

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7242589号
(P7242589)

(45)発行日 令和5年3月20日(2023.3.20)

(24)登録日 令和5年3月10日(2023.3.10)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全221頁)

(21)出願番号	特願2020-17545(P2020-17545)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年2月5日(2020.2.5)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-122458(P2021-122458 A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和3年8月30日(2021.8.30)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年5月18日(2022.5.18)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
			株式会社三共内
		審査官	中澤 真吾

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】
可変表示を実行可能であり、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つて、
動作可能に設けられた可動体と、
発光可能な発光手段と、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、
始動条件が成立したことに基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出と、前記発光手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記始動条件が成立したことに基づいて、前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段を前記特定発光演出に応じた態様にて発光させ、
前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する所定示唆演出と、を実行可能であり、
前記所定示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し、
前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が前記有利状態に制御される割合が高く、

前記演出実行手段は、可変表示の実行中に前記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るとともに、該示唆演出を実行しているときと該示唆演出を実行していないときとで前記特定発光演出を実行可能であって、

可変表示に対応する可変表示対応音と、前記示唆演出に対応する示唆演出対応音と、前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音と、を出力可能な音出力手段を更に備え、前記音出力手段は、

前記可変表示対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該可変表示対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能であり、

前記示唆演出対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該示唆演出対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能であり、

前記発光手段が前記特定発光演出に応じた態様にて発光する前に、前記特定発光演出対応音を出力可能であり、

前記特定発光演出に応じた発光態様は、前記示唆演出に対応して実行される発光態様よりも優先して発光可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、可動体の動作（演出動作）によって演出結果を報知可能となっており、該可動体の動作時には、画像表示部においてエフェクト画像（効果画像）の表示を行うことで可動体の動作を強調するものがある（例えば、特許文献1参照）。更に、従来の遊技機には、遊技機に設けられている発光手段を発光させることにより先読み予告（特定発光演出）を実行可能としているものがある（例えば、特許文献2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2013-99572号公報

特開2016-105941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、特許文献2に記載されている機能や構成を有する遊技機の商品性を高める余地があった。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段Aの遊技機は、

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

動作可能に設けられた可動体と、

発光可能な発光手段と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、

始動条件が成立したに基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出と、前記発光手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段は、

前記始動条件が成立したことに基づいて、前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段を前記特定発光演出に応じた態様にて発光させ、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する所定示唆演出と、を実行可能であり、

前記所定示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行される時の方が前記有利状態に制御される割合が高く、

前記演出実行手段は、可変表示の実行中に前記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るとともに、該示唆演出を実行しているときと該示唆演出を実行していないときとで前記特定発光演出を実行可能であって、

可変表示に対応する可変表示対応音と、前記示唆演出に対応する示唆演出対応音と、前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音と、を出力可能な音出力手段を更に備え、

前記音出力手段は、

前記可変表示対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該可変表示対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能であり、

前記示唆演出対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該示唆演出対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能であり、

前記発光手段が前記特定発光演出に応じた態様にて発光する前に、前記特定発光演出対応音を出力可能であり、

前記特定発光演出に応じた発光態様は、前記示唆演出に対応して実行される発光態様よりも優先して発光可能である、

ことを特徴としている。

また、手段1の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出Aや可動体動作演出B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出Aや可動体動作示唆演出B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し（例えば、図10-32～図10-35に示すように、可動体動作示唆演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示しない一方で、可動体動作演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示する部分）、

前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、該特定画像を徐々に拡大表示し（例えば、図10-32及び図10-34に示すように、スーパーリーチβ1のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタAを拡大表示していく部分と、スーパーリーチβ2のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタBを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタBを拡大表示していく部分）、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときは、該特定画像に対する効果画像を表示

10

20

30

40

50

可能であり（例えば、図10-32及び図10-34に示すように、拡大表示期間中に画像表示装置5においてエフェクト画像109SG005Xを表示する部分）、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチβ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチβ1の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像および前記効果画像の更新周期と異なる（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分）、

さらに、

発光可能な発光手段（例えば、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、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F）と、

可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能であり、

前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図11-28、図11-29（A）～図11-32（H）、図11-49（A）～図11-50（D）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させる部分）、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図11-24に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ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部分）、

前記発光手段は、第1発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F）と、該第1発光手段とは異なる第2発光手段（例えば、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）と、を含み、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第1期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第2期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図11-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T2にて点滅する部分）、

前記第2発光手段は、前記第1期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第2期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図11-28に示すように、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、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T0にて点滅する部分）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、効果画像によって特定画像の拡大表示や可動体の演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。さらに、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第１期間においては、第１発光手段だけではなく、第２発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。

【０００７】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段２に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開２００７－３８０１９号公報に示されているような、所定条件（遊技球の始動領域への進入）が成立したことに基づいて、該所定条件の成立に基づく特定表示（保留表示やアクティブ表示）を表示手段に表示するとともに、該所定条件の成立に基づく可変表示を対象として、該可変表示の開始前から有利状態に制御されることを示唆する先読み予告を実行可能なものがある。更に、従来の遊技機には、遊技機に設けられている発光手段を発光させることにより先読み予告（特定発光演出）を実行可能としているものがある

【０００８】

しかしながら、特定表示の表示が開始されるタイミングと特定発光演出が開始されるタイミングによっては、特定発光演出の対象である特定表示を遊技者が認識し難くなってしまうことが考えられる。

【０００９】

この発明は、このような問題点に着目してなされたもので、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くできる遊技機を提供することを目的とする。

【００１０】

手段２の遊技機は、

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

発光可能な発光手段（例えば、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、入賞時フラッシュ用ランプ１３５SG009F）と、

可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図１１－２８、図１１－２９（A）～図１１－３２（H）、図１１－４９（A）～図１１－５０（D）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ１３５SG009Fを点灯させる部分）、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図１１－２４に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記発光手段は、第１発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ１３５SG009F）と、該第１発光手段とは異なる第２発光手段（例えば、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）と、を含み、

前記第１発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第１期

10

20

30

40

50

間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第２期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図１１－２８に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅する部分）、

前記第２発光手段は、前記第１期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第２期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図１１－２８に示すように、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、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度Ｃ１且つ周期Ｔ１にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度Ｃ２且つ周期Ｔ０にて点滅する部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第１期間においては、第１発光手段だけではなく、第２発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。

【００１１】

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】

【００１２】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図８】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９】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１０－１】パチンコ遊技機の正面図である。

【図１０－２】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１０－３】可動体ユニットの概略図である。

【図１０－４】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図１０－５】各乱数を示す説明図である。

【図１０－６】（Ａ）は、表示結果判定テーブル１を示す説明図であり、（Ｂ）は、表示結果判定テーブル２を示す説明図である。

【図１０－７】（Ａ）は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、（Ｂ）は、各種大当りの内容を示す図である。

【図１０－８】変動パターンを例示する図である。

【図１０－９】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図１０－１０】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図１０－１１】（Ａ）は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、（Ｂ）は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。

【図１０－１２】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０－１３】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

- 【図10-14】 コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-15】 先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-16】 先読予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。
- 【図10-17】 第1保留記憶表示エリア及び第2保留記憶表示エリアの更新例を示す図である。
- 【図10-18】 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10-19】 可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-20】 可変表示制御タイマと可動体制御タイマの説明図である。
- 【図10-21】 スーパーリーチ α 1大当り、スーパーリーチ α 2大当りの可変表示におけるタイミングチャートである。
- 【図10-22】 スーパーリーチ α 1はずれ、スーパーリーチ α 2はずれの可変表示におけるタイミングチャートである。
- 【図10-23】 スーパーリーチ β 1大当り、スーパーリーチ β 2大当りの可変表示におけるタイミングチャートである。
- 【図10-24】 スーパーリーチ β 1はずれ、スーパーリーチ β 2はずれの可変表示におけるタイミングチャートである。
- 【図10-25】 各拡大表示期間における可動体示唆動作の有無と画像拡大率を示す図である。
- 【図10-26】 (A)は各可動体動作示唆演出の演出態様を示す図であり、(B)は各可動体動作演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-27】 画像表示装置におけるリーチ演出までの演出態様を示す図である。
- 【図10-28】 画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-29】 画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-30】 画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-31】 画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-32】 画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-33】 画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-34】 画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-35】 画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-36】 変形例での画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図10-37】 変形例での画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
- 【図11-1】 パチンコ遊技機の正面図である。
- 【図11-2】 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11-3】 画像表示装置の正面図である。
- 【図11-4】 (A), (B)は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図11-5】 各乱数を示す説明図である。
- 【図11-6】 (A)は、表示結果判定テーブル1を示す説明図であり、(B)は、表示結果判定テーブル2を示す説明図である。
- 【図11-7】 (A)は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、各種大当りの内容を示す図である。
- 【図11-8】 変動パターンを例示する図である。
- 【図11-9】 可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
- 【図11-10】 遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図11-11】 (A)は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B)は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図であり、(C)はアクティブ表示バッファの構成例を示す図である。
- 【図11-12】 始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-13】 入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-14】 コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-15】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 6】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 1 7】先読予告としての保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。

【図 1 1 - 1 8】特定表示開始演出実行処理の一例を示すフローチャートの一部である。

【図 1 1 - 1 9】特定表示開始演出 A の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 2 0】特定表示開始演出 B の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 2 1】入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 2】入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 3】前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出態様を示す説明図である。

10

【図 1 1 - 2 4】入賞時フラッシュ演出の実行割合を示す図である。

【図 1 1 - 2 5】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 6】(A) は遊技効果ランプが高輝度 (C 1) で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図であり、(B) は遊技効果ランプが消灯している状態のパチンコ遊技機の正面図である。

【図 1 1 - 2 7】遊技効果ランプが低輝度 (C 2) で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図と、遊技効果ランプが低輝度で点灯している状態における遊技効果ランプの発光態様の遷移を示すパチンコ遊技機の正面図である。

【図 1 1 - 2 8】入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。

20

【図 1 1 - 2 9】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 0】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 1】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 2】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

30

【図 1 1 - 3 3】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 4】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 5】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 6】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 7】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

40

【図 1 1 - 3 8】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 3 9】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 0】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 1】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 4 2】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

50

【図 1 1 - 6 7】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-68】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-69】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。

【図11-70】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-71】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

10

【図11-72】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-73】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-74】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-75】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-76】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

20

【図11-77】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-78】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-79】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-80】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-81】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

30

【図11-82】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-83】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-84】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-85】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-86】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

40

【図11-87】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-88】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-89】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-90】変形例における入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示、可動体の動作のタイミングを示すタイミングチャートである。

【図11-91】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態

50

様を示す図である。

【図 1 1 - 9 2】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 9 3】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 11-94】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 9 5】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 9 6】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 9 7】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 9 8】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 9 9】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 11-100】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 11-101】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 11-102】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 11-103】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 11-104】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 11-105】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 0 6】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 0 7】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 0 8】変形例における入賞時フラッシュ用ランプとシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。

【図 11-109】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 1 0】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 1 1】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 1 2】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 1 3】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 1 4】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 1 5】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 1 6】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出

態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 1 7】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 1 8】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 1 9】変形例における入賞時フラッシュ用ランプと可動体の動作のタイミングを示すタイミングチャートと、入賞時フラッシュ用ランプの発光態様が変化するタイミングの決定割合を示す図である。

【図 1 1 - 1 2 0】変形例における保留表示・アクティブ表示の表示態様と各表示居態様の示唆内容及び入賞時フラッシュ演出実行決定時における選択割合を示す図である。

10

【図 1 1 - 1 2 1】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 2 2】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 2 3】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 2 4】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 2 5】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

20

【図 1 1 - 1 2 6】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 2 7】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 2 8】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 2 9】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図 1 1 - 1 3 0】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

30

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 3】

（基本説明）

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

【0 0 1 4】

〔形態〕

形態 1 の遊技機は、

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

40

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 - 1 9 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記

50

特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し（例えば、図10-32～図10-35に示すように、可動体動作示唆演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示しない一方で、可動体動作演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示する部分）、

前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、該特定画像を徐々に拡大表示し（例えば、図10-32及び図10-34に示すように、スーパーリーチβ1のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタAを拡大表示していく部分と、スーパーリーチβ2のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタBを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタBを拡大表示していく部分）、

10

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときは、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり（例えば、図10-32及び図10-34に示すように、拡大表示期間中に画像表示装置5においてエフェクト画像109SG005Xを表示する部分）、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチβ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチβ1の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

20

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像および前記効果画像の更新周期と異なる（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、効果画像によって特定画像の拡大表示や可動体の演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0015】

形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記拡大表示における拡大速度が、該拡大表示における第1タイミングと該第1タイミングよりも後の第2タイミングとで異なり（例えば、図10-21～図10-24に示すように、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とで拡大速度が異なる部分）、

30

前記示唆演出における前記可動体の動作速度は、前記第1タイミングと前記第2タイミングとで同一である（例えば、図10-21～図10-24に示すように、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とで可動体109SG401の動作速度が同一である部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、拡大表示の演出効果を向上できるとともに、可動体の動作に関する制御負荷を低減できる。

【0016】

形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

40

前記第2タイミングの後において前記特定画像が拡大しない非拡大期間（例えば、図10-21～図10-24に示すように、拡大表示期間の終了タイミングから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間）を有し、

前記非拡大期間における表示態様は、該非拡大期間となる直前における表示態様と異なる（例えば、変形例109SG-2として、拡大表示期間終了後は、画像表示装置5において特定の演出の表示やエフェクト画像の表示等を行うことで、拡大表示期間終了直前における画像表示装置5での画像の表示態様と異ならせる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非拡大期間であることを認識し易くできる。

【0017】

50

形態４の遊技機は、形態２または形態３に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記可動体の繰り返し動作が終了した後においても前記特定画像を徐々に拡大表示可能であって（例えば、図１０－２１～図１０－２４に示す第３拡大表示期間において拡大表示を実行する部分）、

前記第２タイミングの拡大速度は、前記第１タイミングの拡大速度よりも遅く（例えば、図１０－２１～図１０－２４に示すように、第２拡大表示期間は第１拡大表示期間よりも拡大速度が遅い部分）、

前記可動体の繰り返し動作が終了した後における前記拡大表示の拡大速度は、前記第２タイミングの拡大速度よりも遅い速度である（例えば、図１０－２１～図１０－２４に示すように、第３拡大表示期間は第２拡大表示期間よりも拡大速度が遅い部分）

この特徴によれば、可動体の繰り返し動作が終了しても特定画像の拡大表示が継続されるので、遊技興趣を向上できる。

【００１８】

形態５の遊技機は、形態１～形態４に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

有利状態に制御されることを予告する予告演出（例えば、先読み予告演出）を実行可能であって、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときには前記予告演出の実行を制限する（例えば、図１０－２１～図１０－２４に示すように、拡大表示期間を含むリーチ演出中は先読み予告演出の実行を制限する部分）

ことを特徴とする手段１～手段４のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、予告演出の実行によって特定画像への遊技者の注目が低下してしまうことを防ぐことができる。

【００１９】

形態６の遊技機は、形態１～形態５に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記示唆演出において前記可動体を動作させるときと前記特定演出において前記可動体を動作させるときとで前記特定画像の視認性が異なる（例えば、図１０－３２及び図１０－３４に示すように、可動体動作示唆演出Ｂの実行中は遊技者がリーチ演出を視認可能であるが、図１０－３３及び図１０－３５に示すように、可動体動作演出Ｂの実行中は、画像表示装置５において爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂが表示されることによってリーチ演出の視認性が低下する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作状態に応じて特定画像の視認性が変化するので、示唆演出の動作であるのか特定演出の動作であるのかを解り易くできるとともに、可動体と特定画像との注目度合いを調整できる。

【００２０】

形態７の遊技機は、形態１～形態６に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記可動体に対する第１効果画像と前記特定画像に対する第２効果画像とを表示可能であって（例えば、変形例１０９ＳＧ－３において、画像表示装置５では、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能な部分）、

前記第１効果画像と前記第２効果画像の大きさが異なる（例えば、変形例１０９ＳＧ－３において、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との大きさを異ならせる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体と特定画像との違いに対応した適切な大きさの効果画像を表示できる。

【００２１】

形態８の遊技機は、形態１～形態７に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記可動体に対する第１効果画像と前記特定画像に対する第２効

10

20

30

40

50

果画像とを表示可能であって（例えば、変形例 109SG-3 において、画像表示装置 5 では、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 109SG005B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能な部分）、

前記第 1 効果画像の画像透過度と前記第 2 効果画像の画像透過度とが異なる（例えば、変形例 109SG-3 において、可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像 109SG005B とバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との画像透過度を異ならせる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体と特定画像との違いに対応した適切な画像透過度の効果画像を表示できる。

【0022】

形態 9 の遊技機は、

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、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10-19 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図 10-32 及び図 10-34 に示すように、スーパーリーチ β 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、スーパーリーチ β 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を表示する部分）、

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ（例えば、図 10-21 及び図 10-23 に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間 T3 前に可動体動作示唆演出を終了する部分）、

前記所定期間の前後で、異なる種類の演出音を出力可能であり（例えば、図 10-21 及び図 10-23 に示すように、可動体動作示唆演出の実行中は、スピーカ 8L、8R から BGM、SE、動作示唆音を出力する一方で、可動体動作演出の実行中はスピーカ 8L、8R から BGM、SE、大当り報知音を出力する部分）、

前記所定期間となる直前において出力されていた演出音の種類よりも前記所定期間中における演出音の種類の方が少なく（例えば、図 10-21 及び図 10-23 に示すように、期間 T3 中は、スピーカ 8L、8R から SE のみが出力される部分）、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図 10-9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ β 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ β 1 の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる（例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の移動制御周期は 1ms であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 33ms である部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が動作してしない所定期間の前後において演出音の種類が変化していることを認識し易くできる。

10

20

30

40

50

【0023】

形態10の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出Aや可動体動作演出B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出Aや可動体動作示唆演出B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図10-32及び図10-34に示すように、スーパーリーチβ1のリーチ演出中であれば味方キャラクターBと敵キャラクターAとを表示し、スーパーリーチβ2のリーチ演出中であれば味方キャラクターBと敵キャラクターBを表示する部分）、

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ（例えば、図10-21及び図10-23に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間T3前に可動体動作示唆演出を終了する部分）、

前記所定期間は、前記可動体に繰り返し動作させる1の単位動作の実行期間よりも長い期間であって、前記示唆演出において前記可動体を繰り返し動作させる期間よりも短い期間であり（例えば、図10-21～図10-24に示すように、期間T3は、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での1回の往復移動に要する期間T1よりも長い期間である部分）、

前記特定演出における前記可動体の動作期間は、前記示唆演出において前記可動体を繰り返し動作させる期間よりも長い期間であり（例えば、図10-21～図10-24に示すように、期間T3は、可動体動作示唆演出を実行する期間T2よりも短い期間である部分）、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクターBと敵キャラクターBが表示されるスーパーリーチβ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクターBと敵キャラクターAが表示されるスーパーリーチβ1の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出における動作が示唆演出における動作と誤認されてしまうことを防ぐことができるとともに、示唆の期間が示唆対象の特定演出における可動体の動作期間よりも長くなってしまふことによる興趣の低下も防ぐことができる。

【0024】

形態11の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10-19 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図 10-32 及び図 10-34 に示すように、スーパーリーチ β 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、スーパーリーチ β 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を表示する部分）、

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ（例えば、図 10-21 及び図 10-23 に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間 T 3 前に可動体動作示唆演出を終了する部分）、

前記所定期間中において少なくとも背景画像の視認性が低い第 1 低視認状態とし（例えば、変形例 109SG-4 として、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間では、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を拡大表示期間が終了するよりも前よりも低い第 1 低視認状態とする部分）、

前記所定期間後に前記可動体に動作を開始させるときには前記第 1 低視認状態よりも視認性がさらに低い第 2 低視認状態とし（例えば、変形例 109SG04 として、画像表示装置 5 におけるコントラストや輝度を前記第 1 低視認状態から更に低い第 2 低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性をより一層低下させる部分）、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図 10-9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ β 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ β 1 の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる（例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の移動制御周期は 1ms であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 33ms である部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定期間であることを認識しやすくとともに、特定演出における可動体の動作への注目を高めることができる。

【0025】

形態 12 に記載の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10-19 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときと、前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、前記示唆演出の実行中に前記特定画像を徐々に拡大表示可能であり（例えば、図10-32及び図10-34に示すように、スーパーリーチβ1のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタAを拡大表示していく部分と、スーパーリーチβ2のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタBを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタBを拡大表示していく部分）、

前記特定演出における前記可動体に動作を開始させるタイミングよりも所定期間前に前記示唆演出における前記可動体の動作を終了させ（例えば、図10-21及び図10-23に示すように、可動体動作演出の実行開始よりも期間T3前に可動体動作示唆演出を終了する部分）、

10

前記特定画像を徐々に拡大表示する前に前記可動体の動作を開始させ（例えば、変形例109SG-1に示すように、味方キャラクタと敵キャラクタの拡大表示を開始するよりも前のタイミングから可動体動作示唆演出を実行する部分）、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチβ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチβ1の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

20

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定期間であることを認識しやすくとともに、示唆演出における可動体の繰り返し動作への注目を高めることができる。

【0026】

形態13の遊技機は、形態9～形態12のいずれかに記載の遊技機であって、

30

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、可動体LED109SG495）を有し、

前記演出実行手段は、前記所定期間において前記発光部を非発光状態に制御する（例えば、図10-21～図10-24に示すように、第3拡大表示期間の終了から可動体動作演出またははずれ報知演出の開始までの期間において可動体LED109SG495を消灯する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が動作していない所定期間であることを認識し易くできる。

【0027】

形態14の遊技機は、形態1～形態13に記載の遊技機であって、

40

前記可動体は、第1可動体（例えば、第1可動体109SG401）と該第1可動体とは個別に動作可能な第2可動体（例えば、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402R）とを含み、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出の繰り返し動作においては前記第1可動体または前記第2可動体のいずれか一方のみを動作させ（例えば、図10-32及び図10-34に示すように、可動体動作示唆演出Bでは、第1可動体109SG401のみを動作させる部分）、

前記特定演出の動作においては、前記第1可動体と前記第2可動体との双方を動作させる（例えば、図10-33及び図10-35に示すように、可動体動作演出Bでは、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの全てを動作させる部分）

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作が、示唆演出の動作であるのか特定演出の動作であるのかを区別し易くできる。

【0028】

形態15の遊技機は、形態1～形態14に記載の遊技機であって、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、可動体LED109SG495）を有し、
前記演出実行手段は、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときにおいては前記発光部を第1輝度にて発光させ（例えば、図10-21～図10-24に示すように、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間では可動体LED109SG495を輝度C1にて発光させる部分）、

10

前記特定演出において少なくとも演出結果が報知される期間においては前記発光部を前記第1輝度よりも高輝度の第2輝度にて発光させる（例えば、図10-21及び図10-23に示すように、可動体動作演出の実行中は可動体LED109SG495を輝度C1よりも高輝度である輝度C2にて発光させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出結果が示される期間であることを認識し易くなるとともに、該期間の興趣も向上できる。

【0029】

形態16の遊技機は、

20

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、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出Aや可動体動作演出B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出Aや可動体動作示唆演出B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

30

前記演出実行手段は、

前記特定演出を実行しているときと、前記示唆演出を実行しているとき特定画像を表示するとともに、前記示唆演出の実行中に前記特定画像を徐々に拡大表示可能であり、（例えば、図10-32及び図10-34に示すように、スーパーリーチβ1のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタAを拡大表示していく部分と、スーパーリーチβ2のリーチ演出中であれば味方キャラクタBと敵キャラクタBを表示し、これら味方キャラクタBと敵キャラクタBを拡大表示していく部分）

前記示唆演出において前記可動体を動作させているときに、前記特定演出において、前記可動体を動作させているときに表示される演出画像とは異なる種類の演出画像を表示可能であって（例えば、変形例109SG-5として、可動体動作演出の実行中と可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置5において異なる演出画像を表示する部分）、

40

前記示唆演出において、前記可動体を動作させているときに表示される演出画像の種類数は、前記特定演出において前記可動体を動作させているときに表示される演出画像の種類数よりも多く（例えば、変形例109SG-5として、可動体動作示唆演出の実行中に画像表示装置5にて表示される演出画像の種類数を、可動体動作演出の実行中に画像表示装置5にて表示される演出画像の種類数よりも多くする部分）、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ

50

Bと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチβ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチβ1の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる(例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作が繰り返される示唆演出時において、多種類の演出画像が表示されるようになるので、示唆演出時における興趣を向上できる。

10

【0030】

形態17の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体(例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R)と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出(例えば、可動体動作演出Aや可動体動作演出B)と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出(例えば、可動体動作示唆演出Aや可動体動作示唆演出B)と、を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、を備え、

20

前記演出実行手段は、

前記示唆演出において、前記可動体の動作に対応した示唆動作対応画像を表示可能であり(例えば、変形例109SG-6として、可動体動作示唆演出の実行中は、画像表示装置5において該可動体動作示唆演出に対応する可動体動作示唆演出対応画像を表示する部分)、

前記特定演出において、前記可動体の動作に対応した演出動作対応画像を表示可能であり(例えば、変形例109SG-6として、可動体動作演出の実行中は、画像表示装置5において該可動体動作演出に対応する可動体動作演出対応画像として、前記可動体動作示唆演出対応画像とは異なる画像を表示する部分)、

30

前記示唆動作対応画像が表示される期間は、前記演出動作対応画像が表示される期間と異なり(例えば、変形例109SG-6として、可動体動作示唆演出対応画像の表示期間と可動体動作演出対応画像の表示期間を異ならせる部分)、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり(例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチβ2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチβ1の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分)、

40

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像の更新周期と異なる(例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆動作対応画像と演出動作対応画像の表示期間を、可動体の各動作に対応した期間とすることができる。

【0031】

形態18の遊技機は、形態17に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記演出動作対応画像を表示するときには、視認性を低下させた

50

低視認状態に制御する（例えば、変形例１０９ＳＧ－６として、画像表示装置５において可動体動作演出対応画像を表示するとき、画像表示装置５のコントラストや輝度を低下させることによって、可動体動作演出対応画像の視認性を低下させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出において動作する可動体への注目を高めることができる。

【００３２】

形態１９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、

前記演出実行手段は、

前記示唆動作対応画像を表示する期間においては該示唆動作対応画像に対応する示唆動作対応音を出力可能であり（例えば、変形例１０９ＳＧ－６として、画像表示装置５において可動体動作示唆演出対応画像を表示するときは、スピーカ８Ｌ８Ｒから該可動体動作示唆演出対応画像に対応する可動体動作示唆演出対応音を出力する部分）、

前記演出動作対応画像を表示する期間においては前記示唆動作対応音とは異なる演出音であって前記演出動作対応画像に対応する演出動作対応音を出力可能である（例えば、変形例１０９ＳＧ－６として、画像表示装置５において可動体動作演出対応画像を表示するときは、スピーカ８Ｌ８Ｒから該可動体動作演出対応画像に対応する可動体動作演出対応音を出力する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示される各対応画像に応じた音を出力することができる。

【００３３】

形態２０の遊技機は、形態１７～形態１９のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出における前記可動体の動作開始タイミングよりも前に前記演出動作対応画像を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出における可動体の動作が開始されることへの期待感を高めることができるとともに、該可動体の動作への注目もより高めることができる。

【００３４】

形態２１の遊技機は、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒ）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出Ａ）と、前記特定演出が実行されるよりも前に特別画像を表示することによって該可動体を動作させることなく前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、画像表示装置５において、速度Ｖ１にて複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ１にて可動体１０９ＳＧ４０１に向けて移動する可動体動作示唆演出Ａ）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０－１９に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出において、前記特別画像を第１速度で前記可動体へ近接させる態様にて表示し（例えば、図１０－２８及び図１０－３０に示すように、可動体動作演出Ａの実行時は、画像表示装置５において、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ１にて第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて移動するように表示される部分）、

前記特定演出において、前記特別画像を前記可動体から前記第１速度よりも速い第２速度にて離間する態様にて表示し（例えば、図１０－２９及び図１０－３１に示すように、可動体動作演出Ａの実行時は、画像表示装置５において、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ２にて第１可動体１０９ＳＧ４０１から画像表示装置５の端縁に向けて移動するように表示される部分）、

10

20

30

40

50

前記特別画像の表示期間においては、少なくとも背景画像を視認性の低い低視認状態にて表示し（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作示唆演出Aの実行中は、味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像が第1拡大表示期間以前よりも低コントラストで表示される部分）、

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、スーパーリーチ $\alpha 1$ のリーチ演出中であれば味方キャラクタAと敵キャラクタAとを表示し、スーパーリーチ $\alpha 2$ のリーチ演出中であれば味方キャラクタAと敵キャラクタBを表示する部分）、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチ $\beta 2$ の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチ $\beta 1$ の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特別画像の更新周期と異なる（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像を目立たせることができるとともに、該特別画像の移動によって可動体に注目させることができるため、可動体の動作による演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0035】

形態22の遊技機は、

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、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出A）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体に第1速度にて徐々に近接する特別画像を表示することによって該可動体を動作させることなく前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、画像表示装置5において、速度V1にて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて可動体109SG401に向けて移動する可動体動作示唆演出A）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出において、前記特別画像を第1速度で繰り返し作用させる態様にて表示し（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5において、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて第1可動体109SG401に向けて移動するように表示される部分）、

前記特定演出において、前記特別画像を前記可動体から前記第1速度よりも速い第2速度にて離間する態様にて表示し（例えば、図10-29及び図10-31に示すように、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5において、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて第1可動体109SG401から画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示される部分）、

前記特別画像の表示期間においては、該特別画像以外の演出画像を視認性の低い低視認状態にて表示し（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作示唆演出Aの実行中は、味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像が第1拡大表示期間以前よりも低コントラストで表示される部分）、

10

20

30

40

50

前記特定演出を実行しているときに、特定画像を表示可能であり（例えば、図10-28及び図10-30に示すように、スーパーリーチ α 1のリーチ演出中であれば味方キャラクタAと敵キャラクタAとを表示し、スーパーリーチ β 2のリーチ演出中であれば味方キャラクタAと敵キャラクタBを表示する部分）、

前記特定画像は第1特定画像と該第1特定画像とは異なる第2特定画像とを含み、前記第1特定画像が表示されるときと前記第2特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図10-9に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタBが表示されるスーパーリーチ β 2の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタBと敵キャラクタAが表示されるスーパーリーチ β 1の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特別画像の更新周期と異なる（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御周期は1msであるのに対して、画像表示装置5に表示される演出画像の更新周期は33msである部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像を目立たせることができるとともに、該特別画像の移動によって可動体に注目させることができるため、可動体の動作による演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0036】

形態23の遊技機は、形態21または形態22に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出における前記可動体の動作開始タイミング直前の所定期間においては前記特別画像を非表示とする（図10-28（F）及び図10-30（F）に示すように、可動体動作演出Aまたははずれ報知演出の実行前は、画像表示装置5において星型のエフェクト画像109SG005Sを表示しない部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像が非表示とされることで、可動体の動作が開始されることを認識し易くできる。

【0037】

形態24の遊技機は、形態21～形態23のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1速度は所定範囲の速度であって、該所定範囲内において前記特別画像の近接に応じて前記第1速度が変化し（例えば、変形例109SG-7に示すように、速度V1を所定の範囲内で可変とする部分）、

前記第2速度は、前記所定範囲の最大速度よりも速い速度である（例えば、変形例109SG-7に示すように、可動体動作演出Aの実行時の複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの速度V2については、速度V1の最大速度よりも速い速度である部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像の移動速度が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【0038】

形態25の遊技機は、形態21～形態24のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記可動体の繰り返し動作または前記特別画像の動作に対応する複数の動作効果音を出力可能であり（例えば、スピーカ8L、8Rから出力される動作示唆音や大当り報知音として0複数の音を出力可能な部分）、

出力タイミングに応じて異なる動作効果音を出力可能である（例えば、動作示唆音や大当り報知音の出力開始タイミングを複数設け、いずれのタイミングで動作示唆音や大当り報知音の出力が開始されるかに応じてスピーカ8L、8Rから異なる音を出力可能な部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の繰り返し動作または特別画像の動作が実行されていることを認識し易くできるとともに、出力されるタイミングに応じて動作効果音が変化するので

10

20

30

40

50

遊技興趣を向上できる。

【0039】

(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。

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

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。

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

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

【0046】

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。

10

20

30

40

50

【0047】

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。

【0048】

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。

【0049】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図3参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、
10 一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0050】

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

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

10

20

30

40

50

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 5 7 】

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。

【 0 0 5 8 】

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。

【 0 0 5 9 】

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枠ランプ 9 b 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 9 c が設けられている。

【 0 0 6 0 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、L E D を含んで構成されている。

【 0 0 6 1 】

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）3 0 が設けられている。

【 0 0 6 2 】

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。

【 0 0 6 3 】

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 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 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 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 3 参照）により検出される。

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

図 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 は、設定変更状態または設定確認

10

20

30

40

50

状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

【0067】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 1 が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 1 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

10

【0068】

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 2 9 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 2 9 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【0069】

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3 a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

20

【0070】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 A が取り付けられている。セキュリティカバー 5 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 A は、短片 5 0 A a および長片 5 0 A b を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていけばよい。

30

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

40

【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（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」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）。

【0073】

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。

【0074】

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。

【0075】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小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。

【0076】

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所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0077】

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。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【0078】

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 2.9 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。

【0079】

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。

【0080】

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

【0081】

小当り遊技状態では、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開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0082】

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。

【0083】

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。

【0084】

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。

【0085】

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。

【0086】

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。

【0087】

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。

【0088】

小当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当たり」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当たり」がなくてもよい。

【0089】

なお、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。

（演出の進行など）

【0090】

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

【0091】

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。

【0092】

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

【0093】

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。

【0094】

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。

【0095】

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。

【0096】

特図ゲームの表示結果が「小当り」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、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」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チャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0097】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」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（「非リーチハズレ」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「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」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（「リーチハズレ」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「リーチハズレ」となる）こともある。

【0098】

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

10

20

30

40

50

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。

【0099】

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。

【0100】

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。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【0101】

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）。

【0102】

（基板構成）

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

【0103】

パチンコ遊技機1では、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により主基板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。

【0104】

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

【0105】

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

【0106】

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

10

20

30

40

50

定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102がメインメモリとして使用される。RAM 102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM 101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM 102に展開して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【0107】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するとき使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103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。

【0108】

I/O 105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を送信するための出力ポートとを含んで構成される。

【0109】

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。

【0110】

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に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【0111】

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

【0112】

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

【0113】

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。

【0114】

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

10

20

30

40

50

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

【0115】

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

【0116】

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

【0117】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【0118】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0119】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0120】

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

【0121】

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

【0122】

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

【0123】

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。

【0124】

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

20

30

40

50

【0125】

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

【0126】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0127】

(主基板11の主要な動作)

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

【0128】

図4に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップS2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)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。

【0129】

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。

【0130】

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

【0131】

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

【0132】

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

【0133】

ステップS5の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技

10

20

30

40

50

機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 2 9 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【 0 1 3 4 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【 0 1 3 5 】

ステップ S 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでもよい。

【 0 1 3 6 】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出することに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出力したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【 0 1 3 9 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化处理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【 0 1 4 0 】

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

【0141】

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

【0142】

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

【0143】

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

【0144】

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。

【0145】

図6は、特別図柄プロセス処理として、図5に示すステップ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）。

【0146】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記

10

20

30

40

50

憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【0147】

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

10

【0148】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」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（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

20

【0149】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

30

【0150】

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「大当り」または「小当り」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。

【0151】

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。

40

【0152】

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

50

の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 5 3 】

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。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当たり」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

10

【 0 1 5 4 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

20

【 0 1 5 5 】

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

30

【 0 1 5 6 】

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

【 0 1 5 7 】

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。

40

【 0 1 5 8 】

ステップ S 1 1 8 の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当たり遊技状態におい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

50

。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【0159】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、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。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 10 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【0160】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 10 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作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などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確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。

【0164】

第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状

10

20

30

40

50

態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

【0165】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち1020から1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1237までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

10

【0166】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち1020から1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1346までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1346から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

20

【0167】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する場合に重複することが防止されている。

【0168】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する場合に重複することが防止されている。

30

【0169】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する場合に重複することが防止されている。

40

【0170】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これ

50

により、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0171】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が $1/320$ 、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が $1/200$ 、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるV確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が $1/320$ で小当り確率が $1/50$ であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0172】

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

【0173】

（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8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8に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0174】

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。

【0175】

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)を発光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。

【0176】

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。

【0177】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS76)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、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。

【0178】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され(ステップS77)、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0179】

図9は、演出制御プロセス処理として、図8のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0180】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ～ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 8 1 】

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。

10

【 0 1 8 2 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

20

【 0 1 8 3 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

30

【 0 1 8 4 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態または小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、大当り遊技状態または小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、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態または小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「ハズレ」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

【 0 1 8 5 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行

50

される処理である。この小当中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小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小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当中演出処理では、例えば主基板11から小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小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当中演出処理を終了する。

【0186】

ステップS175の小当り終了演出処理は、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。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小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小当り遊技状態の終了時における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、小当り終了演出処理を終了する。

10

【0187】

ステップS176の大当中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当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“7”に更新し、大当中演出処理を終了する。

20

【0188】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0189】

（基本説明の変形例）

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

30

【0190】

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

【0191】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「ー」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

40

【0192】

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

【0193】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコン

50

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

【0194】

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

【0195】

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

【0196】

（特徴部109SGに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部109SG（以下、本特徴部109SGと略記する）について説明する。図10-1は、本特徴部109SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。図10-1に示すように、本特徴部109SGのパチンコ遊技機1においては、遊技盤2とその背面側に設けられている画像表示装置5との間に可動体ユニット109SG400が設けられている。

【0197】

該可動体ユニット109SG400は、図10-3（A）に示すように、基台109SG410を有している。該基台109SG410の左右幅方向の中央部には第1可動体109SG401が、基台109SG410の左右幅方向の左部には第2可動体109SG402Lが、基台109SG410の左右幅方向の右部には第3可動体109SG402Rが、それぞれ配置されている。

【0198】

また、該可動体ユニット109SG400には、第1可動体109SG401を動作させるための第1可動体用モータ109SG421と、第2可動体109SG402Lを動作させるための第2可動体用モータ109SG422と、第3可動体109SG402Rを動作させるための第3可動体用モータ109SG423と、を有している。このため、本特徴部109SGにおける第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとは、第1可動体109SG401とは個別に動作可能となっている。また、第1可動体109SG401の所定位置（例えば、第1可動体109SG401の上部位置）には、可動体LED109SG495が内蔵されている。

【0199】

これら第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rのうち、第1可動体109SG401は、第1可動体用モータ109SG421の駆動によって、画像表示装置5の下方位置である退避位置（図10-3（A）参照）から、該退避位置よりも上方の示唆位置（図10-3（B）参照）、該示唆位置よりも上方であり画像表示装置5の正面位置でもある演出位置（図10-3（C）参照）に移動可能となっている。

【0200】

尚、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとは、第2可動体用モータ109SG422と第3可動体用モータ109SG423との駆動により、画像

10

20

30

40

50

表示装置 5 の下方位置である退避位置（図 10-3（A）参照）から、演出位置に移動した第 1 可動体 109SG401 の左右近接位置（図 10-3（C）参照）に移動可能となっている。

【0201】

尚、本特徴部 109SG では、図 10-3（A）～図 10-3（C）に示すように、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R が全て退避位置に位置している状態を可動体ユニット 109SG400 の第 1 状態、第 1 可動体 109SG401 が示唆位置に位置している一方で、第 2 可動体 109SG402L 及び第 3 可動体 109SG402R が退避位置に位置している状態を可動体ユニット 109SG400 の第 2 状態、第 1 可動体 109SG401 が演出位置に位置しており、第 2 可動体 109SG402L 及び第 3 可動体 109SG402R が該演出位置に位置している第 1 可動体 109SG401 の左右近接位置に位置している状態を可動体ユニット 109SG400 の第 3 状態とする。

10

【0202】

図 10-4（A）は、本特徴部 109SG で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を表す。MODE データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 10-4（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

【0203】

図 10-4（A）に示す例において、コマンド 8001H は、第 1 特別図柄表示装置 4A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8002H は、第 2 特別図柄表示装置 4B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 81XXH は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R で可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXH は不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

30

【0204】

コマンド 8CXXH は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 10-4（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる EXT データが設定される。

40

【0205】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 10-4（B）に示すように、コマンド 8C00H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C01H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C02H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C03H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知す

50

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。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

【0206】

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

【0207】

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

【0208】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0209】

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。

【0210】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されると

10

20

30

40

50

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

【0211】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

10

【0212】

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）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

20

【0213】

尚、図 10-4（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。

【0214】

図 10-5 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 10-5 に示すように、本特徴部 109 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

30

【0215】

乱数回路 104 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 103 は、例えば図 10-10 に示す遊技制御カウンタ設定部 109 S G 154 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 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

40

【0216】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「100」の範囲の値をとる。

【0217】

50

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

【0218】

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。

【0219】

図10-6(A)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部109SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0220】

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

【0221】

本特徴部109SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0222】

特図表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部109SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部109SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部109SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0223】

また、図10-6(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0224】

本特徴部109SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が

10

20

30

40

50

、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【0225】

特図表示結果判定テーブル2において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部109SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、第1特図の特図ゲームである場合と第2特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第1特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第2特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞が発生して第2特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

【0226】

図10-7(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部109SGにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示(変動表示)が行われた特別図柄が第1特図(第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム)であるか第2特図(第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム)であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値(判定値)が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

20

【0227】

ここで、本特徴部109SGにおける大当り種別について、図10-7(B)を用いて説明すると、本特徴部109SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

30

【0228】

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

40

【0229】

また、特に図示はしないが、本特徴部109SGにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が

50

0. 1秒となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0230】

確変大当りの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当りである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【0231】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部109SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0232】

図10-7(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0233】

尚、図10-7(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。

【0234】

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

【0235】

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。

【0236】

図10-8は、本特徴部109SGにおける変動パターンを示している。本特徴部109SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

10

【0237】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部109SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。

20

【0238】

尚、本特徴部109SGにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当たり」または可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「確変大当たりC」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1-1）も含まれている。

【0239】

図10-8に示すように、本特徴部109SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0240】

また、本特徴部109SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

30

【0241】

図10-9は、本特徴部109SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部109SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

40

【0242】

具体的には、図10-9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を用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ α 1大当たりの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチ α 2大当たりの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチ β 1大当たりの変動パターン）とPB1-5（スーパーリーチ β 2大当たりの変動パターン）とから決定する。

50

【0243】

また、可変表示結果が確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチα1大当りの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチα2大当りの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチβ1大当りの変動パターン）とPB1-5（スーパーリーチβ2大当りの変動パターン）とから決定する。

【0244】

尚、図10-9に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1に対する判定値の割当数は同一である一方で、PB1-2、PB1-3、PB1-4、PB1-5に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に2個、PB1-2に45個、PB1-3に150個、PB1-4に300個、PB1-5に500個の判定値がそれぞれ割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に2個、PB1-2に30個、PB1-3に135個、PB1-4に315個、PB1-5に515個の判定値がそれぞれ割り当てられている。つまり、本特徴部109SGでは、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当りある場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチβ1、β2の変動パターンであるPB1-4またはPB1-5に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0245】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPC1-1（特殊当りの変動パターン）に決定する。つまり、本特徴部109SGでは、可変表示結果が確変大当りCとなる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当りCであるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

【0246】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（非リーチはずれの変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチα1はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ1はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とから決定する。

【0247】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（非リーチはずれの短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチα1はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ1はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とから決定する。

【0248】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（非リーチはずれの短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチα1はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ1はずれの変動パターン）

とPA2-5（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とから決定する。

【0249】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチα1はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ1はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とから決定する。

【0250】

つまり、本特徴部109SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-2、PA1-3、PA1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【0251】

尚、図10-28～図10-35に示すように、本特徴部109SGにおけるスーパーリーチα1の可変表示（変動パターンPA2-2、PB1-2の可変表示）は、特図可変表示時間が40秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチα2の可変表示（変動パターンPA2-3、PB1-3の可変表示）は、特図可変表示時間が50秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタBとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチβ1の可変表示（変動パターンPA2-4、PB1-4の可変表示）は、特図可変表示時間が60秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチβ2の可変表示（変動パターンPA2-5、PB1-5の可変表示）は、特図可変表示時間が60秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。

【0252】

そして、図10-9に示すように、本特徴部109SGにおける各可変表示の大当たり期待度としては、スーパーリーチβ2の大当たり期待度が最も高く設定されており、以降、スーパーリーチβ1、スーパーリーチα2、スーパーリーチα1、ノーマルリーチ、非リーチの順に大当たり期待度が高く設定されている（本特徴部109SGにおける各可変表示での大当たり期待度：スーパーリーチβ2>スーパーリーチβ1>スーパーリーチα2>スーパーリーチα1>ノーマルリーチ>非リーチ）。

【0253】

つまり、スーパーリーチの可変表示に注目すると、本特徴部109SGでは、バトル演出（スーパーリーチのリーチ演出）として表示される味方キャラクタが味方キャラクタAと味方キャラクタBのどちらであるか、バトル演出（スーパーリーチのリーチ演出）として表示される敵キャラクタが敵キャラクタAと敵キャラクタBのどちらであるかの組み合わせによって大当たり期待度が異なっている。

【0254】

本特徴部109SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図10-10に示すような遊技制御用データ保持エリア109SG150が設けられている。図10-10に示す遊技制御用データ保持エリア109SG150は、第1特図保留記憶部109SG151Aと、第2特図保留記憶部109SG151Bと、普図保留記憶部109SG151Cと、遊技制御フラグ設定部109SG152と、遊技制御タイマ設定部109SG153と、遊技制御カウンタ設定部109SG154と、遊技制御バッファ設定部1

10

20

30

40

50

０９ＳＧ１５５とを備えている。

【０２５５】

第１特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当たり種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【０２５６】

第２特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当たり種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【０２５７】

尚、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

30

【０２５８】

普図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｃは、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｃは、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「４」）に達するまで記憶する。

40

【０２５９】

遊技制御フラグ設定部１０９ＳＧ１５２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１０９ＳＧ１５２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。

【０２６０】

遊技制御タイマ設定部１０９ＳＧ１５３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

50

部 1 0 9 S G 1 5 3 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【 0 2 6 1 】

遊技制御カウンタ設定部 1 0 9 S G 1 5 4 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 1 0 9 S G 1 5 4 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 1 0 9 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 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。

【 0 2 6 2 】

遊技制御カウンタ設定部 1 0 9 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 2 ~ M R 4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、C P U 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。C P U 1 0 3 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 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【 0 2 6 3 】

遊技制御バッファ設定部 1 0 9 S G 1 5 5 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 1 0 9 S G 1 5 5 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【 0 2 6 4 】

演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 1 0 - 1 1 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 1 0 9 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 0 - 1 1 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 1 0 9 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 1 0 9 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 1 0 9 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 1 0 9 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 1 0 9 S G 1 9 4 とを備えている。

【 0 2 6 5 】

演出制御フラグ設定部 1 0 9 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 1 0 9 S G 1 9 1 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【 0 2 6 6 】

演出制御タイマ設定部 1 0 9 S G 1 9 2 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 1 0 9 S G 1 9 2 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【 0 2 6 7 】

演出制御カウンタ設定部 1 0 9 S G 1 9 3 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 1 0 9 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。

【 0 2 6 8 】

演出制御バッファ設定部 1 0 9 S G 1 9 4 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 1 0 9 S G 1 9 4 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。

【0269】

本特徴部109SGでは、図10-11(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部109SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194A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109SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域)と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-0」に対応した領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

10

20

【0270】

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。

【0271】

更に、本特徴部109SGの始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194A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。

30

【0272】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様(例えば、白抜き○)の保留記憶表示が画像表示装置5の下部に設けられている第1保留記憶表示エリア109SG005D、第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様(例えば、四角形(◇)や星(☆))の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」(四角形(◇))または「2」(星(☆))がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア109SG005D、第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

40

【0273】

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109SG194A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109SG194Aの第

50

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

【0274】

図10-11（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194A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10-11（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【0275】

次に、図5のステップS101において実行される本特徴部109SGの始動入賞判定処理について、図10-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する（ステップ109SGS101a）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば（ステップ109SGS101a；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ109SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ109SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ109SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部109SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ109SGS103）。

【0276】

ステップ109SGS101aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ109SGS101；N）、ステップ109SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ109SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップ109SGS101b）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップ109SGS101b；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ109SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ109SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ109SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部109SG155に設けられ

た始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ109SGS106）。

【0277】

ステップ109SGS103、ステップ109SGS106の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップ109SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップ109SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部109SG154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。

【0278】

ステップ109SGS108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109SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ109SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ109SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部109SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部109SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0279】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ109SGS109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。

【0280】

ステップ109SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ109SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0281】

ステップ109SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ109SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによ

10

20

30

40

50

て指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(ステップ109SGS113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0282】

ステップ109SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(ステップ109SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップ109SGS114; Y)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップ109SGS115)、ステップ109SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(ステップ109SGS114; N)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップ109SGS116)、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。

【0283】

図10-13(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図10-12のステップ109SGS112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109SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理(図5のステップS22、図10-11)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理(図5のステップS23、図10-12)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109SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【0284】

図10-13(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部109SG152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109SGS121)。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0285】

ステップ109SGS121の処理に続いて、図10-6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109SGS122)。その後、図10-12のステップ109SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ109SGS123)。大当たり判定範囲には、ステップ109SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含ま

れる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU 103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。

【0286】

ステップ109SGS123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109SGS123；N）、図10-6に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする（ステップ109SGS124）。その後、図10-12のステップ109SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ109SGS125）。

10

【0287】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には（ステップ109SGS125；Y）、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ109SGS126）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ109SGS127）して、ステップ109SGS138に進む。

【0288】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ109SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ109SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ109SGS129；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109SGS129；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109SGS131）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

20

30

【0289】

尚、本特徴部109SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、保留記憶数が3個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、保留記憶数が4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図10-9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0～599までの600個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～699までの700個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～799までの800個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97個の判定値が割り当てられている。

40

【0290】

このため、ステップ109SGS126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

50

に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

【0291】

また、ステップ109SGS123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109SGS123；Y）、図10-13（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ109SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0292】

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109SGS133）、その後、判定した大当たり種別が、非確変大当たりであるか否かを判定する（ステップ109SGS134a）。判定した大当たり種別が非確変大当たりである場合（ステップ109SGS134a；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして（ステップ109SGS135）、ステップ109SGS138に進む。

【0293】

また、判定した大当たり種別が確変大当たりである場合（ステップ109SGS134a；N）は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択してセットして（ステップ109SGS136）、ステップ109SGS138に進む。

【0294】

ステップ109SGS127、ステップ109SGS130、ステップ109SGS131、ステップ109SGS135、ステップ109SGS136の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ109SGS138）。本特微部109SGでは、図10-13（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0295】

その後、ステップ109SGS138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109SGS132）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0296】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図10-14は、コマンド解析処理として、図6のステップS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10-14に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ109SGS221）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ109SGS221；N）、コマ

ンド解析処理を終了する。

【0297】

ステップ109SGS221にて受信コマンドがある場合には（ステップ109SGS221；Y）、例えば受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ109SGS222）。

【0298】

ステップ109SGS222にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ109SGS222；N）、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ109SGS224）。

【0299】

ステップ109SGS224にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ109SGS224；N）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ109SGS226）。ステップ109SGS226にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ109SGS226；N）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ109SGS227）。ステップ109SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ109SGS227；N）、その受信コマンドは第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ109SGS228）。

【0300】

ステップ109SGS228にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ109SGS228；N）、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ109SGS230）。

【0301】

ステップ109SGS222において受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ109SGS222；Y）や、ステップ109SGS224において受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ109SGS224；Y）、ステップ109SGS226において受信コマンドが図柄指定コマンドである場合（ステップ109SGS226；Y）、ステップ109SGS227において受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ109SGS227；Y）、ステップ109SGS228において受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドである場合（109SGS228；Y）、ステップ109SGS230において受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドである場合（ステップ109SGS230；Y）は、受信コマンドを、図10-11に示す始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ109SGS233）、ステップ109SGS221の処理に戻る。

【0302】

尚、可変表示開始コマンド（第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【0303】

ステップ109SGS230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ109SGS230；N）、その他の受信コマンドに応じた設定を行い（ステップ109SGS234）、ステップ109SGS221の処理に戻る。

【0304】

尚、本特徴部109SGのコマンド解析処理では、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかで

10

20

30

40

50

ある場合は、該受信したコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの空き領域の先頭から順次格納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、受信コマンドが第始動口入賞指定コマンドである場合は、保留記憶数通知コマンドの受信待ちを行うためのタイマをセットし、該タイマがタイマアウトする前に保留記憶数通知コマンドの受信が無い場合は、該保留記憶数通知コマンドを受信していないエントリ保留記憶を後述の先読予告演出の対象外に設定してもよい。

【0305】

図10-15は、先読予告設定処理として、図5のステップS161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10-15に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aをチェックし（ステップ109SGS241）、保留表示フラグがセットされていない保留記憶（エントリ）が有るか否かを判定する（ステップ109SGS242a）。保留表示フラグがセットされていない保留記憶が無い場合（ステップ109SGS242a；N）は先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグがセットされていない保留記憶が有る場合（ステップ109SGS242a；Y）は、更にスーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ109SGS242b）。

【0306】

尚、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かは、演出制御プロセスフラグの値が2であるか否か（可変表示の実行中であるか否か）と、演出制御プロセスフラグの値が2であれば、実行中の可変表示のプロセスデータの内容を参照し、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定すればよい。

【0307】

スーパーリーチのリーチ演出の実行中である場合（ステップ109SGS242b；Y）はステップ109SGS250に進み、スーパーリーチのリーチ演出の実行中でない場合（ステップ109SGS242bb；N）は、更に、該エントリ（保留表示フラグがセットされていないエントリ）に格納されている図柄指定コマンドは小当りを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ109SGS243a）。該エントリに格納されている図柄指定コマンドが小当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ109SGS243a；Y）は、ステップ109SGS250に進み、該エントリに格納されている図柄指定コマンドがはずれまたは大当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ109SGS243a；N）は、該エントリに格納されている図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンド（はずれを示す図柄指定コマンド）であるか否かを判定する（ステップ109SGS243b）。

【0308】

該エントリに格納されている図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドではない場合、すなわち、該エントリに格納されている図柄指定コマンドが大当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ109SGS243b；N）は、当該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定する（ステップ109SGS244）。

【0309】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部109SG193のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データとステップ109SGS244において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ109SGS245）。

【0310】

ステップ109SGS245においては、例えば、図10-16に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図10-16に示す決定割合の設定例では、ステップ109SGS244の処理において特定した大当り種別に応じて、先読予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【0311】

具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星形（☆）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

【0312】

また、図10-16に示すように、大当り種別が「確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも低く設定されている。

10

【0313】

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

【0314】

尚、本特徴部109SGでは、可変表示結果が大当りである場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（◇）に表示する表示パターンαまたは白色の星形（☆）に表示する表示パターンβのいずれか一方の表示パターンを実行しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当りである場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。

20

【0315】

また、ステップ109SGS243bにおいて、表示未決定フラグがオン状態であるエントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ109SGS243b；Y）、表示未決定フラグがオン状態である当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ109SGS247）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがC600Hであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C601Hであれば、「スーパーリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C602Hであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

30

【0316】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部109SG193のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ109SGS247において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ109SGS248）。

40

【0317】

ステップ109SGS248においては、例えば、図10-16に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図10-16に示す決定割合の設定例では、ステップ109SGS247の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【0318】

50

具体的には、表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、表示パターン（予告種別）が表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形（◇）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示され、表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の星形（☆）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型（○）で第1保留記憶表示エリア109SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

【0319】

図10-16に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。

【0320】

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

【0321】

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

【0322】

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

【0323】

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

【0324】

このような設定により、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）された場合には、表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）されない場合よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高く

10

20

30

40

50

、特に表示パターンβが実行（表示）された場合には、可変表示結果が「大当り」であり、かつ大当り種別が「確変大当り」となる割合が高まるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【0325】

ステップ109SGS248の実行後、演出制御用CPU120は、ステップ109SGS247において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ109SGS249）。

【0326】

ステップ109SGS245の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ109SGS249；Y）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ109SGS246）。具体的には、ステップ109SGS245またはステップ109SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「◇」で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、ステップ109SGS245またはステップ109SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「☆」で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットした後、ステップ109SGS252に進む。

【0327】

また、ステップ109SGS249において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ109SGS249；N）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「0」をセットした後（ステップ109SGS250）、ステップ109SGS252に進む。

【0328】

また、前述したように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中（ステップ109SGS242b；Y）や、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ109SGS243a）においても、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「0」をセットした後（ステップ109SGS250）、ステップ109SGS252に進む。

【0329】

そして、演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ109SGS252）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「0」、「1」、「2」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの記憶内容に応じて、図10-17に示すように、画像表示装置5の下方位置に設けられている第1保留記憶表示エリア109SG005Dおよび第2保留記憶表示エリア109SG005Uの保留表示が更新される。

【0330】

具体的には、図10-17に示すように、第1特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、図10-17に示すように「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第1特図保留記憶数が2つであれば、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア109SG005Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様に

10

20

30

40

50

て第1保留記憶表示エリア109SG005Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア109SG005Dに表示される。

【0331】

また、第2特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、第1特図の場合と同じく、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第2特図保留記憶数が2つであれば、例えば、図10-17に示すように、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、1の保留記憶表示が「○」の表示態様、1の保留記憶表示が「☆」の表示態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

【0332】

そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少（消費）されることに応じて、図10-17に示すように、保留記憶表示も、所定のシフト方向（本特徴部109SGでは画面の中央方向）にシフトする。

【0333】

つまり、可変表示の開始時に実行される、後述する可変表示開始設定処理において保留記憶が消費されて、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの保留記憶がシフトされた場合には、シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの保留記憶にもとづいて、第1保留記憶表示エリア109SG005Dや第2保留記憶表示エリア109SG005Uにおける保留記憶表示もシフトされて表示されるとともに、始動入賞により、新たな保留記憶があった場合には、当該保留記憶の表示パターンが決定されて保留表示フラグにセットされ、該保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた表示態様にて、第1保留記憶表示エリア109SG005Dや第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示されるようになる。

【0334】

尚、本特徴部109SGにおいては、ステップ109SGS252の処理を先読予告設定処理において実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1保留記憶表示エリア109SG005Dおよび第2保留記憶表示エリア109SG005Uの保留表示が更新するための処理を、先読予告設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

【0335】

また、本特徴部109SGでは、ステップ109SGS242において始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生したことによりステップ109SGS242において第1特図と第2特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが第1特図保留記憶にも第2特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行

の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「1」または「2」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第1特図の保留記憶の保留表示と第2特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

【0336】

また、本特徴部109SGでは、前述のように第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

10

【0337】

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

【0338】

20

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

【0339】

図10-18は、図7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を判定する（ステップ109SGS271）。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109SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194A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109SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

30

【0340】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

40

【0341】

また、ステップ109SGS271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109SGS271；N）、第2可変表示開始コマンド受信フ

50

ラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ109SGS273）。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109SGS273；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109SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ109SGS274）。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。

【0342】

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。

【0343】

ステップ109SGS272またはステップ109SGS274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109SGS275）。

【0344】

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109SGS276）。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。

【0345】

尚、本特徴部109SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当たりと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たりに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当たりに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当たりCと同一のチャンス目となる「334」、「778」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が揃わない飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【0346】

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

10

20

30

40

50

停止図柄を決定すればよい。

【0347】

そして、ステップ109SGS281において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ109SGS282）。

【0348】

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。

【0349】

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109SGS283）。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。

【0350】

尚、本特徴部109SG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。

【0351】

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109SGS284）。また、可変表示制御タイマに第1時間を設定する（ステップ109SGS285）。尚、第1時間は例えば33msであり、演出制御用CPU120は、該第1時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを含む可変表示中の画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示する。これにより、飾り図柄の可変表示及びその他の演出の動画の表示が実現される（図10-20参照）。

【0352】

また、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ109SGS287）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ109SGS287；Y）は、可動体制御タイマに第2時間を設定する（ステップ109SGS288）。尚、第2時間は例えば1msであり、演出制御用CPU120は、該第1時間が経過する毎に第1可動体用モータ109SG421、第2可動体用モータ109SG422、第3可動体用モータ109SG423の制御を行う。これにより、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの移動制御が実現される（図10-20参照）。

【0353】

ステップ109SGS288の実行後、または、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はない場合（ステップ109SGS287；N）、演出制御用

10

20

30

40

50

CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にし、可変表示開始設定処理を終了する（ステップ109SGS286）。

【0354】

図10-19は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を-1する（ステップ109SGS301，ステップ109SGS302，ステップ109SGS303）。また、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示である場合（ステップ109SGS303b；Y）は、可動体制御タイマの値を-1する（ステップ109SGS303c）。

10

【0355】

尚、ステップ109SGS303cの実行後、または、スーパーリーチの可変表示ではない場合（ステップ109SGS303b；N）は、ステップ109SGS306に進む。

【0356】

ステップ109SGS306において演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ109SGS307）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ109SGS308）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ109SGS309a）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ109SGS309b）。

20

【0357】

ステップ109SGS309aまたはステップ109SGS309bの処理の実行後、演出制御用CPU120は、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示であるか否かを判定する（ステップ109SGS309f）。

【0358】

当該可変表示がスーパーリーチの可変表示である場合（ステップ109SGS309f；Y）は、更に可動体制御タイマがタイマアウトしているか否かを判定する（109SGS309g）。可動体制御タイマがタイマアウトしている場合（ステップ109SGS309g；Y）は、プロセスデータの内容に従って第1可動体用モータ109SG421、第2可動体用モータ109SG422、第3可動体用モータ109SG423を駆動させる（ステップ109SGS309h）。そして、可動体制御タイマを再セット（可動体制御タイマに再度第2時間をセット）してステップ109SGS310に進む（ステップ109SGS309i）。

30

【0359】

尚、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示ではない場合（ステップ109SGS309f；N）と可動体制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ109SGS309g；N）は、ステップ109SGS309hとステップ109SGS309iの処理を実行せずにステップ109SGS310に進む。

40

【0360】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ109SGS310）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ109SGS310；Y）、演出制御用CPU120は、左中右の飾り図柄を含む可変表示中の次表示画面（前回の画像の更新時点から33ms経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む（ステップ109SGS311）。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示制御やその他の画像の表示制御

50

(動画の表示制御) が実現される。表示制御部 123 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置 5 に出力する。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに第 1 時間を再セットする (ステップ 109SGS312)。

【0361】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合 (ステップ 109SGS310; N)、ステップ 109SGS312 の実行後、演出制御用 CPU 120 は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する (ステップ 109SGS313)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理 (ステップ S173) に応じた値に更新する (ステップ 109SGS315)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であれば (ステップ 109SGS314; Y)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理 (ステップ S173) に応じた値に更新する (ステップ 109SGS315)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時 (特別図柄の可変表示終了時) に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【0362】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ 1 ~ n のプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ 109SGS306 の処理において最後のプロセスデータ n のプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ (表示制御実行データやランプ制御実行データ等) はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【0363】

次に特徴部 109SG におけるスーパーリーチ $\alpha 1$ 、スーパーリーチ $\alpha 2$ 、スーパーリーチ $\beta 1$ 、スーパーリーチ $\beta 2$ のリーチ演出中における各演出装置の動作態様について説明する。可変表示の演出態様について、図 10-21 ~ 図 10-24 に基づいて説明する。

【0364】

まず、図 10-21、図 10-22 に示すように、スーパーリーチ $\alpha 1$ 及びスーパーリーチ $\alpha 2$ の可変表示については、スーパーリーチ $\alpha 1$ 、スーパーリーチ $\alpha 2$ のリーチ演出が開始されると、第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間にて画像表示装置 5 に表示されているキャラクタ画像 (スーパーリーチ $\alpha 1$ のリーチ演出であれば味方キャラクタ A と敵キャラクタ A、スーパーリーチ $\alpha 2$ のリーチ演出であれば味方キャラクタ A と敵キャラクタ B) の拡大表示が実行される。

【0365】

具体的には、第 1 拡大表示期間では、キャラクタ画像を通常表示倍率 (1 倍) から表示倍率 $m 1$ まで等速で拡大していき、第 2 拡大表示期間では、キャラクタ画像を表示倍率 $m 1$ から表示倍率 $m 2$ まで等速で拡大していき、第 3 拡大表示期間では、キャラクタ画像を表示倍率 $m 2$ から表示倍率 $m 3$ まで等速で拡大していく。そして、第 3 拡大表示期間が終了してからは、所定期間に亘ってキャラクタ画像の表示倍率を $m 3$ で維持するとともに、該所定期間が経過したタイミングでキャラクタ画像の表示倍率を通常表示倍率に戻す。

【0366】

尚、本特徴部 109SG では、第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間は、全て同一の長さの期間である。また、図 10-21 及び図 10-22 に示すように、各表示倍率間の差は、通常表示倍率と表示倍率 $m 1$ との間の差が最も大きく、表示倍率

m2と表示倍率m3との差が最も小さくなっている。つまり、本特徴部109SGでは、キャラクタ画像の拡大速度については、第1拡大表示期間の拡大速度が最も速く、第3拡大表示期間の拡大速度が最も遅く設定されている（キャラクタ画像の拡大速度：第1拡大表示期間＞第2拡大表示期間＞第3拡大表示期間）。尚、本特徴部109SGにおいて「拡大速度が速い」とは、単位時間あたりの画像の拡大率が大きいことを指す。

【0367】

以降、本特徴部109SGでは、前述した第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とを併せた期間（可動体動作示唆演出を実行する期間）を期間T2、第3拡大表示期間とキャラクタ画像の表示倍率をm3で維持する所定期間とを併せた期間を期間T3と呼称する場合がある。

【0368】

尚、図10-21に示すように、スーパーリーチα1、スーパーリーチα2のリーチ演出中は、可変表示結果が大当たりとなる場合であれば、期間T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、可変表示結果が大当たりであることを報知する演出として、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを第1可動体109SG401の左右近接位置に移動させた後（可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させた後）、暫くしてから第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを各退避位置に移動させる（可動体ユニット109SG400を第3状態から第1状態に変化させる）可動体動作演出Aを実行する。

【0369】

一方で、図10-22に示すように、スーパーリーチα1、スーパーリーチα2のリーチ演出中は、可変表示結果がはずれとなる場合は、期間T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを動作しないことにより可変表示結果がはずれであることを報知するはずれ報知演出を実行する。

【0370】

以降、本特徴部109SGでは、可動体演出A及びはずれ報知演出の実行期間を期間T4と呼称する場合がある。これら期間T2～期間T4については、期間T3が最も短い期間であり、期間T4が最も長い期間となっている（期間T2～期間T4の長さ：期間T4＞期間T2＞期間T3）。

【0371】

また、スーパーリーチα1、スーパーリーチα2のリーチ演出中は、可動体動作示唆演出A及び可動体動作演出A（可変表示結果が大当たりの場合のみ）として、画像表示装置5においてエフェクト画像の表示も行う。

【0372】

具体的には、図10-21及び図10-22に示すように、画像表示装置5では、前述した期間T2（第1拡大表示期間と第2拡大表示期間）に亘って、第1可動体109SG401に向けて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて移動する可動体動作示唆演出Aが実行される。

【0373】

更に、可変表示結果が大当たりとなる場合は、前述した可動体動作演出Aの一部として、期間T4に亘って、第1可動体109SG401から複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて画像表示装置5の端縁に向けて移動する（拡散する）。尚、速度V2の絶対値は、速度V1の絶対値よりも大きい。つまり、本特徴部109SGにおける可動体動作演出Aは、可動体動作示唆演出Aよりも高速で星型のエフェクト画像109SG005Sが移動する演出でもある。

【0374】

また、スーパーリーチα1、スーパーリーチα2のリーチ演出中は、可動体LED109SG495の発光も実行される。具体的には、図10-21及び図10-22に示すよ

10

20

30

40

50

うに、可動体LED109SG495は、前述した期間T2（第1拡大表示期間と第2拡大表示期間）及び期間T3の途中（より正確には第1拡大表示期間の開始タイミングから第3拡大表示期間の終了タイミング）に亘って可動体LED109SG495を輝度C1にて発光させる。更に、可変表示結果が大当たりとなる場合は、期間T4に亘って可動体LED109SG495を輝度C1よりも高輝度である輝度C2にて発光させる。

【0375】

また、スーパーリーチα1、スーパーリーチα2のリーチ演出中は、スピーカ8L、8Rから、楽曲等のBGM、SE（効果音）、動作示唆音、大当たり報知音の4種類の演出音を出力可能となっており、リーチ演出中の時期に応じて出力される音の種類が異なっている。

【0376】

具体的には、図10-21及び図10-22に示すように、BGMは、可変表示の開始時からスピーカ8L、8Rから出力される演出音であり、期間T3においてのみスピーカ8L、8Rからの出力が停止される。つまり、リーチ演出におけるBGMの出力は、該リーチ演出の開始タイミングから期間T2の終了タイミングまでと、期間T4に亘って実行される。

【0377】

また、SE（効果音）は、BGMと同じく可変表示の開始時からスピーカ8L、8Rから出力される演出音であるが、BGMと異なりスピーカ8L、8Rからの出力が停止される期間が存在しない。つまり、リーチ演出におけるSEの出力は、リーチ演出全体に亘って実行される。

【0378】

動作示唆音は、可動体動作示唆演出Aの一部としてスピーカ8L、8Rから出力される効果音である。つまり、動作示唆音は、可動体動作示唆演出Aの実行期間である期間T2においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。大当たり報知音は、可動体動作演出Aの一部としてスピーカ8L、8Rから出力される効果音である。つまり、大当たり報知音は、可変表示結果が大当たりとなる場合の可動体動作演出Aの実行期間である期間T4においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。

【0379】

図10-23、図10-24に示すように、スーパーリーチβ1及びスーパーリーチβ2の可変表示については、スーパーリーチβ1、スーパーリーチβ2のリーチ演出が開始されると、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間にて画像表示装置5に表示されているキャラクタ画像（スーパーリーチβ1のリーチ演出であれば味方キャラクタBと敵キャラクタA、スーパーリーチβ2のリーチ演出であれば味方キャラクタBと敵キャラクタB）の拡大表示が実行される。

【0380】

以降、スーパーリーチβ1及びスーパーリーチβ2の可変表示におけるキャラクタ画像の拡大表示、可動体LED109SG495の発光態様、スピーカ8L、8RからのBGM、SE、動作示唆音、大当たり報知音の出力については図10-21及び図10-22に示すスーパーリーチα1及びスーパーリーチα2の可変表示と同一態様であるための説明を省略する。

【0381】

図10-23に示すように、スーパーリーチβ1、スーパーリーチβ2のリーチ演出中は、可変表示結果が大当たりとなる場合であれば、期間T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、可変表示結果が大当たりであることを報知する演出として、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを第1可動体109SG401の近接位置に移動させた後（可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させた後）、暫くしてから第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを各退避位置に移動させる（可動体ユニット109SG4

10

20

30

40

50

00を第3状態から第1状態に変化させる)可動体動作演出Bを実行する。

【0382】

一方で、図10-24に示すように、スーパーリーチβ1、スーパーリーチβ2のリーチ演出中は、可変表示結果がはずれとなる場合は、期間T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを動作しないことにより可変表示結果がはずれであることを報知するはずれ報知演出を実行する。可動体演出Bは、前述した可動体演出A及びはずれ報知演出と同じく期間T4に亘って実行される演出である。

【0383】

また、スーパーリーチβ1、スーパーリーチβ2のリーチ演出中は、図10-23及び図10-24に示すように、前述した期間T2(第1拡大表示期間と第2拡大表示期間)に亘って、第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で繰り返し移動(往復移動)させる可動体動作示唆演出Bを実行する。尚、該可動体動作示唆演出Bにおける第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での1回の往復移動に要する期間T1は、前述した期間T3よりも短い期間となっている(期間T1~期間T4の長さ:期間T4>期間T2>期間T3>期間T1)。

【0384】

以上のように、スーパーリーチα1、スーパーリーチα2、スーパーリーチβ1、スーパーリーチβ2の可変表示においては、図10-25に示すように、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とでは可動体動作示唆演出が実行される一方で第3拡大表示期間では可動体動作示唆演出が実行されない。また、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間では、第1拡大表示期間が最もキャラクタ画像の拡大速度が速く(単位時間あたりの画像の拡大率が大きく)、第3拡大表示期間が最もキャラクタ画像の拡大速度が遅く(単位時間あたりの画像の拡大率が小さく)設定されている。

【0385】

更に、図10-26(A)に示すように、可動体動作示唆演出Aと可動体動作示唆演出Bとを比較すると、可動体動作示唆演出Aは、画像表示装置5において星型のエフェクト画像109SG005Sが第1可動体109SG401に対して繰り返し作用する(複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて第1可動体109SG401に向けて移動していく)演出であり、第1可動体109SG401自体は動作しないのに対して、可動体動作示唆演出Bは、第1可動体109SG401が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動する演出である点が異なっている。一方で、可動体動作示唆演出Aと可動体動作示唆演出Bとは、どちらも演出の実行期間中に可動体LED109SG495が輝度C1にて発光することが共通している。

【0386】

図10-26(B)に示すように、可動体動作演出Aと可動体動作演出Bとを比較すると、可動体動作演出Aは、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを該演出位置に移動した第1可動体の近接位置に移動させ(可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させ)、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて第1可動体109SG401から拡散していく演出である。可動体動作演出Bは、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを該演出位置に移動した第1可動体の近接位置に移動させる(可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させる)演出であり、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V2にて第1可動体109SG401から拡散していく表示が実行されないことが可動体動作演出Aとは異なっている。更に、可動体動作演出Aと可動体動作演出Bとはどちらも演出の実行期間中に可動体LED109SG495が輝度C1にて発光することが共通している。

【0387】

次に、スーパーリーチ α 1、スーパーリーチ α 2、スーパーリーチ β 1、スーパーリーチ β 2の可変表示における画像表示装置5でのリーチ演出の表示態様について図10-27～図10-35に基づいて説明する。

【0388】

まず、図10-27(A)及び図10-27(B)に示すように、スーパーリーチ α 1、スーパーリーチ α 2、スーパーリーチ β 1、スーパーリーチ β 2のいずれかの可変表示が開始されてから暫くすると、「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rとで表示されている飾り図柄がリーチを示す組み合わせで停止する。そして、該リーチの状態で更に所定期間が経過すると、当該可変表示がスーパーリーチ α 1の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAのバトル演出が開始され(図10-27(C)及び図10-28(A)参照)、当該可変表示がスーパーリーチ α 2の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタBのバトル演出が開始され(図10-27(D)及び図10-30(A)参照)、当該可変表示がスーパーリーチ β 1の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタBと敵キャラクタAのバトル演出が開始され(図10-27(E)及び図10-32(A)参照)、当該可変表示がスーパーリーチ β 2の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタBと敵キャラクタBのバトル演出が開始される(図10-27(F)及び図10-34(A)参照)。

10

【0389】

尚、これらスーパーリーチのリーチ演出の開始時には、「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rとに表示されていた飾り図柄が画像表示装置5の表示領域の左右上端部にそれぞれ移動して表示され、「中」の飾り図柄の表示エリア5Cn_i表示されていた飾り図柄は一時的に視認不能な状態となる。

20

【0390】

図10-28(A)及び図10-28(B)に示すように、スーパーリーチ α 1のリーチ演出であるバトル演出の後半に差し掛かると、図10-28(C)に示すように、味方キャラクタAが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図10-28(C)～図10-28(F)に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタAが敵キャラクタAに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタAと敵キャラクタAの画像の拡大表示が行われる。

30

【0391】

特に、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間(図10-28(D)～図10-28(F))とでは、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAの画像が第1拡大表示期間以前(図10-28(A)～図10-28(C))よりも低コントラストで表示されるとともに、これら低コントラストとなった味方キャラクタAと敵キャラクタAの画像に重複して、第1可動体109SG401に向けて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて移動する画像(可動体動作示唆演出A)が表示される。このとき、星型のエフェクト画像109SG005Sは、第1拡大表示期間以前と同一のコントラストで表示されるので、遊技者は、これら複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて第1可動体109SG401に向けて移動する様を認識し易くなっている。

40

【0392】

また、第1拡大表示期間～第3拡大表示期間は、第1可動体109SG401に設けられた可動体LED109SG495の輝度C1での発光も実行される。

【0393】

そして、図10-28(E)～図10-28(F)に示すように、第3拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタAと敵キャラクタAとを表示倍率m₃にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体LED109SG495の発光は実行されない。

【0394】

50

図10-29(H)及び図10-29(I)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出Aとして、画像表示装置5の中央部において味方キャラクタAと敵キャラクタAの画像に重複して爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示されるとともに、画像表示装置5の中央部から画像表示装置5の端縁に向けて速度V2にて移動するように複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが表示される。

【0395】

更にこのとき、第1可動体109SG401が退避位置から演出位置に移動するとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとが演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置に移動する(可動体ユニット109SG400が第1状態から第3状態に変化する)。つまり、爆発のエフェクト画像109SG005Bは第1可動体109SG401の背後で表示されるとともに、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sは速度V2にて画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示される。

【0396】

以降、各可動体の動作が終了した後(可動体ユニット109SG400が第3状態から第1状態に変化した後)は、画像表示装置5における爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示が終了した後第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置5において味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタAにヒットして味方キャラクタAが勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置5の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0397】

そして、特別図柄の可変表示が終了する(画像表示装置5の右端部にて表示されている小図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する)と、大当たり遊技状態に制御される。

【0398】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図10-29(J)及び図10-29(K)に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタAの攻撃が味方キャラクタAにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御されない旨(はずれである旨)が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速(図10-29(I)に示す大当たり時よりも低速)で該画像表示装置5の上方から移動してきた後に該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0399】

図10-30(A)及び図10-30(B)に示すように、スーパーリーチα2のリーチ演出としてのバトル演出(リーチ演出)の後半に差し掛かると、図10-30(C)に示すように、味方キャラクタAが敵キャラクタBに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図10-30(C)～図10-30(F)に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタAが敵キャラクタBに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像の拡大表示が行われる。

【0400】

特に、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間(図10-30(D)～図10-30(F))とでは、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像が第1拡大表示期間以前(図10-30(A)～図10-30(C))よりも低コントラストで表示されるとともに、これら低コントラストとなった味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像に重複して、第1可動体109SG401に向けて複数の星型のエフェクト画像10

9SG005Sが速度V1にて移動する画像（可動体動作演出A）が表示される。このとき、星型のエフェクト画像109SG005Sは、第1拡大表示期間以前と同一のコントラストで表示されるので、遊技者は、これら複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて第1可動体109SG401に向けて移動する様を認識し易くなっている。

【0401】

また、第1拡大表示期間～第3拡大表示期間は、第1可動体109SG401に設けられた可動体LED109SG495の輝度C1での発光も実行される。

【0402】

そして、図10-30（F）に示すように、第3拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタAと敵キャラクタBとを表示倍率m3にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体LED109SG495の発光は実行されない。

【0403】

図10-31（G）～図10-31（I）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出Aとして、画像表示装置5の中央部において味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像に重複して爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示されるとともに、画像表示装置5の中央部から画像表示装置5の端縁に向けて速度V2にて移動するように複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが表示される。

【0404】

更にこのとき、第1可動体109SG401が退避位置から演出位置に移動するとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとが演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置に移動する（可動体ユニット109SG400が第1状態から第3状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像109SG005Bは第1可動体109SG401の背後で表示されるとともに、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sは速度V2にて画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示される。

【0405】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット109SG400が第3状態から第1状態に変化した後）は、画像表示装置5における爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示が終了した後に第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置5において味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットして味方キャラクタAが勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置5の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0406】

そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置5の右端部にて表示されている小図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する）と、大当たり遊技状態に制御される。

【0407】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図10-31（J）及び図10-31（K）に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタBの攻撃が味方キャラクタAにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図10-29（I）に示す大当たり時よりも低速）で該画像表示装置5の上方から移動してきた後に該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0408】

10

20

30

40

50

図10-32(A)及び図10-32(B)に示すように、スーパーリーチβ1のリーチ演出としてバトル演出(リーチ演出)の後半に差し掛かると、図10-32(C)に示すように、味方キャラクタBが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中は、図10-32(C)～図10-32(F)に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタBが敵キャラクタAに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示が行われる。

【0409】

特に、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とでは、可動体動作示唆演出Bとして、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での移動が繰り返し実行される(可動体ユニット109SG400の第1状態から第2状態への変化と第2状態から第1状態への変化が繰り返し実行される)。

10

【0410】

また、図10-32(D)及び図10-32(E)に示すように、味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示期間中は、画像表示装置5においてエフェクト画像109SG005Xが表示され、該エフェクト画像109SG005Xによって味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像の拡大表示が強調される。

【0411】

また、第1拡大表示期間～第3拡大表示期間は、第1可動体109SG401に設けられた可動体LED109SG495の輝度C1での発光も実行される。

20

【0412】

そして、図10-32(F)に示すように、第3拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタBと敵キャラクタAとを表示倍率m3にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体LED109SG495の発光は実行されない。

【0413】

図10-33(G)～図10-33(I)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、可動体動作演出Bとして、画像表示装置5の中央部において味方キャラクタBと敵キャラクタAの画像に重複して爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示される。

【0414】

更にこのとき、第1可動体109SG401が退避位置から演出位置に移動するとともに、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとが演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置に移動する(可動体ユニット109SG400が第1状態から第3状態に変化する)。つまり、爆発のエフェクト画像109SG005Bは第1可動体109SG401の背後で表示される。

30

【0415】

以降、各可動体の動作が終了した後(可動体ユニット109SG400が第3状態から第1状態に変化した後)は、画像表示装置5における爆発のエフェクト画像109SG005Bの表示が終了した後第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置5において味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタAにヒットして味方キャラクタAが勝利する動画の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果が大当たりであることに応じた数値として該画像表示装置5の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

40

【0416】

そして、特別図柄の可変表示が終了する(画像表示装置5の右端部にて表示されている小図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する)と、大当たり遊技状態に制御される。

【0417】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図10-33(J)及び図10-33(K)

50

K) に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置 5 において敵キャラクタ A の攻撃が味方キャラクタ B にヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当り遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。尚、このとき、画像表示装置 5 では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア 5 C に表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図 10-29 (I) に示す大当り時よりも低速）で該画像表示装置 5 の上方から移動してきた後に該画像表示装置 5 の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0418】

図 10-34 (A) 及び図 10-34 (B) に示すように、スーパーリーチ $\beta 2$ のリーチ演出としてバトル演出（リーチ演出）の後半に差し掛かると、図 10-34 (C) に示すように、味方キャラクタ B が敵キャラクタ B に攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図 10-34 (C) ~ 図 10-34 (F) に示すように、前述した第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間として、味方キャラクタ B が敵キャラクタ B に近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタ B と敵キャラクタ B の画像の拡大表示が行われる。

【0419】

特に、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とでは、可動体動作示唆演出 B として、第 1 可動体 109SG401 の退避位置と示唆位置との間での移動が繰り返し実行される（可動体ユニット 109SG400 の第 1 状態から第 2 状態への変化と第 2 状態から第 1 状態への変化が繰り返し実行される）。

【0420】

また、図 10-34 (D) 及び図 10-34 (E) に示すように、味方キャラクタ B と敵キャラクタ A の画像の拡大表示期間中は、画像表示装置 5 においてエフェクト画像 109SG005X が表示され、該エフェクト画像 109SG005X によって味方キャラクタ B と敵キャラクタ A の画像の拡大表示が強調される。

【0421】

また、第 1 拡大表示期間～第 3 拡大表示期間は、第 1 可動体 109SG401 に設けられた可動体 LED 109SG495 の輝度 C1 での発光も実行される。

【0422】

そして、図 10-34 (F) に示すように、第 3 拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタ B と敵キャラクタ B とを表示倍率 $m3$ にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体 LED 109SG495 の発光は実行されない。

【0423】

そして、図 10-35 (G) ~ 図 10-35 (I) に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、可動体動作演出 B として、画像表示装置 5 の中央部において味方キャラクタ B と敵キャラクタ B の画像に重複して爆発のエフェクト画像 109SG005B が表示されるとともに、画像表示装置 5 の中央部から画像表示装置 5 の端縁に向けて速度 $V2$ にて移動するように複数の星型のエフェクト画像 109SG005S が表示される。

【0424】

更にこのとき、第 1 可動体 109SG401 が退避位置から演出位置に移動するとともに、第 2 可動体 109SG402L と第 3 可動体 109SG402R とが演出位置に移動した第 1 可動体 109SG401 の左右近接位置に移動する（可動体ユニット 109SG400 が第 1 状態から第 3 状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像 109SG005B は第 1 可動体 109SG401 の背後で表示される。

【0425】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット 109SG400 が第 3 状態から第 1 状態に変化した後）は、画像表示装置 5 における爆発のエフェクト画像 109SG005B の表示が終了した後に第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の各退避位置への移動が完了し、画像表示装置 5 において味方キャラクタ B の攻撃が敵キャラクタ B にヒットして味方キャラクタ A が勝利する

動画の表示が実行され、大当り遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置５では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当りであることに応じた数値として該画像表示装置５の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置５の中央部にて揺動しつつ停止する。

【０４２６】

そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置５の右端部にて表示されている小図柄が大当りを示す組み合わせで停止する）と、大当り遊技状態に制御される。

【０４２７】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図１０－３５（Ｊ）及び図１０－３５（Ｋ）に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置５において敵キャラクタＢの攻撃が味方キャラクタＢにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当り遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。

尚、このとき、画像表示装置５では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図１０－２９（Ｉ）に示す大当り時よりも低速）で該画像表示装置５の上方から移動してきた後に該画像表示装置５の中央部にて揺動しつつ停止する。

【０４２８】

以上、本特徴部１０９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１は、１０－３１～図１０－３５に示すように、可動体動作示唆演出Ｂの実行中は、画像表示装置５において爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂを表示しない一方で、可動体動作演出Ｂの実行中は、画像表示装置５において爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂを表示するので、該爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂの表示によってリーチ演出中の味方キャラクタや敵キャラクタの画像の拡大表示や可動体（第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒ）による可動体動作演出Ｂの演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０４２９】

また、図１０－２１～図１０－２４に示すように、第１拡大表示期間と第２拡大表示期間とで各キャラクタの画像の拡大速度が異なることによって拡大表示期間における演出効果を向上できる上、第１拡大表示期間と第２拡大表示期間とで第１可動体１０９ＳＧ４０１の動作速度は同一となっているので、可動体動作演出における第１可動体１０９ＳＧ４０１の制御負荷を低減することができる。

【０４３０】

また、図１０－２１～図１０－２４に示すように、第２拡大表示期間は第１拡大表示期間よりも拡大速度が遅く、可動体動作示唆演出が終了した後の第３拡大表示期間は第２拡大表示期間よりも拡大速度が更に遅いので、可動体動作示唆演出が終了しても味方キャラクタと敵キャラクタの画像の拡大表示が継続されるので、遊技興趣を向上できる。尚、本特徴部１０９ＳＧでは、第１拡大表示期間の拡大速度の最も速く、第３拡大表示期間の拡大速度が最も遅い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第３拡大表示期間の拡大速度の最も速く、第１拡大表示期間の拡大速度が最も遅くてもよいし、また、第２拡大表示期間の拡大速度が最も速くともよい。

【０４３１】

また、図１０－２１～図１０－２４に示すように、拡大表示期間を含むリーチ演出中は先読み予告演出の実行が制限されるので、先読み予告演出の実行によってリーチ演出への遊技者の注目が低下してしまうことを防ぐことができる。尚、本特徴部１０９ＳＧでは、リーチ演出の実行期間中全体に亘って先読み予告演出の実行を制限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、先読み予告演出の実行を制限する期間は、リーチ演出中の一部のみ（例えば、第１拡大表示期間～第３拡大表示期間のみ）であってもよい。また、本特徴部１０９ＳＧでは、先読み予告演出の実行を制限する形態として、リーチ演出中は先読み予告演出を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限

10

20

30

40

50

定されるものではなく、リーチ演出中は、他の期間よりも低い割合で先読み予告演出を実行してもよい。

【0432】

また、図10-32及び図10-34に示すように、可動体動作示唆演出Bの実行中は遊技者がリーチ演出を視認可能であるが、図10-33及び図10-35に示すように、可動体動作演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示されることによってリーチ演出の視認性が低下する。つまり、第1可動体109SG401の動作状況に応じてリーチ演出の演出画像（味方キャラクタと敵キャラクタの画像）の視認性が変化するので、第1可動体109SG401の動作が可動体動作示唆演出としての動作なのか可動体動作演出としての動作なのかを解り易くできるとともに、第1可動体109SG401とリーチ演出の演出画像の注目度合いを調整できる。

10

【0433】

また、図10-21及び図10-23に示すように、可動体動作示唆演出の実行中は、スピーカ8L、8RからBGM、SE、動作示唆音を出力する一方で、可動体動作演出の実行中はスピーカ8L、8RからBGM、SE、大当り報知音を出力するので、第3拡大表示期間が終了してから可動体動作演出の開始タイミングまでの期間の前後において、スピーカ8L、8Rから出力される演出音が変化していることを遊技者が認識し易くできる。

【0434】

また、図10-21～図10-24に示すように、期間T3は、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での1回の往復移動に要する期間T1よりも長い期間であり、期間T3は、可動体動作示唆演出を実行する期間T2よりも短い期間であるので、可動体動作演出における第1可動体109SG401の動作が可動体動作示唆演出における第1可動体109SG401の動作であると遊技者に誤認されてしまうことを防ぐことができる。また、可動体動作示唆演出実行期間が示唆対象のリーチ演出における可動体動作演出の実行期間よりも長くなってしまうことによる遊技興趣の低下も防ぐことができる。

20

【0435】

また、図10-21～図10-24に示すように、第3拡大表示期間の終了から可動体動作演出またははずれ報知演出の開始までの期間において可動体LED109SG495を消灯することによって、可動体LED109SG495が消灯している期間は、第1可動体109SG401が動作していないことを遊技者に認識し易くできる。

30

【0436】

また、図10-32及び図10-34に示すように、可動体動作示唆演出Bでは、第1可動体109SG401のみを動作させ、図10-33及び図10-35に示すように、可動体動作演出Bでは、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの全てを動作させるので、可動体の動作が可動体動作示唆演出としての動作であるのか可動体動作演出としても動作であるのかを遊技者が区別し易くできる。

【0437】

また、図10-21～図10-24に示すように、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間では可動体LED109SG495を輝度C1にて発光させるとともに、可動体動作演出の実行中は可動体LED109SG495を輝度C1よりも高輝度である輝度C2にて発光させるので、可動体LED109SG495の輝度によって、可動体動作演出の実行中であることを遊技者に認識させ易くできるとともに、可動体動作演出の実行中における遊技興趣も向上できる。

40

【0438】

また、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作示唆演出Aの実行中は、画像表示装置5において複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを表示するとともに、他のリーチ演出の演出画像（味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像）が第1拡大表示期間以前よりも低コントラストで表示される、つまり、可

50

可動体動作示唆演出Aの実行中はリーチ演出の演出画像の視認性が低下するので、星型のエフェクト画像109SG005Sを目立たせることができるとともに、これら星型のエフェクト画像109SG005Sの速度V1での移動によって第1可動体109SG401に遊技者を注目させることができるため、第1可動体109SG401の動作による演出効果を高めることができる。

【0439】

更に、図10-29及び図10-31に示すように、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5において、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1よりも高速である速度V2にて第1可動体109SG401から画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示されるので、可動体動作演出Aにおいて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを目立たせることができるとともに、これら複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの速度V2での移動によって第1可動体109SG401に遊技者を注目させることができるため、第1可動体109SG401の動作による演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0440】

また、図10-28(F)及び図10-30(F)に示すように、可動体動作演出Aまたははずれ報知演出の実行前は、画像表示装置5において星型のエフェクト画像109SG005Sを非表示とするので、これから実行される演出が可動体動作演出またははずれ報知演出であることを遊技者が認識し易くできる。

【0441】

以上、本発明の特徴部109SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部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。

【0442】

例えば、前記特徴部109SGでは、図10-21～図10-24に示すように、可動体動作示唆演出の開始タイミングと拡大表示期間（第1拡大表示期間）の開始タイミングが同一である、つまり、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作の開始タイミングとリーチ演出の演出画像（味方キャラクタと敵キャラクタの画像）の拡大表示開始タイミングと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、可動体動作示唆演出の開始タイミングと拡大表示期間（第1拡大表示期間）の開始タイミングは異なってもよい。特に、可動体動作示唆演出の開始タイミングを拡大表示期間（第1拡大表示期間）の開始タイミングよりも前のタイミングとする場合は、可動体動作示唆演出としての第1可動体109SG401の往復動作への遊技者の注目を高めることができる。

【0443】

また、前記特徴部109SGでは、拡大表示期間終了後の画像表示装置5における画像の表示態様と、拡大表示期間終了直前の画像表示装置5における画像の表示態様がほぼ同一（僅かに表示倍率が異なるのみ）である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例109SG-2として、拡大表示期間終了後は、画像表示装置5において特定の演出の表示やエフェクト画像の表示等を行うことで、拡大表示期間終了直前における画像表示装置5での画像の表示態様と異ならせてもよい。このようにすることで、拡大表示期間が終了した後は、遊技者に対して拡大表示期間が終了したことを遊技者に認識させ易くすることができる。

【0444】

また、前記特徴部109SGでは、画像表示装置5において、リーチ演出中の第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの動作に応じた爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例109SG-3にとして、画像表示装置5では、リーチ演出として実行される味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出の進行に応じたエフェクト画像を表示可能としてもよい。

【0445】

尚、このように、画像表示装置5において可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像109SG005Bとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能とする場合は、これら可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像109SG005Bとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との大きさを異ならせてもよい。このようにすることで、画像表示装置5において、リーチ演出中に可動体の動作とバトル演出との違いに対応した適切な大きさのエフェクト画像を表示することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0446】

更に、画像表示装置5において可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像109SG005Bとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能とする場合は、これら可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像109SG005Bとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との画像透過度を異ならせてもよい。このようにすることで、画像表示装置5において、リーチ演出中に可動体の動作とバトル演出との違いに対応した適切な画像透過度のエフェクト画像を表示することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0447】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間において画像表示装置5における味方キャラクタと敵キャラクタとの視認性を変化させ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、変形例109SG-4として、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間では、画像表示装置5におけるコントラストや輝度を拡大表示期間が終了するよりも前よりも低い第1低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性を低下させてもよい。更に、可動体動作演出を実行する場合（可変表示結果が大当たりとなる場合）は、画像表示装置5におけるコントラストや輝度を前記第1低視認状態から更に低い第2低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性をより一層低下させてもよい。このようにすることで、拡大表示期間の終了後は、画像表示装置5における味方キャラクタと敵キャラクタの視認性の低下により拡大表示期間が終了したことを遊技者に容易に認識させることができるとともに、可動体演出の実行時は、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの動作への注目を高めることができる。

【0448】

また、前記特徴部109SGでは、図10-28～図10-35に示すように、可動体動作示唆演出の実行中と可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置5において同一の演出画像（同一の味方キャラクタと敵キャラクタ）とを表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例109SG-5として、可動体動作演出の実行中と可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置5において異なる演出画像を表示するようにしてもよい。特に、可動体動作示唆演出の実行中に画像表示装置5にて表示される演出画像の種類数を、可動体動作演出の実行中に画像表示装置5にて表示される演出画像の種類数よりも多くしてもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出の実行中において画像表示装置5に表示される演出画像のバリエーション数を増やすことができるので、可動体動作示唆演出の実行時における遊技興趣を向上できる。

【0449】

また、前記特徴部109SGでは、図10-28～図10-35に示すように、可動体動作示唆演出の実行中と可動体動作演出の実行中とは、画像表示装置5において同一の演出画像（同一の味方キャラクタと敵キャラクタ）とを表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例109SG-6として、可動体動作示唆演出の実行中は、画像表示装置5において該可動体動作示唆演出に対応する可動体動作示唆演出対応画像を表示する一方で、可動体動作演出の実行中は、画像表示装置5において該可動体動作演出に対応する可動体動作演出対応画像として、前記可動体動作示唆演出対応画像とは異なる画像を表示してもよい。

【0450】

更に、画像表示装置5において可動体動作示唆演出対応画像や可動体動作演出対応画像を表示可能とする場合は、可動体動作示唆演出対応画像の表示期間と可動体動作演出対応画像の表示期間を異ならせてもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出対応画像と可動体動作演出対応画像とを第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの動作（可動体動作示唆演出の実行であるか可動体動作演出の実行であるか）に対応した適切な期間で表示することが可能となる。

【0451】

更に、画像表示装置5において可動体動作演出対応画像を表示するとき、画像表示装置5のコントラストや輝度を低下させることによって、可動体動作演出対応画像の視認性を低下させてもよい。このようにすることで、可動体動作演出が実行される場合は、可動体動作演出対応画像ではなく可動体動作演出に対して遊技者の注目を高めることができる。

10

【0452】

更に、画像表示装置5において可動体動作示唆演出対応画像を表示するときは、スピーカ8L8Rから該可動体動作示唆演出対応画像に対応する可動体動作示唆演出対応音を出力するとともに、画像表示装置5において可動体動作演出対応画像を表示するときは、スピーカ8L8Rから該可動体動作演出対応画像に対応する可動体動作演出対応音を出力してもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とで画像表示装置5に表示される各画像に対応した音をスピーカ8L、8Rから出力することができるので、可動体動作示唆演出の実行中や可動体動作演出の実行中であることを遊技者に容易に認識させることができる。

20

【0453】

更に、リーチ演出中に可動体動作演出を実行する場合（可変表示結果が大当たりとなる場合）は、可動体動作演出の開始よりも前のタイミングから画像表示装置5において画像表示装置5にて可動体動作演出対応画像の表示を開始してもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出中に可動体動作演出が開始されることに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、可動体動作演出への注目も高めることができる。

【0454】

また、前記特徴部109SGでは、スーパーリーチα1やスーパーリーチα2のリーチ演出では、可動体動作示唆演出Aとして、画像表示装置5において複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが第1可動体109SG401に向けて速度V1にて移動する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、変形例109SG-7として、速度V1を一定の速度ではなく、所定の範囲内で可変としてもよい。この場合は、例えば、可動体動作示唆演出Aとして、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが第1可動体109SG401に向けて移動する際に、星型のエフェクト画像109SG005Sの速度を第1可動体109SG401に接近するにつれて低速に変化させる（速度V1を低速に変化させる）ようにする。尚、可動体動作演出Aの実行時の複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの速度V2については、速度V1の最大速度よりも速い速度とすればよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出Aの実行時は、画像表示装置5に表示される複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの移動速度（速度V1）が変化するので、遊技興趣を向上できる。

30

40

【0455】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作示唆演出の実行に応じてスピーカ8L、8Rから1の動作示唆音を出力し、可動体動作演出の実行に応じてスピーカ8L、8Rから1の大当たり報知音を出力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、これらスピーカ8L、8Rから出力される動作示唆音や大当たり報知音としては、複数の音を出力可能としてもよい。

【0456】

更に、スピーカ8L、8Rから出力される動作示唆音や大当たり報知音として複数の音を出力可能とする場合については、動作示唆音や大当たり報知音の出力開始タイミングを複数

50

設け、いずれのタイミングで動作示唆音や大当り報知音の出力が開始されるかに応じてスピーカ 8 L、8 R から異なる音を出力可能としてもよい。このようにすることで、遊技者は、スピーカ 8 L、8 R から出力される音によって可動体動作示唆演出または可動体動作演出の実行中であることを認識し易くできるとともに、出力されるタイミングに応じてこれら動作示唆音や大当り報知音が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【0457】

特に、動作示唆音の出力タイミングを複数のタイミングから決定する場合は、可変表示結果に応じて異なる割合で出力タイミングを決定してもよい。この場合は、いずれのタイミングから動作示唆音の出力が開始されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、大当り報知音の出力タイミングを複数のタイミングから決定する場合は、大当り種別やパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なる割合で出力タイミングを決定してもよい。この場合は、いずれのタイミングから大当り報知音の出力が開始されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0458】

また、前記特徴部 109 SG では、図 10-21 ~ 図 10-24 に示すように、可動体動作示唆演出の実行期間において第 1 可動体 109 SG 401 を退避位置と示唆位置との間で等速にて往復移動させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の実行期間における第 1 可動体 109 SG 401 を退避位置と示唆位置との間で往復移動させる場合は、第 1 可動体 109 SG 401 を退避位置と示唆位置とで一旦停止させたり、退避位置と示唆位置の近傍位置において第 1 可動体 109 SG 401 の減速や加速を実行してもよい。このようにすることで、第 1 可動体 109 SG 401 を動作させるための第 1 可動体用モータ 109 SG 421 にて脱調が生じてしまうことを防ぐことができる。

【0459】

また、前記特徴部 109 SG では、可動体動作示唆演出が終了した後は、可動体動作演出またははずれ報知演出が開始されるまで第 1 可動体 109 SG 401 を退避位置にて待機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、可動体動作示唆演出が終了した後は、可動体動作演出またははずれ報知演出が開始されるまで第 1 可動体 109 SG 401 を示唆位置に待機させるようにしてもよい。このようにすることで、可動体動作演出が実行される場合は、即座に第 1 可動体 109 SG 401 を演出位置に移動させることができるので、遊技興趣を向上できる。更に可動体動作示唆演出が終了してから、第 1 可動体 109 SG 401 が示唆位置に維持されるので、可動体動作演出が実行されることに対する遊技者の期待感を惹起させることができる。

【0460】

また、前記特徴部 109 SG では、図 10-21 ~ 図 10-24 に示すように、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とでは、第 1 可動体 109 SG 401 の立ち上がり速度が同一となっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とでは、第 1 可動体 109 SG 401 の立ち上がり速度を異ならせてもよい。

【0461】

また、前記特徴部 109 SG では、図 10-20 に示すように、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新制御と可動体（第 1 可動体 109 SG 401、第 2 可動体 109 SG 402 L、第 3 可動体 109 SG 402 R）の移動制御とをそれぞれ制御タイマに基づいて実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新制御と可動体の移動制御に加えて、パチンコ遊技機 1 に設けられている LED の点灯制御やスピーカ 8 L、8 R からの演出音の出力制御等も各専用の制御タイマに基づいて実行してもよい。

【0462】

尚、このように、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新制御、可動体の移動制御、LED の点灯制御、演出音の出力制御を実行する場合は、例えば、1 ms 毎に演出制御

10

20

30

40

50

用CPU120がタイマ割込みを実行する（図8に示す演出制御メイン処理のうちS73～S77を1ms毎に実行する）ようにし、演出画像の更新制御を33ms毎、可動体の移動制御を1ms毎、LEDの点灯制御を10ms毎、演出音の出力制御を1ms毎に実行すればよい。特に、演出画像の更新制御、LEDの点灯制御、演出音の出力制御の実行時は必ず可動体の移動制御（第1可動体用モータ109SG421、第2可動体用モータ109SG422、第3可動体用モータ109SG423の駆動制御）が共に実行されるようになっているので、可動体の移動制御と、演出画像の更新制御、LEDの点灯制御、演出音の出力制御とを好適実行することができる。

【0463】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作示唆演出の実行中に可動体LED109SG495を発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該可動体LED109SG495の発光態様を複数設け、可動体動作示唆演出の実行中に可動体LED109SG495がいずれの態様にて発光するかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせるようにしてもよい。

10

【0464】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作示唆演出Aとして、画像表示装置5において複数の星型のエフェクト画像109SG005S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、可動体動作示唆演出Aとして画像表示装置5に表示される星型のエフェクト画像109SG005Sの表示態様を複数設け、可動体動作示唆演出Aとして星型のエフェクト画像109SG005Sがいずれかの態様にて表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。

20

【0465】

また、前記特徴部109SGでは、図10-25に示すように、第3拡大表示期間においては第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作（可動体動作示唆演出）を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第3拡大表示期間においても第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作を実行する場合を設けてもよい。特に、可変表示結果が大当りとなる場合の一部において第3拡大表示期間にて第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での往復動作を実行可能とすることで、第3拡大表示期間において第1可動体109SG401が退避位置と示唆位置との間で往復動作するか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0466】

また、前記特徴部109SGでは、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを第1可動体109SG401に向けて移動させる（可動体動作示唆演出A）または第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で繰り返し移動させる（可動体動作示唆演出B）ことで可動体動作演出Aまたは可動体動作演出Bの実行を示唆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、これら特定の画像の表示や第1可動体109SG401自体の動作以外の態様で可動体動作演出Aまたは可動体動作演出Bの実行を示唆してもよい。例えば、前記特徴部109SGに示すように第1可動体109SG401にLED（可動体LED109SG495）を備えている場合は、該LEDの点灯や点滅周期、点灯色等によって可動体動作演出Aまたは可動体動作演出Bの実行を示唆してもよい。

40

【0467】

また、前記特徴部109SGでは、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作示唆演出Aとして、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像のコントラストを低下させた状態で複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを表示（図10-28（D）及び図10-30（D）参照）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、可動体動作示唆演出Aとしては、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像のコントラストを低下させるよりも前のタイミング（例えば、図10-28（C）や

50

図10-30(C)のタイミング)から複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの表示を開始してもよい。

【0468】

尚、このように画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像のコントラストを低下させるよりも前のタイミングから複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの表示を開始する場合は、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの透過度(透明度)を上げることで、画像表示装置5にて表示中の演出画像(図10-28や図10-30の例では味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像)がコントラストを低下させたときよりも視認し易いようにしてもよい。

10

【0469】

また、前記特徴部109SGでは、図10-29(G)等に応示するように、可動体動作演出の実行時には画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示され、画像表示装置5にて表示されている演出画像の一部が該爆発のエフェクト画像109SG005Bによって視認不能な状態となる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出の実行時には画像表示装置5の表示領域の全体で爆発のエフェクト画像109SG005B或いは可動体動作演出専用の画像を表示し、その他の演出画像全てが視認不能な状態となるようにしてもよい。

【0470】

また、前記特徴部109SGでは、スーパーリーチのリーチ演出中に可動体動作演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出を実行するタイミングは、スーパーリーチのリーチ演出中以外のタイミングでもよい。例えば、変形例109SG-8として、図10-36(A)、図10-36(B)及び図10-37(C)~図10-37(H)に応示するように、飾り図柄の組み合わせがリーチとなつてからスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの期間中に可動体動作演出を実行可能としてもよい。

20

【0471】

この場合は、図10-36(B)に応示するように、リーチとなつてから先ず可動体動作演出を開始するとともに、画像表示装置5では、この後に実行するリーチ演出が高期待度(大当り遊技状態に制御される割合が高い)のリーチ演出(例えば、前記特徴部109SGに記載したスーパーリーチ α 1、スーパーリーチ α 2、スーパーリーチ β 1、スーパーリーチ β 2のリーチ演出)と低期待度(大当り遊技状態に制御される割合が低い)のリーチ演出(例えば、前記特徴部109SGに記載したスーパーリーチ α 1、スーパーリーチ α 2、スーパーリーチ β 1、スーパーリーチ β 2のリーチ演出よりも低期待度のリーチ演出)のどちらに分歧するかを報知する分歧演出として、目を瞑った状態のキャラクタの画像を表示する該分歧演出としては、図10-37(C)に応示するように、可動体動作演出の実行中においてキャラクタを漸次拡大表示していく。

30

【0472】

そして、該可変表示が低期待度のリーチ演出を実行する可変表示である場合は、図10-37(C)~図10-37(E)に応示するように、画像表示装置5に表示されているキャラクタが目を開くことなく画像表示装置5の表示領域が漸次暗転していく。つまり、該分歧演出では、画像表示装置5に表示されているキャラクタが目を開くことなく暗転することによって高期待度のリーチ演出が実行されない(低期待度のリーチ演出が実行される)ことが報知される。そして、画像表示装置5の表示領域が完全に暗転した後(分歧演出が終了した後)は、低期待度のリーチ演出が実行される。

40

【0473】

一方で、該可変表示が高期待度のリーチ演出を実行する可変表示である場合は、図10-37(F)~図10-37(H)に応示するように、画像表示装置5に表示されているキャラクタが目を開くことによって高期待度のリーチ演出が実行されることが報知される。また、このとき、併せて可動体動作演出が実行される。そして、可動体動作演出と分歧演出

50

が終了した後は、高期待度のリーチ演出が実行される。

【0474】

つまり、可動体動作演出は、前記特徴部109SGに例示したように大当り遊技状態に制御されることを報知する演出として実行してもよいが、高期待度のリーチ演出が実行されることを報知する演出（大当り遊技状態に制御される期待度が高いことを報知する演出）として実行してもよい。

【0475】

尚、本変形例109SG-8では、図10-36（B）及び図10-37（C）に示すように、画像表示装置5において分岐演出として目を瞑った状態のキャラクタを漸次拡大表示していく形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐演出として目を瞑った状態のキャラクタを漸次拡大表示していく際には、画像表示装置5において該キャラクタとともに集中線等の効果画像を表示することで、該キャラクタが目を開くか否かに遊技者を注目させることができるようにしてもよい。

【0476】

以上のように、前記特徴部109SGでは、スーパーリーチのリーチ演出中に、可変表示結果が大当りとなるか否かの分岐として本発明を適用する形態を例示したが、本変形例109SG-8に示すように、低期待度のリーチ演出と高期待度のリーチ演出のどちらが実行されるかの分岐として本発明を適用してもよい。この場合は、本発明における特定画像がキャラクタの画像（第1特定画像が目を瞑った状態のキャラクタの画像、第2特定画像が目を開いた状態のキャラクタの画像）、本発明における効果画像が上述した集中線等の画像に該当する。

【0477】

尚、図10-36及び図10-37に示すように、本変形例109SG-8では、可動体動作演出を高期待度のリーチ演出が実行されることを報知する演出として実行する場合は、可動体動作演出の実行前に可動体動作示唆演出を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出は実行しなくともよい。また、可動体動作示唆演出を実行する場合と実行しない場合とでその後に可動体動作演出の実行割合が異なる（高期待度のリーチ演出が実行される割合が異なる）ようにしてもよい。

【0478】

また、本明細書では、複数の特徴部や変形例を開示しているが、本発明の遊技機としてはこれら複数の特徴部や変形例から2つ以上の特徴部や変形例を組み合わせ実施してもよい。

【0479】

また、前記特徴部109SGでは、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機1を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機1の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

【0480】

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

【0481】

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

【0482】

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

【0483】

本発明の遊技機としては、他にも、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、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出 A や可動体動作演出 B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10-19 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し（例えば、図 10-32 ~ 図 10-35 に示すように、可動体動作示唆演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 109SG005B を表示しない一方で、可動体動作演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 109SG005B を表示する部分）、

前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、該特定画像を徐々に拡大表示し（例えば、図 10-32 及び図 10-34 に示すように、スーパーリーチ β 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ A を拡大表示していく部分と、スーパーリーチ β 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を拡大表示していく部分）、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときは、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり（例えば、図 10-32 及び図 10-34 に示すように、拡大表示期間中に画像表示装置 5 においてエフェクト画像 109SG005X を表示する部分）、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり（例えば、図 10-9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ β 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ β 1 の可変表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像および前記効果画像の更新周期と異なる（例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の移動制御周期は 1ms であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 33ms である部分）、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときには前記予告演出の実行を制限し（例えば、図 10-21 ~ 図 10-24 に示すように、拡大表示期間を含むリーチ演出中は先読み予告演出の実行を制限する部分）、

さらに、

発光可能な発光手段（例えば、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、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F）と、

可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターン α ~ 表示パターン γ のいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図11-28、図11-29（A）～図11-32（H）、図11-49（A）～図11-50（D）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させる部分）、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図11-24に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記発光手段は、第1発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F）と、該第1発光手段とは異なる第2発光手段（例えば、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）と、を含み、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第1期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第2期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図11-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T2にて点滅する部分）、

前記第2発光手段は、前記第1期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第2期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図11-28に示すように、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、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T0にて点滅する部分）遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、効果画像によって特定画像の拡大表示や可動体の演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。さらに、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第1期間においては、第1発光手段だけではなく、第2発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。

【0484】

つまり、効果画像によって可動体の演出動作等をより一層目立たせることにより遊技興趣を向上できるとともに、発光手段の発光態様により特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易い遊技機とすることができる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技者の興味をひきやすく演出が遊技者にわかりやすい遊技機を提供することができる。

【0485】

また、特定画像と発光手段とを関連付けてもよい。例えば、特定画像が拡大表示されるタイミングや期間に応じて発光手段が発光するのが好ましい。そうすることで、特定画像が拡大表示されていることをわかりやすく遊技者に伝えることが可能となる。

【0486】

また、可動体の動作に伴い特定発光演出を実行するようにしてもよい。この場合、特定発光演出は可動体の動作を強調する態様で発光するのが好ましい。そうすることで好適な演出ができ興趣が向上する。

【0487】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機の一例として、可変表示を実行可

10

20

30

40

50

能であり、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、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F）と、

可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターン α～表示パターン γ のいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図 1 1－2 8、図 1 1－2 9（A）～図 1 1－3 2（H）、図 1 1－4 9（A）～図 1 1－5 0（D）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を点灯させる部分）、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図 1 1－2 4 に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ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部分）、

前記発光手段は、第 1 発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F）と、該第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）と、を含み、

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第 1 期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第 2 期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図 1 1－2 8 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅する部分）、

前記第 2 発光手段は、前記第 1 期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第 2 期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図 1 1－2 8 に示すように、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 0 にて点滅する部分）、遊技機が挙げられる。遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【0 4 8 8】

（基本説明）

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

【0 4 8 9】

（形態）

形態 1 の遊技機は、

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

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c

10

20

30

40

50

、可動体ランプ 9 d、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F) と、

可変表示に対応する特定表示 (例えば、保留表示とアクティブ表示) を表示可能な表示手段 (例えば、画像表示装置 5) と、

所定条件が成立したこと (例えば、始動入賞の発生) に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出 (例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターン α ~ 表示パターン γ のいずれかで表示する部分、特定表示開始演出) と、前記発光手段を発光させる特定発光演出 (例えば、入賞時フラッシュ演出) と、を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0) と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し (例えば、図 1 1 - 2 8、図 1 1 - 2 9 (A) ~ 図 1 1 - 3 2 (H)、図 1 1 - 4 9 (A) ~ 図 1 1 - 5 0 (D) に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を点灯させる部分)、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く (例えば、図 1 1 - 2 4 に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記発光手段は、第 1 発光手段 (例えば、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F) と、該第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段 (例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d) と、を含み、

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第 1 期間 (例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間) と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第 2 期間 (例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間) において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し (例えば、図 1 1 - 2 8 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅する部分)、

前記第 2 発光手段は、前記第 1 期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第 2 期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する (例えば、図 1 1 - 2 8 に示すように、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 0 にて点滅する部分)、@ ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第 1 期間においては、第 1 発光手段だけではなく、第 2 発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。

【 0 4 9 0 】

形態 2 の遊技機は、形態 1 に記載の遊技機であって、

前記特定表示演出は、前記特定表示の出現演出が実行される出現演出部 (例えば、図 1 1 - 1 5、図 1 1 - 3 0 (D) ~ 図 1 1 - 3 2 (H)、図 1 1 - 4 9 (B) ~ 図 1 1 - 5 0 (D) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が特定表示開始演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分) と、該出現演出後において所定位置にて前記特定表示の表示態様が周期的に変化する周期演出が実行される周期演出部 (例えば、図 1 1 - 1 5、図 1 1 - 3 0 (D) ~ 図 1 1 - 3 2 (H)、図 1 1 - 4 9 (B) ~ 図 1 1 - 5 0 (D) に示すよう

10

20

30

40

50

に、演出制御用CPU120が特定表示回転表示演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が回転アニメーションとして表示される部分）とで構成され、

前記特定表示の表示が完了するタイミングは、前記周期演出の開始タイミングである（例えば、図11-19及び図11-20に示すように、保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了したタイミングから、これら保留表示やアクティブ表示の回転アニメーションが開始される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示への遊技者の注目を高めることができる。

【0491】

形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定発光演出を前記特定表示演出の開始よりも前に開始可能である（例えば、図11-29（A）～図11-32（H）に示すように、特定表示開始演出Bを実行する場合は、保留表示やアクティブ表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが発光する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示演出の開始よりも前に特定発光演出を開始するので、特定発光演出をより際立たせることができる。

【0492】

形態4の遊技機は、形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定表示演出は、前記特定表示が出現する出現演出（例えば、特定表示開始演出）を含み、

前記表示手段は、前記特定表示を複数の異なる表示態様（例えば、保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションを実行するのみの特定表示開始演出Aと、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dやアクティブ表示エリア135SG005Aに作用した後に保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションを実行する特定表示開始演出B）にて表示可能であって、

前記出現演出の期間は、前記特定表示の表示態様によって異なり（例えば、特定表示開始演出Aは0.2秒であり、特定表示開始演出Bは1.2秒）、

前記特定発光演出は、最も短期間の前記出現演出の終了タイミングよりも前に開始される（例えば、図11-28及び図11-49（A）～図11-50（D）に示すように、入賞時フラッシュ演出は特定表示開始演出Aの終了タイミングよりも前から開始される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示態様がいずれであっても、出現演出が終了する前に特定発光演出を開始できるので、特定発光演出の対象となっている特定表示を確実に遊技者が認識できる。

【0493】

形態5の遊技機は、形態1～形態4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1発光手段と前記第2発光手段を低輝度状態に一旦制御した後、前記特定発光演出を開始する（例えば、図11-28、図11-29（A）、図11-29（B）、図11-49（A）、図11-49（B）に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合、一旦入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、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を消灯する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。

尚、この発明における「低輝度状態」は、低輝度にて発光している状態だけではなく、発光していない状態も含む。

10

20

30

40

50

【0494】

形態6の遊技機は、形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記表示手段を低視認状態に一旦制御した後に前記特定発光演出を開始する（例えば、変形例135SG-11に示すように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、一旦画像表示装置5に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させた後に入賞時フラッシュ演出を開始する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。

尚、この発明における「低視認状態」は、表示手段における視認性が、直前の状態よりも低下した状態となるものであれば、表示手段の明るさの低下以外の手法により表示の視認性が低下した状態も含む。

【0495】

形態7の遊技機は、形態1～形態6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、可変表示の実行中に有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能であるとともに、該示唆演出を実行しているときと該示唆演出を実行していないときとで前記特定発光演出を実行可能であって（例えば、図11-29（A）～図11-48（n）、図11-49（A）～図11-68（n）に示すように、予告演出の実行中である場合と実行中でない場合とで入賞時フラッシュ演出を実行可能な部分）、

可変表示に対応する可変表示対応音（図11-28に示す可変表示対応音）と、前記示唆演出に対応する示唆演出対応音（図11-29（A）に示す予告演出対応音）と、前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音（図11-29（B）に示す入賞時フラッシュ演出対応音）と、を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

前記音出力手段は、

前記可変表示対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該可変表示対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能であり（例えば、図11-29（B）に示すように、可変表示の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、スピーカ8L、8Rから可変表示対応音を音量V2にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1（ $V1 > V2$ ）にて出力する部分）、

前記示唆演出対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該示唆演出対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能である（例えば、図11-29（B）に示すように、予告演出の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、スピーカ8L、8Rから予告演出対応音を音量V2にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1（ $V1 > V2$ ）にて出力する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示対応音や示唆演出対応音が出力されていても、特定発光演出対応音を聞き取り易くなり、該特定発光演出対応音の出力によって特定発光演出の実行を遊技者が認識し易くなる。

【0496】

形態8の遊技機は、形態1～形態7のいずれかに記載の遊技機であって、

音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定発光演出において、前記特定表示の表示完了及び前記発光手段の発光のいずれよりも前に特定発光演出対応音を前記音出力手段から出力する（例えば、図11-28、図11-29（A）～図11-32（H）、図11-49（A）～図11-50（D）に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されるとともに、保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出対応音の出力により、所定条件の成立を遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0497】

形態9の遊技機は、形態1～形態7のいずれかに記載の遊技機であって、
音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、
前記演出実行手段は、前記特定発光演出において、

特定発光演出対応音を前記音出力手段から出力可能であり（例えば、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を出力可能な部分）、

前記発光手段を、前記特定表示の表示完了及び前記特定発光演出対応音の出力よりも前に発光させる（例えば、変形例135SG-12に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されてからスピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の発光により、所定条件の成立を遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0498】

形態10の遊技機は、形態1～形態9のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定発光演出は、前記第1期間において前記第1発光手段が前記特定発光演出に応じた態様である所定態様で発光し、前記第2期間において前記第1発光手段が前記所定態様よりも強調度合いが低い特定態様で発光する演出である（例えば、図11-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2（C1>C2）にて点滅させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、少なくとも第1発光手段を所定態様で発光させることによって遊技者に特定発光演出の開始を認識させることができるとともに、第1発光手段が第2期間においても所定態様にて継続して発光してしまうことによって他の演出の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

尚、この発明における「強調度合いが低い特定態様」は、点滅速度が遅いことによって強調度合いが低い低速点滅態様を含む。

【0499】

形態11の遊技機は、形態10に記載の遊技機であって、

前記第2期間は、前記特定発光演出の対象である可変表示が実行される前の期間と、前記特定発光演出の対象である可変表示の実行中の期間とを含む（例えば、図11-28に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間は、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示が実行される期間と、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行期間とを含んでいる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示の開始前後に亘って第1発光手段が特定態様にて発光するため、該対象の可変表示であることを遊技者が認識し易くなるので、遊技興趣を向上できる。

【0500】

形態12の遊技機は、形態10または形態11に記載の遊技機であって、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記所定態様で発光する（例えば、変形例135SG-13に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1且つ周期T1で点滅させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。

【0501】

形態13の遊技機は、形態1～形態12のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第1期間において前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応画像を第1表示態様にて表示し、前記第2期間において前記特定発光演出対応画像を前記第1表示態様よりも強調度合いが低い第2表示態様にて表示する（例えば、図11-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eを表示し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sを表示する部分）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1期間では表示手段にて特定発光演出対応画像を第1表示態様にて表示することによって遊技者に特定発光演出の開始を認識させることができ、第2期間では表示手段にて特定発光演出対応画像を第2表示態様にて表示することで、表示手段が特定発光演出対応画像を第1表示態様で表示し続けることにより他の表示の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

【0502】

形態14の遊技機は、形態13に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記特定発光演出対応画像を第1表示態様にて表示する（例えば、変形例135SG-13に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eを表示させる部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。

【0503】

形態15の遊技機は、形態1～形態14のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

前記音出力手段は、前記第1期間において前記特定発光演出対応音を第1出力態様にて出力し、前記第2期間において前記特定発光演出対応音を出力しない若しくは前記第1出力態様よりも強度度合いが低い第2出力態様にて出力する（例えば、図11-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V2（ $V1 > V2$ ）にて出力する部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出対応音が第1出力態様にて出力されることによって、特定発光演出が開始されたことを遊技者に容易に認識させることが可能となるとともに、特定発光演出の実行中は、特定発光演出対応音が出力されない若しくは第2出力態様にて出力されることによって、他の演出が特定発光演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑えることができる。

40

【0504】

形態16の遊技機は、形態15に記載の遊技機であって、

前記音出力手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記特定発光演出対応音を前記第1出力態様にて出力する（例えば、変形例135SG-13に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易

50

くでき、遊技興趣を向上できる。

【0505】

形態17の遊技機は、形態1～形態16のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第2期間における可変表示の表示結果の表示期間において前記特定発光演出に応じた態様での発光を停止する（例えば、変形例135SG-1とし図11-69に示すように、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力の停止、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの消灯、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの非表示化、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアする等によって、図柄確定期間中は後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示を実行しないようにし、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、改めて後期入賞時フラッシュ演出プロセステーブルの選択と後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの再セット及びスタートを行うことによって、新たな可変表示の開始に応じて後期入賞時フラッシュ演出（入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示）を開始する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の発光を一旦停止することにより、可変表示が継続しているものと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。

【0506】

形態18の遊技機は、形態1～形態17のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な遊技機であって、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第2期間に実行される再可変表示演出が実行されるときに仮停止において前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、変形例135SG-1として図11-69、図11-70（A）～図11-89（n）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前に実行される可変表示での飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅を継続する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、仮停止であるにもかかわらず、可変表示が終了したと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。

【0507】

形態19の遊技機は、形態1～形態18のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な遊技機であって、

前記第1発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記第2期間として前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、変形例135SG-1として図11-69、図11-70（A）～図11-89（n）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中においても入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1且つ周期T2にて点滅させる部分）、

前記特定発光演出の対象である可変表示において前記再可変表示演出が実行されるときに仮停止においても、前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、変形例135SG-1として図11-69、図11-70（A）～図11-89（n）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅を

継続する部分)、

ことを特徴とする形態1～形態18のいずれかに記載の遊技機。

この特徴によれば、仮停止であるにもかかわらず、可変表示が終了したと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。

【0508】

形態20の遊技機は、形態1～形態16のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第2期間における可変表示の表示結果の表示期間において前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する(例えば、図11-29(A)～図11-48(n)に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行中において、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるよりも前の可変表示の図柄確定期間では入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を継続する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2期間における可変表示の表示結果の表示期間についても発光が継続されることにより、有利状態に制御されることへの遊技者の期待感を特定発光演出の対象である可変表示の開始までの確に維持することができ、遊技興趣を向上できる。

【0509】

形態21の遊技機は、形態20に記載の遊技機であって、

前記表示手段において、第1演出識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示と該第1演出識別情報よりも視認性が低い第2演出識別情報(例えば、小図柄)の可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記結果表示期間においては、停止状態の第2演出識別情報が前記表示手段に表示される(例えば、図11-33(J)等に示すように、図柄確定期間においては、小図柄が可変表示を停止した状態で表示される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、結果表示期間において発光が継続していても、停止状態の第2演出識別情報が表示されているので、結果表示期間であることを遊技者に認識させることができる。

【0510】

形態22の遊技機は、形態21に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第2期間において前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、第2演出識別情報の表示に重複しないように表示可能である(例えば、図11-33(J)等に示すように、入賞時フラッシュ演出の実行中は、画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの右部にてシルエット画像135SG005Sが表示される一方で、小図柄135SG005Mは画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの左端部に表示されている部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出対応表示が第2演出識別情報の表示に重複表示されることによって可変表示の終了を遊技者が認識し難くならないことを防ぐことができる。

【0511】

形態23の遊技機は、形態1～形態22のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する特定演出(例えば、スーパーリーチのリーチ演出)を実行可能であり、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示において前記特定演出が実行される場合に、該特定演出が開始されるまで前記特定発光演出に応じた態様で発光し、該特定演出が開始される際に該特定演出に応じた態様での発光を開始する(例えば、変形例135SG-2として図11-90に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象であるスーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前は入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2且つ周期T2にて点滅させ、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングからは入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F

10

20

30

40

50

を輝度C2にて点灯させる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が開始される際には、発光手段が特定発光演出に応じた態様に替えて特定演出に応じた態様で発光するので、特定演出の遊技興趣を向上できる。

【0512】

形態24の遊技機は、形態23に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定演出が開始されるときに該特定演出の開始に対応する特定演出開始画像を表示可能であって(例えば、図11-96(K)~図11-98(O)、図11-104(K)~図11-106(O)に示すように、第1表示領域135SG005Fを白色表示(ホワイトアウト)させる部分)、

前記第1発光手段は、前記表示手段の表示が前記特定演出開始画像に切り替わる際に低輝度状態となり、該低輝度状態となった後に前記特定演出に応じた態様にて発光する(例えば、図11-90に示すように、ホワイトアウトの期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1発光手段の発光態様が、特定演出開始画像への切り替わりに伴う低輝度状態を挟んで変化するため、これら発光態様の変化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0513】

形態25の遊技機は、形態23または形態24に記載の遊技機であって、

可動体(例えば、可動体32)を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、該特定演出の開始時において前記可動体を動作させる動作演出(例えば、図11-90に示す可動体動作演出)と、該動作演出の実行を示唆する動作示唆演出(例えば、図11-90に示す可動体動作示唆演出)と、を実行可能であり、

前記第1発光手段は、前記動作示唆演出の実行に際して低輝度状態となり、該低輝度状態となった後に、前記特定演出に応じた態様である前記動作演出に応じた態様にて発光する(例えば、図11-90に示すように、ホワイトアウトの期間中である可動体動作示唆演出の実行期間中において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1発光手段の発光態様が、示唆演出の実行に伴う低輝度状態を挟んで変化するため、これら発光態様の変化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0514】

形態26の遊技機は、形態1~形態25のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1発光手段は、

前記特定発光演出と異なる特別演出が前記演出実行手段によって実行されたときに該特別演出に応じた態様にて発光可能であり(例えば、変形例135SG-3として図11-108(A)に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されていない可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、該ステップアップ演出に応じた態様で入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯可能な部分)、

前記特別演出の実行中に前記特定発光演出が開始されたときは、前記特別演出に応じた態様よりも優先して前記特定発光演出に応じた態様にて発光する(例えば、変形例135SG-3として図11-108(B)に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されている可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、入賞時フラッシュ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯(点滅)を継続する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出の終了タイミング等の不適切なタイミングで特定発光演出に応じた態様の発光が開始されてしまうことを防ぐことができる。

【0515】

形態27の遊技機は、形態1～形態26のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光は、該特定発光演出の対象である可変表示中における第1タイミングで終了するときと該第1タイミングよりも後の第2タイミングで終了するときとがあり（例えば、変形例135SG-4として図11-119（A）及び図11-119（B）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングとしては、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の可動体動作演出を開始するタイミングと、スーパーリーチのリーチ演出を開始するタイミングと、がある部分）、

10

前記第1発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光が前記第1タイミングで終了するときと前記第1発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光が前記第2タイミングで終了するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例135SG-4として図11-119（C）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様での発光が終了するタイミングに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0516】

形態28の遊技機は、形態27に記載の遊技機であって、

前記特定発光演出に応じた態様での発光が、前記第1タイミングで終了するときと前記第2タイミングで終了するときとで、該終了の際に前記演出実行手段によって実行されている演出が異なる（例えば、変形例135SG-4として図11-119に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングに応じて、可動体動作演出の実行期間中である場合とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中である場合とがある）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、終了タイミングが、第1タイミングであるのか第2タイミングであるのかを遊技者が認識し易くできる。

【0517】

形態29の遊技機は、形態1～形態28のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、可変表示中に第1演出（例えば、変形例135SG-4として図11-119に示す可動体動作演出）と該第1演出とは異なる第2演出（例えば、変形例135SG-4として図11-119に示すスーパーリーチのリーチ演出）を実行可能であり、

前記第1発光手段は、

40

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記第1演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該第1演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例135SG-4として図11-119（A）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様に変化させる部分）、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記第2演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該第2演出に応じた態様の発光に変化可能であり（例えば、変形例135SG-4として図11-119（B）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、リーチ演出の開始タイミングから該リー

50

チ演出に応じた発光態様に変化させる部分)、

前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第1演出に応じた態様の発光に変化するときと前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第2演出に応じた態様の発光に変化するときとで有利状態に制御される割合が異なる(例えば、変形例135SG-4として図11-119(C)に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1発光手段の発光態様が変化するときに行われている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0518】

形態30の遊技機は、形態1～形態28のいずれかに記載の遊技機であって、

可動体(例えば、可動体32)を備え、

前記演出実行手段は、前記可動体を動作させる動作演出(例えば、可動体動作演出)と、該動作演出の実行を示唆する動作示唆演出(例えば、可動体動作示唆演出)と、有利状態に制御されることを示唆する特定演出(例えば、スーパーリーチのリーチ演出)と、を実行可能であり、

前記第1発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記動作示唆演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該動作示唆演出に応じた態様に変化可能であり(例えば、変形例135SG-4に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に変化させる部分)、

20

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記特定演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該特定演出に応じた態様の発光に変化可能であり(例えば、変形例135SG-4に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様からスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化させる部分)、

前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記動作示唆演出に応じた態様に変化するときと前記特定演出に応じた態様の発光に変化するときとで有利状態に制御される割合が異なる(例えば、変形例135SG-4に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なる部分)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1発光手段の発光態様が変化するときに行われている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0519】

形態31の遊技機は、形態1～形態30のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定表示の表示態様として通常態様(例えば、表示パターンα)、特殊態様(例えば、変形例135SG-5として図11-120に示す表示パターンδと表示パターンε)及び特別態様(例えば、表示パターンβと表示パターンγ)があり、

前記特別態様は、第1特別態様(例えば、表示パターンγ)と該第1特別態様とは異なる第2特別態様(例えば、表示パターンβ)とを含み、

前記特定表示が前記第1特別態様にて表示されるときは、前記特定表示が前記第2特別態様にて表示されるときよりも有利状態に制御される割合が高く(例えば、図11-17に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターンγにて表示されるときは、表示パターンβにて表示されるときよりも高い割合で大当り遊技状態に制御される部分)、

40

50

前記特殊態様の特定表示は前記第1特別態様と前記第2特別態様とのいずれにも変化可能であって（例えば、変形例135SG-5として図11-120に示すように、表示パターン δ や表示パターン ε にて表示されている保留表示やアクティブ表示が表示パターン β や表示パターン γ の保留表示やアクティブ表示に変化可能な部分）、

前記特定表示が前記特殊態様にて表示されるときの方が前記特別態様にて表示されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、変形例135SG-5として図11-120に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターン δ や表示パターン ε で表示される場合の方が、保留表示やアクティブ表示が表示パターン β や表示パターン γ で表示される場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高い部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示が特殊態様にて表示されるときに特定発光演出が高い割合で実行されることにより、該特殊態様が第1特別態様と第2特別態様のどちらに変化するかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0520】

形態32の遊技機は、形態31に記載の遊技機であって、

前記特殊態様は、特定色（例えば、変形例135SG-5として図11-120に示すように、白色の点滅）の態様であり、

前記特別態様は、前記特定色と異なる特別色（例えば、図11-17に示すように、青色や赤色）の態様であり、

前記通常態様は、前記特定色および前記特別色以外の色（例えば、白色）の態様であり、

前記特定色の特定表示は、前記特定発光演出が実行されていないときよりも前記特定発光演出が実行されているときの方が前記特別色に変化する割合が高い（例えば、変形例135SG-5に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターン δ や表示パターン ε にて表示された場合については、共に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに応じて該特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化する割合が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の態様の違いを色の違いによって容易に把握できるとともに、特定色の特定表示が表示されたときに、特定発光演出が実行されているか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0521】

形態33の遊技機は、形態31または形態32に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特殊態様にて表示されている特定表示が前記特別態様に変化することを示唆する変化示唆演出を第1態様と該第1態様とは異なる第2態様にて実行可能であり（例えば、変形例135SG-5に示す第1作用演出と第2作用演出とを実行可能な部分）、

前記特殊態様は、前記変化示唆演出が前記第2態様にて実行されたときには前記第1態様にて実行されたときよりも高い割合にて前記特別態様に変化し（例えば、変形例135SG-5に示すように、第2作用演出は、表示パターン δ にて表示されている特定表示に作用することで第1作用演出よりも高い割合で特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な演出である部分）、

前記変化示唆演出が前記第2態様にて実行されるときの方が前記第1態様にて実行されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、変形例135SG-5に示すように、第2作用演出が実行されるときは、第1作用演出が実行されるときよりも高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変化示唆演出が第1態様と第2態様のいずれの態様にて実行されるかに遊技者を注目させることができるとともに、特定発光演出の実行によって、変化示唆演出が第2態様にて実行されることへの期待感を高めることができる。

【0522】

形態３４の遊技機は、形態３３に記載の遊技機であって、

前記特殊態様は、前記変化示唆演出が前記第２態様にて実行されて前記特別態様に化する割合が低い第１特殊態様（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図１１－１２０に示す表示パターンδ）と、前記変化示唆演出が前記第２態様にて実行されて前記特別態様に化する割合が前記第１特殊態様よりも高い第２特殊態様（例えば、変形例１３５ＳＧ－５として図１１－１２０に示す表示パターンε）とを含み、

前記特定表示が前記第２特殊態様にて表示されているときの方が前記第１特殊態様にて表示されているときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、特定表示が表示パターンεにて表示されている場合は、特定表示が表示パターンδにて表示されている場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示が第１特殊態様と第２特殊態様のいずれで表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、特別態様に化する割合が高い第２特殊態様のときに高い割合で特定発光演出が実行されるので、特定発光演出の実行によって、第２特殊態様にて特定表示が表示されることへの期待感を高めることができる。

【０５２３】

形態３５の遊技機は、形態１～形態３４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定発光演出中において該特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、該特定発光演出の対象の可変表示に対応する特定表示に重なるように表示可能である（例えば、変形例１３５ＳＧ－７に示すように、入賞時フラッシュ演出として画像表示装置５に表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを、アクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａ内のアクティブ表示に重複するように表示可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に対応する特定表示を遊技者が認識し易くできるとともに、特定発光演出対応表示によって特定表示が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【０５２４】

形態３６の遊技機は、形態３５に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、種類が異なる複数の前記特定発光演出対応表示を表示可能であって（例えば、変形例１３５ＳＧ－７に示すように、入賞時フラッシュ演出として、画像表示装置５において大きさの異なるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓを表示可能な部分）、

前記特定表示への重複態様が、前記特定発光演出対応表示の種類に応じて異なる（例えば、変形例１３５ＳＧ－７として図１１－１２９（Ｌ）や図１１－１３０（Ｎ）等に示すように、表示されるシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓの大きさに応じてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓとアクティブ表示エリア１３５ＳＧ００５Ａとの重複態様が異なる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の特定発光演出対応表示が表示されるとともに、表示される特定発光演出対応表示によって特定表示への重複態様が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【０５２５】

形態３７の遊技機は、形態３５または形態３６に記載の遊技機であって、

前記特定表示は、未だ実行されていない可変表示に対応する第１特定表示（例えば、保留表示）と、実行中の可変表示に対応する第２可変表示（例えば、アクティブ表示）と、を含み、

前記表示手段は、前記特定発光演出対応表示を、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前においては該特定発光演出に対応する前記第１特定表示に重複するように表示可能であるとともに、前記特定発光演出の対象である可変表示中においては該特定発光演出に対応する前記第２特定表示に重複するように表示可能である（例えば、変形例１３５ＳＧ－７に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始される

10

20

30

40

50

前では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示に重複するようにシルエット画像135SG005Sを表示し、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行中は、アクティブ表示エリア135SG005Aに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象であるアクティブ表示に重複するようにシルエット画像135SG005Sを表示する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に対応する第1特定表示並びに第2特定表示を遊技者が認識し易くできるとともに、特定発光演出対応表示によって第1特定表示だけではなく第2特定表示も隠れるようになるので、遊技者に意外性をより一層付与して遊技興趣を向上できる。

【0526】

形態38の遊技機は、形態1～形態37のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出(例えば、擬似連演出)を実行可能な遊技機であって、

前記表示手段は、前記再可変表示演出に関する再可変関連表示を表示可能であるとともに、前記特定発光演出中において該特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、前記再可変関連表示に重複して表示可能である(例えば、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止する特殊図柄(図11-40等参照)に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sが重複して表示可能な部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出対応表示によって再可変関連表示が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【0527】

形態39の遊技機は、形態35～形態38のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記特定発光演出対応表示を表示可能である(例えば、図11-28、図11-42(a)～図11-47(l)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても画像表示装置5においてシルエット画像135SG005S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、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の対象である可変表示の興趣も向上できる。

【0528】

形態40の遊技機は、形態1～形態39のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定発光演出に対応した可変表示中においても継続して前記第1発光手段を該特定発光演出に応じた態様にて発光させ、該特定発光演出に対応した可変表示が終了する前の所定終了タイミングにおいて該発光を終了させる演出制御が可能であり(例えば、図11-28に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中は、リーチ演出の開始前において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2且つ周期T2にて点滅させ、リーチ演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯する部分)、

所定事象が発生したことにより前記所定終了タイミングにおいて前記第1発光手段の前記特定発光演出に応じた態様の発光が終了されなかった場合、前記所定終了タイミングよりも後の特定終了タイミングにおいて該第1発光手段の発光を終了させる特別終了制御を行う(例えば、図11-22に示すように、静電気の発生等によって演出制御用CPU120が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング(図柄確定コマンドの受信タイミング)において改めて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分)、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様の発光が正常に終了しなかった場合の違和感を低減できる。

【0529】

形態41の遊技機は、形態40に記載の遊技機であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）を備え、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに可変表示の終了を通知する可変表示終了情報を前記演出実行手段に対して送信可能であり（例えば、図11-4（A）に示すように、CPU103が飾り図柄の可変表示の停止を指定する図柄確定コマンドを送信可能な部分）、

前記演出実行手段は、前記特定終了タイミングとして、前記可変表示終了情報を受信したことに基づいて前記特定終了制御を行う（例えば、図11-22に示すように、演出制御用CPU120は、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様の発光を終了させる際の違和感をより一層低減できる。

【0530】

形態42の遊技機は、形態39～形態41のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定終了タイミングは第1所定終了タイミングと第2所定終了タイミングとを含み（例えば、変形例135SG-4に示すように、可動体動作示唆演出の開始タイミングとリーチ演出の開始タイミングとで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を終了可能な部分）、

前記特定終了タイミングは前記所定終了タイミング及び前記第2所定終了タイミングよりも後のタイミングである（例えば、変形例135SG-4に示すように、静電気の発生等によって演出制御用CPU120が入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を停止できなかった場合は、可動体動作示唆演出の開始タイミングやリーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミングにおいて改めて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定終了タイミングで終了できなかった場合でも、特定終了タイミングにおいて特定発光演出に応じた態様の発光を終了させることができる。

【0531】

形態43の遊技機は、形態1～形態42のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）を実行可能であり、

前記特定演出を実行している場合に前記所定条件が成立したときは、前記特定発光演出を実行しない（例えば、図11-21に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合には入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出への注目が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0532】

形態44の遊技機は、形態1～形態43のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、可変表示の残り期間が所定期間と同一または該所定期間よりも短いときに前記所定条件が成立した場合には前記特定発光演出を実行せず、可変表示の残り期間が前記所定期間よりも長いときに前記所定条件が成立した場合には前記特定発光演出

10

20

30

40

50

を実行可能である（例えば、変形例 1 3 5 S G - 8 に示すように、可変表示の実行中に第 1 始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の残り期間が短いときに特定発光演出が実行されることによって、特定発光演出の対象の特定表示が解り難くならないことを防ぐことができる。

【 0 5 3 3 】

形態 4 5 の遊技機は、形態 1 ～形態 4 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する特定演出を、有利状態に制御されない可変表示においても実行可能であり（例えば、図 1 1 - 9 に示すように、可変表示結果がはずれである可変表示においてもスーパーリーチのリーチ演出を実行可能な部分）、

有利状態に制御されない可変表示における前記特定演出の実行中に前記所定条件が成立したときは、該可変表示の次の可変表示の開始に応じて前記特定発光演出を実行可能である（例えば、変形例 1 3 5 S G - 8 に示すように、可変表示の実行中に第 1 始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である場合は、該可変表示の可変表示結果がはずれであることを条件に、次の可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出を実行可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出と特定発光演出が重複して実行されることによる特定演出と特定発光演出の興趣が低下してしまうことを防止できる。

【 0 5 3 4 】

形態 4 6 の遊技機は、形態 1 ～形態 4 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技媒体が通過することで前記所定条件が成立する特定領域（例えば、第 1 始動入賞口を形成する入賞球装置 6 A）と、

前記特定領域の周囲に設けられ、異なる発光態様にて発光可能な特定発光手段（例えば、始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S）と、

を備え、

前記表示手段は、前記特定表示を有利状態に制御される割合が異なる複数の表示態様のいずれかの表示態様にて表示可能であり（例えば、図 1 1 - 1 7 に示すように、保留表示やアクティブ表示を大当り期待度の異なる表示パターン α ～表示パターン γ のいずれかで表示可能な部分）、

前記特定発光手段は、前記特定発光演出が実行されるか否かにかかわらず、前記特定表示の表示態様に対応した発光態様にて発光可能である（例えば、図 1 1 - 2 8 に示すように、始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S は、表示パターン β や表示パターン γ での表示が決定した場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅や遊技効果ランプ 9 等の発光態様にかかわらず、始動入賞の発生から該始動入賞に基づく可変表示の終了まで表示パターン β や表示パターン γ に応じた色で発光する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示態様を、特定領域の周囲に設けられた特定発光手段の発光態様によっても認識できるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 5 3 5 】

形態 4 7 の遊技機は、形態 4 6 に記載の遊技機であって、

前記特定発光手段が発光可能な発光態様の数の方が、前記第 1 発光手段が前記特定発光演出において発光可能な発光態様の数よりも多い（例えば、変形例 1 3 5 S G - 9 に示すように、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光態様数を入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様

10

20

30

40

50

数よりも多く設ける部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光手段の発光バリエーションが多くなるため、遊技興趣を向上できる。

【0536】

形態48の遊技機は、形態46または形態47に記載の遊技機であって、

前記第1発光手段の発光領域は、前記特定発光手段の発光領域よりも大きく（例えば、変形例135SG-10に示すように、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが発光する発光領域を、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ135SG009Sが発光する発光領域よりも大きく設ける部分）、

1の前記所定条件の成立にもとづいて前記特定発光手段が前記特定表示の表示態様に応じた発光を行う期間は、該所定条件の成立にもとづいて前記第1発光手段が前記特定発光演出に応じた発光を行う期間よりも長い（始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出と保留表示予告演出の両方の実行が決定される場合については、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、始動入賞が発生してから始動入賞フラッシュ演出の対象である可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで発光する一方で、始動口ランプ135SG009Sは、始動入賞が発生してから保留表示予告演出の対象である可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示）の終了まで発光する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1発光手段による特定発光演出に応じた発光が過度に長く実行されることによる遊技興趣の低下を防止しつつ、特定発光手段の発光態様により有利状態となることへの遊技者の期待感を長く維持できる。

【0537】

形態49の遊技機は、形態46～形態48のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1発光手段と前記特定発光手段は、いずれも点滅発光が可能であり（例えば、図11-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが点滅可能な部分と、変形例135SG-10に示すように、始動口ランプ135SG009Sが点滅可能な部分）、

前記第1発光手段の点滅周期は、前記特定発光手段の点滅周期と異なる（例えば、変形例135SG-10に示すように、始動口ランプ135SG009Sの点滅周期を入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期と異ならせる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、点滅周期が異なるので、第1発光手段と特定発光手段の双方に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0538】

（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。

【0539】

（特徴部135SGに関する説明）

次に、この発明の実施の形態における特徴部135SG（以下、本特徴部135SGと略記する）について説明する。図11-1は、本特徴部135SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。図11-1に示すように、本特徴部135SGのパチンコ遊技機1においては、画像表示装置5の右側方にキャラクタAを模した入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが設けられており、入賞球装置6Aの近傍には、該入賞球装置6A（第1始動口）を発光させるための始動口ランプ135SG009Sが設けられている。

【0540】

更に、スティックコントローラ31A内には該スティックコントローラ31Aを発光させるためのスティックランプ135SG009Xが設けられており、プッシュボタン31B内には該プッシュボタン31Bを発光させるためのボタンランプ135SG009Yが設けられている。これらスティックランプ135SG009Xとボタンランプ135SG009Yは、前述したメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dとともに本特徴部135SGにおける遊技効果ランプ9を構成する。

【0541】

図11-2に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、始動口ランプ135SG009S、スティックランプ135SG009X、ボタンランプ135SG009Yはランプ制御基板14に接続されており、該ランプ制御基板14を介した演出制御用CPU120からの制御によって点灯（点滅）可能となっている。

10

【0542】

図11-3は、本特徴部135SGにおける画像表示装置5を示す説明図である。本特徴部135SGにおける画像表示装置5の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出等の演出を表示するための第1表示領域135SG005Fを構成している。また、画像表示装置5の下端部は、第1特図保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第1保留記憶表示エリア135SG005Dと、第2特図保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第2保留記憶表示エリア135SG005Uと、遊技状態や実行中の演出等を示すテロップを表示可能なテロップ表示エリア135SG005Tと、を含む第2表示領域135SG005Saを構成している。

20

【0543】

そして、画像表示装置5の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第4図柄135SG005Jと第1特図保留記憶数の表示及び第2特図保留記憶数の表示を含む第3表示領域135SG005Sbを構成している。

【0544】

このうち第1表示領域135SG005Fの中央部には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されており、飾り図柄の可変表示を実行可能となっている。また、第1表示領域135SG005Fの左端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄135SG005Mが表示されている。該小図柄は、「左」の各飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄、「中」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄、「右」の各飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が縦に並列されている。また、該小図柄135SG005Mは、可変表示中は非表示化させることが無く、常時画像表示装置5の第1表示領域135SG005F内に表示されている図柄でもある。

30

【0545】

尚、本特徴部135SGでは、図11-3に示すように、画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄135SG005Mは、画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの左端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄135SG005Mの視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

40

【0546】

更に、本特徴部135SGにおける第1表示領域135SG005Fの中央下部には、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア135SG005Aが設けられている。

【0547】

以降、本特徴部135SGでは、保留表示とアクティブ表示とを総称して特定表示と呼称する場合がある。

【0548】

図11-4(A)は、本特徴部135SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例

50

を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図11-4（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。

【0549】

図11-4（A）に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0550】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図11-4（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0551】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図11-4（B）に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

【0552】

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

10

20

30

40

50

した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9503Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第4遊技状態指定コマンドとする。

【0553】

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

10

【0554】

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「1」～「10」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

20

【0555】

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。

【0556】

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

30

40

【0557】

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。

【0558】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、

50

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）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【0559】

尚、図11-4（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【0560】

図11-5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図11-5に示すように、本特徴部135SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0561】

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11-10に示す遊技制御カウンタ設定部135SG154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。

【0562】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0563】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

【0564】

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。

【0565】

図11-6（A）は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部135SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0566】

特図表示結果判定テーブル1は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特

10

20

30

40

50

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

【0567】

本特徴部135SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0568】

特図表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部135SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部135SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部135SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0569】

また、図11-6（B）は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0570】

本特徴部135SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【0571】

特図表示結果判定テーブル2において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部135SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、第1特図の特図ゲームである場合と第2特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第1特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第2特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞が発生して第2特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0572】

図11-7(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部135SGにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示(変動表示)が行われた特別図柄が第1特図(第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム)であるか第2特図(第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム)であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値(判定値)が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

10

【0573】

ここで、本特徴部135SGにおける大当り種別について、図11-7(B)を用いて説明すると、本特徴部135SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0574】

20

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

30

【0575】

また、特に図示はしないが、本特徴部135SGにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が0.1秒となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0576】

確変大当りの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当りである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

40

【0577】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本特徴部135SGでは100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0578】

図11-7(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」、「

50

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

【0579】

尚、図11-7(A)に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当たり種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0580】

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

【0581】

尚、第2特図の特図ゲームである場合にも、第1特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図の特図ゲームである場合には、第1特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に割り当てられてもよい。あるいは、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

【0582】

図11-8は、本特徴部135SGにおける変動パターンを示している。本特徴部135SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【0583】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部 135SG では、ノーマルリーチ変動パターンとしては、後述する擬似連演出が実行されないノーマルリーチ変動パターンと、後述する擬似連演出が 1 回実行されるノーマルリーチ変動パターンとで、共通のノーマルリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。更に、スーパーリーチ変動パターンとしては、後述する擬似連演出が 2 回実行されるスーパーリーチ変動パターンと、後述する擬似連演出が 3 回実行されるスーパーリーチ変動パターンとで、共通のスーパーリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。つまり、本特徴部 135SG では、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出として、各 1 種類のリーチ演出のみが設けられている形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出としては、複数のリーチ演出を設けてもよい。

【0584】

尚、本特徴部 135SG における変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当り C」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1-1）も含まれている。

【0585】

図 11-8 に示すように、本特徴部 135SG におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0586】

また、本特徴部 135SG におけるノーマルリーチ変動パターンには、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を実行しない変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を 1 回実行する変動パターンとがある。尚、ノーマルリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を実行しない変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を 1 回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【0587】

更に、本特徴部 135SG におけるスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に擬似連演出を 2 回実行する変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を 3 回実行する変動パターンとがある。尚、スーパーリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を 2 回実行する変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を 3 回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【0588】

尚、本特徴部 135SG では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【0589】

つまり、本特徴部 135SG におけるノーマルリーチ変動パターンとスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に実行する擬似連演出回数が多いほど大当り期待度が高くなっている。

【0590】

また、本特徴部 135SG においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 MR3 のみを用いて決定するようにしているが、この発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パター

ンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0591】

図11-9は、本特徴部135SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部135SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0592】

具体的には、図11-9に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回大当りの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ擬似連演出2回大当りの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ擬似連演出3回大当りの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回大当りの変動パターン）、PB1-3（ノーマルリーチ擬似連演出2回大当りの変動パターン）、PB1-4（ノーマルリーチ擬似連演出3回大当りの変動パターン）とから決定する。

【0593】

尚、図11-9に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1～PB1-4に対する決定割合が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を30%の割合で決定し、PB1-2を45%の割合で決定し、PB1-3を20%の割合で決定し、PB1-4を5%の割合で決定する。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を20%の割合で決定し、PB1-3を30%の割合で決定し、PB1-4を45%の割合で決定する。つまり、本特徴部135SGでは、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合でスーパーリーチの変動パターンに決定されるようになっている。更に、擬似連演出の実行回数に注目すると、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも可変表示中に多くの擬似連演出が実行され易くなっている。このため、本特徴部135SGでは、可変表示における変動パターン及び擬似連演出の実行回数に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0594】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPC1-1（特殊当りの変動パターン）に決定する。

【0595】

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

【0596】

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

10

20

30

40

50

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

【0597】

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

10

【0598】

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

【0599】

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

20

【0600】

つまり、本特徴部 135SG において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が 3 個や 4 個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン (P A 1-1) よりも短い短縮用の変動パターン (P A 1-2、P A 1-3、P A 1-4) により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

30

【0601】

本特徴部 135SG における R A M 102 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 11-10 に示すような遊技制御用データ保持エリア 135SG150 が設けられている。図 11-10 に示す遊技制御用データ保持エリア 135SG150 は、第 1 特図保留記憶部 135SG151A と、第 2 特図保留記憶部 135SG151B と、普図保留記憶部 135SG151C と、遊技制御フラグ設定部 135SG152 と、遊技制御タイマ設定部 135SG153 と、遊技制御カウンタ設定部 135SG154 と、遊技制御バッファ設定部 135SG155 とを備えている。

40

【0602】

第 1 特図保留記憶部 135SG151A は、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して始動入賞 (第 1 始動入賞) が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム (第 1 特別図柄表示装置 4A における第 1 特図を用いた特図ゲーム) の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 135SG151A 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 C P U 103 により乱数回路 104 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パ

50

ターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部135SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0603】

第2特図保留記憶部135SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部135SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部135SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0604】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【0605】

普図保留記憶部135SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部135SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0606】

遊技制御フラグ設定部135SG152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135SG152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。

【0607】

遊技制御タイマ設定部135SG153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135SG153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。

【0608】

遊技制御カウンタ設定部135SG154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135SG154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135SG154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。

【0609】

遊技制御カウンタ設定部135SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【0610】

遊技制御バッファ設定部135SG155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135SG155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。

【0611】

演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図11-11(A)に示すような演出制御用データ保持エリア135SG190が設けられている。図11-11(A)に示す演出制御用データ保持エリア135SG190は、演出制御フラグ設定部135SG191と、演出制御タイマ設定部135SG192と、演出制御カウンタ設定部135SG193と、演出制御バッファ設定部135SG194とを備えている。

【0612】

演出制御フラグ設定部135SG191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135SG191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。

【0613】

演出制御タイマ設定部135SG192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135SG192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。

【0614】

演出制御カウンタ設定部135SG193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135SG193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。

【0615】

演出制御バッファ設定部135SG194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135SG194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。

【0616】

本特徴部135SGでは、図11-11(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部135SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194A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）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135SG194A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

10

20

30

40

50

した領域)が設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194A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を格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリ指定コマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、を保留記憶数に対応付けて、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

【0617】

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、該開始条件が成立した保留記憶の内容(データ)が、図11-11(C)のアクティブ表示バッファ135SG194Bにコピーされるとともに、該コピーされた保留記憶の内容自体は始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aから削除される。そして削除された保留記憶よりも下位の格納領域の記憶内容は、1つつ上位の格納領域にシフトされていくようになっている。

20

【0618】

アクティブ表示バッファ135SG194Bには、上記したように、保留記憶(バッファ番号「1-1」または「2-1」)の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容(データ)がコピーされるので、図11-11(C)に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aと同様の格納領域が設けられている。つまり、始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリコマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、が設けられている。

【0619】

本特徴部135SGでは、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aを経由することなくアクティブ表示バッファ135SG194Bに格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用CPU120が後述する先読予告設定処理(S161)を実行することでセットされる。

30

【0620】

そして、アクティブ表示バッファ135SG194Bの記憶内容は、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(削除)されるようになっている。

【0621】

尚、保留表示フラグは、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の表示態様を示すフラグである。詳細は後述するが、本特徴部135SGでは、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様(保留表示フラグの値)によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。

40

【0622】

次に、図6のステップS101において実行される本特徴部135SGの始動入賞判定処理について、図11-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する(ステップ135SGS101a)。このとき、第1始動口スイッチ2

50

2 Aがオン状態であれば（ステップ135SGS101a；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ135SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部135SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ135SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ135SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部135SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ135SGS103）。

【0623】

ステップ135SGS101aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ135SGS101；N）、ステップ135SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ135SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップ135SGS101b）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップ135SGS101b；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ135SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部135SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ135SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ135SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部135SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ135SGS106）。

【0624】

ステップ135SGS103、ステップ135SGS106の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップ135SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップ135SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部135SG154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。

【0625】

ステップ135SGS108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135SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ135SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ135SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部135SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部135SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0626】

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

10

20

30

40

50

タは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否か、更には可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ135SGS109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。

【0627】

ステップ135SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ135SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0628】

ステップ135SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ135SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ135SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0629】

ステップ135SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ135SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ135SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ135SGS115）、ステップ135SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ135SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ135SGS116）、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。

【0630】

図11-13（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図11-12のステップ135SGS112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135SG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、特別図柄通常処理（図6のステップS110）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理（図6のステップS111）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。

【0631】

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135SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を停止表示する

と判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【0632】

図11-13(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部135SG152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135SGS121)。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0633】

ステップ135SGS121の処理に続いて、図11-6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135SGS122)。その後、図11-12のステップ135SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ135SGS123)。大当たり判定範囲には、ステップ135SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる判定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定できる。

【0634】

ステップ135SGS123にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当たりとならないと判定された場合には(ステップ135SGS123; N)、図11-6に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする(ステップ135SGS124)。その後、図11-12のステップ135SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ135SGS125)。

【0635】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当たりとなると判定された場合には(ステップ135SGS125; Y)、可変表示結果が「小当たり」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ135SGS126)、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする(ステップ135SGS127)して、ステップ135SGS138に進む。

【0636】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ135SGS128)、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する(ステップ135SGS129)。時短フラグがオフである場合は(ステップ135SGS129; 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135SGS129；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135SGS131）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【0637】

尚、本特徴部135SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、保留記憶数が3個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、保留記憶数が4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図11-9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0～599までの600個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～699までの700個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～799までの800個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97個の判定値が割り当てられている。

【0638】

このため、ステップ135SGS126においてははずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

【0639】

また、ステップ135SGS123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135SGS123；Y）、図11-13（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ135SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0640】

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135SGS133）、その後、判定した大当たり種別が、非確変大当たりであるか否かを判定する（ステップ135SGS134）。判定した大当たり種別が非確変大当たりである場合（ステップ135SGS134；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして（ステップ135SGS135）、ステップ135SGS138に進む。

【0641】

また、判定した大当たり種別が確変大当たりである場合（ステップ135SGS134；N）は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択してセットして（ステップ135SG

10

20

30

40

50

S 1 3 6)、ステップ 1 3 5 S G S 1 3 8に進む。

【0 6 4 2】

ステップ 1 3 5 S G S 1 2 7, ステップ 1 3 5 S G S 1 3 0, ステップ 1 3 5 S G S 1 3 1, ステップ 1 3 5 S G S 1 3 5, ステップ 1 3 5 S G S 1 3 6の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値 M R 3を示す数値データとを用いて、乱数値 M R 3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(ステップ 1 3 5 S G S 1 3 8)。本特微部 1 3 5 S Gでは、図 1 1-1 3 (B)に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様(例えばノーマルリーチ)となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値 M R 3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

10

【0 6 4 3】

その後、ステップ 1 3 5 S G S 1 3 8の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板 1 2に対して送信するための設定を行ってから(ステップ 1 3 5 S G S 1 3 9)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0 6 4 4】

図 1 1-1 4は、コマンド解析処理として、図 8のステップ S 7 5にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 1-1 4に示すコマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 2 0は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板 1 5を介して伝送された主基板 1 1からの受信コマンドがあるか否かを判定する(ステップ 1 3 5 S G S 2 2 1)。このとき、受信コマンドがなければ(ステップ 1 3 5 S G S 2 2 1; N)、コマンド解析処理を終了する。

20

【0 6 4 5】

ステップ 1 3 5 S G S 2 2 1にて受信コマンドがある場合には(ステップ 1 3 5 S G S 2 2 1; Y)、例えば受信コマンドの M O D Eデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップ 1 3 5 S G S 2 2 2)。

【0 6 4 6】

ステップ 1 3 5 S G S 2 2 2にて受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドではない場合には(ステップ 1 3 5 S G S 2 2 2; N)、その受信コマンドは第 2 始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する(ステップ 1 3 5 S G S 2 2 4)。

30

【0 6 4 7】

ステップ 1 3 5 S G S 2 2 4にて受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドではない場合には(ステップ 1 3 5 S G S 2 2 4; N)、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する(ステップ 1 3 5 S G S 2 2 6)。ステップ 1 3 5 S G S 2 2 6にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には(ステップ 1 3 5 S G S 2 2 6; N)、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する(ステップ 1 3 5 S G S 2 2 7)。ステップ 1 3 5 S G S 2 2 7にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には(ステップ 1 3 5 S G S 2 2 7; N)、その受信コマンドは第 1 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(ステップ 1 3 5 S G S 2 2 8)。

40

【0 6 4 8】

ステップ 1 3 5 S G S 2 2 8にて受信コマンドが第 1 保留記憶数通知コマンドではない場合には(ステップ 1 3 5 S G S 2 2 8; N)、その受信コマンドは第 2 保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する(ステップ 1 3 5 S G S 2 3 0)。

【0 6 4 9】

ステップ 1 3 5 S G S 2 2 2において受信コマンドが第 1 始動口入賞指定コマンドである場合(ステップ 1 3 5 S G S 2 2 2; Y)や、ステップ 1 3 5 S G S 2 2 4において受信コマンドが第 2 始動口入賞指定コマンドである場合(ステップ 1 3 5 S G S 2 2 4; Y

50

）、ステップ135SGS226において受信コマンドが図柄指定コマンドである場合（ステップ135SGS226；Y）、ステップ135SGS227において受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ135SGS227；Y）、ステップ135SGS228において受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドである場合（135SGS228；Y）、ステップ135SGS230において受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドである場合（ステップ135SGS230；Y）は、受信コマンドを、図11-11に示す始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aまた、アクティブ表示バッファ135SG194Bにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ135SGS233）、ステップ135SGS221の処理に戻る。

【0650】

ステップ135SGS233では、具体的には、保留記憶が存在せず、且つ可変表示の実行中でない場合は、受信コマンドをアクティブ表示バッファ135SG194Bに格納し、保留記憶が存在する場合や可変表示の実行中は、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aにおける空き領域の先頭に格納すればよい。

【0651】

尚、可変表示開始コマンド（第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【0652】

ステップ135SGS230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ135SGS230；N）、その他の受信コマンドに応じた設定を行い（ステップ135SGS234）、ステップ135SGS221の処理に戻る。

【0653】

尚、本特徴部135SGのコマンド解析処理では、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかである場合は、該受信したコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aの空き領域の先頭から順次格納する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、受信コマンドが第始動口入賞指定コマンドである場合は、保留記憶数通知コマンドの受信待ちを行うためのタイマをセットし、該タイマがタイマアウトする前に保留記憶数通知コマンドの受信が無い場合は、該保留記憶数通知コマンドを受信していないエントリ保留記憶を後述の先読予告演出の対象外に設定してもよい。

【0654】

次に、本特徴部135SGにおける演出制御プロセス処理について説明する。図11-15に示すように演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、先読予告設定処理（ステップS161）を実行した後、アクティブ表示エリア135SG005A、第1保留記憶表示エリア135SG005Dや第2保留記憶表示エリア135SG005Uにおける保留表示の表示開始アニメーション、アクティブ表示エリア135SG005Aにおけるアクティブ表示の表示開始アニメーションとして特定表示開始演出を実行するための特定表示開始演出実行処理（ステップ135SGS162）を実行する。また、特定表示開始演出実行処理の後、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出を実行するための入賞時フラッシュ演出実行処理（ステップ135SGS163）、前述した特定表示開始演出が終了した後の保留表示やアクティブ表示の表示状態フラグの値に応じた回転アニメーションとしての特定表示回転表示演出（図11-19（B-1）～図11-19（B-4）参照）を実行するための特定表示回転表示演出実行処理（ステップ135SGS164）、本特徴部135SGにおける先読予告として保留表示予告演出の実行が決定された場合に、該保留表示予告演出の対象である保留記憶に基づく可変表示が終了するまで、該保留記憶に基づく保留表示・アクティブ表示の表示状態に応じた色で始動口ラン

10

20

30

40

50

プ 1 3 5 S G 0 0 9 S を発光させる始動口ランプ発光演出を実行するための始動口ランプ発光演出実行処理（ステップ 1 3 5 S G 1 6 5）を実行し、ステップ S 1 7 0 ～ステップ S 1 7 7 のいずれかの処理を実行する。

【 0 6 5 5 】

尚、本特徴部 1 3 5 S G における特定表示回転表示演出実行処理は、可変表示の開始に基づいて各保留表示を次の表示位置にシフトさせて回転アニメーションとして表示する処理や、保留表示をアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A にシフトさせて回転アニメーションとして表示する処理も含んでいる。

【 0 6 5 6 】

図 1 1 - 1 6 は、先読予告設定処理として、図 1 1 - 1 5 のステップ 1 6 1 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。先読予告設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 5 S G 1 9 4 A またはアクティブ表示バッファ 1 3 5 S G 1 9 4 B をチェックし（ステップ 1 3 5 S G S 2 4 0）、表示態様フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（ステップ 1 3 5 S G S 2 4 1）。表示態様フラグがセットされていないエントリが無い場合（ステップ 1 3 5 S G S 2 4 1；N）は先読予告設定処理を終了し、表示態様フラグがセットされていないエントリが有る場合（ステップ 1 3 5 S G S 2 4 1；Y）は、既に表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有るか否か、つまり、既に先読予告演出としての保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ 1 3 5 S G S 2 4 2）。

【 0 6 5 7 】

表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが無い場合（ステップ 1 3 5 S G S 2 4 2；N）は、更に、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示しているか否かを判定する（ステップ 1 3 5 S G S 2 4 3）。該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示していない場合（ステップ 1 3 5 S G S 2 4 3；N）は、該エントリの図柄指定コマンドから可変表示結果を特定する（ステップ 1 3 5 S G S 2 4 4 a）とともに、該エントリの変動カテゴリコマンドから変動カテゴリを特定する（ステップ 1 3 5 S G S 2 4 4 b）。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、特定した可変表示結果及び変動カテゴリに基づいて、保留表示予告演出の実行の有無及び表示パターンを決定する（ステップ 1 3 5 S G S 2 4 5）。

【 0 6 5 8 】

具体的には、図 1 1 - 1 7 に示すように、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリが非リーチである場合は、95%の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、5%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、0%の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

【 0 6 5 9 】

また、可変表示結果がはずれであり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、80%の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、20%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、0%の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

【 0 6 6 0 】

また、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、65%の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、25%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、10%の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様

を赤色)で実行することに決定する。

【0661】

また、可変表示結果が大当たりである場合は、15%の割合で保留表示予告演出の非実行(保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα)に決定し、30%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ(保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色)で実行することに決定し、55%の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ(保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色)で実行することに決定する。

【0662】

つまり、本特徴部135SGでは、保留表示やアクティブ表示が赤色で表示された場合が最も対象の可変表示結果が大当たりとなる割合(大当たり期待度)が高く、保留表示やアクティブ表示が白色で表示された場合が最も対象の可変表示結果がはずれとなる割合が高くなるように設定されている(保留表示やアクティブ表示の表示色に応じた大当たり期待度:赤色>青色>白色)。

【0663】

図11-16に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ135SGS245において保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ135SGS246)。ステップ135SGS245において保留表示予告演出の実行を決定した場合(ステップ135SGS246;Y)は、該エントリの表示態様フラグに、決定した表示パターンに応じた値(「1」または「2」)をセットし(ステップ135SGS247)、先読予告設定処理を終了する。

【0664】

尚、既に表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有る場合(ステップ135SGS242;Y)、該エントリの図柄指定コマンドが小当たりを示している場合(ステップ135SGS243;Y)、保留表示予告演出の非実行を決定した場合(ステップ135SGS246;N)については、該エントリの表示態様フラグに掘るウ表示予告演出の非実行に対応する「0」をセットし(ステップ135SGS248)、先読予告設定処理を終了する。

【0665】

尚、本特徴部135SGでは、保留表示の表示態様を決定する先読予告演出と、アクティブ表示の表示態様を決定する演出とを、纏めて保留表示予告演出として実行可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、保留表示の表示態様を決定する先読予告演出と、アクティブ表示の表示態様を決定する演出とを、それぞれ異なる演出として個別に実行可能としてもよい。

【0666】

図11-18は、特定表示開始演出実行処理として、図11-15のステップ135SGS162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。特定表示開始演出実行処理において、演出制御用CPU120は、先ず、特定表示開始演出Aまたは特定表示開始演出Bのどちらかが実行中であるか否かを判定する(ステップ135SGS251)。尚、特定表示開始演出Aまたは特定表示開始演出Bのどちらかが実行中であるか否かは、後述する特定表示開始演出A用プロセスタイマまたは特定表示開始演出B用プロセスタイマの動作中が否かにより判定すればよい。

【0667】

特定表示開始演出Aまたは特定表示開始演出Bが実行中でない場合(ステップ135SGS251;N)は、始動入賞指定コマンドの受信が有るか否か(始動入賞指定コマンド受信フラグがセットされているか否か)を判定する(ステップ135SGS252)。始動入賞指定コマンドの受信が無い場合の場合(ステップ135SGS252;N)、特定表示開始演出実行処理を終了する。また、始動入賞指定コマンドの受信が有るの場合(ステップ135SGS252;Y)、は、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194A及びアクティブ表示バッファ135SG194Bを参照することにより新たに発生した保留記憶のエントリを特定し(263SGS273)、第1特図保留記憶であるか否か

10

20

30

40

50

を判定する（ステップ135SGS253a）。尚、第1特図保留記憶であるか否かは、該エントリに格納されている始動口入賞指定コマンドにより判定すればよい。

【0668】

該エントリ（特定したエントリ）が第1特図保留記憶ではない場合（ステップ135SGS253a；N）は、ステップ135SGS255に進み、該エントリが第1特図保留記憶の場合（ステップ135SGS253a；Y）は、特定したエントリの表示態様フラグが0か否か、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象であるか否かを判定する（ステップ135SGS254）。特定したエントリの表示態様フラグが0である場合、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象でない場合（ステップ135SGS254；Y）は、ステップ135SGS255に進む。

10

【0669】

ステップ135SGS255の処理では、演出制御用CPU120は、特定表示（保留表示またはアクティブ表示）の表示位置に応じた特定表示開始演出A用プロセステーブルを選択する。そして、特定表示開始演出A用プロセスタイマをスタートさせる（ステップ135SGS256）。

【0670】

また、特定したエントリの表示態様フラグが0ではない場合、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象である場合（ステップ135SGS254；N）は、特定表示（保留表示またはアクティブ表示）の表示位置に応じた特定表示開始演出B用プロセステーブルを選択する（ステップ135SGS257）。そして、特定表示開始演出B用プロセスタイマをスタートさせる（ステップ135SGS258）。

20

【0671】

ステップ135SGS256またはステップ135SGS258の実行後、演出制御用CPU120は、セットした特定表示開始演出用プロセステーブルのプロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS259）、特定表示開始演出実行処理を終了する。

【0672】

また、特定表示開始演出Aまたは特定表示開始演出Bが実行中である場合（ステップ135SGS251；Y）、演出制御用CPU120は、実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマ（特定表示開始演出A用プロセスタイマまたは特定表示開始演出B用プロセスタイマ）の値を-1し（ステップ135SGS260）、該値を-1した特定表示開始演出用プロセスタイマ（実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマ）がタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS261）。実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトしなかった場合（ステップ135SGS261；N）は、実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS262）、特定表示開始演出実行処理を終了する。

30

【0673】

また、実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS261；Y）は、該特定表示開始演出用プロセスタイマが最後の特定表示開始演出用プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ135SGS263）。最後の特定表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS263；Y）は、特定表示開始演出を終了（ステップ135SGS267）し、特定表示開始演出実行処理を終了する。最後の特定表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS263；N）は、プロセスデータの切替を実行し、次の特定表示開始演出用プロセスタイマスタートさせ、次の特定表示開始演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御（ステップ135SGS264、ステップ135SGS265、ステップ135SGS266）し、特定表示開始演出実行処理を終了する。

40

【0674】

以上のように、本特徴部135SGでは、始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて先

50

読予告演出（保留表示予告演出）の非実行が決定された場合、または、該始動入賞が第2始動口への始動入賞である場合は、図11-19（A）及び図11-19（B）、図11-19（B-1）～図11-19（B-4）に示すように、アクティブ表示エリア135SG005Aまたは保留記憶表示エリア135SG005D、135SG005Uの保留記憶数に応じた位置において、特定表示開始演出Aとして、保留表示（アクティブ表示）が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【0675】

尚、本特徴部135SGにおいて、始動入賞の発生から該特定表示開始演出Aとして保留表示（アクティブ表示）の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約0.2秒である。そして、該特定表示開始演出A終了後の保留表示（アクティブ表示）は、前述した特定表示回転表示演出として、他の保留表示やアクティブ表示と同じくアクティブ表示エリア135SG005Aまたは保留記憶表示エリア135SG005D、135SG005Uにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

【0676】

また、始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて先読予告演出（保留表示予告演出）の実行が決定されており、且つ該始動入賞が第1始動口への始動入賞である場合は、図11-20（A）～図11-20（C）、図11-20（C-1）～図11-20（C-4）に示すように、特定表示開始演出Bとして、先ず、画像表示装置5において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示される。入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現した後は、前記始動入賞のタイミングで可変表示が実行されている、または、第1特図保留記憶が既に存在している場合は、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。このとき、キャラクタAは、第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動する過程でアクティブ表示エリア135SG005Aの一部と重複して表示される。

【0677】

そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動すると、図11-20（C-1）～図11-20（C-4）に示すように、該キャラクタAが前記始動入賞に基づいて保留表示が表示される位置に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。該アニメーションの表示が終了すると、キャラクタAが攻撃した位置において保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【0678】

本特徴部135SGにおいて、始動入賞の発生から該特定表示開始演出BとしてキャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dの保留表示が表示される位置に対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約1秒であり、該アニメーションの終了から保留表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約0.2秒である。つまり、第1特図の保留表示を対象として特定表示開始演出Bを実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞に基づく保留表示の表示が完了するまでに1.2秒を要する。そして、該特定表示開始演出B終了後の保留表示は、前述した特定表示回転表示演出として、他の保留表示やアクティブ表示と同じく第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

【0679】

尚、特定表示開始演出Bとして入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現したとき、前記始動入賞のタイミングで可変表示が実行されておらず且つ第1特図保留記憶が存在していない場合は、キャラクタAがアクティブ表示エリア135SG005Aまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAがアクティブ表示エリア135SG005Aまで移動すると、図11-20（C-1）～図11-20（C-4）と同じく、該キャラクタAが前記始動入賞に基づいてアクティブ表示が表示される位置、すなわち、アクティブ表示エリア135SG005Aに対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。該アニメーションの表示が終了すると、キャラ

クタAが攻撃した位置においてアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【0680】

本特徴部135SGにおいて、始動入賞の発生から該特定表示開始演出BとしてキャラクタークタAがアクティブ表示エリア135SG005Aに対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約0.5秒であり、該アニメーションの終了からアクティブ表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約0.2秒である。つまり、アクティブ表示を対象として特定表示開始演出Bを実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞に基づくアクティブ表示の表示が完了するまでに0.7秒を要する。そして、該特定表示開始演出B終了後のアクティブ表示は、前述した特定表示回転表示演出として、アクティブ表示エリア135SG005Aにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

10

【0681】

図11-21及び図11-22は、入賞時フラッシュ演出実行処理として、図11-21のステップ135SGS163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。入賞時フラッシュ演出実行処理において演出制御用CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194A及びアクティブ表示バッファ135SG194Bをチェックし（ステップ135SGS272）、これら始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194A及びアクティブ表示バッファ135SG194Bに表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有るか否か、つまり、保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ135SGS273）。

20

【0682】

表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有る場合（ステップ135SGS273；Y）、演出制御用CPU120は、該エントリが第1始動口への始動入賞に基づくエントリであるか否かを判定する（ステップ135SGS274）。尚、該エントリが第1始動口への始動入賞に基づくエントリであるか否かは、該エントリに格納されている始動口入賞指定コマンドから特定すればよい。

【0683】

該エントリが第1始動口への始動入賞に基づくエントリである場合（ステップ135SGS274；Y）、演出制御用CPU120は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ135SGS275）。遊技状態が通常状態である場合（ステップ135SGS275；Y）は、更に演出制御プロセスフラグの値が0～3のいずれかであるか否か、つまり、当該遊技状態が大当り遊技状態や小当り遊技状態であるか否かを判定する（ステップ135SGS276）。演出制御プロセスフラグの値が0～3のいずれかである場合（ステップ135SGS276；Y）は、該エントリ（表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリ）の変動カテゴリがスーパーリーチであるか否かを判定する（ステップ135SGS277）。

30

【0684】

該エントリの変動カテゴリがスーパーリーチである場合（ステップ135SGS277；Y）は、演出制御プロセスフラグの値が2であるか否か、つまり、可変表示の実行中であるか否かを判定する（ステップ135SGS278）。演出制御プロセスフラグの値が2である場合（ステップ135SGS278；Y）、演出制御用CPU120は、リーチ演出の実行中か否かを判定する（ステップ135SGS279）。尚、リーチ演出の実行中か否かは、可変表示のプロセスデータの内容等から判定すればよい。

40

【0685】

演出制御プロセスフラグの値が2でない場合（ステップ135SGS278；N）やリーチ演出の実行中ではない場合（ステップ135SGS279；N）、演出制御用CPU120は、可変表示結果に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行・非実行を決定する。尚、可変表示結果は、入賞時フラッシュ演出対象フラグがセットされていないエントリの図柄指定コマンドから特定すればよい。

【0686】

50

図11-24に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、入賞時フラッシュ演出の実行を10%の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の非実行を90%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、入賞時フラッシュ演出の実行を20%の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の非実行を80%の割合で決定する。

【0687】

つまり、本特徴部135SGでは、始動入賞時から入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高く設定されている。

【0688】

図11-21に戻り、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ135SG279b)。入賞時フラッシュ演出の実行を決定している場合(ステップ135SG279b; Y)は、当該エントリ(入賞時フラッシュ演出対象フラグがセットされていないエントリ)の入賞時フラッシュ演出対象フラグに入賞時フラッシュ演出の対象の保留記憶であることを示す「1」をセットするとともに(ステップ135SG280)、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオン状態とする(ステップ135SG280a)。前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、プロセステータ1の内容に従って演出装置を制御し(ステップ135SGS281~ステップ135SGS283)、ステップ135SGS292に進む。

【0689】

前期入賞時フラッシュ演出とは、図11-23に示すように、始動入賞の発生から1.5秒間に亘って、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fと遊技効果ランプ9とを該前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ(図11-26(A)及び図11-26(B)に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fと遊技効果ランプ9とを、高輝度である輝度C1での点灯と消灯とを繰り返し実行する)、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力させ、画像表示装置5において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fのエフェクト画像135SG005Eを表示させる演出である。尚、本特徴部135SGにおける入賞時フラッシュ演出対応音は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される前期入賞時フラッシュ演出対応音と、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される後期入賞時フラッシュ演出対応音と、に分かれる。このうち、前期入賞時フラッシュ演出対応音としては、電子音や特定のキャラクタのボイス音等、比較的出力期間が短い音(例えば、1秒間)を1回出力すればよい。また、後期入賞時フラッシュ演出対応音としては、専用のBGMやSE(サウンドエフェクト)等の前期入賞時フラッシュ演出対応音よりも出力期間が長い音を繰り返し出力すればよい。尚、本特徴部135SGにおけるパチンコ遊技機1では、前述した入賞時フラッシュ演出対応音の他、後述する予告演出対応音、可変表示対応音等の複数の演出音を、それぞれ異なるチャンネルを用いて異なる音量にてスピーカ8L、8Rから同時出力可能となっている。

【0690】

尚、該エントリが第2始動口への入賞に基づくエントリである場合(ステップ135SG274; N)、遊技状態が通常状態ではない場合(ステップ135SG275; N)、演出制御プロセスフラグが0~3のいずれでもない場合(ステップ135SG276; N)、該エントリの変動カテゴリがスーパーリーチではない場合(ステップ135SG277; N)、リーチ演出の実行中である場合(ステップ135SG279; Y)、入賞時フラッシュ演出の非実行を決定した場合(ステップ135SG279b)は、該エントリの入賞時フラッシュ演出対象フラグに、入賞時フラッシュ演出の対象ではないことを示す「0」をセットし(ステップ135SG279c)、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

【0691】

また、ステップ135SGS271において入賞時フラッシュ演出実行中フラグがオン

状態である場合（ステップ135SGS271；Y）、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中か否かを判定する（ステップ135SGS284）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中である場合（ステップ135SGS284；Y）は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの値を-1し（ステップ135SGS285）、該値を-1した後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS286）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしなかった場合（ステップ135SGS286；N）、演出制御用CPU120は、実行中の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS287）、ステップ135SGS292に進む。

10

【0692】

また、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS286；Y）は、最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS288）。最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS288；N）、演出制御用CPU120は、プロセスデータの切替を実行し、次の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、次の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS289、ステップ135SGS290、ステップ135SGS291）、ステップ135SGS292に進む。

20

【0693】

そして、ステップ135SGS292では、演出制御用CPU120は、ボタンランプ135SG009Xとスティックランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（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）と入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御させる。また、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力し（ステップ135SGS293）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。尚、前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、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、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを白色や赤色で繰り返し発光させればよい。また、前記入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、ボタンランプ135SG009Xとスティックランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（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）と入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fとを、同色で発光させればよい。

30

【0694】

また、ステップ135SGS288において、最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS288；Y）、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出を終了する（ステップ135SGS294）。そして、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートし、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS294～ステップ135SGS297）、ステップ135SGS307に進む。

40

【0695】

後期入賞時フラッシュ演出とは、図11-23に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の終了から対象の可変表示のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングに亘って、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを該後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力させ、画像表示装置5において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが模したキャラクターAのシルエット画像135SG005Sを表示させる演出である。後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを、前

50

期入賞時フラッシュ演出と同じく白色や赤色で繰り返し発光させればよい。尚、後期入賞時フラッシュ演出は、前期入賞時フラッシュ演出よりも低輝度で実施されるため（図11-28参照）、後期入賞時フラッシュ演出における実際の入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出よりも暗めの色での発光となる。
【0696】

尚、図11-27（A）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間において遊技効果ランプ9（特に枠ランプ9b）は、前述した輝度C1よりも低輝度である輝度C2にて点灯と（点滅）消灯を繰り返すようになっている。特に、輝度C2での点滅周期は前期入賞時フラッシュ演出の実行時の点滅周期よりも長期間であるとともに、該点滅中は、図11-27（B）～図11-27（D）に示すように、枠ランプ9bは、画像表示装置5に表示されている背景画像に応じた態様にて、複数個所が段階的に発光色を変化させながら点滅するようになっている。このため、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間での遊技効果ランプ9は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中の遊技効果ランプ9よりも遊技者に与える印象度が抑えられている。

【0697】

また、ステップ135SGS284において前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中ではない場合、つまり、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中である場合（ステップ135SGS284；N）、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの値を-1し（ステップ135SGS298）、該値を-1した後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS299）。後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS299；N）は、実行中の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS300）、ステップ135SGS307に進む。

【0698】

そして、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS299；Y）は、最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS301）。最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS301；N）は、プロセスデータの切替を実行し、次の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS302～ステップ135SGS304）、ステップ135SGS307に進む。

【0699】

また、最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS301；Y）は、最初の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートし、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御させ（ステップ135SGS305、ステップ135SGS306）、ステップ135SGS307に進む。

【0700】

ステップ135SGS307において演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御する。また、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力する（ステップ135SGS308）。

【0701】

更に、演出制御用CPU120は、アクティブ表示バッファ135SG194Bをチェックし（ステップ135SGS309）、アクティブ表示バッファ135SG194Bの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「1」がセットされているか否か、つまり、実行中の可変表示が入賞時フラッシュ演出の対象の可変表示であるか否かを判定する（ステップ135SGS310）。アクティブ表示バッファ135SG194Bの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「0」がセットされている場合（ステップ135SGS310；N）は、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。アクティブ表示バッファ135SG194B

の入賞時フラッシュ演出対象フラグに「1」がセットされている場合（ステップ135SGS310；Y）は、リーチ演出の開始タイミングか否かを判定する（ステップ135SGS311）。

【0702】

リーチ演出の開始タイミングである場合（ステップ135SGS311；Y）、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出を終了し、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオフにし（ステップ135SGS312、ステップ135SGS313）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

【0703】

また、リーチ演出の開始タイミングではない場合（ステップ135SGS311；N）、演出制御用CPU120は、図柄確定コマンドの受信が有るか否かを判定する（ステップ135SGS311a）。図柄確定コマンドの受信が有る場合（ステップ135SGS311a；Y）は、後期入賞時フラッシュ演出を終了し、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオフにし（ステップ135SGS312、ステップ135SGS313）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。図柄確定コマンドの受信が無い場合（ステップ135SGS311a；N）は、ステップ135SGS312及びステップ135SGS313の処理を実行することなく入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

【0704】

以上のように、本特徴部135SGにおける前期入賞時フラッシュ演出は、予め定められた演出期間（例えば1.5秒）が経過することによって終了する演出である一方、後期入賞時フラッシュ演出は、演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで一定期間が経過する毎に終了することなく繰り返し実行される演出となっている。

【0705】

また、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に、静電気の発生等によって演出制御用CPU120が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了することが可能となっている。

【0706】

尚、図11-21におけるステップ135SGS281及び図11-22におけるステップ135SGS295に示すように、本特徴部135SGでは、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての1の演出用プロセステーブルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての1の演出用プロセステーブルを選択する。つまり、本特徴部135SGの前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出パターン（演出期間）としては、保留記憶数等にかかわらず必ず同一の演出態様・同一の演出期間にて前期入賞時フラッシュ演出及び後期入賞時フラッシュ演出が実行されるようになっている。

【0707】

図11-25は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を-1する（ステップ135SGS351、ステップ135SGS352、ステップ135SGS353）。尚、これらプロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマは、可変表示開始設定処理においてセットされるタイマである。

【0708】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する（ステップ135SGS356）。プロセスタイマがタイマアウトしていたら（ステップ135SGS356；Y）、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ135SGS357）。即ち、可変表示開始設定処理においてセットされたプロセステーブルにおける

10

20

30

40

50

次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ135SGS358）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ135SGS359）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は（ステップ135SGS356；N）、プロセスタイマに対応するプロセステータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ135SGS360）。

【0709】

特に、ステップ135SGS359及びステップ135SGS360の制御内容としては、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから実行中の可変表示に対応した可変表示対応音を音量V1よりも小さい音量V2にて出力する（ステップ135SGS361）。尚、本特徴部135SGにおける可変表示対応音とは、画像表示装置5に表示されている背景画像に応じたBGMや、可変表示中に実行された擬似連演出回数に応じたBGM等を指す。また、前期入賞時フラッシュ演出の非実行時（ステップ135SGS362；N）は、遊技効果ランプ9を実行中の可変表示に応じた態様にて点滅制御を行う（ステップ135SGS363）一方で、前期入賞時フラッシュ演出の実行中（ステップ135SGS362；Y）は、遊技効果ランプ9を実行中の可変表示に応じた態様での点滅制御を実行しない（図11-21及び図11-22に示すように、遊技効果ランプ9を前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御を行う）ようになっている。

【0710】

次に、演出制御用CPU120は、予告演出実行処理を実行する（ステップ135SGS364）。該予告演出実行処理では、例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理を実行した時点で可変表示の実行中に予告演出を実行するか否か及びいずれの演出パターンにて予告演出を実行するのかを決定しておき、該決定結果に応じて予告演出を実行可能となっていればよい。また、前述した可変表示開始設定処理において予告演出の演出パターンを決定する際には、可変表示結果に応じて異なる割合で複数の演出パターンから1の演出パターンを決定することによって、予告演出が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ようにすればよい。

【0711】

尚、本特徴部135SGにおいて予告演出として実行される演出は、画像表示装置5においてキャラクタのセリフを表示し、該表示されるセリフに応じて大当り期待度が異なるセリフ予告演出である。

【0712】

また、演出制御用CPU120は、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ135SGS365）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ135SGS365；Y）、演出制御用CPU120は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から30ms経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む（ステップ135SGS366）。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部123は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ135SGS367）。

【0713】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS365；N）やステップ135SGS366の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（ステップ135SGS368）。可

変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 1 3 5 S G S 3 7 0）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップ 1 3 5 S G S 3 6 9 ; Y）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に応じた値に更新する（ステップ 1 3 5 S G S 3 7 0）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定コマンドを受信したら可変表示を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

10

【 0 7 1 4 】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ 1 ~ n のプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ 1 3 5 S G S 3 5 6 の処理において最後のプロセスデータ n のプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の演出制御は終了する。

【 0 7 1 5 】

次に、本特徴部 1 3 5 S G における入賞時フラッシュ演出実行時での各演出装置の動作態様について図 1 1 - 2 8 ~ 図 1 1 - 6 8 に基づいて説明する。まず、図 1 1 - 2 8 は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合のタイミングチャートである。尚、図 1 1 - 2 8 は、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定したときに保留表示予告演出の実行が共に決定した場合と保留表示予告演出の非実行が決定した場合の両方に対応するタイミングチャートである。図 1 1 - 2 9 ~ 図 1 1 - 4 8 は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出及び入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合の画像表示装置 5 及び入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F における演出態様を示す図である。図 1 1 - 4 9 ~ 図 1 1 - 6 8 は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された一方で保留表示予告演出の非実行が決定された場合の画像表示装置 5 及び入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F における演出態様を示す図である。

20

30

【 0 7 1 6 】

尚、図 1 1 - 2 9 ~ 図 1 1 - 4 8 に示す「保留表示予告演出及び入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合」、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示の表示態様が表示パターン β または表示パターン γ で表示される（青色や赤色の丸形で表示される）場合であり、図 1 1 - 4 9 ~ 図 1 1 - 6 8 に示す「入賞時フラッシュ演出の実行が決定された一方で保留表示予告演出の非実行が決定された場合」とは、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示の表示態様が表示パターン α にて表示される（白色の丸形で表示される）場合を指す。

40

【 0 7 1 7 】

まず、図 1 1 - 2 8 及び図 1 1 - 2 9 (A) に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは可変表示対応音が音量 V 2 にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F が消灯されているとともに、遊技効果ランプ 9 が可変表示に応じた周期 T 0 にて点滅（図 1 1 - 2 7 (A) ~ 図 1 1 - 2 7 (D) に示す態様での点滅）制御されている。

【 0 7 1 8 】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置 5 において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ 8 L、8 R か

50

らは該予告演出の演出パターンに応じた音（例えば、画像表示装置5に表示された文字をキャラクタ等が喋る音等の予告演出対応音）が音量V2にて出力されている。また、保留記憶としては、第1特図保留記憶が3個存在している（第1保留記憶表示エリア135SG005Dに保留表示が3個表示されている）。

【0719】

このような可変表示中に第1始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図11-28及び図11-29（B）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0720】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図11-28及び図11-29（B）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V1（ $V1 > V2$ ）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F及び遊技効果ランプ9が一旦消灯される。そして、図11-28、図11-30（C）及び図11-30（D）に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲からエフェクト画像135SG005Eの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、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、スティックランプ135SG009X、ボタンランプ135SG009Yの周期T1での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度C2よりも高輝度である輝度C1にて点灯される。

【0721】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図11-30（D）、図11-31（E）、図11-31（F）に示すように、前述した特定表示開始演出Bとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動した後は、キャラクタAが該第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける保留表示が表示される位置（本特徴部135SGであれば4個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。

【0722】

キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dに作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図11-20（D-1）～図11-20（D-5）参照）。尚、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【0723】

つまり、本特徴部135SGでは、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eが開始されるようになっている。尚、本特徴部135SGにおける特定表示開始演出Bの実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する（図11-32（G）及び図11-32（H）参照）。

【0724】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図11-28、図11-32（G）及び図11-32（H）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演

10

20

30

40

50

出対応音の出力が音量V2にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2（周期T2>周期T1）での点滅が開始される。また、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲でのキャラクタAのシルエット画像135SG005Sの一定周期毎の表示が開始される。

【0725】

尚、前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミング且つ後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミングでは、前期入賞時フラッシュ演出としてのスティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（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）の前期入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様（輝度C1且つ周期T1での点滅）が終了する。そして、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（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）の発光態様は、画像表示装置5に表示されている背景画像に応じた態様（図11-27（A）～図11-27（D）に示す輝度C2且つ周期T0での点滅）に切り替わる。つまり、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（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）の発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出の終了に基づいて、該前期入賞時フラッシュ演出の開始前の発光態様に戻る。尚、スティックランプ135SG009Xとボタンランプ135SG009Yは、後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミング以降は消灯した状態を維持する。

【0726】

尚、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（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）の輝度C2且つ周期T0での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ演出実行前の態様（図11-29（A）に示す発光態様）と同一の態様として、画像表示装置5の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【0727】

入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期である周期T2は、前述した周期T1よりも長い周期である一方で、前述した周期T0よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：T0>T2>T1）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yが点灯されることはない。

【0728】

また、図11-32（H）、図11-33（I）及び図11-33（J）に示すように、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示される際には、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fの全域に対して透過性を有する黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるようになっている。本特徴部135SGにおけるシルエット画像135SG005Sは、黒色画像135SG005Bと重複表示されたときに遊技者から視認され易いように青色にて表示される。

【0729】

尚、本特徴部135SGでは、黒色画像135SG005Bと重複表示されたときに遊技者から視認され易いようにシルエット画像135SG005Sを青色にて表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、シルエット画像135SG005Sを緑色や赤色等の青色以外の色で表示可能としてもよい。特に、シルエット画像135SG005Sを前述した青色、緑色や赤色等の複数色で表示可能とする場合は、シルエット画像135SG005Sがいずれの色で表示されるかに応じて大当たり期待度を異ならせるようにしてもよい。このようにすることで、シルエット画像135SG005Sの色に遊技者を注目させることが可能となるので、遊技興趣を向上できる。

【0730】

尚、図11-32(H)及び図11-33(J)に示すように、本特徴部135SGでは、シルエット画像135SG005Sは画像表示装置5の右部にて表示される一方で、画像表示装置5の左端部には小図柄135SG005Mが表示されている。このため、本特徴部135SGの入賞時フラッシュ演出では、シルエット画像135SG005Sと小図柄135SG005Mとが重複して表示されることが無く、遊技者は、入賞時フラッシュ演出の実行中においてシルエット画像135SG005Sの表示中であるか否かにかかわらず、小図柄135SG005Mを視認することによって可変表示の実行中であるか否かを確認することが可能となっている。

【0731】

図11-33(J)、図11-34(K)及び図11-34(L)に示すように、図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部135SGにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図11-33(J)に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

【0732】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動するとともに、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている残りの保留表示の表示位置が1個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の音量V2での出力も開始される。

【0733】

以降、図11-34(K)～図11-41(Z)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が繰り返し実行される。

【0734】

特に図11-38(S)～図11-40(X)に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中(図11-40(W)参照。本特徴部135SGでは左と右の飾り図柄表示エリア5L、5Rに通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア5Cに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する)においても後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0735】

更に、図11-41(Y)及び図11-41(Z)に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーナルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部135SGにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーナルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図11-41

(Y) 及び図 11-41 (Z) に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置 5 において黒色画像 135SG005B が重複表示された状態でシルエット画像 135SG005S が表示されるとともに、スピーカ 8L、8R からは入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V2 にて出力されるようになっている。

【0736】

尚、図 11-40 (W) 及び図 11-40 (X) に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、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 が該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、該可変表示において 1 回目の飾り図柄の仮停止であれば、輝度 C2 での青色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。更には、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄 135SG005M の可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄 135SG005M の可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

10

【0737】

そして、図 11-42 (a) 及び図 11-42 (b) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第 1 保留記憶表示エリア 135SG005D に表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 135SG005A に移動する。

【0738】

図 11-43 (c) ～図 11-47 (l) に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図 11-43 (d)、図 11-44 (e) 参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも 2 回の擬似連演出が実行される（図 11-45 (g) ～図 11-46 (j) 参照）。

20

【0739】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図 11-46 (j) 参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8L、8R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C2 且つ周期 T2 での点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 135SG005S の表示が実行される。

30

【0740】

図 11-45 (g)、図 11-46 (j) に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、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 が該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、1 回目の仮停止であれば輝度 C2 での青色、2 回目の仮停止であれば輝度 C2 での緑色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。尚、本特徴部 135SG では図示していないが、可変表示中に 3 回の擬似連演出を実行する場合は、3 回目の飾り図柄の仮停止期間中において、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 が該 3 回目の飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、輝度 C2 での赤色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。

40

【0741】

そして、図 11-48 (m) 及び図 11-48 (n) に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 135SG005A を除く第 1 表示領域 135SG005F が一旦ホワイトアウト（第 1 表示領域 135SG005F に表示されている演出画像が一旦非表示となり第 1 表示領域 135SG005F が白色の表示となる）した後、リーチ演出が開始される。尚、本特徴部 135SG では、第 1 表示領域 135SG005F がホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0742】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8

50

L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ1 3 5 S G 0 0 9 Fの輝度C 2且つ周期T 2の点滅、画像表示装置5におけるシルエット画像1 3 5 S G 0 0 5 Sの表示が終了する。

【0 7 4 3】

また、ホワイトアウトタイミングでは、スティックランプ1 3 5 S G 0 0 9 Xとボタンランプ1 3 5 S G 0 0 9 Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 d）の輝度C 2且つ周期T 0での点滅が終了する。これらメインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 dは、ホワイトアウト期間中では消灯した状態を維持する。

【0 7 4 4】

つまり、ホワイトアウトの期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 dの消灯した状態が維持される。そして、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述したリーチ演出に応じた態様として、これら入賞時フラッシュ用ランプ1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 dのリーチ演出に応じた発光態様（輝度C 1での点灯）が開始される。

【0 7 4 5】

また、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ8 L、8 Rからの可変表示対応音の出力が停止する。つまり、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ8 L、8 Rからいずれの音も出力されず無音となり、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述した入賞時フラッシュ用ランプ1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 dのリーチ演出に応じた発光態様（輝度C 1での点灯）が開始とともに、スピーカ8 L、8 Rからリーチ演出に応じた音であるリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、本特徴部1 3 5 S Gにおけるリーチ演出対応音としては、遊技者がリーチ演出（スーパーリーチのリーチ演出）の実行中であることを認識できるように、可変表示対応音とは異なるB G M等を出力すればよい。

【0 7 4 6】

尚、図1 1－2 8に示すように、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出の実行が決定された場合は、始動口ランプ発光演出として、該始動入賞のタイミングから始動口ランプ1 3 5 S G 0 0 9 Sが保留表示予告演出の表示パターンに応じた色（例えば、保留表示の表示パターンが表示パターンβである場合は青、保留表示の表示パターンが表示パターンγである場合は赤）で発光を開始する。

【0 7 4 7】

該始動口ランプ1 3 5 S G 0 0 9 Sの発光は、前述した入賞時フラッシュ演出とは完全に独立して実行される演出であり、入賞時フラッシュ用ランプ1 3 5 S G 0 0 9 Fや遊技効果ランプ9の点滅態様にかかわらず、前述の始動入賞時から該始動口ランプ発光演出の対象可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象可変表示）の終了まで保留表示予告演出の表示パターンに応じた色での発光を継続する。

【0 7 4 8】

次に、可変表示の実行中における始動入賞において、入賞時フラッシュ演出とともに保留表示予告演出の実行が決定されない場合について説明する。

【0 7 4 9】

先ず、図1 1－2 8及び図1 1－4 9（A）に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ8 L、8 Rからは可変表示対応音が音量V 2にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ1 3 5 S G 0 0 9 Fが点灯されているとともに、遊技効果ランプ9が可変表示に応じた周期T 0にて点滅（図1 1－2 7（A）～図1 1－2 7（D）に示す態様での点滅）制御されている。

【0 7 5 0】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置5において該

10

20

30

40

50

予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ 8 L、8 R からは該予告演出の演出パターンに応じた音（予告演出対応音）が音量 V 2 にて出力されている。また、保留記憶としては、第 1 特図保留記憶が 3 個存在している（第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に保留表示が 3 個表示されている）。

【0751】

このような可変表示中に第 1 始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図 11-28 及び図 11-49（B）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0752】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図 11-28 及び図 11-49（B）に示すように、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 V 1（ $V 1 > V 2$ ）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F 及び遊技効果ランプ 9 が一旦消灯される。そして、図 11-28、図 11-50（C）及び図 11-50（D）に示すように、画像表示装置 5 における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の周囲からエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 X、ボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y の周期 T 1 での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度 C 2 よりも高輝度である輝度 C 1 にて点灯される。

【0753】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図 11-49（B）、図 11-50（C）、図 11-50（D）に示すように、前述した特定表示開始演出 A として、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図 11-19（B-1）～図 11-19（B-4）参照）。尚、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D における出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【0754】

特に、特定表示開始演出 A を入賞時フラッシュ演出とともに実行する場合は、画像表示装置 5 においてエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E が未だ表示中である時点で保留表示の出現アニメーションが終了する。一方で、前述した特定表示開始演出 B を入賞時フラッシュ演出とともに実行する場合は、画像表示装置 5 においてエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示が終了した後に保留表示の出現アニメーションが終了する（図 11-29～図 11-32 参照）ようになっている。つまり、特定表示開始演出 A を実行する場合は、特定表示開始演出 B を実行する場合よりも早いタイミングで保留表示の表示（出現アニメーション）が完了し、回転アニメーションに移行するようになっている。

【0755】

つまり、本特徴部 1 3 5 S G では、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E が開始されるようになっている。尚、本特徴部 1 3 5 S G における特定表示開始演出 A の実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、前期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する。

【0756】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図 11-28、図 11-52（G）及び図 11-52（H）に示すように、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 V 2 にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S

10

20

30

40

50

G 0 0 9 Fの輝度C 2且つ周期T 2（周期T 2>周期T 1）での点滅が開始される。また、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ1 3 5 S G 0 0 9 Fの周囲でのキャラクターAのシルエット画像1 3 5 S G 0 0 5 Sの一定周期毎の表示が開始される。

【0 7 5 7】

尚、前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミング且つ後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミングでは、前期入賞時フラッシュ演出としてのスティックランプ1 3 5 S G 0 0 9 X及びボタンランプ1 3 5 S G 0 0 9 Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 d）の前期入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様（輝度C 1且つ周期T 1での点滅）が終了する。そして、スティックランプ1 3 5 S G 0 0 9 X及びボタンランプ1 3 5 S G 0 0 9 Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 d）の発光態様は、画像表示装置5に表示されている背景画像に応じた態様（図1 1－2 7（A）～図1 1－2 7（D）に示す輝度C 2且つ周期T 0での点滅）に切り替わる。つまり、スティックランプ1 3 5 S G 0 0 9 X及びボタンランプ1 3 5 S G 0 0 9 Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 d）の発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出の終了に基づいて、該前期入賞時フラッシュ演出の開始前の発光態様に戻る。尚、スティックランプ1 3 5 S G 0 0 9 Xとボタンランプ1 3 5 S G 0 0 9 Yは、後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミング以降は消灯した状態を維持する。

【0 7 5 8】

尚、スティックランプ1 3 5 S G 0 0 9 X及びボタンランプ1 3 5 S G 0 0 9 Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 d）の輝度C 2且つ周期T 0での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ演出実行前の態様（図1 1－2 9（A）に示す発光態様）と同一の態様として、画像表示装置5の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【0 7 5 9】

入賞時フラッシュ用ランプ1 3 5 S G 0 0 9 Fの点滅周期である周期T 2は、前述した周期T 1よりも長い周期である一方で、前述した周期T 0よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：T 0>T 2>T 1）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ1 3 5 S G 0 0 9 X及びボタンランプ1 3 5 S G 0 0 9 Yが点灯されることはない。

【0 7 6 0】

また、図1 1－5 2（H）、図1 1－5 3（I）及び図1 1－5 3（J）に示すように、画像表示装置5においてシルエット画像1 3 5 S G 0 0 5 Sが表示される際には、画像表示装置5のアクティブ表示エリア1 3 5 S G 0 0 5 Aを除く第1表示領域1 3 5 S G 0 0 5 Fの全域に対して透過性を有する黒色画像1 3 5 S G 0 0 5 Bが重複表示された状態でシルエット画像1 3 5 S G 0 0 5 Sが表示されるようになっている。

【0 7 6 1】

尚、図1 1－5 2（H）及び図1 1－5 3（J）に示すように、本特徴部1 3 5 S Gでは、シルエット画像1 3 5 S G 0 0 5 Sは画像表示装置5の右部にて表示される一方で、画像表示装置5の左端部には小図柄1 3 5 S G 0 0 5 Mが表示されている。このため、本特徴部1 3 5 S Gの入賞時フラッシュ演出では、シルエット画像1 3 5 S G 0 0 5 Sと小図柄1 3 5 S G 0 0 5 Mとが重複して表示されることが無く、遊技者は、入賞時フラッシュ演出の実行中においてシルエット画像1 3 5 S G 0 0 5 Sの表示中であるか否かにかかわらず、小図柄1 3 5 S G 0 0 5 Mを視認することによって可変表示の実行中であるか否かを確認することが可能となっている。

【0 7 6 2】

図1 1－5 3（J）、図1 1－5 4（K）及び図1 1－5 4（L）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及

10

20

30

40

50

び小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M がはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A からアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部 1 3 5 S G における後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図 1 1 - 5 3（J）に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置 5 において黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V 2 にて出力されるようになっている。

【0763】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5 10
では、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D において先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に移動するとともに、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている残りの保留表示の表示位置が 1 個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の音量 V 2 での出力も開始される。

【0764】

以降、図 1 1 - 5 4（K）～図 1 1 - 6 1（Z）に示すように、入賞時フラッシュ演出 20
の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が繰り返し実行される。

【0765】

特に図 1 1 - 5 8（S）～図 1 1 - 6 0（X）に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中（図 1 1 - 6 0（W）参照。本特徴部 1 3 5 S G では左と右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア 5 C に仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する）においても後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ 30
演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が実行される。

【0766】

更に、図 1 1 - 6 1（Y）及び図 1 1 - 5 1（Z）に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置 5 において飾り図柄及び小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M がはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A からアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部 1 3 5 S G における後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図 1 1 - 6 1（Y）及び図 1 1 - 6 1（Z）に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置 5 において黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V 2 にて出力されるようになっている。 40

【0767】

尚、図 1 1 - 6 0（W）及び図 1 1 - 6 0（X）に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、該可変表示において 1 回目の飾り図柄の仮停止であれば、輝度 C 2 での青色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。更には、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M の可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M の可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないこと 50

を認識することが可能となっている。

【0768】

そして、図11-62(a)及び図11-62(b)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動する。

【0769】

図11-63(c)～図11-67(l)に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある(図11-63(d)、図11-64(e)参照)。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも2回の擬似連演出が実行される(図11-65(g)～図11-66(j)参照)。

【0770】

図11-65(g)、図11-66(j)に示すように、飾り図柄の仮停止の間中は、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が該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様(例えば、1回目の仮停止であれば輝度C2での青色、2回目の仮停止であれば輝度C2での緑色)にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。尚、本特徴部135SGでは図示していないが、可変表示中に3回の擬似連演出を実行する場合は、3回目の飾り図柄の仮停止期間中において、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が該3回目の飾り図柄の仮停止に応じた発光態様(例えば、輝度C2での赤色)にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。

【0771】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中(図11-66(j)参照)に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0772】

そして、図11-68(m)及び図11-68(n)に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウト(第1表示領域135SG005Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域135SG005Fが白色の表示となる)した後、リーチ演出が開始される。尚、本特徴部135SGでは、第1表示領域135SG005Fがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0773】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示が終了する。

【0774】

また、ホワイトアウトタイミングでは、スティックランプ135SG009Xとボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9(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)の輝度C2且つ周期T0での点滅が終了する。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、ホワイトアウト期間中では消灯した状態を維持するが、ホワイトアウトが終了したタイミングからはリーチ演出に応じた態様にて発光する。

【0775】

また、ホワイトアウトの間中は、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が

10

20

30

40

50

停止する。つまり、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ 8 L、8 R からいずれの音も出力されず無音となり、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述した入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d のリーチ演出に応じた発光態様（輝度 C 1 での点灯）が開始とともに、スピーカ 8 L、8 R からリーチ演出に応じた音であるリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、本特徴部 1 3 5 S G におけるリーチ演出対応音としては、遊技者がリーチ演出（スーパーリーチのリーチ演出）の実行中であることを認識できるように、可変表示対応音とは異なる B G M 等を出力すればよい。

【0776】

以上、本特徴部 1 3 5 S G におけるパチンコ遊技機 1 にあつては、図 1 1 - 2 8、図 1 1 - 2 9 (A) ~ 図 1 1 - 3 2 (H)、図 1 1 - 4 9 (A) ~ 図 1 1 - 5 0 (D) に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F が発光することで、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示を遊技者が認識し易くなっている。更に、この発明における第 1 発光手段としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F と、この発明における第 2 発光手段としてメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d と、を有し、図 1 1 - 2 8 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅する一方で、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 0 にて点滅するので、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F だけでなく、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d についても輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅することで入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるので、該入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示をより一層遊技が認識し易くなっている。

【0777】

尚、本特徴部 1 3 5 S G では、可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合に、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しないときに新たな始動入賞が発生した場合、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能としてもよい。具体的には、可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合は、特定表示開始演出 A または特定表示開始演出 B として、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に表示パターン α ~ 表示パターン γ（保留表示予告演出の非実行の場合の表示パターンまたは保留表示予告演出の実行の場合の表示パターン）のいずれかの表示パターンのアクティブ表示の出現アニメーションを実行した後、特定表示回転表示演出として、該アクティブ表示の回転表示を実行するとともに、該始動入賞に基づく可変表示の開始に基づいて入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出）を実行すればよい。

【0778】

また、図 1 1 - 1 5、図 1 1 - 3 0 (D) ~ 図 1 1 - 3 2 (H)、図 1 1 - 4 9 (B) ~ 図 1 1 - 5 0 (D) に示すように、特定表示開始演出は、保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分と、図 1 1 - 1 5、図 1 1 - 3 0 (D) ~ 図 1 1 - 3 2 (H)、図 1 1 - 4 9 (B) ~ 図 1 1 - 5 0 (D) に示すように、保留表示や回転アニメーションとして表示されるとで構成されており、図 1 1 - 1 9 及び図 1 1 - 2 0 に示すように、保留表示の出現アニメーションが完了したタイミングから、保留表示の回転アニメーションが開始されるので、保留表示への遊技者の注目を高めることができる。

【0779】

また、図 11-29 (A) ~ 図 11-32 (H) に示すように、特定表示開始演出 B を実行する場合は、保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F やメインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d が発光するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができる。尚、本特徴部 135SG では、図 11-49 (A) ~ 図 11-50 (D) 特定表示開始演出 A を実行する場合においても保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F やメインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d が発光するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるようになっている。

【0780】

また、特定表示開始演出 A の実行期間は 0.2 秒であり、特定表示開始演出 B の実行期間は 1.2 秒であるとともに、図 11-28 及び図 11-49 (A) ~ 図 11-50 (D) に示すように、入賞時フラッシュ演出は特定表示開始演出 A の終了タイミングよりも前から開始されるので、保留表示の表示パターンが表示パターン α ~ 表示パターン γ のいずれであっても、特定表示開始演出が終了する前に入賞時フラッシュ演出を開始できるので、入賞時フラッシュ演出の対象となっている保留表示を確実に遊技者が認識できる。

【0781】

また、図 11-28、図 11-29 (A)、図 11-29 (B)、図 11-49 (A)、図 11-49 (B) に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、一旦入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F、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 を消灯することで、入賞時フラッシュ演出の開始を遊技者が認識できる。

【0782】

尚、本特徴部 135SG では、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合に一旦入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F、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 を消灯する、形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合には、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F、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 を直前の輝度よりも低輝度（例えば、それまで輝度 C2 にて発光していた場合は、該輝度 C2 よりも低輝度である C3）での発光に変化させてもよい。つまり、この発明における「低輝度状態」とは、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F、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 が低輝度にて発光している状態の他、消灯している状態（発光していない状態）も含まれている。

【0783】

また、図 11-29 (A) ~ 図 11-48 (n)、図 11-49 (A) ~ 図 11-68 (n) に示すように、可変表示中は、予告演出の実行中である場合と実行中でない場合とで入賞時フラッシュ演出を実行可能となっており、スピーカ 8L、8R は、図 11-29 (B) に示すように、可変表示の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、可変表示対応音を音量 V2 にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V1 ($V1 > V2$) にて出力し、予告演出の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、予告演出対応音を音量 V2 にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V1 ($V1 > V2$) にて出力する。このため、スピーカ 8L、8R から可変表示対応音や予告演出対応音が出力されていても、入賞時フラッシュ演出対応音を遊技者が聞き取り易いように出力することができるので、該入賞時フラッシュ演出対応音の出力によって入賞時フラッシュ演出の実行を遊技者が認識し易くできる。

【0784】

尚、本特徴部 135SG では、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態として、スピーカ 8L、8R から入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V1 にて出力し、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量 V2 にて

10

20

30

40

50

出力する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態としては、入賞時フラッシュ演出対応音を音量V2にて出力する一方で、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量V2よりも低音量（例えば、音量V3）にて出力してもよい。

【0785】

また、本特徴部135SGでは、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力しなくともよい。具体的には、入賞時フラッシュ演出の実行中（スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音とか変表示対応音を出力中）に予告演出が開始された場合は、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力を一旦停止して可変表示対応音と予告演出対応音のみ、若しくは、予告演出対応音とか変表示対応音のいずれか一方のみを出力してもよい。このようにすることで、予告演出対応音や可変表示対応音が入賞時フラッシュ演出対応音によって遊技者が聞き取りにくくなってしまうことによる遊技興趣の低下を抑えることが可能となる。

【0786】

また、図11-28、図11-29（A）～図11-32（H）、図11-49（A）～図11-50（D）に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されるとともに保留表示の出現アニメーションが完了するので、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力により、始動入賞の発生や入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことを遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0787】

尚、本特徴部135SGでは、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されるとともに保留表示の出現アニメーションが完了する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fと保留表示の出現アニメーションとが開始されるようにしてもよい。

【0788】

また、図11-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2（ $C1 > C2$ ）にて点滅させることで、少なくとも入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1にて点滅させることによって遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を認識させることができるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中においても輝度C1にて点滅してしまうことにより他の演出の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

【0789】

本特徴部135SGでは、図11-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1且つ周期T2にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを、「強調度合いが低い特定態様」として輝度C1よりも低輝度である輝度C2且つ周期T1よりも長い周期である周期T2にて点滅させる形態を例示した。つまり、本特徴部135SGの後期入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの「強調度合いが低い特定態様」としては、点滅速度が遅い（点滅周期が長い）ことによって強調度合いが低い低速点滅態様であることと、輝度が低いことによって強調度合いが低い低輝度態様であることの両方を含んでいるが、この発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの「

強調度合いが低い特定態様」としては、これら低速点滅態様と低輝度態様のどちらか一方のみであってもよい。

【0790】

また、図11-28に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間は、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示が実行される期間と、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行期間とを含んでいるので、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の開始前後に亘って入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが輝度C2且つ周期T2にて点滅するため、該対象の可変表示であることを遊技者が認識し易くなり、遊技興趣を向上できる。

【0791】

また、図11-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eを表示し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sを表示することで、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、画像表示装置5にてエフェクト画像135SG005Eを表示することによって遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を認識させることができ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、画像表示装置5にてシルエット画像135SG005Sを表示することで、画像表示装置5がエフェクト画像135SG005Eを表示し続けることにより他の表示の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

【0792】

特に、本特徴部135SGでは、図11-30(D)～図11-31(F)及び図11-34(L)等に示すように、エフェクト画像135SG005Eは、シルエット画像135SG005Sと比較して明るい色で表示されるとともに、画像表示装置5における表示領域も広いので、エフェクト画像135SG005Eの表示により遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を効果的に認識させることができる。

【0793】

また、図11-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V2(V1>V2)にて出力する。このように、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ演出対応音が音量V1にて出力されることによって、入賞時フラッシュ演出が開始されたことを遊技者に容易に認識させることが可能となるとともに、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は、入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されることによって、他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑えることができる。

【0794】

尚、本特徴部135SGでは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は、入賞時フラッシュ演出対応音を音量V2にて出力することによって、他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑える形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は入賞時フラッシュ演出対応音を出力しないことにより他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を防ぐようにしてもよい。

【0795】

また、図11-29(A)～図11-48(n)に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行中において、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるよりも前の可変表示の図柄確定期間では入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を継続する、つまり、演出制御用CPU120は、図柄確定コマンドを受信した(確定コマンド受信フラグがセットされた)か否か、或いは、可変表示時間タイマがタイマアウトしたか否かにかかわらず、図柄確定期間中についても入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を継続して実行することにより、大当り遊技状態に制御されることへの

10

20

30

40

50

遊技者の期待感を入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の開始までの確に維持することができ、遊技興趣を向上できる。

【0796】

尚、本特徴部135SGでは、前期入賞時フラッシュ演出として、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fとメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様（輝度C1且つ周期T1）にて発光させ、該前期入賞時フラッシュ演出の終了後は、後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを該後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様（輝度C2且つ周期T2）にて発光させる一方で、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を背景画像に応じた態様（輝度C2且つ周期T0）にて発光させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出が終了したタイミングにおいて前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアすることによって、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様にて発光してしまうことを防止してもよい。

【0797】

また、図11-3に示すように、画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの左端部には小図柄135SG005Mが配置されており、図11-33（J）等に示すように、図柄確定期間においては、小図柄135SG005Mが可変表示を停止した状態で表示されるので、図柄確定期間中において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光が継続していても、小図柄135SG005Mははずれを示す組み合わせで導出表示されるので、図柄確定期間中であることを遊技者に認識させることができる。

【0798】

また、図11-33（J）等に示すように、入賞時フラッシュ演出の実行中は、画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの右部にてシルエット画像135SG005Sが表示される一方で、小図柄135SG005Mは画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの左端部に表示されているので、シルエット画像135SG005Sが小図柄135SG005Mに重複表示されることによって可変表示の終了を遊技者が認識し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【0799】

また、本特徴部135SGでは、可変表示中に画像表示装置5において飾り図柄の仮停止と再可変表示を含む擬似連演出を実行可能となっており、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止する特殊図柄（図11-40等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sが重複して表示可能であるので、シルエット画像135SG005Sにより特殊図柄が隠れることにより、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【0800】

更に、図11-28、図11-42（a）～図11-47（l）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示されるので、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くなるとともに、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の興趣を向上できる。

【0801】

また、図11-28に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中は、リーチ演出の開始前において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2且つ周期T2にて点滅させ、リーチ演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯する一方で、図11-22に示すように、静電気の発生等によって演出制御用CPU120が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであ

ることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了するので、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅がリーチ演出の開始のタイミングにおいて終了しなかった場合の違和感を低減することができる。

【0802】

更に、図 1 1 - 2 2 に示すように、静電気の発生等によって演出制御用 CPU 1 2 0 が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて後期入賞時フラッシュ演出を終了するので、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光を終了させる際の違和感をより一層低減できる。

【0803】

また、図 1 1 - 2 1 に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第 1 始動口への始動入賞が発生した場合には入賞時フラッシュ演出の実行を決定しないので、スーパーリーチのリーチ演出への注目が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0804】

また、図 1 1 - 1 7 に示すように、本特徴部 1 3 5 S G では、保留表示やアクティブ表示を大当り期待度の異なる表示パターン α ~ 表示パターン γ のいずれかで表示可能であるとともに、図 1 1 - 2 8 に示すように、始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S は、保留表示やアクティブ表示を表示パターン β や表示パターン γ で表示することが決定した場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅や遊技効果ランプ 9 等の発光態様にかかわらず、始動入賞の発生から該始動入賞に基づく可変表示の終了まで表示パターン β や表示パターン γ に応じた色で発光するので、遊技者は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光態様（発光色）によっても認識することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0805】

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

【0806】

例えば、前記特徴部 1 3 5 S G における後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間中（可変表示の停止中）であるか否かに関わらず実行される形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 3 5 S G - 1 として図 1 1 - 6 9 ~ 図 1 1 - 8 9 に示すように、後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示等は、図柄確定期間中は実行しないようにしてもよい。

【0807】

具体的には、図 1 1 - 6 9 及び図 1 1 - 7 0 (A) に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは可変表示対応音が音量 V 2 にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F が点灯されるとともに、遊技効果ランプ 9 が可変表示に応じた周期 T 0 にて点滅（図 1 1 - 2 7 (A) ~ 図 1 1 - 2 7 (D) に示す態様での点滅）制御されている。

【0808】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置 5 において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ 8 L、8 R からは該予告演出の演出パターンに応じた音（予告演出対応音）が音量 V 2 にて出力されている。また、保留記憶としては、第 1 特図保留記憶が 3 個存在している（第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に保留表示が 3 個表示されている）。

【0809】

このような可変表示中に第1始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図11-69及び図11-70（B）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0810】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図11-69及び図11-70（B）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V1（ $V1 > V2$ ）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F及び遊技効果ランプ9が一旦消灯される。そして、図11-69、図11-71（C）及び図11-71（D）に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲からエフェクト画像135SG005Eの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、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、スティックランプ135SG00X、ボタンランプ135SG009Yの周期T1での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度C2よりも高輝度である輝度C1にて点灯される。

【0811】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図11-71（D）、図11-72（E）、図11-72（F）に示すように、前述した特定表示開始演出Bとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動した後は、キャラクタAが該第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける保留表示が表示される位置（本変形例135SG-1であれば4個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。

【0812】

キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dに作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図11-20（D-1）～図11-20（D-5）参照）。尚、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【0813】

つまり、本変形例135SG-1では、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eが開始されるようになっている。尚、本変形例135SG-1における特定表示開始演出Bの実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する（図11-73（G）及び図11-73（H）参照）。

【0814】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図11-69、図11-73（G）及び図11-73（H）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V2にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2（周期 $T2 > T1$ ）での点滅、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9の輝度C2且つ周期T2での点滅（図11-27（A）～図11-27（D）に示す態様での点

10

20

30

40

50

減)、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲でのキャラクタAのシルエット画像135SG005Sの一定周期毎の表示が開始される。

【0815】

尚、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9の輝度C2且つ周期T2での点滅としては、画像表示装置5の背景画像に応じた色(例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等)にて実行される。

【0816】

入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期である周期T2は、前述した周期T1よりも長い周期である一方で、前述した周期T0よりも短い周期である(ランプの点滅周期の長さ: $T0 > T2 > T1$)。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yが点灯されることはない。

【0817】

また、図11-74(I)及び図11-74(J)に示すように、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示される際には、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fの全域に対して透過性を有する黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるようになっている。

【0818】

図11-74(J)、図11-75(K)及び図11-75(L)に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。そして、図11-69、図11-76(M)及び図11-76(N)に示すように、該可変表示の終了タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの図柄確定期間中は、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力と、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が停止され、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の画像表示装置5に表示されている背景画像に応じた態様での点滅のみが継続して実行される。

【0819】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動するとともに、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている残りの保留表示の表示位置が1個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の音量V2での出力も開始される。

【0820】

以降、図11-75(K)～図11-82(Z)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が繰り返し実行される一方で、図柄確定期間中は、これら後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行されることがない。

【0821】

尚、図11-79(S)～図11-81(X)に示すように、擬似連演出が実行される

可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中（図 11-81（W）参照。本変形例 135SG-1 では左と右の飾り図柄表示エリア 5L、5R に通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア 5C に仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する）においては後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8L、8R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C2 且つ周期 T2 の点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 135SG005S の表示が実行される。

【0822】

尚、図 11-81（W）では、入賞時フラッシュ演出の実行中は、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示において飾り図柄が仮停止しているときに
10
ついて、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C2 且つ周期 T2 での点滅が実行されていないが、仮停止のタイミングによっては、飾り図柄の仮停止中であっても入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C2 且つ周期 T2 での点滅が実行されるようになっている。つまり、本変形例 135SG-1 においては、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示については、飾り図柄の仮停止期間中において入賞時フラッシュ演出が継続して実行される。

【0823】

更に、図 11-82（Y）及び図 11-82（Z）に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置 5 において飾り図柄及び小図柄 135SG005M がはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ 8L、8R からの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 135SG005A からアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部 135SG における後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図 11-82（Y）及び図 11-82（Z）に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置 5 において黒色画像 135SG005B が重複表示された状態でシルエット画像 135SG005S が表示されるとともに、スピーカ 8L、8R からは入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V2 にて出力されるようになっている。
20

【0824】

尚、図 11-81（W）及び図 11-81（X）に示すように、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄 135SG005M の可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄 135SG005M の可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。
30

【0825】

そして、図 11-83（a）及び図 11-83（b）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第 1 保留記憶表示エリア 135SG005D に表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 135SG005A に移動する。

【0826】

図 11-84（c）～図 11-88（l）に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図 11-84（d）、図 11-85（e）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも 2 回の擬似連演出が実行される（図 11-86（g）～図 11-87（j）参照）。
40

【0827】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図 11-87（j）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8L、8R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C2 且つ周期 T2 の点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 135SG005S の表示が実行される。
50

【0828】

そして、図11-89(m)及び図11-89(n)に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウト(第1表示領域135SG005Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域135SG005Fが白色の表示となる)した後、リーチ演出が開始される。尚、本変形例135SG-1では、第1表示領域135SG005Fがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0829】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示が終了する。一方で、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の音量V2での出力、スティックランプ135SG009Xとボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9の輝度C2且つ周期T0での点滅は継続して実行される。

【0830】

尚、図11-69に示すように、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出の実行が決定された場合は、始動口ランプ発光演出として、該始動入賞のタイミングから始動口ランプ135SG009Sが保留表示予告演出の表示パターンに応じた色(例えば、保留表示の表示パターンが表示パターンβである場合は青、保留表示の表示パターンが表示パターンγである場合は赤)で発光を開始する。

【0831】

該始動口ランプ135SG009Sの発光は、前述した入賞時フラッシュ演出とは完全に独立して実行される演出であり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fや遊技効果ランプ9の点滅態様にかかわらず、前述の始動入賞時から該始動口ランプ発光演出の対象可変表示(入賞時フラッシュ演出の対象可変表示)の終了まで保留表示予告演出の表示パターンに応じた色での発光を継続する。

【0832】

以上のように本変形例135SG-1では、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出が開始された場合は、図柄確定期間中に後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯が停止されるので、図柄確定期間中に継続して後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが点灯することにより遊技者が可変表示の実行中であると誤認してしまうことを防止できるようになっている。更には、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の飾り図柄の仮停止期間中及び入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅を継続することによって、飾り図柄の仮停止期間中であるにもかかわらず可変表示が終了したと遊技が誤認してしまうこと防止できるようになっている。

【0833】

尚、本変形例135SG-1では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間では、入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの後期入賞時フラッシュ演出の点灯、シルエット画像135SG005Sの表示を停止する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間では、遊技者が可変表示の実行中であると誤認してしまうことを防止可能であれば、これら入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの後期入賞時フラッシュ演出の点灯、シルエット画像135SG005Sの表示のいずれか1つまたは2つのみを実行するようにしてもよい。

【0834】

更に、本変形例135SG-1では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における

10

20

30

40

50

図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示等を実行しない形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示等を実行しない形態としては、例えば、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアすることによって、図柄確定期間中は後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示を実行しないようにしてもよい。

10

【0835】

この場合、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、改めて後期入賞時フラッシュ演出プロセステーブルの選択と後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの再セット及びスタートを行うことによって、新たな可変表示の開始に応じて後期入賞時フラッシュ演出（入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示）を開始すればよい。

【0836】

また、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光を実行しない形態としては、例えば、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、ランプ制御基板14に対して後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた点灯制御データではなく、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの消灯を維持する点灯制御データ（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FのRGB値として、消灯を示す「0：0：0」）を、可変表示開始コマンドを受信するまで継続して出力してもよい。

20

【0837】

また、このように図柄確定期間中に後期入賞時フラッシュ演出を実行しない場合は、新たな可変表示の開始タイミングから改めて入賞時フラッシュ演出対応音の出力や入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯、シルエット画像135SG005Sの表示を各周期の冒頭から実行し直してもよいし（図11-69参照）、新たな可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出対応音の出力や入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯、シルエット画像135SG005Sの表示を各周期の途中から再開してもよい。

30

【0838】

また、本変形例135SG-1では、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に可変表示が終了した場合は、該可変表示の図柄確定期間中において、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力及びシルエット画像235SG005Sの表示を停止する一方で、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の画像表示装置5に表示されている背景画像に応じた態様での点滅は継続する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、図柄確定期間中は、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の点滅も停止してもよい。特に、図柄確定期間中にメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dの点滅を停止する形態としては、図柄確定期間中にインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを消灯してもよいし、図柄確定期間中にインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを一定の色（例えば、画像表示装置5に表示されている背景画像に応じた色）にて継続して点灯している状態で維持してもよい。

40

【0839】

50

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、図 1 1 - 8 の説明として、スーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設けてもよい旨を記載したが、このようにスーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設ける場合は、複数のスーパーリーチのリーチ演出間で大当たり期待度を異ならせる（例えば、スーパーリーチのリーチ演出として、スーパーリーチ α のリーチ演出と、該スーパーリーチ α のリーチ演出よりも大当たり期待度の高いスーパーリーチ β のリーチ演出を設ける）ようにしてもよい。

【0 8 4 0】

特にこのように、大当たり期待度の異なる複数のスーパーリーチのリーチ演出を実行可能とする場合は、変形例 1 3 5 S G - 2 として図 1 1 - 9 0 (A) 及び図 1 1 - 9 0 (B) に示すように、可動体 3 2 を退避位置（例えば、画像表示装置 5 の上方位位置）と演出位置（例えば、画像表示装置 5 の正面視における中央前方位置）との間で移動可能とするとともに、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示（スーパーリーチ α のリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、該可変表示中の画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が一旦ホワイトアウトする期間中において可動体 3 2 を退避位置と退避位置（例えば、前述した退避位置と演出位置との中間位置）との間を繰り返し移動させることで可動体 3 2 の演出位置に移動することを示唆する可動体動作示唆演出を実行し、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチ β の変動パターンでの可変表示（スーパーリーチ β のリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が一旦ホワイトアウトする期間中において前述した可動体動作示唆演出を実行した後に、更に可動体 3 2 を退避位置から演出位置に移動させる可動体動作演出を実行してもよい。

【0 8 4 1】

このようにすることで、ホワイトアウトの期間中は、可動体 3 2 の動作に遊技者を注目させることができるとともに、可動体 3 2 が演出位置に移動した場合（可動体動作演出を実行した場合）は、該可動体動作演出によってスーパーリーチ α のリーチ演出よりも大当たり期待度が高いスーパーリーチ β のリーチ演出が実行されることを遊技者に報知することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0 8 4 2】

例えば、入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示である場合は、図 1 1 - 9 1 (A) 及び図 1 1 - 9 1 (B) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が開始される。また、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。更に、該可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図 1 1 - 9 1 (B)、図 1 1 - 9 2 (C)、図 1 1 - 9 2 (D) 参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも 2 回の擬似連演出が実行される（図 1 1 - 9 3 (E) ~ 図 1 1 - 9 4 (H) 参照）。

【0 8 4 3】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図 1 1 - 9 4 (H) 参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が実行される。

【0 8 4 4】

そして、図 1 1 - 9 5 (I) ~ 図 1 1 - 9 6 (L) に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が一旦ホワイトアウト（第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F に表示されている演出画像が一旦非表示となり第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が白色の表示となる）する。尚、本変形例 1 3 5 S G - 2 では、第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F がホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチの

リーチ演出が実行されることを示唆している。

【0845】

図11-90(A)及び図11-96(K)～図11-97(N)に示すように、該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2での点灯と、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示が終了する。そして可動体動作示唆演出として可動体32が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往復(本変形例135SG-2では4往復)したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了するとともにホワイトアウトの期間も終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ8L、8Rから、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量V2にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体32が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音(例えば、「ガタガタ」等の効果音)等を出力すればよい。

10

【0846】

図11-90(A)、図11-98(O)及び図11-98(P)に示すように、該可動体動作示唆演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置5においてスーパーリーチαのリーチ演出が開始されるとともに、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、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの該リーチ演出に対応した態様での輝度C1の点灯が開始され、スピーカ8L、8Rからはスーパーリーチαのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音(可変表示対応音とは異なるBGM等)の出力が開始される。

20

【0847】

また、入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチβの変動パターンでの可変表示である場合は、図11-99(A)及び図11-99(B)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が開始される。また、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。更に、該可変表示中は、予告演出が実行される場合もある(図11-99(B)、図11-100(C)、図11-100(D)参照)。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも2回の擬似連演出が実行される(図11-101(E)～図11-102(H)参照)。

30

【0848】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中(図11-102(H)参照)に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0849】

そして、図11-103(I)～図11-104(L)に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウト(第1表示領域135SG005Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域135SG005Fが白色の表示となる)する。尚、本変形例135SG-2では、第1表示領域135SG005Fがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

40

【0850】

図11-90(B)及び図11-104(K)～図11-105(N)に示すように、該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2での点灯と、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示が終了する。そして、可動体動作示唆演出として可動体32が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往

50

復（本変形例 1 3 5 S G - 2 では 4 往復）したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ 8 L、8 R から、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量 V 2 にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体 3 2 が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ガタガタ」等の効果音）等を出力すればよい。

【0 8 5 1】

可動体動作示唆演出の終了後は、図 1 1 - 9 0 (B) 及び図 1 1 - 1 0 6 (O) ~ 図 1 1 - 1 0 6 (P) に示すように、共にホワイトアウト期間が終了し、可動体動作演出として可動体 3 2 が図示しない駆動機構によって退避位置から演出位置へ移動する。尚、該可動体動作演出の期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を該可動体動作演出に応じた態様で輝度 C 1 にて点灯する。また、図 1 1 - 9 0 (B) には図示されていないが、スピーカ 8 L、8 R からは可動体動作演出対応音が音量 V 1 にて出力される（図 1 1 - 1 0 6 (P) 参照）。尚、本特徴部 1 3 5 S G における可動体動作演出対応音としては、可動体が動作したことを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ズドン」等の効果音）等を出力すればよい。

【0 8 5 2】

そして、図 1 1 - 1 0 7 (Q) に示すように、可動体 3 2 が演出位置から退避位置に戻ることに基づいて可動体動作演出が終了する。図 1 1 - 9 0 (B)、図 1 1 - 1 0 7 (Q) 及び図 1 1 - 1 0 7 (R) に示すように、該可動体動作演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置 5 においてスーパーリーチ β のリーチ演出が開始されるとともに、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の該リーチ演出に対応した態様での輝度 C 1 の点灯が開始され、スピーカ 8 L、8 R からはスーパーリーチ β のリーチ演出に対応したリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、スーパーリーチ β のリーチ演出に対応したリーチ演出対応音としては、スーパーリーチ β のリーチ演出の実行中であることを遊技者が認識可能なように、可変表示対応音やスーパーリーチ α のリーチ演出に対応したリーチ演出対応音とは異なる B G M 等を出力すればよい。

【0 8 5 3】

以上のように、本変形例 1 3 5 S G - 2 では、入賞時フラッシュ演出の対象であるスーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前は入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅させ、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングからは入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 にて点灯させる、つまり、リーチ演出が開始される際には、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F が輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅に替えてリーチ演出に応じた態様に発光（輝度 C 2 での点灯）するので、リーチ演出の遊技興趣を向上できる。

【0 8 5 4】

特に、図 1 1 - 9 6 (K) ~ 図 1 1 - 9 8 (O)、図 1 1 - 1 0 4 (K) ~ 図 1 1 - 1 0 6 (O) に示すように、第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F を白色表示（ホワイトアウト）させるとともに、ホワイトアウトの期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 にて点灯させることで、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様の変化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0 8 5 5】

更に、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチ β の変動パターンでの可変表示である場合は、ホワイトアウトの期間中に可動体動作示唆演出を実行するとともに、該可動体動作示唆演出の実行に応じて入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を消灯し、その後、可動体動作演出の実行（可動体 3 2 の演出位置への移動）に応じ

10

20

30

40

50

て入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを該可動体動作演出に応じた態様で輝度C1にて点灯する。つまり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様は、可動体動作示唆演出の実行に伴う消灯を挟んで輝度C1にて点灯するため、これら発光態様の变化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0856】

また、前記特徴部135SGでは、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出としてセリフ予告演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-3として、該予告演出としては、セリフ予告演出以外にも、画像表示装置5に表示される画像が段階的に変化していき、最終的な変化段階数に応じて大当たり期待度が異なるステップアップ演出や、画像表示装置5を複数体のキャラクタ群が横切る群予告演出等を実行可能としてもよい。

【0857】

特に、該変形例135SG-3としてステップアップ演出を実行可能とする場合は、図11-108(A)、図11-109(A)～図11-113(L)に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されていない可変表示中にステップアップ演出を実行するときは、画像表示装置5において画像(ステップアップ画像)を表示するタイミングや該画像を段階的に変化させるタイミングで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2で一時的に点灯させることによって該ステップアップ演出の演出効果を高めるようにしてもよい。一方で、図11-108(B)、図11-114(A)～図11-118(F)に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されている可変表示中にステップアップ演出を実行するときは、既に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅が実行されているので、画像表示装置5において画像(ステップアップ画像)を表示するタイミングや該画像を段階的に変化させるタイミングで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させない、つまり、入賞時フラッシュ演出の実行中は、既に入賞時フラッシュ演出に応じた態様で発光している入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fをステップアップ演出に応じた態様で発光させないようにしてもよい。

【0858】

以上のように、本変形例135SG-3では、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示においてステップアップ演出が開始された場合、つまり、入賞時フラッシュ演出として既に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが輝度C2且つ周期T2にて点滅している状態で更に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させるステップアップ演出が開始された場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が優先して実行されるので、入賞時フラッシュ演出の終了タイミング等の不適切なタイミングからステップアップ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯が開始されてしまうことを防ぐことができる。

【0859】

また、前記特徴部135SGでは、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には可動体32を動作させない形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には、可動体32を退避位置(例えば、画像表示装置5の上方位置)から演出位置(例えば、画像表示装置5の正面視における中央前方位位置)に移動させる可動体動作演出を実行可能とすることで、スーパーリーチのリーチ演出が実行されることを遊技者に対して報知できるようにしてもよい。

【0860】

このように、スーパーリーチのリーチ演出の前に可動体動作演出を実行可能とする場合は、変形例135SG-4として図11-119(A)及び図11-119(B)に示すように、該スーパーリーチの可変表示を対象として入賞時フラッシュ演出が実行されている場合に、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様とスーパーリーチのリーチ演出に応じた発光態様のどちらに変化させるかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【0861】

例えば、図11-119(C)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の可変表示結果が大当たりである場合は、該可変表示の開始時において、70%の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、30%の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。そして、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の可変表示結果がはずれである場合は、該可変表示の開始時において、30%の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、70%の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。

10

【0862】

尚、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様またはリーチ演出に応じた発光態様に変化させることを決定した場合は、該決定に応じたプロセスデータを選択し、可変表示の進行に応じてプロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを制御すればよい。

20

【0863】

以上のように、本変形例135SG-4では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングに応じて、可動体動作演出の実行期間中である場合とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中である場合とがあるので、該入賞時フラッシュ演出の終了タイミングが可動体動作演出の実行期間中とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中とのどちらであるかを遊技者が認識し易くできる。特に、図11-119(C)に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なっているので、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できるようになっている。

30

【0864】

尚、本変形例135SG-4では、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が終了する（可動体動作演出に応じた発光態様やリーチ演出に応じた発光態様に変化する）タイミングに応じて大当たり期待度が異なる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が終了するタイミングに応じて、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆可能としてもよい。このようにすることによっても、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

40

【0865】

また、本変形例135SG-4では、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中における可動体動作演出の開始時とスーパーリーチのリーチ演出の開始時のどちらかで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を変化可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なるので、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様に変化するタイミングで実行されている演出に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上でき

50

る。

【0866】

尚、本変形例135SG-4では、スーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出の実行前では、該可動体動作演出を実行することを示唆する可動体動作示唆演出を実行可能としてもよい。このように、可動体動作演出の実行前に可動体動作示唆演出を実行可能とする場合は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に変化させる場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様が変化するときに行われている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0867】

更に、本変形例135SG-4では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当り期待度が異なる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光（点滅）を、可動体動作示唆演出の開始タイミングで終了する場合とリーチ演出の開始タイミングとで終了する場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光がいずれのタイミングで終了するかに応じて大当り期待度が異なるようにしてもよい。尚、このように、1の可変表示中において入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を停止するタイミングを複数設ける場合においても、静電気の発生等によって演出制御用CPU120が入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を停止できなかった場合は、これらタイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了すればよい。

20

30

【0868】

このようにすることで、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を可動体動作示唆演出の開始タイミングやリーチ演出の開始タイミングで終了できなかった場合においても、入賞時フラッシュ演出の対象の可変表示の終了タイミングにおいて、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了することができる。

【0869】

また、前記特徴部135SGでは、特定表示（保留表示及びアクティブ表示）の表示パターンとして、大当り期待度が最も低く白色の丸形である表示パターンαと、大当り期待度が表示パターンαよりも高く青色の丸形である表示パターンβと、大当り期待度が表示パターンβよりも高く赤色の丸形である表示パターンγとを設けたが、この発明はこれに限定されるものではなく、特定表示の表示パターンとしては、これら表示パターンα～表示パターンγ以外の表示パターンを設けてもよい。

40

【0870】

例えば、変形例135SG-5として図11-120に示すように、特定表示の表示パターンとしては、前述の表示パターンα～表示パターンγに加えて、保留表示またはアクティブ表示としての表示中のいずれかのタイミングで表示パターンβや表示パターンγに変化する可能性のある（表示パターンβや表示パターンγへの変化期待度：低）白色点滅の丸形である表示パターンδ、保留表示またはアクティブ表示としての表示中のいずれか

50

のタイミングで表示パターンβや表示パターンγに変化する可能性が表示パターンδよりも高い（表示パターンβや表示パターンγへの変化期待度：高）特定のキャラクタ形の丸の表示パターンεを設けてもよい。

【0871】

つまり、変形例135SG-5における保留表示やアクティブ表示の表示パターンとしては、表示パターンα～表示パターンγについては、表示パターンγ（赤色表示）が最も大当たり期待度が高く、表示パターンα（白色表示）が最も大当たり期待度が低く設定されている。一方で、表示パターンβや表示パターンγに変化しない場合の表示パターンδ、表示パターンεの大当たり期待度については、表示パターンαよりも大当たり期待度を低く設定してもよいし、表示パターンαよりも大当たり期待度が高く且つ表示パターンβよりも大当たり期待度を低く設定してもよい。

10

【0872】

また、本変形例135SG-5では、保留表示やアクティブ表示表示パターンとして、表示パターンβや表示パターンγに変化する可能性のある表示パターンδや表示パターンεを設けたが、この発明はこれに限定されるものではなく、表示パターンαについても表示パターンδや表示パターンεよりも低い割合で表示パターンβや表示パターンγに変化する場合を設けてもよい。更に、表示パターンβの保留表示やアクティブ表示についても、表示パターンγに変化する場合を設けてもよい。

【0873】

更に、前記特徴部135SGでは、保留表示予告演出（保留表示やアクティブ表示を表示パターンβや表示パターンβにて表示する演出）の実行の有無や表示パターンを、入賞時フラッシュ演出の実行の決定と関わらず決定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら保留表示予告演出の実行の有無や表示パターンの決定と入賞時フラッシュ演出の実行の決定とを関連して決定してもよい。

20

【0874】

例えば、前述の変形例135SG-5として図11-120に示すように、始動入賞時に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、該始動入賞に基づく保留表示やアクティブ表示の表示態様として、表示パターンεを最も高い割合で決定し、表示パターンδを表示パターンεよりも低い割合で決定し、表示パターンγを表示パターンδよりも低い割合で決定し、表示パターンβを表示パターンγよりも低い割合で決定し、表示パターンαを最も低い割合で決定すればよい（入賞時フラッシュ演出実行決定時における表示パターンの決定割合：表示パターンε>表示パターンδ>表示パターンγ>表示パターンβ>表示パターンα）。

30

【0875】

以上のように、特定表示（保留表示とアクティブ表示）の表示態様として表示パターンα～表示パターンεを設け、特定表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示される場合は、特定表示が表示パターンβや表示パターンγにて表示される場合よりも入賞時フラッシュ演出がともに実行される割合が高いため、入賞時フラッシュ演出の実行により特定表示に遊技者を注目させることができるとともに、該特定表示が表示パターンδや表示パターンεから表示パターンβと表示パターンγのどちらに変化するかについても遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0876】

更に、表示パターンαは特定表示を白色の丸形で表示する表示パターン、表示パターンβは特定表示を青色の丸形で表示する表示パターン、表示パターンγは特定表示を赤色の丸形で表示する表示パターン、表示パターンδは特定表示を白色に点滅する丸形で表示する表示パターンであるので、遊技者は、表示色や点滅態様にて特定表示の違いを容易に特定することができる。

【0877】

尚、本変形例135SG-5では、特定表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示される場合については、入賞時フラッシュ演出の実行の有無により該特定表示の表示パ

50

ターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化する割合について記載されていないが、この発明はこれに限定されるものではなく、特定表示が表示パターン δ や表示パターン ε にて表示された場合については、共に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに応じて該特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化する割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、特定表示が表示パターン δ や表示パターン ε にて表示されたときに入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0878】

尚、本変形例135SG-5では、この発明における特定表示の特殊態様として、白色に点滅する表示パターン δ を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、この発明における特定表示の特殊態様（表示パターン δ ）としては、この発明における特定表示の通常態様や特別態様である白色、青色、赤色の以外の色（例えば、紫や黒等）としてもよい。

【0879】

また、本変形例135SG-5では、特定表示を表示パターン δ にて表示することによって、該特定表示が表示パターン β や表示パターン γ に変化することを示唆する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、表示パターン δ にて表示されている特定表示に作用することによって該特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な作用演出を実行可能として実行可能もよい。

【0880】

特に、作用演出をとする場、合は、該作用演出の演出態様として、表示パターン δ にて表示されている特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化させる割合が異なる複数の演出態様（例えば、表示パターン δ にて表示されている特定表示に作用することで該特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な第1作用演出と、第1作用演出とは演出態様が異なる作用演出であり、表示パターン δ にて表示されている特定表示に作用することで第1作用演出よりも高い割合で特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な第2作用演出）を設け、第2作用演出が実行されるときは、第1作用演出が実行されるときよりも高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行されるようにしてもよい。

【0881】

このようにすることで、作用演出が第1作用演出と第2作用演出のどちらで実行されるかに遊技者を注目させることができるとともに、入賞時フラッシュ演出の実行によって、作用演出が第2作用演出にて実行されることに対する期待感を高めることができる。

【0882】

また、本変形例135SG-5では、特定表示が表示パターン ε にて表示されている場合は、特定表示が表示パターン δ にて表示されている場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高いため、特定表示が表示パターン ε にて表示され且つ入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、該特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化することに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0883】

また、前記変形例135SG-5では、特定表示（保留表示とアクティブ表示）の表示パターンとして、キャラクタを表示する表示パターン ε を設け、該特定表示としてのキャラクタに対して作用演出が実行されることで該特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-6として、特定表示としてのキャラクタが他のキャラクタに作用し、該作用結果として特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化可能としてもよい。

【0884】

具体的には、図11-121(A)及び図11-121(B)に示すように、第1特図保留記憶数が3個で可変表示中である場合に第1始動口への入賞（始動入賞）が発生し、

10

20

30

40

50

該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出として該始動入賞に基づく保留表示の表示パターンが表示パターンεに決定されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dの4個目の保留表示として味方キャラクタが表示されるとともに、アクティブ表示エリア135SG005Aに表示されているアクティブ表示が敵キャラクタに変化する（図11-121（B-1）参照）。

【0885】

この状態において可変表示が終了して新たな可変表示が開始される、つまり図11-122（A）及び図11-122（B）に示すように、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている味方キャラクタ（表示パターンεの保留表示）が4個目の保留表示の表示位置から3個目の保留表示の表示位置に移動すると、該味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG005Aに表示されている敵キャラクタに対して作用（射撃）する。

10

【0886】

次いで、再び可変表示が終了して新たな可変表示が開始される毎、つまり図11-122（C）及び図11-122（D）に示すように、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている味方キャラクタが3個目の保留表示の表示位置から2個目の保留表示の表示位置に移動する場合と、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている味方キャラクタが2個目の保留表示の表示位置から1個目の保留表示の表示位置に移動する場合とで、該味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG005Aに表示されている敵キャラクタに対して作用（射撃）する。

20

【0887】

更に可変表示が終了して保留表示予告演出の対象である可変表示が開始されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dの1個目の保留表示の表示位置に表示されている味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG005Aに移動し、該アクティブ表示エリア135SG005A内において味方キャラクタが敵キャラクタに直接作用する（味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出が実行される）。

【0888】

そして、図11-123（G）及び図11-123（H）に示すように、該バトル演出の演出結果として味方キャラクタが勝利した場合は、アクティブ表示エリア135SG005Aにおいて該味方キャラクタが表示パターンβまたは表示パターンγのアクティブ表示に変化する。一方で、図11-123（I）及び図11-123（J）に示すように、該バトル演出の結果として味方キャラクタが敗北した場合は、アクティブ表示エリア135SG005Aにおいて敵キャラクタまたは味方キャラクタが表示パターンαのアクティブ表示に変化する。

30

【0889】

尚、本変形例135SG-6では、保留表示を表示パターンεにて表示する場合は、該表示パターンεの保留表示としての味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG005Aにて敵キャラクタを倒すことで、アクティブ表示となった味方キャラクタを表示パターンβや表示パターンγのアクティブ表示に変化可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、保留表示を表示パターンεにて表示する場合は、該保留表示が第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されているときに敵キャラクタを倒すことで、保留表示としての味方キャラクタを表示パターンβや表示パターンγの保留表示に変化可能としてもよい。

40

【0890】

また、保留表示を表示パターンεにて表示するときは、共に入賞時フラッシュ演出が実行される場合の方が、共に入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも高い割合で該表示パターンεの保留表示が表示パターンβや表示パターンγの保留表示（またはアクティブ表示）に変化可能としてもよい。このようにすることで、表示パターンεの保留表示としての味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル結果に遊技者を注目させることができるばかりか、該バトルの実行中に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かについて

50

も遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0891】

また、前記変形例135SG-5や前記変形例135SG-6では、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとして、前記特徴部135SGに記載の表示パターン α ～表示パターン γ に表示パターン δ と表示パターン ε とを追加した形態を例示したが、保留表示やアクティブ表示をこれら表示パターン δ や表示パターン ε にて表示する場合は、保留表示やアクティブ表示を表示パターン α ～表示パターン γ にて表示する場合と同様に、特定表示開始演出Aまたは特定表示開始演出Bを実行すればよい。

【0892】

より具体的には、保留表示やアクティブ表示を表示パターン δ で表示する場合は、表示パターン α の場合と同じく特定表示開始演出A（図11-19参照）を実行し、保留表示やアクティブ表示を表示パターン ε で表示する場合は、表示パターン β や表示パターン γ の場合と同じく特定表示開始演出B（図11-20参照）、若しくは、保留表示やアクティブ表示の表示が完了する期間が特定表示開始演出Aよりも長く且つ特定表示開始演出Bよりも短い特定表示開始演出を実行すればよい。このようにすることで、保留表示やアクティブ表示を表示パターン δ や表示パターン ε で表示する場合は、前記特徴部135SGと同様に、保留表示やアクティブ表示の表示が完了するよりも前のタイミングから、入賞時フラッシュ演出音や入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光が遊技者から認識されるようになる。

【0893】

また、前記特徴部135SGでは、入賞時フラッシュ演出として、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅とともに画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sを表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-7として、入賞時フラッシュ演出の進行に応じて、画像表示装置5に表示するシルエット画像135SG005Sの表示態様を段階的に変化可能としてもよい。

【0894】

例えば、図11-124（A）及び図11-124（B）に示すように、第1特図保留記憶が3個存在している状態での可変表示中において第1始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図11-124（B）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0895】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図11-124（B）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 V_1 （ $V_1 > V_2$ ）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F及び遊技効果ランプ9が一旦消灯される。そして、図11-125（C）及び図11-125（D）に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲からエフェクト画像135SG005Eの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、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、スティックランプ135SG00X、ボタンランプ135SG009Yの周期 T_1 での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度 C_2 よりも高輝度である輝度 C_1 にて点灯される。

【0896】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図11-125（D）、図11-126（E）、図11-126（F）に示すように、前述した特定表示開始演出Bとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動した後は、キャラクタAが該第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける保留表示が表示される位置（本特徴部13

10

20

30

40

50

5 S Gであれば4個目の保留表示を表示する位置) に対して攻撃する(作用する) アニメーションが表示される。

【0897】

キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dに作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出(前期入賞時フラッシュ演出)の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される(図11-20(D-1)~図11-20(D-5)参照)。尚、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【0898】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図11-127(G)及び図11-127(H)に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V2にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2(周期T2>周期T1)での点滅、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9の輝度C2且つ周期T2での点滅(図11-27(A)~図11-27(D)に示す態様での点滅)、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲でのキャラクタAのシルエット画像135SG005Sの一定周期毎の表示が開始される。

【0899】

尚、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9の輝度C2且つ周期T2での点滅としては、画像表示装置5の背景画像に応じた色(例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等)にて実行される。

【0900】

入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期である周期T2は、前述した周期T1よりも長い周期である一方で、前述した周期T0よりも短い周期である(ランプの点滅周期の長さ: T0>T2>T1)。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yが点灯されることはない。

【0901】

また、図11-128(I)及び図11-128(J)に示すように、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示される際には、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fの全域に対して透過性を有する黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるようになっている。

【0902】

図11-128(J)、図11-129(K)及び図11-129(L)に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本変形例135SG-7における後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図11-128(J)に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

【0903】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5

10

20

30

40

50

では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動するとともに、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている残りの保留表示の表示位置が1個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の音量V2での出力も開始される。

【0904】

尚、該可変表示では、図11-129(K)及び図11-129(L)に示すように、画像表示装置5において黒色画像135SG005Bとともに表示されるシルエット画像135SG005Sが前回の可変表示よりも大きく表示される場合がある。このようにシルエット画像135SG005Sが前回の可変表示よりも大きく表示されることによって、該シルエット画像はアクティブ表示エリア135SG005Aに重複して表示される。

10

【0905】

図11-130(M)、図11-130(N)に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。該図柄確定期間中においても後期入賞時フラッシュ演出は実行される。すなわち、図11-130(N)に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示される。特に、該シルエット画像135SG005Sは、アクティブ表示エリア135SG005Aとも重複して表示される。また、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

20

【0906】

尚、本変形例135SG-7では、入賞時フラッシュ演出としての画像表示装置5にて表示されるシルエット画像135SG005Sとして大きさの異なる2つのシルエット画像135SG005Sのいずれかを表示可能とし、大きいサイズのシルエット画像135SG005Sが表示された場合は、該シルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとが重複して表示される形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、大きいサイズのシルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとが重複して表示されるのは、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行時のみとしてもよい。このようにすることで、遊技者は、入賞時フラッシュ演出に対応する可変表示を認識し易くできるとともに、シルエット画像135SG005Sによってアクティブ表示エリア135SG005A、すなわち、入賞時フラッシュ演出に対応するアクティブ表示が隠れるようになるので、遊技者に対して意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

30

【0907】

また、本変形例135SG-7では、入賞時フラッシュ演出として大きさの異なるシルエット画像135SG005Sを画像表示装置5に表示可能であり、表示されるシルエット画像135SG005Sの大きさに応じてシルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとの重複態様が異なるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0908】

尚、本変形例135SG-7では、画像表示装置5に表示されるシルエット画像135SG005Sの大きさに応じて該シルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとが重複する場合と重複しない場合とを設けたが、この発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置5に表示するシルエット画像135SG005Sの大きさに応じて該シルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとの重複面積が異なる場合(例えば、アクティブ表示エリア135SG005Aの一部のみがシルエット画像135SG005Sと重複している場合と、アクティブ表示エリア135SG005Aの全域がシルエット画像135SG005Sと重複して

50

いる場合等)を設けてもよい。

【0909】

また、本変形例135SG-7では、画像表示装置5に表示されるシルエット画像135SG005Sの大きさに応じて該シルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとが重複する場合を設けたが、この発明はこれに限定されるものではなく、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始される前では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示に重複するようにシルエット画像135SG005Sを表示し、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行中は、アクティブ表示エリア135SG005Aに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象であるアクティブ表示に重複するようにシルエット画像135SG005Sを表示してもよい。このようにすることで、遊技者は、入賞時フラッシュ演出に対応する保留表示やアクティブ表示を認識し易くできるとともに、シルエット画像135SG005Sによって保留表示だけでなくアクティブ表示も隠れるようになるので、遊技者に意外性をより一層付与して遊技興趣を向上できる。

10

【0910】

尚、本変形例135SG-7では、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sの表示によって、保留表示とアクティブ表示のいずれか一方のみが隠れる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sの表示によって、保留表示とアクティブ表示の両方が隠れる場合を設けてもよい。

20

【0911】

また、本変形例135SG-7では、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sがアクティブ表示エリア135SG005Aや第1保留記憶表示エリア135SG005Dに重複して表示可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、前記特徴部135SGに例示したように入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止する特殊図柄(図11-40等参照)に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sが重複して表示可能なようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sによって仮停止を報知するための特殊図柄が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

30

【0912】

尚、本変形例135SG-7では、この発明における再可変表示演出として、特殊図柄が「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、再可変表示演出としては、画像表示装置5において特殊図柄とは異なる画像を表示可能とし、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sが該画像と重複して表示されるようにしてもよい。

【0913】

また、前記特徴部135SGでは、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない(非実行に決定する)形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-8として、可変表示の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない(非実行に決定する)ようにしてもよい。このようにすることで、可変表示の残り期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である等の短いときに入賞時フラッシュ演出(前期入賞時フラッシュ演出)が実行されることによって、入賞時フラッシュ演出の対象の特定表示(保留表示やアクティブ表示)が解り難くならないことを防ぐことができる。

40

【0914】

尚、本変形例135SG-8では、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かを、可変表

50

示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間とを基準に判定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かは、可変表示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以外の期間（例えば、5秒や10秒等の期間）とを基準に判定してもよい。

【0915】

更に、本変形例135SG-8では、可変表示の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である場合は、該可変表示の可変表示結果がはずれであることを条件に、次の可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出と入賞時フラッシュ演出が重複して実行されることによるスーパーリーチのリーチ演出と入賞時フラッシュ演出の興趣が低下してしまうことを防止できる。

【0916】

また、前記特徴部135SGでは、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様として、輝度C1且つ周期T1での点滅（前期入賞時フラッシュ演出での発光態様）と輝度C2且つ周期T2での点滅（後期入賞時フラッシュ演出での発光態様）との2つの発光態様が設けられている。一方で、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ135SG009Sの発光態様としては、表示パターンβに応じた輝度C2での青色の発光と、表示パターンγに応じた輝度C2での赤色の発光と、が設けられている。つまり、前記特徴部135SGでは、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様数と、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ135SG009Sの発光態様数と、が同数である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-9として、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様数と始動口ランプ発光演出における始動口ランプ135SG009Sの発光態様数とは異なってもよい。

【0917】

特に、変形例135SG-5に示すように、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとして表示パターンδや表示パターンεを設けるとともに、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ135SG009Sの発光態様としてこれら表示パターンδや表示パターンεに応じた発光態様を設けることによって、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ135SG009Sの発光態様数を入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様数よりも多く設けてもよい。このようにすることで、始動口ランプ135SG009Sの発光のバリエーションが多くなるため、遊技興趣を向上できる。

【0918】

また、前記特徴部135SGでは、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを発光させ、始動口ランプ発光演出において始動口ランプ135SG009Sを発光させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-10として、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが発光する発光領域を、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ135SG009Sが発光する発光領域よりも大きく設けてもよい。

【0919】

また、図11-28に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出と保留表示予告演出の両方の実行が決定される場合については、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、始動入賞が発生してから始動入賞フラッシュ演出の対象である可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで発光する一方で、始動口ランプ135SG009Sは、始動入賞が発生してから保留表示予告演出の対象である可変表示（入賞時フラッシュ演

出の対象である可変表示)の終了まで発光するので、該変形例135SG-10を適用することによって、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fによる入賞時フラッシュ演出に応じた発光が過度に長く実行されることによる遊技興趣の低下を防止しつつ、始動口ランプ135SG009Sの発光態様により大当たり遊技状態に制御されることへの遊技者の期待感を維持することができる。

【0920】

また、前記特徴部135SGでは、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ135SG009Sを点滅させずに発光させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ135SG009Sを点滅させてもよい。更に、このように始動口ランプ発光演出として始動口ランプ135SG009Sを点滅させる場合は、該始動口ランプ135SG009Sの点滅周期を入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期(周期T2)と異ならせてもよい。このように入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期と始動口ランプ135SG009Sの点滅周期とを異ならせることによって、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅と始動口ランプ135SG009Sの点滅との双方に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0921】

また、前記特徴部135SGでは、図11-28に示すように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、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等を一旦消灯させる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-11として、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、一旦画像表示装置5に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させた後に入賞時フラッシュ演出を開始するようにしてもよい。このように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させることによって遊技者が入賞時フラッシュ演出の開始を認識し易くできる。

【0922】

尚、本変形例135SG-11では、画像表示装置5に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させる、つまり、画像表示装置5の明るさを変化させることによって画像表示装置5を直前の状態よりも視認性の低い低視認状態に変化させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、て画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させる形態としては、画像表示装置の5輝度(明るさ)を低下させる他にも、画像表示装置5における画像の表示を一旦停止するもの、可動体32を画像表示装置5の正面で動作させるもの、画像表示装置5自体を上下方向等に繰り返し動作させるもの、遊技効果ランプ9の輝度を高めることによって相対的に画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させるもの等であってもよい。

【0923】

つまり、この発明における「低視認状態」とは、画像表示装置5における視認性が、直前の状態よりも低下した状態となるものであれば、画像表示装置5の明るさの低下以外の手法により画像の視認性が低下するものを含んでいる。

【0924】

また、前記特徴部135SGでは、図11-28に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始される形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-12として、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されてからスピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了するようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッ

シュ用ランプ135SG009Fの点滅（発光）により始動入賞が発生したこと、および入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことを遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0925】

尚、本変形例135SG-12では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されてからスピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されてからスピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが開始されるようにしてもよい。

10

【0926】

また、前記特徴部135SGでは、図11-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V1での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C1且つ周期T1での点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eの表示を実行し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示をそれぞれ繰り返し実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-13として、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V1での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C1且つ周期T1での点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eの表示を一時的に実行してもよい。このようにすることで、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、前期入賞時フラッシュ演出と同じくスピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V1での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C1且つ周期T1での点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eの表示が実行されることによって、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されることを遊技者が認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

20

30

【0927】

尚、本変形例135SG-13では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V1での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C1且つ周期T1での点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eの表示を一時的に実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中に入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V1での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C1且つ周期T1での点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eの表示の内の1つのみ或いは2つのみを実行するようにしてもよい。

40

【0928】

また、本明細書のパチンコ遊技機1としては、設定されている設定値に応じて大当たり確率が異なるもの（図1～図9）、始動入賞に基づいて保留表示予告演出や入賞時フラッシュ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出としての発光態様の変化がランプに応じて異なるもの（特徴部135SG、図11-1～図11-68）、可変表示の図柄確定期間中は入賞時フラッシュ演出を停止するもの（変形例135SG-1、図11-69～図11-89）、大当たり期待度の異なるスーパーリーチのリーチ演出を実行可能であると

50

もに大当たり期待度の高いリーチ演出前に可動体動作演出を実行可能であり、該可動体動作演出を実行する場合には、可動体動作演出の開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を該可動体動作演出に応じた発光態様に変化させるもの（変形例2、図11-90～図11-107）、可変表示中にステップアップ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを該ステップアップ演出に応じた態様で発光させる一方で、入賞時フラッシュ演出の実行中にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から変化させないもの（変形例135SG-3、図11-108～図11-118）、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様が入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様に変化する場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化する場合とで大当たり期待度が異なるもの（変形例135SG-4、図11-119）、保留表示やアクティブ表示の表示態様として表示パターンα～表示パターンεが設けられており、始動入賞により入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことに応じて、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとしていずれの表示パターンが決定されるかの割合が異なるもの（変形例135SG-5、図11-120）、保留表示の表示パターンとして表示パターンεが決定された場合に、作用演出の実行に応じて該表示パターンεから表示パターンα～表示パターンγのいずれかに変化するもの（変形例135SG-6、図11-121～図11-123）、入賞時フラッシュ演出の進行に応じて画像表示装置5に表示されるシルエット画像135SG005Sの表示態様が変化していくもの（変形例135SG-7、図11-124～図11-130）等を開示しているが、この発明のパチンコ遊技機としてはこれら複数の特徴部や変形例から2つ以上の特徴部や変形例を組み合わせ実施してもよい。

【0929】

また、前記特徴部135SGでは、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機1を例示したが、この発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機1の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

【符号の説明】

【0930】

- 1 パチンコ遊技機
- 4 A 第1特別図柄表示装置
- 4 B 第2特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 103 CPU
- 120 演出制御用CPU

10

20

30

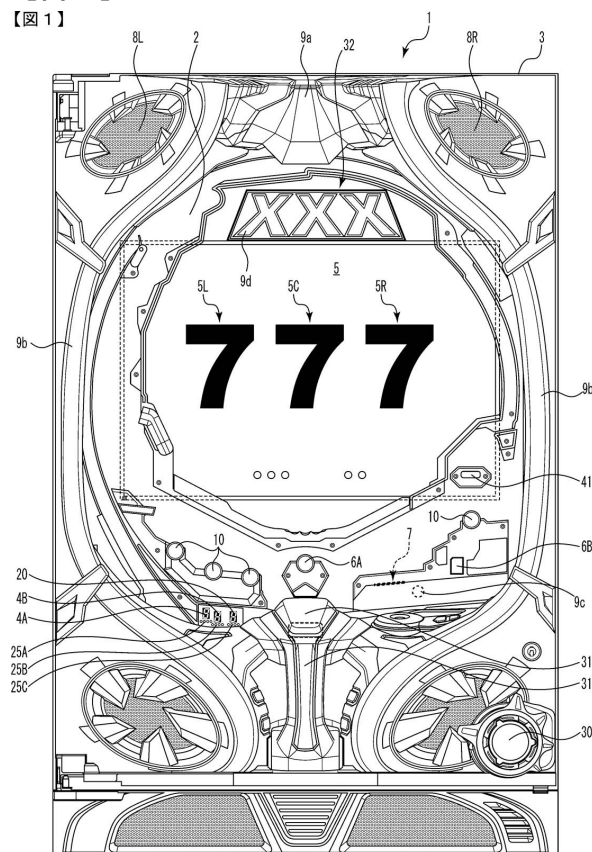
40

50

【図面】

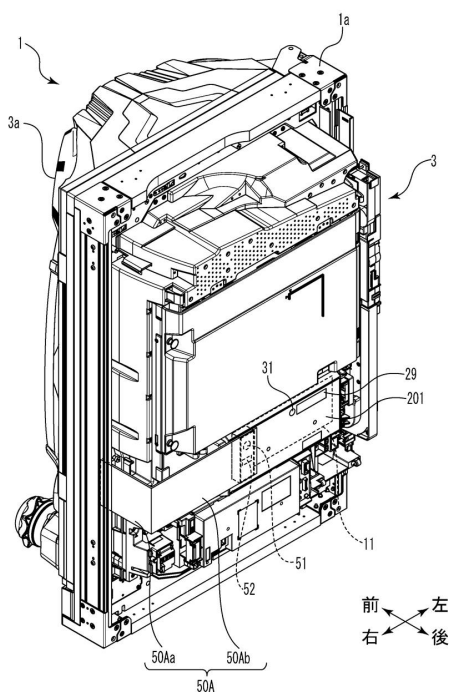
【図 1】

【図 1】



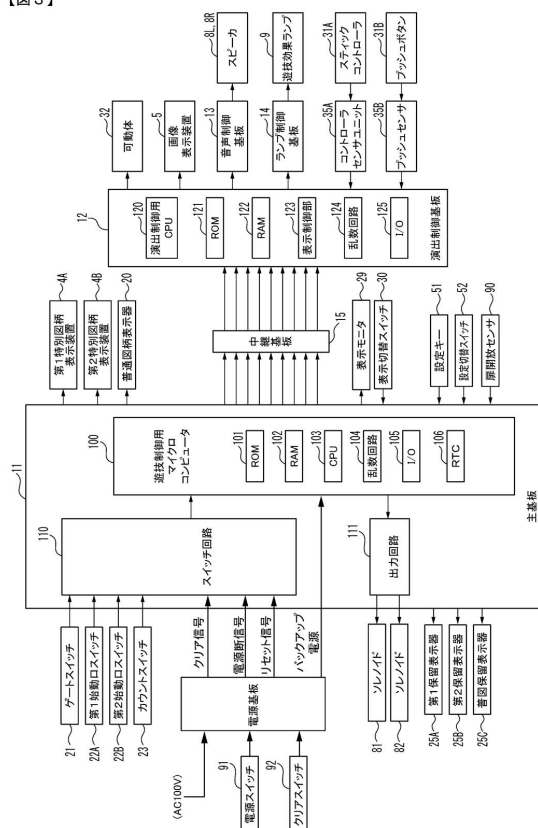
【図 2】

【图2】



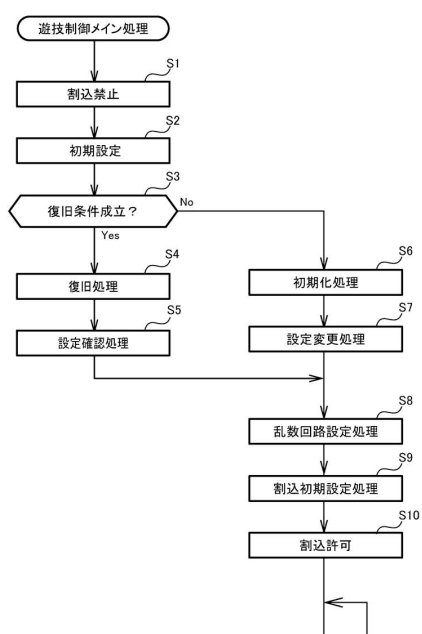
【図 3】

【図 3】



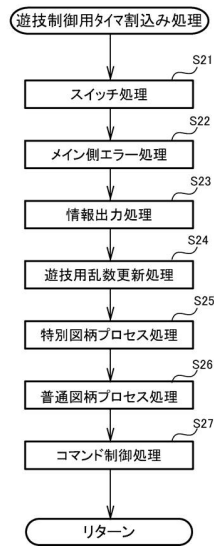
【図 4】

【図 4】



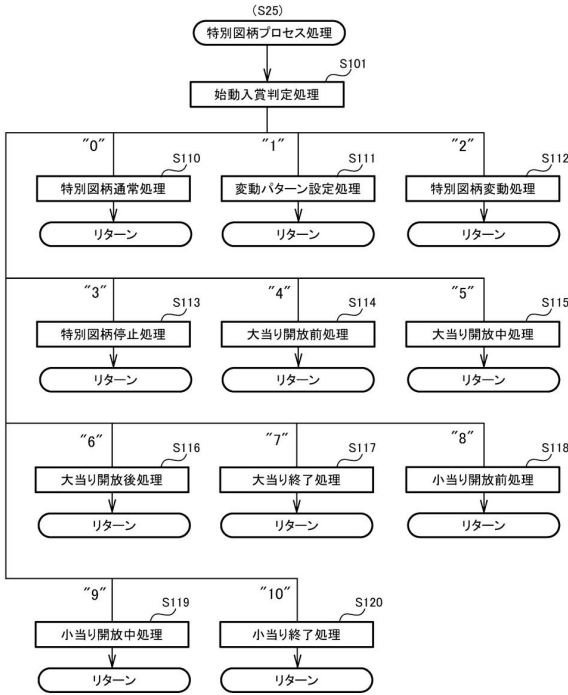
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

(A) 第1特別図表示結果判定テーブル

遊技状態	特別図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

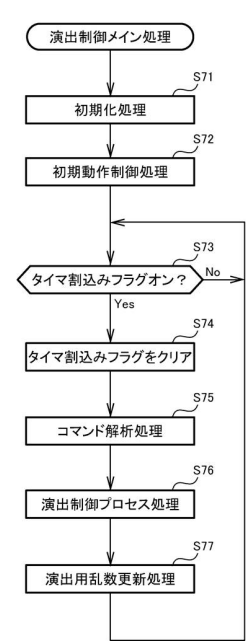
【図 8】

【図 8】

(B) 第2特別図表示結果判定テーブル

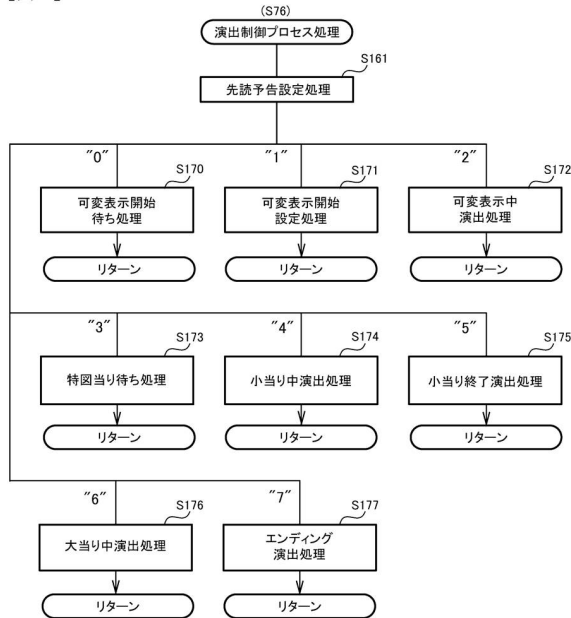
遊技状態	特別図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】



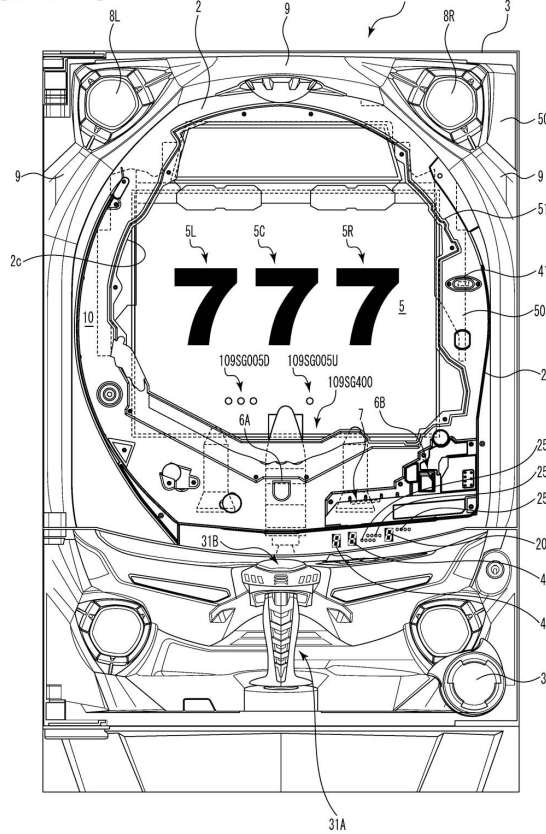
【図 9】

【図 9】



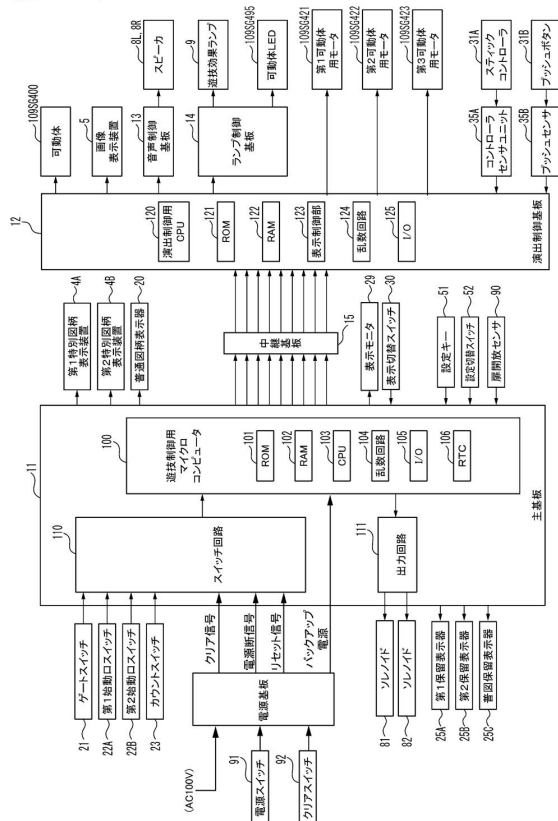
【図 10-1】

【図 10-1】



【図 10-2】

【図 10-2】



【図 10-4】

【図 10-4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 10-6】

【図 10-6】

(A) 表示結果判定テーブル 1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000~54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 10-5】

【図 10-5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

【図 10-7】

【図 10-7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	2

10

20

30

40

50

【図 10-8】

【図 10-8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	40000	スーパーリーチ α 1(はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチ α 2(はずれ)
PA2-4	60000	スーパーリーチ β 1(はずれ)
PA2-5	70000	スーパーリーチ β 2(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	40000	スーパーリーチ α 1(大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチ α 2(大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチ β 1(大当り)
PB1-5	70000	スーパーリーチ β 2(大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

【図 10-9】

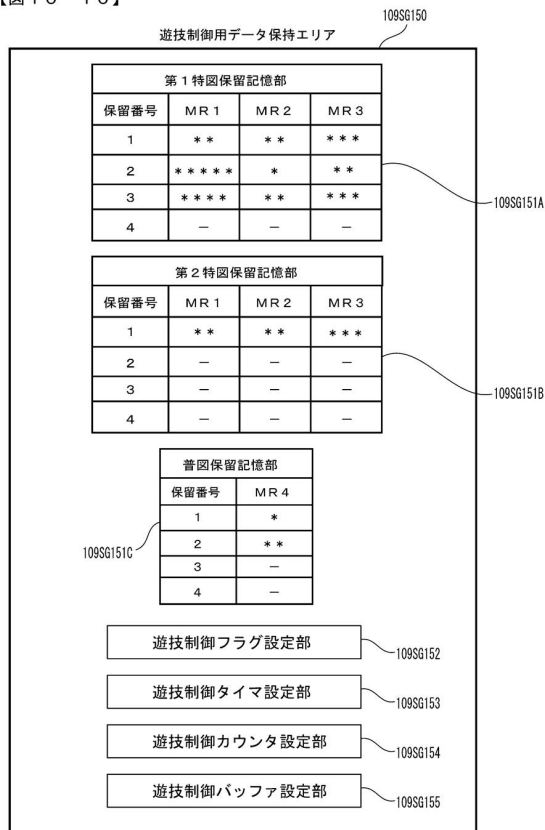
【図 10-9】

可変表示結果	非確変 大当り	確変大当り	小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パターンテーブルA	大当り用変動パターンテーブルB	特図用変動パターンテーブル	はずれ用変動パターンテーブルA	はずれ用変動パターンテーブルB	はずれ用変動パターンテーブルC	はずれ用変動パターンテーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-	-
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-	-
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800	-
PA1-4(非Rははずれ時短)	-	-	-	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルRははずれ)	-	-	-	300	200	100	100
PA2-2(スーパーR α 1ははずれ)	-	-	-	50	50	50	50
PA2-3(スーパーR α 2ははずれ)	-	-	-	22	22	22	22
PA2-4(スーパーR β 1ははずれ)	-	-	-	15	15	15	15
PA2-5(スーパーR β 2ははずれ)	-	-	-	10	10	10	10
PB1-1(ノーマルR大当り)	2	2	-	-	-	-	-
PB1-2(スーパーR α 1大当り)	45	30	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーR α 2大当り)	150	135	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーR β 1大当り)	300	315	-	-	-	-	-
PB1-5(スーパーR β 2大当り)	500	515	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-	-	-	-

(数値は判定値数)

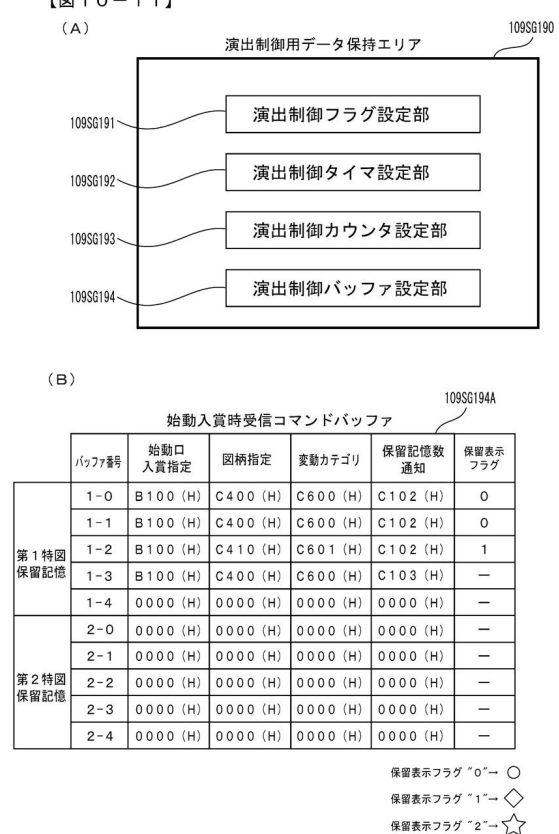
【図 10-10】

【図 10-10】



【図 10-11】

【図 10-11】



10

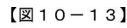
20

30

40

50

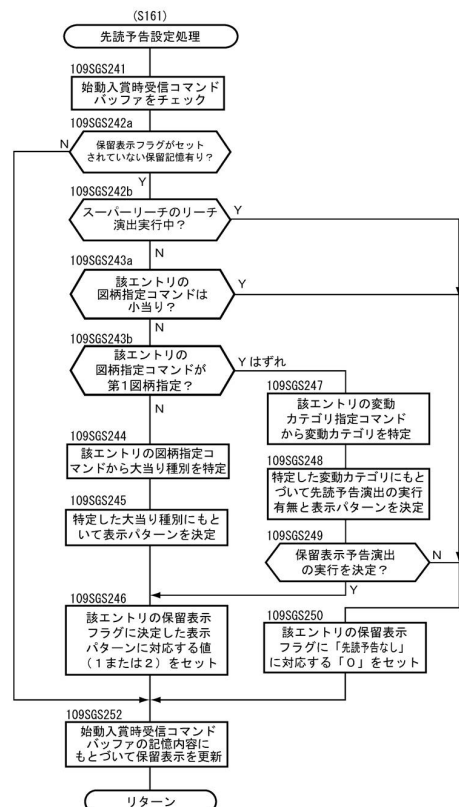
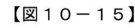
【図 10-12】



【图 10-13】



【図 10-14】



MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

【図 10-16】

【図 10-16】

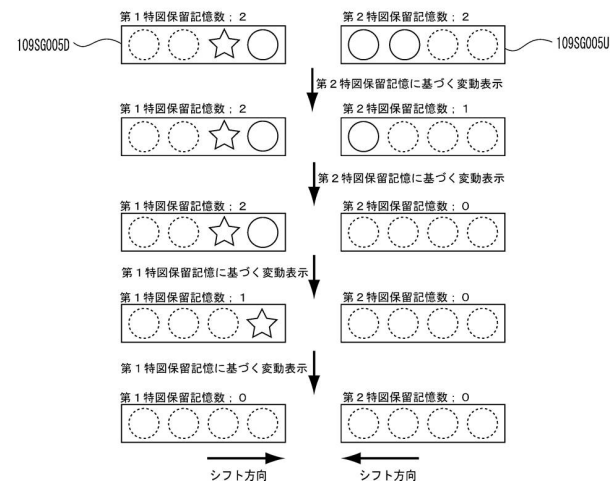
先読み予告演出実行の有無と表示パターン決定割合

変動表示結果	先読予告演出 なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
大当たり（非確変大当たり）	0%	70%	30%
大当たり（確変大当たり）	0%	30%	70%
はずれ（非リーチ）	95%	5%	0%
はずれ（その他）	75%	20%	5%
はずれ（Sリーチ）	65%	25%	10%

【図 10-17】

【図 10-17】

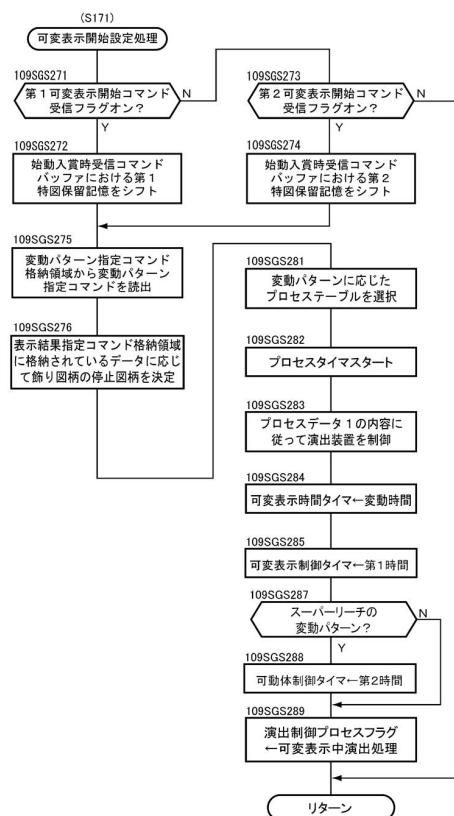
第 1 保留記憶表示エリア及び第 2 保留記憶表示エリアの更新例



10

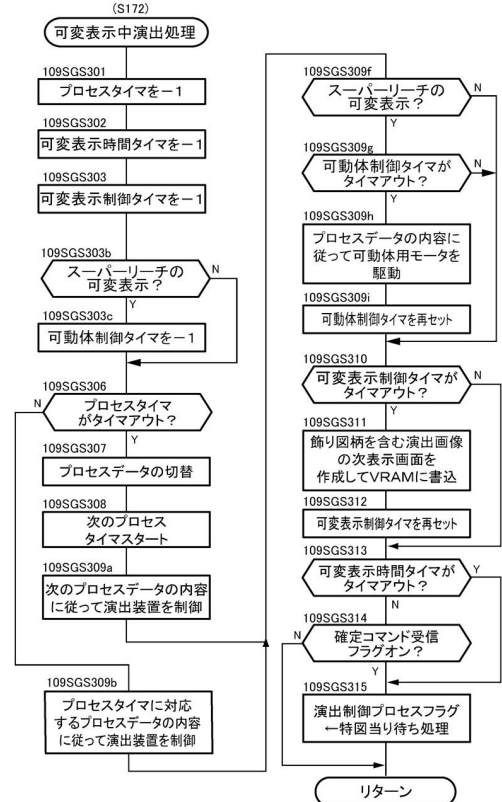
【図 10-18】

【図 10-18】



【図 10-19】

【図 10-19】



20

30

40

50

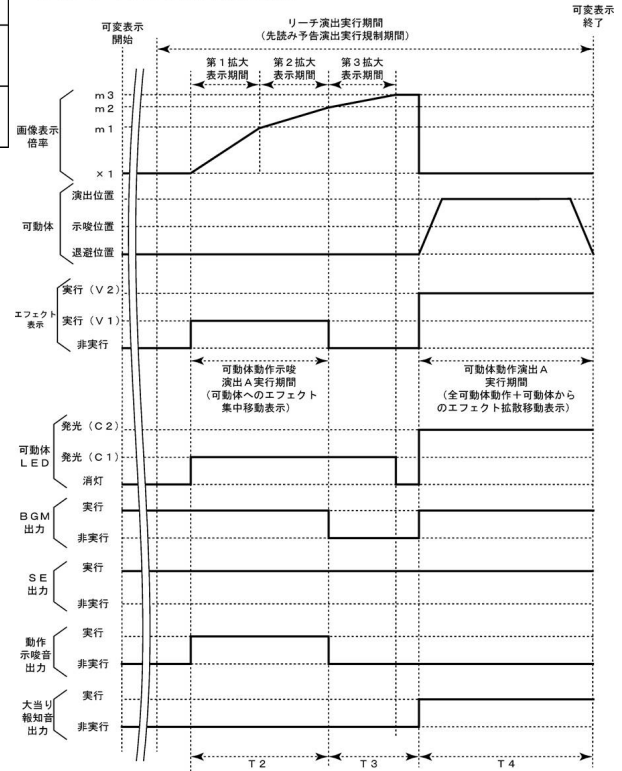
【図 10-20】

【図 10-20】

名称	用途	セット時間
可変表示制御タイマ	画像表示装置に表示される演出画像の表示	第 1 時間 (33ms)
可動体制御タイマ	可動体の移動制御	第 2 時間 (1ms)

【図 10-21】

【図 10-21】

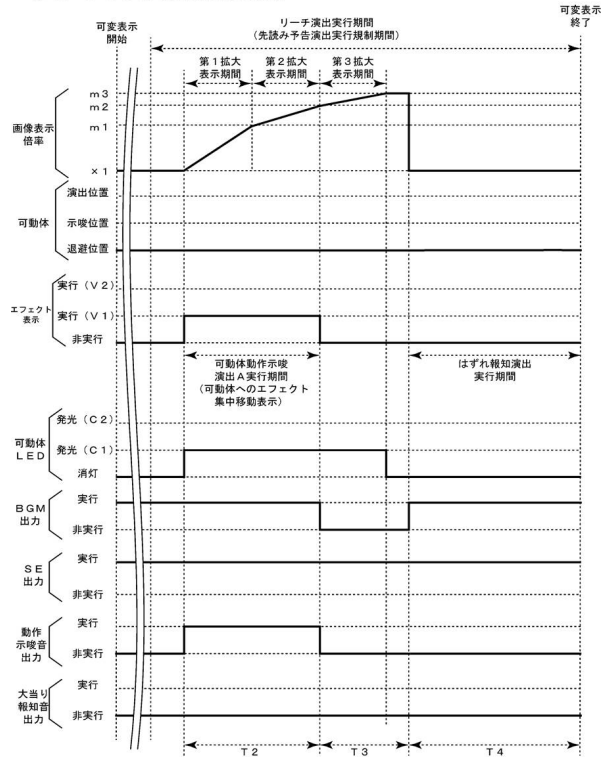
スーパーリーチ $\alpha 1$ 、 $\alpha 2$ 大当りの可変表示

10

20

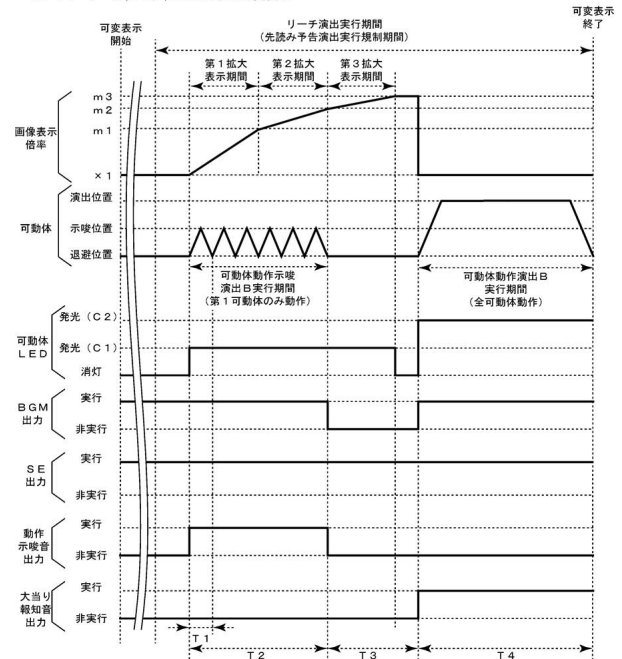
【図 10-22】

【図 10-22】

スーパーリーチ $\alpha 1$ 、 $\alpha 2$ はずれの可変表示

【図 10-23】

【図 10-23】

スーパーリーチ $\beta 1$ 、 $\beta 2$ 大当りの可変表示

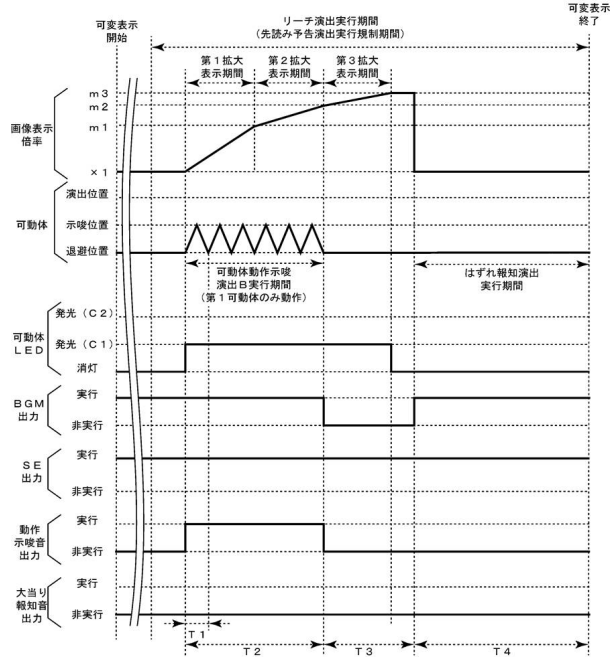
30

40

50

【図 10-24】

【図 10-24】

スーパーリーチ $\beta 1$ 、 $\beta 2$ はいずれの可変表示

【図 10-25】

【図 10-25】

名称	可動体示唆動作	単位時間あたりの画像拡大率
第 1 拡大表示期間	有	大
第 2 拡大表示期間	有	中
第 3 拡大表示期間	無	小

10

20

【図 10-26】

【図 10-26】

(A)

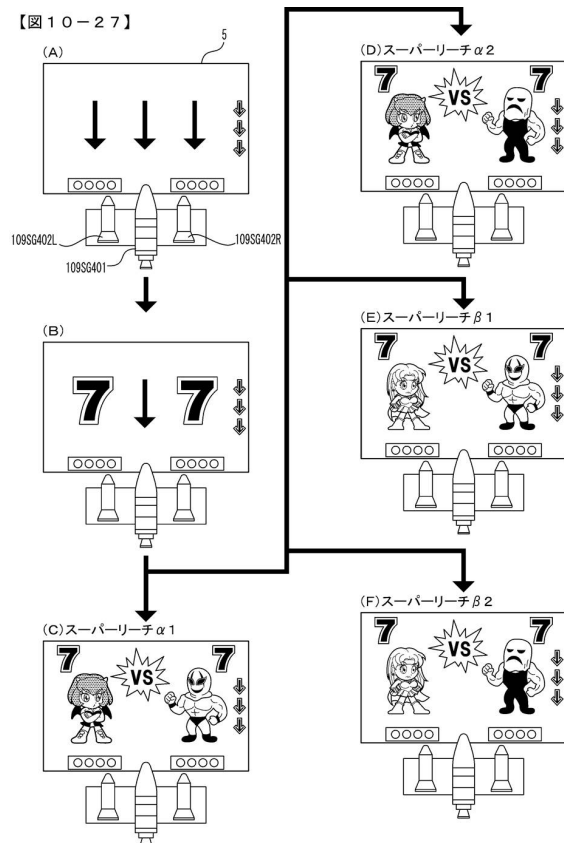
名称	演出態様	可動体 LED
可動体動作示唆演出 A	星型のエフェクト画像が第 1 可動体に対して繰り返し作用 (複数の星型のエフェクト画像が速度 V1 にて第 1 可動体に向けて移動)	輝度 C1 にて発光
可動体動作示唆演出 B	第 1 可動体が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動	

(B)

名称	演出態様	可動体 LED
可動体動作演出 A	・可動体ユニットが第 1 状態から第 3 状態に変化 ・複数の星型のエフェクト画像が速度 V2 にて第 1 可動体から拡散	輝度 C2 にて発光
可動体動作演出 B	・可動体ユニットが第 1 状態から第 3 状態に変化 ・爆発エフェクト画像表示	

【図 10-27】

【図 10-27】



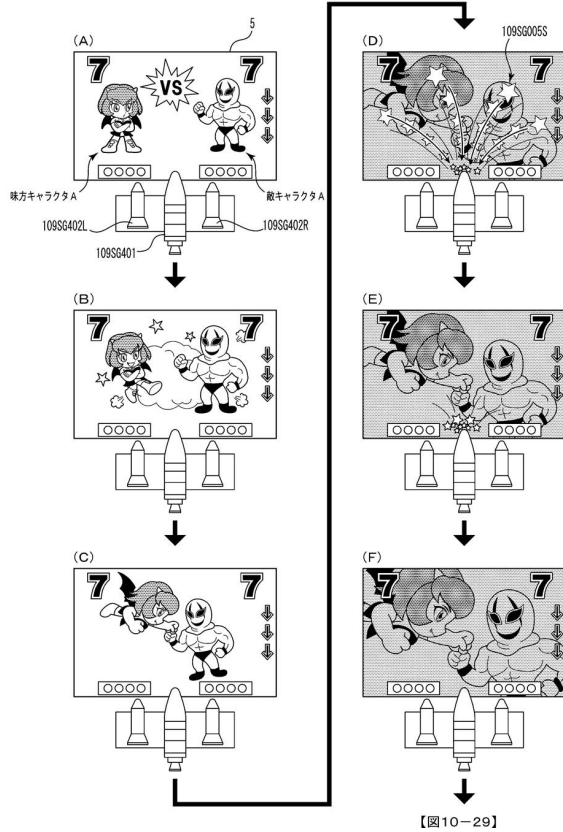
30

40

50

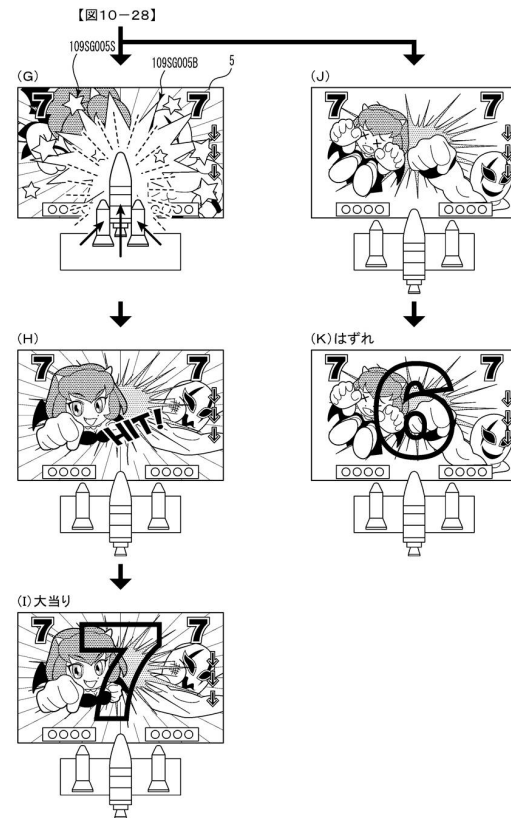
【図 10-28】

【図 10-28】



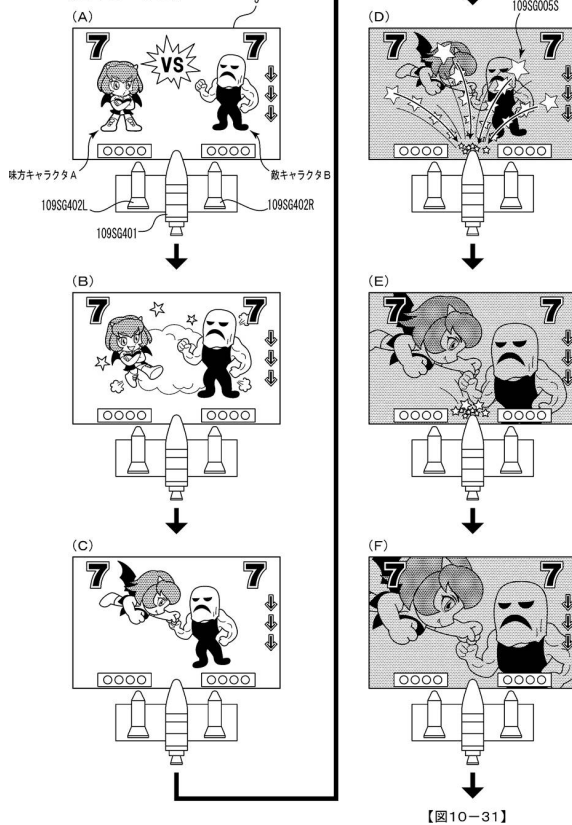
【図 10-29】

【図 10-29】



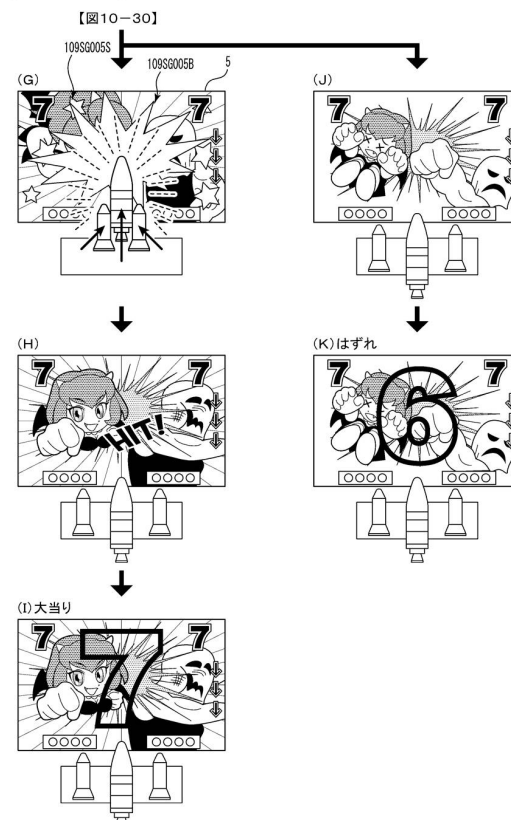
【図 10-30】

【図 10-30】



【図 10-31】

【図 10-31】



10

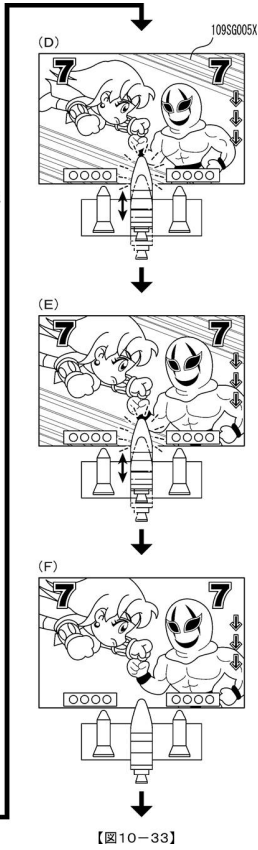
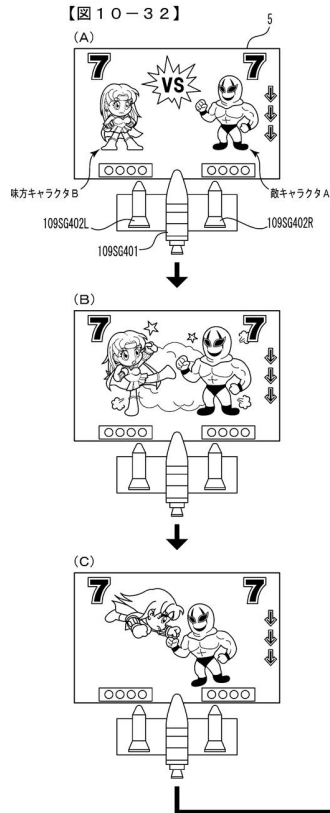
20

30

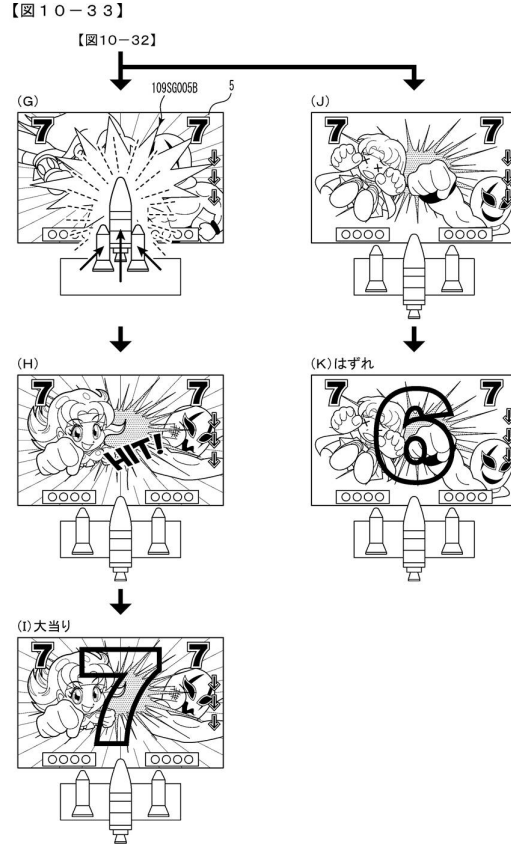
40

50

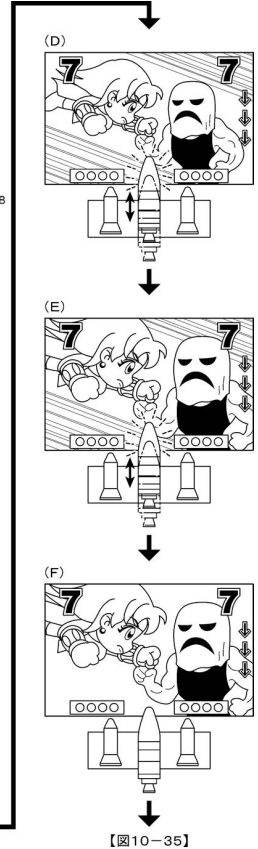
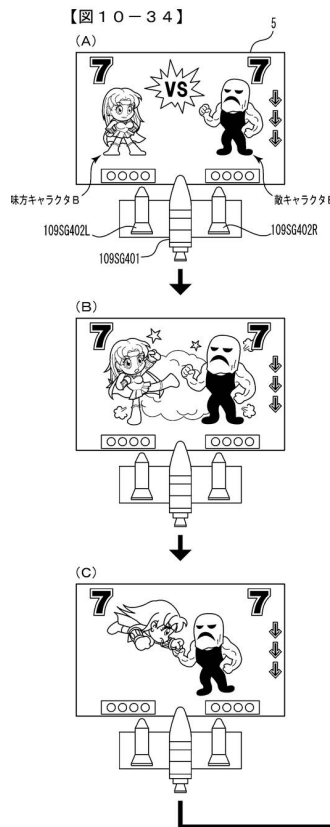
【図 10-32】



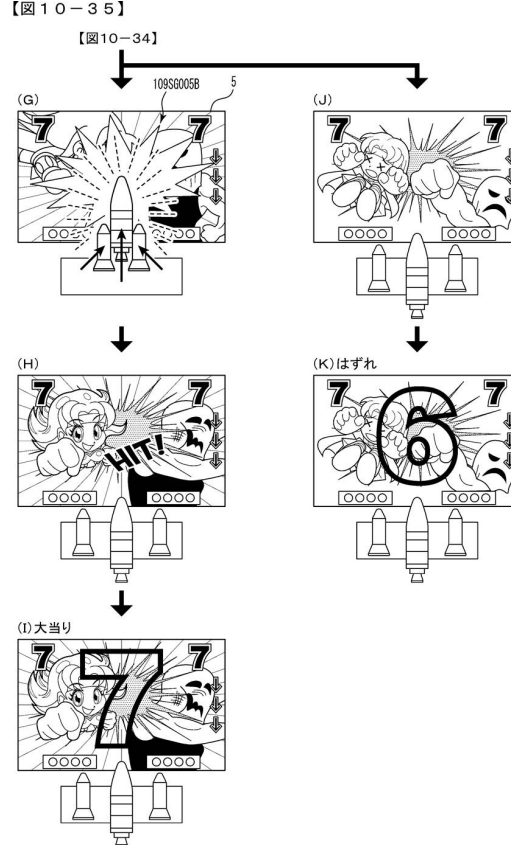
【図 10-33】



【図 10-34】



【図 10-35】



10

20

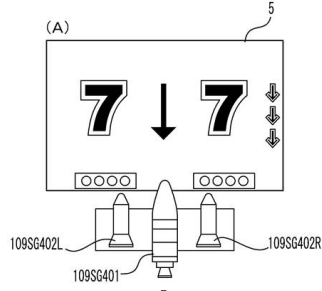
30

40

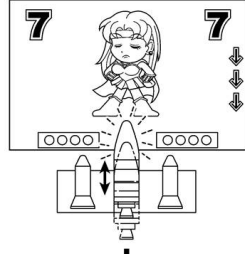
50

【図10-36】

【図10-36】



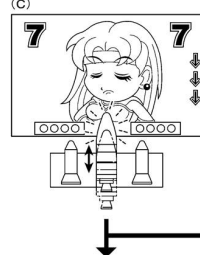
(B)可動体動作示唆演出及び分岐演出開始



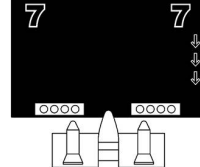
【図10-37】

【図10-37】

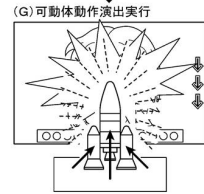
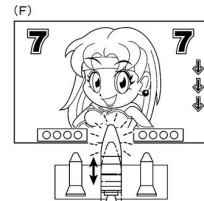
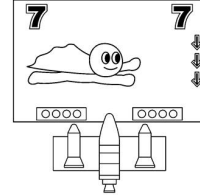
【図10-37】



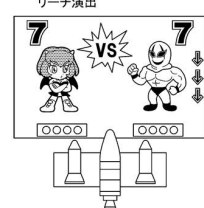
(D)可動体動作演出実行せず(漸次暗転)



(E)低期待度リーチ演出

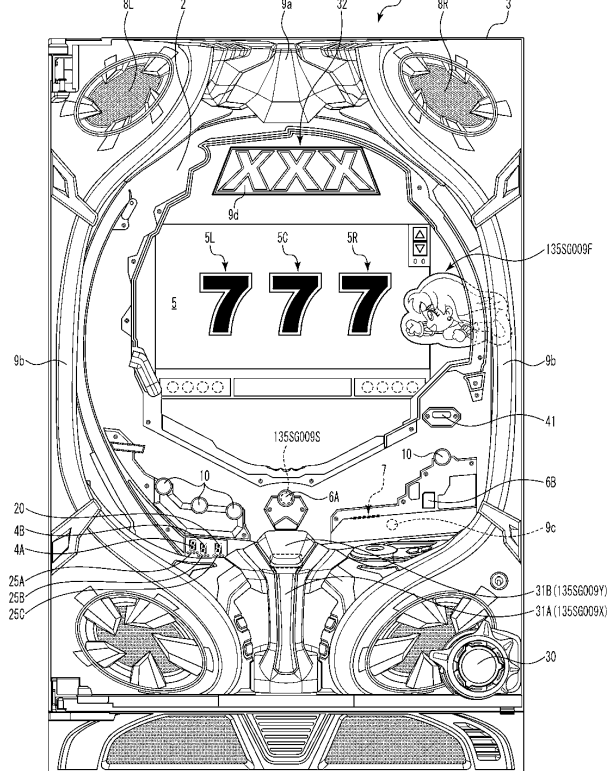


(H)スーパーリーチα1等高期待度リーチ演出



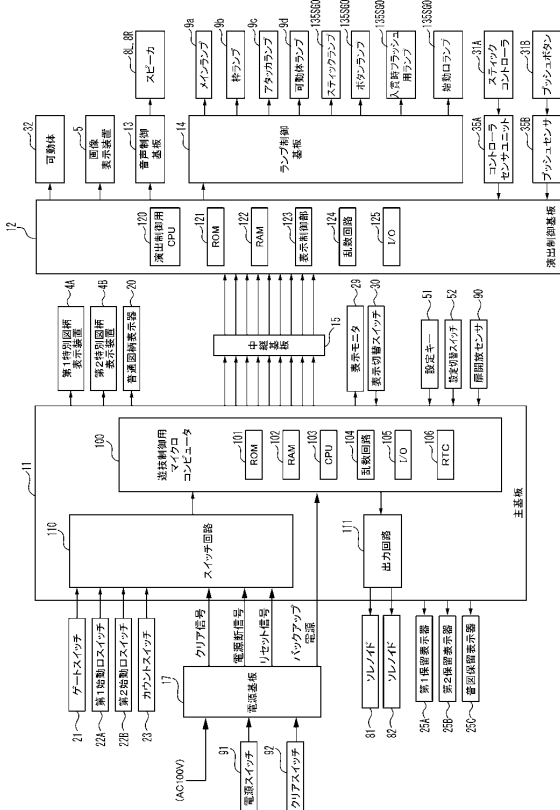
【図11-1】

【図11-1】



【図11-2】

【図11-2】



10

20

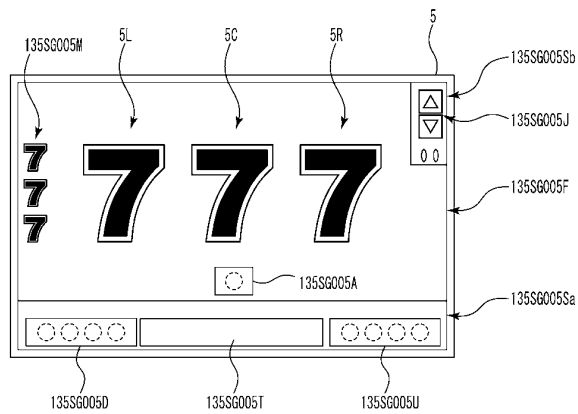
30

40

50

【図 11-3】

【図11-3】



【図 11-4】

【図11-4】

(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	図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 11-5】

【図11-5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

【図 11-6】

【図11-6】

(A) 表示結果判定テーブル 1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000~54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

10

20

30

40

50

【図 11-7】

【図 11-7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回	2

【図 11-9】

【図 11-9】

可変表示結果	非確変 大当り	確変大当り	小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パターンA	大当り用変動パターンB	小当り用変動パターンC	はずれ用変動パターンD	はずれ用変動パターンE	はずれ用変動パターンF	はずれ用変動パターンG
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	-	-	-	50	-	-	-
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	-	-	-	-	60	-	-
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	70	-
PA1-4(非Rははずれ時短)	-	-	-	-	-	-	80
PA2-1(ノーマルRははずれ)	-	-	-	30	20	10	10
PA2-2(ノーマルR擬似連1回ははずれ)	-	-	-	10	10	10	5
PA2-3(スーパーR擬似連2回ははずれ)	-	-	-	7	7	7	3
PA2-4(スーパーR擬似連3回ははずれ)	-	-	-	3	3	3	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	30	5	-	-	-	-	-
PB1-2(ノーマルR擬似連1回大当り)	45	20	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーR擬似連2回大当り)	20	30	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーR擬似連3回大当り)	5	45	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊大当り)	-	-	100	-	-	-	-

(数値は%)

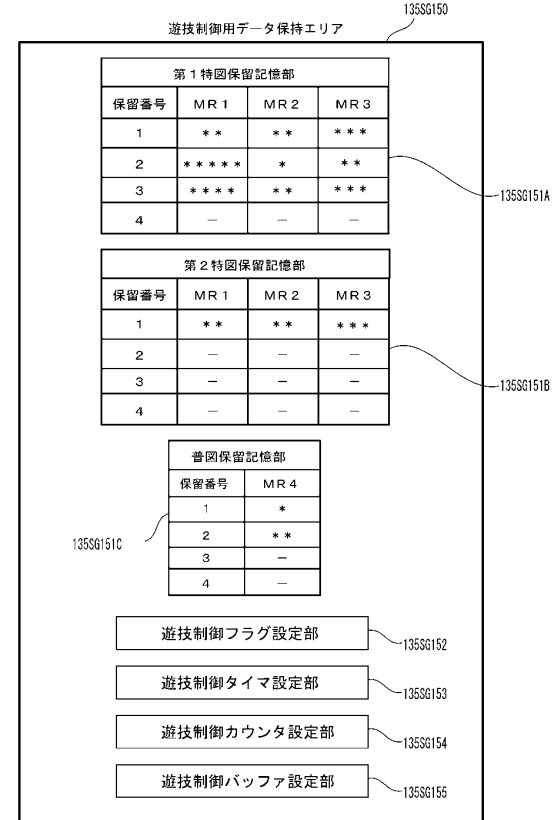
【図 11-8】

【図 11-8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	25000	ノーマルリーチ(擬似連1回ははずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチ(擬似連2回ははずれ)
PA2-4	55000	スーパーリーチ(擬似連3回ははずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	25000	ノーマルリーチ(擬似連1回大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチ(擬似連2回大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ(擬似連3回大当り)
PC1-1	5000	特殊大当り(小当り)

【図 11-10】

【図 11-10】



10

20

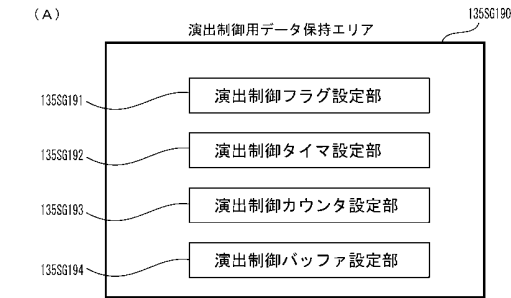
30

40

50

【図 11-11】

【図 11-11】



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ

135SG194A

バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ	入賞時フラッシュ演出対象フラグ
第1特図保留記憶	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	—
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特図保留記憶	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

(C)

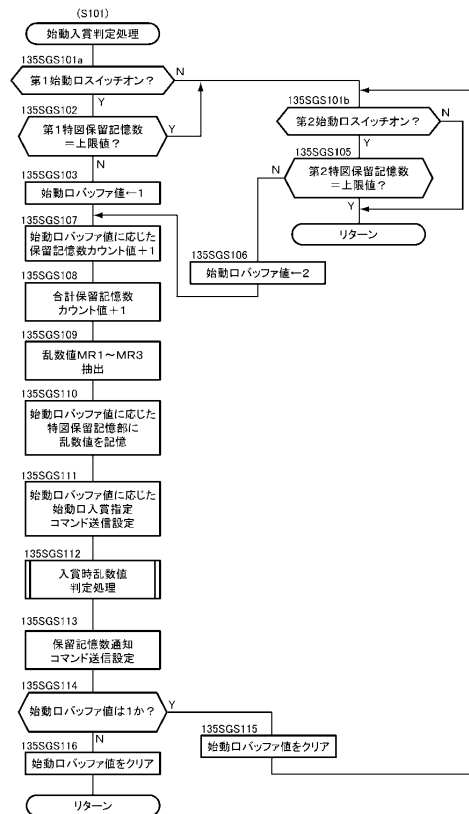
アクティブ表示バッファ

135SG194B

始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ	入賞時フラッシュ演出対象フラグ
B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0	0

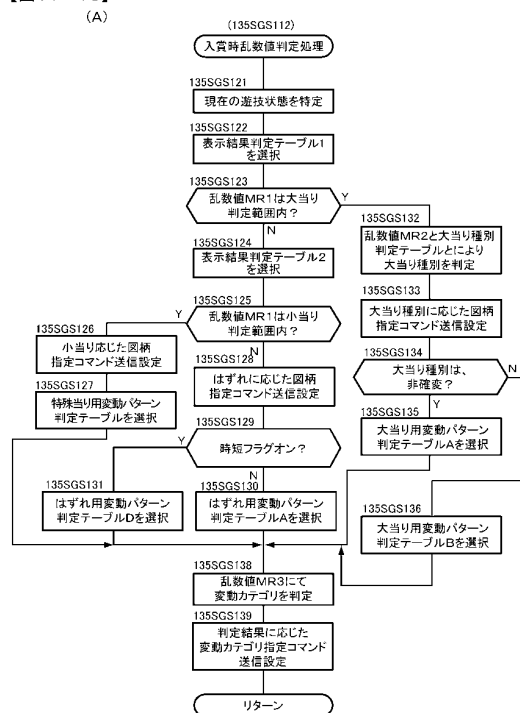
【図 11-12】

【図 11-12】



【図 11-13】

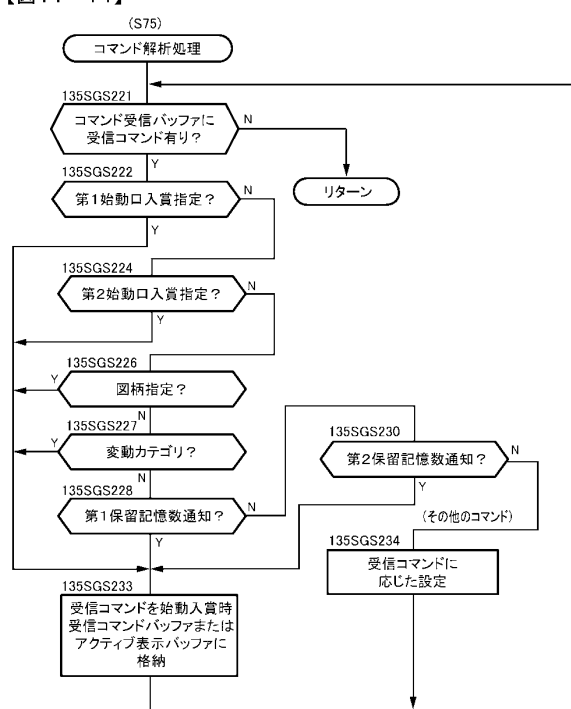
【図 11-13】



(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C8	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

【図 11-14】



10

20

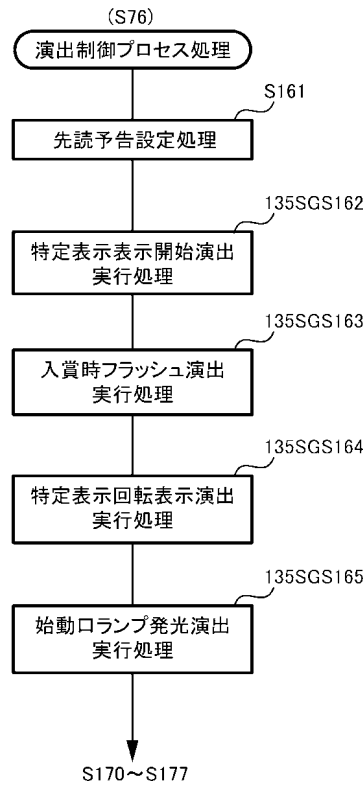
30

40

50

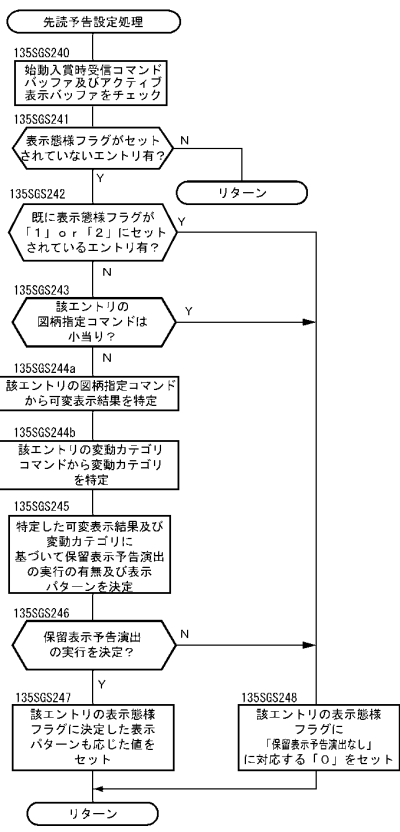
【図 11-15】

【図 11-15】



【図 11-16】

【図 11-16】



10

20

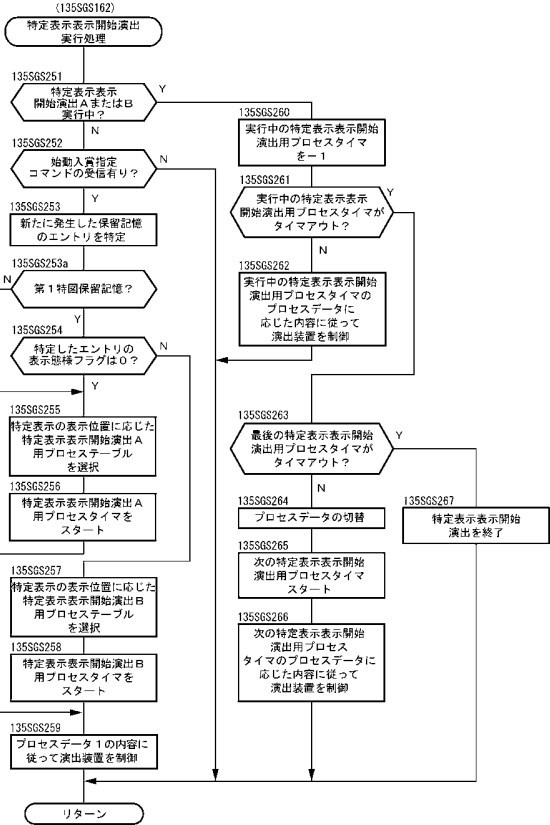
【図 11-17】

【図 11-17】

可変表示結果	保留表示 予告演出なし	保留表示予告演出あり	
	表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ
	白	青	赤
はずれ（非リーチ）	95%	5%	0%
はずれ（その他）	80%	20%	0%
はずれ（Sリーチ）	65%	25%	10%
大当り	15%	30%	55%

【図 11-18】

【図 11-18】



30

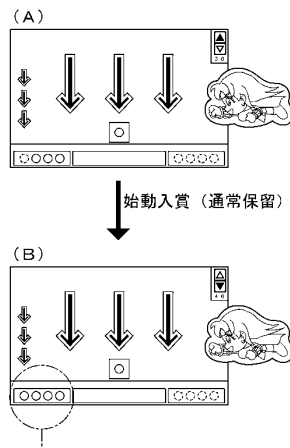
40

50

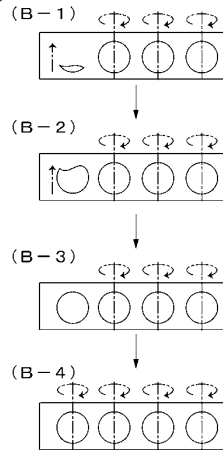
【図 11-19】

【図11-19】

特定表示開始演出A



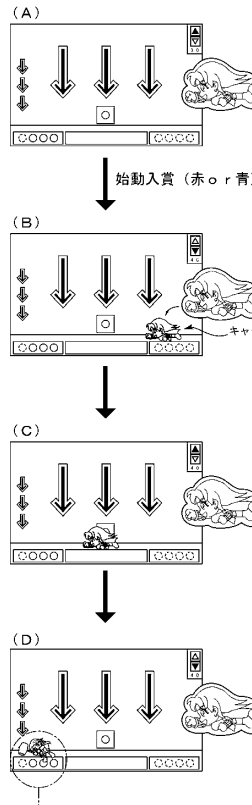
始動入賞 (通常保留)



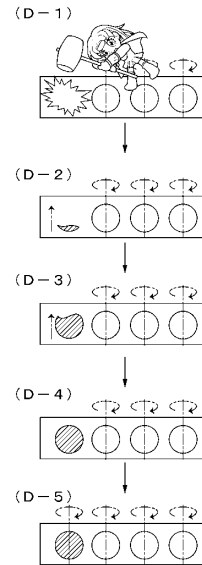
【図 11-20】

【図11-20】

特定表示開始演出B



始動入賞 (赤 or 青)

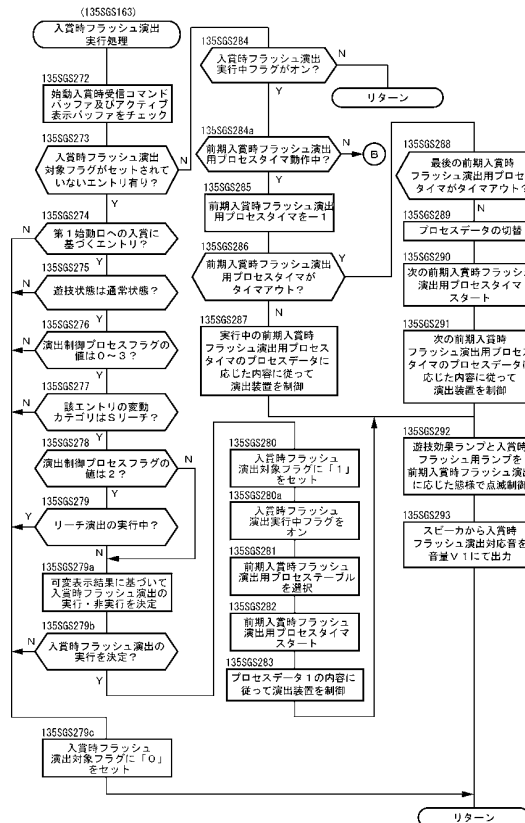


10

20

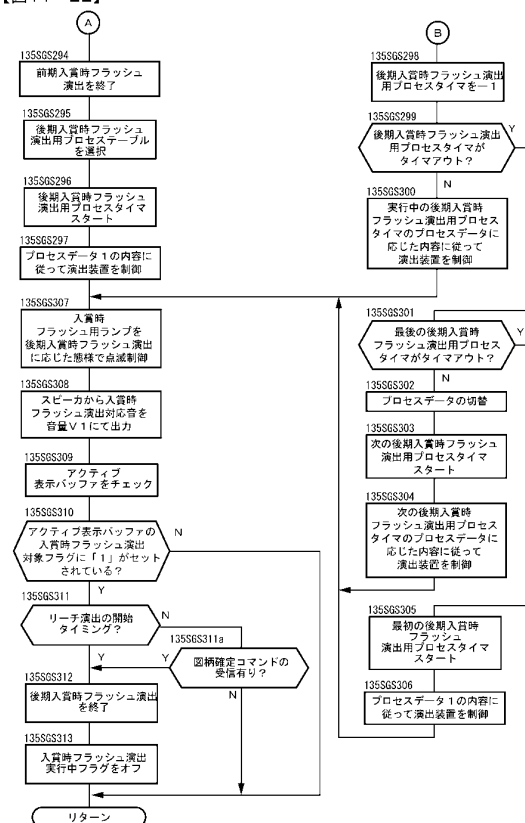
【図 11-21】

【図11-21】



【図 11-22】

【図11-22】



30

40

50

【図 1 1 - 2 3】

【図11-23】

名称	演出実行期間	点滅制御対象	出力対象音	表示対象画像
前期入賞時フラッシュ演出	始動入賞発生から1.5秒	入賞時フラッシュ用ランプ 遊技効果ランプ	入賞時フラッシュ演出対応音 (音量：V1)	入賞時フラッシュ用ランプの 発光エフェクト画像
後期入賞時フラッシュ演出	前入賞時フラッシュ演出の終了から対象 可変表示のリーチ演出開始まで	入賞時フラッシュ用ランプ	入賞時フラッシュ演出対応音 (音量：V2)	入賞時フラッシュ用ランプのシルエット キャラクターのシルエット 画像

【図 1 1 - 2 4】

【図11-24】

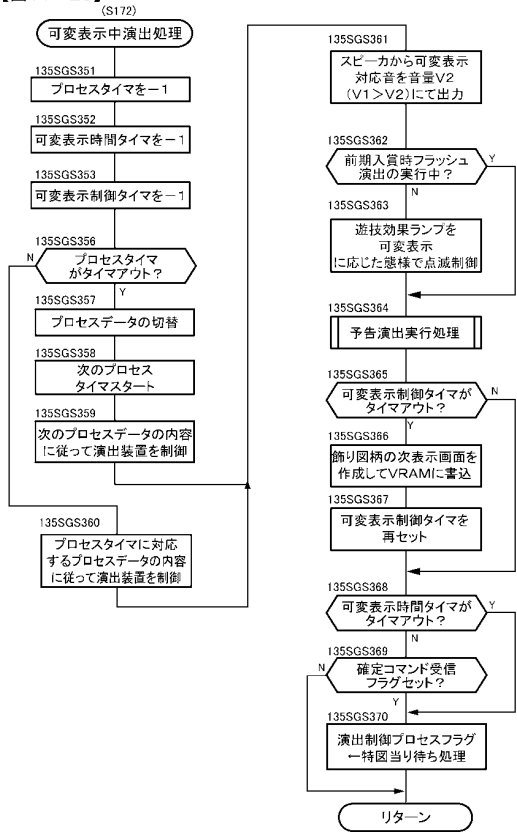
可変表示結果	入賞時フラッシュ演出	
	実行	非実行
はずれ	10%	90%
大当たり	20%	80%

10

20

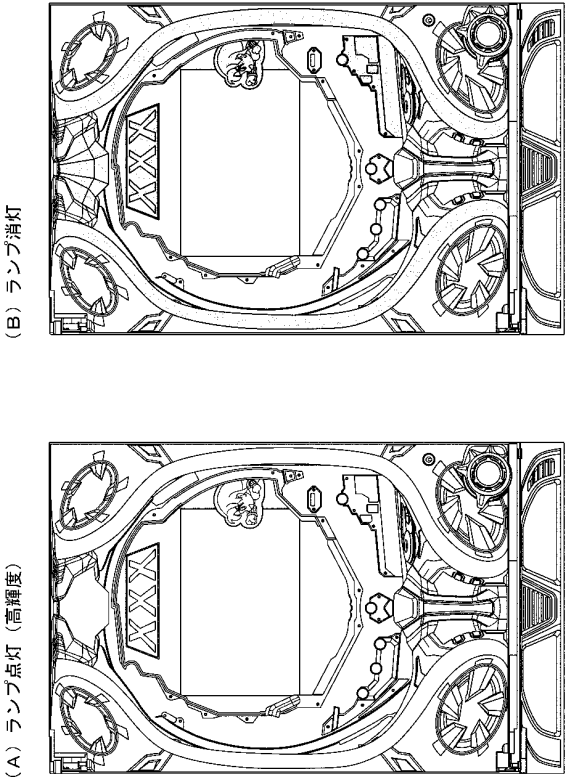
【図 1 1 - 2 5】

【図11-25】



【図 1 1 - 2 6】

【図11-26】



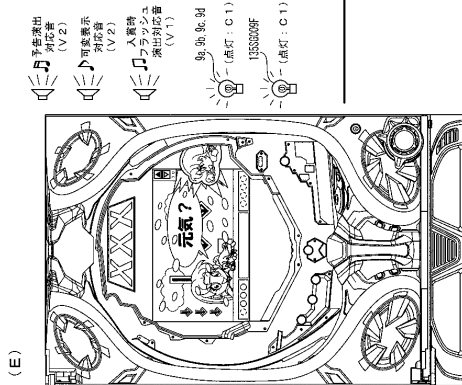
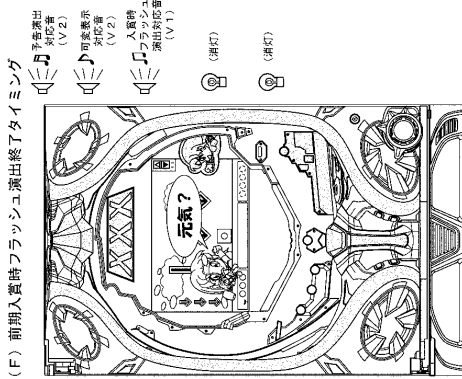
30

40

50

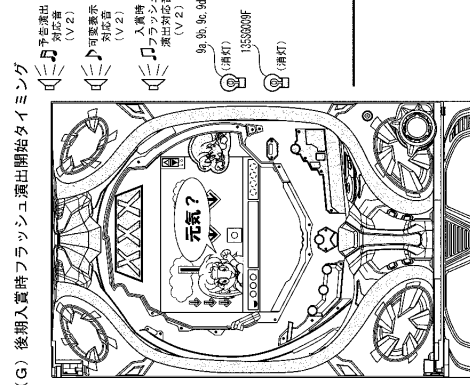
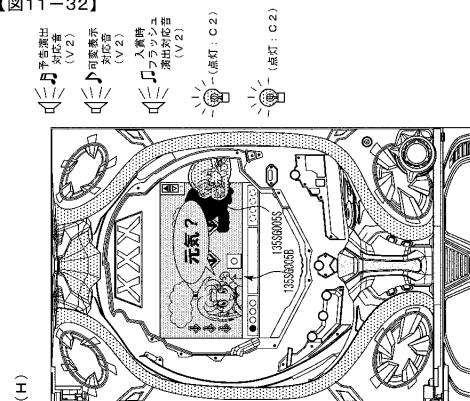
【図 11-31】

【図11-31】



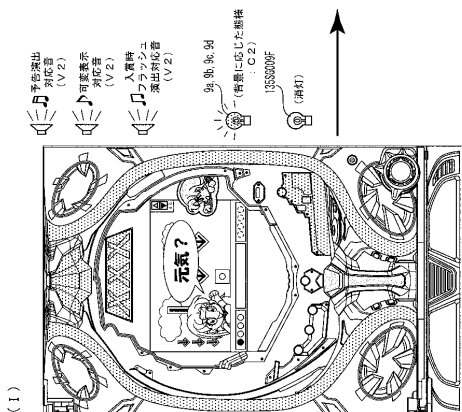
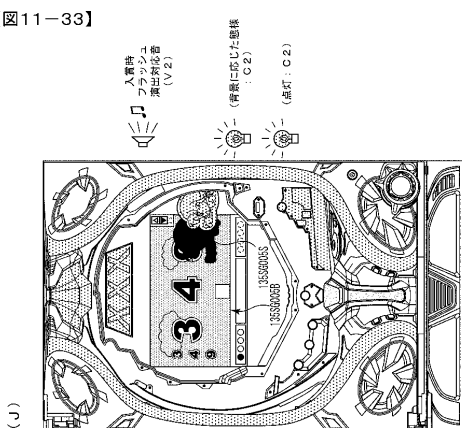
【図 11-32】

【図11-32】



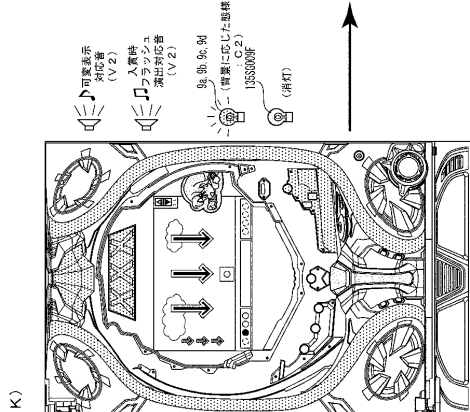
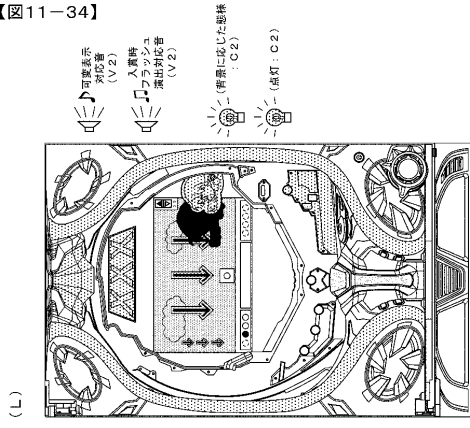
【図 11-33】

【図11-33】



【図 11-34】

【図11-34】



10

20

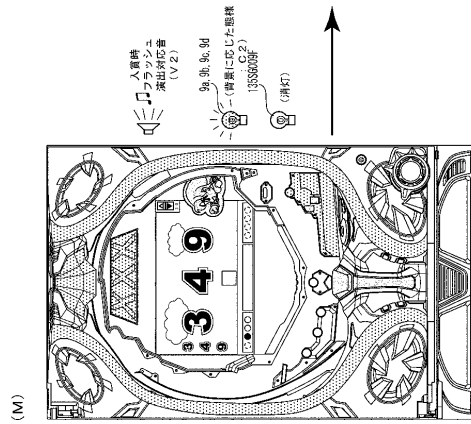
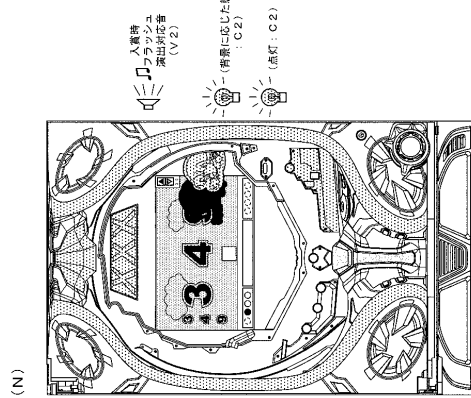
30

40

50

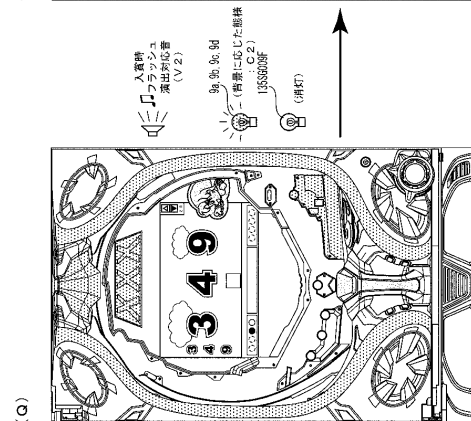
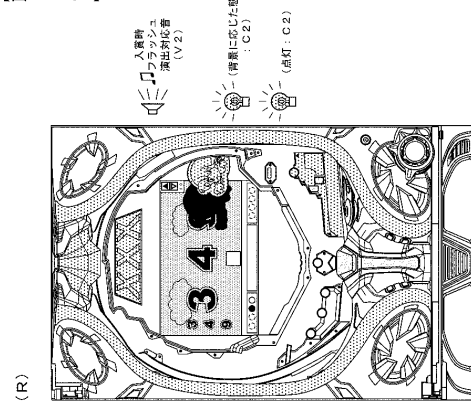
【図 11-35】

【図 11-35】



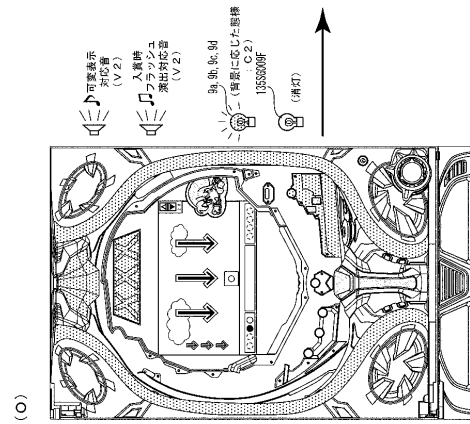
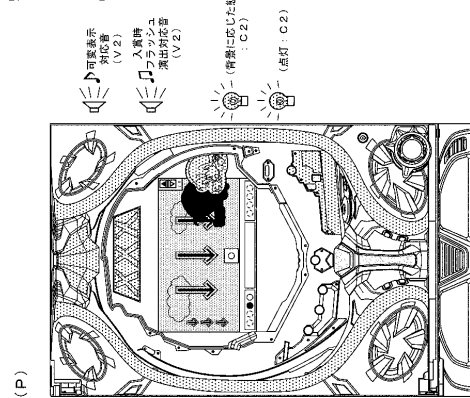
【図 11-37】

【図 11-37】



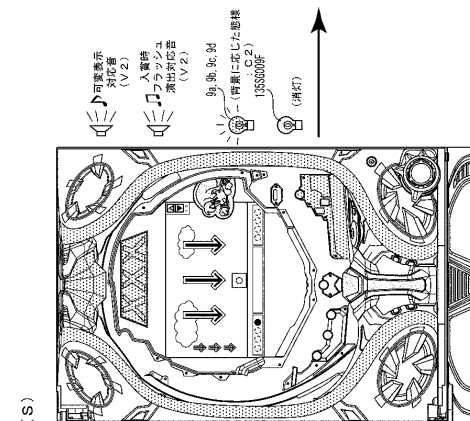
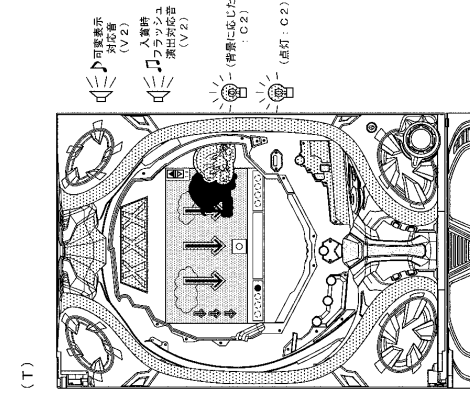
【図 11-36】

【図 11-36】



【図 11-38】

【図 11-38】



10

20

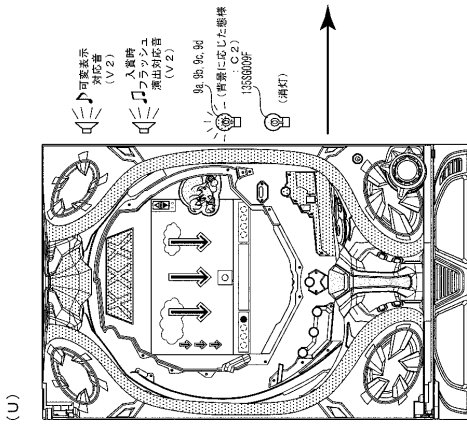
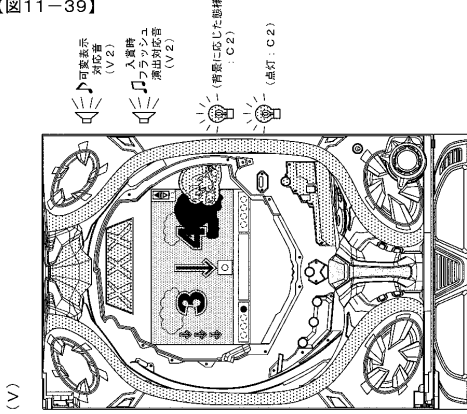
30

40

50

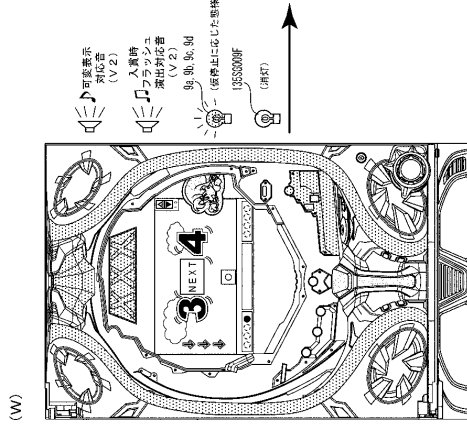
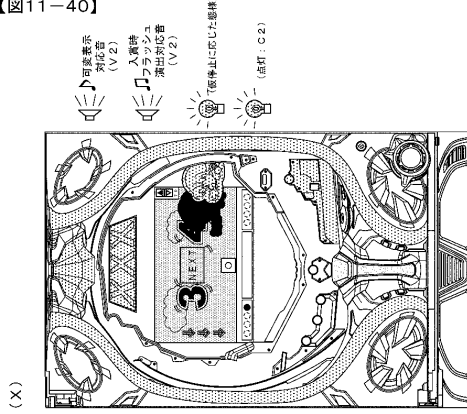
【図 11-39】

【図 11-39】



【図 11-40】

【図 11-40】

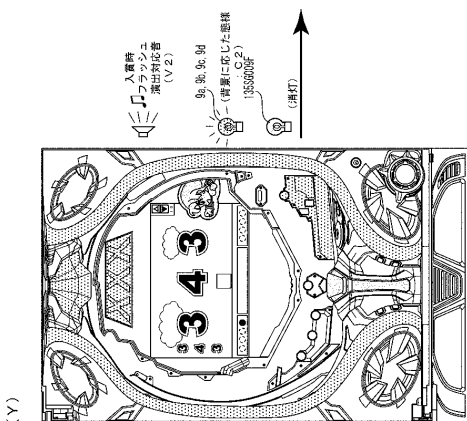
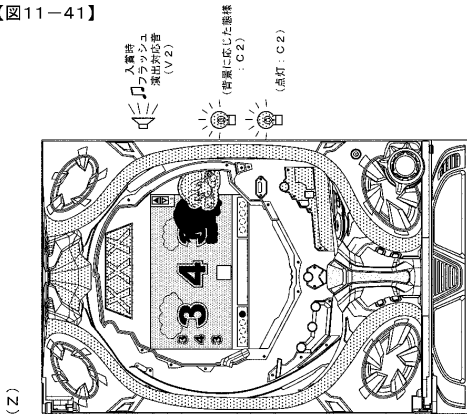


10

20

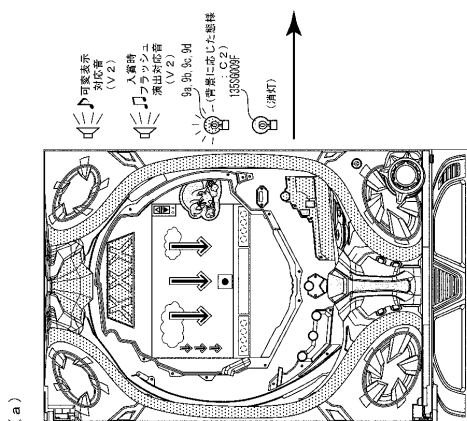
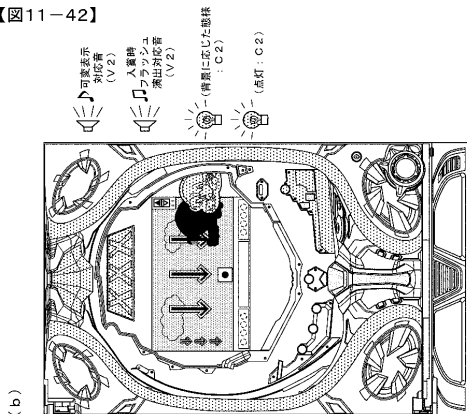
【図 11-41】

【図 11-41】



【図 11-42】

【図 11-42】



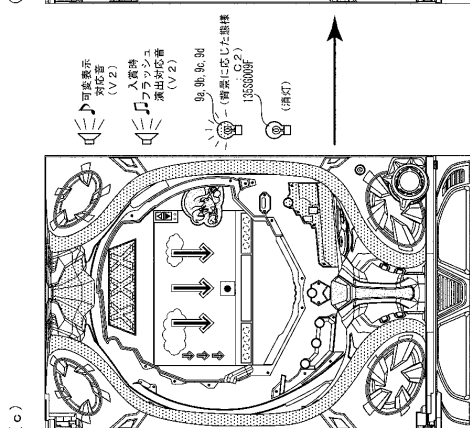
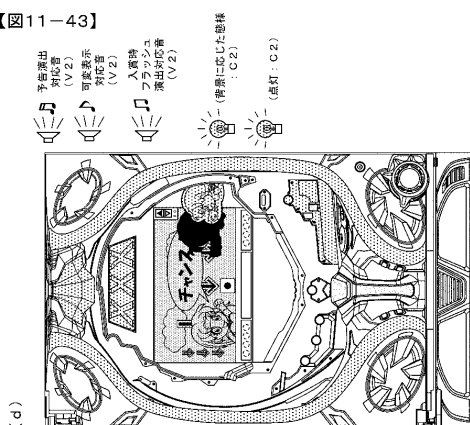
30

40

50

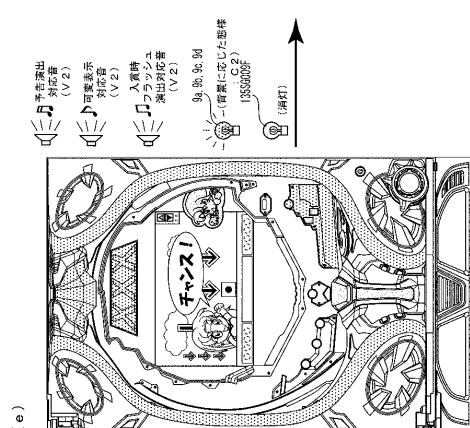
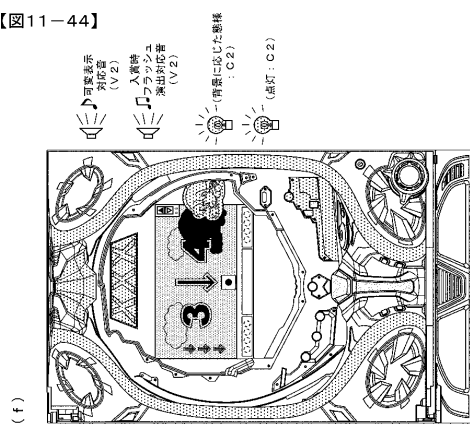
【圖 1 1 - 4 3】

【图 11-43】



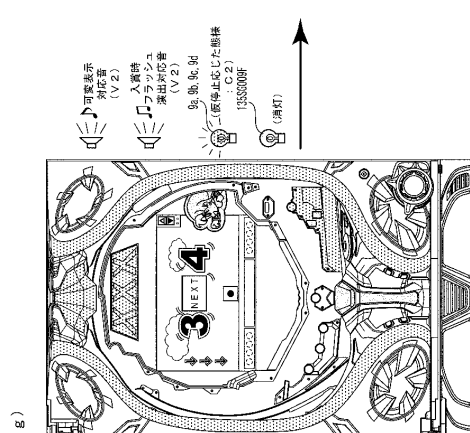
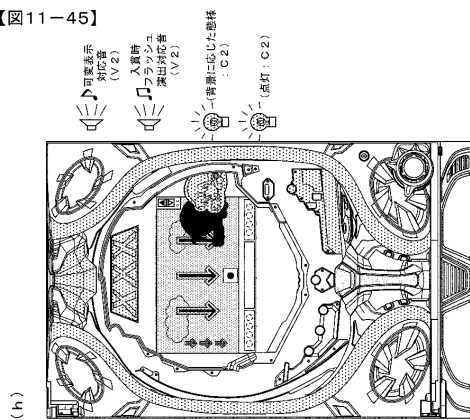
【図 11-44】

【图11-44】



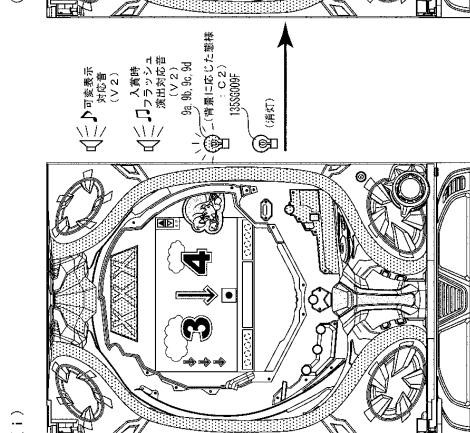
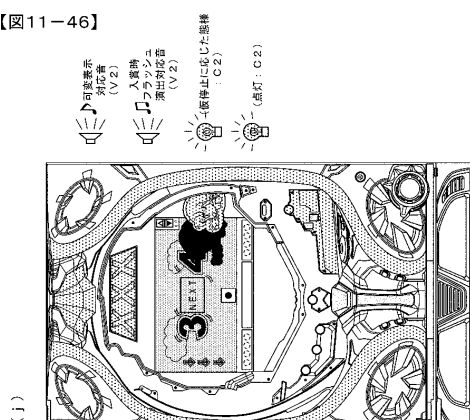
【図 11-45】

【图 11-45】



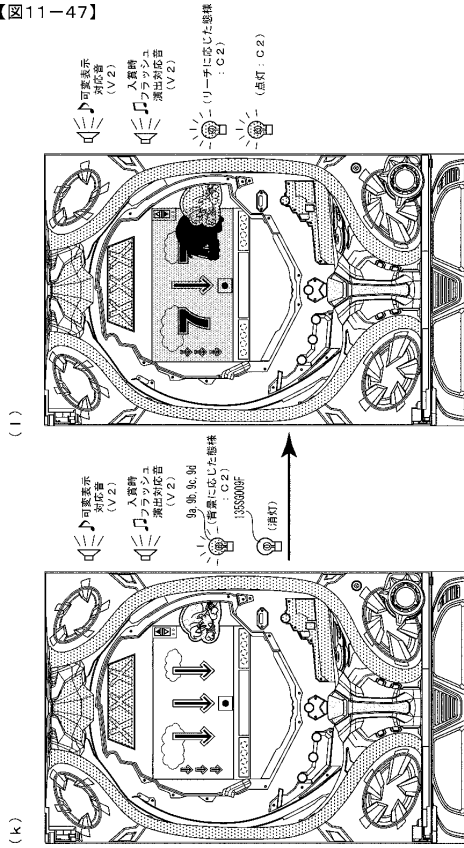
【図 11-46】

【图 11-46】



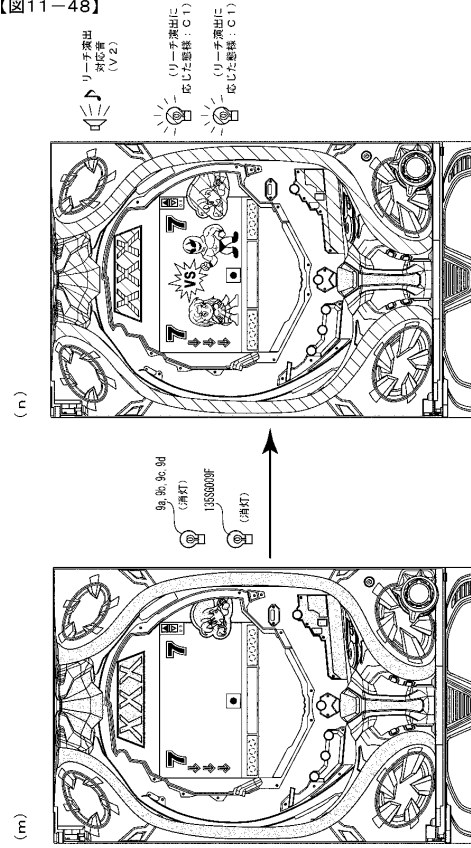
【図 11-47】

【图 11-47】



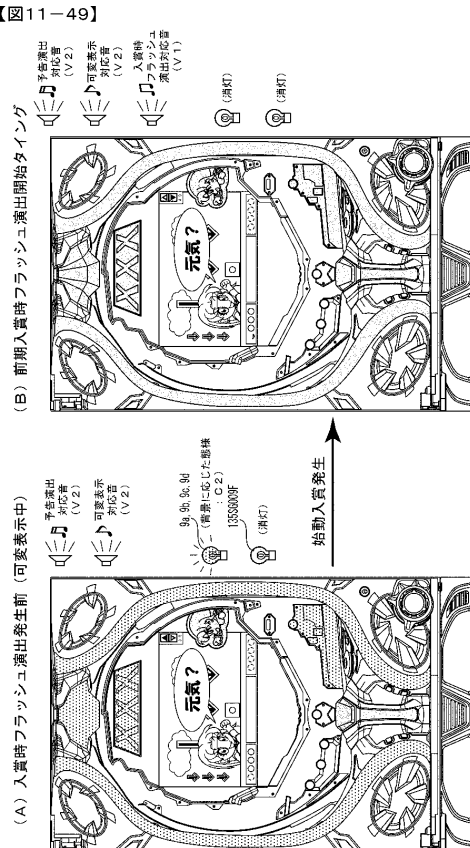
【図 11-48】

【图11-48】



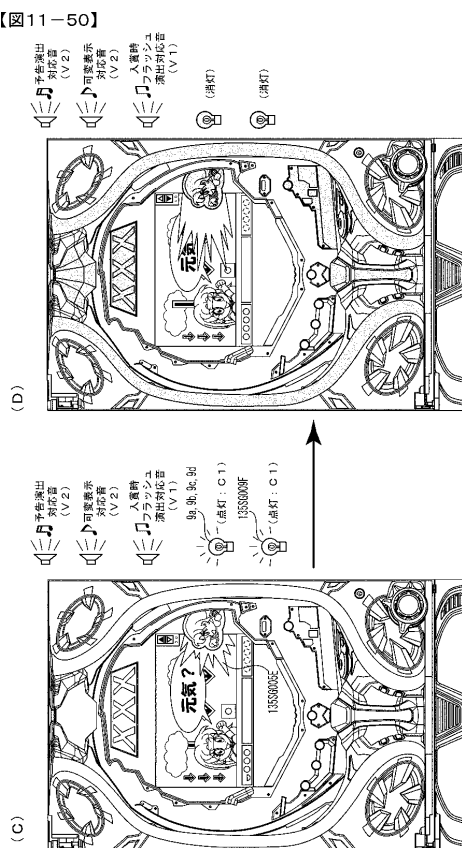
【図 11-49】

【图11-49】



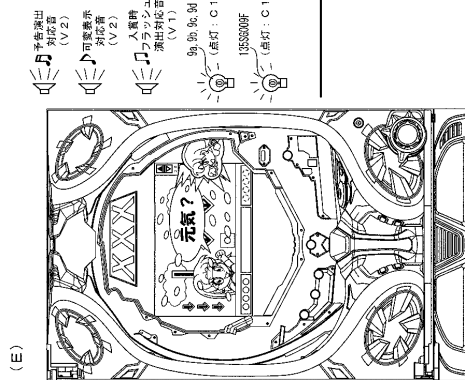
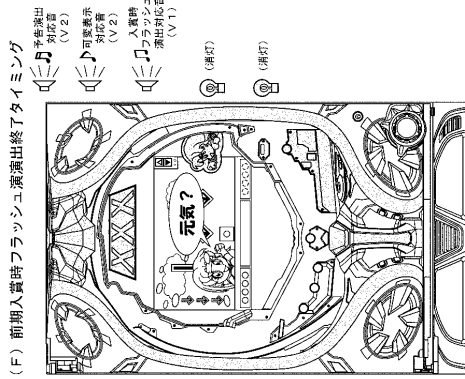
【図 11-50】

【图11-50】



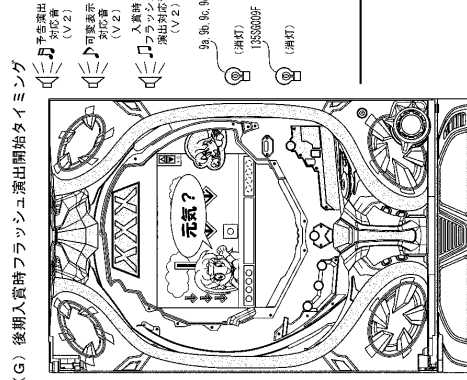
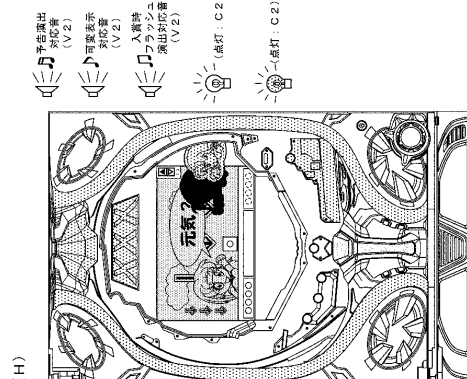
【図 11-51】

【図11-51】



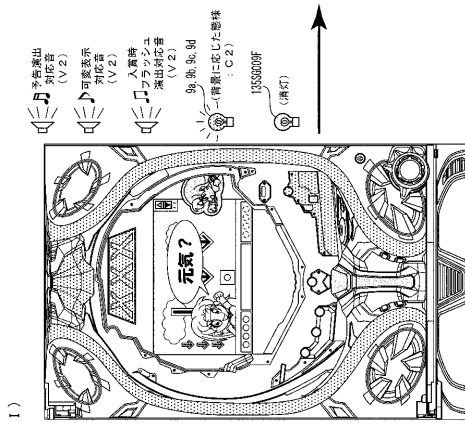
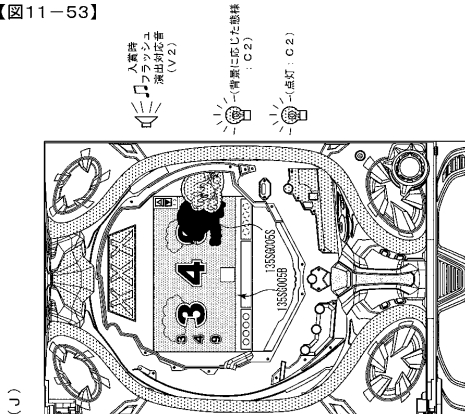
【図 11-52】

【図11-52】



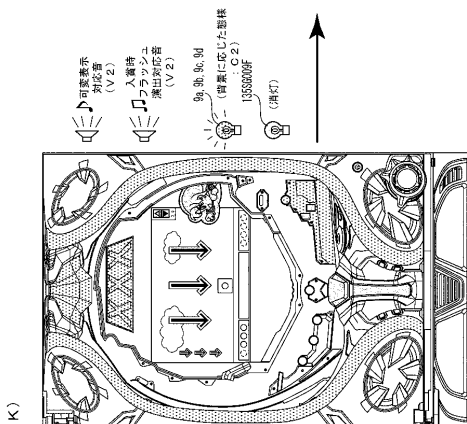
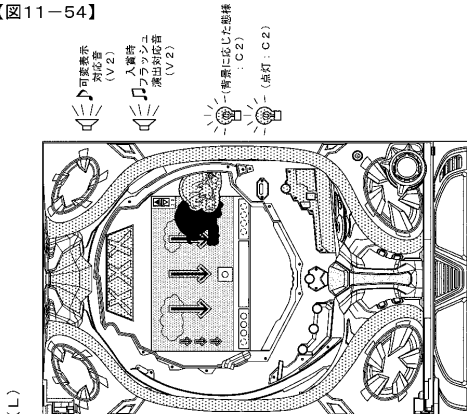
【図 11-53】

【図11-53】



【図 11-54】

【図11-54】



10

20

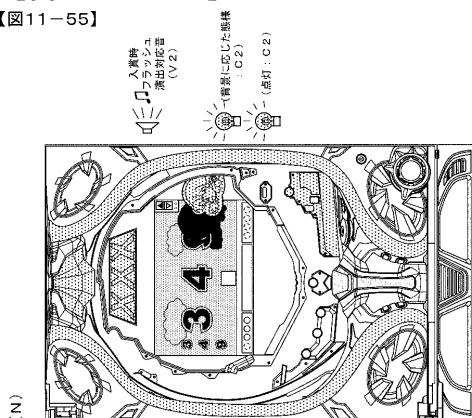
30

40

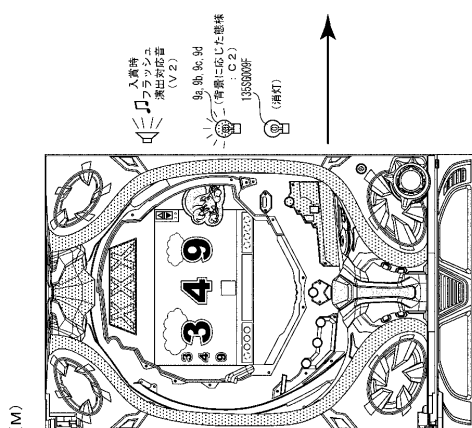
50

【図 11-55】

【图11-55】



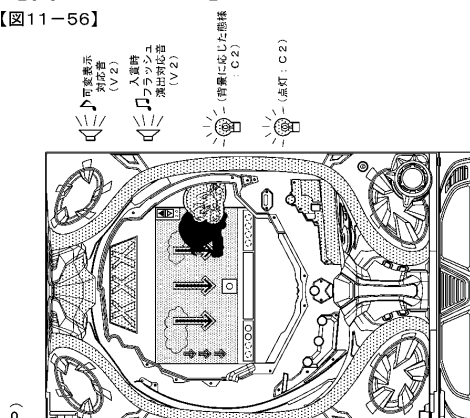
(Z)



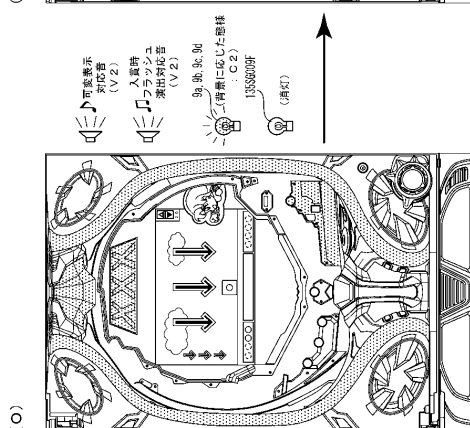
(M)

【図 11-56】

【图11-56】



(3)



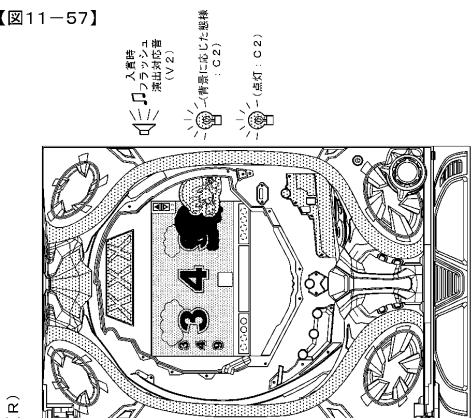
(O)

10

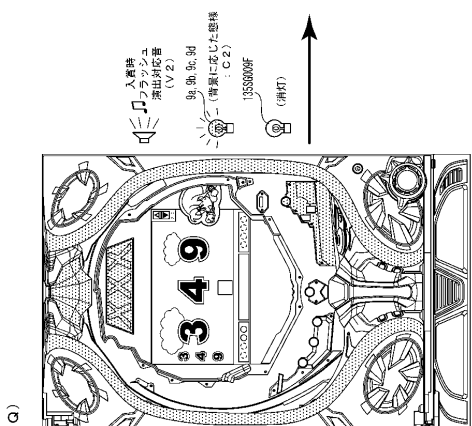
20

【図 11-57】

【图 11-57】



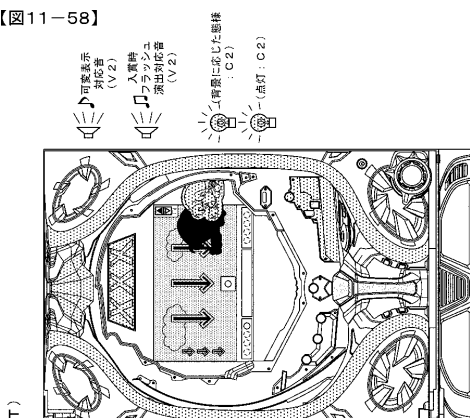
(R)



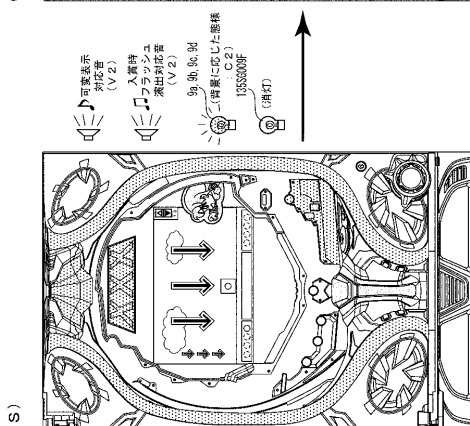
(G)

【図 11-58】

【图11-58】



(T)



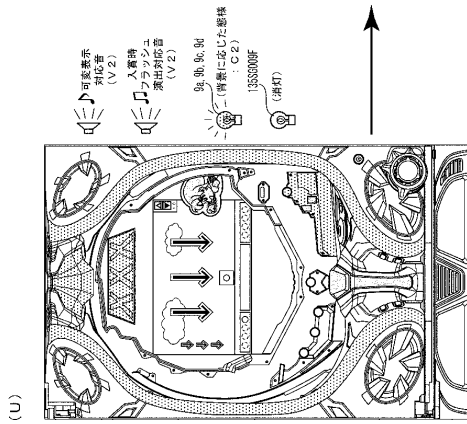
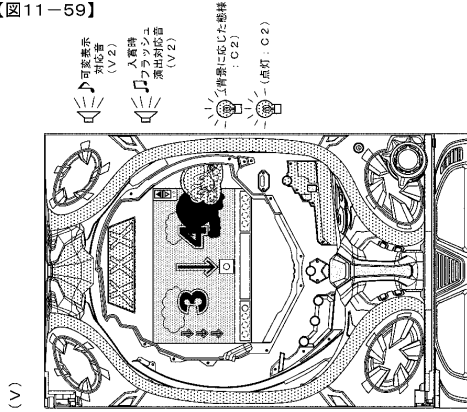
(S)

30

40

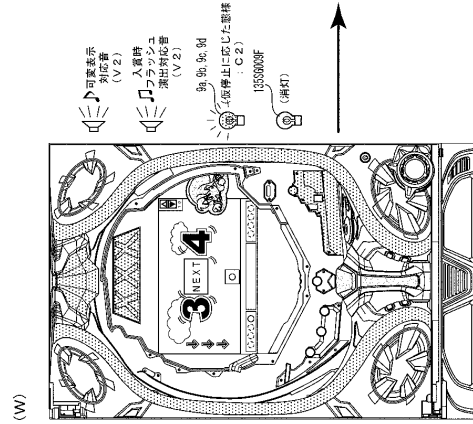
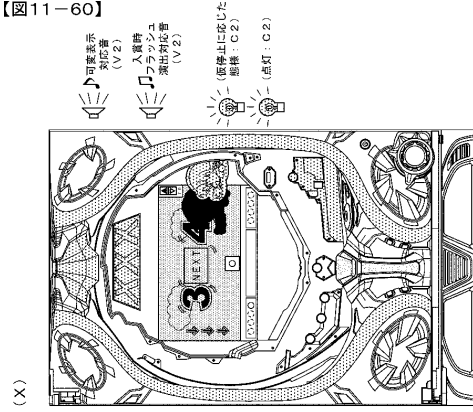
【図 11-59】

【図11-59】



【図 11-60】

【図11-60】

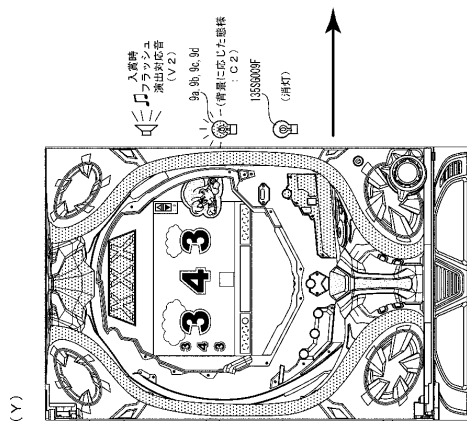
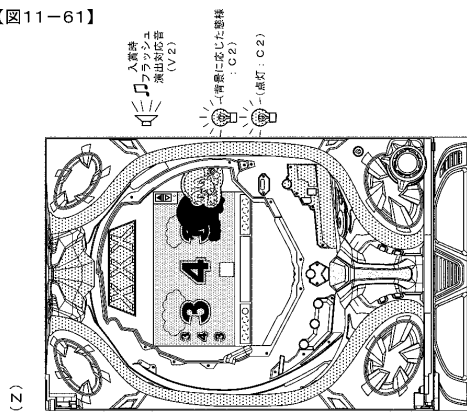


10

20

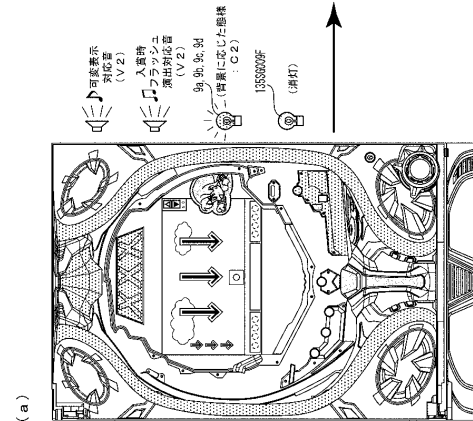
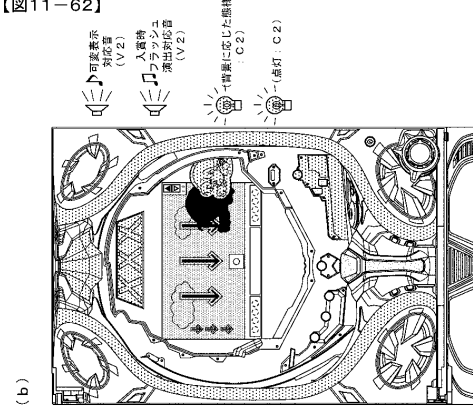
【図 11-61】

【図11-61】



【図 11-62】

【図11-62】



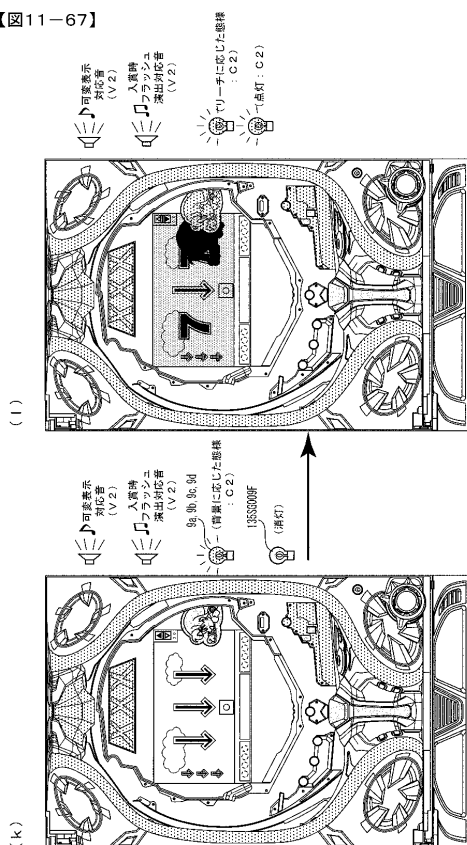
30

40

50

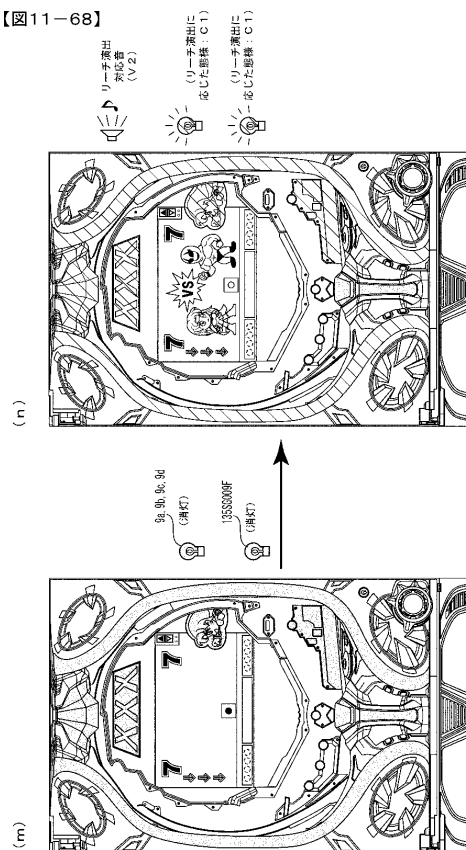
【図 11-67】

【图 11-67】



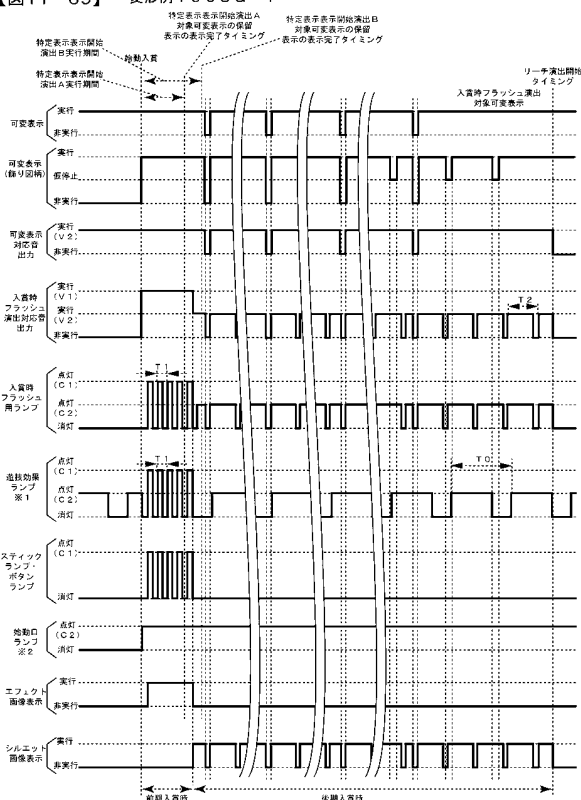
【図 11-68】

【图 11-68】



【圖 11-69】

【图11-69】 变形例135SG-1

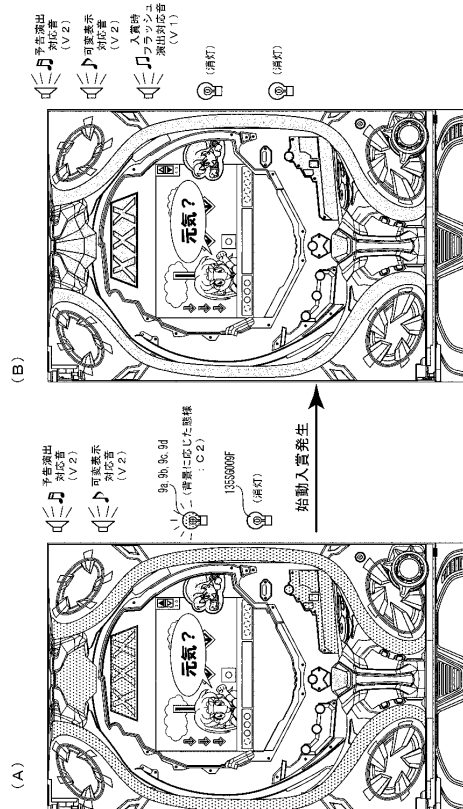


※1：メインランプ、枠ランプ、アタッカランプ、可動体ランプ

※2: 始動入賞時から対象可変表示終了まで保留表示(アクティブ表示)の表示態様に応じた色で発光

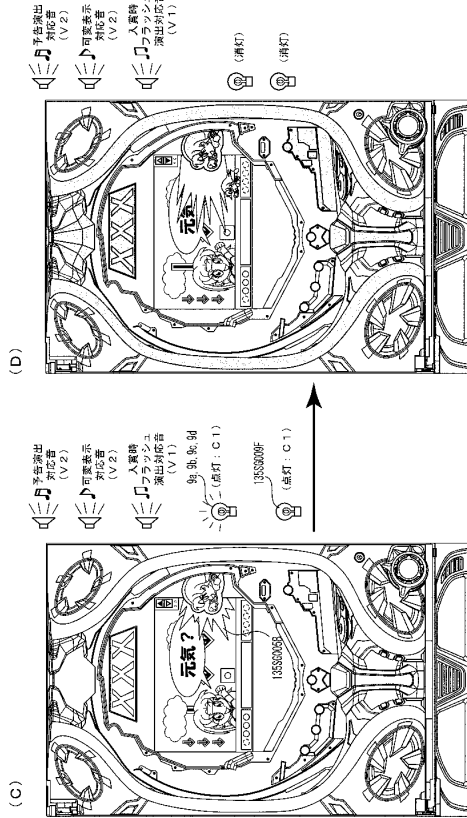
【図 11-70】

【图11-70】 变形例 1 3 5 S G-1



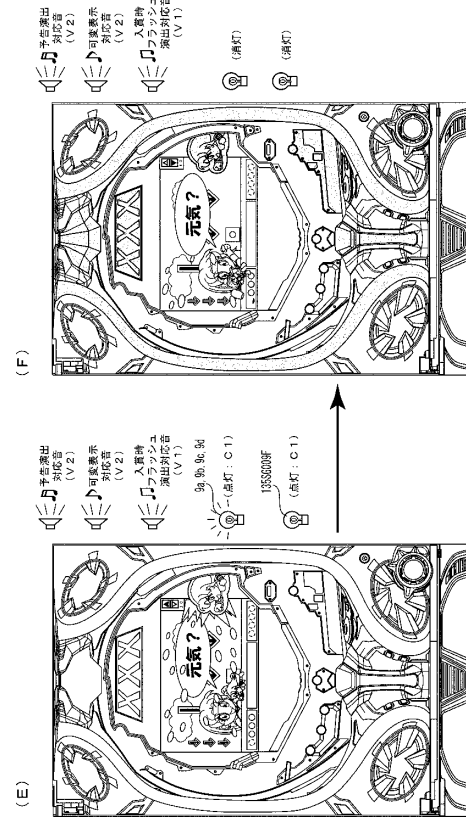
【図 11-71】

【図11-71】 変形例 135SG-1



【図 11-72】

【図11-72】 変形例 135SG-1

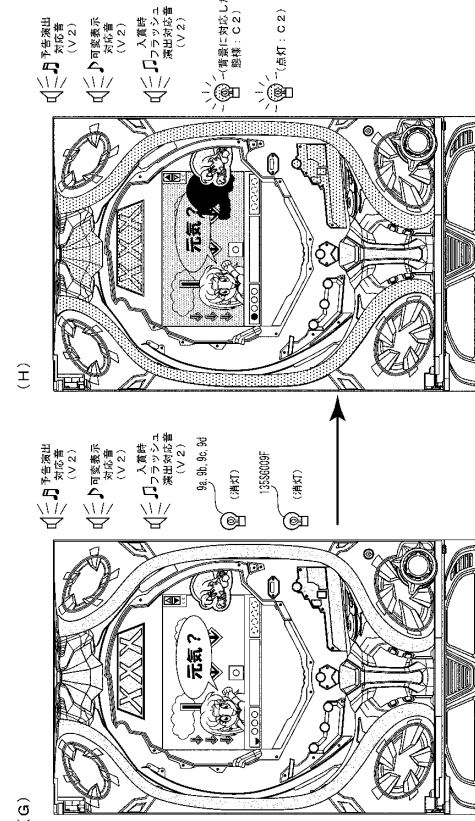


10

20

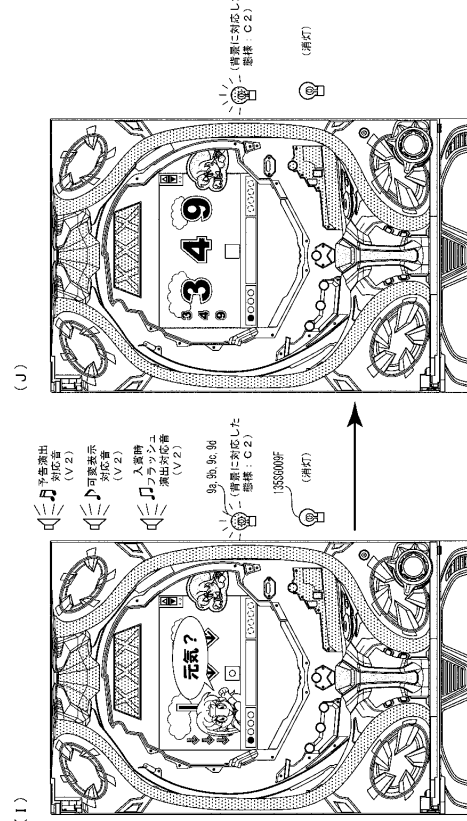
【図 11-73】

【図11-73】 変形例 135SG-1



【図 11-74】

【図11-74】 変形例 135SG-1



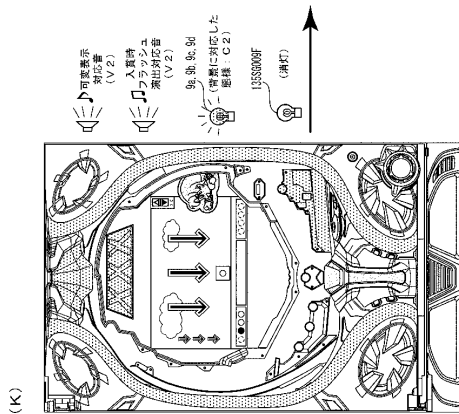
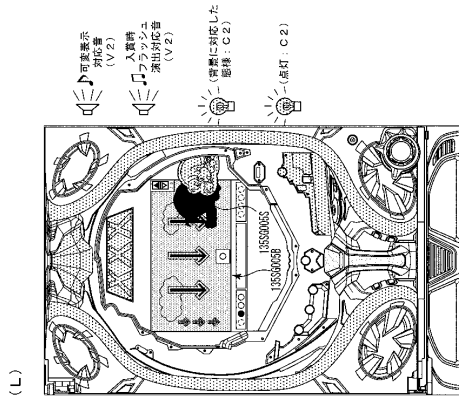
30

40

50

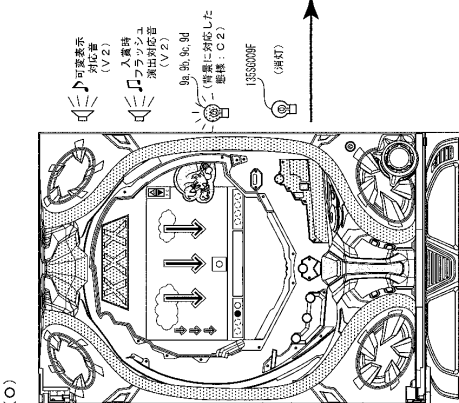
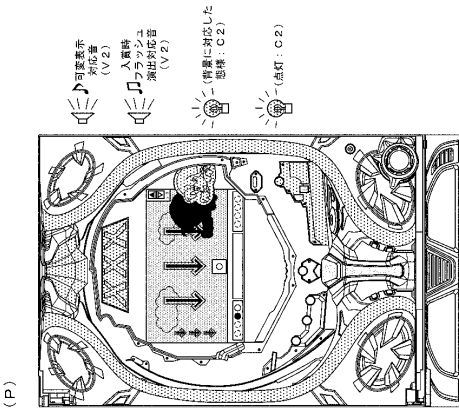
【図 11-75】

【図11-75】変形例135SG-1



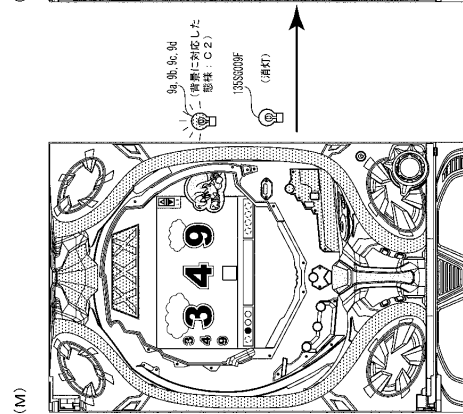
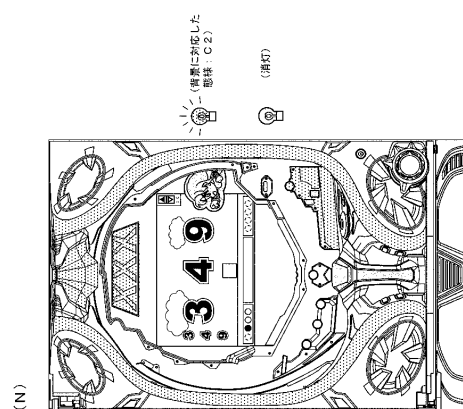
【図 11-77】

【図11-77】変形例135SG-1



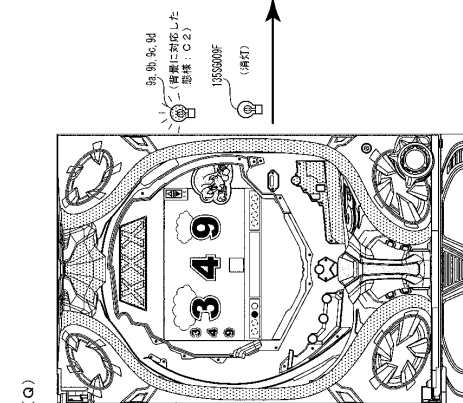
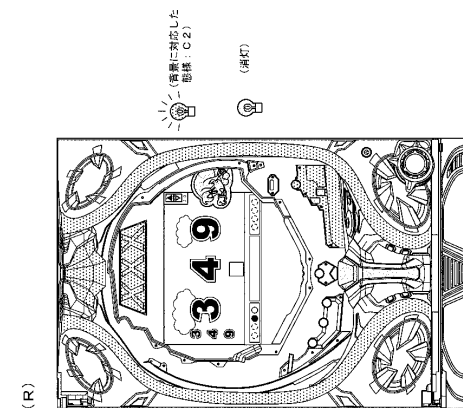
【図 11-76】

【図11-76】変形例135SG-1



【図 11-78】

【図11-78】変形例135SG-1



10

20

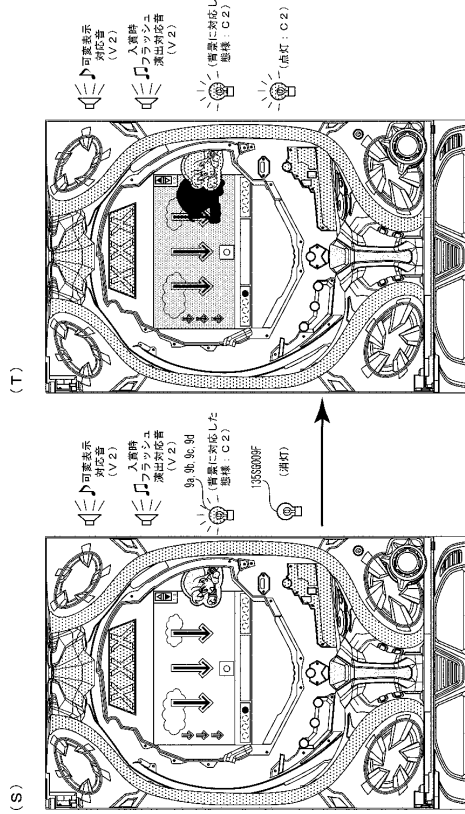
30

40

50

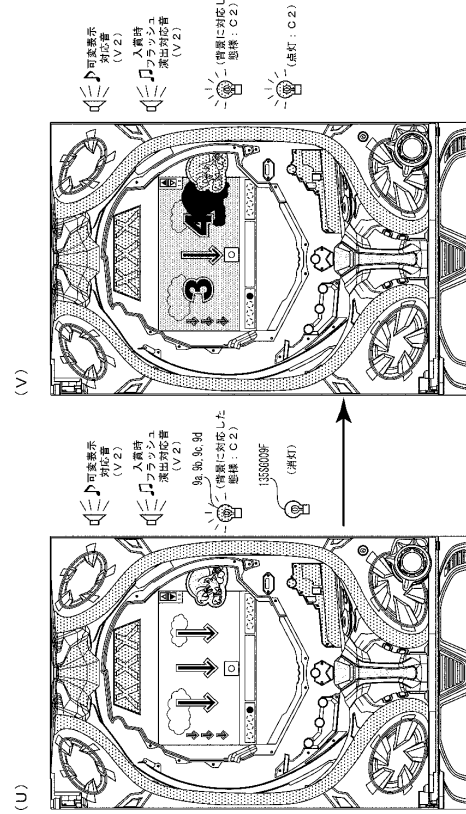
【図 11-79】

【図11-79】変形例135SG-1



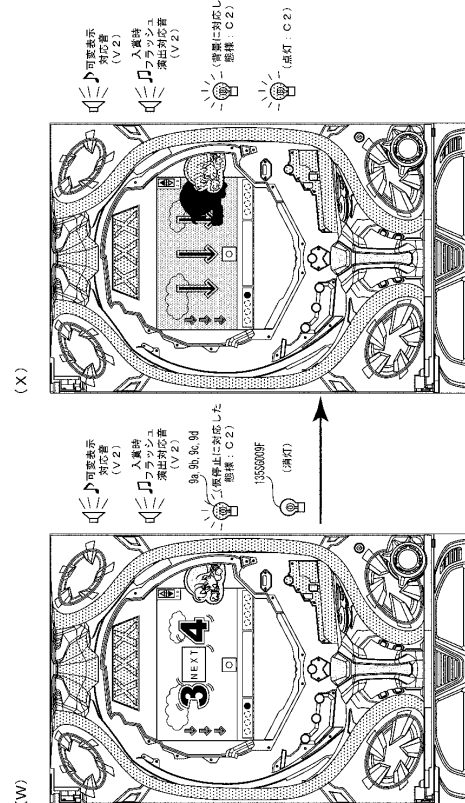
【図 11-80】

【図11-80】変形例135SG-1



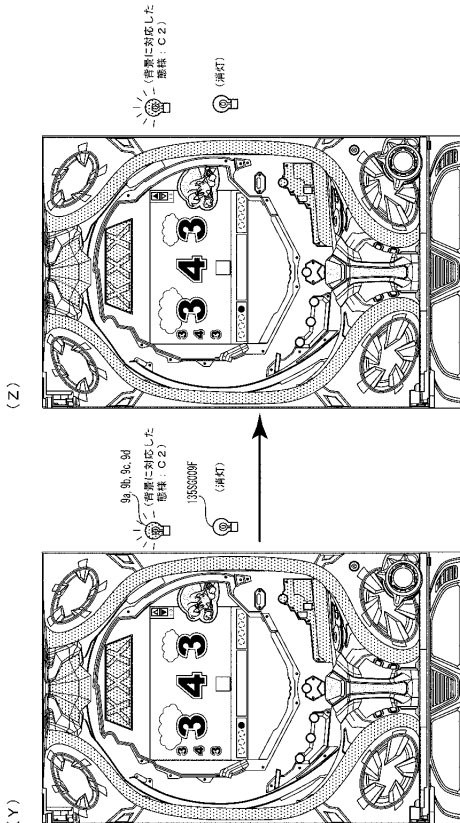
【図 11-81】

【図11-81】変形例135SG-1



【図 11-82】

【図11-82】変形例135SG-1



10

20

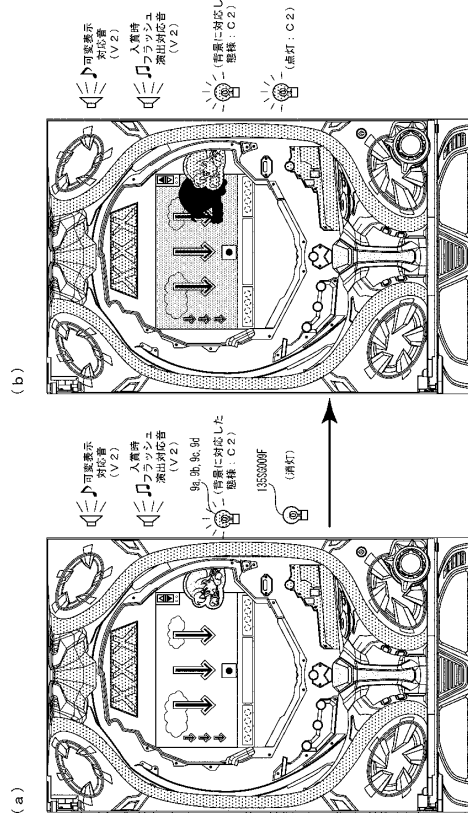
30

40

50

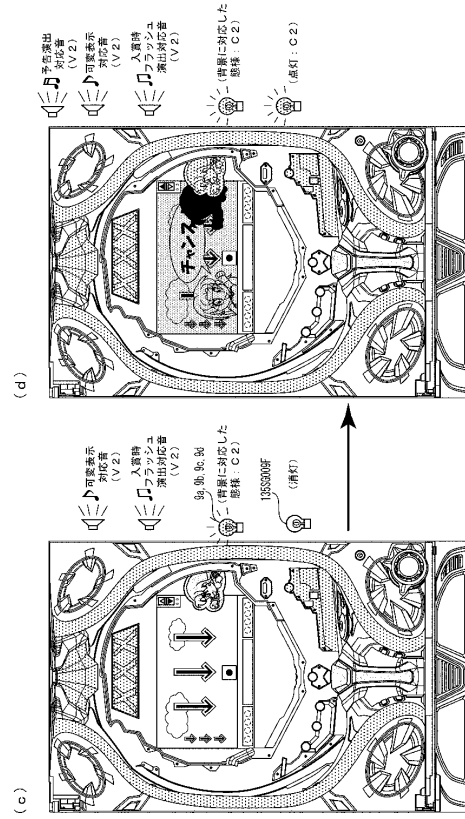
【図 11-83】

【図11-83】変形例135SG-1



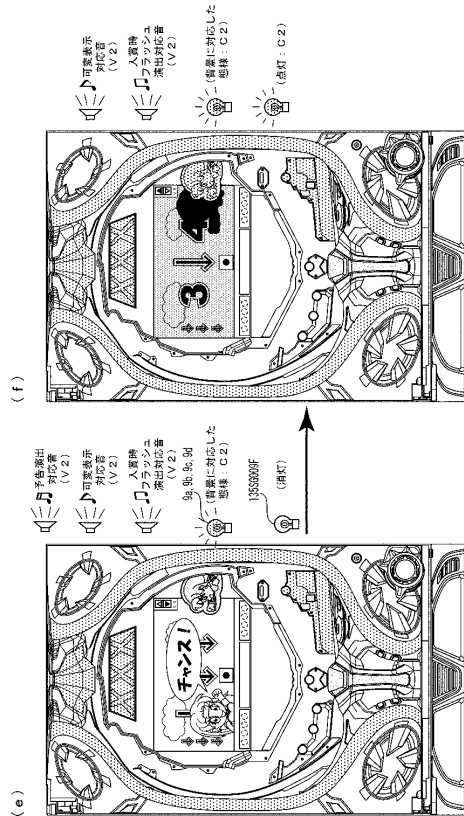
【図 11-84】

【図11-84】変形例135SG-1



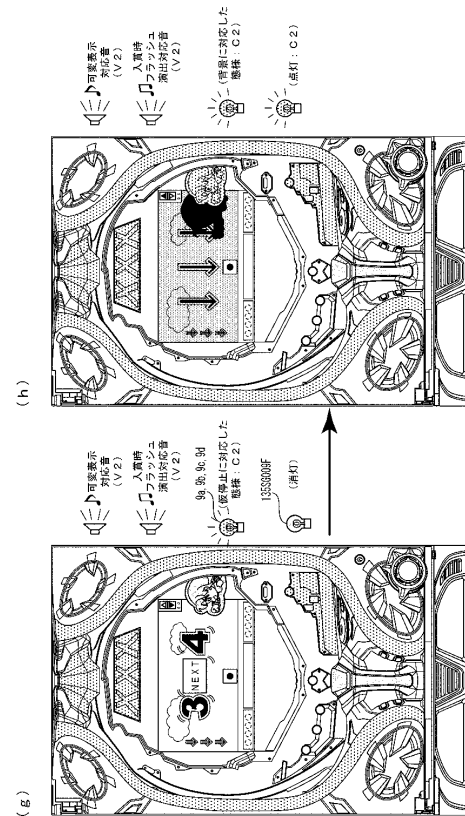
【図 11-85】

【図11-85】変形例135SG-1



【図 11-86】

【図11-86】変形例135SG-1



10

20

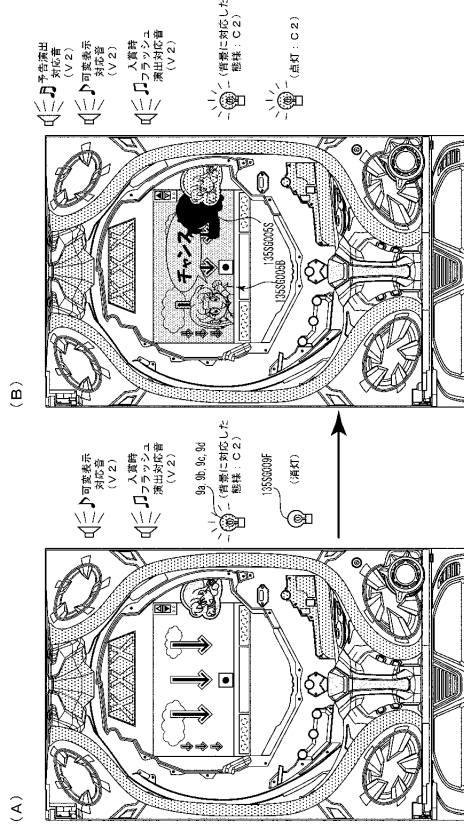
30

40

50

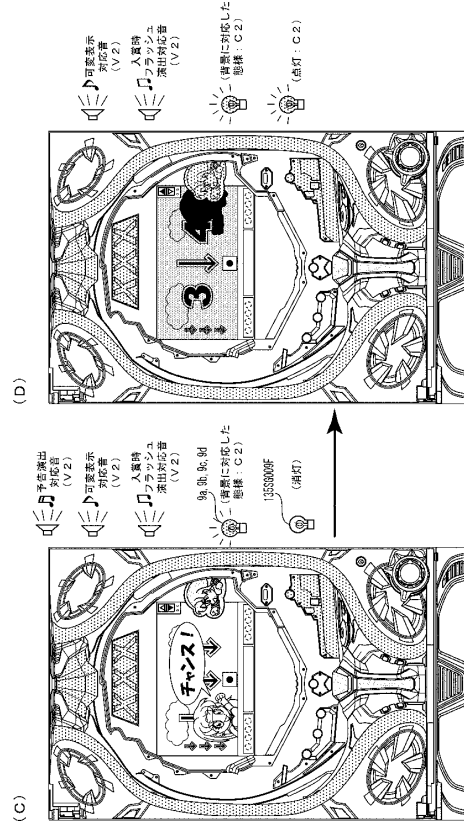
【図 11-91】

【図11-91】変形例135SG-2



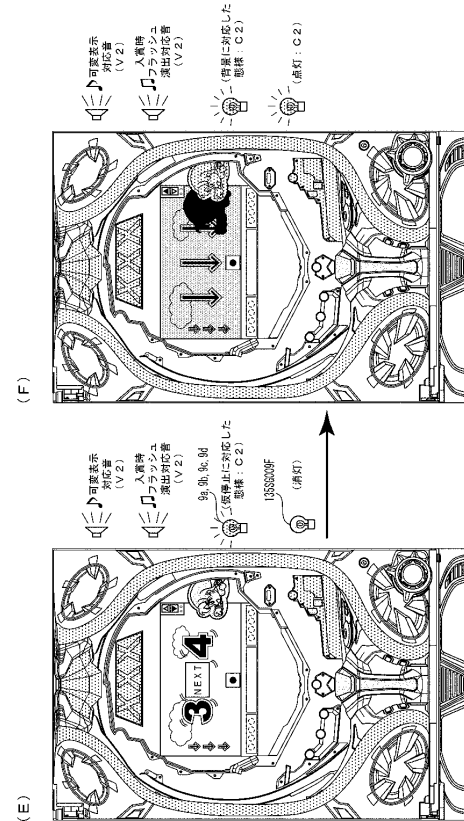
【図 11-92】

【図11-92】変形例135SG-2



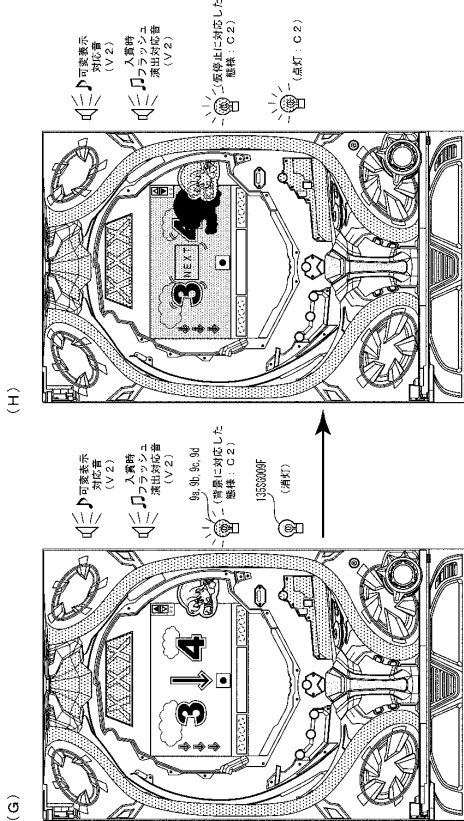
【図 11-93】

【図11-93】変形例135SG-2



【図 11-94】

【図11-94】変形例135SG-2



10

20

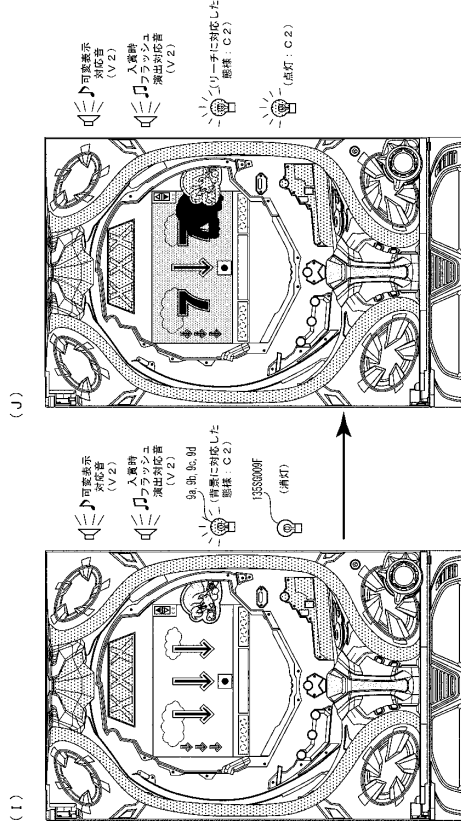
30

40

50

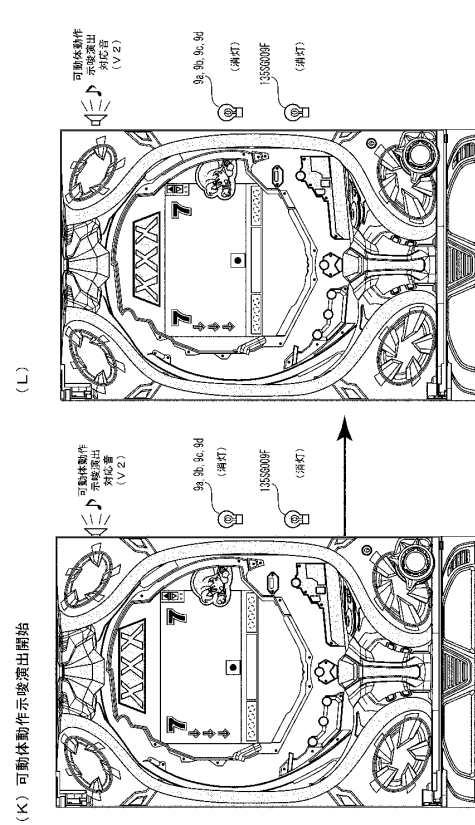
【図 11-95】

【図11-95】変形例135SG-2



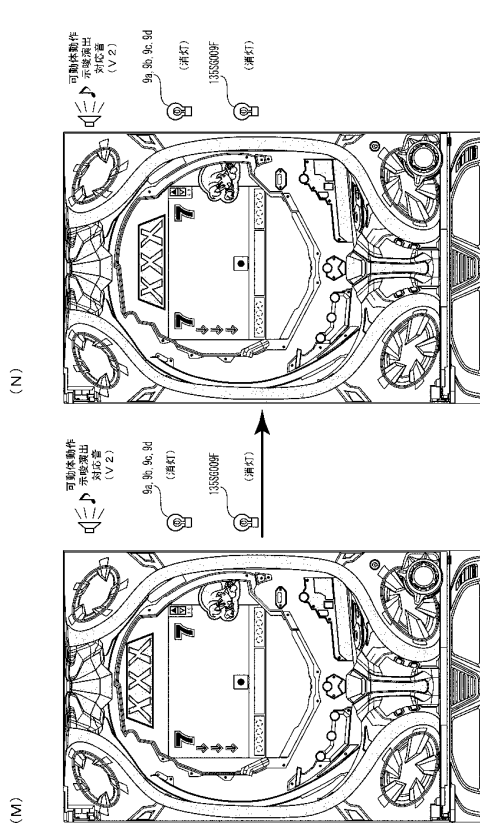
【図 11-96】

【図11-96】変形例135SG-2



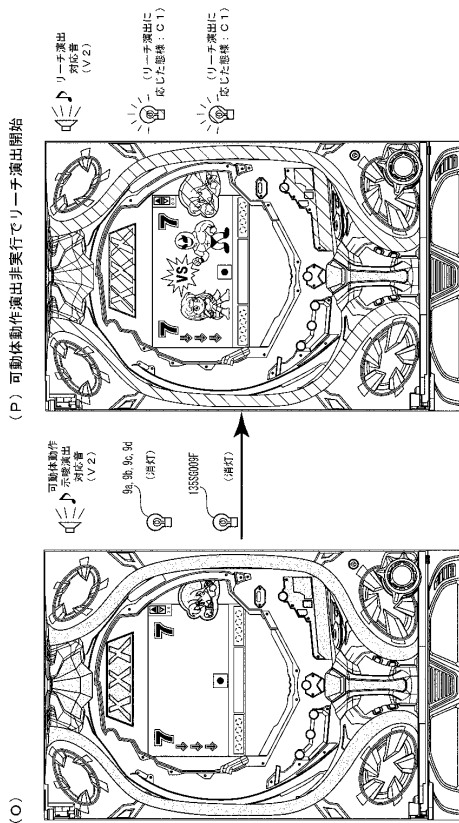
【図 11-97】

【図11-97】変形例135SG-2



【図 11-98】

【図11-98】変形例135SG-2



10

20

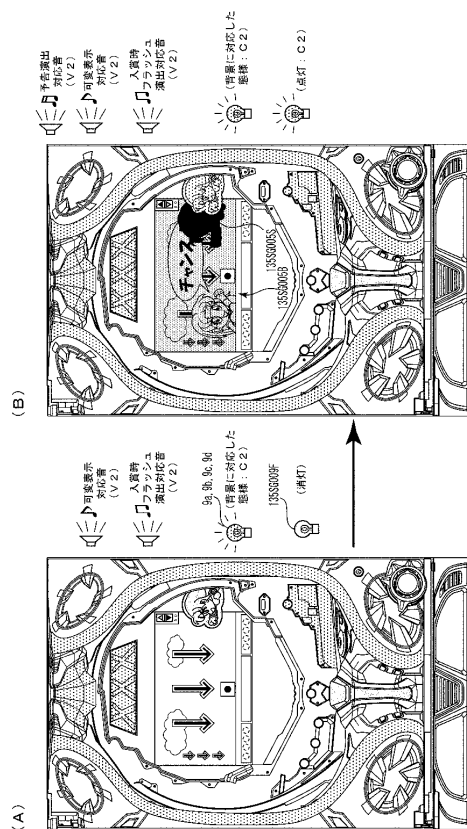
30

40

50

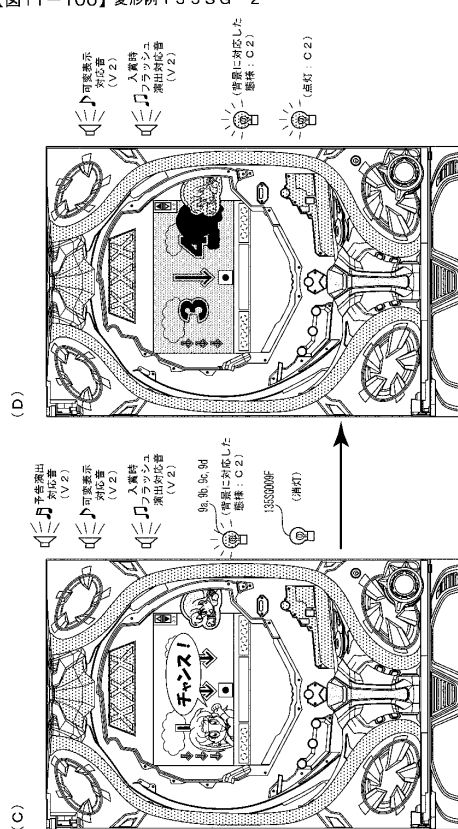
【圖 11-99】

【图11-99】变形例135SG-2



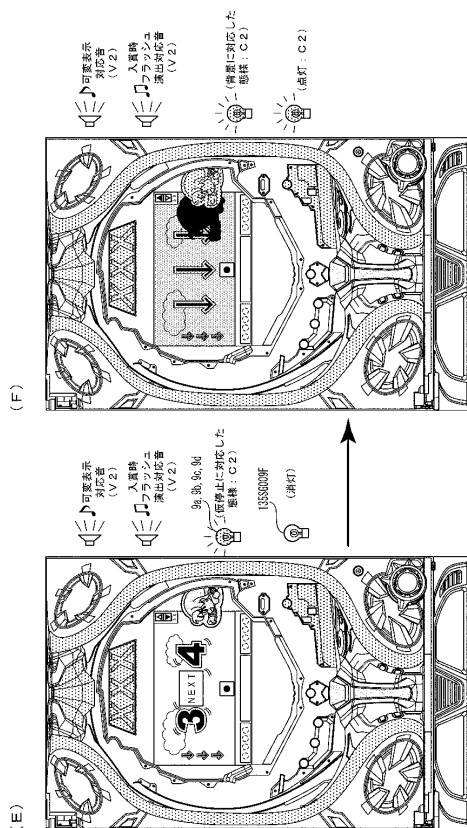
【図 11-100】

【図11-100】変形例135SG-2



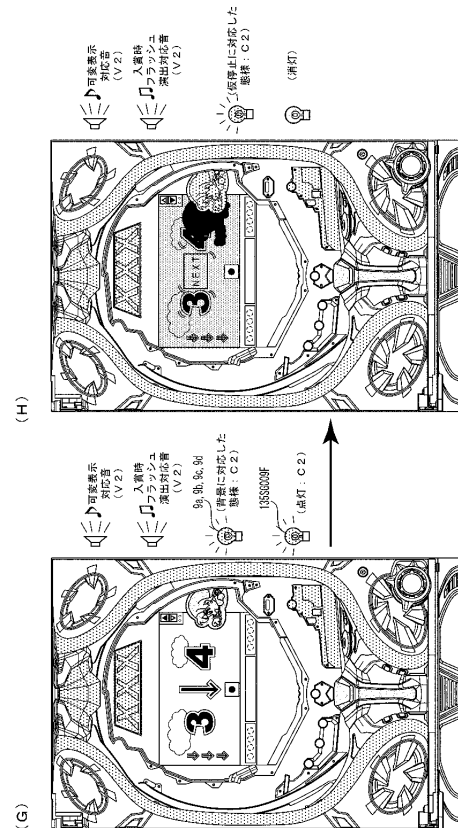
【図 11-101】

【图11-101】 变形例135SG-2



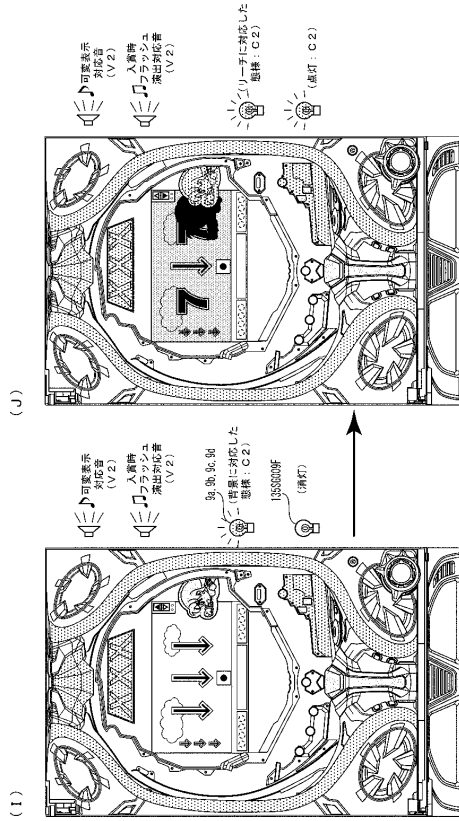
【図 11-102】

【図11-102】変形例135SG-2



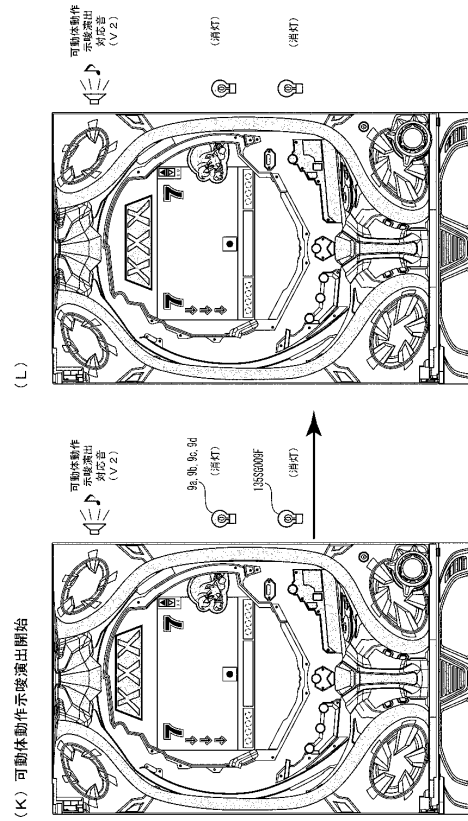
【図 11-103】

【図11-103】変形例135SG-2



【図 11-104】

【図11-104】変形例135SG-2

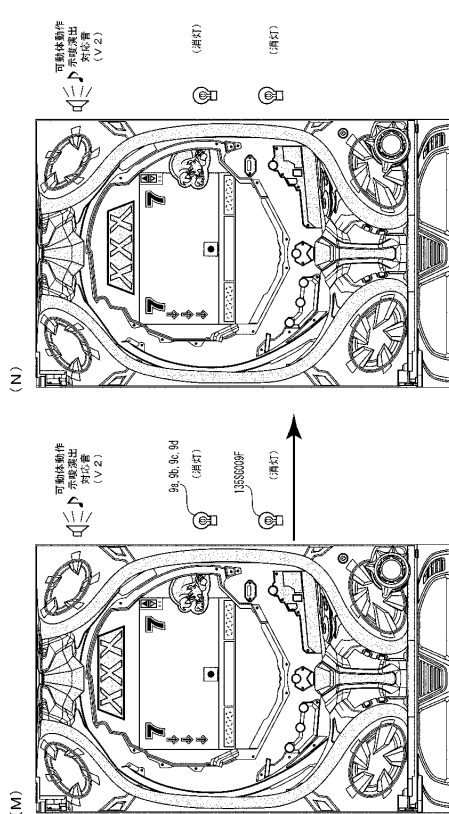


10

20

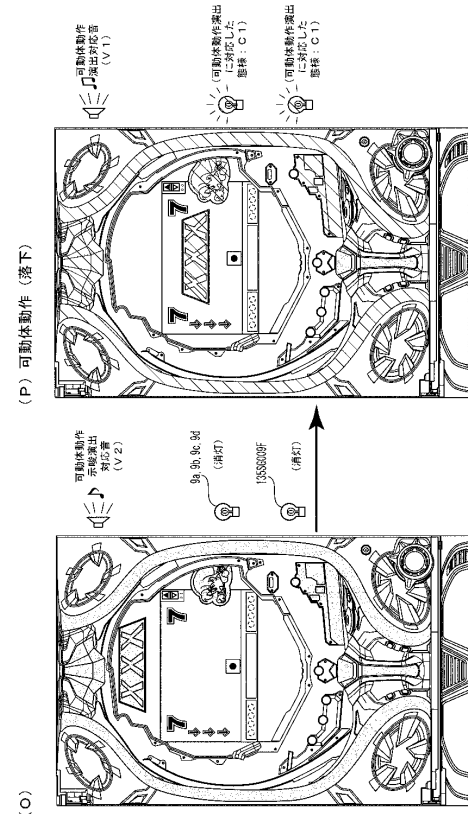
【図 11-105】

【図11-105】変形例135SG-2



【図 11-106】

【図11-106】変形例135SG-2



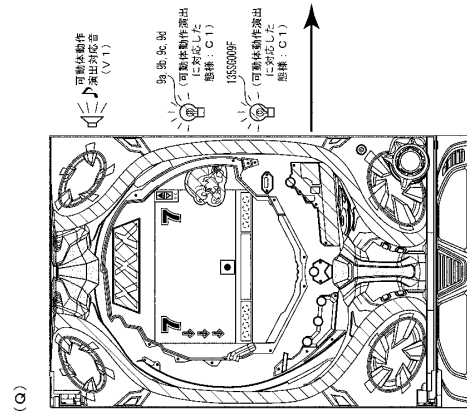
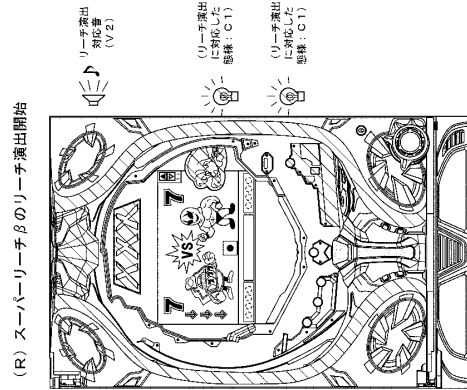
30

40

50

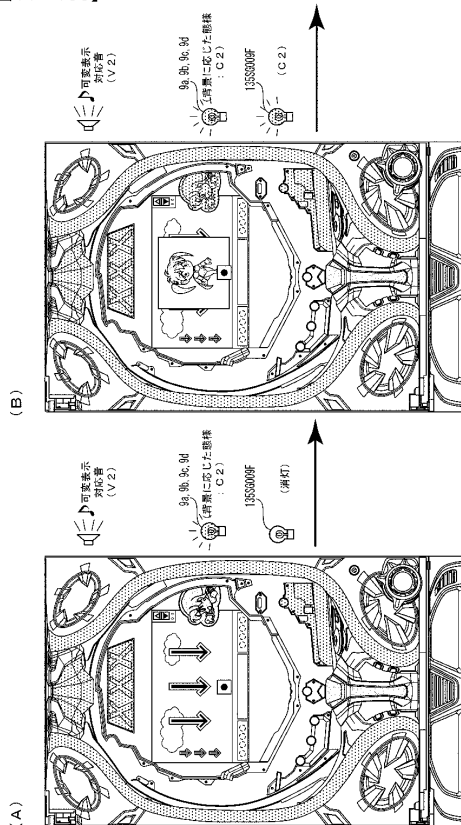
【図 11-107】

【図11-107】変形例135SG-2



【図 11-109】

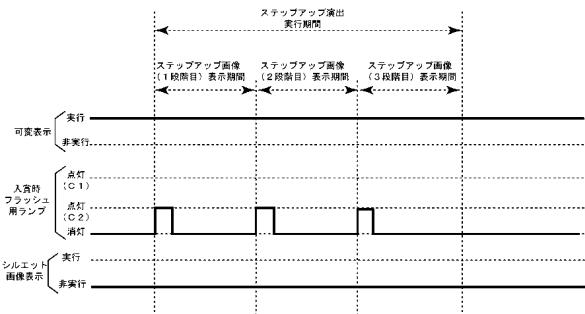
【図11-109】変形例135SG-3



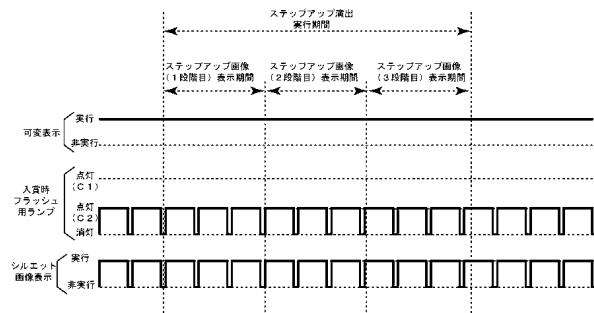
【図 11-108】

【図11-108】変形例135SG-3

(A) 入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合

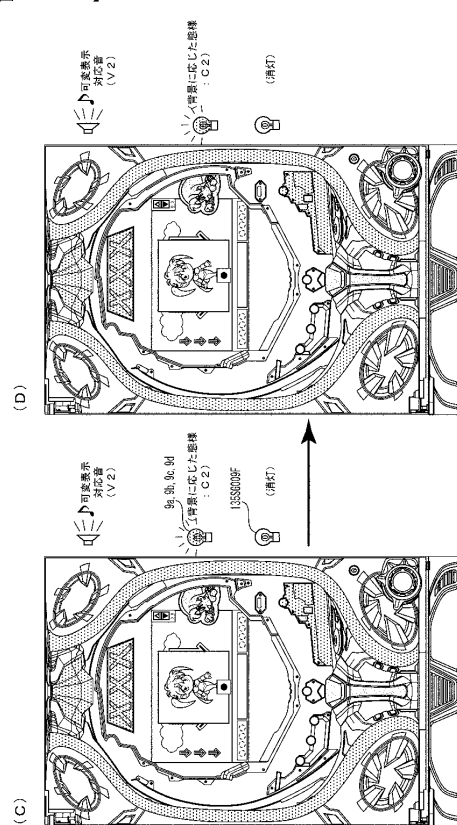


(B) 入賞時フラッシュ演出の実行時にステップアップ演出を実行する場合



【図 11-110】

【図11-110】変形例135SG-3



10

20

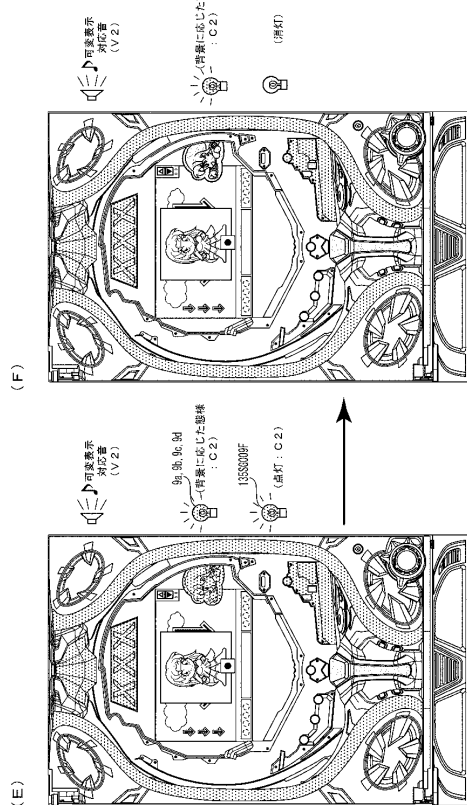
30

40

50

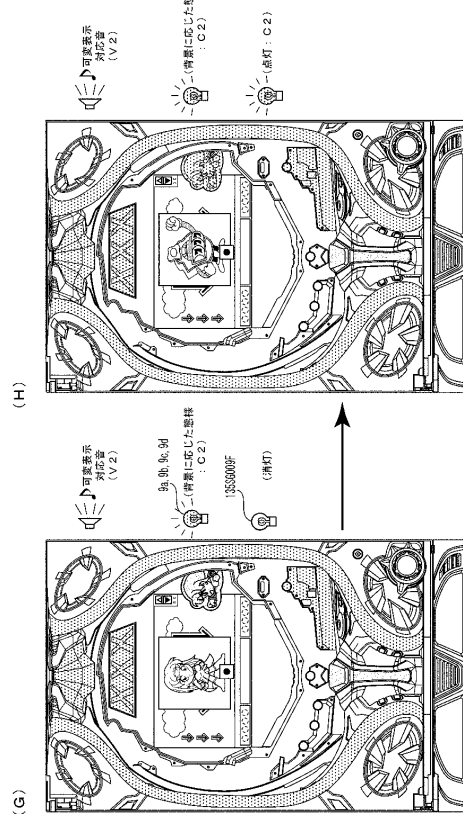
【図 1 1 - 1 1 1】

【图11-111】 变形例135SG-3



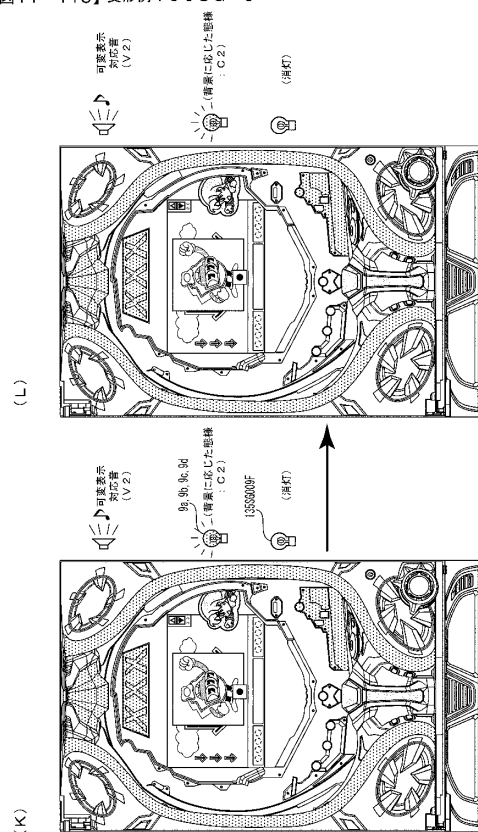
【図 1 1 - 1 1 2】

【图11-112】变形例135SG-3



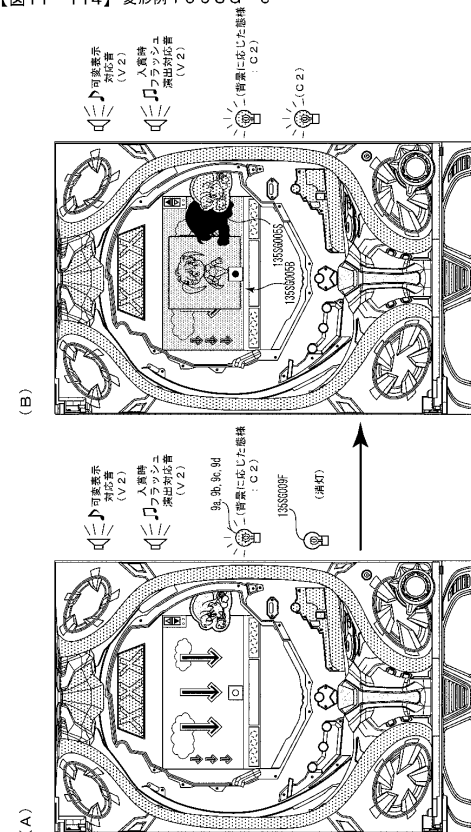
【図 11-113】

【图11-113】变形例135SG-3



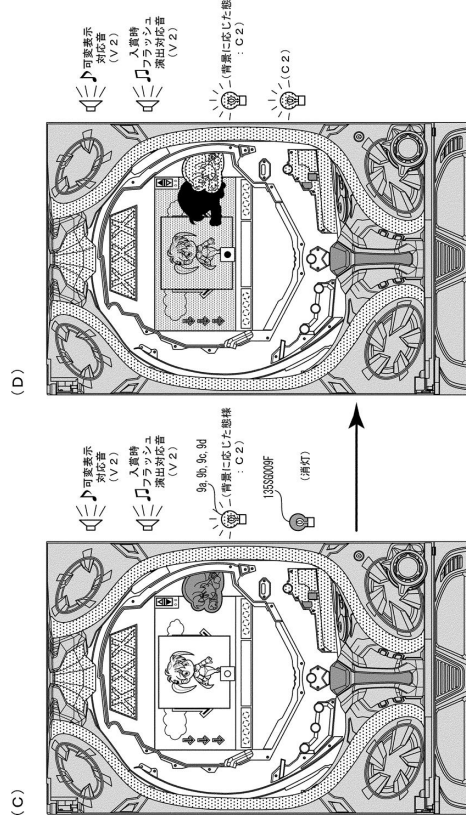
【図 11-114】

【图11-114】 变形例135SG-3



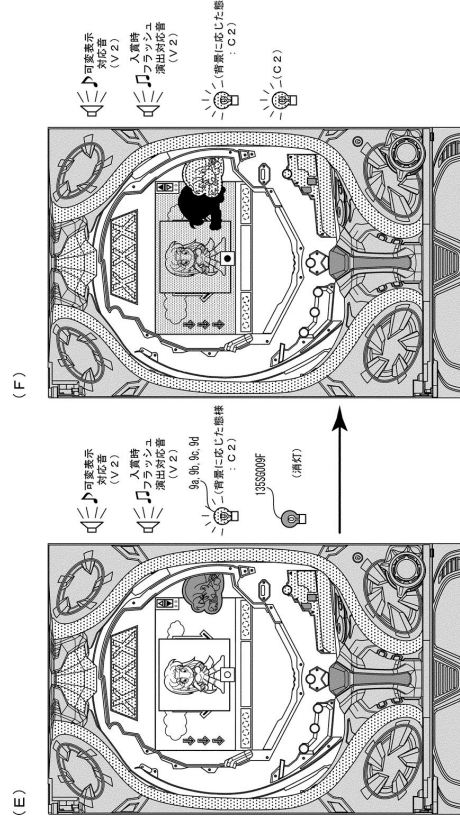
【図 11-115】

【図11-115】変形例135SG-3



【図 11-116】

【図11-116】変形例135SG-3

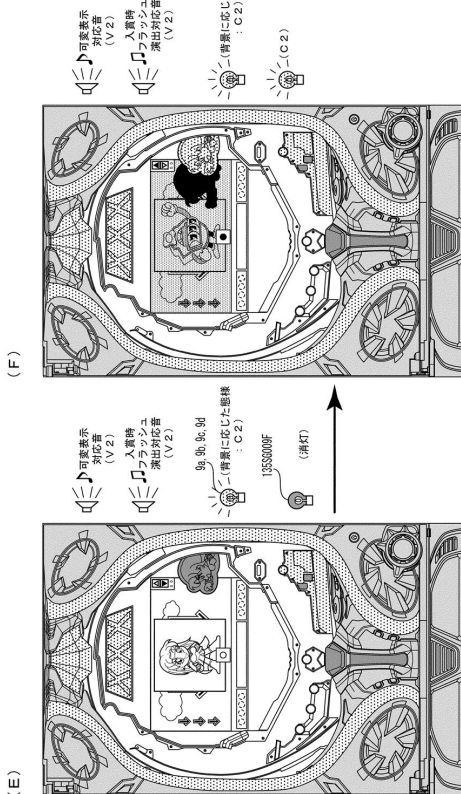


10

20

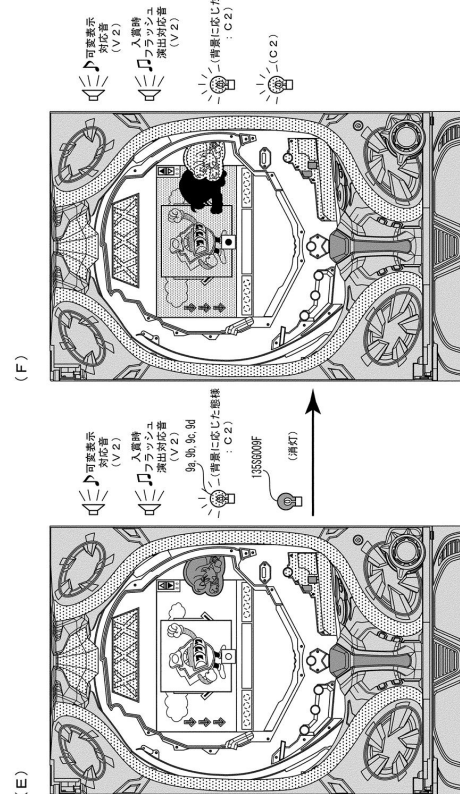
【図 11-117】

【図11-117】変形例135SG-3



【図 11-118】

【図11-118】変形例135SG-3



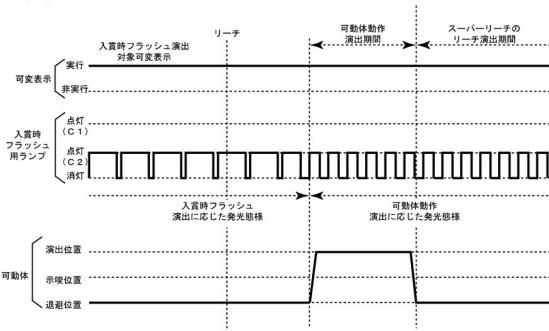
30

40

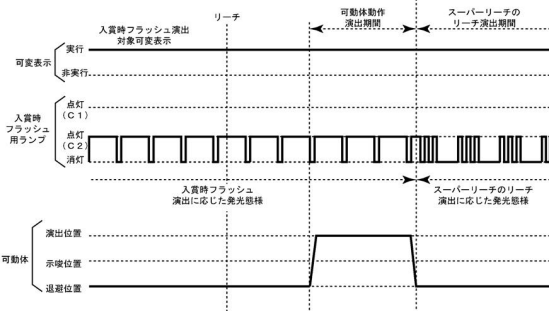
50

【図 11-119】

【図11-119】 変形例135SG-4
(A)



(B)



(C) 入賞時フラッシュ用ランプの発光態様が変化するタイミング

可変表示結果	可動体動作演出開始タイミング	リーチ演出開始タイミング
大当たり	70%	30%
はずれ	30%	70%

【図 11-120】

【図11-120】 変形例135SG-5
保留表示・アクティブ表示の表示態様

表示パターン	表示態様	示唆内容	入賞時フラッシュ演出実行決定時における選択割合
表示パターンα	白	大当たり期待度：低	低 ↑ ↓ 高
表示パターンβ	青	大当たり期待度：中	
表示パターンγ	赤	大当たり期待度：高	
表示パターンδ	白（点滅）	表示パターンβまたは表示パターンγへの変化	
表示パターンε	キャラクタ	表示パターンβまたは表示パターンγへの変化	

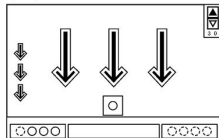
10

20

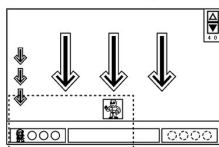
【図 11-121】

【図11-121】 変形例135SG-6

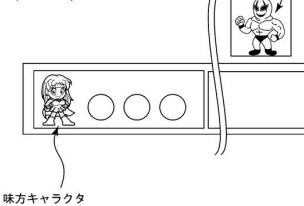
(A)



(B) キャラクタ保留発生・アクティブ表示が敵キャラクタに変化



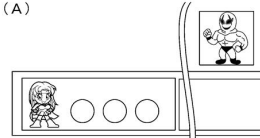
(B-1)



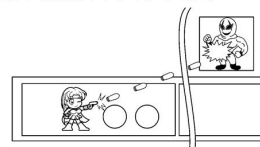
【図 11-122】

【図11-122】 変形例135SG-6

(A)



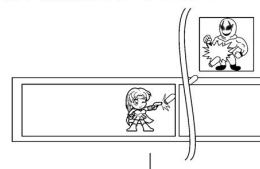
(B) 保留表示シフトタイミング



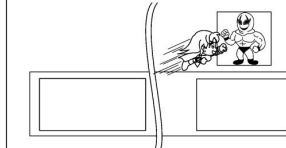
(C) 保留表示シフトタイミング



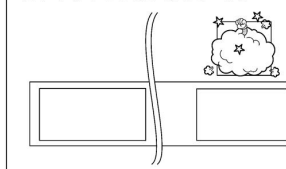
(D) 保留表示シフトタイミング



(E) 保留表示シフトタイミング
(対象の可変表示開始タイミング)



(F) アクティブ表示領域でバトル



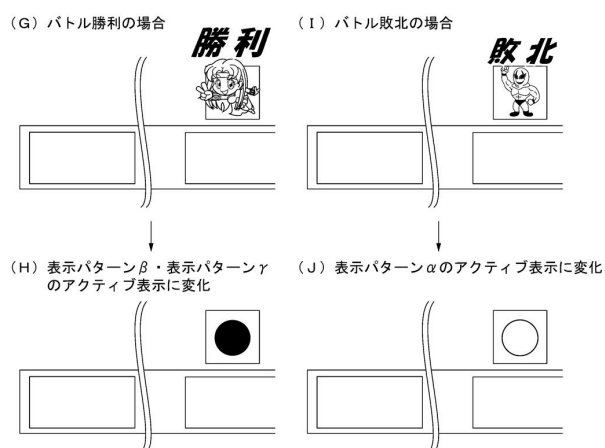
30

40

50

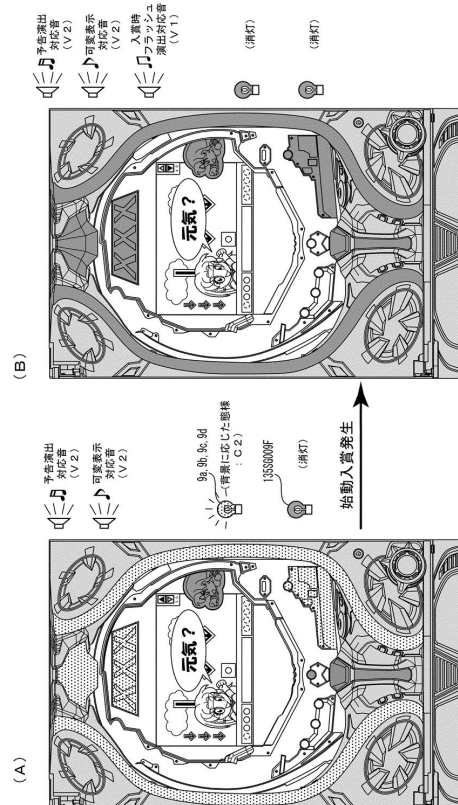
【図 11-123】

【图11-123】变形例135SG-6



【図 11-124】

【图11-124】 变形例135SG-7

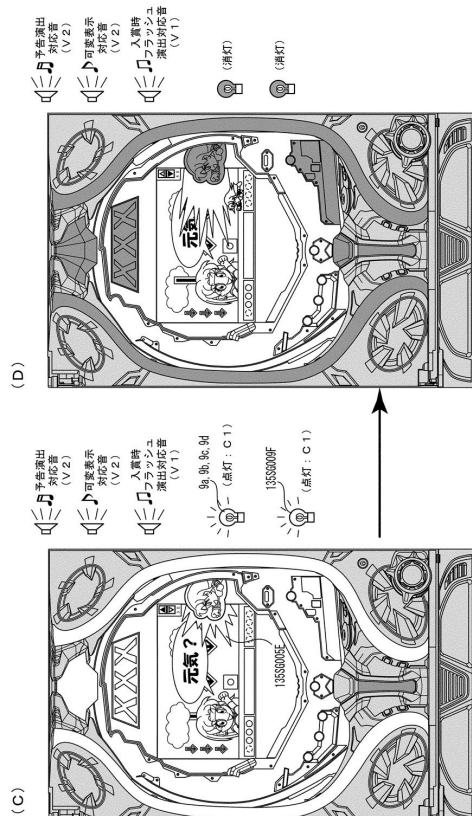


10

20

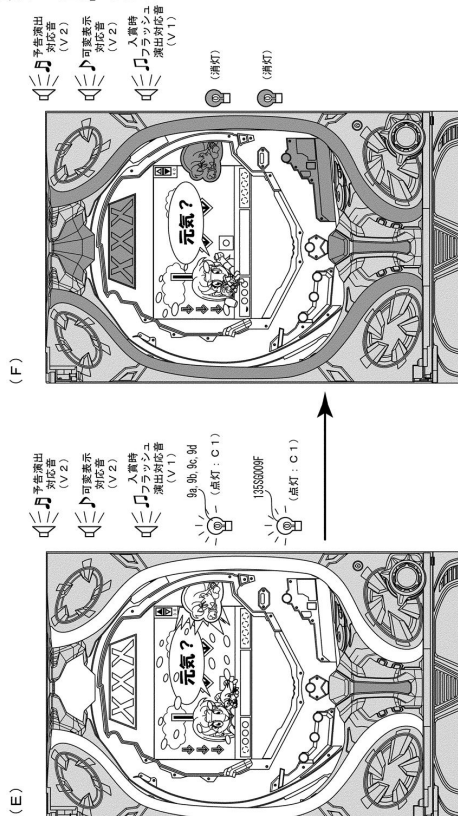
【図 11-125】

【图11-125】变形例135SG-7



【図 11-126】

【图11-126】 变形例 135 SG-7



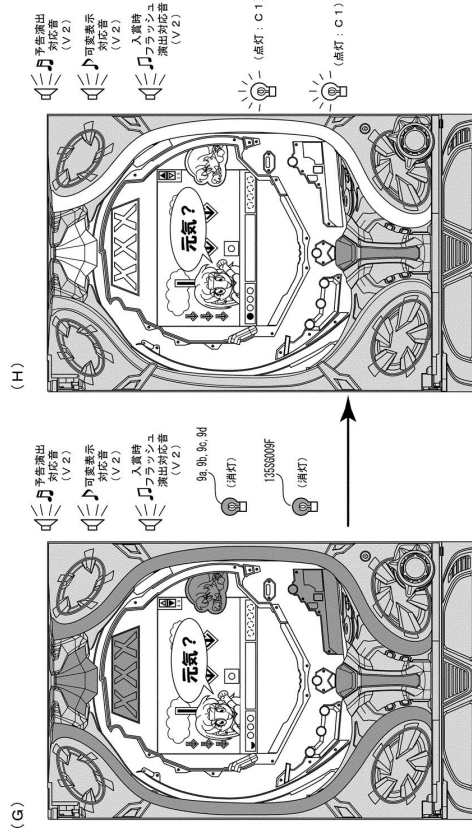
30

40

50

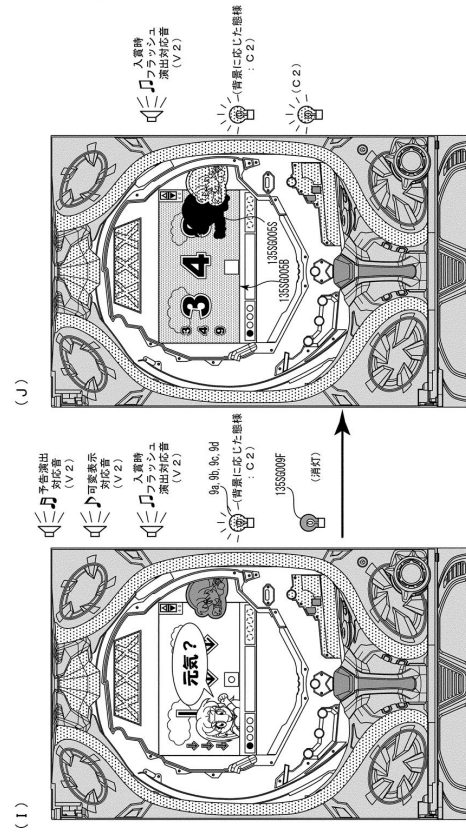
【図 11-127】

【図11-127】変形例135SG-7



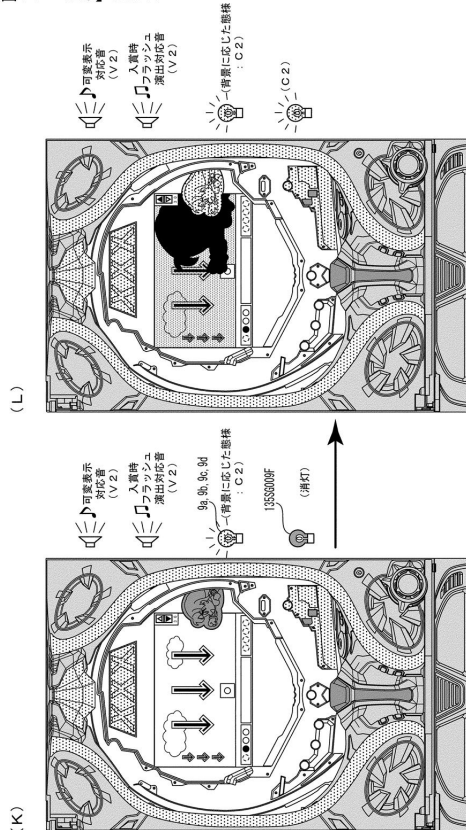
【図 11-128】

【図11-128】変形例135SG-7



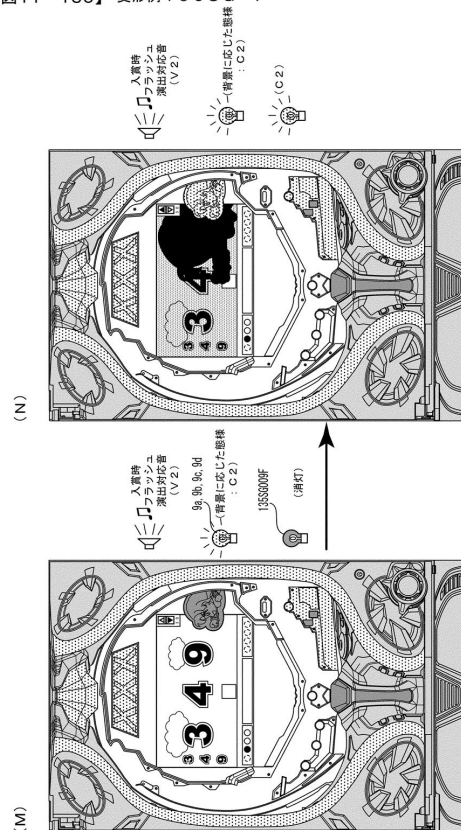
【図 11-129】

【図11-129】変形例135SG-7



【図 11-130】

【図11-130】変形例135SG-7



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2016-198134 (JP, A)
特開 2015-092891 (JP, A)
特開 2015-073616 (JP, A)
特開 2016-083286 (JP, A)
特開 2017-176734 (JP, A)
特開 2018-187137 (JP, A)
特開 2019-136405 (JP, A)
特開 2019-24693 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 7 / 0 2