

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7701290号  
(P7701290)

(45)発行日 令和7年7月1日(2025.7.1)

(24)登録日 令和7年6月23日(2025.6.23)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全228頁)

(21)出願番号	特願2022-25451(P2022-25451)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和4年2月22日(2022.2.22)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2023-122030(P2023-122030 A)		東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和5年9月1日(2023.9.1)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和6年9月9日(2024.9.9)		東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号
早期審査対象出願		審査官	株式会社三共内 小泉 早苗

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、  
前記所定演出は、割れ前兆画像を表示した後に、該割れ前兆画像に対応した破片画像を表示する演出であり、  
前記所定演出において前記破片画像が表示される前の背景画像として所定背景画像を表示可能であり、  
前記所定演出において前記破片画像が表示された後の背景画像として、前記所定背景画像と異なる画像であって、第 1 背景画像と、該第 1 背景画像よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する第 2 背景画像と、を含む複数の背景画像のうちの何れかの背景画像を表示可能であり、  
前記所定演出において前記破片画像を表示する前であって前記所定背景画像が表示されているときに、複数の態様のオブジェクト画像のうちの何れかの態様の前記オブジェクト画像を表示可能であり、  
前記オブジェクト画像の態様に応じて、前記所定演出において前記破片画像が表示された後に前記複数の背景画像のうちの何れの背景画像が表示されるかを示唆可能であり、  
第 1 遊技状態で前記所定演出を実行可能であり、第 1 遊技状態よりも有利な第 2 遊技状態では前記所定演出を実行せず、  
前記破片画像が表示される前に表示された前記オブジェクト画像と同じ種類のオブジェ

10

20

クト画像を、前記所定演出が実行された後に表示可能であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、液晶表示装置に表示される画像を段階的に変化させていくステップアップ演出として、該液晶装置の表示画面をガラスに見立て、該表示画面にヒビ（割れ前兆画像としてのガラス板）を表示した後に該表示画面があたかも割れたように複数の破片画像を表示する演出を実行可能なものがある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2020-127593号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1にあっては、単に破片画像を表示する演出を実行可能なものでしかないため、遊技興趣を高めることができないという問題がある。

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

（ ） 可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、前記所定演出は、割れ前兆画像を表示した後に、該割れ前兆画像に対応した破片画像を表示する演出であり、前記所定演出において前記破片画像が表示される前の背景画像として所定背景画像を表示可能であり、

前記所定演出において前記破片画像が表示された後の背景画像として、前記所定背景画像と異なる画像であって、第1背景画像と、該第1背景画像よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する第2背景画像と、を含む複数の背景画像のうちの何れかの背景画像を表示可能であり、

前記所定演出において前記破片画像を表示する前であって前記所定背景画像が表示されているときに、複数の態様のオブジェクト画像のうちの何れかの態様の前記オブジェクト画像を表示可能であり、

前記オブジェクト画像の態様に応じて、前記所定演出において前記破片画像が表示された後に前記複数の背景画像のうちの何れの背景画像が表示されるかを示唆可能であり、

第1遊技状態で前記所定演出を実行可能であり、第1遊技状態よりも有利な第2遊技状態では前記所定演出を実行せず、

前記破片画像が表示される前に表示された前記オブジェクト画像と同じ種類のオブジェクト画像を、前記所定演出が実行された後に表示可能であること特徴としている。

【0007】

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

10

20

30

40

50

するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【図 1】実施例における遊技機を示す正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】V R A M の内容を示す説明図である。

【図 4】V R A M の内容を示す説明図である。

【図 5】レイヤの構成を示す説明図である。

【図 6】( A )、( B ) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 7】各乱数を示す説明図である。

10

【図 8】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 9】( A ) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、( B ) は大当たり種別の説明図である。

【図 1 0】( A ) は通常状態における変動パターンの説明図、( B ) は時短状態または確変状態における変動パターンの説明図である。

【図 1 1】( A ) ~ ( F ) は変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 1 2】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

【図 1 3】( A ) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、( B ) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図 1 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。

20

【図 1 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 1 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 1 7】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 1 8】( A ) は入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、( B ) は変動カテゴリを示す図である。

【図 1 9】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 0】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 1】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 2】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 3】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。

30

【図 2 4】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 2 5】保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図である。

【図 2 6】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 2 7】( A ) は可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートであり、( B ) は通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合の説明図である。

【図 2 8】( A ) はセリフ予告演出設定処理の一例を示すフローチャートであり、( B ) は通常状態におけるセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、( C ) は演出パターンの説明図である。

【図 2 9】( A ) は背景変化の実行の有無及び背景変化演出の演出パターン決定割合の説明図であり、( B ) はリーチ示唆演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、( C ) はカットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図である。

40

【図 3 0】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。

【図 3 1】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。

【図 3 2】時短状態・確変状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。

【図 3 3】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。

【図 3 4】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図であ

50

る。

【図 3 5】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。

【図 3 6】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。

【図 3 7】スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。

【図 3 8】スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。

【図 3 9】スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。

【図 4 0】スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。

【図 4 1】スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。

10

【図 4 2】第 1 連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。

【図 4 3】第 2 連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。

【図 4 4】セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。

【図 4 5】背景変化演出 A の動作例の詳細を示す図である。

【図 4 6】背景変化演出 A の動作例の詳細を示す図である。

【図 4 7】背景変化演出 B の動作例の詳細を示す図である。

【図 4 8】擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。

【図 4 9】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。

【図 5 0】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。

【図 5 1】弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。

20

【図 5 2】強発展演出 A の一部の動作例の詳細を示す図である。

【図 5 3】強発展演出 B の動作例の詳細を示す図である。

【図 5 4】強発展演出 B の動作例の詳細を示す図である。

【図 5 5】カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。

【図 5 6】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【図 5 7】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【図 5 8】可変表示結果がはずれの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【図 5 9】各演出の詳細を比較するための説明図である。

【図 6 0】各演出の詳細を比較するための説明図である。

【図 6 1】第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出の詳細を示すタイミングチャートである。

30

【図 6 2】セリフ予告演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 6 3】背景変化演出 A の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 6 4】背景変化演出 B の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 6 5】擬似連演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 6 6】リーチ示唆演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 6 7】弱発展演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 6 8】強発展演出 A の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 6 9】強発展演出 B の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 7 0】カットイン演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 7 1】結果報知演出の詳細を示すタイミングチャートである。

40

【図 7 2】各演出における破片画像の速度変化を示す説明図である。

【図 7 3】割れ演出における割れパターンを示す図である。

【図 7 4】各割れパターンの表示例を示す図である。

【図 7 5】割れパターン A におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

【図 7 6】割れパターン B におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

【図 7 7】割れパターン C におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

【図 7 8】割れパターン D におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの

50

表示例を示す図である。

【図 7 9】割れパターン E におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

【図 8 0】割れパターン F におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

【図 8 1】割れパターン G におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

【図 8 2】(A) は擬似連演出、(B) はカットイン演出にて表示される破片画像を示す図である。

【図 8 3】(A) は背景変化演出 A、(B) は強発展演出 B にて表示される破片画像を示す図である。

10

【図 8 4】本発明の変形例 1 を示す図である。

【図 8 5】本発明の変形例 2 を示す図である。

【図 8 6】本発明の変形例 3 を示す図である。

【図 8 7】本発明の変形例 4 を示す図である。

【図 8 8】本発明の変形例 5 を示す図である。

【図 8 9】本発明の変形例 6 を示す図である。

【図 9 0】本発明の変形例 7 を示す図である。

【図 9 1】本発明の変形例 8 を示す図である。

【図 9 2】本発明の変形例 9 を示す図である。

20

【図 9 3】本発明の変形例 9 を示す図である。

【図 9 4】本発明の変形例 10 を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【0010】

[形態 1 - 1]

形態 1 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

30

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

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

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

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

40

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

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 所定パートが実行される前と、第 2 所定パートにおける破片画像が表示された後とで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、

50

特定演出が実行される前と、特定演出における破片画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図 3 3 ~ 図 3 6、図 4 5、図 4 6、図 5 2、図 6 3、図 6 8 参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

10

【 0 0 1 1 】

[ 形態 1 - 2 ]

形態 1 - 2 の遊技機は、

一の可変表示において所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、

所定演出が実行されずに特定演出が実行される時の方が、特定演出が実行されずに所定演出が実行される時よりも有利状態に制御される期待度が高い（図 3 3 ~ 図 3 6 参照）、

ことを特徴としている。

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

20

【 0 0 1 2 】

[ 形態 1 - 3 ]

形態 1 - 3 の遊技機は、

背景画像は、第 1 背景画像と、該第 1 背景画像よりも有利な第 2 背景画像と、を含み、

第 1 背景画像を表示しているときに第 1 所定パートを実行可能であり、

第 2 所定パートの実行中に第 2 背景画像が表示され、

第 2 背景画像は、所定演出とは異なる第 2 背景煽り演出を実行したときにおいても表示可能であり、

所定演出により第 2 背景画像が表示されたときの方が、第 2 背景煽り演出により第 2 背景画像が表示されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図 3 0 参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と第 2 背景煽り演出とのいずれにより第 2 背景画像が表示されるかに注目させ、興趣を高めることができる。

【 0 0 1 3 】

[ 形態 1 - 4 - 1 ]

形態 1 - 4 - 1 の遊技機は、

一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、

所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、

特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、

特定演出の実行前に、所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図 3 3 ~ 図 3 6 参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との両方が実行されることに期待させることで、興趣を高めることができる。

【 0 0 1 4 】

[ 形態 1 - 4 - 2 ]

形態 1 - 4 - 2 の遊技機は、

所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、

特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、

背景画像は、装飾識別情報がリーチ状態となる前の第 1 背景画像と、装飾識別情報がリ

50

ーチ状態となる前であって該第1背景画像よりも有利な第2背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後の第3背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後であって該第3背景画像よりも有利な第4背景画像と、を含み、

第2所定パートにおける破片画像は、第2背景画像とともに表示され、

特定演出における破片画像は、第4背景画像とともに表示される(図45、図46、図52、図63、図68参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出と背景画像との関係性に注目させ、興味を高めることができる。

【0015】

10

[形態1-4-3]

形態1-4-3の遊技機は、

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

特定演出における破片画像は、重畳関係にある第4背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である(図59、図60、図73参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定パートおよび特定演出の演出効果を高めることができる。

【0016】

20

[形態1-4-4]

形態1-4-4の遊技機は、

破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

回転動作により破片画像が第1の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある第2背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【0017】

30

[形態1-4-5]

形態1-4-5の遊技機は、

複数の破片画像のうち第1の破片画像が第1の角度のときに、複数の破片画像のうち第2の破片画像は第2の角度となる(図83、図89参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【0018】

[形態1-5]

形態1-5の遊技機は、

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

40

特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い(図84参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【0019】

[形態1-6]

形態1-6の遊技機は、

第2所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

50

特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図 7 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。

【 0 0 2 0 】

[ 形態 1 - 7 - 1 ]

形態 1 - 7 - 1 の遊技機は、

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

第 2 所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が共通である（図 7 5、図 8 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【 0 0 2 1 】

[ 形態 1 - 7 - 2 ]

形態 1 - 7 - 2 の遊技機は、

特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図 7 5、図 8 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 0 0 2 2 】

[ 形態 1 - 7 - 3 ]

形態 1 - 7 - 3 の遊技機は、

特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図 8 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。

【 0 0 2 3 】

[ 形態 1 - 8 ]

形態 1 - 8 の遊技機は、

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

第 2 所定パートにおける複数の破片画像のうち第 1 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数と、特定演出における複数の破片画像のうち第 2 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数とが共通である（図 8 3、図 8 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【 0 0 2 4 】

[ 形態 2 - 1 ]

形態 2 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50



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

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

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

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

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

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

エフェクト画像の表示期間のうち、第1期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第1期間経過後の第2期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図45、図46、図52、図63、図68参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されるとき違和感を軽減して好適に所定演出および特定演出を実行することができる。

#### 【0025】

##### [形態2-2]

形態2-2の遊技機は、

第1タイミングで表示されるエフェクト画像と第2タイミングで表示されるエフェクト画像とで、表示期間の長さが共通である（図63、図68参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

#### 【0026】

##### [形態2-3]

形態2-3の遊技機は、

第1所定パートの実行期間は、第2所定パートの実行期間よりも長く、

エフェクト画像の表示期間は、第1所定パートの実行期間および第2所定パートの実行期間よりも短い（図63参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の表示をエフェクト画像により違和感無く開始することができる。

#### 【0027】

##### [形態2-4]

形態2-4の遊技機は、

第1タイミングと第2タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図45、図46、図52参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 8 】

## [ 形態 3 - 1 ]

形態 3 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

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

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

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

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

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 2 所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第 1 速度から第 2 速度に変化して移動する態様で表示される（図 4 8、図 5 5、図 6 5、図 7 0、図 7 2 参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像の移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

## 【 0 0 2 9 】

## [ 形態 3 - 2 ]

形態 3 - 2 の遊技機は、

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

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

特定演出が一回実行されたときの方が、所定演出が複数回実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図 3 3 ~ 図 3 6 参照）、

ことを特徴する遊技機。

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

## 【 0 0 3 0 】

## [ 形態 3 - 3 ]

形態 3 - 3 の遊技機は、

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

10

20

30

40

50

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図 4 8（C）、図 5 5（C）参照）、

ことを特徴する遊技機。

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

【 0 0 3 1 】

〔形態 3 - 4 - 1〕

形態 3 - 4 - 1 の遊技機は、

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

第 2 期間の方が、第 1 期間よりも長い（図 7 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 0 0 3 2 】

〔形態 3 - 4 - 2〕

形態 3 - 4 - 2 の遊技機は、

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

エフェクト画像の表示期間は、第 1 期間と重複する一方、第 2 期間とは重複しない（図 7 0、図 7 2、図 8 1 参照）、

ことを特徴としている。

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

【 0 0 3 3 】

〔形態 3 - 5〕

形態 3 - 5 の遊技機は、

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

第 2 所定パートにおける複数の破片画像のうち第 1 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、特定演出における複数の破片画像のうち第 2 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図 8 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 0 0 3 4 】

〔形態 4 - 1〕

形態 4 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

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

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情

10

20

30

40

50

報を表示可能であり、

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

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

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

特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図48、図55、図59、図60、図65、図70、図82参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【0035】

〔形態4-2〕

形態4-2の遊技機は、

特定演出は、破片画像の表示とともに特殊画像を表示することを含む演出であり、

特定演出における破片画像と特殊画像とは重畳関係にあり、

特定演出における複数の破片画像のうち第1の破片画像は、背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

特定演出における複数の破片画像のうち第2の破片画像は、特殊画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

特定演出における複数の破片画像のうち第3の破片画像は、背景画像の少なくとも一部と特殊画像の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図82参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

【0036】

〔形態4-3-1〕

形態4-3-1の遊技機は、

特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

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

回転動作により第1の破片画像が第2の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図83、図89参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【0037】

〔形態4-3-2〕

形態4-3-2の遊技機は、

特定演出において、複数の破片画像のうち第1の破片画像が第1の角度のときに、複数の破片画像のうち第2の破片画像は第2の角度となる（図83、図89参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 3 8 】

## 〔 形態 5 - 1 〕

形態 5 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

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

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

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

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

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

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

特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図 4 8、図 5 5、図 6 5、図 7 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

## 【 0 0 3 9 】

## 〔 形態 5 - 2 〕

形態 5 - 2 の遊技機は、

特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図 7 7、図 8 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

## 【 0 0 4 0 】

## 〔 形態 5 - 3 〕

形態 5 - 3 の遊技機は、

特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図 8 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を

10

20

30

40

50

高めることができる。

【 0 0 4 1 】

[ 形態 5 - 4 ]

形態 5 - 4 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（例えば、図 8 3（A）参照）、

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

特定演出における破片画像のうち第 1 の破片画像とは異なる第 2 の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（例えば、図 8 3（B）参照）、

ことを特徴としている。

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

【 0 0 4 2 】

[ 形態 6 - 1 ]

形態 6 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

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

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

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

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

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

所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を第 1 ヒビ態様から第 2 ヒビ態様に变化させる第 2 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 3 所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて、所定演出において第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 2 所定パートが実行された後に、第 3 所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、

所定演出において第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間の方が、特定演出においてオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間よりも長く、

第 3 所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第 1 期間を要し、

特定演出において、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第 1 期間とは異なる第 2 期間を要する（図 4 9 ~ 図 5 1、図 5 9、図 6 0、図

10

20

30

40

50

66、図67参照)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【0043】

[形態6-2]

形態6-2の遊技機は、

第2所定パートの方が、第1所定パートよりも実行期間が長い(図59、図60、図65、図70参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、単調な演出構成により所定演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0044】

[形態6-3]

形態6-3の遊技機は、

第2所定パートが実行され、その後、第3所定パートが実行されなかったときに、第3所定パートにおける破片画像の表示期間よりも長い期間に亘って第2ヒビ態様の割れ前兆画像を継続して表示する第4所定パートを実行可能である(図66参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第3所定パートが実行されないことを好適に示すことができる。

【0045】

[形態6-4-1]

形態6-4-1の遊技機は、

所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、

所定演出が実行されて装飾識別情報がリーチ状態となる第1パターンと、所定演出が実行されずに装飾識別情報がリーチ状態となる第2パターンと、があり、

第1パターンにより可変表示が行われるときの方が、第2パターンにより可変表示が行われるときよりも有利状態に制御される期待度が高い(図66参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【0046】

[形態6-4-2]

形態6-4-2の遊技機は、

一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、

特定演出は、第3所定パートが実行された後に実行可能であり、

特定演出の実行前に、第3所定パートが実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い(図33~図36参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出における第3所定パートが実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【0047】

[形態6-5]

形態6-5の遊技機は、

第2所定パートから第3所定パートに移行するときの第1タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるとき第2タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

10

20

30

40

50

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図 4 9（G）、図 5 1（D）参照）、  
ことを特徴としている。

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

【 0 0 4 8 】

〔形態 6 - 6 〕

形態 6 - 6 の遊技機は、

所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、

第 3 所定パートにおいてリーチ状態の装飾識別情報を強調表示することが可能であり、

第 3 所定パートにおいて、リーチ状態の装飾識別情報が強調表示される期間の方が、破片画像の表示期間よりも長い（図 5 0（I）～図 5 0（K）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。

【 0 0 4 9 】

〔形態 6 - 7 - 1 〕

形態 6 - 7 - 1 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応して動作強調画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い表示レイヤにおいて表示可能であり、

ヒビ態様の割れ前兆画像の表示を開始するタイミングで動作強調画像を表示する（図 4 9（D）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像を違和感無くヒビ態様に変化させることができる。

【 0 0 5 0 】

〔形態 6 - 7 - 2 〕

形態 6 - 7 - 2 の遊技機は、

動作強調画像の表示とともに小破片画像を表示可能であり、

小破片画像の表示期間は、動作強調画像の表示期間よりも長い（図 4 9（D）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像がヒビ態様に変化したことを好適に示すことができる。

【 0 0 5 1 】

〔形態 6 - 7 - 3 〕

形態 6 - 7 - 3 の遊技機は、

第 2 所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応してエフェクト画像を表示可能であり、

エフェクト画像を表示するときに動作強調画像を表示しない（図 4 9（H）、図 6 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定パート第 2 所定パートとで差異を持たせ、所定演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

【 0 0 5 2 】

〔形態 6 - 7 - 4 〕

形態 6 - 7 - 4 の遊技機は、

第 1 所定パートにおける小破片画像と、第 3 所定パートにおける破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が異なる（図 6 6）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定パートと第 3 所定パートとで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 0 0 5 3 】

10

20

30

40

50



## 〔形態 6 - 8〕

形態 6 - 8 の遊技機は、

第 3 所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像である（図 5 9、図 6 0、図 7 3 参照）、

ことを特徴としている。

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

## 【 0 0 5 4 】

## 〔形態 6 - 9〕

形態 6 - 9 の遊技機は、

第 3 所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図 7 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。

## 【 0 0 5 5 】

## 〔形態 6 - 1 0〕

形態 6 - 1 0 の遊技機は、

特定演出における破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間の方が、第 3 所定パートにおける破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間よりも長い（図 6 6、図 6 7 参照）、

ことを特徴としている。

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

## 【 0 0 5 6 】

## 〔形態 7 - 1〕

形態 7 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

遊技者に動作検出手段に対する動作を促す動作促進演出を実行可能であり、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

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

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

特定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて動作促進画像を表示可能であり、

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

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

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応し

10

20

30

40

50

た破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

動作促進演出は、動作有効期間に亘って動作促進画像を表示し、遊技者の動作が検出されたときに該動作促進画像の表示態様を動作促進態様から動作完了態様に変化させる演出であり、

動作促進演出により動作促進画像が動作促進態様から動作完了態様に変化したときに、特定演出を実行可能であり、

特定演出の実行期間のうちの少なくとも一部の期間において、動作完了態様の動作促進画像と該特定演出における破片画像との両方を視認することが可能であり、

特定演出における破片画像の表示期間は、動作促進態様の動作促進画像の表示期間よりも短く、動作完了態様の動作促進画像の表示期間よりも長い（図 4 5、図 4 6、図 5 5 図 6 3、図 7 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、単調な演出構成により特定演出の興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 0 0 5 7 】

[ 形態 8 - 1 ]

形態 8 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

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

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

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

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

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 3 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 4 所定パートと、を含む演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 所定パートと第 3 所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

第 1 所定パートが実行される前と、第 2 所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、

第 3 所定パートが実行される前と、第 4 所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図 4 5、図 4 6、図 4 8、図 6 3、図 6 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出をそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第 1 所定演出と第 2 所定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 8 】

## [ 形態 8 - 2 ]

形態 8 - 2 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に变化させて表示可能であり、

第 3 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に变化させて表示可能であり、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に变化するまでの期間と、第 3 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に变化するまでの期間とで、長さが異なる（図 4 5、図 4 6、図 4 8、図 6 3、図 6 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

## 【 0 0 5 9 】

## [ 形態 9 - 1 ]

形態 9 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

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

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

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 3 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 4 所定パートと、を含む演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 所定パートと第 3 所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

表示手段は、第 1 所定パートから第 2 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、第 3 所定パートから第 4 所定パートに移行するときの第 2 タイミングと、においてエフェクト画像を表示可能であり、

エフェクト画像の表示期間のうち、第 1 期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図 4 5、図 4 6、図 4 8、図 6 3、図 6 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されときの違和感を軽減して好適に第 1 所定演出および第 2 所定演出を実行することができる。

## 【 0 0 6 0 】

## [ 形態 9 - 2 ]

形態 9 - 2 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に变化させて表示可能であり、

第3所定パートにおいて割れ前兆画像を第2ヒビ前段態様から第2ヒビ態様に变化させて表示可能であり、

第1所定パートにおいて割れ前兆画像が第1ヒビ前段態様から第1ヒビ態様に变化するまでの期間と、第3所定パートにおいて割れ前兆画像が第2ヒビ前段態様から第2ヒビ態様に变化するまでの期間とで、長さが異なる(図45、図46、図48参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【0061】

[形態10-1]

形態10-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

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

所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

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

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

第2所定演出は、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第3所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第4所定パートと、を含む演出であり、

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第1所定パートと第3所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

第2所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

第4所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第1速度から第2速度に変化して移動する態様で表示される(図45、図46、図53、図54、図63、図69、図72参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第1所定演出と第2所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第1所定演出と第2所定演出とで破片画像の移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【0062】

[形態10-2]

形態10-2の遊技機は、

第1所定パートから第2所定パートに移行するときの第1タイミングと、第3所定パートから第4所定パートに移行するときの第2タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第1タイミングと第2タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる(図45(G)、図53(H)参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1所定演出と第2所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 6 3 】

[ 形態 1 0 - 3 - 1 ]

形態 1 0 - 3 - 1 の遊技機は、

第 4 所定パートにおける破片画像は、表示が開始されてから特定タイミングまでの第 1 期間に亘って第 1 の速度より移動する態様で表示され、特定タイミングから非表示となるまでの第 2 期間に亘って第 2 の速度により移動する態様で表示され、

第 2 期間の方が、第 1 期間よりも長い（図 7 2 参照）、

ことを特徴としている。

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

10

## 【 0 0 6 4 】

[ 形態 1 0 - 3 - 2 ]

形態 1 0 - 3 - 2 の遊技機は、

第 4 所定パートにおける破片画像が表示されるときに、エフェクト画像を表示可能であり、

第 4 所定パートにおいて、エフェクト画像の表示期間は、第 1 期間と重複する一方、第 2 期間とは重複しない（図 5 3、図 7 2 参照）、

ことを特徴としている。

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

20

## 【 0 0 6 5 】

[ 形態 1 0 - 4 ]

形態 1 0 - 4 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（図 8 3（A）参照）、

第 4 所定パートにおける破片画像のうち第 1 の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり、

第 4 所定パートにおける破片画像のうち第 1 の破片画像とは異なる第 2 の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（図 8 3（B）参照）、

ことを特徴としている。

30

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

## 【 0 0 6 6 】

[ 形態 1 0 - 5 ]

形態 1 0 - 5 の遊技機は、

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

第 2 所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図 5 9、図 6 0、図 7 3 参照）、

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

## 【 0 0 6 7 】

[ 形態 1 0 - 6 - 1 ]

形態 1 0 - 6 - 1 の遊技機は、

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

第 4 所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第 2 所定パートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図 7 5、図 7 6 参照）、

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 0 0 6 8 】

[ 形態 1 0 - 6 - 2 ]

形態 1 0 - 6 - 2 の遊技機は、

特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと非表示となる前のタイミングとで視認性が異なる（図 7 5、図 7 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 0 0 6 9 】

[ 形態 1 0 - 7 - 1 ]

形態 1 0 - 7 - 1 の遊技機は、

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

第 2 所定パートにおける複数の破片画像のうち第 1 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、第 4 所定パートにおける複数の破片画像のうち第 2 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図 8 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 0 0 7 0 】

[ 形態 1 0 - 7 - 2 ]

形態 1 0 - 7 - 2 の遊技機は、

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

回転動作により破片画像が第 2 の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図 8 3、図 8 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 0 0 7 1 】

[ 形態 1 0 - 7 - 3 ]

形態 1 0 - 7 - 3 の遊技機は、

第 1 の破片画像が第 1 の角度のときに、複数の破片画像のうち第 2 の破片画像は第 2 の角度となる（図 8 3、図 8 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 0 0 7 2 】

[ 形態 1 0 - 8 ]

形態 1 0 - 8 の遊技機は、

一の可変表示において、第 1 所定演出と第 2 所定演出との両方を実行可能であり、

第 1 所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、

第 2 所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、

第 2 所定演出の実行前に、第 1 所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図 3 3 ~ 図 3 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出が実行されることに注目させ、興味を高めることができる。

【 0 0 7 3 】

[ 形態 1 0 - 9 ]

形態 1 0 - 9 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に变化させ

10

20

30

40

50

て表示可能であり、

第3所定パートにおいて割れ前兆画像を第2ヒビ前段態様から第2ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

第1所定パートにおいて割れ前兆画像が第1ヒビ前段態様から第1ヒビ態様に変化するまでの期間と、第3所定パートにおいて割れ前兆画像が第2ヒビ前段態様から第2ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる(図63、図69参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

#### 【0074】

[形態11-1]

形態11-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

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

所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

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

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

第2所定演出は、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第3所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第4所定パートと、を含む演出であり、

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第1所定パートと第3所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

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

第4所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である(図48、図45、図46、図65、図63参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第1所定演出と第2所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第1所定演出と第2所定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

#### 【0075】

[形態12-1]

形態12-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

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

所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

10

20

30

40

50

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

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

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

第2所定演出は、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第3所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第4所定パートと、を含む演出であり、

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第1所定パートと第3所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

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

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

第4所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第2所定パートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図45、図46、図53、図54、図63、図69参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第1所定演出と第2所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【0076】

[形態13-1]

形態13-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

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

所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

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

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

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

第1所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像を第1ヒビ態様から第2ヒビ態様に变化させる第2所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第3所定パートと、を含む演出であり、

第2所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第3ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第4所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第5所定パートと、を含む演出であり、

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第1所定パートと第4所定パートとで、実行期間の長さが異なり、



第 2 所定パートが実行された後に、第 3 所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、

第 2 所定パートを開始してから第 3 所定パートに移行するまでの期間の方が、第 4 所定パートを開始してから第 5 所定パートに移行するまでの期間よりも長く、

第 3 所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第 1 期間を要し、

第 5 所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第 1 期間とは異なる第 2 期間を要する（図 4 5、図 4 6、図 4 9、図 5 0、図 6 6、図 6 3 参照）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第 1 所定演出と第 2 所定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

#### 【 0 0 7 7 】

[ 形態 1 3 - 2 ]

形態 1 3 - 2 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像をオブジェクト画像の動作に応じて第 1 ヒビ態様にて表示可能であり、

20

第 4 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 3 ヒビ前段態様から第 3 ヒビ態様に变化させて表示可能である（図 4 9、図 4 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

#### 【 0 0 7 8 】

[ 形態 1 4 - 1 ]

形態 1 4 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

30

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

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

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

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

40

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

第 2 所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 3 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 4 所定パートと、を含む演出であり、

第 2 所定演出は、第 1 所定演出を実行した後の特定タイミングで実行可能であり、

第 1 所定パートと第 3 所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、

第 2 所定パートと第 4 所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、

第 1 所定演出の後に第 2 所定演出を実行する場合に、第 2 所定パートにおいて表示した破片画像を表示手段の表示領域において非表示とした後に、第 3 所定パートを開始する（図 4 2、図 4 3、図 6 1 参照）、

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第1所定演出と第2所定演出とを連続して実行可能であることにより、連続的に遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第3所定パートは第2所定パートにおける破片画像が非表示となった後に開始されるため、すでに破片画像が表示されているにもかかわらず、新たな割れ前兆画像が表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【0079】

[形態14-2]

形態14-2の遊技機は、

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

10

第2所定パートと第4所定パートとで、破片画像の表示が開始される位置が異なる(図42、図43、図84参照)、

ことを特徴としている。

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

【0080】

[形態14-3]

形態14-3の遊技機は、

第2所定パートと第4所定パートとで、共通に、破片画像とともに特殊画像を表示可能であり、

20

第2所定パートにおける特殊画像は、第1態様にて表示され、

第4所定パートにおける特殊画像は、第1態様とは異なる第2態様にて表示される(図42(F)、図43(F)参照)、

ことを特徴としている。

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

【0081】

[形態14-4]

形態14-4の遊技機は、

30

第2所定パートと第4所定パートとで、破片画像の表示期間の長さが異なる一方、特殊画像の表示期間の長さが共通である(図61参照)、

ことを特徴としている。

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

【0082】

[形態14-5]

形態14-5の遊技機は、

第1所定演出の実行後に第2所定演出を実行する第1パターンと、第1所定演出の実行後に第2所定演出を実行しない第2パターンと、があり、

40

第1パターンにより遊技が進行する方が、第2パターンにより遊技が進行するよりも有利状態に制御される割合が高い(図27参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【0083】

[形態14-6]

形態14-2の遊技機は、

第2所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

50

第 4 所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図 7 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出とに関連性を高め、興味を高めることができる。

【 0 0 8 4 】

[ 形態 1 4 - 7 - 1 ]

形態 1 4 - 7 - 1 の遊技機は、

第 1 所定パートから第 2 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、第 3 所定パートから第 4 所定パートに移行するときの第 2 タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図 4 2（C）、図 4 3（C）、図 6 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【 0 0 8 5 】

[ 形態 1 4 - 7 - 2 ]

形態 1 4 - 7 - 2 の遊技機は、

第 1 タイミングで表示されるエフェクト画像と第 2 タイミングで表示されるエフェクト画像とで、表示期間の長さが共通である（図 6 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【 0 0 8 6 】

[ 形態 1 5 - 1 ]

形態 1 5 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

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

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

報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示するとともに、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示し、

第 2 所定パートにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第 1 期間を要し、

報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第 1 期間とは異なる第 2 期間を要する（図 4 5、図 4 6、図 5 8、図 6 3、図 7 1（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出を実行可能である

10

20

30

40

50

ことにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出における破片画像とは非表示となるまでに要する期間が異なる破片画像とともに割れ前兆画像を表示することにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【 0 0 8 7 】

[ 形態 1 5 - 2 ]

形態 1 5 - 2 の遊技機は、

有利状態に制御されないことが報知されたときにおける割れ前兆画像の方が、第 1 所定パートにおける割れ前兆画像よりも表示期間が長い（図 6 3 参照）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御されないことを好適に示すことができる。

10

【 0 0 8 8 】

[ 形態 1 5 - 3 ]

形態 1 5 - 3 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける複数の破片画像のうち最も表示サイズが大きい第 1 の破片画像があり、

有利状態に制御されないことが報知されたときにおける複数の破片画像のうち最も表示サイズが大きい第 2 の破片画像があり、

第 1 の破片画像の方が、第 2 の破片画像よりも表示サイズが大きい（例えば、図 4 6（ J ））、図 5 8（ D ）参照）、

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 0 0 8 9 】

[ 形態 1 5 - 4 ]

形態 1 5 - 4 の遊技機は、

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

有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図 7 3 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

30

【 0 0 9 0 】

[ 形態 1 5 - 5 ]

形態 1 5 - 5 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像と有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示される（例えば、図 7 5、図 7 7 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の見せ方に関連性を持たせ、興味を高めることができる。

【 0 0 9 1 】

[ 形態 1 5 - 6 ]

形態 1 5 - 6 の遊技機は、

第 1 所定パートから第 2 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図 4 5（ G ））、図 5 8（ C ）参照）、

ことを特徴としている。

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

【 0 0 9 2 】

40

50

## 〔形態１６－１〕

形態１６－１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、

発光手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

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

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

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

第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第１発光パターンにより発光手段が発光し、

第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第２発光パターンにより発光手段が発光し、

第１発光パターンによる発光手段の発光は、第２所定パートが実行されるまで継続し、

第２発光パターンによる発光手段の発光は、有利状態に制御されないことが報知された報知演出が終了した後において所定条件が成立するまで継続する（図４５、図４６、図５８、図６３、図７１（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像と報知演出終了後の所定条件が成立するまで継続する第２発光パターンとを用いることにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

## 【００９３】

## 〔形態１７－１〕

形態１７－１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

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

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

報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第２ヒビ態様の割れ

10

20

30

40

50

前兆画像を表示可能であり、

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

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

ことを特徴としている。

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

10

【0094】

[形態18-1]

形態18-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

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

20

所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

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

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

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

第1所定演出は、オブジェクト画像を表示する第1所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第2所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第3所定パートと、を含む演出であり、

30

第2所定演出は、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第4所定パートと、可動体の第1動作を開始する第5所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第6所定パートと、を含む演出であり、

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第6所定パートにおいて、可動体は、第1動作とは異なる第2動作を開始し、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第2動作が終了する（図45、図46、図48、図63、図65参照）、

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第1所定演出と第2所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像を表示した後に可動体を動作させて破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【0095】

[形態18-2]

形態18-2の遊技機は、

第1所定パートにおいて割れ前兆画像を第1ヒビ前段態様から第1ヒビ態様に变化させて表示可能であり、

第4所定パートにおいて割れ前兆画像を第2ヒビ前段態様から第2ヒビ態様に变化させ

50

て表示可能であり、

第1所定パートにおいて割れ前兆画像が第1ヒビ前段態様から第1ヒビ態様に変化するまでの期間と、第4所定パートにおいて割れ前兆画像が第2ヒビ前段態様から第2ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる(図63、図65参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【0096】

[形態18-3-1]

形態18-3-1の遊技機は、

第2所定パートから第3所定パートに移行するときの第1タイミングと、第5所定パートから第6所定パートに移行するときの第2タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第1タイミングと第2タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる(図45(G)、図48(C)参照)、

ことを特徴としている。

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

【0097】

[形態18-3-2]

形態18-3-2の遊技機は、

第1動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、

可動体が進出位置に配置されるときにエフェクト画像の表示が開始される(図48(C)参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第2所定演出の演出効果を高めることができる。

【0098】

[形態18-3-3]

形態18-3-3の遊技機は、

可動体の第1動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、

第6所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第1動作の期間よりも長い(図65参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定演出の演出効果を高めることができる。

【0099】

[形態18-4]

形態18-4の遊技機は、

第2所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、

可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、

示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第5所定パートにおける可動体の第1動作に伴って可動体強調画像が表示されない(図65参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体強調画像により第2所定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0100】

[形態19-1]

形態19-1の遊技機は、

10

20

30

40

50

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
表示手段と、  
演出実行手段と、を備え、  
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、  
所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、  
表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

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

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

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

第1所定演出は、オブジェクト画像を表示する第1所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第2所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第3所定パートと、を含む演出であり、

第2所定演出は、可動体の第1動作とともに第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第4所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第5所定パートと、を含む演出であり、

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第5所定パートにおいて、可動体は、第1動作とは異なる第2動作を開始し、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となるよりも前に該可動体の該第2動作が終了する（図45、図46、図56、図57、図63、図71（A）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第1所定演出と第2所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【0101】

[形態19-2]

形態19-2の遊技機は、

第1所定パートにおいて割れ前兆画像を第1ヒビ前段態様から第1ヒビ態様に变化させて表示可能であり、

第4所定パートにおいて割れ前兆画像を第2ヒビ前段態様から第2ヒビ態様に变化させて表示可能であり、

第1所定パートにおいて割れ前兆画像が第1ヒビ前段態様から第1ヒビ態様に变化するまでの期間と、第4所定パートにおいて割れ前兆画像が第2ヒビ前段態様から第2ヒビ態様に变化するまでの期間とで、長さが異なる（図63、図71参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【0102】

[形態19-3-1]

形態19-3-1の遊技機は、

第2所定パートから第3所定パートに移行するときの第1タイミングと、第4所定パートから第5所定パートに移行するときの第2タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第1タイミングと第2タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図45（G）、図56（E）参照）、

10

20

30

40

50



ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1所定演出第2所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

【0103】

[形態19-3-2]

形態19-3-2の遊技機は、

第2動作は、可動体が進出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、

第2動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される(図56(F)参照)、ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第2所定演出の演出効果を高めることができる。

10

【0104】

[形態19-3-3]

形態19-3-3の遊技機は、

可動体の第2動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、

第5所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第2動作の期間よりも長い(図71参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定演出の演出効果を高めることができる。

【0105】

20

[形態19-4]

形態19-4の遊技機は、

第2所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、

可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、

示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第4所定パートにおける可動体の第1動作に伴って可動体強調画像が表示されない(図71参照)、ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体強調画像により第2所定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

30

【0106】

[形態20-1]

形態20-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

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

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

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

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

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

40

50

第 1 所定演出は、オブジェクト画像を表示する第 1 所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を表示する第 2 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 3 所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、可動体の第 1 動作に応じて、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

特定演出において、可動体は、第 1 動作とは異なる第 2 動作を実行可能であり、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第 2 動作を開始する（図 4 5、図 4 6、図 5 2、図 6 3、図 6 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示することなく破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【 0 1 0 7 】

[ 形態 2 0 - 2 - 1 ]

形態 2 0 - 2 - 1 の遊技機は、

第 1 動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、

第 1 動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図 5 2（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、特定演出の演出効果を高めることができる。

【 0 1 0 8 】

[ 形態 2 0 - 2 - 2 ]

形態 2 0 - 2 - 2 の遊技機は、

エフェクト画像は、第 1 表示期間と第 2 表示期間とを含む表示期間に亘って表示可能であり、

可動体の第 1 動作期間の長さでエフェクト画像の第 1 表示期間との長さが略共通であり、

特定演出における破片画像の表示期間の方が、可動体の第 1 動作の期間よりも長い（図 6 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果を高めることができる。

【 0 1 0 9 】

[ 形態 2 0 - 3 ]

形態 2 0 - 3 の遊技機は、

特定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、

可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、

示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、特定演出における可動体の第 1 動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図 6 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体強調画像により特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 0 1 1 0 】

[ 形態 2 1 - 1 ]

形態 2 1 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

10

20

30

40

50

表示手段と、  
演出実行手段と、を備え、  
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、  
所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、  
表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

第 1 所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 ヒビ態様または第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されても、該割れ前兆画像とともに背景画像を視認可能であり、

第 1 ヒビ態様または第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されていないときの所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される画像は、第 1 の視認性により表示され、

第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの背景画像は、第 1 の視認性よりも視認性が低い第 2 の視認性により表示され、

第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される画像は、所定範囲にわたって第 2 の視認性により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲にわたって第 1 の視認性により表示される（図 4 5（E）、（F）、図 4 7（C）、図 6 3、図 6 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によって割れ前兆画像とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【0111】

〔形態 2 1 - 2〕

形態 2 1 - 2 の遊技機は、

所定範囲と特定範囲との境界を第 1 の視認性および第 2 の視認性よりも視認性が高い第 3 の視認性により表示可能である（図 4 7（C）拡大図参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出の演出効果を高めることができる。

【0112】

〔形態 2 1 - 3〕

形態 2 1 - 3 の遊技機は、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、

第 2 ヒビ態様にて割れ前兆画像が表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳して表示され、特定範囲に重畳して表示されない（図 4 7（C）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出の実行中においても好適に対応画像を表示することができる。

【0113】

〔形態 2 1 - 4〕

形態 2 1 - 4 の遊技機は、

第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間の方が、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間よりも長い（図 6 4 参照）、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1所定演出と第2所定演出とで割れ前兆画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【0114】

[形態22-1]

形態22-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

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

所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

第1所定演出は、第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第2所定演出は、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第1ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときと、第2ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときとで、背景画像の視認性が異なり、

第2ヒビ態様の割れ前兆画像の方が、第1ヒビ態様の割れ前兆画像よりも表示期間が長く、

第2ヒビ態様の割れ前兆画像は複数種類あり、

第1種類の第2ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときよりも、第2種類の第2ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときの方が、有利状態に制御される期待度が高い(図44~図46、図62、図63参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第1所定演出と第2所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、遊技者は第2ヒビ態様の割れ前兆画像の種類に注目するようになり、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【0115】

[形態22-2]

形態22-2の遊技機は、

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

ことを特徴としている。

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

【0116】

[形態22-3]

形態22-3の遊技機は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0117】

10

20

30

40

50

## 〔形態 2 3 - 1〕

形態 2 3 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

可変表示に対応した対応画像の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、

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

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

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

第 1 所定演出は、第 1 割れ前兆画像を表示する演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 割れ前兆画像を表示する演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、

第 2 割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、

第 1 所定演出が実行される場合に変化演出を実行せず、

第 2 所定演出が実行される場合に変化演出を実行可能である（図 4 5 ～ 図 4 7、図 6 3、図 6 4、図 9 1 参照）、

ことを特徴としている。

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

## 【 0 1 1 8 】

## 〔形態 2 3 - 2 - 1〕

形態 2 3 - 2 - 1 の遊技機は、

変化演出は、所定オブジェクト画像を表示し、該所定オブジェクト画像が対応表示に作用する動作を行うことで対応表示の表示態様を変化させる演出であり、

所定オブジェクト画像は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示可能である（図 9 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出の演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。

## 【 0 1 1 9 】

## 〔形態 2 3 - 2 - 2〕

形態 2 3 - 2 - 2 の遊技機は、

所定オブジェクト画像の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像を表示可能である（図 9 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出の実行中においても変化演出を好適に実行することができる。

## 【 0 1 2 0 】

## 〔形態 2 4 - 1 〕

形態 2 4 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する第 1 所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されることを示唆する第 2 所定演出を実行可能であり、

第 2 所定演出の実行後に、特別演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

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

第 1 所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 所定演出における破片画像と第 2 所定演出における破片画像とで、表示態様が異なり、

第 2 所定演出における破片画像は、特別演出が実行されることを示唆する示唆態様の画像を含み、

第 2 所定演出における破片画像の表示期間の方が、第 1 所定演出における破片画像の表示期間よりも長い（図 4 5、図 6 3、図 6 8、図 9 2、図 9 3 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第 1 所定演出と第 2 所定演出とで破片画像の表示態様が異なるとともに、第 2 所定演出における破片画像とその後に実行される演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

## 【 0 1 2 1 〕

## 〔形態 2 4 - 2 〕

形態 2 4 - 2 の遊技機は、

特別演出は、第 1 特別演出と、第 2 特別演出と、があり、

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

示唆態様は、第 1 特別演出が実行されることを示唆する第 1 示唆態様と、第 2 特別演出が実行されることを示唆する第 2 示唆態様と、を含む（図 9 2、図 9 3、図 9 4 参照）、

ことを特徴としている。

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

## 【 0 1 2 2 〕

## 〔形態 2 4 - 3 - 1 〕

形態 2 4 - 3 - 1 の遊技機は、

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

透過態様の破片画像の方が、示唆態様の破片画像よりも多く表示される（図 9 4 参照）、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

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

【0123】

[形態24-3-2]

形態24-3-2の遊技機は、

破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

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

ことを特徴としている。

10

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

【0124】

[形態24-4]

形態24-4の遊技機は、

第2所定演出は、第1所定パートと第2所定パートとを含み、

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【0125】

[形態25]

形態25の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

30

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出が実行される前に、前段演出(図52(C))を実行可能であり、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

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

所定演出は、第1態様の割れ画像を表示した後に(図80(B1))、該割れ画像を該第1態様から第2態様に変化させる(図80(B2)~(B5))ことを含む演出であり、

前段演出の実行期間の方が、第1態様の割れ画像の表示期間よりも長い(図68、図80参照)、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、前段演出により、割れへの溜めを作り、第1態様の割れ画像はスピード感を出すことで、好適な割れパターンを実現できる。

【0126】

[形態26]

形態26の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

50

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、  
所定演出が実行される前に、前段演出（図 5 2（C））を実行可能であり、  
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

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

所定演出は、第 1 態様の割れ画像を表示した後に（図 8 0（B 1））、該割れ画像を該  
第 1 態様から第 2 態様に变化させる（図 8 0（B 2）～（B 5））ことを含む演出であり、

割れ画像を第 1 態様にて表示する期間と第 2 態様にて表示する期間とを合算した期間の  
方が、前段演出の実行期間よりも長い（図 6 8、図 8 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ画像が第 1 態様および第 2 態様である期間を前段演出の実行期  
間よりも長くすることで、割れパターンを印象付ける。

【 0 1 2 7 】

〔形態 2 7〕

形態 2 7 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

第 1 表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

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

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

エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、

エフェクト画像の表示期間は、割れ画像の表示期間よりも短く、

エフェクト画像の表示期間のうち、第 1 期間に亘って割れ画像を視認することが困難で  
あり、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って該割れ画像を視認することが可能であり、

第 2 期間の方が、第 1 期間よりも長い（図 6 1～図 7 1、図 7 5～図 8 1 参照）、

ことを特徴としている。

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

【 0 1 2 8 】

〔形態 2 8〕

形態 2 8 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

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

表示手段は、

第 1 表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

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

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

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

表示手段は、第 1 態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第 2 態様  
の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図 6 1～図

10

20

30

40

50



7 1、図 7 5 ~ 図 8 1 参照)、

ことを特徴としている。

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

【 0 1 2 9 】

[ 形態 2 9 ]

形態 2 9 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

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

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

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

所定演出は、第 1 態様の割れ画像を表示した後に ( 図 7 9 ( B 1 ) )、該割れ画像を該第 1 態様から第 2 態様に变化させる ( 図 7 9 ( B 2 ) ~ ( B 5 ) ) ことを含む演出であり、

第 2 態様の割れ画像の表示期間における第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、該第 2 態様の該割れ画像の透過率が異なる ( 図 6 7、図 7 9 参照)、

ことを特徴としている。

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

【 0 1 3 0 】

[ 形態 3 0 ]

形態 3 0 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

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

所定演出は、第 1 態様の割れ画像を表示した後に ( 図 7 5 ( B 1 ) )、該割れ画像を該第 1 態様から第 2 態様に变化させる ( 図 7 5 ( B 2 ) ~ ( B 5 ) ) ことを含む演出であり、

特定演出は、第 3 態様の割れ画像を表示した後に ( 図 7 9 ( B 1 ) )、該割れ画像を該第 3 態様から第 4 態様に变化させる ( 図 7 9 ( B 2 ) ~ ( B 5 ) ) ことを含む演出であり、

第 2 態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第 4 態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、透過率が異なる ( 図 6 3、図 6 7、図 7 5、図 7 9、図 8 3 ( A ) 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 態様の割れ画像が表示されたときと第 4 態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【 0 1 3 1 】

[ 形態 3 1 ]

形態 3 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

10

20

30

40

50

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

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

所定演出は、通常状態において実行可能な演出であって、第1態様の割れ画像を表示した後に(図75(B1))、該割れ画像を該第1態様から第2態様に变化させる(図75(B2)~(B5))ことを含む演出であり、

10

特定演出は、通常状態よりも有利な特別状態において実行可能な演出であって、第3態様の割れ画像を表示した後に(図79(B1))、該割れ画像を該第3態様から第4態様に变化させる(図79(B2)~(B5))ことを含む演出であり、

第2態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第4態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、透過率が異なる(図30~図32、図63、図67、図75、図79、図83(A)参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2態様の割れ画像が表示されたときと第4態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

20

【0132】

[形態32]

形態32の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

30

特定表示レイヤよりも優先度が低い表示レイヤにおいて背景画像を表示可能であり、

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

発光制御手段は、

割れ画像が表示されるときに、特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、

割れ画像の表示期間における特定タイミングまで特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、該特定タイミング以降は、背景画像に対応した輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行う(図61~図63、図66参照)、

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、割れ画像が表示されるときに発光手段の発光制御を好適に行うことができる。

【0133】

[形態33]

形態33の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

第1表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

50

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

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

エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、

音出力手段は、エフェクト画像が表示されるタイミングにおいて割れ画像に対応する音を出力する（図 6 1 ～ 図 6 7 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【 0 1 3 4 】

10

〔形態 3 4〕

形態 3 4 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

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

割れ画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

20

音出力手段は、第 1 パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図 6 1 参照）、第 2 パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図 6 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【 0 1 3 5 】

〔形態 3 5〕

形態 3 5 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

30

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

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

割れ画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

音出力手段は、第 1 パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図 6 1 参照）、第 2 パターンにより割れ画像が表示されたときに、有利状態に制御されることを報知する音を出力する（図 7 1 参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技状態に応じた異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【 0 1 3 6 】

〔形態 3 6〕

形態 3 6 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

50

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

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

割れ画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

割れ前兆画像は、割れ画像が第1パターンにより表示される場合に、該割れ画像が表示されるよりも前のタイミングで表示可能な画像であり、

音出力手段は、第1パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図61参照）、第2パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図68参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【0137】

〔形態37〕

形態37の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

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

音出力手段は、

割れ前兆画像が表示されるときに所定音を出力可能であり、

割れ画像が表示されるときに特定音を出力可能であり、

音出力手段が出力する特定音は、所定音よりも大きい音である（図88参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。

【0138】

〔形態38〕

形態38の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

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

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

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

オブジェクト画像の動作表示に連動させて割れ前兆画像を表示可能であり、

音出力手段は、

割れ前兆画像が表示されるときに、オブジェクト画像に対応する音を出力可能であり、

割れ画像が表示されるときに、該割れ画像に対応する音を出力可能である（図 8 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。

【 0 1 3 9 】

[ 形態 3 9 ]

形態 3 9 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

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

破片画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンは、変動量が特定値となっていることで、該第 1 パターンにおける第 1 サイズの破片画像と該第 1 サイズよりも小さい第 2 サイズの破片画像との動作速度が異なり、

第 2 パターンは、変動量が 0 となっていることで、該第 2 パターンにおける第 3 サイズの破片画像と該第 3 サイズよりも小さい第 4 サイズの破片画像との動作速度が共通である（図 7 3、図 7 4 参照）、

ことを特徴としている。

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

【 0 1 4 0 】

[ 形態 4 0 ]

形態 4 0 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

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

破片画像は、表示が開始されてから落下していく態様で表示され、

破片画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンと第 2 パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像が落下する速度が異なる（図 7 3、図 7 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。

【 0 1 4 1 】

[ 形態 4 1 ]

形態 4 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情

10

20

30

40

50

報を表示可能であり、

破片画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

第1パターンと第2パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像が移動表示されるときに進行方向が異なる（図73、図74参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が進行する方向を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。

【0142】

[形態42]

形態42の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

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

破片画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、第3パターンと、があり、

第1パターンは、破片画像の表示に関する第1パラメータと、破片画像の表示に関する第2パラメータと、を含んで構成され、

第2パターンは、第1パラメータと、第2パラメータと、を含んで構成され、

第3パターンは、第1パラメータと、第2パラメータと、を含んで構成され、

第1パターンと第2パターンと第3パターンとで、第1パラメータの値が共通であり、第2パラメータの値が異なる（図73、図74参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1パラメータの値は固定し、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、第2パラメータの値が異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像の表示パターンを構築することができる。

【0143】

[形態43]

形態43の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

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

破片画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、第3パターンと、があり、

第1パターンは、破片画像の表示に関する第1パラメータと、破片画像の表示に関する第2パラメータと、を含んで構成され、

第2パターンは、第1パラメータと、第2パラメータと、を含んで構成され、

第3パターンは、第1パラメータと、第2パラメータと、を含んで構成され、

第1パターンと第2パターンとで、第1パラメータの値が共通であり、第2パラメータの値が異なり、

第2パターンと第3パターンとで、第1パラメータの値が異なり、第2パラメータの値が共通である（図73、図74参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、それぞれのパターンで、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータの値により構成されることで、安定的で多彩な破片画像の表示パターン

10

20

30

40

50

を構築することができる。

【 0 1 4 4 】

[ 形態 4 4 ]

形態 4 4 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

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

割れ画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、

第 2 パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、

第 1 パターンにより割れ画像が表示される前と、第 1 パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、

第 2 パターンにより割れ画像が表示される前と、第 2 パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図 3 0、図 3 2、図 4 5 ~ 図 4 7 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態において割れ画像を表示するときと特別状態において割れ画像を表示するときとで、異なる印象を与え、興趣を高めることができる。

【 0 1 4 5 】

[ 形態 4 5 ]

形態 4 5 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

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

表示手段は、

第 1 表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

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

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

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

表示手段は、

通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態と、において、割れ画像を表示可能であり、

第 1 態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第 2 態様の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図 3 0、図 3 2、図 4 5、図 4 6 参照）、

ことを特徴としている。

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

【 0 1 4 6 】

[ 形態 4 6 ]

形態 4 6 の遊技機は、

10

20

30

40

50

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

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

割れ画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

第1パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、

第2パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であ  
り、

第1パターンにより表示された割れ画像と、第2パターンにより表示された割れ画像と  
は、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で  
表示され、

第1パターンにより表示された割れ画像と、第2パターンにより表示された割れ画像と  
で、移動する速さが異なる（図30、図32、図45～図47参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態のテンポを崩さない割れ画像の表示パターンにより、特別  
状態中の演出効果を高めることができる。

【0147】

〔形態47〕

形態47の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

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

割れ画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

第1パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、

第2パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であ  
り、

第1パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、第2  
パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、が異なる（  
図27、図29（C）、図30、図32参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ画像の表示パターンに応じて有利状態に制御される期待度が異  
なるため割れ画像の表示パターンにより注目させることができる。

【0148】

〔形態48〕

形態48の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて第1種類の破片画像を複数表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第2種類の破片画像を複  
数表示可能であり、

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

第1種類の破片画像の表示期間と第2種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部  
が重複し、

10

20

30

40

50



第 1 種類の破片画像は、キャラクターが描かれた態様であり、

第 2 種類の破片画像は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である（図 8 0、図 9 4 参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示態様が異なる 2 種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【 0 1 4 9 】

[ 形態 4 9 ]

形態 4 9 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて第 1 種類の破片画像を複数表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第 2 種類の破片画像を複数表示可能であり、

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

第 1 種類の破片画像の表示期間と第 2 種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、

第 1 種類の破片画像と第 2 種類の破片画像とで、表示態様が異なり、

第 1 種類の破片画像の表示期間は、第 2 種類の破片画像の表示期間よりも長い（図 8 0、図 9 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示態様が異なる 2 種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【 0 1 5 0 】

[ 形態 5 0 ]

形態 5 0 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

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

可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、

破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、

可動体が重畳しない表示領域である第 1 領域に表示される破片画像の方が、可動体が重畳する表示領域である第 2 領域に表示される破片画像よりも表示量が多い（図 8 0、図 9 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳している中で、好適に破片の表示を行うことができる。

【 0 1 5 1 】

[ 形態 5 1 ]

形態 5 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

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

可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、

破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、

複数の破片画像のうちの第1破片画像は、可動体が重畳しない表示領域である第1領域から該可動体が重畳する表示領域である第2領域に進入するように移動する態様で表示され、

複数の破片画像のうちの第2破片画像は、第2領域に進入しないように第1領域を移動する態様で表示される（図80、図94参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が重畳している領域に入り込まない破片画像により、割れたということを認識させつつ、可動体が重畳している領域を通過する破片画像を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

【0152】

〔形態52〕

形態52の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

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

可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、

破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、

表示手段の表示領域に重畳している可動体が該表示領域に重畳しない位置に動作した後も、破片画像が継続して表示される（図80、図94参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳する中で、破片画像を見逃さないように好適に破片画像の表示を行うことができる。

【0153】

〔形態53〕

形態53の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

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

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

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

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該割れ前兆画像に対応した第1種類の破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

表示手段は、割れ前兆画像が表示されるときに、第2種類の破片画像を複数表示可能であり、

第2種類の破片画像は、第1種類の破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が短い（図49、図50参照）、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示する演出の演出効果を高めることができる。

【 0 1 5 4 】

[ 形態 5 4 ]

形態 5 4 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

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

割れ画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第 1 種類の割れ画像を表示するパターンであり、

第 2 パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第 2 種類の割れ画像を表示するパターンであり、

第 1 パターンにより第 1 種類の割れ画像が表示される前と、第 1 パターンにより第 1 種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、

第 2 パターンにより第 2 種類の割れ画像が表示される前と、第 2 パターンにより第 2 種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図 4 5、図 4 6、図 5 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の割れ画像の表示パターンに共通して特定キャラクタが登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。

【 0 1 5 5 】

[ 形態 5 5 ]

形態 5 5 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

第 1 表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

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

第 2 表示レイヤよりも優先度が低い第 3 表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が高い第 4 表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンは、特定キャラクタが動作したときに第 1 種類の割れ画像を表示するパターンであり、

第 2 パターンは、特定キャラクタが動作したときに第 2 種類の割れ画像を表示するパターンであり、

表示手段は、

第 1 パターンにより第 1 種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第 1 種類の割れ画像を表示してからの所定タイミングで該エフェクト画像を非表示とし、

第 2 パターンにより第 2 種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に

10

20

30

40

50

連動させてエフェクト画像を表示し、第 2 種類の割れ画像を表示してからの特定タイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図 4 5、図 4 6、図 5 1 参照）、  
ことを特徴としている。

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

【 0 1 5 6 】

[ 形態 5 6 ]

形態 5 6 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、

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

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

破片画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第 1 種類の破片画像を複数表示するパターンであり、

第 2 パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第 2 種類の破片画像を複数表示するパターンであり、

第 1 種類の破片画像は、該第 1 種類の破片画像の表示期間に亘って第 1 速度から第 2 速度に変化して移動する態様で表示され、

第 2 種類の破片画像は、該第 2 種類の破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図 4 5、図 4 6、図 5 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の表示パターンの種類に応じて破片画像が移動する速度を変えて演出効果を高めることができる。

【 0 1 5 7 】

[ 形態 5 7 ]

形態 5 7 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

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

割れ画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第 1 種類の割れ画像を表示するパターンであり、

第 2 パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第 2 種類の割れ画像を表示するパターンであり、

第 1 パターンにより割れ画像が表示されたときと、第 2 パターンにより割れ画像が表示されたときとで、有利状態に制御される期待度が異なる（図 4 5、図 4 6、図 4 9、図 5 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタへの期待感を高めるとともに、特定キャラクタが表示された後の割れ画像の表示パターンに注目させて興趣を向上する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 5 8 】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

## 【 0 1 5 9 】

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

10

## 【 0 1 6 0 】

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

20

## 【 0 1 6 1 】

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。

## 【 0 1 6 2 】

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 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示 (例えば上下方向のスクロール表示や更新表示) される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

30

## 【 0 1 6 3 】

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

40

## 【 0 1 6 4 】

尚、第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機 1 に生じたエラー状態を示すエラー表示 (図示略) や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像 (オブジェクト画像) よりも手前側 (上位レイヤ) に表示されることで、演出画像が重複して第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側 (下位レイヤ) に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

## 【 0 1 6 5 】

尚、上記小図柄は、第 4 図柄とも言う。第 4 図柄は、特別図柄 (第 1 特別図柄、第 2 特

50

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

10

#### 【0166】

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

20

#### 【0167】

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

30

#### 【0168】

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

#### 【0169】

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

#### 【0170】

可変入賞球装置6B(普通電動役物)は、ソレノイド81(図2参照)によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる(第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。)。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる(第2始動入賞口が開放状態になるともいう。)。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個(例えば3個)の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

40

#### 【0171】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6

50

B の上方 1 箇所) には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 10 が設けられる。この場合には、一般入賞口 10 のいずれかに進入したときには、所定個数 (例えば 10 個) の遊技球が賞球として払い出される。

【0172】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2 (図 2 参照) によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0173】

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

10

【0174】

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

【0175】

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

20

【0176】

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

【0177】

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

30

【0178】

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

【0179】

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

【0180】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ 9 b が設けられており、遊技盤 2 の下方には、ボタンランプ 9 e が設けられている。これら遊技機用枠 3 に設けられるメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b 及びボタンランプ 9 e は「枠ランプ」とも称される。

40

【0181】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 では画像表示装置 5 の上方位置) には、演出に応じて動作する可動体 32 が設けられ、可動体 32 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。また、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられ、

50

遊技盤 2 の左側には装飾ランプ 9 f が設けられている。これら遊技盤 2 に設けられるアタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f は「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f は、LED を含んで構成されている（図 36 参照）。また、各種ランプについては後述する。

#### 【0182】

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

10

#### 【0183】

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

#### 【0184】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31 A が取り付けられている。スティックコントローラ 31 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 31 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35 A（図 2 参照）により検出される。

20

#### 【0185】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31 B が設けられている。プッシュボタン 31 B に対する操作は、プッシュセンサ 35 B（図 2 参照）により検出される。

#### 【0186】

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

30

#### 【0187】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 30 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 41 を通過すると、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 41 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

#### 【0188】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 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）。

40

#### 【0189】

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。

#### 【0190】

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。

50



## 【 0 1 9 1 】

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

## 【 0 1 9 2 】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。

10

## 【 0 1 9 3 】

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

## 【 0 1 9 4 】

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 回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

20

## 【 0 1 9 5 】

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

## 【 0 1 9 6 】

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

30

## 【 0 1 9 7 】

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

## 【 0 1 9 8 】

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」となる確率が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。

40

## 【 0 1 9 9 】

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

## 【 0 2 0 0 】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技

50

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

【0201】

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

10

【0202】

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

【0203】

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

20

【0204】

（演出の進行など）

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

【0205】

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

30

【0206】

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

40

【0207】

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

【0208】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において

50

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

#### 【0209】

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

10

#### 【0210】

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

20

#### 【0211】

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

#### 【0212】

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

30

#### 【0213】

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

#### 【0214】

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

#### 【0215】

40

#### （基板構成）

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

#### 【0216】

電源基板 17 には、電源スイッチ 91 が接続されており、該電源スイッチ 91 を操作す

50

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

【０２１７】

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

10

【０２１８】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、リアルタイムクロック１０６と、を備える。

【０２１９】

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

20

【０２２０】

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

30

【０２２１】

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

【０２２２】

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

40

【０２２３】

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

50

となる。

【 0 2 2 4 】

出力回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【 0 2 2 5 】

払出制御基板 0 0 6 S G 0 3 0 には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、3 球、5 球、1 0 球、1 5 球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置 0 0 6 S G 0 3 1 と、払出装置 0 0 6 S G 0 3 1 にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサ 0 0 6 S G 0 3 2 と、が接続されており、該遊技球検出センサ 0 0 6 S G 0 3 2 から受信する遊技球検出信号の態様に  
10

【 0 2 2 6 】

また、払出制御基板 0 0 6 S G 0 3 0 には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサ 0 0 6 S G 0 3 4 と、遊技者が打球操作ハンドル 3 0 を把持していることを検出するタッチリング 0 0 6 S G 0 3 5（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板 0 0 6 S G 0 3 0 は、遊技球を遊技盤 2 に発射することが可能な発射装置 0 0 6 S G 0 3 3 を制御する。また、タッチリング 0 0 6 S G 0 3 5 が検出されているか否かを示す信号、発射装置 0 0 6 S G 0 3 3 により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板 0 0 6 S G 0 3 0 から主基板 1 1 の遊  
20

【 0 2 2 7 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。  
30

【 0 2 2 8 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【 0 2 2 9 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 C P U 1 2 0 と、R O M 1 2 1 と、R A M 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。

【 0 2 3 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、R O M 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、R O M 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、R A M 1 2 2 がメインメモリとして使用される。  
40

【 0 2 3 1 】

演出制御用 C P U 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。

【 0 2 3 2 】

表示制御部 1 2 3 は、V D P（Video Display Processor）、C G R O M（Character  
50

Generator ROM)、VRAM (Video RAM)などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0233】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているVRAM領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Vブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるVブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のVブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のVブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

10

【0234】

また、図3に示すように、表示制御部123では、複数のレイヤを重畳(合成)することによって画像表示装置5に表示するための画像の生成を行っているため、VRAM領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳(合成)して画像表示装置5に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、に各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置5において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置5において表示優先度が低く設定されている。

20

【0235】

図4に示すように、VRAM領域にはレイヤ1の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ1画像描画領域、レイヤ2の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ2画像描画領域、レイヤ3の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ3画像描画領域、レイヤ4の画像として後述する割れ前兆画像(ガラス板画像006SG301等)を描画・配置するためのレイヤ4画像描画領域、レイヤ5の画像として、ガラス板画像006SG301に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像006SG301A及び該ガラス板画像006SG301Aが割れたことにより生じる破片画像006SG302を描画・配置するためのレイヤ5画像描画領域、レイヤ6の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ6画像描画領域、レイヤ7の画像として後述するホワイトアウト画像006SG303を描画・配置するためのレイヤ7画像描画領域、レイヤ8の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ8画像描画領域、レイヤ9の画像として可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)を描画・配置するためのレイヤ9画像描画領域、レイヤ10の画像として小図柄(第4図柄)や第1保留記憶数、第2保留記憶数、右打ち報知画像を描画・配置するためのレイヤ10画像描画領域が配置されている。また、エラー表示を描画・配置するためのレイヤ11画像描画領域が更に配置されてもよい。

30

【0236】

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

40

【0237】

ガラス板画像006SG301は、後述する第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミング(ガラス板画像006SG301Aの割れタイミング)において非表示と

50

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

#### 【0238】

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

#### 【0239】

本実施の形態では、これらレイヤ 1 画像描画領域～レイヤ 10 画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置 5 の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図 4 及び図 5 に示すように、レイヤ 1 画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ 2 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 1 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 3 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 2 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 4 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 3 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 5 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 4 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 6 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 5 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 7 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 6 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 8 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 7 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 9 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 8 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 10 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 9 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。また、VRAM 領域にレイヤ 11 画像描画領域が更に配置される場合、該レイヤ 11 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 10 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定される。

#### 【0240】

つまり、レイヤ 1 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 において最も下層に表示される画像であり、レイヤ 2 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 1 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 3 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 2 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 4 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 3 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 5 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 4 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 6 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 5 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 7 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 6 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される

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

10

20

#### 【0241】

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

30

#### 【0242】

表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号(出力する音声を指定する信号)を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号(ランプの点灯/消灯態様を指定する信号)をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

#### 【0243】

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

40

#### 【0244】

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

#### 【0245】

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

50



## 【 0 2 4 6 】

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 C P U 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。

## 【 0 2 4 7 】

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。

## 【 0 2 4 8 】

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

## 【 0 2 4 9 】

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

## 【 0 2 5 0 】

図 6（A）に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

## 【 0 2 5 1 】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 6（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

## 【 0 2 5 2 】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 6（B）に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4

可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

【 0 2 5 3 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 0 0 0 H は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ 9 2 が押下操作されている状態で電源投入されたこと（初期化を伴う電源投入））を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド 9 2 0 0 H は、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ 9 2 が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（初期化を伴わない電源投入））を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、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 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 2 H を時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【 0 2 5 4 】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【 0 2 5 5 】

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 E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定される E X T 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、後述する大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「0」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【 0 2 5 6 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A 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 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実

行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【 0 2 5 7 】

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

10

【 0 2 5 8 】

コマンド C 4 X X H およびコマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンド C 4 X X H は、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他（ノーマルリーチ）」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

20

【 0 2 5 9 】

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

【 0 2 6 0 】

尚、図 6（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにともづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

30

【 0 2 6 1 】

図 7 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 7 に示すように、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

40

【 0 2 6 2 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、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。

【 0 2 6 3 】

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

50

果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「100」の範囲の値をとる。

【0264】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「997」の範囲の値をとる。

【0265】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【0266】

図8は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0267】

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

【0268】

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

【0269】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブル22は、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1は時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約1/30）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0270】

図9（A）は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置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M

10

20

30

40

50

R 2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0271】

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

【0272】

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

【0273】

確変大当り A ～ 確変大当り C の大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、100 回の可変表示が終了すること、または、該 100 回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A ～ 確変大当り C のいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、本実施の形態における確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、本実施の形態における時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、100 回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

【0274】

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

球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当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。

【 0 2 7 5 】

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

【 0 2 7 6 】

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。

【 0 2 7 7 】

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。

【 0 2 7 8 】

図 1 0 ( A ) 及び図 1 0 ( B ) は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合と時短状態または確変状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）である場合とで、それぞれ可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【 0 2 7 9 】

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。

【 0 2 8 0 】

本実施の形態において遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合については、スーパーリーチ変動パターンとして、可変表示中に飾り図柄仮停止及び再可変表示を含む擬似連演出が 1 回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ のリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当たりとなる変動パターン（ P A 2 - 2 、 P B 1 - 2 ） 、 擬似連演出が実行されずにノーマルリーチを経由してスーパーリーチ のリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当たりとなる変動パターン（ P A 2 - 3 、 P B 1 - 3 ） 、 擬似連演出が 2 回実行された後にノーマルリーチ及びスーパーリーチ のリーチ演出を経由してスーパーリーチ のリーチ演出が実行され、可変表示結果が

10

20

30

40

50

はずれまたは大当たりとなる変動パターン（PA2 - 4、PB1 - 4）が設けられている。尚、本実施の形態におけるスーパーリーチのリーチ演出は、後述する弱Sリーチ演出が該当し、スーパーリーチのリーチ演出は、後述する強Sリーチ演出Aと強Sリーチ演出Bとが該当する。

【0281】

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

10

【0282】

図10に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0283】

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

20

【0284】

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

【0285】

図11は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

30

【0286】

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

40

【0287】

50

例えば、図 1 1 ( A ) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択した場合は、乱数値 M R 3 の値が 1 ~ 6 6 0 の範囲内であれば変動パターンを短縮無しの非リーチはずれの変動パターン ( P A 1 - 1 ) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 6 6 1 ~ 9 0 0 の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン ( P A 2 - 1 ) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 0 1 ~ 9 7 0 の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を 1 回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン ( P A 2 - 2 ) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 7 1 ~ 9 9 0 の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン ( P A 2 - 3 ) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 9 1 ~ 9 9 7 の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を 2 回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチ を経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン ( P A 2 - 4 ) に決定する。

10

**【 0 2 8 8 】**

また、図 1 1 ( B ) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択した場合は、乱数値 M R 3 の値が 1 ~ 7 0 0 の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン ( P A 1 - 2 ) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 7 0 1 ~ 9 0 0 の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン ( P A 2 - 1 ) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 0 1 ~ 9 7 0 の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を 1 回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン ( P A 2 - 2 ) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 7 1 ~ 9 9 0 の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン ( P A 2 - 3 ) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 9 1 ~ 9 9 7 の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を 2 回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチ を経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン ( P A 2 - 4 ) に決定する。

20

**【 0 2 8 9 】**

また、図 1 1 ( C ) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル C を選択した場合は、乱数値 M R 3 の値が 1 ~ 7 5 0 の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン ( P A 1 - 3 ) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 7 5 1 ~ 9 0 0 の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン ( P A 2 - 1 ) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 0 1 ~ 9 7 0 の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を 1 回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン ( P A 2 - 2 ) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 7 1 ~ 9 9 0 の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン ( P A 2 - 3 ) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 9 1 ~ 9 9 7 の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を 2 回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチ を経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン ( P A 2 - 4 ) に決定する。

30

**【 0 2 9 0 】**

また、図 1 1 ( D ) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択した場合は、乱数値 M R 3 の値が 1 ~ 3 0 0 の範囲内であれば変動パターンを短非リーチはずれの変動パターン ( P A 1 - 4 ) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 3 0 1 ~ 5 5 0 の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン ( P A 2 - 5 ) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 5 5 1 ~ 7 5 0 の範囲内であれば変動パターンを、非リーチはずれの変動パターン ( P A 1 - 6 ) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 7 5 1 ~ 9 0 0 の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチはずれの変動パターン ( P A 2 - 5 ) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 0 1 ~ 9 7 0 の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン ( P A 2 - 6 ) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 7 1 ~ 9 9 7 の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン ( P A 2 - 7 ) に決定する。

40

**【 0 2 9 1 】**

また、図 1 1 ( E ) に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブル A を選択した場合は、乱数値 M R 3 の値が 1 ~ 3 0 の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当

50



りの変動パターン（PB1-1）に決定し、乱数値MR3の値が31～200の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を1回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ 大当たりとなる変動パターン（PB1-2）に決定し、乱数値MR3の値が201～500の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ 大当たりとなる変動パターン（PB1-3）に決定し、乱数値MR3の値が501～997の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を2回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチ を経由してスーパーリーチ 大当たりとなる変動パターン（PB1-4）に決定する。

#### 【0292】

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

#### 【0293】

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

#### 【0294】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

#### 【0295】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図12に示すような遊技制御用データ保持エリア006SG150が設けられている。図12に示す遊技制御用データ保持エリア006SG150は、第1特図保留記憶部006SG151Aと、第2特図保留記憶部006SG151Bと、普図保留記憶部006SG151Cと、遊技制御フラグ設定部006SG152と、遊技制御タイマ設定部006SG153と、遊技制御カウンタ設定部006SG154と、遊技制御バッファ設定部006SG155とを備えている。

#### 【0296】

第1特図保留記憶部006SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

#### 【0297】

第2特図保留記憶部006SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始さ

10

20

30

40

50

れていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【0298】

一例として、第1特図保留記憶部006SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。また、第2特図保留記憶部006SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

10

【0299】

こうして第1特図保留記憶部006SG151Aや第2特図保留記憶部006SG151Bに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームや第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当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。

【0300】

20

尚、本実施の形態では、このように第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第2保留記憶情報に基づく可変表示を、第1保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【0301】

普図保留記憶部006SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部006SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

30

【0302】

遊技制御フラグ設定部006SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部006SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0303】

40

遊技制御タイマ設定部006SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部006SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0304】

遊技制御カウンタ設定部006SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部006SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部006SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアによ

50

り更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0305】

遊技制御カウンタ設定部006SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

10

【0306】

遊技制御バッファ設定部006SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部006SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0307】

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

20

【0308】

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

30

【0309】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図13(A)に示すような演出制御用データ保持エリア006SG190が設けられている。図13(A)に示す演出制御用データ保持エリア006SG190は、演出制御フラグ設定部006SG191と、演出制御タイマ設定部006SG192と、演出制御カウンタ設定部006SG193と、演出制御バッファ設定部006SG194とを備えている。

【0310】

演出制御フラグ設定部006SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部006SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

40

【0311】

演出制御タイマ設定部006SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部006SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0312】

演出制御カウンタ設定部006SG193には、各種演出動作の進行を制御するために

50

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 0 0 6 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ト値を示すデータが記憶される。

#### 【 0 3 1 3 】

演出制御バッファ設定部 0 0 6 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 0 0 6 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値を示すデータが記憶される。

#### 【 0 3 1 4 】

本実施の形態では、図 1 3 ( B ) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 0 0 6 S G 1 9 4 の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A 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 0 0 6 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「 4 」）に対応した格納領域（バッファ番号「 2 - 1 」～「 2 - 4 」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「 2 - 0 」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

#### 【 0 3 1 5 】

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行わ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。

#### 【 0 3 1 6 】

更に、本実施の形態における始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A には、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、後述する連続割れ演出の対象であるか否かを特定可能な連続割れ演出フラグと、を第 1 特図保留記憶及び第 2 特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

#### 【 0 3 1 7 】

尚、保留表示フラグには、後述する保留表示演出決定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「 0 」が格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（ ）や星（ ））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「 1 」（四角形（ ））または「 2 」（星（ ））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「 0 」であれば白抜き丸形（ ）、保留表示フラグの値が「 1 」であれば四角形（ ）、保留表示フラグの値が「 2 」であれば星（ ））が表示されるようになっている。ま

10

20

30

40

50

た、連続割れ演出フラグの値は、後述する連続割れ演出設定処理（図 2 6 参照）においてセットされるようになっている。

#### 【 0 3 1 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 0 0 6 S G 1 9 4 A の第 1 特図保留記憶に対応する空きエン트리における先頭（バッファ番号の最も若いエン트리）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 0 0 6 S G 1 9 4 A の第 2 特図保留記憶に対応する空きエン트리における先頭（バッファ番号の最も若いエン트리）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第 1 特図保留記憶または第 2 特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「 0 」～「 4 」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。

10

#### 【 0 3 1 9 】

図 1 3 （ B ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A 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とともに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエン트리（バッファ番号「 1 - 0 」または「 2 - 0 」のエン트리）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트리（バッファ番号「 1 - 1 」または「 2 - 1 」に対応したエン트리）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 1 3 （ B ）に示す格納状態において第 1 特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「 0 」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「 0 」に格納されている各コマンドがバッファ番号「 0 」にシフトされるとともに、バッファ番号「 2 」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「 0 」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「 3 」、「 4 」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「 2 」、「 3 」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「 0 」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エン트리）となる。

20

#### 【 0 3 2 0 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

30

#### 【 0 3 2 1 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 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 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 1 4 は、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 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。

#### 【 0 3 2 2 】

図 1 4 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1 ）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2 ）。初期設定には、スタックポイントの設定、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、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

40

#### 【 0 3 2 3 】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3 ）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ 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 1 7 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が

50

入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

#### 【 0 3 2 4 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3 ; Y e s ）、復旧処理（ステップ S 4 ）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8 ）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

10

#### 【 0 3 2 5 】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 ; N o ）、初期化処理（ステップ S 6 ）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8 ）を実行する。ステップ S 6 の初期化処理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

#### 【 0 3 2 6 】

乱数回路設定処理（ステップ S 8 ）の実行後、C P U 1 0 3 は、所定時間（例えば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9 ）、割込みを許可する（ステップ S 1 0 ）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s ）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

20

#### 【 0 3 2 7 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 1 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 1 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウンタスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1 ）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2 ）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3 ）。

30

#### 【 0 3 2 8 】

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

40

#### 【 0 3 2 9 】

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

#### 【 0 3 3 0 】

50

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 103は、コマンド制御処理を実行する(ステップS27)。CPU 103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。

#### 【0331】

(特別図柄プロセス処理)

図16は、特別図柄プロセス処理として、図15に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。

#### 【0332】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当たり種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図15に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

#### 【0333】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103は、RAM 102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S117の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理(ステップS110～S117)では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

#### 【0334】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定(事前決定)する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄(大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか)が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本実施の形態では、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている(特図2優先消化ともいう)。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい(入賞順消化ともいう)。

#### 【0335】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101に格納されている各種のテーブル(乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル)が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM 121に格納されている。

#### 【0336】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 3 3 7 】

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

【 0 3 3 8 】

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

【 0 3 3 9 】

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

【 0 3 4 0 】

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

【 0 3 4 1 】

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

【 0 3 4 2 】

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

10

20

30

40

50



グの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。

【 0 3 4 3 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 3 4 4 】

( 始動入賞判定処理 )

図 1 7 は、図 1 6 に示す始動入賞判定処理 ( S 1 0 1 ) を示すフローチャートである。始動入賞判定処理において CPU 1 0 3 は、先ず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する ( 0 0 6 S G S 1 0 1 )。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば ( 0 0 6 S G S 1 0 1 ; Y )、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 ( 例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する ( 0 0 6 S G S 1 0 2 )。CPU 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 6 S G 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。0 0 6 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( 0 0 6 S G S 1 0 2 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 6 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 0 」に設定する ( 0 0 6 S G S 1 0 3 )。

【 0 3 4 5 】

0 0 6 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや ( 0 0 6 S G S 1 0 1 ; N )、0 0 6 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには ( 0 0 6 S G S 1 0 2 ; Y )、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する ( 0 0 6 S G S 1 0 4 )。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば ( 0 0 6 S G S 1 0 4 ; Y )、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値 ( 例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する ( 0 0 6 S G S 1 0 5 )。CPU 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 6 S G 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。0 0 6 S G S 1 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( 0 0 6 S G S 1 0 5 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 6 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 2 」に設定する ( 0 0 6 S G S 1 0 6 )。

【 0 3 4 6 】

0 0 6 S G S 1 0 3 , 0 0 6 S G S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する ( 0 0 6 S G S 1 0 7 )。例えば、始動口バッファ値が「 0 」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「 2 」であるときには第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 ( 進入 ) して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウント値は、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 ( 0 0 6 S G S 1 0 8 )。例えば、遊技制御カウンタ設定部 0 0 6 S G 1 5 4 に設けられた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。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 4 7 】

0 0 6 S G S 1 0 8 の処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 0 0 6 S G 1 5 4 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 M R 1 や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 を示す数値データを抽出する ( 0 0 6 S G S 1 0 9 )。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される ( 0 0 6 S G S 1 1 0 )。

## 【 0 3 4 8 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2 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 M R 3 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。C P U 1 0 3 は、0 0 6 S G S 1 0 9 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。

## 【 0 3 4 9 】

0 0 6 S G S 1 1 0 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 ( 0 0 6 S G S 1 1 1 )。例えば、始動口バッファ値が「 0 」であるときには R O M 1 0 1 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 1 2 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 R O M 1 0 1 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 1 2 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 1 5 に示す S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

## 【 0 3 5 0 】

C P U 1 0 3 は、0 0 6 S G S 1 1 1 の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後 ( ステップ 0 0 6 S G S 1 1 2 )、例えば R O M 1 0 1 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 1 2 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 ( 0 0 6 S G S 1 1 3 )。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 1 5 に示す S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

## 【 0 3 5 1 】

0 0 6 S G S 1 1 3 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「 0 」であるか否かを判定する ( 0 0 6 S G S 1 1 4 )。このとき、始動口バッファ値が「 0 」であれば ( 0 0 6 S G S 1 1 4 で Y ) 始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから ( 0 0 6 S G S 1 1 5 )、2 3 9 0 S G S 1 0 4 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 ( 0 0 6 S G S 1 1 4 で N )、始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから ( 0 0 6 S G S 1 1 6 )、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 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B 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。

## 【 0 3 5 2 】

( 入賞時乱数値判定処理 )

図 1 8 ( A ) は、入賞時乱数値判定処理として、図 1 7 のステップ 0 0 6 S G S 1 1 2

にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部 006SG において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」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において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ006SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当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。

10

#### 【0353】

図18(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部006SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップ006SGS121）。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態（低確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態（低確定ベース状態）であることを特定すればよい。

20

#### 【0354】

ステップ006SGS121の処理に続いて、図8に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする（ステップ006SGS122）。その後、図17のステップ006SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ006SGS123）。大当たり判定範囲には、ステップ006SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当たり」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。

30

#### 【0355】

ステップ006SGS123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006SGS123；N）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ006SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態と確変状態とのどちらかであるか否かを判定する（ステップ006SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ006SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ006SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ006SGS131）。

40

#### 【0356】

尚、本実施の形態では、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動

50

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

10

**【0357】**

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

**【0358】**

また、ステップ006SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には(ステップ006SGS123; Y)、図18(A)に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する(ステップ006SGS132)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

20

**【0359】**

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ006SGS133)、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして(ステップ006SGS135)、ステップ006SGS138に進む。尚、ステップ006SGS135の処理では、遊技状態が通常状態(低確低ベース状態)であれば大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態(低確高ベース状態や高確高ベース状態)であれば大当たり用変動パターン判定テーブルBをセットすればよい。

30

**【0360】**

ステップ006SGS138の処理では、各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(ステップ006SGS138)。本実施の形態では、図18(B)に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様(例えばノーマルリーチ)となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

40

**【0361】**

その後、ステップ006SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップ00

50

6 S G S 1 3 2 )、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【 0 3 6 2 】

( 特別図柄通常処理 )

図 1 9 は、特別図柄通常処理として、図 1 6 の S 1 1 0 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 9 に示す特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する ( ステップ 0 0 6 S G S 1 4 1 )。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ 0 0 6 S G S 1 4 1 の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第 2 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

10

【 0 3 6 3 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 4 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには ( ステップ 0 0 6 S G S 1 4 1 ; N )、第 2 特図保留記憶部にて保留番号「 0 」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値 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 をそれぞれ読み出す ( ステップ 0 0 6 S G S 1 4 2 )。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【 0 3 6 4 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 4 2 の処理に続いて、第 2 特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を 1 減算して更新することなどにより、第 2 特図保留記憶数と合計保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 2 特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第 2 特図保留記憶部にて保留番号「 0 」より下位のエントリ ( 例えば保留番号「 2 」 ~ 「 4 」に対応するエントリ ) に記憶された乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする ( ステップ 0 0 6 S G S 1 4 3 )。

20

【 0 3 6 5 】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「 2 」に更新した後 ( ステップ 0 0 6 S G S 1 4 4 )、ステップ 0 0 6 S G S 1 4 9 に移行する。

【 0 3 6 6 】

一方、ステップ 0 0 6 S G S 1 4 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるときには ( ステップ 0 0 6 S G S 1 4 1 ; Y )、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する ( ステップ 0 0 6 S G S 1 4 5 )。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ 0 0 6 S G S 1 4 5 の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第 1 保留記憶数カウンタが記憶する第 1 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ 0 0 6 S G S 1 4 5 の処理は、ステップ 0 0 6 S G S 1 4 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であると判定されたときに実行されて、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

30

【 0 3 6 7 】

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

40

【 0 3 6 8 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 4 5 にて第 1 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには ( ステップ 0 0 6 S G S 1 4 5 ; N )、第 1 特図保留記憶部にて保留番号「 0 」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値 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 を示す数値データをそれぞれ読み出

50

す（ステップ006SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0369】

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

【0370】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「0」に更新した後（ステップ006SGS148）、ステップ006SGS149に移行する。

【0371】

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

【0372】

このように、ステップ006SGS149で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ006SGS150の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定（決定）される。

【0373】

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

【0374】

ステップ006SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設け

10

20

30

40

50

られた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ006SGS155）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、確変大当りAに対応する「確変A」であれば「0」とし、確変大当りBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当りCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。尚、ステップ006SGS155の処理後はステップ006SGS156に進む。

#### 【0375】

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

10

#### 【0376】

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

20

#### 【0377】

ステップ006SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である「1」に更新してから（ステップ006SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

#### 【0378】

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

30

#### 【0379】

（変動パターン設定処理）

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

40

50

ルDを選択する。また、可変表示結果が大当たりであるとき、遊技状態が通常状態であれば大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択する。

【0380】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ006SGS162）。

【0381】

ステップ006SGS162にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ006SGS163）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0382】

ステップ006SGS163の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ006SGS164）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部006SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部006SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。

【0383】

ステップ006SGS164の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ006SGS165）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ006SGS166）、変動パターン設定処理を終了する。

【0384】

ステップ006SGS166でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図15に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通

10

20

30

40

50



知コマンドまたは第2 保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

#### 【0385】

( 特別図柄停止処理 )

図21は、特別図柄停止処理として、図16のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS113の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う(ステップ006SGS180)。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う(ステップ006SGS181)。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する(ステップ006SGS182)。

10

#### 【0386】

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

20

#### 【0387】

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

#### 【0388】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間(大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップ006SGS187)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、非確変大当りや確変大当りAの場合には10回、確変大当りBの場合には5回、確変大当りCの場合には2回)をセットする(ステップ006SGS188)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(ステップS114)に対応した値である“4”に更新する(ステップ006SGS189)。

30

#### 【0389】

一方、大当りフラグがオフである場合には(ステップ006SGS182; N)、ステップ006SGS191において時短フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ006SGS191)。時短フラグがオフである場合(ステップ006SGS191; N)は、ステップ006SGS196に進み、時短フラグがオンである場合(ステップ006SGS191; Y)は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合(ステップ006SGS192; Y)には、ステップ006SGS196に進む。

40

#### 【0390】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合(ステップ006SGS192; N)、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する(ステップ006SGS193)。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し(ステップ006SGS194)、「0」でない場合(ステップ006SGS194; N)にはステップ006SGS196に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合(ステップ006SGS194; Y)には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後(ステップ006SGS195)、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態(具体的には低確低ベース)に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後(ステップ006SGS195)

50

、ステップ 006SGS196 に進む。

【0391】

ステップ 006SGS196 では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ 006SGS197）。

【0392】

（大当り終了処理）

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

【0393】

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

【0394】

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

【0395】

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

【0396】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ 006SGS205；N）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ 006SGS207、ステップ 006SGS208）。また、時短回数カウンタに「0」をセットし（ステップ 006SGS209）、ステップ 006SGS213 に進む。

【0397】

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

【0398】

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

【0399】

（演出制御基板 12 の主要な動作）

次に、演出制御基板 12 における主要な動作を説明する。演出制御基板 12 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU120 が起動して、図 23 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 23 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU120 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ス

10

20

30

40

50

テップ S 7 1 )、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C ( カウンタ / タイマ回路 ) のレジスタ設定等を行う。

【 0 4 0 0 】

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 S 7 3 )。タイマ割込みフラグは、例えば C T C 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 S 7 3 ; N o )、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 0 4 0 1 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 ( D I 命令 ) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 4 0 2 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には ( ステップ S 7 3 ; Y e s )、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに ( ステップ S 7 4 )、コマンド解析処理を実行する ( ステップ S 7 5 )。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

【 0 4 0 3 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する ( ステップ S 7 6 )。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【 0 4 0 4 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され ( ステップ S 7 7 )、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理 ( ステップ S 7 7 ) の後は、パチンコ遊技機 1 においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理 ( ステップ S 7 8 ) と、画像表示装置 5 において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理 ( ステップ S 7 9 ) と、が実行される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 4 0 5 】

10

20

30

40

50

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

【 0 4 0 6 】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置 5 にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者の押しボタン 3 1 B の操作等に応じて、スピーカ 8 L、8 R から出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ 9 の光量（輝度）を調整する処理を含んでいる。

【 0 4 0 7 】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置 5 の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【 0 4 0 8 】

（演出制御プロセス処理）

図 2 4 は、演出制御プロセス処理として、図 2 3 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 4 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、特図保留記憶表示エリア 5 U に表示される保留表示やアクティブ表示エリア 5 F にて表示されるアクティブ表示の表示態様を決定する保留表示演出決定処理を実行する（ステップ S 1 6 0）。また、特図保留記憶表示エリア 5 U における保留表示の表示態様やアクティブ表示エリア 5 F におけるアクティブ表示の表示態様を更新する保留表示更新処理（ステップ S 1 6 1）を実行する。尚、保留表示更新処理は、保留表示演出決定処理において新たに表示態様が決定された保留表示やアクティブ表示の表示を新たに開始するための処理でもある。保留表示更新処理の実行後は、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 4 0 9 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 4 1 0 】

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

【 0 4 1 1 】

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 CPU 1 2 0 は、表

10

20

30

40

50

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 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 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。

10

#### 【 0 4 1 2 】

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 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

#### 【 0 4 1 3 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 5 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

#### 【 0 4 1 4 】

30

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、エンディング演出処理を終了する。

#### 【 0 4 1 5 】

（保留表示演出決定処理）

図 2 5 は、図 2 4 に示す保留表示演出における保留表示やアクティブ表示の表示態様の決定割合である。保留表示演出決定処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、先ず、図 1 3 ( B ) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G S 1 9 4 A を参照し、保留表示フラグがセットされていないエントリの有無を特定する。保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、該エントリにおける図柄指定コマンドから可変表示結果を、該エントリにおける変動カテゴリコマンドから変動カテゴリをそれぞれ特定し、これら特定した可変表示結果と変動カテゴリとにもとづいて保留表示演出の実行の有無及び演出パターン、すなわち、保留表示やアクティブ表示の表示態様を決定する。

40

#### 【 0 4 1 6 】

例えば、図 2 5 に示すように、可変表示結果が大当りの場合は、5 % の割合で保留表示演出の非実行を決定し、25 % の割合で保留表示演出の演出パターン での実行を決定し、70 % の割合で保留表示演出の演出パターン での実行を決定する。また、可変表示結

50

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

**【0417】**

10

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

**【0418】**

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

20

**【0419】**

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

30

**【0420】**

（可変表示開始設定処理）

図26は、図24に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ006SGS271）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ006SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ006SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

40

**【0421】**

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

50

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

【0422】

また、ステップ006SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ006SGS271；N）、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ006SGS273）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ006SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ006SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 0」～「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ006SGS274）。尚、バッファ番号「2 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0423】

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

【0424】

ステップ006SGS272またはステップ006SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ006SGS275）。

【0425】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ006SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0426】

尚、本特徴部006SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドや確変大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として3図柄が揃わない組み合わせや、「767」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

【0427】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

#### 【0428】

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

10

#### 【0429】

そして、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ006SGS282）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ006SGS283）。

#### 【0430】

20

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

#### 【0431】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ006SGS284）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

#### 【0432】

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

40

#### 【0433】

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

50



プ 0 0 6 S G S 2 8 7 )。

【 0 4 3 4 】

( 連続割れ演出設定処理 )

図 2 7 ( A ) は、図 2 6 に示された可変表示開始設定処理における連続割れ演出設定処理 ( ステップ 0 0 6 S G S 2 7 7 ) を示すフローチャートである。連続割れ演出設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する ( ステップ 0 0 6 S G S 3 1 1 )。遊技状態が通常状態である場合 ( ステップ 0 0 6 S G S 3 1 1 ; Y ) は、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A を参照し、連続割れ演出フラグの値 ( 「 0 」 または 「 1 」 ) がセットされていないエントリの有無を特定し ( ステップ 0 0 6 S G S 3 1 2 )、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有るか否かを判定する ( ステップ 0 0 6 S G S 3 1 3 )。

10

【 0 4 3 5 】

連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが無い場合 ( ステップ 0 0 6 S G S 3 1 3 ; N ) はステップ 0 0 6 S G S 3 1 8 に進み、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有る場合 ( ステップ 0 0 6 S G S 3 1 3 ; Y ) は、当該エントリに記憶されている図柄指定コマンド及び変動カテゴリコマンドに基づいて連続割れ演出の実行の有無を決定する ( ステップ 0 0 6 S G S 3 1 4 )。尚、本実施の形態における通常状態で連続割れ演出は、未だ実行されていない可変表示を対象として複数回の可変表示に亘って実行することによって該対象となる可変表示の可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出である ( 図 3 0 参照 )。

20

【 0 4 3 6 】

遊技状態が通常状態であるときに、ステップ 0 0 6 S G S 3 1 4 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 2 7 ( B ) に示すように、可変表示結果が大当たりである場合、20% の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、80% の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、80% の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、20% の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがその他 ( ノーマルリーチ ) である場合、60% の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、40% の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、50% の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、50% の割合で連続割れ演出の実行を決定する。

30

【 0 4 3 7 】

また、遊技状態が時短状態 / 確変状態であるときに、ステップ 0 0 6 S G S 3 1 4 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示結果が大当たりである場合、30% の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、70% の割合で連続割れ演出の実行を決定する。可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、70% の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、30% の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがノーマルリーチである場合、50% の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、50% の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、40% の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、60% の割合で連続割れ演出の実行を決定する。このように、本実施の形態において、通常状態と時短状態 / 確変状態とで、連続割れ演出が実行されたときに大当たり遊技状態に制御される割合、すなわち大当たり期待度が異なっている。

40

【 0 4 3 8 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 0 6 S G S 3 1 4 の処理において連続割れ演出の実行を決定したか否かを判定する ( ステップ 0 0 6 S G S 3 1 5 )。連続割れ演出の実行を決定した場合 ( ステップ 0 0 6 S G S 3 1 5 ; Y )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該エントリの連続割れ演出フラグの値として「 1 」をセットしてステップ 0 0 6 S G S 3 1 8 に進み、連続割れ演出の非実行を決定した場合 ( ステップ 0 0 6 S G S 3 1 5 ; N )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該エントリの連続割れ演出フラグの値として「

50

0」をセットしてステップ006SGS318に進む。

【0439】

次いで、ステップ006SGS318において演出制御用CPU120は、連続割れ演出フラグの値として「1」がセットされているエントリが有るか否か、つまり、連続割れ演出の実行が決定されているか否かを判定する（ステップ006SGS318）。連続割れ演出フラグの値として「1」がセットされているエントリが無い場合（ステップ006SGS318；N）は連続割れ演出設定処理を終了し、連続割れ演出フラグの値として「1」がセットされているエントリが有る場合（ステップ006SGS318；Y）は、更に連続割れ演出フラグの値として「1」がセットされているエントリは当該可変表示に応じたエントリであるか否か、つまり、始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aのバッファ番号「1-0」または「2-0」の格納領域に格納されているエントリであるか否かを判定する（ステップ006SGS319）。

10

【0440】

連続割れ演出フラグの値として「1」がセットされているエントリが当該可変表示に応じたエントリではない場合（ステップ006SGS319；N）は、当該可変表示が連続割れ演出の対象可変表示ではないことに応じた第1連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出設定処理を終了し（ステップ006SGS320）、連続割れ演出フラグの値として「1」がセットされているエントリが当該可変表示に応じたエントリである場合（ステップ006SGS319；Y）は、更に、当該可変表示が非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンによる可変表示であるか否かを判定する（ステップ006SGS321）。当該可変表示が非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ006SGS321；Y）は連続割れ演出設定処理を終了し、当該可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ006SGS321；N）は、当該可変表示が連続割れ演出の対象可変表示であることに応じた第2連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出設定処理を終了する（ステップ006SGS322）。

20

【0441】

つまり、本実施の形態において遊技状態が通常状態であるときに連続割れ演出の実行を決定した場合は、該連続割れ演出の対象である可変表示以前の可変表示においては第1連続割れ演出を実行する。そして、該連続割れ演出の対象である可変表示において、該可変表示が非リーチやノーマルリーチの変動パターンでの可変表示であれば第2連続割れ演出が実行されない一方で、該可変表示がスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であれば第2連続割れ演出が実行されるようになっている。

30

【0442】

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

40

【0443】

つまり、本実施例の時短状態や確変状態における連続割れ演出は、1の可変表示の中に

50

において複数回実行可能な演出であって、該実行回数に応じてリーチとなることを示唆する演出となっている。

#### 【 0 4 4 4 】

( セリフ予告演出設定処理 )

図 2 8 ( A ) は、図 2 6 に示された可変表示開始設定処理におけるセリフ予告演出設定処理 ( ステップ 0 0 6 S G S 2 7 8 ) 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 C P U 1 2 0 は、まず、当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチであるか否かを判定する ( ステップ 0 0 6 S G S 3 3 1 )。当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチである場合 ( ステップ 0 0 6 S G S 3 3 1 ; Y ) はセリフ予告演出設定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが短縮無しの非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチのいずれかである場合 ( ステップ 0 0 6 S G S 3 3 1 ; N ) は、変動パターン及び可変表示結果に応じてセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンを決定する ( ステップ 0 0 6 S G S 3 3 2 )。

#### 【 0 4 4 5 】

例えば、図 2 8 ( B ) に示すように、変動パターンが非リーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を 7 0 % の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターン A での実行を 3 0 % の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を 6 0 % の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターン A での実行を 3 5 % の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターン B での実行を 5 % の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を 4 0 % の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターン A での実行を 1 0 % の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターン B での実行を 2 0 % の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターン C での実行を 3 0 % の割合で決定する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、セリフ予告演出の非実行を 1 0 % の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターン A での実行を 5 % の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターン B での実行を 1 0 % の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターン C での実行を 7 5 % の割合で決定する。

#### 【 0 4 4 6 】

図 2 8 ( C ) に示すように、演出パターン A は、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置 5 の表示領域に生成された領域において「チャンス! ?」のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターン B は、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置 5 の表示領域に生成された領域において「チ熱い!」のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターン C は、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置 5 の表示領域に生成された領域において「激アツ!」のセリフを表示する演出パターンである。

#### 【 0 4 4 7 】

尚、本実施の形態については、図 2 8 ( B ) に示すように、可変表示中においてセリフ予告演出が実行される場合はセリフ予告演出が実行されない ( 非実行 ) 場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されている。更に、セリフ予告演出が実行されるときについては、セリフ予告演出が演出パターン C にて実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されており、セリフ予告演出が演出パターン A にて実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている ( セリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンに応じた大当り期待度 : 演出パターン C > 演出パターン B > 演出パターン A > 非実行 )。

#### 【 0 4 4 8 】

( 背景変化演出設定処理 )

次に、図 2 6 に示す背景変化演出設定処理 ( ステップ 0 0 6 S G S 2 7 9 ) について説明する。背景変化演出設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、当該可変表示の変動パターンが P A 1 - 1、P A 1 - 6、P A 1 - 7、P A 2 - 1、P A 2 - 2、P A 2 - 3、P A 2 - 4、P A 2 - 7、P B 1 - 1、P B 1 - 2、P B 1 - 3、P B 1 - 4、

P B 1 - 7 のいずれであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンが P A 1 - 1、P A 1 - 6、P A 1 - 7、P A 2 - 1、P A 2 - 2、P A 2 - 3、P A 2 - 4、P A 2 - 7、P B 1 - 1、P B 1 - 2、P B 1 - 3、P B 1 - 4、P B 1 - 7 のいずれである場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A を参照する。

【 0 4 4 9 】

遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A に大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当りとなる保留記憶が無い場合は、図 2 9 ( A ) に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を 6 0 % の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンが P A 1 - 1、P A 2 - 1、P A 2 - 3、P B 1 - 1、P B 1 - 3 のいずれかであれば背景変化演出 A の失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 2、P A 2 - 4、P B 1 - 2、P B 1 - 4 のいずれかであれば背景変化演出 B の失敗パターンでの実行）を 3 0 % の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンが P A 1 - 1、P A 2 - 1、P A 2 - 3、P B 1 - 1、P B 1 - 3 のいずれかであれば背景変化演出 A の成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 2、P A 2 - 4、P B 1 - 2、P B 1 - 4 のいずれかであれば背景変化演出 B の成功パターンでの実行）を 1 0 % の割合で決定する。また、遊技状態が時短状態 / 確変状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A に大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当りとなる保留記憶が無い場合は、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を 5 0 % の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンが P B 1 - 7、P A 1 - 5、P A 1 - 6、P A 2 - 7 のいずれかであれば背景変化演出 A の失敗パターンでの実行）を 4 5 % の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンが P B 1 - 7、P A 1 - 5、P A 1 - 6、P A 2 - 7 のいずれかであれば背景変化演出 A の成功パターンでの実行）を 5 % の割合で決定する。

【 0 4 5 0 】

また、遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A に大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されている、つまり、大当りとなる保留記憶が有る場合は、図 2 9 ( A ) に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を 3 0 % の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンが P A 1 - 1、P A 2 - 1、P A 2 - 3、P B 1 - 1、P B 1 - 3 のいずれかであれば背景変化演出 A の失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 2、P A 2 - 4、P B 1 - 2、P B 1 - 4 のいずれかであれば背景変化演出 B の失敗パターンでの実行）を 0 % の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンが P A 1 - 1、P A 2 - 1、P A 2 - 3、P B 1 - 1、P B 1 - 3 のいずれかであれば背景変化演出 A の成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 2、P A 2 - 4、P B 1 - 2、P B 1 - 4 のいずれかであれば背景変化演出 B の成功パターンでの実行）を 7 0 % の割合で決定する。また、遊技状態が時短状態 / 確変状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A に大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されている、つまり、大当りとなる保留記憶が有る場合は、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を 2 0 % の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンが P B 1 - 7、P A 1 - 5、P A 1 - 6、P A 2 - 7 のいずれかであれば背景変化演出 A の失敗パターンでの実行）を 0 % の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンが P B 1 - 7、P A 1 - 5、P A 1 - 6、P A 2 - 7 のいずれかであれば背景変化演出 A の成功パターンでの実行）8 0 % の割合で決定する。このように、本実施の形態において、通常状態と時短状態 / 確変状態とで、背景

10

20

30

40

50

変化演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【 0 4 5 1 】

尚、背景変化演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該背景変化演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理において背景変化演出を実行すればよい。また、背景画像の変化を決定した場合は、背景変化演出の成功パターンでの実行を決定した場合は、背景画像の変化設定を行う。尚、背景画像の変化は、図 2 3 に示す背景表示更新処理（ステップ S 7 9）にて実行すればよい。

【 0 4 5 2 】

（リーチ示唆演出設定処理）

次に、図 2 6 に示すリーチ示唆演出設定処理（ステップ 0 0 6 S G S 2 8 0）について説明する。リーチ示唆演出設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 1、P A 2 - 3、P B 1 - 1、P B 1 - 3 のいずれかである否かを判定する。当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 1、P A 2 - 3、P B 1 - 1、P B 1 - 3 のいずれかである場合は、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ示唆演出の実行の有無及びリーチ示唆演出の演出パターンを決定する。

【 0 4 5 3 】

例えば、図 2 9（B）に示すように、当該可変表示の変動パターンが非リーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を 8 0 % の割合で決定し、リーチ示唆演出の失敗パターンでの実行を 2 0 % の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがリーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を 3 0 % の割合で決定し、リーチ示唆演出の成功パターンでの実行を 7 0 % の割合で決定する。つまり、本実施の形態において、リーチ示唆演出が実行される場合は、リーチ示唆演出が実行されない場合よりも高い割合でリーチ（ノーマルリーチまたはスーパーリーチのリーチ演出）が実行される用に設定されている。さらには、リーチ示唆演出が実行される場合については、該リーチ示唆演出が失敗パターンにて実行されることによってリーチとならないことが遊技者に報知される一方で、該リーチ示唆演出が成功パターンにて実行されることによってリーチとなることが遊技者に報知されるようになっている。

【 0 4 5 4 】

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

【 0 4 5 5 】

（カットイン演出設定処理）

次に、図 2 6 に示すカットイン演出設定処理（ステップ 0 0 6 S G S 2 8 1）について説明する。カットイン演出設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 3、P A 2 - 4、P B 1 - 3、P B 1 - 4、P A 2 - 7、P B 1 - 7 のいずれかであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 3、P A 2 - 4、P B 1 - 3、P B 1 - 4、P A 2 - 7、P B 1 - 7 のいずれかである場合は、当該可変表示の可変表示結果に応じてカットイン演出の実行の有無及びカットイン演出の演出パターンを決定する。

【 0 4 5 6 】

例えば、遊技状態が通常状態であるときは、図 2 9（C）に示すように、可変表示結果がはずれの場合、カットイン演出の非実行を 6 5 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン X での実行を 3 0 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン Y での実行を 5 % の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りの場合、カットイン演出の非実行を 1 0 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン X での実行を 2 0 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン Y での実行を 7 0 % の割合で決定する。

【 0 4 5 7 】

つまり、本実施の形態では、カットイン演出が実行される場合はカットイン演出が実行

10

20

30

40

50

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

10

#### 【0458】

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

20

#### 【0459】

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

#### 【0460】

尚、本実施の形態では、カットイン演出を、割れ演出を伴う演出とする形態を例示しているが（図31、図55参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、カットイン演出の演出パターンとして、割れ演出を伴う演出パターンと割れ演出を伴わない演出パターンとを設けてもよい。例えば、大当り期待度の高い演出パターンYを割れ演出を伴う演出パターンとし、大当り期待度の低い演出パターンXを割れ演出を伴わない演出パターンとしてもよい。更に、このように演出パターンXを割れ演出を伴わない演出パターンとする場合は、カットイン演出の演出パターンを演出パターンXに決定したとき、画像表示装置5に表示する帯状の画像の表示態様を可変表示結果に応じた複数の態様から決定（例えば、画像の表示色を可変表示結果が大当りの場合とはずれの場合とで、青、緑、赤から異なる割合で決定）してもよい。このようにすることで、カットイン演出として割れ演出が伴うか否かに対して遊技者を注目させることが可能となるとともに、カットイン演出として割れ演出が伴わない場合は、更に表示される画像の表示態様に遊技者を注目させることが可能となる。

30

#### 【0461】

（演出説明）

40

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

#### 【0462】

具体的には、図30及び図31に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出を実行可能となっている。一方で、図32に示すように、遊技状態が時

50

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

#### 【0463】

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

#### 【0464】

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

#### 【0465】

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

#### 【0466】

背景変化演出Aは、画像表示装置5の表示領域に透過率が100%未満のガラス板画像006SG301が表示されるとともに該ガラス板画像006SG301に替えて表示さ

れるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行されることによって背景画像を変化させることがある演出である。尚、背景変化演出 A は、キャラクタの作用によってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが発生し、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れることによって背景画像が変化する成功パターンにて実行される場合と、キャラクタが登場せずガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示されない（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れない）ことから背景画像が変化しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。

【 0 4 6 7 】

背景変化演出 B は、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行されることによって背景画像を変化させることがある演出である。尚、背景変化演出 B は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 2 段階に亘ってヒビが発生し、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れることによって背景画像が変化する成功パターンにて実行される場合と、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 1 段階目のヒビが発生するものの 2 段階目のヒビが発生せずガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れない、或いは、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 1 段階目と 2 段階目のヒビが発生するもののガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れないことから背景画像が変化しない失敗パターン（失敗パターン 1 と失敗パターン 2 ）にて実行される場合と、がある。

【 0 4 6 8 】

擬似連演出は、可変表示の実行中において飾り図柄が特定の組み合わせで仮停止した際に、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行されることによって飾り図柄の再可変表示が開始される演出であって、可動体 3 2 が動作することによってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが発生し、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れる演出である。また、本実施の形態では、1 の可変表示中において最大で 2 回まで擬似連演出が実行されるようになっており、1 回目の擬似連演出として割れたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の破片の色と 2 回目の擬似連演出として割れたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の破片の色とが異なっている。更に、本実施の形態では、図 1 0 及び図 1 1 に示すように、可変表示中に実行される擬似連演出の回数が多いほど当該可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり遊技状態に制御される割合）が高くなるように設定されている。つまり、本実施の形態における擬似連演出では、該擬似連演出の一部として実行される割れ演出におけるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の破片の色によって大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）を遊技者に対して示唆することが可能となっている。

【 0 4 6 9 】

リーチ示唆演出は、可変表示中においてリーチの成立を示唆する演出であって、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行されることによってリーチが成立することがある演出である。尚、リーチ示唆演出は、キャラクタの作用によってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが発生し、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れることによってリーチが成立する成功パターンにて実行される場合と、キャラクタが作用してヒビが発生したにもかかわらずガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示されない（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れない）ことでリーチも成立しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。

【 0 4 7 0 】

弱発展演出は、ノーマルリーチのリーチ演出後において、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板



画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行されることによって、遊技状態が通常状態であれば遊技者に対してスーパーリーチ のリーチ演出への移行を報知する演出であって、遊技状態が時短状態や確変状態であれば遊技者に対してスーパーリーチ のリーチ演出への移行を報知する演出である。また、弱発展演出は、キャラクタの作用によってヒビが発生することなくガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れる演出でもある。

【 0 4 7 1 】

強発展演出 A は、遊技状態が通常状態である場合は、スーパーリーチ のリーチ演出後において、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が可動体 3 2 の動作に応じて割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチ のリーチ演出への移行を報知する演出であり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は、ノーマルリーチのリーチ演出後において、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が可動体 3 2 の動作に応じて割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチ のリーチ演出への移行を報知する演出である。

【 0 4 7 2 】

強発展演出 B は、キャラクタが作用することなくヒビが発生し、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れる演出でもある。スーパーリーチ のリーチ演出中において、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチ のリーチ演出への移行を報知する演出であり、可動体 3 2 の動作やキャラクタの作用に依らずヒビが発生することなくガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れる演出である。

【 0 4 7 3 】

カットイン演出は、操作促進演出として画像表示装置 5 の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B を操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずヒビが発生することなくガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れる演出である。また、カットイン演出は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れたときから演出パターンに応じて異なるカットイン画像が表示され、表示されたカットイン画像に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる（表示されるカットイン画像によって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を示唆する）演出である。

【 0 4 7 4 】

結果報知演出は、操作促進演出として画像表示装置 5 の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B を操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行されることによって大当り遊技状態に制御されることを報知することがある演出である。尚、結果報知演出は、可動体の動作によってヒビが発生した後にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れることによって大当り遊技状態に制御されることを報知する成功パターンにて実行され

10

20

30

40

50

る場合と、可動体が動作せずにガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが発生せず、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示されない（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れない）ことにより大当り遊技状態に制御されない、すなわち可変表示結果がはずれであることを報知する失敗パターンにて実行される場合と、がある。尚、本実施の形態の結果報知演出は、遊技状態が時短状態または確変状態である場合において、例外的に非リーチ大当りまたは非リーチはずれの変動パターンである P A 1 - 6、P B 1 - 5 の可変表示にて実行される場合がある（図 3 6 参照）。

#### 【 0 4 7 5 】

（各変動パターンにおける演出タイミング）

次に、本実施の形態における各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間について説明する。まず、遊技状態が通常状態である場合の可変表示について説明すると、図 3 3（A）に示すように、短縮なし非リーチはずれの変動パターンである P A 1 - 1 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第 1 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、リーチ示唆演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。

10

#### 【 0 4 7 6 】

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

#### 【 0 4 7 7 】

20

図 3 3（C）に示すように、ノーマルリーチ大当りやノーマルリーチはずれの変動パターンである P A 2 - 1、P B 1 - 1 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始から暫くしてからセリフ予告演出、背景変化演出 A、リーチ示唆演出、ノーマルリーチのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。

#### 【 0 4 7 8 】

図 3 3（D）に示すように、スーパーリーチ 大当りやスーパーリーチ はずれの変動パターンである P A 2 - 2、P B 1 - 2 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第 2 連続割れ演出、背景変化演出 B、1 回目の擬似連演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチ のリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチ のリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチ のリーチ演出と重複して結果報知演出が実行されるようになっている。

30

#### 【 0 4 7 9 】

図 3 4（A）に示すように、スーパーリーチ 大当りやスーパーリーチ はずれの変動パターンである P A 2 - 3、P B 1 - 3 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、リーチ示唆演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチ のリーチ演出、強発展演出 A、スーパーリーチ のリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチ のリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチ のリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

40

#### 【 0 4 8 0 】

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

#### 【 0 4 8 1 】

図 3 4（B）に示すように、スーパーリーチ 大当りやスーパーリーチ はずれの変動

50

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

【 0 4 8 2 】

尚、本実施の形態では、図 3 3 ~ 図 3 5 に示すように、背景変化演出 B が実行される可変表示とセリフ予告演出が実行される可変表示とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出 B とセリフ予告演出とは同一の可変表示中において実行可能な演出としてもよい。更に、このように、背景変化演出 B とセリフ予告演出とを同一の可変表示中において実行可能な演出とする場合については、背景変化演出 B の実行が決定された場合は、背景変化演出 B とセリフ予告演出の実行期間が重複しないようにしてもよい。このようにすることで、例えば、背景変化演出 B としてのヒビの発生中にセリフ予告演出としての割れ演出が実行されることによって、背景変化演出 B としての割れ演出の実行が実行された遊技者に誤認されてしまうこと、すなわち、背景画像が変化すると遊技者に誤認されてしまうことを防止することができる。

【 0 4 8 3 】

次に、遊技状態が時短状態や確変状態である場合の可変表示について説明する。図 3 5 ( A ) 及び図 3 5 ( B ) に示すように、非リーチはずれの変動パターンである P A 1 - 5 にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当りの変動パターンである P A 1 - 6、P B 1 - 5 を対象とした連続割れ演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから第 1 連続割れ演出を実行可能となっており、スーパーリーチ 大当りの変動パターンである P B 1 - 7 を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出 A を実行可能となっている。

【 0 4 8 4 】

尚、非リーチ大当りの変動パターンである P B 1 - 5 の可変表示を対象とし、先読み予告演出として該可変表示以前の可変表示から徐々に画像表示装置 5 の表示領域においてヒビが広がっていく演出を実行し、P B 1 - 5 の可変表示の開始時に割れ演出が実行されて大当り図柄が表示されるような演出（所謂即当り演出、特別連続割れ演出）を実行可能としてもよい。尚、該演出は即当り演出であるため、割れ演出として表示される破片の移動速度を他の割れ演出として表示される破片よりも速くしてもよい。

【 0 4 8 5 】

図 3 5 ( C ) 及び図 3 5 ( D ) に示すように、非リーチはずれの変動パターンである P A 1 - 6 にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当りの変動パターンである P A 1 - 6、P B 1 - 5 を対象とした連続割れ演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから第 1 連続割れ演出を個別に 2 回実行可能となっており、スーパーリーチ 大当りの変動パターンである P B 1 - 7 を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出 A を実行可能となっている。

【 0 4 8 6 】

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

【 0 4 8 7 】

10

20

30

40

50

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

【0488】

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

10

【0489】

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

20

【0490】

(スーパーリーチ における演出の流れ)

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

【0491】

図37(A1)に示すように、通常状態(低確低ベース状態)において、スーパーリーチ の変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として、第1背景画像(例えば、昼の街の風景を表した画像)が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第2連続割れ演出が開始される。具体的には、第2連続割れ演出が開始されると、割れ前兆画像(ガラス板等)が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後(図37(A2)参照)、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の一部が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像(エフェクト画像)が表示される。その後、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像において部分的に割れた領域(特定範囲)にキャラクタ画像(オブジェクト画像)が表示され、表示されたキャラクタ画像の種別によって可変表示結果が大当たりになる可能性が示唆される(図37(A3)参照)。第2連続割れ演出が終了した後は、再び可変表示が実行される。

30

40

【0492】

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

【0493】

次いで、プッシュボタン31Bが操作されたとき、または、プッシュボタン31Bが操

50

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

【0494】

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

【0495】

背景変化演出Aが終了してから所定期間が経過すると、リーチ示唆演出が開始される。具体的には、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が仮停止表示されるとともに、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示される（図37（A12）参照）。次いで、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で左飾り図柄表示エリア5Lに対応する領域を叩く動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の左側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第1ヒビ態様にて表示された後（図37（A13）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で右飾り図柄表示エリア5Rに対応する領域を叩く動作）に応じて割れ前兆画像の右側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第1ヒビ態様から第2ヒビ態様にて変化し（図37（A14）参照）、さらに、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で中飾り図柄表示エリア5Cに対応する領域を叩く動作）に応じて（図37（A15））、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図37（A16）参照）。

【0496】

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

【0497】

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

10

20

30

40

50

像の透過率が増加していくと、弱Sリーチ演出A（例えば、味方キャラクターと敵キャラクターとのボーリング対決など）が開始される（図38（A20）～（A22）参照）。

【0498】

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

10

【0499】

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

20

【0500】

カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、結果報知演出が開始される。具体的には、まず、味方キャラクターが最後の一撃を繰り出す画像が表示された後（図39（A30）参照）、味方キャラクター動作がスローモーション表示になるとともに画像がフェードアウト表示されていく（図39（A31）参照）。

30

【0501】

可変表示結果が大当たり表示結果の場合は、味方キャラクターの攻撃が敵キャラクターにヒットする画像が表示された後（図39（A32）参照）、可動体32の動作（例えば、可動体32が表示画面上方の原点位置から該原点位置と演出位置との間の所定演出位置まで落下する動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様（例えば、可動体32から下方に向けてヒビが入る態様）にて表示されるとともに、表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される（図39（A33）参照）。

【0502】

40

次いで、可動体の動作（例えば、可動体32が表示画面上方の所定演出位置から原点位置まで上昇する原点復帰動作）に応じて割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図39（A34）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに大当たり組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクターが敵キャラクターのバトルに勝利したことが報知される。また、背景画像が大当りの第5背景画像006SG085（例えば、レインボー態様の画像）にて表示されるとともに、可動体ランプ9dが所定の発光色（例えば、レインボー）で点灯されて所定の演出効果音が出力され、大当たり遊技状態に制御されることが報知された後（図39（A35

50

参照)、背景画像が第1背景画像に復帰して大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される(図39(A36)参照)。

【0503】

一方、可変表示結果がはずれ表示結果の場合は、敵キャラクタのパンチが味方キャラクタにヒットする画像が表示された後(図39(A37)参照)、可動体32が動作することなく割れ前兆画像(ガラス板等)が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様(例えば、表示画面中央にヒビが入る態様)にて表示されるとともに、表示画面全域にグレー画像(エフェクト画像)が表示される(図39(A38)参照)。

【0504】

次いで、ホワイトアウト画像(エフェクト画像)が表示された後(図39(A39)参照)、ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、大当たりでない組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクタが敵キャラクタのバトルに敗北したことが報知される(図39(A40))。また、大当たり遊技状態に制御されないことが報知された後、背景画像が第1背景画像に復帰して大当たりでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される(図39(A41)参照)。

【0505】

(スーパーリーチにおける演出の流れ)

次に、スーパーリーチにおける演出の流れについて、図40及び図41に基づいて説明する。図40は、スーパーリーチにおける演出の流れを示す図である。図41は、スーパーリーチにおける演出の流れを示す図である。

【0506】

図40(B1)に示すように、通常状態(低確低ベース状態)において、スーパーリーチの変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として第1背景画像が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、背景変化演出Bが開始される。具体的には、背景変化演出Bが開始されると割れ前兆画像(ガラス板等)が表示され、該割れ前兆画像の左下に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域が表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後(図40(B2)参照)、割れ前兆画像の右側にヒビ割れ表示領域が2箇所に表示されることにより割れ前兆画像のヒビ態様が段階的に変化し(図40(B3)参照)、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される(図40(B4)参照)。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像(エフェクト画像)が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、背景画像として、第1背景画像とは異なる第2背景画像が表示される(図40(B5)参照)。

【0507】

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

【0508】

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

【0509】

次いで、中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示された後(図40(B9)参照)、割れ前兆画像(ガラス板等)が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後(図4

10

20

30

40

50

0 ( B 1 0 ) 参照)、可動体 3 2 の動作(例えば、可動体 3 2 が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作)に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される(図 4 0 ( B 1 1 ) 参照)。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像(エフェクト画像)が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「× 2」などの文字画像が表示された後、可変表示が再開する(図 4 0 ( B 1 2 ) ~ ( B 1 3 ) 参照)。

【 0 5 1 0 】

また、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止表示位置を擬似連図柄が通過して、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に仮停止表示されている飾り図柄より 1 つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される(図 4 0 ( B 9 A ) 参照)。

10

【 0 5 1 1 】

飾り図柄の可変表示が再開された後、3 連パターンの擬似連演出の場合は、中飾り図柄表示エリア 5 C において、擬似連演出の開始を示す「N E X T」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置の手前で減速表示される(図 4 0 ( B 1 4 ) 参照)。中飾り図柄表示エリア 5 C における停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示された後(図 4 0 ( B 1 5 ) 参照)、割れ前兆画像(ガラス板等)が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後(図 4 0 ( B 1 6 ) 参照)、可動体 3 2 の動作(例えば、可動体 3 2 が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作)に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される(図 4 0 ( B 1 7 ) 参照)。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像(エフェクト画像)が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「× 3」などの文字画像が表示された後、可変表示が再開する(図 4 1 ( B 1 8 ) ~ ( B 1 9 ) 参照)。

20

【 0 5 1 2 】

2 連パターンの擬似連演出の場合は 2 回目、3 連パターンの擬似連演出の場合は 3 回目の可変表示が再開された後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され(図 4 1 ( B 2 0 ) 参照)、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されて N リーチとなり(図 4 1 ( B 2 1 ) 参照)、N リーチ演出が開始される。

30

【 0 5 1 3 】

N リーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、弱発展演出が開始される。具体的には、表示画面中央にキャラクタ画像(オブジェクト画像)が表示された後(図 4 1 ( B 2 2 ) 参照)、キャラクタ画像の動作(例えば、キャラクタが表示画面手前側に向けて移動してガラス板をパンチする動作)に応じて割れ前兆画像(ガラス板等)が表示され(図 4 1 ( B 2 3 ) 参照)、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される(図 4 1 ( B 2 4 ) 参照)。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像(エフェクト画像)が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、弱 S リーチ演出(例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのボーリング対決など)が開始される(図 4 1 ( B 2 5 ) ~ ( B 2 6 ) 参照)。

40

【 0 5 1 4 】

弱 S リーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、強発展演出 B が開始される。具体的には、強発展演出 B が開始されると、割れ前兆画像(ガラス板等)が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後(図 4 1 ( B 2 7 ) 参照)、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される(図 4 1 ( B 2 8 ) 参照)。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像(エフェク

50



ト画像)が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、中飾り図柄表示エリア5Cに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示された後(図41(B29)参照)、リーチタイトル画像が表示され、強Sリーチ演出B(例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど)が開始される(図41(B30)参照)。尚、強Sリーチ演出Bは、強Sリーチ演出Aよりも期待度が高いSリーチ演出とされている。また、強Sリーチ演出Bは、強Sリーチ演出Aよりも期待度が高いSリーチ演出となっていることから、後述するカットイン演出が演出パターンYにて実行されやすくなっている。つまり、強Sリーチ演出Bは、強Sリーチ演出Aよりも後述する破片画像006SG302が表示されやすい演出となっている。

#### 【0515】

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

#### 【0516】

(各種演出の動作例)

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

#### 【0517】

尚、以下の説明で用いる表示態様を示す表現の一例を説明する。

#### 【0518】

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

#### 【0519】

「アニメーション表示」は、例えば、1コマ(1フレーム)前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示(動画表示)であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか1つを1コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション表示」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様に変化する表示なども含む。尚、本実施の形態では、1秒間の動画で表示する静止画像の枚数(コマ数)は30枚、つまり、フレームレートは30FPSとされている。

#### 【0520】

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

#### 【0521】

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

#### 【0522】

尚、特に詳細な説明はしないが、遊技状態が高ベース状態であるときや他の演出モードにおいては、上記した低ベース状態用の飾り図柄とは表示態様が異なる飾り図柄が各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに可変表示可能とされていてもよい。また、低ベース状

10

20

30

40

50

態用の飾り図柄の可変表示態様として、表示画面の上方から下方に向けて縦方向にスクロール表示される形態を例示したが、他の可変表示態様としてもよいし、遊技状態や演出モードによって可変表示態様が異なるようにしてもよい。

#### 【0523】

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

10

#### 【0524】

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

#### 【0525】

<第1連続割れ演出及び第2連続割れ演出>

20

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

#### 【0526】

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

30

40

#### 【0527】

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

50

4 画像描画領域に表示されてもよい。

【0528】

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

10

【0529】

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

20

【0530】

次に、図43に示すように、第2連続割れ演出については、出現するキャラクタの種別が異なるだけその他の態様はほぼ第1連続割れ演出と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。尚、本実施の形態では、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出の動作例はほぼ同様とされている形態を例示したが、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出の動作例は異なってもよい。

30

【0531】

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

40

【0532】

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

50

よい。

【 0 5 3 3 】

さらに、第 1 連続割れ演出におけるキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 に対応するキャラクタボイスと、第 2 連続割れ演出におけるキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 に対応するキャラクタボイスと、を出力可能とし、いずれもホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示タイミングで割れ音とともに出力されるようにしてもよいし、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示タイミングで割れ音を出力し終えた後にキャラクタボイスが出力されるようにしてもよいし、割れ音の出力を制限してもよい。

【 0 5 3 4 】

< セリフ予告演出 >

セリフ予告演出の動作例の詳細について、図 4 4 に基づいて説明する。図 4 4 は、セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。

【 0 5 3 5 】

図 4 4 ( A ) に示すように、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されているときにセリフ予告演出が開始されると、第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 よりも上位のレイヤ 8 画像描画領域に、操作促進画像 0 0 6 S G 3 1 0 が表示される ( 図 4 4 ( B ) 参照 ) 。

【 0 5 3 6 】

次いで、プッシュボタン 3 1 B が操作されたとき、または、プッシュボタン 3 1 B が操作されずに操作有効期間が終了したとき、操作促進画像 0 0 6 S G 3 1 0 が非表示になるとともに、第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の略中央よりやや右側位置から放射状に広がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ 2 画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ 1 画像描画領域に表示される第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される ( 図 4 4 ( C ) 参照 ) 。

【 0 5 3 7 】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が下方に落下するように表示される。尚、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。

【 0 5 3 8 】

次いで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が非表示となるとともに、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の一部が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A よりも大きい複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される ( 図 4 4 ( D ) 参照 ) 。ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 % ( 不透明 ) で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことでガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 及びキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の視認が可能となり ( 図 4 4 ( E ) 参照 ) 、透過率が 1 0 0 % となることでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了する ( 図 4 4 ( F ) 参照 ) 。

【 0 5 3 9 】

その後、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A における割れ表示領域 0 0 6 S G 3 0 4 には

10

20

30

40

50

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

10

#### 【0540】

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

20

#### 【0541】

##### <背景変化演出 A>

背景変化演出 A の動作例の詳細について、図 45 及び図 46 に基づいて説明する。図 45 は、背景変化演出 A の動作例の詳細を示す図である。図 46 は、背景変化演出 A の動作例の詳細を示す図である。

30

#### 【0542】

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

40

#### 【0543】

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

50

## 【 0 5 4 4 】

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

## 【 0 5 4 5 】

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

## 【 0 5 4 6 】

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

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

10

#### 【0547】

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

20

#### 【0548】

##### < 背景変化演出 B >

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

#### 【0549】

図 47（A）に示すように、各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出 B が開始されると、第 1 背景画像 006SG081 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 006SG301 が表示され、該ガラス板画像 006SG301 の左下方位置に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域 006SG324 が表示されることにより、ガラス板画像 006SG301 がヒビ態様にて表示される（図 47（B）参照）。その後、ヒビ割れ表示領域 006SG324 の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域 006SG324 が 2 箇所に表示されることにより、ガラス板画像 006SG301 のヒビ態様が段階的に変化する（図 47（C）参照）。

30

#### 【0550】

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

40

#### 【0551】

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

#### 【0552】

また、図 47（C）における拡大図に示すように、ガラス板画像 006SG301 よりも下位のレイヤ 1 画像描画領域に表示される第 1 背景画像 006SG081 は、各ヒビ割

50

れ表示領域 0 0 6 S G 3 2 4 以外の領域においては第 2 視認性により表示される一方で、各ヒビ割れ表示領域 0 0 6 S G 3 2 4 においては第 2 視認性よりも視認性が高い第 1 視認性により表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の一部がヒビ割れていることを認識しやすくなる。

#### 【 0 5 5 3 】

次いで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が非表示となるとともに、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A よりも大きい複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される（図 4 7（D）参照）。ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 %（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 及び第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 の視認性が高くなっていく（図 4 7（E）参照）。そして、透過率が 1 0 0 % となることでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了した後（図 4 7（F）参照）、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が終了する（図 4 7（G）参照）。このように、背景画像が第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 から第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 に変化するときには割れ演出が実行されることで、第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 が第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。

#### 【 0 5 5 4 】

また、例えば、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、演出の発展期待度を示唆してもよい。具体的には、エフェクト画像の表示色が青の場合、1 段階目（図 4 7（B）参照）で終了しやすく、エフェクト画像の表示色が緑の場合、2 段階目（図 4 7（C）参照）で終了しやすく、赤の場合、青や緑と比較して最も割れ演出に発展しやすくなっていることが好ましい。また、図 6 4（B）に示すように、失敗パターン 1 において 1 段階目で終了する場合、背景変化演出 B の開始から 1 5 0 0 m s 経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となり（フェードアウト表示）、図 6 4（C）に示すように、失敗パターン 2 において 2 段階目で終了する場合、背景変化演出 B の開始から 3 0 0 0 m s 経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となるようにしてもよい。

#### 【 0 5 5 5 】

また、背景変化演出 B が実行されている間、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ画像描画領域に表示される画像であるアクティブ表示・保留表示に対する変化演出を制限する一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示される画像（例えば、ミニキャラクタ画像など）を用いた演出の制限を行わないようにしてもよい。このようにすることで、割れ演出の演出効果が低下することを抑制できる。

#### 【 0 5 5 6 】

##### < 擬似連演出 >

擬似連演出の動作例の詳細について、図 4 8 に基づいて説明する。図 4 8 は、擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。

#### 【 0 5 5 7 】

図 4 8（A）に示すように、擬似連演出が開始された後、中飾り図柄表示エリア 5 C において、再可変表示が開始されることを示す「N E X T」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置に仮停止表示された場合、第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され



、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ 2 画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ 1 画像描画領域に表示される第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図 4 8（B）参照）。

【0 5 5 8】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が下方に落下するように表示された後、フ

10

【0 5 5 9】

ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示された後、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下する動作が開始され、この動作に応じて、レイヤ 7 画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（図 4 8（C）参照）、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が周囲に拡がり、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される（図 4 8（D）参照）。また、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示とともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が非表示となるとともに、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替

20

【0 5 6 0】

尚、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 %（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 及び第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 の視認性が高

30

【0 5 6 1】

次いで、可動体 3 2 は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了した後、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されているときに演出位置から原点位置へ向けて移動を開始した後（図 4 8（G）参照）、全ての破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が非表示となった後に演出位置に停止され、原点位置への復帰動作が終了する（図 4 8（H）参照）。

40

【0 5 6 2】

尚、可動体 3 2 の演出位置から原点位置に向けての原点位置への復帰動作を、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が終了し、その後、背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の表示が終了した後に開始するようにしてもよい。

【0 5 6 3】

また、本実施の形態では、擬似連演出において擬似連図柄が仮停止表示されて再可変表示が開始されるときにガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるが、1 回目の可変表示において表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示色を青色とし、2 回目の可変表示において表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示色を緑色とし、3 回目の可変

50

表示において表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示色を赤色とするなど、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示態様を異ならせるようにしてもよい。また、例えば、再可変表示が行われるごとにガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 のヒビ態様が漸次大きくなるなど、ヒビ態様が異なるようにしてもよい。

【 0 5 6 4 】

また、この場合、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示色は再可変表示の回数によって異なるが、割れパターンは共通であることが好ましい。このように、割れ演出を多様に行う遊技機において割れパターンを共通化することにより、擬似連演出が実行されたことを的確に示すことができる。また、1 回目の再可変表示と 2 回目の再可変表示と 3 回目の再可変表示とで、可動体 3 2 の動作パターンを共通とする一方、例えば、1 回目の再可変表示と 2 回目の再可変表示と 3 回目の再可変表示とで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のサイズが異なる、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示数が異なる、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の移動速度が異なるなど、割れパターンの表示態様を異ならせてもよい。

【 0 5 6 5 】

< リーチ示唆演出 >

リーチ示唆演出の動作例の詳細について、図 4 9 及び図 5 0 に基づいて説明する。図 4 9 は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。図 5 0 は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。

【 0 5 6 6 】

図 4 9 ( A ) に示すように、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されているときにリーチ示唆演出が開始されると、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示された後 ( 図 4 9 ( B ) 参照 )、表示画面中央にキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が表示される ( 図 4 9 ( C ) 参照 )。次いで、第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が小槌で左飾り図柄表示エリア 5 L に対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の左側にヒビが表示されることによりガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が第 1 ヒビ態様にて表示されるとともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 6 画像描画領域に動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 3 が表示される ( 図 4 9 ( D ) 参照 )。

【 0 5 6 7 】

次いで、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が小槌で右飾り図柄表示エリア 5 R に対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の右側にヒビが表示されることによりガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が第 2 ヒビ態様に変化するように表示されるとともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 6 画像描画領域に動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 3 が表示される ( 図 4 9 ( E ) 参照 )。

【 0 5 6 8 】

さらに、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が小槌で中飾り図柄表示エリア 5 C に対応する領域を叩く動作に応じて ( 図 4 9 ( F ) 参照 )、レイヤ 7 画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後 ( 図 4 9 ( G ) 参照 )、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される ( 図 4 9 ( H ) 参照 )。

【 0 5 6 9 】

また、図 4 9 ( D )、( E ) に示すように、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。

【 0 5 7 0 】

また、図 4 9 ( H ) に示すように、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が非表示となるとともに、

10

20

30

40

50

該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A よりも大きい複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される。ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 % (不透明) で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが困難となる。次いで、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 及び第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 の視認性が高くなっていく (図 5 0 ( I ) 参照)。そして、透過率が 1 0 0 % となることでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了し、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に仮停止表示されている飾り図柄が拡大強調表示された後 (図 5 0 ( J ) 参照)、飾り図柄が縮小表示され、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が終了する (図 5 0 ( K ) 参照)。

10

#### 【 0 5 7 1 】

尚、本実施の形態において割れ演出を伴う各種演出では、例えば、図 5 0 ( J ) ~ 図 5 0 ( K ) の流れのように、割れ演出において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が画像表示装置 5 の表示領域から完全に捌けて非表示となった後に演出が進行する (例えば、割れ演出を伴うリーチ示唆演出から割れ演出を伴わないリーチ演出に進行する) ようになっている。

#### 【 0 5 7 2 】

20

また、例えば、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に表示されたヒビに対応する部分 (例えば、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ画像描画領域) に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、リーチ発展の期待度を示唆してもよい。具体的には、エフェクト画像の表示態様として青色と赤色とがある場合において、赤色で表示されたときの方が青色で表示されたときよりもリーチとなりやすくなればよい。

#### 【 0 5 7 3 】

また、失敗パターンの場合、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が小槌で中飾り図柄表示エリア 5 C に対応する領域を叩く動作に応じてホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後 (図 4 9 ( G )、( H ) 参照)、中飾り図柄表示エリア 5 C に対応する領域に、ガッカリしている態様のキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が表示され、その後、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 とヒビ割れたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 とが非表示となり、はずれ図柄が停止して可変表示が終了する。

30

#### 【 0 5 7 4 】

##### < 弱発展演出 >

弱発展演出の動作例の詳細について、図 5 1 に基づいて説明する。図 5 1 は、弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。

#### 【 0 5 7 5 】

図 5 1 ( A ) に示すように、遊技状態が通常状態と時短状態 / 確変状態とのいずれの状態であっても、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示がリーチ態様となったときに弱発展演出が開始されると、レイヤ 1 画像描画領域に背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 が表示されるとともに、その上位のレイヤ 6 画像描画領域の略中央位置にキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が表示された後 (図 5 1 ( B ) 参照)、パンチするキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が表示された後、表示画面手前側に向けて移動しているように拡大しながらスローモーション表示される (図 5 1 ( C ) 参照)。尚、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R は表示画面の右上方位置に移動して縮小表示される。

40

#### 【 0 5 7 6 】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示された後、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A がヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0

50

1 Aの全域が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される(図51(D)参照)。ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%(不透明)で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像006SG302及びキャラクタ画像006SG305の視認性が高くなっていく(図51(E)参照)。そして、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了した後(図51(F)参照)、破片画像006SG302の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像006SG303が表示される(図51(G)参照)。そして、ホワイトアウト画像006SG303が表示されてから所定期間が経過したときに、弱Sリーチ演出用画像006SG088が表示されて、弱Sリーチ演出に移行する(図51(H)参照)。また、遊技状態が時短状態/確変状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ5画像描画領域に、ガラス板画像006SG301Aが表示された後、該ガラス板画像006SG301Aがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像006SG301Aの全域が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される。ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%(不透明)で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像006SG302及びキャラクタ画像006SG305の視認性が高くなっていく。そして、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了した後、破片画像006SG302の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像006SG303が表示される。そして、ホワイトアウト画像006SG303が表示されてから所定期間が経過したときに、弱Sリーチ演出用画像006SG088が表示されて、弱Sリーチ演出に移行する。尚、後述の図60、図73では、弱発展演出における破片画像006SG302の表示態様について非透過としているが、これは破片画像006SG302の最終的な表示態様であって、弱発展演出における破片画像006SG302は、後述の図79(B1)~(B3)において透過性を有する(例えば、透過率70%以上)透過態様で表示され、その後、図79(B4)、(B5)においては透過性を有さない(例えば、透過率10%未満)非透過態様で表示される。すなわち、図79(B3)に相当する第1タイミングにおいて破片画像006SG302は透過態様にて視認することができ、図79(B4)に相当する第2タイミングにおいて破片画像006SG302は非透過態様にて視認することができる。

#### 【0577】

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

#### 【0578】

<強発展演出A>

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

#### 【0579】

図52(A)に示すように、弱Sリーチ演出において、「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示され、強発展演出Aが開始されると、可動体32が原点位置から演出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作が開始されるときに、レイヤ

10

20

30

40

50

7 画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示され、可動体 3 2 が落下していく（図 5 2（B）参照）。ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域に表示される。

【0580】

また、割れ演出前の前段演出として可動体 3 2 が原点位置から演出位置へ移動し、可動体 3 2 が演出位置に移動したときに、弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示され、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A がヒビ態様にて表示されることなく、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A よりも大きい複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図 5 2（C）参照）。

10

【0581】

尚、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 %（不透明）で表示される白色の画像であり、ここでは、可動体 3 2 が原点位置から演出位置へ移動するまでは透過率は 0 % のままであるため、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが困難となる（図 5 2（C）参照）。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の視認性が高くなっていく（図 5 2（D）参照）。次いで、透過率が 1 0 0 % となることでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了すると、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤ 6 画像描画領域に、可動体 3 2 が演出位置まで移動したことを強調するための動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 5 が可動体 3 2 から周囲に拡がるように表示されるとともに、レイヤ 1 画像描画領域にも背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 が可動体 3 2 から周囲に拡がるように表示される（図 5 2（E）参照）。

20

【0582】

次いで、可動体 3 2 は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了し、さらに破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が非表示となった後、演出位置から原点位置まで移動する動作を開始する（図 5 2（F）参照）。そして、原点位置への復帰動作が終了し、リーチタイトル画像 0 0 6 S G 3 2 6 が表示されて強 S リーチ演出に発展する（図 5 2（G）参照）。

【0583】

30

< 強発展演出 B >

強発展演出 B の動作例の詳細について、図 5 3 及び図 5 4 に基づいて説明する。図 5 3 は、強発展演出 B の動作例の詳細を示す図である。図 5 4 は、強発展演出 B の動作例の詳細を示す図である。

【0584】

図 5 3（A）に示すように、弱 S リーチ演出が開始されてから所定期間が経過したときに強発展演出 B が開始されると、弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示される（図 5 3（B）参照）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ 2 画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ 1 画像描画領域に表示される弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

40

【0585】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。

50

## 【 0 5 8 6 】

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

## 【 0 5 8 7 】

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

## 【 0 5 8 8 】

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

## 【 0 5 8 9 】

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

## 【 0 5 9 0 】

## &lt; カットイン演出 &gt;

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

## 【 0 5 9 1 】

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

## 【 0 5 9 2 】

次いで、プッシュボタン31Bが操作されたとき（または、プッシュボタン31Bが操作されずに操作有効期間が終了したとき）、第4背景画像006SG084よりも上位のレイヤ4画像描画領域にガラス板画像006SG301Aが表示され、ガラス板画像006SG301Aがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像006SG301Aの全域が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。また、操作促進画

10

20

30

40

50

像 0 0 6 S G 3 1 0 が、操作によりボタンが押圧された態様にて表示されるとともに、その周囲に操作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 7 が表示され、時間の経過により拡大表示されていく（図 5 5（C）、（D）参照）。

【 0 5 9 3 】

また、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される。ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 %（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが困難となる（図 5 5（C）参照）。尚、操作促進画像 0 0 6 S G 3 1 0 及び操作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 7 は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 よりも上位のレイヤ 8 画像描画領域に表示されているため、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示されていないときの第 1 視認性と同じ第 1 視認性を維持したまま表示される。

10

【 0 5 9 4 】

そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の視認が可能となり（図 5 5（D）参照）、さらに操作促進画像 0 0 6 S G 3 1 0 及び操作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 7 が非表示となる一方で、「熱！！」なる文字画像 0 0 6 S G 3 0 7 の視認が可能となり（図 5 5（E）参照）、透過率が 1 0 0 % となることでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了した後（図 5 5（F）参照）、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が非表示となる（図 5 5（G）参照）。

20

【 0 5 9 5 】

尚、本実施の形態では、カットイン演出の演出パターン X、Y はともに割れ演出を伴う演出パターンとして記載されているが、カットイン演出の演出パターンとして、大当たり期待度の高い演出パターン Y を割れ演出を伴うチャンス演出パターンとし、大当たり期待度の低い演出パターン X を割れ演出を伴わない演出パターンとしてもよく、このような場合、割れ演出を伴わない演出パターンでは、第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4 上に帯状のカットイン画像（図示略）が表示される態様で演出が行われるようにすればよい。

【 0 5 9 6 】

< 結果報知演出（大当たり） >

結果報知演出（大当たり）の動作例の詳細について、図 5 6 及び図 5 7 に基づいて説明する。図 5 6 は、可変表示結果が大当たりの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。図 5 7 は、可変表示結果が大当たりの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

30

【 0 5 9 7 】

図 5 6（A）に示すように、カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、敵キャラクタに攻撃する態様の味方キャラクタを示すキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が表示されて結果報知演出が開始される。そして、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作速度が漸次低下してスローモーション表示されながらフェードアウト表示された後、表示画面全域に透過率 0 %（不透明）のホワイトアウト画像が表示される（図 5 6（B）参照）。

【 0 5 9 8 】

40

次いで、可変表示結果が大当たり表示結果となる場合、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットするオブジェクト画像 0 0 6 S G 3 0 8 が表示された後（図 5 6（C）参照）、可動体 3 2 が原点位置から所定演出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作に応じて、オブジェクト画像 0 0 6 S G 3 0 8 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における可動体 3 2 から下方に向けて広がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ 3 画像描画領域に表示されるオブジェクト画像 0 0 6 S G 3 0 8 は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときは第 1 視認性よ

50

りも視認性が低い第2視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される(図56(D)参照)。

【0599】

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

【0600】

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

【0601】

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

【0602】

次いで、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了し、第5背景画像006SG085及び大当たり組合せの確定飾り図柄が表示された後(図56(H)参照)、破片画像006SG302の表示が終了し、大当たり遊技状態に制御されることが報知され(図57(I)参照)、背景画像が第1背景画像006SG081に復帰して大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される(図57(J)参照)。

【0603】

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

【0604】

<結果報知演出(はずれ)>

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

【0605】

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

【0606】



次いで、可変表示結果がはずれ表示結果となる場合、可動体 3 2 が動作することなく、レイヤ 7 画像描画領域に、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される（図 5 8（C）参照）。ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 %（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 やキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 を視認することが困難となる。

【0 6 0 7】

その後、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における略中央位置から放射状に広がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示される。ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ 3 画像描画領域に表示されるキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 や、レイヤ 1 画像描画領域に表示されるグレーの背景画像 0 0 6 S G 3 1 3 は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図 5 8（D）参照）。

【0 6 0 8】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。

【0 6 0 9】

このように、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたものの、ヒビ態様が維持されたまま、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が割れる割れ演出が行われなかったことで、大当り遊技状態に制御されないことが報知される。

【0 6 1 0】

ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されてから所定期間が経過すると、レイヤ 7 画像描画領域全体に再びホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示され（図 5 8（E）参照）、次いで、アイキャッチ画像 0 0 6 S G 3 0 9 が表示された後（図 5 8（F）参照）、背景画像が第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 に復帰して大当りでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図 5 8（G）参照）。

【0 6 1 1】

（演出詳細）

次に、本実施の形態において実行可能な各演出について詳細な説明を行う。図 5 9、図 6 1、図 4 2、図 4 3 に示すように、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出としては、まず、画像表示装置 5 の表示領域において 5 0 0 m s に亘って 1 段階目のヒビが表示される（1 段階目ヒビ表示期間）。次に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れることによって 1 0 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、4 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 4 0 0 m s に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の第 1 連続割れ演出及び第 2 連続割れ演出では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 4 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む 6 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能となっている。

10

20

30

40

50

## 【 0 6 1 2 】

更に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れた領域（割れ演出の対象領域）の周囲において 3 0 0 0 m s に亘って 2 段階目のヒビが表示される（2 段階目ヒビ表示期間）。尚、第 1 連続割れ演出及び第 2 連続割れ演出において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しており、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

## 【 0 6 1 3 】

また、第 1 連続割れ演出及び第 2 連続割れ演出においては、上記したヒビ表示期間である 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 1 0 0 0 m s に亘っては、スピーカ 8 L、8 R から割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）。尚、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とで、出力されるヒビ割れ音及び割れ演出音の種類は共通しているが、第 1 連続割れ演出においては割れ演出音とともに図 4 2（E）のキャラクタに対応する第 1 キャラクタボイスが出力され、第 2 連続割れ演出においては割れ演出音とともに図 4 3（E）のキャラクタに対応する第 2 キャラクタボイスが出力される。これにより、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出との識別が容易となっている。更に、割れ演出音は、ヒビ割れ音よりも音量が大きく、遊技者に認識されやすい音であるが、第 1 キャラクタボイス及び第 2 キャラクタボイスは、割れ演出音よりも更に大きい音量で出力され、且つ割れ演出音よりも出力期間が長いため、割れ演出音よりも遊技者に認識されやすい音となっている。

## 【 0 6 1 4 】

更に、遊技効果ランプ 9 の発光については、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからホワイトアウト表示後期間の終了タイミングまでの 8 0 0 m s に亘っては割れ演出（ホワイトアウト 8 0 0 m s）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1）の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト 8 0 0 m s）用発光データテーブルは、ホワイトアウト表示前期期間に対応する 4 0 0 m s に亘って遊技効果ランプ 9 を高輝度で白色発光させ、ホワイトアウト表示後期間に対応する 4 0 0 m s に亘って遊技効果ランプ 9 を高輝度と低輝度とで交互に白色発光させるためのデータテーブルである。

## 【 0 6 1 5 】

図 5 9、図 6 2、図 4 4 に示すように、セリフ予告演出としては、先ず、操作促進演出として、画像表示装置 5 の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B を操作するように促す操作促進画像が 3 0 0 0 m s に亘って表示される（操作促進演出実行期間）。操作促進演出の実行中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、或いは、操作促進演出の実行期間が終了すると、該タイミングから 5 0 0 m s に亘って 1 段階目のヒビが表示される（1 段階目ヒビ表示期間）。次に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の一部が割れることによって 1 0 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、4 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 4 0 0 m s に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期間）。このため、本実施の形態のセリフ予告演出では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタ

イミングから400msのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像006SG303に阻まれて破片画像006SG302を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む600msにおいては、破片画像006SG302視認可能期間として遊技者が破片画像006SG302を視認可能となっている。

【0616】

更に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、該ガラス板画像006SG301Aの割れた領域（割れ演出の対象領域）の周囲において500msに亘って2段階目のヒビが表示される。尚、セリフ予告演出において表示される破片画像006SG302は透過性を有しており、これら破片画像006SG302を通して画像表示装置5の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

10

【0617】

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

20

【0618】

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

30

【0619】

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

【0620】

40

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

【0621】

次に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第1背景画像006SG081）がチャンス

50

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

10

#### 【0622】

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

#### 【0623】

また、成功パターンでの背景変化演出Aにおいては、上記したヒビ前段表示期間の開始タイミングから500msに亘ってスピーカ8L、8Rから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの作用アクションに対応するキャラクタボイスが出力され、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから2500msに亘っては、スピーカ8L、8Rから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、背景変化演出Aにおける割れ演出音は、背景変化演出A専用の音となっており、ガラス板画像006SG301Aが割れた効果音と、背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音とを含んで構成された音であり、2500msの出力期間のうち、1000ms間に亘ってガラス板画像006SG301Aが割れた効果音とともに背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が出力され、その後、1500ms間に亘って背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が継続して出力される。また、ヒビ割れ音の出力期間を500msとしているが、ヒビ表示期間に対応する2000msとしてもよく、2000msに亘ってヒビ割れの進行に応じた音を出力するようにしてもよい。また、ヒビ割れ音に重複して、動作エフェクト表示期間に対応する100ms間に亘って、動作エフェクト音が出力される。動作エフェクト音は、ヒビ割れ音よりも大きい音量により出力される音であり、動作エフェクト音の出力時にヒビ割れ音が聞き取り困難となるが、ヒビ割れ音よりも出力期間が短いため、動作エフェクト音の出力後にはヒビ割れ音を聞き取ることが可能となる。

20

30

#### 【0624】

更に、遊技効果ランプ9の発光については、ヒビ表示期間の開始タイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第1背景画像006SG081）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示期間の開始タイミングからガラス板画像006SG301Aの割れタイミングまでの2000msに亘っては遊技効果ランプ9を白色発光させることを主としたヒビ表示期間用発光データテーブルを用いることによって、ヒビが表示されていることに応じた態様での発光が行われる。更に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの1000msに亘っては割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、チャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、チャンス背景画像（第2背景画像006SG082）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ

40

50

る。尚、割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルは、ホワイトアウト表示前期期間に対応する500msに亘って遊技効果ランプ9を高輝度で白色発光させ、ホワイトアウト表示後期期間に対応する500msに亘って遊技効果ランプ9を高輝度と低輝度とで交互に白色発光させるためのデータテーブルである。尚、前段動作期間において通常背景画像用発光データテーブルを用いる例を説明したが、これに限らず、前段動作期間に亘って図45（D）のキャラクタに対応する緑色発光を主とした前段動作用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ9を発光させてもよい。この場合、ガラス板画像006SG301が表示されるまでは図45（D）のキャラクタに対応する緑色発光を主として遊技効果ランプ9が発光するが、ガラス板画像006SG301及びガラス板画像006SG301Aが表示された後は、ガラス板画像006SG301及びガラス板画像006SG301Aに対応する白色発光を主として遊技効果ランプ9が発光することとなる。このようにすれば、ガラス板画像006SG301及びガラス板画像006SG301Aが表示される前と、ガラス板画像006SG301及びガラス板画像006SG301Aが表示されたときとで、メリハリが生じるため、背景変化演出Aの演出効果をより高めることができる。尚、ヒビ表示期間用発光データテーブルと割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ヒビ表示期間用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

#### 【0625】

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

#### 【0626】

図59、図64（A）、図47に示すように、成功パターンの背景変化演出Bとしては、まず、画像表示装置5の表示領域において、3000msに亘って1段階目のヒビが表示される（1段階目ヒビ表示期間）。1段階目ヒビ表示期間においては、該1段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示される破片画像006SG302よりもサイズの小さい小破片画像006SG302Aが200msに亘って表示される。

#### 【0627】

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

#### 【0628】

次に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第1背景画像006SG081）がチャンス

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

10

#### 【0629】

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

#### 【0630】

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

20

30

#### 【0631】

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

40

#### 【0632】

尚、図64（B）、図64（C）に示すように、失敗パターン1での背景変化演出Bは、1500msに亘って1段階目のヒビ及び200msに亘って外第1段階目のヒビに応じた小破片画像が表示されるものの、2段階目のヒビが表示されず、ガラス板画像006SG301Aが割れない演出パターンであり、失敗パターン2での背景変化演出Bは、3000msに亘って1段階目のヒビ及び200msに亘って少破片画像が表示されるとと

50

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

#### 【０６３３】

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

#### 【０６３４】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の擬似連演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示後期期間の５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２とともに背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の表示も行われる

#### 【０６３５】

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

#### 【０６３６】

尚、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、擬似連演出における割れ演出音は、擬似連演出専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音とを含んで構成された音であり、３０００ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音が出力され、その後、２０００ｍｓ間に亘って可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、通常背景画像またはチャンス背景画像に対応するＢＧＭが出力されるため、可動体３２の上昇期間において多様な音出力されることとなる。更に、ホワイトアウト表示後期期間の終了体タイミング、すなわち、破片画像００６ＳＧ３

02の表示終了タイミングからは、該3000msの期間に亘って可動体32の初期位置までの上昇が行われる(可動体上昇期間)。

【0637】

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

【0638】

尚、図63及び図65に示すように、本実施の形態における背景変化演出Aと擬似連演出とは、ヒビ表示期間が異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景変化演出Aと擬似連演出とは、ヒビ表示期間の長さが同一であってもよい。

【0639】

図59、図66(A)、図49、図50に示すように、成功パターンのリーチ示唆演出としては、先ず、前段動作として、画像表示装置5の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタがガラス板画像006SG301における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに作用する画像、ガラス板画像006SG301における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに作用する画像、ガラス板画像006SG301における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに作用する画像が1000msに亘って順に表示される(前段動作期間)。前段動作期間中においては、キャラクタがガラス板画像006SG301における「左」の飾り図柄表示エリア5Lに作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおいて8000msに亘ってヒビが表示され(左ヒビ表示期間)、更に、キャラクタがガラス板画像006SG301における「右」の飾り図柄表示エリア5Rに作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおいて4000msに亘ってヒビが表示される(右ヒビ表示期間)。

【0640】

このうち左ヒビ表示期間では、該左ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが100msに亘って「左」の飾り図柄表示エリア5Lの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示

10

20

30

40

50



される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりもサイズの小さい小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が 2 0 0 m s に亘って「左」の飾り図柄表示エリア 5 L の周囲に表示され、右ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが 1 0 0 m s に亘って「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の周囲に表示されるとともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりもサイズの小さい小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が 2 0 0 m s に亘って「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の周囲に表示される。尚、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L の周囲に表示される小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A と、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の周囲に表示される小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A とでは、図 7 3 に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている一方で、「重力」のパラメータの値は同じとなっているため、共通に下方向へフレームアウト表示されるようになっている。

10

#### 【 0 6 4 1 】

前段動作期間においてキャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用したことによって該前段動作期間が終了すると、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなる。ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 ）またはチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 ）がノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像に更新される。更に、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、2 0 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の成功パターンのリーチ示唆演出では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む 1 5 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能となっている。

20

30

#### 【 0 6 4 2 】

更に、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングからは、例えば、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示が 3 0 0 0 m s に亘って行われる（飾り図柄強調表示期間）。

#### 【 0 6 4 3 】

尚、成功パターンでのリーチ示唆演出において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しており、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

#### 【 0 6 4 4 】

40

また、成功パターンでのリーチ示唆演出においては、上記した左ヒビ表示期間の開始タイミングから 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から該ヒビの表示に応じた左ヒビ割れ音の出力が行われる（左ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの第 1 作用アクションに対応する第 1 キャラクタボイスが出力され、上記した右ヒビ表示期間の開始タイミングから 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から該ヒビの表示に応じた右ヒビ割れ音の出力が行われる（右ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの第 2 作用アクションに対応する第 2 キャラクタボイスが出力され、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 2 0 0 0 m s に亘っては、スピーカ 8 L、8 R から割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、リーチ示唆演出（成功パターン）における割れ演出音は、リーチ示唆演出専用の音となっており、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0

50

1 A が割れた効果音と、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示の効果音とを含んで構成された音であり、3000ms の出力期間のうち、1000ms 間に亘ってガラス板画像006SG301A が割れた効果音とともに強調表示の効果音が出力され、その後、2000ms 間に亘って強調表示の効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、ノーマルリーチ背景画像に対応するBGMが出力されることとなる。また、キャラクタの作用に対応した動作エフェクト表示されるときには、動作エフェクトに対応する効果音が出力されるようになっており、この効果音は、動作エフェクトが「左」の飾り図柄表示エリア5Lの周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア5Rの周囲に表示されるときとのいずれにおいても用いるようになっている。

10

#### 【0645】

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

20

#### 【0646】

尚、図66（B）に示すように、失敗パターンでのリーチ示唆演出は、前段動作として、画像表示装置5の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタが「左」の飾り図柄表示エリア5Lに作用する画像、「右」の飾り図柄表示エリア5Rに作用する画像、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに作用する画像が14000msに亘って順に表示される（前段動作期間）。前段動作期間中においては、キャラクタが「左」の飾り図柄表示エリア5Lに作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおいて12000msに亘ってヒビが表示され（左ヒビ表示期間）、更に、キャラクタが「右」の飾り図柄表示エリア5Rに作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおいて8000msに亘ってヒビが表示される（右ヒビ表示期間）。

30

#### 【0647】

このうち左ヒビ表示期間では、該左ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが100msに亘って「左」の飾り図柄表示エリア5Lの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示される破片画像006SG302よりもサイズの小さい小破片画像006SG302Aが200msに亘って「左」の飾り図柄表示エリア5Lの周囲に表示され、右ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが100msに亘って「右」の飾り図柄表示エリア5Rの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示される破片画像006SG302よりもサイズの小さい小破片画像006SG302Aが200msに亘って「右」の飾り図柄表示エリア5Rの周囲に表示される。尚、失敗パターンにおける小破片画像006SG302は、成功パターンにおける小破片画像006SG302と同じパラメータの値に基づいて表示されるため、小破片画像006SG302の飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数を見て、遊技者は成功パターンと失敗パターンとのいずれであるかを判別することができないため、好適にノーマルリーチが実行されるか否かを煽ることができるようになっている。

40

#### 【0648】

また、失敗パターンのリーチ示唆演出においては、上記した左ヒビ表示期間の開始タイミングから500msに亘ってスピーカ8L、8Rから該ヒビの表示に応じた左ヒビ割れ

50

音の出力が行われ（左ヒビ割れ音出力期間）、上記した右ヒビ表示期間の開始タイミングから500msに亘ってスピーカ8L、8Rから該ヒビの表示に応じた右ヒビ割れ音の出力が行われる（右ヒビ割れ音出力期間）。更に、成功パターンのリーチ示唆演出におけるガラス板画像006SG301Aの割れタイミングと同一タイミング（失敗パターンのリーチ示唆演出の開始から10000が経過したタイミング）からは、1000msに亘って、ホワイトアウト画像006SG303が表示される（ホワイトアウト表示期間）。ホワイトアウト表示期間は、ホワイトアウト画像006SG303の表示によって画像表示装置5の表示領域に表示されている他の画像を遊技者から視認不能とする期間である。尚、キャラクタの作用に対応した動作エフェクト表示されるときには、動作エフェクトに対応する効果音が出力されるようになっており、この効果音は、動作エフェクトが「左」の飾り図柄表示エリア5Lの周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア5Rの周囲に表示されるときとのいずれにおいても用いるようになっている。

10

#### 【0649】

尚、該失敗パターンのリーチ示唆演出においては、ホワイトアウト表示期間の開始タイミングまでは、通常背景画像またはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いた通常背景画像（第1背景画像006SG081）またはチャンス背景画像（第2背景画像006SG082）の表示に応じた態様での発光が実行された後、ホワイトアウト表示期間では、ホワイトアウト用発光データテーブルを用いてホワイトアウト画像006SG303の表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。そして、ホワイトアウト表示期間の終了タイミングからは、失敗報知用発光データテーブルを用いて、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。尚、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での発光は、可変表示の停止によって終了する。尚、割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルとホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。また、失敗報知用発光データテーブルに基づいて遊技効果ランプ9が発光を行っている間（可変表示の停止によって当該可変表示が終了するまで）、スピーカ8L、8Rからは演出音出力されない。

20

30

#### 【0650】

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

40

#### 【0651】

次に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像が弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像（背景エフェクト画像006SG322）に更新されるとともに、ガラス板画像006SG301に替えて表示されたガラス板画像006SG301Aが割れることによって3500msに亘り破片画像006SG302の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、500msに亘って上記した破片画像006SG302を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像006SG303が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像

50

006SG303が500msに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の弱発展演出では、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから500msのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像006SG303に阻まれて破片画像006SG302を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む3000msにおいては、破片画像006SG302視認可能期間として遊技者が破片画像006SG302を視認可能となっている。そして、破片画像006SG302の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像がスーパーリーチのリーチ演出に対応したスーパーリーチ背景画像に更新される。

10

#### 【0652】

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

20

#### 【0653】

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

#### 【0654】

更に、遊技効果ランプ9の発光については、前段動作の開始タイミングまではノーマルリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、ノーマルリーチ背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、前段動作の開始タイミングからガラス板画像006SG301Aの割れタイミングまでの4000msに亘っては弱発展演出用発光データテーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの1000msに亘っては割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでの2500msに亘っては再度弱発展演出用発光データテーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、スーパーリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ背景画像（弱Sリーチ演出用画像006SG088）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

30

40

#### 【0655】

尚、本実施の形態の弱発展演出では、破片画像006SG302の表示終了タイミングから背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチ背景画像に更新される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチ背景画像に更新される際には、画像表示装置5においてホワイトアウト画像006SG303を表示することによって、弱発展演出背景画像からスーパーリーチ背景画像への更新を遊技者が視認困難、或いは視認不能としてもよい。尚、このように背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチ背景画像に更新される際に画像表示

50

装置 5 においてホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示するときは、当該ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示に応じたホワイトアウト用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 を発光させてもよい。尚、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、破片画像表示期間が終了するよりも前のタイミング（例えば、終了の 5 0 0 m s 前）から表示してもよく、この場合、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 がフレームアウト表示されるよりも前にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が開始されることとなる。

【 0 6 5 6 】

図 6 0、図 6 8、図 5 2 に示すように、強発展演出 A としては、先ず、前段動作として、1 0 0 0 m s に亘って可動体 3 2 の落下動作が行われる（可動体落下期間）。可動体 3 2 の落下動作が完了する（1 0 0 0 m s が経過する）ことによって、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなる。

10

【 0 6 5 7 】

次に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチ のリーチ演出に対応したスーパーリーチ 背景画像（弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 ）が強発展演出 A に対応した強発展演出 A 背景画像（背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 ）に更新されるとともに、1 5 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。

【 0 6 5 8 】

また、可動体 3 2 の落下タイミングからは、1 5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の強発展演出 A では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 1 5 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間の 5 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能となっている。

20

【 0 6 5 9 】

尚、強発展演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しており、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

30

【 0 6 6 0 】

そして、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた強発展演出 A に対応した強発展演出 A 背景画像がスーパーリーチ のリーチ演出に対応したスーパーリーチ 背景画像に更新される。前段動作として落下した可動体 3 2 は、上記した破片画像表示期間中において落下位置に配置されており、該破片画像表示期間の終了タイミングから 1 5 0 0 m s に亘って可動体 3 2 の初期位置までの上昇が行われる（可動体上昇期間）。尚、可動体 3 2 の上昇開始タイミング（可動体上昇期間の開始タイミング）からは、2 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から強発展演出 A に応じた音（強発展演出 A 演出音）の出力が行われる。尚、強発展演出 A では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音が出力されないため、強発展演出 A ならではの割れ演出を楽しむことができる。また、強発展演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、強発展演出 A 演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

40

【 0 6 6 1 】

また、遊技効果ランプ 9 の発光については、可動体 3 2 の落下タイミングまではスーパーリーチ 背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ 背景画像（弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 ）の表示に応じた態様での白色発光を主と

50

しない発光が行われ、可動体 3 2 の落下開始タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでは 2 5 0 0 m s に亘って強発展演出 A 用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出 A に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、可動体 3 2 の上昇開始タイミング（破片画像表示期間の終了タイミング）からは、スーパーリーチ 背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ 背景画像（第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

#### 【 0 6 6 2 】

尚、本実施の形態の強発展演出 A では、可動体 3 2 の落下タイミングから 1 5 0 0 m s に亘るホワイトアウト表示前期期間としてホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が行われる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出 A のホワイトアウト表示前期期間は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 m s または 4 0 0 m s に亘ってホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示する期間であってもよい。

#### 【 0 6 6 3 】

図 6 0、図 6 9、図 5 3、図 5 4 に示すように、強発展演出 B としては、先ず、可動体 3 2 の動作やキャラクタの作用無く、画像表示装置 5 の表示領域において 1 5 0 0 m s に亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。該ヒビ表示期間の開始タイミングからは、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりもサイズの小さい小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が 2 0 0 m s に亘って表示される。尚、強発展演出 B における小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A とリーチ示唆演出等における小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A とでは、図 7 3 に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。

#### 【 0 6 6 4 】

1 5 0 0 m s が経過してヒビ表示期間が終了すると、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなる。ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチ のリーチ演出に対応したスーパーリーチ 背景画像（弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8）が強発展演出 B に対応した強発展演出 B に更新される。更に、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、3 0 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の強発展演出 B では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む 2 5 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能となっている。

#### 【 0 6 6 5 】

尚、強発展演出 B において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しており、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。また、強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、通常の移動速度、通常の回転速度、通常の落下速度にて表示が開始された後、スローモーション態様にて表示される。

#### 【 0 6 6 6 】

そして、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示終了タイミングとなると、該タイミングにお

10

20

30

40

50

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

10

#### 【0667】

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

20

#### 【0668】

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

30

40

50

## 【 0 6 6 9 】

図 6 0、図 7 0、図 5 5 に示すように、カットイン演出としては、先ず、操作促進演出として、画像表示装置 5 の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B を操作するように促す操作促進画像が 3 0 0 0 m s に亘って表示される（操作促進演出実行期間）。特に、本実施の形態の操作促進演出の実行期間中における操作促進画像は、プッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作される前の突出した状態である操作前態様画像として表示される（操作前態様画像表示期間）。

## 【 0 6 7 0 】

操作促進演出の実行中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、或いは、操作促進演出の実行期間が終了すると、該タイミングをガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとして、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて 2 5 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、該カットイン演出の終了タイミングまで（割れタイミングから 5 0 0 0 m s に亘って）演出パターンに応じた示唆画像の表示が行われるとともに、5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態のカットイン演出では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 及び示唆画像を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む 2 0 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 及び示唆画像を視認可能となっている。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とともに背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の表示も行われる

## 【 0 6 7 1 】

尚、カットイン演出において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しており、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。また、カットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、通常の移動速度、通常の回転速度、通常の落下速度にて表示が開始された後、スローモーション態様にて表示される。

## 【 0 6 7 2 】

更に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、1 0 0 0 m s に亘って、プッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作された後の状態である操作後態様画像として表示される（操作後態様画像表示期間）。操作後態様画像は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 よりも優先して表示される画像であるため、遊技者は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 1 0 0 0 m s に亘って該操作態様画像を視認可能となっている。

## 【 0 6 7 3 】

また、カットイン演出においては、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 3 0 0 0 m s に亘っては、スピーカ 8 L、8 R からカットイン演出に対応したカットイン演出音の出力が行われる（カットイン演出音出力期間）。尚、カットイン演出では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音出力されないため、カットイン演出ならではの割れ演出を楽しむことができる。また、カットイン演出においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、カットイン演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

## 【 0 6 7 4 】



更に、遊技効果ランプ 9 の発光については、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングまではスーパーリーチ 背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ 背景画像 (第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4) の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの 1 0 0 0 m s に亘っては割れ演出 (ホワイトアウト 1 0 0 0 m s) 用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから示唆画像表示期間の終了タイミングに亘ってはカットイン演出用発光データテーブルを用いることによって、カットイン演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、カットイン演出に応じた態様での発光の終了後は、再度スーパーリーチ 背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ 背景画像 (第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4) の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

10

#### 【 0 6 7 5 】

図 6 0、図 7 1 ( A )、図 5 6、図 5 7 に示すように、成功パターンの結果報知演出としては、先ず、前段動作として、5 0 0 m s に亘って可動体 3 2 の落下動作が行われる (可動耐落下期間)。可動体 3 2 の落下動作が完了する (5 0 0 m s が経過する) と、画像表示装置 5 の表示領域において 5 0 0 m s に亘ってヒビが表示される (ヒビ表示期間)。このヒビ表示期間では、該ヒビ表示期間の開始タイミングから、可動体 3 2 の落下に対応した動作エフェクトが 1 0 0 m s に亘って表示されるとともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりもサイズの小さい小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が 2 0 0 m s に亘って表示される。尚、結果報知演出 (成功パターン / 失敗パターン) における小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A とリーチ示唆演出等における小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A とでは、図 7 3 に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。また、結果報知演出 (成功パターン) における小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A と結果報知演出 (失敗パターン) における小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A とでも、「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。

20

#### 【 0 6 7 6 】

30

次に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチ のリーチ演出に対応したスーパーリーチ 背景画像 (弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8) またはスーパーリーチ のリーチ演出に対応したスーパーリーチ 背景画像 (第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4) が、可変表示結果が大当たりであることを示す大当たり報知背景画像 (第 5 背景画像 0 0 6 S G 0 8 5) に更新されるとともに、1 5 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる (破片画像表示期間)。尚、図 7 1 ( A ) では特に図示していないが、大当たり報知背景画像は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 1 0 0 0 0 m s に亘って表示が行われ、1 0 0 0 0 m s 経過後 (当該可変表示の可変表示停止タイミングよりも前) に通常背景画像 (第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1) に更新され、その後、当該可変表示の可変表示停止タイミングから大当たり遊技状態に応じた大当たり遊技背景画像に更新される。

40

#### 【 0 6 7 7 】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後 (ホワイトアウト表示前期期間)、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s に亘って表示される (ホワイトアウト表示後期期間)。このため、本実施の形態の成功パターンの結果報知演出では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト

50

ト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む1000msにおいては、破片画像006SG302視認可能期間として遊技者が破片画像006SG302を視認可能となっている。

【0678】

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

【0679】

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

【0680】

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

【0681】

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

【0682】

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

【0683】

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

【0684】

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

【0685】

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

【0686】

（割れ演出実行時の破片速度）

次に、上記した第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出が実行されたときに表示されるガラス板画像006SG301Aの破片画像006SG302の表示速度について説明する。

【0687】

図72（A）に示すように、これら演出のうち第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、結果報知演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像006SG301Aの破片画像006SG302は、ホワイトアウト表示前期期間、ホワイトアウト表示後期期間を含む破片画像表示期間に亘って一定の速度V1（通常モーション）にて移動表示されるようになっている。

【0688】

一方で、図72（B）に示すように、強発展演出B及びカットイン演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像006SG301Aの破片画像006SG302は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との1000msに亘っては速度V1にて移動表示される一方で、ホワイトアウト表示後期期間後の破片画像表示期間（強発展演出Bであれば2000ms、カットイン演出であれば1500ms）では、速度V1よりも低速である速度V0（スローモーション）にて移動表示されるようになっている。尚、速度V0にて破片画像006SG302が表示される演出として、図72で

は、強発展演出 B とカットイン演出とを示したが、背景変化演出 B 及び強発展演出 A についても、後述の通り、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は速度 V 0 にて移動表示するようになっており、遊技者に対して大当り期待度が高いことを示唆するときには、背景変化演出 B 及び強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を速度 V 1 よりも高い割合で速度 V 0 にて移動表示させることを決定する。

#### 【 0 6 8 9 】

( 割れ演出の詳細 )

次に、割れ演出の詳細について、図 7 3 及び図 7 4 に基づいて説明する。図 7 3 は、割れ演出における割れパターンを示す図である。図 7 4 は、各割れパターンの表示例を示す図である。

#### 【 0 6 9 0 】

図 7 3 及び図 7 4 に示すように、各種演出にて実行される割れ演出では、所定の割れタイミングにて、レイヤ 5 画像描画領域に表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の略中央位置に後側から何らかの衝撃 ( フォース ) が加えられた設定で割れが開始され、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示されるレイヤ 5 画像描画領域に、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の少なくとも一部を模した複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る割れ画像がアニメーション表示されるようになっている。つまり、割れ演出は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に変化することにより、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れ態様 ( 破片態様 ) にて表示される演出である。尚、本実施の形態は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の略中央位置に後側から球体が衝突したことにより割れが開始される態様とされている。

#### 【 0 6 9 1 】

尚、ガラス板が割れて破片画像が飛び散るアニメーション表示は、実際には破片画像表示期間に応じた数の静止画像 ( 例えば、約 3 0 ~ 1 0 0 コマ ) から構成されるが、図 7 4 では、割れ演出が開始されてから終了するまでの破片画像の割れアニメーション表示を構成する複数の静止画像のうちから 5 コマの静止画像を抽出して時系列順に配置したものである。また、図 7 4 において各割れパターンの 5 コマの画像は連続する 5 コマではなく、実際には各コマ間に図示しない複数コマの破片画像が配置される。

#### 【 0 6 9 2 】

ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れるときの割れ態様は様々であり、複数種類の割れパターン ( 例えば、割れパターン A ~ G ) が予め設定されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、実行する演出の種別に応じて予め設定された割れパターンに基づいて、割れ演出を実行可能とされている。

#### 【 0 6 9 3 】

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

#### 【 0 6 9 4 】

各割れパターン A ~ G は、「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表示態様」の項目のうち少なくともいずれか 1 以上の項目が異なるパターンとされている。尚、表示期間や表示タイミング等については図 5 9 及び図 6 0 で説明した通りであるため、以下において説明は省略する。

#### 【 0 6 9 5 】

「作用主体」は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A に対する作用主体を示すもので、割れパターン A、E は「キャラクタ」の動作に応じて割れ演出が実行され、割れパターン C、F は「可動体」の動作に応じて割れ演出が実行され、割れパターン B、D は、作用主体

10

20

30

40

50

によらず所定のタイミングで割れ演出が実行される。「ヒビ態様」は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる前にヒビ態様に变化するか否かを示すもので、割れパターン A ~ D は「ヒビ態様」が表示された後に割れ演出が実行され、割れパターン E ~ G は「ヒビ態様」が表示されることなく割れ演出が実行される。尚、「ヒビ態様」は、表示画面における表示位置、表示数、ヒビの形状などが異なる複数種類の態様を含む。「割れ範囲」は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる範囲であり、割れパターン A ~ C、E ~ G は表示画面「全体」、割れパターン D は「一部」とされている。「破片画像表示態様」は、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が透過態様か否かを示すもので、割れパターン B の一部と割れパターン E は「非透過」、その他の割れパターンは「透過」とされている。

#### 【0 6 9 6】

尚、本実施の形態では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A やガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 及び破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対し表示画面の略中央位置の手前側から光（照明）を照らしている設定とされている。よって、「非透過」の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 については、光を反射する態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなり、「透過」の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 については、第 1 の角度（例えば、ガラス面に対する照射光の入射角度が 4 5 度 ~ 9 0 度となる大きい角度）では光を反射せず透過しやすい態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認しやすくなる一方で、第 2 の角度（例えば、ガラス面に対する照射光の入射角度が 4 5 度未満となる小さい角度）では光を反射して透過し難い態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなる（図 8 3 参照）。例えば、破片画像表示期間内の特定タイミングにおける複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち、第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 1 の角度で表示され、第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 2 の角度で表示され、その後、時間経過に伴い複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が移動表示するにあたって、第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 2 の角度で表示され、第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 1 の角度で表示される。尚、この光の種類、強さ、色、上下左右位置、奥行き位置なども種々に設定変更可能であり、割れパターンに応じて光に関する設定の値を異ならせてもよい。

#### 【0 6 9 7】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れることにより表示される複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、形状、大きさ、厚み等が異なる複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を含む。また、各破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示が開始されてから終了して非表示となるまでの表示期間において、様々な方向に様々な速度で様々な向きで回転しながら移動する。具体的には、X 軸方向（左右方向）に向けて移動する態様で表示されるもの、Y 軸方向（上下方向）に向けて移動する態様で表示されるもの、Z 軸方向（前後方向）に向けて移動する態様で表示されるものがあるとともに、移動速度、回転速度、回転数、表示期間などが異なるもの等がある。尚、移動方向については、X 軸、Y 軸、Z 軸のうち一方向だけでなく、X 軸、Y 軸、Z 軸のうち複数軸方向（例えば、X Y 軸方向や X Y 軸方向など）に向けて移動するものを含む。

#### 【0 6 9 8】

つまり、各割れパターン A ~ G は、上記「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表示態様」の項目以外に、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る際における複数のうち少なくとも一部の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の形状、大きさ、回転速度、回転数、移動方向 [ X 軸（左右方向）、Y 軸（上下方向）、Z 軸（前後方向）]、移動速度、表示期間といった表示態様のうち少なくとも 1 つが異なるパターンとされている。

#### 【0 6 9 9】

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

#### 【0 7 0 0】

図 7 3 に示す各パラメータについて簡単に説明すると、「重力」は、重力の設定が可能であり、飛び散った破片が徐々に落下していく加速度を調整可能。重力なので一定ではな

10

20

30

40

50

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

10

20

#### 【0701】

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

#### 【0702】

次に、各割れパターンにおける破片画像006SG302の動き（主に飛び散り態様）の主な特徴について簡単に説明する。

30

#### 【0703】

例えば、割れパターンA、C～Fは、「重力方向」の数値が「180°」に設定されているため、破片画像006SG302は、割れて周囲に広がるように飛び散った後、下方に向けて自然に落下する態様である一方で、割れパターンB、Gは、「重力方向」の数値が「0°」に設定されているため、破片画像006SG302は、割れて周囲に広がるように飛び散った後、割れパターンA、C～Fに比べて下方に落下しにくい態様である。

#### 【0704】

このように、割れパターンA、C～F（第1パターン）と割れパターンB、G（第2パターン）とで、「重力方向」の設定が異なることで、割れパターンA、C～Fは「180°」で、ことで、破片画像006SG302が移動表示されときの進行方向が異なる。ことで、多彩なパターンを構築することができ、興味が向上する。

40

#### 【0705】

また、割れパターンA、C～Fは、「変動量」の数値が「30%」に設定されていることで、破片画像006SG302は小さい破片画像006SG302は移動や回転が速く、大きな重い破片画像006SG302は遅い態様である一方で、割れパターンB、Gは、「変動量」の数値が「0%」に設定されていることで、破片画像006SG302は小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ態様となるため、アニメーション度合いが高い割れパターンとされている。

#### 【0706】

50

つまり、割れパターン A、C ~ F は、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は早く飛び、大きい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、割れパターン B、G は、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

#### 【0707】

また、割れパターン A、C（第 1 パターン）と割れパターン D ~ F（第 2 パターン）とで、「重力方向」の設定は同じであるが「重力値」の設定が異なることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が落下する速さが異なっている。このようにパラメータの「重力値」の数値を異ならせ、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興味が向上する。より詳しくは、割れパターン D ~ F の方が数値が大きいので、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が落下する速さが速い。

#### 【0708】

また、割れパターン A ~ C、E、G は、「重力勾配」の数値が「0」以上に設定されていることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は X 軸、Y 軸方向に向けて移動しながら、Z 軸方向、つまり、手前側に向けて移動するように表示される態様である一方で、割れパターン D、F は、「重力勾配」の数値が「0」に設定されていることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は X 軸方向や Y 軸方向に向けて移動するだけで、Z 軸方向に向けて移動せずに表示される態様である。尚、割れパターン A ~ C、E、G において、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が手前側に向けて移動する態様にて表示されるときに、破片画像が漸次拡大する態様にて表示されるため、手前側に近づいていることを強調することができる。特に割れパターン B、G は「重力勾配」の数値が「90」に設定されているため、破片画像がより手前側に移動する態様で表示される。

#### 【0709】

また、割れパターン A（第 1 パターン）と割れパターン B（第 2 パターン）と割れパターン C（第 3 パターン）とで、例えば、「重力」の第 1 パラメータが「0」で共通であり、「強度」の第 2 パラメータが割れパターン A は「5」、割れパターン B は「3」、割れパターン C は「7」で異なっている。このように、第 1 パラメータは固定し、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対して共通の部分を作りつつ、第 2 パラメータが異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンを構築することができる。

#### 【0710】

また、割れパターン E（第 1 パターン）と割れパターン F（第 2 パターン）と割れパターン G（第 3 パターン）は、例えば、割れパターン E（第 1 パターン）と割れパターン F（第 2 パターン）とは、「重力」の第 1 パラメータが「0」で共通であり、「強度」の第 2 パラメータが割れパターン E は「3」、割れパターン F は「5」で異なっており、割れパターン F（第 2 パターン）と割れパターン G（第 3 パターン）とは、「重力」の第 1 パラメータが割れパターン E は「5」、割れパターン F は「2」で異なり、「強度」の第 2 パラメータが「5」で共通である。このように、それぞれのパターンで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータにより構成されることで、安定的で多彩な破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンを構築することができる。

#### 【0711】

尚、本実施の形態では、各種パラメータの数値が異なる複数種類の割れパターン A ~ G が予め記憶されており、実行される演出の種別に対応した割れパターン A ~ G に基づいて割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可変表示の開始に基づいて演出制御用 CPU 120 が実行する演出の種別が決定されたときに、決定された演出の種別や大当り期待度等に応じて各種パラメータの数値を決定するとともに、該決定した数値に基づく割れアニメーションデータを作成し、該作成した割れアニメーションデータに基づいてガラス板が割れるアニメーション表示を表示可能と

10

20

30

40

50

してもよい。

#### 【 0 7 1 2 】

( 割れパターンの表示例 )

次に、図 7 5 ~ 図 8 1 に基づいて、割れパターン A ~ G の表示例の詳細について説明する。図 7 5 は、割れパターン A におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図 7 6 は、割れパターン B におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図 7 7 は、割れパターン C におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図 7 8 は、割れパターン D におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図 7 9 は、割れパターン E におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図 8 0 は、割れパターン F におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図 8 1 は、割れパターン G におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

10

#### 【 0 7 1 3 】

図 7 5 ~ 図 8 1 それぞれにおいて、( A 1 ) ~ ( A 5 ) はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示する態様の割れパターンの表示例であり、( B 1 ) ~ ( B 5 ) は、( A 1 ) ~ ( A 5 ) に対応する画像であるがホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示しない態様の割れパターンの表示例である。つまり、割れ演出の開始時においてホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示する場合と表示しない場合とを比較する図である。具体的には、各図における ( A 1 ) では、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の透過率が 0 % とされ、( A 1 )、( A 2 )、( A 3 ) の順にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の透過率が漸次高まり、( A 4 ) においてホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の透過率が 1 0 0 % となる。

20

#### 【 0 7 1 4 】

図 7 5 ~ 図 8 1 の ( B 1 ) ~ ( B 5 ) に示すように、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れるアニメーション表示では、割れ始めのフレーム (例えば、( B 1 ) ) では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の略中央位置に後側から球体が衝突するような衝撃 (フォース) が加えられることにより割れが開始される設定であるため、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の略中央付近の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 から飛び散りが開始されるが、その周囲の多数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 はまだ飛び散りが開始されずにいる。つまり、割れタイミングにおいて非表示とされたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示画面全域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れ態様に変化し始めた段階では、表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように多数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示された状態となるので、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも下位の表示レイヤ画像描画領域に表示される画像はほぼ視認困難な状態となる。

30

#### 【 0 7 1 5 】

よって、割れ演出の開始タイミングで、( B 1 ) に示すように、数コマにわたり表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れ態様に変化して多数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるため、割れ演出が開始される前に表示されていた画像の視認が困難となる。特に、割れパターン A ~ D のように、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A がヒビ態様にて表示された後に割れ演出が開始される場合はまだ良いが、割れパターン E ~ G のように、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A がヒビ態様にて表示されることなく、いきなり割れ演出が開始される場合は、割れ演出が開始される前に表示されていた画像をかき消すように、突然、表示画面を埋め尽くすように表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れ態様に変化して多数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるため、遊技者により不自然な印象を与えてしまう虞がある。

40

#### 【 0 7 1 6 】

よって、割れ始めにおいては、( A 1 ) のホワイトアウト表示前期期間に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも上位の表示レイヤ 7 画像描画領域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示して多数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を隠すことで、破片画像 0

50



0 6 S G 3 0 2 が表示されるとき違和感を軽減することができる。

【 0 7 1 7 】

また、( A 2 )、( A 3 ) のホワイトアウト表示後期間に示すように、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を急に非表示とすることなく、フェードアウト表示して透過率を漸次高くしていくことで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示画面中央からある程度周囲に捌けてから視認できるようになるため、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が割れて飛び散る様子を違和感なく自然に見せることができる。

【 0 7 1 8 】

図 7 5 に示すように、割れパターン A では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が画面中央位置から割れ始め ( 図 7 5 ( B 1 ) 参照 )、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が放射状に広がるように X 軸方向 ( 例えば、左右方向 )、Y 軸方向 ( 例えば、上下方向 ) 及び Z 軸方向 ( 例えば、前方向 ) に飛び散った後 ( 図 7 5 ( B 2 ) 参照 )、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される ( 図 7 5 ( B 3 ) ~ ( B 5 ) 参照 )。

10

【 0 7 1 9 】

図 7 6 に示すように、割れパターン B では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が画面中央位置から割れ始め ( 図 7 6 ( B 1 ) 参照 )、通常モーション移動にて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が放射状に広がるように X 軸方向 ( 例えば、左右方向 )、Y 軸方向 ( 例えば、上下方向 ) 及び Z 軸方向 ( 例えば、前方向 ) に飛び散った後 ( 図 7 6 ( B 2 ) 参照 )、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスローモーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される ( 図 7 6 ( B 3 ) ~ ( B 5 ) 参照 )。

20

【 0 7 2 0 】

図 7 7 に示すように、割れパターン C では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が画面中央位置から割れ始め ( 図 7 7 ( B 1 ) 参照 )、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が放射状に広がるように X 軸方向 ( 例えば、左右方向 )、Y 軸方向 ( 例えば、上下方向 ) 及び Z 軸方向 ( 例えば、前方向 ) に飛び散った後 ( 図 7 7 ( B 2 ) 参照 )、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される ( 図 7 7 ( B 3 ) ~ ( B 5 ) 参照 )。

【 0 7 2 1 】

尚、本実施の形態では、擬似連演出、弱発展演出、強発展演出 A、カットイン演出が実行されたときに、背景画像として共通の背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特に図示しないが、例えば、演出の種類に応じた異なる表示態様の背景画像を表示してもよい。

30

【 0 7 2 2 】

図 7 8 に示すように、割れパターン D では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が画面中央位置から割れ始め ( 図 7 8 ( B 1 ) 参照 )、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が放射状に広がるように X 軸方向 ( 例えば、右方向 ) や Y 軸方向 ( 例えば、左方向 ) に飛び散った後 ( 図 7 8 ( B 2 ) 参照 )、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される ( 図 7 8 ( B 3 ) ~ ( B 5 ) 参照 )。

40

【 0 7 2 3 】

図 7 9 に示すように、割れパターン E では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が画面中央位置から割れ始め ( 図 7 9 ( B 1 ) 参照 )、通常モーション移動にて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が放射状に広がるように X 軸方向 ( 例えば、左右方向 )、Y 軸方向 ( 例えば、上下方向 ) 及び Z 軸方向 ( 例えば、前方向 ) に飛び散った後 ( 図 7 9 ( B 2 ) 参照 )、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される ( 図 7 9 ( B 3 ) ~ ( B 5 ) 参照 )。尚、割れパターン E における「粘性」のパラメータの値について「 0 . 4 」に調整されているが、これは図 7 9 ( B 3 ) ~ ( B 5 ) に対応した値であり、より具体的に、図 7 9 ( B 1 )、( B 2 ) に対応した「粘性」のパラメータの値は「 0 . 1 」に調整されている。また、図 7 9 ( B 1

50

）において、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れ始めを見やすくするため、可動体 3 2 はあえて図示していない。また、割れパターン E における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、図 7 9 ( B 3 ) からスローモーション移動する表示がされ、フレームアウト表示するまでに時間を要するため、演出進行のテンポを崩さないように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が遊技者から視認可能にスローモーションにて移動して表示されている最中にホワイトアウトさせ、スーパーリーチ 演出を行ってもよい。

#### 【 0 7 2 4 】

図 8 0 に示すように、割れパターン F では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が画面中央位置から割れ始め ( 図 8 0 ( B 1 ) 参照 ) 、通常モーション移動にて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が放射状に広がるように X 軸方向 ( 例えば、右方向 ) や Y 軸方向 ( 例えば、左方向 ) に飛び散った後 ( 図 8 0 ( B 2 ) 参照 ) 、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される ( 図 8 0 ( B 3 ) ~ ( B 5 ) 参照 ) 。また、小さい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は移動や回転が速いので先に落下してフレームアウト表示されるのに対し、大きな重い破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は遅いので、小さい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも後でフレームアウト表示される。

#### 【 0 7 2 5 】

また、強 S リーチ演出中に割れ演出が発生した場合は、リーチ態様の表示画面右上の縮小飾り図柄を一旦非表示とし、当該割れ演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が非表示となったときに再度表示するようにしてもよく、このようにすることで、割れ演出に関りが薄い表示を極力省き、割れ演出の演出効果を高めることができる。また、強 S リーチ演出に限らず、弱 S リーチ演出など他のリーチ演出の実行中に割れ演出が発生した場合にも、リーチ態様の縮小飾り図柄を一旦非表示とし、当該割れ演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が非表示となったときに再度表示するようにしてもよい。

#### 【 0 7 2 6 】

図 8 1 に示すように、割れパターン G では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が画面中央位置から割れ始め ( 図 8 1 ( B 1 ) 参照 ) 、通常モーション移動にて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が放射状に広がるように X 軸方向 ( 例えば、左右方向 ) 、 Y 軸方向 ( 例えば、上下方向 ) 及び Z 軸方向 ( 例えば、前方向 ) に飛び散った後 ( 図 8 1 ( B 2 ) 参照 ) 、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスローモーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される ( 図 8 1 ( B 3 ) ~ ( B 5 ) 参照 ) 。尚、割れパターン G における「粘性」のパラメータの値について「 0 . 1 」に調整されているが、これは図 8 1 ( B 1 ) 、 ( B 2 ) に対応した値であり、より具体的に、図 8 1 ( B 3 ) ~ ( B 5 ) に対応した「粘性」のパラメータの値は「 0 . 4 」に調整されている。

#### 【 0 7 2 7 】

( 破片画像の詳細 )

次に、破片画像の詳細について、図 8 2 及び図 8 3 に基づいて説明する。図 8 2 は、 ( A ) は擬似連演出、 ( B ) はカットイン演出にて表示される破片画像を示す図である。図 8 3 は、 ( A ) は背景変化演出 A、 ( B ) は強発展演出 B にて表示される破片画像を示す図である。尚、図 8 3 において点線で示す破片画像は、非表示となったことを示す。

#### 【 0 7 2 8 】

図 8 2 ( A ) に示すように、擬似連演出にて表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、重畳関係にある背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様 ( 例えば、透過率 0 % ) の画像とされている一方で、図 8 2 ( B ) に示すように、カットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、重畳関係にある背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 や文字画像 0 0 6 S G 3 0 7 の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様 ( 例えば、透過率 1 0 0 % ) の画像であることで、同じように破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 7 2 9 】

また、図 8 2 ( B ) に示すように、カットイン演出における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（背景が透ける）であり、第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、文字画像 0 0 6 S G 3 0 7（特殊画像）の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（文字が透ける）であり、第 3 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の少なくとも一部と文字画像 0 0 6 S G 3 0 7 の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像（背景と文字が透ける）であることで、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

10

## 【 0 7 3 0 】

次に、図 8 3 ( A ) に示すように、背景変化演出 A における破片画像のうち全ての破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、画像表示装置 5 の表示画面において該表示画面外に向かって下方に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となる一方で、図 8 3 ( B ) に示すように、強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示画面において該表示画面外に向かって上下左右に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となり、第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは異なる第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、画像表示装置 5 の表示画面において該表示画面外に向かって移動する前に非表示となることで、背景変化演出 A と強発展演出 B とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

20

## 【 0 7 3 1 】

また、図 8 3 ( A ) に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、回転動作によりが第 1 の角度（例えば、平面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度が 4 5 度～9 0 度となる大きい角度）となった場合、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度よりも小さい第 2 の角度（例えば、端面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度が 4 5 度未満となる小さい角度）となった場合、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

30

## 【 0 7 3 2 】

また、図 8 3 ( A ) に示すように、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像が第 1 の角度のときに、第 2 の破片画像は第 2 の角度となることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

## 【 0 7 3 3 】

（各形態の効果）

〔形態 1 - 1 〕

以上、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 においては、特別図柄や飾り図柄の可変表示を行い、これら特別図柄や飾り図柄の可変表示結果として大当りに応じた組み合わせの図柄を導出したときには、遊技者にとって有利である大当り遊技状態に制御することが可能となっている。またパチンコ遊技機 1 は、画像を表示するための画像表示装置 5、可変表示中において大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出である第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出等を実行するための制御手段である演出制御用 C P U 1 2 0 を備えている。更に、図 3 ～ 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 に表示する画像を描画するための表示制御部 1 2 3 における V R A M 領域において、それぞれ表示優先度の異なる画像を描画するためのレイヤ 1 ～レイヤ 1 0 画像描画領域を有している。

40

## 【 0 7 3 4 】

例えば、V R A M 領域は、背景画像を描画・配置するためのレイヤ 1 画像描画領域、レ

50

レイヤ 2 の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ 2 画像描画領域、レイヤ 3 の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ 3 画像描画領域、レイヤ 4 の画像として割れ前兆画像（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 等）を描画・配置するためのレイヤ 4 画像描画領域、レイヤ 5 の画像としてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 （ガラス破片等）を描画・配置するためのレイヤ 5 画像描画領域、レイヤ 6 の画像として動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ 6 画像描画領域、レイヤ 7 の画像としてホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を描画・配置するためのレイヤ 7 画像描画領域、レイヤ 8 の画像として操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ 8 画像描画領域、レイヤ 9 の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ 9 画像描画領域、レイヤ 10 の画像として小図柄（第 4 図柄）や第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、右打ち報知画像を描画・配置するためのレイヤ 10 画像描画領域を有している。また、エラー表示を描画・配置するためのレイヤ 11 画像描画領域が更に配置されてもよい。

10

#### 【 0 7 3 5 】

尚、V R A M 領域にレイヤ 11 画像描画領域が更に配置される場合を除き、レイヤ 10 画像描画領域にて描画された画像は画像表示装置 5 において最も表示優先度が高い画像であり、レイヤ 9 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 10 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 8 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 9 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 7 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 8 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 6 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 7 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 5 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 6 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 4 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 5 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 3 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 4 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 3 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 1 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像である。また、背景画像を描画・配置するためのレイヤ 1 画像描画領域を有する旨を説明したが、当該レイヤ 1 画像描画領域の代わりとして、レイヤ 1 - 1 画像描画領域、レイヤ 1 - 2 画像描画領域、レイヤ 1 - 3 画像描画領域を有するようにしてもよい。この場合、レイヤ 1 - 1 画像描画領域には、通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1、第 6 背景画像）を描画可能であり、レイヤ 1 - 2 画像描画領域には、チャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2、第 7 背景画像）、ノーマルリーチ背景画像、スーパーリーチ 背景画像（弱スリーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8）、スーパーリーチ 背景画像（第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4）を描画可能であり、レイヤ 1 - 3 画像描画領域には、背景エフェクト画像（背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2）、大当り報知背景画像（第 5 背景画像 0 0 6 S G 0 8 5）を描画可能であり、レイヤ 1 - 3 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 1 - 2 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 1 - 3 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 1 - 1 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 1 - 2 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像である。

20

30

40

#### 【 0 7 3 6 】

ここで、図 3 3 ~ 図 3 6 に示すように、背景変化演出 A と強発展演出 A とは、実行されるタイミングが異なる演出である。また、図 6 3 に示すように、背景変化演出 A は、画像表示装置 5 の表示領域に表示されているガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にキャラクタが

50

作用することでヒビが表示されるヒビ表示期間と、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される破片画像表示期間と、を有しており、図 6 8 に示すように、強発展演出 A は、可動体 3 2 の動作によって背景変化演出よりも短い期間でガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出である。

【 0 7 3 7 】

更に、背景変化演出 A は、画像表示装置 5 の表示領域にヒビが表示される前と、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始された後とで画像表示装置 5 において表示される背景画像を異ならせる演出であり、強発展演出 A は、該強発展演出 A が実行される前と、該強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始させた後とで画像表示装置 5 において表示される背景画像を異ならせる演出である。つまり、本実施の形態では、画像表示装置 5 の表示領域においてヒビや破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示する背景変化演出 A と、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されることなく破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される強発展演出 A とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることによって、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、更に、背景変化演出 A と強発展演出 A とにおいて共通に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される前と後とで表示される背景画像の種類が異なっているため、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与え、遊技興趣を高めることができる。

【 0 7 3 8 】

[ 形態 1 - 2 ]

また、1 の可変表示中において背景変化演出 A と強発展演出 A とを実行可能とする場合は、背景変化演出 A が実行されずに強発展演出 A が実行される場合の方が、背景変化演出 A が実行されて強発展演出 A が実行される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい（例えば、図 3 3 ~ 図 3 6 参照）。このようにすることで、背景変化演出 A と強発展演出 A との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【 0 7 3 9 】

[ 形態 1 - 3 ]

また、背景画像が通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 ）からチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 ）に変化する場合については、背景変化演出 A を経由する場合に加えて、背景変化演出 A とは異なるチャンス背景煽り演出を経由する場合を設けてもよい（図 3 0 ）。また、背景変化演出 A を経由して背景画像が通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 ）からチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 ）に変化したときの方が、チャンス背景煽り演出を経由して背景画像が通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 ）からチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 ）に変化したときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出 A とチャンス背景煽り演出とのいずれによりチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 ）が表示されるかに注目させ、興趣を高めることができる。

【 0 7 4 0 】

[ 形態 1 - 4 - 1 ]

また、1 の可変表示中において背景変化演出 A と強発展演出 A とを実行可能とする場合は、強発展演出 A の実行前に背景変化演出 A が実行されるときの方が、強発展演出 A の実行前に背景変化演出 A が実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい（例えば、図 3 3 ~ 図 3 6 参照）。このようにすることで、1 の可変表示中において背景変化演出 A と強発展演出 A との両方が実行されることに期待させることで、興趣を高めることができる。

【 0 7 4 1 】

[ 形態 1 - 4 - 2 ]

図 6 3 及び図 6 8 に示すように、可変表示中において、背景変化演出 A は飾り図柄のり

10

20

30

40

50

ーチタイミング前に実行される演出であるとともに、強発展演出 A は飾り図柄のリーチタイミング後に実行される演出である。また、画像表示装置 5 の表示領域において背景画像として表示される画像は、通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1）と、リーチ前に大当り遊技状態に制御されることを示唆するチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2）と、スーパーリーチ のリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチ背景画像（弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8）と、スーパーリーチ のリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチ背景画像（第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4）と、を含んでいる。そして、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 はチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2）とともに表示される画像であって、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 はスーパーリーチ背景画像（第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4）とともに表示される画像であるので、遊技者をこれら背景変化演出 A と強発展演出 A との関係性に注目させ、遊技興趣を高めることができる。

10

## 【 0 7 4 2 】

## 〔形態 1 - 4 - 3〕

また、図 5 9 及び図 6 0 に示すように、背景変化演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有していることから、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にあるチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2）の少なくとも一部を遊技者が認識することが可能となっており、強発展演出 A において表示される背景画像は透過性を有していないことから、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にあるスーパーリーチ背景画像（第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4）の少なくとも一部を遊技者が認識することが不可能であるので、これら背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示と強発展演出 A の演出効果を高めることができる。

20

## 【 0 7 4 3 】

## 〔形態 1 - 4 - 4〕

また、図 8 9 に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を回転動作させる場合については、回転動作により破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度になったときに、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識可能である一方で、回転動作により破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 2 の角度になったときに、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

30

## 【 0 7 4 4 】

## 〔形態 1 - 4 - 5〕

また、図 8 9 に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を回転動作させる場合については、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度になったときに、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 2 の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

40

## 【 0 7 4 5 】

## 〔形態 1 - 5〕

また、図 8 4 に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が X 軸方向や Z 軸方向を含む複数方向に向かって移動する態様で表示される場合は、Z 軸方向に移動する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が X 軸方向に移動する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

## 【 0 7 4 6 】

## 〔形態 1 - 6〕

また、図 7 2 に示すように、背景変化演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは、共に表示開始が

50

ら表示終了のタイミングに亘って速度の変化を伴わずに移動表示されるようになっているので、これら背景変化演出 A 及び強発展演出 A では破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を違和感なく自然に表示することができる。

【 0 7 4 7 】

[ 形態 1 - 7 - 1 ]

背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、X 軸方向）と特定方向（例えば、Z 軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図 7 5、図 8 0 参照）、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とで、表示画面において非表示となるまでに要する期間が共通であることで、背景変化演出 A と強発展演出 A との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

10

【 0 7 4 8 】

[ 形態 1 - 7 - 2 ]

特定方向（例えば、Z 軸方向）に向かって移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図 7 5、図 8 0 参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 0 7 4 9 】

20

[ 形態 1 - 7 - 3 ]

特定方向（例えば、Z 軸方向）に向かって移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、背景変化演出 A において特定方向（例えば、Z 軸方向）に移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が長くなるようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を自然に表示することができる。

【 0 7 5 0 】

[ 形態 1 - 8 ]

また、図 8 9 に示すように、背景変化演出 A 及び強発展演出 A において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を回転動作させる場合については、背景変化演出 A における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数と、強発展演出 A における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数とが共通であってもよい。このようにすることで、背景変化演出 A と強発展演出 A との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

30

【 0 7 5 1 】

[ 形態 2 - 1 ]

また、図 6 3 及び図 6 8 に示すように、背景変化演出 A と強発展演出 A とでは、共に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始されるタイミングからホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示されるようになっている。これら背景変化演出 A と強発展演出 A とにおけるホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認不能であるホワイトアウト表示前期期間と、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を通して遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能であるホワイトアウト表示後期期間とから構成されているので、背景変化演出 A と、強発展演出 A とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができることに加えて、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 により破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるときに違和感を軽減して好適にこれら背景変化演出 A と強発展演出 A とを実行することができる。

40

【 0 7 5 2 】

[ 形態 2 - 2 ]

50

また、図 6 3 及び図 6 8 に示すように、背景変化演出 A におけるホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、1 0 0 0 m s であるのに対して、強発展演出 A におけるホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、2 5 0 0 m s であるので、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示されることにより背景変化演出 A と強発展演出 A との関連性が高まるとともに、背景変化演出 A と強発展演出 A とではホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間が異なっているので、これら背景変化演出 A と強発展演出 A との双方の演出効果を高めることができる。

【 0 7 5 3 】

[ 形態 2 - 3 ]

また、図 6 3 に示す背景変化演出 A について、ヒビ表示期間は該背景変化演出 A における破片画像表示期間よりも長く、且つホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間）は、ヒビ表示期間及び破片画像表示期間より短くてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示をホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 により違和感無く開始することができる。

【 0 7 5 4 】

[ 形態 2 - 4 ]

また、図 4 5 及び図 5 2 に示すように、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 と、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 とは、同一の態様で表示される画像であるので、これら同一の態様でホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される背景変化演出 A と強発展演出 A との関連性を高め、双方の演出効果を高めることができる。

【 0 7 5 5 】

[ 形態 3 - 1 ]

また、図 6 5 及び図 7 0 に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 7 2 に示すように、擬似連演出での破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は演出の進行にかかわらず速度 V 1 にて移動表示される一方で、カットイン演出の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は演出の進行に置応じて速度が速度 V 1 から低速である速度 V 0 に変化するので、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【 0 7 5 6 】

[ 形態 3 - 2 ]

また、図 3 3 ~ 図 3 6 に示すように、1 の可変表示において擬似連演出を複数回実行可能である一方でカットイン演出は 1 回のみ実行可能とする場合は、擬似連演出が複数回実行されたときの方が、擬似連演出が 1 回のみ実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高く、カットイン演出が 1 回実行されたときの方が、擬似連演出が複数回実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、擬似連演出とカットイン演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【 0 7 5 7 】

[ 形態 3 - 3 ]

擬似連演出においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A）に移行するときの第 1 タイミングと、カットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第 1 タイミングと第 2 タイミングとでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンが異なる。具体的には、第 1 タイミングではホワイトアウト画像 0 0

10

20

30

40

50



6 S G 3 0 3 が表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され、第 2 タイミングでは表示画面の全域に表示されることで（図 4 8（C）、図 5 5（C）参照）、擬似連演出とカットイン演出とでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 0 7 5 8 】

〔形態 3 - 4 - 1〕

また、図 7 2 に示すように、カットイン演出での破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間）では速度 V 1 にて移動表示され、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間が終了したタイミングからは速度 V 1 よりも低速である速度 V 0 にて移動表示されるので、該カットイン演出において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したおきの演出効果を高めることができる。

10

【 0 7 5 9 】

〔形態 3 - 4 - 2〕

また、図 7 0 に示すように、カットイン演出で破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示するときにホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示する場合について、図 7 2 に示すように、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間は、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が速度 V 1 にて移動表示されている期間と重複する一方で、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が速度 V 0 にて移動表示されている期間とは重複しないようにしてもよい。このようにすることで、カットイン演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

20

【 0 7 6 0 】

〔形態 3 - 5〕

また、図 8 9 に示すように、擬似連演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とカットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを回転動作可能とする場合については、擬似連演出における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、カットイン演出における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

30

【 0 7 6 1 】

〔形態 4 - 1〕

また、図 6 5 及び図 7 0 に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 5 9 及び図 6 0 に示すように、擬似連演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有していないことにより、遊技者はこれら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 に表示されている背景画像を視認不能である一方で、カットイン演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有していることにより、遊技者はこれら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 に表示されている背景画像を視認可能となっているため、擬似連演出とカットイン演出とで同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても遊技者に対して好適に異なった印象を与え、遊技興味を高めることができる。

40

【 0 7 6 2 】

〔形態 4 - 2〕

擬似連演出における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、文字画像 0 0 6 S G 3 0 7 の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、カットイン演出における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 3 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の少なくとも一部と文字画像 0 0 6 S G 3 0 7 の少なくとも

50

も一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図 8 2 参照）。このように演出ごとに破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

【 0 7 6 3 】

[ 形態 4 - 3 - 1 ]

また、図 8 9 に示すように、擬似連演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とカットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを回転動作可能とする場合については、回転動作により第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度となった場合、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 2 の角度となった場合、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となってもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

10

【 0 7 6 4 】

[ 形態 4 - 3 - 2 ]

また、図 8 9 に示すように、カットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を回転動作可能とする場合については、カットイン演出において、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度のときに、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 2 の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

20

【 0 7 6 5 】

[ 形態 5 - 1 ]

また、図 6 5 及び図 7 0 に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、これら擬似連演出とカットイン演出とについて、カットイン演出は、擬似連演出においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されてから該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の少なくとも一部を模した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるまでのヒビ表示期間よりも短い期間で複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示を開始する演出とし、擬似連演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とカットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは、共通に、少なくとも X 軸方向と Z 軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図 8 4 参照）、Z 軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、X 軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。

30

【 0 7 6 6 】

[ 形態 5 - 2 ]

特定方向（例えば、Z 軸方向）に向かって移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図 7 7、図 8 1 参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

40

【 0 7 6 7 】

[ 形態 5 - 3 ]

特定方向（例えば、Z 軸方向）に向かって移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、背景変化演出 A において特定方向（例えば、Z 軸方向）に移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が長くなるようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を自然に表示することができる。

【 0 7 6 8 】

50

## 〔形態５－４〕

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

## 【０７６９】

10

## 〔形態６－１〕

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

## 【０７７０】

20

## 〔形態６－２〕

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

## 【０７７１】

## 〔形態６－３〕

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

30

## 【０７７２】

## 〔形態６－４－１〕

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

40

## 【０７７３】

## 〔形態６－４－２〕

また、図３３～図３６に示すように、１の可変表示中においてリーチ示唆演出と弱発展演出との両方を実行可能とする場合について、弱発展演出をリーチ示唆演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始された後に実行可能とし、弱発展演出の実行前にリー

50

チ示唆演出にける破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始されるときの方が、されなかったときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、リーチ示唆演出において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示に注目させ、興味を高めることができる。

【 0 7 7 4 】

[ 形態 6 - 5 ]

リーチ示唆演出においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第 1 タイミングと、弱発展演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 ( 特定色のエフェクト画像 ) を表示可能であり、第 1 タイミングと第 2 タイミングとでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンが異なる。具体的には、第 1 タイミングではホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され、第 2 タイミングでは表示画面の全域に表示されることで ( 図 4 9 ( G ) 、図 5 1 ( D ) 参照 ) 、リーチ示唆演出と弱発展演出とでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

10

【 0 7 7 5 】

[ 形態 6 - 6 ]

リーチ示唆演出においてリーチ状態の飾り図柄を強調表示することが可能であり、破片画像表示期間において、リーチ状態のり図柄が強調表示される期間の方が、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間よりも長くなるようにすることで ( 図 5 0 ( I ) ~ 図 5 0 ( K ) 参照 ) 、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。

20

【 0 7 7 6 】

[ 形態 6 - 7 - 1 ]

リーチ示唆演出においてキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に対応して、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも上位のレイヤ 6 画像描画領域に動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 3 を表示可能であり、ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示を開始するタイミングで動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 3 を表示することで ( 図 4 9 ( D ) 参照 ) 、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を違和感無くヒビ態様に变化させることができる。

【 0 7 7 7 】

[ 形態 6 - 7 - 2 ]

また、図 6 6 に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にヒビが表示されるタイミングと、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R と、から小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 3 よりも長期間に亘って表示されることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されたことを遊技者に対して好適に示すことができる。

30

【 0 7 7 8 】

[ 形態 6 - 7 - 3 ]

また、図 6 6 に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用するときにはホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が開始されるが、該キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用するときにおいては、動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 3 が表示されることはない。このため、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L や「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

40

【 0 7 7 9 】

[ 形態 6 - 7 - 4 ]

50

また、図 6 6 に示すように、リーチ示唆演出においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される期間（破片画像表示期間）の方が、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が表示される期間（少破片画像表示期間）よりも長期間となっているので、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L や「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

【 0 7 8 0 】

[ 形態 6 - 8 ]

また、図 5 9 及び図 6 0 に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有していることから、遊技者はこれら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して背景画像を視認することが可能である一方で、弱発展演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有していないことから、遊技者はこれら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して背景画像の少なくとも一部を視認することが不能となっているので、リーチ示唆演出と弱発展演出とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示態様に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【 0 7 8 1 】

[ 形態 6 - 9 ]

また、図 7 2 に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と弱発展演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは、共に表示の開始タイミングから表示の終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、リーチ示唆演出及び弱発展演出においてはこれら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を自然に表示することができる。

【 0 7 8 2 】

[ 形態 6 - 1 0 ]

また、弱発展演出における破片画像表示期間をリーチ示唆演出における破片画像表示期間よりも長い期間としてもよい（図 6 6 及び図 6 7 参照）。このようにすることで、リーチ示唆演出と弱発展演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。

【 0 7 8 3 】

[ 形態 7 - 1 ]

また、図 6 3 及び図 7 0 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 7 0 に示すように、カットイン演出が実行される場合は、まず、操作促進演出として画像表示装置 5 の表示領域において押しボタン 3 1 B の操作前態様画像が表示され、遊技者によって押しボタン 3 1 B が操作される、或いは、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなることによってカットイン演出が実行されるようになっており、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間中は、該ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 よりも優先して押しボタン 3 1 B の操作後態様画像が表示されるようになっている。ここで、該カットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間は 2 5 0 0 m s であり、押しボタン 3 1 B の操作前態様画像の表示期間は 3 0 0 0 m s、押しボタン 3 1 B の操作後態様画像の表示期間はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間と同一の 1 0 0 0 m s となっている、つまり、カットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間（カットイン画像表示期間）は、押しボタン 3 1 B の操作前態様画像の表示期間（操作前態様画像表示期間）より短く、且つ押しボタン 3 1 B の操作後態様画像の表示期間（操作後態様画像表示期間）よりも長いことから、カットイン演出が単調な演出構成となり該カットイン演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 0 7 8 4 】

[ 形態 8 - 1 ]

10

20

30

40

50

また、図 6 3 及び図 6 5 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。背景変化演出 A は、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置 5 の表示領域に表示されている背景画像が異なる演出である。更に、擬似連演出は、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置 5 の表示領域に表示されている飾り図柄の組合せが異なる（例えば、ヒビ表示期間の前はランダムな組み合わせで飾り図柄が仮停止するが、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示開始後では、擬似連演出に応じた組み合わせで飾り図柄が仮停止している）演出としてもよい。このようにすることで、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

10

【 0 7 8 5 】

〔形態 8 - 2〕

また、図 6 3 及び図 6 5 に示す背景変化演出 A と擬似連演出について、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 1 段階目のヒビを表示した後、該 1 段階目のヒビを 2 段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出 A において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なってもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【 0 7 8 6 】

〔形態 9 - 1〕

また、図 6 3 及び図 6 5 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、背景変化演出 A においてヒビが表示される期間（ヒビ表示期間）は 2 0 0 0 m s であるのに対して擬似連演出においてヒビが表示される期間（ヒビ表示期間）は 1 5 0 0 m s と長さが異なっている。そして、背景変化演出 A と擬似連演出とは、共に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が開始されるようになっており、これらホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 によって遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認不能なホワイトアウト表示前期期間と、遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能なホワイトアウト表示後期期間と、から構成されているので、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるときとの違和感をホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 により軽減して好適に背景変化演出 A と擬似連演出とを実行することができる。

20

30

【 0 7 8 7 】

〔形態 9 - 2〕

また、図 6 3 及び図 6 5 に示す背景変化演出 A と擬似連演出とについて、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 1 段階目のヒビを表示した後、該 1 段階目のヒビを 2 段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出 A において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なってもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

40

【 0 7 8 8 】

〔形態 1 0 - 1〕

また、図 6 3 及び図 6 9 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と強発展演出 B とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 7 2 に示すように、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は表示開始から表示終了に亘って速度が変化されることなく移動表示され、強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は表示開始からホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示終了までは速度 V 1 にて移動表示され、移行は速度 V 1 よりも低速の速度 V 0 にて移動表示されるので、同様に破片画像 0 0 6 S G

50

302が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【0789】

[形態10-2]

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

10

【0790】

[形態10-3-1]

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

【0791】

20

[形態10-3-2]

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

【0792】

[形態10-4]

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

30

【0793】

[形態10-5]

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

40

【0794】

[形態10-6-1]

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

50

## 【 0 7 9 5 】

## [ 形態 1 0 - 6 - 2 ]

特定方向（例えば、Z軸方向）に向かって移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なることが好ましい（図 7 5、図 7 6 参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

## 【 0 7 9 6 】

## [ 形態 1 0 - 7 - 1 ]

また、図 8 9 に示すように、背景変化演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 B において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを回転動作させる場合については、背景変化演出 A において表示される複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、強発展演出において表示される複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多くてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

## 【 0 7 9 7 】

## [ 形態 1 0 - 7 - 2 ]

また、図 8 9 に示すように、背景変化演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 B において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを回転動作させる場合については、回転動作により破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度となった場合、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 2 の角度となった場合、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

## 【 0 7 9 8 】

## [ 形態 1 0 - 7 - 3 ]

また、図 8 9 に示すように、背景変化演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 B において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを回転動作させる場合については、第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度のときに、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 2 の角度となってもよい。このようにすることで、第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度のときに、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 2 の角度となる。

## 【 0 7 9 9 】

## [ 形態 1 0 - 8 ]

また、図 3 3 ~ 図 3 6 に示すように、1 の可変表示中において背景変化演出 A と強発展演出 B との両方を実行可能とする場合は、背景変化演出をリーチの前のタイミング、強発展演出 B をリーチ後のタイミングでそれぞれ実行可能とし、強発展演出 B の実行前に背景変化演出 A が実行されたときの方が、されなかったときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出 A が実行されることに注目させ、興味を高めることができる。

## 【 0 8 0 0 】

## [ 形態 1 0 - 9 ]

また、図 6 3 及び図 6 9 に示す背景変化演出 A と強発展演出 B とについて、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 1 段階目のヒビを表示した後、該 1 段階目のヒビを 2 段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出 A において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する

10

20

30

40

50



る期間と、の長さが異なってもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【 0 8 0 1 】

[ 形態 1 1 - 1 ]

また、図 6 3 及び図 6 5 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 5 9 に示すように、擬似連演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しておらず、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有していることから、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

10

【 0 8 0 2 】

[ 形態 1 2 - 1 ]

また、図 6 3 及び図 6 9 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と強発展演出 B とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、背景変化演出 A におけるヒビ表示期間と強発展演出 B におけるヒビ表示期間との長さを異ならせ、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを、共通に、少なくとも X 軸方向と Z 軸方向との複数方向に向かって移動する態様で表示し、Z 軸方向に向けて移動表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が Z 軸方向に向けて移動表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、強発展演出 B において Z 軸方向に移動表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、背景変化演出 A において Z 軸方向に移動表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

20

【 0 8 0 3 】

[ 形態 1 3 - 1 ]

また、図 6 3 及び図 6 6 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A とリーチ示唆演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、リーチ示唆演出において右ヒビ表示期間が 4 0 0 0 m s であるのに対して背景変化演出 A においてヒビ表示期間が 2 0 0 0 m s であり、リーチ示唆演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間（破片画像表示期間）が 1 5 0 0 m s であるのに対して背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間（破片画像表示期間）が 2 0 0 0 m s であることにより、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

30

【 0 8 0 4 】

[ 形態 1 3 - 2 ]

第 1 所定パートにおいてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 をキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に応じて第 1 ヒビ態様にて表示可能であり、第 4 所定パートにおいてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を第 3 ヒビ前段態様から第 3 ヒビ態様に变化させて表示可能であることで（図 4 9、図 4 5 参照）、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

40

【 0 8 0 5 】

[ 形態 1 4 - 1 ]

また、図 6 1 に示す本実施の形態の第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、第 2 連続割れ演出は第 1 連続割れ演出の後のタイミングで実行可能であるとともに、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とはヒビ表示期間の長さが共通であるとともに破片画像表示期間との長さも共通であり、第 1 連続割

50

れ演出の実行後に第2連続割れ演出が実行される場合は、第1連続割れ演出として表示された破片画像006SG302が一旦非表示となった後に第2割れ演出のヒビ表示期間が開始されるようになっているので、すでに破片画像006SG302が表示されているにもかかわらず、新たなヒビが表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【0806】

[形態14-2]

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

10

【0807】

[形態14-3]

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

20

【0808】

[形態14-4]

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

30

【0809】

[形態14-5]

また、図27に示すように、本実施の形態では、第1連続割れ演出が実行された後に第2連続割れ演出が実行されるパターンと、第1連続割れ演出が実行された後に第2連続割れ演出が実行されないパターンと、があり、第1連続割れ演出が実行された後に第2連続割れ演出が実行される場合の方が第1連続割れ演出が実行された後に第2連続割れ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いので、第2連続割れ演出が実行されることに注目させ、興味を高めることができる。

【0810】

[形態14-6]

また、図72に示すように、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出における破片画像006SG302は、共に表示開始タイミングから表示終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出とに関連性を高め、興味を高めることができる。

40

【0811】

[形態14-7-1]

また、図61に示す第1連続割れ演出と第2連続割れ演出について、破片画像006SG302の表示開始タイミングから、共通に、白色のホワイトアウト画像006SG303を表示可能であり、第1連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像006SG303と第2連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像006SG303と

50

の表示パターンが共通であってもよい。このようにすることで、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【0812】

[形態14-7-2]

また、図61に示す第1連続割れ演出と第2連続割れ演出とは、ホワイトアウト画像006SG303の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）の長さが共通なので、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【0813】

[形態15-1]

また、図63及び図71に示すように、本実施の形態の背景変化演出Aと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出としては、画像表示装置5の表示領域においてガラス板画像006SG301にヒビを表示する。そして、背景変化演出Aにおける破片画像006SG302が非表示となるまでに要する時間と、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においてガラス板画像006SG301にヒビが入った画像が非表示となるまでに要する時間が異なるので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

【0814】

[形態15-2]

また、図63に示すように、背景変化演出Aにおける破片画像006SG302は、非表示となるまでに2500msを要し、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においては、ガラス板画像006SG301にヒビが入った画像が非表示となるまでに5500msを要するので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

【0815】

[形態15-3]

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

【0816】

[形態15-4]

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

【0817】

[形態15-5]

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

10

20

30

40

50

## 【 0 8 1 8 】

## [ 形態 1 5 - 6 ]

背景変化演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の表示）に移行するときの第 1 タイミングと、結果報知演出（はずれ）における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第 1 タイミングと第 2 タイミングとでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンが異なる。具体的には、第 1 タイミングではホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示画面の全域に表示され、第 2 タイミングでは表示画面の中央から周囲に広がるように表示されるようにしてもよい（図 4 5（G）、図 5 8（C）参照）。このようにすることで、背景変化演出 A と結果報知演出（はずれ）とでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

10

## 【 0 8 1 9 】

## [ 形態 1 6 - 1 ]

また、図 6 3 及び図 7 1 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。また、背景変化演出 A におけるヒビ表示期間では、該背景変化演出 A に応じた態様で遊技効果ランプ 9 が発光し、失敗パターンの結果報知演出におけるヒビ表示期間では、該失敗パターンの結果報知演出に応じた態様で遊技効果ランプ 9 が発光してもよい。更に、背景変化演出 A に応じた態様での遊技効果ランプ 9 の発光は、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始されるまで継続する一方で、失敗パターンの結果報知演出に応じた態様での遊技効果ランプ 9 の発光は、失敗パターンの結果報知演出が終了した後の可変表示の停止、次の可変表示の開始等の所定条件が成立するまで継続してもよい。このようにすることで、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

20

## 【 0 8 2 0 】

## [ 形態 1 7 - 1 ]

結果報知演出により大当り遊技状態に制御されないことが報知されたときに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を第 2 ヒビ態様にて表示可能であり、背景変化演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示される前と、割れ演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとで、背景画像の種類が異なり（図 4 5（A）～図 4 5（F）と図 4 6（I）、図 4 6（K）参照）、結果報知演出により大当り遊技状態に制御されるか否かが報知される前と、大当り遊技状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が表示されたときとで、背景画像の表示態様が異なる（図 5 8（A）～図 5 8（B）、図 5 8（D）参照）。

30

## 【 0 8 2 1 】

このようにすることで、ヒビ態様にてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を表示する背景変化演出 A を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を用いるとともに大当り遊技状態に制御されるか否かが報知される前の背景画像の表示態様を変化させることにより、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

40

## 【 0 8 2 2 】

## [ 形態 1 8 - 1 ]

背景変化演出 A は、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 を表示する第 1 所定パートと、該キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に応じてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を第 1 ヒビ態様にて表示する第 2 所定パートと、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の少なくとも一部を模した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を複数表示する第 3 所定パートと、を含む演出であり、擬似連演出は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を第 2 ヒビ態様にて表示する第 4 所定パートと、可動体 3 2 の落下動作を

50

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

【0823】

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

10

【0824】

[形態18-2]

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

20

【0825】

[形態18-3-1]

背景変化演出Aにおいてガラス板画像006SG301がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第1タイミングと、擬似連演出における破片画像006SG302が表示されるとき第2タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像006SG303(特定色のエフェクト画像)を表示可能であり、第1タイミングと第2タイミングとでホワイトアウト画像006SG303の表示パターンが異なる。具体的には、第1タイミングではホワイトアウト画像006SG303が表示画面の全域に表示され、第2タイミングでは表示画面の中央から周囲に広がるように表示されることで(図45(G)、図48(C)参照)、背景変化演出Aと擬似連演出とでホワイトアウト画像006SG303の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

30

【0826】

[形態18-3-2]

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

40

【0827】

[形態18-3-3]

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

【0828】

[形態18-4]

また、図65に示す擬似連演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体32

50

を動作させることで大当たり遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体 3 2 と重畳する表示領域において該可動体 3 2 を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、擬似連演出として可動体が動作する場合は、該可動体 3 2 と重畳する表示領域において該可動体 3 2 を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により擬似連演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 0 8 2 9 】

[ 形態 1 9 - 1 ]

また、図 6 3 及び図 7 1 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 7 1 に示すように、成功パターンの結果報知演出は、可動体 3 2 の落下とともにガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビを表示した後に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示する演出であり、破片画像表示期間において可動体 3 2 の上昇を開始し、該上昇を破片画像表示期間の終了前に終了させる演出である。このため、可動体 3 2 を動作させてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビを表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

10

【 0 8 3 0 】

[ 形態 1 9 - 2 ]

また、図 6 3 及び図 7 1 に示す背景変化演出 A と結果報知演出とについては、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 1 段階目のヒビを表示した後、該 1 段階目のヒビを 2 段階目のヒビに変化させて表示可能としてもよい。この場合は、背景変化演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 1 段階目のヒビが表示されてから該 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化するまでの期間と、結果報知演出においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 1 段階目のヒビが表示されてから該 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化するまでの期間と、で長さが異なってもよい。このようにすることで、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

20

【 0 8 3 1 】

[ 形態 1 9 - 3 - 1 ]

背景変化演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第 1 タイミングと、結果報知演出（大当たり）における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第 1 タイミングと第 2 タイミングとでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンが異なる。具体的には、第 1 タイミングではホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示画面の全域に表示され、第 2 タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図 4 5（G）、図 5 6（E）参照）、背景変化演出 A と結果報知演出（大当たり）とでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

30

【 0 8 3 2 】

[ 形態 1 9 - 3 - 2 ]

第 2 動作は、可動体 3 2 が演出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、第 2 動作が開始されるときにホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が開始される（図 5 6（F）参照）。このように、可動体 3 2 の動作とホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

40

【 0 8 3 3 】

[ 形態 1 9 - 3 - 3 ]

また、図 7 1 に示す結果報知演出については、可動体上昇期間がホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間

50

）よりも長く、破片画像表示期間が可動体上昇期間よりも長いので、結果報知演出の演出効果を高めることができる。

【 0 8 3 4 】

[ 形態 1 9 - 4 ]

また、図 7 1 に示す結果報知演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体 3 2 を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体 3 2 と重畳する表示領域において該可動体 3 2 を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、結果報知演出として可動体 3 2 が動作する場合は、該可動体 3 2 と重畳する表示領域において該可動体 3 2 を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により結果報知演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

10

【 0 8 3 5 】

[ 形態 2 0 - 1 ]

また、図 6 3 及び図 6 8 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と強発展演出 A とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、強発展演出 A は、可動体 3 2 の落下に応じて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示する演出であるとともに、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示する破片画像表示期間は、背景変化演出 A における破片画像表示期間よりも短い期間である。更に、強発展演出 A において、可動体 3 2 は、上記落下後に原点位置である画像表示装置 5 の上方位置に向けて上昇可能であり、破片画像表示期間が終了した後には可動体 3 2 が上昇を開始するようになっているので、迫力がある演出を提供することができる。

20

【 0 8 3 6 】

[ 形態 2 0 - 2 - 1 ]

第 1 動作は、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に向かって移動する動作であり、第 1 動作が開始されるときにホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が開始される（図 5 2 ( B ) 参照）。このように、可動体 3 2 の動作とホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、強発展演出 A の演出効果を高めることができる。

30

【 0 8 3 7 】

[ 形態 2 0 - 2 - 2 ]

図 6 8 に示すように、強発展演出 A では、ホワイトアウト前期表示と期間とホワイトアウト後期表示期間が設けられている。ここで、ホワイトアウト前期表示と可動体 3 2 の落下期間（可動体落下期間）との長さを略共通とするとともに、破片画像表示期間を可動体落下期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、強発展演出の演出効果を高めることができる。

【 0 8 3 8 】

[ 形態 2 0 - 3 ]

また、図 6 8 に示す強発展演出 A とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体 3 2 を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体 3 2 と重畳する表示領域において該可動体 3 2 を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、強発展演出 A として可動体 3 2 が動作する場合は、該可動体 3 2 と重畳する表示領域において該可動体 3 2 を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により強発展演出 A 演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

40

【 0 8 3 9 】

[ 形態 2 1 - 1 ]

背景変化演出 A と背景変化演出 B とでは、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様に

50

て表示されても、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 とともに背景画像を視認可能であり、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されていないときのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも優先度が下位のレイヤ 1 ~ 3 画像描画領域において表示される画像は、第 1 の視認性により表示され、背景変化演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されているときの第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 は、第 1 の視認性よりも視認性が低い第 2 の視認性により表示され、背景変化演出 B においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下位のレイヤ 1 ~ 3 画像描画領域において表示される画像は、所定範囲にわたって第 2 の視認性により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲（例えば、ヒビ割れ表示領域 0 0 6 S G 3 2 4 ）にわたって第 1 の視認性により表示される（図 4 5（E）、（F）、図 4 7（C）参照）。

10

#### 【 0 8 4 0 】

このようにすることで、それぞれ異なるヒビ態様にてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を表示する背景変化演出 A と背景変化演出 B とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

#### 【 0 8 4 1 】

##### [ 形態 2 1 - 2 ]

20

所定範囲と特定範囲との境界を第 1 の視認性および第 2 の視認性よりも視認性が高い第 3 の視認性により表示可能である（図 4 7（C）拡大図参照）ことで、背景変化演出 B の演出効果を高めることができる。

#### 【 0 8 4 2 】

##### [ 形態 2 1 - 3 ]

ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも優先度が高いレイヤ 9 画像描画領域において可変表示に対応した第 1 保留表示 0 0 6 S G 1 0 1（第 2 保留表示）やアクティブ表示 0 0 6 S G 1 0 3（対応画像）を表示可能であり、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳して表示され、特定範囲に重畳して表示されないことで（図 4 7（C）参照）、背景変化演出 B の実行中においても好適に対応画像を表示することができる。

30

#### 【 0 8 4 3 】

##### [ 形態 2 1 - 4 ]

また、図 6 4 に示す背景変化演出 B については、2 段階目ヒビ表示期間を 1 段階目ヒビ表示期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、背景変化演出 A と背景変化演出 B とでガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

#### 【 0 8 4 4 】

##### [ 形態 2 2 - 1 ]

また、図 6 2 及び図 6 3 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A とセリフ予告演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。これら背景変化演出 A とセリフ予告演出とについて、背景変化演出 A におけるヒビ表示期間とセリフ予告演出におけるヒビ表示期間とでは、背景画像の視認性が異なってもよい。更には、セリフ予告演出におけるヒビ表示期間を背景変化演出 A におけるヒビ表示期間よりも長い期間とするとともに、セリフ予告演出におけるヒビ態様とて複数種類の態様を設け（図 4 5、図 4 4 参照）、第 1 種類の第 2 ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときの方が、第 2 種類の第 2 ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はセリフ予告演出におけるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に注目するようになり、同様にガラス板画像

40

50



006SG301が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【0845】

[形態22-2]

第1種類の第2ヒビ態様のガラス板画像006SG301が表示されたときと、第2種類の第2ヒビ態様のガラス板画像006SG301が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも下位に表示される背景画像の視認性が異なる(図45、図44参照)。このようにすることで、ガラス板画像006SG301の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【0846】

[形態22-3]

背景変化演出Aとセリフ予告演出とで、共通に、特定色のホワイトアウト画像006SG303を表示可能であり、背景変化演出Aとセリフ予告演出とで、ホワイトアウト画像006SG303の表示パターンが異なることが好ましい(例えば、図45、図44参照)。このようにすることで、ホワイトアウト画像006SG303の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【0847】

[形態23-1]

画像表示装置5は、特殊表示レイヤ(例えば、レイヤ9画像描画領域)において可変表示に対応した対応画像(例えば、第1保留表示006SG101(第2保留表示)やアクティブ表示006SG103)を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が高い第1所定表示レイヤ(例えば、レイヤ9-1画像描画領域)においてガラス板画像006SG301を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が低い第2所定表示レイヤ(例えば、レイヤ4画像描画領域)においてガラス板画像006SG301を表示可能であり、第1所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ(例えば、レイヤ10画像描画領域)において可変表示に関する特別情報(例えば、小図柄など)を表示可能であり、背景変化演出Aで第1所定表示レイヤにガラス板画像006SG301が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、背景変化演出Bで第2所定表示レイヤにガラス板画像006SG301が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、背景変化演出Aが実行される場合に変化演出を実行せず、背景変化演出Bが実行される場合に変化演出を実行可能である(図91参照)。

【0848】

このようにすることで、背景変化演出Aと背景変化演出Bとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、同様にガラス板画像006SG301が表示される演出であっても表示レイヤや変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【0849】

[形態23-2-1]

変化演出は、キャラクタ画像006SG305を表示し、該キャラクタ画像006SG305が対応画像に作用する動作を行うことで対応画像の表示態様を変化させる演出であり、キャラクタ画像006SG305は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤ(例えば、レイヤ3画像描画領域)において表示可能である(図91参照)。このようにすることで、背景変化演出Bの演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。

【0850】

[形態23-2-2]

キャラクタ画像006SG305の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像(例えば、エフェクト画像006SG330)を表示可能であること(図91参照)、背景変化演出Bの実行中において

10

20

30

40

50

も変化演出を好適に実行することができる。

【 0 8 5 1 】

[ 形態 2 4 - 1 ]

背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とで、表示態様が異なり、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、強 S リーチ演出（特別演出）が実行されることを示唆する示唆態様の画像（例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2、0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N）を含み、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間の方が、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間よりも長い（図 4 5、図 9 2、図 9 3 参照）。

10

【 0 8 5 2 】

このようにすることで、背景変化演出 A と強発展演出 A とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、背景変化演出 A と強発展演出 A とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示態様が異なるとともに、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とその後に実行される演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【 0 8 5 3 】

[ 形態 2 4 - 2 ]

特別演出は、第 1 特別演出（例えば、強 S リーチ演出 J、N）と、第 2 特別演出（例えば、強 S リーチ演出 A、B）と、があり、第 2 特別演出が実行されたときの方が、第 1 特別演出が実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高く、示唆態様は、第 1 特別演出が実行されることを示唆する第 1 示唆態様と、第 2 特別演出が実行されることを示唆する第 2 示唆態様と、を含む（図 9 2、図 9 3、図 9 4 参照）。このようにすることで、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2（例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2、0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N）に対する注目度合いを高めることができる。

20

【 0 8 5 4 】

[ 形態 2 4 - 3 - 1 ]

強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、示唆態様と、特定表示レイヤよりも下位のレイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を視認可能な透過態様と、を含み、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、示唆態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも多く表示される（図 9 4 参照）。このようにすることで、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対する注目度合いを高めることができる。

30

【 0 8 5 5 】

[ 形態 2 4 - 3 - 2 ]

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、回転動作を行うことが可能であり、強発展演出 A において、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、示唆態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも回転動作量が多いことが好ましい（図 9 4 参照）。このようにすることで、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対する注目度合いを高めることができる。

40

【 0 8 5 6 】

[ 形態 2 4 - 4 ]

強発展演出 A は、第 1 所定パートと第 2 所定パートとを含み、第 1 所定パートにおいて、示唆態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が複数表示され、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が複数表示され、第 2 所定パートにおいて、示唆態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が単数表示され、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が複数表示される（図 9 3 参照）。このようにすることで、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対する注目度合いを高めることができる。

【 0 8 5 7 】

[ 形態 2 5 ]

50

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

【0858】

〔形態26〕

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

【0859】

〔形態27〕

図61～図71に示すように、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像006SG303の表示期間と破片画像表示期間との少なくとも一部が重複しており、ホワイトアウト画像006SG303の表示期間は破片画像表示期間よりも短い期間である。また、ホワイトアウト画像006SG303の表示期間は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間とから構成されている。尚、ホワイトアウト表示後期期間は、ホワイトアウト表示前期期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、ホワイトアウト画像006SG303によってガラス板画像006SG301に替えて表示されたガラス板画像006SG301Aの割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像006SG302を隠しつつ、破片画像006SG302よりもホワイトアウト画像006SG303の方が強調されてしまうことを防止する。

【0860】

〔形態28〕

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

【0861】

〔形態29〕

また、図61～図71に示すように、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像006SG303を表示することによって、ホワイトアウト表示前期期間にてガラス板画

10

20

30

40

50

像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から視認不能に隠蔽しており、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の透過率を高めたホワイトアウト表示後期期間にて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者が視認可能となっている。このため、ホワイトアウト表示後期期間では、表示開始から十分に時間が経過して移動表示された破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の演出効果を高めることができる。

【 0 8 6 2 】

[ 形態 3 0 ]

また、図 6 3 及び図 6 7 に示す背景変化演出 A と弱発展演出とでは、割れ演出の実行タイミングから破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示を開始し、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出 A におけるホワイトアウト表示後期期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期期間とでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の透過率が異なってもよい。このようにすることで、背景変化演出 A のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と、の演出効果を高めることができる。

【 0 8 6 3 】

[ 形態 3 1 ]

また、図 6 3 及び図 6 7 に示す背景変化演出 A と弱発展演出とでは、割れ演出の実行タイミングから破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示を開始し、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出 A を遊技状態が通常状態であるときに実行可能な演出とし、弱発展演出を遊技状態が時短状態や確変状態であるときに実行可能な演出としてもよい。更には、背景変化演出 A におけるホワイトアウト表示後期期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期期間とでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の透過率が異なってもよい。このようにすることで、背景変化演出 A のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と、の演出効果を高めることができる。

【 0 8 6 4 】

[ 形態 3 2 ]

また、図 6 1 ~ 図 7 1 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出では、演出制御用 C P U 1 2 0 が、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間に亘って割れ演出用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 の発光制御を行い、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示終了タイミングからは、各演出の背景画像に応じた発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 の発光制御を行うので、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる際の遊技効果ランプ 9 の発光制御を好適に行うことができる。

【 0 8 6 5 】

[ 形態 3 3 ]

また、図 6 1 ~ 図 7 1 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間と破片画像表示期間とは少なくとも一部が重複しており、スピーカ 8 L、8 R は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示開始タイミングから破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示に対応する割れ演出音を出力するので、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【 0 8 6 6 】

[ 形態 3 4 ]

図 6 1 ~ 図 7 1 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第 1 パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第 2 パターンと、が有る。ここで、割れ演出が第 1 パターンにて実行されるときと第 2 パターンにて実行されるときとで、スピーカ 8 L、8 R から割れ演出に対応した音（破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されることに対応した音）が出力されるか否かが異なってもよい。このようにすることで、各割れ演出において異なる印象のパターンを提供することができる。

【 0 8 6 7 】

10

〔形態 3 5〕

図 6 1 ~ 図 7 1 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第 1 パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第 2 パターンと、が有る。ここで、成功パターンの結果報知演出の割れ演出を第 2 パターンにて実行可能とする場合は、該成功パターンの結果報知演出の割れ演出として、スピーカ 8 L、8 R から大当り遊技状態に制御されることに応じた音を出力してもよい。このようにすることで、状態に応じて異なる印象の割れ演出のパターンを提供することができる。

20

【 0 8 6 8 】

〔形態 3 6〕

図 6 1 ~ 図 7 1 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れパターン）としては、一旦ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されてから該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる第 1 パターンと、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されること無く該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる第 2 パターンと、が有る。ここで、割れ演出が上記第 1 パターンにて実行される場合は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替わる画像であるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A と破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示に応じてスピーカ 8 L、8 R から割れ演出音を出力する一方で、割れ演出が上記第 2 パターンにて実行される場合は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替わる画像であるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A を表示せず、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示に応じてスピーカ 8 L、8 R から割れ演出音を出力しないようにしてもよい。このようにすることで、異なる印象の割れパターンを提供することができる。

30

【 0 8 6 9 】

〔形態 3 7〕

図 6 1 ~ 図 7 1 に示す、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出については、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるときに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示に応じた演出音をスピーカ 8 L、8 R から出力するとともに、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるときに該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示に応じた演出音（割れ演出音）を上記したガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示に応じた演出音よりも大きな音量で出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときと破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。

40

【 0 8 7 0 】

〔形態 3 8〕

50

図 8 8 に示すように、背景変化演出 A やリーチ示唆演出における割れ演出としては、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるときに、表示されているキャラクタに対応する音としてスピーカ 8 L、8 R からキャラクタボイスを出力可能とし、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるときは、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示対応する音としてスピーカ 8 L、8 R から割れ演出音を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されたときと破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。

【 0 8 7 1 】

[ 形態 3 9 ]

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A、C ~ F）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン B、G）と、があり、第 1 パターンは、変動量が特定値（例えば、「30%」）となっていることで、該第 1 パターンにおける第 1 サイズの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と該第 1 サイズよりも小さい第 2 サイズの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 との動作速度が異なり、第 2 パターンは、変動量が 0（例えば、「0%」）となっていることで、該第 2 パターンにおける第 3 サイズの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と該第 3 サイズよりも小さい第 4 サイズの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 との動作速度が共通である（図 7 3、図 7 4 参照）。

10

【 0 8 7 2 】

このようにすることで、第 1 パターンは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は早く飛び、大きい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、第 2 パターンは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

20

【 0 8 7 3 】

[ 形態 4 0 ]

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示が開始されてから次第に落下していく態様で表示され、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A、C）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン D ~ F）と、があり、第 1 パターンと第 2 パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が落下する速さが異なる（図 7 3、図 7 4 参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができる、興趣が向上する。

30

【 0 8 7 4 】

[ 形態 4 1 ]

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A、C ~ F）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン B、G）と、があり、第 1 パターンと第 2 パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が移動表示されるときに進行方向が異なる（図 7 3、図 7 4 参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が進行する方向を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣の向上。

40

【 0 8 7 5 】

[ 形態 4 2 ]

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン B）と、第 3 パターン（例えば、割れパターン C）と、があり、割れパターン A と割れパターン B と割れパターン C とで、例えば、「重力」の第 1 パラメータが「0」で共通であり、「強度」の第 2 パラメータが割れパターン A は「5」、割れパターン B は「3」、割れパターン C は「7」で異なっている（図 7 3、図 7 4 参照）。このように、第 1 パラメータは固定し、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対して共通の部分を作りつつ、第 2 パラメータが異なることにより、多彩なパターン

50

を構築することで、安定的で多彩な破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンを構築することができる。

【 0 8 7 6 】

[ 形態 4 3 ]

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン E）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン F）と、第 3 パターン（例えば、割れパターン G）と、があり、割れパターン E と割れパターン F と割れパターン G は、例えば、割れパターン E（第 1 パターン）と割れパターン F（第 2 パターン）とは、「重力」の第 1 パラメータが「0」で共通であり、「強度」の第 2 パラメータが割れパターン E は「3」、割れパターン F は「5」で異なっており、割れパターン F（第 2 パターン）と割れパターン G（第 3 パターン）とは、「重力」の第 1 パラメータが割れパターン E は「5」、割れパターン F は「2」で異なり、「強度」の第 2 パラメータが「5」で共通である（図 7 3、図 7 4 参照）。このように、それぞれのパターンで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータにより構成されることで、安定的で多彩な破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンを構築することができる。

10

【 0 8 7 7 】

[ 形態 4 4 ]

割れ画像（例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン A）と、があり、第 1 パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、第 2 パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）において表示可能であり、第 1 パターンにより割れ画像が表示される前と、第 1 パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、第 2 パターンにより割れ画像が表示される前と、第 2 パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なることが好ましい（例えば、図 4 5、図 4 6 参照）。このようにすることで、通常状態において割れパターン A ~ G を用いるときと特別状態において割れパターン A ~ G を用いるときとで、異なる印象を与え、興味を高めることができる。

20

【 0 8 7 8 】

[ 形態 4 5 ]

背景変化演出 A は、割れ画像（例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）を第 1 態様にて表示した後に、第 2 態様に変化させることを含む演出であり、画像表示装置 5 は、通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）とで、共通に、割れ画像を第 1 態様にて表示するときにエフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3）を表示し、該割れ画像を第 2 態様にて表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（例えば、図 4 5、図 4 6 参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

30

【 0 8 7 9 】

[ 形態 4 6 ]

図 6 1 ~ 図 7 1 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れパターン）としては、一旦ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されてから、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる第 1 パターンと、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されること無く、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる第 2 パターンと、が有る。ここで、第 1 パターンの割れ演出は通常状態において実行可能であり、第 2 パターンの割れ演出は時短状態や

40

50

確変状態において実行可能とし、第1パターンの割れ演出により表示される破片画像006SG302と第2パターンの割れ演出により表示される破片画像006SG302とは、共通に、少なくともX軸方向とZ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されるようにしてよい。更には、第1パターンの割れ演出により表示される破片画像006SG302と第2パターンの割れ演出により表示される破片画像006SG302とで移動する速さが異なってもよい。このようにすることで、時短状態や確変状態のテンポを崩さない割れパターンにより、時短状態や確変状態中の演出効果を高めることができる。

【0880】

[形態47]

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

【0881】

[形態48]

所定表示レイヤ（例えば、レイヤ5-1画像描画領域）において第1種類の破片画像006SG302（例えば、大きな破片画像006SG302）を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ（例えば、レイヤ5-2画像描画領域）において第2種類の破片画像006SG302（例えば、小さな破片画像006SG302）を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ10画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、第1種類の破片画像006SG302の表示期間と第2種類の破片画像006SG302の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第1種類の破片画像006SG302は、キャラクタが描かれた態様であり、第2種類の破片画像006SG302は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である（図94参照）。このようにすることで、表示態様が異なる2種類の破片画像006SG302の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【0882】

[形態49]

所定表示レイヤ（例えば、レイヤ5-1画像描画領域）において第1種類の破片画像006SG302（例えば、大きな破片画像006SG302）を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ（例えば、レイヤ5-2画像描画領域）において第2種類の破片画像006SG302（例えば、小さな破片画像006SG302）を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ10画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、第1種類の破片画像006SG302の表示期間と第2種類の破片画像006SG302の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第1種類の破片画像006SG302と第2種類の破片画像006SG302とで、表示態様が異なり、第1種類の破片画像006SG302の表示期間は、第2種類の破片画像006SG302の表示期間

10

20

30

40

50



よりも長い（図 9 4 参照）。このようにすることで、表示態様が異なる 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【 0 8 8 3 】

[ 形態 5 0 ]

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ 5 - 1 画像描画領域やレイヤ 5 - 1 画像描画領域）において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ 1 0 画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体 3 2 は、画像表示装置 5 に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間と可動体 3 2 の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、可動体 3 2 が重畳しない表示領域である第 1 表示領域 L 1 に表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、可動体 3 2 が重畳する第 2 表示領域 L 2 に表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも表示量が多い（図 9 4 参照）。このようにすることで、可動体 3 2 が表示画面と重畳している中で、好適に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示を行うことができる。

10

【 0 8 8 4 】

[ 形態 5 1 ]

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ 5 - 1 画像描画領域やレイヤ 5 - 1 画像描画領域）において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ 1 0 画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体 3 2 は、画像表示装置 5 に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間と可動体 3 2 の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうちの第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、可動体 3 2 が重畳しない第 1 表示領域 L 1 から該可動体 3 2 が重畳する第 2 表示領域 L 2 に進入するように移動する態様で表示され、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうちの第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、第 2 表示領域 L 2 に進入しないように第 1 表示領域 L 1 を移動する態様で表示される（図 9 4 参照）。このようにすることで、可動体 3 2 が重畳している領域に入り込まない破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 により、割れたということを認識させつつ、可動体 3 2 が重畳している領域を通過する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

20

30

【 0 8 8 5 】

[ 形態 5 2 ]

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ 5 - 1 画像描画領域やレイヤ 5 - 1 画像描画領域）において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ 1 0 画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体 3 2 は、画像表示装置 5 に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間と可動体 3 2 の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、画像表示装置 5 の表示画面に重畳している可動体 3 2 が該表示画面に重畳しない位置に動作した後も、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が継続して表示される（図 9 4 参照）。このようにすることで、可動体 3 2 が画像表示装置 5 の表示画面と重畳する中で、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を見逃さないように好適に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示を行うことができる。

40

【 0 8 8 6 】

[ 形態 5 3 ]

リーチ示唆演出において、画像表示装置 5 は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されるときに、第 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 （例えば、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A ）を複数表示可能であり、第 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、第 1 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が短い（図 4 9 、図 5 0 参照）。このようにすることで、割れパターン A を用いる演出の演出効果を高めることができる。

50

## 【 0 8 8 7 】

## 〔 形態 5 4 〕

割れ画像（例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン E）と、があり、第 1 パターンは、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に連動させて第 1 種類の割れ画像を表示するパターンであり、第 2 パターンは、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に連動させて第 2 種類の割れ画像を表示するパターンであり、第 1 パターンにより第 1 種類の割れ画像が表示される前と、第 1 パターンにより第 1 種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、第 2 パターンにより第 2 種類の割れ画像が表示される前と、第 2 パターンにより第 2 種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図 4 5、図 4 6、図 4 9～図 5 1 参照）。このようにすることで、複数の割れパターンに共通して特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5）が登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。

10

## 【 0 8 8 8 】

## 〔 形態 5 5 〕

割れ画像（例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン E）と、があり、第 1 パターンは、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に連動させて第 1 種類の割れ画像を表示するパターンであり、第 2 パターンは、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に連動させて第 2 種類の割れ画像を表示するパターンであり、画像表示装置 5 は、第 1 パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に連動させてエフェクト画像（例えば、ホワイต์アウト画像 0 0 6 S G 3 0 3）を表示し、第 1 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示してからの所定タイミングで該エフェクト画像を非表示とし、第 2 パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示してからの特定タイミングで該エフェクト画像（例えば、ホワイต์アウト画像 0 0 6 S G 3 0 3）を非表示とする（図 4 5、図 4 6、図 4 9～図 5 1 参照）。このようにすることで、ホワイต์アウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の最初の表示部分を隠すことで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 において違和感を与えてしまうことを防止する。

20

30

## 【 0 8 8 9 】

## 〔 形態 5 6 〕

割れ画像（例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン E）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン A）と、があり、第 1 パターンは、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に連動させて第 1 種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第 2 パターンは、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に連動させて第 2 種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第 1 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、該第 1 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間に亘って第 1 速度から第 2 速度に変化して移動する態様で表示され、第 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、該第 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図 4 9、図 5 0、図 4 5、図 4 6 参照）。このようにすることで、割れパターンの種類に応じて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が移動する速度を変えて演出効果を高めることができる。

40

## 【 0 8 9 0 】

## 〔 形態 5 7 〕

割れ画像（例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン E）と、があり、第 1 パターンは、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に連動させて第 1 種類の割れ画

50

像を表示するパターンであり、第2パターンは、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させて第2種類の割れ画像を表示するパターンであり、第1パターンにより割れ画像が表示されたときと、第2パターンにより割れ画像が表示されたときとで、大当たり状態に制御される期待度が異なる(図45、図46、図49、図50参照)。このようにすることで、キャラクタ画像006SG305への期待感を高めるとともに、キャラクタ画像006SG305が表示された後の割れパターンの種別に注目させて興趣を向上する。

【0891】

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

【0892】

(変形例1)

例えば、前記実施の形態では、各演出のホワイトアウト表示前期期間後における破片画像006SG302の速度が全て一定となる形態(第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、結果報知演出であればV1、強発展演出B及びカットイン演出であればV0)を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例1として、これら第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される複数の破片画像006SG302については、画像表示装置5の表示領域における左右方向(X軸方向ともいう)、上下方向(Y軸方向ともいう)、遊技者に向けての手前方向(Z軸方向)に向けての進行速度(表示速度)が異なってもよい。

【0893】

例えば、図84(A)に示すように、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像006SG302としては、X軸方向に向けて速度 $V_x1$ 、Y軸方向に向けて速度0、Z軸方向に向けて速度0で進行する破片画像006SG302A、X軸方向に向けて速度0、Y軸方向に向けて速度 $V_y1$ 、Z軸方向に向けて速度0で進行する破片画像006SG302B、X軸方向に向けて速度0、Y軸方向に向けて速度0、Z軸方向に向けて速度 $V_z1$ で進行する破片画像006SG302Cの他に、これらX軸方向、Y軸方向、Z軸方向のうち、2方向に向けて進行する破片画像006SG302、3方向に向けて進行する破片画像006SG302を有していてもよい。

【0894】

更に、図84(B)に示すように、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出の割れ演出として表示される破片画像006SG302としては、X軸方向に向けて速度 $V_x2$ 、Y軸方向に向けて速度0、Z軸方向に向けて速度0で進行する破片画像006SG302A、X軸方向に向けて速度0、Y軸方向に向けて速度 $V_y2$ 、Z軸方向に向けて速度0で進行する破片画像006SG302B、X軸方向に向けて速度0、Y軸方向に向けて速度0、Z軸方向に向けて速度 $V_z2$ で進行する破片画像006SG302Cの他に、これらX軸方向、Y軸方向、Z軸方向のうち、2方向に向けて進行する破片画像006SG302、3方向に向けて進行する破片画像006SG302を有していてもよい。

【0895】

尚、破片画像006SG302のZ軸方向への移動は、破片画像006SG302を拡大表示することを意味するため、破片画像006SG302のZ軸方向への進行速度は拡大表示速度ともいう。

【0896】

ここで各演出においてX軸方向のみに進行する破片画像006SG302A、Y軸方向

10

20

30

40

50

のみに進行する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 B、Z 軸方向のみに進行する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C について比較すると、図 8 4 ( C ) に示すように、本変形例 1 では、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C は破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 B とは異なり遊技者側に向けて拡大表示されるのみであるので、表示開始から表示終了までの期間が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 B よりも長く設定されている。つまり、各演出の割れ演出では、拡大表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C が表示されることによって、遊技者に対して立体感を演出することができるうえに、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 B の表示が終了した後も立体感を継続して演出することができるので、割れ演出として破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されときの演出効果を高めることができる。

10

#### 【 0 8 9 7 】

更には、図 8 4 ( D ) に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出を演出群 X、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出を演出群 Y とし、これら演出群 X の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C と演出群 Y の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C とについて比較すると、本変形例 1 では、演出群 X における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C の Z 軸方向の進行速度  $V_z 1$  を、演出群 Y における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C の Z 軸方向の進行速度  $V_z 2$  よりも高速 ( $V_z 1 > V_z 2$ ) とすること等によって、演出群 Y における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C の方が演出群 X における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C よりも表示開始から表示終了までの期間が長く設定されている。このため、本変形例 1 においては、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出をそれぞれ背景変化演出 A と強発展演出 B とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることによって、様々なタイミングでこれら演出に対して遊技者を注目させることにより驚きを与えることができ、更に、演出群 X に含まれている演出と演出群 Y に含まれている演出とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C が非表示となるまでに要する期間が異なるため、同じ割れ演出を実行して破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示する演出であっても演出によって遊技者に対して好適に異なった印象を与えることができるので、遊技興趣を高めることができる。

20

#### 【 0 8 9 8 】

特に、本変形例 1 では、演出群 Y に含まれる演出は、演出群 X に含まれる演出よりも破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C が非表示となるまでに要する期間が長く設定されているため、演出群 Y に含まれる演出として割れ演出が実行されるときには、演出群 X に含まれる演出として割れ演出が実行されるときよりも破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C の表示による演出効果を高めることができる。

30

#### 【 0 8 9 9 】

また、本変形例 1 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 として、遊技者に向けて移動表示される ( 拡大表示される ) 破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に向けて移動表示される ( 拡大表示される ) 破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 については、表示開始タイミングから表示終了タイミングにかけて拡大表示されることによって視認性が変化していくようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときの演出効果をより高めることができる。

40

#### 【 0 9 0 0 】

また、本変形例 1 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出において、X 軸方向のみに進行する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A、Y 軸方向のみに進行する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 B、Z 軸方

50

向のみに進行する破片画像 006SG302C について比較すると、図 84 (C) に示すように、破片画像 006SG302C は、表示開始から表示終了までの期間が破片画像 006SG302A や破片画像 006SG302B よりも長く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出（例えば、カットイン演出）において Z 軸方向のみに進行する破片画像 006SG302C の表示開始から表示終了までの期間は、特定演出とは異なる所定演出（例えば、擬似連演出）において X 軸方向や Y 軸方向のみに移動する破片画像 006SG302A、B の表示開始から表示終了までの期間より長くてもよい。このようにすることで、特定演出と所定演出（上記例ではカットイン演出と擬似連演出）とで表示される破片画像 006SG302 の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。

10

#### 【0901】

また、前記実施の形態や本変形例 1 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出において、破片画像 006SG302 を表示し、これら破片画像 006SG302 を移動表示することによって非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の演出（例えば、擬似連演出や背景変化演出 A）として表示される破片画像 006SG302 については、全ての破片画像 006SG302 を画像表示装置 5 の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とし、特定の演出（例えば、強発展演出 B やカットイン演出）として表示される破片画像 006SG302 については、一部の破片画像 006SG302 を画像表示装置 5 の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とする一方で、他の破片画像 006SG302 を画像表示装置 5 の表示領域の外側に向けての移動中に非表示としてもよい。このようにすることで、所定の演出と特定の演出とで表示される破片画像 006SG302 の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。

20

#### 【0902】

尚、本変形例 1 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の各割れ演出として表示される破片画像 006SG302 が X 軸方向、Y 軸方向、Z 軸方向の複数の方向に向けて移動表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第 1 連続割れ演出の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 と第 2 連続割れ演出として表示される破片画像 006SG302 とでは、破片画像 006SG302 の表示が開始される位置が異なってもよい。このようにすることで、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とで破片画像 006SG302 の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

30

#### 【0903】

##### （変形例 2）

また、前記実施の形態では、各演出の割れ演出としてガラス板画像 006SG301A が割れることによって複数の破片画像 006SG302 が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 数はタイミングによって異なってもよい。

40

#### 【0904】

例えば、図 85 (A) に示すように、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングからホワイトアウト画像 006SG303 が表示されるホワイトアウト表示前期期間を長さ L1、ホワイトアウト表示前期期間に連なる期間であって、ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 006SG303 が表示されるホワイトアウト表示後期期間を長さ L2 ( $L2 > L1$ ) とする。

#### 【0905】

また、破片画像表示期間を、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングからの期間であって、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト後期期間の合計期間よりも

50

長期間である長さ  $L_3$  ( $L_3 > L_1 + L_2$ ) の第 1 破片画像表示期間と、第 1 破片画像表示期間に連なる期間であって長さ  $L_4$  ( $L_3 + L_4 > L_1 + L_2$ ) の第 2 破片画像表示期間と、から構成する。

#### 【0906】

ここで、図 85 (B) に示すように、第 2 破片画像表示期間においては、第 1 破片画像表示期間よりも多くの破片画像 006SG302 数を表示することによって、割れ演出の遊技興趣を高めることができる。更に、本変形例 2 では、第 1 破片画像表示期間のうち、ホワイトアウト表示前期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像 006SG303 によって遊技者が破片画像 006SG302 を視認不能である一方で、ホワイトアウト表示後期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像 006SG303 を通して遊技者が破片画像 006SG302 を視認可能であり、第 1 破片画像表示期間の長さ  $L_3$  がホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との合計期間の長さ ( $L_1 + L_2$ ) よりも長いことから、ホワイトアウト表示前期期間においては、遊技者から破片画像 006SG302 を視認不能とすることでガラス板画像 006SG301A の割れに伴い遊技者が割れ演出に違和感を覚えてしまうことを防ぐことができるとともに、ホワイトアウト表示後期期間においては、破片画像 006SG302 よりもホワイトアウト画像 006SG303 が強調されることによって割れ演出の遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

#### 【0907】

また、前記実施の形態では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、リーチ示唆演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 は透過性を有している一方で、擬似連演出と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 は透過性を有していない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像 006SG302 は全て透過性を有していてもよいし、全て透過性を有していなくともよい。

20

#### 【0908】

##### (変形例 3)

更に、変形例 3 として図 86 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像 006SG302 は、演出の進行に応じて透過率が変化していく (本変形例 3 であれば、破片画像 006SG302 の透過率は、破片画像 006SG302 表示タイミングで 0、ホワイトアウト表示前記期間の終了タイミングで  $T_1$  ( $T_1 > 0$ )、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングで  $T_2$  ( $T_2 > T_1$ )、破片画像 006SG302 表示終了タイミングで  $T_3$  ( $T_3 > T_2$ ) ようにしてもよい。このようにすることで、例えば、破片画像 006SG302 の表示終了タイミングの直前であって、破片画像 006SG302 が画像表示装置 5 の表示領域上に十分に散乱したとときの演出効果を高めることができる。

30

40

#### 【0909】

特に、本変形例 3 においては、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングからの時間の経過によって破片画像 006SG302 の透過率が上昇していくので、割れ演出の演出結果として表示される画像を遊技者が破片画像 006SG302 を通して容易に視認することが可能となるので、割れ演出の演出結果として表示される画像が破片画像 006SG302 に遮られて視認困難となってしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

#### 【0910】

また、本変形例 3 では、割れ演出にて表示される破片画像 006SG302 は、演出の

50

進行に応じて透過率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出にて表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、演出の進行に応じて透過率が低下してもよい。

【 0 9 1 1 】

( 変形例 4 )

更に、変形例 3 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからの時間の経過によって破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の透過率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 4 として図 8 7 ( A ) 及び図 8 7 ( B ) に示すように、実行される演出が第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出のいずれであるかに応じて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の透過率が異なってもよいし、また、同一の演出であっても、遊技状態に応じて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の透過率が異なってもよい(図 8 7 では背景変化演出 A と弱発展演出とにおける破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の透過率を例示)。

【 0 9 1 2 】

尚、図 8 7 に示すように、背景変化演出 A と弱発展演出とにおいては、割れ演出としてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始された後は、ホワイトアウト表示前記期間が終了することによって破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が遊技者から視認可能となっている。ここで、これら背景変化演出 A の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、背景変化演出 A の割れ演出としてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときと、弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【 0 9 1 3 】

更には、図 8 7 に示すように、通常状態において実行される場合の背景変化演出 A としての割れ演出で表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と、時短状態や確変状態において実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを比較する場合においても、これら通常状態において実行される場合の背景変化演出 A としての割れ演出で表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と、時短状態や確変状態において実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、通常状態における背景変化演出 A の割れ演出としてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときと、時短状態や確変状態における弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【 0 9 1 4 】

( 変形例 5 )

また、前記実施の形態では、背景変化演出 A やリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A に作用した結果、これら背景変化演出 A やリーチ示唆演出内の演出として割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出 A やリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A に作用する際には、表示されるキャラクタに応じた音声(例えば、キャラクタボイス)を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A

にヒビが表示されたときと破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることができる。特に、変形例 5 として図 8 8 に示すように、背景変化演出 A やリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に作用する際にキャラクタに応じたキャラクタボイスを出力する場合については、キャラクタボイスの出力期間とヒビ割れ音の出力期間との少なくとも一部が重複するようにこれらキャラクタボイスとヒビ割れ音とを同一の音量（図 8 8 の例では V o l 1 ）にて出力すればよい。

【 0 9 1 5 】

また、本変形例 5 では、図 8 8 に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される際に出力される割れ演出音については、ヒビが表示される際に出力されるヒビ割れ音よりも大きな音量（図 8 8 の例では V o l 2 ）にて出力されるようにしてもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されたときと破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることができ、更に背景変化演出 A やリーチ示唆演出として割れ演出が実行されること、すなわち、これら背景変化演出 A やリーチ示唆演出が成功パターンにて実行されたこと及びこれら割れ演出の割れパターンを遊技者に印象受けることができる。

【 0 9 1 6 】

（変形例 6）

また、前記実施の形態では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示終了まで移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら演出の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 としては、表示開始から表示終了までの期間において移動表示に加えて回転表示されるものであってもよい。更に、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示開始から表示終了までの回転数は、いずれの演出にて実行される割れ演出かに応じて異なってもよい。

【 0 9 1 7 】

例えば、変形例 6 として図 8 9 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示開始から表示終了までにかけて R 3 回回転し、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示開始から表示終了までにかけて R 3 よりも少ない回数である R 2（R 3 > 2）回回転し、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示開始から表示終了までにかけて R 2 よりも少ない回数である R 1（R 2 > R 1）回回転すればよい。

【 0 9 1 8 】

このように、本変形例 6 では、可変表示中に実行され得るタイミングが異なる演出間であっても、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示開始から表示終了までの回転数が同一である演出を有することによって、これら第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とセリフ予告演出の組み合わせ、背景変化演出 A と背景変化演出 B と擬似連演出とリーチ示唆演出と弱発展演出と強発展演出 A との組み合わせ、強発展演出 B とカットイン演出と結果報知演出との組み合わせのように、それぞれの演出の組み合わせ内の関連性が高まるので、これら演出の組み合わせ内での演出効果を高めることができる。

【 0 9 1 9 】

また、上記したように、本変形例 6 では、いずれの演出の割れ演出であるかに応じて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示開始から表示終了までの回転数が異なっており、特に、例えば、擬似連演出の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、カットイン演出の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも表示開始から表示終了までの回転数が多いので、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A

10

20

30

40

50



、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出として実行される割れ演出のバリエーションを増加させることができ、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 0 9 2 0 】

尚、本変形例 6 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を回転表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の回転中においては、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の回転角度となったときには破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して遊技者が背景画像を視認可能となり、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 2 の回転角度となったときには破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を視認不能としてもよい。このようにすることで、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。更に、上記したように破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の回転角度に応じて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の透過性の有無が変化する場合については、全ての破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を同期して回転させるのではなく、少なくとも一部の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を他の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは角度が異なるように回転させてもよい。例えば、1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が上記第 1 の回転角度であるとき、他の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の一部が上記第 2 の回転角度となることによって、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果をより高めることができる。

【 0 9 2 1 】

( 変形例 7 )

また、前記実施の形態の擬似連演出としては、画像表示装置 5 の画像表示領域にヒビが表示された後に可動体 3 2 の動作に応じて割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 7 として図 9 0 ( A ) に示すように、擬似連演出としては、キャラクタが画像表示装置 5 の表示領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に作用する、または、可動体 3 2 が落下する前段動作期間を経て、ヒビ表示期間としてヒビが表示されるようにしてもよい。更に、図 9 0 ( B ) に示すように、該ヒビ表示期間を、前記実施の形態の背景変化演出 A のようにヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とから構成することによって、ヒビが 2 段階に分けて表示された後に割れ演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 9 2 2 】

更に、図 9 0 ( B ) に示すように、該擬似連演出におけるヒビ前段表示期間の長さを前記実施の形態の背景変化演出 A のヒビ前段表示期間と異ならせてもよい。このようにすることで、前記実施の形態の背景変化演出 A と本変形例 7 の擬似連演出とにおいて、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 2 段階に亘ってヒビが入ることは同様であっても、これら背景変化演出 A と擬似連演出とで 2 段階目のヒビが表示されるまでの期間を異ならせることによって割れ演出が実行されるまでの演出パターンを増加させることができ、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されるとききの演出効果を高めることができる。

【 0 9 2 3 】

更に、本変形例 7 では、擬似連演出を、前記実施の形態における背景変化演出 A のように、キャラクタの作用や可動体 3 2 の動作が動作する前段動作期間を経て画像表示装置 5 の表示領域において 2 段階に亘りヒビが表示される演出とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ示唆演出を、前記実施の形態における背景変化演出 A のように、キャラクタの作用や可動体 3 2 の動作が動作する前段動作期間を経て画像表示装置 5 の表示領域において 2 段階に亘りヒビが表示される演出としてもよい。この場合においても、リーチ示唆演出におけるヒビ表示期間をヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とから構成するとともに、リーチ示唆演出におけるヒビ前段表示期間の長さを前記実施の形態の背景変化演出 A のヒビ前段表示期間と異ならせてもよい。このようにすることで、前記実施の形態の背景変化演出 A と本変形例 7 のリーチ示唆演出とにおいて、ガラ

ス板画像 006SG301 に 2 段階に亘ってヒビが入ることは同様であっても、これら背景変化演出 A とリーチ示唆演出とで 2 段階目のヒビが表示されるまでの期間を異ならせることによって割れ演出が実行されるまでの演出パターンを増加させることができ、ガラス板画像 006SG301 にヒビが表示されときの演出効果を高めることができる。

【0924】

(変形例 8)

前記実施の形態では、割れ前兆画像としてのガラス板画像 006SG301 及びガラス板画像 006SG301A を、アクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも下位のレイヤ 4 画像描画領域、レイヤ 5 画像描画領域に表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像としてのガラス板画像 006SG301 やガラス板画像 006SG301 に替わる画像としてのガラス板画像 006SG301A を、アクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも下位のレイヤ 4 画像描画領域だけでなく、アクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも上位のレイヤ画像描画領域に表示可能としてもよい。

【0925】

例えば、本変形例 8 では、図 91 (A1) ~ (A5) に示すように、背景変化演出 A において、ガラス板画像 006SG301 をアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも上位のレイヤ画像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像 006SG305 が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像 006SG301 の略中央よりやや右側位置から放射状に広がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像 006SG301 がヒビ前段態様にて表示された後 (図 91 (A2) 参照)、ヒビが次第に放射状に広がってヒビ態様に変化したときに、ヒビの一部がアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U に重畳するように表示可能とされている (図 91 (A3) 参照)。

【0926】

このようにヒビの一部がアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U に重畳するように表示されると、第 1 保留表示 006SG101 (第 2 保留表示) やアクティブ表示 006SG103 が表示されている場合、第 1 保留表示 006SG101 (第 2 保留表示) やアクティブ表示 006SG103 の視認性が低下する虞がある。よってこの場合、アクティブ表示 006SG103 の表示色が変化するアクティブ変化演出の実行は制限されるため、アクティブ表示 006SG103 の表示色は変化しない。

【0927】

一方、図 91 (B1) ~ (B5) に示すように、背景変化演出 B では、前記実施の形態にて説明したように、ガラス板画像 006SG301 及びキャラクタ画像 006SG305 をアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像 006SG305 が画面右上部に登場する動作に応じて、ガラス板画像 006SG301 の左下方位置に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域 006SG324 が表示された後 (図 91 (B1) 参照)、キャラクタ画像 006SG305 が下降を開始する動作に応じて、ヒビ割れ表示領域 006SG324 の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域 006SG324 が 2 箇所に表示されることにより、ガラス板画像 006SG301 のヒビ態様が段階的に変化する (図 91 (B2) 参照)。

【0928】

しかしこの場合、ガラス板画像 006SG301 をアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも下位のレイヤ 4 画像描画領域に表示されているため、仮にヒビが伸びてアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U にかかるように表示されたとしても、ヒビがアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U に重畳するように表示されることはない。

【0929】

また、キャラクタ画像 006SG305 がアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶

10

20

30

40

50

表示エリア 5 U を横切るように移動表示される場合でも、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 がアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U に重畳するように表示せずに、アクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U よりも上位のレイヤ画像描画領域にエフェクト画像 0 0 6 S G 3 3 0 を表示可能としてもよい（図 9 1（B 3）参照）。その後、アクティブ変化演出が実行され、アクティブ表示 0 0 6 S G 1 0 3 の表示色が変化する（図 9 1（B 4）参照）。

【0 9 3 0】

このように、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、アクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U の視認性が低下することがある背景変化演出 A は、アクティブ変化演出（変化キャラクタによる作用演出）と実行期間が重複することで、アクティブ表示 0 0 6 S G 1 0 3 の表示態様を変化させるアクティブ変化演出の実行を制限する一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、アクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U の視認性が低下しない背景変化演出 B においては、アクティブ表示 0 0 6 S G 1 0 3 の表示態様を変化させるアクティブ変化演出を実行可能とすることで、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても、表示レイヤやアクティブ変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。尚、変化演出の対象は第 1 保留表示 0 0 6 S G 1 0 1 や第 2 保留表示であってもよい。

【0 9 3 1】

また、背景変化演出 A では、ヒビの一部がアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U に重畳するように表示されることでアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U の視認性が低下するが、このような状況で保留表示やアクティブ表示の表示態様が変わると、変化演出により変化したのかヒビ態様により変化したのかが分かりにくくなり、遊技者に不信感を与えることになるため、ヒビ態様となってもアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U の視認性が低下することがない背景変化演出 B において変化演出を実行可能とすることが好ましい。

【0 9 3 2】

また、本変形例 8 では、背景変化演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様に表示されるときにはアクティブ変化演出の実行が制限されているが、例えば、その後、割れ演出が実行されて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散り、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が非表示となった後に、アクティブ変化演出を実行可能、つまり、本来の実行タイミングとは異なるタイミング（例えば、変動開始時やリーチ中など）で実行されてもよい。また、アクティブ変化演出を簡略化した態様（例えば、変化キャラクタを表示せず、図 9 1（A 3）のタイミングでさりげなくアクティブ表示の態様を変化させる態様）で実行してもよい。このように、割れ演出によりアクティブ表示が視認困難となる期間と重複しない期間に変化演出を行うことで、割れ演出と変化演出、双方の演出効果を高めることができる。

【0 9 3 3】

（変形例 9）

また、前記実施の形態では、強発展演出 A が実行された場合、強 S リーチ演出 A に発展することが決定された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出にて表示される複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、期待度が異なる複数種類の強 S リーチ演出 A、B、J、N のうちいずれかが実行されることを示唆する示唆態様の破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N 等を含んでいてもよい。

【0 9 3 4】

具体的に説明すると、図 9 2（A）～（F）に示すように、強発展演出 A において割れ演出が実行され、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了してから破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が終了して非表示となる前に、強 S リーチ演出 A または強 S リーチ演出 B が実行されることを示唆する破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M と、強 S リーチ演出 J が実行されることを示唆する破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 J と、強 S リーチ演出 N が実行され

10

20

30

40

50

ることを示唆する破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 N と、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される（図 9 2（G）参照）。

【0 9 3 5】

そして、破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N のうち破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M が単数で表示されたまま他の破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N が非表示となり、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が複数表示されている場合は、強 S リーチ演出 A または強 S リーチ演出 B が実行されることが報知され（図 9 3（A 1）、（A 2）、（A 2'）参照）、破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 J が単数で表示されたまま他の破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 N が非表示となり、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が複数表示されている場合は、強 S リーチ演出 J が実行されることが報知され（図 9 3（B 1）、（B 2）参照）、破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 N が単数で表示されたまま他の破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J が非表示となり、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が複数表示されている場合は、強 S リーチ演出 N が実行されることが報知される（図 9 3（C 1）、（C 2）参照）。

10

【0 9 3 6】

このようにすることで、強発展演出 A における破片画像とその後に実行される強 S リーチ演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【0 9 3 7】

尚、本変形例では、各種強 S リーチ演出にて登場する種別のキャラクタの顔が表示された非透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N により、実行される強 S リーチ演出の種別を示唆しているが、示唆態様は上記のものに限定されるものではなく、実行される強 S リーチ演出の種別を特定可能な態様の破片画像であれば種々に変更可能であり、例えば、強 S リーチ演出の種別を特定可能なリーチタイトル名や背景画像といった関連する情報が表示された破片画像であってもよい。

20

【0 9 3 8】

また、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N のうちいずれかが表示されたまま他が非表示となることで実行が決定されている種別を示唆されるが、例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N のうちいずれかを、大きく表示したり、異なる色で表示したり、エフェクト画像を表示したり、強調した態様で表示することで示唆するようにしてもよい。また、最終的に 2 以上の破片画像を表示したまま強 S リーチ演出が実行されるようにしてもよい。

30

【0 9 3 9】

（変形例 1 0）

また、前記実施の形態では、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を一のレイヤ 5 画像描画領域に表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、2 以上のレイヤ画像描画領域に表示可能としてもよい。

【0 9 4 0】

例えば、本変形例 1 0 では、図 9 4 に示すように、強発展演出 A で用いられる割れパターン F にて表示可能な複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち、大きい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過態様でレイヤ 5 - 1 画像描画領域に表示され、小さい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は非透過態様で、レイヤ 5 - 1 画像描画領域よりも上位のレイヤ 5 - 2 画像描画領域に表示される。また、この場合、割れ前兆画像として表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 は、割れタイミングにおいてレイヤ 5 - 1 画像描画領域及びレイヤ 5 - 2 画像描画領域それぞれに表示される。尚、レイヤ 5 - 1 画像描画領域に表示される大きい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうちいずれかには、変形例 9 にて説明したように、強 S リーチ演出の種別に対応するキャラクタの顔が描かれた態様とされている。

40

【0 9 4 1】

このように、レイヤ 5 - 1 画像描画領域に表示される大きい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうちいずれかは、キャラクタが描かれた態様であり、レイヤ 5 - 2 画像描画領域に表示

50

される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、該レイヤ 5 - 2 画像描画領域よりも下位のレイヤ 1 画像描画領域において表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である。このようにすることで、表示態様が異なる 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【 0 9 4 2 】

また、図 9 4 ( B ) に示すように、レイヤ 5 - 1 画像描画領域及びレイヤ 5 - 2 画像描画領域は、可動体 3 2 が演出位置に移動したとき、該可動体 3 2 に重畳しない第 1 表示領域 L 1 と、可動体 3 2 を示す 2 点鎖線で囲まれた第 2 表示領域 L 2 と、から構成される。そして、可動体 3 2 が演出位置に移動したとき、第 1 表示領域 L 1 に表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、第 2 表示領域 L 2 に表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも表示量が多くなっている。このようにすることで、可動体 3 2 が画像表示装置 5 の表示領域と重畳している中で、好適に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示を行うことができる。

10

【 0 9 4 3 】

また、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうちのいずれかの第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、第 1 表示領域 L 1 から第 2 表示領域 L 2 に進入するように移動する態様で表示される一方で、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうちのいずれかの第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、第 2 表示領域 L 2 に進入しないように第 1 表示領域 L 1 を移動する態様で表示される。このようにすることで、第 2 表示領域 L 2 に入り込まない破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 により、割れたということを認識させつつ、第 1 表示領域 L 1 を通過する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

20

【 0 9 4 4 】

また、前記実施の形態では、割れ前兆画像の一例として、ガラス板を模したガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パネル、扉、岩など、ガラス以外の物体を模した割れ前兆画像を適用してもよい。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を表示する場合、透過率を 1 0 0 % で表示してもよいし、1 0 0 % 未満で表示してもよい。また、割れ前兆画像は、複数のレイヤ画像描画領域に表示されて個別に割れ演出が可能に表示されてもよい。

【 0 9 4 5 】

また、前記実施の形態では、破片画像の一例として、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替わるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の一部を模したガラスの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替わるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の少なくとも一部を模した画像が表示されるものであれば、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 とは異なる画像を模した破片画像が一部に表示されるようにしてもよい。また、破片画像は、割れ前兆画像よりも上位の表示レイヤに表示されているが、割れ前兆画像よりも下位の表示レイヤに表示されるようにしてもよい。

30

【 0 9 4 6 】

また、前記実施の形態では、割れ演出における割れパターンとして、割れパターン A ~ G が設定されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種類の割れパターンに基づく割れ演出を実行可能としてもよい。

40

【 0 9 4 7 】

また、前記実施の形態では、大当りの期待度を示唆する予告演出などの演出の実行中において割れ演出が実行可能とされた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出が該割れ演出以外の他の演出とは別個に単独で実行されるようにしてもよい。尚、この場合、割れパターンの態様に応じて大当り期待度が異なるようにすることで、予告演出の 1 つとして割れ演出を実行してもよいし、演出ステージ、演出モード、遊技状態が変化する際に変化演出として実行してもよい。

【 0 9 4 8 】

また、前記実施の形態では、割れ演出において、割れ前兆画像として表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の略中央位置に後側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた

50

設定で割れが開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像の所定位置に前側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始されるようにしてもよい。また、フォースは割れ前兆画像の複数個所に所定タイミングで、または複数タイミングで加えられるようにしてもよい。

【0949】

また、前記実施の形態では、予告演出種別によって、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301がヒビ態様に変化した後に割れが開始される場合と、ヒビ態様に変化せずにいきなり割れが開始される場合と、がある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告演出種別によらず、全ての割れ演出が、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301がヒビ態様に変化した後に開始されてもよいし、あるいは、全ての割れ演出が、ヒビ態様に変化せずにいきなり割れが開始されてもよい。

10

【0950】

また、前記実施の形態では、ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示された場合、ガラス板画像006SG301よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示されるオブジェクト画像（キャラクタなど）、飾り図柄、背景画像は、ガラス板画像006SG301が表示されていないときは第1視認性にて表示される一方で、ガラス板画像006SG301が表示されたときは第1視認性よりも視認性が低い第2視認性にて表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示されたときに、ガラス板画像006SG301よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示される各種画像の視認性を低下させずに第1視認性のまま表示し、例えば、ヒビを表す部分に色付きのエフェクト画像などを表示することでヒビが目立つように表示してもよい。

20

【0951】

また、前記実施の形態では、オブジェクト画像の一例として、主にキャラクタ画像006SG305を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタの種別は上記以外の種別であってもよい。また、キャラクタではなく、人物や、鉄球や岩などの物体や、目標物など、種々に変更可能である。

【0952】

また、前記実施の形態では、割れ演出は、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始される場合と、可動体32の動作に応じて割れが開始される場合と、オブジェクト画像や可動体32の動作によらず割れが開始される場合と、がある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、全ての演出において、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始されてもよいし、全ての演出において、可動体32の動作に応じて割れが開始されてもよいし、全ての演出において、オブジェクト画像や可動体32の動作によらず割れが開始されてもよい。また、可動体の一例としてロゴ役物としての可動体32が適用されているが、遊技盤2における他の場所に設けられた盤側可動体を適用してもよいし、遊技盤2以外の遊技機用枠3に設けられた枠側可動体を適用してもよい。さらに、特別可変入賞球装置7などの可動体の動作に応じて割れが開始されるようにしてもよい。

30

【0953】

また、前記実施の形態では、割れ演出の割れが開始されるときに、エフェクト画像として透過率が0%のホワイトアウト画像006SG303をガラス板画像006SG301よりも上位の表示レイヤに表示することで、割れ演出の開始直後の期間において破片画像006SG302の視認が困難となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出の開始時に必ずしもホワイトアウト画像006SG303を表示して破片画像006SG302の視認が困難となるようにしなくてもよい。

40

【0954】

また、前記実施の形態では、ガラス板画像006SG301よりも上位の表示レイヤに透過率が0%のホワイトアウト画像006SG303を表示することで、割れ演出の開始時における破片画像006SG302の視認を困難化している形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出の開始時に破片画像006SG302の透過

50

率を高める、つまり、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 をフェードイン表示することにより、割れ演出の開始時における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の視認を困難化するようにしてもよい。

【 0 9 5 5 】

また、前記実施の形態では、レイヤ 4 画像描画領域においてヒビを表示するためのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の描画・配置を行い、レイヤ 5 画像描画領域において実際に割れる（破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に変化する）画像としてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の描画・配置を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、レイヤ 4 画像描画領域においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の描画・配置を行い、レイヤ 5 画像描画領域において該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が割れた画像として破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の描画・配置を行い、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の描画・配置は行わないようにしてもよい。

10

【 0 9 5 6 】

また、前記実施の形態では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様にて表示するためのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の透過率と、割れ態様にて表示するためのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の透過率とを異ならせてもよい。例えば、割れ態様にて表示するためのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の透過率を、ヒビ態様にて表示するためのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の透過率よりも高くする（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を非透過の画像とする）ことによって、前記実施の形態よりもヒビが表示されるタイミングと割れ演出の実行タイミングとを分かり易くできる。

20

【 0 9 5 7 】

また、前記実施の形態では、レイヤ 4 画像描画領域にヒビ態様にて表示したガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を非表示としたタイミングで、レイヤ 5 画像描画領域において割れ態様に変化するガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の表示を開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様にて表示したガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 と割れ態様に変化するガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の表示時期は少なくとも一部が重複してもよい。

30

【 0 9 5 8 】

また、前記実施の形態では、本発明における割れ前兆画像として、ヒビ態様にて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れることを示唆する画像であれば、ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 以外の画像であってもよい。

【 0 9 5 9 】

また、前記実施の形態では、背景変化演出 A、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出として、キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に対してキック（図 4 5 参照）、ハンマー（図 4 9 参照）、パンチ（図 5 1 参照）等で作用することによってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出 A、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出としてガラス板 0 0 6 S G 3 0 1 にキャラクタが作用する形態としては、上記したキック、ハンマー、パンチ等に加えて、或いは替えて、刀等の斬撃の作用によってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れるようにしてもよい。特に、本実施の形態の背景変化演出としては、キャラクタがキックでガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に作用することでガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる（キックの打撃により割れる）背景変化演出 A、キャラクタや可動体 3 2 が作用することなくガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる背景変化演出 B に加えて（図 3 0 参照）、上記したように、キャラクタが刀でガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に作用することによってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる（刀の斬撃により割れる）背景変化演

40

50

出Cを実行可能とし、ガラス板006SG301にキャラクタが作用するか否かやキャラクタがガラス板画像006SG301に作用する態様によって大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出として実行可能なガラス板006SG301Aの割れる演出パターンを増加させることができるとともに、割れ演出に対する遊技者の注目を一層高めることができる。

【0960】

また、前記実施の形態では、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出としての割れ演出において、ガラス板画像006SG301Aが割れるタイミングからホワイトアウト画像006SG303を表示することによって、ガラス板画像006SG301に替えてガラス板画像006SG301Aが表示された際に遊技者が違和感を感じてしまうことを防止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様のガラス板画像006SG301に替えてガラス板画像006SG301Aが表示されるタイミング（ガラス板画像006SG301Aの割れが開始されるタイミング）からはホワイトアウト画像006SG303を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、ヒビ態様のガラス板画像006SG301が表示されてからガラス板画像006SG301Aが割れるまでのスピード感を高め、勢いがある印象に残り易い割れ演出を提供することができる。

【0961】

更に、上記のように割れ演出としてホワイトアウト画像006SG303を表示しない場合は、ヒビ態様のガラス板画像006SG301に替えてガラス板画像006SG301Aを表示するのではなく、ヒビ態様のガラス板画像006SG301自体が割れるように表示を行ってもよい。このようにすることで、ガラス板画像006SG301に替えてガラス板画像006SG301Aが表示されることが無いので、割れ演出の実行時にガラス板画像006SG301に替えてガラス板画像006SG301Aが表示されることにより遊技者が違和感を感じてしまうことを防止することができる。

【0962】

また、前記実施の形態では、背景変化演出A、背景変化演出Bとして割れ演出が実行される際に、透過性を有する破片画像006SG302が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出A、背景変化演出Bとして割れ演出が実行される際には、透過性を有さない破片画像006SG302が表示されるようにしてもよい。特に、このように背景変化演出A、背景変化演出Bとして割れ演出が実行される際に、透過性を有する破片画像006SG302が表示される場合は、割れ演出の実行直前まで画像表示装置5の表示領域において表示されていた背景画像の一部が破片画像006SG302に表示されるようにしてもよい。

【0963】

また、前記実施の形態では、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるのではなく、これら第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出以外の演出として割れ演出を実行可能としてもよい。例えば、可変表示中であって、遊技者にとって有利度が低い大当り遊技状態（例えば、大当り遊技終了御後に時短状態に制御される非確変大当りや、ラウンド数が2ラウンドの確変大当りCの大当り遊技状態）に制御されることが報知された後のタイミング、或いは、当該可変表示終了後の大当り遊技状態において、遊技者にとって有利度が高い大当り遊技状態（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される大当りであってラウンド数が10ラウンドである確変大当りAの大当り遊技状態）に制御されることを改めて報知する昇格演出や、可変表示中であって、大当り遊技状態に制御されないことが報知された後に、大当り遊技状態に制御されることを改めて

10

20

30

40

50



報知する復活演出として割れ演出を実行してもよい。

【0964】

また、前記実施の形態では、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出を実行する際には、キャラクタや可動体32の作用、ヒビの表示等が行われた後にホワイトアウト画像006SG303の表示とガラス板画像006SG301Aの割れが実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、キャラクタや可動体32の作用やヒビの表示等が行われることなくホワイトアウト画像006SG303の表示やガラス板画像006SG301Aの割れが実行される場合を設けてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行による意外感を遊技者に対して与えることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0965】

また、前記実施の形態では、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出は、ガラス板画像006SG301（及び該ガラス板画像006SG301A）を割れ対象とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、ガラス板画像006SG301や該ガラス板画像006SG301A以外の画像を割れ対象（例えば、セリフ予告演出やカットイン演出の割れ演出であれば操作促進画像006SG310）としてもよい。

20

【0966】

また、前記実施の形態では、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、ホワイトアウト画像006SG303をガラス板画像006SG301A、背景画像よりも上位の画像として表示することによって、ガラス板画像006SG301A、破片画像006SG302、及び背景画像の少なくとも一部を一時的に遊技者から視認不能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、ホワイトアウト画像006SG303を、ガラス板画像006SG301Aと背景画像との間の画像として表示してもよい。

30

【0967】

また、前記実施の形態では、背景変化演出A、リーチ示唆演出の割れ演出として、キャラクタが画像表示装置5の表示領域の奥側から手前側に向けてガラス板画像006SG301に対して作用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、キャラクタの画像をガラス板画像006SG301よりも上位の描画領域において描画・配置する等することによって（図3、図4参照）、キャラクタが画像表示装置5の表示領域の手前側から奥側に向けてガラス板画像006SG301に対して作用するようにしてもよい。

【0968】

40

また、前記実施の形態では、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、通常の平面画像として破片画像006SG302を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出では、破片画像006SG302を立体視可能な3D画像として表示してもよい。このようにすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、割れ演出としての3Dの破片画像006SG302の表示によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。

50

## 【 0 9 6 9 】

また、前記実施の形態では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の移動表示速度を異ならせてもよい。このようにすることで、例えば、強発展演出やカットイン演出の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の移動表示速度を第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の移動表示速度よりも低速とすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の移動表示速度によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。

10

## 【 0 9 7 0 】

また、前記実施の形態では、図 5 9 及び図 6 0 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出としては、透過性を有する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示する一方で、擬似連演出及び弱発展演出の割れ演出としては、透過性を有さない破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の透過性の有無を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行によって表示された破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の透過性の有無によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いか否かを認識させることができる。

20

## 【 0 9 7 1 】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

30

## 【 0 9 7 2 】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。尚、スロットマシンの場合、通常状態は非 A T 状態、有利状態はビッグボーナス、レギュラーボーナス、アシストタイム（ A T ）、特別状態はアシストタイム（ A T ）等が該当する。

40

## 【 0 9 7 3 】

また、前記実施の形態では、大入賞口への遊技球の進入が可能となることによって、始動入賞口や一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出されるようになる大当り遊技状態を有利状態とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態よりも入賞口に遊技球が入賞し易くなる、大当り遊技状態に制御され易くなる等の遊技者にとって有利となる遊技状態であれば、時短状態や確変状態を有利状態としてもよい。

## 【 0 9 7 4 】

また、本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機と

50

は、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【符号の説明】

【 0 9 7 5 】

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
1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ
1 2 0	演出制御用 C P U

10

20

30

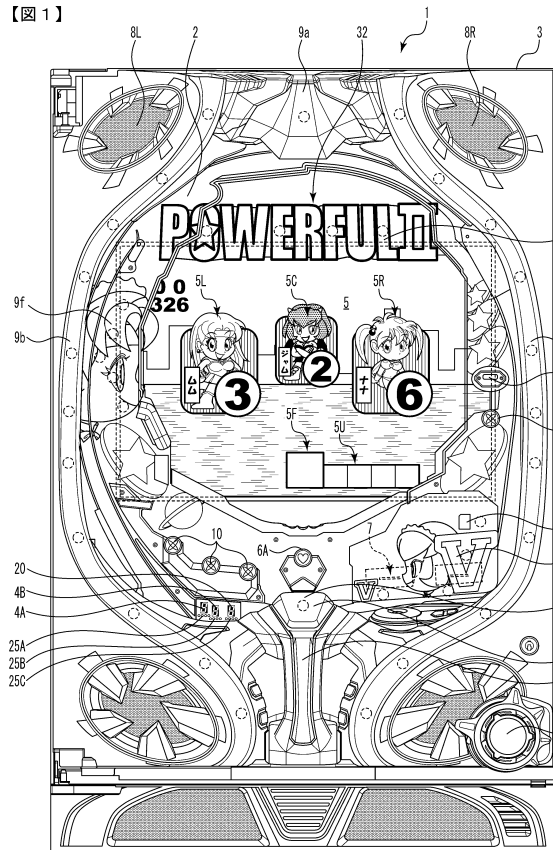
40

50

【図面】

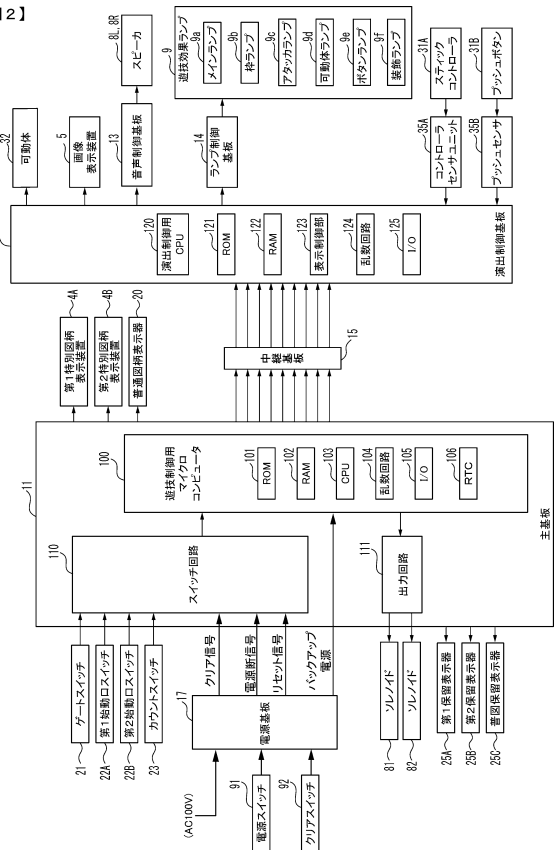
【図 1】

【図 1】



【図 2】

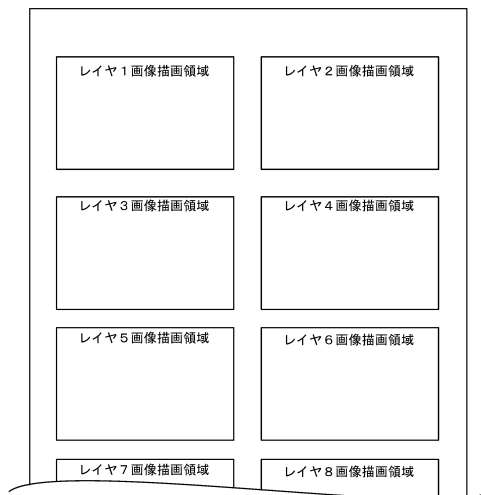
【図 2】



【図 3】

【図 3】

VRAMの内容



【図 4】

【図 4】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ 1 画像描画領域	背景画像	低 ↑ 高
レイヤ 2 画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ 3 画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ 4 画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ 5 画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、 破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ 6 画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ 7 画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ 8 画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ 9 画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ 10 画像描画領域	小図柄	

10

20

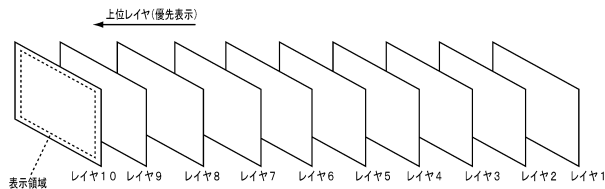
30

40

50

【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】

(A)			
MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図 7】

【図 7】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図 8】

【図 8】

表示結果判定テーブル		
遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態・時短状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

10

20

30

40

50

【図 9】

【図 9】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図 10】

【図 10】

(A) 通常状態（低確低ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留2個短縮→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留3個短縮→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	60000	擬似連1回→ノーマルリーチ→スーパリーチα(はずれ)
PA2-3	70000	ノーマルリーチ→スーパリーチβ(はずれ)
PA2-4	90000	擬似連2回→ノーマルリーチ→スーパリーチα→スーパリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	60000	擬似連1回→ノーマルリーチ→スーパリーチα(大当り)
PB1-3	70000	ノーマルリーチ→スーパリーチβ(大当り)
PB1-4	90000	擬似連2回→ノーマルリーチ→スーパリーチα→スーパリーチβ(大当り)

(B) 時短状態・確変状態（低確高ベース状態・高確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-4	3000	非リーチ(はずれ)
PA1-5	6500	非リーチ(はずれ)
PA1-6	15000	非リーチ(はずれ)
PA2-5	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-6	30000	ノーマルリーチ→スーパリーチγ(はずれ)
PA2-7	45000	ノーマルリーチ→スーパリーチδ(はずれ)
PB1-5	15000	非リーチ(大当り)
PB1-6	30000	ノーマルリーチ→スーパリーチγ(大当り)
PB1-7	45000	ノーマルリーチ→スーパリーチδ(大当り)

【図 11】

【図 11】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルA  
(低ベース状態用、同種保留記憶数1個以下)

判定値(MR3)	変動パターン
1~660	PA1-1
661~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルB  
(低ベース状態用、同種保留記憶数2個)

判定値(MR3)	変動パターン
1~700	PA1-2
701~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

(C) はずれ用変動パターン判定テーブルC  
(低ベース状態用、同種保留記憶数3個)

判定値(MR3)	変動パターン
1~750	PA1-3
751~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD  
(高ベース状態用)

判定値(MR3)	変動パターン
1~300	PA1-4
301~550	PA1-5
551~750	PA1-6
751~900	PA2-5
901~970	PA2-6
971~997	PA2-7

(E) 大当り用変動パターン判定テーブルA  
(低ベース用)

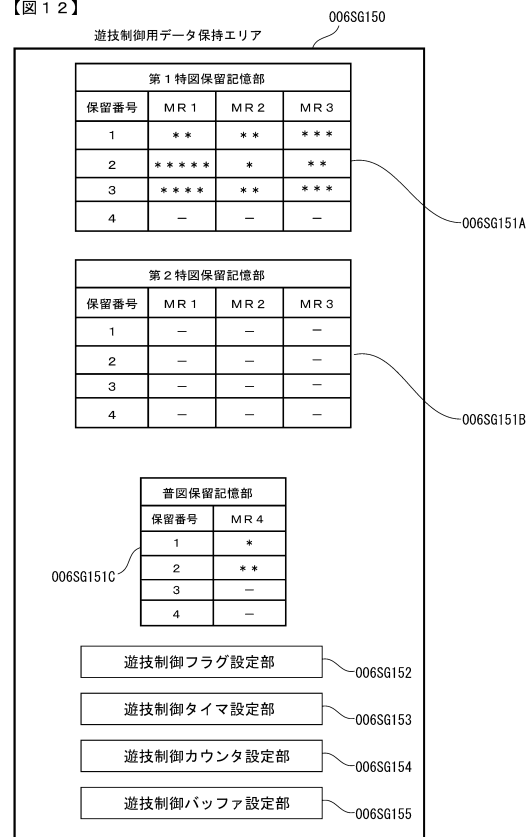
判定値(MR3)	変動パターン
1~30	PB1-1
31~200	PB1-2
201~500	PB1-3
501~997	PB1-4

(F) 大当り用変動パターン判定テーブルB  
(高ベース用)

判定値(MR3)	変動パターン
1~100	PB1-5
101~400	PB1-6
401~997	PB1-7

【図 12】

【図 12】



10

20

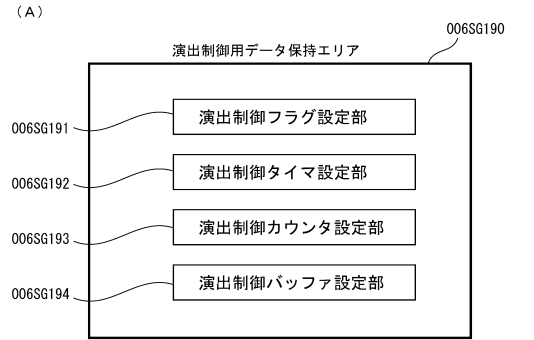
30

40

50

【図 1 3】

【図 1 3】



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ

006SG194A

	バッファ番号	始動口 入賞指定	保留記憶数 通知	図柄指定	変動カテゴリ	保留表示 フラグ	連続割れ 演出フラグ
第1特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C102 (H)	C400 (H)	C600 (H)	0	0
	1-1	B100 (H)	C102 (H)	C400 (H)	C600 (H)	0	0
	1-2	B100 (H)	C102 (H)	C410 (H)	C601 (H)	1	1
	1-3	B100 (H)	C103 (H)	C400 (H)	C600 (H)	—	—
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
第2特図 保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—

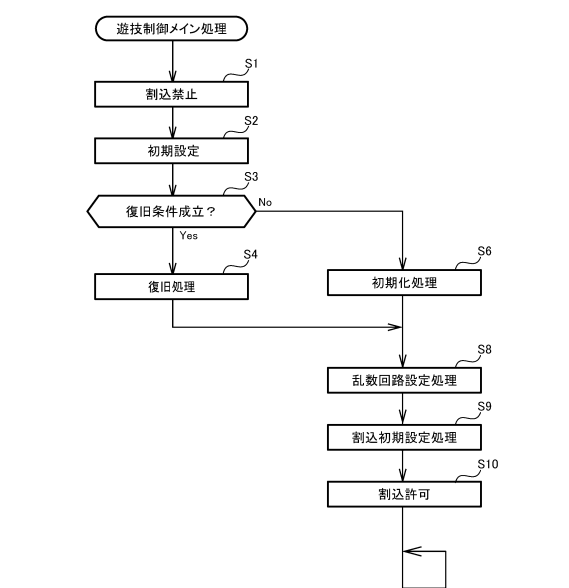
保留表示フラグ "0" → ○

保留表示フラグ "1" → ◇

保留表示フラグ "2" → ☆

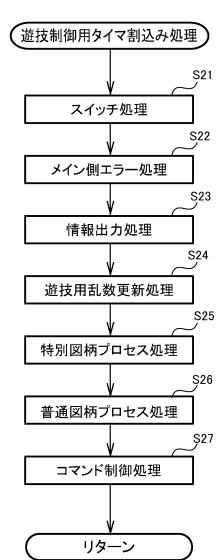
【図 1 4】

【図 1 4】



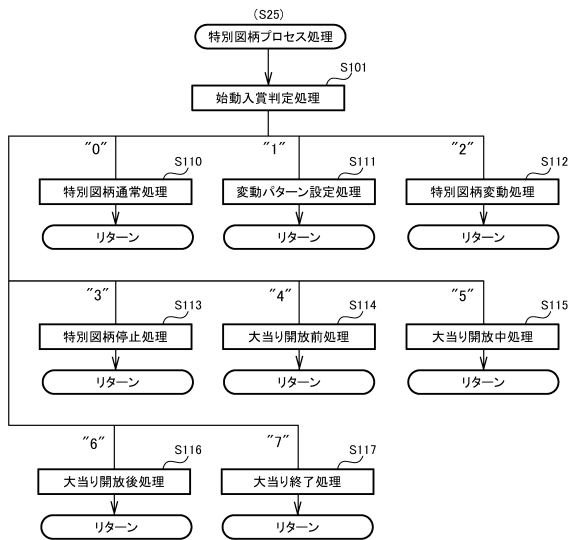
【図 1 5】

【図 1 5】



【図 1 6】

【図 1 6】



10

20

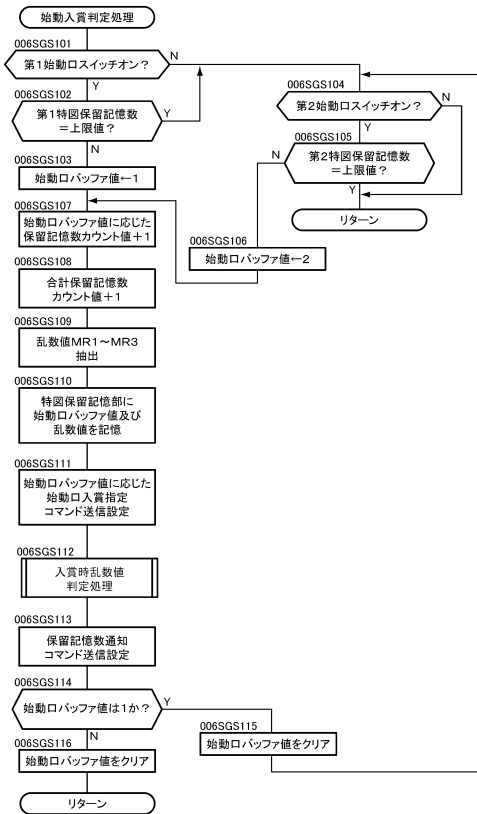
30

40

50

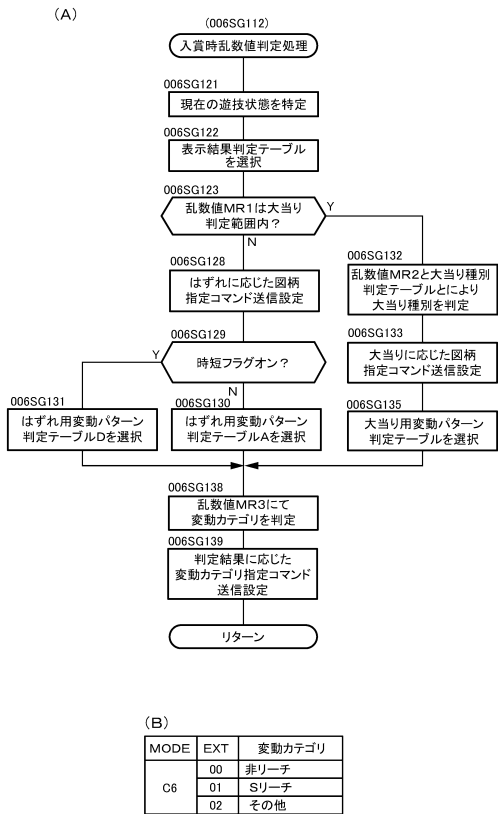
【図 17】

【図 17】



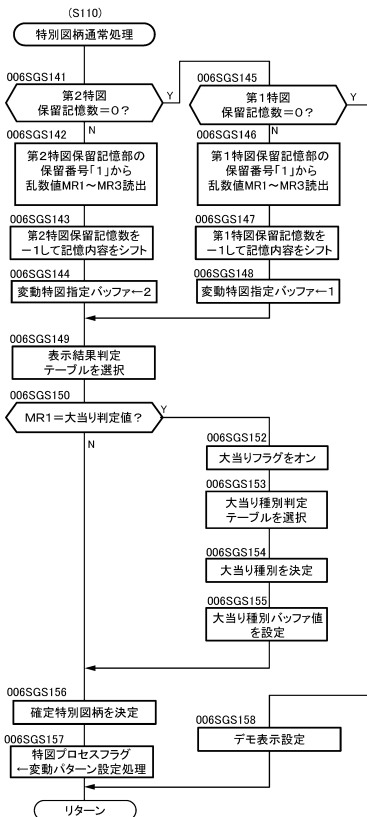
【図 18】

【図 18】



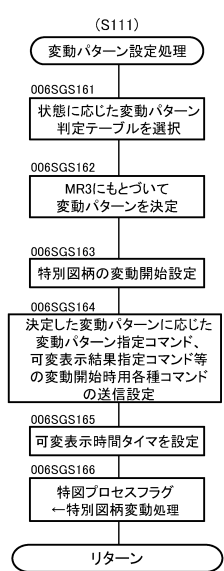
【図 19】

【図 19】



【図 20】

【図 20】



10

20

30

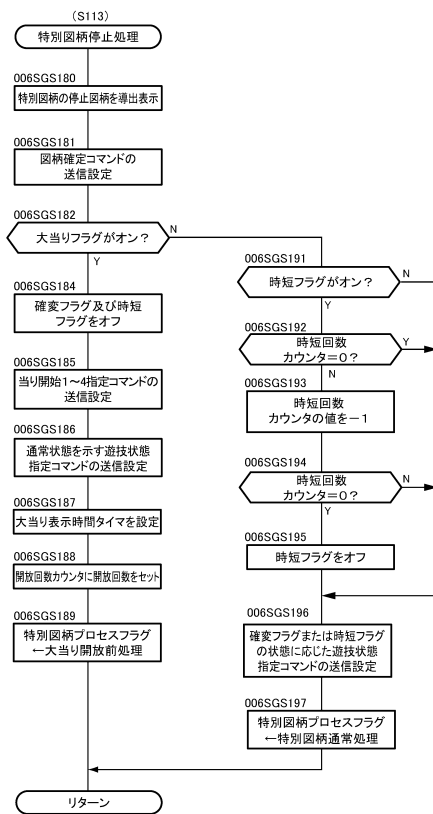
40

50



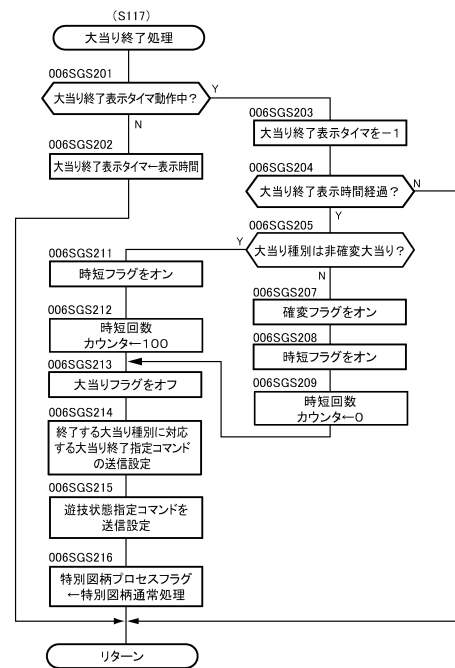
【図 2 1】

【図 2 1】



【図 2 2】

【図 2 2】

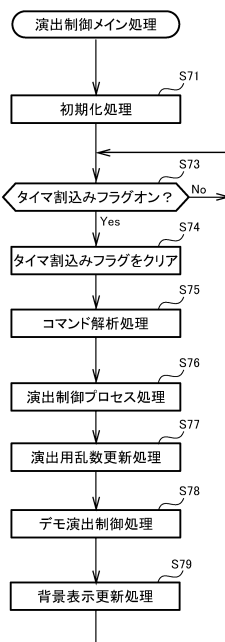


10

20

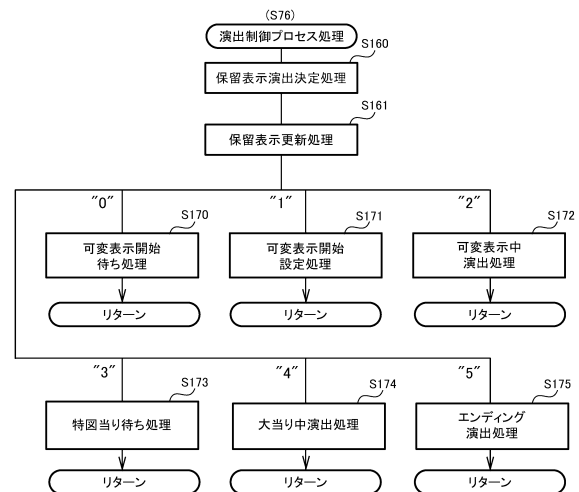
【図 2 3】

【図 2 3】



【図 2 4】

【図 2 4】



30

40

50

【図 2 5】

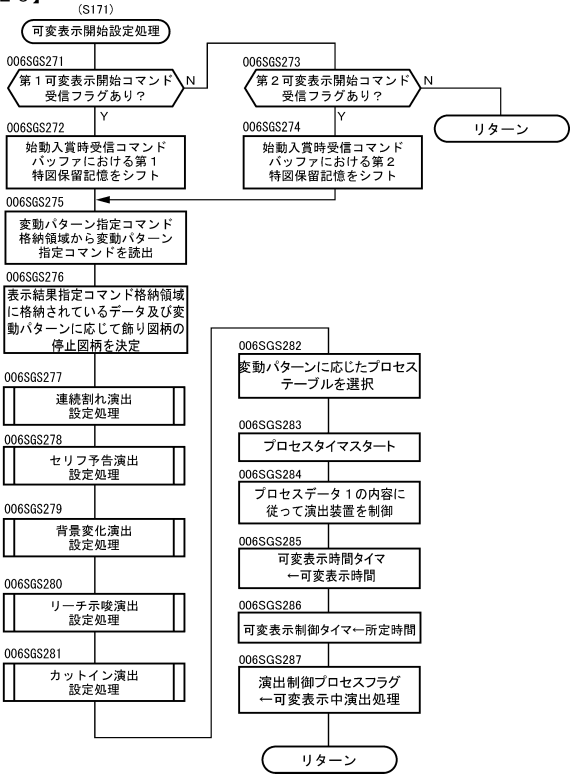
【図 2 5】

保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示 結果	保留表示 演出非実行	保留表示演出実行	
		演出パターンA	演出パターンB
大当たり	5 %	2 5 %	7 0 %
非リーチ (はずれ)	9 5 %	5 %	0 %
Nリーチ (はずれ)	7 5 %	2 0 %	5 %
Sリーチ (はずれ)	6 5 %	2 5 %	1 0 %

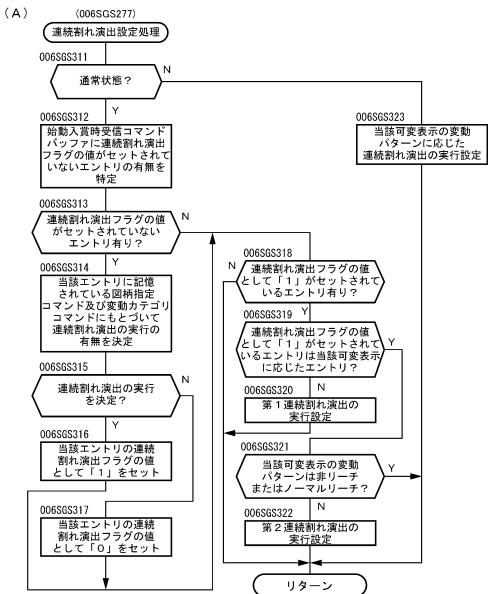
【図 2 6】

【図 2 6】



【図 2 7】

【図 2 7】

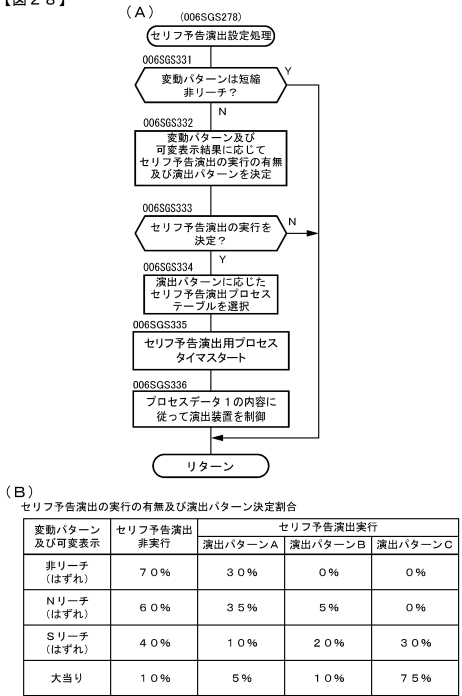


(B) 通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合

可変表示 結果	連続割れ演出 非実行	連続割れ演出 実行
大当たり	2 0 %	8 0 %
非リーチ (はずれ)	8 0 %	2 0 %
Nリーチ (はずれ)	6 0 %	4 0 %
Sリーチ (はずれ)	5 0 %	5 0 %

【図 2 8】

【図 2 8】



(C)

演出パターン	演出内容
演出パターンA	割れ演出で生成された領域にて「チャンス！」表示
演出パターンB	割れ演出で生成された領域にて「熱い！」表示
演出パターンC	割れ演出で生成された領域にて「激アツ！」表示

10

20

30

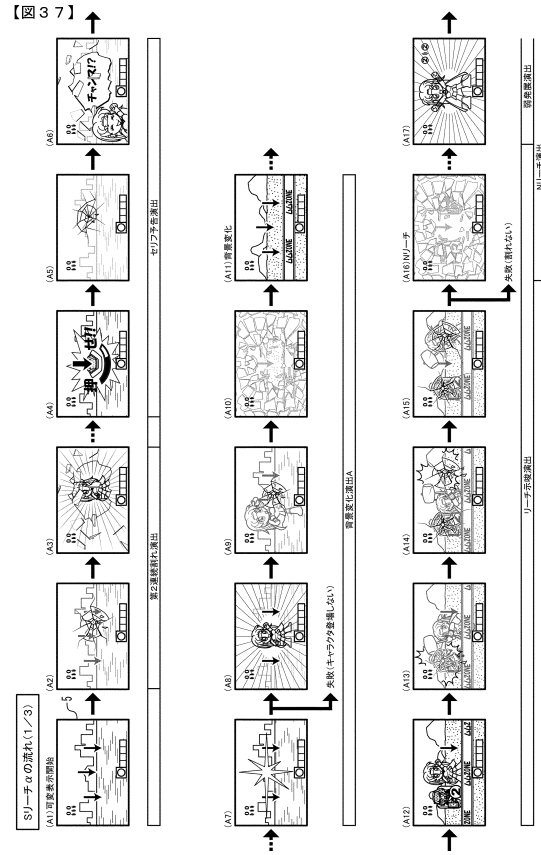
40

50

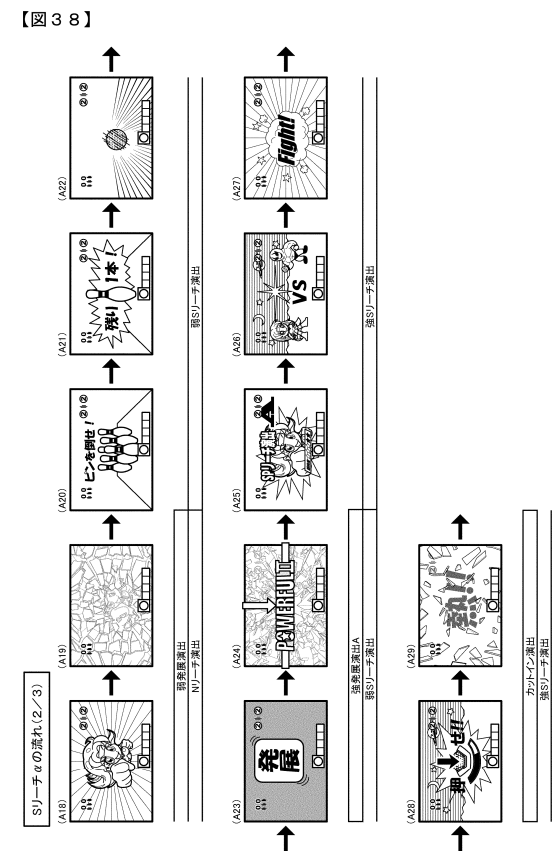




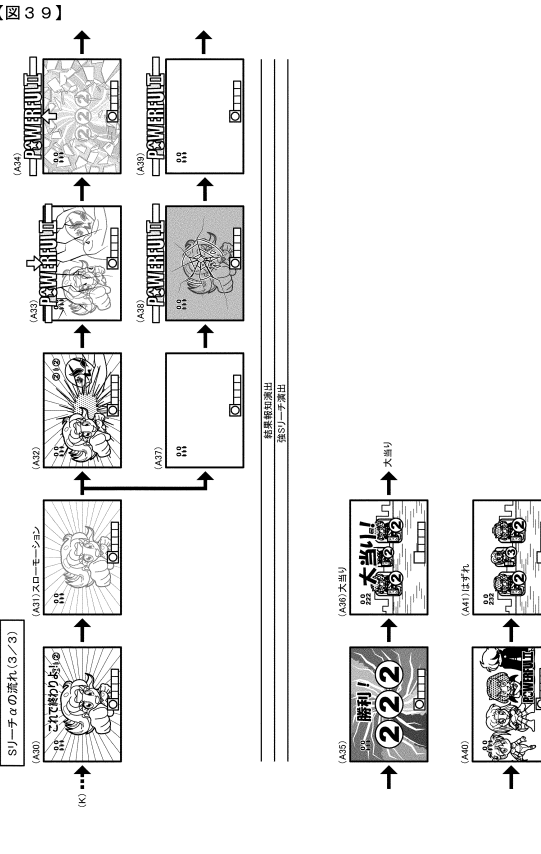
【図 37】



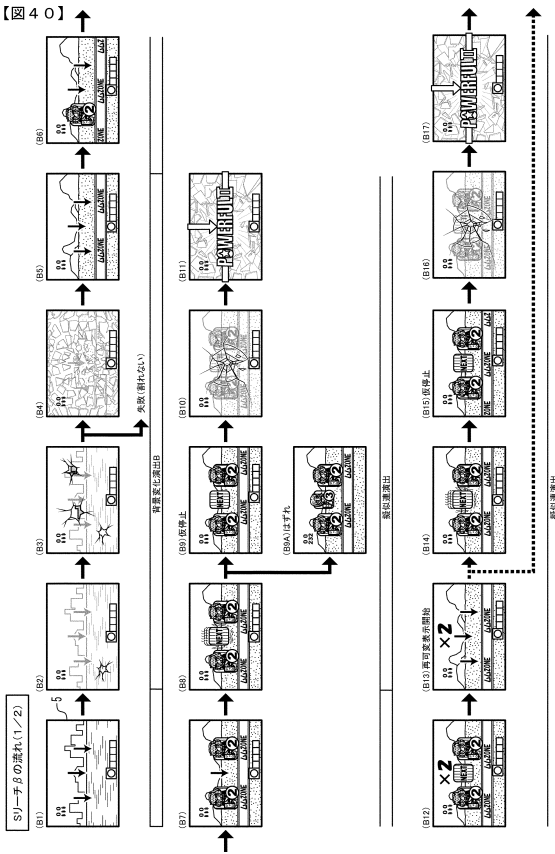
【図 38】



【図 39】

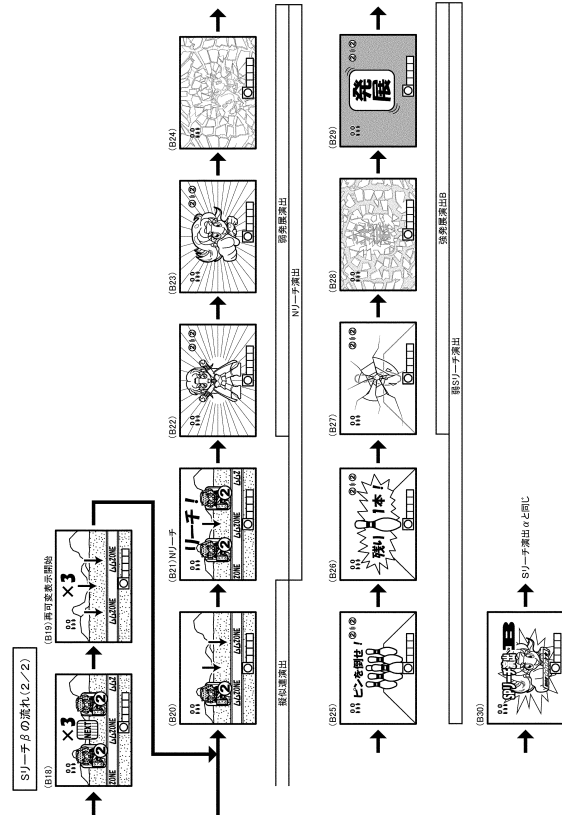


【図 40】



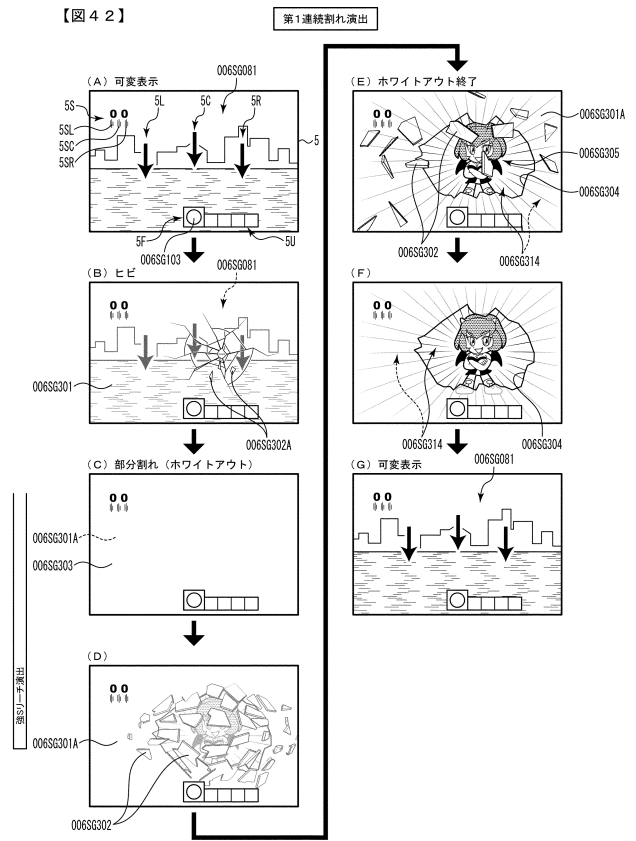
【図 4 1】

【図 4 1】



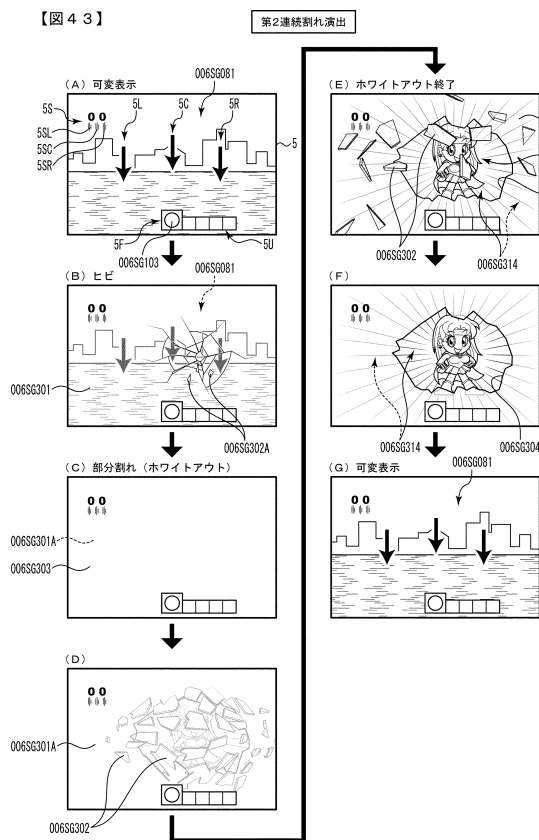
【図 4 2】

【図 4 2】



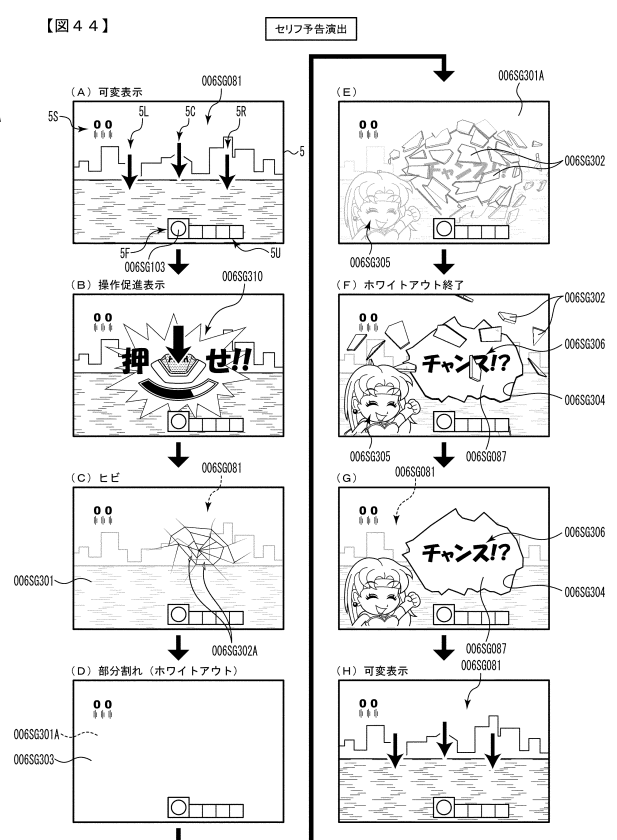
【図 4 3】

【図 4 3】



【図 4 4】

【図 4 4】



10

20

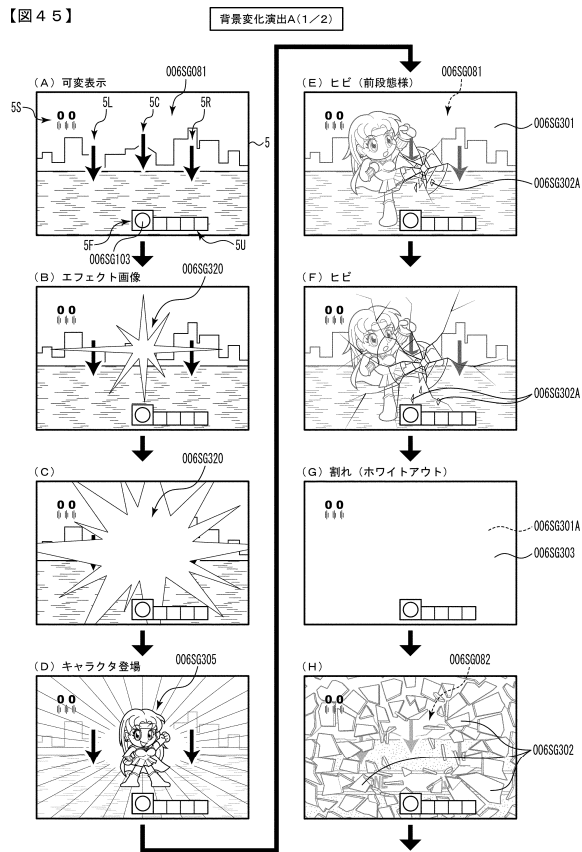
30

40

50

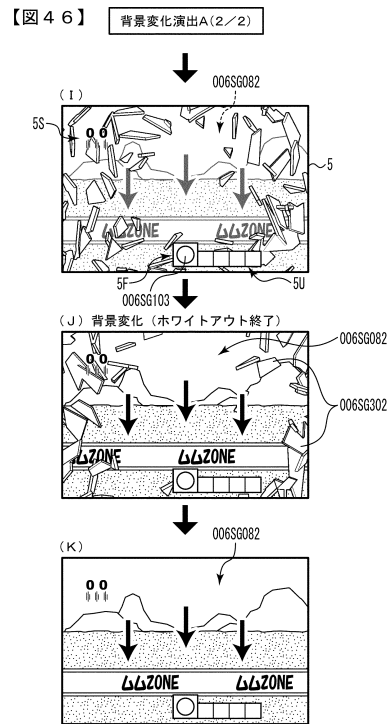
【図 4 5】

【図 4 5】



【図 4 6】

【図 4 6】

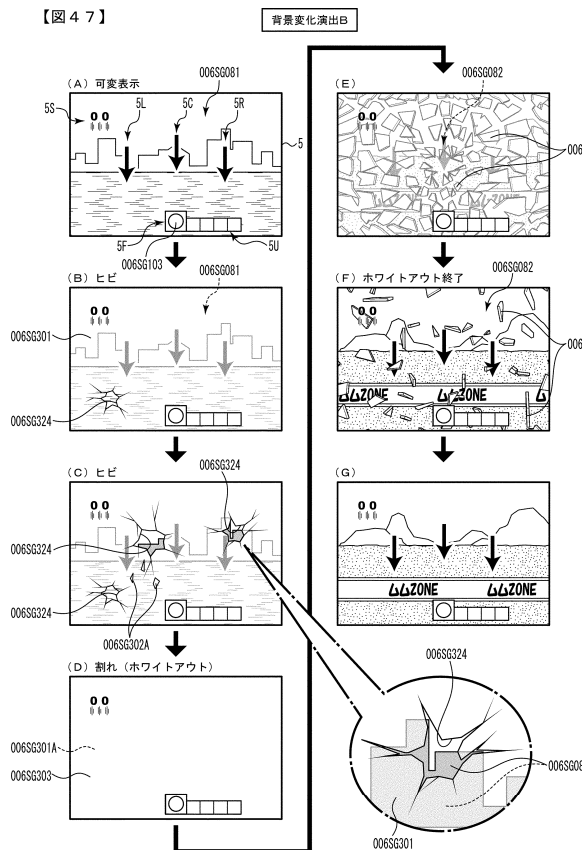


10

20

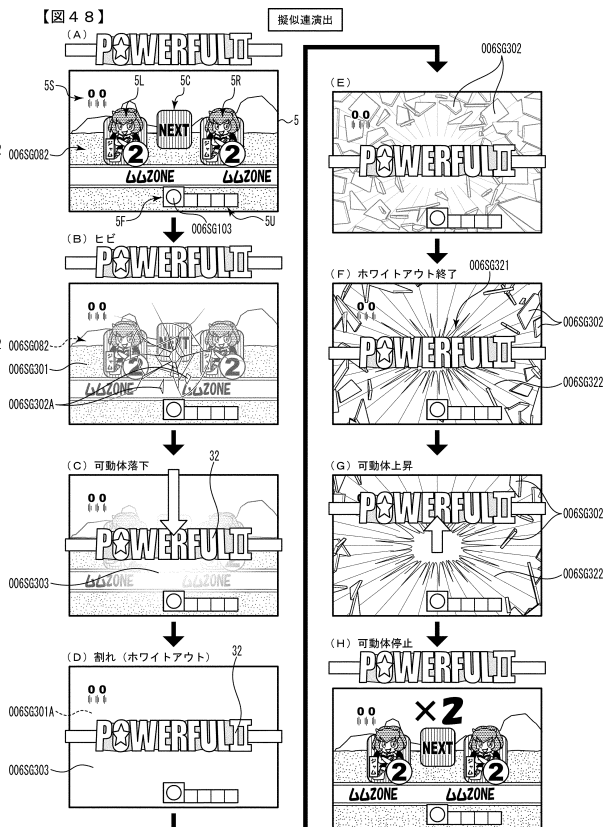
【図 4 7】

【図 4 7】



【図 4 8】

【図 4 8】



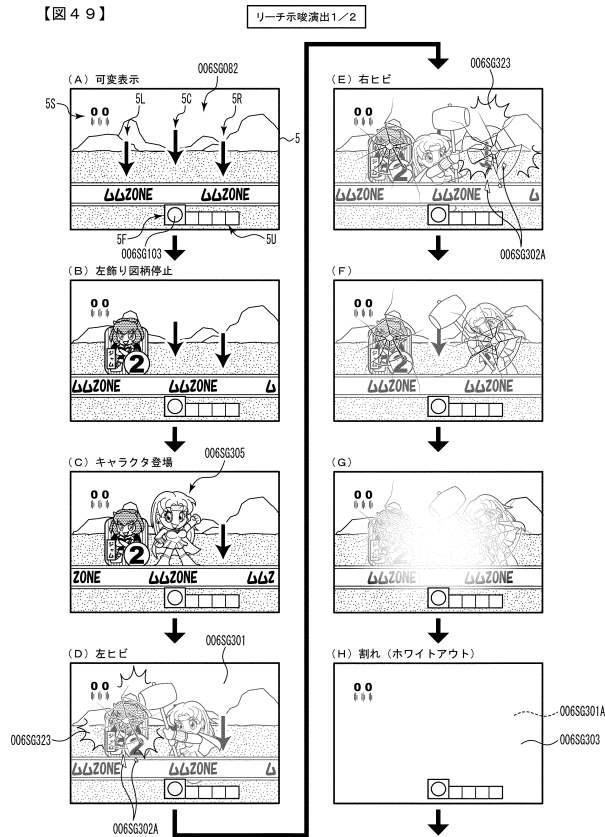
30

40

50

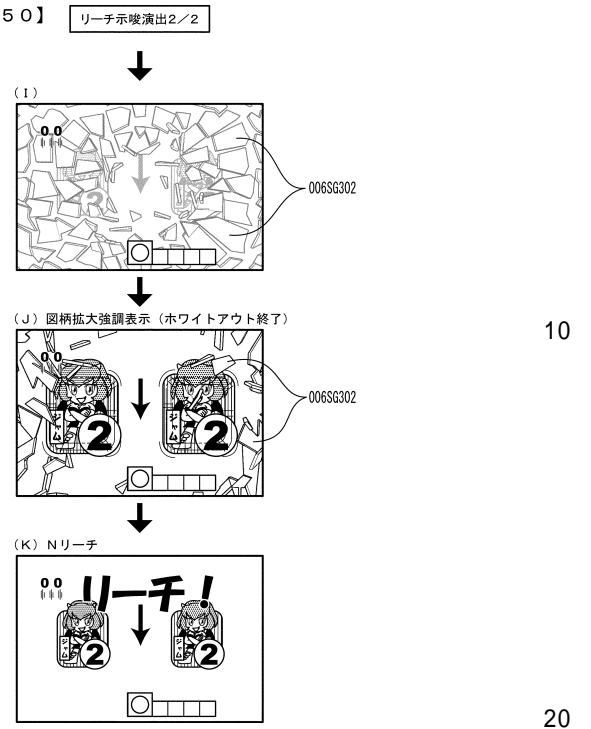
【図 49】

【図 49】



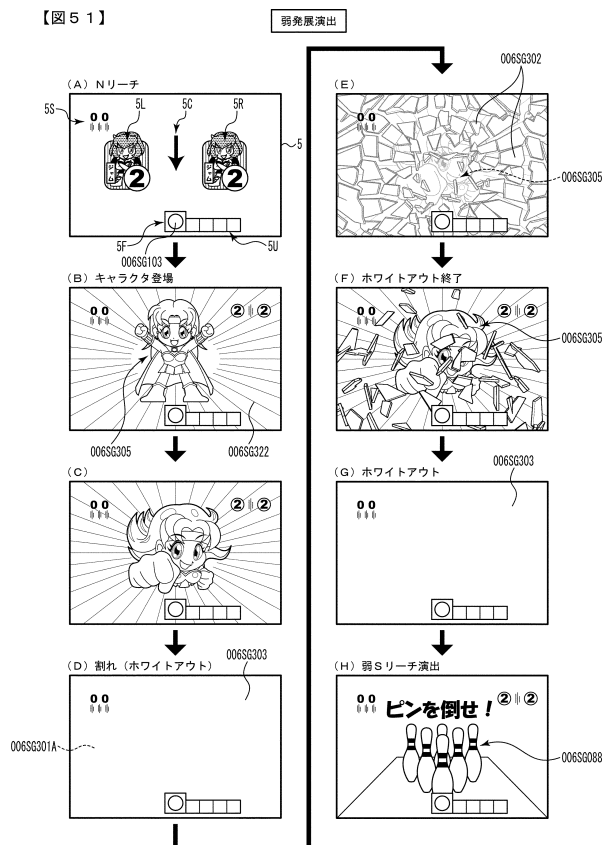
【図 50】

【図 50】



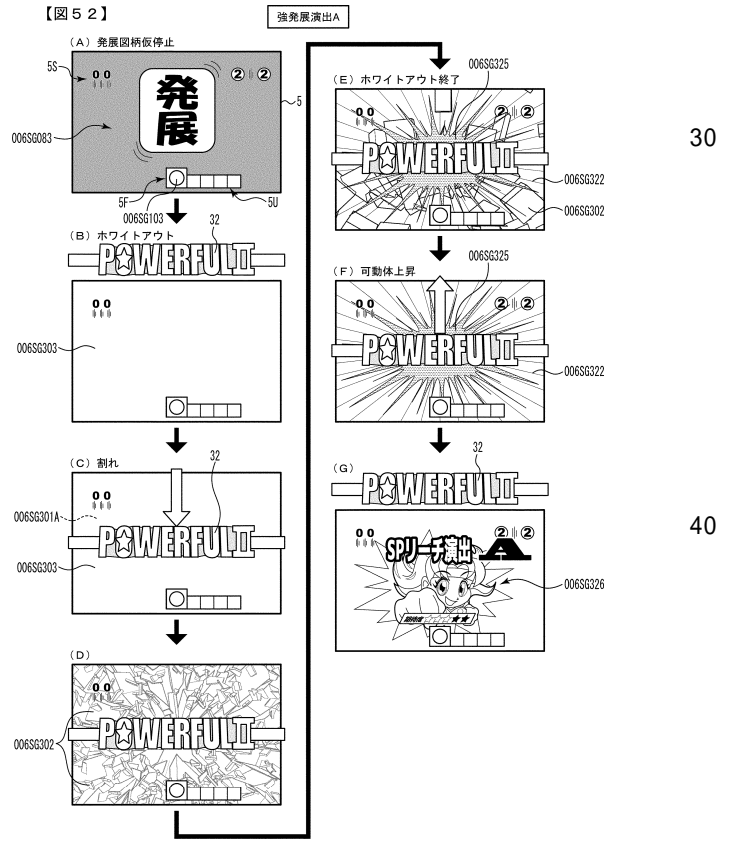
【図 51】

【図 51】



【図 52】

【図 52】



10

20

30

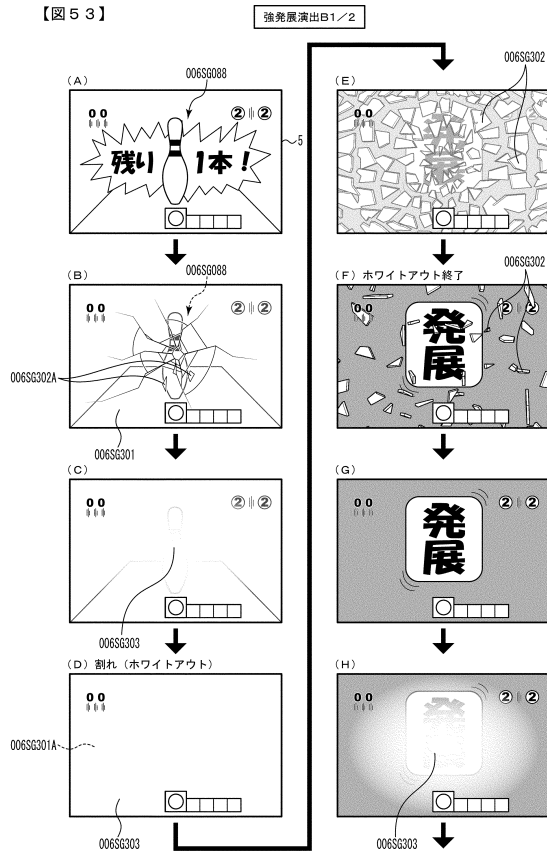
40

50



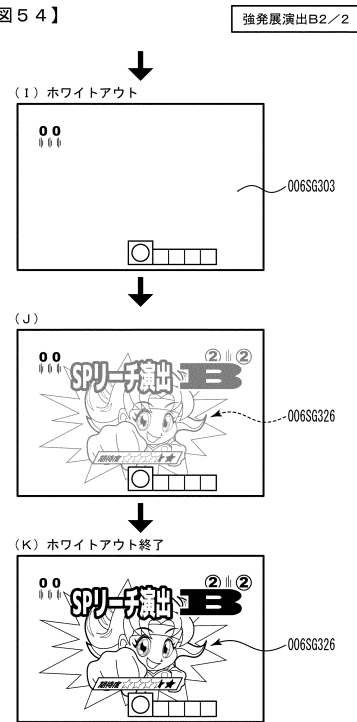
【図 5 3】

【図 5 3】



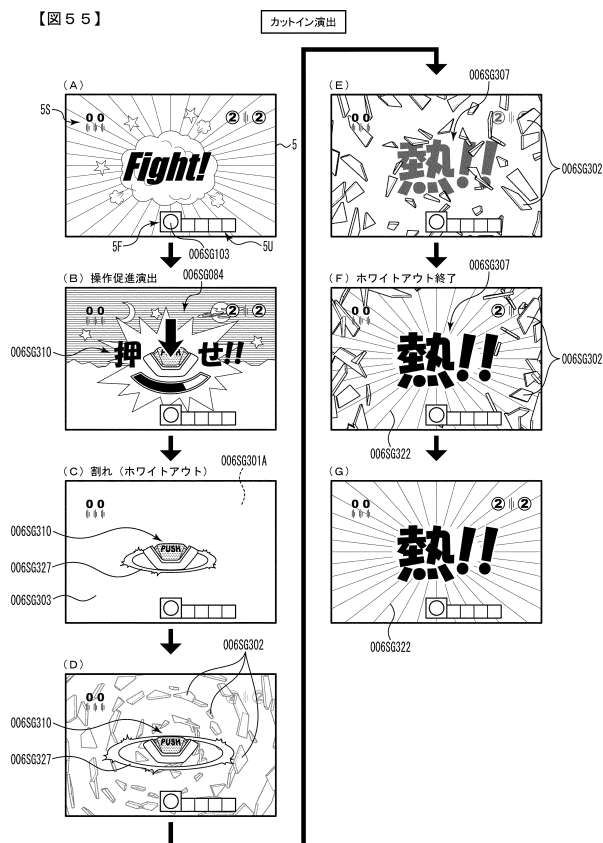
【図 5 4】

【図 5 4】



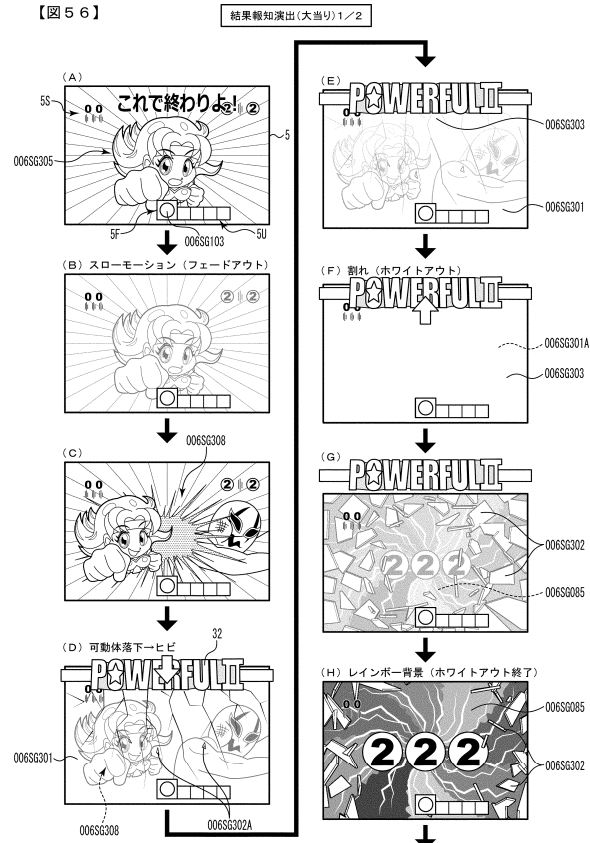
【図 5 5】

【図 5 5】



【図 5 6】

【図 5 6】



10

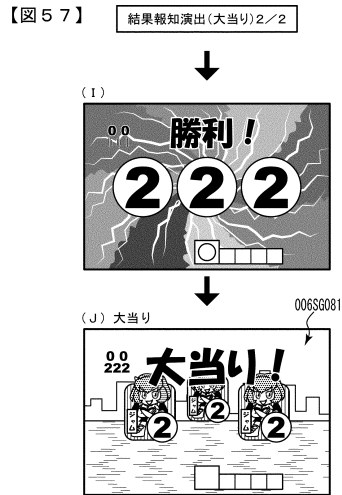
20

30

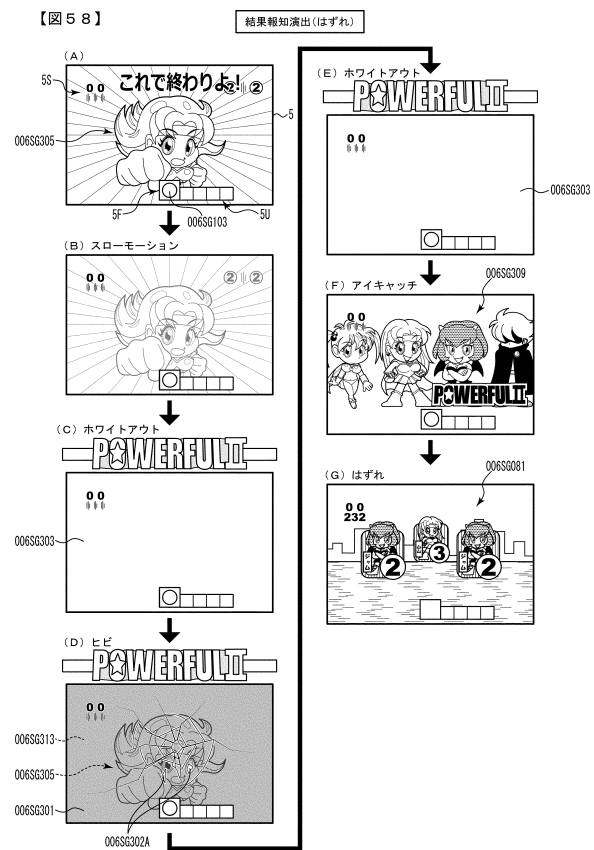
40

50

【図 5 7】



【図 5 8】



【図 5 9】

【図 5 9】

演出比較表 1

演出名	前段動作時間 (ボタン操作含まず)	ヒビ表示時間	ホワイトアウト 表示前時間	ホワイトアウト 表示後時間	破片画像 表示時間	破片画像 確認可能時間 ※2	破片画像 表示終了 表示時間
第1連発 割れ演出	—	1段階目: 500ms 2段階目: 300ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
第2連発 割れ演出	—	1段階目: 500ms 2段階目: 300ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
セリフ予告 演出	—	1段階目: 500ms 2段階目: 300ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
背景変化 (成功ハターン)	200ms	200ms	500ms	500ms	2500ms	2000ms	透過
背景変化 (失敗ハターン)	—	—	—	—	—	—	—
背景変化 (成功ハターン)	—	1段階目: 300ms 2段階目: 1500ms	500ms	500ms	1250ms	750ms	透過
背景変化 (失敗ハターン1)	—	1段階目: 1500ms	—	—	—	—	—
背景変化 (失敗ハターン2)	—	1段階目: 3000ms 2段階目: 1500ms	—	—	—	—	—
振動演出	1500ms (可動体落下時間)	1500ms	500ms	500ms	1000ms	500ms	非透過
リーチ示唆 演出	1000ms	左ヒビ: 800ms 右ヒビ: 400ms	500ms	500ms	2000ms	1500ms	透過
リーチ示唆 演出	1400ms	左ヒビ: 1200ms 右ヒビ: 800ms	—	—	—	—	—

※1: 右ヒビの表示時間は、600ms経過後にリーチの報知を行う2000msの期間を含む

※2: 破片画像確認可能時間は、破片画像表示時間からエフェクト表示前時間を除いた期間

【図 6 0】

【図 6 0】

演出比較表 2

演出名	前段動作時間 (ボタン操作含まず)	ヒビ表示時間	ホワイトアウト 表示前時間	ホワイトアウト 表示後時間	破片画像 表示時間	破片画像 確認可能時間 ※2	破片画像 表示終了 表示時間
第1連発 演出	400ms	—	500ms	500ms	3500ms	3000ms	非透過
第2連発 演出A	1000ms (可動体落下時間)	—	1500ms	500ms	1500ms	1000ms	透過
第3連発 演出B	—	1500ms	500ms	500ms	3000ms	2500ms	透過
カットイン 演出	—	—	500ms	500ms	2500ms	2000ms	透過
結果報知 (成功ハターン)	500ms (可動体落下時間)	500ms	500ms	500ms	1500ms	1000ms	透過
結果報知 (失敗ハターン)	—	5500ms	—	—	—	—	—

※1: 右ヒビの表示時間は、400ms経過後にリーチの報知を行う2000msの期間を含む

※2: 破片画像確認可能時間は、破片画像表示時間からエフェクト表示前時間を除いた期間

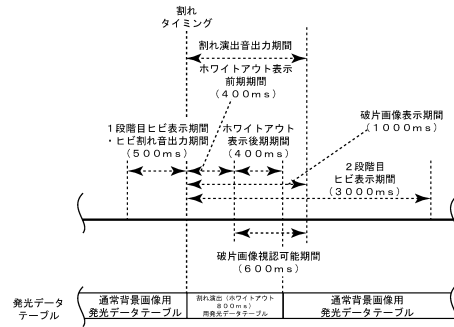
演出比較表 1

演出比較表 2

【 図 6 1 】

【図 6 1】

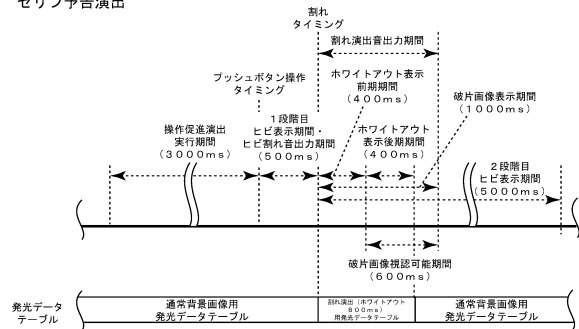
第1連続割れ演出、第2連続割れ演出



【 図 6 2 】

【図 6 2】

## セリフ予告演出

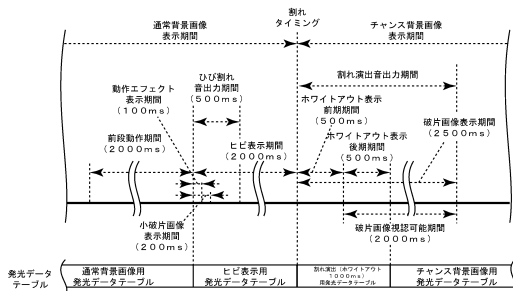


10

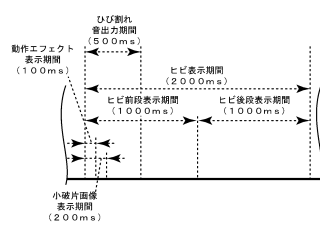
【 図 6 3 】

【图 6 3】

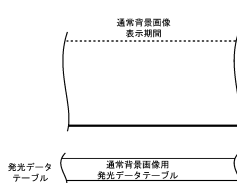
(A) 背景変化演出 A (成功パターン)



(B) 背景変化演出A（成功パターン）におけるヒビ表示期間詳細



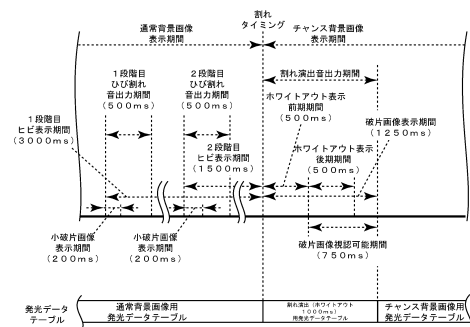
(C) 背景変化演出A (失敗パターン)



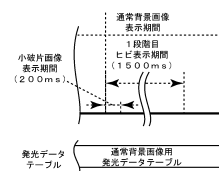
【 図 6 4 】

【図 6 4】

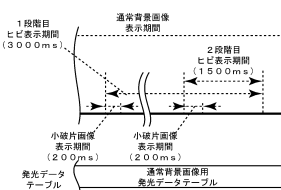
(A) 背景変化演出B (成功パターン)



(B) 背景変化演出B (失敗パターン1)



(C) 背景変化演出B (失敗パターン2)



20

30

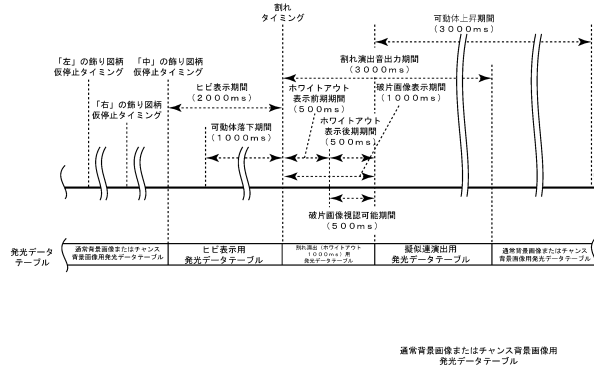
40

50

【図 6 5】

【図 6 5】

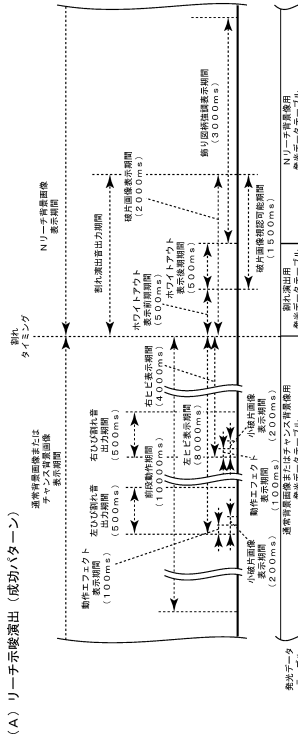
擬似連演出



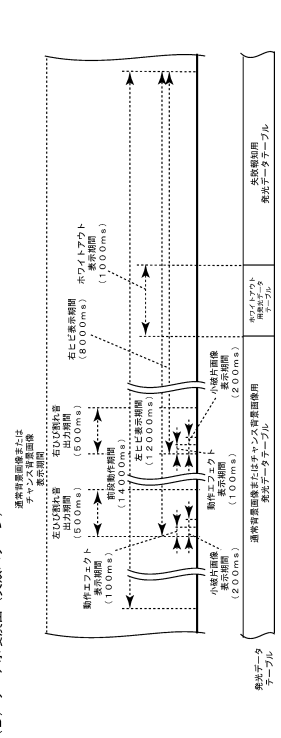
【図 6 6】

【図 6 6】

(A) リーチ示数演出 (成功パターン)



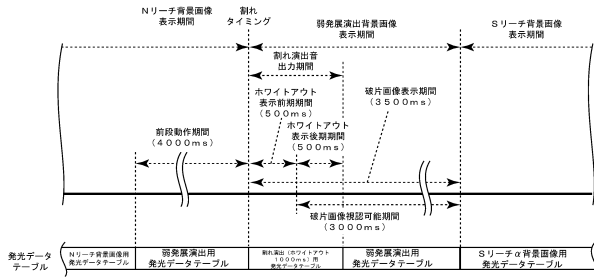
(B) リーチ示数演出 (失敗パターン)



【図 6 7】

【図 6 7】

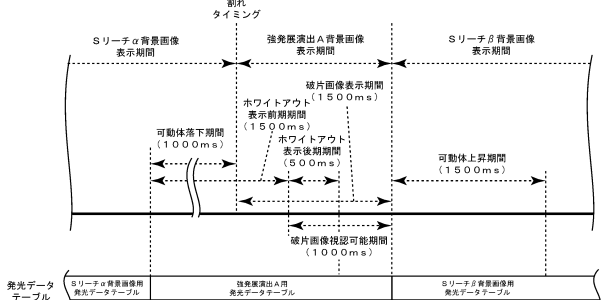
弱発展演出



【図 6 8】

【図 6 8】

強発展演出 A



10

20

30

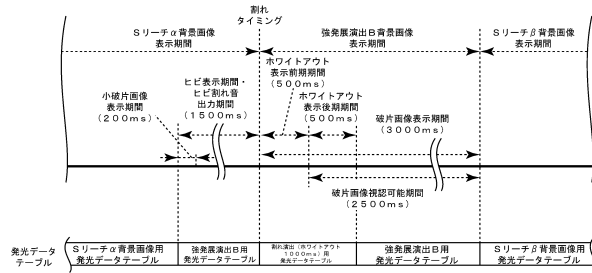
40

50

## 【図 69】

【図 69】

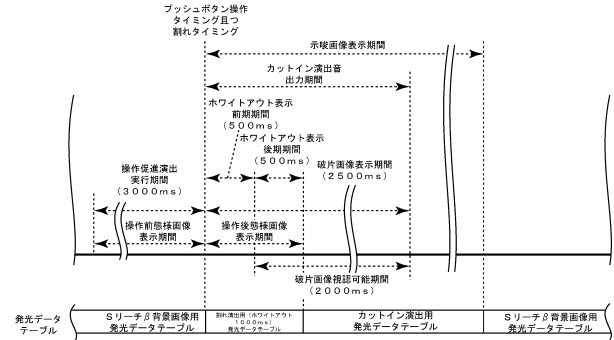
強発展演出B



## 【図 70】

【図 70】

カットイン演出

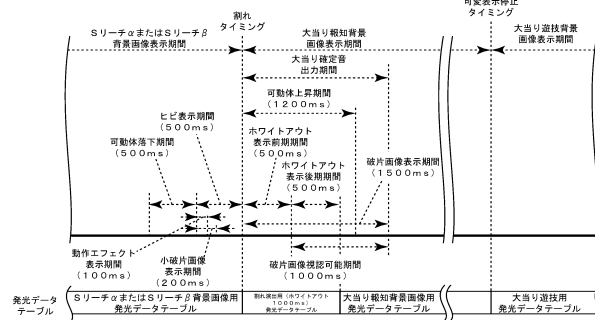


10

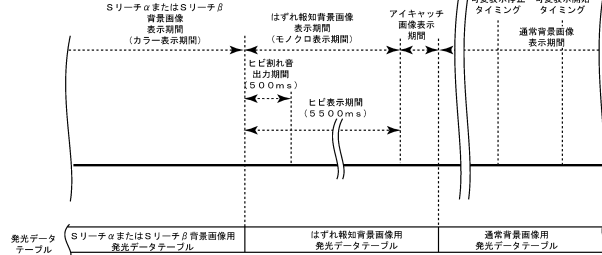
## 【図 71】

【図 71】

(A) 結果報知演出 (成功パターン)



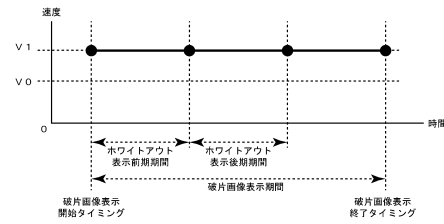
(B) 結果報知演出 (失敗パターン)



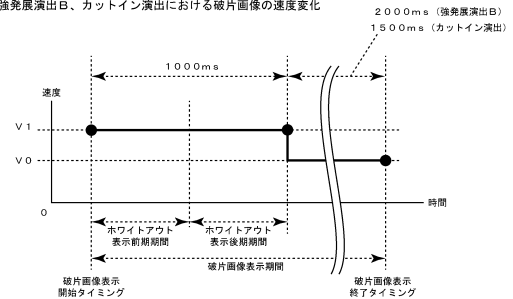
## 【図 72】

【図 72】

(A) 第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示破演出、弱発展演出、強発展演出A、結果報知演出における破片画像の速度変化



(B) 強発展演出B、カットイン演出における破片画像の速度変化



20

30

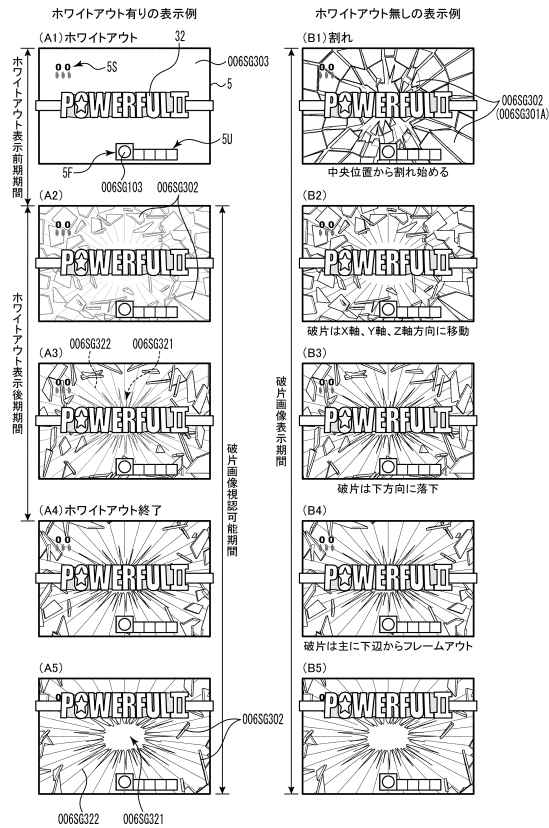
40

50



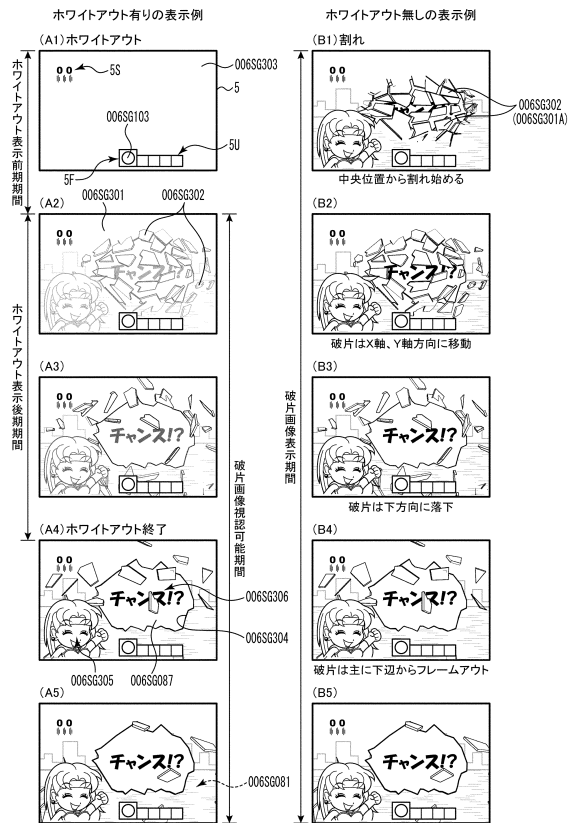
【 図 7 7 】

【図 7 7】 割れパターンC[擬似連演出]



【圖 7 8】

【図 78】 割れパターンD[セリフ予告演出]

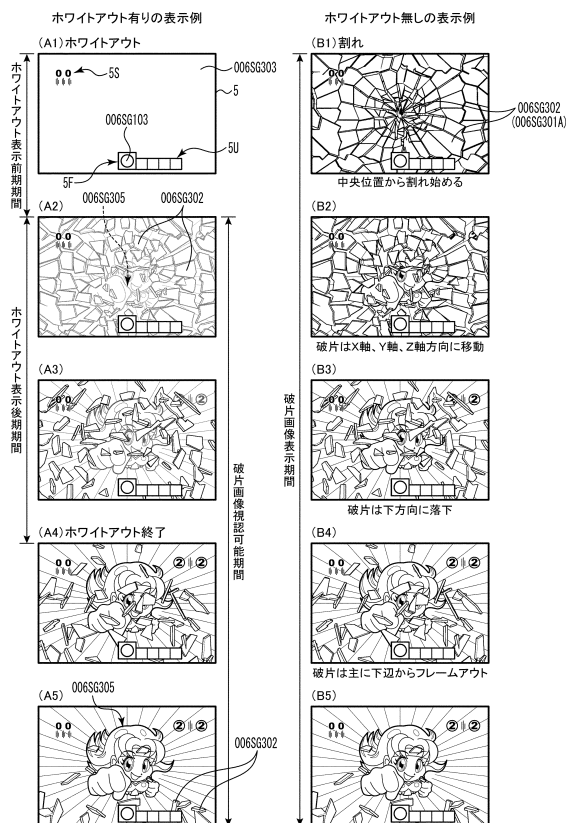


10

20

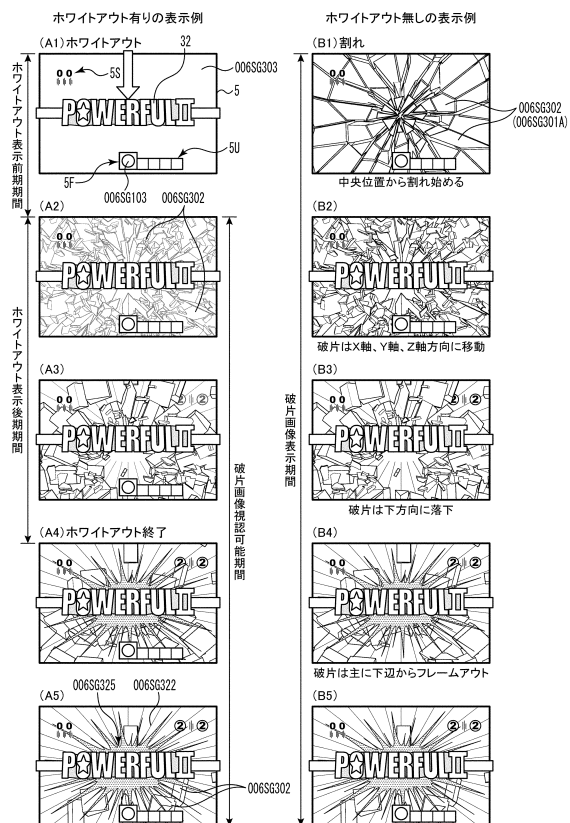
【 図 7 9 】

【図 79】 割れパターンE[弱発展演出]



## 【圖 80】

【図 80】 割れパターンF[強発展演出A]

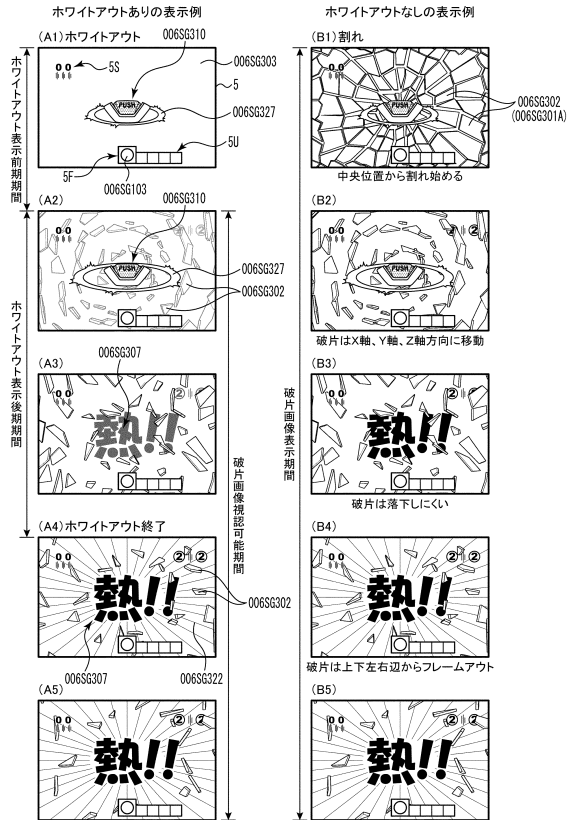


30

40

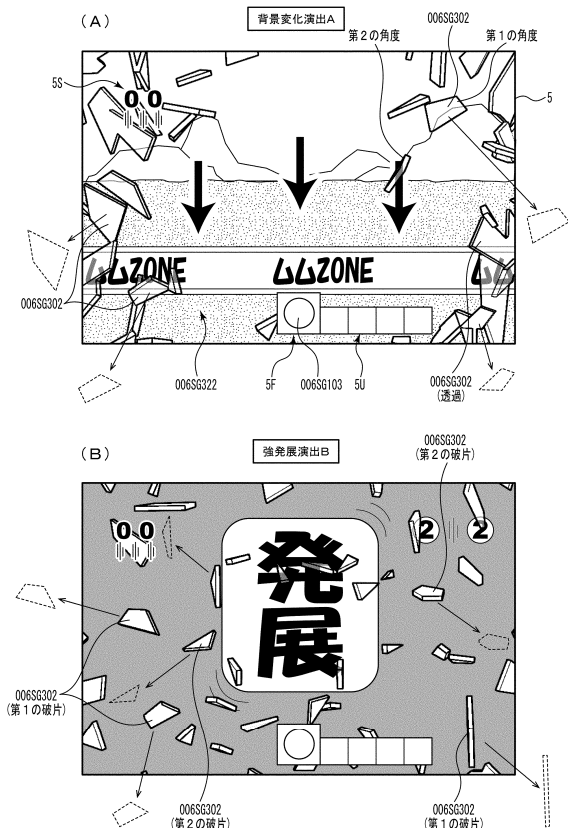
## 【 図 8 1 】

【図 8 1】 割れパターンG[カットイン演出]



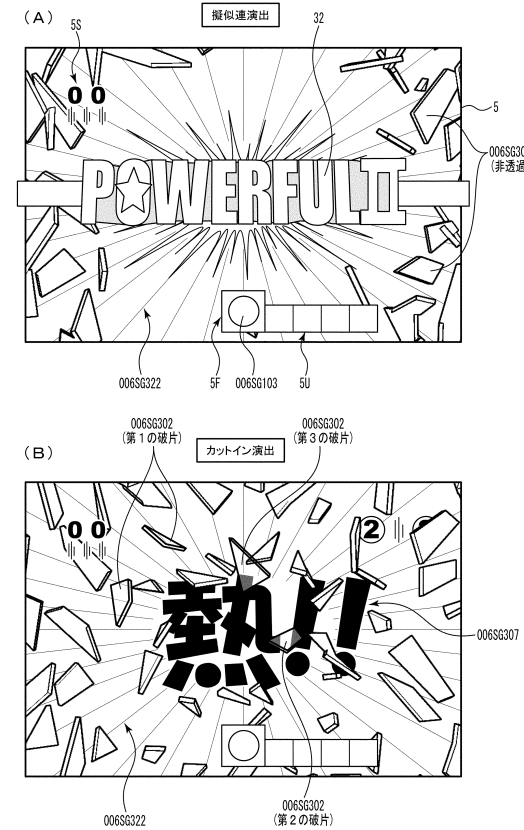
## 【 図 8 3 】

【图 8 3】



## 【圖 8 2】

【图 8 2】



【 図 8 4 】

【图8-4】变形例1

(A) 第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演演出、結果報知演出における各破片画像の速度

	X軸 (左右) 方向 進行速度	Y軸 (上下) 方向 進行速度	Z軸 (手前) 方向 進行速度
破片画像A	V x 1	0	0
破片画像B	0	V y 1	0
破片画像C	0	0	V z 1
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像Z	V x 4	V y 5	V z 6
⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮

※：Z軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

(B) 強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出における各破片画像の速度

	X 軸 (左右) 方向 進行速度	Y 軸 (上下) 方向 進行速度	Z 軸 (手前) 方向 進行速度
破片画像 A	V x 2	0	0
破片画像 B	0	V y 2	0
破片画像 C	0	0	V z 2
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像 Z	V x 7	V y 8	V z 9
⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮

※：Z軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

(C) 各演出における破片画像の表示期間の比較

表示開始から表示終了 までの期間	破片画像C>破片画像A 破片画像C>破片画像B
---------------------	----------------------------

(D) 破片画像Cの表示期間についての比較

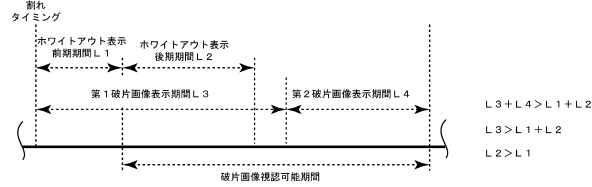
演出群 X	第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ吸喰演出、弱発展演出、結果報知演出
演出群 Y	強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出
表示開始から表示終了までの期間	演出群 Y > 演出群 X



## 【図 85】

【図 85】変形例 2

(A) 各演出におけるエフェクト表示期間と破片画像表示期間の関係



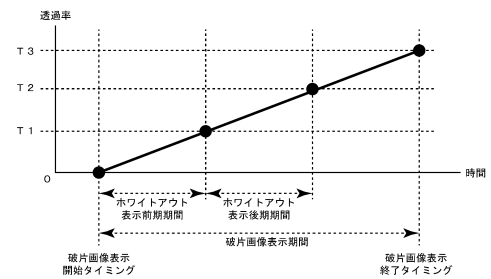
(B) 各破片画像表示期間において表示される破片数

	破片数
第 1 破片画像表示期間	少
第 2 破片画像表示期間	多

## 【図 86】

【図 86】変形例 3

各演出において表示される破片の透過率

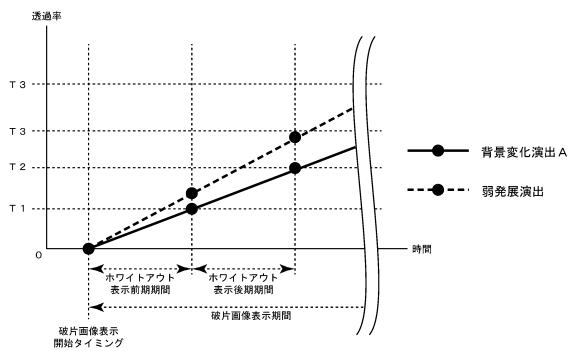


10

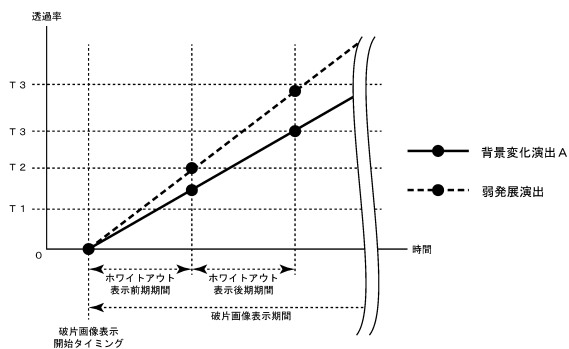
## 【図 87】

【図 87】変形例 4

(A) 低ベース状態において表示される破片の透過率



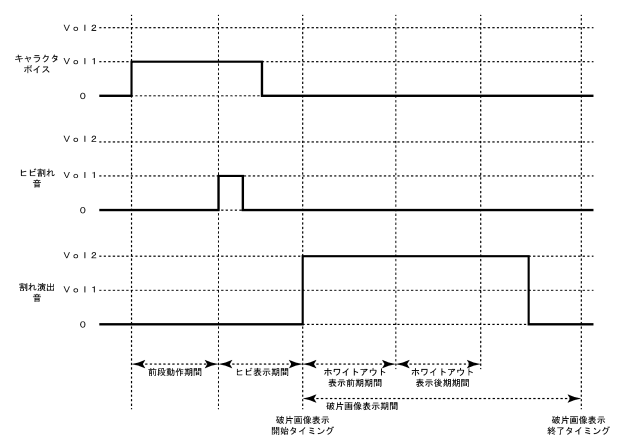
(B) 高ベース状態において表示される破片の透過率



## 【図 88】

【図 88】変形例 5

背景変化演出 A、リーチ示唆演出の実行時における各演出音の音量



20

30

40

50

【図 89】

【図 89】変形例 6

各演出における破片画像の表示開始から表示終了までの回転数

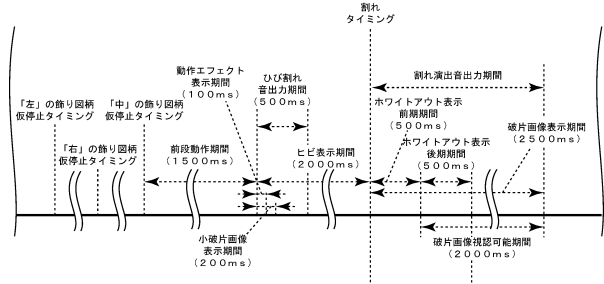
演出名	回転数
第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出	R 3
背景変化演出 A (成功パターン)、背景変化演出 B (成功パターン)、疑似連演出、リーチ破面演出 (成功パターン)、特発演出、強発演出 A	R 2
進発演出 B、カットイン演出、結果報知演出 (成功パターン)	R 1

※: R3>R2>R1

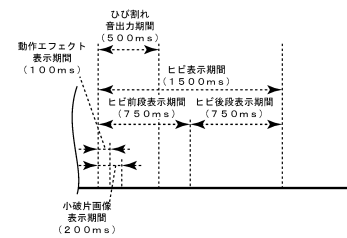
【図 90】

【図 90】変形例 7

(A) 擬似連演出



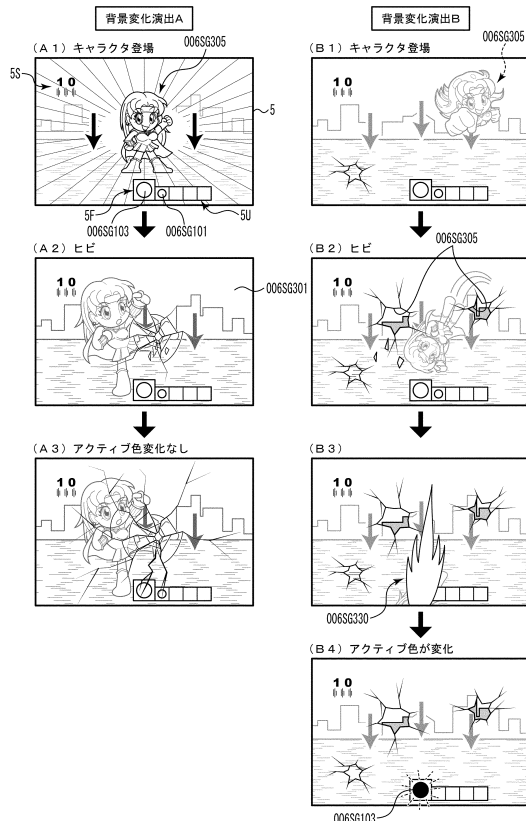
(B) 擬似連演出におけるヒビ表示期間詳細



【図 91】

【図 91】

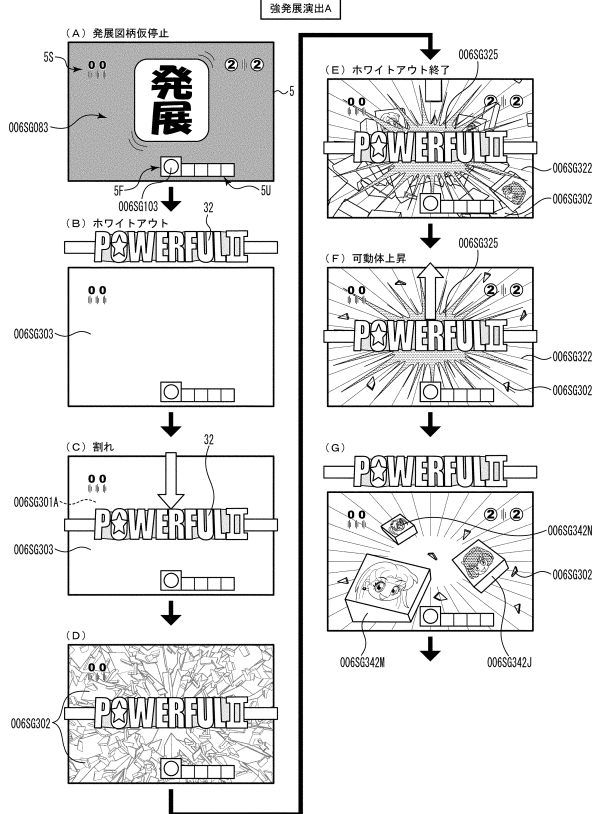
変形例 8



【図 92】

【図 92】

変形例 9



10

20

30

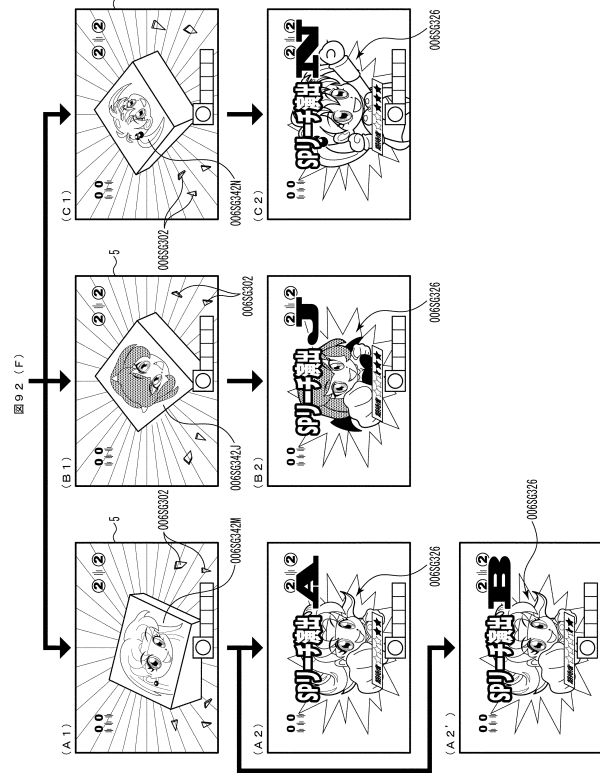
40

50

【 図 9 3 】

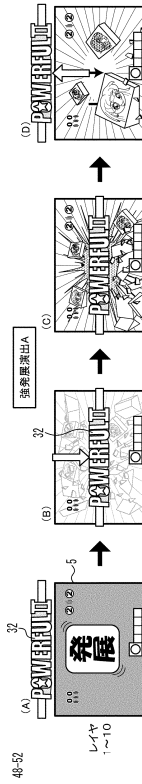
【图 9 3】

### 变形例 9

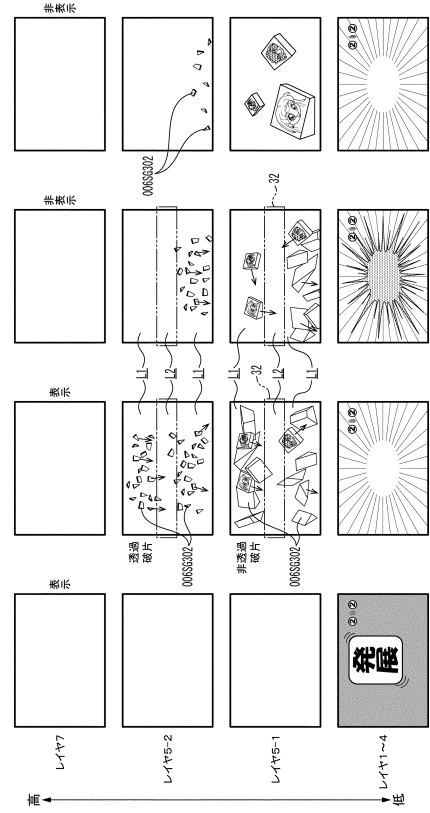


【 図 9 4 】

【图 9-4】



### 变形例 10



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 1 6 8 4 2 3 ( J P , A )  
特開 2 0 1 5 - 0 2 3 8 9 4 ( J P , A )  
特開 2 0 2 2 - 0 2 6 4 3 0 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2