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、該仮停止から所定期間が経過することによって仮停止報知用のエフェクト画像を非表示とする。つまり、擬似連示唆演出としての画像の表示は擬似連図柄の仮停止タイミングから開始されるが、擬似連示唆演出としての画像が遊技者から視認可能となるのは仮停止報知用のエフェクト画像が非表示化されたタイミングからである。

30

【0621】

一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、図12-11(A)及び図12-11(D)～図12-11(F)に示すように、擬似連図柄が仮停止したタイミングから画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像の表示を行わず、アクティブ表示変化予告演出の画像（本変形例225SG-5では画像表示装置5の右部からアクティブ表示エリア225SG005Fに向けて飛来する左右幅寸法がL2（L1>L2）である矢の画像）が表示される。

40

【0622】

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

【0623】

このように本変形例225SG-5では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置5において擬似連示唆演出としての画像とともに仮停止報知用のエフ

50

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

【0624】

尚、本変形例225SG-5では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置5の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法がL1である画像を表示するとともに、該画像表示装置5において透過率が0%である仮停止報知用のエフェクト画像を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置5の上部において擬似連示唆演出としての画像とともに透過率が0%ではない（例えば、透過率が20%や50%の）仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【0625】

（本発明の実施の形態における特徴部225SGに関する説明）

次に本発明の実施の形態における特徴部225SG（以下、本特徴部225SGと記載する）について説明する。尚、本特徴部225SGでは、前述した特徴部のパチンコ遊技機1と同一構成である箇所については記述を省略する。

【0626】

まず、本特徴部225SGにおける表示制御部123について説明する。表示制御部123におけるCGROMには、画像表示装置5に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部123は、演出制御用CPU120による指示に基づいてCGROMに記憶されている1の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置5に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置5に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率0%として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

【0627】

図12-1(A)～図12-1(C)、図12-2(A)～図12-2(C)、図12-3(A)～図12-3(C)に示すように、例えば、画像表示装置5に画像を表示する場合としては、画像データ1～4を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置5に画像を表示する。このうち図12-1は、本特徴部225SGにおける仮停止示唆演出として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図12-2は、擬似連図柄が仮停止した場合の画像データであり、図12-3は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

【0628】

図12-2(A)に示すように、画像データ1は、仮停止報知演出として画像表示装置5の表示領域全体で擬似連図柄が仮停止したことを報知するためのエフェクト画像（仮停止報知用のエフェクト画像）を表示するために描画されるデータである。

【0629】

図12-1(A)に示すように、画像データ2は、仮停止示唆演出として画像表示装置5の外周縁部から該画像表示装置5の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア5C）に向けて集中線を表示するために描画されるデータである。

【0630】

図12-1(B)、図12-2(B)、図12-3(A)に示すように、画像データ3

10

20

30

40

50

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

【0631】

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

【0632】

図 1 2 - 1～図 1 2 - 3 に示すように、これら画像データ 1～4 には画像表示装置 5 にて画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ 1 が最も高く設定されている。また、画像データ 2 の表示優先度は画像データ 1 よりも低く設定されており、画像データ 3 の表示優先度は画像データ 2 よりも低く設定されている。そして、画像データ 4 の表示優先度が最も低く設定されている（画像表示装置 5 における画像の表示優先度：画像データ 1 > 画像データ 2 > 画像データ 3 > 画像データ 4）。つまり、画像表示装置 5 では、画像データ 1 に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ 2 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ 3 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像と画像データ 2 に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ 4 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像と画像データ 2 に基づく画像及び画像データ 3 に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。

【0633】

このため、仮停止示唆演出の実行時は、図 1 2 - 1（C）に示すように、画像データ 2 に基づく画像（集中線）が画像データ 3 に基づく画像（擬似連図柄の上方から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。尚、本特徴部 2 2 5 S G における集中線は透過率が高く設定されている（例えば、50%）ため、仮停止示唆演出の実行中においては、遊技者は、集中線を通して飾り図柄や擬似連図柄を視認可能となっている。

【0634】

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

【0635】

尚、本特徴部 2 2 5 S G における仮停止報知用のエフェクト画像は、透過率が 0% に設定されている。つまり、擬似連図柄が仮停止した場合は、図 1 2 - 2（C）及び図 1 2 - 2（D）に示すように、画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることにより飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認不能となるが、所定期間が経過することによってこれら飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認可能となる。

【0636】

擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、図 1 2 - 3（C）に示すように、画像データ 3 に基づく画像（擬似連図柄とは異なる飾り図柄の可変表示）が画像データ 4 に基づく画像（擬似連図柄の画像表示装置 5 の中央部から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。

【0637】

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

【0638】

また、演出制御用CPU120（表示制御部123）は、仮停止示唆演出を実行する可変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになっている。そして、演出制御用CPU120（表示制御部123）は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング（前述の特徴部193の図11-33参照）において、画像表示装置5に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ（図12-1、図12-2）から図12-3に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データに切り替えるようになっている。

10

【0639】

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

【0640】

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

20

【0641】

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

【0642】

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

30

【0643】

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

40

【0644】

50

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

【0645】

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

【0646】

尚、本特徴部 225SG では、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄のサイズを仮停止前よりも大きく表示するタイミングは、仮停止の直前のタイミングや、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となったタイミング等の仮停止後のタイミングであってもよい。

【0647】

また、本特徴部 225SG では、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示することで擬似連図柄が仮停止したことを強調する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、擬似連図柄が仮停止したタイミングから擬似連図柄の形状や色を変化させることによって擬似連図柄が仮停止したことを強調してもよい。

【0648】

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

【0649】

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

【0650】

以上、本発明の特徴部 225SG を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0651】

例えば、前記特徴部 225SG では、図 12-1 に示すように、画像データ 2 として集中線の描画を行い、画像データ 3 として飾り図柄や擬似連図柄の描画を行うことによって、画像表示装置 5 において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 225SG-1 として図 12-5 (A) ~ 図 12-5 (C) に示すように、画像データ 4 として集中線の描画を行うことで、画像表示装置 5 において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示（集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示）してもよい。

【0652】

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

【0653】

尚、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用CPU120(表示制御部123)が画像データを切り替えることによって、図12-6(F)に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

10

【0654】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図12-6(G)及び図12-6(H)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が0%に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

20

【0655】

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

【0656】

また、前記変形例225SG-1では、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、集中線を非表示とした後に、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-2として図12-7(A)～図12-7(H)に示すように、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする一方で、集中線については擬似連図柄が非表示となった後も可変表示の停止タイミングまでを限度として所定期間継続して表示してもよい。

30

【0657】

このようにすることで、変形例225SG-1と同じく、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部225SGと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

40

【0658】

また、前記変形例225SG-2では、仮停止示唆演出中において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置5において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定

50

されるものではなく、変形例 225SG-3 として図 12-8 (A) ~ 図 12-8 (H) に示すように、仮停止示唆演出中において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置 5 において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示してもよい。

【0659】

このようにすることで、前記特徴部 225SG と同じく、飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部 225SG と同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【0660】

また、前記特徴部 225SG では、擬似連図柄が仮停止した場合、画像表示装置 5 において透過率 0% の画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、停止した擬似連図柄を一時的に視認不能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 225SG-4 として図 12-9 (A) ~ 図 12-9 (C) に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置 5 において集中線よりも透過率が低い（例えば、20% 等）画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【0661】

つまりは、図 12-10 に示すように、仮停止示唆演出として集中線が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間）においては、該集中線の透過率が高い（例えば、前述した 50%）ことにより遊技者が集中線越しに飾り図柄や擬似連図柄を容易に視認可能である一方で、仮停止報知演出として仮停止報知用のエフェクト画像が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミング以降の期間）においては、集中線よりも透過率が低い（例えば、前述した 20%）ことにより、集中線が表示されている期間よりも遊技者が飾り図柄や擬似連図柄を視認し難くなっているもよい。尚、本変形例 225SG-4 では特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、他の特徴部や変形例と同じく、画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像は表示されない。

【0662】

このようにすることで、前記特徴部 225SG と同じく、仮停止示唆演出中は透過率が比較的高い集中線が表示されることによって、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合（仮停止報知演出が実行される場合）は、前記特徴部 225SG と同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、該仮停止報知用のエフェクト画像を通して擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、擬似連図柄が仮停止することの興趣を向上できる。

【0663】

また、前記特徴部 225SG では、可変表示中に擬似連演出にかかわる演出として仮停止示唆演出と仮停止報知演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 225SG-5 として、可変表示中はこれら仮停止示唆演出や仮停止報知演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出（特徴部 193SG における図 11-29 参照）を実行可能としてもよい。尚、これら予告演出は、仮停止示唆演出として画像表示装置 5 において集中線が表示されているときに実行可能とする一方で、仮停止報知演出として画像表示装置 5 において仮停止報知用のエ

フェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者を注目させることができるとともに、画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限することで、予告演出の視認性が仮停止報知用のエフェクト画像によって低下して、該予告演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0664】

また、可変表示中に実行可能な予告演出としては、変形例225SG-5として図12-11に示すように、例えば、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止した場合に、次の擬似連示唆演出の演出結果として更に擬似連図柄が仮停止することを示唆する擬似連示唆演出や、画像表示装置5の所定位置（例えば、画像表示装置の中央下部）において実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア225SG005Fを設け、該アクティブ表示の表示態様を変化させることで可変表示結果が大当たりとなることを示唆するアクティブ表示予告演出及び、アクティブ表示の表示態様を変化することを示唆するアクティブ表示変化予告演出を実行可能としてもよい。

【0665】

このように、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、例えば、図12-11(A)～図12-11(C)に示すように、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置5の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法がL1である画像を表示するとともに、該画像表示装置5において透過率が0%である仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、該仮停止から所定期間が経過することによって仮停止報知用のエフェクト画像を非表示とする。つまり、擬似連示唆演出としての画像の表示は擬似連図柄の仮停止タイミングから開始されるが、擬似連示唆演出としての画像が遊技者から視認可能となるのは仮停止報知用のエフェクト画像が非表示化されたタイミングからである。

【0666】

一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、図12-11(A)及び図12-11(D)～図12-11(F)に示すように、擬似連図柄が仮停止したタイミングから画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像の表示を行わず、アクティブ表示変化予告演出の画像（本変形例225SG-5では画像表示装置5の右部からアクティブ表示エリア225SG005Fに向けて飛来する左右幅寸法がL2（L1>L2）である矢の画像）が表示される。

【0667】

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

【0668】

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

【0669】

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

【 0 6 7 0 】

また、前記特徴部 1 9 3 S G や前記特徴部 2 2 5 S G では、複数の飾り図柄のうちの 1 の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄（擬似連図柄）が画像表示装置 5 において仮停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可変表示の終了タイミングで保留記憶表示やの表示態様を変化させることで該保留記憶表示に対応する可変表示結果が大当たりとなることを示唆する保留記憶表示変化演出を実行可能とするとともに、複数の飾り図柄のうちの 1 の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、保留記憶表示が変化することを示す図柄（保留記憶表示変化報知図柄）が画像表示装置 5 において停止する場合を設けてもよい。このように保留記憶表示変化報知図柄が画像表示装置 5 において停止する場合においては、該保留記憶表示変化報知図柄が停止するか否かを対象として前記特徴部 1 9 3 S G や前記特徴部 2 2 5 S G における仮停止示唆演出に相当する演出（本発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。

【 0 6 7 1 】

また、前記特徴部 1 9 3 S G や前記特徴部 2 2 5 S G では、複数の飾り図柄のうちの 1 の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄（擬似連図柄）が画像表示装置 5 において仮停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、画像表示装置 5 において背景画像として複数の画像を表示可能とし、表示されている背景画像に応じて実行中の可変表示結果が大当たりとなる割合を示唆可能とするとともに、複数の飾り図柄のうちの 1 の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、背景画像が変化することを示す図柄（背景画像変化報知図柄）が画像表示装置 5 において停止する場合を設けてもよい。このように背景画像変化報知図柄が画像表示装置 5 において停止する場合においては、該背景画像変化報知図柄が停止するか否かを対象として前記特徴部 1 9 3 S G や前記特徴部 2 2 5 S G における仮停止示唆演出に相当する演出（本発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。

【 0 6 7 2 】

また、前記特徴部 1 9 3 S G では、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機 1 を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機 1 の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

【 0 6 7 3 】

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

【 0 6 7 4 】

例えば、前記特徴部 1 9 3 S G や前記特徴部 2 2 5 S G では、複数の飾り図柄のうちの 1 の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄（擬似連図柄）が画像表示装置 5 において仮停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を飾り図柄の組合せ（停止図柄）によって示唆可能とし、特定の設定値が設定されていることを示唆する図柄の停止を対象として前記特徴部 1 9 3 S G や前記特徴部 2 2 5 S G における仮停止示唆演出に相当する演出（本発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。

【0675】

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

【0676】

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

【0677】

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

【0678】

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

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

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

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

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

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

さらに、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段と、

第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

10

20

30

40

50

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出と、
を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い遊技機が挙げられる。

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

【0679】

また、他の遊技機として、

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

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

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

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

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

さらに、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段と、

10

20

30

40

50

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体と、
演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出と、
を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、遊技機が挙げられる。

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

【0680】

つまり、特定演出識別情報や特殊識別情報が仮停止しなかった場合であっても所定タイミングを過ぎた後の所定期間は効果表示が継続表示されるため、効果表示の余韻により示唆演出を遊技者に強く印象付けることができ、所定タイミングを過ぎた直後に効果表示を終了させる場合よりも遊技者の落胆感を和らげることができるとともに、遊技者は、擬似可動体表示演出が実行されるときに可動体演出が実行されることを期待して演出に注目することになるので、演出の興趣を向上できる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技興趣が低下しにくく遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機を提供することができる。

【0681】

また、報知演出と可動体を用いた演出とを関連付けてもよい。例えば、特定演出識別情報が仮停止したタイミングで可動体を動作させることで効果的な演出を実行するようにしてもよい。

【0682】

さらに、興趣を向上させることが可能となる遊技機の形態の一例として、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段と、

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体と、
演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出と、
を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【0683】

(他の形態例)

【0684】

(特徴部241SG形態)

形態1の遊技機は、

遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段(例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分)と、

第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体(例えば、原点位置から演出位置に移動可能な搭載可動体32)と、

を備え、

前記擬似可動体表示が前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示する方向と、前記可動体が前記第1位置から前記第2位置に移動する方向と、は共通の方向であり(例えば、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動する方向と、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方向)、

前記擬似可動体表示の前記第1表示位置から前記第2表示位置への移動表示の方が、前記可動体の前記第1位置から前記第2位置への移動よりも速い(例えば、第1擬似可動体表示Z100の単位時間TL2あたりの移動量L2は、搭載可動体32の単位時間TL2あたりの移動量L1Aよりも大きい。図13-37参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示により可動体の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

【0685】

形態2の遊技機は、

遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

擬似可動体表示を表示可能な表示手段(例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を表示可能な部分)を備え、

前記擬似可動体表示は、第1位置(例えば、第1原点位置)から該第1位置とは異なる第2位置(例えば、第1演出位置)に移動したときに所定の移動量の反動動作が行われる可動体(例えば、第1非搭載可動体M100)を模した表示であり、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第1位置に対応する第1表示位置から前記第2位置に対応する第2表示位置に移動表示可能であり(例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1原点位置に対応する第1初期表示位置と、第1演出位置に対応する第1演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能である部分)、

前記擬似可動体表示は、前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示したときに特定の移動量の反動動作表示を行い(例えば、演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示(跳ね返り表示)を行う部分)、

前記特定の移動量の方が、前記所定の移動量よりも大きい(例えば、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多い。図13-38参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示により、可動体を搭載せずとも可動体と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、可動体が第2位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

10

20

30

40

50

【0686】

形態3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、パチンコ遊技機1）であって、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体（例えば、原点位置から演出位置に移動可能な搭載可動体32）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出（例えば、演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動させる可動体演出（例えば、演出制御用CPU120が、搭載可動体32を原点位置から演出位置に移動可能な部分）と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、スーパーリーチβまたはスーパーリーチγの変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が高い。図13-11参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

【0687】

形態4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、パチンコ遊技機1）であって、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5にて第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示が表示されることにより前記有利状態に制御されることを示唆する特別示唆演出（例えば、可変表示結果が大当たりになる可能性（期待度）を予告する予告演出A）と、

遊技者にとって有利な内容を報知する報知演出（例えば、強スーパーリーチ演出に発展することを報知する発展演出B）と、

前記報知演出の前に実行され、前記報知演出に関連する報知関連画像（例えば、キャラクタ画像Z310）が表示されることにより前記報知演出が実行されることを示唆する所定演出（例えば、発展演出Bが実行される可能性を示唆する発展示唆演出）と、

を実行可能であり、

前記所定演出において、前記報知演出が実行される期待度が異なる複数の態様（例えば

10

20

30

40

50

、パターン P S - 1 ~ P S 1 - 4) のいずれかにより前記擬似可動体表示が表示され、
前記表示手段は、

前記特別示唆演出において、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示した後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示してから非表示とし (図 1 3 - 2 5 (C) ~ (F) 参照)、

前記所定演出において、前記擬似可動体表示を前記第 2 表示位置に表示した後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置への移動表示を行うことなく非表示とし (図 1 3 - 2 6 (A) ~ (J)、図 1 3 - 2 7 (A) 参照)、

前記報知演出を実行する前であって前記第 2 表示位置に表示している前記擬似可動体表示を非表示とするときに、前記第 2 表示位置を含む表示領域に前記報知関連画像 (例えば、キャラクタ画像 Z 3 1 0) を表示可能である (図 1 3 - 2 6 (F) ~ (J)、図 1 3 - 2 7 (A) 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別示唆演出では、擬似可動体表示が構造物としての可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく有利状態に制御されるか否かに注目させることができる一方で、所定演出では、擬似可動体表示が可動体と同じように移動表示することよりも報知関連画像の表示を優先して第 2 表示位置から第 1 表示位置へ戻すことなく非表示とするため、報知演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる。

【 0 6 8 8 】

形態 5 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、パチンコ遊技機 1) であって、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分や、画像表示装置 5 にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示可能な部分) と、

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) と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを報知する特別演出 (例えば、大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出) と、

前記特別演出が実行される前に前記特別演出が実行されることを示唆する特定演出 (例えば、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されることを報知する発展演出 B) と、

を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、

前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させた後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させることなく非表示とするとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像 (例えば、リーチタイトル画像 Z 5 1 の表示開始時の態様) を、前記第 2 表示位置を含む表示領域に表示可能であり (図 1 3 - 2 7 (B) (D) ~ (F) 参照)、

前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させた後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させてから非表示とする (図 1 3 - 3 0 (A) ~ (F) 参照)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出が実行される前は、擬似可動体表示が構造物としての可動体と同じように移動表示することよりも示唆画像の表示を優先して第 2 表示位置から第 1

10

20

30

40

50

表示位置へ戻すことなく非表示とするため、特別演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる一方で、特別演出では、擬似可動体表示が可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく遊技者にとって有利な内容の報知に注目させることができる。

【0689】

形態6の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分）を備え、

10

前記表示手段は、

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から中間表示位置（例えば、第1中間表示位置）を経て前記第2表示位置に移動表示し、

前記擬似可動体表示の前記第1表示位置から前記第2表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、前記第1表示位置、前記中間表示位置、及び前記第2表示位置の順に行い（図13-40（A）～（C）参照）、

前記第1表示位置、前記中間表示位置、及び前記第2表示位置を含む表示領域で、前記擬似可動体表示の移動表示を強調する特定画像（例えば、ガラスがひび割れて複数のガラス破片を示す画像Z71Aが飛び散る態様のエフェクト画像Z71）を表示可能である（図13-31参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができるとともに、移動表示を特定画像により強調することで移動表示を遊技者に好適に印象付けることができる。

【0690】

形態7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、パチンコ遊技機1）であって、

第1擬似可動体表示と該第1擬似可動体表示とは異なる第2擬似可動体表示とを含む擬似可動体表示を表示可能な表示手段（例えば、演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分や、画像表示装置5にて第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示可能な部分）を備え、

30

前記第1擬似可動体表示は、第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能であり（図13-16（B）参照）、

前記第2擬似可動体表示は、第1所定表示位置から該第1所定表示位置とは異なる第2所定表示位置に移動表示可能であり（図13-16（C）参照）、

前記表示手段は、

前記第1擬似可動体表示を前記第1表示位置から中間表示位置（例えば、第1中間表示位置）を経て前記第2表示位置へ移動表示し（図13-40（A）～（C）参照）、

40

前記第1擬似可動体表示の前記第1表示位置から前記第2表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、前記第1表示位置、前記中間表示位置、及び前記第2表示位置の順に行い（図13-40（A）～（C）参照）、

前記第1擬似可動体表示の前記第1表示位置から前記第2表示位置への移動表示と、前記第2擬似可動体表示の前記第1所定表示位置から前記第2所定表示位置への移動表示とで、速度が異なり（例えば、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示の方が、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示よりも速い。図13-40参照）、

前記第1擬似可動体表示が前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示されるときと、前記第2擬似可動体表示が前記第1所定表示位置から前記第2所定表示位置に移動

50

表示されるときとで、前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、予告演出 B において、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 3 や第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 4 が実行されるときと、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 1 や第 2 特定演出表示位置に移動表示されるパターン P B Y - 2 が実行されるときとで、大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が異なる。図 1 3 - 1 0、図 1 3 - 2 0（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 擬似可動体表示と第 2 擬似可動体表示のいずれが移動表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、有利状態に制御される割合が異なる第 1 擬似可動体表示と第 2 擬似可動体表示とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

【0691】

形態 8 の遊技機は、形態 1 ~ 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

第 1 位置（例えば、第 1 原点位置）から該第 1 位置とは異なる第 2 位置（例えば、第 1 演出位置）に移動可能な可動体（例えば、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0）を備え、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動したときに一定の移動量の反動動作が行われ（図 1 3 - 3 6 参照）、

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示したときに特定の移動量の反動動作表示が行われ（図 1 3 - 3 6 参照）、

前記特定の移動量の方が、前記一定の移動量よりも大きい（例えば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 2 の方が、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 3 よりも多い。図 1 3 - 3 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示により、可動体を搭載せずとも可動体と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、可動体が第 2 位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0692】

形態 9 の遊技機は、形態 1 ~ 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

第 1 位置（例えば、原点位置）から該第 1 位置とは異なる第 2 位置（例えば、演出位置）に移動可能な可動体（例えば、搭載可動体 3 2）を備え、

前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置までの距離（例えば、移動表示距離 L 2）の方が、前記第 1 位置から前記第 2 位置までの距離（例えば、移動距離 L 1）よりも長い（図 1 3 - 1 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示の方が可動体よりも移動速度が速く、かつ、移動距離が長いため、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0693】

形態 10 の遊技機は、形態 1 ~ 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示は、演出表示部（例えば、演出表示部 Z 1 0 0 A，Z 2 0 0 A）と機構表示部（例えば、機構表示部 Z 1 0 0 B，Z 2 0 0 B）とを含み、

前記擬似可動体表示の移動表示において、前記機構表示部の方が前記演出表示部よりも先に前記第 2 表示位置に到達する（図 1 3 - 3 6（B1）（B2）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0694】

形態 1 1 の遊技機は、形態 1 ～ 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示の前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置への移動表示の方が、前記第 2 表示位置から前記第 1 表示位置への移動表示よりも速い（例えば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 2 は、搭載可動体 3 2 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 1 A よりも大きい。図 1 3 - 3 7 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【 0 6 9 5 】

形態 1 2 の遊技機は、形態 1 ～ 1 1 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体の前記第 1 位置と前記第 2 位置との間での移動期間として、速さが増加する第 1 期間と、速さが減少する第 2 期間とを含み（図 1 3 - 3 9 (A) 参照）、

前記擬似可動体表示の移動表示期間は、前記第 1 期間と前記第 2 期間とを含まない（図 1 3 - 3 9 (B) 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示の移動表示を可動体の移動よりもスムーズに行うことができる。

【 0 6 9 6 】

形態 1 3 の遊技機は、形態 1 ～ 1 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示は、発光表示部（例えば、発光表示部 Z 1 0 8 A、Z 2 0 8 A ～ Z 2 0 8 E）を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第 2 表示位置まで移動表示させたときに前記発光表示部を発光表示可能である（演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出位置に移動表示した後、搭載可動体 L E D 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図 1 3 - 3 1 (D) 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 表示位置に移動表示した擬似可動体表示に遊技者を注目させることができる。

【 0 6 9 7 】

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

前記擬似可動体表示は、発光表示部（例えば、発光表示部 Z 1 0 8 A、Z 2 0 8 A ～ Z 2 0 8 E）を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を移動表示させているときは前記発光表示部を発光表示しない（図 1 3 - 3 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、移動表示中の（不完全な）擬似可動体表示を目立たせないことで、演出効果の低下を抑制することができる。

【 0 6 9 8 】

形態 1 5 の遊技機は、形態 1 3 または形態 1 4 に記載の遊技機であって、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、発光表示部 Z 1 0 8 A、Z 2 0 8 A ～ Z 2 0 8 E）を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第 2 表示位置に移動表示したときに、前記発光部の発光と共通の態様にて前記発光表示部の発光表示を行う（演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出位置に移動表示した後、搭載可動体 L E D 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図 1 3 - 3 1 (D) 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【 0 6 9 9 】

10

20

30

40

50

形態 16 の遊技機は、形態 1 ～ 17 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を第 1 特殊表示位置から該第 1 特殊表示位置とは異なる第 2 特殊表示位置に移動表示可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 2 擬似可動体表示 Z200 を第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置や第 2 特定演出表示位置に移動表示可能な部分）、

前記擬似可動体表示が前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示する方向と、前記擬似可動体表示が前記第 1 特殊表示位置から前記第 2 特殊表示位置に移動表示する方向と、は異なる方向である（例えば、演出制御用 CPU 120 が予告演出 A にて第 2 擬似可動体表示 Z200 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示する下方向と、予告演出 B にて第 2 擬似可動体表示 Z200 を第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置に移動表示する右方向とは異なる。図 13-33 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の擬似可動体表示を複数の表示位置から移動表示させることができるため、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【0700】

形態 17 の遊技機は、形態 1 ～ 16 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させた後、前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能である（図 13-43 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【0701】

（特徴部 241 SG に関する説明）

次に、この実施の形態における特徴部 241 SG としてのパチンコ遊技機 1 について、図 13-1 ～ 図 13-40 に基づいて説明する。尚、以下においては、基本説明にて説明したパチンコ遊技機 1 と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略し、基本説明にて説明したパチンコ遊技機 1 と異なる点について主に説明する。

【0702】

図 13-1 に示すように、特徴部 241 SG としてのパチンコ遊技機 1 は、搭載可動体 32 が、図 1 に示す搭載可動体 32 よりもやや大きく形成されている。

【0703】

図 13-2 に示すように、演出制御基板 12 には、スティックコントローラ 31A 内に内蔵された振動モータ 61 が接続されており、演出制御用 CPU 120 は、スティックコントローラ 31A 及びプッシュボタン 31B を振動させることが可能とされている。また、ランプ制御基板 14 には、プッシュボタン 31B に内蔵されたボタン LED 62 が接続されており、演出制御用 CPU 120 は、ボタン LED 62 を点灯／消灯させることが可能とされている。

【0704】

図 13-3 は、パチンコ遊技機 1 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 13-3（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。

【0705】

図 13-3（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

10

20

30

40

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

【0706】

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13-3(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」や「小当たり」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。

【0707】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図13-3(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。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

20

30

【0708】

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。

40

【0709】

コマンド9000(H)は、パチンコ遊技機1に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド9200(H)は、パチンコ遊技機1に対する電力供給が一時的に停止した後に電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド（停電復旧指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに

50

、バックアップRAMにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

【0710】

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

10

【0711】

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。

【0712】

20

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つき、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つき、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。

【0713】

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

30

40

【0714】

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。

【0715】

コマンドD100は、客待ちデモ演出の実行を指定するための客待ちデモ指定コマンドであり、後述するように、特別図柄通常処理において第1保留記憶も第2保留記憶も存在しないときに実行されるデモ表示設定によって送信されるコマンドであり、該客待ちデモ

50

指定コマンドが送信された後、所定期間が経過したときに客待ちデモ演出が実行される。

【0716】

尚、図13-3(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。

【0717】

図13-4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13-4に示すように、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。

【0718】

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、後述するように、RAM102に設定された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。

【0719】

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。

【0720】

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。

【0721】

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。

【0722】

図13-5(A)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。この実施の形態においては、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0723】

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

10

20

30

40

50

【0724】

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

【0725】

特図表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。この実施の形態における特図表示結果判定テーブル1では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」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（この実施の形態では約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（この実施の形態では約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当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。

【0726】

また、図13-5（B）は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。この実施の形態における特図表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「小当たり」の特図表示結果に割り当てられている。

【0727】

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

【0728】

図13-6（A）は、ROM101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。この実施の形態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。
【0729】

ここで、この実施の形態における大当たり種別について、図13-6（B）を用いて説明すると、この実施の形態では、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。

【0730】

「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。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する場合がある。更に、「確変大当たりC」による大当たり遊技は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回（いわゆる2ラウンド）繰返し実行されるとともに、各ラウンドでの特別可変入賞球装置7の開放期間が他の大当たり遊技よりも短い（例えば、0.1秒）高速開放大当たりである。尚、いずれの大当たり種別の大当たり遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。

【0731】

また、特に図示はしないが、この実施の形態における小当たり遊技状態は、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2回変化させるとともに、該開放時間が確変大当たりCと同じ開放期間（この実施の形態では0.1秒）となっている。尚、小当たり遊技の終了後は、該小当たり遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0732】

つまり、この実施の形態においては、「確変大当たりC」や「小当たり」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン（図13-7に示すPC1-1）にて可変表示が実行されるとともに、可変表示結果としてチャンス目が停止表示され、更に、特別可変入賞球装置7の開放パターンが同一となっているため、これらの可変表示や特別可変入賞球装置7の開放パターンからは、確変制御が実行される「確変大当たりC」であるのか、確変制御が実行されずに前の遊技状態が継続される「小当たり」であるのかを区別することができないので、確変大当たりCの大当たり遊技や小当たり遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。

【0733】

確変大当たりAや確変大当たりB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や確変大当たりB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。

【0734】

一方、「非確変大当たり」による大当た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（この実施の形態では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たり遊技状態となることにより終了する。

【0735】

図13-6(A)に示す大当た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」の大当た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、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たりB」や「確変大当たり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たり種別を「確変大当たりB」や「確変大当たりC」としてラウンド数の少ない通常開放大当たり状態や高速開放大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当たり状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0736】

尚、図13-6(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。

【0737】

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。

【0738】

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。

【0739】

図13-6は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン

」ともいう)と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【0740】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、この実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、この発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよく、この場合にあっては、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…の各ノーマルリーチ変動パターンの大当り期待度(大当り信頼度)が異なるようにしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ α とスーパーリーチ β とを設けているが、この発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターンと同じく1種類のみとしてもよい。

【0741】

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

【0742】

図13-7に示すように、この実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。また、スーパーリーチの変動パターンのうち、スーパーリーチ β 及びスーパーリーチ γ の変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチ α の変動パターンの可変表示期間(50秒)よりも長い期間(60秒)とされている。

【0743】

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

【0744】

図13-8は、この実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。この実施の形態では、遊技状態、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。

【0745】

具体的には、図13-8(A)に示すように、通常遊技状態(低ベース状態)において可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当りの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチ α 大当りの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチ β 大当りの変動パターン)とから決定する。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確変大当りAまたは確変大当りBである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当りの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチ α 大当りの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチ β 大当りの変動パターン)とから決定する。

【0746】

尚、図13-8(A)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1、PB1-2、PB1-3に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に497個の判定値が割り当てられ、PB1-2に300個の判定値が割り当てられ、PB1-3に200個の判定値が割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に250個の判定値が割り当てられ、PB1-2に347個の判定値が割り当てられ、PB1-3に400個の判定値が割り当てられている。つまり、この実施の形態では、可変表示結果が確変大当りAや確変大当りBである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチの変動パターンが決定され易いとともに、スーパーリーチαよりもスーパーリーチβの方が決定され易くなっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

10

【0747】

また、可変表示結果が確変大当りCや小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPC1-1(特殊当りの変動パターン)に決定する。つまり、この実施の形態では、可変表示結果が確変大当りCとなる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当りCであるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

20

【0748】

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

【0749】

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に600個の判定値が割り当てられ、PA2-1に300個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

30

【0750】

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

【0751】

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に700個の判定値が割り当てられ、PA2-1に200個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

40

【0752】

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

【0753】

50

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に800個の判定値が割り当てられ、PA2-1に100個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

【0754】

このように、この実施の形態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個等であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)よりも短い短縮用の変動パターン(PA1-2、PA1-3)により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

10

【0755】

次に、図13-8(B)に示すように、高ベース状態において可変表示結果が非確変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Aを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチα大当たりの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチβ大当たりの変動パターン)とPB1-4(スーパーリーチγ大当たりの変動パターン)とから決定する。また、低ベース状態において可変表示結果が確変大当たりAまたは確変大当たりBである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチα大当たりの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチβ大当たりの変動パターン)とPB1-4(スーパーリーチγ大当たりの変動パターン)とから決定する。

20

【0756】

尚、図13-8(B)に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルAと大当たり用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1、PB1-2、PB1-3、PB1-4に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に97個の判定値が割り当てられ、PB1-2に350個の判定値が割り当てられ、PB1-3に300個の判定値が割り当てられ、PB1-4に250個の判定値が割り当てられている。一方で、大当たり用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に50個の判定値が割り当てられ、PB1-2に200個の判定値が割り当てられ、PB1-3に347個の判定値が割り当てられ、PB1-4に400個の判定値が割り当てられている。つまり、この実施の形態では、可変表示結果が確変大当たりAや確変大当たりBである場合は、可変表示結果が非確変大当たりである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチβやスーパーリーチγの変動パターンが決定され易くなっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

30

【0757】

また、可変表示結果が確変大当たりCや小当たりである場合は、特殊当たり用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊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PC1-1(特殊当たりの変動パターン)に決定する。つまり、この実施の形態では、可変表示結果が確変大当たりCとなる場合と小当たりとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当たりCであるか小当たりであるかを特定することが困難となっている。

40

【0758】

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

50

【0759】

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に800個の判定値が割り当てられ、PA2-1に100個の判定値が割り当てられ、PA2-2に80個の判定値が割り当てられ、PA2-3に10個の判定値が割り当てられ、PA2-4に7個の判定値が割り当てられている。

【0760】

つまり、この実施の形態では、高ベース状態（時短状態）において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-4）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。尚、変動パターンPA2-4、PB1-4（スーパーリーチγ）は、高ベース状態（時短状態）でのみ実行可能な変動パターンとされている。

【0761】

この実施の形態における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、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、例えば、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。

【0762】

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

【0763】

第2特図保留記憶部は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0764】

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。

【0765】

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

【0766】

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

10

【0767】

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。

【0768】

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。

20

【0769】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウン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。

30

【0770】

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。

【0771】

図13-2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、演出制御用データ保持エリアが設けられている。この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。

40

【0772】

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

【0773】

50

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

【0774】

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。

【0775】

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。

【0776】

この実施の形態では、第 1 特図の保留記憶による実行中の可変表示に対応するバッファ番号 1-0、第 1 特図の保留記憶 1~4 に対応するバッファ番号 1-1~バッファ番号 1-4、第 2 特図の保留記憶による実行中の可変表示に対応するバッファ番号 2-0、第 2 特図の保留記憶 1~4 に対応するバッファ番号 2-1~バッファ番号 2-4 のそれぞれに対応付けて、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド等のデータを格納可能なエントリが設定されている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。そして、これら 1 セットを構成する始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの 4 つのコマンドが、始動口入賞指定コマンドおよび保留記憶数通知コマンドに対応するバッファ番号のエントリに格納される。

【0777】

第 1 特図に該当するバッファ番号 1-0~バッファ番号 1-4 に対応する格納領域（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」）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」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。同様に、第 2 特図に該当するバッファ番号 2-0~バッファ番号 1-4 に対応する格納領域（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「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「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。

【0778】

演出制御用 CPU 120 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のバッファ番号 1-1~バッファ番号 1-4 のうちの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、バッファ番号 2-1~バッファ番号 2-4 のうちの空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第 1 特図保留記憶または第 2 特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」~「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されて

いくことになる。

【0779】

始動入賞時受信コマンドバッファ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、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「1-0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1-1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「1-0」にシフト

10

【0780】

（スーパーリーチ中の演出）

ここで、スーパーリーチ中の演出について、図13-9に基づいて説明する。図13-9は、ノーマルリーチ及びスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図である。

20

【0781】

図13-9に示すように、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出を行う。また、スーパーリーチ変動パターンでは、ノーマルリーチ演出を実行した後、可変表示態様をスーパーリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてスーパーリーチ演出（弱スーパーリーチ演出や強スーパーリーチ演出）を行い、スーパーリーチ演出の終了後に飾り図柄の可変表示を終了する。

【0782】

また、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ α 、 β 、 γ ）におけるノーマルリーチ演出において、可変表示演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当たりになる可能性（期待度）を予告する予告演出Aまたは予告演出Bを実行可能である。また、スーパーリーチ変動パターンにおけるノーマルリーチ演出において、弱スーパーリーチ演出に発展すること（遊技者にとって有利な内容）を報知する発展演出Aを実行可能である。

30

【0783】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ α 、 β 、 γ ）における弱スーパーリーチ演出において、強スーパーリーチ演出に発展すること（遊技者にとって有利な内容）を報知する発展演出Bが実行される可能性を示唆する発展示唆演出を実行可能であり、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ β 、 γ ）にお

40

【0784】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ β 、 γ ）における強スーパーリーチ演出において、可変表示結果が大当たりになること、またははずれになることを報知する決め演出を実行可能である。

【0785】

このように、ノーマルリーチはずれの変動パターンでは、ノーマルリーチ演出において弱スーパーリーチ演出に発展せずに大当たりまたははずれとなり、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ α 、 β 、 γ ）では、ノーマルリーチ演出において弱スーパーリーチ

50

演出に発展し、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ β 、 γ ）では、弱スーパーリーチ演出において強スーパーリーチ演出に発展する。

【0786】

つまり、スーパーリーチ α は、ノーマルリーチより期待度が高い弱スーパーリーチであり、スーパーリーチ β 、 γ は、弱スーパーリーチより期待度が高い強スーパーリーチとされている（大当り期待度；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 γ ）。

【0787】

また、ノーマルリーチやスーパーリーチ α 、 β 、 γ では、各々異なる種別のノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出が実行されるようになっていてもよいし、共通または少なくとも一部が類似する種別のスーパーリーチ演出が実行されるようになっていてもよい。また、スーパーリーチの種別は上記3種類に限定されるものではなく、1種類または2種類でもよいし、4種類以上でもよい。

【0788】

特徴部241SGでは、上記予告演出A及び予告演出B、発展演出A、B、発展示唆演出、決め演出において、構造物である搭載可動体32を移動することや、後述する第1擬似可動体表示や第2擬似可動体表示を移動表示することを実行可能とされている。よって、各演出の具体的な内容を説明する前に、搭載可動体32や第1擬似可動体表示及び第2擬似可動体表示について説明する。

【0789】

（パチンコ遊技機の開発の流れ）

まず、パチンコ遊技機1に上記のような搭載可動体32、第1擬似可動体表示及び第2擬似可動体表示などを搭載することになった経緯を理解するために、パチンコ遊技機1の開発の流れの概略について図13-12に基づいて説明する。図13-12は、パチンコ遊技機の開発の流れの概略を示す説明図である。

【0790】

図13-12に示すように、所定のパチンコ遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）の開発がスタートすると、まず、遊技店、遊技客に何を伝え、何を感じ取って欲しいかを明確にした企画書の作成等を行う（ステップ241SGS001）。具体的には、当該機種の内容、見所、スペック、ゲームフロー、リーチなどの演出構成、盤面構成、可動体（構造物）などをどのようにするかなどが検討される。

【0791】

次いで、企画書に基づいて、盤面（遊技盤）の試作品（一次試作品、デザインモック）、可変表示などがイメージできる映像や資料、スペック確認表などを作成する（ステップ241SGS002）。この試作品を作成した段階で、例えば、可動体を複数搭載する予定であったが、可動体を複数搭載することができない事由（例えば、他の可動体と干渉するなどといったスペース不足、コスト、耐久性）などの問題が生じることがある。

【0792】

次いで、可変表示や演出などの映像等を作成する（ステップ241SGS003）。ここで、演出映像について、ステップ241SGS002において問題が生じたことにより搭載できなかった可動体のデザインや動作を元に、この非搭載となった可動体を模した擬似可動体表示の映像を作成する。尚、擬似可動体表示での移動表示は、非搭載となった可動体を移動させる場合に比べてインパクトで劣るため、例えば、移動表示して停止させたときの反動表示動作や移動表示の速さをデフォルメ表示（誇張表示や強調表示）することが多い。

【0793】

そして、可変表示や演出などの映像を含む盤面（遊技盤）の試作品（二次試作品）を作成し、可変表示や核となる演出、可動体の動作などを確認し（ステップ241SGS004）、問題がなければ盤面（遊技盤）の金型品等の作成を行う（ステップ241SGS005）。

【0794】

このように、遊技者にインパクトある演出を提供可能な可動体は、複数搭載することで演出効果をより高め、演出の多様化を図ることができるが、上記したような種々の問題により実際には複数搭載することが困難なことが多い。そこで、搭載することができなかった可動体のデザインや動作を元に、この非搭載となった可動体を模した擬似可動体表示の移動表示を用いることが多くなっている。

【0795】

以下、特徴部241SGとしてのパチンコ遊技機1にあっては、開発段階では複数の可動体を搭載する予定であったが、上記したような種々の問題が生じたことにより、1つの可動体（例えば、搭載可動体32）についての搭載は決定され、他の可動体（例えば、第1非搭載可動体M100、第2非搭載可動体M200）については搭載が決定されず非搭載とされたため、第1非搭載可動体M100と第2非搭載可動体M200に替えて、第1非搭載可動体M100を模した第1擬似可動体表示の移動表示と、第2非搭載可動体M200を模した第2擬似可動体表示の移動表示と、を採用したものとして説明する。

【0796】

尚、上記では、擬似可動体表示は最終的に非搭載になった第1非搭載可動体M100と第2非搭載可動体M200の代用として採用された形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体の搭載は可能であったが演出の多様化を図るためにあえて擬似可動体表示を用いる場合もある。また、開発段階で搭載予定のない可動体（例えば、仮想の可動体や他機種に搭載または搭載予定の可動体など）を模した擬似可動体表示を用いることも可能である。

【0797】

（搭載可動体32）

以下、搭載可動体32について、図13-13に基づいて説明する。図13-13は、（A）は搭載可動体の移動態様を示す図、（B）は搭載可動体を持ち上げる状況を説明する図である。

【0798】

図13-13（A）に示すように、搭載可動体32は、正面視略台形状に形成され前面に装飾等が施された演出部32Aと機構部32Bとから構成され、演出部32Aから左右側方に各々延設された機構部32Bの左右側が画像表示装置5の左右側方に配置された駆動機構201L、201Rに支持されることにより、上方の原点位置（図13-13（A）において実線で示す原点位置）と原点位置の下方の演出位置（図13-13（A）において2点鎖線で示す位置）との間で上下方向に移動可能とされている。尚、機構部32Bとは、駆動機構201L、201Rの動力を演出部32Aに伝達する伝達部材である。

【0799】

駆動機構201L、201Rは、搭載可動体モータ202L、202Rと、搭載可動体モータ202L、202Rの駆動軸に固着された駆動ギヤ203L、203R及び駆動ギヤ203L、203Rに噛合する従動ギヤ204L、204Rと、従動ギヤ204L、204Rが下端に固着された上下方向を向く回動軸205L、205Rと、回動軸205L、205Rに挿入された移動体206L、206Rと、搭載可動体32を原点位置に保持可能な搭載可動体ソレノイド207L、207Rと、演出部32Aに内蔵され「X」の文字からなる発光部208Aを発光可能な搭載可動体LED208（図13-2参照）と、を主に有する。

【0800】

搭載可動体32は、機構部32Bの左右端部（被案内部）が回動軸205L、205Rに上下方向に移動可能に挿入（案内）され、搭載可動体ソレノイド207L、207Rに係止されることで原点位置にて保持される。原点位置に保持されている状態で搭載可動体ソレノイド207L、207Rがオン状態になり係止状態が解除されると、搭載可動体32は原点位置から自重により落下され、機構部32Bの左右端部が移動体206L、206Rに当接して下方への移動が規制されることで演出位置にて停止するようになっている。

【0801】

また、回動軸205L, 205Rの外周には螺旋状の溝部205Aが形成される一方で、移動体206L, 206Rは、内周面に溝部205Aに係止可能な係止部（図示略）が形成され、かつ、回動軸205L, 205Rを中心とする回転が規制されていることで、搭載可動体モータ202L, 202Rにより回動軸205L, 205Rを正逆回転させることで上下方向に移動可能とされている。よって、搭載可動体32は、原点位置から演出位置まで自重により落下可能であり、落下した後は、図13-13（B）に示すように、搭載可動体モータ202L, 202Rにより回動軸205L, 205Rを回転させて移動体206L, 206Rを上昇させることにより演出位置から原点位置まで上昇し、搭載可動体ソレノイド207L, 207Rにより原点位置にて保持される。

10

【0802】

（第1擬似可動表示と第1非搭載可動体）

次に、第1擬似可動表示と第1非搭載可動体について、図13-14に基づいて説明する。図13-14は、（A）は第1擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、（B）は第1非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【0803】

図13-14（A）に示す第1擬似可動体表示Z100は、図13-14（B）に示すように、当該パチンコ遊技機1に搭載する予定であったが諸事情により非搭載となった第1非搭載可動体M100を模した画像とされている。

【0804】

パチンコ遊技機1に非搭載の第1非搭載可動体M100は、正面視略長形状に形成され前面に装飾等が施された演出部M100Aと機構部M100Bと、から構成され、演出部M100Aから左方に延設された機構部M100Bの左側が画像表示装置5の左側方に配置された駆動機構M101に支持されることにより、上方の第1原点位置（図13-14（B）において2点鎖線で示す原点位置）と第1原点位置の下方の第1演出位置（図13-14（B）において実線で示す位置）との間で上下方向に移動可能とされている。

20

【0805】

駆動機構M101は、可動体モータM102と、可動体モータM102の駆動軸に固着された駆動ギヤM103及び駆動ギヤM103に噛合する従動ギヤM104と、従動ギヤM104が下端に固着された上下方向を向く回動軸M105と、第1非搭載可動体M100を第1原点位置に保持可能な可動体ソレノイドM107と、回動軸M105に挿入された移動体M106と、演出部M100Aに内蔵され、正面視円形の発光部M108Aを発光可能な非搭載可動体LED（図示略）と、を主に有する。

30

【0806】

また、演出部M100Aは、前面に筋状の装飾が施され、発光部M108Aの周囲に配置された4つの演出可動部M110A～M110Dを有し、演出可動部M110A～M110Dが互いに近接する第1演出状態（図13-14（B）において2点鎖線で示す状態）と、演出可動部M110A～M110Dが発光部M108Aから放射状に離れる第2演出状態と、に変化可能とされている。

【0807】

第1非搭載可動体M100は、機構部M100Bの左端部（被案内部）が回動軸M105に上下方向に移動可能に挿入（案内）され、可動体ソレノイドM107に係止されることで第1原点位置にて保持される。第1原点位置に保持されている状態で可動体ソレノイドM107がオン状態になり係止状態が解除されると、第1非搭載可動体M100は第1原点位置から自重により落下され、機構部M100Bの左右端部が移動体M106に当接して下方への移動が規制されることで第1演出位置にて停止するようになっている。

40

【0808】

また、回動軸M105の外周には螺旋状の溝部M105Aが形成される一方で、移動体M106は、内周面に溝部M105Aに係止可能な係止部（図示略）が形成され、かつ、回動軸M105を中心とする回転が規制されていることで、可動体モータM102により

50

回動軸M105を正逆回転させることで上下方向に移動可能とされている。よって、第1非搭載可動体M100は、第1原点位置から第1演出位置まで自重により落下可能であり、落下した後は、可動体モータM102により回動軸M105を回転させて移動体M106を上昇させることにより第1演出位置から第1特定原点位置まで上昇し、可動体ソレノイドM107により第1原点位置にて保持される。

【0809】

図13-14(A)に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、上記第1非搭載可動体M100を模した画像であり、演出部M100Aに対応する演出表示部Z100Aと、機構部M100Bに対応する機構表示部Z100Bと、発光部M108Aに対応する発光表示部Z108Aと、を有する。そして、第1原点位置に対応する第1初期表示位置と、第1演出位置に対応する第1演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であるとともに(図13-16(B)参照)、第1原点位置とは異なる位置に対応する第1初期表示位置と、第1演出位置とは異なる位置に対応する第1演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能である(図13-17(A)参照)。また、演出部M100Aは、演出可動部M110A~M110Dに対応する演出可動表示部Z110A~Z110Dを有し、第1演出状態に対応する第1演出表示状態と、第2演出状態に対応する第2演出表示状態とに変化可能とされている。

【0810】

(第2擬似可動表示と第2非搭載可動体)

次に、第2擬似可動表示と第2非搭載可動体について、図13-15に基づいて説明する。図13-15は、(A)は第2擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B)は第2非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【0811】

図13-15(A)に示す第2擬似可動体表示Z200は、図13-15(B)(C)に示すように、当該パチンコ遊技機1に搭載する予定であったが諸事情により非搭載となった第2非搭載可動体M200を模した画像とされている。

【0812】

尚、第2非搭載可動体M200については、開発当初に動作態様が異なる2通りの搭載案(例えば、図13-15(B)に示す搭載案1と、図13-15(C)に示す搭載案2)が考案されたが、開発の都合上、第2非搭載可動体自体が搭載できなくなってしまったため、第2擬似可動体表示Z200として、以下に説明する搭載案1に対応する移動表示と、搭載案2に対応する移動表示とを実行可能とした。

【0813】

図13-15(B)(C)に示すように、パチンコ遊技機1に非搭載の第2非搭載可動体M200は、正面視円形状に形成され前面に装飾が施された演出部M200Aと機構部M200Bと、から構成され、機構部M100Bの下端が画像表示装置5の下側に配置された第1駆動機構M201Aに支持される第1演出装置(搭載案1:図13-15(B)参照)と、機構部M100Bの上端が画像表示装置5の上方に配置された第2駆動機構M201Bに支持される第2演出装置(搭載案2:図13-15(C)参照)との各々に組込まれている。

【0814】

図13-15(B)に示すように、第1駆動機構M201Aは、ベース部材M202に背面側に設けられた可動体モータ(図示略)と、可動体モータ(図示略)により回転する回転体M203と、演出部M200Aを上下方向に移動可能に案内する案内レールM204と、を有する。機構部M200Bは、ベース部材M202に対し前後方向を向く回動軸を中心として回動可能に一端が支持され、また、回転体M203の前面における周縁部に突設された連結軸M205が摺動可能に挿入される長孔M206が形成されている。

【0815】

よって、第1駆動機構M201Aにより駆動する第2非搭載可動体M200は、可動体モータ(図示略)により回転体M203が回転して機構部M200Bが回動軸を中心とし

10

20

30

40

50

て回転することで、下方の第1特定原点位置（図13-15（B）において2点鎖線で示す原点位置）と第1特定原点位置の上方の第1特定演出位置（図13-15（B）において実線で示す位置）との間で上下方向に移動可能とされている。

【0816】

また、演出部M200Aは、正面視円形の回転部M207と、回転部M207に設けられた複数（例えば、5個）の発光部M208A～M208Eを発光可能な非搭載可動体LED（図示略）と、を有し、回転部M207が回転しながら非搭載可動体LED（図示略）が点灯して発光部M208A～M208Eを複数色（例えば、7色）にて発光させることができようになっている。

【0817】

また、図13-15（C）に示すように、第2駆動機構M201Bは、可動体モータM212と、可動体モータM212の駆動軸に固着された駆動ギヤM213及び駆動ギヤM213に噛合する従動ギヤM214と、従動ギヤM214が左端に固着された左右方向を向く回転軸M215と、を主に有する。また、回転軸M215の外周には螺旋状の溝部M215Aが形成される一方で、演出部M200Aから上方に延設された機構部M200Bは、内周面に溝部M215Aに係止可能な係止部（図示略）が形成され、かつ、回転軸M215を中心とする回転が規制されている。

【0818】

よって、第2駆動機構M201Bにより駆動する第2非搭載可動体M200は、可動体モータM212により回転軸M215を正逆回転させることで、左側の第2特定原点位置（図13-15（C）において2点鎖線で示す原点位置）と右側の第2特定演出位置（図13-15（C）において実線で示す位置）との間で左右方向に移動可能とされとともに、第2特定原点位置と第2特定演出位置との中間の第2中間演出位置にて停止可能とされている。

【0819】

図13-15（A）に示すように、第2擬似可動体表示Z200は、上記第2非搭載可動体M200を模した画像であり、演出部M200Aに対応する演出表示部Z200Aと、機構部M200Bに対応する機構表示部Z200Bと、回転部M207に対応する回転表示部Z207と、発光部M208A～M208Eに対応する発光表示部Z208A～Z208Eと、を有する。

【0820】

尚、開発当初は、非搭載可動体LED（図示略）としてフルカラーLEDの搭載を予定していたものの、コスト面から単色LEDの搭載を余儀なくされることがあるが、第2擬似可動体表示Z200とすることで、コスト面を考慮せず、発光表示部Z208A～Z208Eを複数色（例えば、7色など）にて発光表示させることができる。

【0821】

そして、第1特定原点位置に対応する第1特定初期表示位置と、第1特定演出位置に対応する第1特定演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であるとともに（図13-16（C）参照）、第2特定原点位置に対応する第2特定初期表示位置と、第2特定演出位置に対応する第2特定演出表示位置との間で左右方向に移動表示可能である（図13-17（B）参照）。

【0822】

次に、搭載可動体32の移動態様と、第1擬似可動体表示Z100及び第2擬似可動体表示Z200の移動表示態様について、図13-16及び図13-17に基づいて説明する。図13-16は、（A）は非搭載可動体の移動可能範囲、（B）は第1擬似可動体表示の移動表示領域、（C）は第2擬似可動体表示の移動表示領域を示す図である。図13-17は、（A）は第1擬似可動体表示の特定移動表示領域、（B）は第2擬似可動体表示の特定移動表示領域を示す図である。

【0823】

図13-16（A）に示すように、搭載可動体32は、画像表示装置5の表示領域の上

10

20

30

40

50

部にて演出部 3 2 A の下部が重複する原点位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央にて演出部 3 2 A 及び機構部 3 2 B が重複する演出位置と、の間で上下方向に移動可能とされ、原点位置から演出位置までの移動距離は L_1 とされている。

【0824】

図 13-16 (B) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、画像表示装置 5 の表示領域の上部位置にて演出表示部 Z 1 0 0 A の下部が表示される第 1 初期表示位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央下位置にて演出表示部 Z 1 0 0 A 及び機構表示部 Z 1 0 0 B が表示される第 1 演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示距離は L_2 とされている。

【0825】

図 13-17 (A) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、画像表示装置 5 の表示領域の下部位置にて演出表示部 Z 1 0 0 A の上部が表示される第 1 特定初期表示位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央上位置にて演出表示部 Z 1 0 0 A 及び機構表示部 Z 1 0 0 B が表示される第 1 特定演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの特定移動表示距離は $L_2 A$ とされている。

【0826】

このように第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 と同様に、第 1 原点位置に対応する第 1 初期表示位置と第 1 演出位置に対応する第 1 演出表示位置との間の移動可能範囲を上下方向に移動表示可能であるだけでなく、第 1 原点位置に対応しない第 2 初期表示位置と第 1 演出位置に対応しない第 2 演出表示位置との間の特定移動可能範囲を上下方向に移動表示可能である。

【0827】

次に、図 13-16 (C) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、画像表示装置 5 の表示領域の上部位置にて演出表示部 Z 2 0 0 A の下部が表示される第 1 特定初期表示位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央位置にて演出表示部 Z 2 0 0 A 及び機構表示部 Z 2 0 0 B が表示される第 1 特定演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの移動表示距離は L_3 とされている。

【0828】

また、図 13-17 (B) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、画像表示装置 5 の表示領域の左部位置にて演出表示部 Z 2 0 0 A の右部が表示される第 2 特定初期表示位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央位置にて演出表示部 Z 2 0 0 A 及び機構表示部 Z 2 0 0 B が表示される第 2 特定演出表示位置と、の間で左右方向に移動表示可能とされ、第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置までの移動表示距離は $L_3 A$ とされている。

【0829】

このように第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 と同様に、第 1 特定原点位置に対応する第 1 特定初期表示位置と第 1 特定演出位置に対応する第 1 特定演出表示位置との間の移動可能範囲を上下方向に移動表示可能であるだけでなく、第 1 特定原点位置に対応しない第 2 特定初期表示位置と第 1 特定演出位置に対応しない第 2 特定演出表示位置との間の特定移動可能範囲を左右方向に移動表示可能である。

【0830】

また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示距離 L_2 は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L_1 よりも長く、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示距離 L_3 は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L_1 よりも短い ($L_2 > L_1 > L_3$)。また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示距離 $L_2 A$ は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L_1 よりも長く、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示距離 $L_3 A$ は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L_1 や移動表示距離 $L_2 A$ よりも長い ($L_3 A > L_2 A > L_1$)。

【0831】

このように、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200は、搭載されている搭載可動体32の移動距離L1よりも長い移動表示距離(L2、L2A、L3A)を移動表示可能とされているため、搭載可動体32よりもインパクトがある演出を実現可能とされている。

【0832】

図13-16に示すように、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200は、演出表示部Z100A、Z200Aと機構表示部Z100B、Z200Bとから構成され、機構表示部Z100B、Z200Bは、画像表示装置5の表示領域の縁部まで延設されていることで、あたかも画像表示装置5の側方に配置された駆動機構M101、第1駆動機構M201A、第2駆動機構M201Bにより演出表示部Z100A、Z200Aが支持されているように見えるので、移動表示をより現実的に表現することが可能である。

10

【0833】

すなわち、擬似可動体表示（擬似可動体画像）とは、パチンコ遊技機1に搭載した可動体、非搭載の可動体、仮想の可動体など、駆動機構により動作可能な構造物としての可動体を模した表示であって、例えば、発展報知画像Z300（図13-25（H）参照）のように機構表示部を有しない画像とは異なる。

【0834】

また、モデルとした可動体とは表示態様の一部が異なる表示や、モデルとした可動体では実現できない態様の表示（例えば、デフォルメ表示や変形表示など）や移動表示（例えば、高速移動表示など）が可能なるものであればよい。

20

【0835】

また、擬似可動体表示（擬似可動体画像）は、コンピュータなどにより作成された画像や動画画像であってもよいし、実際に作成された構造物としての可動体を撮影した画像や動画画像であってもよい。さらに、これら擬似可動体表示の移動表示に際し、可動体を移動するときに出る効果音や停止の際に生じる衝撃音と同じまたは類似した効果音を出力したり、擬似可動体表示が演出表示位置に到達したときに振動モータ61によりプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aなどを振動させたり、スピーカ8L、8Rから重低音を出力すること等により擬似的な衝撃を発生させることで、より現実的な演出を遊技者に提供することが可能となる。

30

【0836】

次に、上記した搭載可動体32、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を用いた各種演出の詳細について、図13-10を用いて説明する。図13-10は、スーパーリーチにおける各種演出の内容や構成を説明するための図である。

【0837】

（予告演出A）

図13-10に示すように、予告演出Aは、低ベース状態である場合に実行可能とされ、第2擬似可動体表示Z200が、第1特定初期表示位置に表示されてから第1特定演出表示位置に移動表示された後、発光表示部Z208A～Z208Eが決定された演出パターンに対応する色にて発光表示することにより大当たりになる可能性（期待度）が示唆される。

40

【0838】

また、第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示された第2擬似可動体表示Z200は、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示された後に消去される（図13-25（C）～（F）参照）。

【0839】

詳しくは、後述するステップ241SGS278Aの予告演出A種別決定処理にて、パターンPYA-1が決定された場合、発光表示部Z208A～Z208Eは白色に表示され、パターンPYA-2が決定された場合、発光表示部Z208A～Z208Eは青色に表示され、パターンPYA-3が決定された場合、発光表示部Z208A～Z208Eは

50

緑色に表示され、パターン P Y A - 4 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E は赤色に表示される。よって、大当たり期待度が最も高い発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色は赤色となる。尚、発光色は種々に変更可能であり、大当たりが確定している場合には金色や虹色等に発光させてもよい。

【0840】

（予告演出 B）

予告演出 B は、高ベース状態である場合に実行可能とされ、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置または第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示されるか、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が、第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置または第 2 特定演出表示位置のいずれに移動表示されるかにより、可変表示結果が大当たりになる可能性（期待度）が示唆される。

【0841】

また、第 1 演出表示位置に移動表示された第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 演出表示位置から第 1 初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図 1 3 - 3 4（A）～（C）参照）。また、第 2 演出表示位置に移動表示された第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 2 演出表示位置から第 2 初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図 1 3 - 3 4（D）～（F）参照）。

【0842】

また、第 2 中間演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 2 中間演出表示位置から第 2 特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図 1 3 - 3 3（A）～（C）参照）。また、第 2 特定演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 2 特定演出表示位置から第 2 特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図 1 3 - 3 3（D）～（F）参照）。

【0843】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 A の予告演出 B 種別決定処理にて、パターン P Y B - 1 が決定された場合、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置に移動表示され、パターン P Y B - 2 が決定された場合、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置に移動表示され、パターン P Y B - 3 が決定された場合、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示され、パターン P Y B - 4 が決定された場合、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示される。よって、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が移動表示される方が、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が移動表示されるよりも大当たり期待度が高く、大当たり期待度が最も高い移動表示パターンは、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示されるパターンとなる。

【0844】

また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置や第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置へ移動表示する方が、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置や第 2 特定演出表示位置へ移動表示するよりも速い。

【0845】

（発展演出 A）

発展演出 A は、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置に移動（落下）することにより、弱スーパーリーチへの発展が報知される（図 1 3 - 2 5（H）参照）。原点位置から演出位置に移動された搭載可動体 3 2 は、所定時間が経過した後に演出位置から原点位置まで上昇して復帰する。

【0846】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の発展演出 A 種別決定処理にて、実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下することにより、弱スーパーリーチへの発展が報知される（図 1 3 - 2 5（H

10

20

30

40

50

）参照）。一方、非実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて搭載可動体 3 2 は原点位置から落下せず、画像表示装置 5 に発展報知画像 Z 3 0 0 が表示されることにより弱スーパーリーチへの発展が報知される（図 1 3 - 2 5（G）参照）。つまり、発展演出 A 種別決定処理にて非実行が決定されるとは、搭載可動体 3 2 を落下させず発展報知画像 Z 3 0 0 の表示により弱スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定されることである。

【0847】

尚、発展報知画像 Z 3 0 0 は、搭載可動体 3 2 を模した画像（表示）とされているが、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 のように、可動体と同じように移動表示される擬似可動体表示とは異なり、あくまで演出部 3 2 A のみを模した画像（表示）であり、搭載可動体 3 2 の移動とは異なる表示態様にて表示される。例えば、演出開始タイミングにて、移動表示を伴うことなく最初から搭載可動体 3 2 の演出位置に対応する演出表示位置に表示される。

【0848】

（発展示唆演出）

発展示唆演出は、発展演出 B が実行される前に実行可能であり、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が、第 1 特定初期表示位置に表示されてから第 1 特定演出表示位置に移動表示された後、遊技者による押しボタン 3 1 B の連打操作（押しボタン 3 5 B の検出信号が所定期間内に複数回検出される操作）が有効となる操作有効期間において連打操作が検出されたことに基づいて、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E が決定された演出パターンに対応する発光表示色に変化することにより、後述するキャラクタ画像 Z 3 1 0 の表示色、つまり、発展演出 B が実行される可能性が示唆される。

【0849】

また、特徴部 2 4 1 S G では、発展示唆演出における押しボタン 3 1 B の連打操作が有効となる操作有効期間において、押しボタン 3 1 B の連打操作を促進する操作促進画像（例えば、押しボタン 3 1 B を模した画像など）を画像表示装置 5 に表示せず、押しボタン 3 1 B に内蔵されたボタン LED 6 2（図 1 3 - 2 参照）を点灯させることで押しボタン 3 1 B の連打操作を促進する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、操作有効期間において押しボタン 3 1 B の連打操作を促進する操作促進表示を画像表示装置 5 に表示してもよい。

【0850】

また、第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、当該機種に関連するキャラクタ画像 Z 3 1 0 が、画像表示装置 5 の表示領域における第 1 特定演出表示位置を含む領域に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 に重複（作用）するように表示された後、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図 1 3 - 2 6（A）～（J）、図 1 3 - 2 7（A）参照）。

【0851】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の発展示唆演出種別決定処理にて、パターン P S - 1 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E は押しボタン 3 1 B が連打操作されても白色のまま変化せず、パターン P S - 2 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E は押しボタン 3 1 B の連打操作に応じて白色→青色の順に変化し、パターン P S - 3 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E は押しボタン 3 1 B の連打操作に応じて白色→青色→緑色の順に変化し、パターン P S - 4 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E は押しボタン 3 1 B の連打操作に応じて白色→青色→緑色→赤色の順に変化する。よって、発展演出 B の実行期待度が最も高い発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の最終発光表示色は赤色となる。

【0852】

尚、発光色及び発光色の変化パターンも種々に変更可能であり、例えば、白色から青色や緑色に変化せずに赤色に変化したり、最初から白色以外の発光表示色とされていてもよ

い。また、プッシュボタン 31 B の連打操作に応じて複数の発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の点灯数が増加するようにし、点灯数が多い方が少ない場合よりも発展演出 B の実行期待度が高くなるようにしてもよい。また、発光色と発光数により期待度が異なるようにしてもよい。

【0853】

また、特徴部 241 S G では、操作有効期間にプッシュボタン 31 B の連打操作が検出されない、または連打操作量が少ない場合、パターン P S - 2 ~ 4 のいずれかが決定されている場合でも、連打操作量によっては、各パターン P S - 2 ~ 4 に応じた発光表示色まで変化しない形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、操作有効期間にプッシュボタン 31 B の連打操作が検出されない、または連打操作量が少ない場合でも、操作有効期間が終了したタイミングで、決定されたパターン P S - 2 ~ 4 に応じた発光表示色に変化するようにしてもよい。

10

【0854】

また、操作有効期間の終了後に表示されるキャラクタ画像 Z 3 1 0 は、操作有効期間が終了したときの発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色に対応する色のキャラクタ画像 Z 3 1 0 が表示されるようになっている。

【0855】

尚、操作有効期間が終了したときの発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色に応じて、種別が異なるキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示するようにしてもよい。また、上記のようにパターン P S - 2 ~ 4 のいずれかが決定されたにも関わらず発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色が変化しなかった場合でも、決定されたパターン P S - 2 ~ 4 に応じた色のキャラクタ画像 Z 3 1 0 (発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色とは異なる色) を表示するようにしてもよい。また、キャラクタ画像 Z 3 1 0 が表示されたタイミングで発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色をキャラクタ画像 Z 3 1 0 と同色に変化させてもよい。

20

【0856】

(発展演出 B)

発展演出 B は、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示することにより、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されること(遊技者にとって有利な内容)が報知される(図 13-27 (D) 参照)。また、第 1 特定演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示することなく消去される(図 13-27 (D) ~ (F) 参照)。

30

【0857】

また、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示することなく消去されるときに、第 1 特定演出表示位置を含む表示領域に、リーチタイトル画像 Z 5 1 を、該画像の表示開始時であることを示す態様にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 に重複するように表示することにより、可変表示結果が大当たりとなる(大当たり遊技状態に制御される)ことが示唆される。

【0858】

詳しくは、後述するステップ 241 S G S 280 の発展演出 B 種別決定処理にて、実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示されることにより、強スーパーリーチへの発展が報知される(図 13-27 (D) 参照)。一方、非実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示されず、画像表示装置 5 にリーチタイトル画像 Z 5 1 が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展が報知される(図 13-27 (C) 参照)。つまり、発展演出 B 種別決定処理にて非実行が決定されるとは、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を移動表示させずリーチタイトル画像 Z 5 1 が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定されること

40

50

である。

【0859】

(決め演出)

決め演出は、スーパーリーチ演出において実行されていた味方キャラクターと敵キャラクターとのバトル対決の決着をつけ、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する演出とされている。具体的には、例えば、味方キャラクターが敵キャラクターに最後の一撃を与える表示を行った後、遊技者に対しプッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作促進表示が行われ、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、搭載可動体32を原点位置から演出位置に移動させることにより敵キャラクターを倒してバトルに勝利する大当り確定報知、または搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動されずに敵キャラクターに倒されてバトルに敗北するはずれ確定報知のいずれかが行われる。

10

【0860】

パターンKB-1、KV-1は、可変表示結果がはずれとなる場合に選択され、味方キャラクターが敵キャラクターに倒されてバトルに敗北するはずれ確定報知が行われるパターンとされ、パターンKB-2、KV-2は、可変表示結果が大当りとなる場合に選択され、味方キャラクターが敵キャラクターを倒してバトルに勝利する大当り確定報知が行われるパターンとされている。

20

【0861】

また、パターンKB-2、KV-2では、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、振動モータ61を所定期間（例えば、約10秒間など）にわたり駆動させてプッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aを振動させる振動演出が行われる。

【0862】

また、後述するステップ241SGS282の決め演出種別決定処理にて、パターンKB-2またはKV-2の実行が決定した場合、搭載可動体32の落下タイミングにて該搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動して大当り確定報知が行われ、演出位置から原点位置に復帰した後で、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して飾り図柄の可変表示が再開される。そして、第1擬似可動体表示Z100が第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示して、飾り図柄の可変表示が停止表示されることで、可変表示結果が大当りとなる（図13-29(E)～(G)、図13-30(A)～(F)参照）。

30

【0863】

一方、パターンKB-1またはKV-1の実行が決定した場合、搭載可動体32の落下タイミングにて該搭載可動体32が原点位置から移動せず、ガラスがひび割れたエフェクト画像Z57が表示されてはずれ確定報知が行われ、可変表示結果がはずれとなる（図13-29(H)～(J)参照）。

【0864】

次に、スーパーリーチ β 、 γ （強スーパーリーチ）における搭載可動体32を用いた発展演出Aと、第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bと、の実行状況別の大当り期待度について、図13-11に基づいて説明する。図13-11は、発展演出Aと発展演出Bの実行状況別の大当り期待度を示す図である。

40

【0865】

図13-11に示すように、パターンAは、スーパーリーチ β 、 γ （強スーパーリーチ）の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間に発展演出A及び発展演出Bの双方が非実行となるパターンであり、パターンBは、発展演出Aが非実行、発展演出Bが実行となるパターンであり、パターンCは、発展演出Aが実行、発展演出Bが非実行となるパターンであり、パターンDは、発展演出A及び発展演出Bの双方が実行となるパターンである。

50

【0866】

上記において、大当たり期待度は、パターンA<パターンB<パターンC<パターンDの順に高くなるように設定されている。つまり、スーパーリーチ β またはスーパーリーチ γ の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が高い。また、発展演出Aと発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Bが実行されずに発展演出Aが実行されるときよりも大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が高い。また、発展演出Aと発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aと発展演出Bとが実行されないときよりも大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が高い。

10

【0867】

図13-18は、図10に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ241SGS271）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ241SGS271；Y）、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241SGS272）。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。

20

【0868】

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。

30

【0869】

また、ステップ241SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ241SGS271；N）、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ241SGS273）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ241SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ241SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194A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241SGS274）。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。

40

【0870】

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。

50

【0871】

ステップ241SGS272またはステップ241SGS274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241SGS275）。

【0872】

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241SGS276）。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。

10

【0873】

尚、本特徴部241SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りCと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

20

【0874】

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。

30

【0875】

次いで、演出制御用CPU120は、当該可変表示における変動パターンがノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンであるか否かを確認し（ステップ241SGS277）、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンであるときには（ステップ241SGS277；Y）、図13-19に示す予告演出種別決定処理を実行して、当該可変表示において予告演出Aまたは予告演出Bの演出パターン（演出種別）を決定するとともに（ステップ241SGS278A）、図13-21（A）に示す発展演出A種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出Aの演出パターン（演出種別）を決定する（ステップ241SGS278B）。ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンではないときには（ステップ241SGS277；N）、ステップ241SGS283に進む。

40

【0876】

図13-19に示すように、予告演出種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ241SGS301）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り、小当り）を指定するた

50

めの可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部 2 4 1 S G では、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当たり（確変大当たり A、確変大当たり B、確変大当たり C、非確変大当たり）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当たり C の場合を除外してもよい。

【0 8 7 7】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技状態が低ベース状態（時短状態）であるか否かを判定し（ステップ 2 4 1 S G S 3 0 2）、低ベース状態である場合は（ステップ 2 4 1 S G S 3 0 2 ; Y）、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図 1 3 - 2 0 (A) に示す予告演出種別決定用テーブル A を用いて予告演出 A の演出パターンを決定する（ステップ 2 4 1 S G S 3 0 3）。一方、低ベース状態でない場合、つまり、高ベース状態である場合は（ステップ 2 4 1 S G S 3 0 2 ; N）、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図 1 3 - 2 0 (B) に示す予告演出種別決定用テーブル B を用いて予告演出 B の演出パターンを決定する（ステップ 2 4 1 S G S 3 0 4）。

【0 8 7 8】

図 1 3 - 2 0 (A) に示すように、予告演出 A 種別決定用テーブルにおいては、「パターン P Y A - 1」、「パターン P Y A - 2」、「パターン P Y A - 3」、「パターン P Y A - 4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たり（確変大当たり A、確変大当たり B、確変大当たり C のいずれか）となる場合、非確変大当たりとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図 1 3 - 2 0 (A) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0 8 7 9】

具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については「パターン P Y A - 1」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 2」に対して 1 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 3」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 4」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「パターン P Y A - 1」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 2」に対して 1 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 3」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 4」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターン P Y A - 1」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 2」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 3」に対して 1 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 4」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「パターン P Y A - 1」に対して 8 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 2」に対して 1 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 3」に対して 8 個の判定値が割り当てられ、「パターン P Y A - 4」に対して 2 個の判定値が割り当てられている。

【0 8 8 0】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当たりとなる場合には、「パターン P Y A - 4」が最も高い割合で決定され、非確変大当たりとなる場合には、「パターン P Y A - 3」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「パターン P Y A - 1」が最も高い割合で決定される。つまり、「パターン P Y A - 4」が最も大当たり期待度が高く、「パターン P Y A - 4」 > 「パターン P Y A - 3」 > 「パターン P Y A - 2」 > 「パターン P Y A - 1」の順に大当たり期待度が低くなる。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

10

20

30

40

50

【0881】

図13-20(B)に示すように、予告演出B種別決定用テーブルにおいては、「パターンPYB-1」、「パターンPYB-2」、「パターンPYB-3」、「パターンPYB-4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たり（確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりCのいずれか）となる場合、非確変大当たりとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図13-20(B)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0882】

具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については「パターンPYB-1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-3」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-4」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「パターンPYB-1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-3」に対して50個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-4」に対して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターンPYB-1」に対して50個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-2」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-3」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-4」に対して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「パターンPYB-1」に対して80個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-3」に対して8個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-4」に対して2個の判定値が割り当てられている。

【0883】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当たりとなる場合には、「パターンPYB-4」が最も高い割合で決定され、非確変大当たりとなる場合には、「パターンPYB-3」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「パターンPYB-1」が最も高い割合で決定される。つまり、「パターンPYB-4」が最も大当たり期待度が高く、「パターンPYB-3」>「パターンPYB-3」>「パターンPYB-2」>「パターンPYB-1」の順に大当たり期待度が低くなる。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【0884】

尚、特徴部241SGでは、低ベース状態用の予告演出A種別決定用テーブルと高ベース状態用の予告演出B種別決定用テーブルとで、各パターンの決定割合を同一とした形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、予告演出A種別決定用テーブルと予告演出B種別決定用テーブルとで、各パターンの決定割合を異ならせてもよい。

【0885】

図13-19に戻り、ステップ241SGS305においては、ステップ241SGS303またはステップ241SGS304において決定された予告演出種別をRAM122の所定領域に記憶する（ステップ241SGS305）。そして、ステップ241SGS306に進んで、予告演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ241SGS306）、当該処理を終了する。

【0886】

次に、図13-21に示すように、発展演出A種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ241SGS311）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果（はずれ、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、小当たり）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変

動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部241SGでは、発展演出Aの対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当たり（確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりC、非確変大当たり）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、発展演出Aの対象として確変大当たりCの場合を除外してもよい。

【0887】

次いで、演出制御用CPU120は、発展演出種別決定用乱数を抽出するとともに、図13-21(B)に示す発展演出A種別決定用テーブルを用いて発展演出Aの演出パターンを決定する（ステップ241SGS312）。

10

【0888】

図13-21(B)に示すように、発展演出A種別決定用テーブルにおいては、「非実行」、「実行」のパターンそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たり（確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりCのいずれか）となる場合、非確変大当たりとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図13-21(B)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0889】

具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については、「非実行」に対して10個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して90個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して80個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「非実行」に対して80個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。つまり、ノーマルリーチはずれの場合、弱スーパーリーチ演出に発展しないため、発展演出Aは実行しない。

20

【0890】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当たり、非確変大当たりとなる場合には、「実行」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「非実行」が最も高い割合で決定される。つまり、発展演出Aが実行された方が、実行されない場合よりも大当たり期待度が高くなっている。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

30

【0891】

図13-21(A)に戻り、ステップ241SGS313においては、ステップ241SGS312において決定された発展演出A種別をRAM122の所定領域に記憶する（ステップ241SGS313）。そして、ステップ241SGS314に進んで、発展演出A開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ241SGS314）、当該処理を終了する。

【0892】

40

図13-18に戻って、ステップ241SGS278Bの処理を実行した後、演出制御用CPU120は、当該可変表示における変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを確認し（ステップ241SGS279）、スーパーリーチ変動パターンであるときには（ステップ241SGS279；Y）、図13-22(A)に示す発展演出A種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出Aの演出パターン（演出種別）を決定し（ステップ241SGS280）、図13-23(A)に示す発展演出B種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出Bの演出パターン（演出種別）を決定し（ステップ241SGS281）、図13-24(A)に示す決め演出B種別決定処理を実行して、当該可変表示において決め演出の演出パターン（演出種別）を決定する（ステップ241SGS282）。スーパーリーチ変動パターンではないとき、つまり、

50

ノーマルリーチ変動パターンであるときは（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 9 ; N）、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 3 に進む。

【 0 8 9 3 】

図 1 3 - 2 2 (A) に示すように、発展示唆演出種別決定処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ 2 4 1 S G S 3 2 1）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板 1 1 から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C、非確変大当り、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部 2 4 1 S G では、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り（確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C、非確変大当り）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当り C の場合を除外してもよい。

【 0 8 9 4 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、発展示唆演出決定用乱数を抽出するとともに、図 1 3 - 2 2 (B) に示す発展示唆演出種別決定用テーブルを用いて発展示唆演出の演出パターンを決定する（ステップ 2 4 1 S G S 3 2 2）。

【 0 8 9 5 】

図 1 3 - 2 2 (B) に示すように、発展示唆演出種別決定用テーブルにおいては、「パターン P S - 1」、「パターン P S - 2」、「パターン P S - 3」、「パターン P S - 4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り（確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C のいずれか）となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図 1 3 - 2 0 (A) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【 0 8 9 6 】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については「パターン P S - 1」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 2」に対して 1 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 3」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 4」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「パターン P S - 1」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 2」に対して 1 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 3」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 4」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターン P S - 1」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 2」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 3」に対して 1 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 4」に対して 5 個の判定値が割り当てられている。

【 0 8 9 7 】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当りとなる場合には、「パターン P S - 4」が最も高い割合で決定され、非確変大当りとなる場合には、「パターン P S - 3」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれとなる場合は「パターン P S - 1」が最も高い割合で決定される。つまり、「パターン P S - 4」が最も大当り期待度が高く、「パターン P S - 4」 > 「パターン P S - 3」 > 「パターン P S - 2」 > 「パターン P S - 1」の順に大当り期待度が低くなる。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【 0 8 9 8 】

図 1 3 - 2 2 (A) に戻り、ステップ 2 4 1 S G S 3 2 3 においては、ステップ 2 4 1 S G S 3 2 2 において決定された発展示唆演出種別を RAM 1 2 2 の所定領域に記憶する

(ステップ241SGS323)。そして、ステップ241SGS324に進んで、発展
示唆演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ241SGS324)
、当該処理を終了する。

【0899】

次に、図13-23(A)に示すように、発展演出B種別決定処理において演出制御用
CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する(ステップ241SG
S331)。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変
表示結果(はずれ、確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り、小当り
)を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマン
ド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また
、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されて
いる変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本特徴部241SGでは、予告演出
の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大
当り(確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り)またははずれのい
ずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチ
またはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。
尚、予告演出の対象として確変大当りCの場合を除外してもよい。

【0900】

次いで、演出制御用CPU120は、発展演出決定用乱数を抽出するとともに、図13
-23(B)に示す発展演出B種別決定用テーブルを用いて発展演出Bの演出パターンを
決定する(ステップ241SGS332)。

【0901】

図13-23(B)に示すように、発展演出B種別決定用テーブルにおいては、「非実
行」、「実行」のパターンそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り(確変大当りA
、確変大当りB、確変大当りCのいずれか)となる場合、非確変大当りとなる場合、スー
パーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定
値が、図13-23(B)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0902】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については、「非実行」に対して2
0個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して80個の判定値が割り当てられている。
また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「非実行」に対して30個の
判定値が割り当てられ、「実行」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、
可変表示結果がスーパーリーチ $\beta \cdot \gamma$ はずれとなる場合については、「非実行」に対して
30個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して70個の判定値が割り当てられている
。また、可変表示結果がスーパーリーチ α はずれとなる場合については、「非実行」に対
して100個の判定値が割り当てられている。つまり、スーパーリーチ α はずれの場合、
強スーパーリーチ演出に発展しないため、発展演出Bは実行しない。

【0903】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当り
、非確変大当りとなる場合には、「実行」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチは
ずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「非実行」が最も高い割合で決定される。つ
まり、発展演出Bが実行された方が、実行されない場合よりも大当り期待度が高くなっ
ている。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【0904】

図13-23(A)に戻り、ステップ241SGS333においては、ステップ241
SGS332において決定された発展演出B種別をRAM122の所定領域に記憶する(
ステップ241SGS333)。そして、ステップ241SGS334に進んで、発展演
出B開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ241SGS334)、当
該処理を終了する。

【0905】

図13-24(A)に示すように、決め演出種別決定処理において演出制御用CPU120は、ステップ241SGS301にて特定された可変表示結果に基づき、図13-24(B)に示す決め演出種別決定用テーブルを用いて決め演出の演出パターンを決定する(ステップ241SGS341)。次いで、決定した決め演出種別をRAM122の所定領域に記憶し(ステップ241SGS342)、決め演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ241SGS343)、当該処理を終了する。

【0906】

図13-24(B)に示すように、決め演出種別決定用テーブルにおいては、プッシュボタン31Bの操作を有効として遊技者に対しプッシュボタン31Bの単押し操作を促進する操作促進表示を行う「パターンKB-1」、「パターンKB-2」、スティックコントローラ31Aの操作を有効として遊技者に対しスティックコントローラ31Aの単引き操作を促進する操作促進表示を行う「パターンKV-1」、「パターンKV-2」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り(確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか)となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図13-24(B)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0907】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については、「パターンKB-2」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンKV-2」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「パターンKB-2」に対して70個の判定値が割り当てられ、「パターンKV-2」に対して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチβ・γはずれとなる場合については、「パターンKB-1」に対して70個の判定値が割り当てられ、「パターンKV-1」に対して30個の判定値が割り当てられている。

【0908】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当りとなる場合には、操作対象がスティックコントローラ31Aとなる「パターンKV-1」が最も高い割合で決定され、非確変大当りとなる場合には、操作対象がプッシュボタン31Bとなる「パターンKB-2」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれとなる場合には、操作対象がプッシュボタン31Bとなる「パターンKB-1」が最も高い割合で決定される。つまり、スティックコントローラ31Aが操作対象となる方が、プッシュボタン31Bが操作対象となる場合よりも確変大当り期待度が高い。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【0909】

尚、本特徴部241SGでは、予告演出決定用乱数、発展演出A決定用乱数、発展演出B決定用乱数、発展演出C決定用乱数、発展演出D決定用乱数、決め演出決定用乱数は、各々1~100の範囲の乱数とされていて1~100の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、これら各種演出決定用乱数の判定値数の1~100の範囲の100個とされているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら各種演出決定用乱数の範囲等は適宜に決定すればよい。また、これら各種演出決定用乱数を生成するための演出決定用乱数カウンタがRAM122に設定されており、該演出決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。また、これら各種演出決定用乱数は共通の乱数を用いてもよい。

【0910】

尚、本特徴部241SGでは、各種演出種別決定処理において各種演出の演出パターンを決定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、上記演出以外に、例えば、キャラクタが登場するキャラクタ予告演出、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等の予告演出の実行を決定するようにしても良く、これら異なる態様の予告演出を決定する場合には、予告演出を開始するタイミングが予告演出の態様に依じて異なるので、後述する予告演出開始待ちタイマに、予告演出の態様に依じた異なる期間を設定すればよい。

【0911】

図13-18に戻って、ステップ241SGS283において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ241SGS284）。

【0912】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン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。

10

【0913】

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（押しボタン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241SGS285）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

20

【0914】

尚、本特徴部241SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0915】

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241SGS286）。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241SGS287）。尚、所定時間は例えば33msであり、演出制御用CPU120は、該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含む可変表示中の画像データを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。これにより、飾り図柄の可変表示及びその他の演出の動画の表示が実現される。

30

【0916】

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にし、可変表示開始設定処理を終了する（ステップ241SGS288）。

40

【0917】

（スーパーリーチβの演出動作例）

次に、スーパーリーチβの演出動作例について、図13-25～図13-31に基づいて説明する。図13-25は、（A）～（H）はスーパーリーチβの主にノーマルリーチでの演出動作例を示す図である。図13-26は、（A）～（J）は主に弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図13-27は、（A）～（F）は同じく弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図13-28は、（A）～（D）は主に強スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図13-29は、（E）～（J）は強スーパーリーチ演出の演出動作例を示す図である。図13-30は、（A）～（F）は大当たり確定報知後の演出動作例を示す図である。図13-31は、（A）～（D）は第1擬似可動体

50

表示の移動表示の詳細を示す図である。図 13-32 は、発光表示部と搭載可動体 LED との関係を示す図である。

【0918】

以下、スーパーリーチβの変動パターンに基づく可変表示期間における各種演出動作例について説明する。

【0919】

図 13-25 (A) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、始動入賞の発生に基づいてスーパーリーチβの変動パターンに基づき、各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において飾り図柄の可変表示を開始する。また、画像表示装置 5 の表示領域の左上には、第 1 保留記憶数（例えば、数字の「2」）、第 2 保留記憶数（例えば、数字の「0」）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域 5SL が設けられており、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄を可変表示する。

10

【0920】

尚、上記第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄や、パチンコ遊技機 1 に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）については、第 1 擬似可動体表示 Z100 や第 2 擬似可動体表示 Z200 よりも手前側（上位レイヤー）に表示されるため、第 1 擬似可動体表示 Z100 や第 2 擬似可動体表示 Z200 が重複して第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、第 1 擬似可動体表示 Z100 や第 2 擬似可動体表示 Z200 よりも奥側（下位レイヤー）に表示されるため、飾り図柄が重複して第 1 擬似可動体表示 Z100 や第 2 擬似可動体表示 Z200 の視認性が低下することが防止されている。

20

【0921】

可変表示を開始した後、図 13-25 (B) に示すように、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とした場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出を開始する。

【0922】

図 13-25 (C) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出 A の開始タイミングにおいて、第 2 擬似可動体表示 Z200 を第 1 特定初期表示位置に表示した後、第 1 特定演出表示位置に移動表示し（図 13-25 (D) 参照）、図 13-25 (E) に示すように、ステップ 241SGS278A の予告演出種別決定処理にて決定されたパターン（PYA-1~4 のいずれか）に対応する表示色にて発光表示部 Z208A~Z208E を発光表示させることで、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出 A を実行する。また、第 1 特定演出表示位置に移動表示した第 2 擬似可動体表示 Z200 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z200 を強調するためのエフェクト画像 Z60 を表示する。

30

【0923】

尚、エフェクト画像 Z60 は、発光表示部 Z208A~Z208E の発光表示色に対応した態様で表示される。例えば、パターン PYA-1 に基づき発光表示部 Z208A~Z208E の発光表示色が白色にて発光表示される場合、エフェクト画像 Z60 は白色で表示サイズは小さく、パターン PYA-4 に基づき発光表示部 Z208A~Z208E の発光表示色が赤色にて発光表示される場合、エフェクト画像 Z60 は赤色で、表示サイズは期待度に応じて大きくなるのが好ましい。

40

【0924】

次いで、図 13-25 (F) に示すように、エフェクト画像 Z60 を消去するとともに、第 2 擬似可動体表示 Z200 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示した後に第 2 擬似可動体表示 Z200 を消去することで、予告演出 A を終了する。その後、画像表示装置 5 の表示領域の右上に設けた表示領域 5SR に、小図柄よりやや大きい態様で飾り図柄を縮小して表示する。

【0925】

そして、ステップ 241SGS278B の発展演出 A 種別決定処理にて発展演出 A の非

50

実行が決定されている場合、図13-25(G)に示すように、発展演出Aの開始タイミングにて、搭載可動体32を落下させずに原点位置に保持したまま、発展報知画像Z300を表示するとともに、その周囲にエフェクト画像Z61Aを表示し、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知する。また、発展演出Aの実行が決定されている場合、図13-25(H)に示すように、発展演出Aの開始タイミングにて、搭載可動体ソレノイド207L, 207Rをオン状態にして搭載可動体32を原点位置から演出位置に落下させるとともに、その周囲に、搭載可動体32を強調するためのエフェクト画像Z61Aとは異なるエフェクト画像Z61Bを表示し、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知する。

【0926】

尚、特徴部241SGでは、発展演出Aとして搭載可動体32の落下が実行されるときの方が実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いが、発展演出A(搭載可動体32の落下)の非実行が決定されている場合でも、発展報知画像Z300を表示することにより、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知することができる。

【0927】

図13-26(A)に示すように、演出制御用CPU120は、発展演出Aの実行期間が終了した後、キャラクタ画像Z310を表示するなどして弱スーパーリーチ演出を開始するとともに、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置に表示した後、第1特定演出表示位置に移動表示して、発展示唆演出を開始する(図13-26(B)参照)。このとき、第2擬似可動体表示Z200は、一部がキャラクタ画像Z310の手前側に重複するように表示される。

【0928】

また、発展示唆演出として第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置まで移動表示したときに、発光表示部Z208A~Z208Eを白色に発光表示するとともに、押しボタン31BのボタンLED62を点灯し、押しボタン31Bの操作を促進する。

【0929】

次いで、図13-26(C)に示すように、第2擬似可動体表示Z200の周囲に、第2擬似可動体表示Z200を強調するためのエフェクト画像Z62を表示する。そして、ステップ241SGS280の発展示唆演出種別決定処理にてパターン(PS-2~4)のいずれかが決定されている場合、図13-26(D)に示すように、操作有効期間における押しボタン31Bの連打操作(操作の検出回数)に応じて、エフェクト画像Z62を大きくしていくとともに、所定時間が経過するごとに発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示色を変化させていくことで、発展演出Bが実行されることを示唆する。

【0930】

また、図13-26(E)に示すように、操作有効期間が終了した後も発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示色を維持したまま、背景画像を暗くするブラックアウト表示とする。その後、第2擬似可動体表示Z200の上方位置に、操作有効期間が終了したときの発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示色と同色の小サイズのキャラクタ画像Z310を表示するとともに、キャラクタ画像Z310を強調するためのエフェクト画像Z63を表示した後(図13-26(F)参照)、エフェクト画像Z63を表示したままキャラクタ画像Z310を一旦消去し(図13-26(G)参照)、次いで、中サイズのキャラクタ画像Z310を表示した後(図13-26(H)参照)、エフェクト画像Z63を表示したままキャラクタ画像Z310を一旦消去し(図13-26(I)参照)、次いで、大サイズのキャラクタ画像Z310を表示する(図13-26(J)参照)。

【0931】

尚、図13-26(E)~(J)においては、演出の見栄えを考慮して、発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示は継続するが、エフェクト画像Z62は表示しないことが好ましい。

【0932】

このように、発光表示部Z208A~Z208Eと同色のキャラクタ画像Z310を、

10

20

30

40

50

画面奥側から手前側に向けて漸次大きくなる態様で表示するとともに、小サイズ、中サイズ、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示するときに、図 1 3 - 2 7 における図 1 3 - 2 6 (J) の拡大図に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定演出表示位置を含む領域にて該第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の少なくとも一部の手前側に重複させ、該重複した領域を透して第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を視認できるようにすることで、発展演出 B が実行されることに対する期待感をより好適に煽ることができる。

【0933】

また、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 よりも手前側に優先して表示するため、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 1 特定初期表示位置に移動表示することなく消去されることに対する遊技者の意識をそらしつつ、キャラクタ画像 Z 3 1 0 の表示により発展演出 B が実行されることを好適に示唆することができる。

10

【0934】

また、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を段階的に大きくする態様にて表示したが、表示開始から第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定演出表示位置を含む領域にて該第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の少なくとも一部の手前側に重複するように表示してもよい。また、エフェクト画像 Z 6 3 も示唆画像として第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の少なくとも一部の手前側に重複するように表示してもよい。

【0935】

次いで、図 1 3 - 2 7 (A) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示している間に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。具体的には、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が消去したことを強調するための消去表示として、漸次フェードアウトさせる態様にて非表示とする。その後、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を漸次フェードアウトさせる態様にて非表示することにより消去する。

20

【0936】

尚、特徴部 2 4 1 S G では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 3 - 2 7 (A) に示すように、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示している間に第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、図 1 3 - 2 6 (F) に示すようにキャラクタ画像 Z 3 1 0 の表示を開始したときに、あるいは、表示を開始してから所定時間が経過したときにおいて、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示している間に第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）するようにしてもよい。

30

【0937】

また、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）するものに限定されるものではなく、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 をフェードアウトさせながら第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示して消去（非表示）するようにしてもよい。

【0938】

その後、図 1 3 - 2 7 (B) に示すように、発展演出 B の開始タイミングにおいて、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置に表示する。ここで、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 1 の発展演出 B 種別決定処理にて発展演出 B の非実行が決定されている場合、図 1 3 - 2 7 (C) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示することなく消去するとともに、後述するリーチタイトル画像 Z 5 1 を所定の態様（例えば、透過率が高く視認性が低い表示開始時の態様）にて表示することで、強スーパーリーチに発展することを報知する。

40

【0939】

一方、図 1 3 - 2 7 (D) に示すように、発展演出 B の実行が決定されている場合、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示することで、強スーパーリーチに発展することを報知する。このとき、拡大図に示すよう

50

に、移動表示の際に発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E を所定の色（例えば、白色など）に発光表示するとともに、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E を含む回転表示部 Z 2 0 7 を正面視時計回りに回転させる態様にて表示する。また、第 1 特定演出表示位置に移動表示した第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 6 5 を表示する。

【0940】

尚、図 1 3 - 2 7 (D) における発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色は、発展示唆演出とは異なり、大当たり期待度を示唆するものではなく、弱リーチ演出の画像として画像表示装置 5 にて表示しているエフェクト画像 Z 6 5 等の色に応じた発光表示色とされている。

【0941】

次いで、図 1 3 - 2 7 (E) に示すように、後述するリーチタイトル画像 Z 5 1 を所定の態様（例えば、透過率が高く視認性が低い表示開始時の態様）にて表示した後、図 1 3 - 2 7 (F) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示することなく消去（非表示）する。

【0942】

次に、図 1 3 - 2 8 (A) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示態様をスーパーリーチ表示態様としたときに、スーパーリーチ演出の種別を示すリーチタイトルや大当たり期待度を示すリーチタイトル画像 Z 5 1 を表示し、スーパーリーチ演出に発展したことを報知する。次いで、スーパーリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトル（対決）する画像 Z 5 2 を表示する演出など）を開始する（図 1 3 - 2 8 (B) 参照）。そして、スーパーリーチ表示態様としたときから所定時間が経過したタイミングで、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 2 の決め演出種別決定処理にてパターン K B - 1、K B - 2 が決定されている場合、つまり、操作対象が押しボタン 3 1 B である場合は、図 1 3 - 2 8 (C) に示すように、遊技者に対し押しボタン 3 1 B の押し操作を促進するための操作促進画像 Z 5 3 を表示する。一方、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 2 の決め演出種別決定処理にてパターン K V - 1、K V - 2 が決定されている場合、つまり、操作対象がスティックコントローラ 3 1 A である場合は、図 1 3 - 2 8 (D) に示すように、遊技者に対しスティックコントローラ 3 1 A の引き操作を促進するための操作促進画像 Z 5 4 を表示する。

【0943】

操作促進表示を表示している操作有効期間において押しボタン 3 1 B の押し操作（押しボタン 3 1 B からの検出信号）またはスティックコントローラ 3 1 A の引き操作（スティックコントローラ 3 1 A からの検出信号）を検出したタイミング、または押しボタン 3 1 B の押し操作またはスティックコントローラ 3 1 A の引き操作を検出しないまま操作有効期間が終了したタイミングにおいて、可変表示結果が大当たりの場合は、図 1 3 - 2 9 (E) に示すように、搭載可動体 3 2 を原点位置から表示領域前側の演出位置まで落下させる可動体演出を実行するとともにエフェクト画像 Z 5 5 を表示する。また、搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動に応じて、所定の効果音をスピーカ 8 L、8 R を出力するとともに、搭載可動体 L E D 2 0 8 を所定の色（例えば、虹色など）にて発光させる。

【0944】

尚、エフェクト画像 Z 5 5 は、ガラスがひび割れて飛び散る態様で表示される複数のガラス破片画像を含むエフェクト画像とされ、後述するエフェクト画像 Z 7 1 と同様の態様とした形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、エフェクト画像 Z 7 1 と異なる態様のエフェクト画像としてもよい。例えば、ガラスの一部分のみがひび割れて破片となって飛び散り、残りの部分を残した態様で表示することで、搭載可動体 3 2 が画像表示装置 5 に表示されたエフェクト画像 Z 5 5 に重複して表示を視認しづらい状況でも、多少の時間をかけて何が起こったのかを遊技者が把握しやすくなるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0945】

また、エフェクト画像Z55においても、後述するエフェクト画像Z71と同様に、飛び散る態様で表示される複数のガラス破片画像のうち少なくとも一つに、画像表示装置5の前側に配置される搭載可動体32の一部を反射表示したりすることで、搭載可動体32とガラス破片画像との位置関係がより明確になるため、より立体感がある表示を実現することができる。

【0946】

その後、搭載可動体32を演出位置から原点位置に移動させた後、図13-29(F)に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す画像Z56を表示した後、図13-29(G)に示すように、大当り図柄の組合せを仮停止表示して大当り確定報知を行う。尚、大当り図柄の組合せを仮停止表示しても小図柄は可変表示したままとする。

【0947】

次いで、図13-30(A)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示領域に、ガラスがひび割れてガラスの破片が飛び散るエフェクト画像Z71を表示するとともに、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示する。そして、図13-30(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示するとともに、演出可動表示部Z110A~Z110Dを第1演出表示状態から第2演出表示状態に変化させる。また、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示に応じて、図13-29(E)にて搭載可動体32を落下させたときと同じように、所定の効果音をスピーカ8L, 8Rを出力するとともに、発光表示部Z108Aを所定の色(例えば、虹色など)にて発光させる。

【0948】

ここで、図13-30(A)(B)にて説明した第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の詳細について、図13-31にて説明する。

【0949】

図13-31(A)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示領域に、ガラスがひび割れて複数のガラス破片が飛び散る態様を示す画像Z71Aを含むエフェクト画像Z71を表示するとともに、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示する。尚、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を、原点位置に保持されている搭載可動体32の下方に一部が視認可能となるように表示する。そして、図13-31(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置と第1演出表示位置との間の第1中間表示位置に表示するときは、図13-31(A)に示す状態よりもガラス破片を示す画像Z71Aの量及び移動表示速度を増加するとともに、これら画像Z71Aよりも手前側に第1擬似可動体表示Z100を表示する。

【0950】

次いで、図13-31(C)(D)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置に表示するときは、図13-31(B)に示す状態よりもガラス破片を示す画像Z71Aの量及び移動表示速度をさらに増加するとともに、これら画像Z71Aを第1擬似可動体表示Z100よりも手前側に表示する。

【0951】

このように、第1擬似可動体表示Z100の移動表示に応じて、第1擬似可動体表示Z100の移動表示を強調するためのエフェクト画像Z71を、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置、第1中間表示位置及び第1演出表示位置を含む表示領域に表示するとともに、エフェクト画像Z71におけるガラス破片を示す画像Z71Aのみを、第1擬似可動体表示Z100の奥側から手前側に移動表示させることで、周囲に飛び散る態様の画像Z71Aにより立体感を生じさせることができるだけでなく、第1擬似可動体表示Z100をあたかも本物の構造物のように見せることができる。

【0952】

さらに、図13-31(C)の拡大図に示すように、第1擬似可動体表示Z100の手前側に表示した複数の画像Z71Aのうちいずれかを透して第1擬似可動体表示Z100を視認可能に表示したり、図13-31(D)の拡大図に示すように、第1擬似可動体表示Z100の手前側に表示した複数の画像Z71Aのうちいずれかに第1擬似可動体表示Z100の一部を反射表示したりすることで、第1擬似可動体表示Z100と画像Z71Aとの位置関係がより明確になるため、より立体感がある表示を実現することができる。

【0953】

また、図13-31(D)に示すように、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1演出位置に移動表示した後、演出可動表示部Z110A~Z110Dを第1演出表示状態から第2演出表示状態に変化させるとともに、搭載可動体LED208の発光と発光表示部Z108Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する。

10

【0954】

詳しくは、図13-32に示すように、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100が第1演出表示位置に移動表示した後、発光表示部Z108Aを、第1期間ta1~ta2(例えば、33ms)にわたり発光表示した後、第2期間ta2~ta3(例えば、33ms)にわたり非表示する点滅表示パターンを、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置に表示している演出期間ta1~ta4にわたり複数回繰返し行う一方で、搭載可動体LED208を、第1期間に対応する第1対応期間(例えば、30ms)にわたり点灯した後、第2期間に対応する第2対応期間(例えば、40ms)にわたり消灯する点滅パターンを、演出期間ta1~ta4にわたり複数回繰返し行う。

20

【0955】

このように、搭載可動体LED208の発光と発光表示部Z108Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する(同期させる)ことで、より好適に演出を盛り上げることができる。尚、第1期間ta1~ta2において発光表示部Z108Aを発光表示する時間(例えば、33ms)と搭載可動体LED208を点灯する時間(例えば、30ms)とを正確に一致(同期)させることが困難である場合でも、例えば、搭載可動体LED208の消灯期間を点灯期間よりも長くするなどすることで、時間の経過に応じて発光表示部Z108Aの発光表示と搭載可動体LED208の点灯のズレが大きくなることを防止することができる。

30

【0956】

また、演出期間ta1~ta4において、振動モータ61を駆動してプッシュボタン31B及びスティックコントローラ31Aを振動させる振動演出を実行してもよい。このようにすることで、より演出を盛り上げることができる。尚、振動モータ61の駆動を発光表示部Z108Aの発光表示と搭載可動体LED208の点灯と同期させてもよい。

【0957】

図13-30(C)に戻って、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第2演出表示状態から第1演出表示状態に復帰させるとともに、飾り図柄の縮小表示を終了して、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示した後、図13-30(D)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を上方に向けて移動表示し、図13-30(E)に示すように、第1演出表示位置まで移動表示した後に消去する。そして、確定飾り図柄の組合せを停止表示するとともに、小図柄も大当り図柄の組合せにて停止表示する。

40

【0958】

このように、搭載可動体32を落下させる演出を実行して大当り確定報知を行った後、第1擬似可動体表示Z100を移動表示させる演出を実行することで、大当り遊技状態に制御されることを遊技者により好適に実感させることができる。

【0959】

図13-29に戻って、操作促進表示を表示している操作有効期間においてプッシュボタン31Bの単押し操作(プッシュセンサ35Bからの検出信号)またはスティックコン

50

トローラ 3 1 A の単引き操作（スティックコントローラ 3 1 A からの検出信号）を検出したタイミング、またはプッシュボタン 3 1 B の単押し操作またはスティックコントローラ 3 1 A の単引き操作を検出しないまま操作有効期間が終了したタイミングにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、図 1 3 - 2 9（H）に示すように、搭載可動体 3 2 を画像表示装置 5 の表示領域上方の原点位置から表示領域前側の演出位置まで落下させる可動体演出を実行せず、エフェクト画像 Z 5 7 を表示するとともに、図 1 3 - 2 9（I）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す画像 Z 5 8 を表示した後、図 1 3 - 2 9（J）に示すように、はずれ図柄の組合せを停止表示してはずれ確定報知を行う。また、はずれ図柄の組合せを停止表示に同期して小図柄をはずれ図柄の組合せにて停止表示する。

10

【0 9 6 0】

尚、例えば、操作有効期間の開始とともにプッシュボタン 3 1 B を操作した場合と、操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合とで、その後の尺に差が生じるので、プッシュボタン 3 1 B の操作タイミングで生じた尺の差を、1. 図柄確定までの飾り図柄の揺れ期間、2. 画像 Z 5 5 ~ Z 5 8 の表示期間、3. 可動体演出の演出期間のうちいずれかの期間を延長したり短縮したりすることで吸収するようにしてもよい。

【0 9 6 1】

（スーパーリーチ γ の演出動作例）

次に、スーパーリーチ γ の演出動作例について、図 1 3 - 3 3 ~ 図 1 3 - 3 4 に基づいて説明する。図 1 3 - 3 3 は、（A）~（F）はスーパーリーチ γ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。図 1 3 - 3 4 は、（A）~（F）はスーパーリーチ γ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。

20

【0 9 6 2】

以下においては、スーパーリーチ γ の変動パターンにおけるノーマルリーチ演出にて実行される予告演出 B の演出動作例について説明し、可変表示開始からノーマルリーチ演出が開始されるまでの流れはスーパーリーチ β と同様であるので説明は省略する。尚、スーパーリーチ γ は、遊技状態が高ベース状態であるときにのみ選択される変動パターンとされている。

【0 9 6 3】

図 1 3 - 3 3（A）に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の予告演出種別決定処理にてパターン P Y B - 1 が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出 B の開始タイミングにおいて、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置に表示した後、第 2 中間演出表示位置に移動表示することで（図 1 3 - 3 3（B）参照）、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出 B を実行する。また、第 2 中間演出表示位置に移動表示した第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 8 1 を表示する。

30

【0 9 6 4】

第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 2 中間演出表示位置において飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示される飾り図柄の視認が困難となる。

40

【0 9 6 5】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 3 - 3 3（C）に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 中間演出表示位置から第 2 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。

【0 9 6 6】

図 1 3 - 3 3（D）に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の予告演出種別決定処理にてパターン P Y B - 2 が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出 B の開始タイミングにおいて、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置に表示した後、第 2 特定演出表示位

50

置に移動表示することで（図13-33（E）参照）、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第2特定演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示Z200の周囲に、第2擬似可動体表示Z200を強調するためのエフェクト画像Z81を表示する。

【0967】

第2擬似可動体表示Z200は、第2特定演出表示位置において飾り図柄表示エリア5Cにて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア5Cにて可変表示される飾り図柄の視認が困難となる。

【0968】

その後、演出制御用CPU120は、図13-33（F）に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第2特定演出表示位置から第2特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。

【0969】

図13-34（A）に示すように、演出制御用CPU120は、ステップ241SGS278Bの予告演出種別決定処理にてパターンPYB-3が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Bの開始タイミングにおいて、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示した後、第1演出表示位置に移動表示することで（図13-34（B）参照）、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第1演出表示位置に移動表示した第1擬似可動体表示Z100の周囲に、第1擬似可動体表示Z100を強調するためのエフェクト画像Z82を表示する。

【0970】

第1擬似可動体表示Z100は、第1演出表示位置において飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の視認が一部困難となる。

【0971】

その後、演出制御用CPU120は、図13-34（C）に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。

【0972】

図13-34（D）に示すように、演出制御用CPU120は、ステップ241SGS278Bの予告演出種別決定処理にてパターンPYB-4が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Bの開始タイミングにおいて、第1擬似可動体表示Z100を第2初期表示位置に表示した後、第2演出表示位置に移動表示することで（図13-34（E）参照）、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Bを実行する。また、第2演出表示位置に移動表示した第1擬似可動体表示Z100の周囲に、第1擬似可動体表示Z100を強調するためのエフェクト画像Z82を表示する。

【0973】

第1擬似可動体表示Z100は、第2演出表示位置において飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄の視認が一部困難となる。

【0974】

その後、演出制御用CPU120は、図13-34（F）に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第2演出表示位置から第2初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。

【0975】

（擬似可動体表示と可動体）

次に、擬似可動体表示と可動体とについて、図13-35～図13-40に基づいて説明する。図13-35は、擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図であ

10

20

30

40

50

る。図13-36は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図13-37は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図13-38は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図13-39は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図13-40は、第1擬似可動体表示と第2擬似可動体表示とを比較するための説明図である。

【0976】

図13-35に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、図13-14(B)にて説明したように、搭載可動体32とは形態、重量、駆動機構などが異なる第1非搭載可動体M100を模した擬似可動体表示であるが、第1初期表示位置と搭載可動体32の原点位置はともに画像表示装置5の表示領域上部でほぼ同位置であり、第1演出表示位置と搭載可動体32の演出位置はともに第1初期表示位置や原点位置よりも下方の位置であるため、第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動する方向と、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方方向である。つまり、第1擬似可動体表示Z100と搭載可動体32とは、共に画像表示装置5の表示領域上部の第1初期表示位置や原点位置から下方方向に向けて移動可能とされている。

【0977】

尚、図13-16にて説明したように、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離L2は、搭載可動体32の原点位置から演出位置までの移動距離L1よりも長い($L2 > L1$)。

【0978】

ここで、図13-35(A')~(C')に示すように、搭載可動体32は、上方の原点位置から中間位置を経て下方の演出位置まで自重により落下(移動)するのに約300msを要するのに対し、図13-35(A)~(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、第1初期表示位置から第1中間表示位置を経て第1演出表示位置に移動表示するのに約100msを要する。つまり、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、移動表示距離が長い上に搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動よりも速い。

【0979】

このように、第1非搭載可動体M100を模した第1擬似可動体表示Z100を、第1非搭載可動体M100と共通の方向(例えば、下方方向)に移動可能な構造物としての搭載可動体32とほぼ同じ位置から同じ方向に移動表示可能とする場合において、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動よりも速くなるようにすることで、実際に搭載されている搭載可動体32の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

【0980】

次に、図13-36(A')(B')に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、第1原点位置から該第1原点位置よりも下方の第1演出位置に移動したときに、機構部M100Bが移動体M106の上部に当接して下方への移動が規制されることにより停止するとともに、移動が規制されたときに生じる振動により所定の移動量の反動動作(跳ね返り)が行われる第1非搭載可動体M100を模した表示とされている。

【0981】

よって、図13-36(A)(B)に示すように、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示するときに、特定の移動量の反動動作表示(跳ね返り表示)を行う。

【0982】

より詳しくは、第1非搭載可動体M100は、演出部M100Aの左側方のみが駆動機構M101により支持される片持ち構造であり、第1演出位置まで移動したとき、機構部M100Bが移動体M106の上部に当接して下方への移動が規制されるので、演出部M

10

20

30

40

50

100Aよりも先に機構部M100Bに振動による反動動作が生じ、その後、振動が演出部M100Aに伝達されて反動動作が生じる。

【0983】

よって、図13-36(B1)に示すように、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置に移動表示したとき、機構部M100Bの反動動作表示を行った後、図13-36(B2)に示すように、演出部M100Aの反動動作表示を行う。このようにすることで、搭載可動体32とは異なる第1非搭載可動体M100を模した第1擬似可動体表示Z100をより現実的な態様（例えば、搭載可動体32を模した表示とは異なる態様）にて移動表示させることができる。

【0984】

また、図13-36(C') (D')に示すように、搭載可動体32は、演出部32Aの左右側方が駆動機構101L, 101Rにより支持される構造であり、演出位置まで移動したとき、機構部32Bが左右の移動体206の上部に当接して下方への移動が規制されることで、移動が規制されたときに生じる振動により所定の移動量の反動動作が行われる。

【0985】

次に、決め演出における搭載可動体32と第1擬似可動体の動作態様について説明する。

【0986】

演出制御用CPU120は、図13-28～図13-30にて説明したように、決め演出の実行期間(ta0～ta10)において搭載可動体32を原点位置から演出位置に落下させる可動体演出を実行して大当り確定報知を行った後、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示させる擬似可動体表示を実行可能である。

【0987】

詳しくは、図13-37(A)に示すように、演出制御用CPU120は、タイミングta0にて決め演出を開始した後、操作有効期間内に遊技者によるスティックコントローラ31Aまたは押しボタン31Bの操作を検出したタイミングta1で、搭載可動体32を原点位置から演出位置に落下させる。搭載可動体32は、タイミングta1～ta2の期間TL1（例えば、約300ms）に原点位置から演出位置まで移動した後、タイミングta2～ta3の期間（例えば、約700msなど）に反動動作が行われる。

【0988】

その後、タイミングta4で搭載可動体32を演出位置から原点位置まで移動（上昇）させ、大当り確定報知を行う。ここで、搭載可動体32が演出位置から原点位置まで移動するタイミングta4～ta5の期間TL3（例えば、約1000ms）は、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動するタイミングta1～ta2の期間TL1（例えば、約300ms）よりも長い。言い換えると、搭載可動体32が演出位置から原点位置まで移動する際の速さは、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動（落下）する際の速さよりも遅い。

【0989】

このように、構造物である搭載可動体32を用いた演出では、遊技者の操作検出に応じて搭載可動体32を原点位置から演出位置まで移動させるときは、自重により速く落下させることで遊技者にインパクトを与えることができる一方で、搭載可動体32を演出位置から原点位置まで移動させるときは、遅く移動させることで搭載可動体32が衝撃により損傷すること等を抑制することができる。

【0990】

次いで、演出制御用CPU120は、大当り確定報知を行ってから所定時間が経過したタイミングta6で、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示し、タイミングta6～ta7の期間TL2（例えば、約100ms）に第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示した後、タイミングta7～ta8の期間（例えば、約900msなど）に反動動作表示を行う。

【0991】

10

20

30

40

50

その後、タイミング $t a 9$ で第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ を第1演出表示位置から第1初期表示位置まで移動表示（上昇）させた後、第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ を消去する。ここで、第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ が第1演出表示位置から第1初期表示位置まで移動するタイミング $t a 9 \sim t a 1 0$ の期間 $T L 4$ （例えば、約 $1 0 0 0 m s$ ）は、第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示するタイミング $t a 6 \sim t a 7$ の期間 $T L 2$ （例えば、約 $1 0 0 m s$ ）よりも長い。言い換えると、第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ を第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示する際の速さは、第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する際の速さよりも遅い。

【0992】

このように、第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ の移動表示では、第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示を、第1演出表示位置から第1初期表示位置への移動表示よりも速くするなど、搭載可動体 $3 2$ と同じようにすることで、第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0993】

また、図13-37（B）に示すように、第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させる際の単位時間（例えば、 $T L 2$ ）あたりの移動量 $L 2$ （移動表示距離 $L 2$ ）と、搭載可動体 $3 2$ を原点位置から演出位置に移動させる際の単位時間（例えば、 $T L 2$ ）あたりの移動量 $L 1 A$ と、を比較すると、第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ の単位時間 $T L 2$ あたりの移動量 $L 2$ は、搭載可動体 $3 2$ の単位時間 $T L 2$ あたりの移動量 $L 1 A$ よりも大きい。つまり、第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、搭載可動体 $3 2$ の原点位置から演出位置への移動よりも速い。このようにすることで、第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ により搭載可動体 $3 2$ の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができるため、遊技者に驚きを与えることができる。

【0994】

また、図13-37（C）に示すように、第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量 $L 1 2$ の方が、搭載可動体 $3 2$ が原点位置から演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量 $L 1 1$ よりも多い。また、第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ の反動動作表示回数（例えば、6回）は、搭載可動体 $3 2$ の反動動作回数（例えば、4回）よりも多い。このようにすることで、第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ により、第1非搭載可動体 $M 1 0 0$ を搭載せずとも第1非搭載可動体 $M 1 0 0$ と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体 $M 1 0 0$ が第1演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0995】

また、図13-38（A）（B）に示すように、第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示距離 $L 2$ と、第1非搭載可動体 $M 1 0 0$ の第1原点位置から第1演出位置への移動表示距離 $L 2$ とは同じであり、第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する期間 $T L 2$ は、第1非搭載可動体 $M 1 0 0$ を第1原点位置から第1演出位置に移動させる期間 $T L 1 0$ よりも短い（ $T L 2 < T L 1 0$ ）。よって、第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させる際の単位時間（例えば、 $T L 2$ ）あたりの移動量 $L 2$ は、第1非搭載可動体 $M 1 0 0$ を第1原点位置から第1演出位置に移動させる際の単位時間（例えば、 $T L 2$ ）あたりの移動量よりも大きい。つまり、第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、第1非搭載可動体 $M 1 0 0$ の第1原点位置から第1演出位置への移動よりも速い。このようにすることで、第1擬似可動体表示 $Z 1 0 0$ により第1非搭載可動体 $M 1 0 0$ の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができるため、遊技者に驚きを与えることができる。

【0996】

また、図13-38(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L11、及び第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多い。また、第1擬似可動体表示Z100の反動動作表示回数(例えば、6回)は、搭載可動体32及び第1非搭載可動体M100の反動動作回数(例えば、4回)よりも多い。このようにすることで、第1擬似可動体表示Z100により、第1非搭載可動体M100を搭載せずとも、第1非搭載可動体M100や搭載可動体32と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体M100が第1演出位置に移動したときや搭載可動体32が演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

10

【0997】

尚、特徴部241SGでは、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100の反動動作における所定の移動量と、第1擬似可動体表示Z100の反動動作表示における特定の移動量との比較は、1回目の反動動作と反動動作表示との比較としていたが、2回目以降のいずれかの反動動作と反動動作表示との比較でもよいし、複数回の反動動作の合計または平均移動量と反動動作表示の合計または平均移動量との比較でもよい。

20

【0998】

また、反動動作は、可動体が第2位置に停止したときの反動により上方に飛び跳ねる動作である形態を例示したが、反動により可動体の所定部が変形したり振動したりすること等を含む。

【0999】

次に、図13-39(A)に示すように、搭載可動体32を演出位置から原点位置に移動する場合や、第1非搭載可動体M100を第1演出位置から第1原点位置に移動する場合、搭載可動体モータ202L、202RやM101といった駆動源を用いるため、演出制御用CPU120は、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100の制御速度を、移動を開始したタイミングtb1からタイミングtb2までの第1期間は増加し、タイミングtb2からタイミングtb3までの期間は一定とし、タイミングtb3からタイミングtb4までの第2期間は減少させる。つまり、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100は、移動を開始してから第1期間が経過するまで加速し、その後一定速度で移動し、停止位置手前の第2期間において減速して停止する。

30

【1000】

これに対し第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を移動表示させる速さは、図13-39(B)に示すように、移動を開始したタイミングtb1から停止するタイミングtb4まで一定であり、移動表示を加速させる第1期間や減速させる第2期間は不要であるため、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の移動表示を第1非搭載可動体M100や搭載可動体32の移動よりもスムーズに行うことができる。

40

【1001】

次に、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200の移動表示について、図13-40を用いて説明する。

【1002】

図13-40(A)～(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示させる動画を作成する場合、最低、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示するための入力画像である第1フレームと、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置に表示するための入力画像である第2フレームと、が必要になる。

【1003】

50

一方、図13-40(A')~(B')に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置まで移動表示させる動画を作成する場合、最低、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置に表示するための入力画像である第1フレームと、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置に表示するための入力画像である第2フレームと、が必要になる。

【1004】

図13-16にて説明したように、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離L2であり、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示距離L3であり、移動表示距離L2は移動表示距離L3よりも長い、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示するのに要する時間は約100msであるのに対し、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示するのに要する時間は約800msで異なっているため、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示の方が、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示よりも速い。

【1005】

ここで、演出制御用CPU120が第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示するときに、図13-40(A)に示す第1フレーム、図13-40(C)に示す第2フレームの順に表示することも考えられるが、フレームレートが低くなり、ガタガタとした不自然な動きになってしまう。

【1006】

そこで、第1フレームと第2フレームの間に、第1擬似可動体表示Z100を第1中間表示位置に表示するための入力画像として図13-40(B)に示す1の補間フレームを挿入して動画のコマ数を増加してフレームレートを高め、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示を、表示フレーム毎に、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置の順に行うことで、自然で滑らかな移動表示を行うことができる。

【1007】

このように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで高速で移動表示するときでも、第1フレームと第2フレームの間に少なくとも1の補間フレームを挿入して自然で滑らかな移動表示を実現することで、第1擬似可動体表示Z100を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができる。

【1008】

一方、演出制御用CPU120が第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示するときに、図13-40(A')に示す第1フレーム、図13-40(B')に示す第2フレームの順に表示することも考えられるが、フレームレートが低くなり、ガタガタとした不自然な動きになってしまう。

【1009】

そこで、第1フレームと第2フレームの間に、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置と第1特定演出表示位置との間の複数の第1中間表示位置に表示するための入力画像として、複数の補間フレーム(図示略)を挿入して動画のコマ数を増加してフレームレートを高めて自然で滑らかな移動表示を実現し、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示を、表示フレーム毎に、第1特定初期表示位置、各第1中間表示位置、及び第1特定演出表示位置の順に行うことで、第2擬似可動体表示Z200を、視認性を低下させることなく第1擬似可動体表示Z100よりも遅い速度で移動表示させることができる。

【1010】

また、例えば、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるPBY-4が実行されるときと、第2擬似可動体表示Z2

00が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-1、PBY-2が実行されるときとで、大当たり状態に制御される割合（大当たり期待度）が異なることで、大当たり遊技状態に制御される割合が異なる第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

【1011】

また、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるPBY-4が実行されるときの方が、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-1、PBY-2が実行されるときよりも大当たり状態に制御される割合（大当たり期待度）が高いことで、第1擬似可動体表示Z100の移動表示に注目させることができる。

10

【1012】

また、特徴部241SGでは、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行う形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、図13-34（D）～（E）に示すように、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示して該第2演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うようにしてもよい。

20

【1013】

また、図13-33（A）～（B）に示すように、画像表示装置5にて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置に移動表示して該第2中間演出表示位置に停止表示するときや、図13-33（D）～（E）に示すように、画像表示装置5にて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置に移動表示して該第2特定演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うようにしてもよい。

【1014】

また、予告演出Bにおいて第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置または第2特定演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示の方が、予告演出Aにおいて第2擬似可動体表示Z200が第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示よりも移動量が多いことが好ましい。このようにすることで、予告演出Bの方が予告演出Aよりも移動量が多いので、より現実的な態様にて移動表示させることができる。

30

【1015】

また、予告演出BのパターンPBY-3や決め演出の大当たり報知後において第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示の方が、予告演出BのパターンPBY-4において第1擬似可動体表示Z100が第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示よりも移動量が多いことが好ましい。このようにすることで、下方に移動表示したときの方が上方に移動表示したときよりも反動動作表示が大きくなるので、より現実的な態様にて移動表示させることができる。

40

【1016】

（作用・効果）

以上説明したように、特徴部241SGにおけるパチンコ遊技機1にあっては、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出位置まで移動する方向と、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方方向であり、第1擬似可動体表示Z100の単位時間TL2あたりの移動量L2は、搭載可動体32の単位時間TL2あたりの移動量L1Aよりも大きい。

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100により搭載可動体32の移動よりも速

50

いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

また、搭載可動体 3 2 では実現が困難な速さで移動表示することや、複数の速さで移動表示させたりすることが可能となるので、演出の多様化を図ることができる。

【1017】

尚、特徴部 2 4 1 S G では、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示と搭載可動体 3 2 の移動の速さを比較した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示と第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 の移動との速さの比較であってもよいし、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示と第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 の移動との速さの比較であってもよい。つまり、擬似可動体表示の移動表示と可動体の移動との速さの比較であれば、比較対象とする擬似可動体表示と可動体の種別は任意に変更してもよい。

10

【1018】

また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動したときに所定の移動量の反動動作が行われる第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を模した表示であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 にて第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 原点位置に対応する第 1 初期表示位置と、第 1 演出位置に対応する第 1 演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示して該第 1 演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うものであり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 2の方が、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 3 よりも多い。

20

この特徴によれば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 により、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 を搭載せずとも第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【1019】

尚、特徴部 2 4 1 S G では、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の反動動作表示と第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 の反動動作の移動量を比較した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の反動動作表示と第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 の反動動作の移動量の比較であってもよいし、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の反動動作表示と搭載可動体 3 2 の反動動作との比較であってもよい。つまり、擬似可動体表示の反動動作表示と可動体の反動動作との移動量の比較であれば、比較対象とする擬似可動体表示と可動体の種別を任意に変更してもよい。

30

【1020】

また、スーパーリーチ β またはスーパーリーチ γ の変動パターンに基づく図柄の変表示期間において、搭載可動体 3 2 を用いた発展演出 A と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を用いた発展演出 B とが実行されるときの方が、発展演出 A が実行されずに発展演出 B が実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。

この特徴によれば、可動体演出である発展演出 A と擬似可動体表示演出である発展演出 B とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

40

尚、搭載可動体 3 2 を用いた発展演出 A と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を用いた発展演出 B とが実行されるときの方が、発展演出 A が実行されずに発展演出 B が実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いとは、発展演出 A と発展演出 B とが実行されたときに 1 0 0 % の割合で大当り遊技状態に制御されるものを含む。

【1021】

また、可変表示結果が大当りになる可能性（期待度）を予告する予告演出 A と、強スーパーリーチ演出に発展することを報知する発展演出 B と、発展演出 B が実行される可能性を示唆する発展示唆演出と、を実行可能であり、予告演出 A において、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示した後、該第 1

50

特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示してから非表示とし、発展演出Bにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置に表示した後、該第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置への移動表示を行うことなく非表示とし、発展演出Bを実行する前であって第1特定初期表示位置に表示している第2擬似可動体表示Z200を非表示とするときに、第1特定演出表示位置を含む表示領域にキャラクタ画像Z310を表示可能である。

この特徴によれば、予告演出Aでは、第2擬似可動体表示Z200が構造物としての可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく有利状態に制御されるか否かに注目させることができる一方で発展示唆演出では、第2擬似可動体表示Z200が可動体と同じように移動表示することよりもキャラクタ画像Z310の表示を優先して第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置へ戻すことなく非表示とするため、発展演出Bの実行の示唆に遊技者を注目させることができる。

【1022】

また、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出と、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されることを報知する発展演出Bと、を実行可能であり、発展演出Bにおいて第2擬似可動体表示Z200を移動表示する場合に、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示させた後、該第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示させることなく非表示とするとともに、発展演出Bの実行を示唆するリーチタイトル画像Z51の表示開始時の様子を、第1特定演出表示位置を含む表示領域に表示可能であり、決め演出において第1擬似可動体表示Z100を移動表示する場合に、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させた後、該第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示させてから非表示とする。

この特徴によれば、決め演出が実行される前は、第2擬似可動体表示Z200が構造物としての可動体と同じように移動表示することよりも示唆画像の表示を優先して第2表示位置から第1表示位置へ戻すことなく非表示とするため、決め演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる一方で、決め演出では、第1擬似可動体表示Z100が可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく遊技者にとって有利な内容の報知に注目させることができる。

尚、特徴部241SGでは、発展演出B（特定演出）においては第2擬似可動体表示Z200を移動表示させ、決め演出（特別演出）においては第1擬似可動体表示Z100を移動表示させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、特定演出と特別演出とで共通の擬似可動体表示を移動させるようにしてもよい。

【1023】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置の順に行い、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置を含む表示領域で、第1擬似可動体表示Z100の移動表示を強調する特定画像（例えば、ガラスがひび割れて複数のガラス破片を示す画像Z71Aが飛び散るエフェクト画像Z71）を表示可能である。

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができるとともに、移動表示を特定画像により強調することで移動表示を遊技者に好適に印象付けることができる。

【1024】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置の順に行い、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示の方が、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示よりも速く、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示さ

10

20

30

40

50

れるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるPBY-4が実行されるときと、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-1、PBY-2が実行されるときとで、大当たり状態に制御される割合（大当たり期待度）が異なる。

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200のいずれが移動表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、大当たり遊技状態に制御される割合が異なる第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

尚、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-4が実行されるときと、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置が実行されるときとで、大当たり状態に制御される割合（大当たり期待度）が異なるとは、予告演出BにおいてパターンPBY-3またはパターンPBY-4が実行されるときに大当たり状態に制御される割合が100%で、パターンPBY-1またはパターンPBY-2が実行されるときに大当たり遊技状態に制御される割合が0%の場合や、予告演出BにおいてパターンPBY-1またはパターンPBY-2が実行されるときに大当たり状態に制御される割合が100%で、パターンPBY-3またはパターンPBY-4が実行されるときに大当たり遊技状態に制御される割合が0%の場合を含む。

【1025】

また、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を、演出表示部Z100A、Z200Aだけでなく機構表示部Z100B、Z200B等を有する表示画像とすることで、駆動機構により動作する可動体をより現実的に表現して可動体演出と同様の可動体表示演出を実現可能とする一方で、移動表示に関しては、可動体の移動と同様の態様で移動表示させるだけでなく、可動体では機構が複雑になったりコストが高んだりするなどの事由により実現が困難な態様の移動表示を可能とすることで、演出の興趣を好適に向上させることができる。

【1026】

また、特徴部241SGでは、可動体では実現が困難な態様の移動表示として、高速移動、デフォルメ表示、及び演出表示位置から初期表示位置への復帰表示をせずに消去する（非表示とする）こと等を例示したが、擬似可動体表示の表示態様については現実的に表現しつつ、移動表示に関しては非現実的に表示することで、意外性のある演出を提供することができる。

【1027】

特に、演出表示位置に移動表示させた擬似可動体表示を所望のタイミングで非表示として表示したりすることができるので、例えば、演出位置に移動した構造物としての可動体を原点位置に戻す際に、他の演出画像が隠れたりするなどして視認性が低下すること等を回避し、次の演出を即座に開始することが可能となるなど、演出設計の自由度が高まるといった効果を奏する。

【1028】

また、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多いことで、第1擬似可動体表示Z100により、第1非搭載可動体M100を搭載せずとも第1非搭載可動体M100と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体M100が第1演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【1029】

また、第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離 L_2 の方が、原点位置から演出位置までの移動距離 L_1 よりも長いことで、第1擬似可動体表示 $Z100$ の方が搭載可動体 32 よりも移動速度が速く、かつ、移動距離が長いため、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【1030】

また、擬似可動体表示は、演出表示部 $Z100A$ 、 $Z200A$ と機構表示部 $Z100B$ 、 $Z200B$ とを含み、擬似可動体表示の移動表示において、機構表示部 $Z100B$ 、 $Z200B$ の方が演出表示部 $Z100A$ 、 $Z200A$ よりも先に第1演出表示位置に到達することで、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【1031】

また、第1擬似可動体表示 $Z100$ の単位時間 TL_2 あたりの移動量 L_2 は、搭載可動体 32 の単位時間 TL_2 あたりの移動量 L_1A よりも大きいことで、第1擬似可動体表示 $Z100$ をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【1032】

また、搭載可動体 32 の原点位置と演出位置との間での移動期間として、速さが増加する第1期間と、速さが減少する第2期間とを含み、擬似可動体表示の移動表示期間は、第1期間と第2期間とを含まないことで、擬似可動体表示の移動表示を可動体の移動よりもスムーズに行うことができる。

【1033】

また、演出制御用CPU 120 は、第1擬似可動体表示 $Z100$ を第1演出位置に移動表示した後、搭載可動体LED 208 の発光と発光表示部 $Z108A$ の発光表示とをほぼ同じ周期で実行することで、第1演出表示位置に移動表示した第1擬似可動体表示 $Z100$ に遊技者を注目させることができる。

【1034】

また、演出制御用CPU 120 は、第1擬似可動体表示 $Z100$ を移動表示させているときは発光表示部 $Z108A$ を発光表示しないことで、移動表示中の不完全な第1擬似可動体表示 $Z100$ を目立たせないことで、演出効果の低下を抑制することができる。

【1035】

また、演出制御用CPU 120 は、第1擬似可動体表示 $Z100$ を第1演出位置に移動表示した後、搭載可動体LED 208 の発光と発光表示部 $Z108A$ の発光表示とをほぼ同じ周期で実行することで、第1擬似可動体表示 $Z100$ をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【1036】

また、演出制御用CPU 120 は、第2擬似可動体表示 $Z200$ を第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置や第2特定演出表示位置に移動表示可能であり、予告演出Aにて第2擬似可動体表示 $Z200$ を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示する下方向と、予告演出Bにて第2擬似可動体表示 $Z200$ を第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置に移動表示する右方向とは異なることで、一の擬似可動体表示を複数の表示位置から移動表示させることができるため、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【1037】

また、演出制御用CPU 120 は、第1擬似可動体表示 $Z100$ を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させた後、第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能であることで、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【1038】

(変形例1)

次に、特徴部 $241SG$ の変形例1について、図13-41に基づいて説明する。図13-41は、(A)～(D)は特徴部 $241SG$ の変形例1を示す図である。

【1039】

前記特徴部 2 4 1 S G では、図 1 3 - 2 5 にて説明したように、予告演出 A においては、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示した後、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示してから消去し、その後、発展演出 A として搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置に移動する形態を例示した。

【1 0 4 0】

ここで、図 1 3 - 4 1 (D) に示すように、搭載可動体 3 2 の移動可能範囲と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動可能範囲の一部が重複する、つまり、演出位置に移動した搭載可動体 3 2 と、第 1 特定演出表示位置に移動表示した第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 と、が重複する場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 が、搭載可動体 3 2 の演出位置への移動と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定演出表示位置への移動表示とを共通の期間に実行すると、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の前面側に搭載可動体 3 2 が重複して第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の視認が困難となることで、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が構造物ではなく表示体であることが判りやすくなってしまう、演出の興趣が低下してしまう。

【1 0 4 1】

このような場合、図 1 3 - 4 1 (A) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置に表示し、第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示した後（図 1 3 - 4 1 (B) 参照）、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去することで（図 1 3 - 4 1 (C) 参照）、図 1 3 - 4 1 (D) に示すように、発展演出 A として原点位置から演出位置に移動した搭載可動体 3 2 が第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 に重複することを回避するようにしてもよい。

【1 0 4 2】

（変形例 2）

次に、特徴部 2 4 1 S G の変形例 2 について、図 1 3 - 4 2 に基づいて説明する。図 1 3 - 4 2 は、(A) ~ (H) は特徴部 2 4 1 S G の変形例 2 を示す図である。

【1 0 4 3】

前記特徴部 2 4 1 S G では、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置へ移動する方向と、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置へ移動表示する方向と、が共通の方向（下方向）である形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例 2 としての搭載可動体 4 0 1 が第 1 位置と該第 1 位置よりも下方の第 2 位置との間で移動する方向と、変形例 2 としての擬似可動体表示 Z 4 0 2 が第 1 表示位置と該第 1 表示位置よりも上方の第 2 表示位置との間で移動表示する方向と、が共通の方向（例えば、上下方向）である場合において、擬似可動体表示 Z 4 0 2 の第 1 表示位置から第 2 表示位置への移動表示の方が、搭載可動体 4 0 1 の第 1 位置から第 2 位置への移動よりも速ければよい。

【1 0 4 4】

また、搭載可動体 4 0 1 が第 1 位置から第 2 位置へ移動する方向（下方向）と、擬似可動体表示 Z 4 0 2 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置へ移動表示する方向（上方向）と、が異なる方向であってもよい。

【1 0 4 5】

また、前記特徴部 2 4 1 S G では、搭載可動体 3 2 の移動と、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示と、を共通の期間に実行することがないが、この発明はこれに限定されるものではなく、本変形例 2 のように、搭載可動体 4 0 1 の移動と擬似可動体表示 Z 4 0 2 の移動表示とを共通の期間に実行することで、搭載可動体 4 0 1 と擬似可動体表示 Z 4 0 2 とを用いた演出を実行可能としてもよい。

【1 0 4 6】

具体的に説明すると、図 1 3 - 4 2 に示すように、変形例 2 としての搭載可動体 4 0 1 は、「合」の文字が表示された構造物であり、画像表示装置 5 の表示領域上部の第 1 位置と該第 1 位置よりも下方の第 2 位置との間で移動可能であり、変形例 2 としての搭載可動体 5 0 1 L, 5 0 1 R は、画像表示装置 5 の表示領域左右側の第 1 所定位置と該第 1 所定

10

20

30

40

50

位置よりも中央寄りの第2所定位置との間で移動可能であり、変形例2としての擬似可動体表示Z402は、「体」の文字を表示可能であり、画像表示装置5の表示領域下部の第1表示位置と該第1表示位置よりも上方の第2表示位置との間で移動表示可能とされている。尚、搭載可動体401と搭載可動体501L、501Rの詳細な駆動機構の図示や説明は省略する。

【1047】

例えば、演出制御用CPU120は、前述した予告演出A、Bや発展演出A、Bなどにおいて搭載可動体401、501L、501Rと擬似可動体表示Z402とを用いた演出を実行する場合、まず、図13-42(A)に示すように、搭載可動体401及び搭載可動体501L、501Rを第1位置に待機させている状態で、図13-42(B)に示すように、擬似可動体表示Z402を第1表示位置に表示した後、図13-42(C)に示すように、擬似可動体表示Z402を第1表示位置から第2表示位置に移動表示する。

10

【1048】

次いで、図13-42(D)に示すように、搭載可動体401を第1位置から第2位置に向けて移動させる。そして、搭載可動体401が第2表示位置に表示している擬似可動体表示Z402に近接する位置まで移動したとき、擬似可動体表示Z402を第1表示位置に向けて移動表示させる。このとき、擬似可動体表示Z402に搭載可動体401が重複しないように移動表示させることが好ましい。

【1049】

次いで、図13-42(E)に示すように、搭載可動体401が第2位置に移動し、かつ、擬似可動体表示Z402が第1表示位置に移動表示したときに搭載可動体401が擬似可動体表示Z402に最も近接して、「合体」の文字を認識可能な擬似合体状態となる。そして、図13-42(F)に示すように、搭載可動体401と擬似可動体表示Z402との擬似合体状態を維持しまま、搭載可動体401を上方に移動させるとともに擬似可動体表示Z402を上方に移動表示させ、さらに、搭載可動体501L、501Rを第2所定位置に移動させることで、擬似合体が成功したことにより演出が発展すること等を報知する。

20

【1050】

その後、図13-42(G)に示すように、搭載可動体401及び搭載可動体501L、501Rを第1位置や第1所定位置まで移動させるとともに、擬似可動体表示Z402を第1表示位置とは異なる第1特定表示位置(例えば、左右側の位置など)に画像を分割した態様にて移動表示させた後、画面左右にフレームアウトさせたり、フェードアウトさせる態様にて消去する。

30

【1051】

一方、擬似合体が成功せず演出が発展しないこと等を報知することが決定されている場合は、図13-42(D)に示すように、搭載可動体401の下方への移動と擬似可動体表示Z402の下方への移動表示を行う途中で、搭載可動体401の下方への移動を減速しながら停止させて、擬似可動体表示Z402を上部が破壊される態様にて表示することで、擬似合体が成功せず演出が発展しないこと等を報知する。このように、擬似可動体表示Z402では構造物としての可動体では実現が困難な態様の演出を容易に実現することができる。

40

【1052】

(変形例3)

次に、特徴部241SGの変形例3について、図13-43に基づいて説明する。図13-43は、(A)～(C)は特徴部241SGの変形例3を示す図である。

【1053】

前記特徴部241SGでは、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を第1表示位置と第2表示位置との間で移動表示可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、上下方向または左右方向といった一方向に往復移動表示が可能なものに限定されるものではなく、例えば、演出制御

50

用CPU120は、図13-43(A)(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させた後、図13-43(C)に示すように、第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能としてもよい。

【1054】

図13-43(C)に示すように、第1演出表示位置において、演出表示部Z200Aのみを左右方向を向く回転軸周りに縦回転表示させるなど、一方向に向けた直線移動表示とは異なる回転移動表示や、一方向とは異なる他方向（例えば、奥行き方向）に向けて移動する態様にて移動表示するなど、種々な態様の移動表示を実行可能とすることが好ましい。このようにすることで、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

10

【1055】

以上、この発明の実施の形態における特徴部241SG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、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【1056】

（変形および応用に関する説明）

前記特徴部241SGでは、パチンコ遊技機1に搭載された可動体として搭載可動体32を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、搭載可動体32以外の複数の可動体がパチンコ遊技機1に搭載されていてもよい。また、遊技盤2に設けられた盤側可動体に限らず、遊技機用枠3や該遊技機用枠3を開閉可能な開閉扉に設けられた枠側可動体であってもよく、枠側可動体を模した擬似可動体表示を移動表示可能としてもよい。また、盤側可動体として、遊技に関連して設けられる可変入賞装置などを模した擬似可動体表示を表示可能としてもよい。

20

【1057】

また、前記特徴部241SGでは、パチンコ遊技機1に搭載予定とされたが非搭載となった可動体として、第1非搭載可動体M100と第2非搭載可動体M200を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1非搭載可動体M100と第2非搭載可動体M200以外の可動体がパチンコ遊技機1に搭載予定とされたが非搭載となってもよい。

30

【1058】

また、前記特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を消去するときに、漸次フェードアウトさせる態様にて非表示とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、消去されたことを強調するエフェクト画像を表示するようにしてもよいし、これら以外の方法により消去するようにしてもよい。

【1059】

また、前記特徴部241SGでは、搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動距離L1は、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示距離L2よりも短く、かつ、搭載可動体32が移動するときと第1擬似可動体表示Z100を移動表示するときとで、ガラスがひび割れてガラスの破片が飛び散る共通のエフェクト画像Z71を表示し、共通の効果音を出力する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動距離L1を、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示距離L2よりも長く、かつ、搭載可動体32が移動するときと第1擬似可動体表示Z100を移動表示するときとで態様が異なるエフェクト画像を表示するとともに異なる効果音を出力するようにしてもよい。このようにすることで、擬似可動体表示の移動表示を利用して、搭載可動体32の移動を際立たせることができる。

40

【1060】

また、前記特徴部241SGでは、スーパーリーチの可変表示期間において、搭載可動

50

体 3 2 の移動は、発展演出 A と決め演出の最大 2 回実行可能であり、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示は、予告演出 B と決め演出の最大 2 回実行可能であり、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示は、予告演出 A、予告演出 B、発展示唆演出、発展演出 B の最大 4 回実行可能である形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体の移動や擬似可動体表示の移動表示の実行回数は上記回数以外の回数実行するようにしてもよい。

【1061】

さらに、可動体を一の変表示期間に第 1 回数の移動を可能とした場合、擬似可動体表示を一の変表示期間に第 1 回数よりも多い第 2 回数の移動を可能とすることが好ましい。このようにすることで、可動体演出の実行機会を増加し過ぎて大当たり期待度を下げしてしまうことがないようにする代わりに、擬似可動体表示の実行機会を増加することで、演出が少なくなつて興味が低下することを防止できる。

10

【1062】

また、上記複数の演出以外、例えば、大当たり確定報知後の再抽選における図柄昇格時や大当たり中演出などにおいて擬似可動体表示の移動表示を行うようにしてもよく、その際に移動表示される擬似可動体表示は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 とは異なる擬似可動体表示としてもよい。

【1063】

また、有利状態に制御されることを示唆する特別示唆演出として予告演出 A を適用し、遊技者にとって有利な内容を報知する報知演出として発展演出 B を適用し、報知演出が実行されることを示唆する所定演出として発展示唆演出を適用し、有利状態に制御されることを報知する特別演出として決め演出を適用し、特別演出が実行される前に前記特別演出が実行されることを示唆する特定演出として予告演出 B を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の各種演出を適用可能である。また、これら各種演出は一のスーパーリーチの変表示期間にて実行可能であったが、複数の可変表示期間に跨って実行可能な演出であってもよい。

20

【1064】

また、遊技者にとって有利な内容とは、パチンコ遊技機 1 においては、擬似連、大当たり、小当たり、リーチ、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、後述する天井時短制御等、可変表示結果や制御や演出が含まれてもよい。また、スロットマシンにおいては、チャンスゾーン (C Z) 当選、アシストタイム (A T) 当選、リプレイタイム (R T) 当選、ボーナス当選等が含まれてもよい。

30

【1065】

また、前記特徴部 2 4 1 S G において、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の表示を開始するときに、遊技盤 2 や遊技機用枠 3 に設けられた遊技効果ランプ 9 などの輝度を低下させたり消灯することで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の表示を目立たせる一方で、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の表示を消去するときには、遊技盤 2 や遊技機用枠 3 に設けられた遊技効果ランプ 9 などの輝度を高めたり点灯させることで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 に対する遊技者の意識をそらすことができる。

40

【1066】

また、前記特徴部 2 4 1 S G において、遊技盤 2 や遊技機用枠 3 に設けられた遊技効果ランプ 9 等の光量調整を遊技者の操作にて可能とする一方で、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の発光表示部 Z 1 0 8 A や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の光量調整を遊技者の操作にて不可能とすることが好ましい。このようにすることで、擬似可動体表示の見栄えが損なわれたり目立たなくなったりすることを抑制できる。

【1067】

また、前記特徴部 2 4 1 S G では、発展示唆演出において、第 1 特定初期表示位置に表示している第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を非表示とするときに、第 1 特定演出表示位置を含む表示領域に報知関連画像としてキャラクタ画像 Z 3 1 0 を優先して表示する形態を例

50

示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、報知関連画像は、報知演出（例えば、発展演出B）に関連する画像であればキャラクタ画像以外の画像（例えば、煙、霧、波などを模した画像など）を用いてもよい。

【1068】

また、前記特徴部241SGでは、発展演出Bにおいて、決め演出の実行を示唆する示唆画像として、リーチタイトル画像Z51を表示開始時の態様にて表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、示唆画像は決め演出の実行を示唆するものであれば、リーチタイトル画像以外の画像（例えば、強スーパーリーチ演出や決め演出にて出現するキャラクタ画像など）を用いてもよい。

【1069】

また、前記特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とは別個の期間に表示可能とされた形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、複数の擬似可動体表示を共通の期間に移動表示させてもよい。このようにする場合、例えば、第1擬似可動体表示Z100の移動表示可能範囲と第2擬似可動体表示Z200の移動表示可能範囲とが重複し、該重複領域にて第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とを表示する場合、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とのうち一方を他方よりも手前側の表示レイヤーに表示することで、互いの前後位置関係などを意識させることができるため、より現実的な演出を実現できる。

【1070】

また、前記特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の機構表示部Z100B、Z200Bが画像表示装置5の表示領域の縁部で切れて表示されることを考慮して、画像表示装置5の表示領域において擬似可動体表示の機構表示部の表示が開始される部分を覆い隠すように、搭載可動体やセンター飾り枠等を配置してもよいし、搭載可動体を移動させて擬似可動体表示の機構表示部の表示が開始される部分を視認困難としてもよい。

【1071】

また、前記特徴部241SGでは、可変表示の表示結果として「時短付きはずれ」が含まれる形態を例示したが、CPU103は、所定条件（例えば、ステップS6の初期化処理においてRAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を行うこと、大当たり遊技状態に制御すること、表示結果を時短付きはずれとすることのうちいずれか）が成立したときから可変表示が規定回数（例えば、900回など）行われたことに基づいて、大当たり遊技状態を介さずに時短状態に制御する天井時短制御を実行可能としてもよい。尚、規定回数の内部カウンタは前記所定条件の成立でリセットされ、また、天井時短制御による時短状態の時短回数（例えば、900回）は、通常の時短状態の時短回数（例えば、100回）とは異なってもよい。

【1072】

上記のような天井時短制御が実行され、上記所定条件が成立せずに可変表示の実行回数が上記規定回数に到達したときに、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200といった擬似可動体表示の移動表示を実行可能としてもよい。このように、大当たりの報知、時短付きはずれの報知、天井時短制御の報知など各報知において擬似可動体表示の移動表示を実行可能としてもよく、各報知において擬似可動体表示の種別や移動表示の態様などを異ならせてもよい。

【1073】

また、前記特徴部241SGでは、大当たりの報知として第1擬似可動体表示Z100を移動表示させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が小当たりや時短付きはずれとなる場合や、上記した天井時短制御が実行される場合は、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の移動表示により、小当たりや時短付きはずれの報知や天井時短制御の実行条件が成立したことの報知を行う一方で、可変表示結果が大当たりとなる場合は、搭載可動体32の移動により大当たりの報知を行うよ

10

20

30

40

50

うにしてもよい。

【1074】

また、可変表示の表示結果が小当りや時短付きはずれとなる場合と、可変表示の表示結果が大当りとなる場合とで、共通の種別の擬似可動体表示を用いて報知するが、移動表示の態様が異なるようにしてもよい。また、可変表示の表示結果が小当りや時短付きはずれとなる場合と、可変表示の表示結果が大当りとなる場合とで、擬似可動体表示を用いて報知するが、擬似可動体表示の種類が異なるようにしてもよい。

【1075】

また、前記特徴部241SGでは、パチンコ遊技機として、大当り遊技終了後に確変状態に制御可能な所謂1種のパチンコ遊技機を適用した形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技終了後の時短状態において小当りを契機としてV入賞が発生することにより大当り遊技状態に制御可能な所謂1種2種の遊技機であってもよく、遊技性は種々に変更可能である。

【1076】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1などを例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にもこの発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【1077】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【1078】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【1079】

この発明の遊技機は、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やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【符号の説明】

【1080】

- | | |
|-------|-------------|
| 1 | パチンコ遊技機 |
| 2 | 遊技盤 |
| 4 A | 第1特別図柄表示装置 |
| 4 B | 第2特別図柄表示装置 |
| 5 | 画像表示装置 |
| 1 1 | 主基板 |
| 1 2 | 演出制御基板 |
| 1 0 3 | C P U |
| 1 2 0 | 演出制御用 C P U |

10

20

30

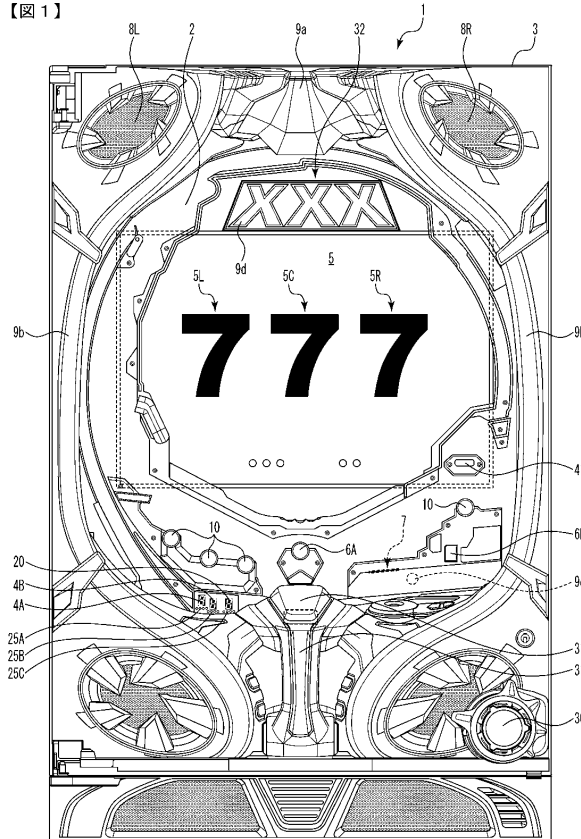
40

50

【図面】

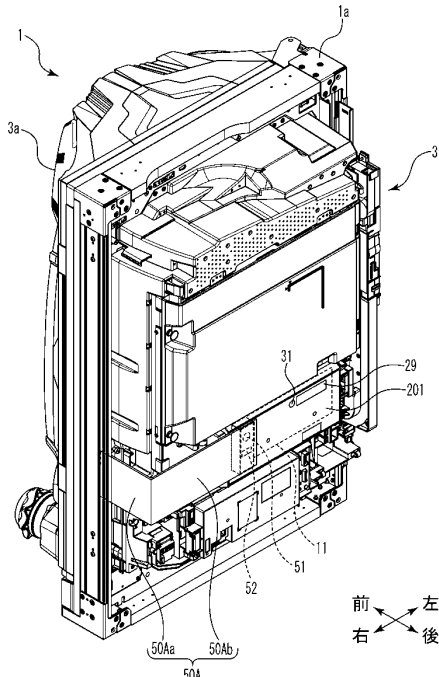
【図 1】

【図 1】



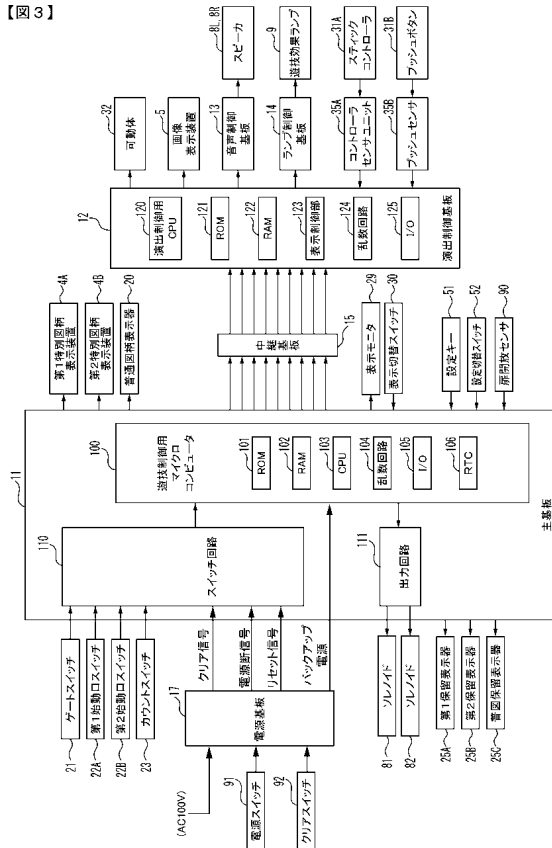
【図 2】

【図 2】



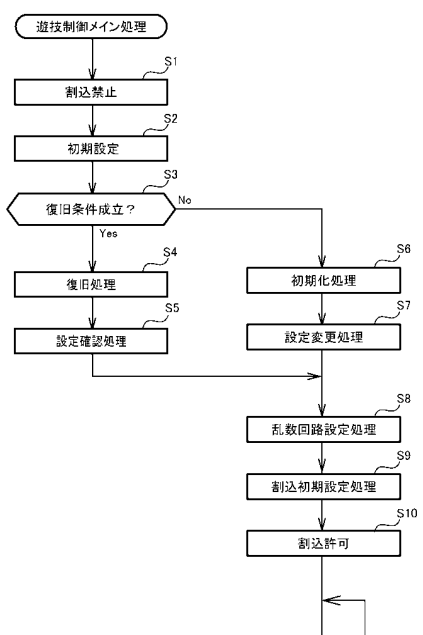
【図 3】

【図 3】



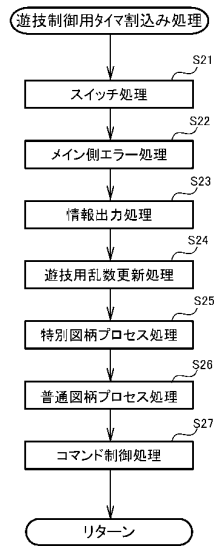
【図 4】

【図 4】



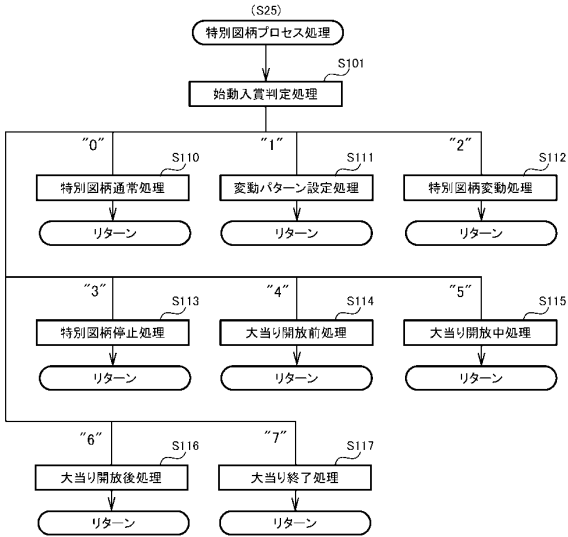
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

遊技状態	特別図柄表示結果判定テーブル					
	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)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率1/300)	1020~1253 (確率1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)
	時短付き	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)
	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

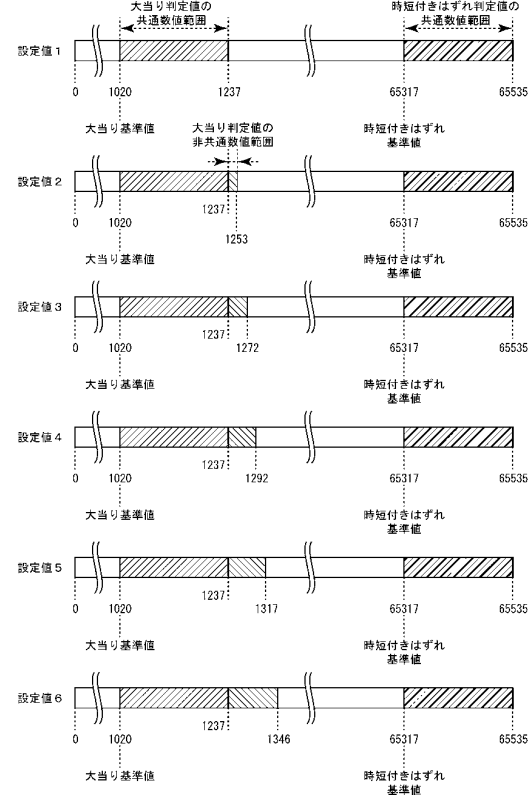
(B) 第2特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別図柄表示結果判定テーブル					
	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)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率1/300)	1020~1253 (確率1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)
	時短付き	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)	65317~65535 (確率1/300)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)
	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

【図 8】

【図 8】

通常状態または時短状態の場合 (第1特図)



10

20

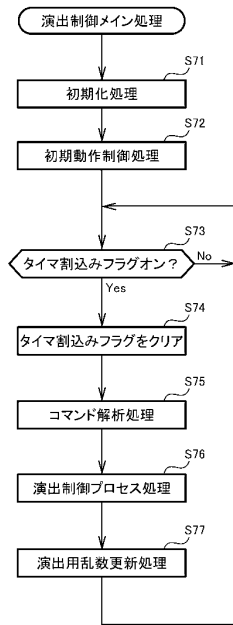
30

40

50

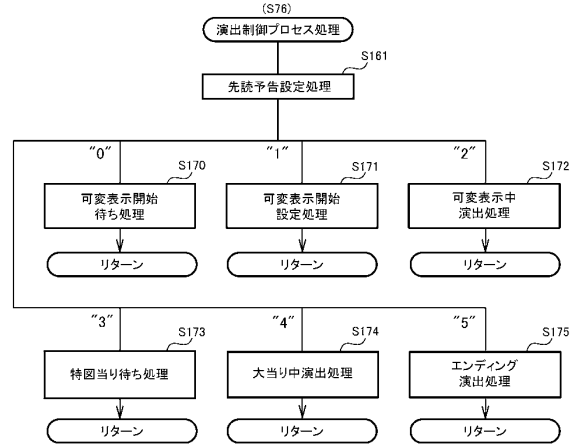
【図 9】

【図 9】



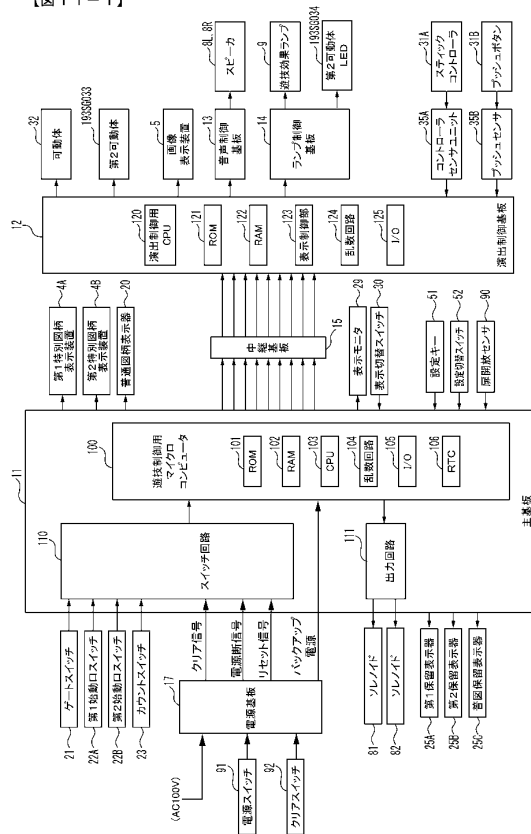
【図 10】

【図 10】



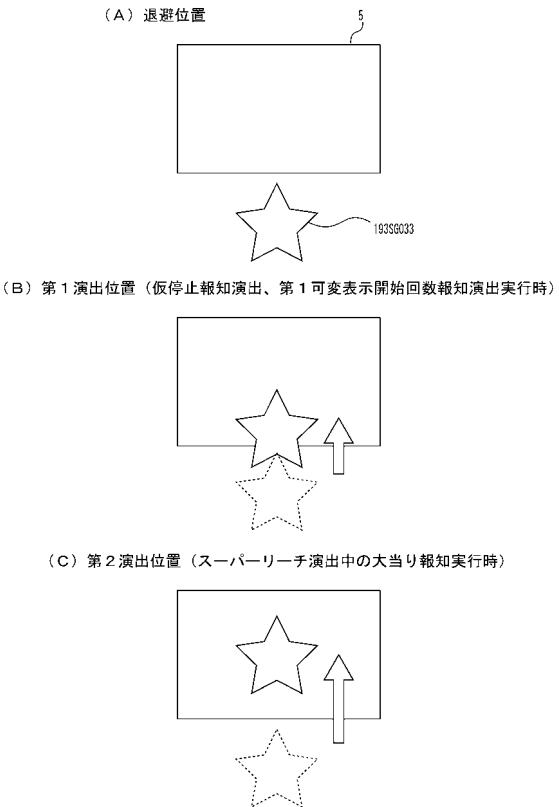
【図 11-1】

【図 11-1】



【図 11-2】

【図 11-2】



10

20

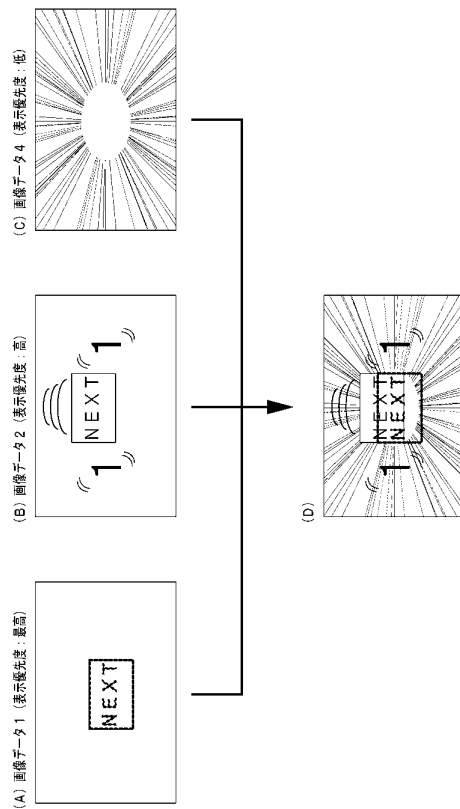
30

40

50

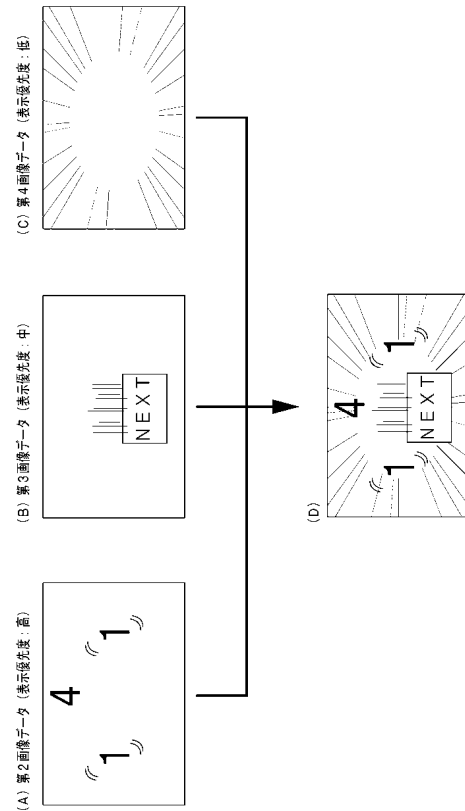
【図 1 1 - 3】

【図 1 1 - 3】



【図 1 1 - 4】

【図 1 1 - 4】



【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 1 1 - 6】

【図 1 1 - 6】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

10

20

30

40

50

【図 1 1－7】

【図 1 1－7】

(A) 特図表示結果判定テーブル 1

遊技状態	判定値 (MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 特図表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値 (MR1)	特図表示結果
第1特図	54000～54651 (1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 1 1－8】

【図 1 1－8】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値 (MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10 (通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5 (通常開放ラウンド)
確変C (突確)	次回大当りまで	無し	2 (高速開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10 (通常開放ラウンド)

【図 1 1－9】

【図 1 1－9】

変動パターン	特図可変表示時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし (通常状態) → 非リーチ (はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮 (通常状態) → 非リーチ (はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮 (通常状態) → 非リーチ (はずれ)
PA1-4	3000	短縮 (時短制御中) → 非リーチ (はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ (はずれ)
PA2-2	25000	ノーマルリーチ (擬似連1回ははずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチ (擬似連2回ははずれ)
PA2-4	55000	スーパーリーチ (擬似連3回ははずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ (大当り)
PB1-2	25000	ノーマルリーチ (擬似連1回大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチ (擬似連2回大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ (擬似連3回大当り)
PC1-1	5000	特殊当り (小当りまたは突確大当り)

【図 1 1－10】

【図 1 1－10】

可変表示結果	非確変 大当り	確変大当り AorB	確変大当り Corr (小当り)	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (特短時)
変動パターン判定テーブル	大当り時短制御 変動パターンA	大当り時短制御 変動パターンB	特短時短 変動パターンC	はずれ時短制御 変動パターンA	はずれ時短制御 変動パターンB	はずれ時短制御 変動パターンC	はずれ時短制御 変動パターン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)	—	—	—	—	—	—	80
PA2-1 (ノーマルRははずれ)	—	—	—	30	20	10	20
PA2-2 (ノーマルR擬似連1回ははずれ)	—	—	—	10	10	10	—
PA2-3 (スーパーR擬似連2回ははずれ)	—	—	—	7	7	7	—
PA2-4 (スーパーR擬似連3回ははずれ)	—	—	—	3	3	3	—
PB1-1 (ノーマルR大当り)	30	5	—	—	—	—	—
PB1-2 (ノーマルR擬似連1回大当り)	45	20	—	—	—	—	—
PB1-3 (スーパーR擬似連2回大当り)	20	30	—	—	—	—	—
PB1-4 (スーパーR擬似連3回大当り)	5	45	—	—	—	—	—
PG1-1 (特殊当り)	—	—	100	—	—	—	—

(数値は%)

10

20

30

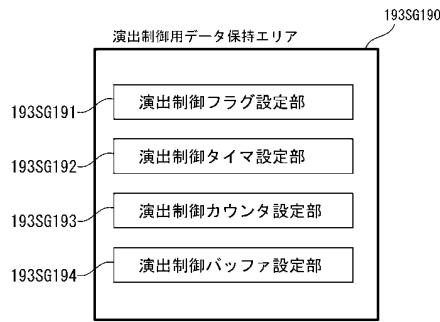
40

50

【図 11-11】

【図 11-11】

(A)



(B)

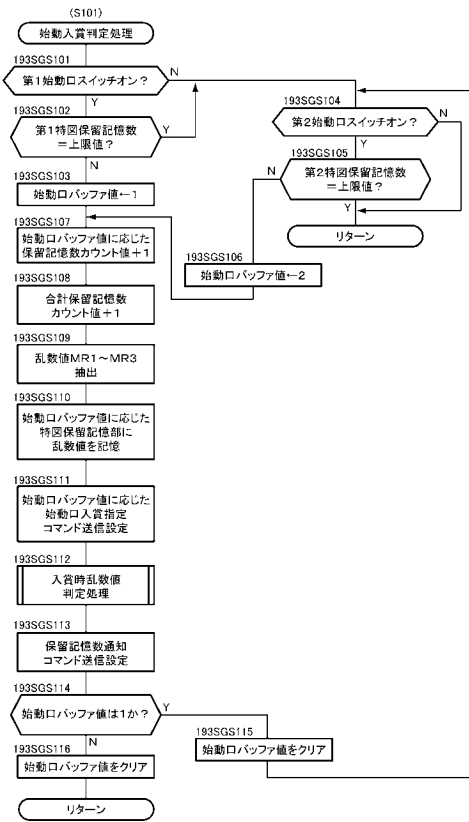
始動入賞時受信コマンドバッファ 193SG194A

バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	表示決定フラグ	保留表示フラグ
第1特図保留記憶	1-0	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	0
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	1
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特図保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

保留表示フラグ "0" → ○
保留表示フラグ "1" → ◇
保留表示フラグ "2" → ☆

【図 11-12】

【図 11-12】



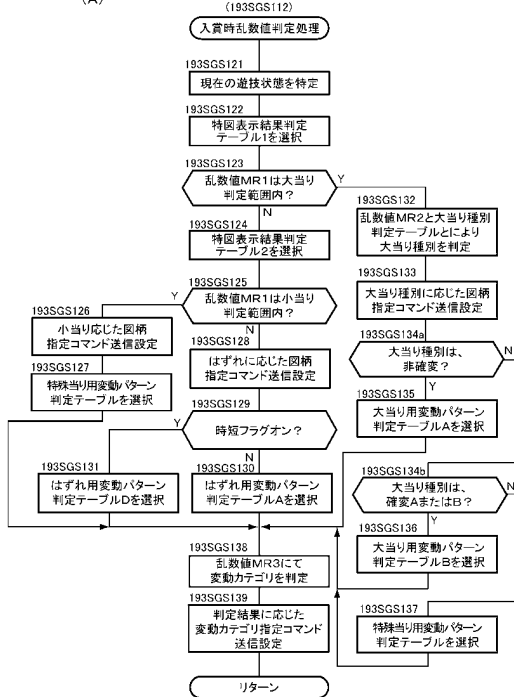
10

20

【図 11-13】

【図 11-13】

(A)

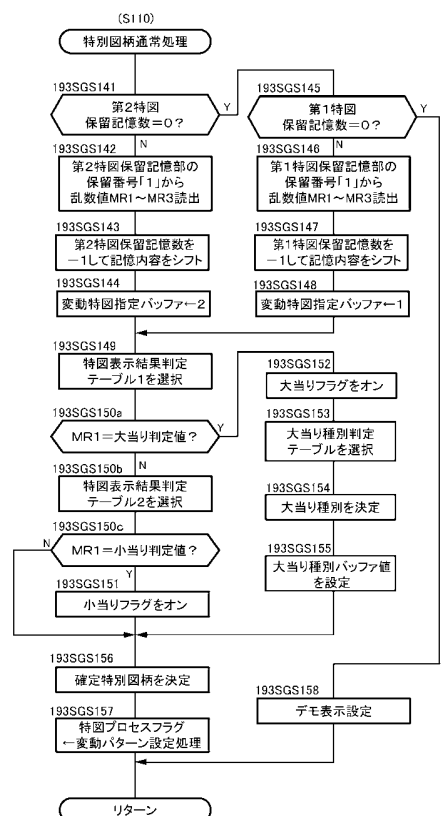


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

【図 11-14】

【図 11-14】



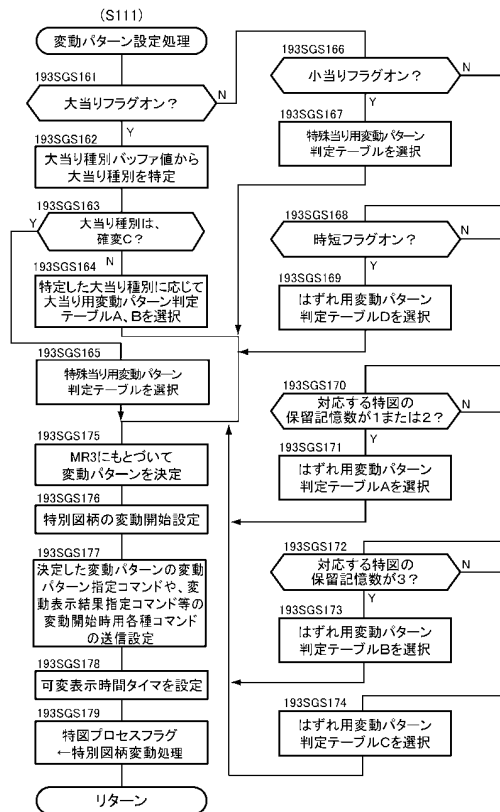
30

40

50

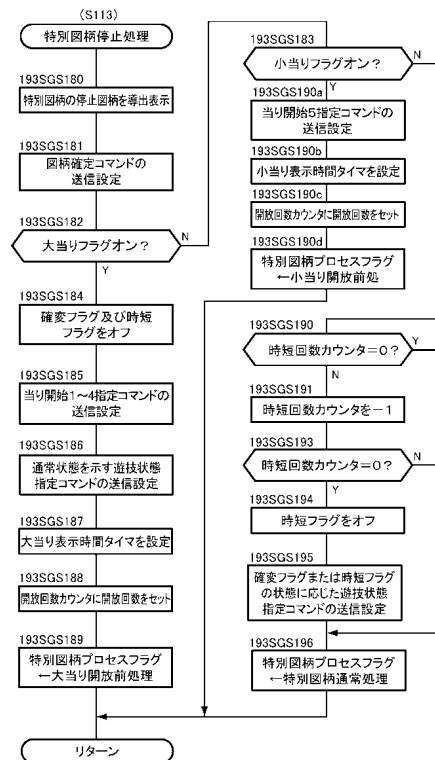
【図 11-15】

【図 11-15】



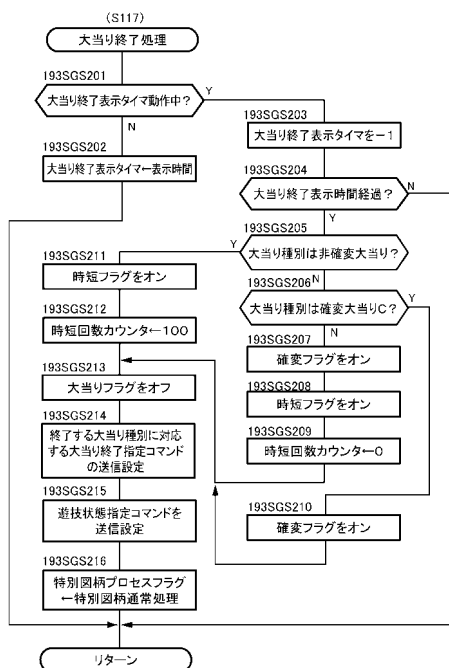
【図 11-16】

【図 11-16】



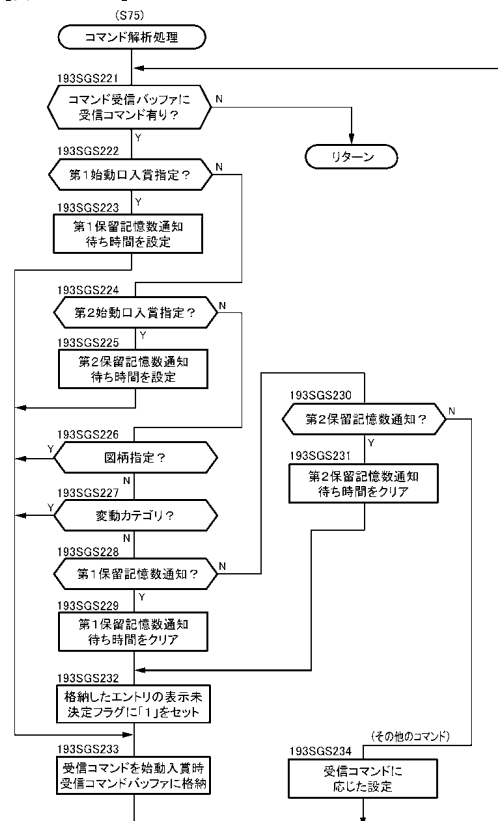
【図 11-17】

【図 11-17】



【図 11-18】

【図 11-18】



10

20

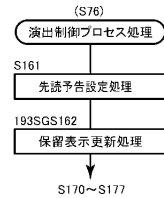
30

40

50

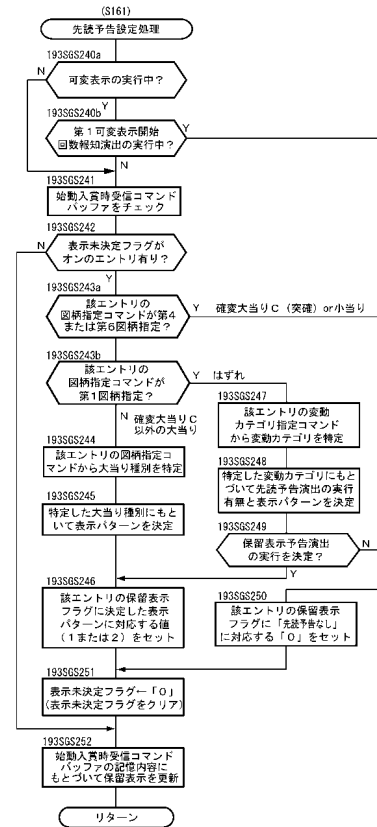
【図 11-19】

【図 11-19】



【図 11-20】

【図 11-20】



10

20

【図 11-21】

【図 11-21】

(A) 193SGS245における決定割合

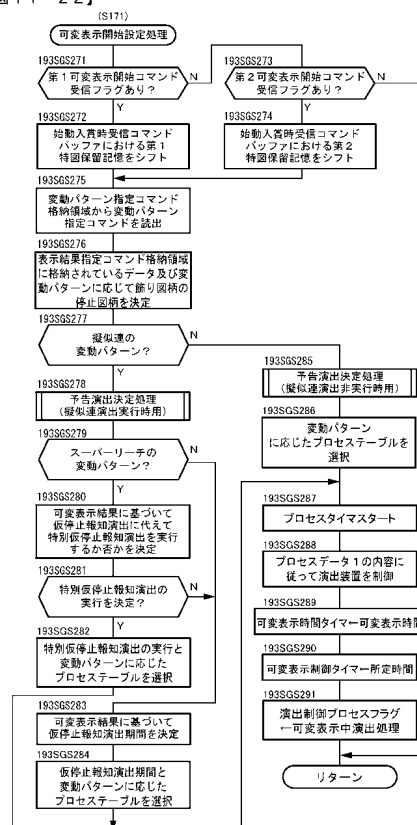
可変表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
大当り (非確変・確変B)	0%	70%	30%
大当り (確変A)	0%	30%	70%

(B) 193SGS248における決定割合

可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
はずれ (非リーチ)	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】



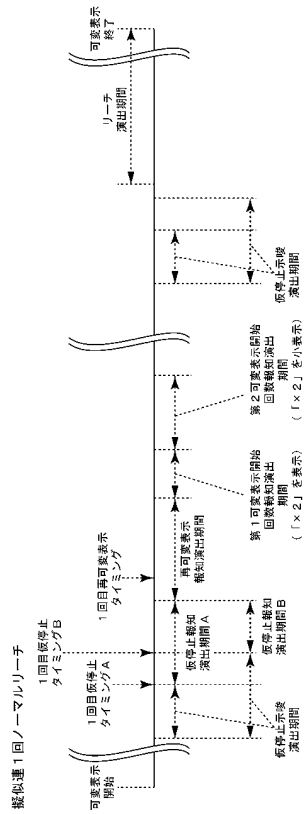
30

40

50

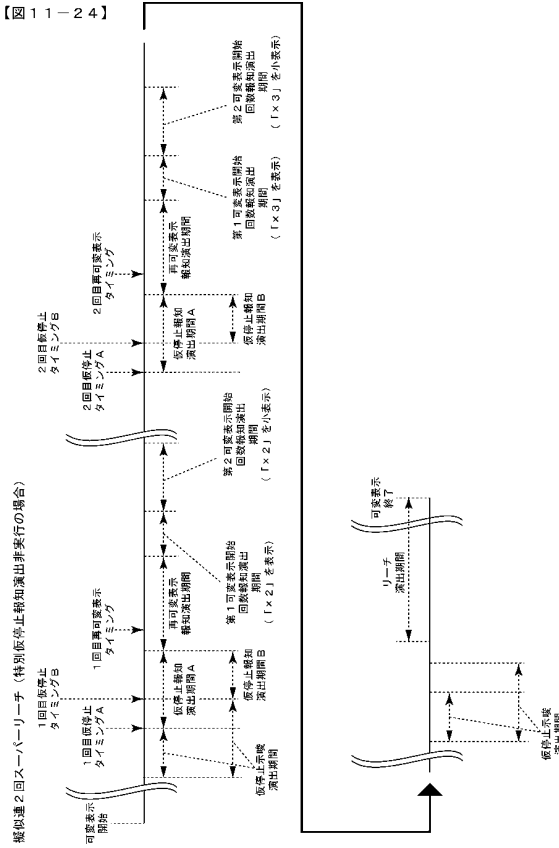
【図 1 1 - 2 3】

【图 11-23】



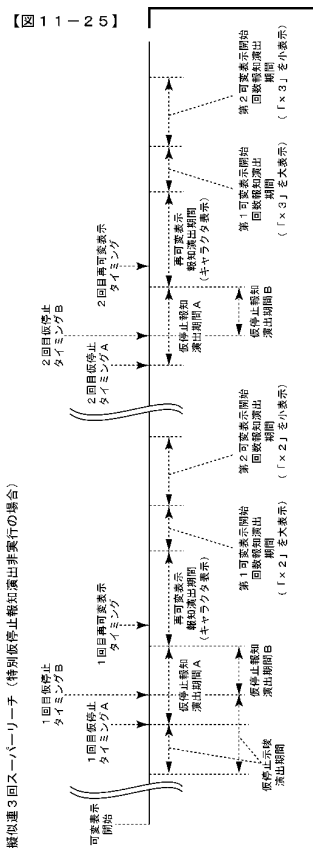
【図 11-24】

【图 11-24】



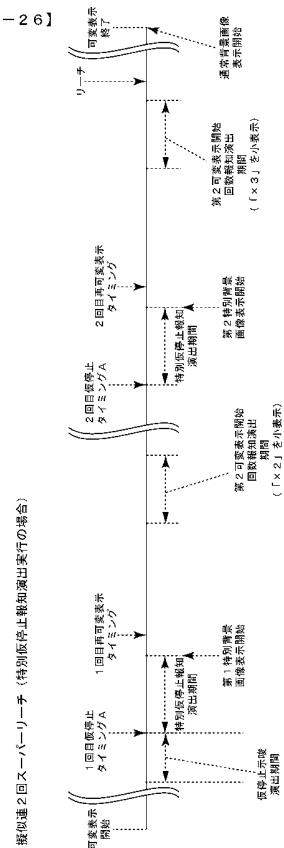
【図 11-25】

【图 11-25】



【図 11-26】

【图 11-26】



【図 11-31】

【図 11-31】

(A) 特別仮停止報知演出実行決定割合

可変表示結果	非実行	実行
大当たり	20%	80%
はずれ	80%	20%

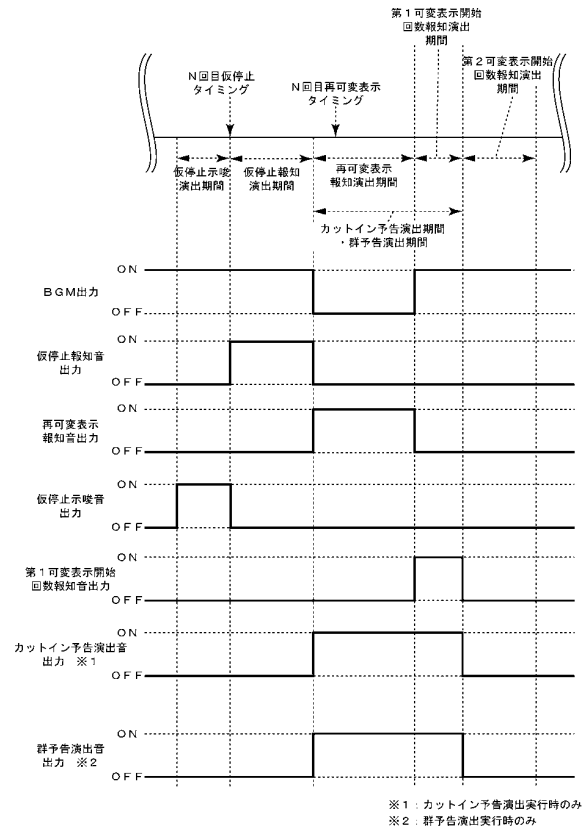
(B) 仮停止報知演出期間決定割合

可変表示結果	仮停止報知演出期間 A	仮停止報知演出期間 B
大当たり	60%	40%
はずれ	40%	60%

※：疑似連演出を複数回実行する場合は、仮停止報知演出期間を同一期間に決定

【図 11-32】

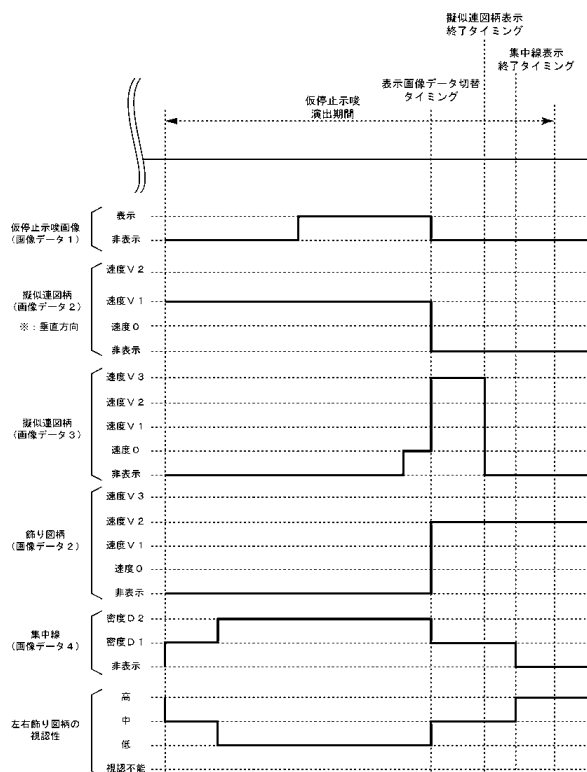
【図 11-32】



【図 11-33】

【図 11-33】

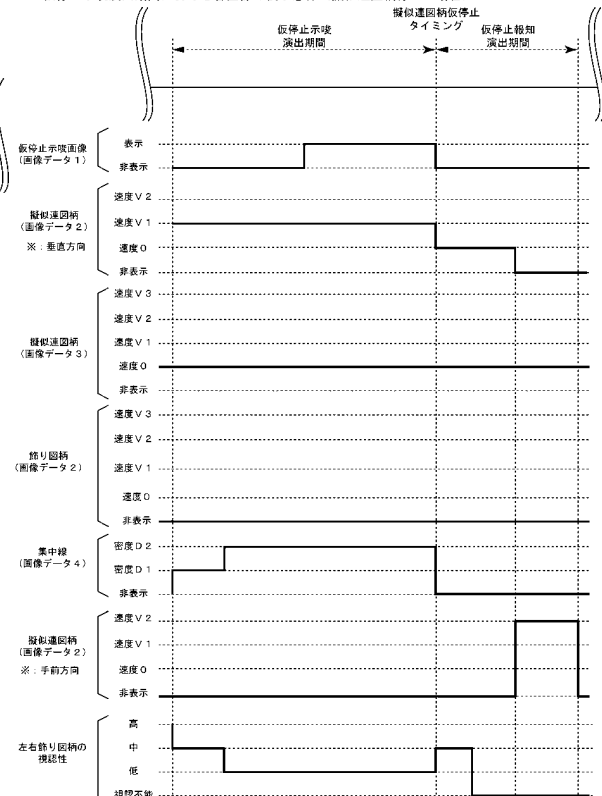
仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様（疑似連図柄非停止の場合）



【図 11-34】

【図 11-34】

仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様（疑似連図柄停止の場合）



10

20

30

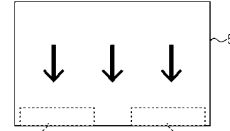
40

50

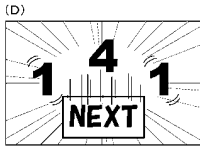
【図 11-35】

【図 11-35】

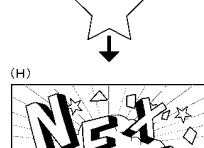
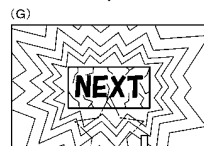
(A) 可変表示開始



(B) 1回目仮停止示唆演出

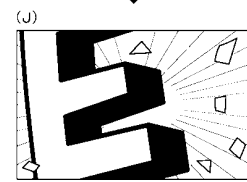


(E) 擬似連図柄仮停止・第2可動体青色発光



【図 11-36】

【図 11-36】



10

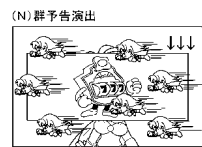
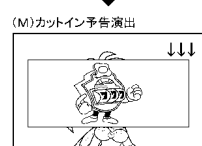
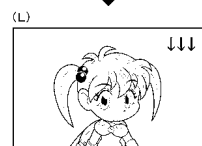
20

【図 11-37】

【図 11-37】

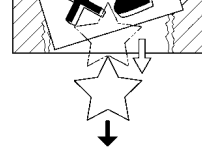
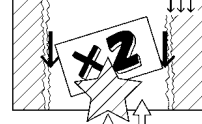
(K) 1回目再可変表示

(再可変表示告知演出)

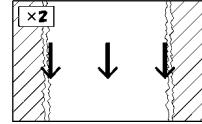


(O) 第1可変表示開始回数告知演出

(青色エフェクト表示開始)



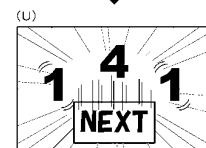
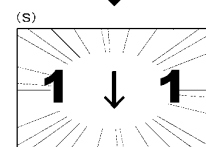
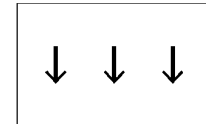
(Q) 第2可変表示開始回数告知演出



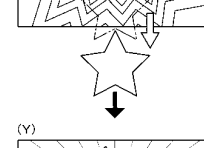
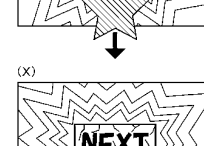
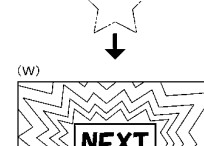
【図 11-38】

【図 11-38】

(R) 可変表示開始



(V) 擬似連図柄仮停止・第2可動体緑色発光



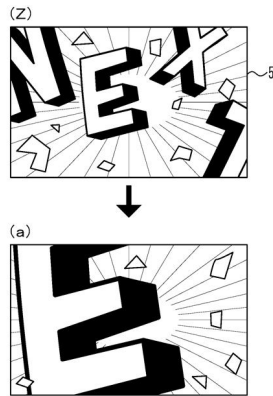
30

40

50

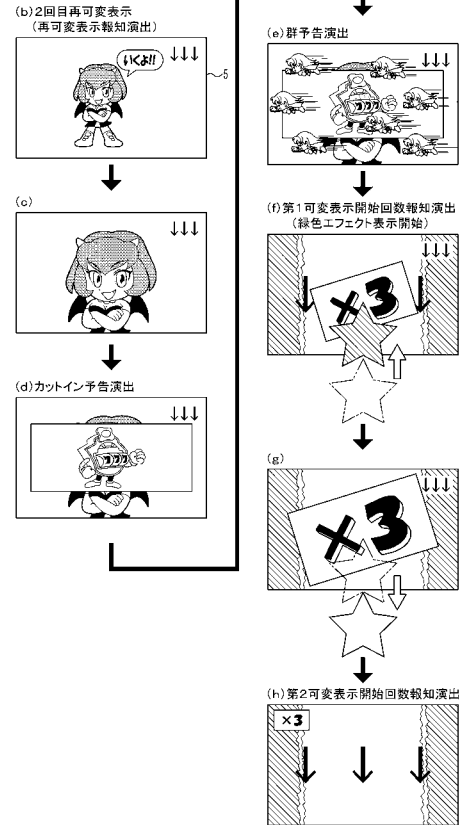
【図 11-39】

【図 11-39】



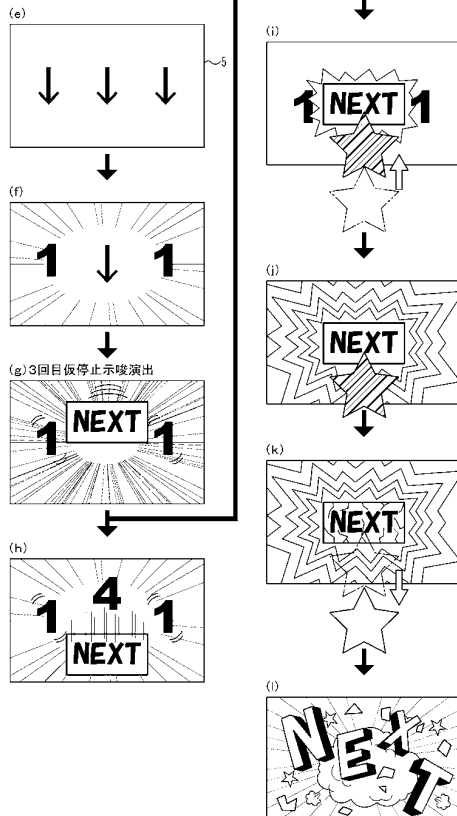
【図 11-40】

【図 11-40】



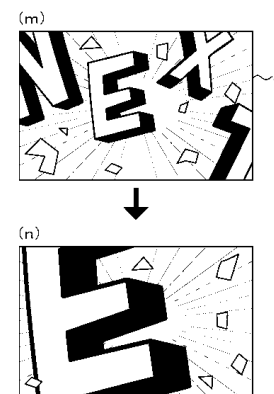
【図 11-41】

【図 11-41】



【図 11-42】

【図 11-42】



10

20

30

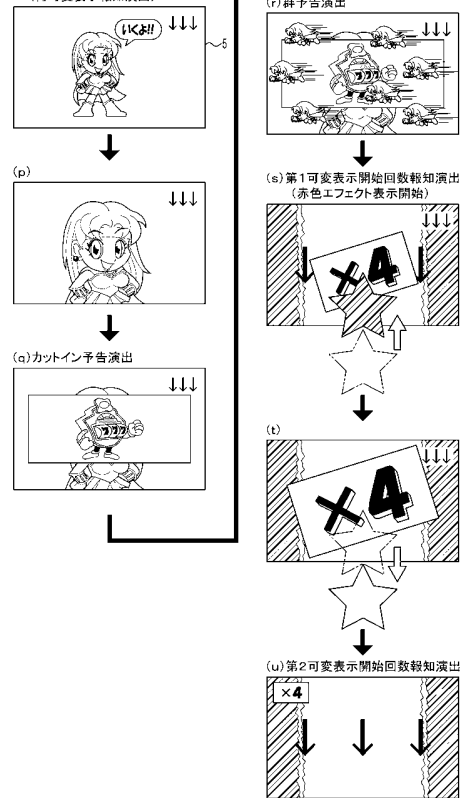
40

50

【図 1 1 - 4 3】

【图 11-43】

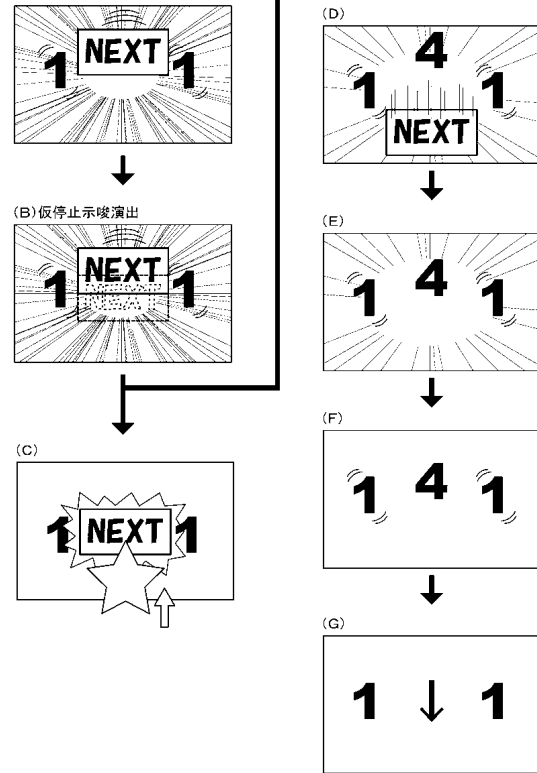
(o) 3回目再可変表示
(再可変表示報知演出)



【図 1 1 - 4 4】

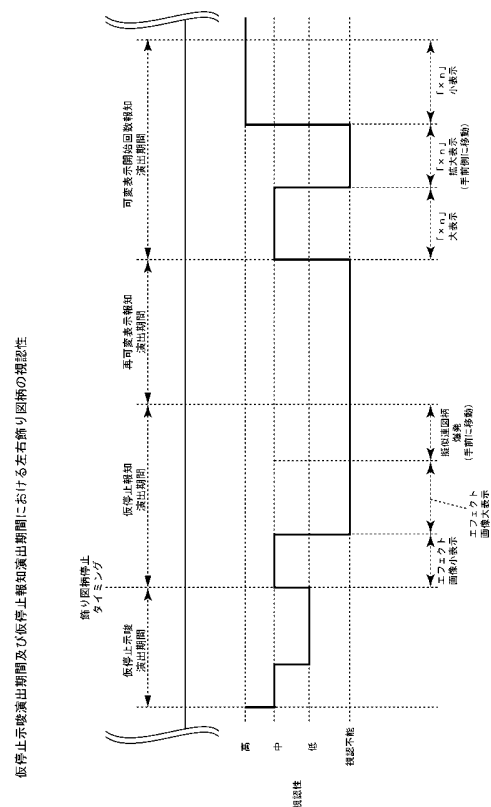
【图 11-44】

(A) 仮停止示唆演出



【図 1 1 - 4 5】

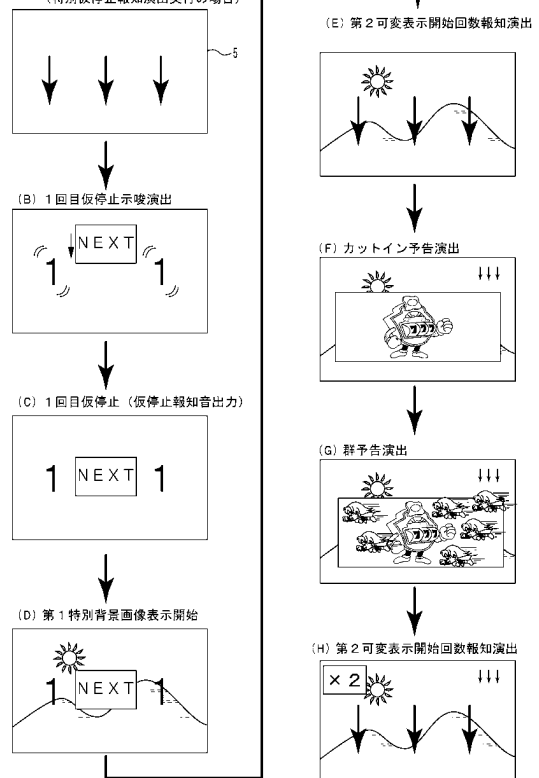
【図 11-45】



【図 11-46】

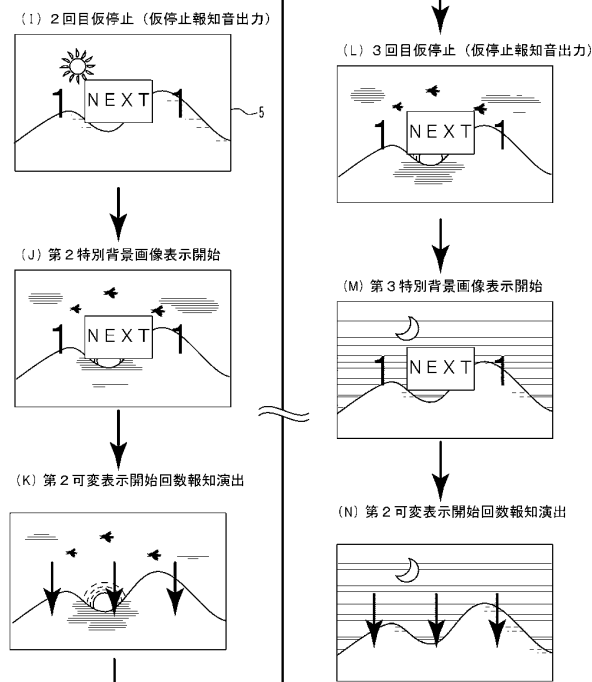
【图 11-46】

(A) 可変表示開始
(特別仮停止報知演出実行の場合)



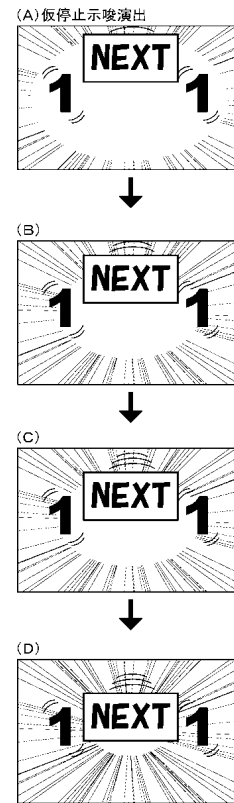
【図 1 1 - 4 7】

【図 1 1 - 4 7】



【図 1 1 - 4 8】

【図 1 1 - 4 8】変形例 1 9 3 S G - 1

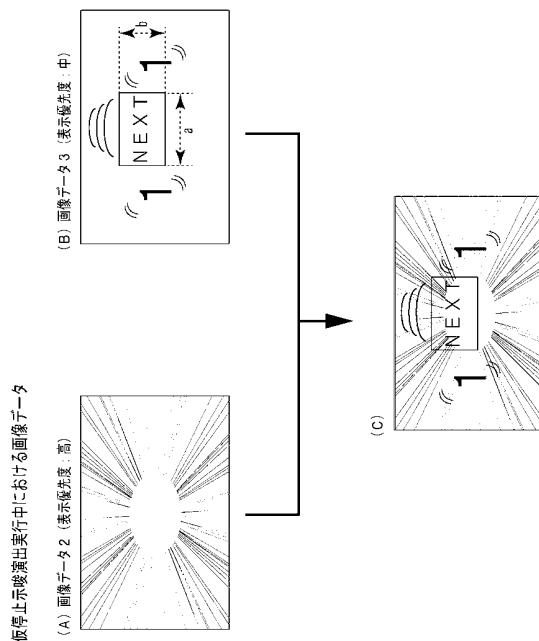


10

20

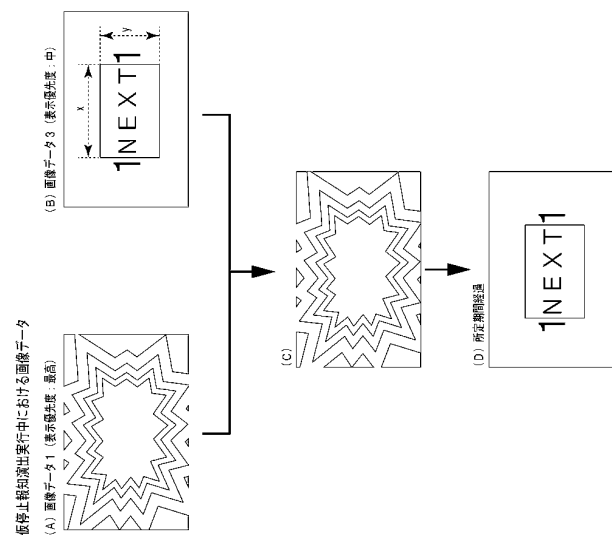
【図 1 2 - 1】

【図 1 2 - 1】



【図 1 2 - 2】

【図 1 2 - 2】



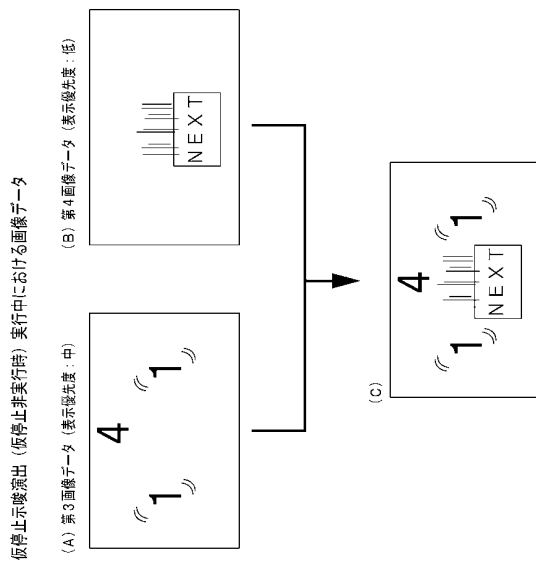
30

40

50

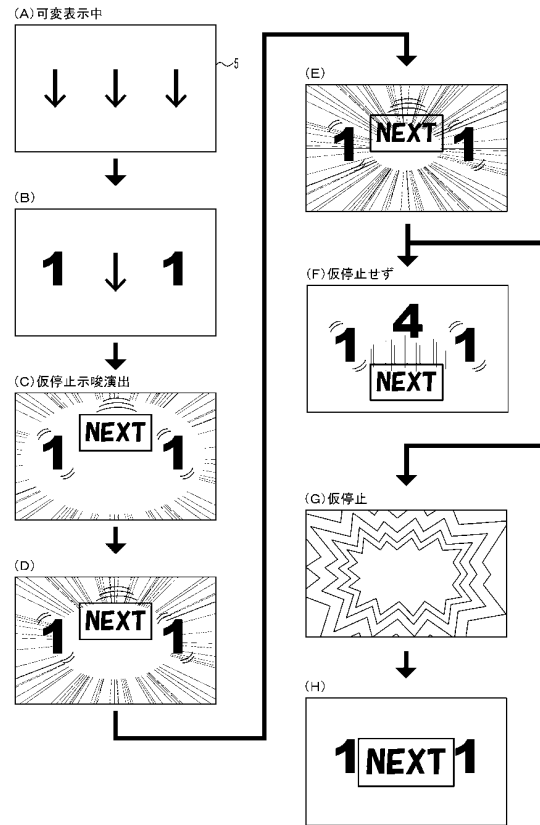
【図 12-3】

【図 12-3】



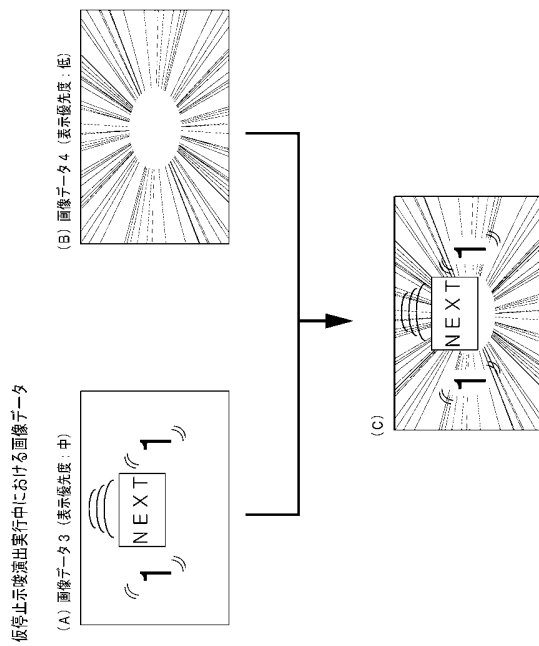
【図 12-4】

【図 12-4】



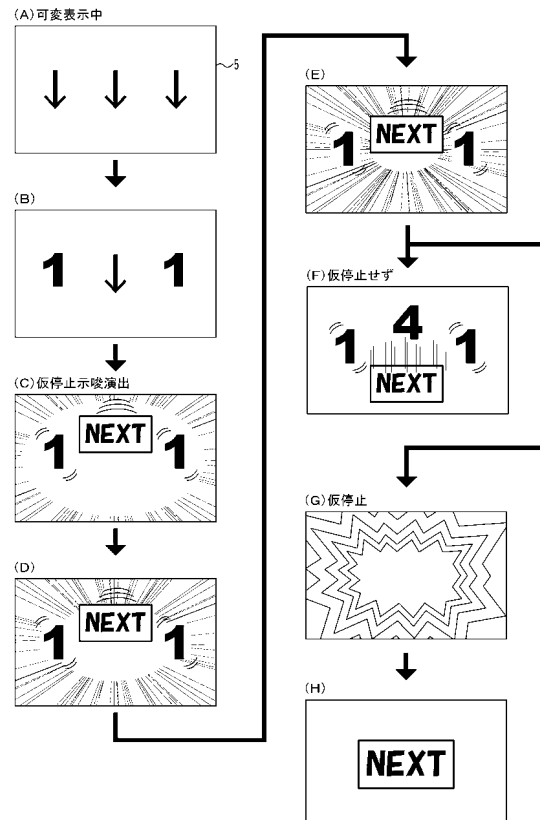
【図 12-5】

【図 12-5】 変形例 225SG-1



【図 12-6】

【図 12-6】



10

20

30

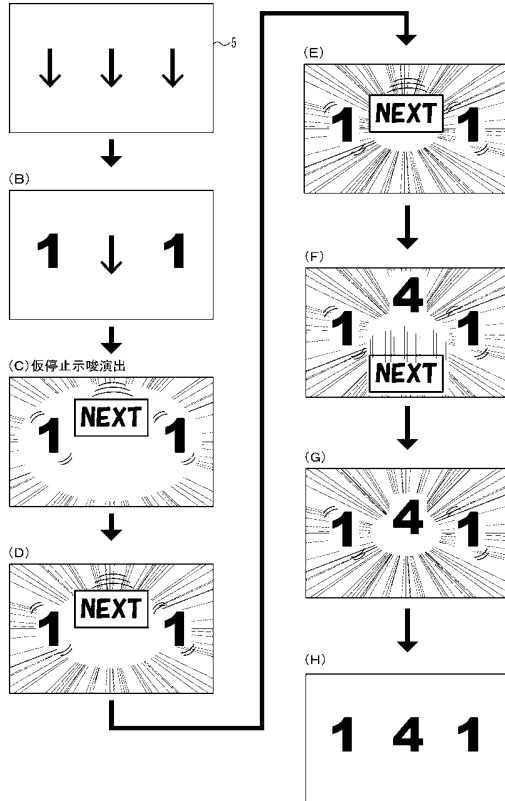
40

50

【図 1 2 - 7】

【図 1 2 - 7】 変形例 2 2 5 S G - 2

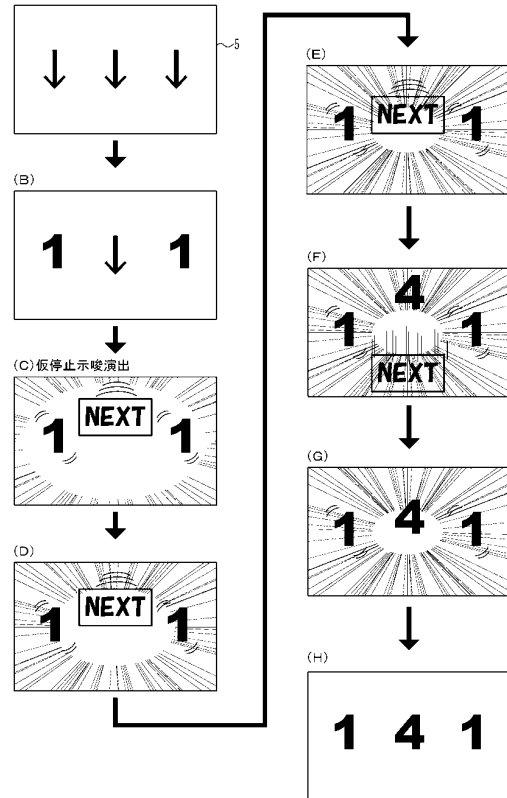
(A) 可変表示中



【図 1 2 - 8】

【図 1 2 - 8】 変形例 2 2 5 S G - 3

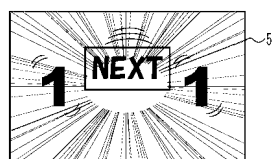
(A) 可変表示中



【図 1 2 - 9】

【図 1 2 - 9】 変形例 2 2 5 S G - 4

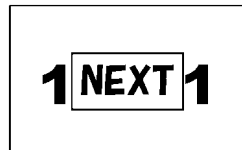
(A)



(B) 仮停止 (飾り図柄及び擬似連図柄が透過した状態で視認可能)

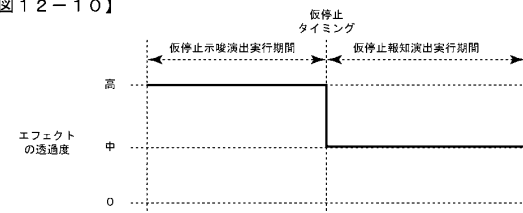


(C)



【図 1 2 - 1 0】

【図 1 2 - 1 0】



10

20

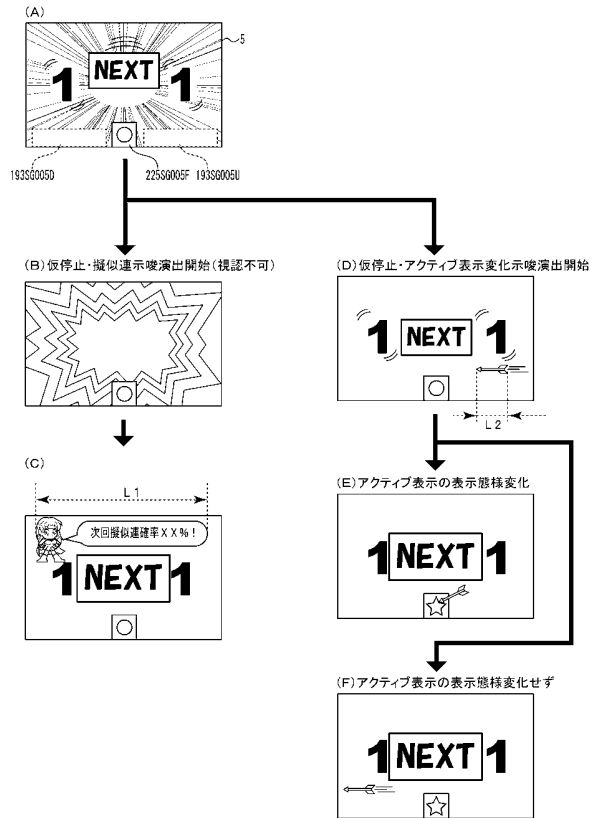
30

40

50

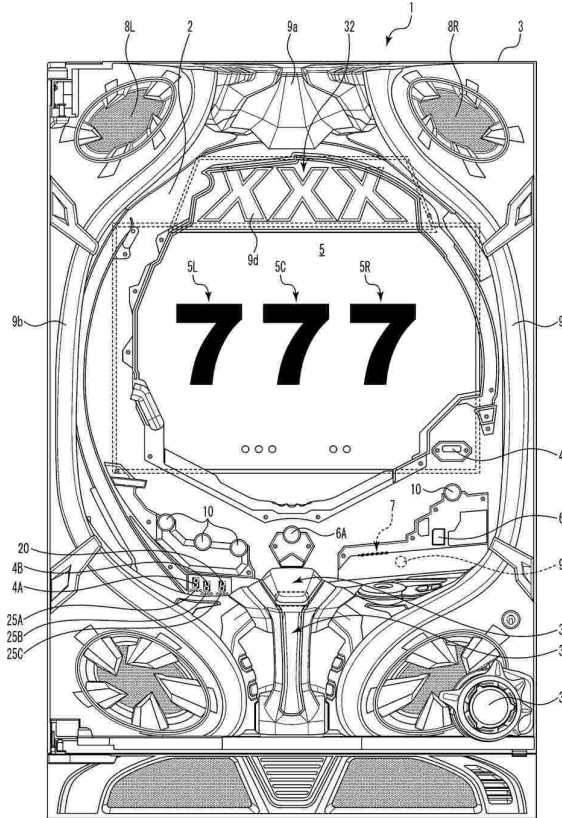
【図 12-11】

【图 12-11】 变形例 225SG-5



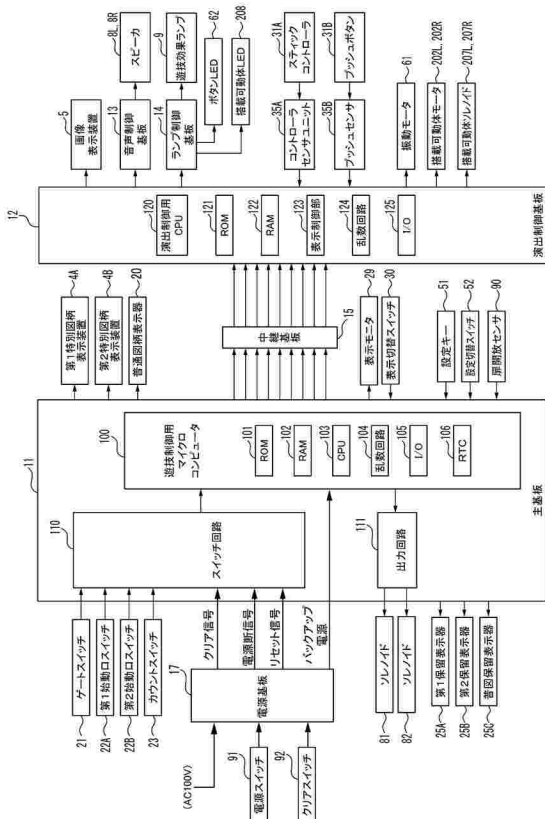
【図 13-1】

【図13-1】 特徴部241SG



【図 13-2】

【图13-2】



【図 13-3】

【图13-3】

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
	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復帰指定	停電復帰画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ演出の実行を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	01	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 13 - 4】

【図 13-4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図 13 - 5】

【図 13-5】

(A) 表示結果判定テーブル1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 表示結果判定テーブル2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000～54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 13 - 6】

【図 13-6】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(通常開放ラウンド)
確変C(突確)	次回大当りまで	無し	2(高速開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10(通常開放ラウンド)

【図 13 - 7】

【図 13-7】

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)
PA2-4	60000	スーパーリーチγ(はずれ)(高ベース用)
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)
PB1-4	60000	スーパーリーチγ(大当り)(高ベース用)
PC1-1	5000	特殊当り(小当りまたは突確大当り)

10

20

30

40

50

【図 13-8】

【图13-8】

(A) 低ペース用

可変表示結果	非確実 大当り	確実大当り AorB	確実大当り Cor小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)
変動パターン判定テーブル	大当り変動パターン α大当りテーブルA	大当り変動パターン β大当りテーブルB	特殊大当り 変動パターンγ大当り	はずれ変動パターン α大当りテーブルA	はずれ変動パターン β大当りテーブルB	はずれ変動パターン γ大当りテーブルC
PA1-1(非リーチははずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-
PA1-2(非リーチははずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-
PA1-3(非リーチははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800
PA1-4(非リーチははずれ短縮)	-	-	-	-	-	-
PA2-1(ノーマルリーチははずれ)	-	-	-	300	200	100
PA2-2(スーパーリーチαははずれ)	-	-	-	90	90	90
PA2-3(スーパーリーチβははずれ)	-	-	-	7	7	7
PA2-4(スーパーリーチγははずれ)	-	-	-	-	-	-
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	497	250	-	-	-	-
PB1-2(スーパーリーチα大当り)	300	347	-	-	-	-
PB1-3(スーパーリーチβ大当り)	200	400	-	-	-	-
PB1-4(スーパーリーチγ大当り)	-	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊大当り)	-	-	997	-	-	-

(数値は判定値数)

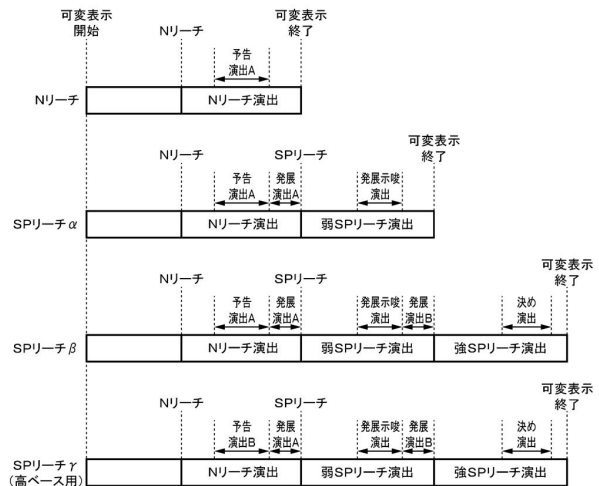
(B) 高ベース用

可変表示結果	非確定 大当り	確変大当り AorB	確変大当り Cor小当り	はずれ
変動パターン判定テーブル	大当り確変 短延タイムA	大当り確変 短延タイムB	特約短延 短延タイムC	はずれ短延 短延タイムD
PA1-1(非リーチははずれ短縮なし)	-	-	-	-
PA1-2(非リーチははずれ短縮1)	-	-	-	-
PA1-3(非リーチははずれ短縮2)	-	-	-	-
PA1-4(非リーチははずれ時短)	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルリーチははずれ)	-	-	-	100
PA2-2(スーパージリーチαははずれ)	-	-	-	80
PA2-3(スーパージリーチβははずれ)	-	-	-	10
PA2-4(スーパージリーチγははずれ)	-	-	-	7
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	97	50	-	-
PB1-2(スーパージリーチα大当り)	350	200	-	-
PB1-3(スーパージリーチβ大当り)	300	347	-	-
PB1-4(スーパージリーチγ大当り)	250	400	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-

(数値は判定値数)

【図 13-9】

【图13-9】



10

20

【図 13-10】

【图13-10】

[illegible]

【図 13-11】

【図13-11】

発展演出A・Bの実行状況別の大当たり期待度(SPIーチ $\beta \cdot \gamma$)

実行パターン	発展演出A (可動体)	発展演出B (第2疑似可動体表示)	期待度
パターンA	非実行	非実行	↑ 低 ↓ 高
パターンB	非実行	実行	
パターンC	実行	非実行	
パターンD	実行	実行	

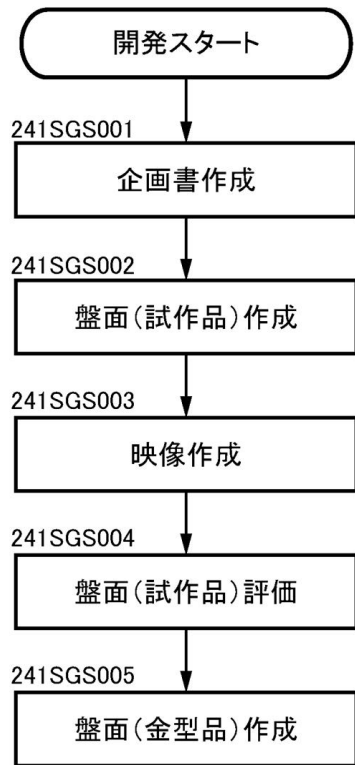
30

40

50

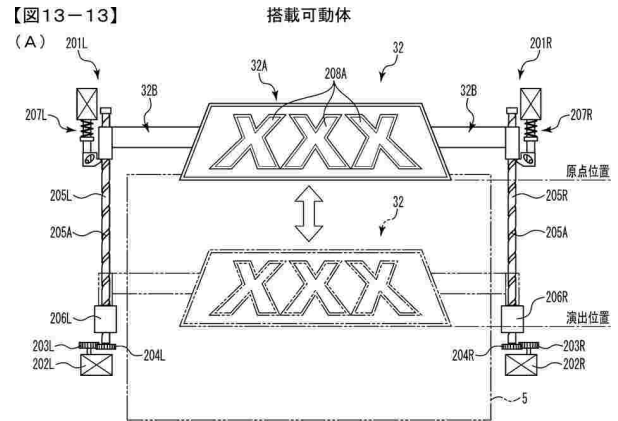
【図 13-12】

【図13-12】



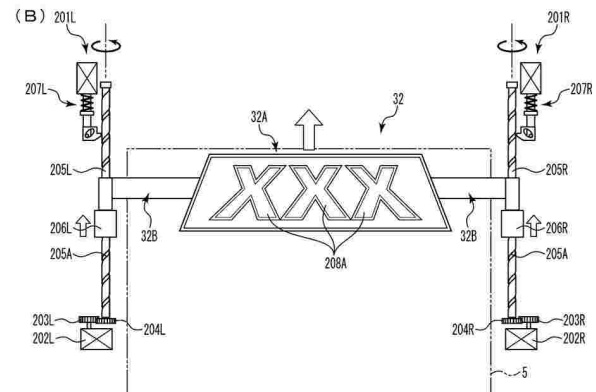
【図 13-13】

【图13-13】



10

(B)



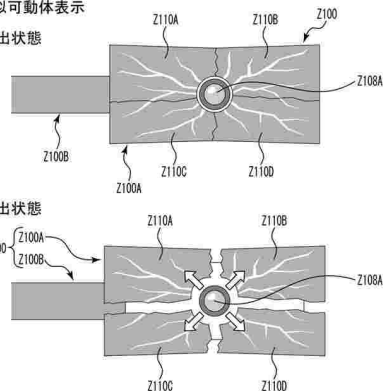
20

【図 13-14】

【图13-14】

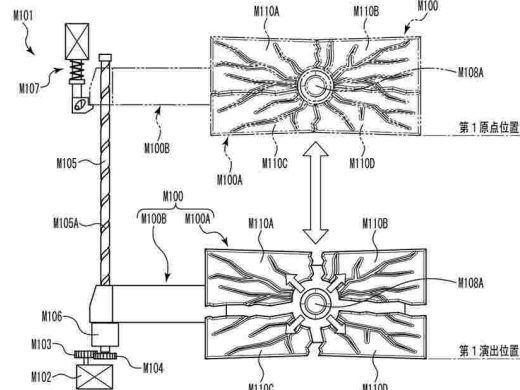
(A) 第 1 擬似可動体表示

第 1 演出狀態



第2演出狀態

(B) 開発当初搭載予定であった第1非搭載可動体

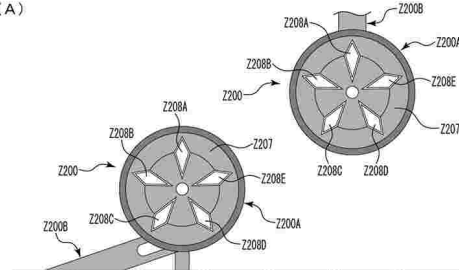


【図 13-15】

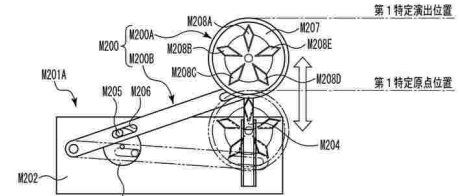
【图13-15】

第2 擬似可動体表示

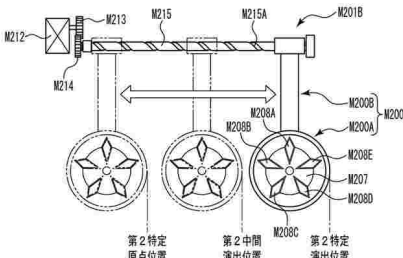
(A)



(B) 開発当初搭載予定であった第2非搭載可動体（搭載案1）



(C) 開発当初搭載予定であった第2非搭載可動体（搭載案2）

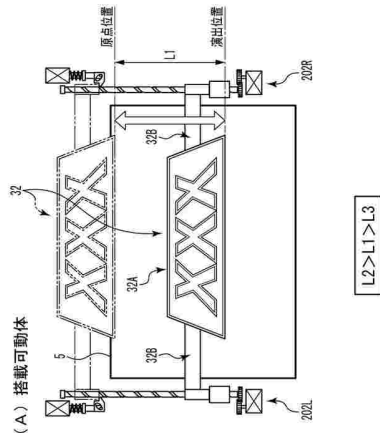
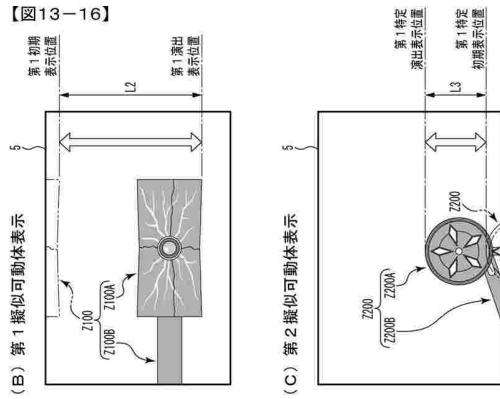


30

40

【図 13-16】

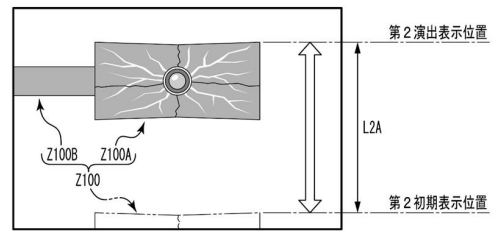
【図13-16】



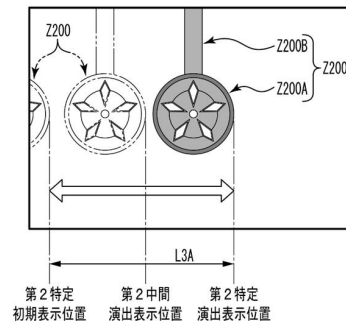
【図 13-17】

【図13-17】

(A) 第1擬似可動体表示

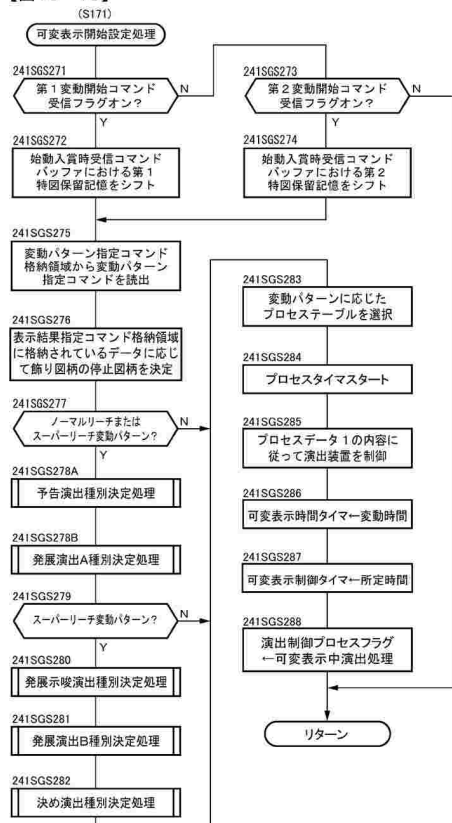


(B) 第2擬似可動体表示



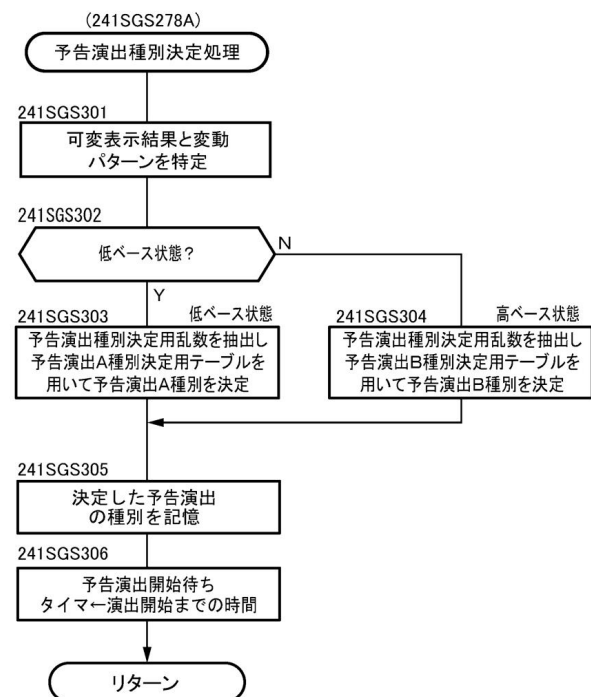
【図 13-18】

【図13-18】



【図 13-19】

【図13-19】



10

20

30

40

50

【図 13-20】

【図13-20】

(A) 予告演出A種別決定用テーブル(低ベース用)

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
パターンPYA-1	5	5	50	80
パターンPYA-2	15	15	30	10
パターンPYA-3	30	50	15	8
パターンPYA-4	50	30	5	2

(数値は判定値数)

(B) 予告演出B種別決定用テーブル(高ベース用)

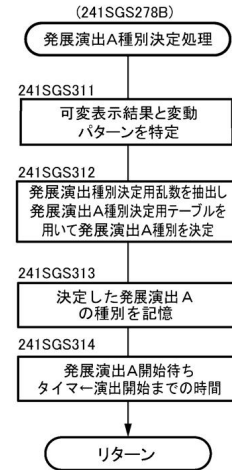
演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
パターンPYB-1	5	5	50	80
パターンPYB-2	15	15	30	10
パターンPYB-3	30	50	15	8
パターンPYB-4	50	30	5	2

(数値は判定値数)

【図 13-21】

【図13-21】

(A)



10

(B) 発展演出A種別決定用テーブル

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
非実行	10	20	80	100
実行	90	80	20	-

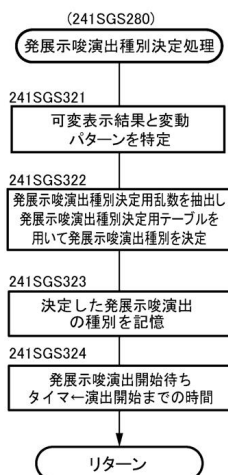
(数値は判定値数)

20

【図 13-22】

【図13-22】

(A)



(B) 発展示唆演出種別決定用テーブル

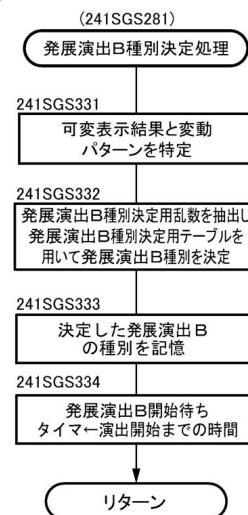
演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ
パターンPS-1	5	5	50
パターンPS-2	15	15	30
パターンPS-3	30	50	15
パターンPS-4	50	30	5

(数値は判定値数)

【図 13-23】

【図13-23】

(A)



30

(B) 発展演出B種別決定用テーブル

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチβ・γ はずれ	Sリーチα はずれ
非実行	20	30	30	100
実行	80	70	70	-

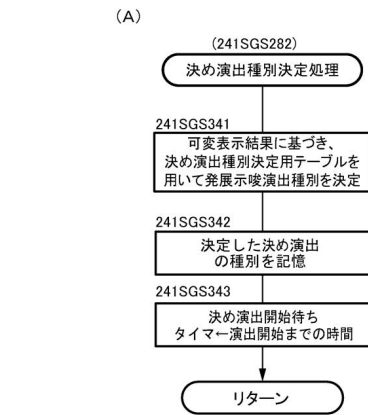
(数値は判定値数)

40

50

【図 13-24】

【図13-24】



(B) 決め演出種別決定用テーブル

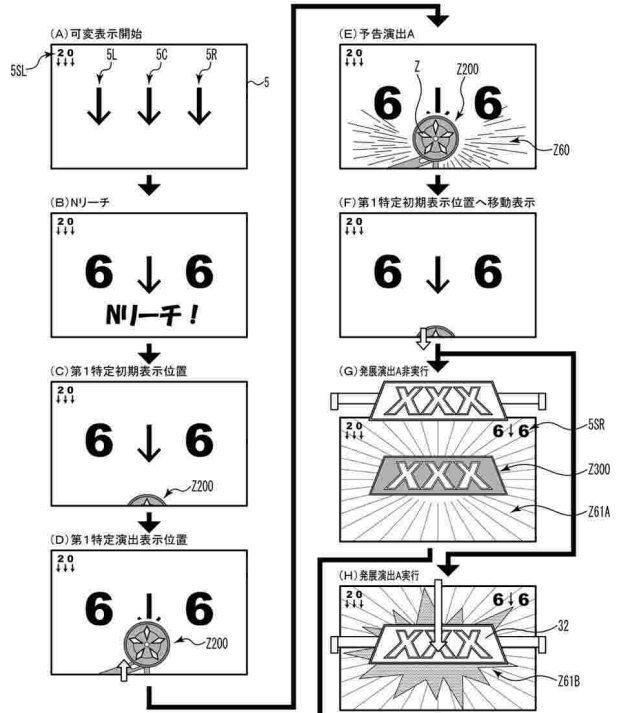
演出種別	操作対象	確変大当り	非確変大当り	Sリーチβ・γ はずれ
パターンKB-1(はずれ)	プッシュボタン	-	-	70
パターンKB-2(大当り)		30	70	-
パターンKV-1(はずれ)	スティック コントローラ	-	-	30
パターンKV-2(大当り)		70	30	-

(数値は判定値数)

【図 13-25】

【図13-25】

S Pリーチβの流れ

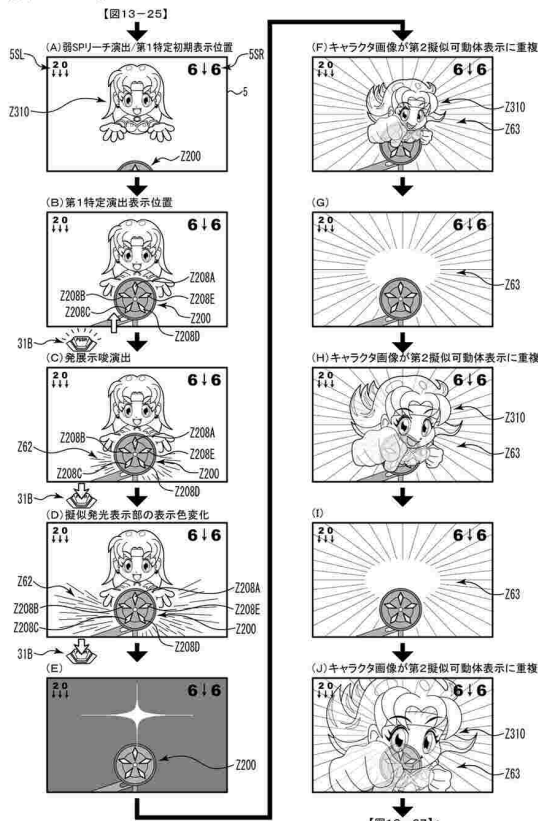


※【図13-25】以降、白矢印⇩は画像ではなく動きを示す

【図 13-26】

【図13-26】

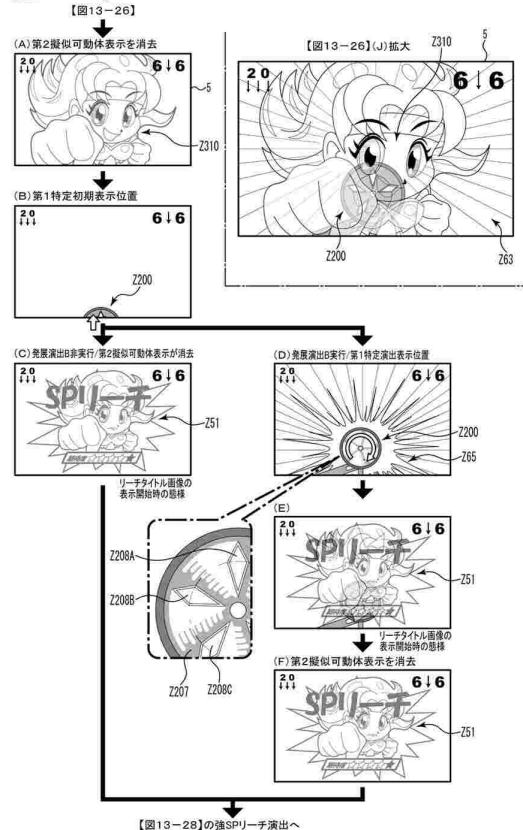
S Pリーチβの流れ



【図 13-27】

【図13-27】

S Pリーチβの流れ



10

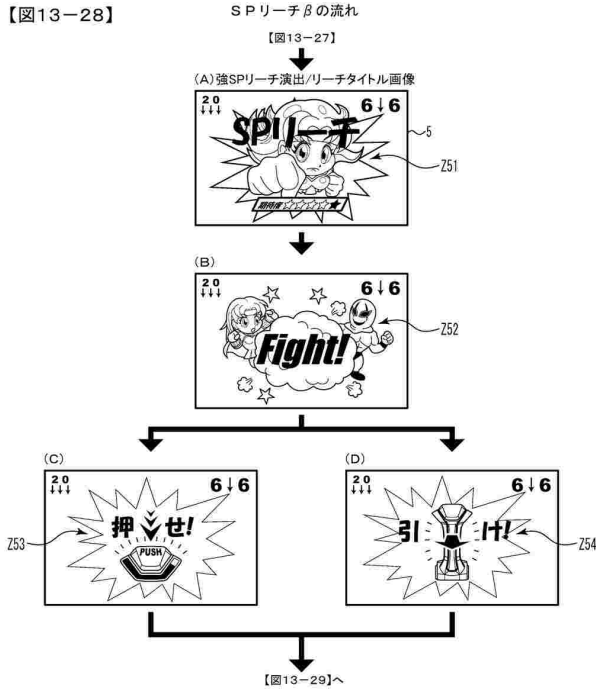
20

30

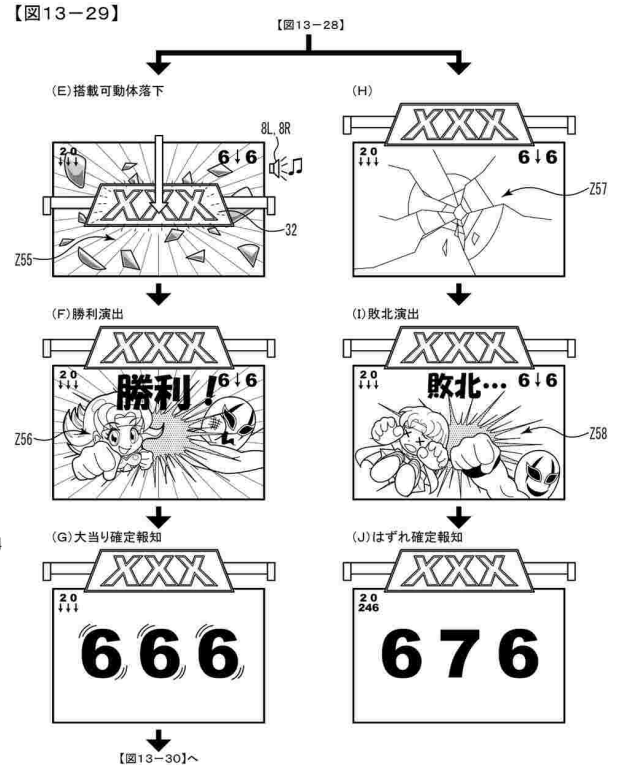
40

50

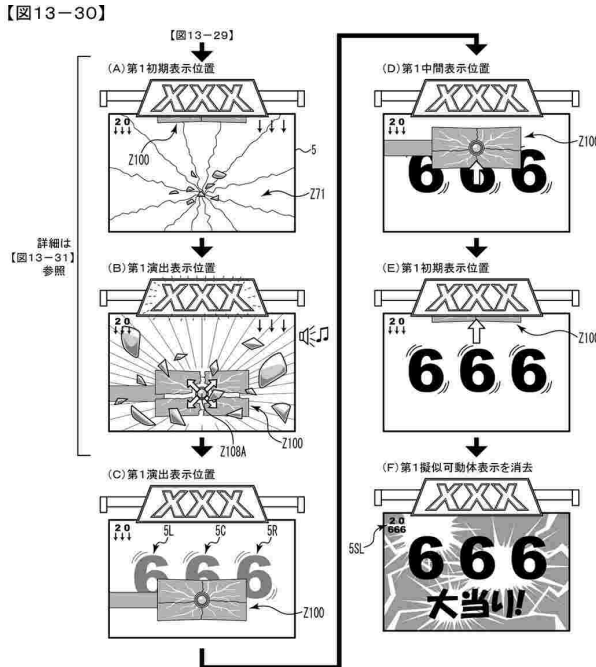
【図13-28】



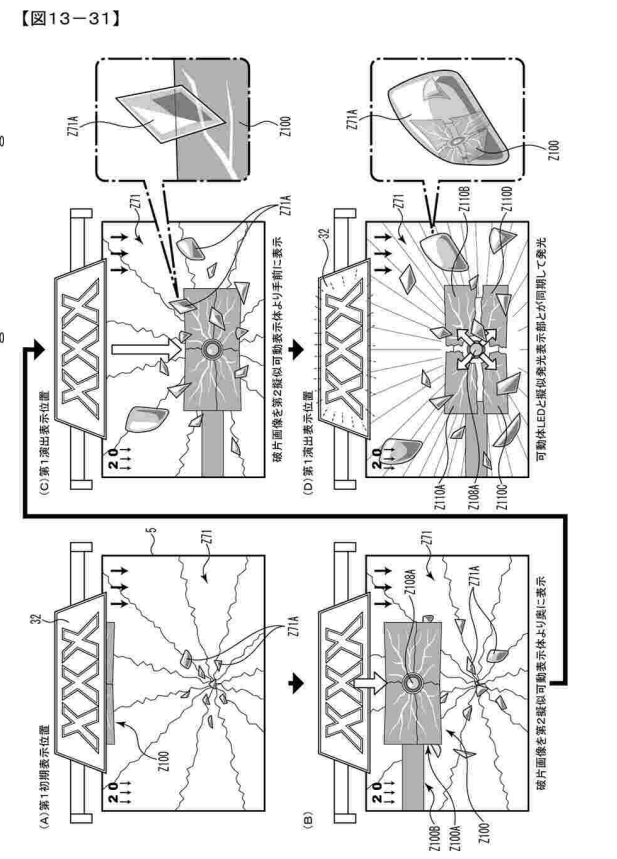
【図13-29】



【図13-30】



【図13-31】



10

20

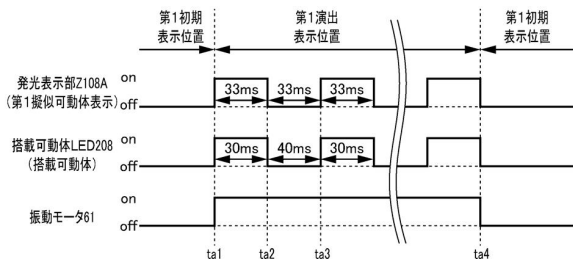
30

40

50

【図 13-32】

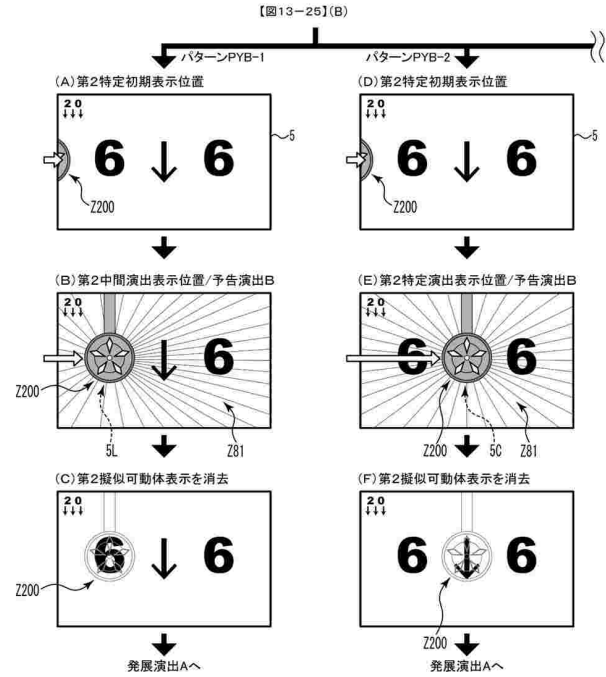
【图13-32】



【図 13-33】

【图13-33】

SPリーチ γ の流れ

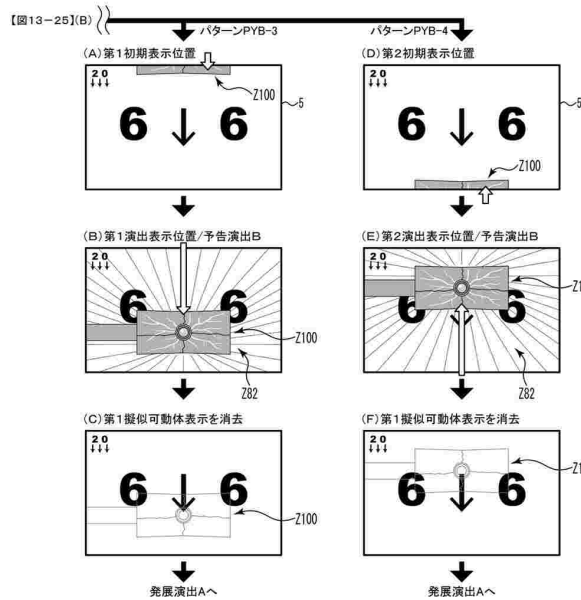


10

20

【図 13-34】

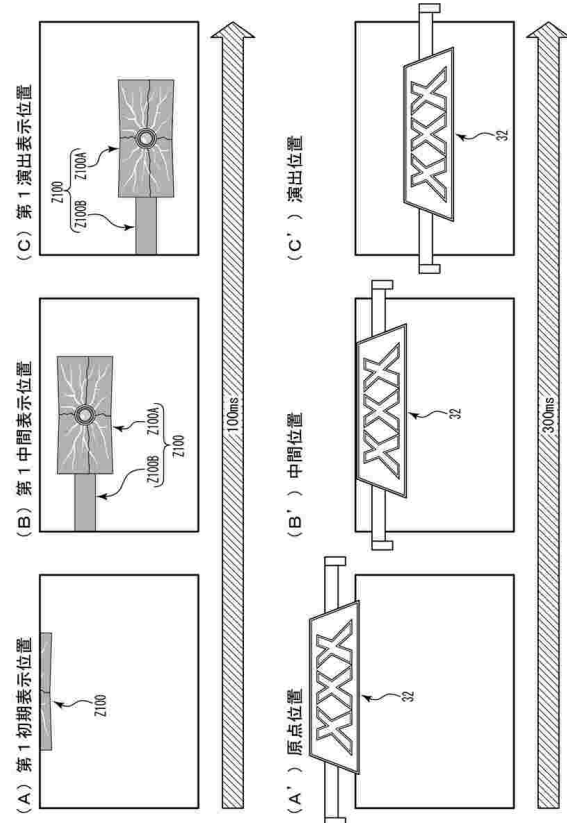
【图13-34】

SPリーチ γ の流れ

【図 13-35】

【图13-35】

第1 擬似可動体表示と搭載可動体との比較

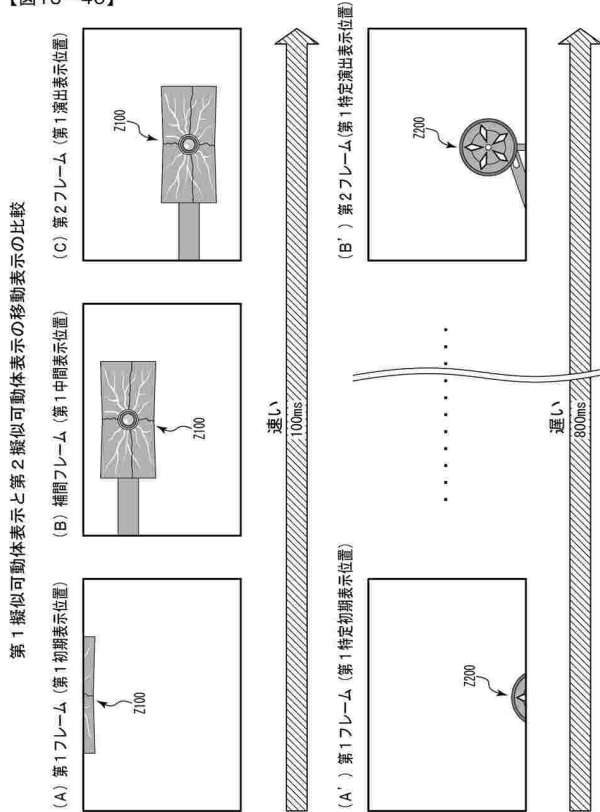


30

40

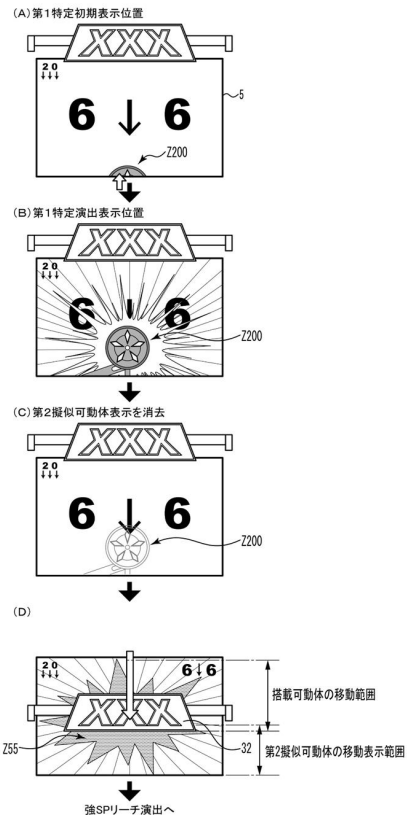
【図 13-40】

【图13-40】



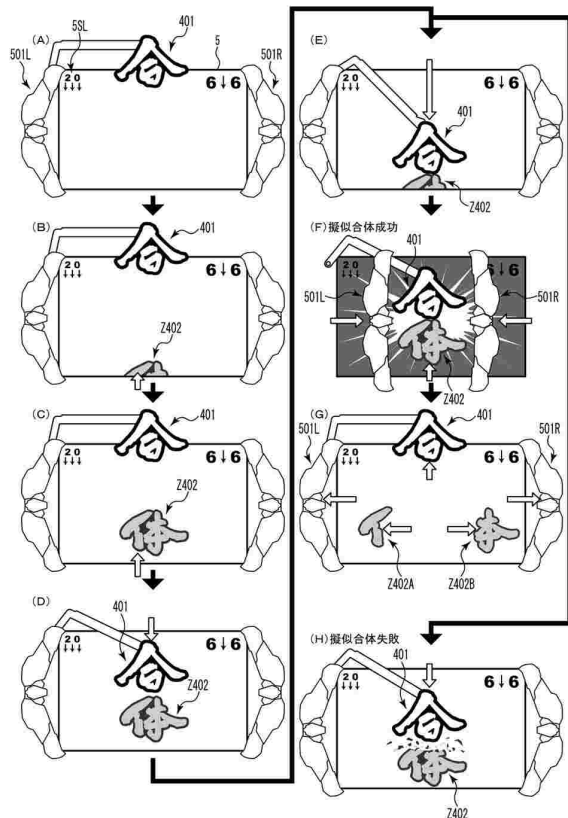
【図 13-41】

【图13-41】 特徵部241SG变形例1



【図 13-42】

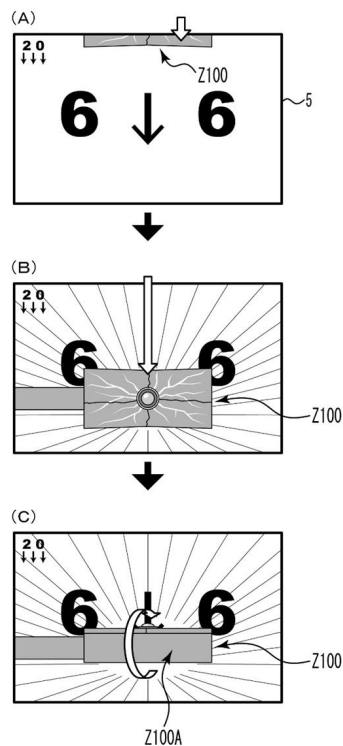
【図13-42】 特徴部241SG変形例2



【図 13-43】

【図13-43】

特徴部 2 4 1 S G 変形例 3



フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 7 3 4 0 4 7 4 (J P , B 2)
特開 2 0 1 9 - 2 0 1 8 6 4 (J P , A)
特開 2 0 1 2 - 1 3 0 5 6 1 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 0 3 9 7 4 5 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 0 6 8 9 6 7 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2