

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-156573
(P2023-156573A)

(43)公開日 令和5年10月25日(2023.10.25)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全353頁)
(21)出願番号	特願2022-66003(P2022-66003)	(71)出願人	000144153			
(22)出願日	令和4年4月13日(2022.4.13)	株式会社三共	株式会社三共			
		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号	東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号			
		株式会社三共内	株式会社三共内			
		Fターム (参考)	2C333 AA11 CA49 CA51 CA58 GA04			

(54)【発明の名称】 遊技機

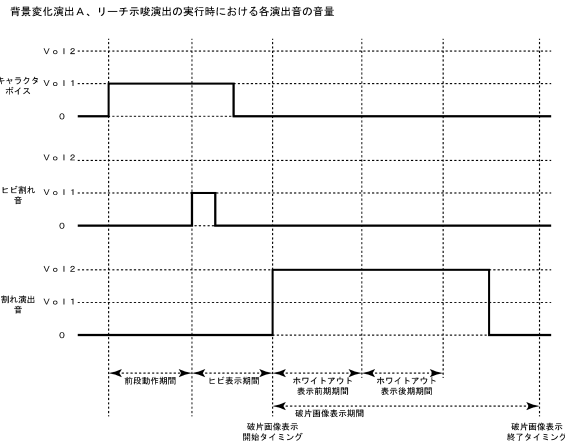
(57)【要約】

【課題】商品性を高める。

【解決手段】有利状態に制御可能であり、演出制御手段、表示手段、音出力手段等を備える。背景画像を切り替えるときに背景フェードアウト表示を実行し、背景フェードアウト表示を実行しているときに背景フェードイン表示を実行する。装飾識別情報の可変表示を開始するときに識別情報フェードアウト表示を実行し、装飾識別情報の可変表示を終了するときに識別情報フェードイン表示を実行する。識別情報フェードイン表示の実行期間よりも背景フェードイン表示の実行期間の方が長い。表示手段において、特定表示レイヤで割れ画像の表示が可能であり、優先度が高い特別表示レイヤで可変表示に関する特別情報の表示が可能である。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パターンで割れ画像が表示されたときに対応する音を出力するが、第2パターンで割れ画像が表示されたときに対応する音を出力しない。

【選択図】図145

【図145】変形例5



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

一の演出モードにおいて、第 1 背景画像と第 2 背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり、

前記背景画像を前記第 1 背景画像から前記第 2 背景画像へ切り替えるときに、前記第 1 背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第 1 背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第 2 背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり、

前記識別情報フェードイン表示の実行期間よりも前記背景フェードイン表示の実行期間の方が長く、

前記表示手段において、

特定表示レイヤで割れ画像の表示が可能であり、

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で可変表示に関する特別情報の表示が可能であり、

前記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、

前記音出力手段は、前記第 1 パターンにより前記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、前記第 2 パターンにより前記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、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機に代表されるパチンコ遊技機として、特定識別情報（特別図柄）の可変表示に対応して、複数種類の装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示が行われるものがあった（例えば、特許文献 1 参照）。さらに、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った（例えば、特許文献 2 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

10

20

30

40

50

【特許文献１】特開２０１７－８６３９２号公報

【特許文献２】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】

特許文献１及び特許文献２の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。

【０００５】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、商品性を高めた遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

手段１の遊技機は、

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

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

一の演出モードにおいて、第１背景画像と第２背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり、

前記背景画像を前記第１背景画像から前記第２背景画像へ切り替えるときに、前記第１背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第１背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第２背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり、

前記識別情報フェードイン表示の実行期間よりも前記背景フェードイン表示の実行期間の方が長く、

前記表示手段において、

特定表示レイヤで割れ画像の表示が可能であり、

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で可変表示に関する特別情報の表示が可能であり、

前記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、

前記音出力手段は、前記第１パターンにより前記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、前記第２パターンにより前記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、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、フェードイン表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に表れる印象を与えるため、装飾識別情報の可変表示と背景変化とが共通の時期に実行される可能性がある場合、識別情報フェードイン表示が背景フェードイン表示より短期間で実行されることで、装飾識別情報の可変表示が終了することに注目させることができる。さらに、表示手段においてあたかも割れたように割れ画像を表示するときに、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となるので、割れ画像が表示されたときの演出効果を高めて、遊技興趣を高めることができる。ゆえに、商品性を高めること

10

20

30

40

50

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】実施の形態１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】演出制御コマンドを例示する図である。

10

【図４】各乱数を示す説明図である。

【図５】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図６】（Ａ）は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当たり種別の説明図である。

【図７】変動パターンの説明図である。

【図８】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図９】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

【図１０】（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１１】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。

20

【図１２】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１３】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１４】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１５】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図１６】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１７】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図１８】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１９】飾り図柄と小図柄を説明するための図である。

【図２０】（Ａ１）（Ａ２）は第１演出モード、（Ｂ１）（Ｂ２）は第２演出モード、（Ｃ１）（Ｃ２）は第３演出モード、（Ｄ１）（Ｄ２）は第４演出モードの態様を示す図である。

30

【図２１】（Ａ１）（Ａ２）は第１演出モード、（Ｂ１）（Ｂ２）は第２演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図である。

【図２２】（Ｃ１）（Ｃ２）は第３演出モード、（Ｄ１）（Ｄ２）は第４演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図、（Ｅ）は飾り図柄と小図柄との可変表示の態様を説明するための図である

【図２３】、（Ａ）は飾り図柄の変動開始アクション、（Ｂ）は変動停止アクション、（Ｃ）はループアクションを示す図である。

【図２４】（Ａ）は飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御の期間を比較する図、（Ｂ）はランプのループ発光制御の一例を示す図である。

40

【図２５】（Ａ１）～（Ａ４）、（Ｂ１）～（Ｂ４）は、保留表示の動作例を説明する図である。

【図２６】第１演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【図２７】図２６に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【図２８】第２演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【図２９】図２８に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【図３０】図２８の飾り図柄の可変表示の流れの詳細を示す図である。

【図３１】変形例１としての飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【図３２】図３１に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である

【図３３】第３演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

50

- 【図 3 4】飾り図柄の見え方を説明するための図である。
- 【図 3 5】第 4 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 3 6】第 1 演出モード（第 2 演出モード）における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
- 【図 3 7】図 3 6 に続く飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
- 【図 3 8】（A）～（G）は第 1 演出モード（第 2 演出モード）において保留記憶数が 3 個の場合の飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
- 【図 3 9】（A）、（B）は第 4 演出モード（第 3 演出モード）における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
- 【図 4 0】（A 1）は第 1 背景画像、（A 2）は第 1 所定背景画像を示す図であり、（B）は背景変化を説明する図である。 10
- 【図 4 1】第 1 演出モードにおける背景変化の流れを示す図である。
- 【図 4 2】第 1 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 4 3】第 2 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 4 4】第 3 演出モード・第 4 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 4 5】（A）は第 1 演出モード、（B）は第 2 演出モード、（C）は第 3 演出モード及び第 4 演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。
- 【図 4 6】客待ちデモ演出の動作例を示す図である。 20
- 【図 4 7】客待ちデモ演出中に始動入賞が発生した場合の動作例を示す図である。
- 【図 4 8】擬似連予告の流れを示す図である。
- 【図 4 9】（A）は擬似連回数表示と図柄色の一例を示す図、（B）は擬似連回数表示と図柄色の種別を示す図、（C）は擬似連回数表示色決定テーブルを示す図である。
- 【図 5 0】リーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 5 1】図 5 0 に続くリーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 5 2】リーチ演出における各部の動作例を示す図である。
- 【図 5 3】S P リーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 5 4】図 5 3 に続く S P リーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 5 5】S P リーチ演出における各部の動作例を示す図である。 30
- 【図 5 6】（A 1）～（A 7）は本発明の変形例 2 を示す図である。
- 【図 5 7】（A）～（D）は本発明の変形例 3 を示す図である。
- 【図 5 8】実施例における遊技機を示す正面図である。
- 【図 5 9】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 6 0】V R A M の内容を示す説明図である。
- 【図 6 1】V R A M の内容を示す説明図である。
- 【図 6 2】レイヤの構成を示す説明図である。
- 【図 6 3】（A）、（B）は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 6 4】各乱数を示す説明図である。
- 【図 6 5】表示結果判定テーブルを示す説明図である。 40
- 【図 6 6】（A）は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、（B）は大当たり種別の説明図である。
- 【図 6 7】（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 6 8】（A）～（F）は変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 6 9】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
- 【図 7 0】（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 7 1】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 7 2】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。 50

- 【図 7 3】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7 4】 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 7 5】 (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 7 6】 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 7 7】 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 7 8】 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 7 9】 大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 0】 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 8 1】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 8 2】 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 8 3】 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 8 4】 (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 8 5】 (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 8 6】 (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。 20
- 【図 8 7】 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 8 8】 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 8 9】 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 9 0】 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 9 1】 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。 30
- 【図 9 2】 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 9 3】 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 9 4】 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 9 5】 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 9 6】 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 9 7】 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 9 8】 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 9 9】 第 1 連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。 40
- 【図 1 0 0】 第 2 連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 0 1】 セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 0 2】 背景変化演出 A の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 0 3】 背景変化演出 A の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 0 4】 背景変化演出 B の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 0 5】 擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 0 6】 リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 0 7】 リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 0 8】 弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 0 9】 強発展演出 A の一部の動作例の詳細を示す図である。 50

- 【図 1 1 0】強発展演出 B の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 1 1】強発展演出 B の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 1 2】カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 1 3】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 1 1 4】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 1 1 5】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 1 1 6】各演出の詳細を比較するための説明図である。 10
- 【図 1 1 7】各演出の詳細を比較するための説明図である。
- 【図 1 1 8】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 1 1 9】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 1 2 0】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 1 2 1】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 1 2 2】擬似連演出の詳細を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 2 3】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 1 2 4】弱発展演出の詳細を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 2 5】強発展演出 A の詳細を示すタイミングチャートである。 20
- 【図 1 2 6】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 1 2 7】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 1 2 8】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 1 2 9】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 1 3 0】割れ演出における割れパターンを示す図である。
- 【図 1 3 1】各割れパターンの表示例を示す図である。
- 【図 1 3 2】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 1 3 3】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。 30
- 【図 1 3 4】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 1 3 5】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 1 3 6】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 1 3 7】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 1 3 8】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。 40
- 【図 1 3 9】(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 1 4 0】(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 1 4 1】本発明の変形例 1 を示す図である。
- 【図 1 4 2】本発明の変形例 2 を示す図である。
- 【図 1 4 3】本発明の変形例 3 を示す図である。
- 【図 1 4 4】本発明の変形例 4 を示す図である。
- 【図 1 4 5】本発明の変形例 5 を示す図である。
- 【図 1 4 6】本発明の変形例 6 を示す図である。 50

【図 1 4 7】本発明の変形例 7 を示す図である。

【図 1 4 8】本発明の変形例 8 を示す図である。

【図 1 4 9】本発明の変形例 9 を示す図である。

【図 1 5 0】本発明の変形例 9 を示す図である。

【図 1 5 1】本発明の変形例 1 0 を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施の形態に基づいて以下に説明する。

【0 0 1 0】

〔形態 1〕（No. 1）

形態 1 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報よりもサイズが小さく、前記複数種類の装飾識別情報のそれぞれに対応した縮小識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が飾り図柄に対応して小図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図 2 1 参照）を含み、

前記縮小識別情報の可変表示は、前記縮小識別情報を移動させることなく他の前記縮小識別情報に切り替える切替表示（例えば、切替表示。図 2 2（E）参照）であり、

前記縮小識別情報の可変表示では、前記装飾識別情報の可変表示において一の装飾識別情報が表示され、該一の装飾識別情報が表示を終えるまでの期間において、前記縮小識別情報を複数回切り替えることが可能であり（例えば、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでの期間 T a 2 に、小図柄は、はずれ組合せの小図柄が 5 回切り替えて、それぞれ期間 T a 1 にわたり表示される（期間 T a 1 < 期間 T a 2）。図 2 2（E）参照）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果は、前記装飾識別情報の組合せによって構成され（例えば「1 1 1」、「3 2 6」などの飾り図柄の組合せ）、

前記縮小識別情報の可変表示の表示結果は、前記縮小識別情報の組合せによって構成され（例えば「1 1 1」、「3 2 6」などの小図柄の組合せ）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果以外の非特定表示結果に対応する前記装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報の可変表示の表示結果が導出されるよりも前に、前記縮小識別情報の可変表示において前記非特定組合せに対応する前記縮小識別情報の組合せとならないように前記縮小識別情報が切り替わる（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「3 2 6」）を停止表示させることを決定した場合は、当該飾り図柄の可変表示を開始してから上記はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「3 2 6」）を停止表示させる前に、飾り図柄と同じ「3 2 6」のはずれ組合せの小図柄が表示されないように切り替え表示を行う部分。図 2 2（E）参照）

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、装飾識別情報の可変表示の表示結果として非特定組合せが導出される場合に、装飾識別情報の可変表示の表示結果が導出されるよりも前に、縮小識別情報の可変表示において非特定組合せに対応する縮小識別情報の組合せとならないように縮小識別情報が切り替わるため、縮小識別情報の可変表示における縮小識別情報の組合せから装飾識別情報の可変表示の表示結果として非特定組合せが導出されることが事前に知られてしまうことがなく、興趣の低下を防止できる。

【 0 0 1 1 】

〔形態 2〕（No. 2）

形態 2 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、可動体ランプ 9 d）と、を備え

、前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果は、表示領域に表示された複数の前記装飾識別情報のうち有効表示領域に停止した前記装飾識別情報の組合せによって構成され（例えば飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止位置に停止表示された「1 1 1」、「3 2 6」などの飾り図柄の組合せにより大当たりまたははずれとなる部分）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果以外の非特定表示結果に対応する前記装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報を前記有効表示領域に停止させるときに、該装飾識別情報を通常サイズから拡大表示させた後、前記通常サイズに戻す態様にて表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がはずれ変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄を仮停止表示するときに変動停止アクションを実行可能な部分。図 36～図 38、図 42、図 43 参照）、

前記有効表示領域に停止させる前記装飾識別情報を拡大表示させる場合に、前記有効表示領域に位置しない前記装飾識別情報は拡大表示させず（図 57 の変形例 3 参照）、

前記装飾識別情報の可変表示の実行中に、所定発光期間にわたり前記発光手段を所定発光態様にて発光させる所定発光制御が繰り返し行われるとともに、前記有効表示領域に停止させる前記装飾識別情報を拡大表示させる場合にも前記所定発光制御が継続して行われる（例えば、演出制御用 CPU 120 が飾り図柄を仮停止表示するときに変動停止アクションを実行しているときでも、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、可動体ランプ 9 d のループ発光制御が行われている部分。図 42、図 43 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報の可変表示の表示結果として非特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、有効表示領域に停止した装飾識別情報を一旦拡大表示させることにより、有効表示領域に停止した装飾識別情報を遊技者に注目させることができるとともに、本来遊技者にとって意味をなさない非特定組合せが導出される場合でも、遊技者の視線を装飾識別情報が表示される領域へ留めることができる。また、有効表示領域に停止した装飾識別情報を拡大表示させる場合に、有効表示領域に位置しない装飾識別情報は拡大表示されないため、遊技者の視線を有効領域に停止した装飾識別情報に集中させることができるとともに、表示制御の負荷も軽減できる

10

20

30

40

50

。また、有効表示領域に停止させる装飾識別情報を拡大表示させる場合にも所定発光制御が継続して行われるため、発光手段の制御を簡素化できる。

【0012】

〔形態3-1〕（No. 4-1）

形態3-1の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を奥側から手前側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示（例えば、スクロール表示）を含み（図28～図30参照）、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部002SG052）と、数字画像（例えば、数字表示部002SG051）と、を含み、

前記装飾識別情報の前記手前移動表示中に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が前記一の装飾識別情報を透過して視認可能となり、前記他の装飾識別情報の前記キャラクタ画像は表示される一方、前記数字画像は表示されず、前記一の装飾識別情報が消去されてから、前記他の装飾識別情報の前記数字画像が表示される（例えば、図30（A）（B）に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「2」）に対して一部が重複するように奥側に位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）が飾り図柄「2」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「3」のキャラクタ表示部002SG052のキャラクタは表示される一方、数字表示部002SG051の数字（「3」）は視認困難となり（または、表示されず）、図30（C）に示すように、飾り図柄「2」が消去されてから、飾り図柄「3」の数字表示部002SG051の数字（「3」）が表示される部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報を奥側から手前側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示を行う場合に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が一の装飾識別情報を透過して視認可能となるが、この際、奥側に位置する他の装飾識別情報は、そのキャラクタ画像が表示される一方で数字画像が表示されず、一の装飾識別情報が消去されてから他の装飾識別情報の数字画像が表示されるので、一の装飾識別情報の数字画像と、他の装飾識別情報の数字画像と、が重なって表示されることがなく、手前側に位置する一の装飾識別情報の数字画像が分かり難くなってしまうことを防止できる。

【0013】

〔形態3-2〕（No. 4-2）

形態3-2の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を手前側から奥側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示（例えば、スクロール表示）を含み（図31、図32参照）、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部002SG052）と、数字画像（例えば、数字表示部002SG051）と、を含み、 10

前記装飾識別情報の前記手前移動表示中に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が前記一の装飾識別情報を透過して視認可能となり、前記一の装飾識別情報の前記キャラクタ画像は表示される一方、前記数字画像は表示されず、前記他の装飾識別情報が消去されてから、前記一の装飾識別情報の前記数字画像が表示される（例えば、図31（G）（H）に示すように、スクロール表示では飾り図柄が手前側から奥側に向けて湾曲状に移動する態様とされているため、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）に対して一部が重複するように奥側に位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「2」）が飾り図柄「3」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「2」のキャラクタ表示部002SG052のキャラクタは表示される一方、数字表示部002SG051の数字（「2」）は視認困難となる（または、表示されず）部分。変形例1）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報を手前側から奥側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示を行う場合に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が一の装飾識別情報を透過して視認可能となるが、この際、手前側に位置する一の装飾識別情報は、そのキャラクタ画像が表示される一方で数字画像が表示されず、他の装飾識別情報が消去されてから一の装飾識別情報の数字画像が表示されるので、他の装飾識別情報の数字画像と、一の装飾識別情報の数字画像と、が重なって表示されることがなく、奥側に位置する他の装飾識別情報の数字画像が分かり難くなってしまうことを防止できる。 30

【0014】

〔形態4〕（No.5）

形態5の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、 40

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9d）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を回転させて該装飾識別情報の表面及び裏面を繰り返し表示させる回転表示を含み（図33、図34参照）、 50

前記回転表示中は前記装飾識別情報が半透過状態となり、前記回転表示が停止するときに前記装飾識別情報が非透過状態となり（図33、図34参照）、

前記装飾識別情報は、数字画像（例えば、数字表示部002SG051）を含み、

前記回転表示中において半透過状態となる前記装飾識別情報の表面側の前記数字画像は表示される一方、裏面側の前記数字画像は表示されず（図34参照）、

前記装飾識別情報の可変表示の実行中に、所定発光期間にわたり前記発光手段を所定発光態様にて発光させる所定発光制御が繰り返し行われるとともに、前記回転表示中においても前記所定発光制御が継続して行われる（例えば、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときにおいても、背景パターンに対応したループ発光制御（図24（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行されようにしてもよい部分。変形例。図44参照）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報を回転させて該装飾識別情報の表面及び裏面を繰り返し表示させる回転表示を行う場合に、装飾識別情報は半透過状態となるため、装飾識別情報の表面側だけでなく裏面側も透過して視認可能となるが、この際、装飾識別情報の表面側の数字画像は表示される一方、裏面側の数字画像は表示されないため、装飾識別情報の表面側の数字画像と、裏面側の数字画像と、が重なって表示されることがなく、表面側の数字画像が分かり難くなってしまうことを防止できる。また、回転表示中も所定発光制御が継続して行われるため、発光手段の制御を簡素化できる。

20

【0015】

〔形態5〕（No. 6）

形態5の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

30

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報が表示される領域は、第1領域（例えば、左飾り図柄表示エリア5L）と、第2領域（例えば、右飾り図柄表示エリア5R）と、前記第1領域と前記第2領域の間に位置する第3領域（例えば、中飾り図柄表示エリア5C）と、を含み、

前記特定表示結果が導出される場合に、前記第1領域と前記第2領域に同一種類の前記装飾識別情報が仮停止するリーチ状態となった後に、該リーチ状態を形成する前記装飾識別情報と同一種類の前記装飾識別情報が前記第3領域に停止する特定組合せ（例えば、予め定められた大当たり組合せ）となり、

40

前記リーチ状態となったときに、前記第1領域及び前記第2領域に仮停止した前記装飾識別情報と前記第3領域において可変表示中の前記装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像（例えば、リーチラインエフェクト表示002SG250）を表示させ、消去するリーチライン示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120がリーチライン示唆演出を実行可能な部分）、

前記リーチ状態となった後、前記リーチライン示唆演出を実行するまでは、前記第3領域において可変表示中の前記装飾識別情報を第1透明度（例えば、第1透過率F1）にて透過させた状態とし、前記リーチライン示唆演出を実行した後は、前記第3領域において可変表示中の前記装飾識別情報を前記第1透明度よりも透明度が低い第2透明度（例えば、第2透過率F2）にて透過させた状態とし（図52参照）、

50

前記リーチライン示唆演出の実行後、前記第3領域において可変表示中の前記装飾識別情報を前記第2透明度とするタイミングは、前記リーチライン示唆画像が前記第3領域から消去されるタイミングである（例えば、リーチラインエフェクト表示002SG250の実行後、中飾り図柄表示エリア5Cにおいて可変表示中の飾り図柄の透過率（透明度）を、リーチラインエフェクト表示002SG250が実行される前の第1透過率F1よりも透過率（透明度）が低い第2透過率F2とするタイミングは、リーチラインエフェクト表示002SG250が中飾り図柄表示エリア5Cから消去された後のタイミングである部分。図50～図52参照）

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ときに、第1領域及び第2領域に停止した装飾識別情報と第3領域において可変表示中の装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像が表示されるとともに、リーチライン示唆画像が第3領域から消去されるタイミングで第3領域において可変表示中の装飾識別情報が第1透明度よりも低い第2透明度となるため、第3領域において可変表示中の装飾識別情報がリーチライン示唆画像を邪魔することがない。

10

【0016】

〔形態6〕（No. 7）

形態6の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

20

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

発光手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

30

前記装飾識別情報が表示される領域は、第1領域（例えば、左飾り図柄表示エリア5L）と、第2領域（例えば、右飾り図柄表示エリア5R）と、前記第1領域と前記第2領域の間に位置する第3領域（例えば、中飾り図柄表示エリア5C）と、を含み、

前記特定表示結果が導出される場合に、前記第1領域と前記第2領域に同一種類の前記装飾識別情報が仮停止するリーチ状態となった後に、該リーチ状態を形成する前記装飾識別情報と同一種類の前記装飾識別情報が前記第3領域に停止する特定組合せ（例えば、予め定められた大当り組合せ）となり、

前記リーチ状態となったときに、前記第1領域及び前記第2領域に仮停止した前記装飾識別情報と前記第3領域において可変表示中の前記装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像（例えば、リーチラインエフェクト表示002SG250）を表示させ、消去するリーチライン示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120がリーチライン示唆演出を実行可能な部分）、

40

前記リーチライン示唆演出を実行するときに、前記第1領域及び前記第2領域に仮停止した装飾識別情報を拡大させる拡大表示と、該拡大表示を実行した後に該装飾識別情報を離間させる離間表示と、を実行可能であり（図50～図52参照）、

前記拡大表示を開始してから終了するまでの第1期間よりも前記離間表示を開始してから終了するまでの第2期間の方が長く（例えば、拡大表示を開始してから終了するまでの第1期間

前記発光手段は、前記表示手段の周辺に配置される特定発光手段（例えば、可動体ラン

50

ブ 9 d) を含み、

前記リーチライン示唆演出の実行中において前記特定発光手段を消灯させる消灯制御を実行可能である（例えば、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の表示態様を変化させているときに、画像表示装置 5 の表示画面の周辺（近傍）に配置された可動体 3 2 A、3 2 B の可動体ランプ 9 d を消灯させる部分。図 5 0 (F) ~ (H) 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ときに、第 1 領域及び第 2 領域に停止した装飾識別情報と第 3 領域において可変表示中の装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像が表示されるとともに、第 1 領域及び第 2 領域に停止した装飾識別情報が第 1 期間にわたり拡大表示された後、第 1 期間より長い第 2 期間にわたり離間表示されることで、リーチ状態を形成する装飾識別情報を遊技者に認識させることができる。また、表示手段の周辺の特定発光手段を消灯することにより、リーチライン示唆画像をより際立たせて見せることができる。

10

【 0 0 1 7 】

〔形態 7〕 (N o . 8)

形態 7 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

20

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

発光手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報が表示される領域は、第 1 領域（例えば、左飾り図柄表示エリア 5 L）と、第 2 領域（例えば、右飾り図柄表示エリア 5 R）と、前記第 1 領域と前記第 2 領域の間に位置する第 3 領域（例えば、中飾り図柄表示エリア 5 C）と、を含み、

30

前記特定表示結果が導出される場合に、前記第 1 領域と前記第 2 領域に同一種類の前記装飾識別情報が仮停止するリーチ状態となった後に、該リーチ状態を形成する前記装飾識別情報と同一種類の前記装飾識別情報が前記第 3 領域に停止する特定組合せ（例えば、予め定められた大当り組合せ）となり、

前記リーチ状態となったときに、前記第 1 領域及び前記第 2 領域に仮停止した前記装飾識別情報と前記第 3 領域において可変表示中の前記装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像（例えば、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0）を表示させ、消去するリーチライン示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がリーチライン示唆演出を実行可能な部分）、

40

前記発光手段は、前記表示手段の周辺に配置される特定発光手段（例えば、可動体ランプ 9 d）を含み、

前記リーチライン示唆演出の実行中において前記特定発光手段を消灯させる消灯制御を実行可能である（例えば、リーチラインエフェクト表示 0 0 2 S G 2 5 0 の表示態様を変化させているときに、画像表示装置 5 の表示画面の周辺（近傍）に配置された可動体 3 2 A、3 2 B の可動体ランプ 9 d を消灯させる部分。図 5 0 (F) ~ (H) 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ときに、第 1 領域及び第 2 領域に停止した装飾識別情報と第 3 領域において可変表示中の装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像が表示されるとともに、表示手段の周辺の特定発光手段を消灯することにより、リ

50

ーチライン示唆画像をより際立たせて見せることができる。

【0018】

〔形態8〕（No. 9）

形態8の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記通常状態において前記装飾識別情報の可変表示が仮停止されているときに、第1期間にわたり該装飾識別情報を所定動作態様にて動作させる所定動作表示制御が繰り返し行われ（例えば、演出制御用CPU120が、低ベース状態において飾り図柄を飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に仮停止表示したときに、飾り図柄のループアクションを特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行する部分。図23（C）、図42、図43参照）、

前記通常状態において前記装飾識別情報の可変表示が仮停止されているときに、第2期間にわたり前記発光手段を所定発光態様にて発光させる所定発光制御が繰り返し行われ（例えば、演出制御用CPU120が、低ベース状態において飾り図柄を飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に仮停止表示したときに、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9dのループ発光制御を繰り返し実行する部分。図24（B）、図42、図43参照）、

前記特別状態において前記装飾識別情報の可変表示が停止されているときに、前記所定動作表示制御は行われず（例えば、演出制御用CPU120が、高ベース状態において飾り図柄を飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に仮停止表示したときに、飾り図柄のループアクションを実行しない部分。図44参照）、

前記第1期間よりも前記第2期間の方が長い（例えば、ループアクション期間 $Tb3 <$ ループ発光期間 $Tb4$ 。図24（A）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態においては、遊技者に装飾識別情報の可変表示を促す意味で所定動作表示制御が繰り返し行われる一方で、可変表示が実行されやすい特別状態においては、可変表示が過度に促されて煩わしさを感じさせてしまうことを防止できる。また、所定動作表示制御は、所定発光制御よりも短い周期で繰り返し行われるため、装飾識別情報を好適に際立たせることができる。

【0019】

〔形態9〕（No. 10）

形態9の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって

10

20

30

40

50

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

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能であり（例えば、CPU 103 がステップ S 101 の始動入賞判定処理において、RAM 102 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理を行う部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果は、有効表示領域に停止した前記装飾識別情報の組合せによって構成され（例えば飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止位置に停止表示された「1 1 1」、「3 2 6」などの飾り図柄の組合せにより大当りまたははずれとなる部分）、

前記通常状態において、前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果以外の非特定表示結果に対応する前記装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報を前記有効表示領域に停止させるときに、前記保留記憶情報として記憶された保留記憶数に応じて、該装飾識別情報を通常サイズから拡大表示させた後、前記通常サイズに戻す態様にて表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 が飾り図柄を仮停止表示するときに変動停止アクションを実行可能な部分。図 3 6 ～ 図 3 9 参照）、

前記特別状態において、前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報を前記有効表示領域に停止させるときに、前記保留記憶情報として記憶された保留記憶数がいずれの保留記憶数であっても、該装飾識別情報を通常サイズで維持する（例えば、平均可変表示期間が短く飾り図柄を視認し難い高ベース状態において、保留記憶数によらず短縮変動パターンに基づく可変表示が実行される場合は、変動停止アクションを実行せず、サイズを維持したまま仮停止表示させる部分。図 3 9、図 4 4 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態では、保留記憶数に応じて装飾識別情報が停止する際にバリエーションを持たせることで興趣を向上させる一方で、平均可変表示期間が短く装飾識別情報を視認し難い特別状態ではサイズを維持したまま停止させることで、装飾識別情報の視認性が損なわれないように停止させることができる。

【0020】

〔形態 10〕（No. 11）

形態 10 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 が

10

20

30

40

50

ステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

一の演出モードにおいて、第 1 背景画像と第 2 背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり(例えば、第 1 演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 (図 4 0 (A 1) 参照)と、昼の街中の風景をあらわした第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A (図 4 0 (A 2) 参照)とが切り替え表示可能とされている部分)、

前記背景画像を前記第 1 背景画像から前記第 2 背景画像へ切り替えるときに、前記第 1 背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第 1 背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第 2 背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり(例えば、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 のフェードアウト表示期間 A 1 と、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A のフェードイン表示期間 B 1 と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図 4 0 参照)、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり(例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率(透明度)も高まってフェードアウト表示されていく部分)、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり(例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率(透明度)も低くなりフェードイン表示されていく部分)、

前記識別情報フェードアウト表示の実行期間よりも前記背景フェードアウト表示の実行期間の方が長い(例えば、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間 A 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間 A 2 1 よりも長い期間とされている部分(フェードアウト表示期間 A 1 > フェードアウト表示期間 A 2 1)。図 4 2、図 4 3 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、フェードアウト表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に消えた印象を与えるため、装飾識別情報の可変表示と背景変化とが共通の時期に実行される可能性がある場合、識別情報フェードアウト表示が背景フェードアウト表示より短期間で実行されることで、装飾識別情報の可変表示が開始されたことに注目させることができる。

【0 0 2 1】

〔形態 1 1〕(No. 1 2)

形態 1 1 の遊技機は、

特定識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果(例えば、大当り表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

遊技制御手段(例えば、CPU 1 0 3)と、

演出制御手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0)と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し(例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報

の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

一の演出モードにおいて、第1背景画像と第2背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり（例えば、第1演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第1背景画像002SG081（図40（A1）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第1所定背景画像002SG081A（図40（A2）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、

前記背景画像を前記第1背景画像から前記第2背景画像へ切り替えるときに、前記第1背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第1背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第2背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示期間A1と、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示期間B1と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図40参照）、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく部分）、

前記識別情報フェードアウト表示の実行期間と前記背景フェードアウト表示の実行期間とが異なる（例えば、フェードアウト表示期間A1とフェードアウト表示期間A22とが同時期に実行されない部分。図42、図43参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、識別情報フェードアウト表示と背景フェードアウト表示とが同期することで、装飾識別情報の可変表示が開始されたことが分かりにくくなることを防止できる。

【0022】

〔形態12〕（No. 13）

形態12の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

一の演出モードにおいて、第1背景画像と第2背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり（例えば、第1演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第1背景画像002SG081（図40（A1）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第1所定背景画像002SG081A（図40（A2）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、

前記背景画像を前記第1背景画像から前記第2背景画像へ切り替えるときに、前記第1背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第1背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第2背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示期間A1と、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示期間B1と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図40参照）、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく部分）、

前記識別情報フェードイン表示の実行期間よりも前記背景フェードイン表示の実行期間の方が長い（例えば、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間B1は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間B21よりも長い期間とされている部分（フェードイン表示期間B1>フェードイン表示期間B21）。図42、図43参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、フェードイン表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に表れる印象を与えるため、装飾識別情報の可変表示と背景変化とが共通の時期に実行される可能性がある場合、識別情報フェードイン表示が背景フェードイン表示より短期間で実行されることで、装飾識別情報の可変表示が終了することに注目させることができる。

【0023】

〔形態13〕（No. 14）

形態13の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

一の演出モードにおいて、第1背景画像と第2背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり（例えば、第1演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第1背景画像002SG081（図40（A1）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第1所定背景画像002SG081A（図40（A2）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、

前記背景画像を前記第1背景画像から前記第2背景画像へ切り替えるときに、前記第1背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第1背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第2背景画像の透明度

10

20

30

40

50

を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示期間A1と、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示期間B1と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図40参照）、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく部分）、

前記識別情報フェードイン表示の実行期間と前記背景フェードイン表示の実行期間とが異なる（例えば、フェードイン表示期間B1とフェードイン表示期間B21とが同時期に実行されない部分。図42、図43参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、識別情報フェードイン表示と背景フェードイン表示とが同期することで、装飾識別情報の可変表示が終了することが分かりにくくなることを防止できる。

【0024】

〔形態14〕（No. 15）

形態14の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにて可変表示を一旦仮停止表示させた後に、可変表示を再開する特定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでの所定タイミングにて飾り図柄が一旦仮停止表示した後に、可変表示が再開されるか否か、つまり、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か否かを煽る「擬似連予告」を実行可能な部分）、

前記装飾識別情報は、数字画像を含む複数色（例えば、青色、赤色）の装飾識別情報を有し、

前記特定演出において可変表示を再開するときに、可変表示が再開された回数を特定可能な回数画像（例えば、擬似連回数表示002SG212）を複数色（例えば、青色、赤色）にて表示可能であり（図48、図49参照）、

前記特定演出において、仮停止表示された装飾識別図柄の前記数字画像と可変表示が再開されたときの前記回数画像の数字表示が同一種類で、仮停止表示された装飾識別図柄と前記回数画像の色が異なる第1組合せになる場合と、仮停止表示された装飾識別図柄の前記数字画像と可変表示が再開されたときの前記回数画像の数字表示及び仮停止表示された装飾識別図柄と前記回数画像の色の双方が同一種類の第2組合せになる場合と、があり、

10

20

30

40

50

前記特定演出において前記第1組合せにて可変表示が再開された場合よりも、前記第2組合せにて可変表示が再開された場合の方が前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が非同一色の第1組合せになる場合と、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が同一色の第2組合せになる場合と、があり、擬似連予告において第1組合せにて可変表示が再開された場合よりも、第2組合せにて可変表示が再開された場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなっている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が実行されるか否かだけでなく、実行された場合には、仮停止表示された装飾識別情報の数字画像と回数画像の数字と色の組合せに注目させることができるため、遊技の興趣が向上する。

10

【0025】

〔形態15〕（No. 16）

形態15の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

20

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報よりもサイズが小さく、前記複数種類の装飾識別情報のそれぞれに対応した縮小識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が飾り図柄に対応して小図柄の可変表示を実行する部分）、

可変表示が実行されていないときに、所定画像を表示する待機演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、主基板11から出力された客待ちデモ指定コマンドを受信してから、可変表示開始指定コマンドといった制御コマンドを受信することなく所定時間（例えば、60秒）が経過したときに「客待ちデモ演出」を実行可能な部分。図46参照）、

30

前記待機演出を実行しているときは、前記装飾識別情報を非表示とする一方で、前記縮小識別情報の表示を継続し（図46参照）、

前記待機演出を実行しているときに可変表示の開始条件が成立した場合、前記所定画像が非表示となるよりも前に前記縮小識別情報の可変表示が開始された後、該所定画像が非表示となった後に前記装飾識別情報が表示されて可変表示が開始される（例えば、客待ちデモ演出を実行しているときに始動入賞が発生した場合、客待ちデモ演出画像002SG400が非表示となるよりも前に小図柄の可変表示が開始され、次いで、客待ちデモ演出画像002SG400が非表示となって、その時点の演出モードに対応する背景画像（ここでは第1演出モードに対応する第1背景画像002SG081）に切り替え表示された後、飾り図柄が表示されてスクロール表示が開始される部分。図47参照）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定画像が非表示となった後に装飾識別情報の可変表示が開始することによって、遊技者に対し可変表示の開始条件の成立に伴って可変表示が開始されたことを認識させつつも、縮小識別情報は所定画像が非表示となるよりも前に可変表示が開始されるので、特定識別情報の可変表示に対応した表示を担保することができる。

【0026】

50

〔形態 16〕 (No. 17)

形態 16 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン（図 7 参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 161 の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア 5 U に第 1 保留表示 002 SG 101 や第 2 保留表示 002 SG 102 を表示する処理を行う部分）、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 161 の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示 002 SG 103 を表示する処理を行う部分）、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 が、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 002 SG 101 をアクティブ表示エリア 5 F まで移動してアクティブ表示 002 SG 103 に切り替えるシフト表示を行う部分。図 25 参照）、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図 21 参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図 23（A）参照）と、を行うことが可能であり、

前記通常状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行い（例えば、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 002 SG 101 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動表示され、アクティブ表示 002 SG 103 として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される部分。図 26（C）～（F）参照）、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し（例えば、演出制御用 CPU 120 が、ステップ S 76 の演出制御プロセス処理において主基板 11 から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

第 1 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 種類の変動パターン指

10

20

30

40

50

定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第１保留表示００２ＳＧ１０１や第１保留表示００２ＳＧ１０１をアクティブ表示００２ＳＧ１０３に切り替えるシフト表示を実行する部分。図２５参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、通常状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態と比較して平均可変表示期間が長く、単調となりやすい通常状態において装飾識別情報の可変表示が開始する際の興趣を高めることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

10

【００２７】

〔形態１７〕（Ｎｏ．１８）

形態１７の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

20

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン（図７参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、ＣＰＵ１０３がステップＳ２５の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

30

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７６の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ１６１の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア５Ｕに第１保留表示００２ＳＧ１０１や第２保留表示００２ＳＧ１０２を表示する処理を行う部分）、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ１６１の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００２ＳＧ１０３を表示する処理を行う部分）、

40

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００２ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆまで移動してアクティブ表示００２ＳＧ１０３に切り替えるシフト表示を行う部分。図２５参照）、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図２１参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図２３（

50

A) 参照) と、を行うことが可能であり、

前記通常状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行うとともに、前記切替表示が終了するまで前記スクロール表示を開始せず（例えば、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される部分。図 2 6 (C) ~ (F) 参照）、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理において主基板 1 1 から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

第 1 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、第 1 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 や第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 をアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 に切り替えるシフト表示を実行する部分。図 2 5 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報の移動表示を開始する前に装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、切替表示が終了し、対応表示領域に対応表示が表示されるまで装飾識別情報の移動表示を開始しないため、対応表示が表示される前に装飾識別情報の移動表示が開始してしまうことによる違和感をなくすることができる。また、通常状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態と比較して平均可変表示期間が長く、単調となりやすい通常状態において装飾識別情報の可変表示が開始する際の興趣を高めることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

【0 0 2 8】

〔形態 1 8〕 (No. 1 9)

形態 1 8 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン（図 7 参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS161の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア5Uに第1保留表示002SG101や第2保留表示002SG102を表示する処理を行う部分）、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS161の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103を表示する処理を行う部分）、

10

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101をアクティブ表示エリア5Fまで移動してアクティブ表示002SG103に切り替えるシフト表示を行う部分。図25参照）、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図21参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図23（A）参照）と、を行うことが可能であり、

20

前記特別状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行い（例えば、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動表示され、アクティブ表示002SG103として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される部分。変形例）、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し、（例えば、演出制御用CPU120が、ステップS76の演出制御プロセス処理において主基板11から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分）

30

【0029】

第1種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第1保留表示002SG101や第1保留表示002SG101をアクティブ表示002SG103に切り替えるシフト表示を実行する部分。図25参照）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、通常状態よりも有利な特別状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態における装飾識別情報の可変表示の開始を盛り上げることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

【0030】

50

〔形態 19〕 (No. 20)

形態 19 の遊技機は、

特定識別情報 (例えば、特別図柄) の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果 (例えば、大当り表示結果) が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

遊技制御手段 (例えば、CPU 103) と、

演出制御手段 (例えば、演出制御用 CPU 120) と、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン (図 7 参照) に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し (例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

通常状態 (例えば、低確低ベース状態) と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態 (例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態) と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報 (例えば、飾り図柄) の可変表示を行うことが可能であり (例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり (例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 161 の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア 5 U に第 1 保留表示 002 SG 101 や第 2 保留表示 002 SG 102 を表示する処理を行う部分)、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり (例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 161 の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示 002 SG 103 を表示する処理を行う部分)、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり (例えば、演出制御用 CPU 120 が、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 002 SG 101 をアクティブ表示エリア 5 F まで移動してアクティブ表示 002 SG 103 に切り替えるシフト表示を行う部分。図 25 参照)、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示 (例えば、スクロール表示。図 21 参照) と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示 (例えば、変動開始アクション。図 23 (A) 参照) と、を行うことが可能であり、

前記特別状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行うとともに、該切替表示が終了するまで前記移動表示を開始せず (例えば、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 002 SG 101 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動表示され、アクティブ表示 002 SG 103 として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示 (可変表示) が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示 (可変表示) が開始される部分。変形例)、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し、 (例えば、演出制御用 CPU 120 が、ステップ S 76 の演出制御プロセス処理において主基板 11 から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分)

〔0031〕

第 1 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の

10

20

30

40

50

可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第1保留表示002SG101や第1保留表示002SG101をアクティブ表示002SG103に切替表示するシフト表示を実行する部分。図25参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報の移動表示を開始する前に装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、切替表示が終了し、対応表示領域に対応表示が表示されるまで装飾識別情報の移動表示を開始しないため、対応表示が表示される前に装飾識別情報の移動表示が開始してしまうことによる違和感をなくすることができる。また、通常状態よりも有利な特別状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態における装飾識別情報の可変表示の開始を盛り上げることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

【0032】

〔形態20〕（No. 21）

形態20の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

第1演出モードと、第2演出モードとを含む複数種類の演出モード（例えば、第1演出モード～第4演出モード）のうちからいずれかの演出モードに制御可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去するフェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、

前記第1演出モードにおいては、前記装飾識別情報の可変表示として前記装飾識別情報を移動させる移動表示が実行され（図20（A1）、（A2）参照）、

前記第2演出モードにおいては、前記装飾識別情報の可変表示として前記移動表示とは態様が異なる特殊可変表示が実行され（図20（B1）、（B2）参照）、

前記第1演出モードにおいて前記移動表示が実行されるときの前記フェードアウト表示の実行期間よりも、前記第2演出モードにおいて前記特殊可変表示が実行されるときの前記フェードアウト表示の実行期間のほうが長い（例えば、第1演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間A21よりも、第2演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間A22のほうが長くなっている部分（フェードアウト表示期間A21<フェードアウト表示期間A22。図45（

10

20

30

40

50

A) (B) 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2演出モードでは、第1演出モードに比べて装飾識別情報の可変表示の態様が異なるだけでなく、可変表示を開始してから装飾識別情報が消去されるまでのフェードアウト表示期間が長くなるため、装飾識別情報に長い期間注目させることができる。

【0033】

[形態21] (No. 22)

形態21の遊技機は、

特定識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果(例えば、大当たり表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

遊技制御手段(例えば、CPU103)と、

演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し(例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり(例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

第1演出モードと、第2演出モードとを含む複数種類の演出モード(例えば、第1演出モード～第4演出モード)のうちからいずれかの演出モードに制御可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去するフェードアウト表示を実行可能であり(例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率(透明度)も高まってフェードアウト表示されていく部分)、

前記装飾識別情報の可変表示パターンを、複数種類の可変表示パターンのうちからいずれかの可変表示パターンに決定可能であり、

前記第1演出モードにおいて所定可変表示パターンが決定された場合と前記第2演出モードにおいて前記所定可変表示パターンが決定された場合とで、前記フェードアウト表示の実行期間が異なる(例えば、第1演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターンPA1-1が決定された場合と、第2演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターンPA1-1が決定された場合とで、フェードアウト表示期間A21、A22が異なる。図45(A)(B)参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1演出モードに制御されている場合と第2演出モードに制御されている場合とで、所定可変表示パターンが決定されたときのフェードアウトの実行期間が異なることで所定可変表示パターンであることを遊技者が予測し難くなるため、遊技の興趣が向上する。

【0034】

[形態22] (No. 23)

形態22の遊技機は、

特定識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果(例えば、大当たり表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

遊技制御手段(例えば、CPU103)と、

演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し(例えば、CPU103が

ステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像(例えば、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2)と、該キャラクタ画像のキャラクタに関連する情報である関連情報画像(例えば、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3)と、を含み、

可変表示期間は、可変表示の開始条件が成立してから前記装飾識別情報が可変表示を開始するまでの可変表示前期間と、前記装飾識別情報が可変表示を開始した後の可変表示後期間と、を含み(例えば、特別図柄の可変表示期間は、特別図柄及び小図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの可変表示前期間と、飾り図柄のスクロール表示が開始された後の可変表示後期間と、を含む)、

前記キャラクタ画像は、前記可変表示前期間と前記可変表示後期間にて表示され、

前記関連情報画像は、前記可変表示前期間にて表示された後、前記可変表示後期間が開始されるよりも前に消去される(例えば、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 に表示されたキャラクタの名前(キャラクタ関連情報)は、可変表示前期間、つまり、変動開始アクションが実行されているときに表示された後、可変表示後期間が開始されるよりも前、つまり、飾り図柄のスクロール表示が開始される前に消去される部分。図 2 3 (A)、図 2 6 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報の可変表示が開始される前、つまり停止表示されているときには関連情報画像に注目させることで、遊技者はキャラクタの理解を深めることができる。また、可変表示が開始される前に関連情報画像を消去しておくことにより、関連情報画像よりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。

【 0 0 3 5 】

〔形態 2 3〕 (No. 2 4)

形態 2 3 の遊技機は、

特定識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果(例えば、大当たり表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

遊技制御手段(例えば、CPU 1 0 3)と、

演出制御手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0)と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示を実行し(例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

通常状態(例えば、低確低ベース状態)と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態(例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態)と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

前記通常状態において、第 1 演出モード(例えば、第 1 演出モード)と、第 2 演出モード(例えば、第 2 演出モード)とを含む複数種類の演出モードのうちからいずれかの演出モードに制御可能であり(例えば、第 1 演出モード～第 4 演出モード。図 2 0 参照)、

前記特別状態において、第 3 演出モード(例えば、第 3 演出モードや第 4 演出モード)を含む演出モードに制御可能であり、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像(例えば、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2)と、該キャラクタ画像のキャラクタに関連する情報である関連情報画像(例えば、情報表

10

20

30

40

50

示部 002SG053) と、を含み、

前記第 1 演出モードにおいては、前記キャラクタ画像と前記関連情報画像とを含む態様で装飾識別情報を表示し (図 26 参照)、

前記第 2 演出モードと前記第 3 演出モードとにおいては、前記関連情報画像を含まない態様で装飾識別情報を表示する (図 28、図 29、図 33 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 演出モードにおいては、関連情報画像を表示することにより関連情報画像に注目させることで、遊技者はキャラクタの理解を深めることができる一方で、第 2 演出モードや第 3 演出モードでは関連情報画像を消去しておくことにより、関連情報画像よりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。

10

【0036】

〔形態 24〕 (No. 25)

形態 24 の遊技機は、

特定識別情報 (例えば、特別図柄) の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果 (例えば、大当り表示結果) が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

遊技制御手段 (例えば、CPU 103) と、

演出制御手段 (例えば、演出制御用 CPU 120) と、を備え、

前記遊技制御手段は、

20

前記特定識別情報の可変表示を実行し (例えば、CPU 103 がステップ S25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

通常状態 (例えば、低確低ベース状態) と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態 (例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態) と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり (例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

前記装飾識別情報は、数字画像 (例えば、数字表示部 002SG061) を含み、

30

通常背景画像が表示されているときに、前記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 (例えば、演出制御用 CPU 120 が大当りになるか否かを報知する SP リーチ演出を実行可能な部分)、

前記報知演出においては、前記通常背景画像とは異なる特定背景画像 (例えば、第 5 背景画像 002SG085) が表示され、

可変表示の結果として前記特定表示結果が導出される可変表示において前記報知演出が実行された場合、該報知演出において前記特定背景画像が表示されているときに前記特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せが表示され (例えば、SP リーチ演出において、背景画像として、SP リーチ演出に対応した第 5 背景画像 002SG085 が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ (例えば、「222」) が仮停止表示される (図 53 (F) 参照)、

40

前記報知演出の終了に伴い前記特定背景画像が消去されて前記通常背景画像が表示され、該通常背景画像が表示されているときに前記特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せが表示され (例えば、図 53 (G) に示されるように、SP リーチ演出の終了に伴い、第 5 背景画像 002SG085 が非表示となって第 1 背景画像 002SG081 が表示され、第 1 背景画像 002SG081 が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ (例えば、「222」) が仮停止表示される部分)、

前記通常背景画像が表示されているときに表示されている前記特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せの前記数字画像に近接して特定画像 (例えば、特定画像 002SG075) が動作表示され、

50

前記特別状態において前記特定画像は動作表示されない（例えば、低ベース状態においては、SPリーチ演出の終了後に表示された大当り確定飾り図柄の組合せの数字表示部002SG051に対して炎を示す特定画像002SG075が動作表示される一方で（図53（H）、（I）参照）、高ベース状態においては、SPリーチ演出の終了後に表示された大当り確定飾り図柄の組合せの数字表示部002SG051に対して炎を示す特定画像002SG075が動作表示されない部分（図54（P）、（S）参照））

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態においては報知演出の終了後に表示された装飾識別情報の数字画像に対して特定画像を動作表示することにより演出効果を高めて盛り上げつつも、平均可変表示期間が短い特別状態においては、報知演出の終了後に表示された装飾識別情報の数字画像に対して特定画像を動作表示しないことで、可変表示にスピード感を持たせることができる。

10

【0037】

〔形態25〕（No. 18-2）

形態25の遊技機は、形態17または形態18に記載の遊技機であって、
前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示が終了したことに基づいて、前記対応表示領域（例えば、アクティブ表示エリア5F）に表示させていた当該可変表示に対応する前記対応表示（例えば、アクティブ表示002SG103）を消去したときに、前記対応表示が消去されたことを強調する消去エフェクト表示（例えば、消去エフェクト002SG110）を表示可能であり、

20

前記消去エフェクト表示を表示したときに前記保留表示が表示されている場合、該保留表示に対応する可変表示が開始されるまで該消去エフェクト表示を継続して表示する（例えば、消去エフェクト002SG110は、アクティブ表示002SG103が消去された後も継続して表示され、以下のように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する次の可変表示が開始されてから消去される部分。図25（B3）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示が終了して次の可変表示が開始されるまでに演出の空白期間を作らないことによって、演出の興趣が低下しないようにすることができる。また、消去エフェクト表示により、終了した可変表示に対応する対応表示が消去されたことを遊技者に認識させつつ、新たな対応表示が表示されることにより新たな可変表示が開始されたことを認識させることができる。

30

【0038】

〔形態26〕（No. 18-3）

形態26の遊技機は、形態17または形態18に記載の遊技機であって、

前記装飾識別情報が表示される領域は、第1領域（例えば、左飾り図柄表示エリア5L）と、第2領域（例えば、右飾り図柄表示エリア5R）と、前記第1領域と前記第2領域の間に位置する第3領域（例えば、中飾り図柄表示エリア5C）と、を含み、

前記通常状態においては、前記第1領域及び前記第2領域よりも前記第3領域の方が装飾識別情報を小さいサイズで表示し（例えば、図19参照）、

40

前記特別状態においては、前記第1領域、前記第2領域及び前記第3領域の装飾識別情報を同じサイズで表示し（例えば、図19参照）、

前記特別状態における前記第3領域の方が前記通常状態における前記第3領域よりも表示手段の表示領域の中央に近い位置に配置される（例えば、図19参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態においては、第1領域と第2領域の装飾識別情報を大きく見せ、かつ、第3領域の装飾識別情報を小さくすることによって奥行き感を持たせて興趣を向上させつつも、平均可変表示期間が短い特別状態においては、表示領域の中央に近い位置に装飾識別情報が配置されるので装飾識別情報の認識度合いを高めることができる。

50

【0039】

(基本説明)

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

【0040】

次に、本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。以下において、図1の手前側をパチンコ遊技機1の前方（前面、正面）側、奥側を後方（後面、背面）側とし、パチンコ遊技機1を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の前面とは、該パチンコ遊技機1にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、フローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」や「002SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」と略記したりする場合がある。

10

【0041】

(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。

20

【0042】

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。

30

【0043】

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」ともいう。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。

【0044】

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。

40

【0045】

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。

【0046】

また、画像表示装置5の表示画面左上には、第1保留記憶数（例えば、数字の「0」な

50

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。

【0047】

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002SG201(図20参照)や、時短残回数を示す時短残表示002SG202(図20参照)などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側(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

10

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。

【0048】

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32A、32B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。

20

【0049】

また、第1特図用LEDや第2特図用LEDなど、画像表示装置5以外の個所(例えば、遊技盤2の所定個所である特別可変入賞球装置7など)に設けた第4図柄表示装置にて表示される図柄を第4図柄とも言う。

【0050】

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。

30

【0051】

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。

40

【0052】

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。

【0053】

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

50

。

【 0 0 5 4 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（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 6 B 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 8 1 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 6 B は、ソレノイド 8 1 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 6 B 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。

10

【 0 0 5 5 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 5 6 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 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。

20

【 0 0 5 7 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 0 5 8 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

30

。

【 0 0 5 9 】

一般入賞口 1 0 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。

【 0 0 6 0 】

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 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D 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、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

40

【 0 0 6 1 】

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 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 6 2 】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D 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 L E D の点灯個数により表示する。

50

【0063】

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。

【0064】

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

10

【0065】

遊技盤2の所定位置（図1では画像表示装置5の上方位置及び下方位置）には、演出に応じて動作する可動体32A、32Bが設けられている。また、可動体32A、32Bには、可動体ランプ9dが設けられている。該可動体ランプ9dと前述したメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9cとは纏めて遊技効果ランプ9と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、LEDを含んで構成されている。

【0066】

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。

20

【0067】

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。

【0068】

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。

30

【0069】

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。

【0070】

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。

40

【0071】

（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。

【0072】

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

50

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 6 B 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）。

【 0 0 7 3 】

入賞球装置 6 A 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 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 0 7 4 】

可変入賞球装置 6 B 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 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 0 7 5 】

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。

【 0 0 7 6 】

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。

【 0 0 7 7 】

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。

【 0 0 7 8 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 29 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 7 9 】

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。

【 0 0 8 0 】

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。

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状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「普図当たり」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」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。

【0086】

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。

【0087】

尚、遊技状態は、大当た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、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0088】

（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32A、32B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。

【0089】

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。

【0090】

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たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続してい

10

20

30

40

50

る態様などのことである。

【0091】

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。

【0092】

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。

【0093】

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。

【0094】

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。

【0095】

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

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0099】

(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氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【0100】

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。

【0101】

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

【0102】

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。

【0103】

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。

【0104】

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。

【0105】

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。

【0106】

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

10

20

30

40

50

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。

【0107】

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。

10

【0108】

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。

【0109】

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

20

【0110】

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32A、32B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。

30

【0111】

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。

【0112】

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。

【0113】

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。

40

【0114】

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。

【0115】

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

50

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、Vblank毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるVblankにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のVblankにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のVblankにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【0116】

また、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、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が低く設定されている。

【0117】

VRAM領域にはレイヤ1の画像を描画・配置するためのレイヤ1画像描画領域、レイヤ2の画像を描画・配置するためのレイヤ2画像描画領域、レイヤ3の画像を描画・配置するためのレイヤ3画像描画領域が配置されている。また、VRAM領域には変位画像を作成するための変位画像作成領域と、表示画像作成領域も配置されている。

【0118】

変位画像作成領域は、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ3画像描画領域にて描画・配置された画像とを重畳（合成）した画像を変位対象画像として作成するとともに、該変位対象画像に変位用画像を適用することで変位画像を作成する領域である。

【0119】

表示画像作成領域は、レイヤ1画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ3画像描画領域にて描画・配置された画像を重畳（合成）した画像、または、レイヤ1画像描画領域にて描画・配置された画像と変位画像作成領域にて作成された変位画像を重畳（合成）した画像を画像表示装置5において表示するための表示用画像として作成する領域である。

【0120】

尚、レイヤ1画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5において最も表示優先度の高い画像（表示優先度：高）、レイヤ2画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5においてレイヤ1画像描画領域に描画・配置される画像よりも表示優先度の低い画像（表示優先度：中）、レイヤ3画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5において最も表示優先度の低い画像（表示優先度：低）にそれぞれ設定されている。つまり、レイヤ1は画像の表示優先度が最も高い上位レイヤであり、レイヤ2はレイヤ1よりも画像の表示優先度が低い中位レイヤであり、レイヤ3は画像の表示優先度が最も低い下位レイヤである。

【0121】

レイヤ1画像描画領域は、画像表示装置5の表示領域の下部において、第1特図保留記憶数及び第2特図保留記憶数を特定可能に表示する特図保留記憶表示エリア5Uを含む第1インターフェイス画像と、画像表示装置5の表示領域の左上部において、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄及び保留記憶数表示を含む第2インターフェイス画像を表示するためにこれら画像を描画する描画領域である。

【0122】

レイヤ2画像描画領域は、画像表示装置5の表示領域の中央部において、飾り図柄の可変表示を実行するためにこれら左、中、右の飾り図柄を描画する描画領域である。

【0123】

そして、レイヤ3画像描画領域は、画像表示装置5の表示領域の全域において、背景画

10

20

30

40

50

像を表示するために該背景画像を描画する描画領域である。

【0124】

本実施の形態では、これらレイヤ1画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ1の画像）、レイヤ2画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ2の画像）、レイヤ3画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ3の画像）のそれぞれを重畳することによって画像表示装置5の表示領域にて表示する画像を生成可能となっている。特に、前述したようにレイヤ1画像描画領域に描画された画像（第1インターフェイス画像と、第2インターフェイス画像）は、最も表示優先度が高く設定されているため、画像表示装置5において最も上層の画像として表示され、レイヤ2画像描画領域に描画された画像（飾り図柄）は、レイヤ1画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置5において中層の画像として表示され、レイヤ3画像描画領域に描画された画像（背景画像）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置5において低層の画像として表示される。

10

【0125】

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の表示領域にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

20

【0126】

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32A、32Bを動作させる信号を当該可動体32A、32Bまたは当該可動体32A、32Bを駆動する駆動回路に供給する。

【0127】

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。

30

【0128】

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。

【0129】

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32A、32Bの制御（可動体32A、32B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。

40

【0130】

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。

【0131】

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。

【0132】

50

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

【0133】

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。

10

【0134】

図 3 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄 (演出図柄ともいう) などの変動パターン (変動時間 (可変表示時間)) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 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。

20

【0135】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 3 (B) に示すように、可変表示結果 (変動表示結果ともいう) が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果 (事前決定結果) や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 (大当たり種別決定結果) に応じて、異なる EXT データが設定される。

30

【0136】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 3 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

40

【0137】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で飾り図柄の変動停止 (確定) を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる EXT データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態 (低確低ベース状

50

態、通常状態)に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態(低確高ベース状態、時短状態)に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9502Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態(高確高ベース状態、時短付確変状態)に対応した第3遊技状態指定コマンドとする。尚、時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【0138】

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。

10

【0139】

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。

20

【0140】

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

30

【0141】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1始動条件が成立したことに基ついで、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2始動条件が成立したことに基ついで、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。

40

【0142】

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

50

よい。

【0143】

尚、図3(A)に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの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。

【0144】

図4は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図4に示すように、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0145】

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。

【0146】

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。

【0147】

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。

【0148】

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。

【0149】

図5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。

【0150】

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。

【0151】

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

10

20

30

40

50

状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0152】

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

10

【0153】

図6（A）は、ROM101に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当たり」や「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

20

【0154】

ここで、本実施の形態における大当たり種別について、図6（B）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において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「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」と、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当たり」とが設定されている。

30

【0155】

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

40

【0156】

確変大当たりA～確変大当たりCの大当たり遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当たり遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当たりの大当た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

50

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。

【0157】

図6(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。

【0158】

尚、図6(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。

【0159】

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。

【0160】

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。

【0161】

図7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、可変表

10

20

30

40

50

示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

10

【0162】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本実施の形態では、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ（擬似連無し）、スーパーリーチ（擬似連1回）、スーパーリーチ（擬似連2回）の3種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを4種類以上或いは2種類以下設けてもよい。

【0163】

尚、本実施の形態におけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチ（擬似連無し）の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-2）とはずれとなる変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチ（擬似連1回）の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-3）とはずれとなる変動パターン（PA2-3）、スーパーリーチ（擬似連2回）の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-4）とはずれとなる変動パターン（PA2-4）が設けられている。

20

【0164】

図7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。

30

【0165】

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「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0166】

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。

40

【0167】

図8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。

【0168】

具体的には、図8に示すように、可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて

50

変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当りの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）大当りの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ（擬似連演出2回）大当りの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を20%の割合で決定し、PB1-3を35%の割合で決定し、PB1-4を40%の割合で決定する。

【0169】

また、可変表示結果が確変大当りA～Cである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当りの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）大当りの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ（擬似連演出2回）大当りの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-2を10%の割合で決定し、PB1-3を20%の割合で決定し、PB1-4を70%の割合で決定する。

10

【0170】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が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を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（短縮無し非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれ）、PA2-2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）はずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチ（擬似連演出2回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1を50%の割合で決定し、PA2-1を40%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

20

【0171】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が2個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（短縮非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれ）、PA2-2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）はずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチ（擬似連演出2回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2を60%の割合で決定し、PA2-1を30%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

30

【0172】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（短縮非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれ）、PA2-2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）はずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチ（擬似連演出2回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3を70%の割合で決定し、PA2-1を20%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

40

【0173】

また、遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変状態）である場合は、はずれ用変

50

動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-3（短縮非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれ）、PA2-2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）はずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチ（擬似連演出2回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3を80%の割合で決定し、PA2-1を10%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

【0174】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当たりである場合に、大当たり種別に応じて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の大当たり用の変動パターン（PB1-1～PB1-4）のうちいずれかの変動パターンの選択割合を大当たり種別にかかわらず、例えば、遊技状態に応じて異ならせてもよい。このようにすることで、遊技状態に適した変動パターンで可変表示が行われるので、遊技興趣を向上できる。

【0175】

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。

【0176】

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9に示すような遊技制御用データ保持エリア002SG150が設けられている。図9に示す遊技制御用データ保持エリア002SG150は、第1特図保留記憶部002SG151Aと、第2特図保留記憶部002SG151Bと、普図保留記憶部002SG151Cと、遊技制御フラグ設定部002SG152と、遊技制御タイマ設定部002SG153と、遊技制御カウンタ設定部002SG154と、遊技制御バッファ設定部002SG155とを備えている。

【0177】

第1特図保留記憶部002SG151A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。

【0178】

第2特図保留記憶部002SG151B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。

【0179】

一例として、第1特図保留記憶部002SG151A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M

10

20

30

40

50

R 3 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002SG151B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。

【0180】

こうして第1特図保留記憶部002SG151Aや第2特図保留記憶部002SG151B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）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【0181】

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。

【0182】

20

普図保留記憶部002SG151C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002SG151C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。

【0183】

遊技制御フラグ設定部002SG152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002SG152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。

30

【0184】

遊技制御タイマ設定部002SG153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002SG153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。

【0185】

遊技制御カウンタ設定部002SG154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002SG154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002SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

40

【0186】

遊技制御カウンタ設定部002SG154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、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104にお

50

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。

【0187】

遊技制御バッファ設定部 002SG155 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 002SG155 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。

【0188】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された ROM 121 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、ROM 121 には、演出制御用 CPU 120 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。

【0189】

一例として、ROM 121 には、演出制御用 CPU 120 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、格納されている。

【0190】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 10 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 002SG190 が設けられている。図 10 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 002SG190 は、演出制御フラグ設定部 002SG191 と、演出制御タイマ設定部 002SG192 と、演出制御カウンタ設定部 002SG193 と、演出制御バッファ設定部 002SG194 とを備えている。

【0191】

演出制御フラグ設定部 002SG191 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 002SG191 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。

【0192】

演出制御タイマ設定部 002SG192 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 002SG192 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。

【0193】

演出制御カウンタ設定部 002SG193 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 002SG193 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。

【0194】

演出制御バッファ設定部 002SG194 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 002SG194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ

10

20

30

40

50

値を示すデータが記憶される。

【0195】

本実施の形態では、図10(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ002SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部002SG194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002SG194A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002SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」~「2-4」に対応した領域)と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-0」に対応した領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という2つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ002SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

10

【0196】

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

20

【0197】

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002SG194A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002SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭(バッファ番号の最も若いエントリ)から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「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の順に格納されていくことになる。

30

【0198】

図10(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ002SG194A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10(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。

40

50

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。

【0199】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0200】

（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11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。

10

【0201】

図11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。

【0202】

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。

20

【0203】

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つた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

30

【0204】

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

【0205】

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。

40

【0206】

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12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12に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU

50

103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウンタスイッチ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たり情報（大当た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）。

【0207】

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、大当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0208】

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。

【0209】

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。

【0210】

（特別図柄プロセス処理）

図13は、特別図柄プロセス処理として、図12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）。

【0211】

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

【0212】

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～S

10

20

30

40

50

117)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。

【0213】

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)。

10

【0214】

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。

20

【0215】

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。

【0216】

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。

30

【0217】

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

40

【0218】

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。

50

【0219】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【0220】

10

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

【0221】

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

20

【0222】

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

30

【0223】

(始動入賞判定処理)

図14は、図13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(002SGS101)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(002SGS101; 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(002SGS102)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部002SG154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。002SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(002SGS102; N)、例えば遊技制御バッファ設定部002SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「0」に設定する(002SGS103)。

40

【0224】

002SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(002SGS101; N)、002SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときに

50

は（００２ＳＧＳ１０２；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（００２ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００２ＳＧＳ１０４；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（００２ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００２ＳＧ１５４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。００２ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００２ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００２ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００２ＳＧＳ１０６）。

10

【０２２５】

００２ＳＧＳ１０３、００２ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００２ＳＧＳ１０７）。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（００２ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００２ＳＧ１５４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。

20

【０２２６】

００２ＳＧＳ１０８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００２ＳＧ１５４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（００２ＳＧＳ１０９）。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（００２ＳＧＳ１１０）。

30

【０２２７】

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、００２ＳＧＳ１０９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。

40

【０２２８】

００２ＳＧＳ１１０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（００２ＳＧＳ１１１）。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

50

ドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 12 に示す S 27 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。

【0229】

CPU103 は、002SGS111 の処理に続いて、例えば ROM101 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 12 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（002SGS113）。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 12 に示す S 27 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

10

【0230】

002SGS113 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「0」であるか否かを判定する（002SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「0」であれば（002SGS114 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（002SGS115）、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（002SGS114 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（002SGS116）、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。

20

【0231】

（特別図柄通常処理）

図 15 は、特別図柄通常処理として、図 13 の S 110 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 15 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 002SGS141）。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 002SGS141 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。

【0232】

ステップ 002SGS141 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 002SGS141；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、大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 をそれぞれ読み出す（ステップ 002SGS142）。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。

30

【0233】

ステップ 002SGS142 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 002SGS143）。

40

【0234】

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 002SGS144）、ステップ 002SGS149 に移行する。

【0235】

一方、ステップ 002SGS141 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ 002SGS141；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 002SGS145）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4A

50

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002SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ002SGS145の処理は、ステップ002SGS141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。

【0236】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

10

【0237】

ステップ002SGS145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002SGS145；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002SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

20

【0238】

ステップ002SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「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002SGS147）。

【0239】

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002SGS148）、ステップ002SGS149に移行する。

30

【0240】

ステップ002SGS149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5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002SGS150）。尚、このステップ002SGS150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（本特徴部であれば低確低ベース状態）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。

40

【0241】

このように、ステップ002SGS149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002SGS150の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態

50

が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定（決定）される。

【0242】

ステップ002SGS150にて「大当たり」とであると判定された場合には（ステップ002SGS150；Y）、大当たりフラグをオン状態とする（ステップ002SGS152）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図6（A）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ002SGS153）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、

10

。

【0243】

ステップ002SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（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たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ002SGS155）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「0」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当たりCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。尚、ステップ002SGS155の処理後はステップ002SGS156に進む。

20

【0244】

また、ステップ002SGS150にて「はずれ」とであると判定された場合には（ステップ002SGS150；N）、ステップ002SGS152～002SGS155の処理を実行することなくステップ002SGS156の処理を実行する。

30

【0245】

ステップ002SGS156では、CPU103は、大当たり遊技状態に制御するか否か（大当たりフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ002SGS150aにて特図表示結果が「大当たり」とであると判定された場合には、ステップ002SGS154における大当たり種別が「確変大当たりA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たりB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「非確変大当たり」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たりC」である場合には、「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。

40

【0246】

ステップ002SGS156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002SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

【0247】

尚、ステップ002SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0

50

」である場合には（ステップ 002SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ 002SGS158）、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。

【0248】

（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 16 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 16 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。

【0249】

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。

【0250】

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。

【0251】

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。

【0252】

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

10

20

30

40

50

における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 A、3 2 B の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0253】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップ S 7 7）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 S 7 8）と、画像表示装置 5 において表示されている背景画像を他の背景画像に更新する背景表示更新処理（ステップ S 7 9）と、遊技待機状態において画像表示装置 5 においてメニュー画面を表示するメニュー表示処理（ステップ S 8 0）と、が実行される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0254】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、第 1 演出モードに対応する第 1 背景画像と、第 2 演出モードに対応する第 2 背景画像と、第 3 演出モードに対応する第 3 背景画像と、第 4 演出モードに対応する第 4 背景画像と、のうちからいずれかが選択表示されるようになっている。第 1 背景画像と第 2 背景画像とは、遊技状態が通常状態であるときに表示可能とされ、第 3 背景画像は、遊技状態が低確高ベース状態であるときに表示可能とされ、第 4 背景画像は、遊技状態が高確高ベース状態であるときに表示可能とされている。また、第 1 背景画像と第 2 背景画像との切り替えは、例えば、SP リーチはれの可変表示が実行されたときや、一方の背景画像が所定期間継続して表示されたときなどの切替表示条件が成立したときに切り替わるようになっている。

【0255】

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 3 1 B の操作等に応じて、スピーカ 8 L、8 R 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。

【0256】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【0257】

（演出制御プロセス処理）

図 1 7 は、演出制御プロセス処理として、図 1 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、画像表示装置 5 の特図保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶表示（第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 や第 2 保留表示 0 0 2 S G 1 0 2）を、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 2 S G 1 9 4 A の記憶内容に応じた表示に更新する後述するシフト表示などを行う保留表示更新処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。保留表示更新処理の実行後は、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ～ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0258】

尚、ステップ S 1 6 1 において、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマ

ンドに基づいて、先読予告演出（例えば、保留表示の表示色などを変化させる演出など）を実行するための判定や決定、設定などが行われる先読予告設定処理を上記保留表示更新処理とともに実行するようにしてもよい。

【0259】

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。

10

【0260】

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。

20

【0261】

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32A、32B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。

30

【0262】

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。

40

【0263】

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

50

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。

【0264】

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。

10

【0265】

(可変表示開始設定処理)

次に、演出制御用 CPU120 の動作について説明する。図 18 は、図 17 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU120 は、まず、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 002 S G S 271）。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 002 S G S 271；Y）、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 002 S G S 272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

20

【0266】

また、ステップ 002 S G S 271 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 002 S G S 271；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 002 S G S 273）。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 002 S G S 273；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 002 S G S 273；Y）、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 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 002 S G S 274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

30

【0267】

ステップ 002 S G S 272 またはステップ 002 S G S 274 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 002 S G S 275）。

【0268】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）及び変動パターンに応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ 002 S G S 276）。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。

40

【0269】

尚、本実施の形態では、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～確変大当り C に該当する第 3 可変表示結果指定コマンド～第 4 可変表示結果指定コマンドである場合は、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」

50

、「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図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せを決定する。

【０２７０】

尚、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は、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＢ～確変大当りＣに該当する第３可変表示結果指定コマンド～第４可変表示結果指定コマンドである場合と同様に、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）の中から決定する場合を設けてもよい。この場合は、更に大当り遊技中や確変状態における可変表示中の演出を更に共通とすることで、可変表示が１００回実行されるまで遊技状態が確変状態と時短状態のどちらであるか、更には、時短状態が１００回の可変表示で終了するか１００００回の可変表示まで継続するのかに対して遊技者を注目させることができ、興味を向上させることができる。

【０２７１】

また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として３図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、停止図柄として左右図柄が同一であるが中図柄が異なるリーチはずれの組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【０２７２】

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。

【０２７３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００２ＳＧＳ２７５にて読み出した変動パターン指定コマンドが擬似連を伴うスーパーリーチ（変動パターンＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４）の変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ００２ＳＧＳ２７７）。ステップ００２ＳＧＳ２７５にて読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターン指定コマンドでない場合、つまり、ノーマルリーチの変動パターン指定コマンドである場合（ステップ００２ＳＧＳ２７８；Ｎ）は、ステップ００２ＳＧＳ３８３に進む。

【０２７４】

ステップ００２ＳＧＳ２７５にて読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターン指定コマンドである場合、ステップ００２ＳＧＳ２７６にて決定され飾り図柄表示結果格納領域に格納されている飾り図柄の停止図柄を示すデータから、リーチ状態を形成する左飾り図柄表示エリア５Ｌ及び右飾り図柄表示エリア５Ｃの停止図柄の表示色を特定する。そして、図４９（Ｃ）に示す擬似連回数表示決定テーブルを用いて、１回目の再可変表示を開始するときに表示する擬似連回数表示、つまり、当該可変表示において、初回の可変表示を含めて２回の可変表示が開始されることを示す擬似連回数表示（例えば、「×２」）の表示色を決定して記憶する（ステップ００２ＳＧＳ２７８）。

【０２７５】

次いで、ステップ００２ＳＧＳ２７５にて読み出した変動パターン指定コマンドが擬似連２回のスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定し（ステップ００２ＳＧＳ２７９）、擬似連２回のスーパーリーチ変動パターンであると判定した場合は（ステップ００２ＳＧＳ２７９；Ｙ）、図４９（Ｃ）に示す擬似連回数表示決定テーブルを用いて、２回

目の再可変表示を開始するときに表示する擬似連回数表示、つまり、当該可変表示において、初回の可変表示を含めて3回の可変表示が開始されることを示す擬似連回数表示（例えば、「×3」）の表示色を決定して記憶する（ステップ002SGS280）。

【0276】

そして、ステップ002SGS279にて擬似連2回の変動パターンではないと判定した場合、またはステップ002SGS280の処理を実行した場合は、擬似連回数表示を開始するための開始待ちタイマをセットし（ステップ002SGS281）、ステップ002SGS282に進む。

【0277】

次いで、ステップ002SGS282において、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択し（ステップ002SGS282）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ002SGS283）。

【0278】

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。

【0279】

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002SGS284）。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。

【0280】

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002SGS285）。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002SGS286）。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や小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や小図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値に更新して（ステップ002SGS287）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0281】

（飾り図柄と小図柄）

次に、飾り図柄と小図柄について、図19～図22に基づいて説明する。図19は、飾り図柄と小図柄を説明するための図である。図20は、（A1）（A2）は第1演出モード、（B1）（B2）は第2演出モード、（C1）（C2）は第3演出モード、（D1）（D2）は第4演出モードの態様を示す図である。図21は、（A1）（A2）は第1演出モード、（B1）（B2）は第2演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図である。図22は、（C1）（C2）は第3演出モード、（D1）（D2）は第4演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図、（E）は飾り図柄と小図柄との可変表示の態様を説明するための図である。

【0282】

尚、図 19 において、飾り図柄（低ベース状態用）、飾り図柄（高ベース状態用）、小図柄の大きさは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 及び表示エリア 5 S に表示される
ときの比率にて表示されている。

【0283】

図 19 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 5 L、5 C、5 R 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 002SG051 と、数字表示部 002SG051 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 002SG052 と、正面視長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、本実施の形態では、キャラクタの名前）からなる情報表示部 002SG053 と、これら数字表示部 002SG051、キャラクタ表示部 002SG052 及び情報表示部 002SG053 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 002SG054 と、から構成される。

【0284】

尚、本実施の形態では、情報表示部 002SG053 に、キャラクタ表示部 002SG052 に表示されているキャラクタの名前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、キャラクタ表示部 002SG052 に表示されているキャラクタに関する情報であれば、名前以外の種々の情報（例えば、キャラクタのニックネーム、性格、対戦レベル、キャラクタが所有するアイテムなどの情報）が表示されてもよい。

【0285】

また、遊技状態が高ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示される飾り図柄（高ベース状態用）は、「0」～「9」の数字からなる数字表示部 002SG061 と、数字表示部 002SG061 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 002SG064 と、から構成されている。高ベース状態用の飾り図柄は、低ベース状態用の飾り図柄のようなキャラクタ表示部及び情報表示部は設けられていない。

【0286】

また、画像表示装置 5 の左上部に設けられた表示エリア 5 S 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 5 S L、5 S C、5 S R 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。

【0287】

次に、飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）と小図柄について説明する。

【0288】

<各図柄の表示時期> 飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）は、画像表示装置 5 の電源がオン状態の期間において、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にほぼ常時表示されるが、例えば、可変表示中に S P リーチ演出（スーパーリーチ演出）が実行されるときや、客待ちデモ演出が実行されるときにおいて消去される（非表示となる）場合がある。一方、小図柄は、画像表示装置 5 の電源がオン状態の期間において、飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に常時表示され、上記したように飾り図柄が消去されているときでも継続して表示される。尚、小図柄よりも表示優先度が高い情報（例えば、エラー表示など）が表示されるときは消去されることがあってもよい。

【0289】

<各図柄の可変表示態様> 飾り図柄（低ベース状態用）は、後述する第 1 演出モードに

て、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示にて可変表示が実行され、第 2 演出モードにて、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するスクロール表示にて可変表示が実行される。

【0290】

飾り図柄（高ベース状態用）は、後述する第 3 演出モードにて、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行され、第 4 演出モードにて、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示にて可変表示が実行される。

【0291】

小図柄は、遊技状態や演出モードによらず、各小図柄表示エリア 5 S L、5 S C、5 S R において「0」～「9」の図柄が切り替わる切替表示（図柄が更新する更新表示）にて可変表示が実行される。

【0292】

尚、上記した「スクロール表示」及び「切替表示」は、広義ではいずれも図柄が切り替え表示される「切替表示」に含まれるが、後述するように、表示エリアにフレームイン表示またはフェードイン表示された図柄が移動表示した後、表示エリアからフレームアウト表示またはフェードアウト表示されることにより複数の図柄が更新表示されるものを「スクロール表示」とし、表示エリアの所定位置において、移動表示、フェードイン表示やフェードアウト表示せずに、表示と非表示（消去）の繰り返し、または回転表示などを繰り返すことにより複数の図柄が更新表示されるものを「切替表示」と区別するようにしてもよい。

【0293】

＜数字表示部＞飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）は、数字表示部 002SG051、002SG061 だけでなく、キャラクタ表示部 002SG052、情報表示部 002SG053 及び台座表示部 002SG054 を有するのに対し、小図柄は、数字表示部のみから構成されている。

【0294】

また、飾り図柄（低ベース状態用）は、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R には同一サイズで表示され、中飾り図柄表示エリア 5 C には、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R よりもやや小さいサイズで表示されることで、奥行き感が生じるようにしている。一方、飾り図柄（高ベース状態用）は、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に同一サイズで表示され、左右方向に直線状に配置される。小図柄は、各小図柄表示エリア 5 S L、5 S C、5 S R に同一サイズで表示される。

【0295】

また、低ベース状態において、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R とは、画像表示装置 5 の上下方向の略中央位置に略水平に配置されているが、中飾り図柄表示エリア 5 C は、左飾り図柄表示エリア 5 L 及び右飾り図柄表示エリア 5 R よりもやや上方位置に配置されているため、画像表示装置 5 の上下方向の略中央位置よりもやや上方位置に配置される一方で、高ベース状態において、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R は、画像表示装置 5 の上下方向の略中央位置に略水平に配置されている。よって、高ベース状態において中飾り図柄表示エリア 5 C の停止位置に停止表示される飾り図柄は、低ベース状態において中飾り図柄表示エリア 5 C の停止位置に停止表示される飾り図柄よりも、画像表示装置 5 の表示画面の中央に近い位置に配置される（図 20 参照）。

【0296】

また、飾り図柄（低ベース状態用）の数字表示部 002SG051 のサイズを基準とした場合に、飾り図柄（高ベース状態用）の数字表示部 002SG061 のサイズは大きく、小図柄の数字表示部のサイズは小さい。つまり、数字表示部のサイズは、飾り図柄（高ベース状態用）、飾り図柄（低ベース状態用）、小図柄の順に大きい（数字表示部のサイズ：飾り図柄（高ベース状態用）＞飾り図柄（低ベース状態用）＞小図柄）。また、各図

10

20

30

40

50

柄の全体的なサイズも数字表示部と同様の関係とされている。

【0297】

このように、低ベース状態においては、左飾り図柄表示エリア5L及び右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄を大きく見せ、かつ、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄をずらすことによって奥行き感を持たせて興趣を向上させつつも、平均可変表示期間が短い高ベース状態においては、画像表示装置5の表示画面の中央に近い位置に飾り図柄が配置されるので飾り図柄の認識度合いを高めることができる(図20参照)。

【0298】

また、飾り図柄(低ベース状態用)、飾り図柄(高ベース状態用)及び小図柄の数字表示部は、それぞれ立体視画像(3D画像、3次元画像)にて形成されている。立体視画像とは、例えば、3DCGにて作成された画像(3次元座標上に置かれた点を頂点として仮想的立体を構成(モデリング)し、各面に材質などを再現する情報を与え、任意の光の強さ、光源の位置などから物体を照らすことで再現されたもの)であるが、3次元表示装置(例えば、右目用画像(R画像)と左目用画像(L画像)とからなる立体視画像(映像))を表示可能な画像用液晶パネルと、該画像用液晶パネルの後方から前方側に向けて面状光を照射するバックライトと、画像用液晶パネルの前面側に該画像用液晶パネルと所定間隔を有して設けられた視差バリア用液晶パネルとを有する)にて表示することで立体的に視認可能となる画像でもよい。

【0299】

また、飾り図柄の「0」～「9」の数字のうち、「1・3・5・7・9」の奇数については、大当りの終了後に高確高ベース状態に制御される「確変大当り」に対応する確変図柄であり、「0・2・4・6・8」の偶数については、大当りの終了後に低確高ベース状態に制御される「非確変大当り」に対応する通常図柄(非確変図柄)とされている。尚、確変大当りになる場合でも、通常図柄により予め定められた大当り組合せとなることができるようにしてもよい。

【0300】

<キャラクタ表示部>飾り図柄(低ベース状態用)のキャラクタ表示部002SG052は、非立体視画像(2D画像、2次元画像)にて形成されている。尚、キャラクタ表示部002SG052は立体視画像(3D画像、3次元画像)にて形成されていてもよい。また、キャラクタ表示部002SG052に表示されるキャラクタは、後述のように、可変表示の開始時や停止時において所定のアクション(動作)が行われるようになっている。一方、飾り図柄(高ベース状態用)と小図柄には、キャラクタ表示部は設けられていない。

【0301】

<情報表示部>飾り図柄(低ベース状態用)の情報表示部002SG053は、非立体視画像(2D画像、2次元画像)にて形成されている。尚、情報表示部002SG053は立体視画像(3D画像、3次元画像)にて形成されていてもよい。また、情報表示部002SG053には、キャラクタ表示部002SG052に表示されるキャラクタに関する情報である「名前」が表示されており、後述のように、可変表示の開始時において「名前」が消去されるようになっている。一方、飾り図柄(高ベース状態用)と小図柄には、情報表示部は設けられていない。

【0302】

<台座表示部>飾り図柄(低ベース状態用)の台座表示部002SG054は、キャラクタを装飾する装飾部が前面に表示され、非立体視画像(2D画像、2次元画像)にて形成されている。また、飾り図柄(高ベース状態用)の台座表示部002SG064は、立体視画像(3D画像、3次元画像)にて形成されている。尚、台座表示部002SG054と台座表示部002SG064の双方が立体視画像(3D画像、3次元画像)にて形成されていてもよい。また、飾り図柄(低ベース状態用)の台座表示部002SG054のサイズを基準とした場合に、飾り図柄(高ベース状態用)の台座表示部002SG064のサイズは大きい。一方、小図柄には、台座表示部は設けられていない。

【0303】

＜主要色＞飾り図柄（低ベース状態用）及び飾り図柄（高ベース状態用）の数字表示部 002SG051、002SG061に表示される数字の色は、偶数からなる通常図柄については「青色」、奇数からなる確変図柄については「赤色」とされている。尚、数字以外の数字用台座部や、台座表示部 002SG054、002SG064などについては、数字と同種類の色でもよいし、数字とは異なる色にて表示されていてもよい。

【0304】

また、キャラクタ表示部 002SG052に表示されるキャラクタについては、主要色に影響されることなく、それぞれオリジナルの色味で構成されていればよい。また、確変図柄に対応するキャラクタとしては、例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとが別れている場合には、味方キャラクタであることが好ましい。あるいは、味方キャラクタの中での物語における主人公やその主人公と関係の深い人物など、物語の主軸となる人物であることが好ましい。

10

【0305】

尚、上記のように、味方と敵の物語上の概念を適応した場合には、基本的には味方側の視点で予告演出やSPリーチ演出が表現され、SPリーチ演出において味方と敵が戦うという演出構成である場合には味方が敵に勝つなど、味方側が有利な結末となった場合に遊技者にとって有利な状態（例えば、大当たりなど）となることが報知される。

【0306】

また、飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）各々の全域に対する占有率が最も高い主要色が数字と同種類の色にて構成されていてもよい。また、偶数からなる通常図柄については「青色」、奇数からなる確変図柄については「赤色」とされていたが、それぞれ他の色であってもよい。

20

【0307】

また、高ベース状態では、後述するようにスクロール表示が高速で行われる関係上、飾り図柄（低ベース状態用）よりも見やすくアピールをする必要があり、停止図柄予告、変動開始時予告などを飾り図柄に対してエフェクト表示を絡めるなどして実行することが多いことで、飾り図柄（高ベース状態用）は数字表示部 002SG061がメインで構成され、キャラクタ表示部と数字表示部とで構成される飾り図柄（低ベース状態用）よりも図柄のサイズ比が大きいのが特徴とされている。

30

【0308】

尚、本実施の形態では図示は省略されているが、飾り図柄（高ベース状態用）の数字については、飾り図柄（低ベース状態用）の数字よりも、動作を複雑にしたり、デザイン性の高いものにしたりするなど見た目をより派手にすることによって、高ベース状態を盛り上げるようにしてもよい。

【0309】

一方、小図柄の数字の色は、偶数からなる通常図柄については「黄色」、奇数からなる確変図柄については「黄緑色」とされている。尚、本実施の形態では、偶数からなる通常図柄については「黄色」、奇数からなる確変図柄については「黄緑色」とされていたが、それぞれ他の色であってもよい。また、飾り図柄と同一の数字は飾り図柄と同種類の色とされていてもよい。

40

【0310】

尚、小図柄のデザインについては、低ベース状態や高ベース状態における飾り図柄の数字の素材をそのまま縮小して表示しているようなものであってもよいが、デザイン性によって演出効果を高めるというよりも、遊技者にとっての視認性を高めるべく、飾り図柄の数字よりもシンプルなデザイン（例えば、立体的でなく平面的であり、色も光沢などがないシンプルな色味）であることが好ましい。

【0311】

図20に示すように、演出制御用CPU120は、演出モードとして、第1演出モード（図20（A1）（A2）参照）、第2演出モード（図20（B1）（B2）参照）、第

50

3 演出モード（図 20（C1）（C2）参照）及び第 4 演出モード（図 20（D1）（D2）参照）のいずれかを実行可能とされている。第 1 演出モード及び第 2 演出モードは、遊技状態が低確低ベース状態に制御される場合に実行可能な演出モードである。また、第 3 演出モードは、遊技状態が低確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードであり、第 4 演出モードは、遊技状態が高確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードである。

【0312】

図 20（A1）に示すように、第 1 演出モードでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の街の風景をあらわした第 1 背景画像 002SG081 が表示される。また、図 20（A2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第 1 スクロール表示）にて実行される。

10

【0313】

詳しくは、図 21（A1）（A2）に示すように、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、図 21（A2）に示すように、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

20

【0314】

また、画像表示装置 5 の画面左上に設けられた表示エリア 5 S には、第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数及び小図柄が表示され、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 5 U、アクティブ表示エリア 5 F 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 002SG101 及び第 2 保留表示 002SG102 や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示 002SG103 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 5 U、アクティブ表示エリア 5 F は、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。

30

【0315】

図 20（B1）に示すように、第 2 演出モードでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第 2 背景画像 002SG082 が表示される。また、図 20（B2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するスクロール表示（第 2 スクロール表示）にて可変表示が実行される。

40

【0316】

詳しくは、図 21（B1）（B2）に示すように、左右の飾り図柄は、左飾り図柄表示エリア 5 L の左側辺上部、右飾り図柄表示エリア 5 R の右側辺上部から画面中央に向けて近づくようにフレームイン表示され、その後、下方に向けて画面左右側に離れるように移動し、左飾り図柄表示エリア 5 L の左側辺下部、右飾り図柄表示エリア 5 R の右側辺下部から側方に向けてフレームアウト表示される。中の飾り図柄は、中飾り図柄表示エリア 5 C の画面奥側から手前側に近づくように拡大表示された後、フレームアウト表示される。

【0317】

50

また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「2」の飾り図柄）が、左右の飾り図柄表示エリア5 L、5 Rの上下方向の中央位置に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）がフレームイン表示され画面中央に向けて移動していく。つまり、図21（B2）に示すように、先行の「2」の飾り図柄が停止位置付近を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「3」の飾り図柄とが視認できるが、先行の「2」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、後続の「3」の飾り図柄と「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

10

【0318】

図20（C1）に示すように、第3演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに表示され、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第3背景画像002SG083が表示される。また、図20（C2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。

【0319】

詳しくは、図22（C1）（C2）に示すように、第3演出モードにおける飾り図柄は、第1面5 aと該第1面5 aの反対面である第2面5 bとを有しており、第1面5 aには先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が表示される。一方、第1面5 aが正面を向いているときには、第2面5 bに後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）が表示されているかを特定することはできない。つまり、台座表示部002SG064は透過率が低い（不透明）であるため、第2面5 bに表示された飾り図柄を正面側から透視する（飾り図柄を通して正面側から視認する）ことはできない。

20

【0320】

また、飾り図柄は一方向（例えば、平面視時計回りまたは反時計回り）に回転可能とされており、第1面5 a、第2面5 b、第1面5 a、第2面5 b・・の順に回転することで、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転表示が実行される。

30

【0321】

また、図22（C2）に示すように、第1面5 aが正面を向いている状態から約90度以上回転して第2面5 bが表示されるとき、第2面5 bには、第1面5 aに表示されている飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）が表示される。次いで、特に図示しないが、第2面5 bが正面を向いている状態から約90度以上回転して第1面5 aが表示されるとき、第1面5 aには、第2面5 bに表示されている飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「5」の飾り図柄）が表示される。

40

【0322】

また、画像表示装置5の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像002SG201が表示され、画像表示装置5の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示002SG202（本例では、「残りXX回」の文字、XX=0～100）が表示される。

【0323】

図20（D1）に示すように、第4演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに表示され、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第4背景画像002SG084が表示される。また、図20（C2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rを上方から下方に

50

向けて直線状に移動するスクロール表示（第3スクロール表示）にて可変表示が実行される。

【0324】

詳しくは、図22（D1）（D2）に示すように、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、図22（D1）に示すように、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、図22（D2）に示すように、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの増加が繰り返される。つまり、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

10

【0325】

また、画像表示装置5の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像002SG201が表示される。

20

【0326】

また、第2演出モードでは、飾り図柄の情報表示部002SG053の名前は、飾り図柄が停止されているときでも常に非表示とされている。また、第3演出モード、第4演出モードでは、飾り図柄は情報表示部002SG053を含まない態様で可変表示が実行される。このように、第1演出モードにおいては、情報表示部002SG053を表示することによりキャラクタの名前に注目させることで、遊技者はキャラクタの理解を深めることができる一方で、第2演出モードや第3演出モードでは情報表示部002SG053を非表示としておくことにより、キャラクタよりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。尚、情報表示部002SG053に表示される名前だけでなく、情報表示部002SG053そのものが非表示とされてもよい。

30

【0327】

図22（E）に示すように、飾り図柄と小図柄は、可変表示の態様が異なる。例えば、飾り図柄が高速でスクロール表示されている期間において、一の飾り図柄が、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上辺部からフレームイン表示され、下辺部からフレームアウト表示されるまでに通過期間Ta2を要する。つまり、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでに期間Ta2を要する。一方、小図柄は、上記期間Ta2において、はずれ組合せの小図柄が複数回（例えば、5回など）切り替えて（更新されて）表示される。

【0328】

詳しくは、フレームレート（画面表示速度）が30FPS（1秒間に30フレーム（コマ）の画像を表示）に設定されている場合、一の飾り図柄の表示を開始してから該表示を終了するまでに10フレームの画像が表示され、その期間Ta2は約0.3秒とされる。

40

【0329】

一方、小図柄は、異なるはずれ組合せの小図柄（例えば、「635」、「175」、「461」、「532」、「913」など）がそれぞれ2フレーム毎（期間Ta1）に表示される。つまり、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでの期間Ta2に、小図柄は、はずれ組合せの小図柄が5回切り替えて、それぞれ期間Ta1にわたり表示される（期間Ta1<期間Ta2）。尚、各はずれ組合せの小図柄はそれぞれ期間Ta1にわたり表示されるが、時間にしてほんの一瞬（約0.06秒）であるため、目視では確認が困難とされている。

50

【0330】

また、可変表示の表示結果がはずれ表示結果となることが決定されたことに基づき、演出制御用CPU120が、はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「326」）を停止表示させることを決定した場合は、当該飾り図柄の可変表示を開始してから上記はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「326」）を停止表示させる前に、飾り図柄と同じ「326」のはずれ組合せの小図柄が表示されないように切り替え表示を行う。よって、はずれ組合せの小図柄から、はずれ組合せの飾り図柄が停止表示されることが事前に知られてしまうことが防止される。

【0331】

また、飾り図柄は、第1演出モード、第2演出モード及び第4演出モードにおけるスクロール表示や、第3演出モードにおける回転表示において、可変表示の開始時に可変表示速度が低速から高速に変化し、可変表示の停止時に高速から低速に変化する、つまり、可変表示速度が変化可能である一方で、小図柄は、可変表示が開始してから停止するまで一定速度にて可変表示されるようになっている。

【0332】

（飾り図柄の各種アクション）

次に、飾り図柄の各種動作表示について、図23に基づいて説明する。図23は、（A）は飾り図柄の変動開始アクション、（B）は変動停止アクション、（C）はループアクションを示す図である。

【0333】

図23（A）～図23（C）に示すように、低ベース状態用の飾り図柄は、可変表示を行うために、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R内を移動したり、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R内で回転したりするが、このような可変表示の動きとは別に、飾り図柄の数字表示部002SG051やキャラクタ表示部002SG052を変化させる各種アクション（動作）を実行可能である。

【0334】

（変動開始アクション）

図23（A）に示すように、第1演出モード及び第2演出モードにおいて可変表示が開始されるときに、飾り図柄では、キャラクタ表示部002SG052に表示されているキャラクタが身体の向きを左右反転させる「変動開始アクション」が実行される。具体的には、キャラクタは、変動開始アクションA1において両手を腰にあてて右斜め前を向く通常態様とされ、変動開始アクションA2において両手を上に挙げ広げて正面を向く態様とされ、変動開始アクションA3においてキャラクタは両手を腰にあてて左斜め前を向く態様とされる。ここでは、説明の便宜上、変動開始アクションA1、A2、A3の3フレームの状態しか表示していないが、実際には、変動開始アクション期間（A1～A3）内に数十フレームにわたりキャラクタが表示されることにより、キャラクタの身体の向きが右斜め前（A1）、正面（A2）、左斜め前（A3）の順に変わる変動開始アクション（動作）が行われる。

【0335】

次いで、キャラクタの身体の向きが左斜め前を向いた後、飾り図柄が停止位置からスクロール方向と反対側に所定距離移動（上昇）してから（A4）、下方に向けて移動を開始することによりスクロール表示が開始される。これら変動開始アクションA1～A4は、特別図柄の可変表示の開始されたときから飾り図柄のスクロール表示（飾り図柄の下方への移動）が開始されるまでの変動開始アクション期間Tb1（図24参照）にわたり実行される。

【0336】

ここでは、説明の便宜上、変動開始アクションA1、A2、A3、A4の4フレームの状態しか表示していないが、実際には、キャラクタの身体の向き反転するまでの変動開始アクション期間Tb1において、数十フレームにわたりキャラクタが動作表示されることにより変動開始アクション（動作）が行われる。

【0337】

尚、本実施の形態では、変動開始アクションとして、キャラクターの身体の向きが左右反転する態様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、変動開始アクションの態様は上記以外の態様に変更可能であり、例えば、キャラクターの髪、表情が変化したり、身体が動いたりするものでもよい。また、飾り図柄を形成する数字表示部002SG051、キャラクター表示部002SG052、情報表示部002SG053、台座表示部002SG054のうち少なくともいずれか1つがアクションするものであればよい。つまり、変動開始アクションとは、飾り図柄がスクロール表示や回転表示を開始する前に実行されるアクションであり、スクロール表示において変移するアクション、つまり、スクロール表示とは異なる態様で動作させる別個のアクションである。

10

【0338】

また、第1演出モードにおいては、変動開始アクション期間Tb1において、情報表示部002SG053に表示されたキャラクターの名前（キャラクター関連情報）が消去（非表示）されるようになっている。このように、停止表示されているときはキャラクターの名前を見やすくする一方で、スクロール表示が開始された後はキャラクターの名前を非表示とすることでスクロール表示に注目させることができる。

【0339】

具体的には、特別図柄の変表示期間は、特別図柄及び小図柄の変表示が開始されてから、飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの可変表示前期間と、飾り図柄のスクロール表示が開始された後の可変表示後期間と、を含む。そして、情報表示部002SG053に表示されたキャラクターの名前（キャラクター関連情報）は、可変表示前期間、つまり、変動開始アクションが実行されているときに表示された後、可変表示後期間が開始されるよりも前、つまり、飾り図柄のスクロール表示が開始される前に消去される。このように、変動開始アクション期間Tb1、つまり、スクロール表示が開始される前に名前が消去されることで、名前よりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。

20

【0340】

また、本実施の形態では、特別図柄及び小図柄の変表示が開始されてから飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの期間を可変表示前期間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、可変表示前期間とは、可変表示の開始条件が成立してから飾り図柄の変表示が開始されるまでの期間、つまり、始動入賞が発生したタイミングや保留記憶に基づく可変表示が開始されたときから飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの期間であればよい。

30

【0341】

（変動停止アクション）

図23（B）に示すように、第1演出モード及び第2演出モードにおいて可変表示が終了するとき（飾り図柄が仮停止表示されるとき）に、飾り図柄では、キャラクター表示部002SG052に表示されているキャラクターが拡大表示される「変動停止アクション」が実行される。

【0342】

具体的には、スクロール表示されている飾り図柄が停止位置にて仮停止表示されたとき、キャラクターは、手を腰にあてて右斜め前を向く通常態様から（変動停止アクションB1）、通常態様よりも台座表示部002SG054から上方に大きくはみ出すように拡大表示された後（変動停止アクションB2）、縮小表示されて通常態様に復元される（変動停止アクションB3）。

40

【0343】

ここでは、説明の便宜上、変動停止アクションB1、B2、B3の3フレームの状態しか表示していないが、実際には、キャラクターが拡大表示されてから復元するまでの変動停止アクション期間Tb2において、数十フレームにわたりキャラクターが動作表示されることにより変動停止アクション（動作）が行われる。

【0344】

50

尚、本実施の形態では、変動停止アクションとして、キャラクタが拡大表示される態様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、変動停止アクションの態様は上記以外の態様に変更可能であり、例えば、キャラクタの髪、表情が変化したり、身体が動いたりするものでもよい。また、飾り図柄を形成する数字表示部 002SG051、キャラクタ表示部 002SG052、情報表示部 002SG053、台座表示部 002SG054のうち少なくともいずれか1つがアクションするものでもよい。つまり、変動停止アクションとは、飾り図柄のスクロール表示が仮停止表示されたときに実行されるアクションであり、スクロール表示や回転表示のように変移するアクションとは別個のアクションである。

【0345】

(ループアクション)

図23(C)に示すように、第1演出モード及び第2演出モードにおいて可変表示が終了するとき(飾り図柄が仮停止表示されてから停止表示(図柄確定)されるまで)に、飾り図柄では、キャラクタ表示部 002SG052に表示されているキャラクタが縮小、復元を繰り返すとともに、数字表示部 002SG051が上下方向を向く回転軸を中心として水平回動を繰り返す「ループアクション」が実行される。

【0346】

具体的には、ループアクションC1において、キャラクタが両手を腰にあてて右斜め前を向くとともに、数字表示部 002SG051が正面を向く通常態様とされ、ループアクションC2において、キャラクタが台座表示部 002SG054に収まるように縮小表示されるとともに、数字表示部 002SG051が右側に約45度回動する態様とされ、ループアクションC3において、縮小されたキャラクタが拡大して復元されるとともに、数字表示部 002SG051が正面を向く通常態様とされ、ループアクションC4において、キャラクタが台座表示部 002SG054に収まるように縮小表示されるとともに、数字表示部 002SG051が左側に約45度回動する態様とされる。このループアクションは、ループアクション期間Tb3にわたりループアクションC1、C2、C3、C4が順に実行され、ループアクション期間Tb3の終了後にループアクションC1に戻り、再びループアクション期間Tb3にわたりループアクションC1～C4のアクションが実行される。つまり、ループアクションでは、ループアクションC1～C4が周期的に実行される。

【0347】

ここでは、説明の便宜上、ループアクションC1～C4の4フレームの状態しか表示していないが、実際には、キャラクタが縮小表示されてから復元するとともに、数字表示部 002SG051が回動して復元するまでのループアクション期間Tb3において、数十フレームにわたりキャラクタ及び数字表示部 002SG051が表示されることによりループアクション(動作)が行われる。

【0348】

尚、本実施の形態では、ループアクションとして、キャラクタが縮小表示されるとともに、数字表示部 002SG051が回動する態様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、ループアクションの態様は上記以外の態様に変更可能であり、例えば、キャラクタの髪、表情が変化したり、身体が動いたりするものでもよい。また、飾り図柄を形成する数字表示部 002SG051、キャラクタ表示部 002SG052、情報表示部 002SG053、台座表示部 002SG054のうち少なくともいずれか1つがアクションするものであればよい。つまり、ループアクションとは、飾り図柄が停止位置に仮停止表示されてから停止表示(図柄確定)されるまで実行されるアクションであり、スクロール表示において変移するアクションとは別個のアクションである。

【0349】

(各種アクション期間及び発光期間の比較)

次に、飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御について、図24に基づいて説明する。図24は、(A)は飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御の期間を比較す

10

20

30

40

50

る図、(B)はランプのループ発光制御の一例を示す図である。

【0350】

図24(A)に示すように、飾り図柄の変動開始アクションA1～A4(図23(A)参照)は、実行期間である変動開始アクション期間Tb1は約1.5秒であり(変動開始アクション期間Tb1=約1.5秒)、約45フレームの画像からなる。また、飾り図柄の変動停止アクションB1～B3(図23(B)参照)は、実行期間である変動停止アクション期間Tb2は約0.8秒であり(変動停止アクション期間Tb2=約0.8秒)、約28フレームの画像からなる。また、飾り図柄のループアクションC1～C4(図23(C)参照)は、1の周期であるループアクション期間Tb3は約1.8秒であり(ループアクション期間Tb3=約1.8秒)、約55フレームの画像からなる。

10

【0351】

また、図24(B)に示すように、画像表示装置5の上部に設けられた可動体32A及び画像表示装置5の下部に設けられた可動体32B各々に設けられた可動体ランプ9dや、遊技機用枠3に設けられたメインランプ9a及び枠ランプ9bは、遊技状態が低ベース状態である場合、演出制御用CPU120が行うループ発光制御に基づいて発光する。

【0352】

このループ発光制御は、例えば、1の周期であるループ発光期間Tb4にわたり「白色」、「青色」、「黄色」の順に発光され、ループ発光期間Tb4の終了後に「白色」に戻り、再びループ発光期間Tb4において「白色」、「青色」、「黄色」の順に発光し、これが周期的に繰り返し行われる。つまり、ループ発光制御では、「白色」、「青色」、「黄色」の発光が周期的に実行される。

20

【0353】

そして、ループアクション期間Tb3よりもループ発光期間Tb4の方が長くなっている(ループアクション期間Tb3<ループ発光期間Tb4)。このようにすることで、低ベース状態においては、遊技者に飾り図柄の可変表示を促す意味でループアクションが繰り返し行われる一方で、低ベース状態に比べて可変表示が実行されやすい高ベース状態においては、可変表示が過度に促されて煩わしさを感じさせてしまうことを防止できる。また、ループアクションは、ループ発光制御よりも短い周期で繰り返し行われるため、飾り図柄を好適に際立たせることができる。

【0354】

尚、本実施の形態では、ループ発光制御は「白色」、「青色」、「黄色」の発光が周期的に実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、1の周期におけるランプの発光色や発光パターンは種々に変更可能であり、例えば、「白色」、「青色」、「黄色」の順で発光した後に「黄色」、「白色」、「青色」の順で発光する発光パターンが周期的に行われてもよいし、4色以上の発光色が順に発光する発光パターンが周期的に行われてもよい。

30

【0355】

尚、図24(A)に示す飾り図柄の各種アクションは、遊技状態が低ベース状態に制御され演出モードが第1演出モードまたは第2演出モードである場合には実行されるが、遊技状態が高ベース状態に制御され演出モードが第3演出モードまたは第4演出モードである場合には実行されない。また、図24(B)に示す可動体ランプ9d、メインランプ9a、枠ランプ9bのループ発光制御は、遊技状態が低ベース状態に制御され演出モードが第1演出モードまたは第2演出モードである場合には実行されるが、遊技状態が高ベース状態に制御され演出モードが第3演出モードまたは第4演出モードである場合には実行されない。

40

【0356】

(保留表示)

次に、保留表示について、図25に基づいて説明する。図25は、(A1)～(A4)、(B1)～(B4)は、保留表示の動作例を説明する図である。

【0357】

50

図 25 (A 1) に示すように、遊技の待機中（保留記憶数「0」）の場合、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 5 U、アクティブ表示エリア 5 F には、保留表示は表示されない。特図保留記憶表示エリア 5 U は、4 つの表示エリアからなり、左から 1 番目の表示エリアは、始動入賞時受信コマンドバッファ 002SG194A におけるバッファ番号「1-1」に対応し、左から 2 番目の表示エリアはバッファ番号「1-2」に対応し、左から 3 番目の表示エリアはバッファ番号「1-3」に対応し、左から 4 番目の表示エリアはバッファ番号「1-4」に対応している。

【0358】

図 25 (A 2) に示すように、遊技待機中において始動入賞（例えば、第 1 始動入賞）が発生すると、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに、第 1 保留表示 002SG101 が表示される。次いで、第 1 保留表示 002SG101 は、左斜め上に向けて移動表示が開始された後（図 25 (A 3) 参照）、放物線を描くようにアクティブ表示エリア 5 F に向けて左斜め下に向けて移動し、アクティブ表示エリア 5 F に到達したときに拡大表示され、アクティブ表示 002SG103 として表示される（図 25 (A 4) 参照）。

10

【0359】

つまり、図 25 (A 2) に示すように始動入賞が発生した時点では、第 1 保留表示 002SG101 は特図保留記憶表示エリア 5 U に表示され、アクティブ表示エリア 5 F には表示されないが、第 1 始動入賞が発生したことに基づいて第 1 保留表示 002SG101 が特図保留記憶表示エリア 5 U に表示された時点で、特別図柄の可変表示に応じて小図柄の可変表示が開始される。

20

【0360】

しかし、可変表示は開始されているものの、図 25 (A 4) に示すように、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 002SG101 が、アクティブ表示エリア 5 F まで移動してアクティブ表示 002SG103 に切替表示されていない、つまり、シフト表示が終了していないので、シフト表示が終了していない状態で飾り図柄のスクロール表示が開始されてしまうと、いずれの第 1 保留表示 002SG101 に対応するスクロール表示が開始されたのかが分からなくなり、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。

【0361】

30

よって、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 002SG101 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動表示され、アクティブ表示 002SG103 として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されるようになっている。

【0362】

次に、図 25 (B 1) に示すように、飾り図柄の可変表示中であって、保留記憶数が「1」以上（例えば、保留記憶数「2」）の場合について説明すると、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 5 U には、左から 1 番目と 2 番目の表示エリアに第 1 保留表示 002SG101 が表示されるとともに、アクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示 002SG103 が表示されている。

40

【0363】

図 25 (B 2) に示すように、アクティブ表示エリア 5 F に表示されているアクティブ表示 002SG103 に対応する可変表示が終了すると、アクティブ表示エリア 5 F に表示されていたアクティブ表示 002SG103 が消去されるとともに、該アクティブ表示 002SG103 が消去されたことを強調表示するための消去エフェクト 002SG110 が表示される。

【0364】

尚、消去エフェクト 002SG110 は、アクティブ表示 002SG103 が消去され

50

た後も継続して表示され、以下のように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する次の可変表示が開始されてから消去される。このように、可変表示が終了して次の可変表示が開始されるまでに演出の空白期間を作らないことによって、演出の興趣が低下しないようにすることができる。また、消去エフェクト002SG110により、終了した可変表示に対応するアクティブ表示002SG103が消去されたことを遊技者に認識させつつ、新たなアクティブ表示002SG103が表示されることにより新たな可変表示が開始されたことを認識させることができる。

【0365】

次いで、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始されると、該第1保留表示002SG101が左斜め上に向けて移動を開始した後（図25（B3）参照）、放物線を描くようにアクティブ表示エリア5Fに向けて左斜め下に向けて移動し、左から1番目の表示エリアからアクティブ表示エリア5Fまで移動することで、アクティブ表示002SG103として切替表示される（図25（B4）参照）。

【0366】

また、左から2番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101の移動に伴い、左側に向けて水平移動を開始し（図25（B3）参照）、左から2番目の表示エリアから1番目の表示エリアまで移動する（図25（B4）参照）。

【0367】

つまり、図25（B2）に示すように、可変表示の終了に伴いアクティブ表示002SG103が消去された後、図25（B3）に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101は、まだアクティブ表示エリア5Fまで移動されていないが、第1保留表示002SG101の移動表示が開始された時点で、特別図柄の可変表示に応じて小図柄の可変表示が開始される。

【0368】

しかし、可変表示は開始されているものの、図25（B4）に示すように、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101は、アクティブ表示エリア5Fへの移動（シフト表示）が終了していないので、この状態で飾り図柄のスクロール表示が開始されてしまうと、いずれの第1保留表示002SG101に対応するスクロール表示が開始されたのかが分からなくなり、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。

【0369】

よって、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動してアクティブ表示002SG103として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまでは、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される前に前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されるようになっている。

【0370】

また、本実施の形態では、特図保留記憶表示エリア5U及びアクティブ表示エリア5Fは、第1演出モード～第4演出モードで共通の態様とされていることで、図25に示すシフト表示は、第1演出モード～第4演出モードで共通の態様にて実行されるようになっているが、例えば、各演出モードに対応した特図保留記憶表示エリア5U及びアクティブ表示エリア5Fを設ける場合、各演出モードに対応した態様のシフト表示を実行可能としてもよい。

【0371】

また、図25に示すように、演出制御用CPU120は、複数種類の変動パターン（例えば、非リーチ変動パターンやリーチ変動パターンなど）に共通の動作態様（例えば、特図保留記憶表示エリア5Uからアクティブ表示エリア5Fまで保留表示が山なりの軌跡で

10

20

30

40

50

移動する態様)で第1保留表示002SG101や第2保留表示002SG102をアクティブ表示002SG103に切り替えるシフト表示を実行するが、各変動パターンや各演出モードに対応した複数種類の動作態様のシフト表示を実行可能としてもよい。また、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで動作態様が異なるシフト表示を実行可能としてもよい。

【0372】

また、シフト表示における複数種類の変動パターンに共通の動作態様とは、保留表示がアクティブ表示に切り替え表示されるまでの表示態様、表示速度、シフト表示期間といった複数の要素のうち少なくともいずれか1つの要素が共通であるものを含む。

【0373】

尚、本実施の形態では、始動入賞の発生に伴い、特図保留記憶表示エリア5Uの左から1番目の表示エリアに第1保留表示002SG101(または第2保留表示002SG102)が表示された後、第1保留表示002SG101(または第2保留表示002SG102)が特図保留記憶表示エリア5Uからアクティブ表示エリア5Fへ移動表示(シフト表示)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、保留記憶数が「0」の場合、始動入賞の発生に伴い、特図保留記憶表示エリア5Uに第1保留表示002SG101(または第2保留表示002SG102)が表示されることなく、アクティブ表示エリア5Fに直接アクティブ表示002SG103が表示されるようにしてもよい。

【0374】

また、本実施の形態では、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替える切替表示(シフト表示)として、第1保留表示002SG101を、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアからアクティブ表示エリア5Fに向けて非直線的(例えば、山なり)に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、例えば、左方に向けて直線的に移動表示させるようにしてもよい。また、切替表示(シフト表示)は、保留表示をスライド表示させるものだけでなく、アクティブ表示エリア5Fに表示されていたアクティブ表示002SG103と、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101を一度消去するとともに、アクティブ表示エリア5Fに新たな可変表示に対応するアクティブ表示002SG103の表示を開始するものでもよい。

【0375】

(可変表示開始時の各部の動作例)

次に、可変表示開始時の各部の動作例について、図26～図35に基づいて説明する。図26は、第1演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図27は、図26に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図28は、第2演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図29は、図28に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図30は、図28の飾り図柄の可変表示の流れの詳細を示す図である。図31は、変形例1としての飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図32は、図31に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図33は、第3演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図34は、飾り図柄の見え方を説明するための図である。図35は、第4演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【0376】

尚、以下の画像表示装置5の表示画面を表す図において、実線以外の線(例えば、1点鎖線や点線など)で表した図や、符号を付していない矢印については、表示画面に表示された画像を示すものではなく、画像の動きなどを説明するために表したものである。

【0377】

(第1演出モードの可変表示の動作例)

まず、第1演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例に

ついて、図 26 及び図 27 に基づいて説明する。

【0378】

図 26 (A) には、第 1 演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア 5 S に表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 002SG103 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2 つの第 1 保留表示 002SG101 が表示されている（第 1 保留記憶数「2」）。

【0379】

次いで、図 26 (B) に示すように、第 1 特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示 002SG103 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 002SG103 が消去されたことを強調する消去エフェクト 002SG110 が表示される。

【0380】

図 26 (C) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 002SG101 に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される一方で、飾り図柄の変動開始アクション（図 23 (A) 参照）が、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、2 つの第 1 保留表示 002SG101 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。

【0381】

具体的には、第 1 保留表示 002SG101 は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F まで移動することで、アクティブ表示 002SG103 として表示される（図 26 (D) 参照）。また、左から 2 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 002SG101 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 002SG101 に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図 26 (C) 参照）、左から 2 番目の表示エリアから 1 番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図 26 (D) 参照）。

【0382】

尚、図 26 (B) において表示された消去エフェクト 002SG110 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 002SG101 に対応する次の可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【0383】

図 26 (E) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 002SG101 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア 5 L に表示されている飾り図柄のアクション A1～A3 が終了して上昇のアクション A4 が開始され、上昇移動（アクション A4）が終了すると、図 26 (F) に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0384】

次いで、図 26 (F) に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄のアクション A1～A3 が終了して上昇のアクション A4 が開始され、上昇移動（アクション A4）が終了すると、図 26 (G) に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0385】

次いで、図 26 (G) に示すように、中飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄のアクション A1～A3 が終了して上昇のアクション A4 が開始され、上昇移動（アクション A4）が終了すると、図 26 (H) に示すように、下方への移動が開始されてス

10

20

30

40

50

スクロール表示が開始される。

【0386】

このように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア5L、右飾り図柄表示エリア5R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から1番目の表示エリアに表示されている第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示は開始されないようになっている。

【0387】

つまり、第1保留表示002SG101のアクティブ表示エリア5Fへの移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示002SG103として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。

【0388】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ100%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄は、図26（F）（G）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図26（H）に示す中速を経て、図27（I）（J）（K）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図26（G）～図27（K）に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

【0389】

（第2演出モードの可変表示の動作例）

次に、第2演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図28及び図29に基づいて説明する。

【0390】

図28（A）には、第2演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア5Sに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア5Fには、当該可変表示に対応するアクティブ表示002SG103が表示され、特図保留記憶表示エリア5Uには、2つの第1保留表示002SG101が表示されている（第1保留記憶数「2」）。また、第2演出モードでは、飾り図柄の情報表示部002SG053の名前は、飾り図柄が停止されているときを含め常に非表示とされている。

【0391】

次いで、図28（B）に示すように、第1特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示002SG103がアクティブ表示エリア5Fから消去されるとともに、該アクティブ表示002SG103が消去されたことを強調する消去エフェクト002SG110が表示される。

【0392】

図 28 (C) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 002SG101 に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される一方で、飾り図柄の変動開始アクション (図 23 (A) 参照) が、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、2 つの第 1 保留表示 002SG101 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。

【0393】

具体的には、第 1 保留表示 002SG101 は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F まで移動することで、アクティブ表示 002SG103 として表示される (図 28 (D) 参照)。また、左から 2 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 002SG101 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 002SG101 に連動して、左側に向けて水平移動 (シフト表示) を開始し (図 28 (C) 参照)、左から 2 番目の表示エリアから 1 番目の表示エリアまで移動 (シフト表示) する (図 28 (D) 参照)。

【0394】

尚、図 28 (B) において表示された消去エフェクト 002SG110 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 002SG101 に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【0395】

図 28 (E) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 002SG101 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア 5 L に表示されている飾り図柄のアクション A1 ~ A3 が終了して後退のアクション A4 が開始され、表示画面の奥側への後退移動 (アクション A4) が終了すると、図 28 (F) に示すように、前方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0396】

次いで、図 28 (F) に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄のアクション A1 ~ A3 が終了して後退のアクション A4 が開始され、後退移動 (アクション A4) が終了すると、図 28 (G) に示すように、前方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0397】

次いで、図 28 (G) に示すように、中飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄のアクション A1 ~ A3 が終了して後退のアクション A4 が開始され、後退移動 (アクション A4) が終了すると、図 28 (H) に示すように、前方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0398】

このように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 002SG101 に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から 1 番目の表示エリアに表示されている第 1 保留表示 002SG101 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されないようになっている。

【0399】

つまり、第 1 保留表示 002SG101 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し (シフト表示が終了し)、アクティブ表示 002SG103 として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの変動開始

アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。

【0400】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ100%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄は、図28（F）（G）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図28（H）に示す中速を経て、図29（I）（J）（K）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図28（G）～図29（K）に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

10

【0401】

このように、第2演出モードのスクロール表示は、画面奥側から手前側に向けて透過率（透明度）を高めながら移動して消去する態様とされている。具体的には、図30（A）（B）に示すように、スクロール表示では飾り図柄が奥側から手前側に向けて湾曲状に移動する態様とされているため、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「2」）に対して奥側に一部が重複するように位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）が飾り図柄「2」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「3」のキャラクタ表示部002SG052のキャラクタは表示される一方、数字表示部002SG051の数字（「3」）は視認困難となり（または、表示されず）、図30（C）に示すように、飾り図柄「2」が消去されてから、飾り図柄「3」の数字表示部002SG051の数字（「3」）が表示されるようになっている。

20

【0402】

また、一の飾り図柄「2」に対して奥側に位置する他の飾り図柄「3」が一の飾り図柄「2」を透過して視認可能となるが、この際、奥側に位置する他の飾り図柄「3」は、そのキャラクタ表示部002SG052のキャラクタが表示される一方で数字表示部002SG051の数字が表示されず、飾り図柄「2」が消去されてから飾り図柄「3」の数字が表示されるので、一の飾り図柄の数字「2」と他の飾り図柄「3」とが重なって表示されることがなく、手前側に位置する飾り図柄の「2」が分かり難くなってしまうことを防止できる。

30

【0403】

また、本実施の形態では、図30（A）に示すように、飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにフレームイン表示されてから、図30（C）に示すようにフレームアウト表示されるまでの間に、透過率（透明度）を高めながら移動して消去する態様とされているが、可変表示の開始時においては、前述したように飾り図柄は表示速度の増加に比例してフェードアウト表示されるようになっているため、表示速度に応じてフェードアウト表示されながら、画面奥側から手前側に向けて透過率（透明度）を高めながら移動されている。よって、スクロール表示が開始されてから高速表示になるまでは、図30（A）～図30（C）のように見えるが、フェードアウト表示期間が終了して高速表示となった後は、画面奥側でも飾り図柄の視認は極めて困難となる。

40

【0404】

（変形例1としての可変表示の動作例）

次に、変形例1としての飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図31及び図32に基づいて説明する。本変形例1では、第2演出モードと同じように飾り図柄が湾曲状にスクロール表示するが、第2モードとは反対側、つまり、画面手前側から奥側に向けて移動するようになっている。

50

【0405】

図31(A)～図31(D)の流れについては、図28(A)～図28(D)と同様であるため、ここでは詳細な説明は省略する。

【0406】

図31(E)に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄のアクションA1～A3が終了して後退のアクションA4が開始され、表示画面の手前側への前進移動(アクションA4)が終了すると、図31(F)に示すように、後方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

10

【0407】

次いで、図31(F)に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のアクションA1～A3が終了して前進のアクションA4が開始され、前進移動(アクションA4)が終了すると、図31(G)に示すように、後方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0408】

次いで、図31(G)に示すように、中飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄のアクションA1～A3が終了して前進のアクションA4が開始され、前進移動(アクションA4)が終了すると、図31(H)に示すように、後方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

20

【0409】

このように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア5L、右飾り図柄表示エリア5R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から1番目の表示エリアに表示されている第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されないようになっている。

【0410】

つまり、第1保留表示002SG101のアクティブ表示エリア5Fへの移動が完了し(シフト表示が終了し)、アクティブ表示002SG103として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。

30

【0411】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度(移動速度)が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例し、画像の透過率(透明度)が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ100%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄は、図31(F)(G)に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図31(H)に示す中速を経て、図32(I)(J)(K)に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図31(G)～図32(K)に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、速度の増加につれて透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

40

【0412】

このように、変形例1としてのスクロール表示は、画面手前側から奥側に向けて透過率

50

(透明度)を高めながら移動して消去する態様とされている。具体的には、図31(G)(H)に示すように、スクロール表示では飾り図柄が手前側から奥側に向けて湾曲状に移動する態様とされているため、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄(例えば、飾り図柄「3」)に対して奥側に一部が重複するように位置する他の飾り図柄(例えば、飾り図柄「2」)が飾り図柄「3」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「2」のキャラクタ表示部002SG052のキャラクタは表示される一方、数字表示部002SG051の数字(「2」)は視認困難となる(または、表示されず)。

【0413】

また、一の飾り図柄「3」に対して奥側に位置する他の飾り図柄「2」が一の飾り図柄「3」を透過して視認可能となるが、この際、奥側に位置する他の飾り図柄「2」は、そのキャラクタ表示部002SG052のキャラクタが表示される一方で数字表示部002SG051の数字が表示されず、飾り図柄「2」が消去されてから飾り図柄「3」の数字が表示されるので、一の飾り図柄の数字「3」と他の飾り図柄「2」とが重なって表示されることがなく、手前側に位置する飾り図柄の「3」が分かり難くなってしまうことを防止できる。

【0414】

また、本変形例1では、飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにフレームイン表示されてから、フレームアウト表示されるまでの間に、透過率(透明度)を高めながら移動して消去する態様とされているが、可変表示の開始時においては、前述したように飾り図柄は表示速度の増加に比例してフェードアウト表示されるようになってきているため、表示速度に応じてフェードアウト表示されながら、画面奥側から手前側に向けて透過率(透明度)を高めながら移動されている。よって、スクロール表示が開始されてから高速表示になるまでは、図31(F)~図31(H)のように見えるが、フェードアウト表示期間が終了して高速表示となった後は、画面奥側でも飾り図柄の視認は極めて困難となる。

【0415】

(第3演出モードの可変表示の動作例)

次に、第3演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図33及び図34に基づいて説明する。

【0416】

図33(A)には、第3演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて回転表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア5Sに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア5Fには、当該可変表示に対応するアクティブ表示002SG103が表示され、特図保留記憶表示エリア5Uには、2つの第1保留表示002SG101が表示されている(第1保留記憶数「2」)。また、小図柄及び右打ち報知画像002SG201は飾り図柄よりも手前側(上位レイヤ)に重畳するように表示されている。

【0417】

次いで、図33(B)に示すように、第1特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示002SG103がアクティブ表示エリア5Fから消去されるとともに、該アクティブ表示002SG103が消去されたことを強調する消去エフェクト002SG110が表示される。

【0418】

図33(C)に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されるが、高ベース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション(図23(A)参照)は行われない。また、2つの第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fに向けて移動するシフト表示が開始される。

【0419】

具体的には、第1保留表示002SG101は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から1番目の表示エリアからアクティブ表示エリア5Fまで移動することで、アクティブ表示002SG103として表示される(図33(D)参照)。また、左から2番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に連動して、左側に向けて水平移動(シフト表示)を開始し(図33(C)参照)、左から2番目の表示エリアから1番目の表示エリアまで移動(シフト表示)する(図33(D)参照)。

【0420】

尚、図33(B)において表示された消去エフェクト002SG110は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【0421】

図33(F)に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動するシフト表示が終了すると、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄の回転表示が開始される。高ベース状態では、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄の回転表示が一斉に開始される。

【0422】

このように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始されると、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示されている飾り図柄の回転表示が一斉に開始されるが、左から1番目の表示エリアに表示されている第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄の回転表示が開始されない。

【0423】

つまり、第1保留表示002SG101のアクティブ表示エリア5Fへの移動が完了し(シフト表示が終了し)、アクティブ表示002SG103として表示されてから回転表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

【0424】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、回転表示が開始されると、回転表示速度(移動速度)が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率(透明度)が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ100%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、図33(E)(F)に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図33(G)に示す中速を経て、図33(H)に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。

【0425】

図34に示すように、第3演出モードの回転表示は、飾り図柄を回転させて第1面5a及び第2面5bを繰り返し表示させる態様とされ、回転表示中は飾り図柄が半透過状態となり、回転表示が停止するときに非透過状態となる。そして、回転表示中において半透過状態となる飾り図柄の第1面5a側の数字表示部002SG051は表示される一方、第2面5b側の数字表示部002SG051は表示されないようになっている。

【0426】

例えば、図34(A)に示すように、飾り図柄が低速回転で回転表示され、透過率が第1透過率である半透明状態では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄は、第1面5aに表示されている数字「326」は視認できるが、裏面である第

10

20

30

40

50

2面5bに表示されている（表示予定の）数字「437」は視認困難な状態とされている。

【0427】

また、図34（B）に示すように、飾り図柄が中速回転で回転表示され、透過率が第1透過率よりも高い第2透過率である半透明状態では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄は、第2面5bに表示されている数字「437」は視認できるが、裏面である第1面5aに表示されている（表示予定の）数字「548」は視認困難な状態とされている。

【0428】

また、図34（C）に示すように、飾り図柄が高速回転で回転表示され、透過率が第2透過率よりも高い第3透過率である半透明状態では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄は、第1面5aに表示されている数字「763」は困難ではあるが視認でき、裏面である第2面5bに表示されている（表示予定の）数字「874」は視認困難な状態とされている。尚、高速回転表示中は第1面5a、第2面5bのいずれも視認困難となる。

【0429】

このように、飾り図柄を回転させて該飾り図柄の表面及び裏面を繰り返し表示させる回転表示を行う場合に、飾り図柄は半透過状態となるため、飾り図柄の表面（例えば、第1面5a）側だけでなく裏面（例えば、第2面5b）側も透過して視認可能となるが、この際、表面（例えば、第1面5a）側の数字は表示される一方、裏面（例えば、第2面5b）側の数字は表示されないため、飾り図柄の表面側の数字と、裏面側の数字と、が重なって表示されることがなく、表面側の数字が分かり難くなってしまうことを防止できる。また、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときにおいても、背景パターンに対応したループ発光制御（図24（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行されようとしてもよく、このようにすることで、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9dの制御を簡素化することができる。

【0430】

（第4演出モードの可変表示の動作例）

次に、第4演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図35に基づいて説明する。

【0431】

図35（A）には、第4演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア5Sに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア5Fには、当該可変表示に対応するアクティブ表示002SG103が表示され、特図保留記憶表示エリア5Uには、2つの第1保留表示002SG101が表示されている（第1保留記憶数「2」）。また、小図柄及び右打ち報知画像002SG201は飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に重畳するように表示されている。（図23（A）参照）

【0432】

次いで、図35（B）に示すように、第1特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示002SG103がアクティブ表示エリア5Fから消去されるとともに、該アクティブ表示002SG103が消去されたことを強調する消去エフェクト002SG110が表示される。

【0433】

図35（C）に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されるが、高ベース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション（図23（A）参照）は行わ

れない。また、2つの第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fに向けて移動するシフト表示が開始される。

【0434】

具体的には、第1保留表示002SG101は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から1番目の表示エリアからアクティブ表示エリア5Fまで移動することで、アクティブ表示002SG103として表示される(図35(D)参照)。また、左から2番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に連動して、左側に向けて水平移動(シフト表示)を開始し(図35(C)参照)、左から2番目の表示エリアから1番目の表示エリアまで移動(シフト表示)する(図35(D)参照)。

10

【0435】

尚、図35(B)において表示された消去エフェクト002SG110は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【0436】

図35(F)に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動するシフト表示が終了すると、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される。高ベース状態では、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始される。

20

【0437】

このように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始されると、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始されるが、左から1番目の表示エリアに表示されている第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されない。

【0438】

つまり、第1保留表示002SG101のアクティブ表示エリア5Fへの移動が完了し(シフト表示が終了し)、アクティブ表示002SG103として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

30

【0439】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度(移動速度)が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例し、画像の透過率(透明度)が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ100%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、図35(E)(F)に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図35(G)に示す中速を経て、図35(H)に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。

40

【0440】

以上説明したように、低ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103として切り替えるシフト表示が終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしている。

【0441】

50

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

【0442】

また、演出制御用CPU120は、ステップS76の演出制御プロセス処理において主基板11から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第1種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

【0443】

また、本実施の形態では、低ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させない一方で、高ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行わ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、高ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしてもよい。

【0444】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

【0445】

また、高ベース状態においても、演出制御用CPU120は、ステップS76の演出制御プロセス処理において主基板11から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第1種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

【0446】

また、本実施の形態では、図42、図43に示すように、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了し

てから、左、右、中の順に飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示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、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中のうちいずれか 1 つの飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されるようになっていれば、シフト表示が行われているときに飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のうちいずれかの飾り図柄のスクロール表示が開始されてもよい。

【0447】

（図柄停止表示時の各部の動作例）

次に、図柄停止時の各部の動作例について、図 3 6 ～図 4 0 に基づいて説明する。図 3 6 は、第 1 演出モード（第 2 演出モード）における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。図 3 7 は、図 3 6 に続く飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。図 3 8 は、（A）～（G）は第 1 演出モード（第 2 演出モード）において保留記憶数が 3 個の場合の飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。図 3 9 は、（A）、（B）は第 4 演出モード（第 3 演出モード）における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。

【0448】

（第 1 演出モード「保留記憶数「2 個以下」」の図柄停止表示の動作例）

まず、第 1 演出モードで保留記憶数が 2 個以下である場合は、まず変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄が停止表示されるとき各部の動作例について、図 3 6 及び図 3 7 に基づいて説明する。尚、第 2 演出モードについては、背景画像が異なるだけで他は第 1 演出モードとほぼ同様の態様であるため、詳細な説明は省略する。

【0449】

図 3 6（A）に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が高速表示でスクロール表示が行われている状態において各飾り図柄の停止表示タイミングが近づくと、まず、高速表示されていた左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 6（B）参照）。

【0450】

次いで、飾り図柄が左飾り図柄表示エリア 5 L の停止位置に仮停止表示されると（図 3 6（C）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるとともに、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタが拡大し（図 3 6（D）参照）、その後、元のサイズに復元する変動停止アクション（図 2 3（B）参照）が実行される（図 3 6（E）参照）。そして、仮停止表示された状態でループアクション（図 2 3（C）参照）が開始され、特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行される。

【0451】

左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄が仮停止表示されると、図 3 6（F）に示すように、高速表示されていた右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 6（F）参照）。

【0452】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 3 6（G）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるとともに、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタが拡大し（図 3 6（H）参照）、その後、元のサイズに復元する変動停止アクション（図 2 3（B）参照）が実行される（図 3 7（I）参照）。そして、仮停止表示された状態でループアクション（図 2 3（C）参照）が開始され、特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行される。

【0453】

右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄が仮停止表示されると、図 3 7（J）に示すように、高速表示されていた中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄

の視認性が向上していく（図 3 7（K）参照）。

【0 4 5 4】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 3 7（K）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるとともに、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタが拡大し（図 3 7（L）参照）、その後、元のサイズに復元する変動停止アクション（図 2 3（B）参照）が実行される（図 3 7（M）参照）。そして、仮停止表示された状態でループアクション（図 2 3（C）参照）が開始され、特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行される。

【0 4 5 5】

その後、特別図柄の可変表示が終了すると、小図柄が停止表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた飾り図柄のループアクションが終了して停止表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去される（図 3 7（M）参照）。

【0 4 5 6】

（第 1 演出モード「保留記憶数「3 個」」の図柄停止表示の動作例例）

次に、第 1 演出モードで保留記憶数が 3 個である場合の可変表示において飾り図柄が停止表示されるとき各部の動作例について、図 3 8（A）～（G）に基づいて説明する。尚、第 2 演出モードにおいては、背景画像が異なるだけで他は第 1 演出モードとほぼ同様の態様であるため、詳細な説明は省略する。

【0 4 5 7】

図 3 8（A）に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が高速表示でスクロール表示が行われている状態において各飾り図柄の停止表示タイミングが近づくと、まず、高速表示されていた左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 8（B）参照）。

【0 4 5 8】

次いで、飾り図柄が左飾り図柄表示エリア 5 L の停止位置に仮停止表示されると（図 3 8（C）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 2 3（B）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 2 3（C）参照）は実行される。

【0 4 5 9】

左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄が仮停止表示されると、高速表示されていた右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 8（D）参照）。

【0 4 6 0】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 3 6（E）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 2 3（B）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 2 3（C）参照）は実行される。

【0 4 6 1】

右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄が仮停止表示されると、高速表示されていた中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 8（F）参照）。

【0 4 6 2】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 3 8（G）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラクタ表示部 0

10

20

30

40

50

0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 2 3（B）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 2 3（C）参照）は実行される。

【0 4 6 3】

その後、特別図柄の変動表示が終了すると、小図柄が停止表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた飾り図柄のループアクションが終了して停止表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去される（図 3 8（G）参照）。

【0 4 6 4】

（第 4 演出モードの図柄停止表示の動作例）

次に、第 4 演出モードである場合の変動表示において飾り図柄が停止表示されるとき各部の動作例について、図 3 9（A）（B）に基づいて説明する。尚、第 3 演出モードにおいては、背景画像が異なるだけで他は第 4 演出モードとほぼ同様の態様であるため、詳細な説明は省略する。

【0 4 6 5】

図 3 9（A）に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が高速表示でスクロール表示が行われている状態において各飾り図柄の停止表示タイミングが近づくと、高速表示されていた各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄の表示速度が一斉に低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、各飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 9（B）参照）。

【0 4 6 6】

そして、左、中、右の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止位置に一斉に仮停止表示される。ここで、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 2 3（B）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 2 3（C）参照）も実行されない。

【0 4 6 7】

その後、特別図柄の変動表示が終了すると、小図柄が停止表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた飾り図柄が停止表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去される（図 3 9（C）参照）。

【0 4 6 8】

このように、低ベース状態では、保留記憶数に応じて（例えば、保留記憶数が 2 個以下で被短縮変動パターンに基づく変動表示が実行される場合）、変動停止アクションにより、飾り図柄が仮停止表示される際の動きにバリエーションを持たせることで興趣を向上させる一方で、低ベース状態において保留記憶数が 3 個となる場合や、平均可変表示期間が短く飾り図柄を視認し難い高ベース状態において、保留記憶数によらず短縮変動パターンに基づく変動表示が実行される場合は、変動停止アクションを実行せず、サイズを維持したまま仮停止表示させることで、飾り図柄の視認性が損なわれないように停止させることができる。

【0 4 6 9】

尚、本実施の形態では、飾り図柄の様々な動きのアニメーション（動画像）のデータは、例えば、1．可変表示開始時～高速可変表示手前、2．高速可変表示、3．低速可変表示～可変表示停止、4．停止図柄、といった各期間ごとの素材を組み合わせて映像を作成することが考えられるが、2．高速可変表示については、図 2 0（A 2）、（B 2）、（C 2）、（D 2）に示すように、飾り図柄の透過率は高くほぼ透明状態であり、高速で可変表示している様子は認識できても、いずれの飾り図柄が通り過ぎたかななどを目視により認識することは極めて困難とされている（図 2 0（A 2）、（B 2）、（C 2）、（D 2）では矢印で表されている）。よって、飾り図柄の種類ごとに高速可変表示のアニメーションのデータ（高速可変表示がいずれの飾り図柄から開始されるかに応じた種類）を有していても、あまり意味をなさず ROM 1 2 1 の容量を圧迫するだけであるため、高速可変

10

20

30

40

50

表示のアニメーションのデータについては、高速可変表示がいずれの飾り図柄から開始されるかにおらず共通のデータが用いられることが好ましい。

【0470】

（背景変化の動作例）

次に、背景変化の動作例について、図40～図41に基づいて説明する。図40は、（A1）は第1背景画像、（A2）は第1所定背景画像を示す図であり、（B）は背景変化を説明する図である。図41は、第1演出モードにおける背景変化の流れを示す図である。

【0471】

図40に示すように、第1演出モードにおいては、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第1背景画像002SG081（図40（A1）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第1所定背景画像002SG081A（図40（A2）参照）とが切り替え表示可能とされている。背景画像の切り替えは、所定の切り替え条件（例えば、SPリーチはずれが発生した場合など）が成立したことを契機に実行されるようになってい

10

いる。本実施の形態では、SPリーチはずれの次の可変表示における所定のタイミング（例えば、可変表示開始時など）に実行されるようになっている。

【0472】

尚、本実施の形態では、第1演出モードにおいて、第1背景画像002SG081と第1所定背景画像002SG081Aとのいずれかに切り替え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、第1背景画像002SG081と第1所定背景画像002SG081Aとを含む3種類以上の背景画像を切り替えて選択的に表示可能とされていてもよい。また、切り替え条件の成立は上記のものに限定されるものではなく、SPリーチ以外の特定演出が実行された場合や、一の背景画像が所定期間継続して表示された場合や、遊技者の操作により選択された場合などに成立してもよい。

20

【0473】

また、切り替え表示の開始タイミングは、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の開始タイミングとされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄がリーチ状態になる前など、可変表示期間における任意のタイミングでもよい。

【0474】

図40（B）に示すように、第1背景画像002SG081から第1所定背景画像002SG081Aへ切り替え表示される場合（または第1所定背景画像002SG081Aから第1背景画像002SG081へ切り替え表示される場合）、不透明度100%で表示されている第1背景画像002SG081の透過率（透明度）を漸次増加させて消去するフェードアウト表示が実行される一方で、不透明度0%で非表示とされている第1所定背景画像002SG081Aの透過率（透明度）を漸次低下させていくフェードイン表示が実行される。つまり、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示期間A1と、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示期間B1と、が同期するクロスフェード表示が実行される（フェードアウト表示期間A1＝フェードイン表示期間B1）。フェードアウト表示期間A1及びフェードイン表示期間B1は、例えば約6秒とされ、その間に約210フレームの画像が表示される。

30

40

【0475】

具体的には、図41（A）に示すように、第1背景画像002SG081が表示されている状態から、時間の経過に伴って透過率（透明度）が高まって視認困難になっていく一方で（図41（B）参照）、第1背景画像002SG081の下位レイヤに表示されている第1所定背景画像002SG081Aの透過率（透明度）が低下していき、徐々に視認可能となっていく（図41（C）参照）。

【0476】

次いで、第1背景画像002SG081の視認がより低下するとともに、第1所定背景画像002SG081Aの視認性が高まり（図41（D）（E）参照）、最終的には、第

50

1 背景画像 002SG081 の透過率が 100% になって消去される一方で、第 1 所定背景画像 002SG081A の透過率が 0% になって視認容易になる（図 41（F）参照）。

【0477】

尚、本実施の形態では、フェードアウト表示期間 A1 とフェードイン表示期間 B1 とが同期する、つまり、フェードアウト表示期間 A1 とフェードイン表示期間 B1 とは期間が同一である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、フェードアウト表示期間 A1 とフェードイン表示期間 B1 との一部の期間のみが重複してもよいし、フェードアウト表示期間 A1 が終了してからフェードイン表示期間 B1 が開始されてもよい。

【0478】

また、本実施の形態では、背景画像や飾り図柄のフェードアウト表示にて透過率は常に一定の割合で上昇し、背景画像や飾り図柄のフェードイン表示にて透過率は常に一定の割合で低下する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像のフェードアウト表示やフェードイン表示における透過率は必ずしも一定の割合で上昇または低下するものに限定されるものではなく、例えば、第 1 期間では透過率がゆっくりと上昇または低下した後、第 2 期間では透過率が急速に上昇または低下するものでもよい。

【0479】

また、本実施の形態では、一の演出モード（例えば、第 1 演出モードや第 2 演出モード）において背景画像が切り替え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、第 1 演出モードに対応する第 1 背景画像から第 2 演出モードに対応する第 2 背景画像に切り替え表示されるものにおいても、第 1 背景画像のフェードアウト表示期間と第 2 背景画像のフェードイン表示期間とが同期するものにおいても適用可能である。

【0480】

（可変表示における各部の動作例）

次に、各演出モードでの可変表示における各部の動作例について、図 42～図 45 に基づいて説明する。図 42 は、第 1 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。図 43 は、第 2 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。図 44 は、第 3 演出モード・第 4 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。図 45 は、（A）は第 1 演出モード、（B）は第 2 演出モード、（C）は第 3 演出モード及び第 4 演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。

【0481】

（第 1 演出モード）

図 42 に示すように、第 1 演出モードにおいて、保留記憶数が「2」以下で非リーチはずれの変動パターン PA1-1 に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、左飾り図柄表示エリア 5L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5C の飾り図柄の順に変動開始アクションが行われた後、スクロール表示が開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R の飾り図柄のスクロール表示が開始される（図 45（A）参照）。

【0482】

また、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間 A21 は各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R で共通とされている。

【0483】

また、可変表示の開始時において、背景画像を第 1 背景画像 002SG081 から第 1 所定背景画像 002SG081A に切り替える切り替え条件が成立している場合は、可変表示の開始とともに、第 1 背景画像 002SG081 の透過率（透明度）が徐々に高まっていくフェードアウト表示が開始される一方で、第 1 所定背景画像 002SG081A の

透過率（透明度）が徐々に低下して不透明となるフェードイン表示が開始される。

【0484】

飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア5 Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5 Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5 Cの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間B 2 1は各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rで共通とされている。

【0485】

その後、左飾り図柄表示エリア5 Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5 Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5 Cの飾り図柄の順に仮停止表示されていく。また、仮停止表示の際には変動停止アクションが行われ、ループアクションが繰り返し実行される。その後、可変表示が終了して小図柄が停止表示されると、飾り図柄のループアクションが終了して停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、500ms）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【0486】

第1背景画像002SG081のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間A 1は、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rのスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間A 2 1よりも長い期間とされている（フェードアウト表示期間A 1>フェードアウト表示期間A 2 1）。

【0487】

また、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間B 1は、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rのスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間B 2 1よりも長い期間とされている（フェードイン表示期間B 1>フェードイン表示期間B 2 1）。

【0488】

また、飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ9 d、メインランプ9 a、枠ランプ9 bは、背景パターンに対応したループ発光制御（図24（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行される。また、スピーカ8 L、8 Rからは、背景BGMが出力される。

【0489】

（第2演出モード）

次に、図43に示すように、第2演出モードにおいて、保留記憶数が「2」以下で非リーチはずれの変動パターンPA 1-1に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、左飾り図柄表示エリア5 Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5 Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5 Cの飾り図柄の順に変動開始アクションが行われた後、スクロール表示が開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの飾り図柄のスクロール表示が開始される（図45（B）参照）。

【0490】

また、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間A 2 2は各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rで共通とされている。

【0491】

また、可変表示の開始時において、背景画像を第1背景画像002SG081から第1所定背景画像002SG081Aに切り替える切り替え条件が成立している場合は、可変表示の開始とともに、第1背景画像002SG081の透過率（透明度）が徐々に高まっていくフェードアウト表示が開始される一方で、第1所定背景画像002SG081Aの透過率（透明度）が徐々に低下して不透明となるフェードイン表示が開始される。

【0492】

飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間 B 2 2 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【0493】

その後、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に仮停止表示されていく。また、仮停止表示の際には変動停止アクションが行われ、ループアクションが繰り返し実行される。その後、可変表示が終了して小図柄が停止表示されると、飾り図柄のループアクションが終了され停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、500ms）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【0494】

第1背景画像 002SG081 のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間 A 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間 A 2 2 よりも長い期間とされている（フェードアウト表示期間 A 1 > フェードアウト表示期間 A 2 2）。このようにすることで、フェードアウト表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に消えた印象を与えるため、飾り図柄の可変表示と背景変化とが共通の時期（例えば、可変表示の開始時など）に実行される可能性があるフェードアウト表示については、飾り図柄のフェードアウト表示が背景画像のフェードアウト表示より短期間で実行されることで、飾り図柄の可変表示が開始されたことに注目させることができる。

【0495】

また、第1所定背景画像 002SG081A のフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間 B 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間 B 2 2 よりも長い期間とされている（フェードイン表示期間 B 1 > フェードイン表示期間 B 2 2）。このようにすることで、フェードイン表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に表れる印象を与えるため、飾り図柄の可変表示と背景変化とが共通の時期（例えば、可変表示の停止時など）に実行される可能性があるフェードイン表示については、飾り図柄のフェードイン表示が背景のフェードイン表示より短期間で実行されることで、飾り図柄の可変表示が終了することに注目させることができる。

【0496】

また、第1演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 1 よりも、第2演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 2 のほうが長くなっている（フェードアウト表示期間 A 2 1 < フェードアウト表示期間 A 2 2。図45（A）（B）参照）。このようにすることで、第2演出モードでは、第1演出モードに比べて飾り図柄のスクロール表示の態様が異なるだけでなく、スクロール表示を開始してから高速表示になって飾り図柄を視認し難くなるまでのフェードアウト表示期間 A 2 2 が長くなるため、飾り図柄に長い期間注目させることができる。

【0497】

尚、本実施の形態では、第2演出モードにおける飾り図柄の可変表示として、第1演出モードにおいて上方から下方に向けて直線状に移動する第1スクロール表示とは態様が異なる特殊可変表示として、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を奥側から手前側にかけて湾曲状に移動する第2スクロール表示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、第1スクロール表示とは態様が異なる特殊可変表示は、上記のように飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するものだけでなく、前記変形例1で説明したように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を手前側から奥側にかけて湾曲状に移動するものや、下方から上方に向けて直線状または曲

10

20

30

40

50

線状に移動するスクロール表示等、種々のスクロール表示を適用してもよい。

【0498】

また、第1演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターンPA1-1が決定された場合と、第2演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターンPA1-1が決定された場合とで、フェードアウト表示期間A21、A22が異なる。このようにすることで、演出モードが異なるにもかかわらずフェードアウト表示期間が同じであることにより、決定された変動パターンが非リーチはずれ変動パターンPA1-1であることを遊技者が予測することが困難となるため、遊技の興趣が向上する。

【0499】

また、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間A1と、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間A22とが異なる、つまり、フェードアウト表示期間A1とフェードアウト表示期間A22とが同時期（例えば、可変表示の開始時など）に実行されない（同期しない）ことで、飾り図柄の可変表示が開始されたことが分かりにくくなることを防止できる。詳しくは、フェードアウト表示期間A1とフェードアウト表示期間A22とが同期すると、飾り図柄と第1背景画像002SG081が一緒に消えてしまい、飾り図柄の可変表示が開始されたことが分かりにくくなるため、先に飾り図柄を消去させることで、飾り図柄を目立たせることができる。

【0500】

また、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間B1と、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間B22とが異なる、つまり、フェードイン表示期間B1とフェードイン表示期間B21とが同時期（例えば、可変表示の停止時など）に実行されない（同期しない）ことで、飾り図柄の可変表示が開始されたことが分かりにくくなることを防止できる。詳しくは、フェードイン表示期間B1とフェードイン表示期間B21とが同期すると、飾り図柄と第1所定背景画像002SG081Aと一緒に出現してしまい、飾り図柄の可変表示が停止されたことが分かりにくくなるため、先に飾り図柄を出現させることで、飾り図柄を目立たせることができる。

【0501】

また、飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ9d、メインランプ9a、枠ランプ9bは、背景パターンに対応したループ発光制御（図24（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行される。また、スピーカ8L、8Rからは、背景BGMが出力される。

【0502】

（第3・第4演出モード）

次に、図44に示すように、第3演出モード及び第4演出モードにおいて、短縮非リーチはずれの変動パターンPA1-3に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、変動開始アクションが行われることなく回転表示またはスクロール表示が一斉に開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄のスクロール表示が開始される（図45（C）参照）。

【0503】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間A23は各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで共通とされている。

【0504】

飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止タイミングが近づくと、飾り図柄表示エリ

10

20

30

40

50

ア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は一斉に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間 B 2 3 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【0505】

その後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄が一斉に停止表示される。つまり、第 1 演出モードや第 2 演出モードのような変動停止アクションとループアクションは実行されず、そのまま可変表示が終了して小図柄とともに飾り図柄が停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、500ms）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【0506】

また、第 3 演出モードにおいて回転表示または第 4 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときにフェードアウト表示期間 A 2 3 よりも、第 1 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときにフェードアウト表示期間 A 2 1の方が長く、また、第 1 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときにフェードアウト表示期間 A 2 1よりも、第 2 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときにフェードアウト表示期間 A 2 2の方が長くなっている（フェードアウト表示期間 A 2 3 < フェードアウト表示期間 A 2 1 < フェードアウト表示期間 A 2 2。図 4 5（A）～（C）参照）。

【0507】

また、飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b は、高ベース楽曲パターンに対応した発光制御に基づいて、高ベース楽曲のリズム、メロディー、拍子などの出力に合わせて発光される。また、スピーカ 8 L、8 Rからは、高ベース楽曲が出力される。

【0508】

尚、本実施の形態では、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b は、高ベース楽曲パターンに対応した発光制御に基づいて、高ベース楽曲のリズム、メロディー、拍子などの出力に合わせて発光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、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときにおいても、背景パターンに対応したループ発光制御（図 2 4（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行され、スピーカ 8 L、8 Rからは、背景 BGMが出力されるようにしてもよい。このようにすることで、演出制御用 CPU 120 の発光制御を簡素化することができる。

【0509】

（客待ちデモ演出の動作例）

次に、客待ちデモ演出について、図 4 6～図 4 7に基づいて説明する。図 4 6 は、客待ちデモ演出の動作例を示す図である。図 4 7 は、客待ちデモ演出中に始動入賞が発生した場合の動作例を示す図である。

【0510】

図 4 6 に示すように、「客待ちデモ演出」は、客待ち（遊技待機）状態であることが報知される演出であり、主基板 11 から出力された客待ちデモ指定コマンドを受信してから、可変表示開始指定コマンドといった制御コマンドを受信することなく所定時間（例えば、60秒）が経過したときに演出制御用 CPU 120 により開始される演出である。

【0511】

具体的には、特に図示しないが、電源が投入されたことに伴って初期動作制御処理において可動体 32 A、32 B などのイニシャル動作が実行された後、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示 002SG480 が表示される（図 4 6（A）参照）。そして、電源が投入されてから可変表示が行われることなく所定時間（例えば、60秒）が経過したとき、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示 002SG480 が非表示となり、客待ちデモ演出画像 002SG400 が表示されて、客待ちデモ演出が開始される（図 4 6（B）参照）。

【0512】

10

20

30

40

50

客待ちデモ演出では、各種演出に登場する複数の味方キャラクタ（敵キャラクタ画像が含まれていてもよい）やコンテンツの内容などを順に紹介する動画像が表示された後（図46（B）～（E）参照）、味方キャラクタが集合した画像が表示されたまま（図46（F）参照）、可動体32Aが原点位置から演出位置まで下降し、所定時間が経過した後に原点位置まで上昇し（図46（G）～（H）参照）、背景画像として通常状態に対応する第1背景画像002SG081が表示されて終了する（図46（I）参照）。客待ちデモ演出が終了すると、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示002SG480が表示される（図46（J）参照）。

【0513】

尚、客待ちデモ演出が終了してから可変表示が行われることなく所定時間（例えば、60秒）が経過したとき、再び客待ちデモ演出が開始される。その後においても、待機状態が継続する限り客待ちデモ演出が定期的に行われる。尚、客待ちデモ演出は待機状態において複数回繰り返し実行されるようにしてもよいし、所定回数実行された後は実行されないようにしてもよい。また、待機演出としての客待ちデモ演出の演出態様は任意であり、種々に変更可能である。

【0514】

また、客待ちデモ演出の実行期間（図46（B）～（H）参照）において、表示エリア5Sには、小図柄が継続して停止表示される一方で、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに飾り図柄は非表示とされる。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。

【0515】

このような客待ちデモ演出が実行されているときに始動入賞が発生した場合の動作例について説明する。

【0516】

図47（A）に示すように、客待ちデモ演出が実行されているときに、第1始動入賞が発生した（可変表示の開始条件が成立した）場合、図47（B）に示すように、客待ちデモ演出画像002SG400が表示されている状態で、表示エリア5Sにて小図柄の可変表示が開始される。

【0517】

次いで、図47（C）に示すように、客待ちデモ演出画像002SG400が非表示となって第1背景画像002SG081が表示され、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに飾り図柄が停止表示される。また、特図保留記憶表示エリア5Uとアクティブ表示エリア5Fが表示されるとともに、特図保留記憶表示エリア5Uの左から1番目の表示エリアに第1保留表示002SG101が表示される。そして、第1保留表示002SG101の特図保留記憶表示エリア5Uからアクティブ表示エリア5Fへの移動表示（シフト表示）が開始されるとともに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの変動開始アクションが左、右、中の順に開始される。

【0518】

図47（D）に示すように、第1保留表示002SG101のアクティブ表示エリア5Fへのシフト表示が終了すると、図47（E）に示すように、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄が順に上方に移動して変動開始アクションが終了し、スクロール表示が開始される（図47（F）参照）。

【0519】

このように、客待ちデモ演出を実行しているときに始動入賞が発生した場合、客待ちデモ演出画像002SG400が非表示となるよりも前に小図柄の可変表示が開始され、次いで、客待ちデモ演出画像002SG400が非表示となって、その時点の演出モードに対応する背景画像（ここでは第1演出モードに対応する第1背景画像002SG081）に切り替え表示された後、飾り図柄が表示されてスクロール表示が開始される。

【0520】

つまり、客待ちデモ演出画像002SG400が表示されたまま飾り図柄のスクロール

10

20

30

40

50

表示が開始されると、遊技者は第1始動入賞の発生に伴ってスクロール表示が開始されたことが分かりにくいいため、小図柄の可変表示を開始しつつ、客待ちデモ演出画像002SG400から第1背景画像002SG081に切り替え表示された後、保留表示のシフト表示が終了してからスクロール表示が開始されるようにすることで、遊技者に対し第1始動入賞の発生に伴ってスクロール表示が開始されたことを認識させることができる。一方、客待ちデモ演出画像002SG400から第1背景画像002SG081に切り替え表示し、さらにシフト表示が終了してからスクロール表示を開始する場合、第1始動入賞の発生からスクロール表示の開始までのタイムラグが大きくなるため、小図柄については、客待ちデモ演出画像002SG400が非表示となるよりも前に可変表示が開始されるので、飾り図柄の可変表示に対応した表示を担保することができる。

10

【0521】

また、本実施の形態では、図46(A)、(I)、(J)に示すように、客待ちデモ演出が終了して飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに飾り図柄が停止表示されている状態となったときに、第1演出モードや第2演出モードである場合は、停止表示されている飾り図柄のループアクション(図23(C)参照)が実行され、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9dにおいてループ発光制御(図24(B)参照)が実行される。一方、第3演出モードや第4演出モードである場合は、停止表示されている飾り図柄のループアクション(図23(C)参照)が実行されず、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9dにおいては高ベース楽曲のリズム、メロディー、拍子などに合わせた発光制御が実行される。

20

【0522】

このように、低ベース状態においては、飾り図柄のループアクションが、ループ発光制御よりも短い周期で繰り返し実行されることで、飾り図柄に注目させることができるようになるため、飾り図柄の可変表示、つまり、遊技再開を促進することができる一方で、高ベース状態においては、飾り図柄のループアクションもループ発光制御も実行されないで、高ベース中の演出(第3演出モードや第4演出モード)が実行されていることに注目させることができる。第1演出モードや第2演出モードにおいて飾り図柄のループアクションを実行しなくてもよいし、第3演出モードや第4演出モードにおいて飾り図柄のループアクションを実行するようにしてもよい。

【0523】

また、高ベース状態における可変表示の停止中に、飾り図柄のループアクションが実行されないのは、遊技者が高ベース状態において遊技を終了することは考えにくく、単に離席している可能性が高いため、可変表示されていない非稼働状態のパチンコ遊技機1だからといって遊技者に着席するようにアピールする必要がなく、また、ループアクションでアピールすることにより他の遊技者が誤って座ってしまうことが抑制される。

30

【0524】

また、本実施の形態の「ループアクション」とは、あくまで「動き」にフォーカスしたものであるが、例えば、飾り図柄の位置が変化したり、揺れ動いたり、変形したりするなどの動作は行われないが、停止表示されたままで飾り図柄にハイライトが移動表示されてキラッと光るようなアニメーション等が行われるようにしてもよい。

40

【0525】

また、本実施の形態では、高ベース状態において背景画像として表示される第3背景画像002SG083や第4背景画像002SG084やキャラクタ画像などの演出画像(図示略)などについては、高ベース楽曲に合わせて、あるいは、所定の移動速度で背景画像が移動表示されるなどアニメーション表示されるようにしてもよい。また、この場合、上記したように高ベース状態における可変表示の停止中において、飾り図柄のループアクションは実行されないものの、第3背景画像002SG083や第4背景画像002SG084についてはアニメーション表示が継続されるようにしてもよい。

【0526】

(擬似連予告の動作例)

50

次に、擬似連予告の動作例について、図４８～図４９に基づいて説明する。図４８は、擬似連予告の流れを示す図である。図４９は、（Ａ）は擬似連回数表示と図柄色の一例を示す図、（Ｂ）は擬似連回数表示と図柄色の種別を示す図、（Ｃ）は擬似連回数表示色決定テーブルを示す図である。

【０５２７】

図４８に示すように、「擬似連予告」は、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでの所定タイミングにて飾り図柄が一旦仮停止表示した後に、可変表示が再開されるか否か、つまり、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か否かを煽る演出である。

【０５２８】

図４９（Ａ）に示すように、擬似連予告は、初回可変表示と１回の再可変表示とで総可変表示回数が２回となる「擬似連１回パターン」と、初回可変表示と２回の再可変表示とで総可変表示回数が３回となる「擬似連２回パターン」と、が実行可能とされており、スーパーリーチ（擬似連１回）の変動パターンが選択された場合は「擬似連１回パターン」が実行され、スーパーリーチ（擬似連２回）の変動パターンが選択された場合は「擬似連２回パターン」が実行される。尚、大当たり期待度は「擬似連１回パターン」よりも「擬似連２回パターン」の方が高い。

【０５２９】

具体的には、図４８（Ａ）に示すように、擬似連予告が実行される可変表示が開始された場合、可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミングで、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示され、次いで、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リーチ状態になった後（図４８（Ｂ）参照）、表面に「NEXT!」の文字が表示された擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止位置の手前で減速表示される（図４８（Ｃ）参照）。

【０５３０】

その後、擬似連予告が実行される可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止位置に擬似連飾り図柄が仮停止表示されるとともに（図４８（Ｄ）参照）、１回目の再可変表示が開始されること、つまり、２回目の可変表示が開始されることを示す「×２」なる擬似連回数表示００２ＳＧ２１２が中飾り図柄表示エリア５Ｃの上方に表示され（図４８（Ｆ）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、中飾り図柄表示エリア５Ｃ、右飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が再開される（図４８（Ｇ）参照）。尚、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、擬似連図柄が中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止位置を通過し、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃに仮停止表示された飾り図柄より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４８（Ｅ）参照）。

【０５３１】

図４８（Ｇ）において飾り図柄の可変表示が再開された後、「擬似連１回パターン」の擬似連予告の場合は、所定時間が経過した後、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４８（Ｌ）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リーチ態様となり（図４８（Ｍ）参照）、ＳＰリーチ演出に発展する。

【０５３２】

また、図４８（Ｇ）において飾り図柄の可変表示が再開された後、「擬似連２回パターン」の擬似連予告の場合は、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示され、次いで、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再びリーチ状態になった後、表面に「NEXT!」の文字が表示された擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止位置の手前で減速表示される（図４８（Ｈ）参照）。

【０５３３】

10

20

30

40

50

次いで、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置に擬似連飾り図柄が仮停止表示されるとともに（図 48（I）参照）、2 回目の再可変表示が開始されること、つまり、3 回目の可変表示が開始されることを示す「×3」なる擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 3 が中飾り図柄表示エリア 5 C の上方に表示された後（図 48（J）参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L、中飾り図柄表示エリア 5 C、右飾り図柄表示エリア 5 R において飾り図柄の可変表示が再開される（図 48（K）参照）。

【0534】

その後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図 48（L）参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L 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 5 R に仮停止表示されてリーチ態様となり（図 48（M）参照）、S P リーチ演出に発展する。

10

【0535】

尚、擬似連予告は、可変表示が再開されるか否かを煽る期間としての導入パートと（図 48（A）～（C）、（G）、（J）、（K）、（L）参照）、可変表示が再開されたか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図 48（D）～（F）、（H）、（I）、（M）参照）と、を含む。

【0536】

図 49（B1）に示すように、擬似連予告において、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置に擬似連飾り図柄が仮停止表示された後、可変表示が再開されるときに、可変表示が再開された回数を特定可能な擬似連回数表示が表示される。具体的には、1 回目の再可変表示が開始されること、つまり、2 回目の可変表示が開始されることを示す「×2」なる擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2（図 48（F）（G）参照）や、2 回目の再可変表示が開始されること、つまり、3 回目の可変表示が開始されることを示す「×3」なる擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 3（図 48（J）（K）参照）が表示される。

20

【0537】

図 49（B1）に示す擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 と、図 49（B2）に示す擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 3 は、それぞれ青色で表示されるときと赤色で表示されるときとがある。また、図 19 で説明したように、偶数からなる通常図柄については「青色」、奇数からなる確変図柄については「赤色」とされている。このような擬似連回数表示の表示色については、図 18 にて説明した可変表示回数設定処理におけるステップ 0 0 2 S G S 2 7 8、0 0 2 S G S 2 8 0 において、図 49（C）に示す擬似連回数表示色決定テーブルを用いて決定される。

30

【0538】

具体的には、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 8、0 0 2 S G S 2 8 0 において、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の表示色を決定する場合、可変表示結果が「確変大当たり」であるときは、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と非同一色となる表示色（例えば、図柄色が青色、擬似連回数表示色が赤色／図柄色が赤色、擬似連回数表示色が青色）を 10 % の割合で決定し、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と同一色となる表示色（例えば、図柄色と擬似連回数表示色が青色／図柄色と擬似連回数表示色が赤色）を 90 % の割合で決定する。

40

【0539】

また、可変表示結果が「非確変大当たり」であるときは、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と非同一色となる表示色（例えば、図柄色が青色、擬似連回数表示色が赤色／図柄色が赤色、擬似連回数表示色が青色）を 30 % の割合で決定し、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と同一色となる表示色（例えば、図柄色と擬似連回数表示色が青色／図柄色と擬似連回数表示色が赤色）を 70 % の割合で決定する。

【0540】

また、可変表示結果が「はずれ」であるときは、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と非同一色となる表示色（例えば、図柄色が青色、擬似連回数表

50

示色が赤色／図柄色が赤色、擬似連回数表示色が青色）を90%の割合で決定し、ステップ002SGS276にて決定された飾り図柄の図柄色と同一色となる表示色（例えば、図柄色と擬似連回数表示色が青色／図柄色と擬似連回数表示色が赤色）を10%の割合で決定する。

【0541】

このように、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が非同一色の第1組合せになる場合と、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が同一色の第2組合せになる場合と、があり、擬似連予告において第1組合せにて可変表示が再開された場合よりも、第2組合せにて可変表示が再開された場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなっている。

10

【0542】

具体的には、可変表示結果が大当りとなる場合において、ステップ002SGS276にて停止図柄として通常図柄（青色）が決定されたときは、擬似連1回目と擬似連2回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも高くなる。一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ002SGS276にて停止図柄として通常図柄（青色）が決定されたときは、擬似連1回目と擬似連2回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも低くなる。

【0543】

また、可変表示結果が大当りとなる場合において、ステップ002SGS276にて停止図柄として確変図柄（赤色）が決定されたときは、擬似連1回目と擬似連2回目の擬似連回数表示として、同一色である赤色が決定される割合の方が、非同一色である青色が決定される割合よりも高くなる。一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ002SGS276にて停止図柄として確変図柄（赤色）が決定されたときは、擬似連1回目と擬似連2回目の擬似連回数表示として、同一色である赤色が決定される割合の方が、非同一色である青色が決定される割合よりも低くなる。

20

【0544】

さらに、可変表示結果が大当りとなる場合において、ステップ002SGS276にて停止図柄として通常図柄（「2」、青色）が決定されたときは（図49（B1）参照）、擬似連回数表示002SG212が「×2」となる擬似連1回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示002SG212の数字及び表示色が同一種類である青色となる第2組合せ（「×2」、青色）の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示002SG212の数字は同一種類であるが表示色が異なる赤色となる第1組合せ（「×2」、赤色）よりも高い割合で決定される。

30

【0545】

また、擬似連回数表示002SG213が「×3」となる擬似連2回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示002SG212の数字が異なるが表示色が同一種類である青色となる第3組合せ（「×3」、青色）の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示002SG213の数字も表示色も異なる赤色となる第4組合せ（「×3」、赤色）よりも高い割合で決定される。

40

【0546】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ002SGS276にて停止図柄として通常図柄（「2」、青色）が決定されたときは、擬似連1回目と擬似連2回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも低くなる。

【0547】

可変表示結果が大当りとなる場合において、ステップ002SGS276にて停止図柄として確変図柄（「3」、赤色）が決定されたときは、擬似連回数表示002SG212が「×2」となる擬似連1回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示002SG212の数字は異なるが、表示色が同一種類である赤色となる第3組合せ（「

50

× 2」、赤色)の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字と表示色が異なる青色となる第 4 組合せ (「× 2」、青色)よりも高い割合で決定される。

【0 5 4 8】

また、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 3 が「× 3」となる擬似連 2 回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字及び表示色が同一種類となる第 2 組合せ (「× 3」、赤色)の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字は同一種類であるが表示色が異なる青色となる第 1 組合せ (「× 3」、青色)よりも高い割合で決定される。

【0 5 4 9】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて停止図柄として通常図柄 (「3」、青色)が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも低くなる。

【0 5 5 0】

このように擬似連予告においては、仮停止表示された飾り図柄の数字と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2、0 0 2 S G 2 1 3 の数字が同一種類で、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が異なる第 1 組合せになる場合と、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合と、があり、擬似連予告において第 1 組合せにて可変表示が再開された場合よりも、第 2 組合せにて可変表示が再開された場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなることで、擬似連予告が実行されるか否かだけでなく、実行された場合には、仮停止表示された飾り図柄の数字と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2、0 0 2 S G 2 1 3 の数字と色の組合せに注目させることができるため、遊技の興趣が向上する。

【0 5 5 1】

また、擬似連予告では、変動パターンとして擬似連 1 回のスーパーリーチ変動パターンが決定されたよりも擬似連 2 回のスーパーリーチ変動パターンが決定された方が大当り遊技状態に制御される割合が高いため、擬似連 1 回目で仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合よりも、擬似連 2 回目で仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなるようにすることで、擬似連の実行回数と擬似連回数表示の数字及び表示色とにより注目させることができる。

【0 5 5 2】

また、擬似連 2 回目において仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合、飾り図柄は確変図柄となるため、変動パターンとして擬似連 1 回のスーパーリーチ変動パターンが決定されたよりも擬似連 2 回のスーパーリーチ変動パターンが決定された方が確変大当り遊技状態に制御される割合が高くなるようにしてもよい。

【0 5 5 3】

また、本実施の形態では、擬似連回数表示の表示色を、仮停止表示された飾り図柄の数字に応じて複数色のうちからいずれかに決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連回数表示の表示色は、擬似連回数ごとに予め定められた表示色とされていてもよい。

【0 5 5 4】

また、本実施の形態では、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2、0 0 2 S G 2 1 3 の表示態様として、「× 2」や「× 3」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、擬似連回数表示は、擬似連回数を特定可能であれば種々の態様に変更可能であり、例えば、「n 連目」(n は 2 以上の整数)、「n 回目」、「再変動 n 回目」など、種々の態様にて表示可能である。

10

20

30

40

50

【0555】

尚、本実施の形態では、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄の数字と擬似連回数表示の数字が同一種類となり、かつ、同一色となるのは、仮停止表示された飾り図柄が通常図柄（「2」、青色）で、擬似連回数表示002SG212（「×2」、青色）の場合と、仮停止表示された飾り図柄が通常図柄（「3」、赤色）で、擬似連回数表示002SG213（×3、赤色）の場合の2パターンであったが、上記以外にも、仮停止表示された飾り図柄が通常図柄（「4」、緑色）で、擬似連回数表示（×4、緑色）の場合などの他のパターンがあってもよく、飾り図柄の数字色、擬似連回数表示の数字色、擬似連回数は種々に変更可能である。

【0556】

また、本実施の形態では、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄の数字が、擬似連回数表示の数字に対応する「2」、「3」以外の数字である場合にも、擬似連回数表示色を、仮停止表示された飾り図柄の数字と同一色にするか否かを決定し、同一色に決定された方が、非同一色に決定された場合よりも期待度が高く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、仮停止表示された飾り図柄の数字が、擬似連回数表示の数字に対応する「2」、「3」以外の数字である場合、擬似連回数表示色を決定せず、あらかじめ定められた表示色（例えば、白色など）に一律に決定するようにしてもよい。

【0557】

また、本実施の形態では、擬似連予告において、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リーチ状態になった後、表面に「NEXT!」の文字が表示された擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止位置に仮停止表示されることで再可変表示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、擬似連飾り図柄の表示態様は種々に変更可能である。また、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異なる数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア5Lまたは右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄、あるいは擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止位置に仮停止表示されることで再可変表示が開始されるものでもよい。

【0558】

尚、擬似連予告において飾り図柄表示エリア5L、5Rに仮停止表示された飾り図柄は、必ずしも可変表示の終了時に停止表示される確定飾り図柄と同一でなくてもよい。また、例えば、擬似連1回目で通常図柄が仮停止表示された後、擬似連2回目で確定図柄、つまり、擬似連1回目と異なる図柄が仮停止表示されてもよい。また、擬似連回数は上記2回に限定されるものでなく、3回以上の擬似連（再可変表示）が実行可能とされてもよい。

【0559】

（リーチ演出の動作例）

次に、リーチ演出の動作例について、図50～図52に基づいて説明する。図50は、リーチ演出の流れを示す図である。図51は、図50に続くリーチ演出の流れを示す図である。図52は、リーチ演出における各部の動作例を示す図である。尚、以下においては、第1演出モードにおけるリーチ演出の動作例を説明するが、第2～4演出モードにおいても同様のリーチ演出を実行可能としてもよい。

【0560】

図50（A）に示すように、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始された場合、可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミングで、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が仮停止表示され（図50（B）参照）、次いで、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、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される（図50（C）参照）。このとき、中飾

10

20

30

40

50

り図柄表示エリア５Ｃでは飾り図柄が高速表示されている。また、可動体３２Ａ、３２Ｂの可動体ランプ９ｄは、前述したループ発光制御（図２４（Ｂ）参照）に基づいて点灯している。

【０５６１】

尚、図５０（Ｂ）、（Ｃ）において、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、右飾り図柄表示エリア５Ｒの順に仮停止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、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに飾り図柄が同時に仮停止表示されてもよい。

【０５６２】

図５０（Ｄ）に示すように、リーチ演出が開始されると、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された飾り図柄が拡大表示されるとともに、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて可変表示中の飾り図柄（ほぼ透明で見えない）に重畳するようにリーチライン示唆画像としてのリーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が表示されてリーチライン示唆演出が開始される。リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０は、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒの停止位置に仮停止表示された飾り図柄を結ぶリーチラインを強調する表示であり、リーチライン上に中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄が停止表示されることを示唆する表示である。

【０５６３】

尚、図５０（Ｄ）において、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された飾り図柄は、前述した変動停止アクションのように、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２のキャラクタのみが拡大表示されるのではなく、飾り図柄を形成する数字表示部００２ＳＧ０５１、キャラクタ表示部００２ＳＧ０５２、情報表示部００２ＳＧ０５３及び台座表示部００２ＳＧ０５４が全て同一比率で拡大表示されている。このように、可変表示の停止時とは態様が異なる拡大表示とすることで、可変表示が停止されたのではなく、リーチ態様となったことを認識させることができる。

【０５６４】

リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０は、図５０（Ｄ）に示すようにリーチ演出が開始されたときには、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止位置付近に、可変表示中の飾り図柄に重畳するように小さく表示された後、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒの停止位置（左右方向）に向けて線状に漸次延設され（図５０（Ｅ）参照）、表示画面の左右側辺に到達した後（図５０（Ｆ）参照）、上下寸法が拡がるように態様が変化した後（図５０（Ｇ）参照）、フェードアウト表示により漸次透過率（透明度）が高くなり（図５０（Ｈ）参照）、最終的に消去され非表示となる（図５１（Ｉ）参照）。

【０５６５】

また、図５０（Ｆ）に示すように、リーチライン示唆演出において、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の表示態様を変化させる（拡大表示する）ことが可能であるとともに、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の表示態様を変化させているときに、画像表示装置５の表示画面の周辺（近傍）に配置された可動体３２Ａ、３２Ｂの可動体ランプ９ｄを消灯させることで表示画面の周囲が通常時よりも暗くなるので、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０をより目立たせることができる。

【０５６６】

また、図５０（Ｄ）に示すように、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された飾り図柄が拡大表示された後、左の飾り図柄は左に、右の飾り図柄は右に向けて、つまり、互いに離間する方向に向けて移動を開始する（図５０（Ｅ）参照）。また、互いに離間しながら上下方向を向く回転軸を中心として所定角度回転し（図５０（Ｆ）参照）、表示画面の左右に最も離れた離間位置に到達したときに移動及び回転表示が終了して、仮停止表示される（図５０（Ｇ）参照）。

【０５６７】

その後、図５０（Ｈ）に示すように、拡大したまま左右の離間位置に表示された左右の飾り図柄は、縮小、かつ、回転表示しながら離間位置から飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに向けて移動し、通常の表示位置に復元される。

【0568】

そして、図51(I)に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5Rに飾り図柄が復元し、リーチラインエフェクト表示002SG250が消去されて非表示となると、中飾り図柄表示エリア5Cにて可変表示されていた飾り図柄は、スクロール表示速度が漸次低下するとともに、透過率(透明度)が漸次低下してフェードイン表示され(図51(J)~(K)参照)、最終的に飾り図柄の透過率は0%(不透明)となり、低速にてスクロール表示が行われる(図51(L)参照)。

【0569】

図52に示すように、演出制御用CPU120は、リーチライン示唆演出を実行するときに、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄を拡大させる拡大表示と、該拡大表示を実行した後に該飾り図柄を離間させる離間表示と、を実行可能であり、拡大表示を開始してから終了するまでの第1期間 t_{d1} よりも、離間表示を開始してから終了するまでの第2期間 t_{e1} の方が長いことで($t_{d1} < t_{e1}$)、リーチ状態を形成する飾り図柄を遊技者に認識させることができる。

10

【0570】

また、上記拡大表示を開始してから該拡大表示が終了するまでの期間 t_{d2} は、拡大表示された飾り図柄が元の際に図に復元されるまでの期間 t_{f1} よりも長いために($t_{d2} < t_{f1}$)、リーチ状態を形成する飾り図柄を遊技者に認識させつつ、復元する際には速やかに縮小して次の演出に備えることができる。

【0571】

20

また、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄が拡大表示されると、いずれの飾り図柄が停止表示されるのか注目される中飾り図柄表示エリア5Cの左右寸法が狭まって飾り図柄の可変表示を視認し難くなるため、左右の飾り図柄を離間させる移動表示が行われることで、拡大表示によりリーチ態様となった左右の飾り図柄を強調した後、速やかに中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄に注目させることができる。

【0572】

また、リーチラインエフェクト表示002SG250は、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が仮停止表示されてリーチ態様となった直後に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、リーチ態様となると同時に表示されるようにしてもよい。

30

【0573】

また、可動体ランプ9dは、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄が仮停止表示されてリーチラインエフェクト表示002SG250が表示された後、リーチラインエフェクト表示002SG250の表示態様が変化しているときに消灯される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチラインエフェクト表示002SG250の表示と同時に消灯されるようにしてもよい。また、消灯させるものに限らず、リーチラインエフェクト表示002SG250の表示態様が変化しているときよりも輝度を低下させるようにしてもよい。

【0574】

40

また、本実施の形態では、リーチラインエフェクト表示002SG250の表示態様が変化しているときに消灯される特定発光手段として、画像表示装置5の上下に設けられている可動体32A、32Bに内蔵された可動体ランプ9d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、前記特定発光手段は、画像表示装置5の周辺に設けられているランプであれば上記のように動作可能な可動体に設けられたものに限定されず、例えば、遊技盤に設けられたアタッカランプ9c等を含めた複数の盤側ランプや、遊技機用枠3に設けられたメインランプ9aや枠ランプ9b等であってもよく、特に画像表示装置5の表示画面における飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの近傍に設けられたランプであれば、消灯によりリーチラインエフェクト表示002SG250を目立たせることができる。

50

【0575】

また、リーチラインエフェクト表示002SG250の実行後、中飾り図柄表示エリア5Cにおいて可変表示中の飾り図柄の透過率（透明度）を、リーチラインエフェクト表示002SG250が実行される前の第1透過率F1よりも透過率（透明度）が低い第2透過率F2とするタイミングは、リーチラインエフェクト表示002SG250が中飾り図柄表示エリア5Cから消去された後のタイミングであることで、中飾り図柄表示エリア5Cにおいて可変表示中の飾り図柄がリーチラインエフェクト表示002SG250の表示の邪魔になることがない。

【0576】

また、本実施の形態では、リーチラインエフェクト表示002SG250が中飾り図柄表示エリア5Cから消去されてから、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の透過率が漸次低下する（フェードイン表示）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、リーチラインエフェクト表示002SG250が中飾り図柄表示エリア5Cから消去されるとほぼ同時に第2透過率F2に変化してもよいし、リーチラインエフェクト表示002SG250が中飾り図柄表示エリア5Cから消去された後、所定時間が経過してから第2透過率F2に変化してもよい。

【0577】

（SPリーチ演出の動作例）

次に、SPリーチ演出の動作例について、図53～図55に基づいて説明する。図53は、SPリーチ演出の流れを示す図である。図54は、図53に続くSPリーチ演出の流れを示す図である。図55は、SPリーチ演出における各部の動作例を示す図である。

【0578】

図53（A）に示すように、低ベース状態に制御されている場合のスーパーリーチ変動パターンの可変表示において、図50（C）にて説明したリーチ態様となった後、SPリーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示002SG070が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としてのSP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53（B）、（C）参照）。SPリーチ演出では、通常背景画像である第1背景画像002SG081及び第2背景画像002SG082とは異なる画像であって、SPリーチ演出に対応した宇宙をあらわした第5背景画像002SG085が表示される。尚、第5背景画像002SG085は、SPリーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされていてもよい。

【0579】

次いで、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン31Bの操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示002SG071と、プッシュボタン31Bを模したボタン表示002SG072とが表示されることで開始される（図53（D）参照）。

【0580】

そして、操作有効期間内にプッシュボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示002SG071とボタン表示002SG072とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、可動体ランプ9dが所定の発光色で点灯しながら可動体32Bが原点位置から演出位置に上昇し、可動体32Bを強調するエフェクト表示002SG073が表示されるとともに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る（図53（E）参照）。

【0581】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す結果表示（図示略）が表示された後、背景画像として、SPリーチ演出に対応した第5背景画像002SG085が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ（例えば、「222」）が仮停止表示される（図53（F）参照）。

10

20

30

40

50

【0582】

そして、図53（G）に示されるように、SPリーチ演出の終了に伴い、第5背景画像002SG085が非表示となって第1背景画像002SG081が表示され、第1背景画像002SG081が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ（例えば、「222」）が仮停止表示される。その後、火が着いた着火装置を手にしたキャラクタ002SG074が出現し、表示画面の右側辺下部からフレームイン表示した後、左側に向けて走りながら、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示されている各飾り図柄の数字表示部002SG051に点火していく（図53（H）参照）。

【0583】

図55（A）に示すように、各図柄の数字表示部002SG051の周縁の所定位置に点火されることで表示された炎を示す特定画像002SG075は、図55（B）～（D）に示すように、数字表示部002SG051の周縁に沿って増加していき、数字表示部002SG051の数字の近傍に表示される。また、特定画像002SG075を構成する炎の画像は、図55（D）中拡大図に示すように、態様が異なる3つの画像（特定画像002SG075A、特定画像002SG075B、特定画像002SG075C）が繰り返しループ表示されることで、炎が揺れ動いているように動作表示される。最後に、特定画像002SG075が非表示となるとともに、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される（図53（J）参照）。

【0584】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体32Bが原点位置から演出位置に上昇せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す結果報知表示002SG078が表示された後（図53（K）参照）、報知演出において、背景画像として、SPリーチ演出に対応した第5背景画像002SG085が表示されているときに、大当り組合せでないはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「232」）が仮停止表示される（図53（L）参照）。

【0585】

そして、図53（M）に示されるように、報知演出（SPリーチ演出）の終了に伴い、第5背景画像002SG085が非表示となって第1背景画像002SG081が表示され、第1背景画像002SG081が表示されているときにははずれの確定図柄の組合せ（例えば、「232」）が仮停止表示される。その後、特定画像002SG075が表示されることなく、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、はずれ表示結果が導出表示される（図53（N）参照）。

【0586】

また、高ベース状態に制御されている場合のスーパーリーチ変動パターンの可変表示において、大当り遊技状態に制御されることが報知される報知演出が行われた後（図53（E）参照）、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す結果表示（図示略）が表示された後、報知演出において、背景画像として、SPリーチ演出に対応した第5背景画像002SG085が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ（例えば、「222」）が仮停止表示される（図54（O）参照）。

【0587】

そして、図54（P）に示されるように、報知演出（SPリーチ演出）の終了に伴い、第5背景画像002SG085が非表示となって第4背景画像002SG084が表示され、第4背景画像002SG084が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ（例えば、「222」）が仮停止表示される。その後、特定画像002SG075が表示されることなく、各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される（図54（Q）参照）。

【0588】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体32Bが原点位置から演出位置に上昇せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す結果報知表示002SG078が表示された後（図53（K）参照）、報知演出において、背景画像と

10

20

30

40

50

して、S Pリーチ演出に対応した第5背景画像002SG085が表示されているときに、大当たり組合せでないはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「232」）が仮停止表示される（図54（R）参照）。

【0589】

そして、図54（S）に示されるように、報知演出（S Pリーチ演出）の終了に伴い、第5背景画像002SG085が非表示となって第4背景画像002SG084が表示され、第4背景画像002SG084が表示されているときにははずれの確定図柄の組合せ（例えば、「232」）が仮停止表示される。その後、特定画像002SG075が表示されることなく、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、はずれ表示結果が導出表示される（図54（T）参照）。

【0590】

このように、低ベース状態においては、報知演出の終了後に表示された大当たり確定飾り図柄の数字表示部002SG051に対して特定画像002SG075が動作表示されることにより、演出効果を高めて盛り上げつつも（図53（H）、（I）参照）、平均可変表示期間が短い高ベース状態においては、報知演出の終了後に表示された飾り図柄の数字表示部002SG051に対して特定画像002SG075が動作表示されないことで（図54（S）参照）、可変表示にスピード感を持たせることができる。

【0591】

尚、本実施の形態では、低ベース状態において、S Pリーチ演出の終了後に表示された大当たり確定飾り図柄の組合せの数字表示部002SG051に対して炎を示す特定画像002SG075が近接して動作表示される形態を例示したが、特定画像は上記のような炎を示す特定画像002SG075に限定されるものではなく、炎以外の画像（例えば、光、水、エフェクト、キャラクタ、アイテムなど）を適用してもよい。

【0592】

また、特定画像の動作表示とは、上記のように炎が揺れ動く態様だけでなく、特定画像が数字表示部002SG051の周囲を回転したり、形態や表示色が変化したりすることを含んでもよい。

【0593】

また、本実施の形態では、キャラクタ002SG074が各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示されている各飾り図柄に作用することで数字表示部002SG051の周囲に特定画像002SG075が動作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、キャラクタ002SG074が各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示されている各飾り図柄に作用せずに特定画像が表示されるようにしてもよい。

【0594】

（変形例2）

次に、本発明の変形例2について、図56に基づいて説明する。図56は、（A1）～（A7）は本発明の変形例2を示す図である。

【0595】

前記実施の形態における変動停止アクションは、飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に仮停止表示されるときに、キャラクタ表示部002SG052に表示されているキャラクタが拡大表示されるものであったが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、飾り図柄は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置を通過した後に反対方向に移動して停止位置に復元するように移動表示されてもよい。

【0596】

具体的には、図56（A1）、（A2）に示すように、飾り図柄は、停止位置に向けて減速表示されながら白矢印方向に向けて漸次下方へ移動し、停止位置に到達して仮停止表示されると（図56（A3）参照）、台座表示部002SG054及び情報表示部002SG053は停止位置に仮停止表示されたまま、数字表示部002SG051とキャラクタ表示部002SG052は、停止位置を通過してさらに下方への移動表示が継続される

10

20

30

40

50

。

【0597】

このとき、数字表示部002SG051が停止位置を通過してから仮停止表示されるまでの移動距離L2の方が、キャラクタ表示部002SG052が停止位置を通過してから仮停止表示されるまでの移動距離L1よりも大きくなっている（ $L1 < L2$ ）。

【0598】

その後、停止位置を通過した数字表示部002SG051とキャラクタ表示部002SG052は、それぞれ上方に移動して、キャラクタ表示部002SG052は停止位置に仮停止表示される一方で（図56（A5）参照）、キャラクタ表示部002SG052は、再度停止位置を通過して上方に移動する（図56（A6）参照）。このように、数字表示部002SG051が停止位置を上方に通過してから仮停止表示されるまでの移動距離L3は、数字表示部002SG051が停止位置を下方に通過してから仮停止表示されるまでの移動距離L2よりも小さい（ $L3 < L2$ ）。最後に、数字表示部002SG051が下方に移動して停止位置に仮停止表示される（図56（A7）参照）。

10

【0599】

尚、図56（A6）においてキャラクタ表示部002SG052のみが停止位置を通過して上方に移動するアクションは、図23（A）に示す変動開始アクションA4とは態様が異なる上昇アクションとなるため、変動開始アクションとの違いを認識させることができる。

【0600】

このように、飾り図柄が停止位置に到達したときに、到達したタイミングで仮停止表示されるのではなく、飾り図柄を形成する複数の種表示部の少なくとも一部が停止位置を通過した後、反対側に移動して停止位置に戻るように表示することで、一部の表示部が勢いで通過してしまったかのように見せることができるため、リアリティを持たせることができる。

20

【0601】

また、複数の表示部のうち第1表示部（例えば、台座表示部002SG054及び情報表示部002SG053）を停止位置に仮停止表示させる一方で、他の第2表示部（例えば、数字表示部002SG051とキャラクタ表示部002SG052）について停止位置を通過させることで、停止位置が不明確にならないようにしつつ、動きを持たせることができる。さらに、第2表示部のうち一方の数字表示部002SG051と他方のキャラクタ表示部002SG052とが通過する移動距離が各々異ならせることで、表示部のサイズや見た目に合わせた動作表示を行うことができる。

30

【0602】

（変形例3）

次に、本発明の変形例3について、図57に基づいて説明する。図57は、（A）～（D）は本発明の変形例3を示す図である。

【0603】

前記実施の形態では、第1演出モードにおいて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に飾り図柄が仮停止表示されるとき、図21（A2）に示すように、該停止位置に仮停止表示された飾り図柄の前後の飾り図柄は仮停止表示され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、はずれ変動パターンに基づく可変表示において、図57（B）に示すように、いずれかの飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）が停止位置に仮停止表示されたときに、前後の飾り図柄（例えば、飾り図柄「2」、飾り図柄「4」）の一部が仮停止表示されるものでもよい。

40

【0604】

そして、可変表示されていたいずれかの飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）が停止位置に仮停止表示された場合に（図57（A）、（B）参照）、変動停止アクションを行う場合（図57（C）、（D）参照）、変動停止アクションの実行対象となるのは、停止位置に仮停止表示された飾り図柄であり、停止位置以外のエリアに仮停止表示されている飾

50

り図柄については変動停止アクションを実行しないことが好ましい。

【0605】

このようにすることで、飾り図柄の可変表示の表示結果としてはずれ表示結果に対応する飾り図柄の組合せであるはずれ組合せが導出される場合に、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示した飾り図柄を一旦拡大表示させることにより、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示した飾り図柄を遊技者に注目させることができるとともに、本来遊技者にとって意味をなさないはずれ組合せが導出される場合でも、遊技者の視線を飾り図柄が表示される領域へ留めることができる。また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示した飾り図柄を拡大表示させる場合に、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに位置しない飾り図柄は拡大表示されないため、遊技者の視線を飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示した飾り図柄に集中させることができるとともに、表示制御の負荷も軽減できる。

10

【0606】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示させる飾り図柄を拡大表示させる場合にもループ発光制御が継続して行われるため（図42、図43参照）、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9dの制御を簡素化できる。尚、有効停止位置が複数設定されている場合、各有効停止位置に仮停止表示された飾り図柄について変動停止アクションが実行されてもよい。

【0607】

（他の変形例）

また、可変表示態様がリーチ態様になった後、SPリーチ演出に発展する場合において、リーチ態様を形成する左右の飾り図柄が表示画面の手前側へ移動する第1所定動作と、表示画面の奥側へ移動する第2所定動作とを含む特定動作により、数字表示部002SG051のみをSPリーチ演出が表示される表示画面の所定位置（例えば、表示画面上部左右側）へ移動させるようにしてもよく、この場合、飾り図柄の移動速度は、第1所定動作よりも第2所定動作の方が速いことが好ましい。

20

【0608】

また、可変表示が停止しているときに、飾り図柄は数字表示部002SG051と情報表示部002SG053とが表示されるものにおいて、可変表示の開始時に、数字表示部002SG051が、スクロール表示とは異なる数字用変動開始アクションを実行可能とするとともに、数字表示部002SG051の数字用変動開始アクションに連動して、情報表示部002SG053も情報表示用変動開始アクションを実行可能としてもよい。そしてこのようにした場合、数字用変動開始アクションが終了する前に情報表示用変動開始アクションが終了して情報表示部002SG053が消去されるようにしてもよい。

30

【0609】

以上、本発明の実施の形態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の形態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。

【0610】

例えば、前記実施の形態では、低ベース状態において第1演出モードと第2演出モードのいずれかを実行可能とされ、低確高ベース状態において第3演出モード、高確高ベース状態において第4演出モードを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態において3種類以上の演出モードを実行可能としてもよいし、高ベース状態において3種類以上の演出モードを実行可能としてもよい。

40

【0611】

また、前記実施の形態では、第1演出モードでは上下方向の第1スクロール表示、第2演出モードでは奥側から手前側に湾曲移動する第2スクロール表示、第3演出モードでは回転表示、第4演出モードでは上下方向の第3スクロール表示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、各演出モードにおける飾り図柄の可変表示の態様は種々に変更可能である。

50

【0612】

また、前記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態の一例として大当り遊技状態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、有利状態として時短状態や確変状態、小当り遊技状態などを適用してもよい。

【0613】

また、本実施の形態では、通常状態を低確低ベース状態とし、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態を低確高ベース状態及び高確低ベース状態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、通常状態を低確率状態、特別状態を高確率状態としてもよい。

【0614】

また、前記実施の形態では、遊技状態として通常状態（低ベース状態）、時短状態（低確高ベース状態）、確変状態（高確高ベース状態）とを設け、大当り遊技終了時に時短状態または確変状態に制御可能なパチンコ遊技機1に本発明を適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低確率状態において可変表示結果がはずれなかった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて時短状態に制御可能であったり、有利状態の終了後またはRAMクリア（パチンコ遊技機1のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて時短状態に制御可能なパチンコ遊技機に本発明を適用してもよい。この場合、例えば、大当り遊技後に制御される時短状態を時短状態A、有利状態の終了後またはRAMクリア（パチンコ遊技機1のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態B、低確率状態において可変表示結果がはずれなかった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態Cとすればよい。

【0615】

また、上記した時短状態Cに制御可能なパチンコ遊技機にあっては、時短状態Cに当選する可変表示結果の種類を複数設け、時短状態Cに当選した際の可変表示結果の種類に応じて時短制御が行われる可変表示回数を異ならせてもよい。

【0616】

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。

【0617】

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。

【0618】

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。

【0619】

〔実施例〕

さらに、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。

10

20

30

40

50

【0620】

〔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90～図93、図102、図103、図109、図120、図125参照）、

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。

【0621】

〔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90～図93参照）、

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。

【0622】

〔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87参照）、

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、興味を高めることができる。

【0623】

〔形態1-4-1〕

10

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90～図93参照）、

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、興味を高めることができる。

【0624】

20

〔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102、図103、図109、図120、図125参照）、

30

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、興味を高めることができる。

【0625】

〔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116、図117、図130参照）、

40

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。

【0626】

〔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

50

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 1 4 0、図 1 4 6 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。

【0 6 2 7】

〔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 1 4 0、図 1 4 6 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。

10

【0 6 2 8】

〔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 1 4 1 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。

20

【0 6 2 9】

〔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 1 2 9 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。

【0 6 3 0】

30

〔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 1 3 2、図 1 3 7 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。

【0 6 3 1】

40

〔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 1 3 2、図 1 3 7 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。

【0 6 3 2】

〔形態 1 - 7 - 3〕

形態 1 - 7 - 3 の遊技機は、

50

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 1 4 1 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。

【0 6 3 3】

〔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 1 4 0、図 1 4 6 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。

【0 6 3 4】

〔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 1 0 2、図 1 0 3、図 1 0 9、図 1 2 0、図 1 2 5 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。

10

20

30

40

50

【0635】

〔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120、図125参照）、

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。

【0636】

〔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120参照）、

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。

【0637】

〔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102、図103、図109参照）、

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。

【0638】

〔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

10

20

30

40

50

変化して移動する態様で表示される（図 1 0 5、図 1 1 2、図 1 2 2、図 1 2 7、図 1 2 9 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。

【 0 6 3 9 】

〔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 9 0 ～図 9 3 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。

【 0 6 4 0 】

〔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 1 0 5（C）、図 1 1 2（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。

【 0 6 4 1 】

〔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 1 2 9 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。

【 0 6 4 2 】

〔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第 1 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 1 2 7、図 1 2 9、図 1 3 8 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。

10

20

30

40

50

【0643】

〔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146参照）、

ことを特徴としている。

10

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。

【0644】

〔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、

20

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、

30

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105、図112、図116、図117、図122、図127、図139参照）、

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。

40

【0645】

〔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

50

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139参照）、

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。

【0646】

10

〔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140、図146参照）、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。

【0647】

20

〔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140、図146参照）、

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。

【0648】

〔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、

40

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、

50

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 1 0 5、図 1 1 2、図 1 2 2、図 1 2 7 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。

10

【 0 6 4 9 】

〔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 1 3 4、図 1 3 8 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。

【 0 6 5 0 】

〔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 1 4 1 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。

【 0 6 5 1 】

〔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 1 4 0（A）参照）

20

30

、
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 1 4 0（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。

40

【 0 6 5 2 】

〔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

50

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ヒビ態様に变化させる第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106～図108、図116、図117、図123、図124参照）、

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。

【0653】

〔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116、図117、図122、図127参照）、

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。

【0654】

〔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123参照）、

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。

【0655】

〔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123参照）、

ことを特徴としている。

10

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、興味を高めることができる。

【0656】

〔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90～図93参照）、

ことを特徴としている。

20

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、興味を高めることができる。

【0657】

〔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106（G）、図108（D）参照）、

ことを特徴としている。

30

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、興味を高めることができる。

【0658】

〔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107（I）～図107（K）参照）、

ことを特徴としている。

40

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。

【0659】

〔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106（D）参照）、

50

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。

【0660】

〔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106（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 10

【0661】

〔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106（H）、図123参照）、

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。 20

【0662】

〔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123）、

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、興味を高めることができる。

【0663】

〔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116、図117、図130参照）、

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、興味を高めることができる。

【0664】

〔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129参照）、

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。

【0665】

〔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 123、図 124 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。

【0666】

〔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、

特定演出に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 102、図 103、図 112、図 120、図 127 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。

【0667】

10

20

30

40

50

〔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 102、図 103、図 105、図 120、図 122 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。

〔0668〕

〔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 102、図 103、図 105、図 120、図 122 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。

〔0669〕

〔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、

10

20

30

40

50

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102、図103、図105、図120、図122参照）、

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と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。

【0670】

〔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102、図103、図105参照）、

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。

【0671】

〔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

10

20

30

40

50

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102、図103、図110、図111、図120、図126、図129参照）、

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。

【0672】

〔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102（G）、図110（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。

【0673】

〔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129参照）、

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。

【0674】

〔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110、図129参照）、

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。

【0675】

〔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140（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140（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。

【0676】

〔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116、図117、図130参照）、

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。

【0677】

〔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133参照）、

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。

【0678】

〔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133参照）、

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。

【0679】

〔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146参照）、

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。

10

20

30

40

50

【0680】

〔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140、図146参照）、

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。

【0681】

〔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140、図146参照）、

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。

【0682】

〔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90～図93参照）、

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、興味を高めることができる。

【0683】

〔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120、図126参照）、

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。

【0684】

〔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、

10

20

30

40

50

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105、図102、図103、図122、図120参照）、

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。

【0685】

〔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102、図103、図110、図111、図120、図126参照）、

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。

【0686】

〔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ヒビ態様に变化させる第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102、図103、図106、図107、図123、図120参照）、

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。

【0687】

〔形態13-2〕

形態13-2の遊技機は、

10

20

30

40

50

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 ヒビ態様に变化させて表示可能である（図 106、図 102 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。

【0688】

〔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 99、図 100、図 118 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。

【0689】

〔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 99、図 100、図 141 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。

【0690】

〔形態 14-3〕

形態 14-3 の遊技機は、

10

20

30

40

50

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99（F）、図100（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、興味を高めることができる。

【0691】

〔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118参照）、

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、興味を高めることができる。

【0692】

〔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84参照）、

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、興味を高めることができる。

【0693】

〔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129参照）、

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、興味を高めることができる。

【0694】

〔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99（C）、図100（C）、図118参照）、

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。

【0695】

〔形態14-7-2〕

形態14-7-2の遊技機は、

10

20

30

40

50

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 1 1 8 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。

【 0 6 9 6 】

〔形態 1 5 - 1〕

形態 1 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、

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 1 0 2、図 1 0 3、図 1 1 5、図 1 2 0、図 1 2 8（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。

【 0 6 9 7 】

〔形態 1 5 - 2〕

形態 1 5 - 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 1 2 0 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。

【 0 6 9 8 】

〔形態 1 5 - 3〕

形態 1 5 - 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 1 0 3（J）、図 1 1 5（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。

【0699】

〔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130参照）

10

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。

【0700】

〔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134参照）、

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。

20

【0701】

〔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102（G）、図115（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。

30

【0702】

〔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、

40

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

50

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102、図103、図115、図120、図128（B）参照）、

ことを特徴としている。

10

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。

【0703】

〔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、

20

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、

30

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102（A）～図102（F）、図103（I）～図103（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115（A）、図115（B）、図115（D）、図120、図128（B）参照）、

40

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。

【0704】

〔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、

50

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102、図103、図105、図120、図122参照）、

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。

【0705】

〔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120、図122参照）、

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。

【0706】

〔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102（G）、図105（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、興味を高めること

10

20

30

40

50

ができる。

【0707】

〔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105（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。

10

【0708】

〔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122参照）、

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。

【0709】

〔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122参照）

、

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。

30

【0710】

〔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、

40

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

50

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102、図103、図113、図114、図120、図128（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。

10

【0711】

〔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、

20

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120、図128参照）、

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。

【0712】

〔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、

30

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102（G）、図113（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、興味を高めることができる。

【0713】

〔形態19-3-2〕

形態19-3-2の遊技機は、

40

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113（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。

【0714】

〔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、

50

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 1 2 8 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。

【0 7 1 5】

〔形態 1 9 - 4〕

形態 1 9 - 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 1 2 8 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。

【0 7 1 6】

〔形態 2 0 - 1〕

形態 2 0 - 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 1 0 2、図 1 0 3、図 1 0 9、図 1 2 0、図 1 2 5 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

10

20

30

40

50

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。

【0717】

〔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109（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。

10

【0718】

〔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動作期間の長さとはエフェクト画像の第1表示期間との長さが略共通であり、

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125参照）、

ことを特徴としている。

20

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。

【0719】

〔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125参照）、

30

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。

【0720】

〔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、

40

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、

50

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102（E）、（F）、図104（C）、図120、図121参照）、

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。

【0721】

〔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104（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。

【0722】

〔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104（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。

【0723】

〔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121参照）、

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。

【0724】

〔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、

10

20

30

40

50

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101～図103、図119、図120参照）、

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。

【0725】

〔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102、図101参照）、

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。

【0726】

〔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102、図101参照）、

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。

【0727】

〔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、

10

20

30

40

50

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演出演出を実行せず、

第 2 所定演出が実行される場合に演出演出を実行可能である（図 1 0 2 ～図 1 0 4、図 1 2 0、図 1 2 1、図 1 4 8 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演出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。

【 0 7 2 8 】

〔形態 2 3 - 2 - 1〕

形態 2 3 - 2 - 1 の遊技機は、

演出演出は、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 1 4 8 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、演出演出を実行することができる。

【 0 7 2 9 】

〔形態 2 3 - 2 - 2〕

形態 2 3 - 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演出強調画像を表示可能である（図 1 4 8 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演出演出を好適に実行することができる。

【 0 7 3 0 】

〔形態 2 4 - 1〕

形態 2 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、

10

20

30

40

50

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102、図120、図125、図149、図150参照）、

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行わ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。

【0731】

〔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149、図150、図151参照）、

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。

【0732】

〔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151参照）、

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。

【0733】

〔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151参照）、

10

20

30

40

50

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。

【0734】

〔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150参照）、

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。

【0735】

〔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109（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137（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137（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125、図137参照）、

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。

【0736】

〔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109（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137（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137（B2）～（B5））ことを含む演出で

10

20

30

40

50

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125、図137参照）、
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。

【0737】

〔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118～図128、図75～図138参照）

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。

【0738】

〔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118～図128、図75～図138参照）、

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。

【0739】

〔形態29〕

10

20

30

40

50

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 136（B1））、該割れ画像を該第 1 態様から第 2 態様に变化させる（図 136（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 124、図 136 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。

【0740】

〔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 態様に变化させる（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 136（B1））、該割れ画像を該第 3 態様から第 4 態様に变化させる（図 136（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 120、図 124、図 75、図 136、図 140（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。

【0741】

〔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態様に变化させる（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136（B1））、該割れ画像を該第3態様から第4態様に变化させる（図136（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87～図89、図120、図124、図75、図136、図140（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。

【0742】

〔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118～図120、図123参照）、

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に発光手段の発光制御を好適に行うことができる。

【0743】

〔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

10

20

30

40

50

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 1 1 8 ～図 1 2 4 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。

【0 7 4 4】

〔形態 3 4〕

形態 3 4 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 1 1 8 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 1 2 5 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。

【0 7 4 5】

〔形態 3 5〕

形態 3 5 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 1 1 8 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 1 2 8 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。

【0 7 4 6】

〔形態 3 6〕

形態 3 6 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、

10

20

30

40

50

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118参照）、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125参照）、

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。

10

【0747】

〔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、

20

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145参照）、

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。

30

【0748】

〔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、

40

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145参照）、

50

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。

【０７４９】

〔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１３０、図１３１参照）、

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。

【０７５０】

〔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１３０、図１３１参照）、

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。

【０７５１】

〔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は進行方向が異なる（図130、図131参照）、
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。

【0752】

〔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130、図131参照）、

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。

【0753】

〔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130、図131参照）、

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。

10

20

30

40

50

【 0 7 5 4 】

〔形態 4 4〕

形態 4 4 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 8 7、図 8 9、図 1 0 2 ～図 1 0 4 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、興味を高めることができる。

【 0 7 5 5 】

〔形態 4 5〕

形態 4 5 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 8 7、図 8 9、図 1 0 2、図 1 0 3 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。

【 0 7 5 6 】

〔形態 4 6〕

形態 4 6 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87、図89、図102～図104参照）、

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。

【0757】

〔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84、図86（C）、図87、図89参照）、

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。

【0758】

〔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１３７、図１５１参照）、

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。

【０７５９】

〔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１３７、図１５１参照）、

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。

【０７６０】

〔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１３７、図１５１参照）、

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。

【０７６１】

〔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137、図151参照）、

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。

【0762】

〔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137、図151参照）、

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。

【0763】

〔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106、図107参照）、

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。

【0764】

〔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、 10

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、 20

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102、図103、図108参照）、

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。

【0765】

〔形態55〕

形態55の遊技機は、

形態55の遊技機は、 30

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、 40

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 50

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102、図103、図108参照）、
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。

【0766】

〔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102、図103、図108参照）、

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。

【0767】

〔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102、図103、図106、図107参照）、

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味を向上する。

10

20

30

40

50

【0768】

（パチンコ遊技機1の構成等）

図58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。

【0769】

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。

【0770】

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。

【0771】

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。

【0772】

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。

【0773】

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。

【0774】

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。

【0775】

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

10

20

30

40

50

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 3 2 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 CPU 1 2 0 は、第 1 可変表示開始コマンドを受信したに基づいて、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 CPU 1 2 0 は、第 2 可変表示開始コマンドを受信したに基づいて、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。

10

【0776】

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 5 U、アクティブ表示エリア 5 F) 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 5 U 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 5 U 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 5 F 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。

20

【0777】

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 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、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 2 5 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

30

【0778】

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

【0779】

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

【0780】

可変入賞球装置 6 B (普通電動役物) は、ソレノイド 8 1 (図 5 9 参照) によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動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 6 B は、ソレノイド 8 1 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 6 B 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。

40

【0781】

50

遊技盤 2 の所定位置（図 5 8 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0782】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 5 9 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。

【0783】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0784】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 1 0 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。

【0785】

一般入賞口 1 0 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。

【0786】

遊技盤 2 の所定位置（図 5 8 に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 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。

【0787】

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 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したに基づき、普図ゲームが実行される。

【0788】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C 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。

【0789】

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。

【0790】

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 8 L、8 R 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 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ 9 b が設けられており、遊技盤 2 の下方には、ボタンランプ 9 e 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 9 a、サイドランプ 9 b 及びボタンランプ 9 e は「枠ランプ」とも称される。

【0791】

遊技盤 2 の所定位置（図 5 8 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作

10

20

30

40

50

する可動体 3 2 が設けられ、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d 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 9 c が設けられ、遊技盤 2 の左側には装飾ランプ 9 f 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 9 c、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f は「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f は、LED を含んで構成されている（図 9 3 参照）。また、各種ランプについては後述する。

【0792】

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。

【0793】

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。

【0794】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31 A が取り付けられている。スティックコントローラ 31 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 31 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35 A（図 5 9 参照）により検出される。

【0795】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31 B が設けられている。プッシュボタン 31 B に対する操作は、プッシュセンサ 35 B（図 5 9 参照）により検出される。

【0796】

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

【0797】

（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。

【0798】

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 6 B 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）。

【0799】

入賞球装置 6 A 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 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0800】

10

20

30

40

50

可変入賞球装置 6 B 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 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【0801】

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。

【0802】

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。

【0803】

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。

【0804】

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。

【0805】

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。

【0806】

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。

【0807】

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。

【0808】

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。

【0809】

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。

10

20

30

40

50

【0810】

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

【0811】

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

【0812】

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。

【0813】

尚、遊技状態は、大当た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、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0814】

（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。

【0815】

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。

【0816】

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たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【0817】

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、演出態様に依じて表示結果（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「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0818】

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

【0819】

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

10

【0820】

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

20

【0821】

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

30

【0822】

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。

【0823】

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

【0824】

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）。

40

【0825】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図59に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現す

50

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。

【0826】

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。

【0827】

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

【0828】

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。

【0829】

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。

【0830】

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。

【0831】

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。

【0832】

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。

【0833】

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

10

20

30

40

50

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。

【0834】

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。

【0835】

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

10

【0836】

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。

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 006SG035 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。

20

【0837】

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 12 に供給する。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 11 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

30

【0838】

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。

【0839】

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

40

【0840】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 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、ROM 121 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 122 がメインメモリとして使用される。

【0841】

演出制御用 CPU 120 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

50

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。

【0842】

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。

【0843】

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。

【0844】

また、図60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。

【0845】

図61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ต์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。

【0846】

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。

【0847】

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

10

20

30

40

50

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。

【0848】

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。

【0849】

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 61 及び図 62 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 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定される。

【0850】

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

10

20

30

40

50

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、V R A M 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、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。

【0851】

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。

【0852】

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。

【0853】

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

【0854】

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。

【0855】

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 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【0856】

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

【0857】

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

10

【0858】

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

【0859】

図 6 0 (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 6 0 (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。

20

【0860】

図 6 3 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

30

【0861】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 6 3 (B) に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる EXT データが設定される。

40

【0862】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 6 3 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確定大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別

50

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。

【0863】

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が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。

【0864】

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。

【0865】

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。

【0866】

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 B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【 0 8 6 7 】

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

【 0 8 6 8 】

コマンド C 4 X X H およびコマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンド C 4 X X H は、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他（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。

【 0 8 6 9 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【 0 8 7 0 】

尚、図 6 3（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの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。

【 0 8 7 1 】

図 6 4 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 6 4 に示すように、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【 0 8 7 2 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ～ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカ

10

20

30

40

50

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。

【0873】

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。

【0874】

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。

【0875】

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。

【0876】

図65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。

【0877】

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。

【0878】

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。

【0879】

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 r r 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。

【0880】

図66（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

10

20

30

40

50

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。

【0881】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図66（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」、

10

【0882】

「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、「

20

【0883】

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。

30

【0884】

図66（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

40

50

定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」や「確変大当り C」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興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。

【0885】

尚、図 66 (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。

【0886】

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。

【0887】

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。

【0888】

図 67 (A) 及び図 67 (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。

【0889】

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。

【0890】

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、

10

20

30

40

50

P B 1 - 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たりとなる変動パターン(P A 2 - 3、P B 1 - 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たりとなる変動パターン(P A 2 - 4、P B 1 - 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。

【0891】

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たりとなる変動パターン(P A 2 - 6、P B 1 - 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たりとなる変動パターン(P A 2 - 7、P B 1 - 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。

【0892】

図67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。

【0893】

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「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0894】

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。

【0895】

図68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。

【0896】

具体的には、図68(A)～図68(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68(E)及び図68(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たりであるときは大当た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、

10

20

30

40

50

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たりであるときは大当た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。

【0897】

例えば、図68（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。

【0898】

また、図68（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。

【0899】

また、図68（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（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。

【0900】

また、図68（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

ーチδはずれとなる変動パターン（PA2-7）に決定する。

【0901】

また、図68（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。

【0902】

また、図68（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。

【0903】

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ず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。

【0904】

図59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。

【0905】

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69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69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。

【0906】

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。

【0907】

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。

【0908】

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。

【0909】

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）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0910】

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。

【0911】

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。

【0912】

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。

【0913】

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。

【0914】

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タ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 006SG154 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 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タするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0915】

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、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部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タ値を更新するためのものであってもよい。

【0916】

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。

【0917】

図 59 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。

【0918】

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。

【0919】

図 59 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 70 (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 70 (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。

【0920】

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。

【0921】

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

10

20

30

40

50

演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 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。

【0922】

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。

【0923】

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。

【0924】

本実施の形態では、図 70 (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。

【0925】

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の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。

【0926】

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。

【0927】

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

10

20

30

40

50

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83参照）においてセットされるようになっている。

【0928】

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。

【0929】

図70（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70（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。

【0930】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0931】

（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71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。

【0932】

図71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。

【0933】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ R A M 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 1 7 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 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【0934】

10

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3 ; Y e s）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【0935】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 ; N o）、初期化処理（ステップ S 6）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8）を実行する。ステップ S 6 の初期化処理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

20

【0936】

乱数回路設定処理（ステップ S 8）の実行後、C P U 1 0 3 は、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0937】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 7 2 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 7 2 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

30

40

【0938】

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

【0939】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲー

50

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。

【0940】

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 10

【0941】

（特別図柄プロセス処理）

図 73 は、特別図柄プロセス処理として、図 72 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）。

【0942】

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（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 12 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 72 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。 20

【0943】

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。 30

【0944】

ステップ S110 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される 40 以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。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）。

【0945】

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 50

る。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが R O M 1 2 1 に格納されている。

【 0 9 4 6 】

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

10

【 0 9 4 7 】

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。

【 0 9 4 8 】

ステップ S 1 1 2 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

20

【 0 9 4 9 】

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

30

【 0 9 5 0 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

40

【 0 9 5 1 】

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

【 0 9 5 2 】

50

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

【 0 9 5 3 】

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

【 0 9 5 4 】

(始動入賞判定処理)

図 7 4 は、図 7 3 に示す始動入賞判定処理 (S 1 0 1) 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 C P U 1 0 3 は、先ず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する (0 0 6 S G S 1 0 1)。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば (0 0 6 S G S 1 0 1 ; Y)、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 (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 (0 0 6 S G S 1 0 2)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 6 S G 1 5 4 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。0 0 6 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには (0 0 6 S G S 1 0 2 ; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 6 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 0 」に設定する (0 0 6 S G S 1 0 3)。

【 0 9 5 5 】

0 0 6 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや (0 0 6 S G S 1 0 1 ; N)、0 0 6 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには (0 0 6 S G S 1 0 2 ; Y)、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する (0 0 6 S G S 1 0 4)。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば (0 0 6 S G S 1 0 4 ; Y)、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値 (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 (0 0 6 S G S 1 0 5)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 6 S G 1 5 4 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。0 0 6 S G S 1 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには (0 0 6 S G S 1 0 5 ; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 6 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 2 」に設定する (0 0 6 S G S 1 0 6)。

【 0 9 5 6 】

0 0 6 S G S 1 0 3、0 0 6 S G S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する (0 0 6 S G S 1 0 7)。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保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（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タ値を、1加算するように更新すればよい。

【0957】

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）。

10

【0958】

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。

20

【0959】

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72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。

30

【0960】

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72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。

40

【0961】

006SGS113の処理を実行した後は、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

50

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。

【0962】

(入賞時乱数値判定処理)

図75(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図74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。

10

20

【0963】

図75(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。

30

【0964】

ステップ006SGS121の処理に続いて、図65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74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。

40

【0965】

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

50

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）。

【0966】

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68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。

【0967】

このため、ステップ006SGS126においてははずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が増減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。

【0968】

また、ステップ006SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ006SGS123；Y）、図75（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ006SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バツファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0969】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ006SGS133）、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ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）であれば大当た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）であれば大当たり用変動パターン判定テーブルBをセットすればよい。

【0970】

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75（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。

【0971】

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。

【0972】

（特別図柄通常処理）

図76は、特別図柄通常処理として、図73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76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。

10

【0973】

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、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3をそれぞれ読み出す（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。

20

【0974】

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）。

30

【0975】

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。

【0976】

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。

40

【0977】

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

50

定できればよい。

【0978】

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。

【0979】

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）。

【0980】

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。

【0981】

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65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。

【0982】

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

【0983】

ステップ006SGS150にて「大当り」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66（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

10

20

30

40

50

）。

【0984】

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。

10

【0985】

また、ステップ006SGS150にて「はずれ」と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。

【0986】

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「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ006SGS150aにて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップ006SGS154における大当り種別が「確変大当りA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りC」である場合には、「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。

20

30

【0987】

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。

【0988】

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。

40

【0989】

（変動パターン設定処理）

図77は、変動パターン設定処理として、図73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77に示す変動パターン設定処理において、C

50

P U 1 0 3 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 0 0 6 S G S 1 6 1）。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たりであるとき、遊技状態が通常状態であれば大当た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たり用変動パターン判定テーブル B を選択する。

10

【 0 9 9 0 】

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 M R 3 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 0 0 6 S G S 1 6 2）。

【 0 9 9 1 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 6 2 にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ 0 0 6 S G S 1 6 3）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

20

【 0 9 9 2 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 6 3 の処理に続いて、特別図柄の変動開始時となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 0 0 6 S G S 1 6 4）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 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送信するために、予め用意された第 1 変動開始用コマンドテーブルの R O M 1 0 1 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 0 0 6 S G 1 5 5 に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 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送信するために、予め用意された第 2 変動開始用コマンドテーブルの R O M 1 0 1 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 0 0 6 S G 1 5 5 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。

30

40

【 0 9 9 3 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 6 4 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 0 0 6 S G S 1 6 5）。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 0 0 6 S G S 1 6 6）、変動パターン設定処理を終了する。

【 0 9 9 4 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 6 6 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

50

が終了してから図 7 2 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 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。

【0995】

（特別図柄停止処理）

図 7 8 は、特別図柄停止処理として、図 7 3 のステップ S 1 1 3 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3 は、ステップ S 1 1 3 の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B に停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 0）。尚、変動特図指定バッファ値が第 1 特図を示す「1」である場合には、第 1 特別図柄表示装置 4 A での第 1 特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第 2 特図を示す「2」である場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B での第 2 特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板 1 2 に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 1）。そして、大当たりフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 2）。

【0996】

大当たりフラグがオン状態にされている場合（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 2 ; Y）に CPU 1 0 3 は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 4）、演出制御基板 1 2 に、記憶されている大当たりの種別に応じて当り開始 1 指定コマンド（確変大当たり A）、当り開始 2 指定コマンド（確変大当たり B）、当り開始 3 指定コマンド（確変大当たり C）、当り開始 4 指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 5）。

【0997】

更に CPU 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 6）。

【0998】

そして、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、例えば、画像表示装置 5 において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 7）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当たりや確変大当たり A の場合には 1 0 回、確変大当たり B の場合には 5 回、確変大当たり C の場合には 2 回）をセットする（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 8）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理（ステップ S 1 1 4）に対応した値である“4”に更新する（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 9）。

【0999】

一方、大当たりフラグがオフである場合には（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 2 ; N）、ステップ 0 0 6 S G S 1 9 1 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 0 0 6 S G S 1 9 1）。時短フラグがオフである場合（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 1 ; N）は、ステップ 0 0 6 S G S 1 9 6 に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 1 ; 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 0 0 6 S G S 1 9 2 ; Y）には、ステップ 0 0 6 S G S 1 9 6 に進む。

【1000】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 2 ; 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

10

20

30

40

50

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。

【１００１】

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）。

【１００２】

（大当たり終了処理）

図７９は、大当たり終了処理として、図７３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。

【１００３】

大当たり終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当た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）。大当た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、大当たり終了表示タイマに、画像表示装置５において大当たり終了表示を行う時間（大当たり終了表示時間）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。

【１００４】

一方、大当た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、大当た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、大当たり終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当た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。

【１００５】

大当た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たり種別が非確変大当たりであるかを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２０５）。

【１００６】

記憶されている大当たり種別が非確変大当たりでない場合（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。

【１００７】

一方、大当たり種別が非確変大当たりである場合には（ステップ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。

【１００８】

ステップ００６ＳＧＳ２１３では、大当たりフラグをオフ状態とし、大当たり種別に応じた大当たり終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ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”に更新して大当たり終了

10

20

30

40

50

処理を終了する（ステップ006SGS216）。

【1009】

（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80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80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。

【1010】

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。

【1011】

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。

【1012】

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。

【1013】

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

【1014】

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

10

20

30

40

50

テップ S 7 7)、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理(ステップ S 7 7)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 S 7 8)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 S 7 9)と、が実行される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【1 0 1 5】

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。

10

【1 0 1 6】

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、更に遊技者の押しボタン 3 1 B の操作等に応じて、スピーカ 8 L、8 R 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。

【1 0 1 7】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 CPU 1 2 0 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。

20

【1 0 1 8】

(演出制御プロセス処理)

図 8 1 は、演出制御プロセス処理として、図 8 0 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 8 1 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、特図保留記憶表示エリア 5 U に表示される保留表示やアクティブ表示エリア 5 F 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 S 1 6 0)。また、特図保留記憶表示エリア 5 U における保留表示の表示態様やアクティブ表示エリア 5 F 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 S 1 6 1)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 RAM 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

30

【1 0 1 9】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

40

【1 0 2 0】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果(確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン(表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり)

50

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。

【1021】

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 CPU 120 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。

10

【1022】

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 CPU 120 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。

20

【1023】

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 CPU 120 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。

30

【1024】

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 CPU 120 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。

40

【1025】

（保留表示演出決定処理）

図 82 は、図 81 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 CPU 120 は、先ず、図 70 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 006 S G S 194 A 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

50

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。

【1026】

例えば、図82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。

【1027】

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。

【1028】

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。

【1029】

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。

【1030】

（可変表示開始設定処理）

図83は、図81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。

【1031】

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。

10

【1032】

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。

20

【1033】

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。

30

【1034】

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）。

【1035】

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。

40

【1036】

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

50

、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。

【1037】

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。

10

【1038】

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。

20

【1039】

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）。

【1040】

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

30

【1041】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ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。

40

【1042】

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。

【1043】

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

50

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）。

【1044】

（連続割れ演出設定処理）

図84（A）は、図83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）。

【1045】

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たりとなることを示唆する演出である（図87参照）。

【1046】

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84（B）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合、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。

【1047】

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たりである場合、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たり遊技状態に制御される割合、すなわち大当たり期待度が異なっている。

10

20

30

40

50

【1048】

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。

【1049】

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）。

【1050】

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）。

【1051】

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。

【1052】

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。

【1053】

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の可変表示の中に於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。

【1054】

（セリフ予告演出設定処理）

図85（A）は、図83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）。

【1055】

例えば、図85（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。

【1056】

図85（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。

【1057】

尚、本実施の形態については、図85（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

10

20

30

40

50

> 演出パターン A > 非実行)。

【1058】

(背景変化演出設定処理)

次に、図83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。

10

【1059】

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86(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。

20

30

【1060】

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86(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

40

50

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。

【1061】

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は、背景画像の変化設定を行う。尚、背景画像の変化は、図80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。

【1062】

（リーチ示唆演出設定処理）

次に、図83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。

【1063】

例えば、図86（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。

【1064】

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。

【1065】

（カットイン演出設定処理）

次に、図83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。

【1066】

例えば、遊技状態が通常状態であるときは、図86（C）に示すように、可変表示結果

10

20

30

40

50

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。

【1067】

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。

【1068】

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）。

【1069】

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。

【1070】

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88、図112参照）、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。

【1071】

（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。

【1072】

具体的には、図87及び図88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89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84(B)、図86(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。

10

【1073】

図87～図89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たりとなることを示唆する演出でもある。

20

【1074】

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。

30

【1075】

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

40

50

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。

【1076】

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。

10

【1077】

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。

20

【1078】

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67及び図68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れている。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。

30

40

【1079】

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に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006S

50

G 3 0 1 A 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 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示されない（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 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。

【1 0 8 0】

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 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 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 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れる演出でもある。

10

【1 0 8 1】

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 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が可動体 3 2 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 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が可動体 3 2 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。

20

【1 0 8 2】

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 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 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 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 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 3 2 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 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れる演出である。

30

【1 0 8 3】

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押しボタン 3 1 B を操作するように促す操作促進画像が表示された後、押しボタン 3 1 B の操作に応じて画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 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 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 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 0 0 6 S G 3 0 1 A 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。

40

【1 0 8 4】

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押しボタン 3 1 B を操作するように促す

50

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93参照）。

10

【1085】

（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90（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。

20

【1086】

図90（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。

【1087】

図90（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。

30

【1088】

図90（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。

40

【1089】

図91（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。

【1090】

50

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とこ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。

【1091】

図 91（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。

10

【1092】

尚、本実施の形態では、図 90～図 92 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。

20

【1093】

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 92（A）及び図 92（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。

30

【1094】

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。

40

【1095】

図 92（C）及び図 92（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。

【1096】

50

また、図 9 3 (A) に示すように、非リーチはずれの変動パターンである P A 1 - 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 P B 1 - 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 P B 1 - 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。

【 1 0 9 7 】

図 9 3 (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 P A 2 - 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。

10

【 1 0 9 8 】

図 9 3 (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 P A 2 - 6、P B 1 - 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。

20

【 1 0 9 9 】

図 9 3 (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 P A 2 - 7、P B 1 - 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。

【 1 1 0 0 】

(スーパーリーチ α における演出の流れ)

30

次に、スーパーリーチ α における演出の流れについて、図 9 4 ~ 図 9 6 に基づいて説明する。図 9 4 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 9 5 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 9 6 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。

【 1 1 0 1 】

図 9 4 (A 1) 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 5 L、5 C、5 R 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 9 4 (A 2) 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 9 4 (A 3) 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。

40

【 1 1 0 2 】

50

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94(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。

【1103】

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94(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たりになる可能性が示唆される(図94(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。

【1104】

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94(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94(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94(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94(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94(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。

【1105】

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94(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94(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94(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94(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94(A16)参照)。

【1106】

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。

【1107】

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

10

20

30

40

50

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 9 4（A 1 7）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 9 5（A 1 8）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 9 5（A 1 9）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 9 5（A 2 0）～（A 2 2）参照）。

【1 1 0 8】

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 5 C 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 9 5（A 2 3）参照）、可動体 3 2 の動作（例えば、可動体 3 2 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 9 5（A 2 4）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 9 5（A 2 5）～（A 2 7）参照）。

【1 1 0 9】

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押しボタン 3 1 B の操作を促進する操作促進画像が表示される（図 9 5（A 2 8）参照）。次いで、押しボタン 3 1 B が操作されたとき、または、押しボタン 3 1 B 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たりになる可能性が示唆される（図 9 5（A 2 9）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。

【1 1 1 0】

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 9 6（A 3 0）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 9 6（A 3 1）参照）。

【1 1 1 1】

可変表示結果が大当た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 9 6（A 3 2）参照）、可動体 3 2 の動作（例えば、可動体 3 2 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 3 2 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 9 6（A 3 3）参照）。

【1 1 1 2】

次いで、可動体の動作（例えば、可動体 3 2 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 9 6（A 3 4）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 5 L、5 C、5 R に大当り組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクターが敵キャラクター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 9 d 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 9 6（A 3 5）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 9 6（A 3 6）参照）。

【1113】

10

一方、可変表示結果がはずれ表示結果の場合は、敵キャラクターのパンチが味方キャラクターにヒットする画像が表示された後（図 9 6（A 3 7）参照）、可動体 3 2 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 9 6（A 3 8）参照）。

【1114】

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 9 6（A 3 9）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、味方キャラクターが敵キャラクターのバトルに敗北したことが報知される（図 9 6（A 4 0））。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 9 6（A 4 1）参照）。

20

【1115】

（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 9 7 及び図 9 8 に基づいて説明する。図 9 7 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 9 8 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。

【1116】

図 9 7（B 1）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 5 L、5 C、5 R 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 9 7（B 2）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 9 7（B 3）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 9 7（B 4）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 9 7（B 5）参照）。

30

40

【1117】

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 5 L に飾り図柄が仮停止表示された後（図 9 7（B 6）参照）、右飾り図柄表示エリア 5 R に、左飾り図柄表示エリア 5 L 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 9 7（B 7）参照）。

【1118】

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

50

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９７（Ｂ８）参照）。

【１１１９】

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９７（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９７（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９７（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９７（Ｂ１２）～（Ｂ１３）参照）。

10

【１１２０】

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９７（Ｂ９Ａ）参照）。

【１１２１】

20

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９７（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９７（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９７（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９７（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９８（Ｂ１８）～（Ｂ１９）参照）。

30

【１１２２】

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９８（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９８（Ｂ２１）参照）、Ｎリーチ演出が開始される。

【１１２３】

40

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９８（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９８（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９８（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９８（Ｂ２５）～（Ｂ２６）参照）。

50

【1124】

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98（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98（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98（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98（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。

10

【1125】

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。

20

【1126】

（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99～図115に基づいて説明する。

【1127】

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。

【1128】

「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。

30

【1129】

「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。

40

【1130】

「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。

【1131】

図99～図115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

50

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58など参照)。

【1132】

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。

10

【1133】

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。

20

【1134】

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148参照)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。

【1135】

<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99及び図100に基づいて説明する。図99は、第1連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。図100は、第2連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。

30

【1136】

図99(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99(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、

40

50

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。

【1137】

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。

【1138】

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 99（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 99（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 99（E）参照）。

【1139】

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 99（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 99（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。

【1140】

次に、図 100 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類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もよい。

【1141】

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 99（B）においてはヒビが右側に表示される一方で、図 100（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。

【1142】

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。

10

【1143】

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。

【1144】

＜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101に基づいて説明する。図101は、セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。

20

【1145】

図101（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101（B）参照）。

【1146】

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101（C）参照）。

30

【1147】

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。

40

【1148】

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101（D）参照）。ホ

50

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101（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101（F）参照）。

【1149】

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101（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101（H）参照）。

【1150】

尚、図101（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。

【1151】

＜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102及び図103に基づいて説明する。図102は、背景変化演出Aの動作例の詳細を示す図である。図103は、背景変化演出Aの動作例の詳細を示す図である。

【1152】

図102（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102（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102（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。

【1153】

尚、図102(B)にて表示されるエフェクト画像006SG320は、図102(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102(C)に移行し、失敗パターンの場合は図102(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。

【1154】

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広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102(E)参照)、ヒビが次第に放射状に広がってヒビ態様に変化する(図102(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広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広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。

【1155】

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。

【1156】

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102(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0

10

20

30

40

50

06SG082の視認性が高くなっていく（図102（H）、図103（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103（J）参照）、破片画像006SG302の表示が終了する（図103（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に変化するときには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は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。

10

20

30

40

50

【1157】

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。

【1158】

<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104に基づいて説明する。図104は、背景変化演出Bの動作例の詳細を示す図である。

【1159】

図104（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104（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104（C）参照）。

【1160】

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。

【1161】

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。

【1162】

また、図104（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。

【1163】

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104（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104（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104（F）参照）、破片画像006SG302の表示が終了する（図104（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に変化するときには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。

【1164】

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104（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104（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121（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121（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。

【1165】

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

。

【1166】

<擬似連演出>

擬似連演出の動作例の詳細について、図105に基づいて説明する。図105は、擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。

【1167】

図105(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105(B)参照)。

【1168】

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。

【1169】

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105(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105(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。

【1170】

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105(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105(F)、(G)参照)。

【1171】

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105(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 105（H）参照）。

【1172】

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。

【1173】

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。

【1174】

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。

【1175】

<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 106 及び図 107 に基づいて説明する。図 106 は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。図 107 は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。

【1176】

図 106（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 106（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 106（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 106（D）参照）。

【1177】

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 106（E）参照）。

【1178】

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 106（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 106（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 106（H）参照）。

【1179】

また、図 106（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。

【1180】

また、図 106（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 107（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 107（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 107（K）参照）。

【1181】

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 107（J）～図 107（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。

【1182】

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。

【1183】

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 106（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。

【1184】

<弱発展演出>

弱発展演出の動作例の詳細について、図 108 に基づいて説明する。図 108 は、弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。

【1185】

図 108（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

10

20

30

40

50

状態であっても、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示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 108（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 108（C）参照）。尚、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R は表示画面の右上方位置に移動して縮小表示される。

【1186】

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 108（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 108（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 108（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 108（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 117、図 130 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 136（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 136（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 136（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 136（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。

10

20

30

40

50

【1187】

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。

【1188】

<強発展演出A>

強発展演出Aの動作例の詳細について、図109に基づいて説明する。図109は、強発展演出Aの一部の動作例の詳細を示す図である。

【1189】

図109(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109(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。

【1190】

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109(C)参照)。

【1191】

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109(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109(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109(E)参照)。

【1192】

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109(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109(G)参照)。

【1193】

<強発展演出B>

強発展演出Bの動作例の詳細について、図110及び図111に基づいて説明する。図110は、強発展演出Bの動作例の詳細を示す図である。図111は、強発展演出Bの動作例の詳細を示す図である。

【1194】

図110(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

10

20

30

40

50

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110(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。

【1195】

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。

【1196】

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110(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110(D)参照)。

【1197】

また、図110(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110(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110(F)参照)、破片画像006SG302の表示が終了する(図110(G)参照)。

【1198】

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110(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111(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111(J)、(K)参照)。

【1199】

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。

【1200】

<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112に基づいて説明する。図112は、

10

20

30

40

50

カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。

【1201】

図112(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112(B)参照)。

【1202】

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112(C)、(D)参照)。

【1203】

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112(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。

【1204】

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112(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112(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112(F)参照)、破片画像006SG302が非表示となる(図112(G)参照)。

【1205】

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、大当た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、大当た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。

【1206】

<結果報知演出(大当たり)>

結果報知演出(大当たり)の動作例の詳細について、図113及び図114に基づいて説明する。図113は、可変表示結果が大当た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114は、可変表示結果が大当た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。

【1207】

図113(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

10

20

30

40

50

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113（B）参照）。

【1208】

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113（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113（D）参照）。

【1209】

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。

【1210】

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113（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113（F）参照）。

【1211】

また、図113（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113（G）参照）。

【1212】

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113（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114（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114（J）参照）。

【1213】

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、大当たりとなったことを早く報知することができる。

【1214】

＜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 115 に基づいて説明する。図 115 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。

【1215】

図 115（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 115（B）参照）。

【1216】

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 115（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。

【1217】

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 115（D）参照）。

【1218】

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。

【1219】

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、大当たり遊技状態に制御されないことが報知される。

【1220】

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 115（E）参照）、次いで、アイキャッチ画像 006SG309 が表示された後（図 115（F）参照）、背景画像が第 1 背景画像 006SG081 に復帰して大当たりでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図 115（G）参照）。

【1221】

（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 116、

図 1 1 8、図 9 9、図 1 0 0 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 5 0 0 m s 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 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れることによって 1 0 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、4 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 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 0 0 6 S G 3 0 3 が 4 0 0 m s 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 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 4 0 0 m s 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 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 6 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能となっている。

10

【1 2 2 2】

更に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れた領域（割れ演出の対象領域）の周囲において 3 0 0 0 m s 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 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しており、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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。

20

【1 2 2 3】

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 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R 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 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 1 0 0 0 m s に亘っては、スピーカ 8 L、8 R 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 9 9（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 1 0 0（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。

30

【1 2 2 4】

更に、遊技効果ランプ 9 の発光については、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 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 0 0 6 S G 0 8 1）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 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからホワイトアウト表示後期間の終了タイミングまでの 8 0 0 m s に亘っては割れ演出（ホワイトアウト 8 0 0 m s）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 0 0 6 S G 0 8 1）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 8 0 0 m s）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 4 0 0 m s 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 4 0 0 m s 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

40

50

データテーブルである。

【1225】

図116、図119、図101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。

10

20

【1226】

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。

【1227】

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。

30

【1228】

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。

40

【1229】

図116、図120（A）、図120（B）、図102、図103に示すように、成功

50

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）。

【1230】

尚、該 2000ms に亘るヒビ表示期間は、図 120（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。

【1231】

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 103 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。

【1232】

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。

【1233】

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。

【1234】

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102（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102（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。

【1235】

尚、図120（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102（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。

【1236】

図116、図121（A）、図104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006SG

302Aが200msに亘って表示される。

【1237】

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130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。

10

【1238】

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104参照）。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。

20

【1239】

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。

30

【1240】

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2段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。

40

50

【1241】

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。

10

【1242】

尚、図121（B）、図121（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においては、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。

20

【1243】

図116、図122、図105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。

30

【1244】

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

40

50

【1245】

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。

【1246】

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出力されることとなる。更に、ホワイトアウト表示後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）。

【1247】

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回目の擬似連演出の実行時は、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回目の擬似連演出の実行時は、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。

【1248】

尚、図120及び図122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と擬似連演出とは、ヒビ表示期間の長さが同一であってもよい。

【1249】

図 1 1 6、図 1 2 3 (A)、図 1 0 6、図 1 0 7 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 0 0 6 S G 3 0 1 における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に作用する画像、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に作用する画像、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用する画像が 1 0 0 0 0 m s 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 0 0 6 S G 3 0 1 における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L 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 5 L において 8 0 0 0 m s 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 0 0 6 S G 3 0 1 における「右」の飾り図柄表示エ

10

20

30

40

50

【 1 2 5 0 】

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 1 0 0 m s に亘って「左」の飾り図柄表示エリア 5 L の周囲に表示されるとともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりもサイズの小さい小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が 2 0 0 m s に亘って「左」の飾り図柄表示エリア 5 L 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 1 0 0 m s に亘って「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の周囲に表示されるとともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりもサイズの小さい小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が 2 0 0 m s に亘って「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の周囲に表示される。尚、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L の周囲に表示される小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A と、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の周囲に表示される小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A とでは、図 1 3 0 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

【 1 2 5 1 】

前段動作期間においてキャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C 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 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなる。ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 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 0 0 6 S G 0 8 1）またはチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2）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 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、2 0 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 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

【 1 2 5 2 】

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 3 0 0 0 m s に亘って行われる（飾り図柄強調表示期間）。

【1 2 5 3】

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 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しており、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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。

【1 2 5 4】

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 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R 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 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R 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 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 2 0 0 0 m s に亘っては、スピーカ 8 L、8 R 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 0 0 6 S G 3 0 1 A 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、3 0 0 0 m s の出力期間のうち、1 0 0 0 m s 間に亘ってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 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、2 0 0 0 m s 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 B G M 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 5 L の周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア 5 R 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。

【1 2 5 5】

更に、遊技効果ランプ 9 の発光については、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 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 0 0 6 S G 0 8 1）またはチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2）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 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからホワイトアウト表示後期間の終了タイミングまでの 1 0 0 0 m s に亘っては割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s）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。

【1 2 5 6】

尚、図 1 2 3（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 5 L に作用する画像、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に作用する画像、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用する画像が 1 4 0 0 0 m s 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 5 L 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 5 L において 1 2 0 0 0 m s 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 5 R 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 5 R において 8 0 0 0 m s に亘ってヒビが表示される（右ヒビ表示期間）。

【1 2 5 7】

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 1 0 0 m s に亘って「左」の飾り図柄表示エリア 5 L 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。

10

【1258】

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。

20

【1259】

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。

30

40

【1260】

図 117、図 124、図 108 に示すように、弱発展演出としては、先ず、前段動作と

50

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 4 0 0 0 m s 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 4 0 0 0 m s としているが、別途、前段動作期間（2 0 0 0 m s）のパターンを設け、遊技者に対して大当たり期待度が高いことを示唆するときには、前段動作期間（4 0 0 0 m s）のパターンよりも前段動作期間（2 0 0 0 m s）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。

【1 2 6 1】

次に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 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 0 0 6 S G 3 2 2）に更新されるとともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れることによって 3 5 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 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 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s 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 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 m s 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 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 3 0 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能となっている。そして、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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。

【1 2 6 2】

尚、弱発展演出において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しておらず、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 は、透過性を有さないとしているが、これは破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 は、破片画像表示期間である 3 5 0 0 m s のうち、表示が開始されてから 1 5 0 0 m s に亘って透過性を有する（例えば、透過率 7 0 % 以上）透過態様で表示され、その後、1 0 0 0 m s 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 7 0 % ～ 1 0 %）に変化していき、その後、1 0 0 0 m s に亘って透過性を有さない非透過態様（例えば、透過率 1 0 % 未満）で表示される。

【1 2 6 3】

また、弱発展演出においては、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 1 0 0 0 m s に亘って、スピーカ 8 L、8 R 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 3 5 0 0 m s 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。

【1 2 6 4】

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、前段動作の開始タイミングからガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングまでの 4 0 0 0 m s 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 0 0 6 S G 3 0 1 A 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。

【1265】

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。

【1266】

図117、図125、図109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。

【1267】

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）。

【1268】

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。

【1269】

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。

【1270】

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。

10

【1271】

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。

20

【1272】

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。

30

【1273】

図 117、図 126、図 110、図 111 に示すように、強発展演出 B としては、まず、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 130 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。

40

【1274】

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

50

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。

【1275】

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。

【1276】

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。

【1277】

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。

【1278】

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。

10

【1279】

図 117、図 127、図 112 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押しボタン 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、押しボタン 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）。

20

【1280】

操作促進演出の実行中に遊技者が押しボタン 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

30

40

【1281】

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。

【1282】

50

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。

【1283】

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。

【1284】

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。

【1285】

図 117、図 128（A）、図 113、図 114 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 130 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。

【1286】

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

結果が大当たりであることを示す大当たり報知背景画像（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128（A）では特に図示していないが、大当たり報知背景画像は、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たり遊技状態に応じた大当たり遊技背景画像に更新される。

【1287】

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。

【1288】

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。

【1289】

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）。

【1290】

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から大当たりが確定したことを報知する大当たり確定音の出力が行われる（大当たり確定音出力期間）。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が割れた効果音出力されないため、好適に大当た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、大当た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。

【1291】

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（弱スーパーリーチ演出用画像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、大当た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、大当た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、大当たり遊技用発光データテーブルを用いることで、大当た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。

。

10

20

30

40

50

【1292】

図128(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。

10

【1293】

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)。

20

【1294】

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。

30

【1295】

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。

40

【1296】

(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

50

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。

【1297】

図 129 (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。

10

【1298】

一方で、図 129 (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 129 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

20

【1299】

(割れ演出の詳細)

次に、割れ演出の詳細について、図 130 及び図 131 に基づいて説明する。図 130 は、割れ演出における割れパターンを示す図である。図 131 は、各割れパターンの表示例を示す図である。

【1300】

図 130 及び図 131 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。

30

【1301】

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 131 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 131 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。

40

【1302】

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 CPU 120 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

50

を実行可能とされている。

【1303】

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（大当たり）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。

【1304】

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116及び図117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。

【1305】

「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どうかを示すもので、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が透過態様かどうかを示すもので、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。

【1306】

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140参照）。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。

【1307】

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

10

20

30

40

50

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XZ軸方向など）に向けて移動するものを含む。

【1308】

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。

10

【1309】

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ッ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。

【1310】

図130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130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。

20

30

【1311】

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。

40

【1312】

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。

【1313】

50

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。

【1314】

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は進行方向が異なる。ことで、多彩なパターンを構築することができ、興味が向上する。

10

【1315】

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。

【1316】

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。

20

【1317】

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、興味が向上する。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。

30

【1318】

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。

40

【1319】

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。

50

【1320】

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。

10

【1321】

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。

【1322】

20

（割れパターンの表示例）

次に、図75～図138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133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134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135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136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137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138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。

30

【1323】

図75～図138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。

40

【1324】

図75～図138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

50

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。

【1325】

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。

10

【1326】

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 が表示されるとき違和感を軽減することができる。

20

【1327】

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。

【1328】

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)。

30

【1329】

図 133 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 133 (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 133 (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 133 (B3)～(B5) 参照)。

40

【1330】

図 134 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 134 (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 134 (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 134 (B3)～(B5) 参照)。

【1331】

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

50

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。

【1332】

図 135 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 135（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 135（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 135（B3）～（B5）参照）。

【1333】

図 136 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 136（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 136（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 136（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 136（B3）～（B5）に対応した値であり、より具体的に、図 136（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 136（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 136（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。

【1334】

図 137 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 137（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 137（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 137（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。

【1335】

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。

【1336】

図 138 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 138（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 138（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 138（B3

10

20

30

40

50

）～（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138（B1）、（B2）に対応した値であり、より具体的に、図138（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。

【1337】

（破片画像の詳細）

次に、破片画像の詳細について、図139及び図140に基づいて説明する。図139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140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140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。

10

【1338】

図139（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139（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。

20

【1339】

また、図139（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。

30

【1340】

次に、図140（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140（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。

40

【1341】

また、図140（A）に示すように、破片画像006SG302は、回転動作により第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。

50

【1342】

また、図140(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。

【1343】

(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60~62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。

【1344】

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。

【1345】

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。

10

【1346】

ここで、図 90～図 93 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 120 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 125 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。

20

【1347】

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。

30

【1348】

40

【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 90～図 93 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。

【1349】

【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 を經由

50

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 87）。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、興味を高めることができる。

【1350】

〔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 90～図 93 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、興味を高めることができる。

【1351】

〔形態 1-4-2〕

図 120 及び図 125 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、遊技興味を高めることができる。

【1352】

〔形態 1-4-3〕

また、図 116 及び図 117 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。

【1353】

〔形態 1-4-4〕

また、図 146 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 の角度になったときに、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 の角度になったときに、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 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1 3 5 4】

〔形態 1 - 4 - 5〕

また、図 1 4 6 に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を回転動作させる場合については、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度になったときに、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1 3 5 5】

〔形態 1 - 5〕

また、図 1 4 1 に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 の方が X 軸方向に移動する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1 3 5 6】

〔形態 1 - 6〕

また、図 1 2 9 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 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 を違和感なく自然に表示することができる。

【1 3 5 7】

〔形態 1 - 7 - 1〕

背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 7 5、図 1 3 7 参照）、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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。

【1 3 5 8】

〔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 0 0 6 S G 3 0 2 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 7 5、図 1 3 7 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 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1 3 5 9】

〔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 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 を自然に表示することができる。

【1 3 6 0】

〔形態 1 - 8〕

また、図 1 4 6 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 0 0 6 S G 3 0 2 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

10

20

30

40

50

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。

【1361】

〔形態2-1〕

また、図120及び図125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く。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が表示されるときと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Aとを実行することができる。

【1362】

〔形態2-2〕

また、図120及び図125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。

【1363】

〔形態2-3〕

また、図120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。

【1364】

〔形態2-4〕

また、図102及び図109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。

【1365】

〔形態3-1〕

また、図122及び図127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129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。

【1366】

〔形態 3-2〕

また、図 90～図 93 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。

10

【1367】

〔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 105（C）、図 112（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。

20

【1368】

〔形態 3-4-1〕

また、図 129 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。

30

【1369】

〔形態 3-4-2〕

また、図 127 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 129 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。

40

【1370】

〔形態 3-5〕

また、図 146 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

50

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。

【1371】

〔形態 4-1〕

また、図 122 及び図 127 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 116 及び図 117 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。

10

【1372】

〔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 139 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。

20

【1373】

〔形態 4-3-1〕

また、図 146 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。

30

【1374】

〔形態 4-3-2〕

また、図 146 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。

40

【1375】

〔形態 5-1〕

また、図 122 及び図 127 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

50

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 141 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。

【1376】

〔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 134、図 138 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。

【1377】

〔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。

【1378】

〔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 140（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 140（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、興味を高めることができる。

【1379】

〔形態 6-1〕

また、図 123 及び図 124 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もよい（図 123 及び図 124 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、遊技興味を高めることができる。

【1380】

〔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 123 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味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1381】

〔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

10

20

30

40

50

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。

【1382】

〔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、興味を高めることができる。

【1383】

〔形態 6-4-2〕

また、図 90～図 93 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、興味を高めることができる。

【1384】

〔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 106（G）、図 108（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、興味を高めることができる。

【1385】

〔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 107（I）～図 107（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。

【1386】

〔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 106（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。

【1387】

10

20

30

40

50

〔形態 6-7-2〕

また、図 1 2 3 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 0 0 6 S G 3 0 1 における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にヒビが表示されるタイミングと、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R と、から小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 3 よりも長期間に亘って表示されることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 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。

〔1 3 8 8〕

〔形態 6-7-3〕

また、図 1 2 3 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 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用するときにはホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が開始されるが、該キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用するときにおいては、動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 3 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 0 0 6 S G 3 0 1 における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L や「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C 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。

〔1 3 8 9〕

〔形態 6-7-4〕

また、図 1 2 3 に示すように、リーチ示唆演出においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される期間（破片画像表示期間）の方が、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A 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 0 0 6 S G 3 0 1 における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L や「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C 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。

〔1 3 9 0〕

〔形態 6-8〕

また、図 1 1 6 及び図 1 1 7 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 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 の表示態様に差異を持たせ、興味を高めることができる。

〔1 3 9 1〕

〔形態 6-9〕

また、図 1 2 9 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 0 0 6 S G 3 0 2 と弱発展演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 を自然に表示することができる。

〔1 3 9 2〕

〔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 1 2 3 及び図 1 2 4 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味を高めることができる。

10

20

30

40

50

【1393】

〔形態7-1〕

また、図120及び図127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127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れ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味が低下してしまうことを防ぐことができる。

10

【1394】

〔形態8-1〕

また、図120及び図122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。

20

30

【1395】

〔形態8-2〕

また、図120及び図122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。

【1396】

〔形態9-1〕

また、図120及び図122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006SG

40

50

302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が表示されるときと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。

【1397】

〔形態9-2〕

また、図120及び図122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。

【1398】

〔形態10-1〕

また、図120及び図126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129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。

【1399】

〔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102（G）、図110（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。

【1400】

〔形態10-3-1〕

また、図129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。

【1401】

〔形態10-3-2〕

また、図129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が表示されないため、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。

【1402】

〔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006SG3

10

20

30

40

50

02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140（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140（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、興味を高めることができる。

【1403】

〔形態10-5〕

また、図116及び図117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。

【1404】

〔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133参照）、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。

【1405】

〔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133参照）。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。

【1406】

〔形態10-7-1〕

また、図146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。

【1407】

〔形態10-7-2〕

また、図146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。

【1408】

〔形態10-7-3〕

また、図146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。

【1409】

〔形態10-8〕

また、図90～図93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、強発展演出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、興味を高めることができる。

【1410】

〔形態10-9〕

また、図120及び図126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。

【1411】

〔形態11-1〕

また、図120及び図122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116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、遊技興味を高めることができる。

【1412】

〔形態12-1〕

また、図120及び図126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における破片画像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、遊技興味を高めることができる。

【1413】

〔形態 13-1〕

また、図 120 及び図 123 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 2000ms 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。

10

〔1414〕

〔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 106、図 102 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。

〔1415〕

〔形態 14-1〕

また、図 118 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。

20

〔1416〕

〔形態 14-2〕

また、図 141 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。

30

〔1417〕

〔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 99（F）、図 100（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。

40

〔1418〕

〔形態 14-4〕

また、図 118 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

50

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、興味を高めることができる。

【1419】

〔形態14-5〕

また、図84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、興味を高めることができる。

10

【1420】

〔形態14-6〕

また、図129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、興味を高めることができる。

【1421】

〔形態14-7-1〕

また、図118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。

20

【1422】

〔形態14-7-2〕

また、図118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。

30

【1423】

〔形態15-1〕

また、図120及び図128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。

40

【1424】

〔形態15-2〕

また、図120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。

50

【1425】

〔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103（J）、図115（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、興味を高めることができる。

10

【1426】

〔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130参照）ことで、破片画像006SG302の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【1427】

〔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134参照）。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、興味を高めることができる。

20

【1428】

〔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102（G）、図115（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、興味を高めることができる。

30

【1429】

〔形態16-1〕

また、図120及び図128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。

40

50

【1430】

〔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102（A）～図102（F）と図103（I）、図103（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115（A）～図115（B）、図115（D）参照）。

10

【1431】

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。

【1432】

〔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、疑似連演出は、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と疑似連演出とで、実行タイミングが異なり、疑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102、図103、図105参照）。

20

30

【1433】

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と疑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。

【1434】

〔形態18-2〕

また、図120及び図122に示す、背景変化演出Aと疑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、疑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。

40

【1435】

〔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

50

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102（G）、図105（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、興味を高めることができる。

【1436】

〔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105（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。

【1437】

〔形態18-3-3〕

また、図122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。

【1438】

〔形態18-4〕

また、図122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。

【1439】

〔形態19-1〕

また、図120及び図128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128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。

【1440】

〔形態19-2〕

また、図120及び図128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

10

20

30

40

50

間と、で長さが異なってもよい。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。

【1 4 4 1】

〔形態 1 9 - 3 - 1〕

背景変化演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 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 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3（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 0 0 6 S G 3 0 3 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 0 0 6 S G 3 0 3 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 1 0 2（G）、図 1 1 3（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 0 0 6 S G 3 0 3 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。

10

【1 4 4 2】

〔形態 1 9 - 3 - 2〕

第 2 動作は、可動体 3 2 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 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が開始される（図 1 1 3（F）参照）。このように、可動体 3 2 の動作とホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 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。

20

【1 4 4 3】

〔形態 1 9 - 3 - 3〕

また、図 1 2 8 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 0 0 6 S G 3 0 3 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。

【1 4 4 4】

〔形態 1 9 - 4〕

また、図 1 2 8 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 3 2 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 3 2 と重畳する表示領域において該可動体 3 2 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 3 2 が動作する場合は、該可動体 3 2 と重畳する表示領域において該可動体 3 2 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。

30

【1 4 4 5】

〔形態 2 0 - 1〕

また、図 1 2 0 及び図 1 2 5 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 3 2 の落下に応じて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示する演出であるとともに、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 3 2 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 3 2 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。

40

【1 4 4 6】

〔形態 2 0 - 2 - 1〕

50

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109（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。

【1447】

〔形態20-2-2〕

図125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。

【1448】

〔形態20-3〕

また、図125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。

【1449】

〔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102（E）、（F）、図104（C）参照）。

【1450】

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。

【1451】

〔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104（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。

【1452】

〔形態21-3〕

10

20

30

40

50

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 104 (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。

【1453】

〔形態 21-4〕

また、図 121 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 とでガラス板画像 006SG301 の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【1454】

〔形態 22-1〕

また、図 119 及び図 120 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複数種類の態様を設け (図 102、図 101 参照)、第 1 種類の第 2 ヒビ態様のガラス板画像 006SG301 が表示されたときの方が、第 2 種類の第 2 ヒビ態様のガラス板画像 006SG301 が表示されるときよりも大当た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板画像 006SG301 に注目するようになり、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、遊技興味を高めることができる。

【1455】

〔形態 22-2〕

第 1 種類の第 2 ヒビ態様のガラス板画像 006SG301 が表示されたときと、第 2 種類の第 2 ヒビ態様のガラス板画像 006SG301 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 102、図 101 参照)。このようにすることで、ガラス板画像 006SG301 の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【1456】

〔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 102、図 101 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、興味を高めることができる。

【1457】

〔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

10

20

30

40

50

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演出を実行せず、背景変化演出Bが実行される場合に演出を実行可能である(図148参照)。

【1458】

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。

10

【1459】

〔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148参照)。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。

20

【1460】

〔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により(図148参照)、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。

【1461】

〔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102、図149、図150参照)。

30

【1462】

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とその後に行わ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。

40

【1463】

〔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149、図150、図151参照)。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00

50

6 S G 3 0 2、0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N) に対する注目度合いを高めることができる。

【1 4 6 4】

〔形態 2 4 - 3 - 1〕

強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、示唆態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも多く表示される（図 1 5 1 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 0 0 6 S G 3 0 2 に対する注目度合いを高めることができる。

【1 4 6 5】

〔形態 2 4 - 3 - 2〕

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、示唆態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも回転動作量が多いことが好ましい（図 1 5 1 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 0 0 6 S G 3 0 2 に対する注目度合いを高めることができる。

【1 4 6 6】

〔形態 2 4 - 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 0 0 6 S G 3 0 2 が複数表示され、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 が単数表示され、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が複数表示される（図 1 5 0 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 0 0 6 S G 3 0 2 に対する注目度合いを高めることができる。

【1 4 6 7】

〔形態 2 5〕

また、図 1 2 7 に示すカットイン演出は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A（及び破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）をホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 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 0 0 6 S G 3 0 3 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 0 0 6 S G 3 0 3 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 0 0 6 S G 3 0 1 A（及び破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）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。

【1 4 6 8】

〔形態 2 6〕

また、図 1 2 7 に示すカットイン演出は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A（及び破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）をホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 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 0 0 6 S G 3 0 3 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 0 0 6 S G 3 0 3 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 0 0 6 S G 3 0 2 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。

【1 4 6 9】

〔形態 2 7〕

図 1 1 8 ～図 1 2 8 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 0 0 6 S G 3 0 3 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 0 0 6 S G 3 0 3 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 006SG302 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。

【1470】

〔形態 28〕

図 118～図 128 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。

【1471】

〔形態 29〕

また、図 118～図 128 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。

【1472】

〔形態 30〕

また、図 120 及び図 124 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。

【1473】

〔形態 31〕

また、図 120 及び図 124 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もよい。このようにすることで、背景変化

10

20

30

40

50

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 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 と、の演出効果を高めることができる。

【 1 4 7 4 】

〔形態 3 2〕

また、図 1 1 8 ～図 1 2 8 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 CPU 1 2 0 が、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 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 0 0 6 S G 3 0 3 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 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 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。

【 1 4 7 5 】

〔形態 3 3〕

また、図 1 1 8 ～図 1 2 8 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 0 0 6 S G 3 0 3 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 8 L、8 R は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示開始タイミングから破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示に対応する割れ演出音を出力するので、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【 1 4 7 6 】

〔形態 3 4〕

図 1 1 8 ～図 1 2 8 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 0 0 6 S G 3 0 1 A 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 8 L、8 R から割れ演出に対応した音（破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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。

【 1 4 7 7 】

〔形態 3 5〕

図 1 1 8 ～図 1 2 8 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 0 0 6 S G 3 0 1 A 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 8 L、8 R 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。

【 1 4 7 8 】

〔形態 3 6〕

図 1 1 8 ～図 1 2 8 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。

10

【1479】

〔形態 37〕

図 118～図 128 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。

20

【1480】

〔形態 38〕

図 145 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。

30

【1481】

〔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 130、図 131 参照）。

40

【1482】

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。

【1483】

50

〔形態 4 0〕

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 が落下する速さが異なる（図 1 3 0、図 1 3 1 参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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。

〔1 4 8 4〕

〔形態 4 1〕

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 が移動表示されるときに進行方向が異なる（図 1 3 0、図 1 3 1 参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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。

〔1 4 8 5〕

〔形態 4 2〕

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 1 3 0、図 1 3 1 参照）。このように、第 1 パラメータは固定し、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンを構築することができる。

〔1 4 8 6〕

〔形態 4 3〕

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 1 3 0、図 1 3 1 参照）。このように、それぞれのパターンで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンを構築することができる。

〔1 4 8 7〕

〔形態 4 4〕

割れ画像（例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）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

10

20

30

40

50

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102、図103参照）。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、興味を高めることができる。

【1488】

〔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ต์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102、図103参照）。このようにすることで、ホワイต์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。

【1489】

〔形態46〕

図118～図128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。

【1490】

〔形態47〕

図118～図128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。

【1491】

〔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１５１参照）。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。

10

【１４９２】

〔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１５１参照）。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。

20

【１４９３】

〔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１５１参照）。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。

30

【１４９４】

〔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０

40

50

06SG302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151参照)。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。

【1495】

〔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151参照)。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。

【1496】

〔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106、図107参照)。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。

【1497】

〔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102、図103、図106~図108参照)。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。

【1498】

〔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

10

20

30

40

50

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102、図103、図106～図108参照）。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。

【1499】

〔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106、図107、図102、図103参照）。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。

【1500】

〔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、大当たり状態に制御される期待度が異なる（図102、図103、図106、図107参照）。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味を向上する。

【1501】

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。

【1502】

（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）が異なってもよい。

度が異なってもよい。

【1503】

例えば、図141(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 V_x1 、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 V_y1 、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 V_z1 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。

10

【1504】

更に、図141(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 V_x2 、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 V_y2 、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 V_z2 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。

20

【1505】

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。

【1506】

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141(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。

30

【1507】

更に、図141(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 V_z1 を、演出群Yにおける破片画像006SG302CのZ軸方向の進行速度 V_z2 よりも高速($V_z1 > V_z2$)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

40

50

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 0 0 6 S G 3 0 2 C 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 0 0 6 S G 3 0 2 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。

【1508】

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 0 0 6 S G 3 0 2 C 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 0 0 6 S G 3 0 2 C の表示による演出効果

10

【1509】

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 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 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。

20

【1510】

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 0 0 6 S G 3 0 2 A、Y 軸方向のみに進行する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 B、Z 軸方向のみに進行する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C について比較すると、図 1 4 1 (C) に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C は、表示開始から表示終了までの期間が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 B 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 0 0 6 S G 3 0 2 C 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 0 0 6 S G 3 0 2 A、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 0 0 6 S G 3 0 2 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。

30

【1511】

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 0 0 6 S G 3 0 2 を表示し、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 については、全ての破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 については、一部の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 2 の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と

40

50

所定演出の興趣を高めることができる。

【1512】

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。

10

【1513】

(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もよい。

【1514】

例えば、図142(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。

20

【1515】

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。

【1516】

ここで、図142(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。

30

40

【1517】

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

50

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。

【1518】

(変形例3)

更に、変形例3として図143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記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が高めることができる。

【1519】

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。

【1520】

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。

【1521】

(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144(A)及び図144(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もよい（図144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）。

【1522】

尚、図144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。

【1523】

更には、図 144 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。

【1524】

(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 145 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 145 の例では Vol 1）にて出力すればよい。

【1525】

また、本変形例 5 では、図 145 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 145 の例では Vol 2）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。

【1526】

(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もよい。

【1527】

例えば、変形例 6 として図 146 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 ($R3 > R2$) 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。

10

【1528】

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。

【1529】

20

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。

【1530】

30

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。

40

【1531】

(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

50

明はこれに限定されるものではなく、変形例 7 として図 1 4 7 (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 0 0 6 S G 3 0 1 に作用する、または、可動体 3 2 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 1 4 7 (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。

【1 5 3 2】

更に、図 1 4 7 (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 0 0 6 S G 3 0 1 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 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されるとききの演出効果を高めることができる。

【1 5 3 3】

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 3 2 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 3 2 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 0 0 6 S G 3 0 1 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 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されるとききの演出効果を高めることができる。

【1 5 3 4】

(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 0 0 6 S G 3 0 1 及びガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A を、アクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U 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 0 0 6 S G 3 0 1 やガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替わる画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A を、アクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U 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 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U 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。

【1 5 3 5】

例えば、本変形例 8 では、図 1 4 8 (A 1) ~ (A 5) に示すように、背景変化演出 A において、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 をアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U 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 0 0 6 S G 3 0 5 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 0 0 6 S G 3 0 1 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 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ前段態様にて表示された後 (図 1 4 8 (A 2) 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 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U に重畳するように表示可能とされている (図 1 4 8 (A 3) 参照)。

【1536】

このようにヒビの一部がアクティブ表示エリア5 F及び特図保留記憶表示エリア5 U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。

【1537】

一方、図148（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5 F及び特図保留記憶表示エリア5 U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148（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148（B2）参照）。

【1538】

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5 F及び特図保留記憶表示エリア5 U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5 F及び特図保留記憶表示エリア5 U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5 F及び特図保留記憶表示エリア5 Uに重畳するように表示されることはない。

【1539】

また、キャラクタ画像006SG305がアクティブ表示エリア5 F及び特図保留記憶表示エリア5 U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5 F及び特図保留記憶表示エリア5 Uに重畳するように表示せずに、アクティブ表示エリア5 F及び特図保留記憶表示エリア5 U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148（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148（B4）参照）。

【1540】

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5 F及び特図保留記憶表示エリア5 U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5 F及び特図保留記憶表示エリア5 U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。

【1541】

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5 F及び特図保留記憶表示エリア5 U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5 F及び特図保留記憶表示エリア5 U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わると、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

10

20

30

40

50

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。

【１５４２】

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００６ＳＧ３０３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１４８（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。

10

【１５４３】

（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。

20

【１５４４】

具体的に説明すると、図１４９（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１４９（Ｇ）参照）。

【１５４５】

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１５０（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１５０（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１５０（Ｃ１）、（Ｃ２）参照）。

30

40

【１５４６】

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。

【１５４７】

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

50

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。

【１５４８】

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。

【１５４９】

（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。

【１５５０】

例えば、本変形例１０では、図１５１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。

【１５５１】

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。

【１５５２】

また、図１５１（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。

【１５５３】

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。

【１５５４】

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

10

20

30

40

50

像 0 0 6 S G 3 0 1 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 0 0 6 S G 3 0 1 を表示する場合、透過率を 1 0 0 % で表示してもよいし、1 0 0 % 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。

【1 5 5 5】

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 0 0 6 S G 3 0 1 に替わるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の一部を模したガラスの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 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 0 0 6 S G 3 0 1 に替わるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 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 0 0 6 S G 3 0 1 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。

【1 5 5 6】

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。

【1 5 5 7】

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。

【1 5 5 8】

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 0 0 6 S G 3 0 1 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。

【1 5 5 9】

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 0 0 6 S G 3 0 1 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 0 0 6 S G 3 0 1 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。

【1 5 6 0】

また、前記実施の形態では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示された場合、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 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 0 0 6 S G 3 0 1 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 0 0 6 S G 3 0 1 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 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 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。

【1561】

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。

【1562】

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。

【1563】

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。

【1564】

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。

【1565】

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。

【1566】

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。

【1567】

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。

【1568】

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。

【1569】

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102参照）、ハンマー（図106参照）、パンチ（図108参照）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87参照）、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。

【1570】

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、勢いがある印象に残り易い割れ演出を提供することができる。

【1571】

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006SG30

10

20

30

40

50

1 A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。

【1572】

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。

【1573】

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。

【1574】

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。

【1575】

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。

【1576】

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。

10

【1577】

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。

【1578】

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。

20

【1579】

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。

30

40

【1580】

また、前記実施の形態では、図116及び図117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

50

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。

【1581】

上述のように、本発明は、

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

10

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

一の演出モードにおいて、第1背景画像と第2背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり、

20

前記背景画像を前記第1背景画像から前記第2背景画像へ切り替えるときに、前記第1背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第1背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第2背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり、

前記識別情報フェードイン表示の実行期間よりも前記背景フェードイン表示の実行期間の方が長く、

30

前記表示手段において、

特定表示レイヤで割れ画像の表示が可能であり、

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で可変表示に関する特別情報の表示が可能であり、

前記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、

前記音出力手段は、前記第1パターンにより前記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、前記第2パターンにより前記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、

ことを特徴とする。

本発明によれば、基本的に短い期間で実行されるほど急に表れる印象を与えるため、装飾識別情報の可変表示と背景変化とが共通の時期に実行される可能性がある場合、識別情報フェードイン表示が背景フェードイン表示より短期間で実行されることで、装飾識別情報の可変表示が終了することに注目させることができる。このように、装飾識別情報の透明度をだんだんと低くしていく識別情報フェードイン表示と背景画像の変化に伴うフェードイン表示とについて好適に見せることができ、不自然な態様の表示により遊技者に違和感を与えることを防止できる。さらに、表示手段においてあたかも割れたように割れ画像を表示するときに、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となるので、割れ画像が表示されたときの演出効果を高めて、遊技興趣を高めることができる。このように、本発明は、可変表示の開始から終了まで遊技者の興味をひくことができ、遊技の興趣を向上できる。ゆえに、高い商品性を有する。

40

50

【1582】

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。

【1583】

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。

10

【1584】

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。

20

【1585】

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】

【1586】

1	パチンコ遊技機
4 A	第1特別図柄表示装置
4 B	第2特別図柄表示装置
5	画像表示装置
100	遊技制御用マイクロコンピュータ
120	演出制御用CPU

30

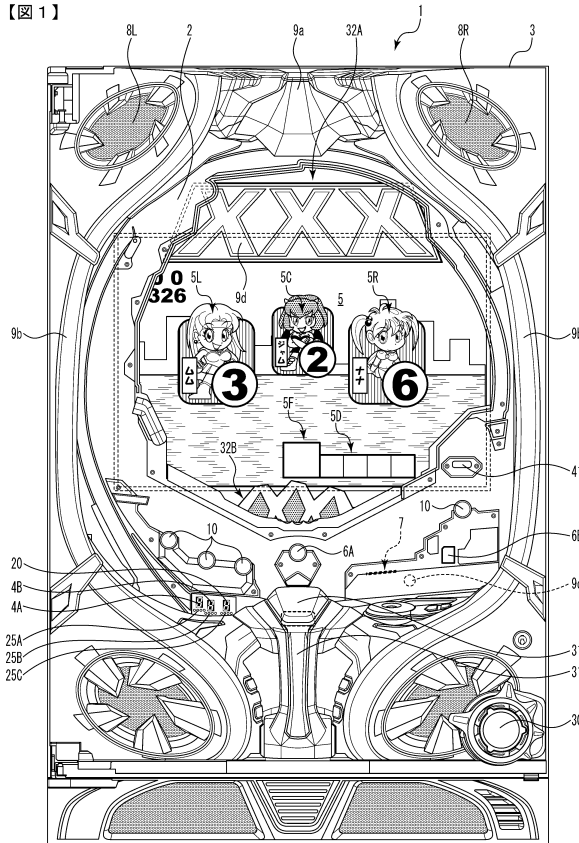
40

50

【図面】

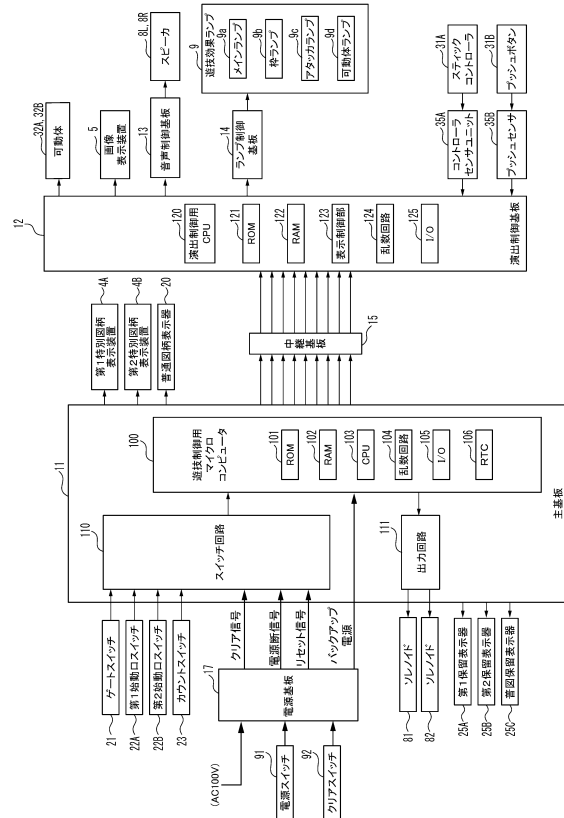
【図 1】

【図 1】



【圖 2】

【图2】



【図 3】

【図 3】

(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

(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A)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図 4】

【図 4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当たり種別判定用
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 5】

【図 5】

表示結果判定テーブル		
遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図 6】

【図 6】

(A) 大当り種別判定テーブル		
変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	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

10

【図 7】

【図 7】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	短縮1(通常状態[保留2個]→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3000	短縮2(通常状態[保留3個]・時短状態)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	35000	スーパーリーチ(擬似連無しはずれ)
PA2-3	40000	スーパーリーチ(擬似連1回はずれ)
PA2-4	50000	スーパーリーチ(擬似連2回はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	35000+15000	スーパーリーチ(擬似連無し大当り)
PB1-3	40000+15000	スーパーリーチ(擬似連1回大当り)
PB1-4	50000+15000	スーパーリーチ(擬似連2回大当り)

【図 8】

【図 8】

可変表示結果	非確変 大当り	確変 大当り	はずれ (低ベース 保留数1以下)	はずれ (低ベース 保留数2)	はずれ (低ベース 保留数3)	はずれ (高ベース)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P 判定テーブルA	大当り用変動P 判定テーブルB	はずれ用変動P 判定テーブルA	はずれ用変動P 判定テーブルB	はずれ用変動P 判定テーブルC	はずれ用変動P 判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	－	－	50	－	－	－
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	－	－	－	60	－	－
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	－	－	－	－	70	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	－	－	40	30	20	10
PA2-2(スーパーR擬似連無しはずれ)	－	－	5	5	5	5
PA2-3(スーパーR擬似連1回はずれ)	－	－	3	3	3	3
PA2-4(スーパーR擬似連2回はずれ)	－	－	2	2	2	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	5	－	－	－	－	－
PB1-2(スーパーR擬似連無し大当り)	20	10	－	－	－	－
PB1-3(スーパーR擬似連1回大当り)	35	20	－	－	－	－
PB1-4(スーパーR擬似連2回大当り)	40	70	－	－	－	－

(数値は%)

20

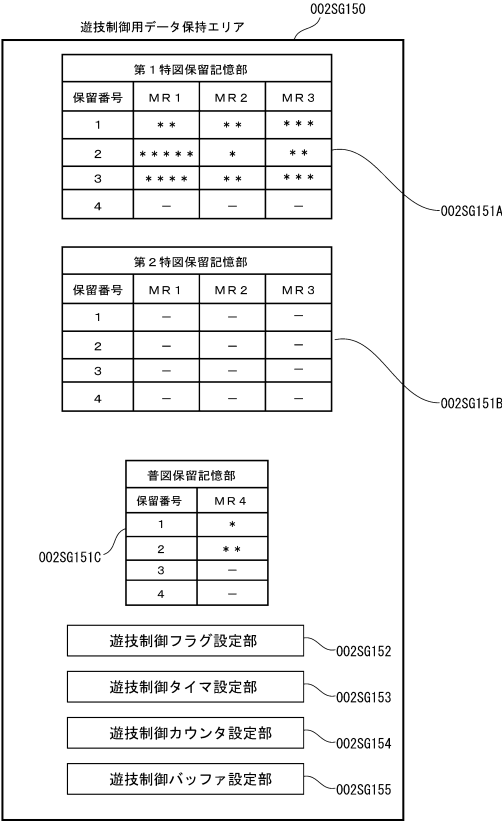
30

40

50

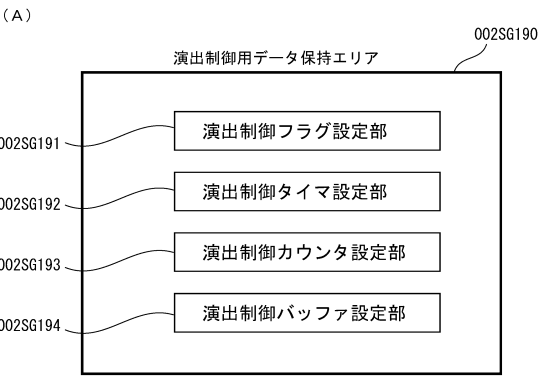
【図 9】

【図 9】

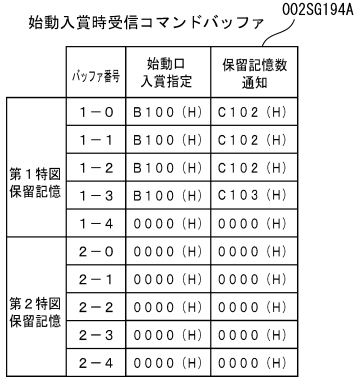


【図 10】

【図 10】

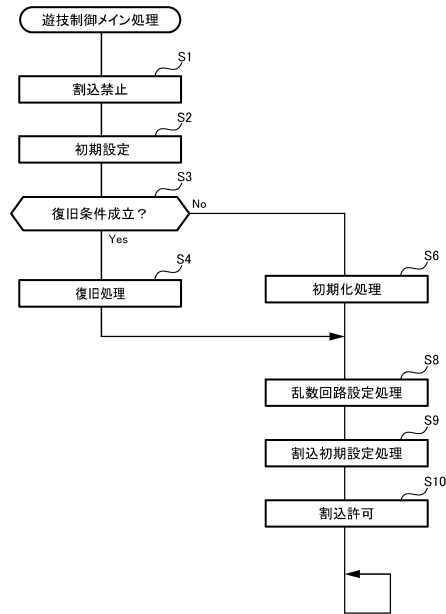


(B)



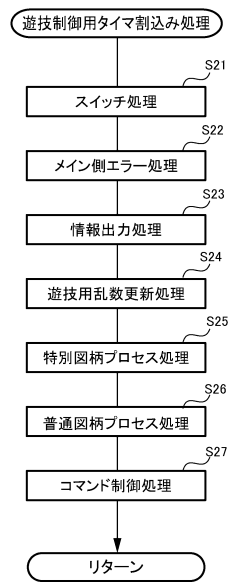
【図 11】

【図 11】



【図 12】

【図 12】



10

20

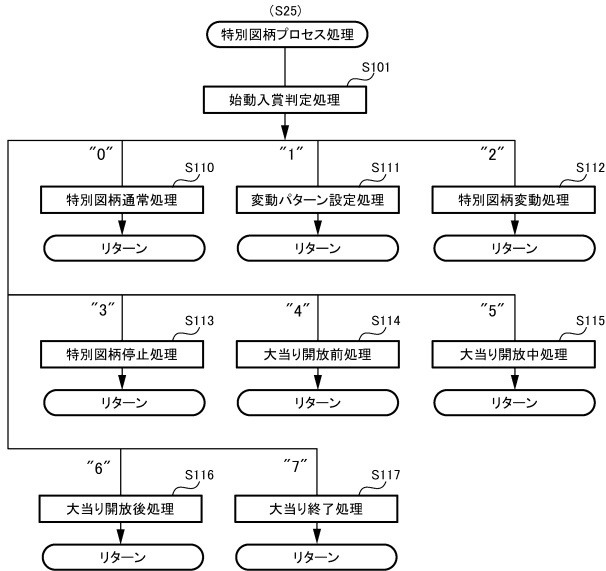
30

40

50

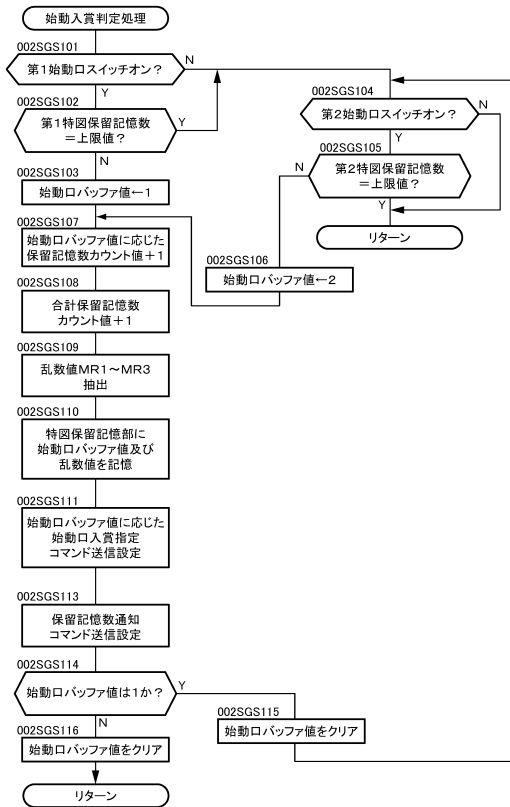
【図 13】

【图 1 3】



【圖 14】

【图 14】

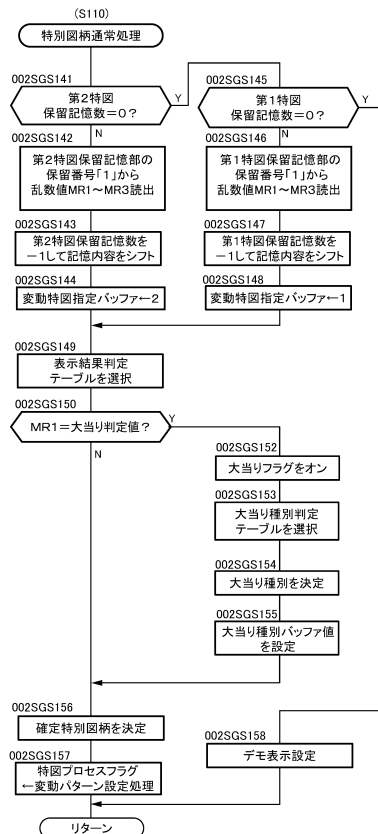


10

20

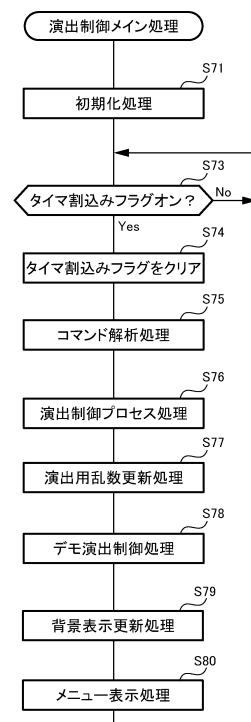
【図 15】

【図 15】



【圖 16】

【图 16】



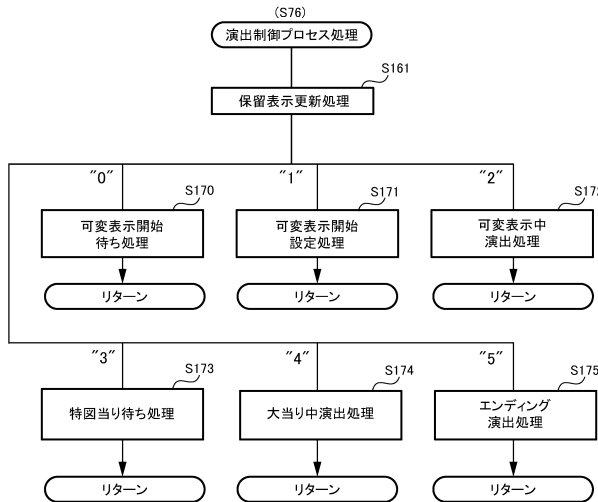
30

40

50

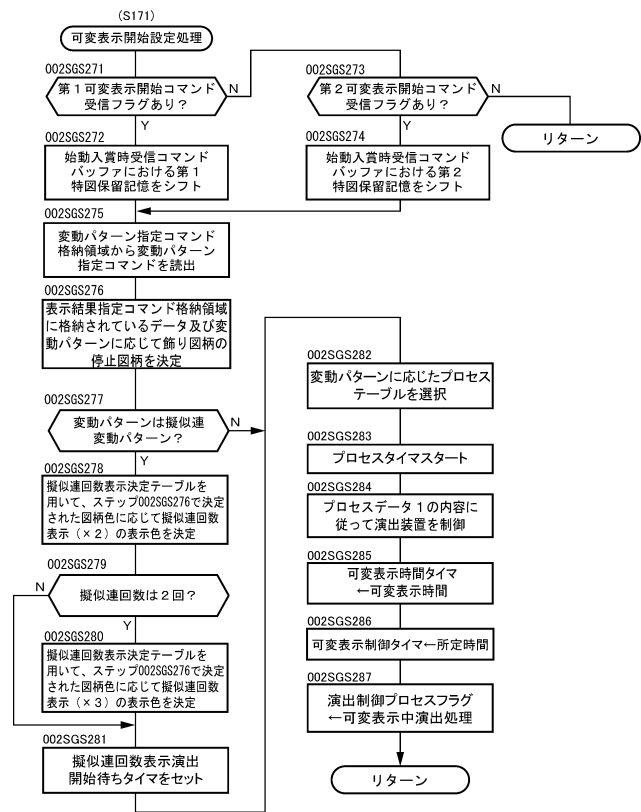
【図 17】

【図 17】



【図 18】

【図 18】



10

20

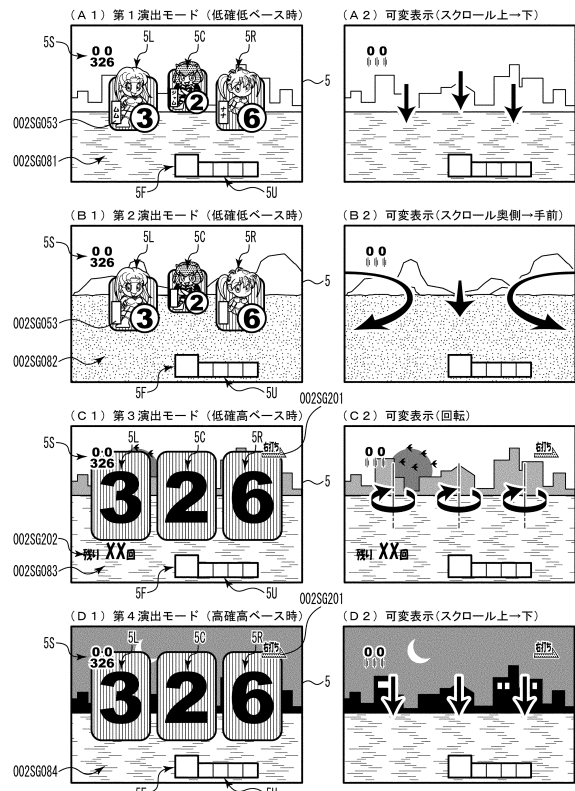
【図 19】

【図 19】

飾り図柄と小図柄の対比	小図柄	飾り図柄 (高ベース状態)	飾り図柄 (低ベース状態)	表示態様
	SSL SSC SSR 326	5L 5C 5R 326	5L 5C 5R 326	002SG053
	002SG053	002SG054	002SG055	002SG056
表示時間	002SG053	002SG054	002SG055	002SG056
可変表示	002SG053	002SG054	002SG055	002SG056
数字表示部	002SG053	002SG054	002SG055	002SG056
キャラクタ表示部	002SG053	002SG054	002SG055	002SG056
台座表示部	002SG053	002SG054	002SG055	002SG056
主役色	002SG053	002SG054	002SG055	002SG056

【図 20】

【図 20】



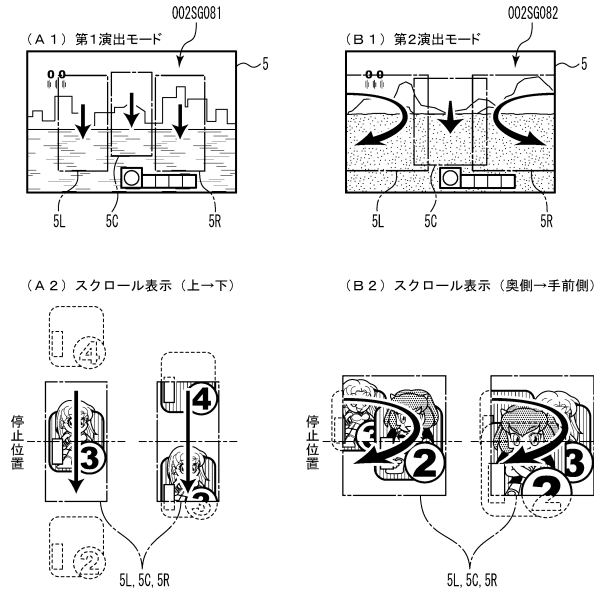
30

40

50

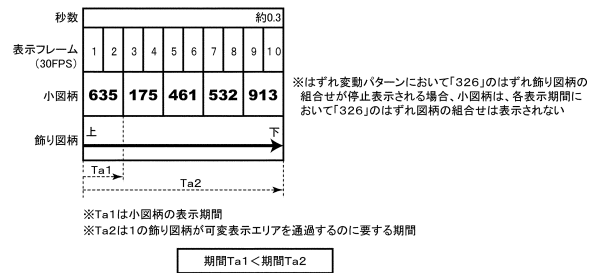
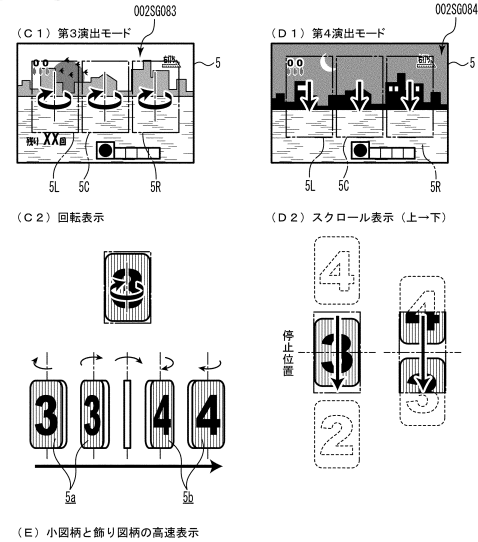
【図 2 1】

【図 2 1】



【図 2 2】

【図 2 2】



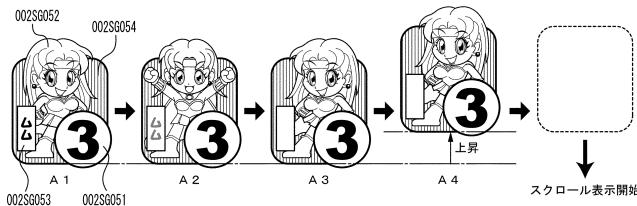
10

20

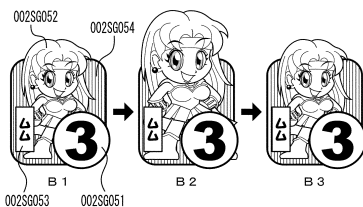
【図 2 3】

【図 2 3】

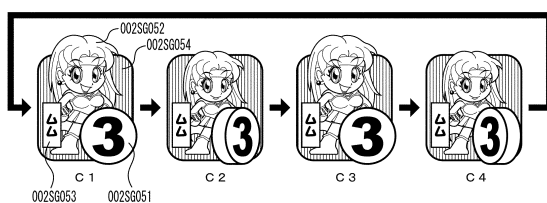
(A) 飾り図柄の変動開始アクション (キャラクタ左右反転・名前消去)



(B) 飾り図柄の変動停止アクション (キャラクタ拡大・復元)



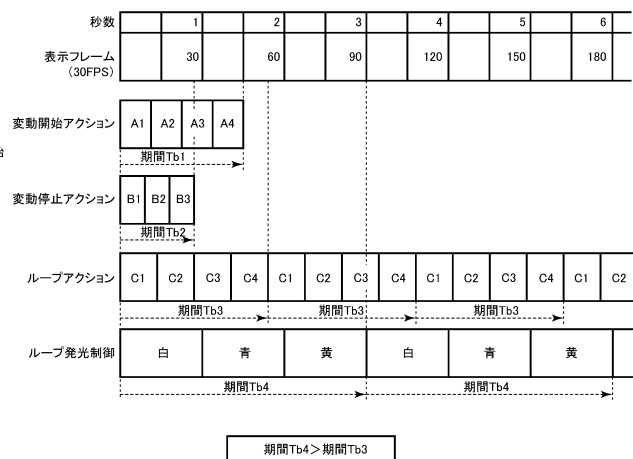
(C) 飾り図柄のループアクション (キャラクタ縮小→復元・数字往復回転)



【図 2 4】

【図 2 4】

(A) 飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御 [低ベース時]



30

40

[高ベース時]
・飾り図柄の「変動開始アクション」、「変動停止アクション」、「ループアクション」は実行されない。
・ランプは、高ベース楽曲に合わせて発光態様が変化する (ループ発光制御は実行されない)。

(B) 可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b のループ発光制御 [低ベース時]

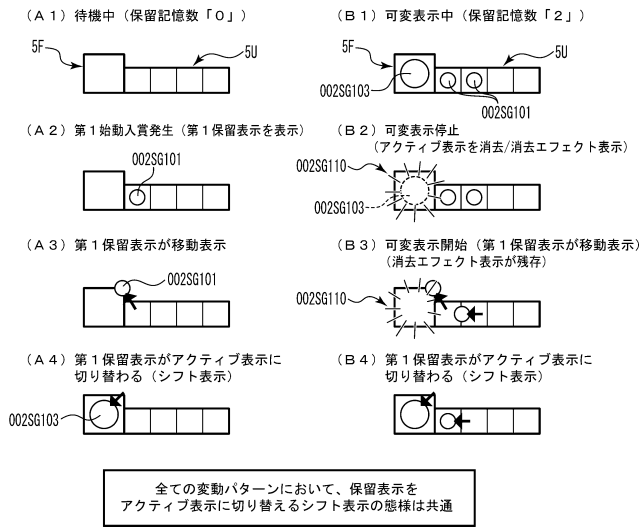


50

【図 25】

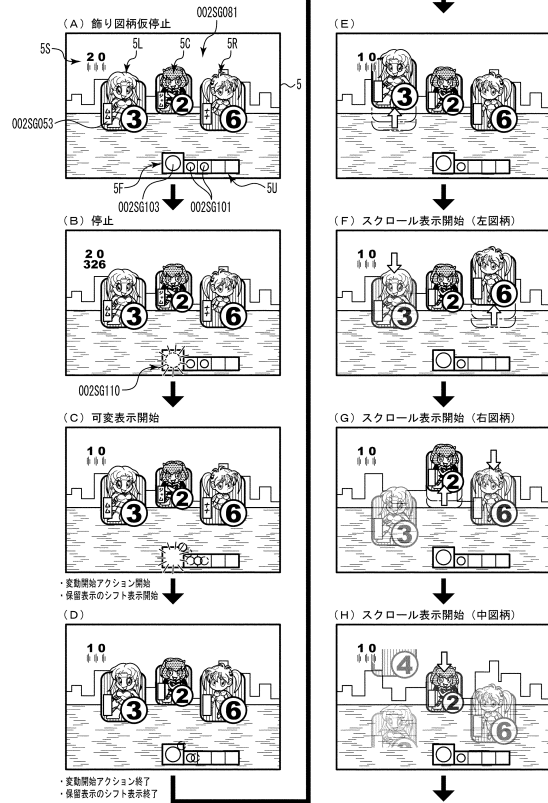
【図 25】

保留表示の動作例



【図 26】

【図 26】 可変表示開始 [第 1 演出モード]

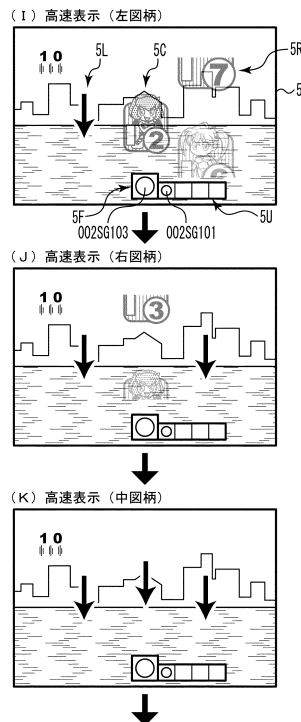


10

20

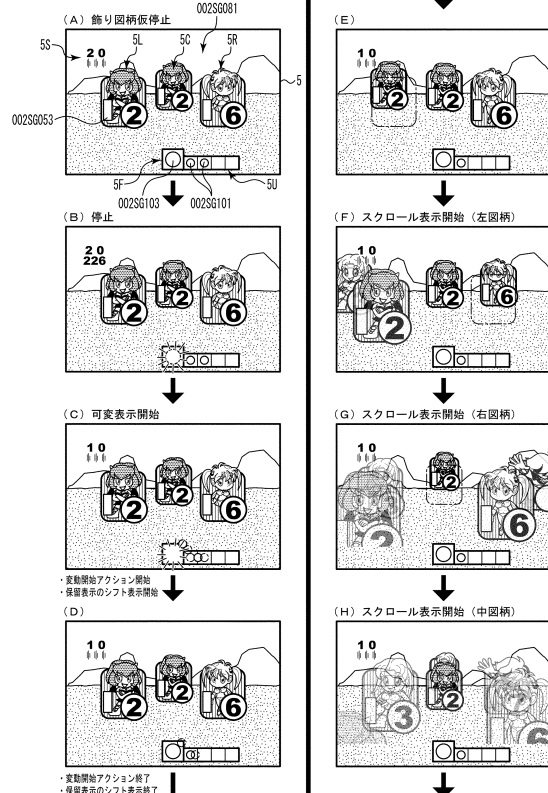
【図 27】

【図 27】



【図 28】

【図 28】 可変表示開始 [第 2 演出モード]



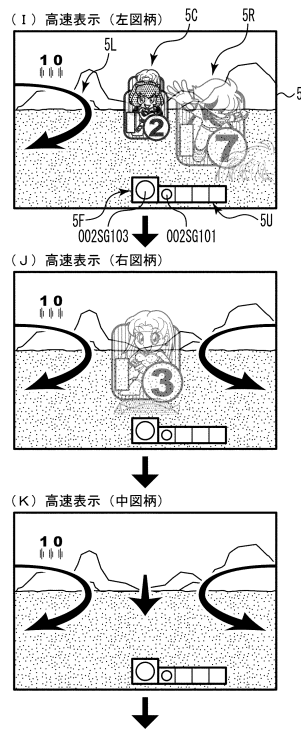
30

40

50

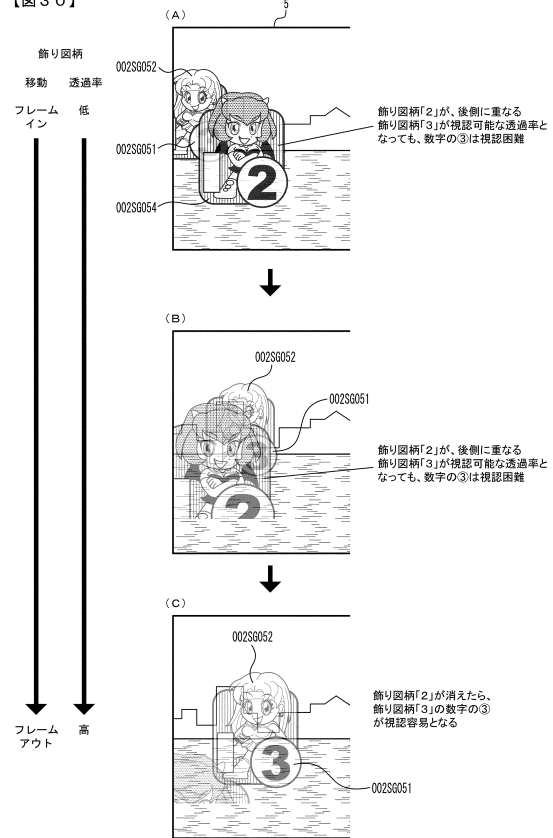
【図 29】

【図 29】



【図 30】

【図 30】

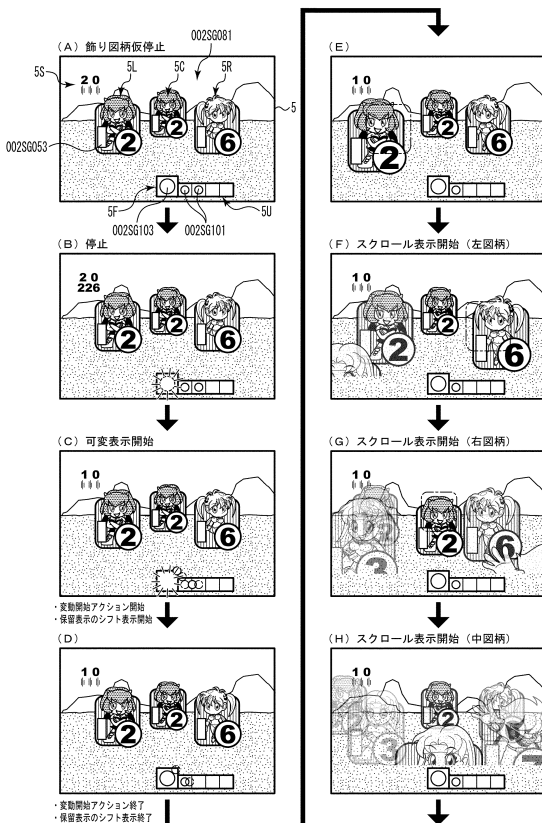


10

20

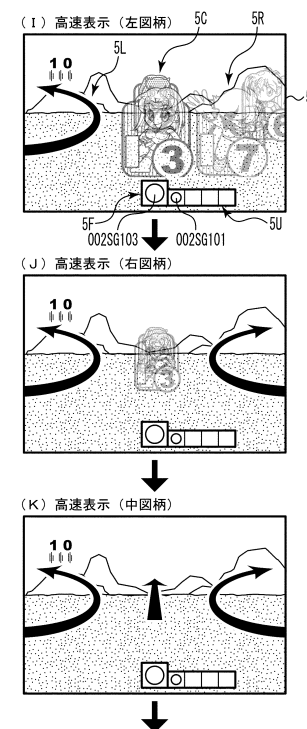
【図 31】

【図 31】 可変表示開始 [変形例 1]



【図 32】

【図 32】



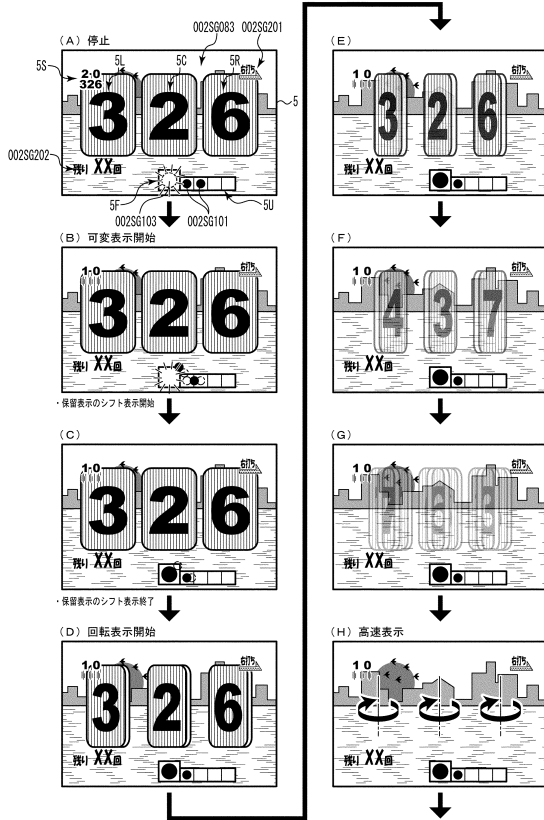
30

40

50

【図 3 3】

【図 3 3】 可変表示開始 [第 3 演出モード]



【図 3 4】

【図 3 4】

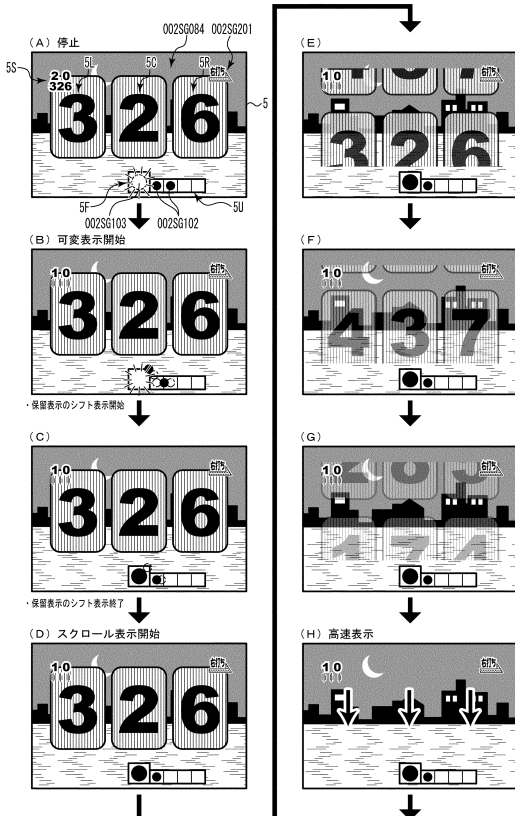


10

20

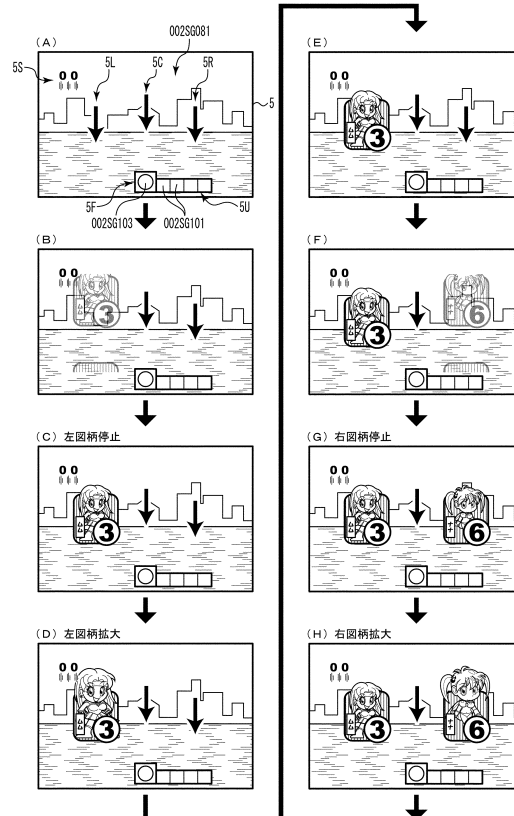
【図 3 5】

【図 3 5】 可変表示開始 [第 4 演出モード]



【図 3 6】

【図 3 6】 可変表示停止 [第 1 演出モード (第 2 演出モード)、保留 2 個以下]



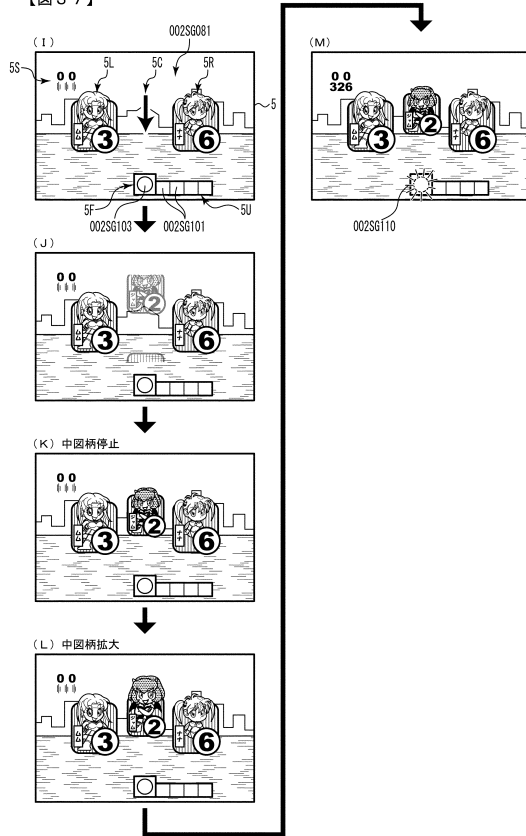
30

40

50

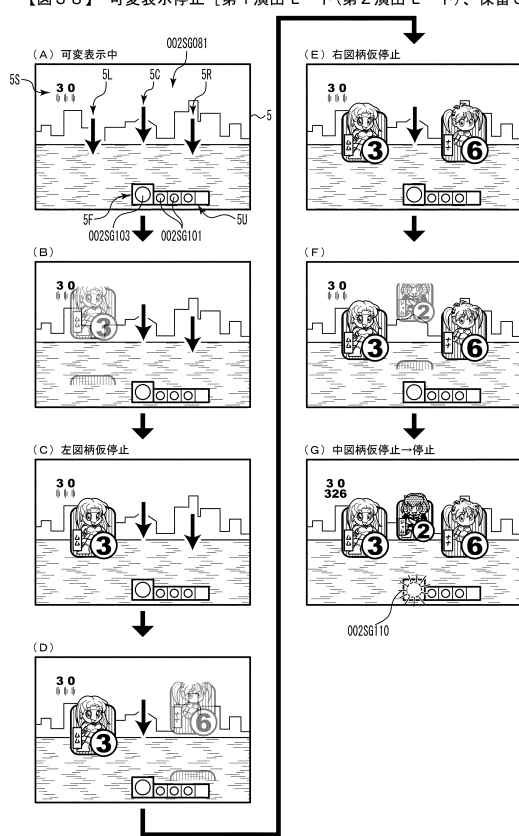
【図 37】

【図 37】



【図 38】

【図 38】 可変表示停止 [第 1 演出モード(第 2 演出モード)、保留 3 個]

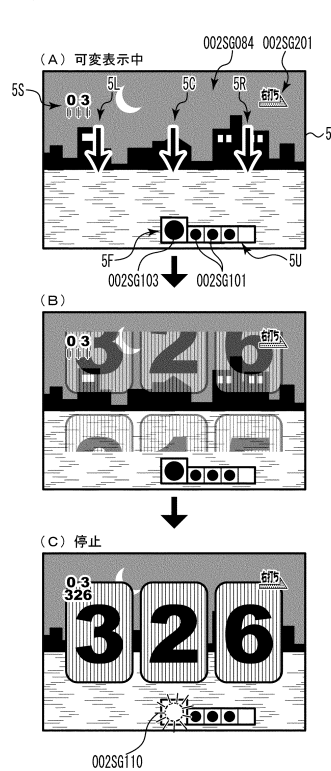


10

20

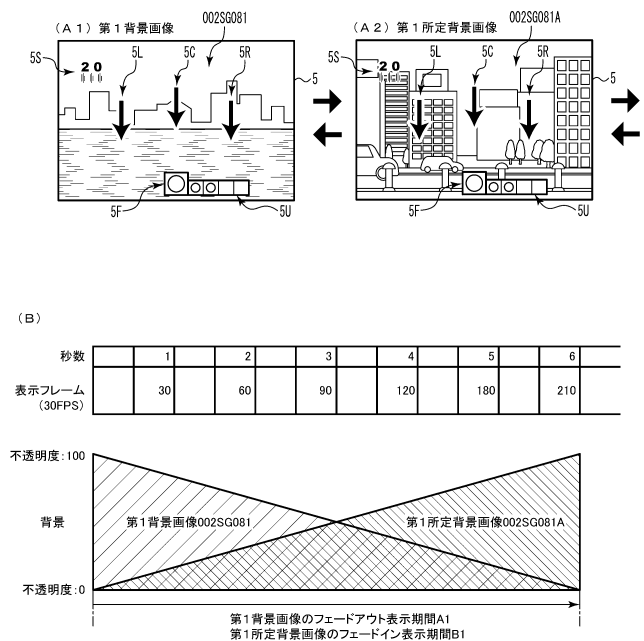
【図 39】

【図 39】 可変表示停止 [第 4 演出モード(第 3 演出モード)]



【図 40】

【図 40】 背景画像



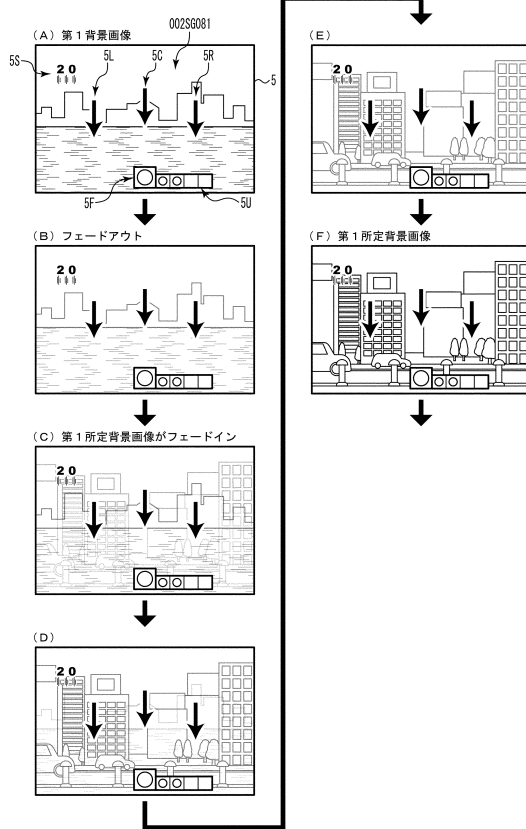
30

40

50

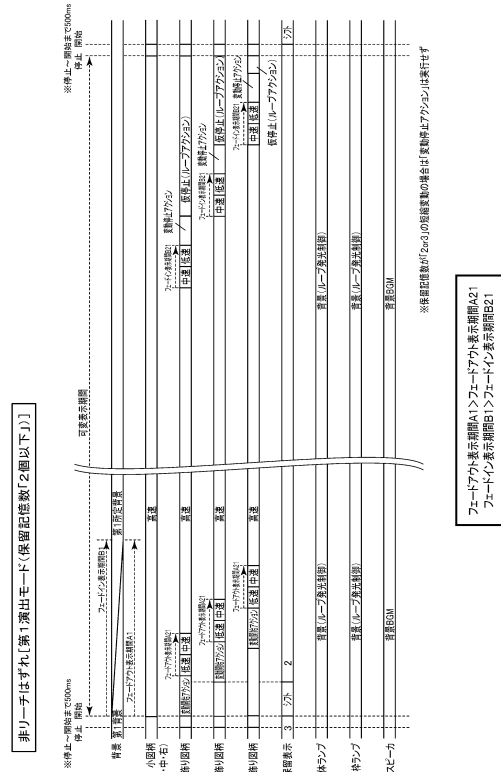
【図 4 1】

【図 4 1】 背景変化の流れ



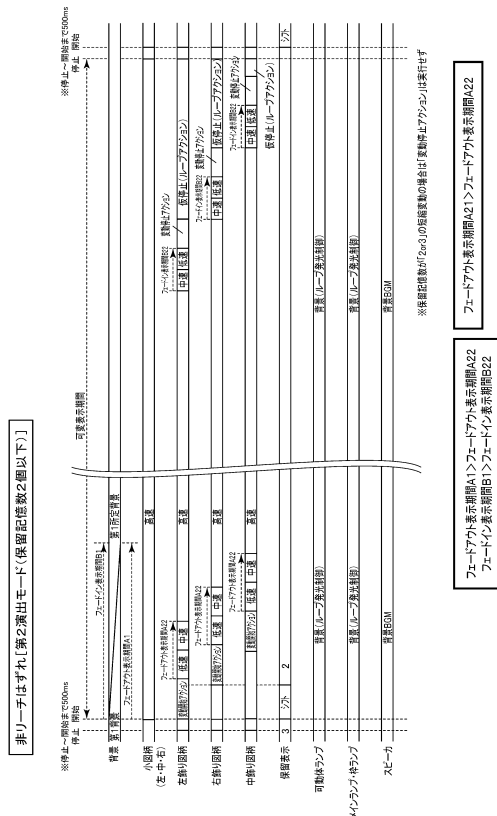
【圖 4 2】

【図 4 2】



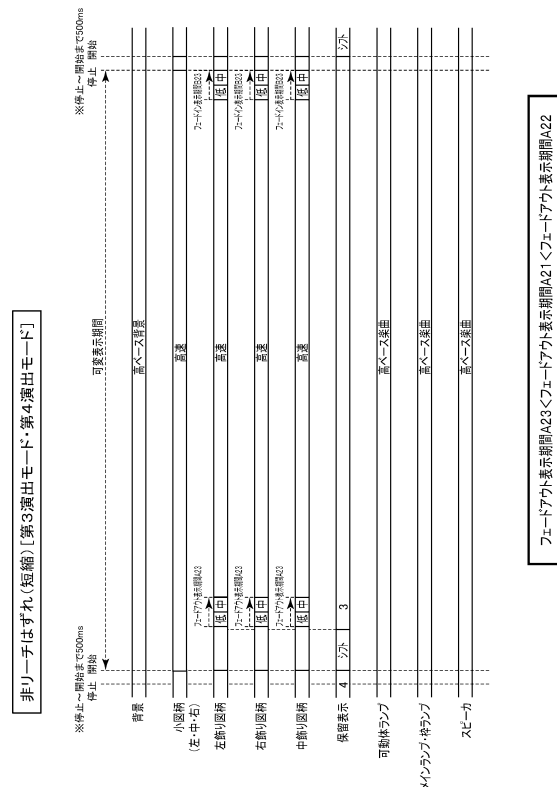
【図 4 3】

【図 4 3】



【圖 44】

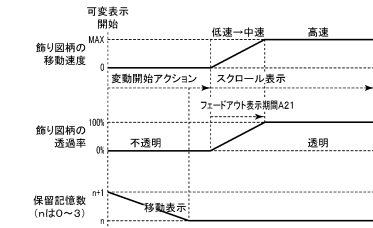
【図 4 4】



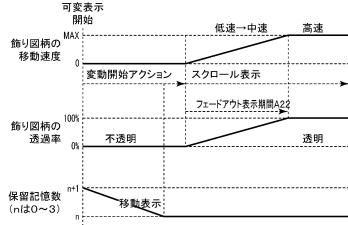
【図 45】

【图 45】

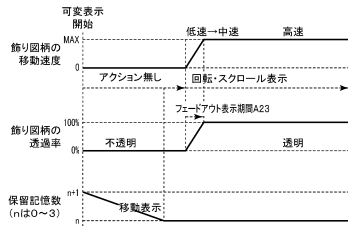
(A) 飾り図柄と保留表示 [低ベース時 (第1演出モード)]



(B) 飾り図柄と保留表示【低ベース時（第2演出モード）】

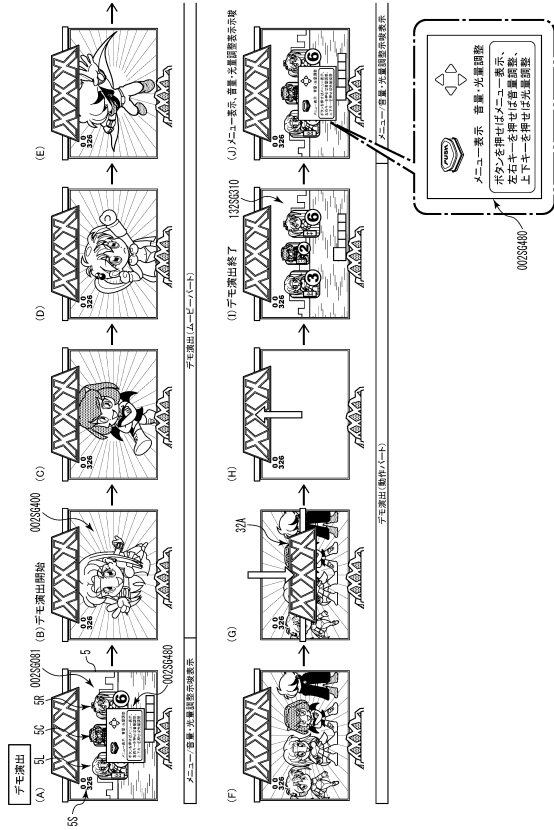


(C) 飾り図柄と保留表示 [高ベース時 (第3・第4演出モード)]


$$A_{23} < A_{21} < A_{22}$$

【圖 46】

【图 4 6】

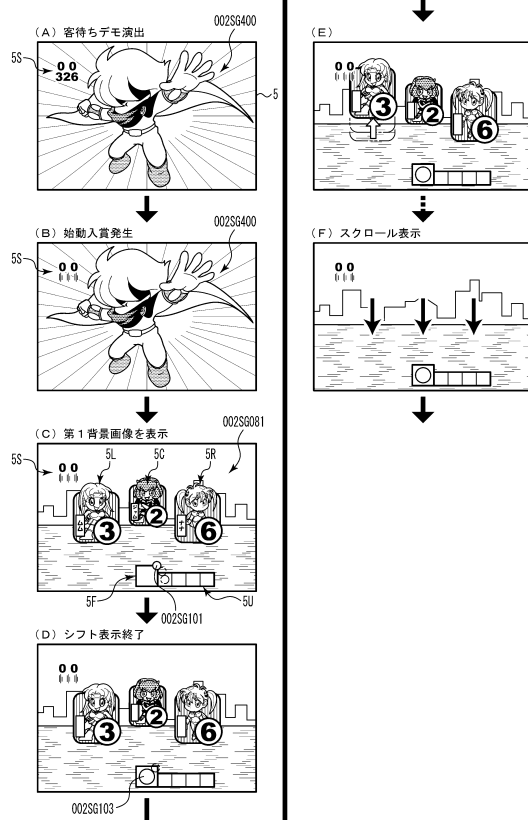


10

20

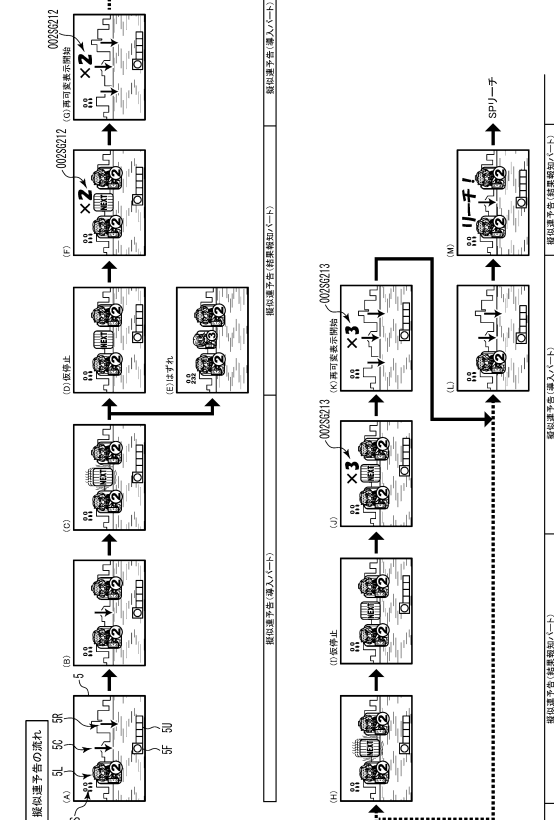
【図 47】

【図 4 7】



【圖 48】

【図 48】



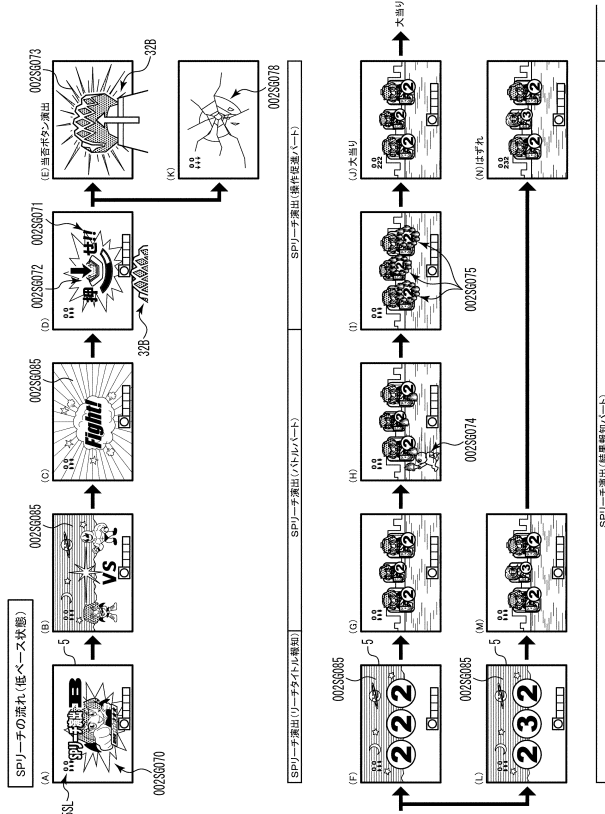
30

40

50

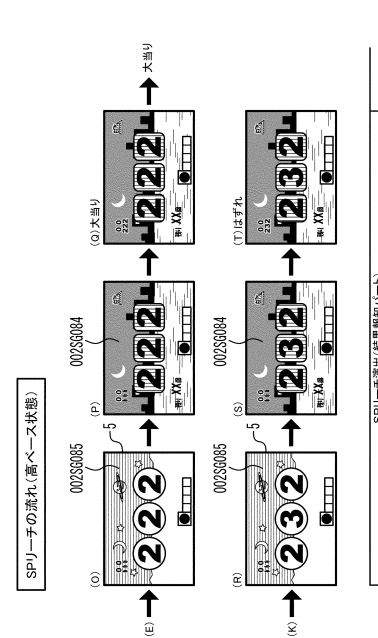
【図 5 3】

【図 5 3】



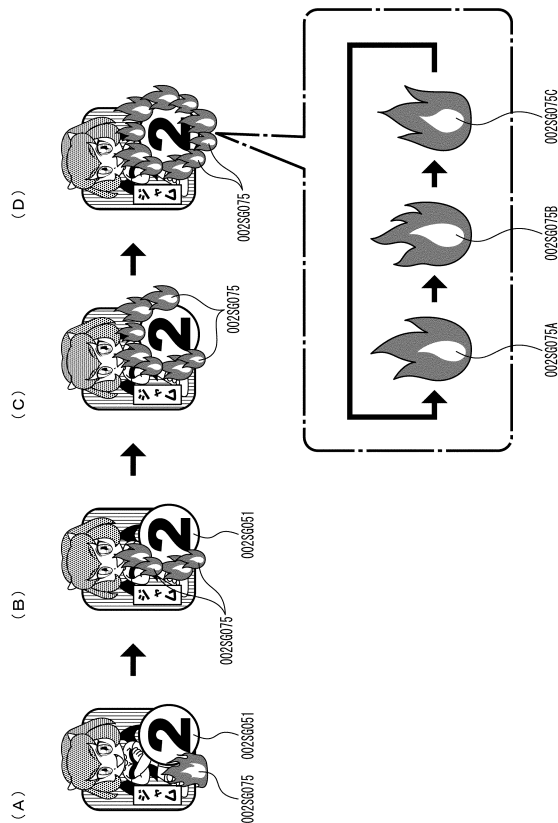
【図 5 4】

【図 5 4】



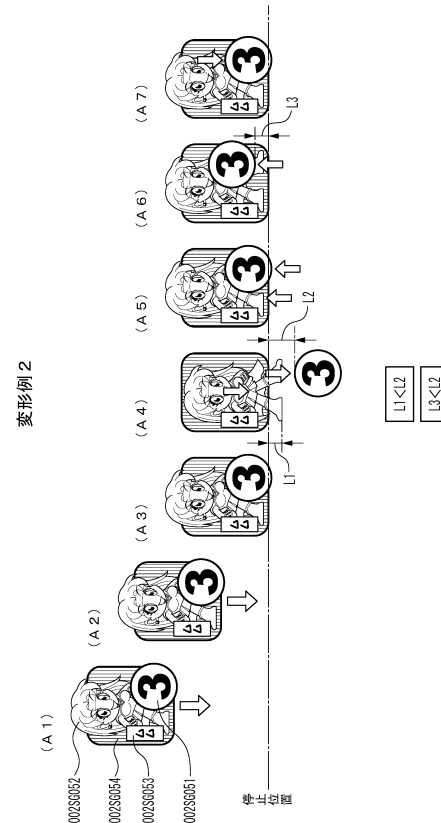
【図 5 5】

【図 5 5】



【図 5 6】

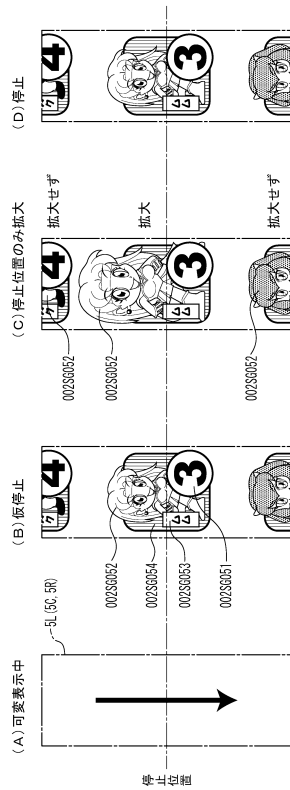
【図 5 6】



【図 57】

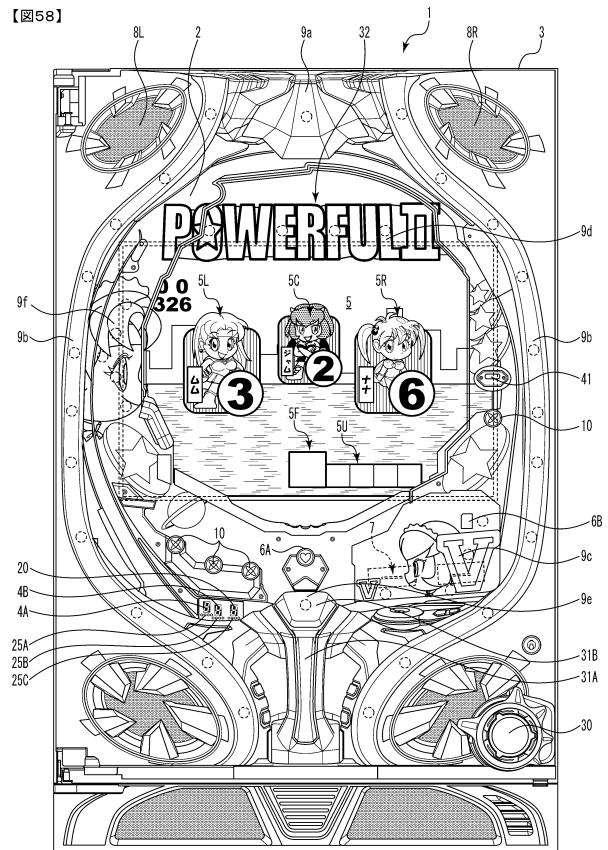
【図 57】

変形例 3



【図 58】

【図 58】



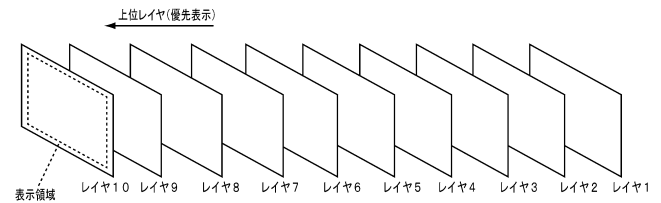
【図 6 1】

【図61】

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 6 2】

【図62】



10

【図 6 3】

【図63】

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 6 4】

【図64】

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

20

30

40

50

【図 6 5】

【図65】

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 6 6】

【図66】

(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

10

【図 6 7】

【図67】

(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 6 8】

【図68】

(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

20

30

(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

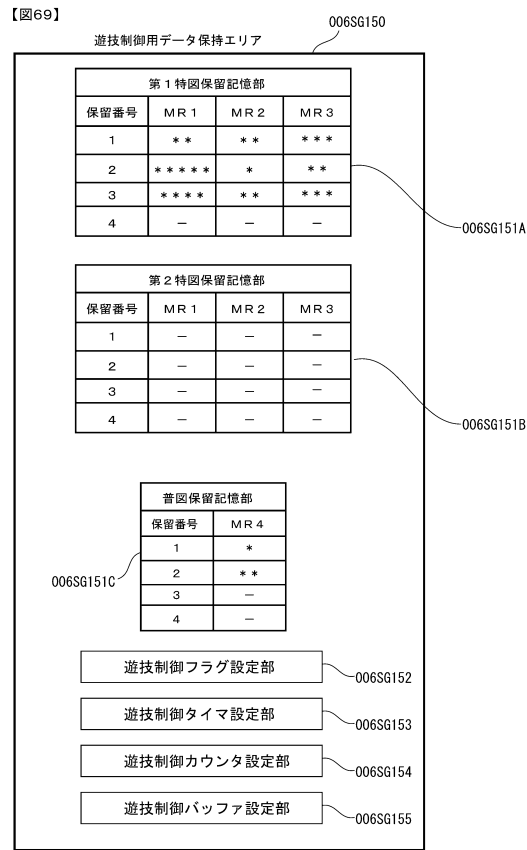
(F) 大当り用変動パターン判定テーブルB
(高ベース用)

判定値(MR3)	変動パターン
1～100	PB1-5
101～400	PB1-6
401～997	PB1-7

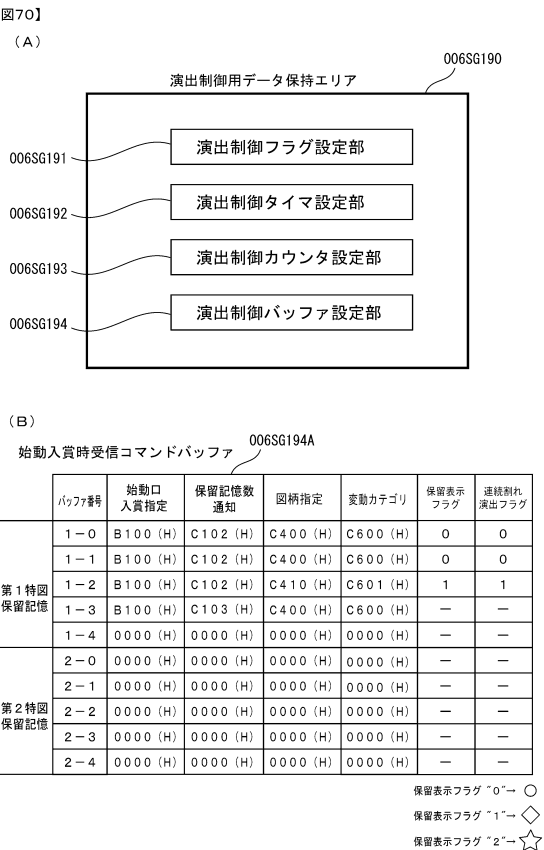
40

50

【図 69】



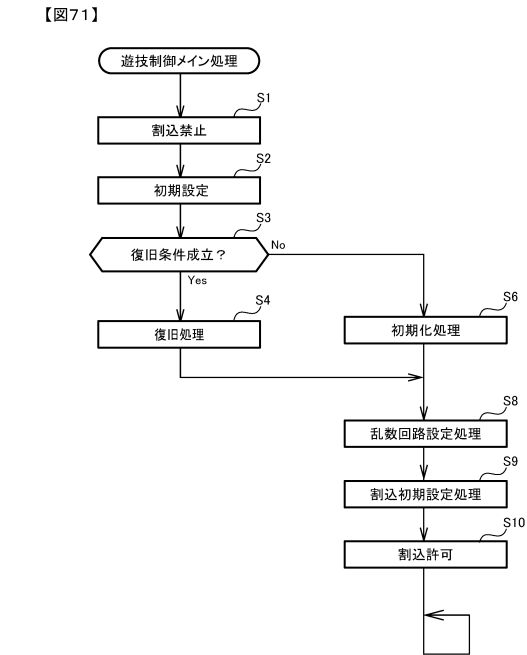
【図 70】



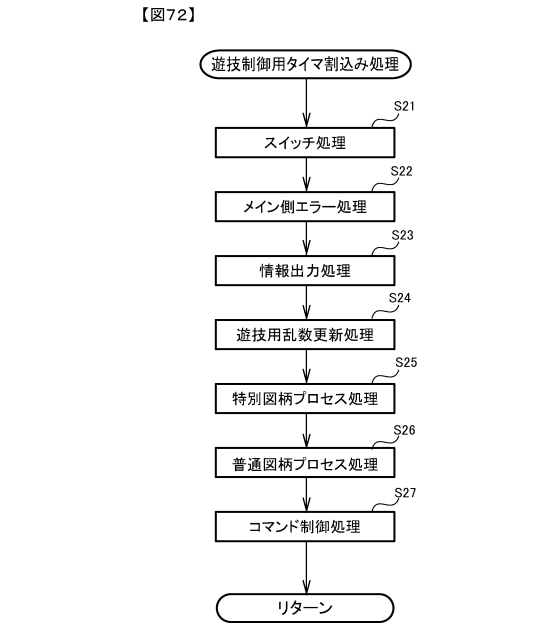
10

20

【図 71】



【図 72】



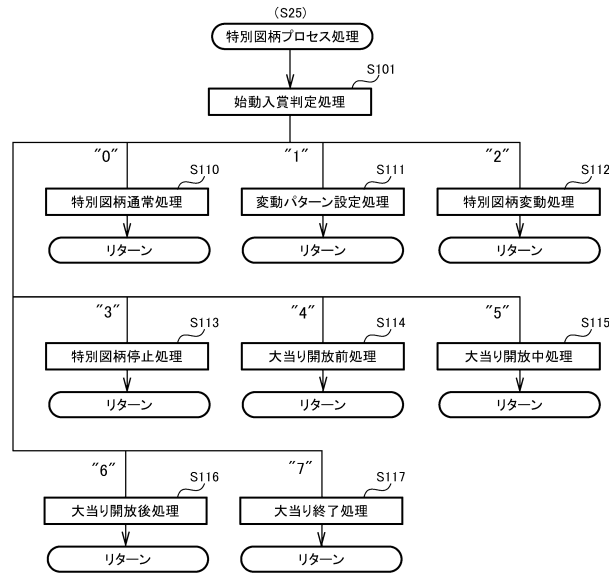
30

40

50

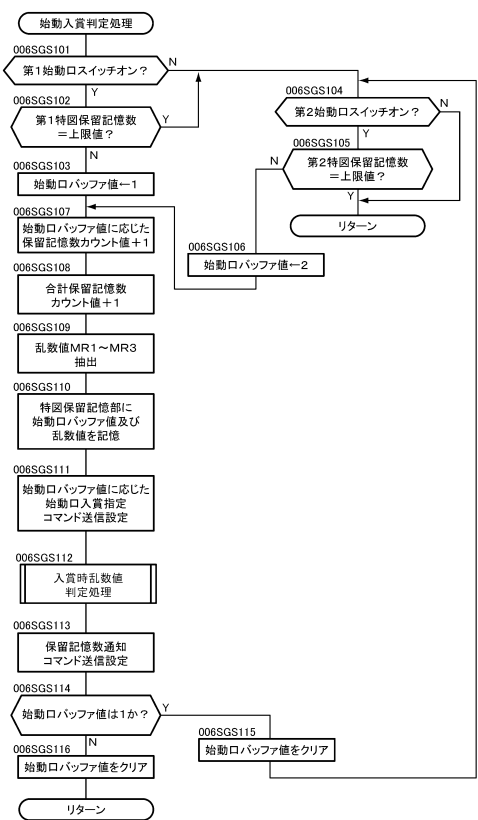
【図 7 3】

【図73】



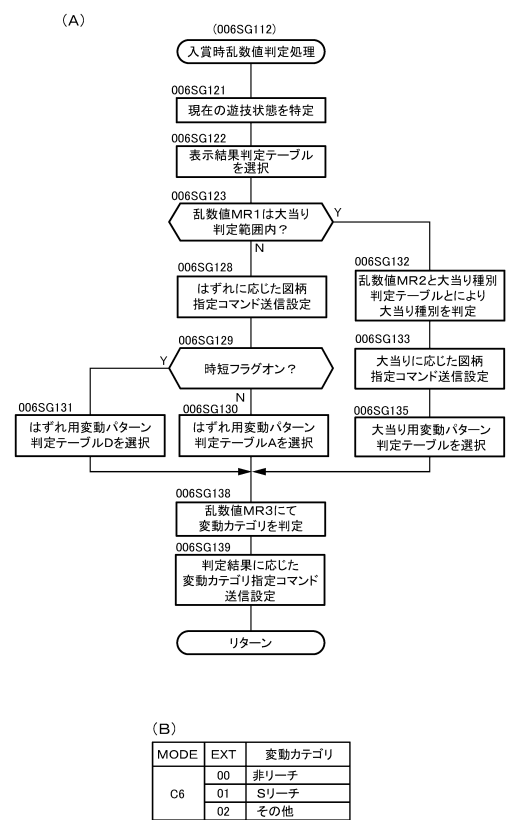
【図 7 4】

【図74】



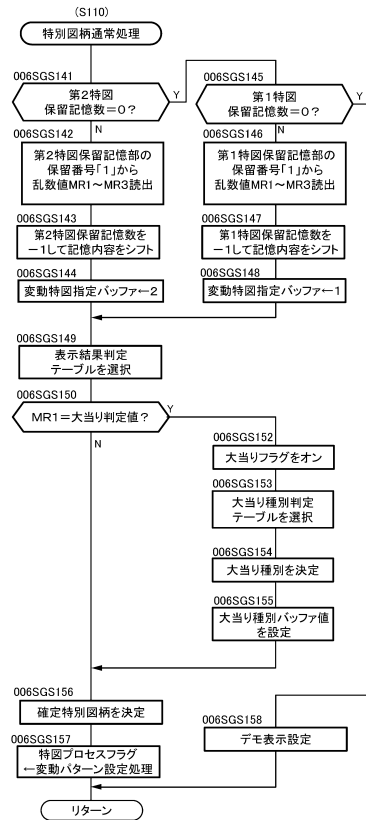
【図 7 5】

【図75】



【図 7 6】

【図76】



10

20

30

40

50

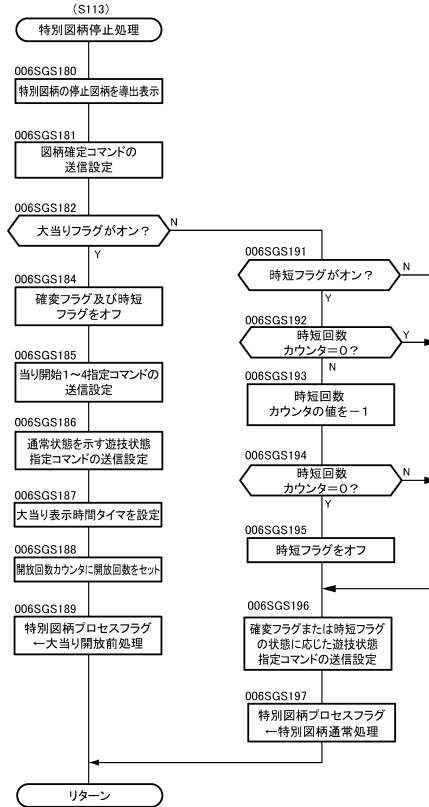
【図 77】

【図77】



【図 78】

【図78】

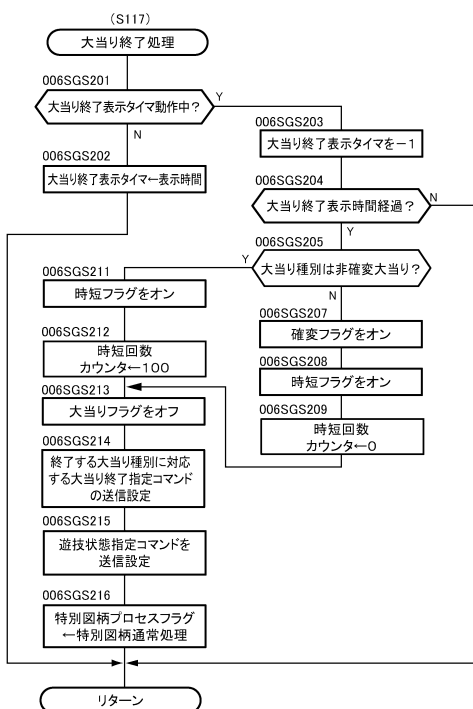


10

20

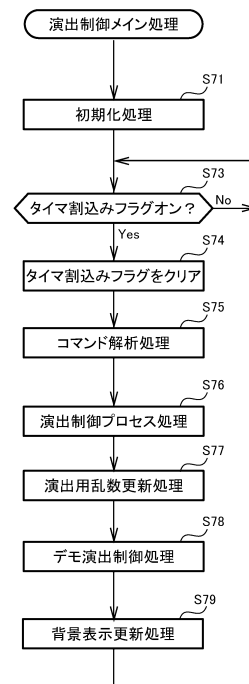
【図 79】

【図79】



【図 80】

【図80】



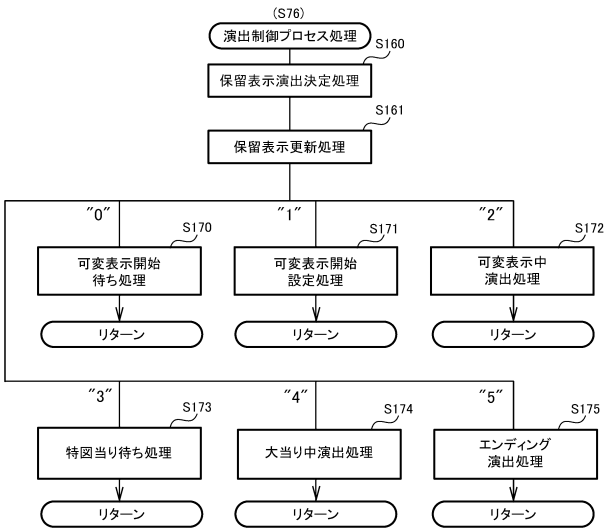
30

40

50

【図 8 1】

【図81】



【図 8 2】

【図82】

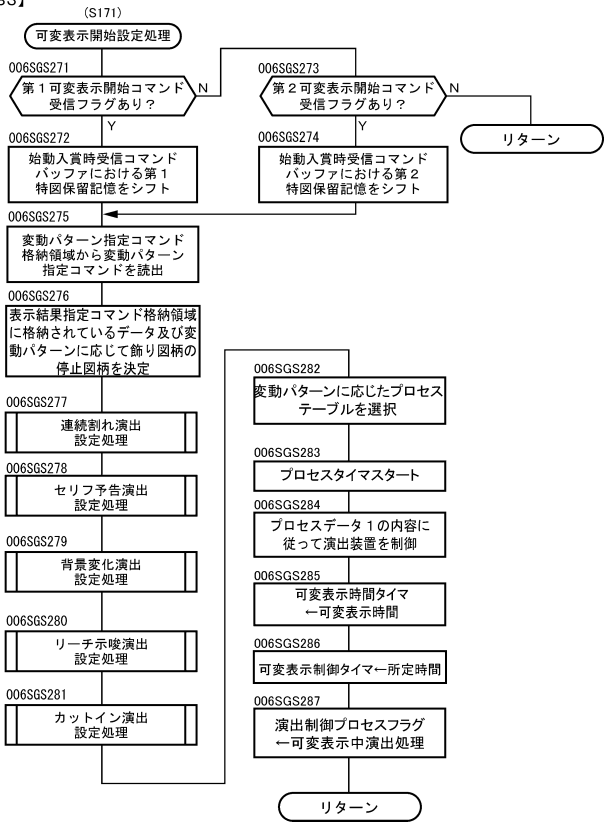
保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

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%

10

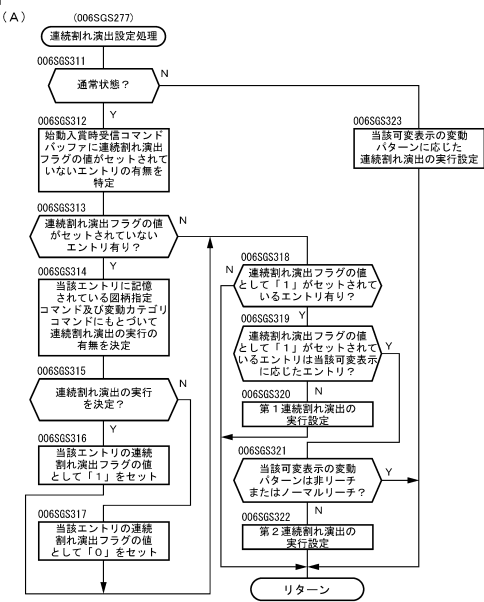
【図 8 3】

【図83】



【図 8 4】

【図84】



(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%

20

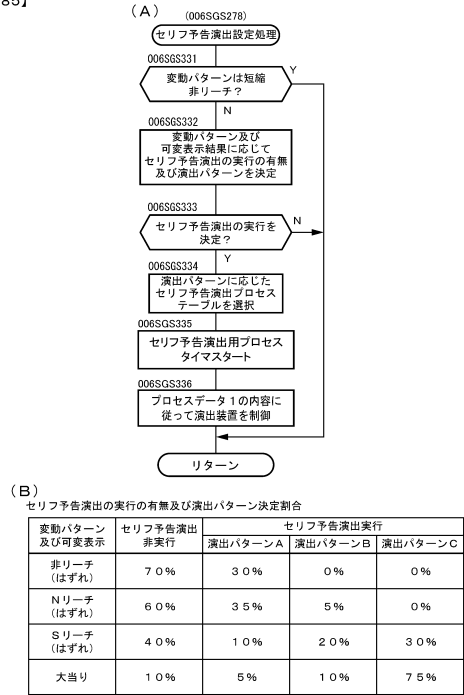
30

40

50

【図 8 5】

【図85】



【図 8 6】

【図86】

(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	6 0 %	3 0 %	1 0 %
有り	3 0 %	0 %	7 0 %

(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	8 0 %	2 0 %	0 %
リーチ	3 0 %	0 %	7 0 %

(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	6 5 %	3 0 %	5 %
大当り	1 0 %	2 0 %	7 0 %

【図 8 7】

【図87】

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認識性を異ならせる	無し	有り	一部 ・先端が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認識性を異ならせる	無し	有り	一部 ・先端が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値示唆 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の認識性を異ならせる	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	キャラクター	有り	全体 ・失敗 (キャラクター出現失敗) 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 (3段階目は割れない) パターン有り
疑似連 演出	・振り図柄が特定の組み合わせで区止し一割れ演出 ・1回目と2回目とで割れるガラス板の色を異ならせること によって期待値示唆	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)	キャラクター	有り	全体 ・失敗 (割れない) パターン有り

【図 8 8】

【図88】

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
図発展 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	キャラクター	無し	全体	
図発展 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	
図発展 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値示唆	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がた 動作・ヒビ発生・割れ発生 ・失敗 (可動体非動作) パターン 有り

10

20

30

40

50

【図 89】

【図89】

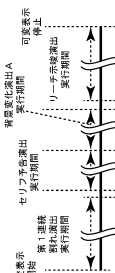
時短状態・確変状態において実行可能な演出

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	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強弱性を異ならせる	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強弱性を異ならせる	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
強発展演出	Nリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してSリーチのリーチ演出への移行を告知	キャラクタ	無し	全体
強発展演出A	Nリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してSリーチのリーチ演出への移行を告知	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を表示 ・表示されるカットイン画像によって期待値を調整	無し	無し	全体
結果告知演出	ボタン操作後に割れ演出を実行して可変表示結果を告知	可動体	有り	全体 ・失敗（可動体非動作）パターン有り

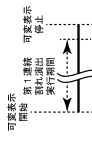
【図 90】

【図90】

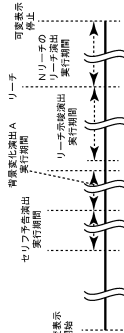
(A) PA1-1 (PA2-2~PA2-4、PB1-2~PB1-4のいずれかを連続割れ演出の対象とした場合)



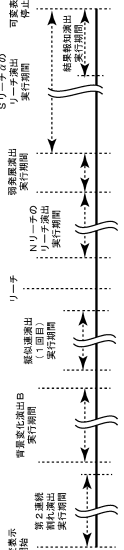
(B) PA1-2、PA1-3 (PA2-2~PA2-4、PB1-2~PB1-4のいずれかを連続割れ演出の対象とした場合)



(C) PA2-1、PB1-1



(D) PA2-2、PB1-2 (PA2-2、PB1-2のいずれかを連続割れ演出の対象とした場合)



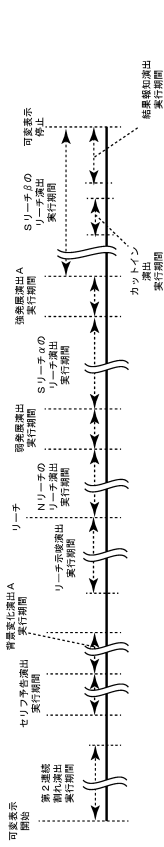
10

20

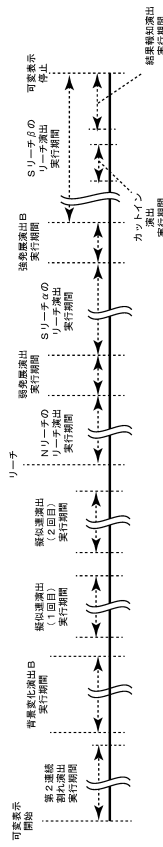
【図 91】

【図91】

(A) PA2-3、PB1-3 (連続割れ演出 (PA2-3、PB1-3対象、実行決定時))



(B) PA2-4、PB1-4 (連続割れ演出 (PA2-4、PB1-4対象、実行決定時))



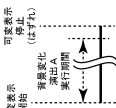
【図 92】

【図92】

(A) PA1-5 (PA1-6、PB1-5のガセとして連続割れ演出の実行を決定した場合)



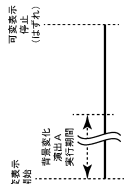
(B) PA1-5 (PB1-7の先読みとして背景変化演出の実行を決定した場合)



(C) PA1-6 (PA1-6、PB1-5のガセとして連続割れ演出の実行を決定した場合)



(D) PA1-6 (PB1-7の先読みとして背景変化演出の実行を決定した場合)



30

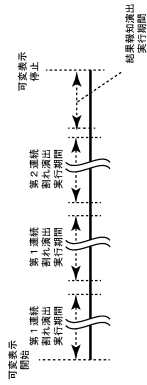
40

50

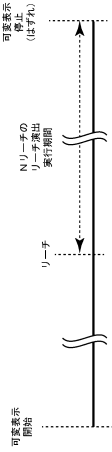
【図 9 3】

【図93】

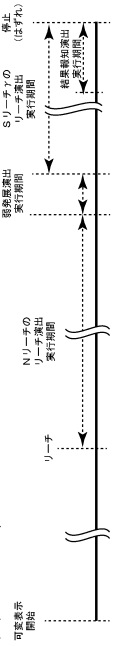
(A) PA1-6、PB1-5



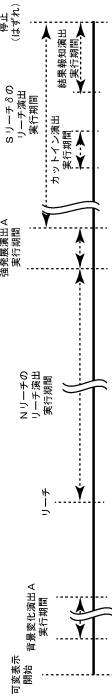
(B) PA2-5



(C) PA2-6、PB1-6

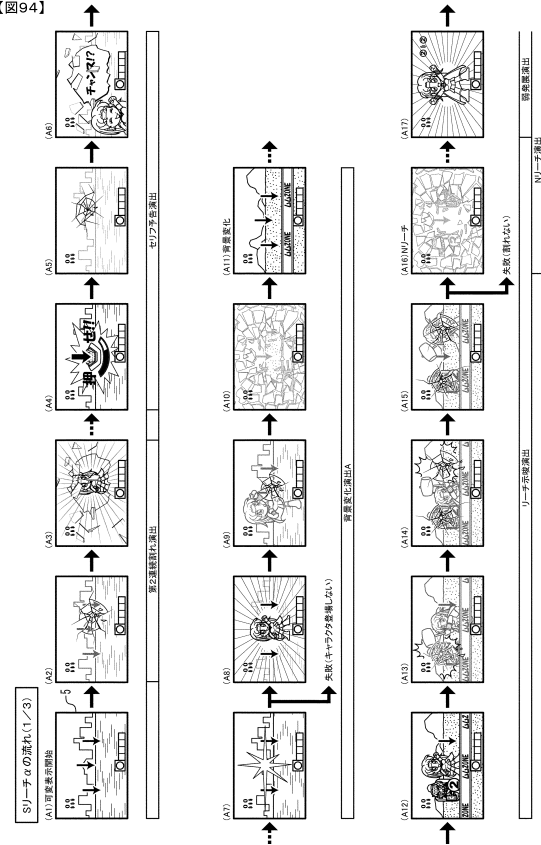


(D) PA2-7、PB1-7



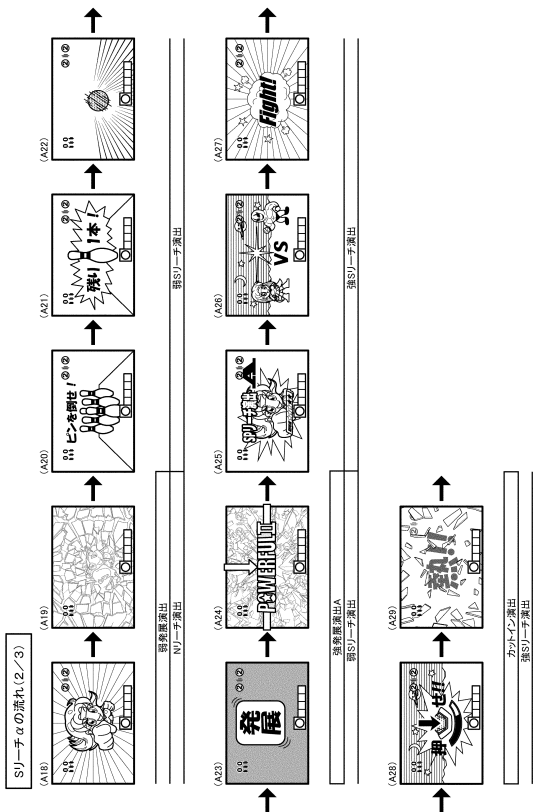
【図 9 4】

【図94】



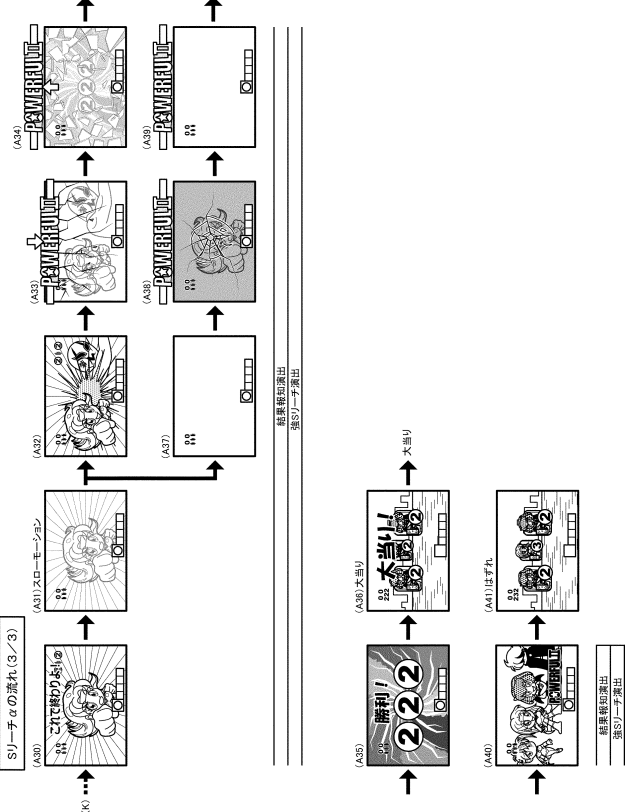
【図 9 5】

【図95】



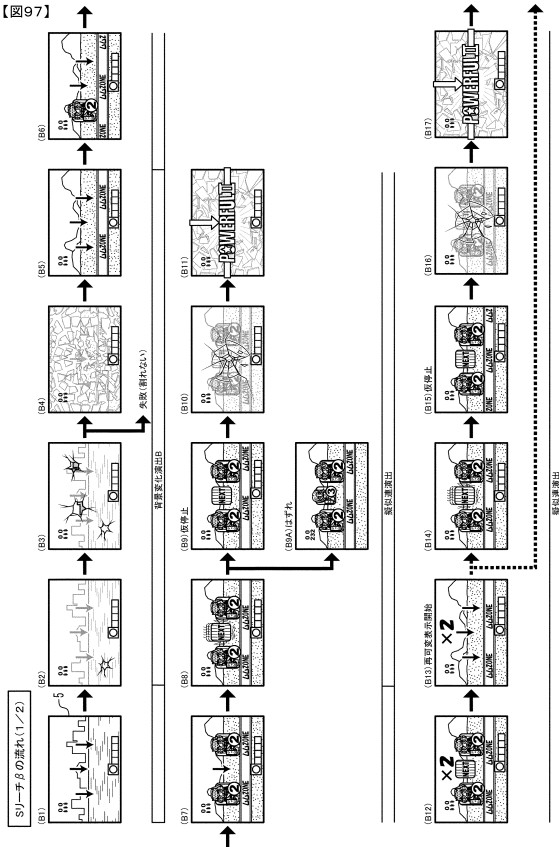
【図 9 6】

【図96】



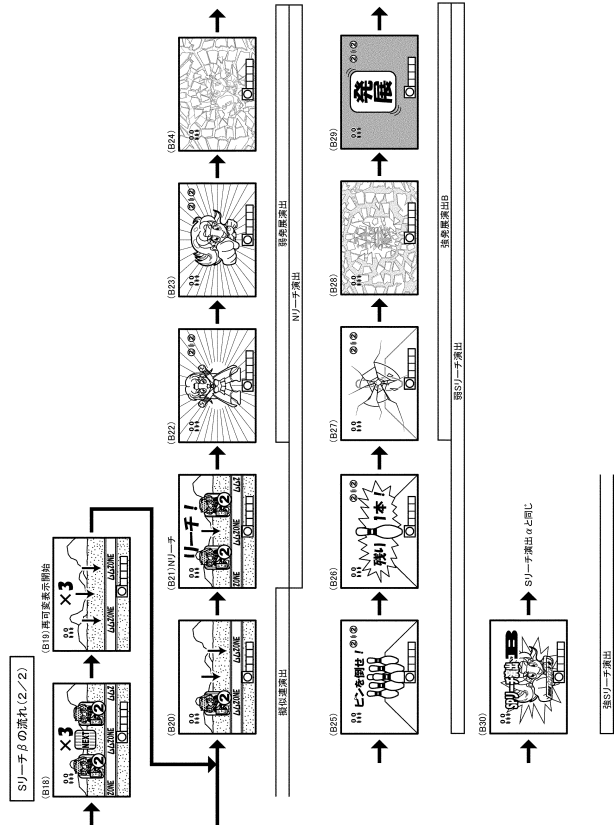
【圖 9 7】

【図97】



【圖 98】

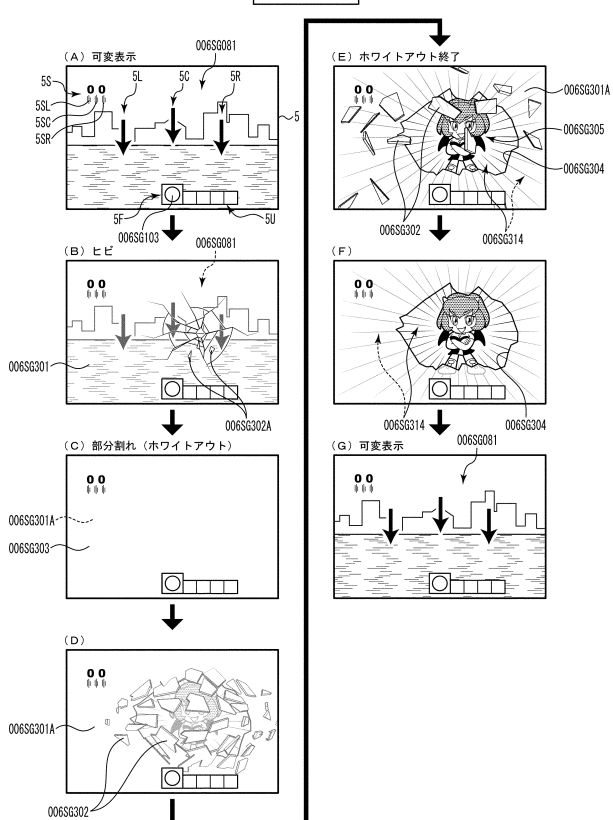
【図98】



【圖 9 9】

【図99】

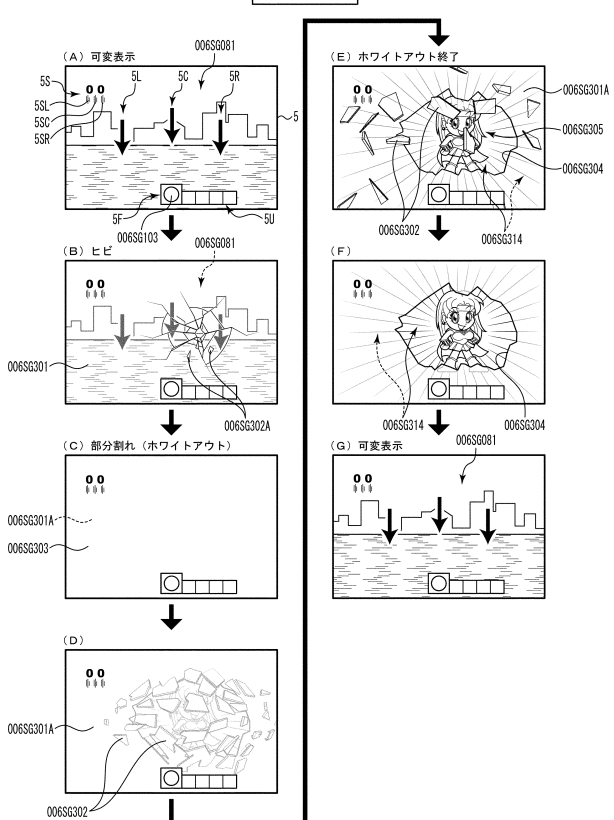
第1連続割れ演出



【図 100】

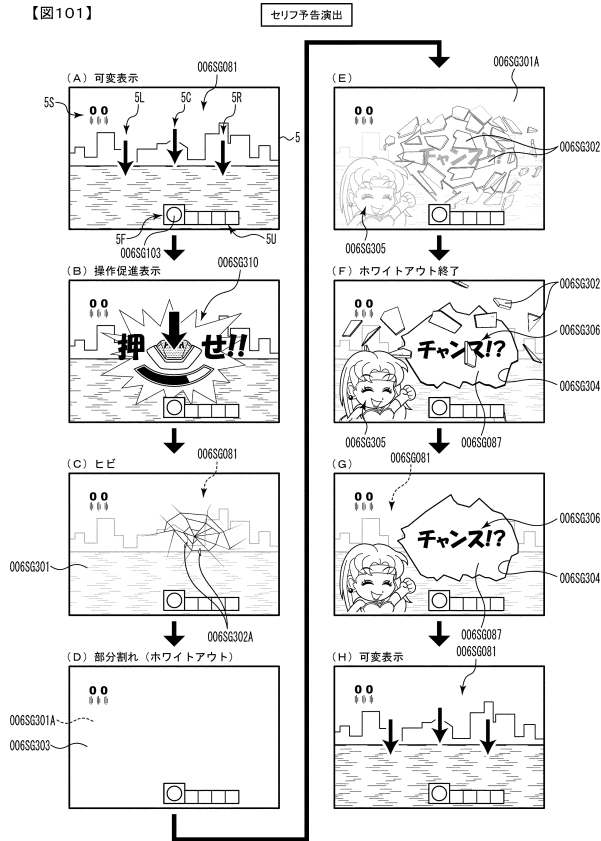
【図100】

第2連続割れ演出



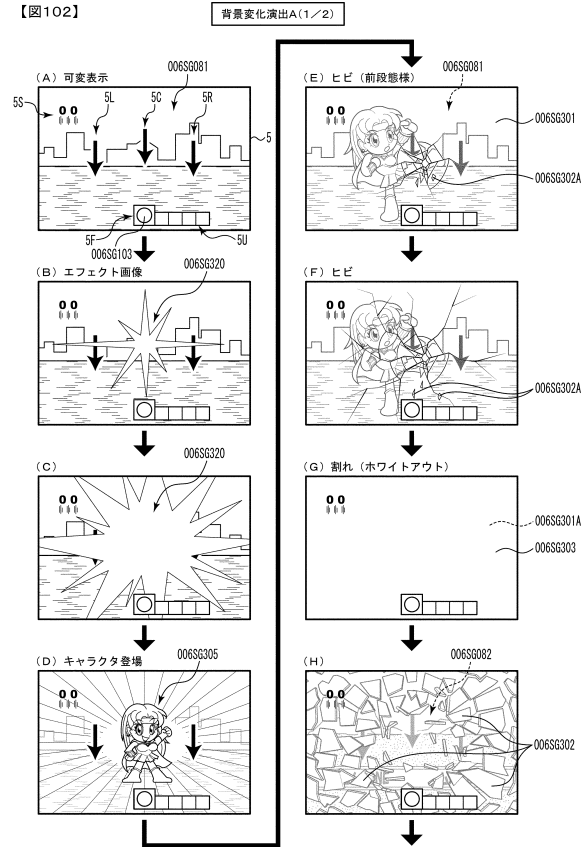
【図 101】

【図101】



【図 102】

【図102】

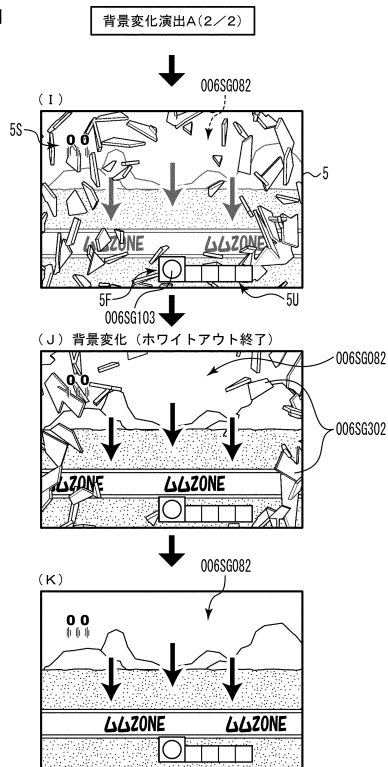


10

20

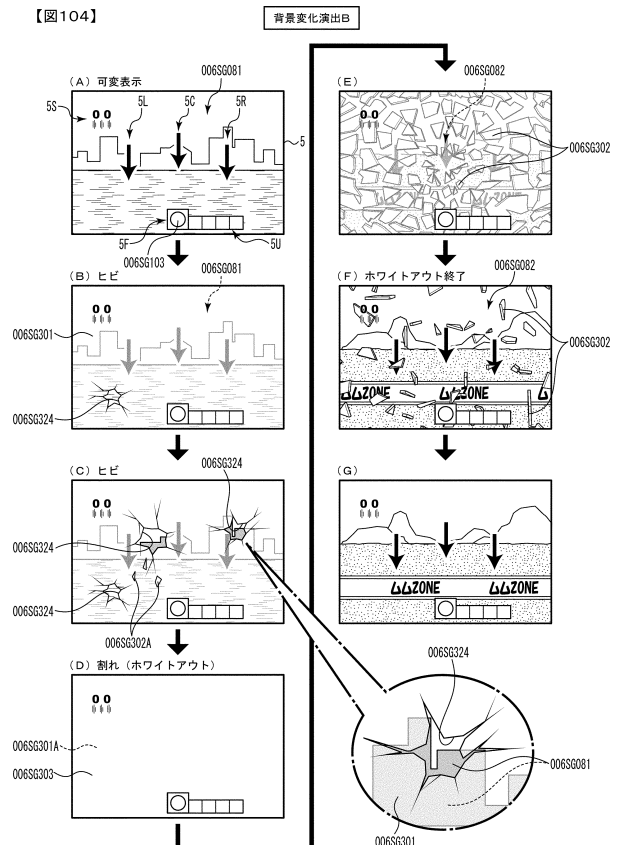
【図 103】

【図103】



【図 104】

【図104】

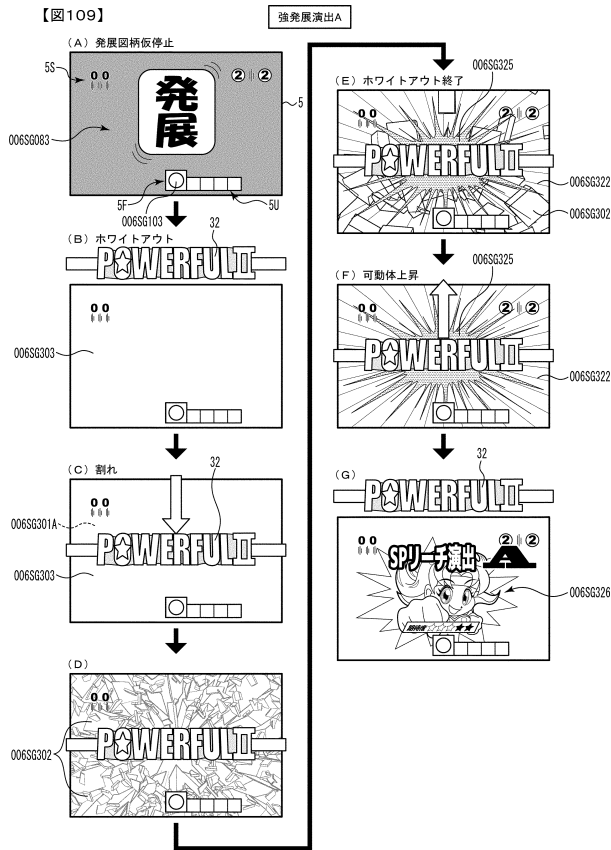


30

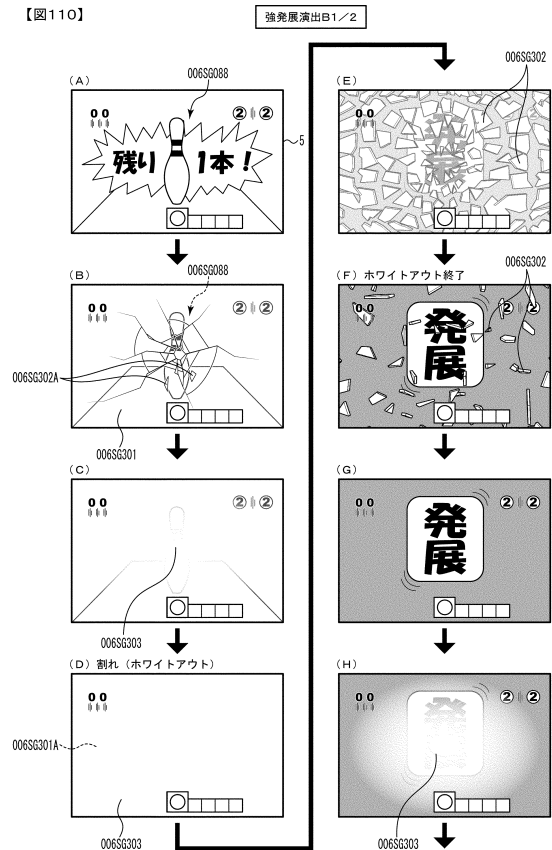
40

50

【図 109】



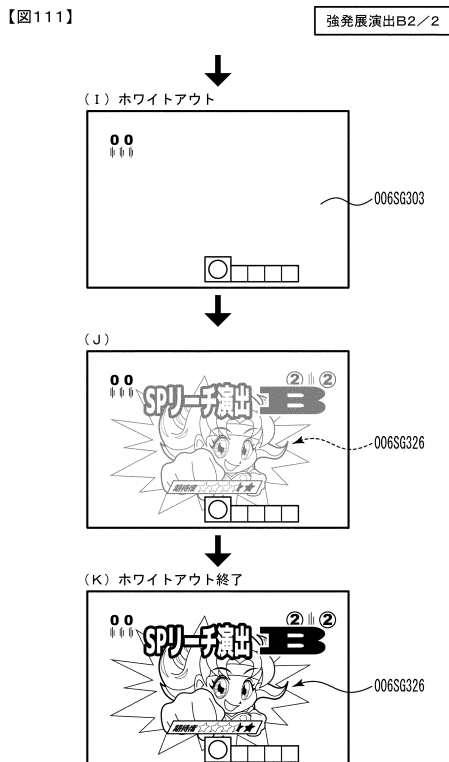
【図 110】



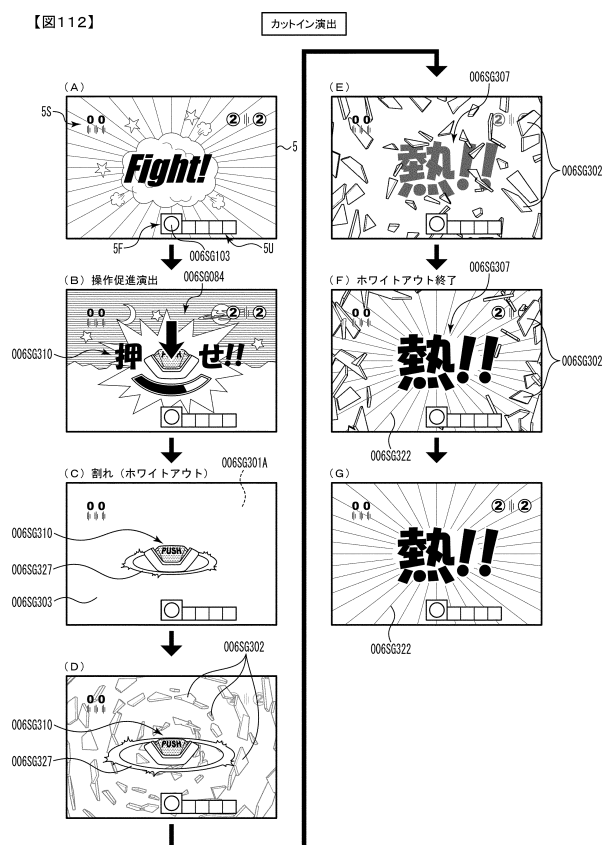
10

20

【図 111】



【図 112】

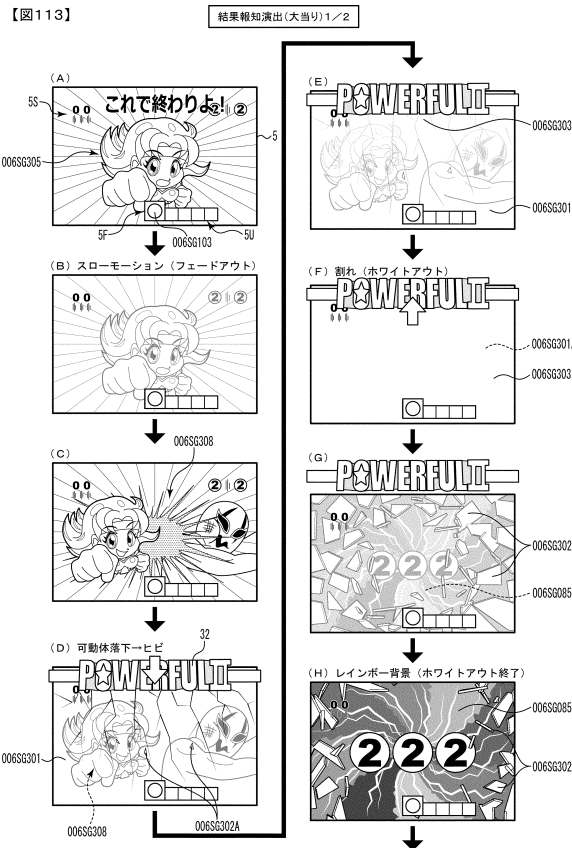


30

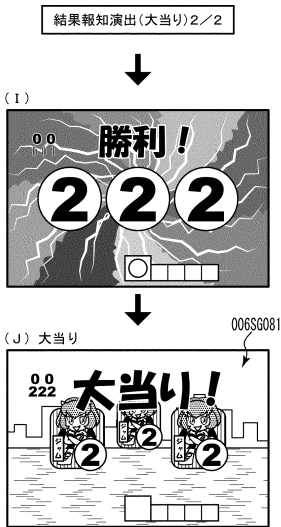
40

50

【図 1 1 3】



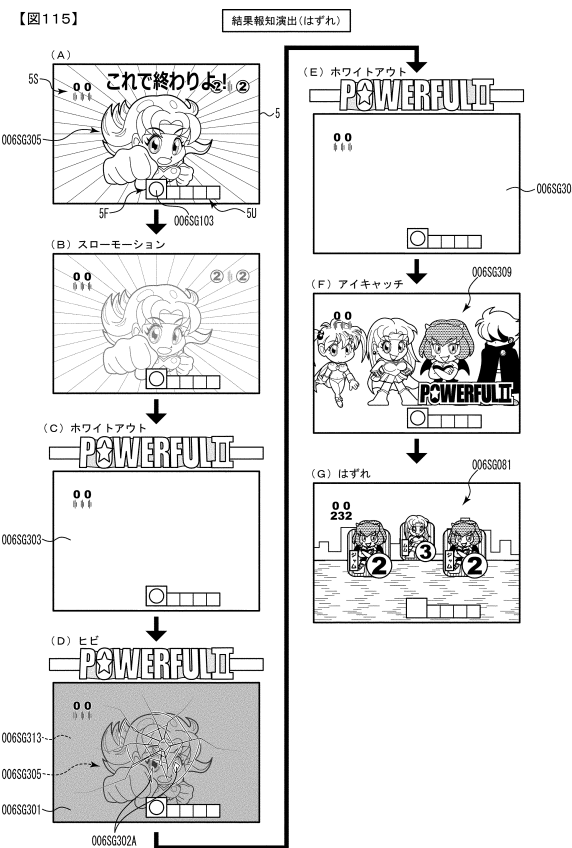
【図 1 1 4】



10

20

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】

【図 116】

演出比較表 1

演出名	前段動作時間 (ボタン操作含まず)	ヒビ表示期間	ホワイトアウト 表示前時間	ホワイトアウト 表示後時間	ホワイトアウト 表示前時間	ホワイトアウト 表示後時間	破片画像 表示前時間	破片画像 表示後時間	破片画像 表示前時間
第1連続 割れ演出	—	1 段階目 : 500ms 2 段階目 : 300ms	400ms	400ms	400ms	600ms	透過	透過	透過
第2連続 割れ演出	—	1 段階目 : 500ms 2 段階目 : 300ms	400ms	400ms	400ms	600ms	透過	透過	透過
セリフ予告 演出	—	1 段階目 : 500ms 2 段階目 : 500ms	400ms	400ms	400ms	600ms	透過	透過	透過
特異変化 演出 A (成功パターン)	200ms	200ms	500ms	500ms	500ms	2000ms	透過	透過	透過
特異変化 演出 A (失敗パターン)	—	—	—	—	—	—	—	—	—
特異変化 演出 B (成功パターン)	—	1 段階目 : 300ms 2 段階目 : 150ms	500ms	500ms	500ms	750ms	透過	透過	透過
特異変化 演出 B (失敗パターン1)	—	1 段階目 : 150ms	—	—	—	—	—	—	—
特異変化 演出 B (失敗パターン2)	—	1 段階目 : 300ms 2 段階目 : 150ms	—	—	—	—	—	—	—
特異変化 演出 C (可動体落下下期間)	150ms	150ms	500ms	500ms	500ms	500ms	非透過	非透過	非透過
リーチ示唆 演出 (成功パターン)	1000ms	左ヒビ : 800ms 右ヒビ : 400ms	500ms	500ms	500ms	1500ms	透過	透過	透過
リーチ示唆 演出 (失敗パターン)	1400ms	左ヒビ : 1200ms 右ヒビ : 800ms	—	—	—	—	—	—	—

※ 1 : 右ヒビの表示期間は、600ms経過後に非リーチの告知を行う200msの期間を含む

※ 2 : 破片画像表示可能期間は、破片画像表示前時間からエフェクト表示前時間を含いた期間

30

40

50

【圖 1 1 7】

【図117】

演出名	前段終了期間 (休タン動作含む)	ヒビ表示期間	ホワイトアウト 表示再開期間	ホワイトアウト 表示終了期間	破片画像 確認可能期間 ※2	破片画像 表示再開後 表示継続時間
遠景屋 演出	400ms	—	500ms	500ms	300ms	非透過
遠景屋 演出 A (可動体落下期間)	100ms	—	150ms	50ms	100ms	透過
遠景屋 演出 B	—	150ms	50ms	50ms	250ms	透過
カットイン 演出	—	—	50ms	50ms	200ms	透過
結算開始 演出 (成功パターン)	50ms (可動体落下期間)	50ms	50ms	50ms	100ms	透過
結算開始 演出 (失敗パターン)	—	550ms	—	—	—	—

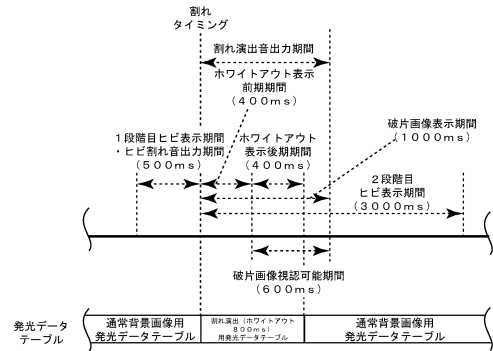
※1：右ヒビの表示期間は、400ms経過後に非リリーチの報知を行う2000msの期間を含む

※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

【圖 1 1 8】

【図118】

第1連続割れ演出、第2連続割れ演出



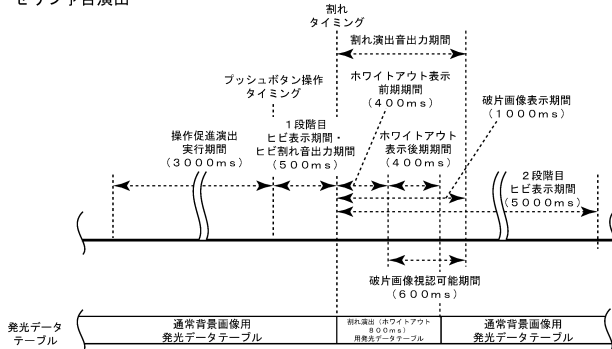
10

20

【図 1 1 9】

【图119】

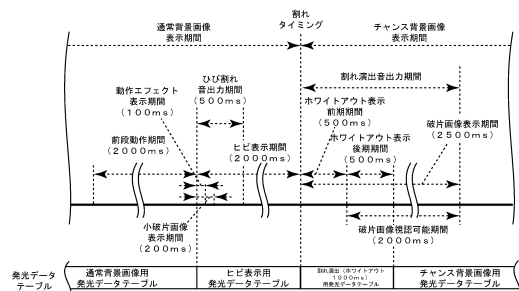
セリフ予告演出



【図 120】

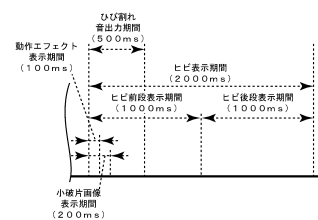
【图120】

(A) 背景変化演出 A (成功パターン)



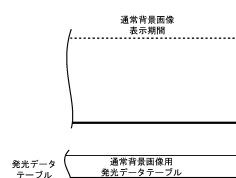
30

(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



40

(C) 背景変化演出A (失敗パターン)

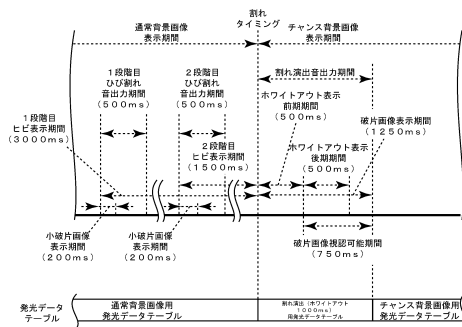


50

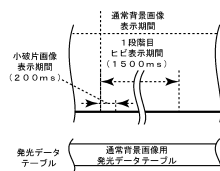
【図 1 2 1】

【図121】

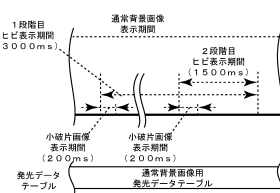
(A) 背景変化演出 B (成功パターン)



(B) 背景変化演出B (失敗パターン1)



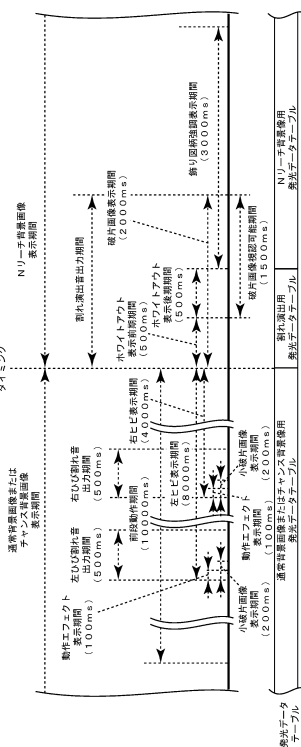
(C) 背景変化演出B (失敗パターン2)



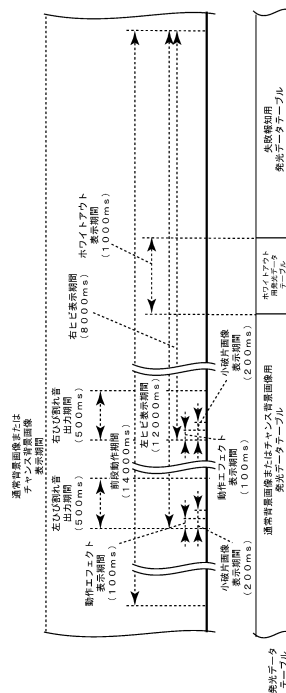
【図 1 2 3】

【图123】

(A) リーチ示唆演出 (成功パターン)



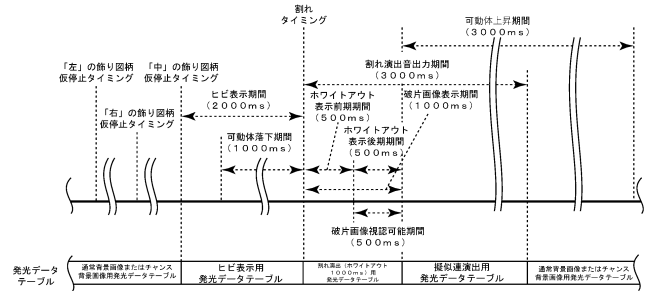
(B) リーチ示唆演出 (失敗パターン)



【図 1 2 2】

【图122】

擬似連演出



10

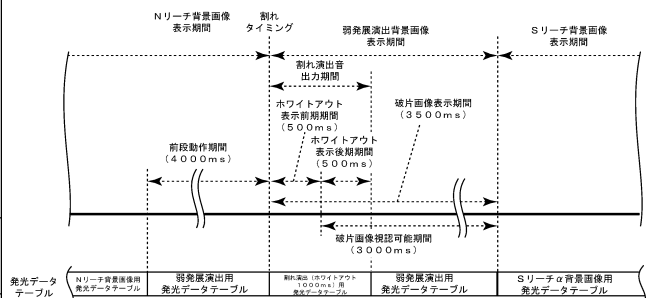
通常背景画像またはチャンス背景画像用
発光データテーブル

20

【図 1 2 4】

【图124】

弱発展演出



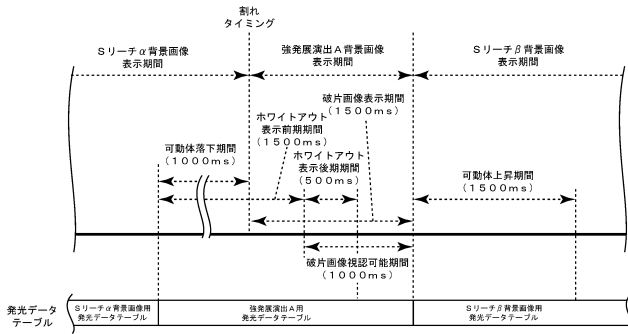
30

40

【図 125】

【図125】

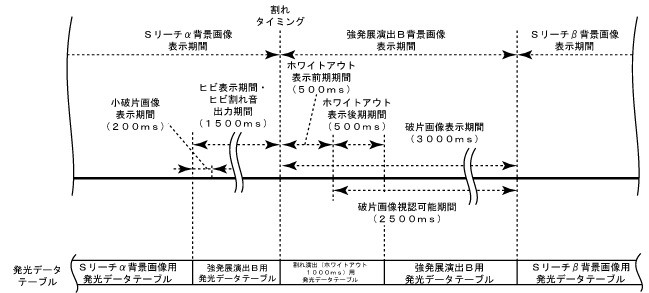
強発展演出A



【図 126】

【図126】

強発展演出B

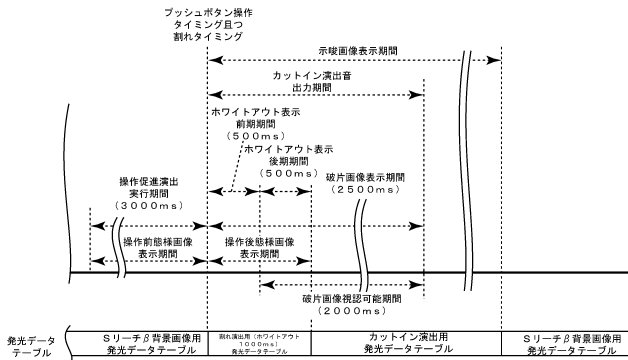


10

【図 127】

【図127】

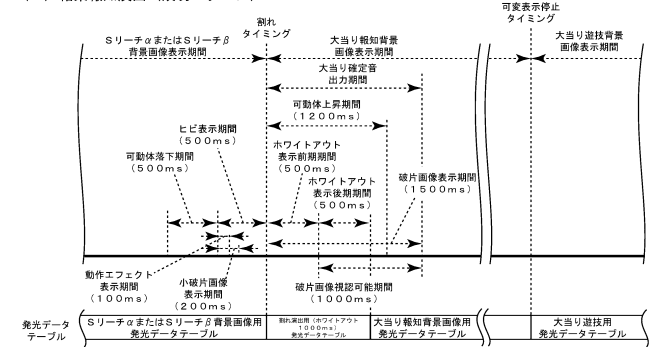
カットイン演出



【図 128】

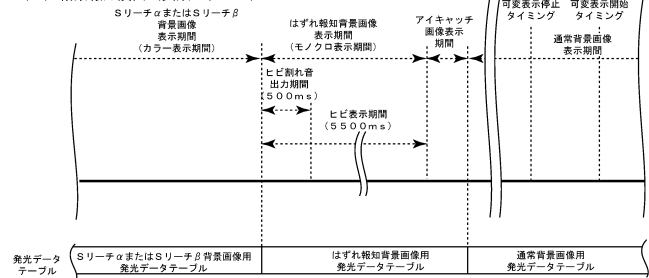
【図128】

(A) 結果報知演出 (成功パターン)



20

(B) 結果報知演出 (失敗パターン)



30

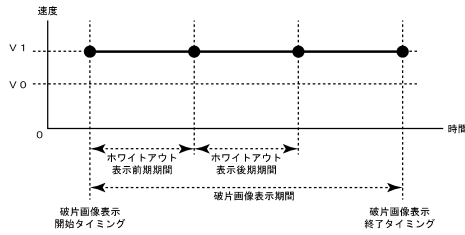
40

50

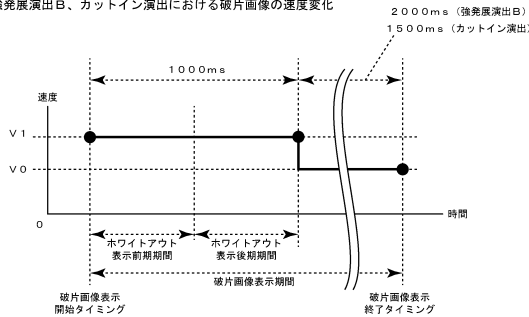
【圖 1 2 9】

【图129】

(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 130】

【図130】

割れパターン一覧			パラメータ									
割れパターン	液名	作用状態	ヒビ模様	割れ範囲	破断部位置	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	複製硬化 シリコン系 キャラクター	キャラクター		全体	透過	0	180°	10	5	30%	13	0.1
					透過	0	0°	90	3	0%	15	0.1 0.4
割れパターンB	複製硬化 シリコン系 キャラクター	無し		全体	透過	0	180°	60	7	30%	10	0.1
割れパターンC	複製硬化 シリコン系 キャラクター	可動床		全体	非透過	0	180°	0	5	30%	17	0.1
割れパターンD	複製硬化 シリコン系 キャラクター	無し		一部	透過	3	180°	0	5	30%	17	0.1
					透過							
割れパターンE	複製硬化 シリコン系 キャラクター	キャラクター		全体	非透過	5	180°	10	3	30%	15	0.4
割れパターンF	複製硬化 シリコン系 キャラクター	可動床		全体	透過	5	180°	0	5	30%	30	0.4
割れパターンG	複製硬化 シリコン系 キャラクター	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感を調整可能。重力なので一定ではなく加速度的に下方へ徐々に速くなる。

[illegible]

※-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きさが高速になる。

[illegible]

※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。

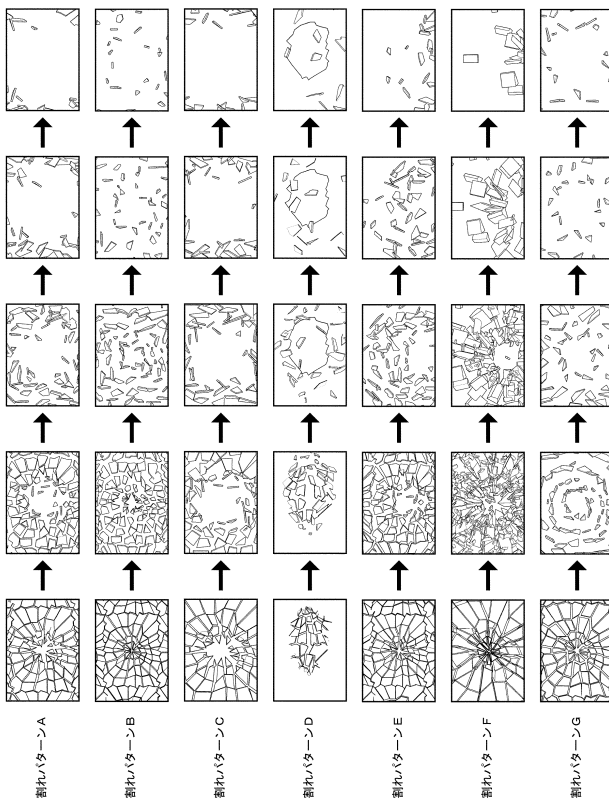
粘性・・・破片の動きに対する抵抗。値を大きくすると抵抗によって移動、回転のスピードが止まる時間が早まる。
また、粘着物に付着したように重力に列しても抵抗が適用されるため落下速度も遅くなる。

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。

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 131】

【図131】

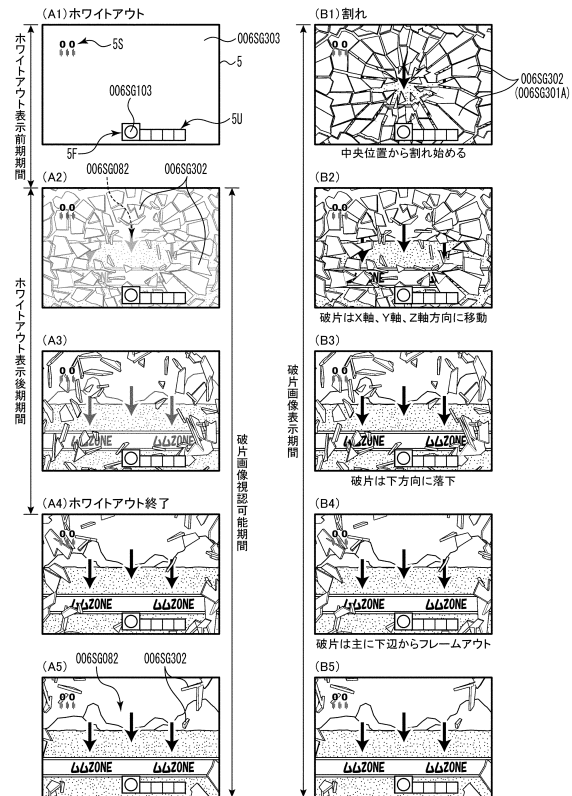


【図 1 3 2】

【図132】 割れパターンA[背景変化演出A]

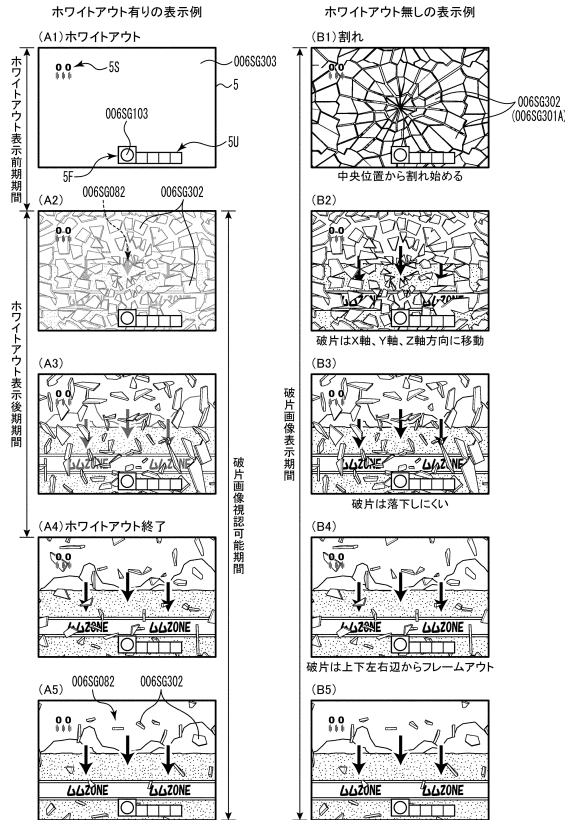
ホワイトアウト有りの表示例

ホワイトアウト無しの表示例



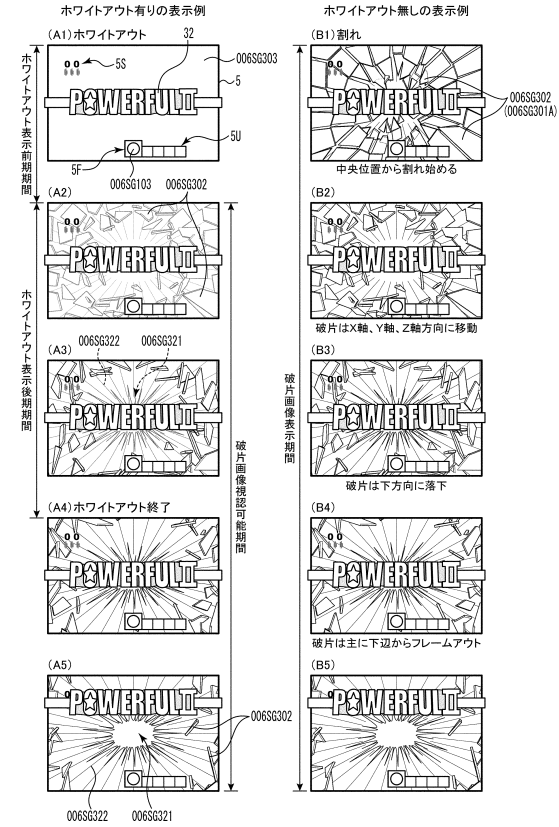
【図 133】

【図133】 割れパターンB[背景変化演出B]



【図 134】

【図134】 割れパターンC[擬似連演出]

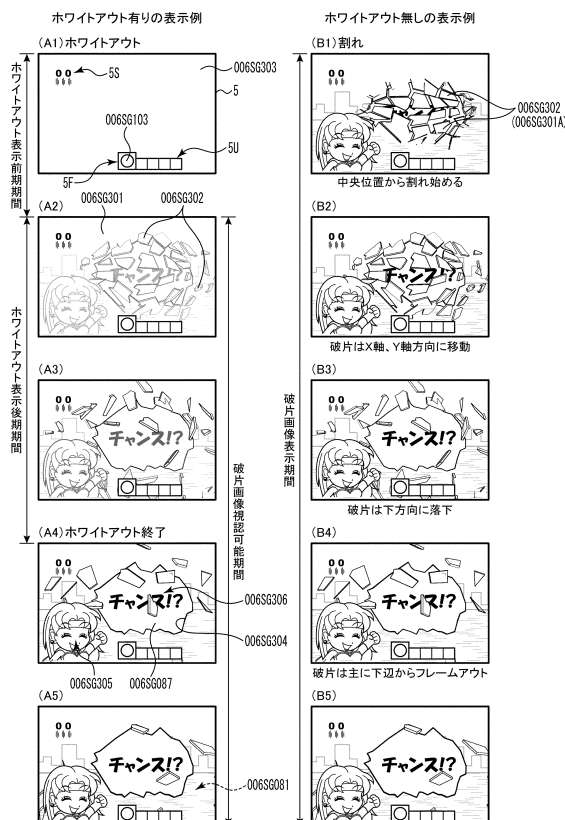


10

20

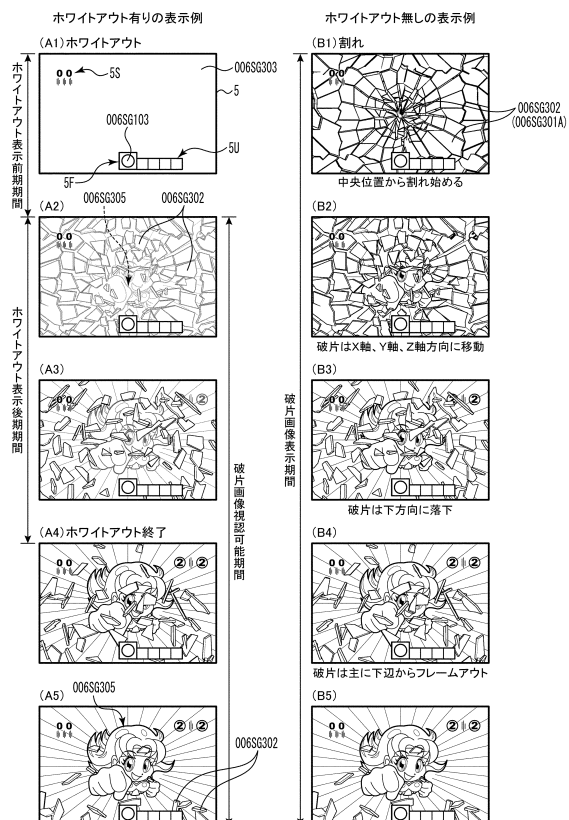
【図 135】

【図135】 割れパターンD[セリフ予告演出]



【図 136】

【図136】 割れパターンE[弱発展演出]



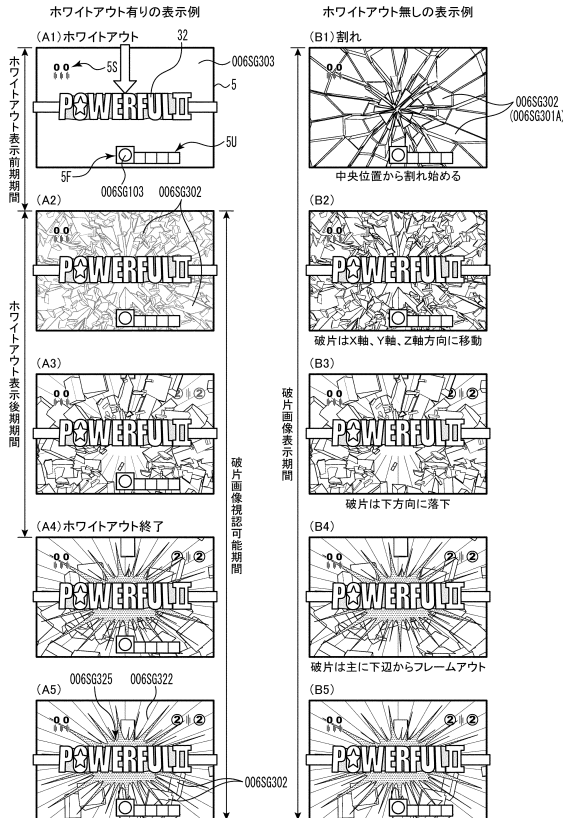
30

40

50

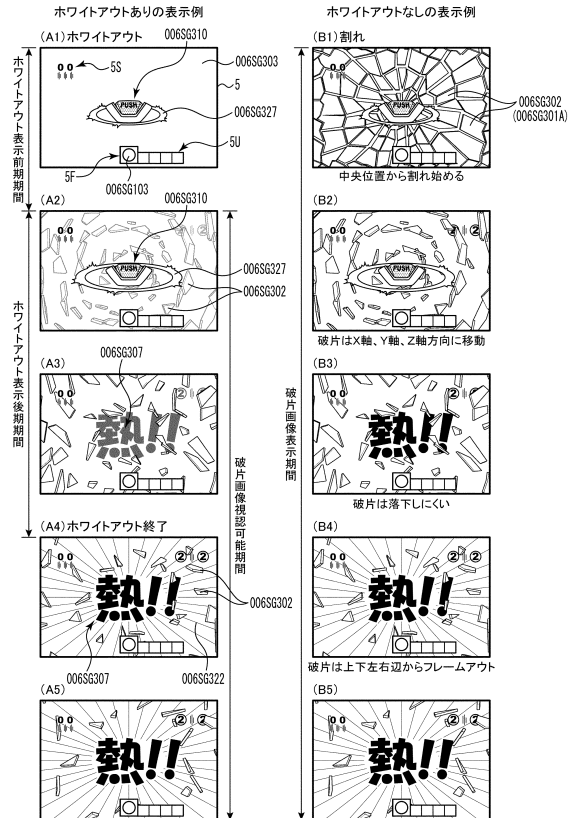
【図 137】

【図137】 割れパターンF[強発展演出A]



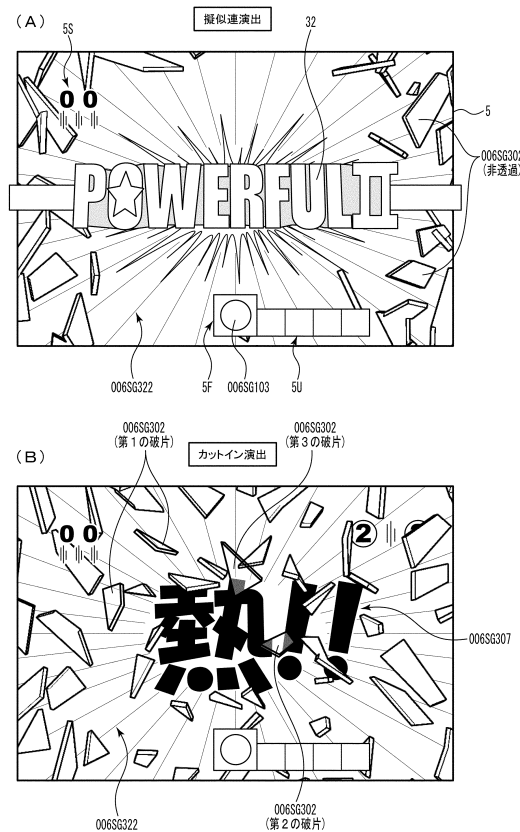
【圖 138】

【図138】 割れパターンG[カットイン演出]



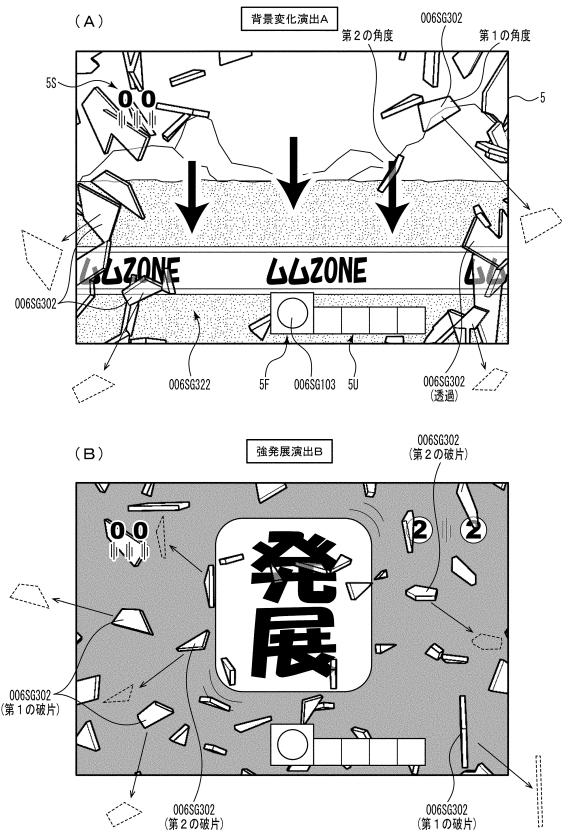
【図 139】

【图139】



【図 140】

【図140】



【図 1 4 1】

【図141】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	$V \times 1$	0	0
破片画像B	0	$V \times 1$	0
破片画像C	0	0	$V \times 1$
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像Z	$V \times 4$	$V \times 5$	$V \times 6$
⋮	⋮	⋮	⋮

※：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	$V \times 2$	0	0
破片画像B	0	$V \times 2$	0
破片画像C	0	0	$V \times 2$
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像Z	$V \times 7$	$V \times 8$	$V \times 9$
⋮	⋮	⋮	⋮

※：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

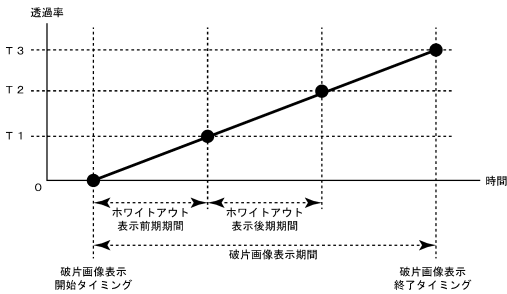
演出群X	第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出
演出群Y	強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出

表示開始から表示終了 までの期間	演出群Y>演出群X

【図 1 4 3】

【図143】変形例 3

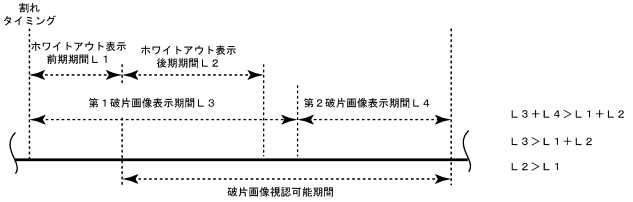
各演出において表示される破片の透過率



【図 1 4 2】

【図142】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

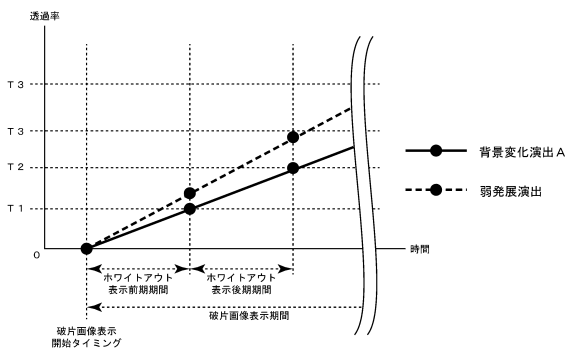
10

20

【図 1 4 4】

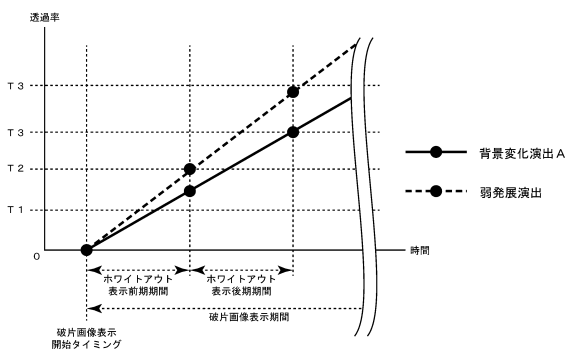
【図144】変形例 4

(A) 低ベース状態において表示される破片の透過率



30

(B) 高ベース状態において表示される破片の透過率

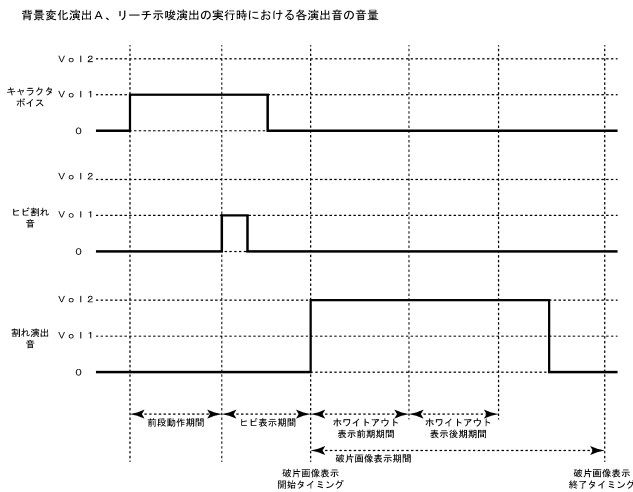


40

50

【図 1 4 5】

【図145】 変形例 5



【図 1 4 6】

【図146】 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	R 3
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	R 2
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)	R 1

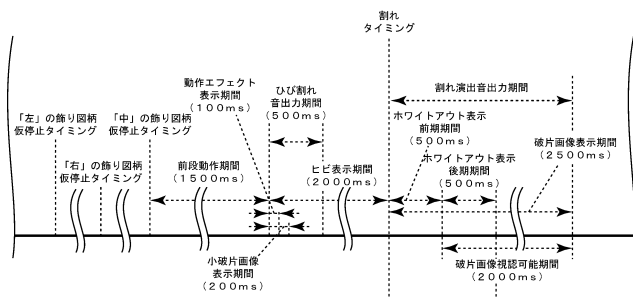
※ : R 3 > R 2 > R 1

10

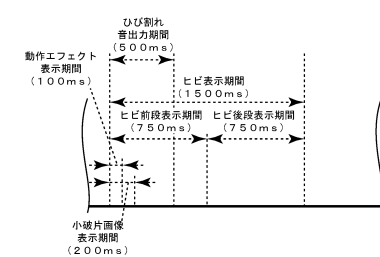
【図 1 4 7】

【図147】 変形例 7

(A) 擬似連演出



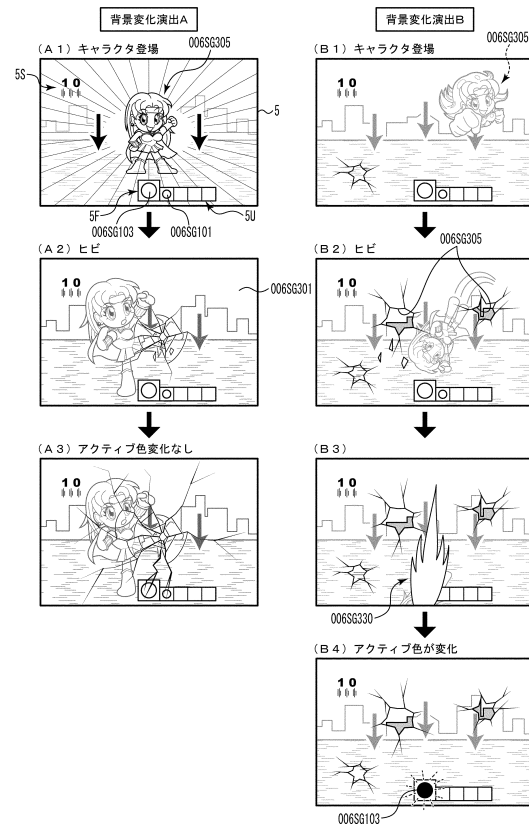
(B) 擬似連演出におけるヒビ表示期間詳細



【図 1 4 8】

【図148】

変形例 8



20

30

40

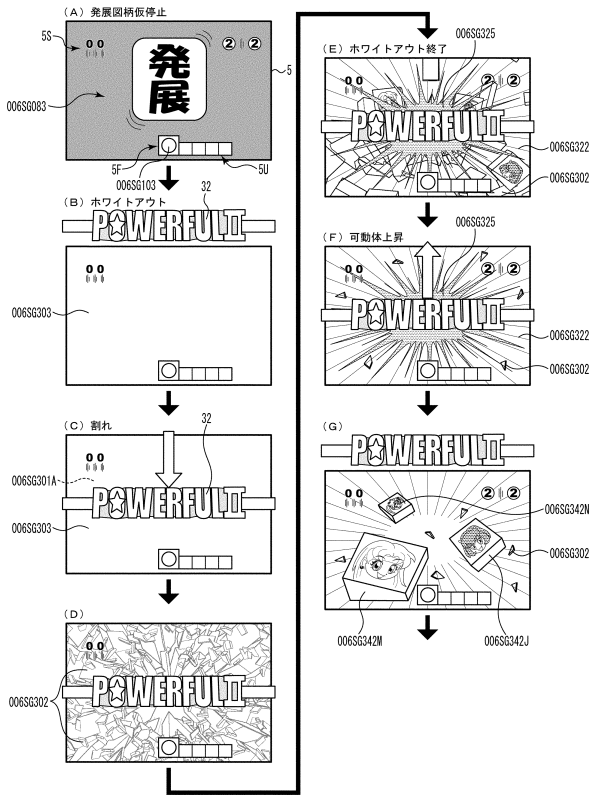
50

【図 1 4 9】

【図149】

変形例 9

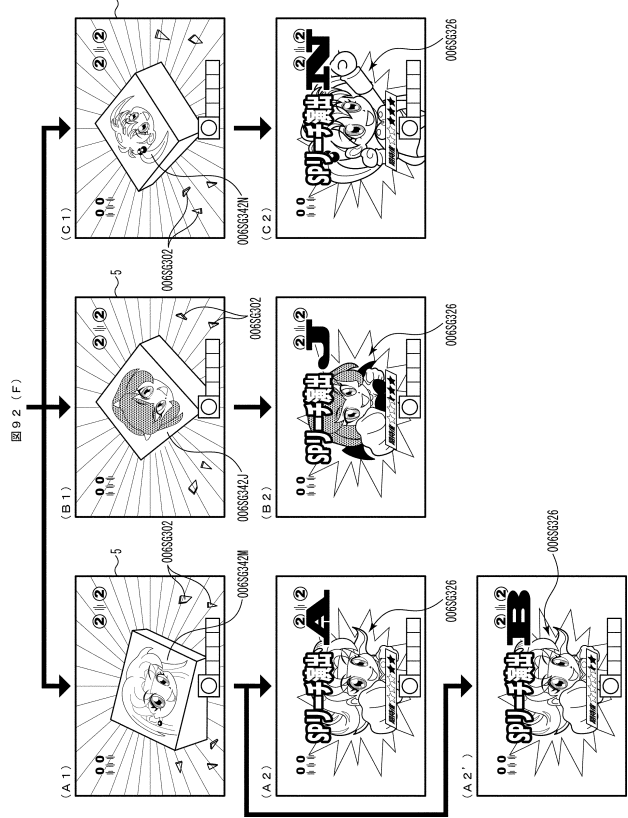
描像演出A



【図 1 5 0】

【図150】

変形例 9



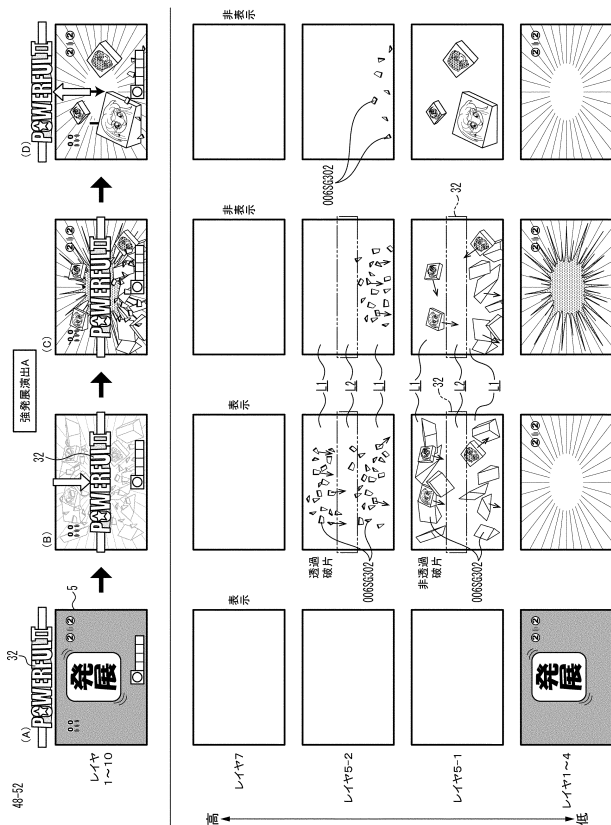
10

20

【図 1 5 1】

【図151】

変形例 10



30

40

50