(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7582986号
(P7582986)

(45)発行日　令和6年11月13日(2024.11.13)

(24)登録日　令和6年11月5日(2024.11.5)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全228頁）

(21)出願番号　特願2022-23536(P2022-23536)
(22)出願日　令和4年2月18日(2022.2.18)
(65)公開番号　特開2023-120591(P2023-120591A)
(43)公開日　令和5年8月30日(2023.8.30)
審査請求日　令和5年8月8日(2023.8.8)

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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
可変表示を行い、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、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
前記特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、第３パターンと、があり、
前記第１パターンは、破片画像の表示に関する第１パラメータと、破片画像の表示に関する第２パラメータと、を含んで構成され、
前記第２パターンは、前記第１パラメータと、前記第２パラメータと、を含んで構成され、
前記第３パターンは、前記第１パラメータと、前記第２パラメータと、を含んで構成され、
前記第１パターンと前記第２パターンとで、前記第１パラメータの値が共通であり、前記第２パラメータの値が異なり、
前記第２パターンと前記第３パターンとで、前記第１パラメータの値が異なり、前記第２パラメータの値が共通であり、

前記表示手段は、
前記第１パターン、前記第２パターン及び前記第３パターンとは異なる第４パターンで破片画像を表示可能であり、
前記第４パターンで破片画像を表示する前にオブジェクト画像を複数の態様の何れかで表示可能であり、
前記第４パターンで破片画像が表示された後の背景画像は、第１背景画像と、該第１背景画像よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する第２背景画像と、を含む複数あり、
前記オブジェクト画像の態様に応じて、前記第４パターンで破片画像が表示された後に何れの背景画像が表示されるかを示唆可能である、
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、可変表示を行い、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、液晶表示装置に表示される画像を段階的に変化させていくステップアップ演出として、該液晶装置の表示画面をガラスに見立て、該表示画面にヒビ（割れ前兆画像としてのガラス板）を表示した後に該表示画面があたかも割れたように複数の破片画像を表示する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２０２０－１２７５９３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、単に破片画像を表示する演出を実行可能なものでしかないため、遊技興趣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、遊技興趣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】
本発明の請求項１に記載の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、第３パターンと、があり、
第１パターンは、破片画像の表示に関する第１パラメータと、破片画像の表示に関する第２パラメータと、を含んで構成され、
第２パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第３パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第１パターンと第２パターンとで、第１パラメータの値が共通であり、第２パラメータ

の値が異なり、
　第２パターンと第３パターンとで、第１パラメータの値が異なり、第２パラメータの値が共通であり（図７３、図７４参照）、
前記表示手段は、
　前記第１パターン、前記第２パターン及び前記第３パターンとは異なる第４パターンで破片画像を表示可能であり、
　前記第４パターンで破片画像を表示する前にオブジェクト画像を複数の態様の何れかで表示可能であり、
　前記第４パターンで破片画像が表示された後の背景画像は、第１背景画像と、該第１背景画像よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する第２背景画像と、を含む複数あり、
　前記オブジェクト画像の態様に応じて、前記第４パターンで破片画像が表示された後に何れの背景画像が表示されるかを示唆可能である、
ことを特徴としている。
　この特徴によれば、それぞれのパターンで、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータの値により構成されることで、安定的で多彩な破片画像の表示パターンを構築することができる。
【０００７】
　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】
【０００８】
【図１】実施例における遊技機を示す正面図である。
【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である。
【図４】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である。
【図５】レイヤの構成を示す説明図である。
【図６】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図７】各乱数を示す説明図である。
【図８】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図９】（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図１０】（Ａ）は通常状態における変動パターンの説明図、（Ｂ）は時短状態または確変状態における変動パターンの説明図である。
【図１１】（Ａ）～（Ｆ）は変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図１３】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
【図１４】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１５】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１６】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１７】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１８】（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）は変動カテゴリを示す図である。
【図１９】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２０】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２１】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３】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２４】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５】保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図である。
【図２６】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２７】（Ａ）は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り、（Ｂ）は通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合の説明図である。
【図２８】（Ａ）はセリフ予告演出設定処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は通常状態におけるセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、（Ｃ）は演出パターンの説明図である。
【図２９】（Ａ）は背景変化の実行の有無及び背景変化演出の演出パターン決定割合の説明図であり、（Ｂ）はリーチ示唆演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、（Ｃ）はカットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図である。
【図３０】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
【図３１】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
【図３２】時短状態・確変状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
【図３３】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図３４】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図３５】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図３６】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図３７】スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。
【図３８】スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。
【図３９】スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。
【図４０】スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。
【図４１】スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。
【図４２】第１連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。
【図４３】第２連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。
【図４４】セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。
【図４５】背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。
【図４６】背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。
【図４７】背景変化演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。
【図４８】擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。
【図４９】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。
【図５０】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。
【図５１】弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。
【図５２】強発展演出Ａの一部の動作例の詳細を示す図である。
【図５３】強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。
【図５４】強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。
【図５５】カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。
【図５６】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【図５７】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【図５８】可変表示結果がはずれの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【図５９】各演出の詳細を比較するための説明図である。
【図６０】各演出の詳細を比較するための説明図である。
【図６１】第１連続割れ演出、第２連続割れ演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図６２】セリフ予告演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図６３】背景変化演出Ａの詳細を示すタイミングチャートである。
【図６４】背景変化演出Ｂの詳細を示すタイミングチャートである。
【図６５】擬似連演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図６６】リーチ示唆演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図６７】弱発展演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図６８】強発展演出Ａの詳細を示すタイミングチャートである。
【図６９】強発展演出Ｂの詳細を示すタイミングチャートである。
【図７０】カットイン演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図７１】結果報知演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図７２】各演出における破片画像の速度変化を示す説明図である。
【図７３】割れ演出における割れパターンを示す図である。
【図７４】各割れパターンの表示例を示す図である。
【図７５】割れパターンＡにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図７６】割れパターンＢにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図７７】割れパターンＣにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図７８】割れパターンＤにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図７９】割れパターンＥにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図８０】割れパターンＦにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図８１】割れパターンＧにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図８２】（Ａ）は擬似連演出、（Ｂ）はカットイン演出にて表示される破片画像を示す図である。
【図８３】（Ａ）は背景変化演出Ａ、（Ｂ）は強発展演出Ｂにて表示される破片画像を示す図である。
【図８４】本発明の変形例１を示す図である。
【図８５】本発明の変形例２を示す図である。
【図８６】本発明の変形例３を示す図である。
【図８７】本発明の変形例４を示す図である。
【図８８】本発明の変形例５を示す図である。
【図８９】本発明の変形例６を示す図である。
【図９０】本発明の変形例７を示す図である。
【図９１】本発明の変形例８を示す図である。
【図９２】本発明の変形例９を示す図である。
【図９３】本発明の変形例９を示す図である。
【図９４】本発明の変形例１０を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。
【００１０】
［形態１－１］
形態１－１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、

演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートが実行される前と、第２所定パートにおける破片画像が表示された後とで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
特定演出が実行される前と、特定演出における破片画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図３３～図３６、図４５、図４６、図５２、図６３、図６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【００１１】
［形態１－２］
形態１－２の遊技機は、
一の可変表示において所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、
所定演出が実行されずに特定演出が実行されるときの方が、特定演出が実行されずに所定演出が実行されるときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図３３～図３６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【００１２】
［形態１－３］
形態１－３の遊技機は、
背景画像は、第１背景画像と、該第１背景画像よりも有利な第２背景画像と、を含み、
第１背景画像を表示しているときに第１所定パートを実行可能であり、
第２所定パートの実行中に第２背景画像が表示され、
第２背景画像は、所定演出とは異なる第２背景煽り演出を実行したときにおいても表示可能であり、
所定演出により第２背景画像が表示されたときの方が、第２背景煽り演出により第２背景画像が表示されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図３０参照）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と第２背景煽り演出とのいずれにより第２背景画像が表示されるかに注目させ、興趣を高めることができる。
【００１３】
［形態１－４－１］
形態１－４－１の遊技機は、
一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、
所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、
特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、
特定演出の実行前に、所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図３３～図３６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との両方が実行されることに期待させることで、興趣を高めることができる。
【００１４】
［形態１－４－２］
形態１－４－２の遊技機は、
所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、
特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、
背景画像は、装飾識別情報がリーチ状態となる前の第１背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となる前であって該第１背景画像よりも有利な第２背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後の第３背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後であって該第３背景画像よりも有利な第４背景画像と、を含み、
第２所定パートにおける破片画像は、第２背景画像とともに表示され、
特定演出における破片画像は、第４背景画像とともに表示される（図４５、図４６、図５２、図６３、図６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出と背景画像との関係性に注目させ、興趣を高めることができる。
【００１５】
［形態１－４－３］
形態１－４－３の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある第２背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における破片画像は、重畳関係にある第４背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図５９、図６０、図７３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定パートおよび特定演出の演出効果を高めることができる。
【００１６】
［形態１－４－４］
形態１－４－４の遊技機は、
破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
回転動作により破片画像が第１の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある第２背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、
回転動作により破片画像が第２の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある第２背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図８３、図８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【００１７】
［形態１－４－５］

形態１－４－５の遊技機は、
複数の破片画像のうち第１の破片画像が第１の角度のときに、複数の破片画像のうち第２の破片画像は第２の角度となる（図８３、図８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【００１８】
［形態１－５］
形態１－５の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【００１９】
［形態１－６］
形態１－６の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。
【００２０】
［形態１－７－１］
形態１－７－１の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が共通である（図７５、図８０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【００２１】
［形態１－７－２］
形態１－７－２の遊技機は、
特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図７５、図８０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【００２２】
［形態１－７－３］
形態１－７－３の遊技機は、
特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。

【００２３】
［形態１－８］
形態１－８の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像および特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
第２所定パートにおける複数の破片画像のうち第１の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数と、特定演出における複数の破片画像のうち第２の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数とが共通である（図８３、図８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【００２４】
［形態２－１］
形態２－１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
表示手段は、第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第２タイミングと、においてエフェクト画像を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間のうち、第１期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第１期間経過後の第２期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図４５、図４６、図５２、図６３、図６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されるときの違和感を軽減して好適に所定演出および特定演出を実行することができる。
【００２５】
［形態２－２］
形態２－２の遊技機は、
第１タイミングで表示されるエフェクト画像と第２タイミングで表示されるエフェクト画像とで、表示期間の長さが共通である（図６３、図６８参照）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【００２６】
［形態２－３］
形態２－３の遊技機は、
第１所定パートの実行期間は、第２所定パートの実行期間よりも長く、
エフェクト画像の表示期間は、第１所定パートの実行期間および第２所定パートの実行期間よりも短い（図６３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の表示をエフェクト画像により違和感無く開始することができる。
【００２７】
［形態２－４］
形態２－４の遊技機は、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図４５、図４６、図５２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【００２８】
［形態３－１］
形態３－１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示される（図４８、図５５、図６５、図７０、図７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出

と特定演出とで破片画像の移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【００２９】

［形態３－２］

形態３－２の遊技機は、

一の可変表示において、所定演出は複数回実行可能である一方、特定演出は一回実行可能であり、

所定演出が複数回実行されたときの方が、所定演出が一回実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高く、

特定演出が一回実行されたときの方が、所定演出が複数回実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図３３～図３６参照）、

ことを特徴する遊技機。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【００３０】

［形態３－３］

形態３－３の遊技機は、

第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図４８（Ｃ）、図５５（Ｃ）参照）、

ことを特徴する遊技機。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【００３１】

［形態３－４－１］

形態３－４－１の遊技機は、

特定演出における破片画像は、表示期間のうち、表示が開始されてから特定タイミングまでの第１期間に亘って第１の速度より移動する態様で表示され、特定タイミングから表示手段の表示領域において非表示となるまでの第２期間に亘って第２の速度により移動する態様で表示され、

第２期間の方が、第１期間よりも長い（図７２参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【００３２】

［形態３－４－２］

形態３－４－２の遊技機は、

特定演出における破片画像が表示されるときのタイミングにおいて、エフェクト画像を表示可能であり、

エフェクト画像の表示期間は、第１期間と重複する一方、第２期間とは重複しない（図７０、図７２、図８１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【００３３】

［形態３－５］

形態３－５の遊技機は、

第２所定パートにおける破片画像および特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

第２所定パートにおける複数の破片画像のうち第１の破片画像が表示されてから表示手

段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、特定演出における複数の破片画像のうち第２の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【００３４】
［形態４－１］
形態４－１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像であり、
特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図４８、図５５、図５９、図６０、図６５、図７０、図８２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【００３５】
［形態４－２］
形態４－２の遊技機は、
特定演出は、破片画像の表示とともに特殊画像を表示することを含む演出であり、
特定演出における破片画像と特殊画像とは重畳関係にあり、
特定演出における複数の破片画像のうち第１の破片画像は、背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における複数の破片画像のうち第２の破片画像は、特殊画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における複数の破片画像のうち第３の破片画像は、背景画像の少なくとも一部と特殊画像の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図８２参照）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。
【００３６】
［形態４－３－１］
形態４－３－１の遊技機は、
特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
回転動作により第１の破片画像が第１の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、
回転動作により第１の破片画像が第２の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図８３、図８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【００３７】
［形態４－３－２］
形態４－３－２の遊技機は、
特定演出において、複数の破片画像のうち第１の破片画像が第１の角度のときに、複数の破片画像のうち第２の破片画像は第２の角度となる（図８３、図８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【００３８】
［形態５－１］
形態５－１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図４８、図５５、図６５、図７０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であ

ることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【００３９】

［形態５－２］

形態５－２の遊技機は、

特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図７７、図８１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【００４０】

［形態５－３］

形態５－３の遊技機は、

特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図８４参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。

【００４１】

［形態５－４］

形態５－４の遊技機は、

第２所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（例えば、図８３（Ａ）参照）、

特定演出における破片画像のうち第１の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり、

特定演出における破片画像のうち第１の破片画像とは異なる第２の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（例えば、図８３（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【００４２】

［形態６－１］

形態６－１の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を第１ヒビ態様から第２ヒビ態様に変化させる第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて、所定演出において第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートが実行された後に、第３所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、
所定演出において第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間の方が、特定演出においてオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間よりも長く、
第３所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間を要し、
特定演出において、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間とは異なる第２期間を要する（図４９～図５１、図５９、図６０、図６６、図６７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【００４３】

［形態６－２］
形態６－２の遊技機は、
第２所定パートの方が、第１所定パートよりも実行期間が長い（図５９、図６０、図６５、図７０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、単調な演出構成により所定演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【００４４】

［形態６－３］
形態６－３の遊技機は、
第２所定パートが実行され、その後、第３所定パートが実行されなかったときに、第３所定パートにおける破片画像の表示期間よりも長い期間に亘って第２ヒビ態様の割れ前兆画像を継続して表示する第４所定パートを実行可能である（図６６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第３所定パートが実行されないことを好適に示すことができる。

【００４５】

［形態６－４－１］
形態６－４－１の遊技機は、
所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、
所定演出が実行されて装飾識別情報がリーチ状態となる第１パターンと、所定演出が実行されずに装飾識別情報がリーチ状態となる第２パターンと、があり、

第１パターンにより可変表示が行われるときの方が、第２パターンにより可変表示が行われるときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図６６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【００４６】
［形態６－４－２］
形態６－４－２の遊技機は、
一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、
特定演出は、第３所定パートが実行された後に実行可能であり、
特定演出の実行前に、第３所定パートが実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図３３～図３６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出における第３所定パートが実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【００４７】
［形態６－５］
形態６－５の遊技機は、
第２所定パートから第３所定パートに移行するときの第１タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図４９（Ｇ）、図５１（Ｄ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【００４８】
［形態６－６］
形態６－６の遊技機は、
所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、
第３所定パートにおいてリーチ状態の装飾識別情報を強調表示することが可能であり、
第３所定パートにおいて、リーチ状態の装飾識別情報が強調表示される期間の方が、破片画像の表示期間よりも長い（図５０（Ｉ）～図５０（Ｋ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。
【００４９】
［形態６－７－１］
形態６－７－１の遊技機は、
第１所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応して動作強調画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い表示レイヤにおいて表示可能であり、
ヒビ態様の割れ前兆画像の表示を開始するタイミングで動作強調画像を表示する（図４９（Ｄ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像を違和感無くヒビ態様に変化させることができる。
【００５０】
［形態６－７－２］
形態６－７－２の遊技機は、
動作強調画像の表示とともに小破片画像を表示可能であり、
小破片画像の表示期間は、動作強調画像の表示期間よりも長い（図４９（Ｄ）参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像がヒビ態様に変化したことを好適に示すことができる。
【００５１】
［形態６－７－３］
形態６－７－３の遊技機は、
第２所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応してエフェクト画像を表示可能であり、
エフェクト画像を表示するときに動作強調画像を表示しない（図４９（Ｈ）、図６６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定パート第２所定パートとで差異を持たせ、所定演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。
【００５２】
［形態６－７－４］
形態６－７－４の遊技機は、
第１所定パートにおける小破片画像と、第３所定パートにおける破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が異なる（図６６）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定パートと第３所定パートとで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【００５３】
［形態６－８］
形態６－８の遊技機は、
第３所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像である（図５９、図６０、図７３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とで破片画像の表示態様に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【００５４】
［形態６－９］
形態６－９の遊技機は、
第３所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。
【００５５】
［形態６－１０］
形態６－１０の遊技機は、
特定演出における破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間の方が、第３所定パートにおける破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間よりも長い（図６６、図６７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。
【００５６】
［形態７－１］
形態７－１の遊技機は、

可変表示を行い、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、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
遊技者に動作検出手段に対する動作を促す動作促進演出を実行可能であり、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて動作促進画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
動作促進演出は、動作有効期間に亘って動作促進画像を表示し、遊技者の動作が検出されたときに該動作促進画像の表示態様を動作促進態様から動作完了態様に変化させる演出であり、
動作促進演出により動作促進画像が動作促進態様から動作完了態様に変化したときに、特定演出を実行可能であり、
特定演出の実行期間のうちの少なくとも一部の期間において、動作完了態様の動作促進画像と該特定演出における破片画像との両方を視認することが可能であり、
特定演出おける破片画像の表示期間は、動作促進態様の動作促進画像の表示期間よりも短く、動作完了態様の動作促進画像の表示期間よりも長い（図４５、図４６、図５５図６３、図７０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、単調な演出構成により特定演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【００５７】
［形態８－１］
形態８－１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第１所定パートが実行される前と、第２所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
第３所定パートが実行される前と、第４所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図４５、図４６、図４８、図６３、図６５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出をそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【００５８】
［形態８－２］
形態８－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第３所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第３所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図４５、図４６、図４８、図６３、図６５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【００５９】
［形態９－１］
形態９－１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、

第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
表示手段は、第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、第３所定パートから第４所定パートに移行するときの第２タイミングと、においてエフェクト画像を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間のうち、第１期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第１期間経過後の第２期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図４５、図４６、図４８、図６３、図６５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されるときの違和感を軽減して好適に第１所定演出および第２所定演出を実行することができる。
【００６０】
［形態９－２］
形態９－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第３所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第３所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図４５、図４６、図４８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【００６１】
［形態１０－１］
形態１０－１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

第４所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示される（図４５、図４６、図５３、図５４、図６３、図６９、図７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の 移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【００６２】

［形態１０－２］
形態１０－２の遊技機は、
第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、第３所定パートから第４所定パート移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図４５（Ｇ）、図５３（Ｈ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【００６３】

［形態１０－３－１］
形態１０－３－１の遊技機は、
第４所定パートにおける破片画像は、表示が開始されてから特定タイミングまでの第１期間に亘って第１の速度より移動する態様で表示され、特定タイミングから非表示となるまでの第２期間に亘って第２の速度により移動する態様で表示され、
第２期間の方が、第１期間よりも長い（図７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【００６４】

［形態１０－３－２］
形態１０－３－２の遊技機は、
第４所定パートにおける破片画像が表示されるときに、エフェクト画像を表示可能であり、
第４所定パートにおいて、エフェクト画像の表示期間は、第１期間と重複する一方、第２期間とは重複しない（図５３、図７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【００６５】

［形態１０－４］
形態１０－４の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（図８３（Ａ）参照）、
第４所定パートにおける破片画像のうち第１の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり、
第４所定パートにおける破片画像のうち第１の破片画像とは異なる第２の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（図８３（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１所定演出と第２特定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【００６６】

［形態１０－５］

形態１０－５の遊技機は、

第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図５９、図６０、図７３参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【００６７】

［形態１０－６－１］

形態１０－６－１の遊技機は、

第２所定パートにおける破片画像と第４所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

第４所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第２所定パートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図７５、図７６参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【００６８】

［形態１０－６－２］

形態１０－６－２の遊技機は、

特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと非表示となる前のタイミングとで視認性が異なる（図７５、図７６参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【００６９】

［形態１０－７－１］

形態１０－７－１の遊技機は、

第２所定パートにおける破片画像および第４所定パートにおける破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

第２所定パートにおける複数の破片画像のうち第１の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、第４所定パートにおける複数の破片画像のうち第２の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図８９参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【００７０】

［形態１０－７－２］

形態１０－７－２の遊技機は、

回転動作により破片画像が第１の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、

回転動作により破片画像が第２の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図８３、図８９参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【００７１】

［形態１０－７－３］

形態１０－７－３の遊技機は、
第１の破片画像が第１の角度のときに、複数の破片画像のうち第２の破片画像は第２の角度となる（図８３、図８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【００７２】
［形態１０－８］
形態１０－８の遊技機は、
一の可変表示において、第１所定演出と第２所定演出との両方を実行可能であり、
第１所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、
第２所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、
第２所定演出の実行前に、第１所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図３３～図３６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【００７３】
［形態１０－９］
形態１０－９の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第３所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第３所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図６３、図６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【００７４】
［形態１１－１］
形態１１－１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識

することが困難な非透過態様の画像であり、
　第４所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図４８、図４５、図４６、図６５、図６３参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【００７５】
　［形態１２－１］
　形態１２－１の遊技機は、
　可変表示を行い、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、
　表示手段と、
　演出実行手段と、を備え、
　演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
　所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
　表示手段は、
　　所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
　　所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
　　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
　第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
　第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
　第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
　第２所定パートにおける破片画像と第４所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向との複数方向に向かって移動する態様で表示され、
　特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定方向に向かって移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、
　第４所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第２所定パートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図４５、図４６、図５３、図５４、図６３、図６９参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【００７６】
　［形態１３－１］
　形態１３－１の遊技機は、
　可変表示を行い、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、
　表示手段と、
　演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像を第１ヒビ態様から第２ヒビ態様に変化させる第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第３ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第４所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第５所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第４所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートが実行された後に、第３所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、
第２所定パートを開始してから第３所定パートに移行するまでの期間の方が、第４所定パートを開始してから第５所定パートに移行するまでの期間よりも長く、
第３所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間を要し、
第５所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間とは異なる第２期間を要する（図４５、図４６、図４９、図５０、図６６、図６３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【００７７】

［形態１３－２］
形態１３－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像をオブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様にて表示可能であり、
第４所定パートにおいて割れ前兆画像を第３ヒビ前段態様から第３ヒビ態様に変化させて表示可能である（図４９、図４５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【００７８】

［形態１４－１］
形態１４－１の遊技機は、
可変表示を行い、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、

表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第１所定演出を実行した後の特定タイミングで実行可能であり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、
第２所定パートと第４所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、
第１所定演出の後に第２所定演出を実行する場合に、第２所定パートにおいて表示した破片画像を表示手段の表示領域において非表示とした後に、第３所定パートを開始する（図４２、図４３、図６１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とを連続して実行可能であることにより、連続的に遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第３所定パートは第２所定パートにおける破片画像が非表示となった後に開始されるため、すでに破片画像が表示されているにもかかわらず、新たな割れ前兆画像が表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【００７９】
［形態１４－２］
形態１４－２の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と第４所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第２所定パートと第４所定パートとで、破片画像の表示が開始される位置が異なる（図４２、図４３、図８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出第２所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【００８０】
［形態１４－３］
形態１４－３の遊技機は、
第２所定パートと第４所定パートとで、共通に、破片画像とともに特殊画像を表示可能であり、
第２所定パートにおける特殊画像は、第１態様にて表示され、
第４所定パートにおける特殊画像は、第１態様とは異なる第２態様にて表示される（図４２（Ｆ）、図４３（Ｆ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とで特殊画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【００８１】
［形態１４－４］
形態１４－４の遊技機は、

第２所定パートと第４所定パートとで、破片画像の表示期間の長さが異なる一方、特殊画像の表示期間の長さが共通である（図６１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出第２所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【００８２】
［形態１４－５］
形態１４－５の遊技機は、
第１所定演出の実行後に第２所定演出を実行する第１パターンと、第１所定演出の実行後に第２所定演出を実行しない第２パターンと、があり、
第１パターンにより遊技が進行する方が、第２パターンにより遊技が進行するよりも有利状態に制御される割合が高い（図２７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【００８３】
［形態１４－６］
形態１４－２の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
第４所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とに関連性を高め、興趣を高めることができる。
【００８４】
［形態１４－７－１］
形態１４－７－１の遊技機は、
第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、第３所定パートから第４所定パート移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図４２（Ｃ）、図４３（Ｃ）、図６１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【００８５】
［形態１４－７－２］
形態１４－７－２の遊技機は、
第１タイミングで表示されるエフェクト画像と第２タイミングで表示されるエフェクト画像とで、表示期間の長さが共通である（図６１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【００８６】
［形態１５－１］
形態１５－１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示するとともに、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示し、
第２所定パートにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間を要し、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間とは異なる第２期間を要する（図４５、図４６、図５８、図６３、図７１（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出における破片画像とは非表示となるまでに要する期間が異なる破片画像とともに割れ前兆画像を表示することにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【００８７】

［形態１５－２］

形態１５－２の遊技機は、
有利状態に制御されないことが報知されたときにおける割れ前兆画像の方が、第１所定パートにおける割れ前兆画像よりも表示期間が長い（図６３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態に制御されないことを好適に示すことができる。

【００８８】

［形態１５－３］

形態１５－３の遊技機は、
第２所定パートにおける複数の破片画像のうち最も表示サイズが大きい第１の破片画像があり、
有利状態に制御されないことが報知されたときにおける複数の破片画像のうち最も表示サイズが大きい第２の破片画像があり、
第１の破片画像の方が、第２の破片画像よりも表示サイズが大きい（例えば、図４６（Ｊ）、図５８（Ｄ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【００８９】

［形態１５－４］

形態１５－４の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図７３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【００９０】
［形態１５－５］
形態１５－５の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示される（例えば、図７５、図７７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の見せ方に関連性を持たせ、興趣を高めることができる。
【００９１】
［形態１５－６］
形態１５－６の遊技機は、
第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図４５（Ｇ）、図５８（Ｃ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【００９２】
［形態１６－１］
形態１６－１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
発光手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示可能であり、
第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第１発光パターンにより発光手段が発光し、
第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第２発光パターンにより発光手段が発光し、
第１発光パターンによる発光手段の発光は、第２所定パートが実行されるまで継続し、
第２発光パターンによる発光手段の発光は、有利状態に制御されないことが報知された報知演出が終了した後において所定条件が成立するまで継続する（図４５、図４６、図５８、図６３、図７１（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像と報知演出終了後の所定条件が成

立するまで継続する第２発光パターンとを用いることにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【００９３】

［形態１７－１］

形態１７－１の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、

報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示可能であり、

第１所定パートが実行される前と、第２所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、背景画像の種類が異なり（図４５（Ａ）～図４５（Ｆ）、図４６（Ｉ）～図４６（Ｋ）参照）、

報知演出により有利状態に制御されるか否かが報知される前と、有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像が表示されたときとで、背景画像の表示態様が異なる（図５８（Ａ）、図５８（Ｂ）、図５８（Ｄ）、図６３、図７１（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像を用いるとともに有利状態に制御されるか否かが報知される前の背景画像の表示態様を変化させることにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【００９４】

［形態１８－１］

形態１８－１の遊技機は、

可変表示を行い、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、

可動体と、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第１所定演出は、オブジェクト画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像

の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
　第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第４所定パートと、可動体の第１動作を開始する第５所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第６所定パートと、を含む演出であり、
　第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
　第６所定パートにおいて、可動体は、第１動作とは異なる第２動作を開始し、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第２動作が終了する（図４５、図４６、図４８、図６３、図６５参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像を表示した後に可動体を動作させて破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。
【００９５】
　［形態１８－２］
　形態１８－２の遊技機は、
　第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
　第４所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
　第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第４所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図６３、図６５参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【００９６】
　［形態１８－３－１］
　形態１８－３－１の遊技機は、
　第２所定パートから第３所定パートに移行するときの第１タイミングと、第５所定パートから第６所定パートに移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
　第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図４５（Ｇ）、図４８（Ｃ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【００９７】
　［形態１８－３－２］
　形態１８－３－２の遊技機は、
　第１動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、
　可動体が進出位置に配置されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図４８（Ｃ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【００９８】
　［形態１８－３－３］
　形態１８－３－３の遊技機は、

可動体の第１動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、
第６所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第１動作の期間よりも長い（図６５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【００９９】
［形態１８－４］
形態１８－４の遊技機は、
第２所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、
可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、
示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第５所定パートにおける可動体の第１動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図６５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体強調画像により第２所定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【０１００】
［形態１９－１］
形態１９－１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
可動体と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、可動体の第１動作とともに第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第４所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第５所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第５所定パートにおいて、可動体は、第１動作とは異なる第２動作を開始し、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となるよりも前に該可動体の該第２動作が終了する（図４５、図４６、図５６、図５７、図６３、図７１（Ａ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。
【０１０１】

［形態１９－２］
形態１９－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第４所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第４所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図６３、図７１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【０１０２】
［形態１９－３－１］
形態１９－３－１の遊技機は、
第２所定パートから第３所定パートに移行するときの第１タイミングと、第４所定パートから第５所定パートに移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図４５（Ｇ）、図５６（Ｅ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出第２所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【０１０３】
［形態１９－３－２］
形態１９－３－２の遊技機は、
第２動作は、可動体が進出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、
第２動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図５６（Ｆ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【０１０４】
［形態１９－３－３］
形態１９－３－３の遊技機は、
可動体の第２動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、
第５所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第２動作の期間よりも長い（図７１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【０１０５】
［形態１９－４］
形態１９－４の遊技機は、
第２所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、
可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、
示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第４所定パートにおける可動体の第１動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図７１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体強調画像により第２所定演出の演出効果が低下してしまうこ

とを防ぐことができる。
【０１０６】
［形態２０－１］
形態２０－１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
可動体と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を表示する第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、可動体の第１動作に応じて、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
特定演出において、可動体は、第１動作とは異なる第２動作を実行可能であり、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第２動作を開始する（図４５、図４６、図５２、図６３、図６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と特定演出 とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示することなく破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。
【０１０７】
［形態２０－２－１］
形態２０－２－１の遊技機は、
第１動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、
第１動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図５２（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、特定演出の演出効果を高めることができる。
【０１０８】
［形態２０－２－２］
形態２０－２－２の遊技機は、
エフェクト画像は、第１表示期間と第２表示期間とを含む表示期間に亘って表示可能であり、
可動体の第１動作期間の長さとエフェクト画像の第１表示期間との長さとが略共通であり、

特定演出における破片画像の表示期間の方が、可動体の第１動作の期間よりも長い（図６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の演出効果を高めることができる。
【０１０９】
［形態２０－３］
形態２０－３の遊技機は、
特定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、
可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、
示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、特定演出における可動体の第１動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体強調画像により特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【０１１０】
［形態２１－１］
形態２１－１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１ヒビ態様または第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されても、該割れ前兆画像とともに背景画像を視認可能であり、
第１ヒビ態様または第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されていないときの所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される画像は、第１の視認性により表示され、
第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの背景画像は、第１の視認性よりも視認性が低い第２の視認性により表示され、
第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される画像は、所定範囲にわたって第２の視認性により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲にわたって第１の視認性により表示される（図４５（Ｅ）、（Ｆ）、図４７（Ｃ）、図６３、図６４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によって割れ前兆画像とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【０１１１】
［形態２１－２］

形態２１－２の遊技機は、
所定範囲と特定範囲との境界を第１の視認性および第２の視認性よりも視認性が高い第３の視認性により表示可能である（図４７（Ｃ）拡大図参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【０１１２】
［形態２１－３］
形態２１－３の遊技機は、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、
第２ヒビ態様にて割れ前兆画像が表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳して表示され、特定範囲に重畳して表示されない（図４７（Ｃ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の実行中においても好適に対応画像を表示することができる。
【０１１３】
［形態２１－４］
形態２１－４の遊技機は、
第２ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間の方が、第１ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間よりも長い（図６４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とで割れ前兆画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【０１１４】
［形態２２－１］
形態２２－１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときと、第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときとで、背景画像の視認性が異なり、
第２ヒビ態様の割れ前兆画像の方が、第１ヒビ態様の割れ前兆画像よりも表示期間が長く、
第２ヒビ態様の割れ前兆画像は複数種類あり、
第１種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときよりも、第２種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときの方が、有利状態に制御される期待度が高い（図４４～図４６、図６２、図６３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、遊技者は第２ヒビ態様の割れ前兆画

像の種類に注目するようになり、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【０１１５】

［形態２２－２］

形態２２－２の遊技機は、

第１種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときと、第２種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも下位に表示される背景画像の視認性が異なる（図４５、図４４参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【０１１６】

［形態２２－３］

形態２２－３の遊技機は、

第１所定演出と第２所定演出とで、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第１所定演出と第２タイミング所定演出とで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図４５、図４４参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【０１１７】

［形態２３－１］

形態２３－１の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

可変表示に対応した対応画像の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり、

所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い第１所定表示レイヤにおいて第１割れ前兆画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が低い第２所定表示レイヤにおいて第２割れ前兆画像を表示可能であり、

第１所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第１所定演出は、第１割れ前兆画像を表示する演出であり、

第２所定演出は、第２割れ前兆画像を表示する演出であり、

第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第１割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、

第２割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、

第１所定演出が実行される場合に変化演出を実行せず、

第２所定演出が実行される場合に変化演出を実行可能である（図４５～図４７、図６３、図６４、図９１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１割れ前兆画像を表示する第１所定演出と第２割れ前兆画像を表示する第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても表示レイヤや変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印

象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【０１１８】
［形態２３－２－１］
形態２３－２－１の遊技機は、
変化演出は、所定オブジェクト画像を表示し、該所定オブジェクト画像が対応表示に作用する動作を行うことで対応表示の表示態様を変化させる演出であり、
所定オブジェクト画像は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示可能である（図９１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。
【０１１９】
［形態２３－２－２］
形態２３－２－２の遊技機は、
所定オブジェクト画像の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像を表示可能である（図９１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の実行中においても変化演出を好適に実行することができる。
【０１２０】
［形態２４－１］
形態２４－１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する第１所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されることを示唆する第２所定演出を実行可能であり、
第２所定演出の実行後に、特別演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定演出における破片画像と第２所定演出における破片画像とで、表示態様が異なり、
第２所定演出における破片画像は、特別演出が実行されることを示唆する示唆態様の画像を含み、
第２所定演出における破片画像の表示期間の方が、第１所定演出における破片画像の表示期間よりも長い（図４５、図６３、図６８、図９２、図９３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の表

示態様が異なるとともに、第２所定演出における破片画像とその後に実行される演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【０１２１】

［形態２４－２］

形態２４－２の遊技機は、

特別演出は、第１特別演出と、第２特別演出と、があり、

第２特別演出が実行されたときの方が、第１特別演出が実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高く、

示唆態様は、第１特別演出が実行されることを示唆する第１示唆態様と、第２特別演出が実行されることを示唆する第２示唆態様と、を含む（図９２、図９３、図９４参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【０１２２】

［形態２４－３－１］

形態２４－３－１の遊技機は、

第２所定演出における破片画像は、示唆態様と、特定表示レイヤよりも下位のレイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を視認可能な透過態様と、を含み、

透過態様の破片画像の方が、示唆態様の破片画像よりも多く表示される（図９４参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【０１２３】

［形態２４－３－２］

形態２４－３－２の遊技機は、

破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

第２所定演出において、透過態様の破片画像の方が、示唆態様の破片画像よりも回転動作量が多い（図９４参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【０１２４】

［形態２４－４］

形態２４－４の遊技機は、

第２所定演出は、第１所定パートと第２所定パートとを含み、

第１所定パートにおいて、示唆態様の破片画像が複数表示され、透過態様の破片画像が複数表示され、

第２所定パートにおいて、示唆態様の破片画像が単数表示され、透過態様の破片画像が複数表示される（図９３参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【０１２５】

［形態２５］

形態２５の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行される前に、前段演出（図５２（Ｃ））を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図８０（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図８０（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
前段演出の実行期間の方が、第１態様の割れ画像の表示期間よりも長い（図６８、図８０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、前段演出により、割れへの溜めを作り、第１態様の割れ画像はスピード感を出すことで、好適な割れパターンを実現できる。

【０１２６】
［形態２６］
形態２６の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行される前に、前段演出（図５２（Ｃ））を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図８０（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図８０（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
割れ画像を第１態様にて表示する期間と第２態様にて表示する期間とを合算した期間の方が、前段演出の実行期間よりも長い（図６８、図８０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像が第１態様および第２態様である期間を前段演出の実行期間よりも長くすることで、割れパターンを印象付ける。

【０１２７】
［形態２７］
形態２７の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段を備え、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、
エフェクト画像の表示期間は、割れ画像の表示期間よりも短く、
エフェクト画像の表示期間のうち、第１期間に亘って割れ画像を視認することが困難であり、該第１期間経過後の第２期間に亘って該割れ画像を視認することが可能であり、
第２期間の方が、第１期間よりも長い（図６１～図７１、図７５～図８１参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像は割れ画像の最初の表示部分を隠す役割があり、役割を果たしつつも、割れ画像よりもエフェクト画像の方が強調されてしまうことを防止する。

【０１２８】

［形態２８］

形態２８の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

表示手段は、

第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させることを含む演出であり、

表示手段は、第１態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第２態様の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図６１～図７１、図７５～図８１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【０１２９】

［形態２９］

形態２９の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図７９（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図７９（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、

第２態様の割れ画像の表示期間における第１タイミングと第２タイミングとで、該第２態様の該割れ画像の透過率が異なる（図６７、図７９参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【０１３０】

［形態３０］

形態３０の遊技機は、

可変表示を行い、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、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図７５（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図７５（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
特定演出は、第３態様の割れ画像を表示した後に（図７９（Ｂ１））、該割れ画像を該第３態様から第４態様に変化させる（図７９（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
第２態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第４態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、透過率が異なる（図６３、図６７、図７５、図７９、図８３（Ａ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときと第４態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【０１３１】

［形態３１］
形態３１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、通常状態において実行可能な演出であって、第１態様の割れ画像を表示した後に（図７５（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図７５（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
特定演出は、通常状態よりも有利な特別状態において実行可能な演出であって、第３態様の割れ画像を表示した後に（図７９（Ｂ１））、該割れ画像を該第３態様から第４態様に変化させる（図７９（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
第２態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第４態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、透過率が異なる（図３０～図３２、図６３、図６７、図７５、図７９、図８３（Ａ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときと第４態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【０１３２】

［形態３２］
形態３２の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が低い表示レイヤにおいて背景画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
発光制御手段は、
割れ画像が表示されるときに、特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、
割れ画像の表示期間における特定タイミングまで特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、該特定タイミング以降は、背景画像に対応した輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行う（図６１～図６３、図６６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像が表示されるときの発光手段の発光制御を好適に行うことができる。

【０１３３】

［形態３３］
形態３３の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、
音出力手段は、エフェクト画像が表示されるタイミングにおいて割れ画像に対応する音を出力する（図６１～図６７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【０１３４】

［形態３４］
形態３４の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
音出力手段は、第１パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図６１参照）、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【０１３５】

［形態３５］
形態３５の遊技機は、
可変表示を行い、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、

表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
音出力手段は、第１パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図６１参照）、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに、有利状態に制御されることを報知する音を出力する（図７１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技状態に応じた異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【０１３６】

［形態３６］
形態３６の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
割れ前兆画像は、割れ画像が第１パターンにより表示される場合に、該割れ画像が表示されるよりも前のタイミングで表示可能な画像であり、
音出力手段は、第１パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図６１参照）、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【０１３７】

［形態３７］
形態３７の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
音出力手段は、
割れ前兆画像が表示されるときに所定音を出力可能であり、
割れ画像が表示されるときに特定音を出力可能であり、
音出力手段が出力する特定音は、所定音よりも大きい音である（図８８参照）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。
【０１３８】
［形態３８］
形態３８の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
オブジェクト画像の動作表示に連動させて割れ前兆画像を表示可能であり、
音出力手段は、
割れ前兆画像が表示されるときに、オブジェクト画像に対応する音を出力可能であり、
割れ画像が表示されるときに、該割れ画像に対応する音を出力可能である（図８８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。
【０１３９】
［形態３９］
形態３９の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、変動量が特定値となっていることで、該第１パターンにおける第１サイズの破片画像と該第１サイズよりも小さい第２サイズの破片画像との動作速度が異なり、
第２パターンは、変動量が０となっていることで、該第２パターンにおける第３サイズの破片画像と該第３サイズよりも小さい第４サイズの破片画像との動作速度が共通である（図７３、図７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１パターンは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像は早く飛び、大きい破片画像はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、第２パターンは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。
【０１４０】
［形態４０］
形態４０の遊技機は、
可変表示を行い、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、

表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像は、表示が開始されてから落下していく態様で表示され、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンと第２パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像が落下する速さが異なる（図７３、図７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。

【０１４１】

［形態４１］
形態４１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンと第２パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像が移動表示されるときの進行方向が異なる（図７３、図７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が進行する方向を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。

【０１４２】

［形態４２］
形態４２の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、第３パターンと、があり、
第１パターンは、破片画像の表示に関する第１パラメータと、破片画像の表示に関する第２パラメータと、を含んで構成され、
第２パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第３パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第１パターンと第２パターンと第３パターンとで、第１パラメータの値が共通であり、第２パラメータの値が異なる（図７３、図７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１パラメータの値は固定し、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、第２パラメータの値が異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像の表示パターンを構築することができる。

【０１４３】

［形態４３］

形態４３の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、第３パターンと、があり、
第１パターンは、破片画像の表示に関する第１パラメータと、破片画像の表示に関する第２パラメータと、を含んで構成され、
第２パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第３パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第１パターンと第２パターンとで、第１パラメータの値が共通であり、第２パラメータの値が異なり、
第２パターンと第３パターンとで、第１パラメータの値が異なり、第２パラメータの値が共通である（図７３、図７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、それぞれのパターンで、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータの値により構成されることで、安定的で多彩な破片画像の表示パターンを構築することができる。

【０１４４】

［形態４４］
形態４４の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、
第１パターンにより割れ画像が表示される前と、第１パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
第２パターンにより割れ画像が表示される前と、第２パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図３０、図３２、図４５～図４７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態において割れ画像を表示するときと特別状態において割れ画像を表示するときとで、異なる印象を与え、興趣を高めることができる。

【０１４５】

［形態４５］
形態４５の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

表示手段は、
　第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
　第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
　第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させることを含む演出であり、
表示手段は、
　通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態と、において、割れ画像を表示可能であり、
　第１態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第２態様の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図３０、図３２、図４５、図４６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。
【０１４６】
［形態４６］
形態４６の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段を備え、
表示手段は、
　特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、
第１パターンにより表示された割れ画像と、第２パターンにより表示された割れ画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第１パターンにより表示された割れ画像と、第２パターンにより表示された割れ画像とで、移動する速さが異なる（図３０、図３２、図４５～図４７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態のテンポを崩さない割れ画像の表示パターンにより、特別状態中の演出効果を高めることができる。
【０１４７】
［形態４７］
形態４７の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段を備え、
表示手段は、
　特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であ

り、
　第１パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、が異なる（図２７、図２９（Ｃ）、図３０、図３２参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ画像の表示パターンに応じて有利状態に制御される期待度が異なるため割れ画像の表示パターンにより注目させることができる。
【０１４８】
　［形態４８］
　形態４８の遊技機は、
　可変表示を行い、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、
　表示手段を備え、
　表示手段は、
　　所定表示レイヤにおいて第１種類の破片画像を複数表示可能であり、
　　所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第２種類の破片画像を複数表示可能であり、
　　所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　第１種類の破片画像の表示期間と第２種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、
　第１種類の破片画像は、キャラクタが描かれた態様であり、
　第２種類の破片画像は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である（図８０、図９４参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、表示態様が異なる２種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。
【０１４９】
　［形態４９］
　形態４９の遊技機は、
　可変表示を行い、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、
　表示手段を備え、
　表示手段は、
　　所定表示レイヤにおいて第１種類の破片画像を複数表示可能であり、
　　所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第２種類の破片画像を複数表示可能であり、
　　所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　第１種類の破片画像の表示期間と第２種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、
　第１種類の破片画像と第２種類の破片画像とで、表示態様が異なり、
　第１種類の破片画像の表示期間は、第２種類の破片画像の表示期間よりも長い（図８０、図９４参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、表示態様が異なる２種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。
【０１５０】
　［形態５０］
　形態５０の遊技機は、
　可変表示を行い、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、
　可動体と、

表示手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、
破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、
可動体が重畳しない表示領域である第１領域に表示される破片画像の方が、可動体が重畳する表示領域である第２領域に表示される破片画像よりも表示量が多い（図８０、図９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳している中で、好適に破片の表示を行うことができる。

【０１５１】
［形態５１］
形態５１の遊技機は、
可変表示を行い、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、
可動体と、
表示手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、
破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、
複数の破片画像のうちの第１破片画像は、可動体が重畳しない表示領域である第１領域から該可動体が重畳する表示領域である第２領域に進入するように移動する態様で表示され、
複数の破片画像のうちの第２破片画像は、第２領域に進入しないように第１領域を移動する態様で表示される（図８０、図９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体が重畳している領域に入り込まない破片画像により、割れたということを認識させつつ、可動体が重畳している領域を通過する破片画像を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

【０１５２】
［形態５２］
形態５２の遊技機は、
可変表示を行い、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、
可動体と、
表示手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、
破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、
表示手段の表示領域に重畳している可動体が該表示領域に重畳しない位置に動作した後も、破片画像が継続して表示される（図８０、図９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳する中で、破片画像を見逃さな

いように好適に破片画像の表示を行うことができる。
【０１５３】
［形態５３］
形態５３の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した第１種類の破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
表示手段は、割れ前兆画像が表示されるときに、第２種類の破片画像を複数表示可能であり、
第２種類の破片画像は、第１種類の破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が短い（図４９、図５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示する演出の演出効果を高めることができる。
【０１５４】
［形態５４］
形態５４の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示される前と、第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示される前と、第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図４５、図４６、図５１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、複数の割れ画像の表示パターンに共通して特定キャラクタが登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。
【０１５５】
［形態５５］
形態５５の遊技機は、

可変表示を行い、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、
表示手段を備え、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第２表示レイヤよりも優先度が低い第３表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第４表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタが動作したときに第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタが動作したときに第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、
表示手段は、
第１パターンにより第１種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第１種類の割れ画像を表示してからの所定タイミングで該エフェクト画像を非表示とし、
第２パターンにより第２種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第２種類の割れ画像を表示してからの特定タイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図４５、図４６、図５１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【０１５６】

［形態５６］
形態５６の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第１種類の破片画像を複数表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第２種類の破片画像を複数表示するパターンであり、
第１種類の破片画像は、該第１種類の破片画像の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示され、
第２種類の破片画像は、該第２種類の破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図４５、図４６、図５１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の表示パターンの種類に応じて破片画像が移動する速度を変えて演出効果を高めることができる。

【０１５７】

［形態５７］

形態５７の遊技機は、
可変表示を行い、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、
表示手段を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第１パターンにより割れ画像が表示されたときと、第２パターンにより割れ画像が表示されたときとで、有利状態に制御される期待度が異なる（図４５、図４６、図４９、図５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定キャラクタへの期待感を高めるとともに、特定キャラクタが表示された後の割れ画像の表示パターンに注目させて興趣を向上する。

【０１５８】
（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。

【０１５９】
尚、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。尚、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）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【０１６０】
尚、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。尚、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。

【０１６１】
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。

【０１６２】
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。尚、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。

【０１６３】

また、画像表示装置５の表示画面（表示領域）左上には、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア５Ｓが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。

【０１６４】

尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、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）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像（オブジェクト画像）よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第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、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【０１６５】

尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体３２が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。

【０１６６】

画像表示装置５の画面下部には、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（特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。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。尚、本実施の形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、本実施の形態において、特図保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

【０１６７】

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。

【０１６８】
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。
【０１６９】
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。
【０１７０】
可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、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片が傾倒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。尚、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上記のものに限定されない。
【０１７１】
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。
【０１７２】
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２参照）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。
【０１７３】
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。
【０１７４】
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。
【０１７５】
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。
【０１７６】
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。
【０１７７】
画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊

技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【０１７８】
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。
【０１７９】
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。
【０１８０】
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サイドランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。
【０１８１】
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、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、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、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている（図３６参照）。また、各種ランプについては後述する。
【０１８２】
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。
【０１８３】
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。
【０１８４】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図２参照）により検出される。
【０１８５】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図２参照）により検出される。
【０１８６】
パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【０１８７】
（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。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。
【０１８８】
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）。
【０１８９】
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。
【０１９０】
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。
【０１９１】
尚、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。
【０１９２】
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。
【０１９３】
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。
【０１９４】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【０１９５】
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。
【０１９６】
尚、「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。

【０１９７】

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。

【０１９８】

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。

【０１９９】

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。

【０２００】

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。

【０２０１】

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。

【０２０２】

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

【０２０３】

尚、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。

【０２０４】

（演出の進行など）

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。尚、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。

【０２０５】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中

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

【０２０６】

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。

【０２０７】

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

【０２０８】

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。

【０２０９】

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。

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

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。

【０２１３】

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

【０２１４】

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）。

【０２１５】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【０２１６】

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。

【０２１７】

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

【０２１８】

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、リアルタイムクロック１０６と、を備える。

【０２１９】

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。尚、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。

【０２２０】

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

【０２２１】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【０２２２】
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。
【０２２３】
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。
【０２２４】
出力回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。
【０２２５】
払出制御基板００６ＳＧ０３０には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置００６ＳＧ０３１と、払出装置００６ＳＧ０３１にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサ００６ＳＧ０３２と、が接続されており、該遊技球検出センサ００６ＳＧ０３２から受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置００６ＳＧ０３１の駆動を停止することが可能となっている。
【０２２６】
また、払出制御基板００６ＳＧ０３０には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサ００６ＳＧ０３４と、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング００６ＳＧ０３５（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板００６ＳＧ０３０は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置００６ＳＧ０３３を制御する。また、タッチリング００６ＳＧ３５が検出されているか否かを示す信号、発射装置００６ＳＧ０３３により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板００６ＳＧ０３０から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。
【０２２７】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【０２２８】
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。
【０２２９】
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。
【０２３０】
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。
【０２３１】
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。
【０２３２】
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。
【０２３３】
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。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。
【０２３４】
また、図３に示すように、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、に各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。
【０２３５】
図４に示すように、ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として後述する割れ前兆画像（ガラス板画像００６ＳＧ３０１等）を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像として、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ及び該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れたことにより生じる破片画像００６ＳＧ３０２を描画・配置するためのレイヤ５画像描画領域、レイヤ６の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ６画像描

画領域、レイヤ７の画像として後述するホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として小図柄（第４図柄）や第１保留記憶数、第２保留記憶数、右打ち報知画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域が配置されている。また、エラー表示を描画・配置するためのレイヤ１１画像描画領域が更に配置されてもよい。

【０２３６】

レイヤ４画像描画領域にて描画・配置されるガラス板画像００６ＳＧ３０１は、キャラクタや可動体３２の作用によって画像表示装置５の表示領域にヒビが入ったように遊技者に認識させるための画像であり、レイヤ５画像描画領域にて描画・配置されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａは、画像表示装置５の表示領域が割れたように遊技者に認識させるための画像である。また、破片画像００６ＳＧ３０２は、キャラクタや可動体３２の作用によって画像表示装置５の表示領域が割れたことを遊技者に強調するためにガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が変化して表示される画像である。

【０２３７】

ガラス板画像００６ＳＧ３０１は、後述する第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミング（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング）において非表示となる画像である。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａは、後述する第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミング（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示される画像（割れ対象画像）でもある。

【０２３８】

更に、後述するように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミングは、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示によってガラス板画像００６ＳＧ３０１とガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示の切り替えが遊技者から視認不能となっている。このため、本実施の形態では、ヒビが表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１を遊技者に気付かれることなくガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに切り替えることができるので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビからは想定できない割れ（破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示）を実現することができ、割れ演出を遊技者に対して強く印象付けることが可能となっている。

【０２３９】

本実施の形態では、これらレイヤ１画像描画領域～レイヤ１０画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図４及び図５に示すように、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ３画像描画領域に描画される画像はレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ４画像描画領域に描画される画像はレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ５画像描画領域に描画される画像はレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ６画像描画領域に描画される画像はレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ７画像描画領域に描画される画像はレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されてお

り、レイヤ８画像描画領域に描画される画像はレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ９画像描画領域に描画される画像はレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像はレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。また、ＶＲＡＭ領域にレイヤ１１画像描画領域が更に配置される場合、該レイヤ１１画像描画領域に描画される画像はレイヤ１０画像描画領域描画される画像よりも表示優先度が高く設定される。

【０２４０】

つまり、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も下層に表示される画像であり、レイヤ２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ４画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ５画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ６画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ７画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ８画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ９画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。また、ＶＲＡＭ領域にレイヤ１１画像描画領域が更に配置される場合、該レイヤ１１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１０画像描画領域描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。また、背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域を有する旨を説明したが、当該レイヤ１画像描画領域の代わりとして、レイヤ１－１画像描画領域、レイヤ１－２画像描画領域、レイヤ１－３画像描画領域を有するようにしてもよい。この場合、レイヤ１－１画像描画領域には、後述する通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１、第６背景画像）を描画可能であり、レイヤ１－２画像描画領域には、後述するチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２、第７背景画像）、ノーマルリーチ背景画像、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域には、後述する背景エフェクト画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）、大当り報知背景画像（第５背景画像００６ＳＧ０８５）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域にて描画された画像はレイヤ２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－３画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－１画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像である。

【０２４１】

尚、本実施の形態において各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が０％に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を０％よりも高く設定し、画像表示装置５の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けても

よい。
【０２４２】
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。
【０２４３】
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。
【０２４４】
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。
【０２４５】
尚、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。
【０２４６】
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。
【０２４７】
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。
【０２４８】
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。
【０２４９】
図３（Ａ）は、本実施の形態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「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図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。
【０２５０】
図６（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を

指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２５１】

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６（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２５２】

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

【０２５３】

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９０００Ｈは、パチンコ遊技機１がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されている状態で電源投入されたこと（初期化を伴う電源投入））を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド９２００Ｈは、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（初期化を伴わない電源投入））を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。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し、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【０２５４】

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

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

【０２５５】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２５６】

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。

【０２５７】

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

【０２５８】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果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（ノーマルリーチ）」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。

【０２５９】

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。

【０２６０】

尚、図６（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これら

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

【０２６１】

図７は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図７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。

【０２６２】

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。

【０２６３】

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「０」～「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「０」～「１００」の範囲の値をとる。

【０２６４】

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「０」～「９９７」の範囲の値をとる。

【０２６５】

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。

【０２６６】

図８は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、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特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルで２２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ｒｒ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（本実施の形態では約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（本実施の形態では約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【０２７０】

図９（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態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。

【０２７１】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図９（Ｂ）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【０２７２】

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

【０２７３】

確変大当りＡ～確変大当りＣの大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、１００回の可変表示が終了すること、または、該１００回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当りＡ～確変大当りＣのいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変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。つまり、本実施の形態における確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表

示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、本実施の形態における時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、１００回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

【０２７４】

図９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当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。

【０２７５】

尚、図９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【０２７６】

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。

【０２７７】

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。

【０２７８】

図１０（Ａ）及び図１０（Ｂ）は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合と時短状態または確変状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）である場合とで、それぞれ可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「

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

【０２７９】

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。

【０２８０】

本実施の形態において遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合については、スーパーリーチ変動パターンとして、可変表示中に飾り図柄仮停止及び再可変表示を含む擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＢ１－２）、擬似連演出が実行されずにノーマルリーチを経由してスーパーリーチβのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－３、ＰＢ１－３）、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαのリーチ演出を経由してスーパーリーチβのリーチ演出が実行され、可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－４、ＰＢ１－４）が設けられている。尚、本実施の形態におけるスーパーリーチαのリーチ演出は、後述する弱Ｓリーチ演出が該当し、スーパーリーチβのリーチ演出は、後述する強Ｓリーチ演出Ａと強Ｓリーチ演出Ｂとが該当する。

【０２８１】

尚、遊技状態が時短状態または確変状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）である場合については、スーパーリーチ変動パターンとして、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－６、ＰＢ１－６）、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－７、ＰＢ１－７）が設けられている。尚、本実施の形態におけるスーパーリーチγのリーチ演出は、後述する弱Ｓリーチ演出が該当し、スーパーリーチδのリーチ演出は、後述する強Ｓリーチ演出Ａと強Ｓリーチ演出Ｂとが該当する。

【０２８２】

図１０に示すように、本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。

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

図１１は、本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。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【０２８６】

具体的には、図１１（Ａ）～図１１（Ｄ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１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と乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。また、遊技状態が時短状態または確変状態（高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるときは、はずれ用変動パターン判定テーブルＤと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。そして、図１１（Ｅ）及び図１１（Ｆ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が時短状態または確変状態（高ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【０２８７】

例えば、図１１（Ａ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～６６０の範囲内であれば変動パターンを短縮無しの非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が６６１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９９１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）に決定する。

【０２８８】

また、図１１（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～７００の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７０１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９９１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）に決定する。

【０２８９】

また、図１１（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～７５０の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７５１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（Ｐ

Ａ２－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９９１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）に決定する。

【０２９０】

また、図１１（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～３００の範囲内であれば変動パターンを短非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３０１～５５０の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－５）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が５５１～７５０の範囲内であれば変動パターンを、非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－６）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７５１～９００の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－５）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－６）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－７）に決定する。

【０２９１】

また、図１１（Ｅ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～３０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３１～２００の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチα大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０１～５００の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が５０１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－４）に決定する。

【０２９２】

また、図１１（Ｆ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～１００の範囲内であれば変動パターンを非リーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－５）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が１０１～４００の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－６）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－７）に決定する。

【０２９３】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別にかかわらない１の割合で変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別に応じて、複数の大当り用の変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、いずれの変動パターンの可変表示で大当りとなったかに遊技者を注目させることができ遊技興趣を向上させることができる。

【０２９４】

図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、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（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存さ

れるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【０２９５】

このような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１２に示すような遊技制御用データ保持エリア００６ＳＧ１５０が設けられている。図１２に示す遊技制御用データ保持エリア００６ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００６ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５とを備えている。

【０２９６】

第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａ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）の保留データを入賞順に記憶する。

【０２９７】

第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂ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）の保留データを入賞順に記憶する。

【０２９８】

一例として、第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａ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等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や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保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。また、第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂ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等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や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保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０２９９】

こうして第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂ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や第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、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０３００】

尚、本実施の形態では、このように第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、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【０３０１】

普図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｃは、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００６ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ

２１によって検出され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。

【０３０２】

遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２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００６ＳＧ１５２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。

【０３０３】

遊技制御タイマ設定部００６ＳＧ１５３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００６ＳＧ１５３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。

【０３０４】

遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４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００６ＳＧ１５４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００６ＳＧ１５４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。

【０３０５】

遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４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ＭＲ１～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又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。

【０３０６】

遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５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００６ＳＧ１５５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。

【０３０７】

図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【０３０８】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【０３０９】
図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、例えば図１３（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００６ＳＧ１９０が設けられている。図１３（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００６ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００６ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００６ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００６ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４とを備えている。
【０３１０】
演出制御フラグ設定部００６ＳＧ１９１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００６ＳＧ１９１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。
【０３１１】
演出制御タイマ設定部００６ＳＧ１９２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００６ＳＧ１９２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。
【０３１２】
演出制御カウンタ設定部００６ＳＧ１９３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００６ＳＧ１９３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。
【０３１３】
演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４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００６ＳＧ１９４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。
【０３１４】
本実施の形態では、図１３（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａ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００６ＳＧ１９４Ａ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）、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）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという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００６ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。
【０３１５】
これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、

後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【０３１６】

更に、本実施の形態における始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａには、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、後述する連続割れ演出の対象であるか否かを特定可能な連続割れ演出フラグと、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。

【０３１７】

尚、保留表示フラグには、後述する保留表示演出決定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納され、保留表示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（☆））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「０」であれば白抜きの丸形（○）、保留表示フラグの値が「１」であれば四角形（◇）、保留表示フラグの値が「２」であれば星（☆）が表示されるようになっている。また、連続割れ演出フラグの値は、後述する連続割れ演出設定処理（図２６参照）においてセットされるようになっている。

【０３１８】

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００６ＳＧ１９４Ａ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００６ＳＧ１９４Ａ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、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。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「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。

【０３１９】

図１３（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａ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１３（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「０」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「０」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。

【０３２０】

（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０３２１】
（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１４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。
【０３２２】
図１４に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【０３２３】
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。
【０３２４】
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、乱数回路設定処理（ステップＳ８）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。
【０３２５】
また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。
【０３２６】
乱数回路設定処理（ステップＳ８）の実行後、ＣＰＵ１０３は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。
【０３２７】
こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１５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１５に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ

Ｓ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０３２８】

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

【０３２９】

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

【０３３０】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０３３１】

（特別図柄プロセス処理）

図１６は、特別図柄プロセス処理として、図１５に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【０３３２】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１５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。

【０３３３】

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～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１７）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。

【０３３４】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本実施の形態では、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なっている（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）。

【０３３５】

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。

【０３３６】

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

【０３３７】

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。

【０３３８】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【０３３９】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【０３４０】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定

を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【０３４１】

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

【０３４２】

ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。

【０３４３】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【０３４４】

（始動入賞判定処理）

図１７は、図１６に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、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がオンであるか否かを判定する（００６ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００６ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００６ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４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。００６ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００６ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００６ＳＧＳ１０３）。

【０３４５】

００６ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００６ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００６ＳＧＳ１０２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（００６ＳＧＳ１０２；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がオンであるか否かを判定する（００６ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００６ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの

保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００６ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４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。００６ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００６ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００６ＳＧＳ１０６）。

【０３４６】

００６ＳＧＳ１０３，００６ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００６ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（００６ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４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。

【０３４７】

００６ＳＧＳ１０８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００６ＳＧ１５４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（００６ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、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（００６ＳＧＳ１１０）。

【０３４８】

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、００６ＳＧＳ１０９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。

【０３４９】

００６ＳＧＳ１１０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（００６ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「０」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１５に示す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。

【０３５０】

ＣＰＵ１０３は、００６ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行し

た後（ステップ００６ＳＧＳ１１２）、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（００６ＳＧＳ１１３）。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１５に示す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。

【０３５１】

００６ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００６ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００６ＳＧＳ１１４で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（００６ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４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（００６ＳＧＳ１１４で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（００６ＳＧＳ１１６）、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。

【０３５２】

（入賞時乱数値判定処理）

図１８（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１７のステップ００６ＳＧＳ１１２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００６ＳＧ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００６ＳＧＳ１１２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。

【０３５３】

図１８（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００６ＳＧ１５２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００６ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）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（低確高ベース状態）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（低確定ベース状態）であることを特定すればよい。

【０３５４】

ステップ００６ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図８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００６ＳＧＳ１２２）。その後、図１７のステップ００６ＳＧＳ１０９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００６ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ００６ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テ

ーブルにおいて「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。

【０３５５】

ステップ００６ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１２３；Ｎ）、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００６ＳＧＳ１２８）、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と確変状態とのどちらかであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１２９）。時短フラグがオフである場合は（ステップ００６ＳＧＳ１２９；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００６ＳＧＳ１２９；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００６ＳＧＳ１３１）。

【０３５６】

尚、本実施の形態では、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、保留記憶数に応じたはずれ用変動パターン判定テーブルＢとはずれ用変動パターン判定テーブルＣが予め用意されているが、図１１に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち１～６６０まで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、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それぞれ１～７００、１～７５０までの判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち９０１～９９７までの判定値が割り当てられている。

【０３５７】

このため、ステップ００６ＳＧＳ１２６においてはずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて判定するようになっている。

【０３５８】

また、ステップ００６ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図１８（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ００６ＳＧＳ１３２）。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。

【０３５９】

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００６ＳＧＳ１３３）、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて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００６ＳＧＳ１３５）、ステップ００６ＳＧＳ１３８に進む。尚、ステップ００６ＳＧＳ１３５の処理では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢをセットすればよい。

【０３６０】

ステップ００６ＳＧＳ１３８の処理では、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００６ＳＧＳ１３８）。本実施の形態では、図１８（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。

【０３６１】

その後、ステップ００６ＳＧＳ１３８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００６ＳＧＳ１３２）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【０３６２】

（特別図柄通常処理）

図１９は、特別図柄通常処理として、図１６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１９に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００６ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【０３６３】

ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」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をそれぞれ読み出す（ステップ００６ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【０３６４】

ステップ００６ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ１４３）。

【０３６５】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ００６ＳＧＳ１４４）、ステップ００６ＳＧＳ１４９に移行する。

【０３６６】

一方、ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定す

る（ステップ００６ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００６ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ００６ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【０３６７】

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。

【０３６８】

ステップ００６ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」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００６ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【０３６９】

ステップ００６ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ１４７）。

【０３７０】

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「０」に更新した後（ステップ００６ＳＧＳ１４８）、ステップ００６ＳＧＳ１４９に移行する。

【０３７１】

ステップ００６ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」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８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ００６ＳＧＳ１５０）。尚、このステップ００６ＳＧＳ１５０においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本実施の形態であれば低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１～２１９の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【０３７２】

このように、ステップ００６ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ００６ＳＧＳ１５０の処理では、特図ゲームなどの可変表

示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【０３７３】

ステップ００６ＳＧＳ１５０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１５０；Ｙ）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００６ＳＧＳ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００６ＳＧＳ１５４）。

【０３７４】

ステップ００６ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）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（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００６ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「０」とし、確変大当りＢに対応する「確変Ｂ」であれば「２」とし、確変大当りＣに対応する「確変Ｃ」であれば「３」とすればよい。尚、ステップ００６ＳＧＳ１５５の処理後はステップ００６ＳＧＳ１５６に進む。

【０３７５】

また、ステップ００６ＳＧＳ１５０にて「はずれ」であると判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１５０；Ｎ）、ステップ００６ＳＧＳ１５２～００６ＳＧＳ１５５の処理を実行することなくステップ００６ＳＧＳ１５６の処理を実行する。

【０３７６】

ステップ００６ＳＧＳ１５６では、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ００６ＳＧＳ１５０ａにて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ００６ＳＧＳ１５４における大当り種別が「確変大当りＡ」である場合には「７」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＣ」である場合には、「０」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【０３７７】

ステップ００６ＳＧＳ１５６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００６ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【０３７８】

尚、ステップ００６ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ００６ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００６ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【０３７９】

（変動パターン設定処理）

図２０は、変動パターン設定処理として、図１６のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図２０に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ００６ＳＧＳ１６１）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択する。

【０３８０】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された変動パターン判定テーブル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００６ＳＧＳ１６２）。

【０３８１】

ステップ００６ＳＧＳ１６２にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１６３）。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。

【０３８２】

ステップ００６ＳＧＳ１６３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００６ＳＧＳ１６４）。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変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５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変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１にお

ける記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５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。

【０３８３】

ステップ００６ＳＧＳ１６４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可変表示時間を設定する（ステップ００６ＳＧＳ１６５）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、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００６ＳＧＳ１６６）、変動パターン設定処理を終了する。

【０３８４】

ステップ００６ＳＧＳ１６６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１５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変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、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変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、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。

【０３８５】

（特別図柄停止処理）

図２１は、特別図柄停止処理として、図１６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Ｓ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８１）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１８２）。

【０３８６】

大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００６ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００６ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始１指定コマンド（確変大当りＡ）、当り開始２指定コマンド（確変大当りＢ）、当り開始３指定コマンド（確変大当りＣ）、当り開始４指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８５）。

【０３８７】

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

【０３８８】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００６ＳＧＳ１８７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当り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００６ＳＧＳ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を

大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である“４”に更新する（ステップ００６ＳＧＳ１８９）。

【０３８９】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００６ＳＧＳ１８２；Ｎ）、ステップ００６ＳＧＳ１９１において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１９１）。時短フラグがオフである場合（ステップ００６ＳＧＳ１９１；Ｎ）は、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００６ＳＧＳ１９１；Ｙ）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００６ＳＧＳ１９２；Ｙ）には、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進む。

【０３９０】

一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００６ＳＧＳ１９２；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００６ＳＧＳ１９３）。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００６ＳＧＳ１９４）、「０」でない場合（ステップ００６ＳＧＳ１９４；Ｎ）にはステップ００６ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００６ＳＧＳ１９４；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００６ＳＧＳ１９５）、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００６ＳＧＳ１９５）、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進む。

【０３９１】

ステップ００６ＳＧＳ１９６では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、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（ステップ００６ＳＧＳ１９７）。

【０３９２】

（大当り終了処理）

図２２は、大当り終了処理として、図１６のＳ１１７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【０３９３】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２０１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００６ＳＧＳ２０１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００６ＳＧＳ２０２）、処理を終了する。

【０３９４】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００６ＳＧＳ２０１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００６ＳＧＳ２０３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００６ＳＧＳ２０４）。経過していなければ処理を終了する。

【０３９５】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００６ＳＧＳ２０４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２０５）。

【０３９６】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ００６ＳＧＳ２０５；Ｎ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００６ＳＧＳ２０７、ステ

ップ００６ＳＧＳ２０８）。また、時短回数カウンタに「０」をセットし（ステップ００６ＳＧＳ２０９）、ステップ００６ＳＧＳ２１３に進む。

【０３９７】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ００６ＳＧＳ２０５；Ｙ）には、ステップ００６ＳＧＳ２１１とステップ００６ＳＧＳ２１２を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「１００」をセットした後、ステップ００６ＳＧＳ２１３に進む。

【０３９８】

ステップ００６ＳＧＳ２１３では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ２１４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００６ＳＧＳ２１５）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ２１６）。

【０３９９】

（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２３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２３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。

【０４００】

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。

【０４０１】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【０４０２】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるよ

うに、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【０４０３】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示画面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。

【０４０４】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）と、画像表示装置５において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップＳ７９）と、が実行される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【０４０５】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出（例えば、後述する背景変化演出やリーチ演出）の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置５において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

【０４０６】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置５にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン３１Ｂの操作等に応じて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ９の光量（輝度）を調整する処理を含んでいる。

【０４０７】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【０４０８】

（演出制御プロセス処理）

図２４は、演出制御プロセス処理として、図２３のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図２４に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、特図保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示やアクティブ表示エリア５Ｆにて表示されるアクティブ表示の表示態様を決定する保留表示演出決定処理を実行する（ステップＳ１６０）。また、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留表示の表示態様やアクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示の表示態様を更新する保留表示更新処理（ステップＳ１６１）を実行する。尚、保留表示更新処理は、保留表示演出決定処理において新たに表示態様が決定された保留表示やアクティブ表示の表示を新たに開始するための処理でもある。保留表示更新処理の実行後は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【０４０９】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“１”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【０４１０】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を“２”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【０４１１】

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。

【０４１２】

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。

【０４１３】

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“４”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。

【０４１４】

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“５”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。

【０４１５】

（保留表示演出決定処理）

図２５は、図２４に示す保留表示演出における保留表示やアクティブ表示の表示態様の決定割合である。保留表示演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、図１３（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧＳ１９４Ａを参照し、保留表示フラグがセットされていないエントリの有無を特定する。保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、該エントリにおける図柄指定コマンドから可変表示結果を、該エントリにおける変動カテゴリコマンドから変動カテゴリをそれぞれ特定し、これら特定した可変表示結果と変動カテゴリとにもとづいて保留表示演出の実行の有無及び演出パターン、すなわち、保留表示やアクティブ表示の表示態様を決定する。

【０４１６】

例えば、図２５に示すように、可変表示結果が大当りの場合は、５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、７０％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリが非リーチである場合は、９５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、０％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリがその他（ノーマルリーチ）である場合は、７５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２０％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、６５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、１０％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。

【０４１７】

上記したように保留表示演出の実行の有無及び演出パターンを決定した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示予告演出の非実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「０」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンαでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「１」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンβでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「２」をセットする。

【０４１８】

そして、本実施の形態では、上記したように始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａにおいて各エントリに対応する保留表示フラグに０～２の値をセットした後に演出制御用ＣＰＵ１２０が保留表示更新処理（ステップＳ６１）を実行することで、保留表示フラグの値として「０」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白抜きの丸形（○）で表示され、保留表示フラグの値として「１」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白色の四角形（◇）で表示され、保留表示フラグの値として「２」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白色の星形（☆）で表示される。

【０４１９】

このような設定により、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの白色の四角形や表示パターンＢ白色の星形にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が白色の丸形で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるとともに、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＢ白色の星形にて表示される場合は

、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの白色の四角形で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるので、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様、即ち、保留表示演出が実行されるか否か及び演出パターンに対して遊技者を注目させることができる。

【０４２０】

（可変表示開始設定処理）

図２６は、図２４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００６ＳＧＳ２７１）。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００６ＳＧＳ２７１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａ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００６ＳＧＳ２７２）。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。

【０４２１】

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。

【０４２２】

また、ステップ００６ＳＧＳ２７１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００６ＳＧＳ２７１；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００６ＳＧＳ２７３）。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００６ＳＧＳ２７３；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００６ＳＧＳ２７３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａ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００６ＳＧＳ２７４）。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。

【０４２３】

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。

【０４２４】

ステップ００６ＳＧＳ２７２またはステップ００６ＳＧＳ２７４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００６ＳＧＳ２７５）。

【０４２５】

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００６ＳＧＳ２７６）。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。

【０４２６】

尚、本特徴部００６ＳＧ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や確変大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として３図柄が不揃いとなる組み合わせや、「７６７」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

【０４２７】

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。

【０４２８】

ステップ００６ＳＧＳ２７６の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中において連続割れ演出を実行するための連続割れ演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７７）、可変表示中においてセリフ予告演出を実行するためのセリフ予告演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７８）、可変表示中において背景変化演出を実行するための背景変化演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７９）、可変表示中においてリーチ示唆演出を実行するためのリーチ示唆演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８０）、可変表示中においてカットイン演出を実行するためのカットイン演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８１）を実行する。

【０４２９】

そして、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）を選択し（ステップ００６ＳＧＳ２８２）、該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００６ＳＧＳ２８３）。

【０４３０】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ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。

【０４３１】

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００６ＳＧＳ２８４）。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。

【０４３２】

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

【０４３３】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ００６ＳＧＳ２８５）。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００６ＳＧＳ２８６）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ００６ＳＧＳ２８７）。

【０４３４】

（連続割れ演出設定処理）

図２７（Ａ）は、図２６に示された可変表示開始設定処理における連続割れ演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７７）を示すフローチャートである。連続割れ演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１１）。遊技状態が通常状態である場合（ステップ００６ＳＧＳ３１１；Ｙ）は、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａを参照し、連続割れ演出フラグの値（「０」または「１」）がセットされていないエントリの有無を特定し（ステップ００６ＳＧＳ３１２）、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有るか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１３）。

【０４３５】

連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが無い場合（ステップ００６ＳＧＳ３１３；Ｎ）はステップ００６ＳＧＳ３１８に進み、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有る場合（ステップ００６ＳＧＳ３１３；Ｙ）は、当該エントリに記憶されている図柄指定コマンド及び変動カテゴリコマンドに基づいて連続割れ演出の実行の有無を決定する（ステップ００６ＳＧＳ３１４）。尚、本実施の形態における通常状態で連続割れ演出は、未だ実行されていない可変表示を対象として複数回の可変表示に亘って実行することによって該対象となる可変表示の可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出である（図３０参照）。

【０４３６】

遊技状態が通常状態であるときに、ステップ００６ＳＧＳ３１４において演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２７（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合、２０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、８０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、８０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、２０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがその他（ノーマルリーチ）である場合、６０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、４０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、５０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、５０％の割合で連続割れ演出の実行を決定す

る。
【０４３７】
　また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、ステップ００６ＳＧＳ３１４において演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りである場合、３０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、７０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、７０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、３０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがノーマルリーチである場合、５０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、５０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、４０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、６０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。このように、本実施の形態において、通常状態と時短状態／確変状態とで、連続割れ演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。
【０４３８】
　そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００６ＳＧＳ３１４の処理において連続割れ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１５）。連続割れ演出の実行を決定した場合（ステップ００６ＳＧＳ３１５；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該エントリの連続割れ演出フラグの値として「１」をセットしてステップ００６ＳＧＳ３１８に進み、連続割れ演出の非実行を決定した場合（ステップ００６ＳＧＳ３１５；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該エントリの連続割れ演出フラグの値として「０」をセットしてステップ００６ＳＧＳ３１８に進む。
【０４３９】
　次いで、ステップ００６ＳＧＳ３１８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが有るか否か、つまり、連続割れ演出の実行が決定されているか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１８）。連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが無い場合（ステップ００６ＳＧＳ３１８；Ｎ）は連続割れ演出設定処理を終了し、連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが有る場合（ステップ００６ＳＧＳ３１８；Ｙ）は、更に連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリは当該可変表示に応じたエントリであるか否か、つまり、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａのバッファ番号「１－０」または「２－０」の格納領域に格納されているエントリであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１９）。
【０４４０】
　連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが当該可変表示に応じたエントリではない場合（ステップ００６ＳＧＳ３１９；Ｎ）は、当該可変表示が連続割れ演出の対象可変表示ではないことに応じた第１連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出設定処理を終了し（ステップ００６ＳＧＳ３２０）、連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが当該可変表示に応じたエントリである場合（ステップ００６ＳＧＳ３１９；Ｙ）は、更に、当該可変表示が非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンによる可変表示であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３２１）。当該可変表示が非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ００６ＳＧＳ３２１；Ｙ）は連続割れ演出設定処理を終了し、当該可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ００６ＳＧＳ３２１；Ｎ）は、当該可変表示が連続割れ演出の対象可変表示であることに応じた第２連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出設定処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ３２２）。
【０４４１】
　つまり、本実施の形態において遊技状態が通常状態であるときに連続割れ演出の実行を決定した場合は、該連続割れ演出の対象である可変表示以前の可変表示においては第１連続割れ演出を実行する。そして、該連続割れ演出の対象である可変表示において、該可変

表示が非リーチやノーマルリーチの変動パターンでの可変表示であれば第２連続割れ演出が実行されない一方で、該可変表示がスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であれば第２連続割れ演出が実行されるようになっている。

【０４４２】

尚、遊技状態が時短状態や確変状態である場合（ステップ００６ＳＧＳ３１１；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該可変表示の変動パターンに応じた連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出の設定処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ３２３）。例えば、ステップ００６ＳＧＳ３２３において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じて連続割れ演出の実行の有無を決定する。このとき、当該可変表示の変動パターンが非リーチの変動パターンである場合は連続割れ演出を最も低い割合で決定し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は連続割れ演出を最も高い割合で決定すればよい（変動パターン毎の連続割れ演出の実行割合：スーパーリーチ＞ノーマルリーチ＞非リーチ）。そして、連続割れ演出の実行が決定された場合は、当該可変表示の変動パターンが非リーチであれば、当該可変表示において連続割れ演出（第１連続割れ演出）の１回または２回の実行設定を行い、当該可変表示の変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチであれば、当該可変表示において第１連続割れ演出の２回の実行及び該２回の第１連続割れ演出後の１回の第２連続割れ演出の実行設定を行えばよい。

【０４４３】

つまり、本実施例の時短状態や確変状態における連続割れ演出は、１の可変表示に中において複数回実行可能な演出であって、該実行回数に応じてリーチとなることを示唆する演出となっている。

【０４４４】

（セリフ予告演出設定処理）

図２８（Ａ）は、図２６に示された可変表示開始設定処理におけるセリフ予告演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７８）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、当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３３１）。当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチである場合（ステップ００６ＳＧＳ３３１；Ｙ）はセリフ予告演出設定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが短縮無しの非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチのいずれかである場合（ステップ００６ＳＧＳ３３１；Ｎ）は、変動パターン及び可変表示結果に応じてセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ００６ＳＧＳ３３２）。

【０４４５】

例えば、図２８（Ｂ）に示すように、変動パターンが非リーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を７０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を３０％の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を６０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を３５％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＢでの実行を５％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を４０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を１０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＢでの実行を２０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＣでの実行を３０％の割合で決定する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、セリフ予告演出の非実行を１０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を５％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＢでの実行を１０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＣでの実行を７５％の割合で決定する。

【０４４６】

図２８（Ｃ）に示すように、演出パターンＡは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置５の表示領域に生成された領域において「チャンス！？」

のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターンＢは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置５の表示領域に生成された領域において「チ熱い！」のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターンＣは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置５の表示領域に生成された領域において「激アツ！」のセリフを表示する演出パターンである。

【０４４７】

尚、本実施の形態については、図２８（Ｂ）に示すように、可変表示中においてセリフ予告演出が実行される場合はセリフ予告演出が実行されない（非実行）場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されている。更に、セリフ予告演出が実行されるときについては、セリフ予告演出が演出パターンＣにて実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されており、セリフ予告演出が演出パターンＡにて実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている（セリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンに応じた大当り期待度：演出パターンＣ＞演出パターンＢ＞演出パターンＡ＞非実行）。

【０４４８】

（背景変化演出設定処理）

次に、図２６に示す背景変化演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７９）について説明する。背景変化演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－６、ＰＡ１－７、ＰＡ２－１、ＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－１、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＢ１－７のいずれであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－６、ＰＡ１－７、ＰＡ２－１、ＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－１、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＢ１－７のいずれである場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａを参照する。

【０４４９】

遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当りとなる保留記憶が無い場合は、図２９（Ａ）に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を６０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの失敗パターンでの実行）を３０％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの成功パターンでの実行）を１０％の割合で決定する。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当りとなる保留記憶が無い場合は、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を５０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行）を４５％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行）を５％の割合で決定する。

【０４５０】

また、遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されている、つまり、大当りとなる保留

記憶が有る場合は、図２９（Ａ）に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を３０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの失敗パターンでの実行）を０％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの成功パターンでの実行）を７０％の割合で決定する。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されている、つまり、大当りとなる保留記憶が有る場合は、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を２０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行）を０％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行）８０％の割合で決定する。このように、本実施の形態において、通常状態と時短状態／確変状態とで、背景変化演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【０４５１】

尚、背景変化演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該背景変化演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理において背景変化演出を実行すればよい。また、背景画像の変化を決定した場合（背景変化演出の成功パターンでの実行を決定した場合）は、背景画像の変化設定を行う。尚、背景画像の変化は、図２３に示す背景表示更新処理（ステップＳ７９）にて実行すればよい。

【０４５２】

（リーチ示唆演出設定処理）

次に、図２６に示すリーチ示唆演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８０）について説明する。リーチ示唆演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかである否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかである場合は、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ示唆演出の実行の有無及びリーチ示唆演出の演出パターンを決定する。

【０４５３】

例えば、図２９（Ｂ）に示すように、当該可変表示の変動パターンが非リーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を８０％の割合で決定し、リーチ示唆演出の失敗パターンでの実行を２０％の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがリーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を３０％の割合で決定し、リーチ示唆演出の成功パターンでの実行を７０％の割合で決定する。つまり、本実施の形態において、リーチ示唆演出が実行される場合は、リーチ示唆演出が実行されない場合よりも高い割合でリーチ（ノーマルリーチまたはスーパーリーチのリーチ演出）が実行される用に設定されている。さらには、リーチ示唆演出が実行される場合については、該リーチ示唆演出が失敗パターンにて実行されることによってリーチとならないことが遊技者に報知される一方で、該リーチ示唆演出が成功パターンにて実行されることによってリーチとなることが遊技者に報知されるようになっている。

【０４５４】

尚、リーチ示唆演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該リーチ示唆

演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理においてリーチ示唆演出を実行すればよい。

【０４５５】

（カットイン演出設定処理）

次に、図２６に示すカットイン演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８１）について説明する。カットイン演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－７のいずれかであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－７のいずれかである場合は、当該可変表示の可変表示結果に応じてカットイン演出の実行の有無及びカットイン演出の演出パターンを決定する。

【０４５６】

例えば、遊技状態が通常状態であるときは、図２９（Ｃ）に示すように、可変表示結果がはずれの場合、カットイン演出の非実行を６５％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を５％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りの場合、カットイン演出の非実行を１０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を２０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を７０％の割合で決定する。

【０４５７】

つまり、本実施の形態では、カットイン演出が実行される場合はカットイン演出が実行されない場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるように設定されている。更に、カットイン演出が実行される場合については、カットイン演出が演出パターンＹで実行される場合はカットイン演出が演出パターンＸで実行される場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるように設定されている（カットイン演出の実行の有無及び演出パターンの大当り期待度：演出パターンＹ＞演出パターンＸ＞カットイン演出非実行）。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときは、可変表示結果がはずれの場合、カットイン演出の非実行を７０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りの場合、カットイン演出の非実行を１０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を１５％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を７５％の割合で決定する。このように、本実施の形態において、通常状態と時短状態／確変状態とで、カットイン演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【０４５８】

尚、本実施の形態におけるカットイン演出は、演出パターンに応じて異なる画像（例えば、「熱！！」の文字の画像や「チャンス！」の文字の画像等）を表示する演出であって、いずれの画像が表示されるか（いずれの演出パターンにて実行されるか）に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる演出である（本実施の形態であれば、演出パターンＸが「チャンス！」の文字の画像を表示する演出パターンであり、演出パターンＹが「熱！！」の文字の画像を表示する演出パターン）。

【０４５９】

尚、カットイン演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該カットイン演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理においてカットイン演出を実行すればよい。

【０４６０】

尚、本実施の形態では、カットイン演出を、割れ演出を伴う演出とする形態を例示しているが（図３１、図５５参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、カットイン演出の演出パターンとして、割れ演出を伴う演出パターンと割れ演出を伴わない演出パターンとを設けてもよい。例えば、大当り期待度の高い演出パターンＹを割れ演出を伴う演出パターンとし、大当り期待度の低い演出パターンＸを割れ演出を伴わない演出パターンと

してもよい。更に、このように演出パターンＸを割れ演出を伴わない演出パターンとする場合は、カットイン演出の演出パターンを演出パターンＸに決定したとき、画像表示装置５に表示する帯状の画像の表示態様を可変表示結果に応じた複数の態様から決定（例えば、画像の表示色を可変表示結果が大当りの場合とはずれの場合とで、青、緑、赤から異なる割合で決定）してもよい。このようにすることで、カットイン演出として割れ演出が伴うか否かに対して遊技者を注目させることが可能となるとともに、カットイン演出として割れ演出が伴わない場合は、更に表示される画像の表示態様に遊技者を注目させることが可能となる。

【０４６１】

（演出説明）

以上のように本実施の形態では、可変表示の開始時において連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出、リーチ示唆演出、カットイン演出の実行の有無を決定可能となっている。更に、本実施の形態では、上記した連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出、リーチ示唆演出、カットイン演出に加えて可変表示中において複数の演出を実行可能となっている。

【０４６２】

具体的には、図３０及び図３１に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出を実行可能となっている。一方で、図３２に示すように、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、背景変化演出Ａ、弱発展演出、強発展演出Ａ、カットイン演出、結果報知演出を実行可能となっている。尚、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、カットイン演出については、通常状態において実行不能とし、時短状態または確変状態でのみ実行可能な演出として設けられてもよい。この場合の第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、カットイン演出は、図２７（Ｂ）、図２９（Ｃ）の決定割合にしたがって実行される。このようにすれば、通常状態と時短状態や確変状態とで、異なる種類の割れ演出を実行可能とすることができる。

【０４６３】

図３０～図３２に示すように、これら演出のうち第１連続割れ演出は、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて割れ対象画像として表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が可変表示の開始タイミングから実行される演出であって、可動体３２の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部のみ）演出である。また、第１連続割れ演出は、該割れ演出の対象領域（画像表示装置５の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出でもある。更に、第１連続割れ演出は、先読み対象の可変表示以前の可変表示において実行されることがある演出である一方で、時短状態や確変状態においては、１の可変表示の実行中において複数回実行されることが有り得る演出であり、実行回数に応じて可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出でもある。

【０４６４】

第２連続割れ演出は、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が可変表示の開始タイミングから実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部のみ）演出である。また、第２連続割れ演出は、該割れ演出の対象領域（画像表示装置５の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画

像の視認性が異なる演出でもある。更に、第２連続割れ演出は、先読み対象の可変表示において実行されることがある演出である。

【０４６５】

セリフ予告演出は、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部のみ）演出である。また、セリフ予告演出は、割れ演出の対象領域（画像表示装置５の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出であるとともに、割れた領域（割れ演出の対象領域）において「チャンス！」、「熱い！」、「激アツ！」のいずれかのセリフが表示され、表示されたセリフに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる（表示されるセリフによって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を示唆する）演出である。

【０４６６】

背景変化演出Ａは、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって背景画像を変化させることがある演出である。尚、背景変化演出Ａは、キャラクタの作用によってガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによって背景画像が変化する成功パターンにて実行される場合と、キャラクタが登場せずガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されない（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない）ことから背景画像が変化しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。

【０４６７】

背景変化演出Ｂは、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって背景画像を変化させることがある演出である。尚、背景変化演出Ｂは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に２段階に亘ってヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによって背景画像が変化する成功パターンにて実行される場合と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが発生するものの２段階目のヒビが発生せずガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない、或いは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目と２段階目のヒビが発生するもののガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れないことから背景画像が変化しない失敗パターン（失敗パターン１と失敗パターン２）にて実行される場合と、がある。

【０４６８】

擬似連演出は、可変表示の実行中において飾り図柄が特定の組み合わせで仮停止した際に、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって飾り図柄の再可変表示が開始される演出であって、可動体３２が動作することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出である。また、本実施の形態では、１の可変表示中において最大で２回まで擬似連演出が実行されるようになっており、１回目の擬似連演出として割れたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片の色と２回目の擬似連演出として割れたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片の色とが異なっている。更に、本実施の形態で

は、図１０及び図１１に示すように、可変表示中に実行される擬似連演出の回数が多いほど当該可変表示結果が大当りとなる割合（大当り遊技状態に制御される割合）が高くなるように設定さえている。つまり、本実施の形態における擬似連演出では、該擬似連演出の一部として実行される割れ演出におけるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片の色によって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を遊技者に対して示唆することが可能となっている。

【０４６９】

リーチ示唆演出は、可変表示中においてリーチの成立を示唆する演出であって、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることよってリーチが成立することがある演出である。尚、リーチ示唆演出は、キャラクタの作用によってガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによってリーチが成立する成功パターンにて実行される場合と、キャラクタが作用してヒビが発生したにもかかわらずガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されない（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない）ことでリーチも成立しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。

【０４７０】

弱発展演出は、ノーマルリーチのリーチ演出後において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって、遊技状態が通常状態であれば遊技者に対してスーパーリーチαのリーチ演出への移行を報知する演出であって、遊技状態が時短状態や確変状態であれば遊技者に対してスーパーリーチγのリーチ演出への移行を報知する演出である。また、弱発展演出は、キャラクタの作用によってヒビが発生することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出でもある。

【０４７１】

強発展演出Ａは、遊技状態が通常状態である場合は、スーパーリーチαのリーチ演出後において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが可動体３２の動作に応じて割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチβのリーチ演出への移行を報知する演出であり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は、ノーマルリーチのリーチ演出後において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが可動体３２の動作に応じて割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチδのリーチ演出への移行を報知する演出である。

【０４７２】

強発展演出Ｂは、キャラクタが作用することなくヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出でもある。スーパーリーチαのリーチ演出中において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチβのリーチ演出への移行を報知する演出であり、可動体３２の動作やキャラクタの作用に依らずヒビが発生することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出である。

【０４７３】

カットイン演出は、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促

す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずヒビが発生することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出である。また、カットイン演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れたときから演出パターンに応じて異なるカットイン画像が表示され、表示されたカットイン画像に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる（表示されるカットイン画像によって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を示唆する）演出である。

【０４７４】

結果報知演出は、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって大当り遊技状態に制御されることを報知することがある演出である。尚、結果報知演出は、可動体の動作によってヒビが発生した後にガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによって大当り遊技状態に制御されることを報知する成功パターンにて実行される場合と、可動体が動作せずにガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生せず、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されない（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない）ことにより大当り遊技状態に制御されない、すなわち可変表示結果がはずれであることを報知する失敗パターンにて実行される場合と、がある。尚、本実施の形態の結果報知演出は、遊技状態が時短状態または確変状態である場合において、例外的に非リーチ大当りまたは非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－６、ＰＢ１－５の可変表示にて実行される場合がある（図３６参照）。

【０４７５】

（各変動パターンにおける演出タイミング）

次に、本実施の形態における各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間について説明する。先ず、遊技状態が通常状態である場合の可変表示について説明すると、図３３（Ａ）に示すように、短縮なし非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－１にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。

【０４７６】

図３３（Ｂ）に示すように、短縮非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－２、ＰＡ１－３にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出を実行可能となっている。

【０４７７】

図３３（Ｃ）に示すように、ノーマルリーチ大当りやノーマルリーチはずれの変動パターンであるＰＡ２－１、ＰＢ１－１にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始から暫くしてからセリフ予告演出、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、ノーマルリーチのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。

【０４７８】

図３３（Ｄ）に示すように、スーパーリーチα大当りやスーパーリーチαはずれの変動パターンであるＰＡ２－２、ＰＢ１－２にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第２連続割れ演出、背景変化演出Ｂ、１回目の擬似連演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出の順にそれぞれ

演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチαのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチαのリーチ演出と重複して結果報知演出が実行されるようになっている。

【０４７９】

図３４（Ａ）に示すように、スーパーリーチβ大当りやスーパーリーチβはずれの変動パターンであるＰＡ２－３、ＰＢ１－３にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出、強発展演出Ａ、スーパーリーチβのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチβのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチβのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【０４８０】

特に、背景変化演出Ａにおいて表示されるキャラクタは、セリフ予告演出におけるセリフの表示（画像表示装置５の表示領域のうち割れた領域の表示）が非表示となった後に表示が開始されるので、すでに割れ演出が発生していることろに新たな割れ演出が発生することがないため、遊技者の注目が複数の割れ演出に分散してしまうことによる各割れ演出の演出効果の低下を防ぐことができる。

【０４８１】

図３４（Ｂ）に示すように、スーパーリーチβ大当りやスーパーリーチβはずれの変動パターンであるＰＡ２－４、ＰＢ１－４にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第２連続割れ演出、背景変化演出Ｂ、１回目の擬似連演出、２回目の擬似連演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出、強発展演出Ｂ、スーパーリーチβのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチβのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチβのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【０４８２】

尚、本実施の形態では、図３３～図３５に示すように、背景変化演出Ｂが実行される可変表示とセリフ予告演出が実行される可変表示とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ｂとセリフ予告演出とは同一の可変表示中において実行可能な演出としてもよい。更に、このように、背景変化演出Ｂとセリフ予告演出とを同一の可変表示中において実行可能な演出とする場合については、背景変化演出Ｂの実行が決定された場合は、背景変化演出Ｂとセリフ予告演出の実行期間が重複しないようにしてもよい。このようにすることで、例えば、背景変化演出Ｂとしてのヒビの発生中にセリフ予告演出としての割れ演出が実行されることによって、背景変化演出Ｂとしての割れ演出の実行が実行された遊技者に誤認されてしまうこと、すなわち、背景画像が変化すると遊技者に誤認されてしまうことを防止することができる。

【０４８３】

次に、遊技状態が時短状態や確変状態である場合の可変表示について説明する。図３５（Ａ）及び図３５（Ｂ）に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－５にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当りの変動パターンであるＰＡ１－６、ＰＢ１－５を対象とした連続割れ演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出を実行可能となっており、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ１－７を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出Ａを実行可能となっている。

【０４８４】

尚、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ１－５の可変表示を対象とし、先読み予告演出として該可変表示以前の可変表示から徐々に画像表示装置５の表示領域においてヒ

ビが広がっていく演出を実行し、ＰＢ１－５の可変表示の開始時に割れ演出が実行されて大当り図柄が表示されるような演出（所謂即当り演出、特別連続割れ演出）を実行可能としてもよい。尚、該演出は即当り演出であるため、割れ演出として表示される破片の移動速度を他の割れ演出として表示される破片よりも速くしてもよい。

【０４８５】

図３５（Ｃ）及び図３５（Ｄ）に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－６にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当りの変動パターンであるＰＡ１－６、ＰＢ１－５を対象とした連続割れ演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出を個別に２回実行可能となっており、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ１－７を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出Ａを実行可能となっている。

【０４８６】

また、図３６（Ａ）に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－６にて可変表示が実行される場合について、連続割れ演出の対象であるとき及びスーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ１－７を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されていないときと、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ１－５にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出が個別に３回実行された後、更に結果報知演出が実行されるようになっている。

【０４８７】

図３６（Ｂ）に示すように、ノーマルリーチはずれの変動パターンであるＰＡ２－５にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまで飾り図柄の可変表示を除く演出は実行されず、リーチタイミングからノーマルリーチのリーチ演出のみが実行される。

【０４８８】

図３６（Ｃ）に示すように、スーパーリーチγ大当りまたはスーパーリーチγはずれの変動パターンであるＰＡ２－６、ＰＢ１－６にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまで飾り図柄の可変表示を除く演出は実行されず、リーチタイミングからノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチγのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチγのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチγのリーチ演出と重複して結果報知演出が実行されるようになっている。

【０４８９】

図３６（Ｄ）に示すように、スーパーリーチδ大当りまたはスーパーリーチδはずれの変動パターンであるＰＡ２－７、ＰＢ１－７にて可変表示が実行される場合については、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において背景変化演出Ａを実行可能となっている。また、リーチタイミングからは、ノーマルリーチのリーチ演出、強発展演出Ａ、スーパーリーチδのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチδのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチδのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【０４９０】

（スーパーリーチαにおける演出の流れ）

次に、スーパーリーチαにおける演出の流れについて、図３７～図３９に基づいて説明する。図３７は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。図３８は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。図３９は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。

【０４９１】

図３７（Ａ１）に示すように、通常状態（低確低ベース状態）において、スーパーリーチαの変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として、第１背景

画像（例えば、昼の街の風景を表した画像）が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第２連続割れ演出が開始される。具体的には、第２連続割れ演出が開始されると、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図３７（Ａ２）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の一部が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像において部分的に割れた領域（特定範囲）にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示され、表示されたキャラクタ画像の種別によって可変表示結果が大当りになる可能性が示唆される（図３７（Ａ３）参照）。第２連続割れ演出が終了した後は、再び可変表示が実行される。

【０４９２】

第２連続割れ演出が終了してから所定期間が経過すると、セリフ予告演出が開始される。具体的には、セリフ予告演出が開始されてから所定のタイミングでプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する操作促進画像が表示される（図３７（Ａ４）参照）。尚、操作促進画像は、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像と、「押せ！！」なる文字画像と、操作有効期間を示すインジケータ画像と、エフェクト画像とから構成される。

【０４９３】

次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図３７（Ａ５）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の一部が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像において部分的に割れた領域（特定範囲）に「チャンス！？」なる文字画像が表示され、表示された文字画像の内容により可変表示結果が大当りになる可能性が示唆される（図３７（Ａ６）参照）。セリフ予告演出が終了した後は、再び可変表示が実行される。

【０４９４】

セリフ予告演出が終了してから所定期間が経過すると、背景変化演出Ａが開始される。具体的には、表示画面中央にエフェクト画像が表示された後（図３７（Ａ７）参照）、キャラクタの出現が決定されている場合にはキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示される（図３７（Ａ８）参照）。次いで、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタがキックする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図３７（Ａ９）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図３７（Ａ１０）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、背景画像として、第１背景画像とは異なる第２背景画像（例えば、荒野の風景を表わした特別ゾーン画像）が表示される（図３７（Ａ１１）参照）。背景変化演出Ａが終了した後は、再び可変表示が実行される。

【０４９５】

背景変化演出Ａが終了してから所定期間が経過すると、リーチ示唆演出が開始される。具体的には、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示されるとともに、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示される（図３７（Ａ１２）参照）。次いで、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で左飾り図柄表示エリア５Ｌに対応する領域を叩く動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の左側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第１ヒビ態様にて表示された後（図３７（Ａ１３）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で右飾

り図柄表示エリア５Ｒに対応する領域を叩く動作）に応じて割れ前兆画像の右側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第１ヒビ態様から第２ヒビ態様にて変化し（図３７（Ａ１４）参照）、さらに、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域を叩く動作）に応じて（図３７（Ａ１５）、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図３７（Ａ１６）参照）。

【０４９６】

尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに同じ数字の飾り図柄が仮停止表示され、Ｎリーチ演出が開始される。

【０４９７】

Ｎリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、弱発展演出が開始される。具体的には、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示された後（図３７（Ａ１７）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが表示画面手前側に向けて移動してガラス板をパンチする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され（図３８（Ａ１８）参照）、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図３８（Ａ１９）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、弱Ｓリーチ演出Ａ（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのボーリング対決など）が開始される（図３８（Ａ２０）～（Ａ２２）参照）。

【０４９８】

弱Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、強発展演出Ａが開始される。具体的には、中飾り図柄表示エリア５Ｃに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示された後（図３８（Ａ２３）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図３８（Ａ２４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、リーチタイトル画像が表示され、強Ｓリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図３８（Ａ２５）～（Ａ２７）参照）。

【０４９９】

強Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、カットイン演出が開始される。具体的には、強Ｓリーチ演出が開始されてから所定のタイミングでプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する操作促進画像が表示される（図３８（Ａ２８）参照）。次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れた領域（特定範囲）に「熱！！」なる文字画像が表示され、表示された文字画像の内容により可変表示結果が大当りになる可能性が示唆される（図３８（Ａ２９）参照）。カットイン演出が終了した後は、再び強Ｓリーチ演出が実行される。

【０５００】

カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、結果報知演出が開始される。具体的には、まず、味方キャラクタが最後の一撃を繰り出す画像が表示された後（図３９（Ａ３０）参照）、味方キャラクタ動作がスローモーション表示になるとともに画像がフェ

ードアウト表示されていく（図３９（Ａ３１）参照）。
【０５０１】
可変表示結果が大当り表示結果の場合は、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする画像が表示された後（図３９（Ａ３２）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から該原点位置と演出位置との間の所定演出位置まで落下する動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様（例えば、可動体３２から下方に向けてヒビが入る態様）にて表示されるとともに、表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される（図３９（Ａ３３）参照）。
【０５０２】
次いで、可動体の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の所定演出位置から原点位置まで上昇する原点復帰動作）に応じて割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図３９（Ａ３４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに大当り組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクタが敵キャラクタのバトルに勝利したことが報知される。また、背景画像が大当り用の第５背景画像００６ＳＧ０８５（例えば、レインボー態様の画像）にて表示されるとともに、可動体ランプ９ｄが所定の発光色（例えば、レインボー）で点灯されて所定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが報知された後（図３９（Ａ３５）参照）、背景画像が第１背景画像に復帰して大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図３９（Ａ３６）参照）。
【０５０３】
一方、可変表示結果がはずれ表示結果の場合は、敵キャラクタのパンチが味方キャラクタにヒットする画像が表示された後（図３９（Ａ３７）参照）、可動体３２が動作することなく割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様（例えば、表示画面中央にヒビが入る態様）にて表示されるとともに、表示画面全域にグレー画像（エフェクト画像）が表示される（図３９（Ａ３８）参照）。
【０５０４】
次いで、ホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示された後（図３９（Ａ３９）参照）、ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、大当りでない組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクタが敵キャラクタのバトルに敗北したことが報知される（図３９（Ａ４０）。また、大当り遊技状態に制御されないことが報知された後、背景画像が第１背景画像に復帰して大当りでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図３９（Ａ４１）参照）。
【０５０５】
（スーパーリーチβにおける演出の流れ）
次に、スーパーリーチβにおける演出の流れについて、図４０及び図４１に基づいて説明する。図４０は、スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。図４１は、スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。
【０５０６】
図４０（Ｂ１）に示すように、通常状態（低確低ベース状態）において、スーパーリーチβの変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として第１背景画像が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、背景変化演出Ｂが開始される。具体的には、背景変化演出Ｂが開始されると割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の左下に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域が表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図４０（Ｂ２）参照）、割れ前兆画像の右側にヒビ割れ表示領域が２箇所に表示されることにより割れ前

兆画像のヒビ態様が段階的に変化し（図４０（Ｂ３）参照）、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図４０（Ｂ４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、背景画像として、第１背景画像とは異なる第２背景画像が表示される（図４０（Ｂ５）参照）。

【０５０７】

背景変化演出Ａが終了した後は、再び可変表示が実行され、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示された後（図４０（Ｂ６）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒに、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と数字が同じ飾り図柄が仮停止表示されることにより、可変表示態様がリーチ態様となる（図４０（Ｂ７）参照）。

【０５０８】

背景変化演出Ｂが終了してから所定期間が経過すると、擬似連演出が開始される。具体的には、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、再可変表示が開始されることを示す「ＮＥＸＴ」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置の手前で減速表示される（図４０（Ｂ８）参照）。

【０５０９】

次いで、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示された後（図４０（Ｂ９）参照）、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図４０（Ｂ１０）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図４０（Ｂ１１）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「×２」などの文字画像が表示された後、可変表示が再開する（図４０（Ｂ１２）～（Ｂ１３）参照）。

【０５１０】

また、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置を擬似連図柄が通過して、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに仮停止表示されている飾り図柄より１つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される（図４０（Ｂ９Ａ）参照）。

【０５１１】

飾り図柄の可変表示が再開された後、３連パターンの擬似連演出の場合は、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連演出の開始を示す「ＮＥＸＴ」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置の手前で減速表示される（図４０（Ｂ１４）参照）。中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示された後（図４０（Ｂ１５）参照）、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図４０（Ｂ１６）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図４０（Ｂ１７）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「×３」などの文字画像が表示された後、可変表示が再開する（図４１（Ｂ１８）～（Ｂ１９）参照）。

【０５１２】

２連パターンの擬似連演出の場合は２回目、３連パターンの擬似連演出の場合は３回目の可変表示が再開された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図４１（Ｂ２０）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示さ

れた飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されてＮリーチとなり（図４１（Ｂ２１）参照）、Ｎリーチ演出が開始される。

【０５１３】

Ｎリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、弱発展演出が開始される。具体的には、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示された後（図４１（Ｂ２２）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが表示画面手前側に向けて移動してガラス板をパンチする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され（図４１（Ｂ２３）参照）、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図４１（Ｂ２４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、弱Ｓリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのボーリング対決など）が開始される（図４１（Ｂ２５）～（Ｂ２６）参照）。

【０５１４】

弱Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、強発展演出Ｂが開始される。具体的には、強発展演出Ｂが開始されると、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図４１（Ｂ２７）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図４１（Ｂ２８）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、中飾り図柄表示エリア５Ｃに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示された後（図４１（Ｂ２９）参照）、リーチタイトル画像が表示され、強Ｓリーチ演出Ｂ（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図４１（Ｂ３０）参照）。尚、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも期待度が高いＳリーチ演出とされている。また、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも期待度が高いＳリーチ演出となっていることから、後述するカットイン演出が演出パターンＹにて実行されやすくなっている。つまり、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも後述する破片画像００６ＳＧ３０２が表示されやすい演出となっている。

【０５１５】

強Ｓリーチ演出Ｂは、敵キャラクタ等の種類が異なるだけでスーパーリーチαの強Ｓリーチ演出Ａとほぼ同様であるため、以降、可変表示が終了するまでの流れの詳細な説明については省略する。

【０５１６】

（各種演出の動作例）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出における割れ演出の動作例について、図４２～図５８に基づいて説明する。

【０５１７】

尚、以下の説明で用いる表示態様を示す表現の一例を説明する。

【０５１８】

「フェードアウト表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を高めていく表示であるのに対し、「フェードイン表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を低下させていく表示である。

【０５１９】

「アニメーション表示」は、例えば、１コマ（１フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか１つを１コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション表示」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「

フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様が変化する表示なども含む。尚、本実施の形態では、１秒間の動画で表示する静止画像の枚数（コマ数）は３０枚、つまり、フレームレートは３０ＦＰＳとされている。

【０５２０】

「静止表示」は、アニメーション表示と逆の言葉であって、１コマ前の画像と比較して当該画像の視認性を変化させないことで表示態様の変化が一切ない非動的な表示（静止画表示）である。

【０５２１】

図４２～図５８に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「０」～「９」の数字からなる数字表示部と、数字表示部の各数字「０」～「９」に対応する１０種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部と、正面視長方形状の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報（例えば、キャラクタの名前）からなる情報表示部と、これら数字表示部、キャラクタ表示部及び情報表示部の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部と、から構成される（図１など参照）。

【０５２２】

尚、特に詳細な説明はしないが、遊技状態が高ベース状態であるときや他の演出モードにおいては、上記した低ベース状態用の飾り図柄とは表示態様が異なる飾り図柄が各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに可変表示可能とされていてもよい。また、低ベース状態用の飾り図柄の可変表示態様として、表示画面の上方から下方に向けて縦方向にスクロール表示される形態を例示したが、他の可変表示態様としてもよいし、遊技状態や演出モードによって可変表示態様が異なるようにしてもよい。

【０５２３】

画像表示装置５の左上部に設けられた表示エリア５Ｓには、第１保留記憶数及び第２保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第４図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア５ＳＬ、５ＳＣ、５ＳＲ各々に表示される「０」～「９」の数字からなり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、本実施の形態では、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「０」～「９」の数字よりも少ない「１」～「５」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。

【０５２４】

画像表示装置５の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア５Ｕには、実行が保留されている可変表示に対応する第１保留表示００６ＳＧ１０１（図９１参照）や第２保留表示（図示略）が表示され、画面下部に設けられたアクティブ表示エリア５Ｆには、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示００６ＳＧ１０３が表示される。尚、これら第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆは、全ての演出モードに共通に表示される。

【０５２５】

＜第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出＞

第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出の動作例の詳細について、図４２及び図４３に基づいて説明する。図４２は、第１連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。図４３は、第２連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。

【０５２６】

図４２（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されてから所定時間が経過して第２連続割れ演出が開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガ

ラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図４２（Ｂ）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されてから所定時間が経過して第２連続割れ演出が開始されると、時短状態／確変状態用の通常背景画像である第６背景画像よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第６背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【０５２７】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【０５２８】

次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れて（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様にて表示されて）、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図４２（Ｃ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、破片画像００６ＳＧ３０２の視認が可能となり（図４２（Ｄ）参照）、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了する（図４２（Ｅ）参照）。

【０５２９】

その後、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４には、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了するまで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａよりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５や背景エフェクト画像００６ＳＧ３１４が表示された後（図４２（Ｆ）参照）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５や背景エフェクト画像００６ＳＧ３１４が非表示となる（図４２（Ｇ）参照）。ここで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されているときの背景エフェクト画像００６ＳＧ３１４は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４以外の所定範囲では第２視認性で表示され、割れ表示領域００６ＳＧ３０４（特定範囲）では、第２視認性よりも視認性が高い第１視認性で表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の一部が割れたことを認識しやすくなる。

【０５３０】

次に、図４３に示すように、第２連続割れ演出については、出現するキャラクタの種別

が異なるだけその他の態様はほぼ第１連続割れ演出と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。尚、本実施の形態では、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出の動作例はほぼ同様とされている形態を例示したが、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出の動作例は異なっていてもよい。

【０５３１】

例えば、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、割れパターンは共通の割れパターンＤとし、破片画像００６ＳＧ３０２がＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向に移動する態様は同様にする一方で、図４２（Ｂ）においてはヒビが右側に表示される一方で、図４３（Ｂ）でヒビが左側に表示されるようにするなどして、割れが開始されたときに破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始される位置が異なるようにしてもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差違を持たせることができる。

【０５３２】

また、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とのいずれが実行されるかを示唆してもよい。また、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、割れパターンを異ならせてもよい。特に、第２連続割れ演出については、破片画像００６ＳＧ３０２の表示量を多くしたり、破片画像００６ＳＧ３０２をスローモーションで表示して、当該可変表示への注目度を高めるようにしてもよい。

【０５３３】

さらに、第１連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５に対応するキャラクタボイスと、第２連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５に対応するキャラクタボイスと、を出力可能とし、いずれもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音とともに出力されるようにしてもよいし、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音を出力し終えた後にキャラクタボイスが出力されるようにしてもよいし、割れ音の出力を制限してもよい。

【０５３４】

＜セリフ予告演出＞

セリフ予告演出の動作例の詳細について、図４４に基づいて説明する。図４４は、セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。

【０５３５】

図４４（Ａ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときにセリフ予告演出が開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ８画像描画領域に、操作促進画像００６ＳＧ３１０が表示される（図４４（Ｂ）参照）。

【０５３６】

次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき、操作促進画像００６ＳＧ３１０が非表示になるとともに、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図４４（Ｃ）参照）。

【０５３７】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【０５３８】

次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図４４（Ｄ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、破片画像００６ＳＧ３０２及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の視認が可能となり（図４４（Ｅ）参照）、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了する（図４４（Ｆ）参照）。

【０５３９】

その後、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４には、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了するまで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａよりも下位のレイヤ３画像描画領域には、大当りの期待度を示唆する「チャンス！？」なる文字画像００６ＳＧ３０６と、その背景となるセリフ背景画像００６ＳＧ０８７と、が表示される（図４４（Ｆ）参照）。ここで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４に表示されるセリフ背景画像００６ＳＧ０８７及び文字画像００６ＳＧ３０６は第１視認性により表示され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における割れ表示領域００６ＳＧ３０４以外の領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、第１視認性よりも視認性が低い第２視認性により表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れたことを認識しやすくなる。次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ及びセリフ背景画像００６ＳＧ０８７及び文字画像００６ＳＧ３０６が非表示となる（図４４（Ｈ）参照）。

【０５４０】

尚、図４４（Ｃ）において、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、「チャンス！？」「熱い！」「激アツ！」のいずれのセリフ文字画像００６ＳＧ３０６が表示されるかを示唆してもよい。また、セリフ文字の種類に応じて、割れパターンを異ならせてもよい（破片画像００６ＳＧ３０２の表示量など。特に「激アツ！」の表示時には破片画像００６ＳＧ３０２をスローモーションで表示して注目度合いを高めてもよい）し、共通の割れパターンを用いつつ、割れの位置（例えば、期待度が高いほど中央に寄るなど）や割れの範囲（例えば、期待度が高いほど割れの範囲が広いなど）を変えてもよい。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の種別に対応するキャラクタボイスを出力可能とし、いずれもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音とともに出力されるようにしてもよいし、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音を出力し終えた後にキャラクタボイスが出力されるようにしてもよいし、割れ音の出力を制限してもよい。

【０５４１】

＜背景変化演出Ａ＞

背景変化演出Ａの動作例の詳細について、図４５及び図４６に基づいて説明する。図４

５は、背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。図４６は、背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。

【０５４２】

図４５（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出Ａが開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ６画像描画領域にエフェクト画像００６ＳＧ３２０が表示され、漸次拡大表示された後（図４５（Ｂ）、（Ｃ）参照）、エフェクト画像００６ＳＧ３２０がフェードアウト表示されてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示される（図４５（Ｄ）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出Ａが開始されると、時短状態／確変状態用の通常背景画像である第６背景画像よりも上位のレイヤ６画像描画領域にエフェクト画像００６ＳＧ３２０が表示され、漸次拡大表示された後、エフェクト画像００６ＳＧ３２０がフェードアウト表示されてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示される。

【０５４３】

尚、図４５（Ｂ）にて表示されるエフェクト画像００６ＳＧ３２０は、図４５（Ｄ）においてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されるか否かを煽る演出であり、成功パターンの場合は図４５（Ｃ）に移行し、失敗パターンの場合は図４５（Ｃ）に移行せず、エフェクト画像００６ＳＧ３２０が縮小表示された後に非表示となり、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されないことが示唆される。

【０５４４】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示された後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ前段態様にて表示された後（図４５（Ｅ）参照）、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化する（図４５（Ｆ）参照）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５、レイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄及びレイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、第６背景画像よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示された後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ前段態様にて表示された後、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化する。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５、レイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄及びレイヤ１画像描画領域に表示される第６背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【０５４５】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【０５４６】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図４５（Ｇ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図４５（Ｈ）、図４６（Ｉ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図４６（Ｊ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図４６（Ｋ）参照）。このように、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１から第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化するときに割れ演出が実行されることで、第１背景画像００６ＳＧ０８１が第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び時短状態／確変状態用のチャンス背景画像である第７背景画像の視認性が高くなっていく。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する。このように、背景画像が第６背景画像から第７背景画像に変化するときに割れ演出が実行されることで、第６背景画像が第７背景画像に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。

【０５４７】

また、例えば、背景画像として第２背景画像００６ＳＧ０８２よりも表示されたときに有利な第３背景画像（図示略）を表示可能であり、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作態様（パンチ、キック等のアクション）によって第２背景画像００６ＳＧ０８２が表示されるか第３背景画像が表示されるかを示唆可能としてもよい。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５以外のキャラクタを表示可能とすることで、第２背景画像００６ＳＧ０８２が表示されるか第３背景画像が表示されるかを示唆可能としてもよい。

【０５４８】

＜背景変化演出Ｂ＞

背景変化演出Ｂの動作例の詳細について、図４７に基づいて説明する。図４７は、背景変化演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。

【０５４９】

図４７（Ａ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出Ｂが開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の左下方位置に、小さな割

れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される（図４７（Ｂ）参照）。その後、ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が２箇所に表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ態様が段階的に変化する（図４７（Ｃ）参照）。

【０５５０】

このように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されてないときは第１視認性で表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【０５５１】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【０５５２】

また、図４７（Ｃ）における拡大図に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、各ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４以外の領域においては第２視認性により表示される一方で、各ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４においては第２視認性よりも視認性が高い第１視認性により表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の一部がヒビ割れていることを認識しやすくなる。

【０５５３】

次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図４７（Ｄ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図４７（Ｅ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図４７（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図４７（Ｇ）参照）。このように、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１から第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化するときに割れ演出が実行されることで、第１背景画像００６ＳＧ０８１が第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。

【０５５４】

また、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、演出の発展期待度を示唆してもよい。具体的には、エフェクト画像の表示色が青の場合、１段階目（図４７（Ｂ）参照）で終了しやすく、エフェクト画像の表示色が緑の場合、２段階目（図４７（Ｃ）参照）で終了しやすく、赤の場合、青や緑と比較して最も割れ演出に発展しや

すくなっていることが好ましい。また、図６４（Ｂ）に示すように、失敗パターン１において１段階目で終了する場合、背景変化演出Ｂの開始から１５００ｍｓ経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となり（フェードアウト表示）、図６４（Ｃ）に示すように、失敗パターン２において２段階目で終了する場合、背景変化演出Ｂの開始から３０００ｍｓ経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となるようにしてもよい。

【０５５５】

また、背景変化演出Ｂが実行されている間、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域に表示される画像であるアクティブ表示・保留表示に対する変化演出を制限する一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示される画像（例えば、ミニキャラクタ画像など）を用いた演出の制限を行わないようにしてもよい。このようにすることで、割れ演出の演出効果が低下することを抑制できる。

【０５５６】

＜擬似連演出＞

擬似連演出の動作例の詳細について、図４８に基づいて説明する。図４８は、擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。

【０５５７】

図４８（Ａ）に示すように、擬似連演出が開始された後、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、再可変表示が開始されることを示す「ＮＥＸＴ」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置に仮停止表示された場合、第２背景画像００６ＳＧ０８２よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第２背景画像００６ＳＧ０８２は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図４８（Ｂ）参照）。

【０５５８】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【０５５９】

ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示された後、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下する動作が開始され、この動作に応じて、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図４８（Ｃ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図４８（Ｄ）参照）。また、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。

【０５６０】

尚、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高

くなっていく（図４８（Ｅ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了すると、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤ６画像描画領域に、可動体３２が演出位置まで移動したことを強調するための動作エフェクト画像００６ＳＧ３２１が可動体３２から周囲に拡がるように表示されるとともに、レイヤ１画像描画領域にも背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が可動体３２から周囲に拡がるように表示される（図４８（Ｆ）、（Ｇ）参照）。

【０５６１】

次いで、可動体３２は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されているときに演出位置から原点位置へ向けて移動を開始した後（図４８（Ｇ）参照）、全ての破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となった後に演出位置に停止され、原点位置への復帰動作が終了する（図４８（Ｈ）参照）。

【０５６２】

尚、可動体３２の演出位置から原点位置に向けての原点位置への復帰動作を、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了し、その後、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の表示が終了した後に開始するようにしてもよい。

【０５６３】

また、本実施の形態では、擬似連演出において擬似連図柄が仮停止表示されて再可変表示が開始されるときにガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるが、１回目の可変表示において表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色を青色とし、２回目の可変表示において表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色を緑色とし、３回目の可変表示において表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色を赤色とするなど、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示態様を異ならせるようにしてもよい。また、例えば、再可変表示が行われるごとにガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ態様が漸次大きくなるなど、ヒビ態様が異なるようにしてもよい。

【０５６４】

また、この場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色は再可変表示の回数によって異なるが、割れパターンは共通であることが好ましい。このように、割れ演出を多様に行う遊技機において割れパターンを共通化することにより、擬似連演出が実行されたことを的確に示すことができる。また、１回目の再可変表示と２回目の再可変表示と３回目の再可変表示とで、可動体３２の動作パターンを共通とする一方、例えば、１回目の再可変表示と２回目の再可変表示と３回目の再可変表示とで、破片画像００６ＳＧ３０２のサイズが異なる、破片画像００６ＳＧ３０２の表示数が異なる、破片画像００６ＳＧ３０２の移動速度が異なるなど、割れパターンの表示態様を異ならせてもよい。

【０５６５】

＜リーチ示唆演出＞

リーチ示唆演出の動作例の詳細について、図４９及び図５０に基づいて説明する。図４９は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。図５０は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。

【０５６６】

図４９（Ａ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときにリーチ示唆演出が開始されると、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示された後（図４９（Ｂ）参照）、表示画面中央にキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示される（図４９（Ｃ）参照）。次いで、第２背景画像００６ＳＧ０８２よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で左飾り図柄表示エリア５Ｌに対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の左側にヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１が第１ヒビ態様にて表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ６画像描画領域に動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３が表示される（図４９（Ｄ）参照）。

【０５６７】

次いで、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で右飾り図柄表示エリア５Ｒに対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の右側にヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１が第２ヒビ態様に変化するように表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ６画像描画領域に動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３が表示される（図４９（Ｅ）参照）。

【０５６８】

さらに、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域を叩く動作に応じて（図４９（Ｆ）参照）、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図４９（Ｇ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図４９（Ｈ）参照）。

【０５６９】

また、図４９（Ｄ）、（Ｅ）に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【０５７０】

また、図４９（Ｈ）に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。次いで、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図５０（Ｉ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに仮停止表示されている飾り図柄が拡大強調表示された後（図５０（Ｊ）参照）、飾り図柄が縮小表示され、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図５０（Ｋ）参照）。

【０５７１】

尚、本実施の形態において割れ演出を伴う各種演出では、例えば、図５０（Ｊ）～図５０（Ｋ）の流れのように、割れ演出において破片画像００６ＳＧ３０２が画像表示装置５の表示領域から完全に捌けて非表示となった後に演出が進行する（例えば、割れ演出を伴うリーチ示唆演出から割れ演出を伴わないリーチ演出に進行する）ようになっている。

【０５７２】

また、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、リーチ発展の期待度を示唆してもよい。具体的には、エフェクト画像の表示態様として青色と赤色とがある場合において、赤色で表示されたときの方が青色で表示されたときよりもリーチとなりやすくなればよい。

【０５７３】

また、失敗パターンの場合、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域を叩く動作に応じてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図４９（Ｇ）、（Ｈ）参照）、中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域に

、ガッカリしている態様のキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示され、その後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５とヒビ割れたガラス板画像００６ＳＧ３０１とが非表示となり、はずれ図柄が停止して可変表示が終了する。

【０５７４】

＜弱発展演出＞

弱発展演出の動作例の詳細について、図５１に基づいて説明する。図５１は、弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。

【０５７５】

図５１（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態と時短状態／確変状態とのいずれの状態であっても、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示がリーチ態様となったときに弱発展演出が開始されると、レイヤ１画像描画領域に背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が表示されるとともに、その上位のレイヤ６画像描画領域の略中央位置にキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示された後（図５１（Ｂ）参照）、パンチするキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示された後、表示画面手前側に向けて移動しているように拡大しながらスローモーション表示される（図５１（Ｃ）参照）。尚、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒは表示画面の右上方位置に移動して縮小表示される。

【０５７６】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ５画像描画領域に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された後、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図５１（Ｄ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の視認性が高くなっていく（図５１（Ｅ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図５１（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図５１（Ｇ）参照）。そして、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されてから所定期間が経過したときに、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８が表示されて、弱Ｓリーチ演出に移行する（図５１（Ｈ）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ５画像描画領域に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された後、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の視認性が高くなっていく。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。そして、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されてから所定期間が経過したときに、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８が表示されて、弱Ｓリーチ演出に移行する。尚、後述の図６０、図７３では、

弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様について非透過としているが、これは破片画像００６ＳＧ３０２の最終的な表示態様であって、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、後述の図７９（Ｂ１）～（Ｂ３）において透過性を有する（例えば、透過率７０％以上）透過態様で表示され、その後、図７９（Ｂ４）、（Ｂ５）においては透過性を有さない（例えば、透過率１０％未満）非透過態様で表示される。すなわち、図７９（Ｂ３）に相当する第１タイミングにおいて破片画像００６ＳＧ３０２は透過態様にて視認することができ、図７９（Ｂ４）に相当する第２タイミングにおいて破片画像００６ＳＧ３０２は非透過態様にて視認することができる。

【０５７７】

このように、Ｎリーチ演出から弱Ｓリーチ演出に発展するときに割れ演出が実行されることで、Ｎリーチ演出用画像が弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８に変化したことを自然に見せることができるため、演出の変化を違和感なく見せることができる。

【０５７８】

＜強発展演出Ａ＞

強発展演出Ａの動作例の詳細について、図５２に基づいて説明する。図５２は、強発展演出Ａの一部の動作例の詳細を示す図である。

【０５７９】

図５２（Ａ）に示すように、弱Ｓリーチ演出において、「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示され、強発展演出Ａが開始されると、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作が開始されるときに、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示され、可動体３２が落下していく（図５２（Ｂ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域に表示される。

【０５８０】

また、割れ演出前の前段演出として可動体３２が原点位置から演出位置へ移動し、可動体３２が演出位置に移動したときに、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８よりも上位のレイヤ５画像描画領域に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図５２（Ｃ）参照）。

【０５８１】

尚、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、ここでは、可動体３２が原点位置から演出位置へ移動するまでは透過率は０％のままであるため、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる（図５２（Ｃ）参照）。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２の視認性が高くなっていく（図５２（Ｄ）参照）。次いで、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了すると、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤ６画像描画領域に、可動体３２が演出位置まで移動したことを強調するための動作エフェクト画像００６ＳＧ３２５が可動体３２から周囲に拡がるように表示されるとともに、レイヤ１画像描画領域にも背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が可動体３２から周囲に拡がるように表示される（図５２（Ｅ）参照）。

【０５８２】

次いで、可動体３２は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、さらに破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となった後、演出位置から原点位置まで移動する動作を開始する（図５２（Ｆ）参照）。そして、原点位置への復帰動作が終了し、リーチタイトル画像００６ＳＧ３２６が表示されて強Ｓリーチ演出に発展する（図５２（Ｇ）参照）。

【０５８３】

＜強発展演出Ｂ＞

強発展演出Ｂの動作例の詳細について、図５３及び図５４に基づいて説明する。図５３は、強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。図５４は、強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。

【０５８４】

図５３（Ａ）に示すように、弱Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過したときに強発展演出Ｂが開始されると、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される（図５３（Ｂ）参照）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【０５８５】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【０５８６】

次いで、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図５３（Ｃ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図５３（Ｄ）参照）。

【０５８７】

また、図５３（Ｄ）に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像００６ＳＧ３０２の視認性が高くなっていく（図５３（Ｅ）参照）。次いで、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、中飾り図柄表示エリア５Ｃに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示されている飾り図柄が表示された後（図５３（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図５３（Ｇ）参照）。

【０５８８】

次いで、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図５３（Ｈ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示され、発展図柄が非表示となる（図５４（Ｉ）参照）。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、強Ｓリーチ演出に対応するリーチタイトル画像００６ＳＧ３２６の視認性が高くなっていく（図５４（Ｊ）、（Ｋ）参照）。

【０５８９】

このように、弱Ｓリーチ演出から強Ｓリーチ演出に発展するときに割れ演出が実行されることで、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８が割れてリーチタイトル画像００６ＳＧ３２６に変化したように見せることができるため、リーチ演出の変化を違和感なく見せることができる。

【０５９０】

＜カットイン演出＞

カットイン演出の動作例の詳細について、図５５に基づいて説明する。図５５は、カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。

【０５９１】

図５５（Ａ）に示すように、強Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過したときにカットイン演出が開始されると、強Ｓリーチ演出用の第４背景画像００６ＳＧ０８４よりも上位のレイヤ８画像描画領域に、操作促進画像００６ＳＧ３１０が表示される（図５５（Ｂ）参照）。

【０５９２】

次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき（または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき）、第４背景画像００６ＳＧ０８４よりも上位のレイヤ４画像描画領域にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。また、操作促進画像００６ＳＧ３１０が、操作によりボタンが押圧された態様にて表示されるとともに、その周囲に操作エフェクト画像００６ＳＧ３２７が表示され、時間の経過により拡大表示されていく（図５５（Ｃ）、（Ｄ）参照）。

【０５９３】

また、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる（図５５（Ｃ）参照）。尚、操作促進画像００６ＳＧ３１０及び操作エフェクト画像００６ＳＧ３２７は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３よりも上位のレイヤ８画像描画領域に表示されているため、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されていないときの第１視認性と同じ第１視認性を維持したまま表示される。

【０５９４】

そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで破片画像００６ＳＧ３０２の視認が可能となり（図５５（Ｄ）参照）、さらに操作促進画像００６ＳＧ３１０及び操作エフェクト画像００６ＳＧ３２７が非表示となる一方で、「熱！！」なる文字画像００６ＳＧ３０７の視認が可能となり（図５５（Ｅ）参照）、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図５５（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となる（図５５（Ｇ）参照）。

【０５９５】

尚、本実施の形態では、カットイン演出の演出パターンＸ、Ｙはともに割れ演出を伴う演出パターンとして記載されているが、カットイン演出の演出パターンとして、大当り期待度の高い演出パターンＹを割れ演出を伴うチャンス演出パターンとし、大当り期待度の低い演出パターンＸを割れ演出を伴わない演出パターンとしてもよく、このような場合、割れ演出を伴わない演出パターンでは、第４背景画像００６ＳＧ０８４上に帯状のカットイン画像（図示略）が表示される態様で演出が行われるようにすればよい。

【０５９６】

＜結果報知演出（大当り）＞

結果報知演出（大当り）の動作例の詳細について、図５６及び図５７に基づいて説明す

る。図５６は、可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。図５７は、可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【０５９７】

図５６（Ａ）に示すように、カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、敵キャラクタに攻撃する態様の味方キャラクタを示すキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されて結果報知演出が開始される。そして、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作速度が漸次低下してスローモーション表示されながらフェードアウト表示された後、表示画面全域に透過率０％（不透明）のホワイトアウト画像が表示される（図５６（Ｂ）参照）。

【０５９８】

次いで、可変表示結果が大当り表示結果となる場合、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットするオブジェクト画像００６ＳＧ３０８が表示された後（図５６（Ｃ）参照）、可動体３２が原点位置から所定演出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作に応じて、オブジェクト画像００６ＳＧ３０８よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１における可動体３２から下方に向けて拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるオブジェクト画像００６ＳＧ３０８は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図５６（Ｄ）参照）。

【０５９９】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後に非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【０６００】

次いで、レイヤ７画像描画領域における可動体３２の下方近傍位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始され（図５６（Ｅ）参照）、可動体３２が所定演出位置から原点位置まで上昇する原点復帰動作が開始されたことに応じて、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が下方に向けて拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図５６（Ｆ）参照）。

【０６０１】

また、図５６（Ｆ）に示すように、可動体３２の原点復帰動作が開始されてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像００６ＳＧ３０２の視認性が高くなっていく（図５６（Ｇ）参照）。

【０６０２】

次いで、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、第５背景画像００６ＳＧ０８５及び大当り組合せの確定飾り図柄が表示された後

（図５６（Ｈ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了し、大当り遊技状態に制御されることが報知され（図５７（Ｉ）参照）、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１に復帰して大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図５７（Ｊ）参照）。

【０６０３】

尚、可動体３２が原点復帰するための上昇動作が開始されたことに応じて割れ演出が開始された後、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が高くなり視認可能となった破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（非表示となる）前に、可動体３２の所定演出位置から原点位置まで復帰する上昇動作が終了するようになっていることで、大当りとなったことを早く報知することができる。

【０６０４】

＜結果報知演出（はずれ）＞

結果報知演出（はずれ）の動作例の詳細について、図５８に基づいて説明する。図５８は、可変表示結果がはずれの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【０６０５】

図５８（Ａ）に示すように、カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、敵キャラクタに攻撃する態様の味方キャラクタを示すキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されて結果報知演出が開始される。そして、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作速度が漸次低下してスローモーション表示されながらフェードアウト表示された後、表示画面全域に透過率０％（不透明）のホワイトアウト画像が表示される（図５８（Ｂ）参照）。

【０６０６】

次いで、可変表示結果がはずれ表示結果となる場合、可動体３２が動作することなく、レイヤ７画像描画領域に、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図５８（Ｃ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１やキャラクタ画像００６ＳＧ３０５を視認することが困難となる。

【０６０７】

その後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１における略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５や、レイヤ１画像描画領域に表示されるグレーの背景画像００６ＳＧ３１３は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図５８（Ｄ）参照）。

【０６０８】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【０６０９】

このように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたものの、ヒビ態様が維持されたまま、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が割れる割れ演出が行われなかったことで、大当り遊技状態に制御されないことが報知される。

【０６１０】

ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されてから所定期間が経過すると、レイヤ７画像描画領域全体に再びホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示され（図５８（Ｅ）参照）、次いで、アイキャッチ画像００６ＳＧ３０９が表示された後（図５８（Ｆ）参照）、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１に復帰して大当りでない組合せの

確定飾り図柄が停止表示される（図５８（Ｇ）参照）。
【０６１１】
（演出詳細）
次に、本実施の形態において実行可能な各演出について詳細な説明を行う。図５９、図６１、図４２、図４３に示すように、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出としては、先ず、画像表示装置５の表示領域において５００ｍｓに亘って１段階目のヒビが表示される（１段階目ヒビ表示期間）。次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることによって１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、４００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が４００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから４００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む６００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。
【０６１２】
更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れた領域（割れ演出の対象領域）の周囲において３０００ｍｓに亘って２段階目のヒビが表示される（２段階目ヒビ表示期間）。尚、第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。
【０６１３】
また、第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出においては、上記したヒビ表示期間である５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）。尚、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、出力されるヒビ割れ音及び割れ演出音の種類は共通しているが、第１連続割れ演出においては割れ演出音とともに図４２（Ｅ）のキャラクタに対応する第１キャラクタボイスが出力され、第２連続割れ演出においては割れ演出音とともに図４３（Ｅ）のキャラクタに対応する第２キャラクタボイスが出力される。これにより、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出との識別が容易となっている。更に、割れ演出音は、ヒビ割れ音よりも音量が大きく、遊技者に認識されやすい音であるが、第１キャラクタボイス及び第２キャラクタボイスは、割れ演出音よりも更に大きい音量で出力され、且つ割れ演出音よりも出力期間が長いため、割れ演出音よりも遊技者に認識されやすい音となっている。
【０６１４】
更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの８００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト８００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ

０８１）の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト８００ｍｓ）用発光データテーブルは、ホワイトアウト表示前期期間に対応する４００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度で白色発光させ、ホワイトアウト表示後期期間に対応する４００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度と低輝度とで交互に白色発光させるためのデータテーブルである。

【０６１５】

図５９、図６２、図４４に示すように、セリフ予告演出としては、先ず、操作促進演出として、画像表示装置５の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が３０００ｍｓに亘って表示される（操作促進演出実行期間）。操作促進演出の実行中に遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、或いは、操作促進演出の実行期間が終了すると、該タイミングから５００ｍｓに亘って１段階目のヒビが表示される（１段階目ヒビ表示期間）。次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れることによって１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、４００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が４００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態のセリフ予告演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから４００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む６００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【０６１６】

更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れた領域（割れ演出の対象領域）の周囲において５０００ｍｓに亘って２段階目のヒビが表示される。尚、セリフ予告演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【０６１７】

また、セリフ予告演出においては、上記した１段階目のヒビ表示期間である５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ（ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、セリフ予告演出と第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出とで、出力されるヒビ割れ音及び割れ演出音の種類は共通しており、セリフ予告演出においては割れ演出音が出力された後（割れ演出音出力期間の経過時）に文字画像００６ＳＧ３０６の種類に対応するセリフボイス音が出力される。これにより、割れ演出音によってセリフボイス音が聞き取りにくくなってしまうことを防ぐことができる。

【０６１８】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの８００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト８００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像

用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での発光が行われる。

【０６１９】

図５９、図６３（Ａ）、図６３（Ｂ）、図４５、図４６に示すように、成功パターンの背景変化演出Ａとしては、先ず、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に対して作用する画像が２０００ｍｓに亘って表示される（前段動作期間）。該前段動作（キャラクタの作用）の終了タイミングからは、２０００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。

【０６２０】

尚、該２０００ｍｓに亘るヒビ表示期間は、図６３（Ｂ）に示すように、１０００ｍｓに亘るヒビ前段表示期間と該ヒビ前段表示期間後の１０００ｍｓに亘るヒビ後段表示期間とから構成されている。このうちヒビ前段表示期間では、該ヒビ前段表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。

【０６２１】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）がチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に更新される（図４６参照）。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、２５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の背景変化演出Ａでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む２０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【０６２２】

尚、成功パターンでの背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【０６２３】

また、成功パターンでの背景変化演出Ａにおいては、上記したヒビ前段表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの作用アクションに対応するキャラクタボイスが出力され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから２５００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、背景変化演出Ａにおける割れ演出音は、背景変化演出Ａ専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音とを含んで構成された音であり、２５００ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が出力され、その後、１５００ｍｓ間に亘って背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が継続して出力される。また、ヒビ割れ音の出

力期間を５００ｍｓとしているが、ヒビ表示期間に対応する２０００ｍｓとしてもよく、２０００ｍｓに亘ってヒビ割れの進行に応じた音を出力するようにしてもよい。また、ヒビ割れ音に重複して、動作エフェクト表示期間に対応する１００ｍｓ間に亘って、動作エフェクト音が出力される。動作エフェクト音は、ヒビ割れ音よりも大きい音量により出力される音であり、動作エフェクト音の出力時にヒビ割れ音が聞き取り困難となるが、ヒビ割れ音よりも出力期間が短いため、動作エフェクト音の出力後にはヒビ割れ音を聞き取ることが可能となる。

【０６２４】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示期間の開始タイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示期間の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの２０００ｍｓに亘っては遊技効果ランプ９を白色発光させることを主としたヒビ表示期間用発光データテーブルを用いることによって、ヒビが表示されていることに応じた態様での発光が行われる。更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、チャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、チャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルは、ホワイトアウト表示前期期間に対応する５００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度で白色発光させ、ホワイトアウト表示後期期間に対応する５００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度と低輝度とで交互に白色発光させるためのデータテーブルである。尚、前段動作期間において通常背景画像用発光データテーブルを用いる例を説明したが、これに限らず、前段動作期間に亘って図４５（Ｄ）のキャラクタに対応する緑色発光を主とした前段動作用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９を発光させてもよい。この場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるまでは図４５（Ｄ）のキャラクタに対応する緑色発光を主として遊技効果ランプ９が発光するが、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された後は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに対応する白色発光を主として遊技効果ランプ９が発光することとなる。このようにすれば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示される前と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されたときとで、メリハリが生じるため、背景変化演出Ａの演出効果をより高めることができる。尚、ヒビ表示期間用発光データテーブルと割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ヒビ表示期間用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

【０６２５】

尚、図６３（Ｃ）に示すように、失敗パターンでの背景変化演出Ａは、前段動作としての画像表示装置５の表示領域におけるキャラクタの表示は行われない。つまり、該失敗パターンでの背景変化演出Ａにおいては、キャラクタが表示されないことから割れ演出が実行されないので、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示が継続して実行される。この場合、図４５（Ｂ）、（Ｃ）の通り、キャラクタが表示されるか否かの煽り演出が行われるものの、キャラクタもガラス板画像００６ＳＧ３０１も表示されないため、発光データテーブルとしては、通常背景画像用発光データテーブルが用いられる。

【０６２６】

図５９、図６４（Ａ）、図４７に示すように、成功パターンの背景変化演出Ｂとしては

、先ず、画像表示装置５の表示領域において、３０００ｍｓに亘って１段階目のヒビが表示される（１段階目ヒビ表示期間）。１段階目ヒビ表示期間においては、該１段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。

【０６２７】

また、１段階目ヒビ表示期間において１５００ｍｓが経過したタイミングからは、１５００ｍｓに亘って該１段階目ヒビ表示期間よりも画像表示装置５の表示領域における広範囲の領域で２段階目のヒビが表示される（２段階目ヒビ表示期間）。尚、２段階目ヒビ表示期間においても、該２段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。尚、１段階目ヒビ表示期間における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａと、２段階目ヒビ表示期間における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図７３に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている一方で、「重力」のパラメータの値は同じとなっているため、共通に下方向へフレームアウト表示されるようになっている。

【０６２８】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）がチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に更新される（図４７参照）。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、１２５０ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の背景変化演出Ａでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む７５０ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【０６２９】

尚、成功パターンでの背景変化演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【０６３０】

また、成功パターンでの背景変化演出Ｂにおいては、１段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた１段階目ヒビ割れ音の出力が行われ（１段階目ヒビ割れ音出力期間）、２階目ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた２階目ヒビ割れ音の出力が行われ（２段階目ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５０ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、背景変化演出Ｂにおける割れ演出音は、背景変化演出Ｂ専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音とを含んで構成された音であり、１２５０ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が出力され、その後、２５０ｍｓ間に亘って背景画

像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が継続して出力される。尚、背景変化演出Ｂにおける割れに関する音量は、割れ演出音が最も大きく、１段階目ヒビ割れ音と２段階目ヒビ割れ音とで、音量を共通としてもよいし、２段階目ヒビ割れ音の方を１段階目ヒビ割れ音よりも大きくしてもよい。

【０６３１】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、チャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、チャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での発光が行われる。

【０６３２】

尚、図６４（Ｂ）、図６４（Ｃ）に示すように、失敗パターン１での背景変化演出Ｂは、１５００ｍｓに亘って１段階目のヒビ及び２００ｍｓに亘って外第１段階目のヒビに応じた小破片画像が表示されるものの、２段階目のヒビが表示されず、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない演出パターンであり、失敗パターン２での背景変化演出Ｂは、３０００ｍｓに亘って１段階目のヒビ及び２００ｍｓに亘って少破片画像が表示されるとともに、該１段階目ヒビ表示期間において１５００ｍｓが経過したタイミングから１５００ｍｓに亘って２段階目のヒビ及び２００ｍｓに亘って該２段階目のヒビに応じた小破片画像が表示されるものの、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない演出パターンである。これら失敗パターンでの背景変化演出Ｂおいては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れないので、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示が継続して実行される。

【０６３３】

図５９、図６５、図４８に示すように、擬似連演出としては、先ず、画像表示装置５の表示領域において、「左」の飾り図柄、「右」の飾り図柄、「中」の飾り図柄の順に仮停止する。そして、「中」の飾り図柄である擬似連図柄の停止タイミングからは、１５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。該ヒビ表示期間中においては、前段動作として、１５００ｍｓに亘って可動体３２の落下動作が行われる（可動体落下期間）。可動体３２の落下動作が完了する（１５００ｍｓが経過する）ことによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。尚、擬似連演出のヒビ表示期間におけるヒビ割れと背景変化演出Ａのヒビ表示期間におけるヒビ割れとでは、ヒビ割れの仕方が異なるように設計されている。例えば、背景変化演出Ａのヒビ割れは、ヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とに亘って段階的にガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ割れが進行していく態様で表示されるが、擬似連演出のヒビ割れは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が一気にヒビ割れする態様で表示される。

【０６３４】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の擬似連演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている

。一方で、ホワイトアウト表示後期期間の５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２とともに背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の表示も行われる

【０６３５】

尚、擬似連演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しておらず、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認不能となっている。

【０６３６】

尚、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、擬似連演出における割れ演出音は、擬似連演出専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音とを含んで構成された音であり、３０００ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音が出力され、その後、２０００ｍｓ間に亘って可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、通常背景画像またはチャンス背景画像に対応するＢＧＭが出力されるため、可動体３２の上昇期間において多様な音が出力されることとなる。更に、ホワイトアウト表示後期期間の終了体タイミング、すなわち、破片画像００６Ｇ３０２の表示終了タイミングからは、該３０００ｍｓの期間に亘って可動体３２の初期位置までの上昇が行われる（可動体上昇期間）。

【０６３７】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示の開始タイミングまで通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの２０００ｍｓに亘ってはヒビ表示用発光データテーブルを用いることによって、ヒビ表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。そして、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、２０００ｍｓに亘って、擬似連演出の実行回数に応じた擬似連演出用発光データテーブルを用いることによって、擬似連演出の実行回数に応じた態様での発光が行われる。例えば、１回目の擬似連出の実行時は、１回目の擬似連演出の実行に応じて遊技効果ランプ９を緑色で発光させ、２回目の擬似連出の実行時は、２回目の擬似連演出の実行に応じて遊技効果ランプ９を赤色で発光させる等すればよい。そして、擬似連演出の実行回数に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、ヒビ表示期間用発光データテーブルと割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ヒビ表示期間用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

【０６３８】

尚、図６３及び図６５に示すように、本実施の形態における背景変化演出Ａと擬似連演

出とでは、ヒビ表示期間が異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景変化演出Ａと擬似連演出とでは、ヒビ表示期間の長さが同一であってもよい。

【０６３９】

図５９、図６６（Ａ）、図４９、図５０に示すように、成功パターンのリーチ示唆演出としては、先ず、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用する画像、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用する画像、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用する画像が１００００ｍｓに亘って順に表示される（前段動作期間）。前段動作期間中においては、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて８０００ｍｓに亘ってヒビが表示され（左ヒビ表示期間）、更に、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて４０００ｍｓに亘ってヒビが表示される（右ヒビ表示期間）。

【０６４０】

このうち左ヒビ表示期間では、該左ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示され、右ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示される。尚、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示される小破片画像００６ＳＧ３０２Ａと、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示される小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図７３に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている一方で、「重力」のパラメータの値は同じとなっているため、共通に下方向へフレームアウト表示されるようになっている。

【０６４１】

前段動作期間においてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用したことによって該前段動作期間が終了すると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）がノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像に更新される。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、２０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の成功パターンのリーチ示唆演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む１５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可

能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。
【０６４２】
更に、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングからは、例えば、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示が３０００ｍｓに亘って行われる（飾り図柄強調表示期間）。
【０６４３】
尚、成功パターンでのリーチ示唆演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。
【０６４４】
また、成功パターンでのリーチ示唆演出においては、上記した左ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた左ヒビ割れ音の出力が行われる（左ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの第１作用アクションに対応する第１キャラクタボイスが出力され、上記した右ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた右ヒビ割れ音の出力が行われる（右ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの第２作用アクションに対応する第２キャラクタボイスが出力され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから２０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、リーチ示唆演出（成功パターン）における割れ演出音は、リーチ示唆演出専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示の効果音とを含んで構成された音であり、３０００ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに強調表示の効果音が出力され、その後、２０００ｍｓ間に亘って強調表示の効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、ノーマルリーチ背景画像に対応するＢＧＭが出力されることとなる。また、キャラクタの作用に対応した動作エフェクト表示されるときには、動作エフェクトに対応する効果音が出力されるようになっており、この効果音は、動作エフェクトが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるときとのいずれにおいても用いるようになっている。
【０６４５】
更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、ノーマルリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、ノーマルリーチ背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。
【０６４６】
尚、図６６（Ｂ）に示すように、失敗パターンでのリーチ示唆演出は、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用する画像、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用する画像、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用する画像が１４０００ｍｓに亘って順に表示される（前段動作期間）。前段動作期間中においては、キャラクタが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて１２０００ｍｓに亘ってヒビが表示され（左ヒビ表示期間）、更に、キャラクタが「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示

エリア５Ｒにおいて８０００ｍｓに亘ってヒビが表示される（右ヒビ表示期間）。
【０６４７】
　このうち左ヒビ表示期間では、該左ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示され、右ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示される。尚、失敗パターンにおける小破片画像００６ＳＧ３０２は、成功パターンにおける小破片画像００６ＳＧ３０２と同じパラメータの値に基づいて表示されるため、小破片画像００６ＳＧ３０２の飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数を見て、遊技者は成功パターンと失敗パターンとのいずれであるかを判別することができないため、好適にノーマルリーチが実行されるか否かを煽ることができるようになっている。
【０６４８】
　また、失敗パターンのリーチ示唆演出においては、上記した左ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた左ヒビ割れ音の出力が行われ（左ヒビ割れ音出力期間）、上記した右ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた右ヒビ割れ音の出力が行われる（右ヒビ割れ音出力期間）。更に、成功パターンのリーチ示唆演出におけるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングと同一タイミング（失敗パターンのリーチ示唆演出の開始から１００００が経過したタイミング）からは、１０００ｍｓに亘って、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（ホワイトアウト表示期間）。ホワイトアウト表示期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示によって画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像を遊技者から視認不能とする期間である。尚、キャラクタの作用に対応した動作エフェクト表示されるときには、動作エフェクトに対応する効果音が出力されるようになっており、この効果音は、動作エフェクトが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるときとのいずれにおいても用いるようになっている。
【０６４９】
　尚、該失敗パターンのリーチ示唆演出においては、ホワイトアウト表示期間の開始タイミングまでは、通常背景画像またはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での発光が実行された後、ホワイトアウト表示期間では、ホワイトアウト用発光データテーブルを用いてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。そして、ホワイトアウト表示期間の終了タイミングからは、失敗報知用発光データテーブルを用いて、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。尚、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での発光は、可変表示の停止によって終了する。尚、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。また、失敗報知用発光データ

テーブルに基づいて遊技効果ランプ９が発光を行っている間（可変表示の停止によって当該可変表示が終了するまで）、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは演出音が出力されない。

【０６５０】

図６０、図６７、図５１に示すように、弱発展演出としては、先ず、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタが画像表示装置５の表示領域の中央部に作用する画像が４０００ｍｓに亘って表示される（前段動作期間）。尚、前段動作期間について４０００ｍｓとしているが、別途、前段動作期間（２０００ｍｓ）のパターンを設け、遊技者に対して大当り期待度が高いことを示唆するときには、前段動作期間（４０００ｍｓ）のパターンよりも前段動作期間（２０００ｍｓ）のパターンを用いて弱発展演出を実行することを高い割合で決定してもよい。

【０６５１】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像が弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）に更新されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることによって３５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の弱発展演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む３０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。そして、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像がスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像に更新される。

【０６５２】

尚、弱発展演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しておらず、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認不能となっている。尚、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、透過性を有さないとしているが、これは破片画像００６ＳＧ３０２の最終的な表示態様であって、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、破片画像表示期間である３５００ｍｓのうち、表示が開始されてから１５００ｍｓに亘って透過性を有する（例えば、透過率７０％以上）透過態様で表示され、その後、１０００ｍｓに亘って徐々に透過性を有さない非透過態様（例えば、透過率７０％～１０％）に変化していき、その後、１０００ｍｓに亘って透過性を有さない非透過態様（例えば、透過率１０％未満）で表示される。

【０６５３】

また、弱発展演出においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘って、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。また、割れ演出音とともに、割れタイミングから３５００ｍｓに亘って弱発展演出音の出力も行われる。尚、割れ演出音は、弱発展演出音よりも音量が大きいため、遊技者から認識されやすい音となっている。

【０６５４】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、前段動作の開始タイミングまではーマルリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、ノーマルリーチ背景画像の表

示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、前段動作の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの４０００ｍｓに亘っては弱発展演出用発光データテーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでの２５００ｍｓに亘っては再度弱発展演出用発光テーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、スーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【０６５５】

尚、本実施の形態の弱発展演出では、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングから背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される際には、画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像への更新を遊技者が視認困難、或いは視認不能としてもよい。尚、このように背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される際に画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示するときは、当該ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示に応じたホワイトアウト用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９を発光させてもよい。尚、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、破片画像表示期間が終了するよりも前のタイミング（例えば、終了の５００ｍｓ前）から表示してもよく、この場合、破片画像００６ＳＧ３０２がフレームアウト表示されるよりも前にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始されることとなる。

【０６５６】

図６０、図６８、図５２に示すように、強発展演出Ａとしては、先ず、前段動作として、１０００ｍｓに亘って可動体３２の落下動作が行われる（可動体落下期間）。可動体３２の落下動作が完了する（１０００ｍｓが経過する）ことによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。

【０６５７】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）が強発展演出Ａに対応した強発展演出Ａ背景画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）に更新されるとともに、１５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。

【０６５８】

また、可動体３２の落下タイミングからは、１５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の強発展演出Ａでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間の５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【０６５９】

尚、強発展演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており

、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【０６６０】

そして、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた強発展演出Ａに対応した強発展演出Ａ背景画像がスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像に更新される。前段動作として落下した可動体３２は、上記した破片画像表示期間中において落下位置に配置されており、該破片画像表示期間の終了タイミングから１５００ｍｓに亘って可動体３２の初期位置までの上昇が行われる（可動体上昇期間）。尚、可動体３２の上昇開始タイミング（可動体上昇期間の開始タイミング）からは、２５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから強発展演出Ａに応じた音（強発展演出Ａ演出音）の出力が行われる。尚、強発展演出Ａでは、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、強発展演出Ａならではの割れ演出を楽しむことができる。また、強発展演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、強発展演出Ａ演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【０６６１】

また、遊技効果ランプ９の発光については、可動体３２の落下タイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、可動体３２の落下開始タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでは２５００ｍｓに亘って強発展演出Ａ用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Ａに応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、可動体３２の上昇開始タイミング（破片画像表示期間の終了タイミング）からは、スーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【０６６２】

尚、本実施の形態の強発展演出Ａでは、可動体３２の落下タイミングから１５００ｍｓに亘るホワイトアウト表示前期期間としてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が行われる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出Ａのホワイトアウト表示前期期間は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓまたは４００ｍｓに亘ってホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する期間であってもよい。

【０６６３】

図６０、図６９、図５３、図５４に示すように、強発展演出Ｂとしては、先ず、可動体３２の動作やキャラクタの作用無く、画像表示装置５の表示領域において１５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。該ヒビ表示期間の開始タイミングからは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。尚、強発展演出Ｂにおける小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとリーチ示唆演出等における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図７３に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。

【０６６４】

１５００ｍｓが経過してヒビ表示期間が終了すると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）が強発展演出Ｂに対応した強発展演出Ｂに更新される。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタ

イミングからは、３０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の強発展演出Ｂでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む２５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【０６６５】

尚、強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。また、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、通常の移動速度、通常の回転速度、通常の落下速度にて表示が開始された後、スローモーション態様にて表示される。

【０６６６】

そして、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた強発展演出Ｂに対応した強発展演出Ｂ背景画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）がスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）に更新される。また、強発展演出Ｂにおいては、上記したヒビ表示期間の開始タイミングから１５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ（ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでは、３０００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから強発展演出Ｂに応じた音（強発展演出Ｂ演出音）の出力が行われる。尚、強発展演出Ｂでは、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、強発展演出Ｂならではの割れ演出を楽しむことができる。また、強発展演出Ｂにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、強発展演出Ｂ演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【０６６７】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示の開始タイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの１５００ｍｓに亘って強発展演出Ｂ用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Ｂに応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでの２０００ｍｓに亘っては強発展演出Ｂ用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Ｂに応じた態様での発光が行われる。尚、強発展演出Ｂに応じた態様での発光の終了後は、スーパーリーチＢ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【０６６８】

尚、本実施の形態の強発展演出Ｂでは、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングから背景画像が強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像が強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される際には、画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像への更新を遊技者が視認困難、或いは視認不能としてもよい。尚、このように背景画像が強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される際に画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示するときは、当該ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示に応じたホワイトアウト用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９を発光させてもよい。この場合、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとホワイトアウト用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。また、強発展演出Ｂのヒビ表示期間について１５００ｍｓとしたが、割れタイミングまで１５００ｍｓよりも長い期間に亘ってヒビを表示するようにしてもよい。例えば、スーパーリーチαの開始タイミングと割れタイミングとの間にある第１タイミング、第２タイミング、第３タイミングにおいて徐々にヒビ割れが拡大するようにヒビを表示するようにしてもよい。

【０６６９】

図６０、図７０、図５５に示すように、カットイン演出としては、先ず、操作促進演出として、画像表示装置５の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が３０００ｍｓに亘って表示される（操作促進演出実行期間）。特に、本実施の形態の操作促進演出の実行期間中における操作促進画像は、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作される前の突出した状態である操作前態様画像として表示される（操作前態様画像表示期間）。

【０６７０】

操作促進演出の実行中に遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、或いは、操作促進演出の実行期間が終了すると、該タイミングをガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとして、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて２５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、該カットイン演出の終了タイミングまで（割れタイミングから５０００ｍｓに亘って）演出パターンに応じた示唆画像の表示が行われるとともに、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態のカットイン演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２及び示唆画像を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む２０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２及び示唆画像を視認可能となっている。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２とともに背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の表示も行われる

【０６７１】

尚、カットイン演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されてい

る他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。また、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、通常の移動速度、通常の回転速度、通常の落下速度にて表示が開始された後、スローモーション態様にて表示される。

【０６７２】

更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、１０００ｍｓに亘って、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作された後の状態である操作後態様画像として表示される（操作後態様画像表示期間）。操作後態様画像は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３よりも優先して表示される画像であるため、遊技者は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘って該操作態様画像を視認可能となっている。

【０６７３】

また、カットイン演出においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒからカットイン演出に対応したカットイン演出音の出力が行われる（カットイン演出音出力期間）。尚、カットイン演出では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、カットイン演出ならではの割れ演出を楽しむことができる。また、カットイン演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、カットイン演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【０６７４】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまではスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから示唆画像表示期間の終了タイミングに亘ってはカットイン演出用発光データテーブルを用いることによって、カットイン演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、カットイン演出に応じた態様での発光の終了後は、再度スーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【０６７５】

図６０、図７１（Ａ）、図５６、図５７に示すように、成功パターンの結果報知演出としては、先ず、前段動作として、５００ｍｓに亘って可動体３２の落下動作が行われる（可動耐落下期間）。可動体３２の落下動作が完了する（５００ｍｓが経過する）と、画像表示装置５の表示領域において５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。このヒビ表示期間では、該ヒビ表示期間の開始タイミングから、可動体３２の落下に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。尚、結果報知演出（成功パターン／失敗パターン）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとリーチ示唆演出等における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図７３に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。また、結果報知演出（成功パターン）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａと結果報知演出（失敗パターン）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでも、「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。

【０６７６】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）またはスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）が、可変表示結果が大当りであることを示す大当り報知背景画像（第５背景画像００６ＳＧ０８５）に更新されるとともに、１５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。尚、図７１（Ａ）では特に図示していないが、大当り報知背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１００００ｍｓに亘って表示が行われ、１００００ｍｓ経過後（当該可変表示の可変表示停止タイミングよりも前）に通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）に更新され、その後、当該可変表示の可変表示停止タイミングから大当り遊技状態に応じた大当り遊技背景画像に更新される。

【０６７７】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の成功パターンの結果報知演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む１０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【０６７８】

尚、成功パターンでの結果報知演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【０６７９】

尚、可動体３２の初期位置までの上昇は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５００ｍｓに亘って行われる（可動体上昇期間）。

【０６８０】

また、成功パターンでの結果報知演出においては、上記したガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りが確定したことを報知する大当り確定音の出力が行われる（大当り確定音出力期間）。尚、結果報知演出（成功パターン）では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、好適に大当りが確定したことを報知することができる。また、結果報知演出（成功パターン）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、大当り確定音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【０６８１】

また、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルまたはスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）やスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、大当り報知背景画像用発光データ

テーブルを用いることによって、大当り報知背景画像の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、可変表示の停止タイミングからは、大当り遊技用発光データテーブルを用いることで、大当り遊技背景画像の表示に応じた態様での虹色発光を主とした発光が行われる。

【０６８２】

図７１（Ｂ）に示すように、失敗パターンでの結果報知演出では、可動体３２の落下や該可動体３２の落下に伴うヒビの表示が行われず、成功パターンでのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから画像表示装置５の表示領域において５５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。また、該ヒビ表示期間の開始タイミングからは、それまでカラーで表示されていたスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）またはスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）が、可変表示結果がはずれであることを示す画像であってモノクロのはずれ報知背景画像に更新される。はずれ報知背景画像の表示はヒビ表示期間の終了タイミングまで継続された、該ヒビ表示期間の終了タイミングにおいてカラーのアイキャッチ画像に更新される。尚、該アイキャッチ画像の表示期間は、例えば、１０００ｍｓであり、該アイキャッチ画像の表示期間が終了した後は、該アイキャッチ画像と同じくカラーの通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示が開始される。つまり、本実施の形態における失敗パターンの結果報知演出では、モノクロのはずれ報知背景画像の表示によって可変表示結果が報知された後は、カラー画像であるアイキャッチ画像と通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）が表示されるようになっている。

【０６８３】

また、失敗パターンでの結果報知演出においては、上記したヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒからヒビ割れに対応したヒビ割れ演出音の出力が行われる（ヒビ割れ演出音出力期間）。

【０６８４】

また、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示期間の開始タイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルまたはスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）やスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示期間の開始タイミングから可変表示の停止しタイミングにかけては、はずれ報知背景画像用発光データテーブルを用いることによって、はずれ報知背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、可変表示の停止タイミングからは、通常背景画像用発光データテーブルを用いることで、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとはずれ報知背景画像用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

【０６８５】

尚、本実施の形態における第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出においては、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３をガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング（破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミング）から表示を開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出におけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング（破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミング）よりも前のタイミングから表示を開始してもよい。

【０６８６】

（割れ演出実行時の破片速度）
次に、上記した第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出が実行されたときに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片画像００６ＳＧ３０２の表示速度について説明する。
【０６８７】
図７２（Ａ）に示すように、これら演出のうち第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、結果報知演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片画像００６ＳＧ３０２は、ホワイトアウト表示前期期間、ホワイトアウト表示後期期間を含む破片画像表示期間に亘って一定の速度Ｖ１（通常モーション）にて移動表示されるようになっている。
【０６８８】
一方で、図７２（Ｂ）に示すように、強発展演出Ｂ及びカットイン演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片画像００６ＳＧ３０２は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との１０００ｍｓに亘っては速度Ｖ１にて移動表示される一方で、ホワイトアウト表示後期期間後の破片画像表示期間（強発展演出Ｂであれば２０００ｍｓ、カットイン演出であれば１５００ｍｓ）では、速度Ｖ１よりも低速である速度Ｖ０（スローモーション）にて移動表示されるようになっている。尚、速度Ｖ０にて破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出として、図７２では、強発展演出Ｂとカットイン演出とを示したが、背景変化演出Ｂ及び強発展演出Ａについても、後述の通り、破片画像００６ＳＧ３０２は速度Ｖ０にて移動表示するようになっており、遊技者に対して大当り期待度が高いことを示唆するときには、背景変化演出Ｂ及び強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２を速度Ｖ１よりも高い割合で速度Ｖ０にて移動表示させることを決定する。
【０６８９】
（割れ演出の詳細）
次に、割れ演出の詳細について、図７３及び図７４に基づいて説明する。図７３は、割れ演出における割れパターンを示す図である。図７４は、各割れパターンの表示例を示す図である。
【０６９０】
図７３及び図７４に示すように、各種演出にて実行される割れ演出では、所定の割れタイミングにて、レイヤ５画像描画領域に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央位置に後側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されるレイヤ５画像描画領域に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る割れ画像がアニメーション表示されるようになっている。つまり、割れ演出は、レイヤ５画像描画領域に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが破片画像００６ＳＧ３０２に変化することにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様（破片態様）にて表示される演出である。尚、本実施の形態は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央位置に後側から球体が衝突したことにより割れが開始される態様とされている。
【０６９１】
尚、ガラス板が割れて破片画像が飛び散るアニメーション表示は、実際には破片画像表示期間に応じた数の静止画像（例えば、約３０～１００コマ）から構成されるが、図７４では、割れ演出が開始されてから終了するまでの破片画像の割れアニメーション表示を構成する複数の静止画像のうちから５コマの静止画像を抽出して時系列順に配置したものである。また、図７４において各割れパターンの５コマの画像は連続する５コマではなく、実際には各コマ間に図示しない複数コマの破片画像が配置される。
【０６９２】
ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるときの割れ態様は様々であり、複数種類の割

れパターン（例えば、割れパターンＡ～Ｇ）が予め設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行する演出の種別に応じて予め設定された割れパターンに基づいて、割れ演出を実行可能とされている。

【０６９３】

具体的には、割れパターンＡは、背景変化演出Ａとリーチ示唆演出に対応するパターンとされ、割れパターンＢは、背景変化演出Ｂと強発展演出Ｂに対応するパターンとされ、割れパターンＣは、擬似連演出と結果報知演出（大当り）に対応するパターンとされ、割れパターンＤは、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とセリフ予告演出に対応するパターンとされ、割れパターンＥは、弱発展演出に対応するパターンとされ、割れパターンＦは、強発展演出Ａに対応するパターンとされ、割れパターンＧは、カットイン演出に対応するパターンとされている。

【０６９４】

各割れパターンＡ～Ｇは、「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表示態様」の項目のうち少なくともいずれか１以上の項目が異なるパターンとされている。尚、表示期間や表示タイミング等については図５９及び図６０で説明した通りであるため、以下において説明は省略する。

【０６９５】

「作用主体」は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに対する作用主体を示すもので、割れパターンＡ、Ｅは「キャラクタ」の動作に応じて割れ演出が実行され、割れパターンＣ、Ｆは「可動体」の動作に応じて割れ演出が実行され、割れパターンＢ、Ｄは、作用主体によらず所定のタイミングで割れ演出が実行される。「ヒビ態様」は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる前にヒビ態様に変化するか否かを示すもので、割れパターンＡ～Ｄは「ヒビ態様」が表示された後に割れ演出が実行され、割れパターンＥ～Ｇは「ヒビ態様」が表示されることなく割れ演出が実行される。尚、「ヒビ態様」は、表示画面における表示位置、表示数、ヒビの形状などが異なる複数種類の態様を含む。「割れ範囲」は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる範囲であり、割れパターンＡ～Ｃ、Ｅ～Ｇは表示画面「全体」、割れパターンＤは「一部」とされている。「破片画像表示態様」は、破片画像００６ＳＧ３０２が透過態様か否かを示すもので、割れパターンＢの一部と割れパターンＥは「非透過」、その他の割れパターンは「透過」とされている。

【０６９６】

尚、本実施の形態では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａやガラス板画像００６ＳＧ３０１及び破片画像００６ＳＧ３０２に対し表示画面の略中央位置の手前側から光（照明）を照らしている設定とされている。よって、「非透過」の破片画像００６ＳＧ３０２については、光を反射する態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなり、「透過」の破片画像００６ＳＧ３０２については、第１の角度（例えば、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度～９０度となる大きい角度）では光を反射せず透過しやすい態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認しやすくなる一方で、第２の角度（例えば、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度未満となる小さい角度）では光を反射して透過し難い態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなる（図８３参照）。例えば、破片画像表示期間内の特定タイミングにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち、第１の破片画像００６ＳＧ３０２は第１の角度で表示され、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度で表示され、その後、時間経過に伴い複数の破片画像００６ＳＧ３０２が移動表示するにあたって、第１の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度で表示され、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第１の角度で表示される。尚、この光の種類、強さ、色、上下左右位置、奥行き位置なども種々に設定変更可能であり、割れパターンに応じて光に関する設定の値を異ならせてもよい。

【０６９７】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることにより表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２は、形状、大きさ、厚み等が異なる複数の破片画像００６ＳＧ３０２を含む。また、各破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されてから終了して非表示とな

るまでの表示期間において、様々な方向に様々な速度で様々な向きで回転しながら移動する。具体的には、Ｘ軸方向（左右方向）に向けて移動する態様で表示されるもの、Ｙ軸方向（上下方向）に向けて移動する態様で表示されるもの、Ｚ軸方向（前後方向）に向けて移動する態様で表示されるものがあるとともに、移動速度、回転速度、回転数、表示期間などが異なるもの等がある。尚、移動方向については、Ｘ軸、Ｙ軸、Ｚ軸のうち一の方向だけでなく、Ｘ軸、Ｙ軸、Ｚ軸のうち複数軸方向（例えば、ＸＹ軸方向やＸＹ軸方向など）に向けて移動するものを含む。

【０６９８】

つまり、各割れパターンＡ～Ｇは、上記「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表示態様」の項目以外に、破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る際における複数のうち少なくとも一部の破片画像００６ＳＧ３０２の形状、大きさ、回転速度、回転数、移動方向［Ｘ軸（左右方向）、Ｙ軸（上下方向）、Ｚ軸（前後方向）］、移動速度、表示期間といった表示態様のうち少なくとも１つが異なるパターンとされている。

【０６９９】

また、割れパターンＡ～Ｇは、例えば、所定のアニメーション作成用ソフトのシャター機能を使用して作成された割れのアニメーションであり、作成された割れパターンＡ～Ｇは、以下に示す複数のパラメータのうち少なくとも一部のパラメータの数値が異なる。

【０７００】

図７３に示す各パラメータについて簡単に説明すると、「重力」は、重力の設定が可能であり、飛び散った破片が徐々に落下していく加速度を調整可能。重力なので一定ではなく加速度的に下方向へ徐々に速くなる。「重力方向」は、重力がかかる方向を設定可能であり、０度（上方向）を基準に上下左右方向を指定可能である。「重力勾配」は、重力をＺ軸方向（前後方向）で寄りに調整可能であり、このパラメータで設定した数値は「重力の方向」と合成される。前後、上下左右の３Ｄ空間の方向すべてを指定可能である。尚、「－９０」、「９０」の値では、Ｚ軸方向になるので実質的に「重力の方向」は無効扱いとなる。「強度」は、飛び散る破片の勢いを調整可能であり、値を大きくすると破片の飛び散る速さが高速になる。「変動量」は、破片の大きさがアニメーションに影響する度合いを調整可能であり、通常、現実世界では同じ物理衝撃が加わったとき、大きな重いものに対しては動かすのにより多くのエネルギーを必要とするため、同じ衝撃が加わった場合、小さいものは移動や回転が速く、大きな重いものは遅くなる。その破片の大きさによる物理アニメーションの差を０～１００％で調整可能であり、０％だと大きさや重さが考慮されないため、小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ動きになる。尚、デフォルトで設定されている３０％が自然界の物理法則に近い値とされている。「繰り返し」は、割れる破片の大きさを調整可能であり、値を大きくすると一つ一つの破片が小さくなり破片の数も多くなる。「粘性」は、破片の動きに対する抵抗を設定可能であり、値を大きくすると抵抗によって移動、回転のスピードが止まる時間が早まる。また、粘着物に付着したように重力に対しても抵抗が適用されるため落下速度も遅くなる。すなわち、「粘性」の値を大きく調整した場合、破片の動きがスローモーションとなる。尚、「粘性」の値が通常よりも大きく調整された割れパターンとして、図７３では、割れパターンＢ、割れパターンＥ、割れパターンＦを示しているが、後述の通り、割れパターンＧについても「粘性」の値が通常よりも大きく調整されている。

【０７０１】

尚、上記パラメータは一例であり、上記以外にも、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる原因となる瞬間にかかる力を示す「フォース」、フォースがかかるＸ軸、Ｙ軸方向の位置調整が可能な「位置」、フォースのＺ軸方向（奥行き方向）の位置調整が可能な「深度」、個々の破片画像００６ＳＧ３０２が回転可能な速度を設定可能な「回転速度」、個々の破片画像００６ＳＧ３０２の動きにランダム度を設定可能な「ランダム度」等を設定可能としてもよい。

【０７０２】

次に、各割れパターンにおける破片画像００６ＳＧ３０２の動き（主に飛び散り態様）

の主な特徴について簡単に説明する。
【０７０３】
例えば、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは、「重力方向」の数値が「１８０°」に設定されているため、破片画像００６ＳＧ３０２は、割れて周囲に拡がるように飛び散った後、下方に向けて自然に落下する態様である一方で、割れパターンＢ、Ｇは、「重力方向」の数値が「０°」に設定されているため、破片画像００６ＳＧ３０２は、割れて周囲に拡がるように飛び散った後、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆに比べて下方に落下しにくい態様である。
【０７０４】
このように、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆ（第１パターン）と割れパターンＢ、Ｇ（第２パターン）とで、「重力方向」の設定が異なることで、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは「１８０°」で、ことで、破片画像００６ＳＧ３０２が移動表示されるときの進行方向が異なる。ことで、多彩なパターンを構築することができ、興趣が向上する。
【０７０５】
また、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは、「変動量」の数値が「３０％」に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２は小さい破片画像００６ＳＧ３０２は移動や回転が速く、大きな重い破片画像００６ＳＧ３０２は遅い態様である一方で、割れパターンＢ、Ｇは、「変動量」の数値が「０％」に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２は小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ態様となるため、アニメーション度合いが高い割れパターンとされている。
【０７０６】
つまり、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は早く飛び、大きい破片画像００６ＳＧ３０２はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、割れパターンＢ、Ｇは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。
【０７０７】
また、割れパターンＡ、Ｃ（第１パターン）と割れパターンＤ～Ｆ（第２パターン）とで、「重力方向」の設定は同じであるが「重力値」の設定が異なることで、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速さが異なっている。このようにパラメータの「重力値」の数値を異ならせ、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣が向上する。より詳しくは、割れパターンＤ～Ｆの方が数値が大きいので、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速さが速い。
【０７０８】
また、割れパターンＡ～Ｃ、Ｅ、Ｇは、「重力勾配」の数値が「０」以上に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２はＸ軸、Ｙ軸方向に向けて移動しながら、Ｚ軸方向、つまり、手前側に向けて移動するように表示される態様である一方で、割れパターンＤ、Ｆは、「重力勾配」の数値が「０」に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２はＸ軸方向やＹ軸方向に向けて移動するだけで、Ｚ軸方向に向けて移動せずに表示される態様である。尚、割れパターンＡ～Ｃ、Ｅ、Ｇにおいて、破片画像００６ＳＧ３０２が手前側に向けて移動する態様にて表示されるときに、破片画像が漸次拡大する態様にて表示されるため、手前側に近づいていることを強調することができる。特に割れパターンＢ、Ｇは「重力勾配」の数値が「９０」に設定されているため、破片画像がより手前側に移動する態様で表示される。
【０７０９】
また、割れパターンＡ（第１パターン）と割れパターンＢ（第２パターン）と割れパターンＣ（第３パターン）とで、例えば、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＡは「５」、割れパターンＢは「３」、割れパターンＣは「７」で異なっている。このように、第１パラメータは固定し、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、第２パラメータが異なることにより、多

彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。

【０７１０】

また、割れパターンＥ（第１パターン）と割れパターンＦ（第２パターン）と割れパターンＧ（第３パターン）は、例えば、割れパターンＥ（第１パターン）と割れパターンＦ（第２パターン）とは、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＥは「３」、割れパターンＦは「５」で異なっており、割れパターンＦ（第２パターン）と割れパターンＧ（第３パターン）とは、「重力」の第１パラメータが割れパターンＥは「５」、割れパターンＦは「２」で異なり、「強度」の第２パラメータが「５」で共通である。このように、それぞれのパターンで、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータにより構成されることで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。

【０７１１】

尚、本実施の形態では、各種パラメータの数値が異なる複数種類の割れパターンＡ～Ｇが予め記憶されており、実行される演出の種別に対応した割れパターンＡ～Ｇに基づいて割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可変表示の開始に基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する演出の種別が決定されたときに、決定された演出の種別や大当り期待度等に応じて各種パラメータの数値を決定するとともに、該決定した数値に基づく割れアニメーションデータを作成し、該作成した割れアニメーションデータに基づいてガラス板が割れるアニメーション表示を表示可能としてもよい。

【０７１２】

（割れパターンの表示例）

次に、図７５～図８１に基づいて、割れパターンＡ～Ｇの表示例の詳細について説明する。図７５は、割れパターンＡにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図７６は、割れパターンＢにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図７７は、割れパターンＣにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図７８は、割れパターンＤにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図７９は、割れパターンＥにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図８０は、割れパターンＦにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図８１は、割れパターンＧにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

【０７１３】

図７５～図８１それぞれにおいて、（Ａ１）～（Ａ５）はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する態様の割れパターンの表示例であり、（Ｂ１）～（Ｂ５）は、（Ａ１）～（Ａ５）に対応する画像であるがホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示しない態様の割れパターンの表示例である。つまり、割れ演出の開始時においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する場合と表示しない場合とを比較する図である。具体的には、各図における（Ａ１）では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が０％とされ、（Ａ１）、（Ａ２）、（Ａ３）の順にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が漸次高まり、（Ａ４）においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が１００％となる。

【０７１４】

図７５～図８１の（Ｂ１）～（Ｂ５）に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるアニメーション表示では、割れ始めのフレーム（例えば、（Ｂ１））では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央位置に後側から球体が衝突するような衝撃（フォース）が加えられることにより割れが開始される設定であるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央付近の破片画像００６ＳＧ３０２から飛び散りが開始されるが、その周囲の多数の破片画像００６ＳＧ３０２はまだ飛び散りが開始されずにいる。つまり、割れ

タイミングにおいて非表示とされたガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示画面全域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様に変化し始めた段階では、表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように多数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示された状態となるので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２よりも下位の表示レイヤ画像描画領域に表示される画像はほぼ視認困難な状態となる。

【０７１５】

よって、割れ演出の開始タイミングで、（Ｂ１）に示すように、数コマにわたり表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様に変化して多数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるため、割れ演出が開始される前に表示されていた画像の視認が困難となる。特に、割れパターンＡ～Ｄのように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示された後に割れ演出が開始される場合はまだ良いが、割れパターンＥ～Ｇのように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、いきなり割れ演出が開始される場合は、割れ演出が開始される前に表示されていた画像をかき消すように、突然、表示画面を埋め尽くすように表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様に変化して多数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるため、遊技者により不自然な印象を与えてしまう虞がある。

【０７１６】

よって、割れ始めにおいては、（Ａ１）のホワイトアウト表示前期期間に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２よりも上位の表示レイヤ７画像描画領域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示して多数の破片画像００６ＳＧ３０２を隠すことで、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの違和感を軽減することができる。

【０７１７】

また、（Ａ２）、（Ａ３）のホワイトアウト表示後期期間に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を急に非表示とすることなく、フェードアウト表示して透過率を漸次高くしていくことで、破片画像００６ＳＧ３０２が表示画面中央からある程度周囲に捌けてから視認できるようになるため、破片画像００６ＳＧ３０２が割れて飛び散る態様を違和感なく自然に見せることができる。

【０７１８】

図７５に示すように、割れパターンＡでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図７５（Ｂ１）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図７５（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図７５（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【０７１９】

図７６に示すように、割れパターンＢでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図７６（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図７６（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスローモーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される（図７６（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【０７２０】

図７７に示すように、割れパターンＣでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図７７（Ｂ１）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図７７（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図７７（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【０７２１】

尚、本実施の形態では、擬似連演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、カットイン演出が実行されたときに、背景画像として共通の背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特に図示しないが、例えば、演出の種類に応じた異なる表示態様の背景画像を表示してもよい。

【０７２２】

図７８に示すように、割れパターンＤでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図７８（Ｂ１）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、右方向）やＹ軸方向（例えば、左方向）に飛び散った後（図７８（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図７８（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【０７２３】

図７９に示すように、割れパターンＥでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図７９（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図７９（Ｂ２）参照）、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図７９（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。尚、割れパターンＥにおける「粘性」のパラメータの値について「０．４」に調整されているが、これは図７９（Ｂ３）～（Ｂ５）に対応した値であり、より具体的に、図７９（Ｂ１）、（Ｂ２）に対応した「粘性」のパラメータの値は「０．１」に調整されている。また、図７９（Ｂ１）において、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めを見やすくするため、可動体３２はあえて図示していない。また、割れパターンＥにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、図７９（Ｂ３）からスローモーション移動する表示がされ、フレームアウト表示するまでに時間を要するため、演出進行のテンポを崩さないように、破片画像００６ＳＧ３０２が遊技者から視認可能にスローモーションにて移動して表示されている最中にホワイトアウトさせ、スーパーリーチα演出を行ってもよい。

【０７２４】

図８０に示すように、割れパターンＦでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図８０（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、右方向）やＹ軸方向（例えば、左方向）に飛び散った後（図８０（Ｂ２）参照）、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図８０（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。また、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は移動や回転が速いので先に落下してフレームアウト表示されるのに対し、大きな重い破片画像００６ＳＧ３０２は遅いので、小さい破片画像００６ＳＧ３０２よりも後でフレームアウト表示される。

【０７２５】

また、強Ｓリーチ演出中に割れ演出が発生した場合は、リーチ態様の表示画面右上の縮小飾り図柄を一旦非表示とし、当該割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となったときに再度表示するようにしてもよく、このようにすることで、割れ演出に関りが薄い表示を極力省き、割れ演出の演出効果を高めることができる。また、強Ｓリーチ演出に限らず、弱Ｓリーチ演出など他のリーチ演出の実行中に割れ演出が発生した場合にも、リーチ態様の縮小飾り図柄を一旦非表示とし、当該割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となったときに再度表示するようにしてもよい。

【０７２６】

図８１に示すように、割れパターンＧでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図８１（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図８１（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスロー

モーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される（図８１（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。尚、割れパターンＧにおける「粘性」のパラメータの値について「０．１」に調整されているが、これは図８１（Ｂ１）、（Ｂ２）に対応した値であり、より具体的に、図８１（Ｂ３）～（Ｂ５）に対応した「粘性」のパラメータの値は「０．４」に調整されている。

【０７２７】

（破片画像の詳細）

次に、破片画像の詳細について、図８２及び図８３に基づいて説明する。図８２は、（Ａ）は擬似連演出、（Ｂ）はカットイン演出にて表示される破片画像を示す図である。図８３は、（Ａ）は背景変化演出Ａ、（Ｂ）は強発展演出Ｂにて表示される破片画像を示す図である。尚、図８３において点線で示す破片画像は、非表示となったことを示す。

【０７２８】

図８２（Ａ）に示すように、擬似連演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、重畳関係にある背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様（例えば、透過率０％）の画像とされている一方で、図８２（Ｂ）に示すように、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、重畳関係にある背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２や文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様（例えば、透過率１００％）の画像であることで、同じように破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【０７２９】

また、図８２（Ｂ）に示すように、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（背景が透ける）であり、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、文字画像００６ＳＧ３０７（特殊画像）の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（文字が透ける）であり、第３の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部と文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像（背景と文字が透ける）であることで、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

【０７３０】

次に、図８３（Ａ）に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像のうち全ての破片画像００６ＳＧ３０２は、画像表示装置５の表示画面において該表示画面外に向かって下方に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となる一方で、図８３（Ｂ）に示すように、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって上下左右に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となり、第１の破片画像００６ＳＧ３０２とは異なる第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、画像表示装置５の表示画面において該表示画面外に向かって移動する前に非表示となることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【０７３１】

また、図８３（Ａ）に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２は、回転動作によりが第１の角度（例えば、平面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度～９０度となる大きい角度）となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度よりも小さい第２の角度（例えば、端面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度未満となる小さい角度）となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【０７３２】
　また、図８３（Ａ）に示すように、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像が第１の角度のときに、第２の破片画像は第２の角度となることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【０７３３】
　（各形態の効果）
　［形態１－１］
　以上、本実施の形態のパチンコ遊技機１においては、特別図柄や飾り図柄の可変表示を行い、これら特別図柄や飾り図柄の可変表示結果として大当りに応じた組み合わせの図柄を導出したときには、遊技者にとって有利である大当り遊技状態に制御することが可能となっている。またパチンコ遊技機１は、画像を表示するための画像表示装置５、可変表示中において大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出である第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出等を実行するための制御手段である演出制御用ＣＰＵ１２０を備えている。更に、図３～５に示すように、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５に表示する画像を描画するための表示制御部１２３におけるＶＲＡＭ領域において、それぞれ表示優先度の異なる画像を描画するためのレイヤ１～レイヤ１０画像描画領域を有している。
【０７３４】
　例えば、ＶＲＡＭ領域は、背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として割れ前兆画像（ガラス板画像００６ＳＧ３０１等）を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２（ガラス破片等）を描画・配置するためのレイヤ５画像描画領域、レイヤ６の画像として動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ６画像描画領域、レイヤ７の画像としてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として小図柄（第４図柄）や第１保留記憶数、第２保留記憶数、右打ち報知画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域を有している。また、エラー表示を描画・配置するためのレイヤ１１画像描画領域が更に配置されてもよい。
【０７３５】
　尚、ＶＲＡＭ領域にレイヤ１１画像描画領域が更に配置される場合を除き、レイヤ１０画像描画領域にて描画された画像は画像表示装置５において最も表示優先度が高い画像であり、レイヤ９画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１０画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ８画像描画領域にて描画された画像はレイヤ９画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ７画像描画領域にて描画された画像はレイヤ８画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ６画像描画領域にて描画された画像はレイヤ７画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ５画像描画領域にて描画された画像はレイヤ６画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ４画像描画領域にて描画された画像はレイヤ５画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ３画像描画領域にて描画された画像はレイヤ４画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ２画像描画領域にて描画された画像はレイヤ３画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１画像描画領域にて描画された画像は

レイヤ２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像である。また、背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域を有する旨を説明したが、当該レイヤ１画像描画領域の代わりとして、レイヤ１－１画像描画領域、レイヤ１－２画像描画領域、レイヤ１－３画像描画領域を有するようにしてもよい。この場合、レイヤ１－１画像描画領域には、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１、第６背景画像）を描画可能であり、レイヤ１－２画像描画領域には、チャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２、第７背景画像）、ノーマルリーチ背景画像、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域には、背景エフェクト画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）、大当り報知背景画像（第５背景画像００６ＳＧ０８５）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域にて描画された画像はレイヤ２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－３画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－１画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像である。

【０７３６】

ここで、図３３～図３６に示すように、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとは、実行され得るタイミングが異なる演出である。また、図６３に示すように、背景変化演出Ａは、画像表示装置５の表示領域に表示されているガラス板画像００６ＳＧ３０１にキャラクタが作用することでヒビが表示されるヒビ表示期間と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示される破片画像表示期間と、を有しており、図６８に示すように、強発展演出Ａは、可動体３２の動作によって背景変化演出よりも短い期間でガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出である。

【０７３７】

更に、背景変化演出Ａは、画像表示装置５の表示領域にヒビが表示される前と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始された後とで画像表示装置５において表示される背景画像を異ならせる演出であり、強発展演出Ａは、該強発展演出Ａが実行される前と、該強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始させた後とで画像表示装置５において表示される背景画像を異ならせる演出である。つまり、本実施の形態では、画像表示装置５の表示領域においてヒビや破片画像００６ＳＧ３０２を表示する背景変化演出Ａと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されることなく破片画像００６ＳＧ３０２が表示される強発展演出Ａとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることによって、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、更に、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとにおいて共通に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される前と後とで表示される背景画像の種類が異なっているため、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与え、遊技興趣を高めることができる。

【０７３８】

［形態１－２］

また、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ａとを実行可能とする場合は、背景変化演出Ａが実行されずに強発展演出Ａが実行される場合の方が、背景変化演出Ａが実行されて強発展演出Ａが実行される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい（例えば、図３３～図３６参照）。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【０７３９】

［形態１－３］

また、背景画像が通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）からチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に変化する場合については、背景変化演出Ａを経由

する場合に加えて、背景変化演出Ａとは異なるチャンス背景煽り演出を経由する場合を設けてもよい（図３０）。また、背景変化演出Ａを経由して背景画像が通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）からチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に変化したときの方が、チャンス背景煽り演出を経由して背景画像が通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）からチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に変化したときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａとチャンス背景煽り演出とのいずれによりチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）が表示されるかに注目させ、興趣を高めることができる。

【０７４０】

［形態１－４－１］

また、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ａとを実行可能とする場合は、強発展演出Ａの実行前に背景変化演出Ａが実行されるときの方が、強発展演出Ａの実行前に背景変化演出Ａ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ようにしてもよい（例えば、図３３～図３６参照）。このようにすることで、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの両方が実行されることに期待させることで、興趣を高めることができる。

【０７４１】

［形態１－４－２］

図６３及び図６８に示すように、可変表示中において、背景変化演出Ａは飾り図柄のリーチタイミング前に実行される演出であるとともに、強発展演出Ａは飾り図柄のリーチタイミング後に実行される演出である。また、画像表示装置５の表示領域において背景画像として表示される画像は、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）と、リーチ前に大当り遊技状態に制御されることを示唆するチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）と、スーパーリーチαのリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）と、スーパーリーチβのリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）と、を含んでいる。そして、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２はチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）とともに表示される画像であって、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２はスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）とともに表示される画像であるので、遊技者をこれら背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関係性に注目させ、遊技興趣を高めることができる。

【０７４２】

［形態１－４－３］

また、図５９及び図６０に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることから、破片画像００６ＳＧ３０２を通して、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にあるチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の少なくとも一部を遊技者が認識することが可能となっており、強発展演出Ａにおいて表示される背景画像は透過性を有していないことから、破片画像００６ＳＧ３０２を通して、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にあるスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の少なくとも一部を遊技者が認識することが不可能であるので、これら背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示と強発展演出Ａの演出効果を高めることができる。

【０７４３】

［形態１－４－４］

また、図８９に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作させる場合については、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度なったときに、該破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識可能である一方で、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第２の角度なったときに、該破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるように

してもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【０７４４】

［形態１－４－５］

また、図８９に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作させる場合については、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度なったときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【０７４５】

［形態１－５］

また、図８４に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２がＸ軸方向やＺ軸方向を含む複数方向に向かって移動する態様で表示される場合は、Ｚ軸方向に移動する破片画像００６ＳＧ３０２の方がＸ軸方向に移動する破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【０７４６】

［形態１－６］

また、図７２に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共に表示開始から表示終了のタイミングに亘って速度の変化を伴わずに移動表示されるようになっているので、これら背景変化演出Ａ及び強発展演出Ａでは破片画像００６ＳＧ３０２を違和感なく自然に表示することができる。

【０７４７】

［形態１－７－１］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、Ｘ軸方向）と特定方向（例えば、Ｚ軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図７５、図８０参照）、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示画面において非表示となるまでに要する期間が共通であることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【０７４８】

［形態１－７－２］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図７５、図８０参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【０７４９】

［形態１－７－３］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２の方が、背景変化演出Ａにおいて特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が長くなるようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を自然に表示することができる。

【０７５０】

［形態１－８］

また、図８９に示すように、背景変化演出Ａ及び強発展演出Ａにおいて破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作させる場合については、背景変化演出Ａにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５

の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数と、強発展演出Ａにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数とが共通であってもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【０７５１】

［形態２－１］

また、図６３及び図６８に示すように、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとでは、共に破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されるようになっている。これら背景変化演出Ａと強発展演出Ａとにおけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能であるホワイトアウト表示前期期間と、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を通して遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能であるホワイトアウト表示後期期間とから構成されているので、背景変化演出Ａと、強発展演出Ａとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができることに加えて、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３により破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの違和感を軽減して好適にこれら背景変化演出Ａと強発展演出とを実行することができる。

【０７５２】

［形態２－２］

また、図６３及び図６８に示すように、背景変化演出Ａにおけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、１０００ｍｓであるのに対して、強発展演出Ａにおけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、２５００ｍｓであるので、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されることにより背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性が高まるとともに、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間が異なっているので、これら背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの双方の演出効果を高めることができる。

【０７５３】

［形態２－３］

また、図６３に示す背景変化演出Ａについて、ヒビ表示期間は該背景変化演出Ａにおける破片画像表示期間よりも長く、且つホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間）は、ヒビ表示期間及び破片画像表示期間より短くてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の表示をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３により違和感無く開始することができる。

【０７５４】

［形態２－４］

また、図４５及び図５２に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３と、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３とは、同一の態様で表示される画像であるので、これら同一の態様でホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性を高め、双方の演出効果を高めることができる。

【０７５５】

［形態３－１］

また、図６５及び図７０に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図７２に示すように、擬似連演出での破片画像００６ＳＧ３０２は演出の進行にかかわらず速度Ｖ１にて移動表示される一方で、カットイン演出の破片画像００６ＳＧ３０２は演出の進行に置応じて速度が速度Ｖ１

から低速である速度Ｖ０に変化するので、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【０７５６】

［形態３－２］

また、図３３～図３６に示すように、１の可変表示において擬似連演出を複数回実行可能である一方でカットイン演出は１回のみ実行可能とする場合は、擬似連演出が複数回実行されたときの方が、擬似連演出が１回のみ実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高く、カットイン演出が１回実行されたときの方が、擬似連演出が複数回実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、擬似連演出とカットイン演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【０７５７】

［形態３－３］

擬似連演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ）に移行するときの第１タイミングと、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され、第２タイミングでは表示画面の全域に表示されることで（図４８（Ｃ）、図５５（Ｃ）参照）、擬似連演出とカットイン演出とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【０７５８】

［形態３－４－１］

また、図７２に示すように、カットイン演出での破片画像００６ＳＧ３０２は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間）では速度Ｖ１にて移動表示され、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間が終了したタイミングからは速度Ｖ１よりも低速である速度Ｖ０にて移動表示されるので、該カットイン演出において破片画像００６ＳＧ３０２を表示したおきの演出効果を高めることができる。

【０７５９】

［形態３－４－２］

また、図７０に示すように、カットイン演出で破片画像００６ＳＧ３０２を表示するときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する場について、図７２に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ１にて移動表示されている期間と重複する一方で、破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ０にて移動表示されている期間とは重複しないようにしてもよい。このようにすることで、カットイン演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０７６０】

［形態３－５］

また、図８９に示すように、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２とカットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作可能とする場合については、擬似連演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【０７６１】
［形態４－１］
また、図６５及び図７０に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図５９及び図６０に示すように、擬似連演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していないことにより、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５に表示されている背景画像を視認不能である一方で、カットイン演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることにより、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５に表示されている背景画像を視認可能となっているため、擬似連演出とカットイン演出とで同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても遊技者に対して好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【０７６２】
［形態４－２］
擬似連演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第３の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部と文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図８２参照）。このように演出ごとに破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。
【０７６３】
［形態４－３－１］
また、図８９に示すように、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２とカットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作可能とする場合については、回転動作により第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第２の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となってもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【０７６４】
［形態４－３－２］
また、図８９に示すように、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作可能とする場合については、カットイン演出において、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度のときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【０７６５】
［形態５－１］
また、図６５及び図７０に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、これら擬似連演出とカットイン演出とについて、カットイン演出は、擬似連演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるまでのヒビ表示期間よりも短い期間で複数の破片画像００６ＳＧ３０２の表示を開始する演出

とし、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２とカットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図８４参照）、Ｚ軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、Ｘ軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。

【０７６６】

［形態５－２］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図７７、図８１参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【０７６７】

［形態５－３］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２の方が、背景変化演出Ａにおいて特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が長くなるようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を自然に表示することができる。

【０７６８】

［形態５－４］

擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２のうち全ての破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり（例えば、図８３（Ａ）参照）、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり、第１の破片画像００６ＳＧ３０２とは異なる第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面外に向かって移動する前に非表示となることが好ましい（例えば、図８３（Ｂ）参照）。このようにすることで、擬似連演出とカットイン演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【０７６９】

［形態６－１］

また、図６６及び図６７に示すように、本実施の形態のリーチ示唆演出と弱発展演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、これらリーチ示唆演出と弱発展演出とについて、リーチ示唆演出における右ヒビ表示期間の方が、弱発展演出における前段動作期間よりも長く、リーチ示唆演出における破片画像表示期間と弱発展演出における破片画像表示期間との長さが異なっていてもよい（図６６及び図６７参照）。このようにすることで、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【０７７０】

［形態６－２］

また、リーチ示唆演出においては、右ヒビ表示期間を、左ヒビ表示期間における右ヒビ表示期間が開始されるまでの期間よりも長くしてもよい（図６６参照）。このようにすることで、単調な演出構成によりリーチ示唆演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０７７１】

［形態６－３］

また、本実施の形態のリーチ示唆演出として、ヒビが表示された後にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる成功パターンにて実行される場合と、ヒビが表示された後にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されないことで該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが

割れない失敗パターンにて実行される場合と、があり、リーチ示唆演出が失敗パターンにて実行される場合は、リーチ示唆演出が成功パターンにて実行される場合の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（破片画像表示期間）の２０００ｍｓよりも長期間である６０００ｍｓに亘って、右ヒビ表示期間として「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒと「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌとにヒビが表示されるので、リーチ示唆演出が成功パターンにて実行されないこと、すなわち、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れないことを好適に遊技者に示すことができる。

【０７７２】

［形態６－４－１］

また、リーチ示唆演出は成功パターンにて実行されることによってリーチとなることを報知する演出である一方で、失敗パターンにて実行されることによってリーチとならないこと、すなわち、リーチとなる場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が低いことを示唆する演出であるので、該リーチ示唆演出が実行されるか否か及びリーチ示唆演出が成功パターンで実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、興趣を高めることができる。

【０７７３】

［形態６－４－２］

また、図３３～図３６に示すように、１の可変表示中においてリーチ示唆演出と弱発展演出との両方を実行可能とする場合について、弱発展演出をリーチ示唆演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始された後に実行可能とし、弱発展演出の実行前にリーチ示唆演出にける破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるときの方が、されなかったときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、リーチ示唆演出において破片画像００６ＳＧ３０２の表示に注目させ、興趣を高めることができる。

【０７７４】

［形態６－５］

リーチ示唆演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され、第２タイミングでは表示画面の全域に表示されることで（図４９（Ｇ）、図５１（Ｄ）参照）、リーチ示唆演出と弱発展演出とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【０７７５】

［形態６－６］

リーチ示唆演出においてリーチ状態の飾り図柄を強調表示することが可能であり、破片画像表示期間において、リーチ状態のり図柄が強調表示される期間の方が、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間よりも長くなるようにすることで（図５０（Ｉ）～図５０（Ｋ）参照）、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。

【０７７６】

［形態６－７－１］

リーチ示唆演出においてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に対応して、破片画像００６ＳＧ３０２よりも上位のレイヤ６画像描画領域に動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３を表示可能であり、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示を開始するタイミングで動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３を表示することで（図４９（Ｄ）参照）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を違和感無くヒビ態様に変化させることができる。

【０７７７】

［形態６－７－２］

また、図６６に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにヒビが表示されるタイミングと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒと、から小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３よりも長期間に亘って表示されることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されたことを遊技者に対して好適に示すことができる。

【０７７８】

［形態６－７－３］

また、図６６に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始されるが、該キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときにおいては、動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３が表示されることはない。このため、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌや「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

【０７７９】

［形態６－７－４］

また、図６６に示すように、リーチ示唆演出においては、破片画像００６ＳＧ３０２が表示される期間（破片画像表示期間）の方が、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが表示される期間（少破片画像表示期間）よりも長期間となっているので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌや「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

【０７８０】

［形態６－８］

また、図５９及び図６０に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることから、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して背景画像を視認することが可能である一方で、弱発展演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していないことから、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して背景画像の少なくとも一部を視認することが不能となっているので、リーチ示唆演出と弱発展演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【０７８１】

［形態６－９］

また、図７２に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２と弱発展演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共に表示の開始タイミングから表示の終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、リーチ示唆演出及び弱発展演出においてはこれら破片画像００６ＳＧ３０２を自然に表示することができる。

【０７８２】

［形態６－１０］

また、弱発展演出における破片画像表示期間をリーチ示唆演出における破片画像表示期間よりも長い期間としてもよい（図６６及び図６７参照）。このようにすることで、リーチ示唆演出と弱発展演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。

【０７８３】

［形態７－１］
また、図６３及び図７０に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａとカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図７０に示すように、カットイン演出が実行される場合は、先ず、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域においてプッシュボタン３１Ｂの操作前態様画像が表示され、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作される、或いは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなることによってカットイン演出が実行さるようになっており、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間中は、該ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３よりも優先してプッシュボタン３１Ｂの操作後態様画像が表示されるようになっている。ここで、該カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間は２５００ｍｓであり、プッシュボタン３１Ｂの操作前態様画像の表示期間は３０００ｍｓ、プッシュボタン３１Ｂの操作後態様画像の表示期間はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と同一の１０００ｍｓとなっている、つまり、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（カットイン画像表示期間）は、プッシュボタン３１Ｂの操作前態様画像の表示期間（操作前態様画像表示期間）より短く、且つプッシュボタン３１Ｂの操作後態様画像の表示期間（操作後態様画像表示期間）よりも長いことから、カットイン演出が単調な演出構成となり該カットイン演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０７８４】
［形態８－１］
また、図６３及び図６５に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。背景変化演出Ａは、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置５の表示領域に表示されている背景画像が異なる演出である。更に、擬似連演出は、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置５の表示領域に表示されている飾り図柄の組合せが異なる（例えば、ヒビ表示期間の前はランダムな組み合わせで飾り図柄が仮停止するが、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始後では、擬似連演出に応じた組み合わせで飾り図柄が仮停止している）演出としてもよい。このようにすることで、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【０７８５】
［形態８－２］
また、図６３及び図６５に示す背景変化演出Ａと擬似連演出について、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Ａにおいて１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なっていてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【０７８６】
［形態９－１］
また、図６３及び図６５に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、背景変化演出Ａにおいてヒビが表示される期間（ヒビ表示期間）は２０００ｍｓであるのに対して擬似連演出においてヒビが表示される期間（ヒビ表示期間）は１５００ｍｓと長さが異なっている。そして、背景変化演出Ａと擬似連演出とでは、共に破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始されるようになっており、これらホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能なホワイトアウト表示前期期間と、遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視

認可能なホワイトアウト表示後期期間と、から構成されているので、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの違和感をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３により軽減して好適に背景変化演出Ａと擬似連出とを実行することができる。

【０７８７】

［形態９－２］

また、図６３及び図６５に示す背景変化演出Ａと擬似連演出とについて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Ａにおいて１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なっていてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【０７８８】

［形態１０－１］

また、図６３及び図６９に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図７２に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は表示開始から表示終了に亘って速度が変化されることなく移動表示され、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２は表示開始からホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示終了までは速度Ｖ１にて移動表示され、移行は速度Ｖ１よりも低速の速度Ｖ０にて移動表示されるので、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【０７８９】

［形態１０－２］

背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図４５（Ｇ）、図５３（Ｈ）参照）、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【０７９０】

［形態１０－３－１］

また、図７２に示すように、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ０にて移動表示される期間は、速度Ｖ１にて移動表示される期間よりも長いので、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【０７９１】

［形態１０－３－２］

また、図７２に示すように、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ１にて移動表示される期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と同一となっており、破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ０にて移動表示される期間においてはホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されないので、強発展演出Ｂの演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０７９２】

［形態１０－４］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２のうち全ての破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり（図８３

（Ａ）参照）、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり、第１の破片画像００６ＳＧ３０２とは異なる第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面外に向かって移動する前に非表示となる（図８３（Ｂ）参照）。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【０７９３】

［形態１０－５］

また、図５９及び図６０に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２とは、共に透過性を有する画像であるので、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【０７９４】

［形態１０－６－１］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、Ｘ軸方向）と特定方向（例えば、Ｚ軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図７５、図７６参照）、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示画面において非表示となるまでに要する期間が共通であることが好ましい。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとの関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【０７９５】

［形態１０－６－２］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なることが好ましい（図７５、図７６参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【０７９６】

［形態１０－７－１］

また、図８９に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作させる場合については、背景変化演出Ａにおいて表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、強発展演出において表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多くてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【０７９７】

［形態１０－７－２］

また、図８９に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作させる場合については、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第２の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【０７９８】

［形態１０－７－３］

また、図８９に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作させる場合については、第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度のときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となってもよい。このようにすることで、第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度のときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となる。

【０７９９】

［形態１０－８］

また、図３３～図３６に示すように、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとの両方を実行可能とする場合は、背景変化演出をリーチの前のタイミング、強発展出Ｂをリーチ後のタイミングでそれぞれ実行可能とし、強発展演出Ｂの実行前に背景変化演出Ａが実行されたときの方が、されなかったときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａが実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【０８００】

［形態１０－９］

また、図６３及び図６９に示す背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとについて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Ａにおいて１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なっていてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【０８０１】

［形態１１－１］

また、図６３及び図６５に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図５９に示すように、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しておらず、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることから、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【０８０２】

［形態１２－１］

また、図６３及び図６９に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間と強発展演出Ｂにおけるヒビ表示期間との長さを異ならせ、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにける破片画像００６ＳＧ３０２とを、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向との複数方向に向かって移動する態様で表示し、Ｚ軸方向に向けて移動表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方がＺ軸方向に向けて移動表示さえる破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、強発展演出ＢにおいてＺ軸方向に移動表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、背景変化演出ＡにおいてＺ軸方向に移動表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【０８０３】

［形態１３－１］

また、図６３及び図６６に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａとリーチ示唆演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、リーチ示唆演出において右ヒビ

表示期間が４０００ｍｓであるのに対して背景変化演出Ａにおいてヒビ表示期間が２０００ｍｓであり、リーチ示唆演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（破片画像表示期間）が１５００ｍｓであるのに対して背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（破片画像表示期間）が２００００ｍｓであることにより、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【０８０４】

［形態１３－２］

第１所定パートにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１をキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に応じて第１ヒビ態様にて表示可能であり、第４所定パートにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１を第３ヒビ前段態様から第３ヒビ態様に変化させて表示可能であることで（図４９、図４５参照）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【０８０５】

［形態１４－１］

また、図６１に示す本実施の形態の第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、第２連続割れ演出は第１連続割れ演出の後のタイミングで実行可能であるとともに、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とではヒビ表示期間の長さが共通であるとともに破片画像表示期間との長さも共通であり、第１連続割れ演出の実行後に第２連続割れ演出が実行される場合は、第１連続割れ演出として表示された破片画像００６ＳＧ３０２が一旦非表示となった後に第２割れ演出のヒビ表示期間が開始されるようになっているので、すでに破片画像００６ＳＧ３０２が表示されているにもかかわらず、新たなヒビが表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【０８０６】

［形態１４－２］

また、図８４に示すように、第１連続割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２連続割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されてもよく、更に、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始される位置が異なっていてもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【０８０７】

［形態１４－３］

第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、共通に、破片画像００６ＳＧ３０２とともにキャラクタ画像００６ＳＧ３０５（特殊画像）を表示可能であり、第１連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５は、第１態様（例えば、ジャムのキャラクタ画像）にて表示され、第２連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５は、第１態様とは異なる第２態様（例えば、ムムのキャラクタ画像）にて表示されることで（図４２（Ｆ）、図４３（Ｆ）参照）、第１所定演出第２所定演出とで特殊画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【０８０８】

［形態１４－４］

また、図６１に示す第１割れ演出と第２割れ演出とで、破片画像表示期間の長さが異なる一方で、これら第１割れ演出や第２割れ演出の演出結果として表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の表示期間の長さは共通であってもよい。このようにすることで、第１割れ演出と第２割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【０８０９】
［形態１４－５］
また、図２７に示すように、本実施の形態では、第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行されるパターンと、第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行されないパターンと、があり、第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行される場合の方が第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いので、第２連続割れ演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【０８１０】
［形態１４－６］
また、図７２に示すように、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、共に表示開始タイミングから表示終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とに関連性を高め、興趣を高めることができる。
【０８１１】
［形態１４－７－１］
また、図６１に示す第１連続割れ演出と第２連続割れ演出について、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミングから、共通に、白色のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示可能であり、第１連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３と第２連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３との表示パターンが共通であってもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【０８１２】
［形態１４－７－２］
また、図６１に示す第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とでは、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）の長さが共通なので、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【０８１３】
［形態１５－１］
また、図６３及び図７１に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出としては、画像表示装置５の表示領域においてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示する。そして、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となるまでに要する時間と、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが入った画像が非表示となるまでに要する時間が異なるので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。
【０８１４】
［形態１５－２］
また、図６３に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、非表示となるまでに２５００ｍｓを要し、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが入った画像が非表示となるまでに５５００ｍｓを要するので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。
【０８１５】
［形態１５－３］
背景変化演出Ａにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち最も表示サイズが大きい破片画像００６ＳＧ３０２（第１の破片画像００６ＳＧ３０２）があり、結果報知演出

（はずれ）における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち最も表示サイズが大きい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａ（第２の破片画像００６ＳＧ３０２）があり、破片画像００６ＳＧ３０２（第１の破片画像００６ＳＧ３０２）の方が、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａ（第２の破片画像００６ＳＧ３０２）よりも表示サイズが大きいことが好ましい（例えば、図４６（Ｊ）、図５８（Ｄ）参照）。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【０８１６】

［形態１５－４］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、結果報知演出（はずれ）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図７３参照）ことで、破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【０８１７】

［形態１５－５］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と結果報知演出（はずれ）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、Ｘ軸方向）と特定方向（例えば、Ｚ軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されることが好ましい（例えば、図７５、図７７参照）。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に関連性を持たせ、興趣を高めることができる。

【０８１８】

［形態１５－６］

背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示）に移行するときの第１タイミングと、結果報知演出（はずれ）における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されるようにしてもよい（図４５（Ｇ）、図５８（Ｃ）参照）。このようにすることで、背景変化演出Ａと結果報知演出（はずれ）とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【０８１９】

［形態１６－１］

また、図６３及び図７１に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。また、背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間では、該背景変化演出Ａに応じた態様で遊技効果ランプ９が発光し、失敗パターンの結果報知演出におけるヒビ表示期間では、該失敗パターンの結果報知演出に応じた態様で遊技効果ランプ９が発光してもよい。更に、背景変化演出Ａに応じた態様での遊技効果ランプ９の発光は、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるまで継続する一方で、失敗パターンの結果報知演出に応じた態様での遊技効果ランプ９の発光は、失敗パターンの結果報知演出が終了した後の可変表示の停止、次の可変表示の開始等の所定条件が成立するまで継続してもよい。このようにすることで、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【０８２０】

［形態１７－１］

結果報知演出により大当り遊技状態に制御されないことが報知されたときに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を第２ヒビ態様にて表示可能であり、背景変化演出Ａにおいてガラ

ス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される前と、割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとで、背景画像の種類が異なり（図４５（Ａ）～図４５（Ｆ）と図４６（Ｉ）、図４６（Ｋ）参照）、結果報知演出により大当り遊技状態に制御されるか否かが報知される前と、大当り遊技状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像００６ＳＧ３０２Ａが表示されたときとで、背景画像の表示態様が異なる（図５８（Ａ）～図５８（Ｂ）、図５８（Ｄ）参照）。

【０８２１】

このようにすることで、ヒビ態様にてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示する背景変化演出Ａを実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１を用いるとともに大当り遊技状態に制御されるか否かが報知される前の背景画像の表示態様を変化させることにより、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

【０８２２】

［形態１８－１］

背景変化演出Ａは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５を表示する第１所定パートと、該キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に応じてガラス板画像００６ＳＧ３０１を第１ヒビ態様にて表示する第２所定パートと、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、擬似連演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を第２ヒビ態様にて表示する第４所定パートと、可動体３２の落下動作を開始する第５所定パートと、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示する第６所定パートと、を含む演出であり、背景変化演出Ａと擬似連演出とで、実行タイミングが異なり、擬似連演出の割れ演出において、可動体３２は第１動作とは異なる第２動作を開始し、破片画像００６ＳＧ３０２が画像表示装置５の表示画面において非表示となった後に該可動体３２の該第２動作が終了する（図４５、図４６、図４８参照）。

【０８２３】

このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａおよび破片画像００６ＳＧ３０２を表示する背景変化演出Ａと擬似連演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示した後に可動体３２を動作させて破片画像００６ＳＧ３０２を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【０８２４】

［形態１８－２］

また、図６３及び図６５に示す、背景変化演出Ａと擬似連演出とについては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能としてもよい。この場合は、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、擬似連演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、で長さが異なっていてもよい。このようにすることで、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【０８２５】

［形態１８－３－１］

背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示

され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図４５（Ｇ）、図４８（Ｃ）参照）、背景変化演出Ａと擬似連演出とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【０８２６】

［形態１８－３－２］

第１動作は、可動体３２が原点位置から演出位置に向かって移動する落下動作であり、可動体３２が演出位置に配置されるときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始される（図４８（Ｃ）参照）。このように、可動体３２の動作とホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【０８２７】

［形態１８－３－３］

また、図６５に示すように、擬似連演出において、可動体落下期間はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）よりも長い期間である。ここで、破片画像表示期間については、可動体落下期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【０８２８】

［形態１８－４］

また、図６５に示す擬似連演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体３２を動作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可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、擬似連演出として可動体が動作する場合は、該可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により擬似連演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０８２９】

［形態１９－１］

また、図６３及び図７１に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図７１に示すように、成功パターンの結果報知演出は、可動体３２の落下とともにガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示した後に破片画像００６ＳＧ３０２を表示する演出であり、破片画像表示期間において可動体３２の上昇を開始し、該上昇を破片画像表示期間の終了前に終了させる演出である。このため、可動体３２を動作させてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【０８３０】

［形態１９－２］

また、図６３及び図７１に示す背景変化演出Ａと結果報知演出とについては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能としてもよい。この場合は、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、結果報知演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、で長さが異なっていてもよい。このようにすることで、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【０８３１】

［形態１９－３－１］

背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状

態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、結果報知演出（大当り）における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図４５（Ｇ）、図５６（Ｅ）参照）、背景変化演出Ａと結果報知演出（大当り）とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【０８３２】

［形態１９－３－２］

第２動作は、可動体３２が演出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、第２動作が開始されるときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始される（図５６（Ｆ）参照）。このように、可動体３２の動作とホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【０８３３】

［形態１９－３－３］

また、図７１に示す結果報知演出については、可動体上昇期間がホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）よりも長く、破片画像表示期間が可動体上昇期間よりも長いので、結果報知演出の演出効果を高めることができる。

【０８３４】

［形態１９－４］

また、図７１に示す結果報知演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体３２を動作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可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、結果報知演出として可動体３２が動作する場合は、該可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により結果報知演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０８３５】

［形態２０－１］

また、図６３及び図６８に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと強発展演出Ａとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、強発展演出Ａは、可動体３２の落下に応じて破片画像００６ＳＧ３０２を表示する演出であるとともに、該破片画像００６ＳＧ３０２を表示する破片画像表示期間は、背景変化演出Ａにおける破片画像表示期間よりも短い期間である。更に、強発展演出Ａにおいて、可動体３２は、上記落下後に原点位置である画像表示装置５の上方位置に向けて上昇可能であり、破片画像表示期間が終了した後に可動体３２が上昇を開始するようになっているので、迫力がある演出を提供することができる。

【０８３６】

［形態２０－２－１］

第１動作は、可動体３２が原点位置から演出位置に向かって移動する動作であり、第１動作が開始されるときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始される（図５２（Ｂ）参照）。このように、可動体３２の動作とホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、強発展演出Ａの演出効果を高めることができる。

【０８３７】
［形態２０－２－２］
図６８に示すように、強発展演出Ａでは、ホワイトアウト前期表示と期間とホワイトアウト後期表示期間が設けられている。ここで、ホワイトアウト前期表示と可動体３２の落下期間（可動体落下期間）との長さを略共通とするとともに、破片画像表示期間を可動体落下期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、強発展演出の演出効果を高めることができる。
【０８３８】
［形態２０－３］
また、図６８に示す強発展演出Ａとは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体３２を動作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可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、強発展演出Ａとして可動体３２が動作する場合は、該可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により強発展演出Ａ演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【０８３９】
［形態２１－１］
背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されても、ガラス板画像００６ＳＧ３０１とともに背景画像を視認可能であり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されていないときのガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも優先度が下位のレイヤ１～３画像描画領域において表示される画像は、第１の視認性により表示され、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されているときの第１背景画像００６ＳＧ０８１は、第１の視認性よりも視認性が低い第２の視認性により表示され、背景変化演出Ｂにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下位のレイヤ１～３画像描画領域において表示される画像は、所定範囲にわたって第２の視認性により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲（例えば、ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４）にわたって第１の視認性により表示される（図４５（Ｅ）、（Ｆ）、図４７（Ｃ）参照）。
【０８４０】
このようにすることで、それぞれ異なるヒビ態様にてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示する背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によってガラス板画像００６ＳＧ３０１とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様にガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【０８４１】
［形態２１－２］
所定範囲と特定範囲との境界を第１の視認性および第２の視認性よりも視認性が高い第３の視認性により表示可能である（図４７（Ｃ）拡大図参照）ことで、背景変化演出Ｂの演出効果を高めることができる。
【０８４２】
［形態２１－３］
ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも優先度が高いレイヤ９画像描画領域において可変表示に対応した第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３（対応画像）を表示可能であり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳して表示され、特定範囲に重畳して表示されないことで（図４７（Ｃ）参照）、背景変化演出Ｂの実行中においても好適に対

応画像を表示することができる。
【０８４３】
［形態２１－４］
また、図６４に示す背景変化演出Ｂについては、２段階目ヒビ表示期間を１段階目ヒビ表示期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａと背景変化演出ＢとでガラスＳＧ３０１の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【０８４４】
［形態２２－１］
また、図６２及び図６３に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａとセリフ予告演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。これら背景変化演出Ａとセリフ予告演出とについて、背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間とセリフ予告演出におけるヒビ表示期間とでは、背景画像の視認性が異なっていてもよい。更には、セリフ予告演出におけるヒビ表示期間を背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間よりも長い期間とするとともに、セリフ予告演出におけるヒビ態様とて複数種類の態様を設け（図４５、図４４参照）、第１種類の第２ヒビ態様のガラスＳＧ３０１が表示されたときの方が、第２種類の第２ヒビ態様のガラスＳＧ３０１が表示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ようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はセリフ予告演出におけるガラスＳＧ３０１に注目するようになり、同様にガラスＳＧ３０１が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【０８４５】
［形態２２－２］
第１種類の第２ヒビ態様のガラスＳＧ３０１が表示されたときと、第２種類の第２ヒビ態様のガラスＳＧ３０１が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも下位に表示される背景画像の視認性が異なる（図４５、図４４参照）。このようにすることで、ガラスＳＧ３０１の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【０８４６】
［形態２２－３］
背景変化演出Ａとセリフ予告演出とで、共通に、特定色のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示可能であり、背景変化演出Ａとセリフ予告演出とで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なることが好ましい（例えば、図４５、図４４参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【０８４７】
［形態２３－１］
画像表示装置５は、特殊表示レイヤ（例えば、レイヤ９画像描画領域）において可変表示に対応した対応画像（例えば、第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３）を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が高い第１所定表示レイヤ（例えば、レイヤ９－１画像描画領域）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が低い第２所定表示レイヤ（例えば、レイヤ４画像描画領域）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示可能であり、第１所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄など）を表示可能であり、背景変化演出Ａで第１所定表示レイヤにガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、背景変化演出Ｂで第２所定表示レイヤにガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、背景変化演出Ａが実行される場合に変化演出を実行せず、背景変化演出Ｂが実行される場合に変化演出を実行可

能である（図９１参照）。
【０８４８】
このようにすることで、背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、同様にガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示される演出であっても表示レイヤや変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【０８４９】
［形態２３－２－１］
変化演出は、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５を表示し、該キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が対応画像に作用する動作を行うことで対応画像の表示態様を変化させる演出であり、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤ（例えば、レイヤ３画像描画領域）において表示可能である（図９１参照）。このようにすることで、背景変化演出Ｂの演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。
【０８５０】
［形態２３－２－２］
キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像（例えば、エフェクト画像００６ＳＧ３３０）を表示可能であることで（図９１参照）、背景変化演出Ｂの実行中においても変化演出を好適に実行することができる。
【０８５１】
［形態２４－１］
背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示態様が異なり、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、強Ｓリーチ演出（特別演出）が実行されることを示唆する示唆態様の画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２、００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎ）を含み、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間の方が、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間よりも長い（図４５、図９２、図９３参照）。
【０８５２】
このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとで破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様が異なるとともに、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とその後に実行される演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【０８５３】
［形態２４－２］
特別演出は、第１特別演出（例えば、強Ｓリーチ演出Ｊ、Ｎ）と、第２特別演出（例えば、強Ｓリーチ演出Ａ、Ｂ）と、があり、第２特別演出が実行されたときの方が、第１特別演出が実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高く、示唆態様は、第１特別演出が実行されることを示唆する第１示唆態様と、第２特別演出が実行されることを示唆する第２示唆態様と、を含む（図９２、図９３、図９４参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２、００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎ）に対する注目度合いを高めることができる。
【０８５４】
［形態２４－３－１］
強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、示唆態様と、特定表示レイヤより

も下位のレイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を視認可能な透過態様と、を含み、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２の方が、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２よりも多く表示される（図９４参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２に対する注目度合いを高めることができる。

【０８５５】

［形態２４－３－２］

破片画像００６ＳＧ３０２は、回転動作を行うことが可能であり、強発展演出Ａにおいて、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２の方が、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２よりも回転動作量が多いことが好ましい（図９４参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２に対する注目度合いを高めることができる。

【０８５６】

［形態２４－４］

強発展演出Ａは、第１所定パートと第２所定パートとを含み、第１所定パートにおいて、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示され、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示され、第２所定パートにおいて、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２が単数表示され、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示される（図９３参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２に対する注目度合いを高めることができる。

【０８５７】

［形態２５］

また、図７０に示すカットイン演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ（及び破片画像００６ＳＧ３０２）をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって視認不能な状態とした後に、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３を、透過性を有する画像とする、更には、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３の表示を終了することで視認可能な状態に変化可能な演出であって、該カットイン演出前の操作促進演出実行期間は、該カットイン演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ（及び破片画像００６ＳＧ３０２）が視認不能となるホワイトアウト表示前期期間よりも長い期間であるので、操作促進演出により、割れ演出への溜めを作り、破片画像表示期間ではスピード感を出すことで、好適な割れパターンを実現できる。

【０８５８】

［形態２６］

また、図７０に示すカットイン演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ（及び破片画像００６ＳＧ３０２）をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって視認不能な状態とした後に、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３を、透過性を有する画像とする、更には、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３の表示を終了することで視認可能な状態に変化可能な演出である。尚、カットイン演出において破片画像００６ＳＧ３０２が表示される破片画像表示期間は、操作促進演出実行期間よりも長い期間であってもよい。このようにすることで、割れパターンを印象付けることができる。

【０８５９】

［形態２７］

図６１～図７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と破片画像表示期間との少なくとも一部が重複しており、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は破片画像表示期間よりも短い期間である。また、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間とから構成されている。尚、ホワイトアウト表示後期期間は、ホワイトアウト表示前期期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によってガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像０

０６ＳＧ３０２を隠しつつ、破片画像００６ＳＧ３０２よりもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の方が強調されてしまうことを防止する。

【０８６０】

［形態２８］

図６１～図７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から視認不能に隠蔽している。ここで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、表示開始から所定時間が経過して破片画像００６ＳＧ３０２が十分に移動したことを条件に非表示とし、遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能なようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されたことにより違和感を与えてしまうことを防止する。

【０８６１】

［形態２９］

また、図６１～図７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、ホワイトアウト表示前期期間にてガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から視認不能に隠蔽しており、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率を高めたホワイトアウト表示後期期間にて破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者が視認可能となっている。このため、ホワイトアウト表示後期期間では、表示開始から十分に時間が経過して移動表示された破片画像００６ＳＧ３０２の演出効果を高めることができる。

【０８６２】

［形態３０］

また、図６３及び図６７に示す背景変化演出Ａと弱発展演出とでは、割れ演出の実行タイミングから破片画像００６ＳＧ３０２の表示を開始し、これら破片画像００６ＳＧ３０２を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出Ａにおけるホワイトアウト表示後期期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期期間とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が異なっていてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａのホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、の演出効果を高めることができる。

【０８６３】

［形態３１］

また、図６３及び図６７に示す背景変化演出Ａと弱発展演出とでは、割れ演出の実行タイミングから破片画像００６ＳＧ３０２の表示を開始し、これら破片画像００６ＳＧ３０２を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出Ａを遊技状態が通常状態であるときに実行可能な演出とし、弱発展演出を遊技状態が時短状態や確変状態であるときに実行可能な演出としてもよい。更には、背景変化演出Ａにおけるホワイトアウト表示後期期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期期間とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が異なっていてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａのホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、の演出効果を高めることができる。

【０８６４】

［形態３２］

また、図６１～図７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間に亘って割れ演出用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９の発光制御を行い、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示終了タイミングからは、各演出の背景画像に応じた発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９の発光制御を行うので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる際の遊技効果ランプ９の発光制御を好適に行うことができる。

【０８６５】

［形態３３］

また、図６１～図７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と破片画像表示期間とは少なくとも一部が重複しており、スピーカ８Ｌ、８Ｒは、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示開始タイミングから破片画像００６ＳＧ３０２の表示に対応する割れ演出音を出力するので、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【０８６６】

［形態３４］

図６１～図７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第１パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第２パターンと、が有る。ここで、割れ演出が第１パターンにて実行されるときと第２パターンにて実行されるときとで、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した音（破片画像００６ＳＧ３０２が表示されることに対応した音）が出力されるか否かが異なっていてもよい。このようにすることで、各割れ演出において異なる印象のパターンを提供することができる。

【０８６７】

［形態３５］

図６１～図７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第１パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第２パターンと、が有る。ここで、成功パターンの結果報知演出の割れ演出を第２パターンにて実実行可能とする場合は、該成功パターンの結果報知演出の割れ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当り遊技状態に制御されることに応じた音を出力してもよい。このようにすることで、状態に応じて異なる印象の割れ演出のパターンを提供することができる。

【０８６８】

［形態３６］

図６１～図７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第１パターンと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されること無く該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第２パターンと、が有る。ここで、割れ演出が上記

第１パターンにて実行される場合は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わる画像であるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａと破片画像００６ＳＧ３０２の表示に応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出音を出力する一方で、割れ演出が上記第２パターンにて実行される場合は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わる画像であるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを表示せず、破片画像００６ＳＧ３０２の表示に応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出音を出力しないようにしてもよい。このようにすることで、異なる印象の割れパターンを提供することができる。

【０８６９】

［形態３７］

図６１～図７１に示す、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるときに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示に応じた演出音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力するとともに、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときに該破片画像００６ＳＧ３０２の表示に応じた演出音（割れ演出音）を上記したガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示に応じた演出音よりも大きな音量で出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。

【０８７０】

［形態３８］

図８８に示すように、背景変化演出Ａやリーチ示唆演出における割れ演出としては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるときに、表示されているキャラクタに対応する音としてスピーカ８Ｌ、８Ｒからキャラクタボイスを出力可能とし、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときは、該破片画像００６ＳＧ３０２の表示対応する音としてスピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出音を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。

【０８７１】

［形態３９］

破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＢ、Ｇ）と、があり、第１パターンは、変動量が特定値（例えば、「３０％」）となっていることで、該第１パターンにおける第１サイズの破片画像００６ＳＧ３０２と該第１サイズよりも小さい第２サイズの破片画像００６ＳＧ３０２との動作速度が異なり、第２パターンは、変動量が０（例えば、「０％」）となっていることで、該第２パターンにおける第３サイズの破片画像００６ＳＧ３０２と該第３サイズよりも小さい第４サイズの破片画像００６ＳＧ３０２との動作速度が共通である（図７３、図７４参照）。

【０８７２】

このようにすることで、第１パターンは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は早く飛び、大きい破片画像００６ＳＧ３０２はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、第２パターンは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

【０８７３】

［形態４０］

破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されてから次第に落下していく態様で表示され、破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ、Ｃ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＤ～Ｆ）と、があり、第１パターンと第２パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像００６ＳＧ３０２が落下

する速さが異なる（図７３、図７４参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣が向上する。

【０８７４】

［形態４１］

破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＢ、Ｇ）と、があり、第１パターンと第２パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像００６ＳＧ３０２が移動表示されるときの進行方向が異なる（図７３、図７４参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像００６ＳＧ３０２が進行する方向を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣の向上。

【０８７５】

［形態４２］

破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＢ）と、第３パターン（例えば、割れパターンＣ）と、があり、割れパターンＡと割れパターンＢと割れパターンＣとで、例えば、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＡは「５」、割れパターンＢは「３」、割れパターンＣは「７」で異なっている（図７３、図７４参照）。このように、第１パラメータは固定し、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、第２パラメータが異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。

【０８７６】

［形態４３］

破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＥ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＦ）と、第３パターン（例えば、割れパターンＧ）と、があり、割れパターンＥと割れパターンＦと割れパターンＧは、例えば、割れパターンＥ（第１パターン）と割れパターンＦ（第２パターン）とは、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＥは「３」、割れパターンＦは「５」で異なっており、割れパターンＦ（第２パターン）と割れパターンＧ（第３パターン）とは、「重力」の第１パラメータが割れパターンＥは「５」、割れパターンＦは「２」で異なり、「強度」の第２パラメータが「５」で共通である（図７３、図７４参照）。このように、それぞれのパターンで、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータにより構成されることで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。

【０８７７】

［形態４４］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＡ）と、があり、第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）において表示可能であり、第１パターンにより割れ画像が表示される前と、第１パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、第２パターンにより割れ画像が表示される前と、第２パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なることが好ましい（例えば、図４５、図４６参照）。このようにすることで、通常状態において割れパターンＡ～Ｇを用いるときと特別状態において割れパターンＡ～Ｇを用いるときとで、異なる印象を与え、興趣を高めることができる。

【０８７８】

［形態４５］
背景変化演出Ａは、割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）を第１態様にて表示した後に、第２態様に変化させることを含む演出であり、画像表示装置５は、通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）とで、共通に、割れ画像を第１態様にて表示するときにエフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３）を表示し、該割れ画像を第２態様にて表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（例えば、図４５、図４６参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【０８７９】
［形態４６］
図６１～図７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第１パターンと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されること無く、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第２パターンと、が有る。ここで、第１パターンの割れ演出は通常状態において実行可能であり、第２パターンの割れ演出は時短状態や確変状態において実行可能とし、第１パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されるようにしてよい。更には、第１パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２とで移動する速さが異なっていてもよい。このようにすることで、時短状態や確変状態のテンポを崩さない割れパターンにより、時短状態や確変状態中の演出効果を高めることができる。

【０８８０】
［形態４７］
図６１～図７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第１パターンと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されること無く、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第２パターンと、が有る。ここで、ここで、第１パターンの割れ演出は通常状態において実行可能であり、第２パターンの割れ演出は時短状態や確変状態において実行可能とし、第１パターンの割れ演出が実行されたときと第２パターンの割れ演出が実行されたときとで大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。このようにすることで、割れパターンに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるため、割れパターンにより注目させることができる。

【０８８１】
［形態４８］
所定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域）において第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、大きな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－２画像描画領域）において第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、小さな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば

、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、キャラクタが描かれた態様であり、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である（図９４参照）。このようにすることで、表示態様が異なる２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【０８８２】

［形態４９］

所定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域）において第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、大きな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－２画像描画領域）において第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、小さな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２と第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示態様が異なり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間は、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間よりも長い（図９４参照）。このようにすることで、表示態様が異なる２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【０８８３】

［形態５０］

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域やレイヤ５－１画像描画領域）において破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体３２は、画像表示装置５に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と可動体３２の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、可動体３２が重畳しない表示領域である第１表示領域Ｌ１に表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、可動体３２が重畳する第２表示領域Ｌ２に表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示量が多い（図９４参照）。このようにすることで、可動体３２が表示画面と重畳している中で、好適に破片画像００６ＳＧ３０２の表示を行うことができる。

【０８８４】

［形態５１］

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域やレイヤ５－１画像描画領域）において破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体３２は、画像表示装置５に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と可動体３２の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちの第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、可動体３２が重畳しない第１表示領域Ｌ１から該可動体３２が重畳する第２表示領域Ｌ２に進入するように移動する態様で表示され、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちの第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、第２表示領域Ｌ２に進入しないように第１表示領域Ｌ１を移動する態様で表示される（図９４参照）。このようにすることで、可動体３２が重畳している領域に入り込まない破片画像００６ＳＧ３０２により、割れたということを認識させつつ、可動体３２が重畳している領域を通過する破片画像００６ＳＧ３０２を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

【０８８５】
［形態５２］
特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域やレイヤ５－１画像描画領域）において破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体３２は、画像表示装置５に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と可動体３２の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、画像表示装置５の表示画面に重畳している可動体３２が該表示画面に重畳しない位置に動作した後も、破片画像００６ＳＧ３０２が継続して表示される（図９４参照）。このようにすることで、可動体３２が画像表示装置５の表示画面と重畳する中で、破片画像００６ＳＧ３０２を見逃さないように好適に破片画像００６ＳＧ３０２の表示を行うことができる。
【０８８６】
［形態５３］
リーチ示唆演出において、画像表示装置５は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されるときに、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａ）を複数表示可能であり、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が短い（図４９、図５０参照）。このようにすることで、割れパターンＡを用いる演出の演出効果を高めることができる。
【０８８７】
［形態５４］
割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＥ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示される前と、第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示される前と、第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図４５、図４６、図４９～図５１参照）。このようにすることで、複数の割れパターンに共通して特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５）が登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。
【０８８８】
［形態５５］
割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＥ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、画像表示装置５は、第１パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させてエフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３）を表示し、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２を表示してからの所定タイミングで該エフェクト画像を非表示とし、第２パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２を表示してからの特定タイミングで該エフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３）を非表示とする（図４５、図４６、図４９～図５１参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が破片画像００６ＳＧ３０２の最初の

表示部分を隠すことで、破片画像００６ＳＧ３０２において違和感を与えてしまうことを防止する。

【０８８９】

［形態５６］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＥ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＡ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、該第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示され、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、該第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図４９、図５０、図４５、図４６参照）。このようにすることで、割れパターンの種類に応じて破片画像００６ＳＧ３０２が移動する速度を変えて演出効果を高めることができる。

【０８９０】

［形態５７］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＥ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、第１パターンにより割れ画像が表示されたときと、第２パターンにより割れ画像が表示されたときとで、大当り状態に制御される期待度が異なる（図４５、図４６、図４９、図５０参照）。このようにすることで、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５への期待感を高めるとともに、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示された後の割れパターンの種別に注目させて興趣を向上する。

【０８９１】

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

【０８９２】

（変形例１）

例えば、前記実施の形態では、各演出のホワイトアウト表示前期期間後における破片画像００６ＳＧ３０２の速度が全て一定となる形態（第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、結果報知演出であればＶ１、強発展演出Ｂ及びカットイン演出であればＶ０）を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１として、これら第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２については、画像表示装置５の表示領域における左右方向（Ｘ軸方向ともいう）、上下方向（Ｙ軸方向ともいう）、遊技者に向けての手前方向（Ｚ軸方向）に向けての進行速度（表示速度）が異なっていてもよい。

度が異なっていてもよい。

【０８９３】

例えば、図８４（Ａ）に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２としては、Ｘ軸方向に向けて速度Ｖｘ１、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度Ｖｙ１、Ｚ軸

方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度Ｖｚ１で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの他に、これらＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向のうち、２方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２、３方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２を有していてもよい。

【０８９４】

更に、図８４（Ｂ）に示すように、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２としては、Ｘ軸方向に向けて速度Ｖｘ２、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度Ｖｙ２、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度Ｖｚ２で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの他に、これらＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向のうち、２方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２、３方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２を有していてもよい。

【０８９５】

尚、破片画像００６ＳＧ３０２のＺ軸方向への移動は、破片画像００６ＳＧ３０２を拡大表示することを意味するため、破片画像００６ＳＧ３０２のＺ軸方向への進行速度は拡大表示速度ともいう。

【０８９６】

ここで各演出においてＸ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｙ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｚ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃについて比較すると、図８４（Ｃ）に示すように、本変形例１では、破片画像００６ＳＧ３０２Ｃは破片画像００６ＳＧ３０２Ａや破片画像００６ＳＧ３０２Ｂとは異なり遊技者側に向けて拡大表示されるのみであるので、表示開始から表示終了までの期間が破片画像００６ＳＧ３０２Ａや破片画像００６ＳＧ３０２Ｂよりも長く設定されている。つまり、各演出の割れ演出では、拡大表示される破片画像００６ＳＧ３０２Ｃが表示されることによって、遊技者に対して立体感を演出することができるうえに、破片画像００６ＳＧ３０２Ａが破片画像００６ＳＧ３０２Ｂの表示が終了した後も立体感を継続して演出することができるので、割れ演出として破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの演出効果を高めることができる。

【０８９７】

更には、図８４（Ｄ）に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出を演出群Ｘ、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出を演出群Ｙとし、これら演出群Ｘの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２Ｃと演出群Ｙの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２Ｃとについて比較すると、本変形例１では、演出群Ｘにおける破片画像００６ＳＧ３０２ＣのＺ軸方向の進行速度Ｖｚ１を、演出群Ｙにおける破片画像００６ＳＧ３０２ＣのＺ軸方向の進行速度Ｖｚ２よりも高速（Ｖｚ１＞Ｖｚ２）とすること等によって、演出群Ｙにおける破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの方が演出群Ｘにおける破片画像００６ＳＧ３０２Ｃよりも表示開始から表示終了までの期間が長く設定されている。このため、本変形例１においては、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出をそれぞれ背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることによって、様々なタイミングでこれら演出に対して遊技者を注目させることにより驚きを与えることができ、更に、演出群Ｘに含まれている演出と演出群Ｙに含まれている演出とで破片画像００６ＳＧ３０２Ｃが非表示となるまでに要する期間が異なるため、同じ割れ演出を実行して破片画像００６ＳＧ３０２を表示する演出であっても演出によって遊技者に対して好適に異なった印象を与えることができるので、遊技興趣を高めることができる。

【０８９８】

特に、本変形例１では、演出群Ｙに含まれる演出は、演出群Ｘに含まれる演出よりも破片画像００６ＳＧ３０２Ｃが非表示となるまでに要する期間が長く設定されているため、演出群Ｙに含まれる演出として割れ演出が実行されるときには、演出群Ｘに含まれる演出として割れ演出が実行されるときよりも破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの表示による演出効果を高めることができる。

【０８９９】

また、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の破片画像００６ＳＧ３０２として、遊技者に向けて移動表示される（拡大表示される）破片画像００６ＳＧ３０２を設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に向けて移動表示される（拡大表示される）破片画像００６ＳＧ３０２については、表示開始タイミングから表示終了タイミングにかけて拡大表示されることによって視認性が変化していくようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときの演出効果をより高めることができる。

【０９００】

また、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出において、Ｘ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｙ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｚ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃについて比較すると、図８４（Ｃ）に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２Ｃは、表示開始から表示終了までの期間が破片画像００６ＳＧ３０２Ａや破片画像００６ＳＧ３０２Ｂよりも長く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出（例えば、カットイン演出）においてＺ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの表示開始から表示終了までの期間は、特定演出とは異なる所定演出（例えば、擬似連演出）においてＸ軸方向やＹ軸方向のみに移動する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｂの表示開始から表示終了までの期間より長くてもよい。このようにすることで、特定演出と所定演出（上記例ではカットイン演出と擬似連演出）とで表示される破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。

【０９０１】

また、前記実施の形態や本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出において、破片画像００６ＳＧ３０２を表示し、これら破片画像００６ＳＧ３０２を移動表示することによって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、所定の演出（例えば、擬似連演出や背景変化演出Ａ）として表示される破片画像００６ＳＧ３０２については、全ての破片画像００６ＳＧ３０２を画像表示装置５の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とし、特定の演出（例えば、強発展演出Ｂやカットイン演出）として表示される破片画像００６ＳＧ３０２については、一部の破片画像００６ＳＧ３０２を画像表示装置５の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とする一方で、他の破片画像００６ＳＧ３０２を画像表示装置５の表示領域の外側に向けての移動中に非表示としてもよい。このようにすることで、所定の演出と特定の演出とで表示される破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。

【０９０２】

尚、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の各割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２がＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向の複数の方向に向けて移動表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるもの

ではなく、例えば、第１連続割れ演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２連続割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２とでは、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始される位置が異なっていてもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【０９０３】

（変形例２）

また、前記実施の形態では、各演出の割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることによって複数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２数はタイミングによって異なっていてもよい。

【０９０４】

例えば、図８５（Ａ）に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されるホワイトアウト表示前期期間を長さＬ１、ホワイトアウト表示前期期間に連なる期間であって、ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されるホワイトアウト表示後期期間を長さＬ２（Ｌ２＞Ｌ１）とする。

【０９０５】

また、破片画像表示期間を、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからの期間であって、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト後期期間の合計期間よりも長期間である長さＬ３（Ｌ３＞Ｌ１＋Ｌ２）の第１破片画像表示期間と、第１破片画像表示期間に連なる期間であって長さＬ４（Ｌ３＋Ｌ４＞Ｌ１＋Ｌ２）の第２破片画像表示期間と、から構成する。

【０９０６】

ここで、図８５（Ｂ）に示すように、第２破片画像表示期間においては、第１破片画像表示期間よりも多くの破片画像００６ＳＧ３０２数を表示することによって、割れ演出の遊技興趣を高めることができる。更に、本変形例２では、第１破片画像表示期間のうち、ホワイトアウト表示前期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能である一方で、ホワイトアウト表示後期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を通して遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能であり、第１破片画像表示期間の長さＬ３がホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との合計期間の長さ（Ｌ１＋Ｌ２）よりも長いことから、ホワイトアウト表示前期期間においては、遊技者から破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能とすることでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れに伴い遊技者が割れ演出に違和感を覚えてしまうことを防ぐことができるとともに、ホワイトアウト表示後期期間においては、破片画像００６ＳＧ３０２よりもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が強調されることによって割れ演出の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。

【０９０７】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、リーチ示唆演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有している一方で、擬似連演出と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は全て透過性を有していてもよいし、全て透過性を有していなくともよい。

【０９０８】

（変形例３）

更に、変形例３として図８６に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、演出の進行に応じて透過率が変化していく（本変形例３であれば、破片画像００６ＳＧ３０２の透過率は、破片画像００６ＳＧ３０２表示タイミングで０、ホワイトアウト表示前記期間の終了タイミングでＴ１（Ｔ１＞０）、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングでＴ２（Ｔ２＞Ｔ１）、破片画像００６ＳＧ３０２表示終了タイミングでＴ３（Ｔ３＞Ｔ２）ようにしてもよい。このようにすることで、例えば、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングの直前であって、破片画像００６ＳＧ３０２が画像表示装置５の表示領域上に十分に散乱したとときの演出効果を高めることができる。

【０９０９】

特に、本変形例３においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからの時間の経過によって破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が上昇していくので、割れ演出の演出結果として表示される画像を遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を通して容易に視認することが可能となるので、割れ演出の演出結果として表示される画像が破片画像００６ＳＧ３０２に遮られて視認困難となってしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【０９１０】

また、本変形例３では、割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、演出の進行に応じて透過率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、演出の進行に応じて透過率が低下してもよい。

【０９１１】

（変形例４）

更に、変形例３では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからの時間の経過によって破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例４として図８７（Ａ）及び図８７（Ｂ）に示すように、実行される演出が第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出のいずれであるかに応じて破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が異なっていてもよいし、また、同一の演出であっても、遊技状態に応じて破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が異なっていてもよい（図８７では背景変化演出Ａと弱発展演出とにおける破片画像００６ＳＧ３０２の透過率を例示）。

【０９１２】

尚、図８７に示すように、背景変化演出Ａと弱発展演出とにおいては、割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始された後は、ホワイトアウト表示前記期間が終了することによって破片画像００６ＳＧ３０２が遊技者から視認可能となっている。ここで、これら背景変化演出Ａの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、背景変化演出Ａの割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１が割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときと、弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【０９１３】

更には、図８７に示すように、通常状態において実行される場合の背景変化演出Ａとしての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２と、時短状態や確変状態において実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを比較する場合においても、これら通常状態において実行される場合の背景変化演出Ａとしての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２と、時短状態や確変状態において実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、通常状態における背景変化演出Ａの割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときと、時短状態や確変状態における弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【０９１４】

（変形例５）

また、前記実施の形態では、背景変化演出Ａやリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに作用した結果、これら背景変化演出Ａやリーチ示唆演出内の演出として割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ａやリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに作用する際には、表示されるキャラクタに応じた音声（例えば、キャラクタボイス）を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにヒビが表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることができる。特に、変形例５として図８８に示すように、背景変化演出Ａやリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用する際にキャラクタに応じたキャラクタボイスを出力する場合については、キャラクタボイスの出力期間とヒビ割れ音の出力期間との少なくとも一部が重複するようにこれらキャラクタボイスとヒビ割れ音とを同一の音量（図８８の例ではＶｏｌ１）にて出力すればよい。

【０９１５】

また、本変形例５では、図８８に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２が表示される際に出力される割れ演出音については、ヒビが表示される際に出力されるヒビ割れ音よりも大きな音量（図８８の例ではＶｏｌ２）にて出力されるようにしてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることができ、更に背景変化演出Ａやリーチ示唆演出として割れ演出が実行されること、すなわち、これら背景変化演出Ａやリーチ示唆演出が成功パターンにて実行されたこと及びこれら割れ演出の割れパターンを遊技者に印象受けることができる。

【０９１６】

（変形例６）

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２を表示終了まで移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２としては、表示開始から表示終了までの期間において移動表示に加えて回転表示されるものであってもよい。更に、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始から表示終了までの回転数は、いずれの演出にて実行される割れ演出かに応じて異なっていてもよい。

【０９１７】

例えば、変形例６として図８９に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、表示開始から表示終了までにかけてＲ３回回転し、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リ

ーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、表示開始から表示終了までにかけてＲ３よりも少ない回数であるＲ２（Ｒ３＞２）回回転し、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、表示開始から表示終了までにかけてＲ２よりも少ない回数であるＲ１（Ｒ２＞Ｒ１）回回転すればよい。

【０９１８】

このように、本変形例６では、可変表示中に実行され得るタイミングが異なる演出間であっても、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始から表示終了までの回転数が同一である演出を有することによって、これら第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とセリフ予告演出の組み合わせ、背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂと擬似連演出とリーチ示唆演出と弱発展演出と強発展演出Ａとの組み合わせ、強発展演出Ｂとカットイン演出と結果報知演出との組み合わせのように、それぞれの演出の組み合わせ内の関連性が高まるので、これら演出の組み合わせ内での演出効果を高めることができる。

【０９１９】

また、上記したように、本変形例６では、いずれの演出の割れ演出であるかに応じて破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始から表示終了までの回転数が異なっており、特に、例えば、擬似連演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、カットイン演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示開始から表示終了までの回転数が多いので、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として実行される割れ演出のバリエーションを増加させることができ、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【０９２０】

尚、本変形例６では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２を回転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、破片画像００６ＳＧ３０２の回転中においては、これら破片画像００６ＳＧ３０２が第１の回転角度となったときには破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像を視認可能となり、これら破片画像００６ＳＧ３０２が第２の回転角度となったときには破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を視認不能としてもよい。このようにすることで、これら破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。更に、上記したように破片画像００６ＳＧ３０２の回転角度に応じて破片画像００６ＳＧ３０２の透過性の有無が変化する場合については、全ての破片画像００６ＳＧ３０２を同期して回転させるのではなく、少なくとも一部の破片画像００６ＳＧ３０２を他の破片画像００６ＳＧ３０２とは角度が異なるように回転させてもよい。例えば、１の破片画像００６ＳＧ３０２が上記第１の回転角度であるとき、他の破片画像００６ＳＧ３０２の一部が上記２の回転角度となることによって、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果をより高めることができる。

【０９２１】

（変形例７）

また、前記実施の形態の擬似連演出としては、画像表示装置５の画像表示領域にヒビが表示された後に可動体３２の動作に応じて割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例７として図９０（Ａ）に示すように、擬似連演出としては、キャラクタが画像表示装置５の表示領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用する、または、可動体３２が落下する前段動作期間を経て、ヒビ表示期間としてヒビが表示されるようにしてもよい。更に、図９０（Ｂ）に示すように、該ヒビ表示期間を、前記実施の形態の背景変化演出Ａのようにヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とから構成することによって、ヒビが２段階に分けて表示された後に割れ演出が実行

されるようにしてもよい。
【０９２２】
更に、図９０（Ｂ）に示すように、該擬似連演出におけるヒビ前段表示期間の長さを前記実施の形態の背景変化演出Ａのヒビ前段表示期間と異ならせてもよい。このようにすることで、前記実施の形態の背景変化演出Ａと本変形例７の擬似連演出とにおいて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に２段階に亘ってヒビが入ることは同様であっても、これら背景変化演出Ａと擬似連演出とで２段階目のヒビが表示されるまでの期間を異ならせることによって割れ演出が実行されるまでの演出パターンを増加させることができ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されるときの演出効果を高めることができる。
【０９２３】
更に、本変形例７では、擬似連演出を、前記実施の形態における背景変化演出Ａのように、キャラクタの作用や可動体３２の動作が動作する前段動作期間を経て画像表示装置５の表示領域において２段階に亘りヒビが表示される演出とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ示唆演出を、前記実施の形態における背景変化演出Ａのように、キャラクタの作用や可動体３２の動作が動作する前段動作期間を経て画像表示装置５の表示領域において２段階に亘りヒビが表示される演出としてもよい。この場合においても、リーチ示唆演出におけるヒビ表示期間をヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とから構成するとともに、リーチ示唆演出におけるヒビ前段表示期間の長さを前記実施の形態の背景変化演出Ａのヒビ前段表示期間と異ならせてもよい。このようにすることで、前記実施の形態の背景変化演出Ａと本変形例７のリーチ示唆演出とにおいて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に２段階に亘ってヒビが入ることは同様であっても、これら背景変化演出Ａとリーチ示唆演出とで２段階目のヒビが表示されるまでの期間を異ならせることによって割れ演出が実行されるまでの演出パターンを増加させることができ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されるときの演出効果を高めることができる。
【０９２４】
（変形例８）
前記実施の形態では、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ４画像描画領域、レイヤ５画像描画領域に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、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１やガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わる画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ４画像描画領域だけでなく、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも上位のレイヤ画像描画領域に表示可能としてもよい。
【０９２５】
例えば、本変形例８では、図９１（Ａ１）～（Ａ５）に示すように、背景変化演出Ａにおいて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１をアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも上位のレイヤ画像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ前段態様にて表示された後（図９１（Ａ２）参照）、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化したときに、ヒビの一部がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示可能とされている（図９１（Ａ３）参照）。
【０９２６】
このようにヒビの一部がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示されると、第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３が表示されている場合、第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３の視認性が低下する虞がある。よってこの場合、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示色が変化するアクティブ変化演出の実行は

制限されるため、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示色は変化しない。
【０９２７】
一方、図９１（Ｂ１）～（Ｂ５）に示すように、背景変化演出Ｂでは、前記実施の形態にて説明したように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５をアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ画像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が画面右上部に登場する動作に応じて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の左下方位置に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が表示された後（図９１（Ｂ１）参照）、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が下降を開始する動作に応じて、ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が２箇所に表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ態様が段階的に変化する（図９１（Ｂ２）参照）。
【０９２８】
しかしこの場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１をアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ４画像描画領域に表示されているため、仮にヒビが伸びてアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕにかかるように表示されたとしても、ヒビがアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示されることはない。
【０９２９】
また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕを横切るように移動表示される場合でも、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示せずに、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも上位のレイヤ画像描画領域にエフェクト画像００６ＳＧ３３０を表示可能としてもよい（図９１（Ｂ３）参照）。その後、アクティブ変化演出が実行され、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示色が変化する（図９１（Ｂ４）参照）。
【０９３０】
このように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下することがある背景変化演出Ａは、アクティブ変化演出（変化キャラクタによる作用演出）と実行期間が重複することで、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示態様を変化させるアクティブ変化演出の実行を制限する一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下しない背景変化演出Ｂにおいては、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示態様を変化させるアクティブ変化演出を実行可能とすることで、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても、表示レイヤやアクティブ変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。尚、変化演出の対象は第１保留表示００６ＳＧ１０１や第２保留表示であってもよい。
【０９３１】
また、背景変化演出Ａでは、ヒビの一部がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示されることでアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下するが、このような状況で保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化すると、変化演出により変化したのかヒビ態様により変化したのかが分かりにくくなり、遊技者に不信感を与えることになるため、ヒビ態様となってもアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下することがない背景変化演出Ｂにおいて変化演出を実行可能とすることが好ましい。
【０９３２】
また、本変形例８では、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されるときにはアクティブ変化演出の実行が制限されているが、例えば、その後、割れ演出が実行されて破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散り、ホワイトアウト画像０

０６ＳＧ３０３が非表示となった後に、アクティブ変化演出を実行可能、つまり、本来の実行タイミングとは異なるタイミング（例えば、変動開始時やリーチ中など）で実行されてもよい。また、アクティブ変化演出を簡略化した態様（例えば、変化キャラクタを表示せず、図９１（Ａ３）のタイミングでさりげなくアクティブ表示の態様を変化させる態様）で実行してもよい。このように、割れ演出によりアクティブ表示が視認困難となる期間と重複しない期間に変化演出を行うことで、割れ演出と変化演出、双方の演出効果を高めることができる。

【０９３３】

（変形例９）

また、前記実施の形態では、強発展演出Ａが実行された場合、強Ｓリーチ演出Ａに発展することが決定された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出にて表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２は、期待度が異なる複数種類の強Ｓリーチ演出Ａ、Ｂ、Ｊ、Ｎのうちいずれかが実行されることを示唆する示唆態様の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎ等を含んでいてもよい。

【０９３４】

具体的に説明すると、図９２（Ａ）～（Ｆ）に示すように、強発展演出Ａにおいて割れ演出が実行され、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了してから破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了して非表示となる前に、強Ｓリーチ演出Ａまたは強Ｓリーチ演出Ｂが実行されることを示唆する破片画像００６ＳＧ３４２Ｍと、強Ｓリーチ演出Ｊが実行されることを示唆する破片画像００６ＳＧ３４２Ｊと、強Ｓリーチ演出Ｎが実行されることを示唆する破片画像００６ＳＧ３４２Ｎと、複数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示される（図９２（Ｇ）参照）。

【０９３５】

そして、破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎのうち破片画像００６ＳＧ３４２Ｍが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ演出Ａまたは強Ｓリーチ演出Ｂが実行されることが報知され（図９３（Ａ１）、（Ａ２）、（Ａ２’）参照）、破片画像００６ＳＧ３４２Ｊが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｎが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ演出Ｊが実行されることが報知され（図９３（Ｂ１）、（Ｂ２）参照）、破片画像００６ＳＧ３４２Ｎが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ演出Ｎが実行されることが報知される（図９３（Ｃ１）、（Ｃ２）参照）。

【０９３６】

このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像とその後に実行される強Ｓリーチ演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【０９３７】

尚、本変形例では、各種強Ｓリーチ演出にて登場する種別のキャラクタの顔が表示された非透過態様の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎにより、実行される強Ｓリーチ演出の種別を示唆しているが、示唆態様は上記のものに限定されるものではなく、実行される強Ｓリーチ演出の種別を特定可能な態様の破片画像であれば種々に変更可能であり、例えば、強Ｓリーチ演出の種別を特定可能なリーチタイトル名や背景画像といった関連する情報が表示された破片画像であってもよい。

【０９３８】

また、複数の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎのうちいずれかが表示されたまま他が非表示となることで実行が決定されている種別を示唆されるが、例えば、破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎのうちいずれかを、大きく表示したり、異なる色で表示したり、エフェクト画像を

表示したり、強調した態様で表示することで示唆するようにしてもよい。また、最終的に２以上の破片画像を表示したまま強Ｓリーチ演出が実行されるようにしてもよい。

【０９３９】

（変形例１０）

また、前記実施の形態では、複数の破片画像００６ＳＧ３０２を一のレイヤ５画像描画領域に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、２以上のレイヤ画像描画領域に表示可能としてもよい。

【０９４０】

例えば、本変形例１０では、図９４に示すように、強発展演出Ａで用いられる割れパターンＦにて表示可能な複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち、大きい破片画像００６ＳＧ３０２は透過態様でレイヤ５－１画像描画領域に表示され、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は非透過態様で、レイヤ５－１画像描画領域よりも上位のレイヤ５－２画像描画領域に表示される。また、この場合、割れ前兆画像として表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１は、割れタイミングにおいてレイヤ５－１画像描画領域及びレイヤ５－２画像描画領域それぞれに表示される。尚、レイヤ５－１画像描画領域に表示される大きい破片画像００６ＳＧ３０２のうちいずれかには、変形例９にて説明したように、強Ｓリーチ演出の種別に対応するキャラクタの顔が描かれた態様とされている。

【０９４１】

このように、レイヤ５－１画像描画領域に表示される大きい破片画像００６ＳＧ３０２のうちいずれかは、キャラクタが描かれた態様であり、レイヤ５－２画像描画領域に表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、該レイヤ５－２画像描画領域よりも下位のレイヤ１画像描画領域において表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である。このようにすることで、表示態様が異なる２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【０９４２】

また、図９４（Ｂ）に示すように、レイヤ５－１画像描画領域及びレイヤ５－２画像描画領域は、可動体３２が演出位置に移動したとき、該可動体３２に重畳しない第１表示領域Ｌ１と、可動体３２を示す２点鎖線で囲まれた第２表示領域Ｌ２と、から構成される。そして、可動体３２が演出位置に移動したとき、第１表示領域Ｌ１に表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、第２表示領域Ｌ２に表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示量が多くなっている。このようにすることで、可動体３２が画像表示装置５の表示領域と重畳している中で、好適に破片画像００６ＳＧ３０２の表示を行うことができる。

【０９４３】

また、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちのいずれかの第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、第１表示領域Ｌ１から第２表示領域Ｌ２に進入するように移動する態様で表示される一方で、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちのいずれかの第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、第２表示領域Ｌ２に進入しないように第１表示領域Ｌ１を移動する態様で表示される。このようにすることで、第２表示領域Ｌ２に入り込まない破片画像００６ＳＧ３０２により、割れたということを認識させつつ、第１表示領域Ｌ１を通過する破片画像００６ＳＧ３０２を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

【０９４４】

また、前記実施の形態では、割れ前兆画像の一例として、ガラス板を模したガラス板画像００６ＳＧ３０１を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パネル、扉、岩など、ガラス以外の物体を模した割れ前兆画像を適用してもよい。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示する場合、透過率を１００％で表示してもよいし、１００％未満で表示してもよい。また、割れ前兆画像は、複数のレイヤ画像描画領域に表示されて個別に割れ演出が可能に表示されてもよい。

【０９４５】

また、前記実施の形態では、破片画像の一例として、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部を模したガラスの破

片画像００６ＳＧ３０２を表示可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した画像が表示されるものであれば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１とは異なる画像を模した破片画像が一部に表示されるようにしてもよい。また、破片画像は、割れ前兆画像よりも上位の表示レイヤに表示されているが、割れ前兆画像よりも下位の表示レイヤに表示されるようにしてもよい。

【０９４６】

また、前記実施の形態では、割れ演出における割れパターンとして、割れパターンＡ～Ｇが設定されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種類の割れパターンに基づく割れ演出を実行可能としてもよい。

【０９４７】

また、前記実施の形態では、大当りの期待度を示唆する予告演出などの演出の実行中において割れ演出が実行可能とされた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出が該割れ演出以外の他の演出とは別個に単独で実行されるようにしてもよい。尚、この場合、割れパターンの態様に応じて大当り期待度が異なるようにすることで、予告演出の１つとして割れ演出を実行してもよいし、演出ステージ、演出モード、遊技状態が変化する際に変化演出として実行してもよい。

【０９４８】

また、前記実施の形態では、割れ演出において、割れ前兆画像として表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央位置に後側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像の所定位置に前側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始されるようにしてもよい。また、フォースは割れ前兆画像の複数個所に所定タイミングで、または複数タイミングで加えられるようにしてもよい。

【０９４９】

また、前記実施の形態では、予告演出種別によって、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に変化した後に割れが開始される場合と、ヒビ態様に変化せずにいきなり割れが開始される場合と、が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、予告演出種別によらず、全ての割れ演出が、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に変化した後に開始されてもよいし、あるいは、全ての割れ演出が、ヒビ態様に変化せずにいきなり割れが開始されてもよい。

【０９５０】

また、前記実施の形態では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示された場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示されるオブジェクト画像（キャラクタなど）、飾り図柄、背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示される各種画像の視認性を低下させずに第１視認性のまま表示し、例えば、ヒビを表す部分に色付きのエフェクト画像などを表示することでヒビが目立つように表示してもよい。

【０９５１】

また、前記実施の形態では、オブジェクト画像の一例として、主にキャラクタ画像００６ＳＧ３０５を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタの種別は上記以外の種別であってもよい。また、キャラクタではなく、人物や、鉄球や岩などの物体や、目標物など、種々に変更可能である。

【０９５２】

また、前記実施の形態では、割れ演出は、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始される場合と、可動体３２の動作に応じて割れが開始される場合と、オブジェクト画像や

可動体３２の動作によらず割れが開始される場合と、が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、全ての演出において、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始されてもよいし、全ての演出において、可動体３２の動作に応じて割れが開始されてもよいし、全ての演出において、オブジェクト画像や可動体３２の動作によらず割れが開始されてもよい。また、可動体の一例としてロゴ役物としての可動体３２が適用されているが、遊技盤２における他の場所に設けられた盤側可動体を適用してもよいし、遊技盤２以外の遊技機用枠３に設けられた枠側可動体を適用してもよい。さらに、特別可変入賞球装置７などの可動体の動作に応じて割れが開始されるようにしてもよい。

【０９５３】

また、前記実施の形態では、割れ演出の割れが開始されるときに、エフェクト画像として透過率が０％のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３をガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位の表示レイヤに表示することで、割れ演出の開始直後の期間において破片画像００６ＳＧ３０２の視認が困難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、割れ演出の開始時に必ずしもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示して破片画像００６ＳＧ３０２の視認が困難となるようにしなくてもよい。

【０９５４】

また、前記実施の形態では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位の表示レイヤに透過率が０％のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することで、割れ演出の開始時における破片画像００６ＳＧ３０２の視認を困難化している形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出の開始時に破片画像００６ＳＧ３０２の透過率を高める、つまり、破片画像００６ＳＧ３０２をフェードイン表示することにより、割れ演出の開始時における破片画像００６ＳＧ３０２の視認を困難化するようにしてもよい。

【０９５５】

また、前記実施の形態では、レイヤ４画像描画領域においてヒビを表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１の描画・配置を行い、レイヤ５画像描画領域において実際に割れる（破片画像００６ＳＧ３０２に変化する）画像としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの描画・配置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、レイヤ４画像描画領域においてガラス板画像００６ＳＧ３０１の描画・配置を行い、レイヤ５画像描画領域において該ガラス板画像００６ＳＧ３０１が割れた画像として破片画像００６ＳＧ３０２の描画・配置を行い、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの描画・配置は行わないようにしてもよい。

【０９５６】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ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、ヒビ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１の透過率と、割れ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの透過率とを異ならせてもよい。例えば、割れ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの透過率を、ヒビ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１の透過率よりも高くする（ガラス板画像００６ＳＧ３０１を非透過の画像とする）ことによって、前記実施の形態よりもヒビが表示されるタイミングと割れ演出の実行タイミングとを分かり易くできる。

【０９５７】

また、前記実施の形態では、レイヤ４画像描画領域にヒビ態様にて表示したガラス板画像００６ＳＧ３０１を非表示としたタイミングで、レイヤ５画像描画領域において割れ態様に変化するガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示を開始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、ヒビ態様にて表示したガラス板画像００６ＳＧ３０１と割れ態様に変化するガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示時期は少なくとも一部が重複してもよい。

【０９５８】
　また、前記実施の形態では、本発明における割れ前兆画像として、ヒビ態様にて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることを示唆する画像であれば、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１以外の画像であってもよい。
【０９５９】
　また、前記実施の形態では、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出として、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に対してキック（図４５参照）、ハンマー（図４９参照）、パンチ（図５１参照）等で作用することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出としてガラス板００６ＳＧ３０１にキャラクタが作用する形態としては、上記したキック、ハンマー、パンチ等に加えて、或いは替えて、刀等の斬撃の作用によってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるようにしてもよい。特に、本実施の形態の背景変化演出としては、キャラクタがキックでガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる（キックの打撃により割れる）背景変化演出Ａ、キャラクタや可動体３２が作用することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる背景変化演出Ｂに加えて（図３０参照）、上記したように、キャラクタが刀でガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる（刀の斬撃により割れる）背景変化演出Ｃを実行可能とし、ガラス板００６ＳＧ３０１にキャラクタが作用するか否かやキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用する態様によって大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出として実行可能なガラス板００６ＳＧ３０１Ａの割れる演出パターンを増加させることができるとともに、割れ演出に対する遊技者の注目を一層高めることができる。
【０９６０】
　また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出としての割れ演出において、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された際に遊技者が違和感を感じてしまうことを防止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されるタイミング（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れが開始されるタイミング）からはホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されてからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるまでのスピード感を高め、勢いがあって印象に残り易い割れ演出を提供することができる。
【０９６１】
　更に、上記のように割れ演出としてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示しない場合は、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを表示するのではなく、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１自体が割れるように表示を行ってもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されることが無いので、割れ演出の実行時にガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されることにより遊技者が違和感を感じてしまうことを防止することができる。
【０９６２】
　また、前記実施の形態では、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂとして割れ演出が実行される際に、透過性を有する破片画像００６ＳＧ３０２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂとして割

れ演出が実行される際には、透過性を有さない破片画像００６ＳＧ３０２がを表示されるようにしてもよい。特に、このように背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂとして割れ演出が実行される際に、透過性を有する破片画像００６ＳＧ３０２が表示される場合は、割れ演出の実行直前まで画像表示装置５の表示領域において表示されていた背景画像の一部が破片画像００６ＳＧ３０２に表示されるようにしてもよい。

【０９６３】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として割れ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のではなく、これら第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出以外の演出として割れ演出を実行可能としてもよい。例えば、可変表示中であって、遊技者にとって有利度が低い大当り遊技状態（例えば、大当り遊技終了御後に時短状態に制御される非確変大当りや、ラウンド数が２ラウンドの確変大当りＣの大当り遊技状態）に制御されることが報知された後のタイミング、或いは、当該可変表示終了後の大当り遊技状態において、遊技者にとって有利度が高い大当り遊技状態（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される大当りであってラウンド数が１０ラウンドである確変大当りＡの大当り遊技状態）に制御されることを改めて報知する昇格演出や、可変表示中であって、大当り遊技状態に制御されないことが報知された後に、大当り遊技状態に制御されることを改めて報知する復活演出として割れ演出を実行してもよい。

【０９６４】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出を実行する際には、キャラクタや可動体３２の作用、ヒビの表示等が行われた後にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れが実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、キャラクタや可動体３２の作用やヒビの表示等が行われることなくホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示やガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れが実行される場合を設けてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行による意外感を遊技者に対して与えることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０９６５】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１（及び該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ）を割れ対象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、これら割れ演出としては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１や該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ以外の画像を割れ対象（例えば、セリフ予告演出やカットイン演出の割れ演出であれば操作促進画像００６ＳＧ３１０）としてもよい。

【０９６６】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３をガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、背景画像よりも上位の画像として表示することによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、破片画像００６ＳＧ３０２、及び背景画像の少なくとも一部を一時的に遊技者から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、これら割れ演出としては、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａと背景画像との間の画像と

して表示してもよい。

【０９６７】

また、前記実施の形態では、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出の割れ演出として、キャラクタが画像表示装置５の表示領域の奥側から手前側に向けてガラス板画像００６ＳＧ３０１に対して作用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、キャラクタの画像をガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位の描画領域において描画・配置する等することによって（図３、図４参照）、キャラクタが画像表示装置５の表示領域の手前側から奥側に向けてガラス板画像００６ＳＧ３０１に対して作用するようにしてもよい。

【０９６８】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、通常の平面画像として破片画像００６ＳＧ３０２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、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出では、破片画像００６ＳＧ３０２を立体視可能な３Ｄ画像として表示してもよい。このようにすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、割れ演出としての３Ｄの破片画像００６ＳＧ３０２の表示によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。

【０９６９】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、破片画像００６ＳＧ３０２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、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度を異ならせてもよい。このようにすることで、例えば、強発展演出やカットイン演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度を第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度よりも低速とすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。

【０９７０】

また、前記実施の形態では、図５９及び図６０に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出としては、透過性を有する破片画像００６ＳＧ３０２を表示する一方で、擬似連演出及び弱発展演出の割れ演出としては、透過性を有さない破片画像００６ＳＧ３０２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、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像００６ＳＧ３０２透過性の有無を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行によって表示された破片画像００６ＳＧ３０２の透過性の有無によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いか否かを認識させることができる。

【０９７１】

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。

【０９７２】

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。尚、スロットマシンの場合、通常状態は非ＡＴ状態、有利状態はビッグボーナス、レギュラーボーナス、アシストタイム（ＡＴ）、特別状態はアシストタイム（ＡＴ）等が該当する。

【０９７３】

また、前記実施の形態では、大入賞口への遊技球の進入が可能となることによって、始動入賞口や一般入賞口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ようになる大当り遊技状態を有利状態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、通常状態よりも入賞口に遊技球が入賞し易くなる、大当り遊技状態に制御され易くなる等の遊技者にとって有利となる遊技状態であれば、時短状態や確変状態を有利状態としてもよい。

【０９７４】

また、本発明の遊技機は、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。

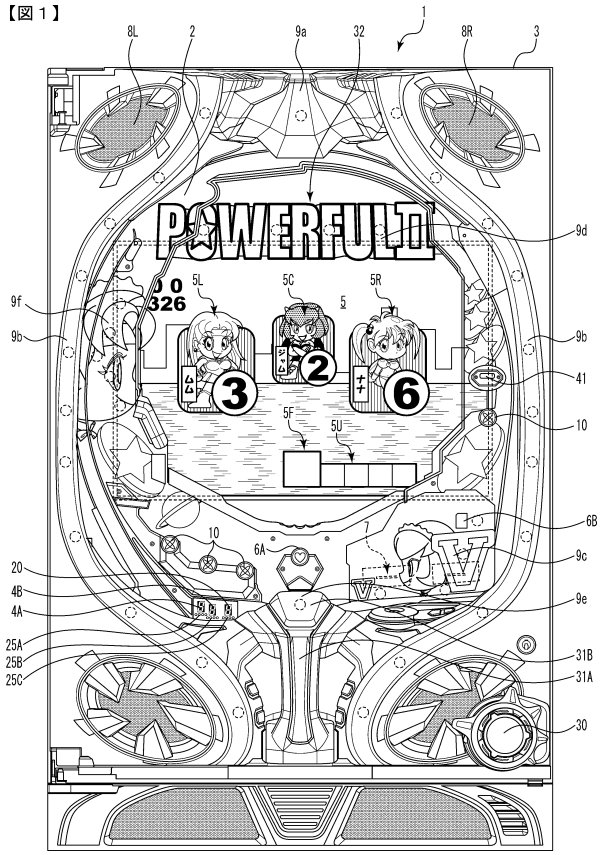
【符号の説明】

【０９７５】

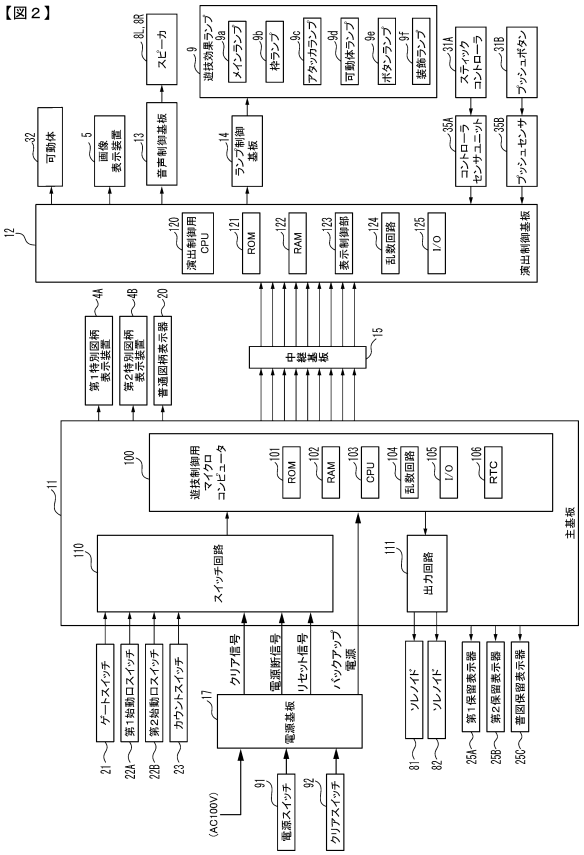
１	パチンコ遊技機
４Ａ	第１特別図柄表示装置
４Ｂ	第２特別図柄表示装置
５	画像表示装置
１００	遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０	演出制御用ＣＰＵ

【図面】

【図１】



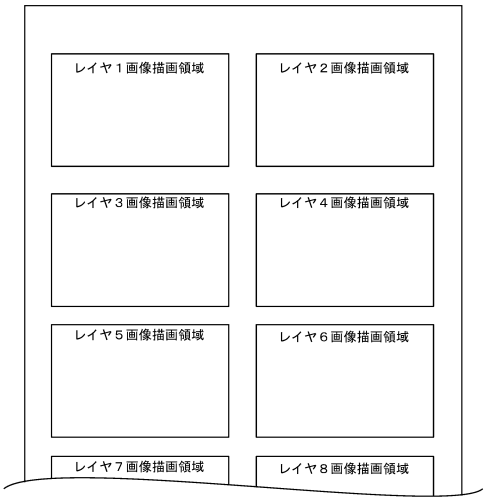
【図２】



【図３】

【図３】

ＶＲＡＭの内容



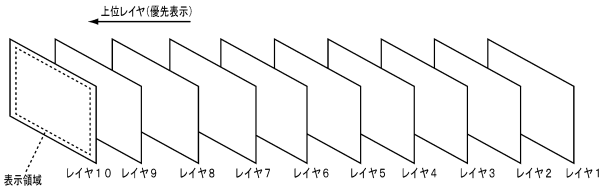
【図４】

【図４】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ１画像描画領域	背景画像	低 ↕ 高
レイヤ２画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ３画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ４画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ５画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ６画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ７画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ８画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ９画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ１０画像描画領域	小図柄	

【図５】

【図５】



【図６】

【図６】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第１可変表示開始	第１特図の可変表示の開始を指定
80	02	第２可変表示開始	第２特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第１始動口入賞指定	第１始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第２始動口入賞指定	第２始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第１保留記憶数通知	第１保留記憶数を通知
C2	XX	第２保留記憶数通知	第２保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン）を指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第１可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第２可変表示結果指定	大当り（確変Ａ）
8C	02	第３可変表示結果指定	大当り（確変Ｂ）
8C	03	第４可変表示結果指定	大当り（確変Ｃ）
8C	04	第５可変表示結果指定	大当り（非確変）

【図７】

【図７】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図８】

【図８】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態・時短状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図９】

【図９】

（Ａ）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第１特図	１～50	非確変
	51～80	確変Ａ
	81～95	確変Ｂ
	96～100	確変Ｃ
第２特図	１～50	非確変
	51～100	確変Ａ

（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	大当り当選まで	大当り当選まで	１０
確変Ｂ	大当り当選まで	大当り当選まで	５
確変Ｃ	大当り当選まで	大当り当選まで	２
非確変	無し	１００回	５

【図１０】

【図１０】

（Ａ）通常状態（低確低ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ（はずれ）
PA1-2	5750	同種別保留２個短縮→非リーチ（はずれ）
PA1-3	3750	同種別保留３個短縮→非リーチ（はずれ）
PA2-1	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2	60000	擬似連１回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα（はずれ）
PA2-3	70000	ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（はずれ）
PA2-4	90000	擬似連２回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα →スーパーリーチβ（はずれ）
PB1-1	20000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2	60000	擬似連１回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα（大当り）
PB1-3	70000	ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（大当り）
PB1-4	90000	擬似連２回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα →スーパーリーチβ（大当り）

（Ｂ）時短状態・確変状態（低確高ベース状態・高確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-4	3000	非リーチ（はずれ）
PA1-5	6500	非リーチ（はずれ）
PA1-6	15000	非リーチ（はずれ）
PA2-5	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-6	30000	ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（はずれ）
PA2-7	45000	ノーマルリーチ→スーパーリーチδ（はずれ）
PB1-5	15000	非リーチ（大当り）
PB1-6	30000	ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（大当り）
PB1-7	45000	ノーマルリーチ→スーパーリーチδ（大当り）

【図１１】

【図１１】

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＡ
（低ベース状態用、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR3)	変動パターン
1～660	PA1-1
661～900	PA2-1
901～970	PA2-2
971～990	PA2-3
991～997	PA2-4

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＢ
（低ベース状態用、同種保留記憶数２個）

判定値(MR3)	変動パターン
1～700	PA1-2
701～900	PA2-1
901～970	PA2-2
971～990	PA2-3
991～997	PA2-4

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＣ
（低ベース状態用、同種保留記憶数３個）

判定値(MR3)	変動パターン
1～750	PA1-3
751～900	PA2-1
901～970	PA2-2
971～990	PA2-3
991～997	PA2-4

（Ｄ）はずれ用変動パターン判定テーブルＤ
（高ベース状態用）

判定値(MR3)	変動パターン
1～300	PA1-4
301～550	PA1-5
551～750	PA1-6
751～900	PA2-5
901～970	PA2-6
971～997	PA2-7

（Ｅ）大当り用変動パターン判定テーブルＡ
（低ベース用）

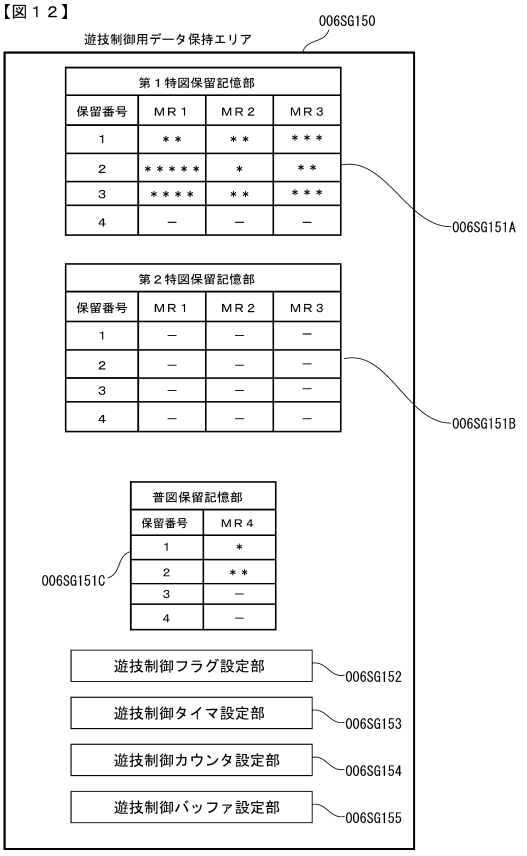
判定値(MR3)	変動パターン
1～30	PB1-1
31～200	PB1-2
201～500	PB1-3
501～997	PB1-4

（Ｆ）大当り用変動パターン判定テーブルＢ
（高ベース用）

判定値(MR3)	変動パターン
1～100	PB1-5
101～400	PB1-6
401～997	PB1-7

【図１２】

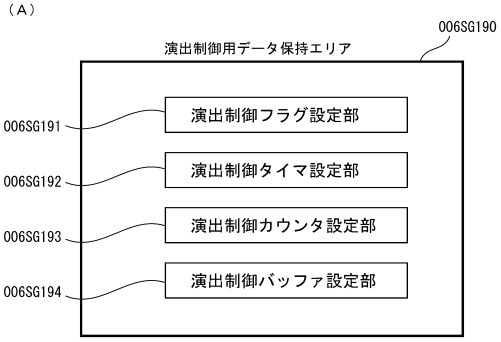
【図１２】



【図１３】

【図１３】

（Ａ）



（Ｂ）

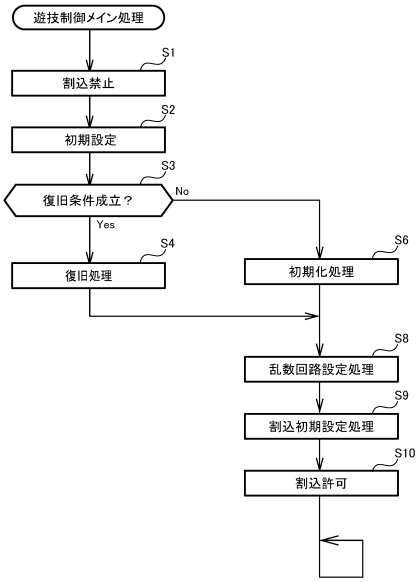
始動入賞時受信コマンドバッファ　006SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	変動カテゴリ	保留表示フラグ	連続割れ演出フラグ
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	１	１
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	－	－
	１－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
第２特図保留記憶	２－０	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－１	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－２	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－３	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（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"→ ☆

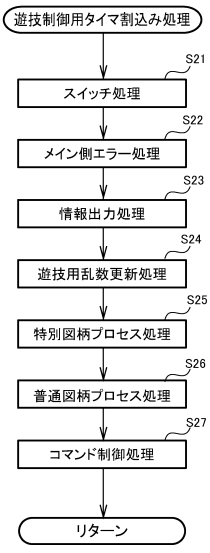
【図１４】

【図１４】



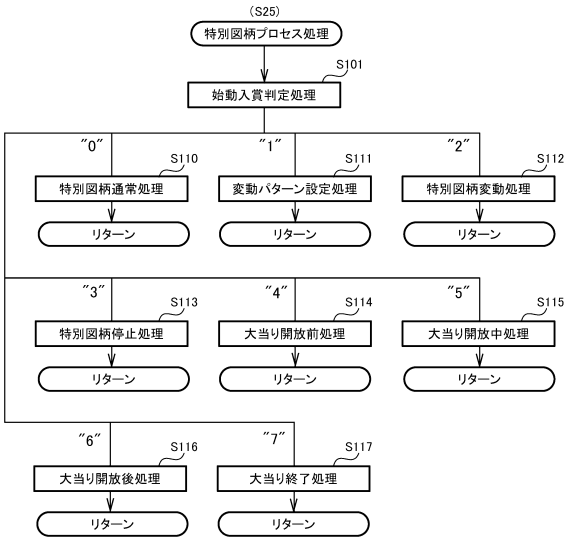
【図１５】

【図１５】



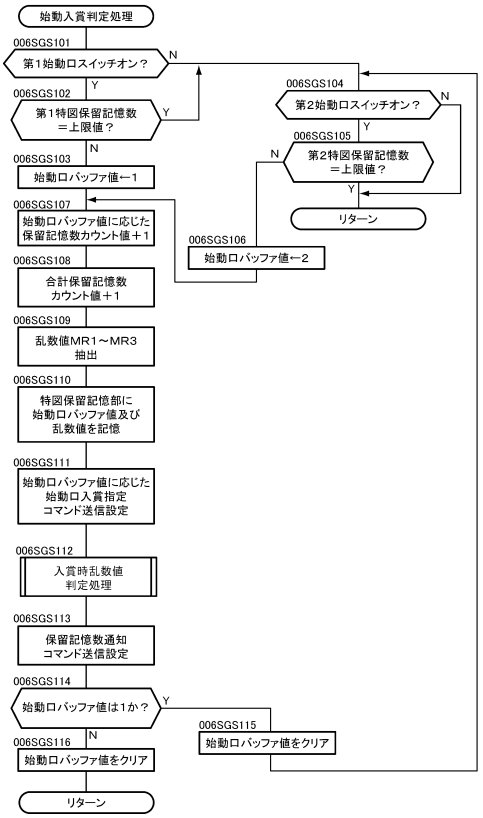
【図１６】

【図１６】



【図１７】

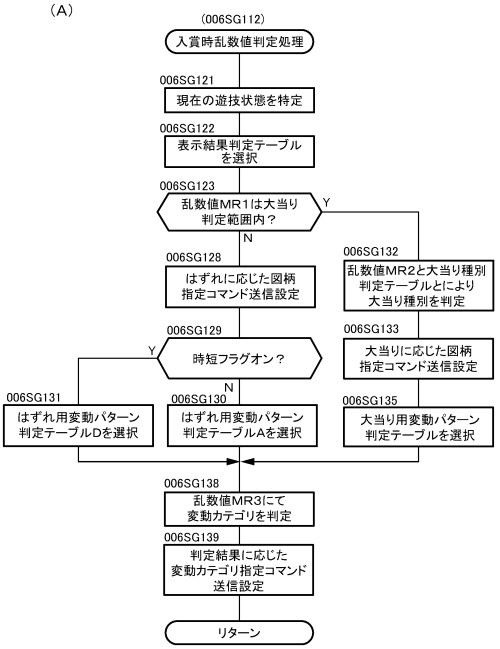
【図１７】



【図１８】

【図１８】

（A）

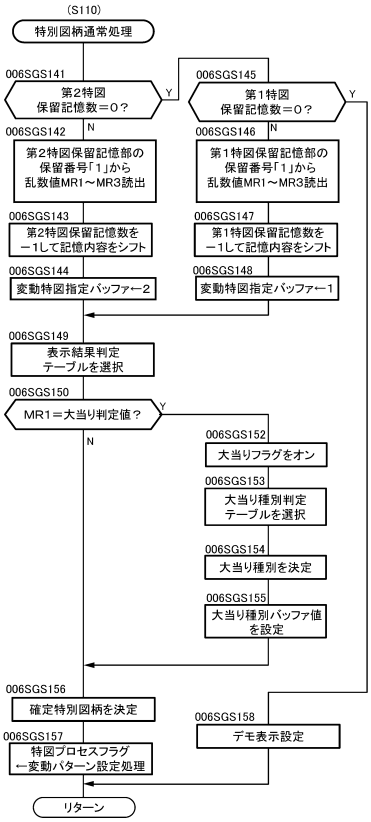


（B）

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

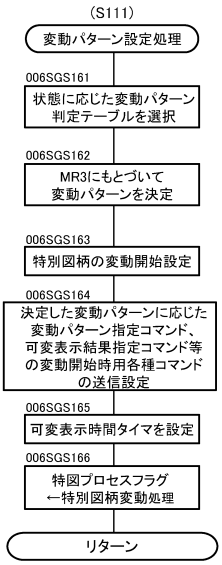
【図１９】

【図１９】



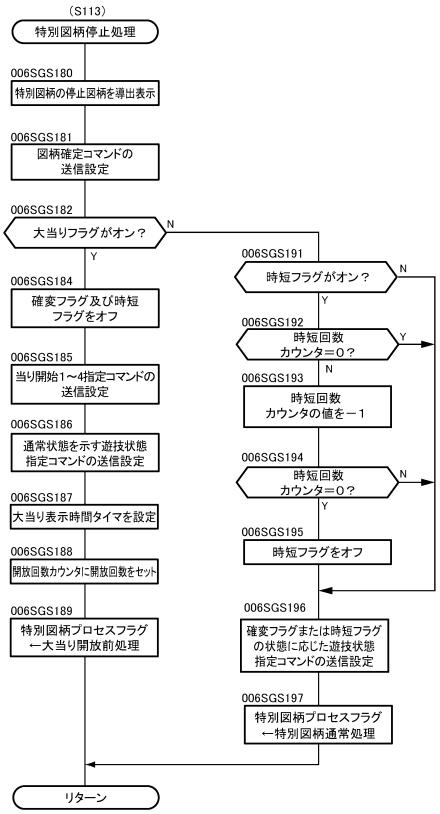
【図２０】

【図２０】



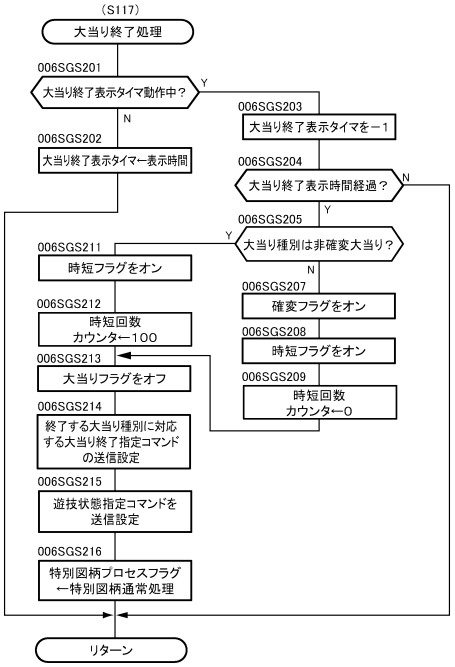
【図２１】

【図２１】



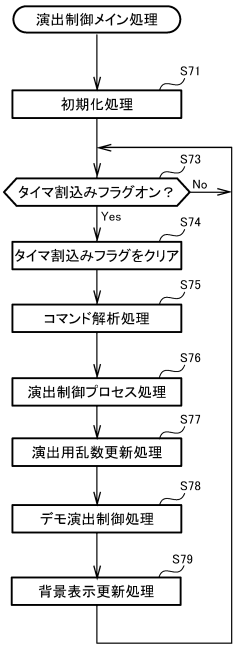
【図２２】

【図２２】



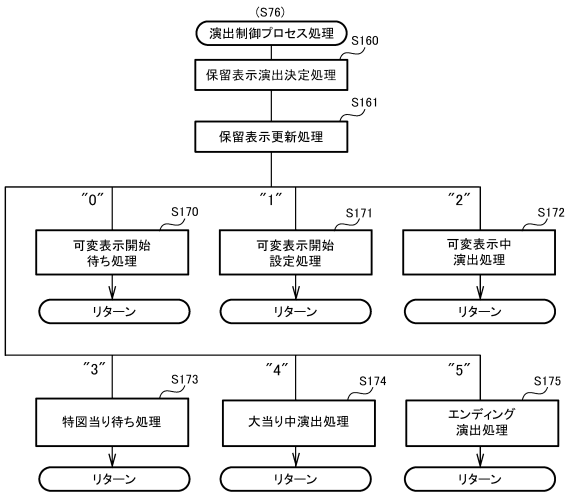
【図２３】

【図２３】



【図２４】

【図２４】



【図２５】

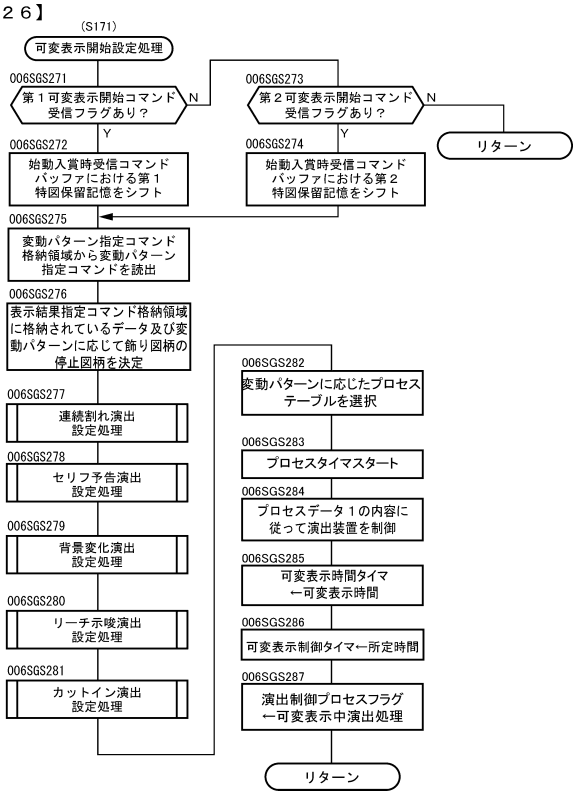
【図２５】

保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示結果	保留表示演出非実行	保留表示演出実行	
		演出パターンＡ	演出パターンＢ
大当り	５％	２５％	７０％
非リーチ（はずれ）	９５％	５％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	７５％	２０％	５％
Ｓリーチ（はずれ）	６５％	２５％	１０％

【図２６】

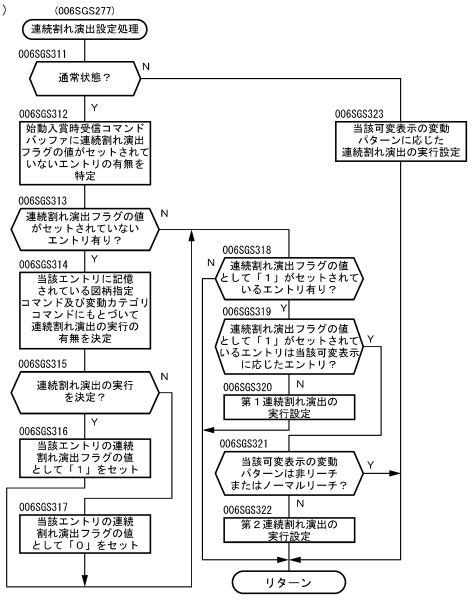
【図２６】



【図２７】

【図２７】

（Ａ）



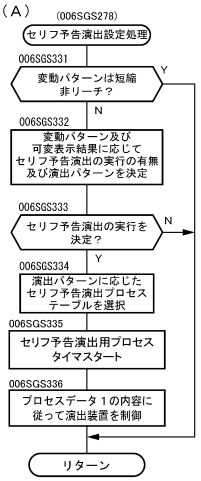
（Ｂ）　通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合

可変表示結果	連続割れ演出非実行	連続割れ演出実行
大当り	２０％	８０％
非リーチ（はずれ）	８０％	２０％
Ｎリーチ（はずれ）	６０％	４０％
Ｓリーチ（はずれ）	５０％	５０％

【図２８】

【図２８】

（Ａ）



（Ｂ）

セリフ予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

変動パターン及び可変表示	セリフ予告演出非実行	セリフ予告演出実行		
		演出パターンＡ	演出パターンＢ	演出パターンＣ
非リーチ（はずれ）	７０％	３０％	０％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	６０％	３５％	５％	０％
Ｓリーチ（はずれ）	４０％	１０％	２０％	３０％
大当り	１０％	５％	１０％	７５％

（Ｃ）

演出パターン	演出内容
演出パターンＡ	割れ演出で生成された領域にて「チャンス！？」表示
演出パターンＢ	割れ演出で生成された領域にて「熱い！」表示
演出パターンＣ	割れ演出で生成された領域にて「激アツ！」表示

【図２９】

【図２９】

（Ａ）背景変化の実行の有無及び背景変化演出の演出パターン決定割合

大当り保留の有無	背景変化非実行	背景変化実行	
	背景変化演出非実行	背景変化演出実行（失敗パターン）	背景変化演出実行（成功パターン）
無し	６０％	３０％	１０％
有り	３０％	０％	７０％

（Ｂ）リーチ示唆演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

変動パターン	リーチ示唆演出非実行	リーチ示唆演出実行（失敗パターン）	リーチ示唆演出実行（成功パターン）
非リーチ	８０％	２０％	０％
リーチ	３０％	０％	７０％

（Ｃ）カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

可変表示結果	カットイン演出非実行	カットイン演出実行	
		演出パターンＸ	演出パターンＹ
はずれ	６５％	３０％	５％
大当り	１０％	２０％	７０％

【図３０】

【図３０】

通常状態において実行可能な演出１

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
第１連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	・先読み対象よりも前の可変表示で実行
第２連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	・先読み対象の可変表示で実行
セリフ予告演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行し、該割れ演出の対象領域でセリフを表示 ・割れ演出の対象領域で表示するセリフで期待度示唆 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	
背景変化演出Ａ	・割れ演出を実行して背景画像を変更	キャラクタ	有り	全体	・失敗（キャラクタ出現失敗）パターン有り
背景変化演出Ｂ	・割れ演出を実行して背景画像を変更	無し	有り	全体	・１段階目→２段階目と段階的に割れる演出 ・失敗（２段階目は割れない）パターン有り
擬似連演出	・飾り図柄が特定の組み合わせで仮停止→割れ演出 ・１回目と２回目として割れるガラス板の色を異ならせることによって期待度示唆	可動体	有り	全体	
リーチ示唆演出	・割れ演出を実行してリーチの成立を示唆 （割れたらリーチ成立）	キャラクタ	有り	全体	・失敗（割れない）パターン有り

【図３１】

【図３１】

通常状態において実行可能な演出２

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
弱余韻演出	Ｎリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチαのリーチ演出への移行を報知	キャラクタ	無し	全体	
強余韻演出Ａ	Ｓリーチαのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチβのリーチ演出への移行を報知	可動体	無し	全体	
強余韻演出Ｂ	Ｓリーチαのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチβのリーチ演出への移行を報知	無し	有り	全体	
カットイン演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行してカットイン画像表示 ・表示されるカットイン画像によって期待度示唆	無し	無し	全体	
結果報知演出	ボタン操作後に割れ演出を実行して可変表示結果を報知	可動体	有り	全体	・ボタン操作により可動体のガタ動作→ヒビ発生→割れ発生 ・失敗（可動体非動作）パターン有り

【図３２】

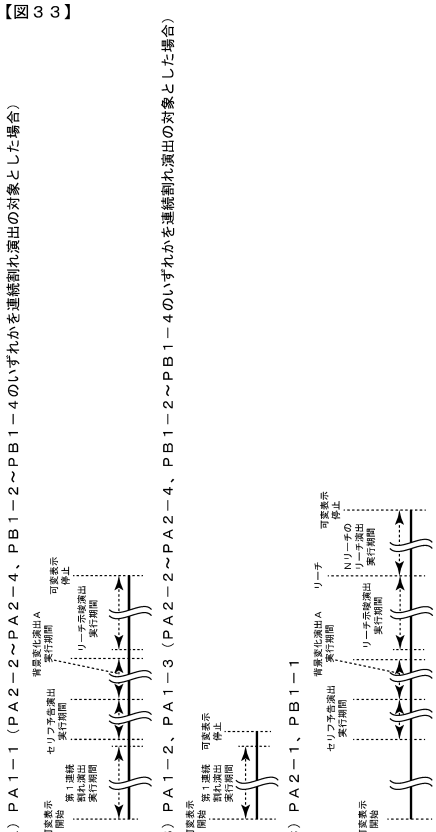
【図３２】

時短状態・確変状態において実行可能な演出

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
第１連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	
第２連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	
背景変化演出Ａ	・割れ演出を実行して背景画像を変更	キャラクタ	有り	全体	・失敗（キャラクタ出現失敗）パターン有り
弱余韻演出	Ｎリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチαのリーチ演出への移行を報知	キャラクタ	無し	全体	
強余韻演出Ａ	Ｎリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチβのリーチ演出への移行を報知	可動体	無し	全体	
カットイン演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行してカットイン画像表示 ・表示されるカットイン画像によって期待度示唆	無し	無し	全体	
結果報知演出	ボタン操作後に割れ演出を実行して可変表示結果を報知	可動体	有り	全体	・失敗（可動体非動作）パターン有り

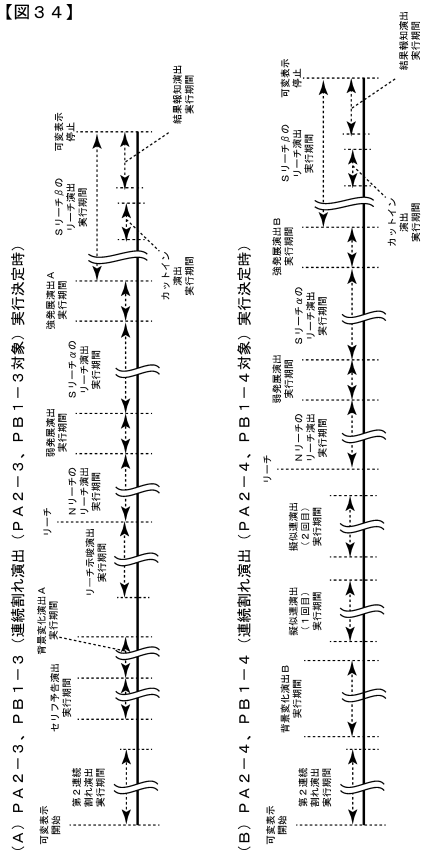
【図３３】

【図３３】



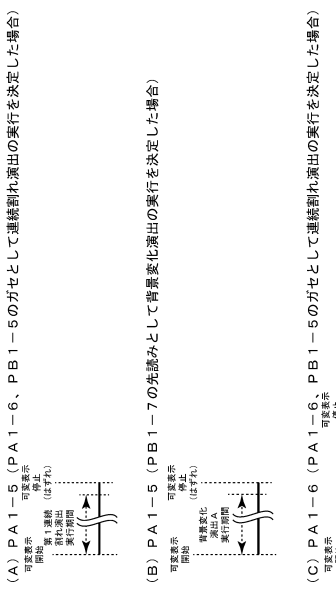
【図３４】

【図３４】



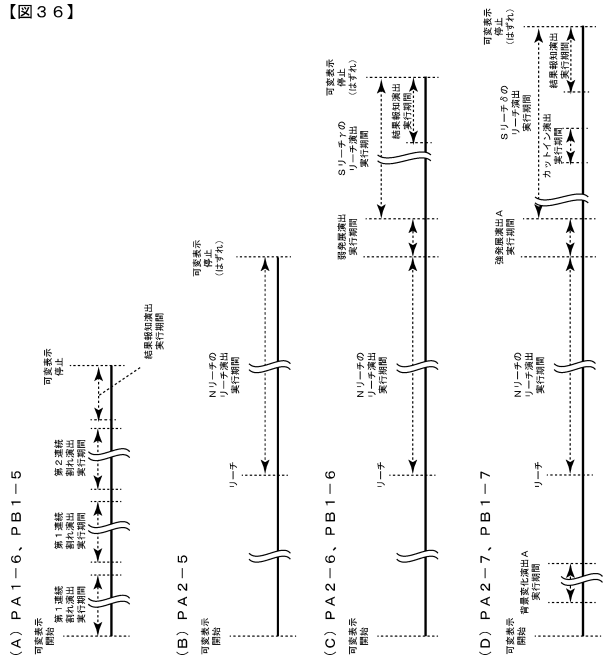
【図３５】

【図３５】

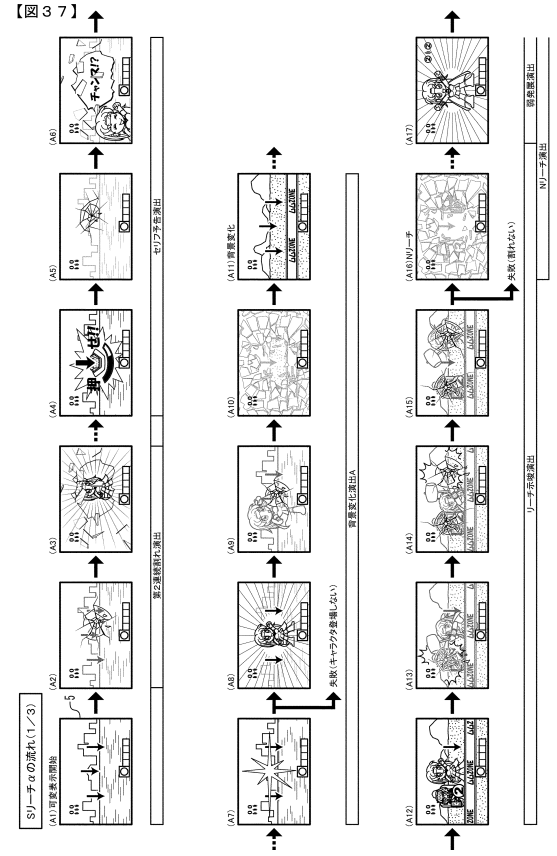


【図３６】

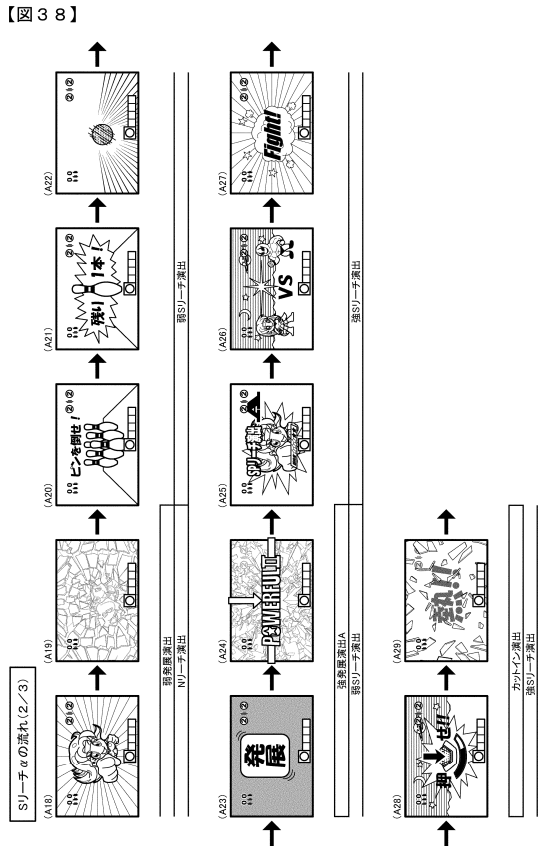
【図３６】



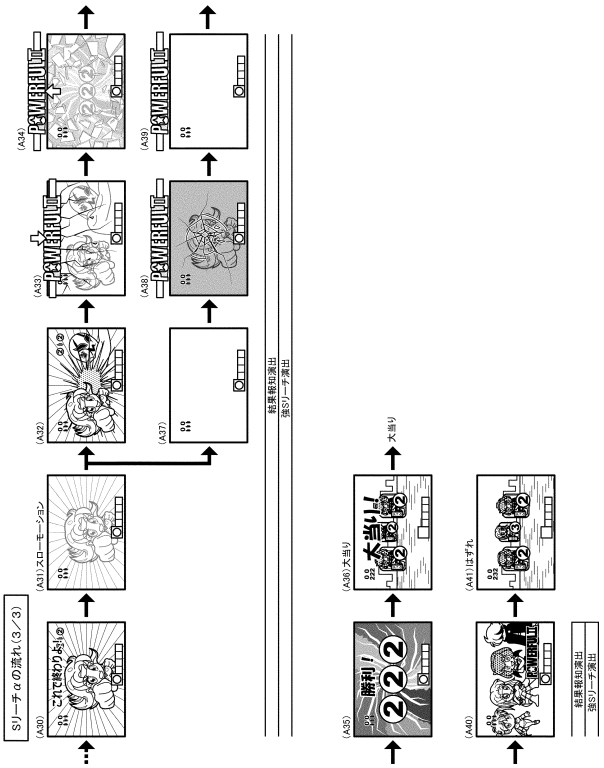
【図３７】



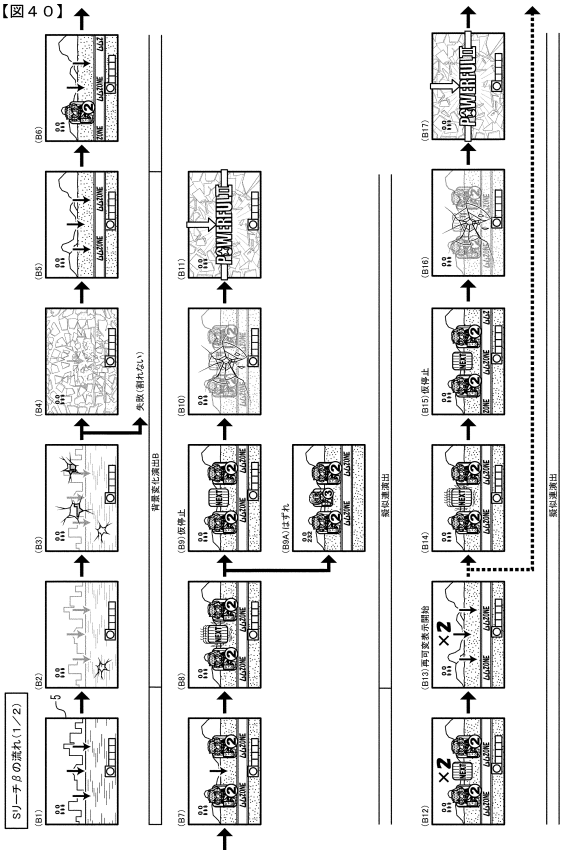
【図３８】



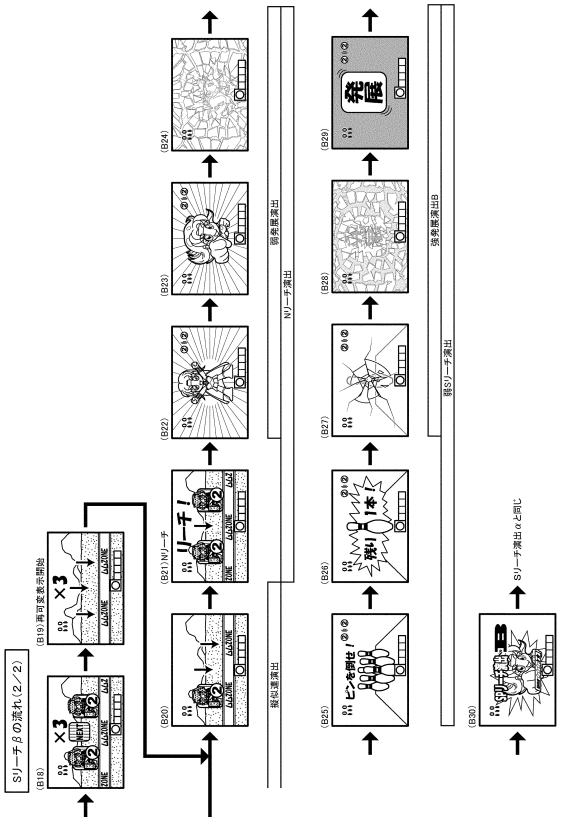
【図３９】



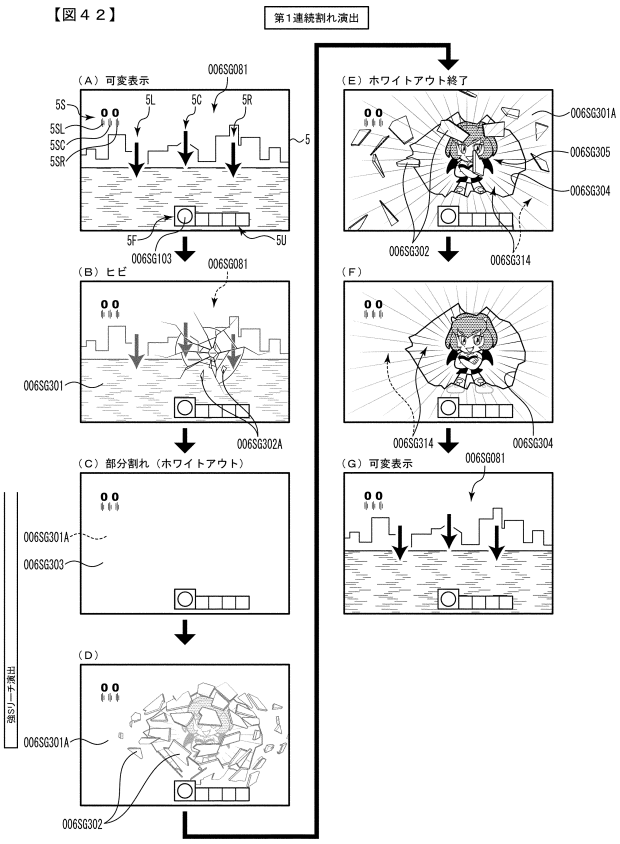
【図４０】



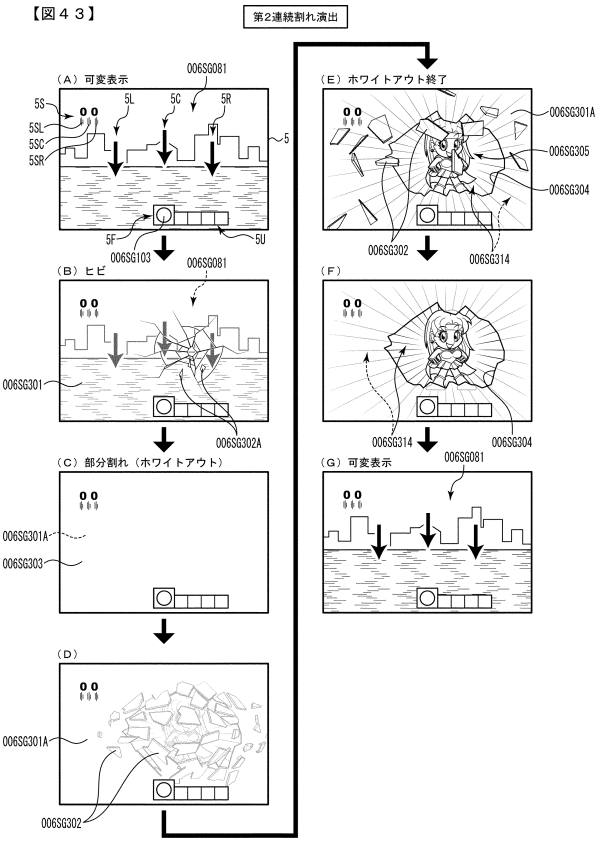
【図４１】



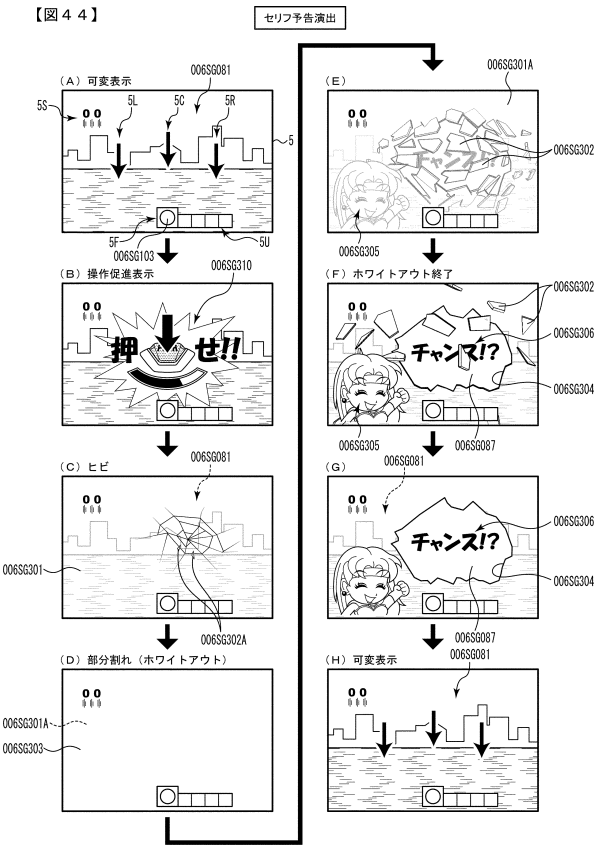
【図４２】



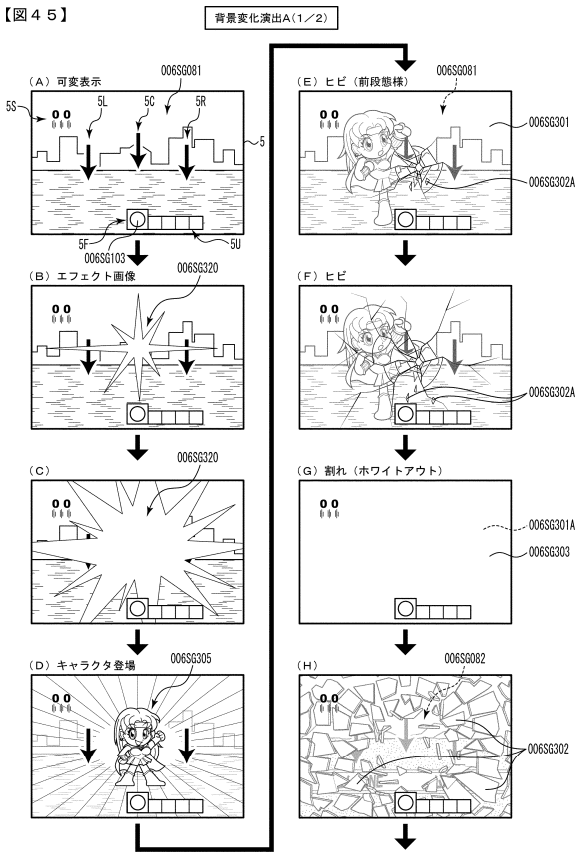
【図４３】



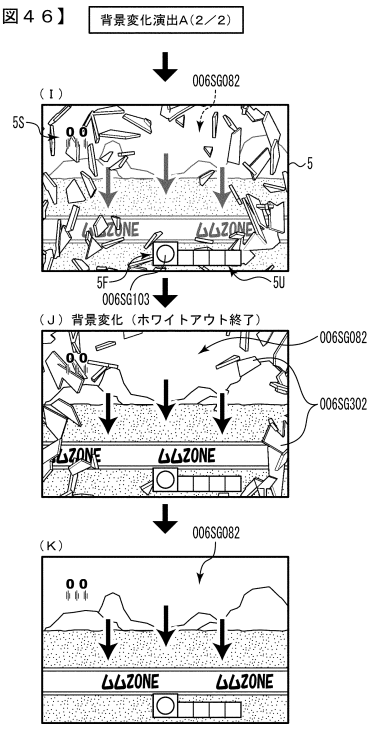
【図４４】



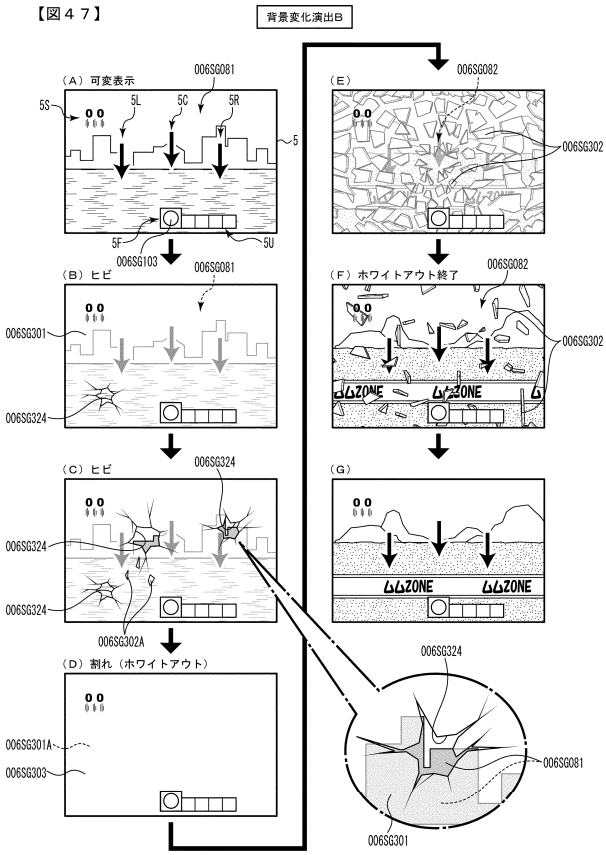
【図４５】



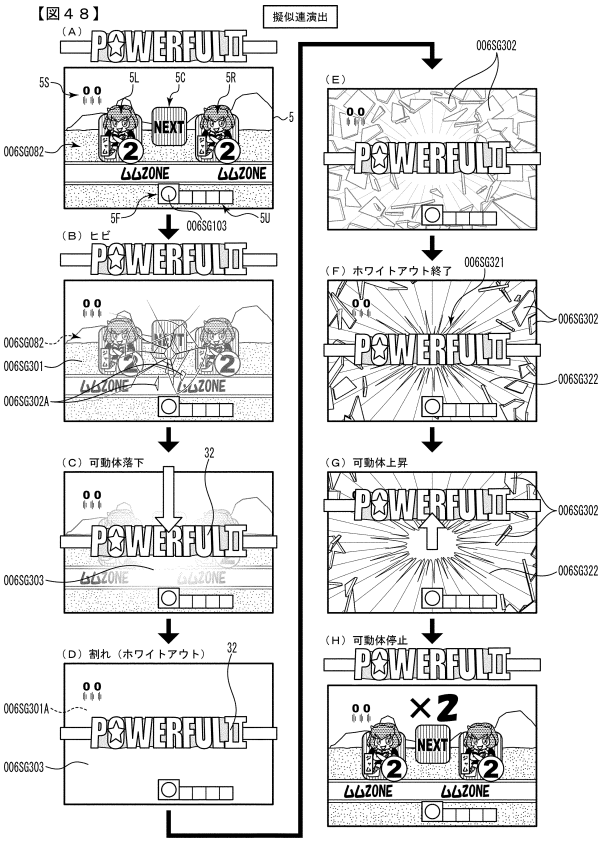
【図４６】



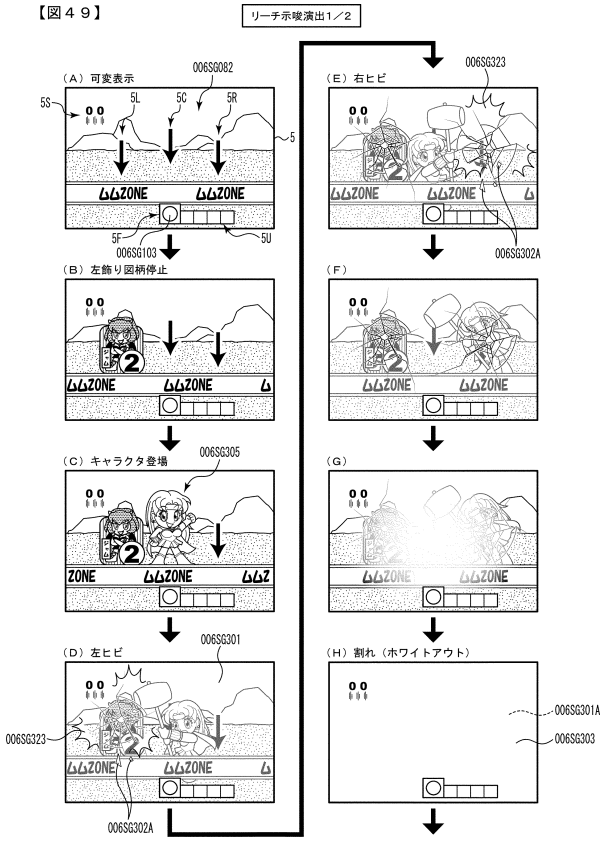
【図４７】



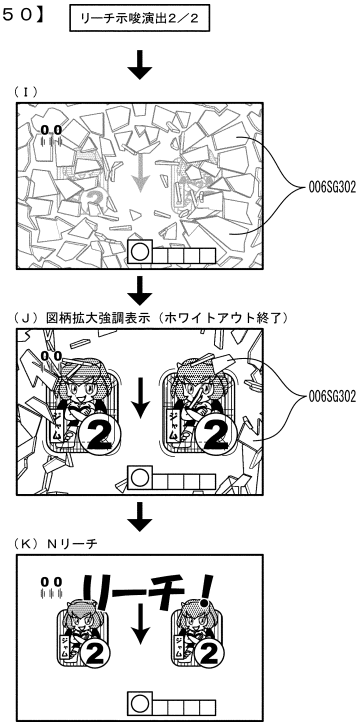
【図４８】



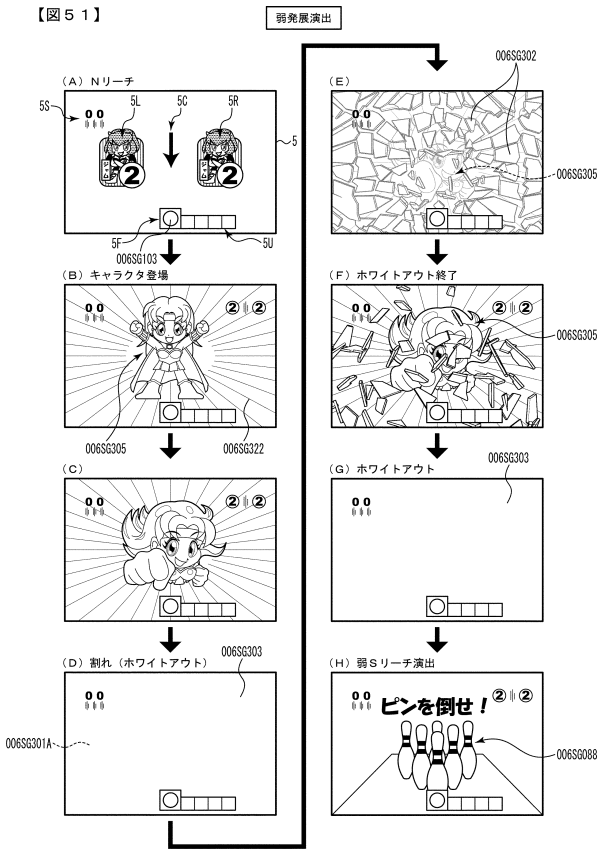
【図４９】



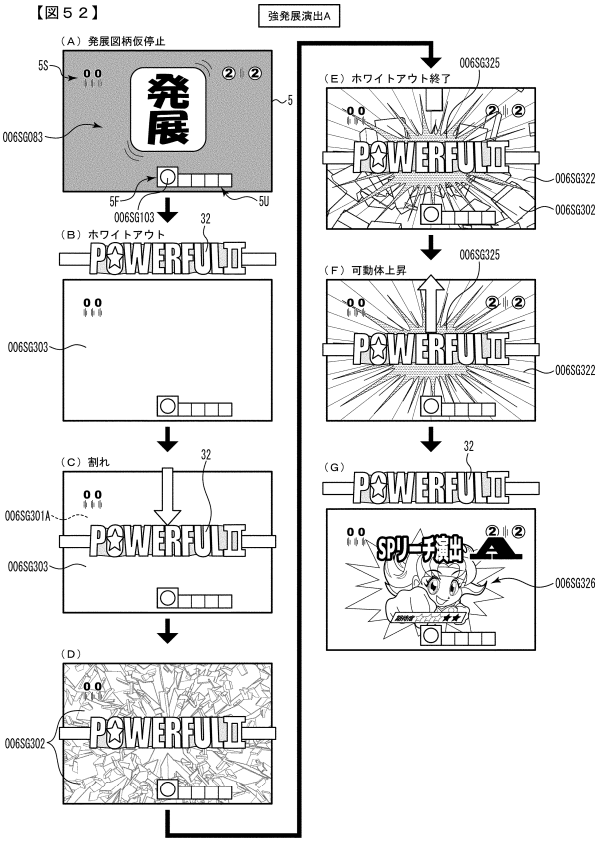
【図５０】



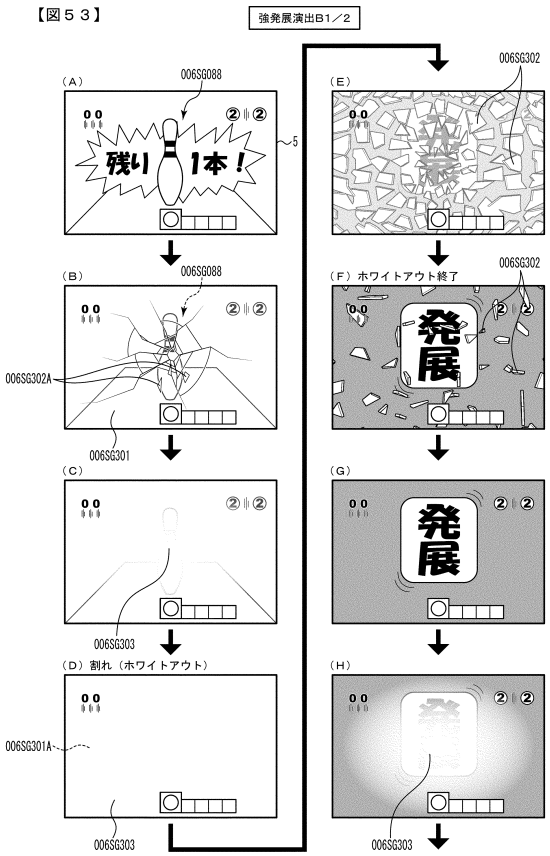
【図５１】



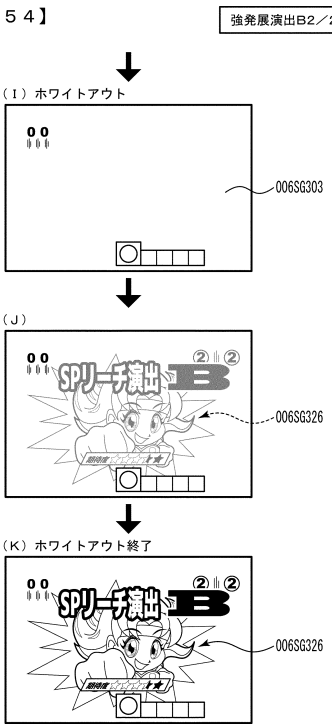
【図５２】



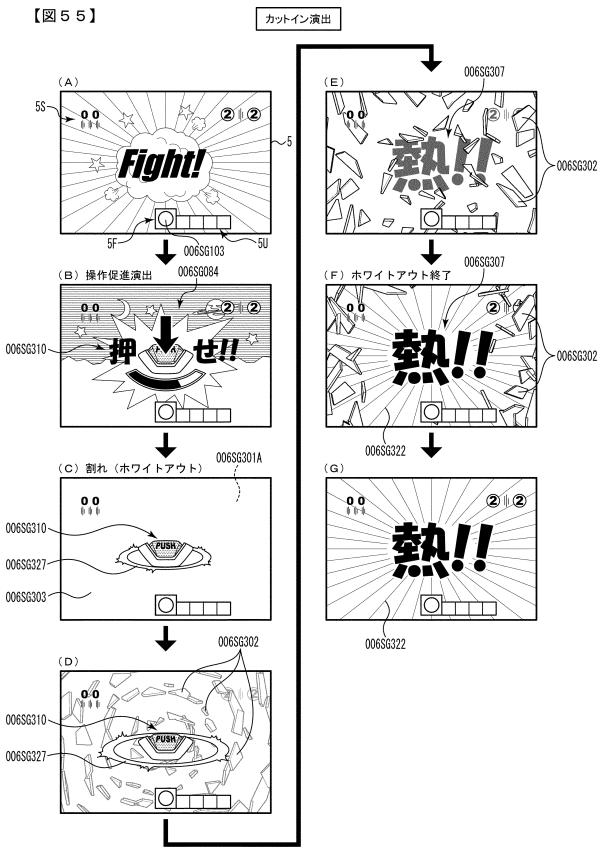
【図５３】



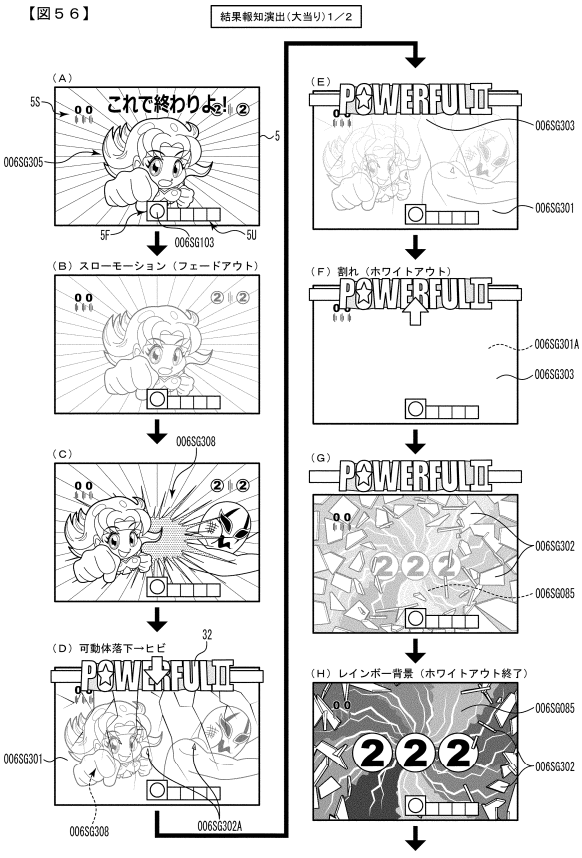
【図５４】



【図５５】

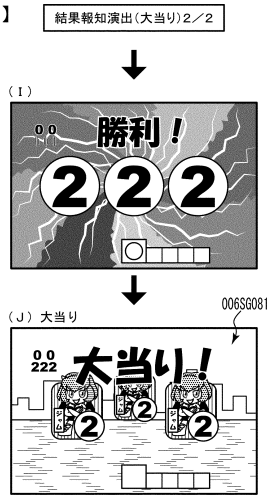


【図５６】



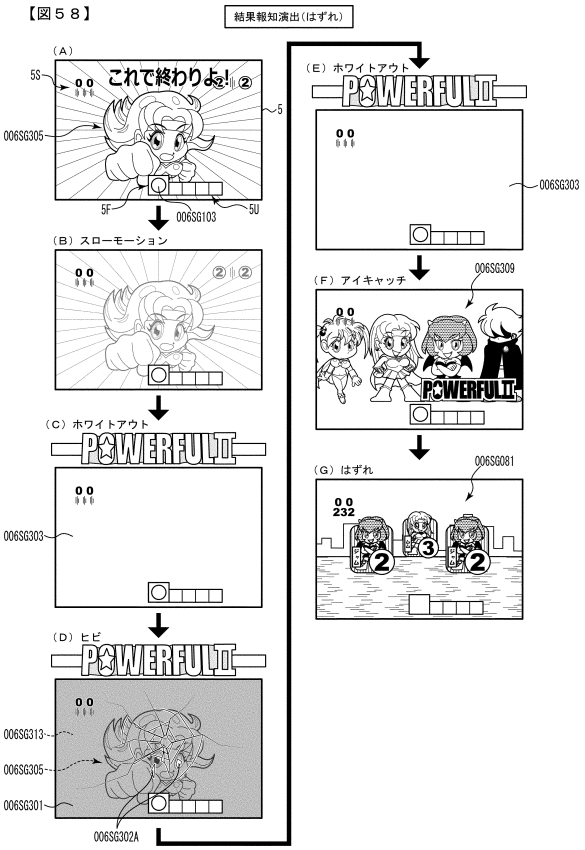
【図５７】

【図５７】



【図５８】

【図５８】



【図５９】

【図５９】

演出比較表１

演出名	前段動作期間（ボタン操作含まず）	ヒビ表示期間	ホワイトアウト表示前期間	ホワイトアウト表示後期間	破片画像表示期間	破片画像視認可能期間 ※２	破片画像表示形様
第１連続群れ演出	—	1段階目：500ms 2段階目：3000ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
第２連続群れ演出	—	1段階目：500ms 2段階目：3000ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
セリフ予告演出	—	1段階目：500ms 2段階目：5000ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
背景変化演出Ａ（成功パターン）	2000ms	2000ms	500ms	500ms	2500ms	2000ms	透過
背景変化演出Ａ（失敗パターン）	—	—	—	—	—	—	—
背景変化演出Ｂ（成功パターン）	—	1段階目：3000ms 2段階目：1500ms	500ms	500ms	1250ms	750ms	透過
背景変化演出Ｂ（失敗パターン１）	—	1段階目：1500ms	—	—	—	—	—
背景変化演出Ｂ（失敗パターン２）	—	1段階目：3000ms 2段階目：1500ms	—	—	—	—	—
擬似連演出	1500ms（可動体落下期間）	1500ms	500ms	500ms	1000ms	500ms	非透過
リーチ示唆演出（成功パターン）	10000ms	左ヒビ：8000ms 右ヒビ：4000ms	500ms	500ms	2000ms	1500ms	透過
リーチ示唆演出（失敗パターン）	14000ms	左ヒビ：12000ms 右ヒビ：8000ms ※１	—	—	—	—	—

※１：右ヒビの表示期間は、6000ms経過後に非リーチの報知を行う2000msの期間を含む

※２：破片画像視認可能期間は、破片画像表示期間からエフェクト表示前期間を除いた期間

【図６０】

【図６０】

演出比較表２

演出名	前段動作期間（ボタン操作含まず）	ヒビ表示期間	ホワイトアウト表示前期間	ホワイトアウト表示後期間	破片画像表示期間	破片画像視認可能期間 ※２	破片画像表示形様
背景展演出	4000ms	—	500ms	500ms	3500ms	3000ms	非透過
強背景展演出Ａ	1000ms（可動体落下期間）	—	1500ms	500ms	1500ms	1000ms	透過
強背景展演出Ｂ	—	1500ms	500ms	500ms	3000ms	2500ms	透過
カットイン演出	—	—	500ms	500ms	2500ms	2000ms	透過
結果報知演出（成功パターン）	500ms（可動体落下期間）	500ms	500ms	500ms	1500ms	1000ms	透過
結果報知演出（失敗パターン）	—	5500ms	—	—	—	—	—

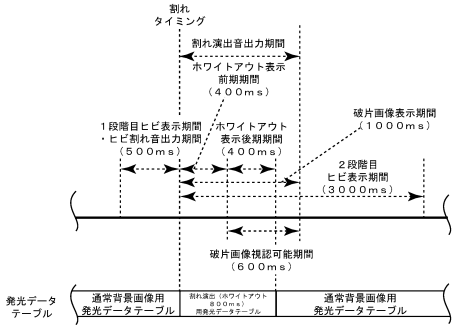
※１：右ヒビの表示期間は、4000ms経過後に非リーチの報知を行う2000msの期間を含む

※２：破片画像視認可能期間は、破片画像表示期間からエフェクト表示前期間を除いた期間

【図６１】

【図６１】

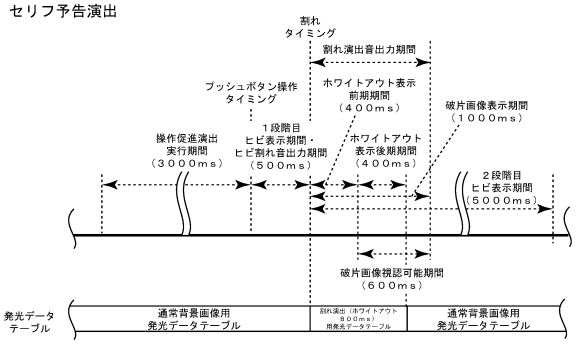
第１連続割れ演出、第２連続割れ演出



【図６２】

【図６２】

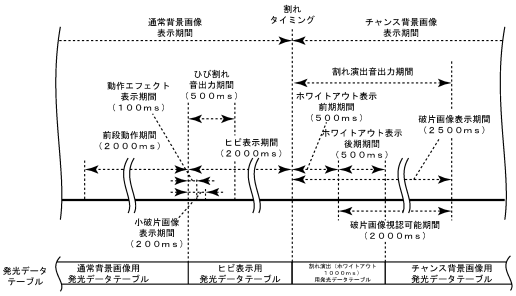
セリフ予告演出



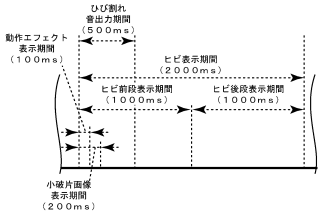
【図６３】

【図６３】

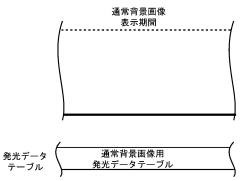
（Ａ）背景変化演出Ａ（成功パターン）



（Ｂ）背景変化演出Ａ（成功パターン）におけるヒビ表示期間詳細



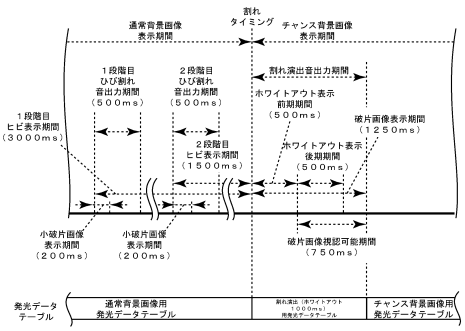
（Ｃ）背景変化演出Ａ（失敗パターン）



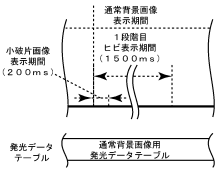
【図６４】

【図６４】

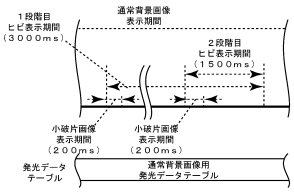
（Ａ）背景変化演出Ｂ（成功パターン）



（Ｂ）背景変化演出Ｂ（失敗パターン１）

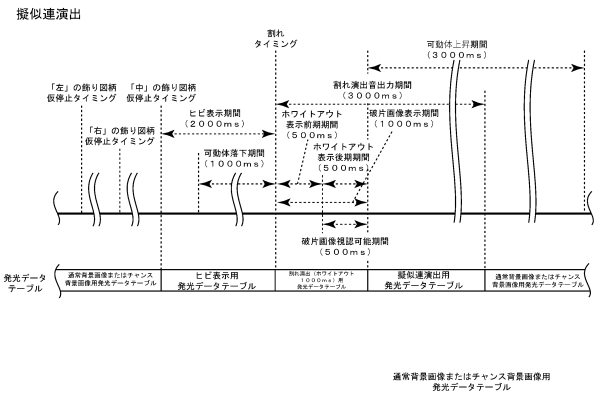


（Ｃ）背景変化演出Ｂ（失敗パターン２）



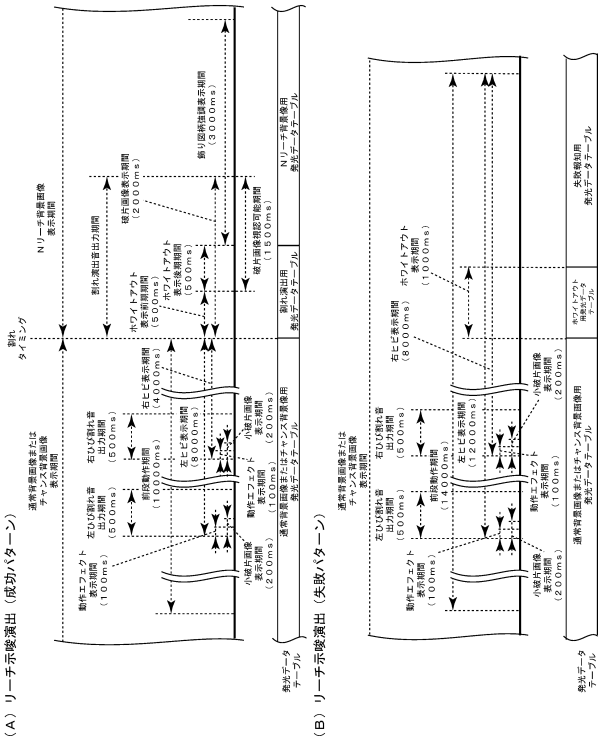
【図６５】

【図６５】



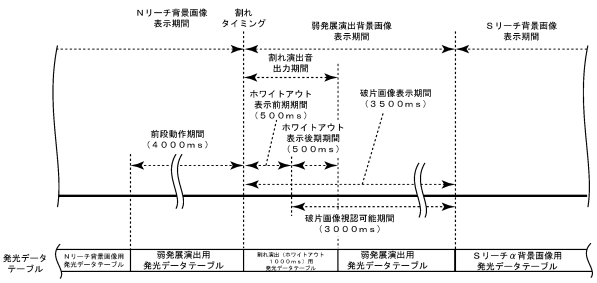
【図６６】

【図６６】



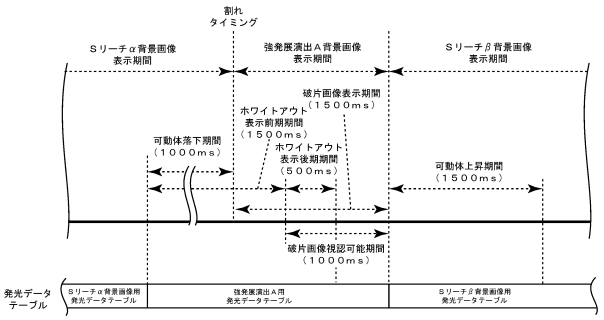
【図６７】

【図６７】



【図６８】

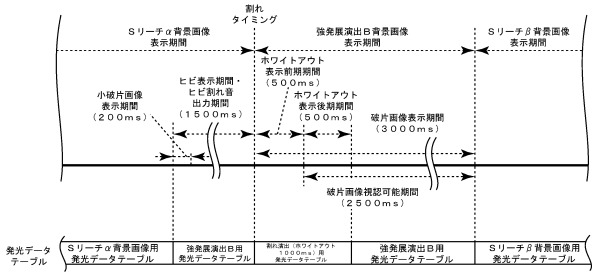
【図６８】



【図６９】

【図６９】

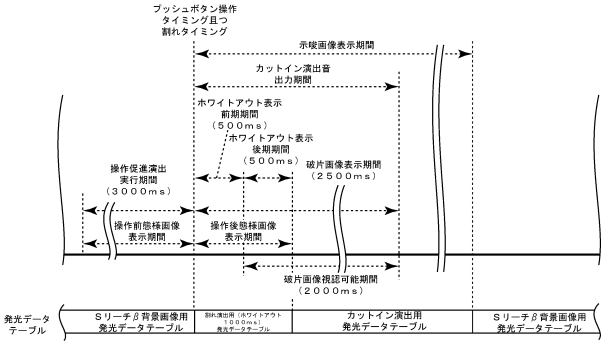
強発展演出Ｂ



【図７０】

【図７０】

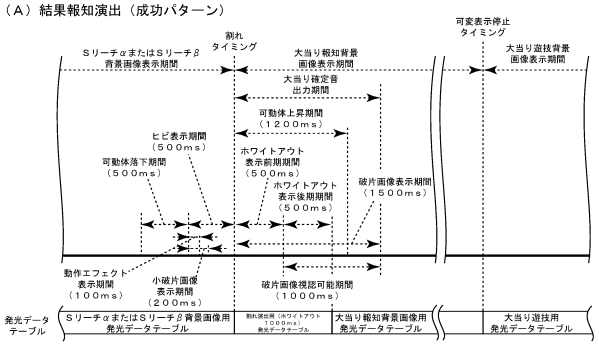
カットイン演出



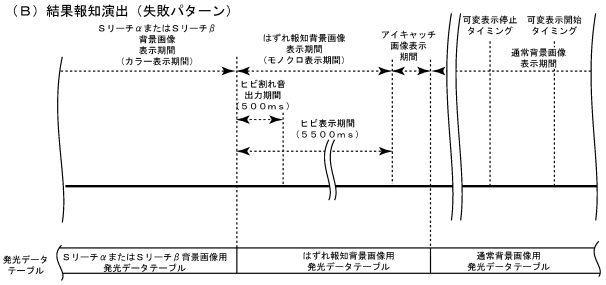
【図７１】

【図７１】

（Ａ）結果報知演出（成功パターン）



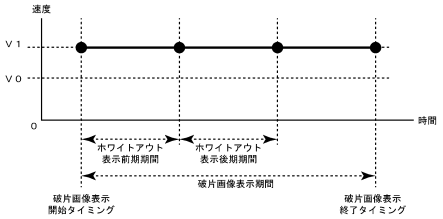
（Ｂ）結果報知演出（失敗パターン）



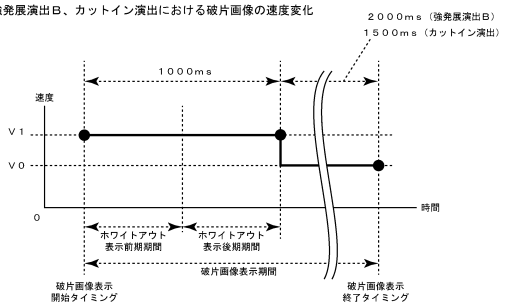
【図７２】

【図７２】

（Ａ）第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、
擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、結果報知演出における破片画像の速度変化



（Ｂ）強発展演出Ｂ、カットイン演出における破片画像の速度変化



【図７３】

【図７３】

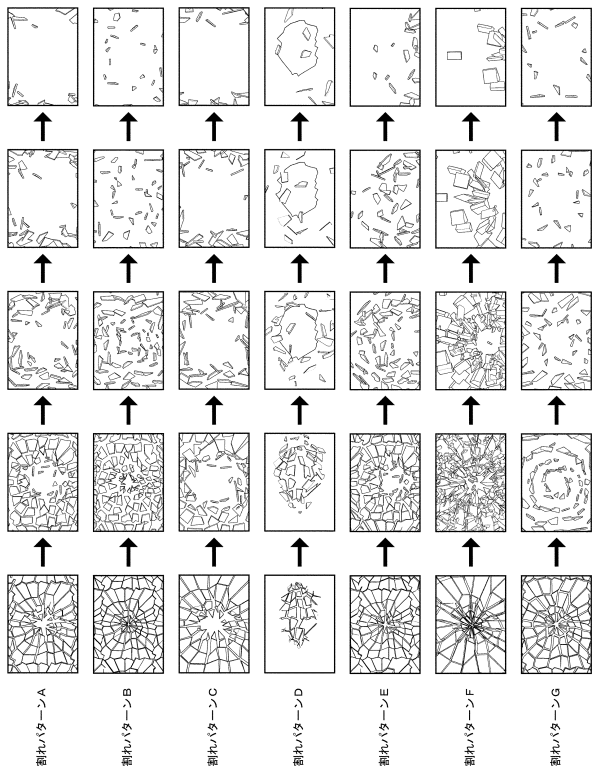
割れパターン一覧

割れパターン	演出名	作用主体	ヒビ態様	割れ範囲	破片画像表示態様	パラメータ 重力	重力方向	重力勾配	強度	変動量	繰り返し	粘性
割れパターンA	背景変化演出A リーチ示唆演出	キャラクタ		全体	透過 透過	0	180°	10	5	30%	13	0.1
割れパターンB	背景変化演出B 強発展演出B	無し		全体	透過 透過	0	0°	90	3	0%	15	0.1 0.4
割れパターンC	脱出連演出 結果報知演出	可動体		全体	非透過 透過	0	180°	60	7	30%	10	0.1
割れパターンD	第1連続割れ演出 第2連続割れ演出 セリフ予告演出	無し		一部	透過 透過 透過	3	180°	0	5	30%	17	0.1
割れパターンE	弱発展演出	キャラクタ	無し	全体	非透過	5	180°	10	3	30%	15	0.4
割れパターンF	強発展演出A	可動体	無し	全体	透過	5	180°	0	5	30%	前：30 後：7	前：0.1 後：0.4
割れパターンG	カットイン演出	無し	無し	全体	透過	2	0°	90	5	0%	12	0.1

重力・・・・・重力の設定。飛び散った破片が徐々に落下していく加速度を調整可能。重力なので一定ではなく加速度的に下方向へ徐々に速くなる。
重力方向・・・重力がかかる方向を設定。0度（上方向）を基準に上下左右方向を指定。
重力勾配・・・重力を2軸方向で寄りに調整。このパラメーターで設定した数値は『重力の方向』と合成される。前後、上下左右の30空間の方向すべてを指定可能。
※−90、90の値では、Z軸方向になるので実質的に『重力の方向』は無効扱い。
強度・・・・・飛び散る破片の勢いを調整。値を大きくすると破片の飛び散る速さが高速になる。
変動量・・・・破片の大きさがアニメーションに影響する度合いを調整可能。通常、現実世界では同じ物理衝撃が加わったとき、大きな重いものに対しては動かすのにより多くのエネルギーを必要とするため、同じ衝撃が加わった場合、小さいものは移動や回転が速く、大きな重いものは遅くなる。
その破片の大きさによる物理アニメーションの差を0〜100%で調整。0だと大きさや重さが考慮されないため、小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ動きになる。
※デフォルトで設定されている30%が自然界の物理法則に近い値。
繰り返し・・・割れる破片の大きさを調整。値を大きくすると一つ一つの破片が小さくなり破片の数も多くなる。
粘性・・・・・破片の動きに対する抵抗。値を大きくすると抵抗によって移動、回転のスピードが止まる時間が早まる。
また、粘着物に付着したように重力に対しても抵抗が適用されるため落下速度も遅くなる。

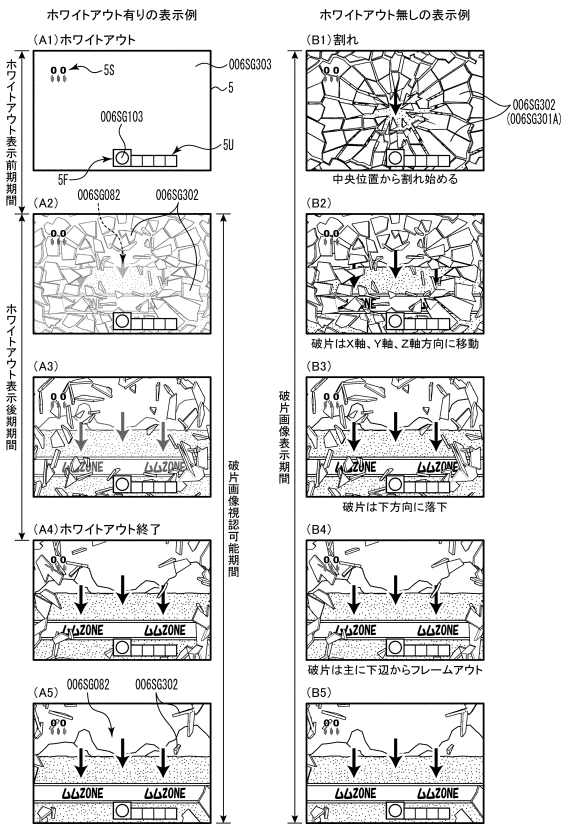
【図７４】

【図７４】



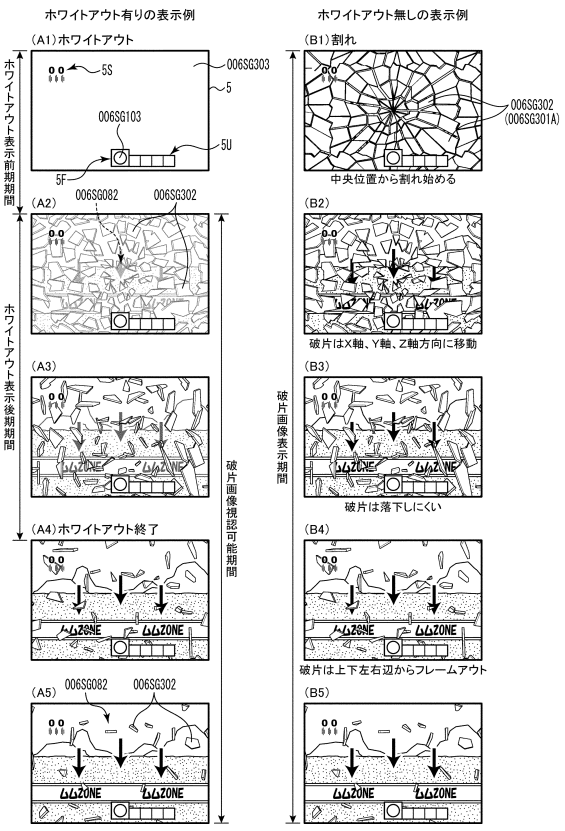
【図７５】

【図７５】 割れパターンA[背景変化演出A]

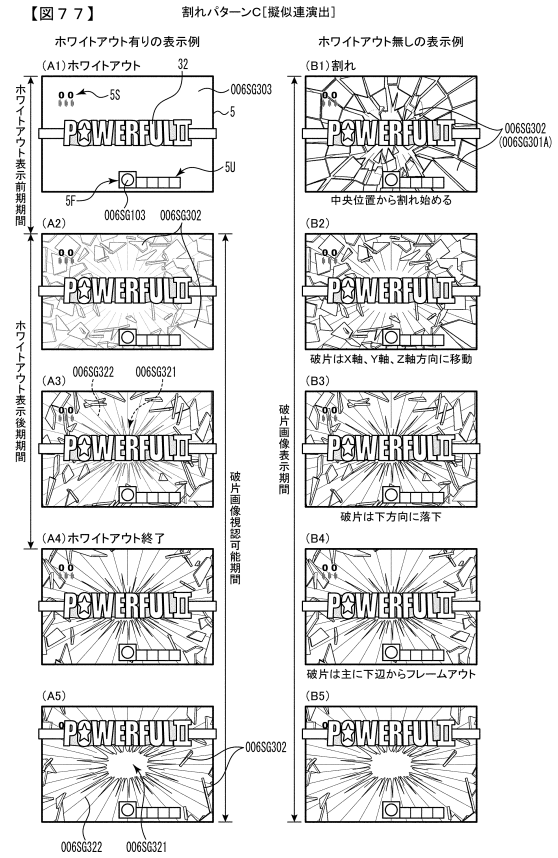


【図７６】

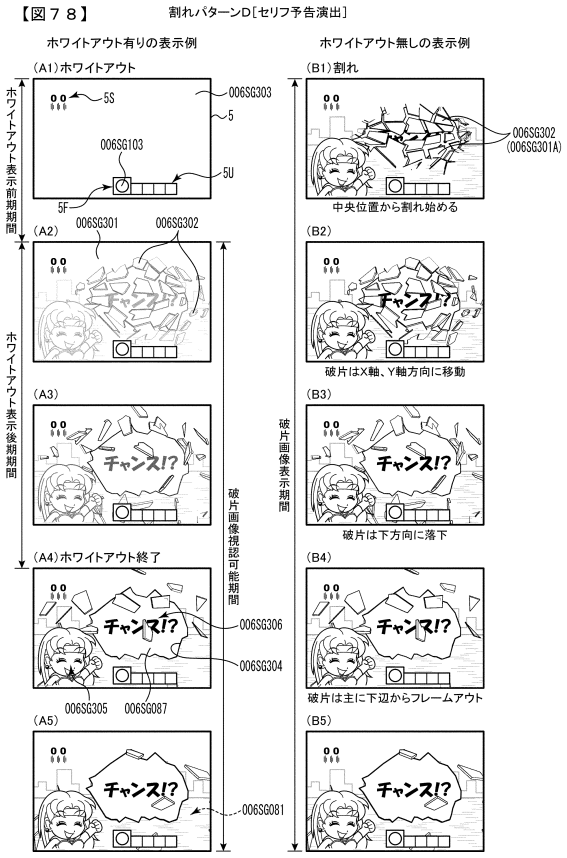
【図７６】 割れパターンB[背景変化演出B]



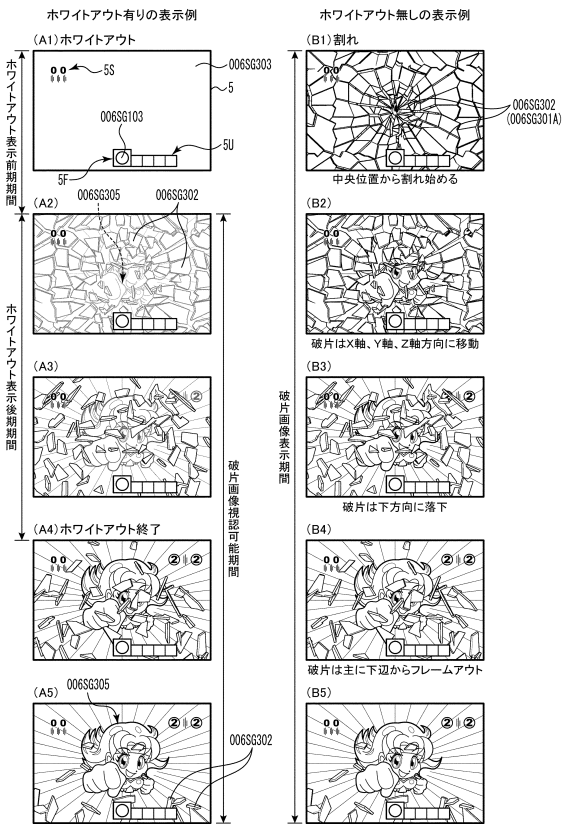
【図７７】



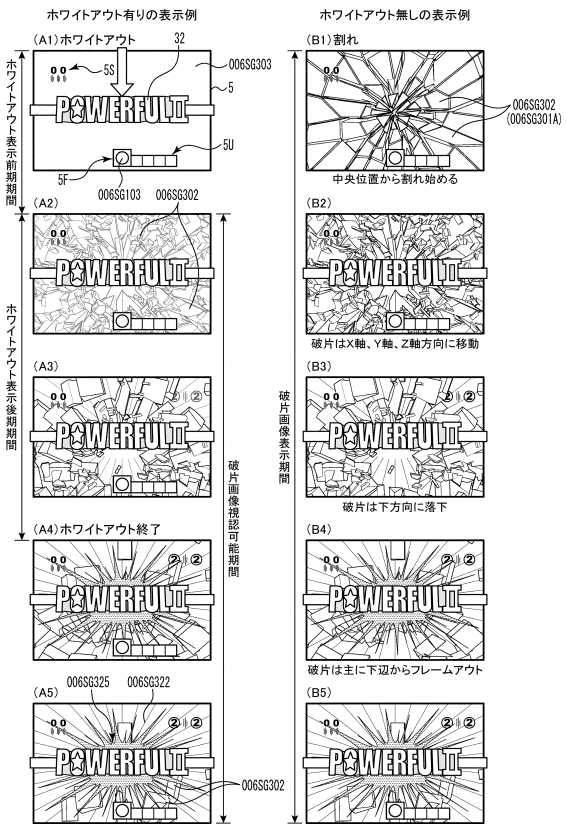
【図７８】



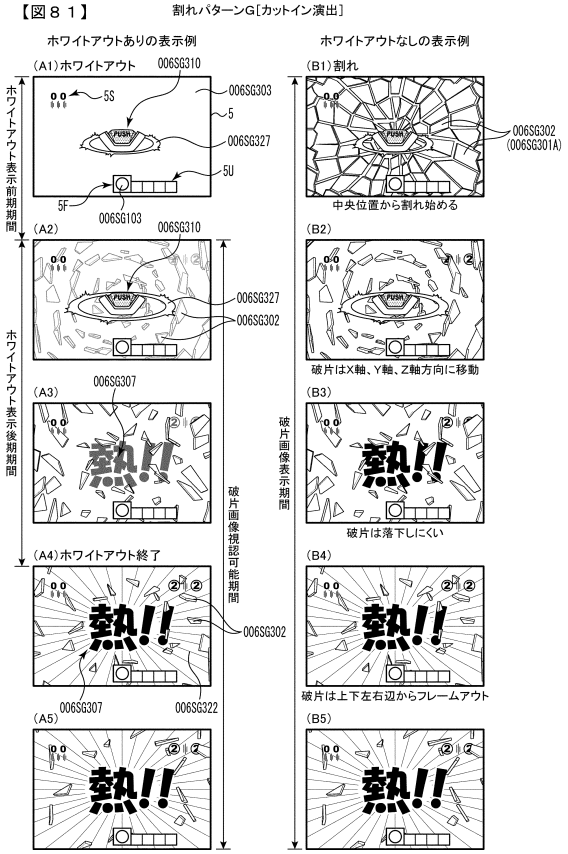
【図７９】



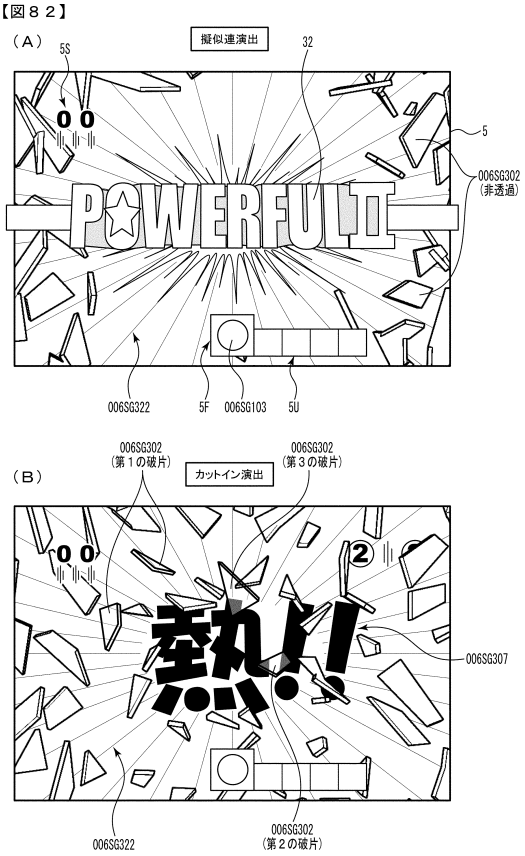
【図８０】



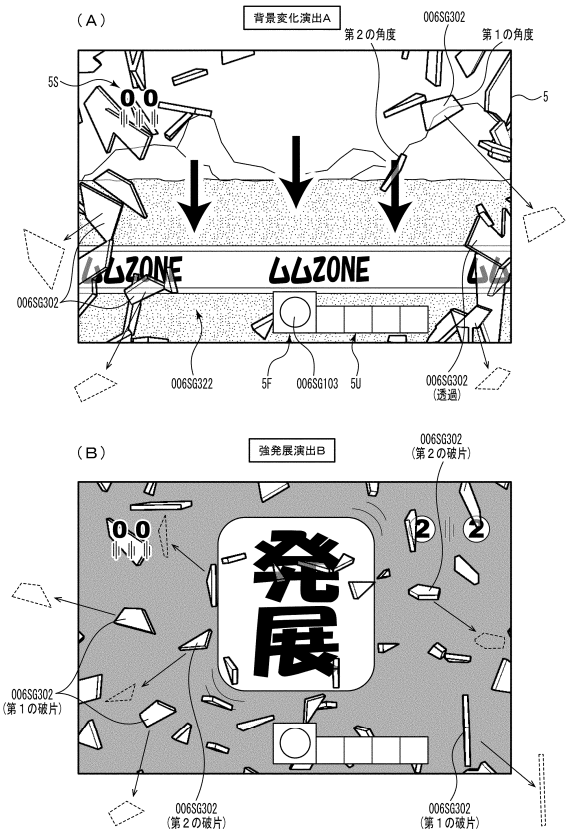
【図８１】



【図８２】



【図８３】



【図８４】

【図８４】変形例１

（Ａ）第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出における各破片画像の速度

	Ｘ軸（左右）方向進行速度	Ｙ軸（上下）方向進行速度	Ｚ軸（手前）方向進行速度
破片画像Ａ	Ｖｘ１	０	０
破片画像Ｂ	０	Ｖｙ１	０
破片画像Ｃ	０	０	Ｖｚ１
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像Ｚ	Ｖｘ４	Ｖｙ５	Ｖｚ６
⋮	⋮	⋮	⋮

※：Ｚ軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

（Ｂ）強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出における各破片画像の速度

	Ｘ軸（左右）方向進行速度	Ｙ軸（上下）方向進行速度	Ｚ軸（手前）方向進行速度
破片画像Ａ	Ｖｘ２	０	０
破片画像Ｂ	０	Ｖｙ２	０
破片画像Ｃ	０	０	Ｖｚ２
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像Ｚ	Ｖｘ７	Ｖｙ８	Ｖｚ９
⋮	⋮	⋮	⋮

※：Ｚ軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

（Ｃ）各演出における破片画像の表示期間の比較

表示開始から表示終了までの期間	破片画像Ｃ＞破片画像Ａ 破片画像Ｃ＞破片画像Ｂ

（Ｄ）破片画像Ｃの表示期間についての比較

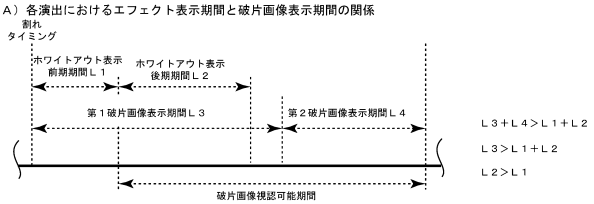
演出群Ｘ	第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出
演出群Ｙ	強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出

表示開始から表示終了までの期間	演出群Ｙ＞演出群Ｘ

【図８５】

【図８５】変形例２

（Ａ）各演出におけるエフェクト表示期間と破片画像表示期間の関係

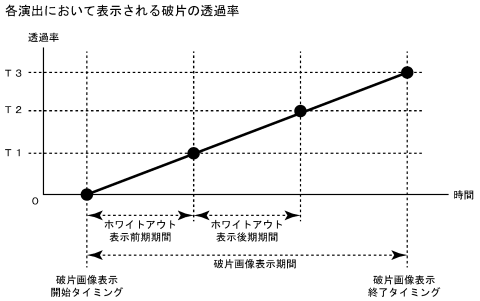


（Ｂ）各破片画像表示期間において表示される破片数

	破片数
第１破片画像表示期間	少
第２破片画像表示期間	多

【図８６】

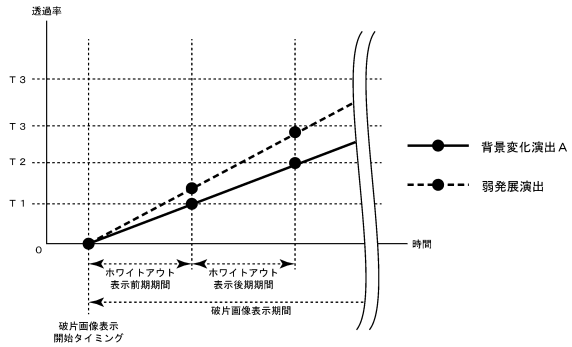
【図８６】変形例３



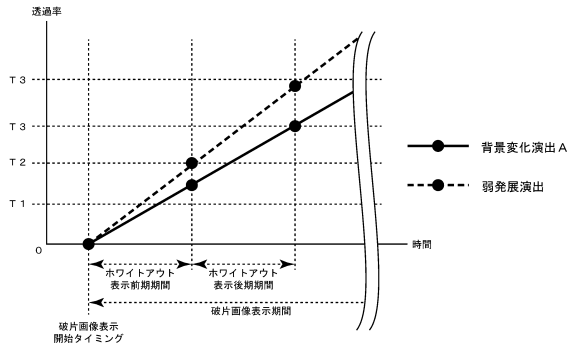
【図８７】

【図８７】変形例４

（Ａ）低ベース状態において表示される破片の透過率



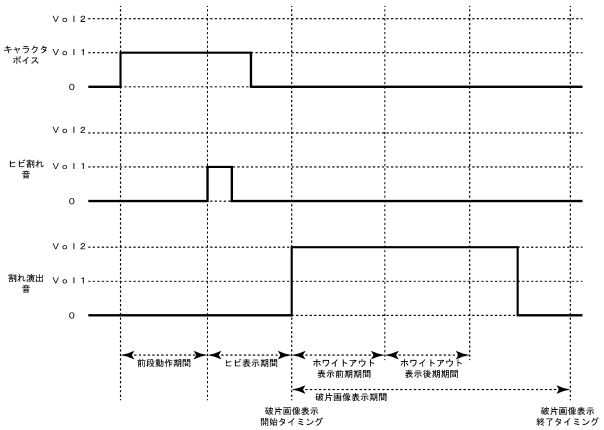
（Ｂ）高ベース状態において表示される破片の透過率



【図８８】

【図８８】変形例５

背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出の実行時における各演出音の音量



【図８９】

【図８９】変形例６

各演出における破片画像の表示開始から表示終了までの回転数

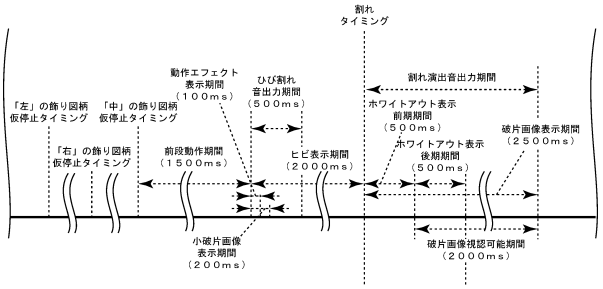
演出名	回転数
第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出	Ｒ３
背景変化演出Ａ（成功パターン）、背景変化演出Ｂ（成功パターン）、擬似連演出、リーチ示唆演出（成功パターン）、弱発展演出、強発展演出Ａ	Ｒ２
強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出（成功パターン）	Ｒ１

※：Ｒ３＞Ｒ２＞Ｒ１

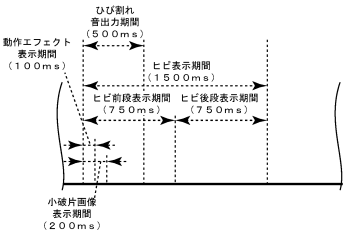
【図９０】

【図９０】変形例７

（Ａ）擬似連演出

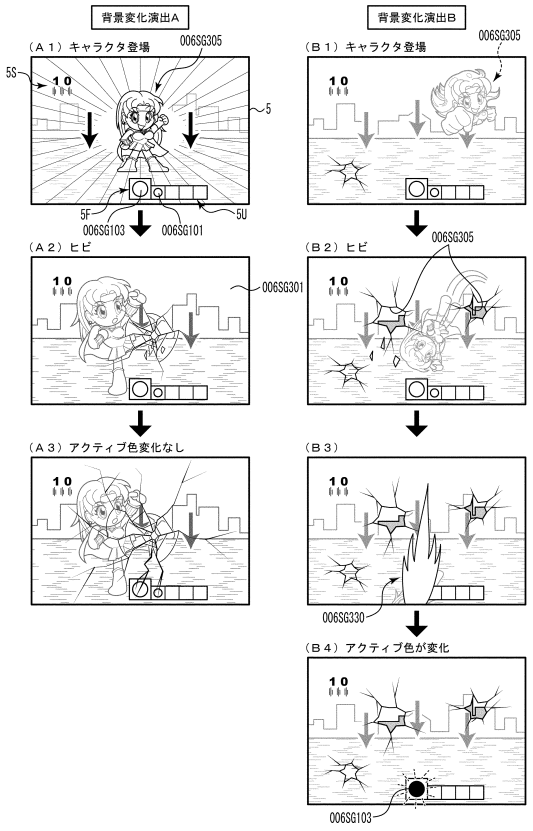


（Ｂ）擬似連演出におけるヒビ表示期間詳細



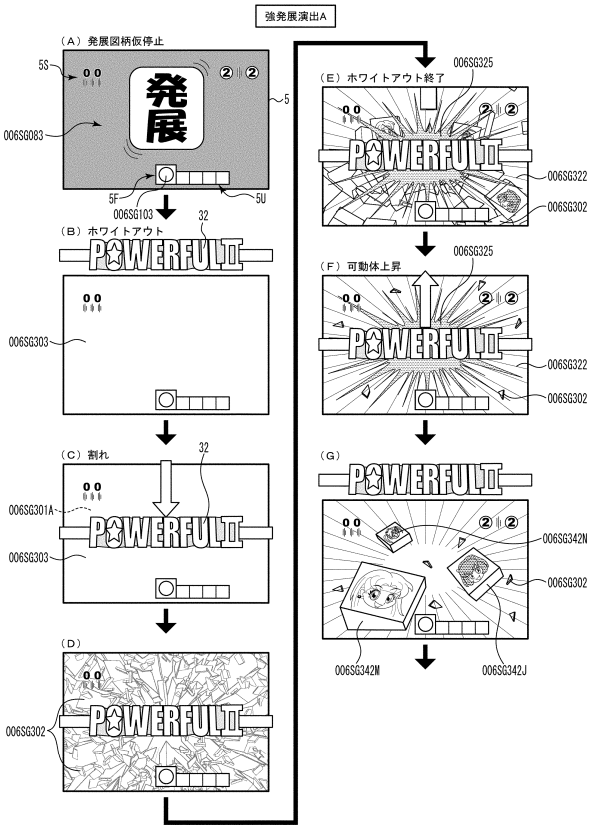
【図９１】

【図９１】　変形例８

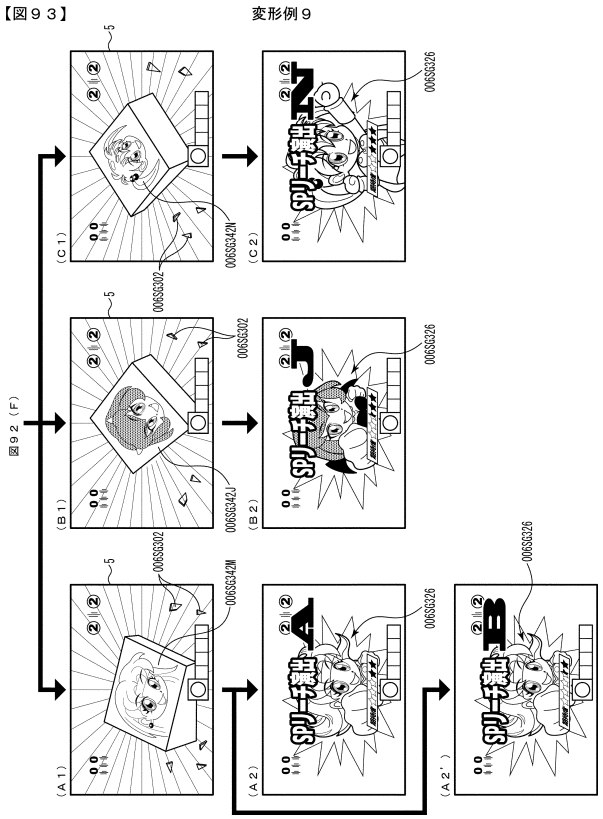


【図９２】

【図９２】　変形例９



【図９３】


【図９３】
変形例９
図９２（Ｆ）
（Ａ１）
（Ｂ１）
（Ｃ１）
（Ａ２）
（Ａ２’）
（Ｂ２）
（Ｃ２）
006SG302
006SG342M
006SG342J
006SG326
5
2
2
2

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００７－１０５３２５（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－００１２１５（ＪＰ，Ａ）
「《Aeエフェクト》シャター ― イメージを粉砕」，YouTube [online] [video]，2021年02月07日，［2024年5月24日検索］，〈https://www.youtube.com/watch?v=K-y798tLRz4〉，8:28-8:29, 10:28-10:29, 10:36-10:37, 10:44-10:45

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ５／０４
Ａ６３Ｆ ７／０２