

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7497984号
(P7497984)

(45)発行日 令和6年6月11日(2024.6.11)

(24)登録日 令和6年6月3日(2024.6.3)

(51)国際特許分類

F I

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

請求項の数 2 (全267頁)

(21)出願番号	特願2020-17666(P2020-17666)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(22)出願日	令和2年2月5日(2020.2.5)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2021-122482(P2021-122482 A)	審査官	渡辺 剛史
(43)公開日	令和3年8月30日(2021.8.30)		
審査請求日	令和4年11月29日(2022.11.29)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

特定演出識別情報を含む複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機であって、

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

前記特定演出識別情報の仮停止を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特定演出識別情報の仮停止を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

前記報知演出の実行後に特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報および該特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を、効果表示により視認性が低い第1状態とした後に該第1状態よりも更に視認性が低い第2状態とする演出を、前記示唆演出として実行可能であり、

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

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

が停止表示される前に消去し、

前記特定演出識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機であって、

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

前記特殊識別情報の仮停止を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特殊識別情報の仮停止を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

前記報知演出の実行後に特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報および前記演出識別情報を、効果表示により視認性が低い第 1 状態とした後に該第 1 状態よりも更に視認性が低い第 2 状態とする演出を、前記示唆演出として実行可能であり、

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

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

前記特殊識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2016-131876 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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

【0005】

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

10

20

30

40

50

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段αの遊技機は、

特定演出識別情報を含む複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機であって、

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

前記特定演出識別情報の仮停止を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特定演出識別情報の仮停止を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

前記報知演出の実行後に特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報および該特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を、効果表示により視認性が低い第1状態とした後に該第1状態よりも更に視認性が低い第2状態とする演出を、前記示唆演出として実行可能であり、

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

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

前記特定演出識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なる、

ことを特徴としている。

手段1の遊技機は、

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

通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図11-2に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第1判定回数である「5」以上であるとき）に所定数値データを第1の値（例えば、「0」）から第2の値（例えば、「1」や「2」）へ更新可能な更新手段（例えば、CPU103が図11-13に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、

前記所定数値データが前記第2の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図11-13及び図11-21に示すように、CPU103が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「1」や「2」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第2の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図11-13に示すように、CPU103がステップ162SGS17の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行し

10

20

30

40

50

た後、図 5 に示すコマンド制御処理を実行する部分)、

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である(例えば、図 1 1 - 2 7 及び図 1 1 - 2 8 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分)、

前記更新手段は、終了条件が成立するときに前記所定数値データを前記第 2 の値から前記第 1 の値へ更新し(例えば、図 1 1 - 1 3 に示すように、CPU 1 0 3 が出玉状態フラグを「1」にセットしたときに同じくセットした判定後可変表示残回数が 0 となったことに基づいて出玉状態フラグを「0」にセットする部分)、

さらに、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出(例えば、擬似連演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 4 に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出(例えば、仮停止示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 4 に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出(例えば、仮停止報知演出)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 4 に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第 1 低視認状態に一旦低下させた後に、該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い第 2 低視認状態に低下させる演出を実行可能であり(例えば、図 1 5 - 3 3 及び図 1 5 - 3 4 に示すように、画像表示装置 5 において集中線を密度 D 1 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度 D 2 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分)、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり(例えば、図 1 5 - 3 4 及び図 1 5 - 3 5 に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置 5 の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分)、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である(例えば、図 1 5 - 4 4 に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第 2 の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第 2 の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。とともに、所定数値データが第 2 の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。さらに、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0007】

手段βの遊技機は、

複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機であって、

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

前記特殊識別情報の仮停止を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特殊識別情報の仮停止を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

前記報知演出の実行後に特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報および前記演出識別情報を、効果表示により視認性が低い第1状態とした後に該第1状態よりも更に視認性が低い第2状態とする演出を、前記示唆演出として実行可能であり、

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

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

前記特殊識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なる、

ことを特徴としている。

手段2の遊技機は、

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

通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図11-2に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第1判定回数である「5」以上であるとき）に所定数値データを第1の値（例えば、「0」）から第2の値（例えば、「1」や「2」）へ更新可能な更新手段（例えば、CPU103が図11-13に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、

前記所定数値データが前記第2の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図11-13及び図11-21に示すように、CPU103が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「1」や「2」にセットすることによって大当たり遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第2の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図11-13に示すように、CPU103がステップ162SGS17の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図5に示すコマンド制御処理を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第2の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図11-27及び図11-28に

10

20

30

40

50

示すように、演出制御用CPU120は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、

前記更新手段は、終了条件が成立するときに前記所定数値データを前記第2の値から前記第1の値へ更新し（例えば、図11-13に示すように、CPU103が出玉状態フラグを「1」にセットしたときに同じくセットした判定後可変表示残回数が0となったことに基づいて出玉状態フラグを「0」にセットする部分）、

さらに、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図15-33及び図15-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図15-34及び図15-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図15-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第2の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第2の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。とともに、所定数値データが第2の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。さらに、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができる。とともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができる。とともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0008】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段A～Bに係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開2016-131876号公報に示されているような、

10

20

30

40

50

装飾図柄（演出識別情報）の可変表示を実行可能であるとともに、該装飾図柄の可変表示中に擬似連図柄（特定演出識別情報）の仮停止を再可変表示とを含む擬似連演出（特定演出）を実行可能なものがある。

【0009】

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

【0010】

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

【0011】

手段Aの遊技機は、

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

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図15-33及び図15-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図15-34及び図15-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図15-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

ことを特徴としている。

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

【0012】

10

20

30

40

50

手段 B の遊技機は、

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

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 14 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 14 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 14 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第 1 低視認状態に一旦低下させた後に、該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い第 2 低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図 15-33 及び図 15-34 に示すように、画像表示装置 5 において集中線を密度 D1 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度 D2 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図 15-34 及び図 15-35 に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置 5 の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図 15-44 に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

ことを特徴としている。

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

【0013】

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

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図 1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 4】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

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

10

20

30

40

50

【図11-1】特徴部162SGのパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図11-2】(A)、(B)、(C)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図11-3】各乱数を示す説明図である。

【図11-4】(A)は、表示結果判定テーブル1を示す説明図であり、(B)は、表示結果判定テーブル2を示す説明図である。

【図11-5】(A)は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、各種大当たりの内容を示す図である。

【図11-6】変動パターンを例示する図である。

【図11-7】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図11-8】各変動パターンの可変表示時間と出玉状態フラグとの関係を示す説明図である。

【図11-9】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

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

【図11-11】特徴部162SGのパチンコ遊技機における遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-12】特徴部162SGのパチンコ遊技機における遊技制御用タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-13】(a)は、出玉状態判定処理の一例を示すフローチャートであり、(b)は、出玉状態フラグ値と各調整との関係を示す説明図である。

【図11-14】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-15】(A)は、入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、(B)は、変動カテゴリコマンドの内容を示す図である。

【図11-16】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-17】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-18】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11-19】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11-20】大当たりの進行状況と大入賞口の開閉状況との関係を示す説明図である。

【図11-21】出玉状態フラグ値と大当たり状態における各期間との関係を示す説明図である。

【図11-22】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-23】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-24】(A)は、大当たり(確変大当たりCを除く)の保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図であり、(B)は、はずれの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図である。

【図11-25】(A)は、第1保留記憶表示エリア及び第2保留記憶表示エリアを示す図であり、(B)は、第1保留記憶表示エリア及び第2保留記憶表示エリアの更新例を示す図である。

【図11-26】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-27】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-28】予告演出種別決定用テーブルA~Cを示す図である。

【図11-29】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-30】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す図である。

【図11-31】出玉状態フラグの値に応じて選択するはずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図12】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図13】通常状態または時短状態での第1特図の可変表示における大当たりの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図14】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 15-1】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 15-2】第 2 可動体の動作を示す図である。
- 【図 15-3】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。
- 【図 15-4】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。
- 【図 15-5】(A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 15-6】各乱数を示す説明図である。
- 【図 15-7】(A) は、表示結果判定テーブル 1 を示す説明図であり、(B) は、表示結果判定テーブル 2 を示す説明図である。
- 【図 15-8】(A) は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は、各種大当りの内容を示す図である。
- 【図 15-9】変動パターンを例示する図である。
- 【図 15-10】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
- 【図 15-11】(A) は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B) は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。
- 【図 15-12】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 15-13】(A) は、入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、(B) は、変動カテゴリコマンドの内容を示す図である。
- 【図 15-14】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 15-15】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 15-16】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 15-17】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 15-18】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 15-19】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。
- 【図 15-20】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 15-21】(A) は、大当りの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図であり、(B) は、はずれの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図である。
- 【図 15-22】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 15-23】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
- 【図 15-24】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
- 【図 15-25】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
- 【図 15-26】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
- 【図 15-27】擬似連演出を実行する可変表示のタイミングチャートである。
- 【図 15-28】擬似連演出における各演出期間と演出内容の説明図である。
- 【図 15-29】(A) は予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）の一例を示すフローチャートであり、(B) は予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合を示す図である。
- 【図 15-30】(A) は予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）の一例を示すフローチャートであり、(B) は予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合を示す図である。
- 【図 15-31】(A) 特別仮停止報知演出実行決定割合を示す図であり、(B) は仮停止報知演出期間決定割合を示す図である。
- 【図 15-32】スピーカから出力される音の出力態様を示す図である。
- 【図 15-33】擬似連図柄が非停止の場合の仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様を示す図である。
- 【図 15-34】擬似連図柄が仮停止する場合の仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様を示す図である。
- 【図 15-35】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 15-36】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図で

10

20

30

40

50

ある。

【図 1 5 - 3 7】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 5 - 3 8】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 5 - 3 9】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 5 - 4 0】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 5 - 4 1】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

10

【図 1 5 - 4 2】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 5 - 4 3】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 5 - 4 4】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 5 - 4 5】仮停止示唆演出期間及び仮停止報知演出期間における左右の飾り図柄の視認性の変化の説明図である。

【図 1 5 - 4 6】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

20

【図 1 5 - 4 7】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 5 - 4 8】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 6 - 1】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図 1 6 - 2】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図 1 6 - 3】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図 1 6 - 4】擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

30

【図 1 6 - 5】変形例における画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

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

【図 1 6 - 7】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 6 - 8】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 1 6 - 9】変形例における擬似連演出を実行する可変表示での画像表示装置の表示態様を示す図である。

40

【図 1 6 - 1 0】変形例における集中線やエフェクト画像の透過度を示す説明図である。

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

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 5】

（基本説明）

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

【0 0 1 6】

〔形態〕

50

形態 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第 1 判定回数である「5」以上であるとき）に所定数値データを第 1 の値（例えば、「0」）から第 2 の値（例えば、「1」や「2」）へ更新可能な更新手段（例えば、CPU 103 が図 11-13 に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と

10

前記所定数値データが前記第 2 の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図 11-13 及び図 11-21 に示すように、CPU 103 が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「1」や「2」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、を備え、

前記更新手段は、終了条件が成立するときに前記所定数値データを前記第 2 の値から前記第 1 の値へ更新する（例えば、図 11-13 に示すように、CPU 103 が出玉状態フラグを「1」にセットしたときに同じくセットした判定後可変表示残回数が 0 となったことに基づいて出玉状態フラグを「0」にセットする部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第 2 の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第 2 の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。

【0017】

特徴部 162 SG の形態 2 の遊技機は、形態 1 に記載の遊技機であって、

可変表示を実行し、可変表示結果が特定結果（例えば、大当り）となったときに前記有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記調整手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であるときにおいて実行される可変表示の可変表示期間が、前記所定数値データが前記第 1 の値であるときにおいて実行される可変表示の可変表示期間よりも長くなるように調整する（例えば、図 11-8 に示すように、出玉状態フラグの値が「1」や「2」であるとき（第 1 高出玉状態や第 2 高出玉状態であるとき）は、出玉状態フラグの値が「0」であるとき（低出玉状態であるとき）よりも各変動パターンにおける特図可変表示時間が長く設定されている部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示期間が長くなることによって所定数値データが第 2 の値であるときにおいて発生する有利状態の時間間隔を長くできるので、所定数値データが第 2 の値であるときにおける遊技価値の付与速度を、有利状態にて付与される遊技価値を低減することなく低下させることができる。

【0018】

40

特徴部 162 SG の形態 3 の遊技機は、形態 1 または形態 2 に記載の遊技機であって、

前記有利状態は、遊技価値が付与可能である付与可能期間（例えば、図 11-20 に示すように、大入賞口が開放状態となる各ラウンド遊技の期間）と遊技価値が付与不能である付与不能期間（例えば、図 11-20 に示すように、大入賞口が閉鎖状態となるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間）とを含み、

前記調整手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であるときにおいて制御される前記有利状態の付与不能期間を前記所定数値データが前記第 1 の値であるときにおいて制御される前記有利状態の付与不能期間よりも長くなるように調整する（例えば、図 11-21 に示すように、出玉状態フラグの値が「1」や「2」である場合は、出玉状態フラグの値が「0」である場合よりも大当り遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバ

50

ル期間、エンディング期間が長く設定されている部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技価値が付与されない付与不能期間が長くなることによって、所定数値データが第2の値であるときにおける遊技価値の付与速度を低下させることができる。

【0019】

特徴部162SGの形態4の遊技機は、形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態を、第1有利状態（例えば、確変大当りB）と該第1有利状態よりも付与される遊技価値の大きさが大きい第2有利状態（例えば、確変大当りA）のいずれとするかを決定可能な有利状態種別決定手段（例えば、CPU103が図11-16に示す特別図柄通常処理において大当り種別を決定する処理（ステップ162SGS154）を実行する部分）を備え、

前記調整手段は、前記所定数値データが前記第2の値であるときにおいて前記有利状態種別決定手段によって前記第1有利状態が決定される割合が、前記所定数値データが前記第1の値であるときにおいて前記有利状態種別決定手段によって前記第1有利状態が決定される割合よりも高くなるように調整する（例えば、変形例162SG-1に示すように、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態である場合よりも大当り種別として確変大当りAの決定割合を低下させるとともに確変大当りBの決定割合を高める部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第2の値であるときにおいては付与される遊技価値の大きさが小さい第1有利状態が決定されやすくなるため、所定数値データが第2の値であるときにおいて付与される遊技価値の大きさを低減できるので、結果として所定数値データが第2の値であるときにおける遊技価値の付与速度を低下させることができる。

【0020】

特徴部162SGの形態5の遊技機は、形態1～形態4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記調整手段は、前記所定数値データが前記第2の値であるときにおいて前記有利期間終了決定手段によって有利期間の終了が決定される割合が、前記所定数値データが前記第1の値であるときにおいて前記有利期間終了決定手段によって有利期間の終了が決定される割合よりも高くなるように調整する（例えば、変形例162SG-2に示すように、高出玉状態において低出玉状態よりも大当り種別を非確変大当りに決定する割合を高める部分や、高出玉状態において低出玉状態よりも転落抽選に当選する割合を高める部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが前記第2の値であるときにおいては有利期間の終了が決定され易くなって通常状態に制御されやすくなるため、特別状態を介して連続する有利状態の発生回数を低減することができるので、結果として所定数値データが前記第2の値であるときにおける遊技価値の付与速度を低下させることができる。

【0021】

特徴部162SGの形態6の遊技機は、形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記終了条件は、前記更新手段によって前記所定数値データが前記第1の値から前記第2の値へ更新された後に前記有利期間において発生した前記有利状態の発生回数が終了判定回数に達したことである（例えば、変形例162SG-3に示すように、第1高出玉状態や第2高出玉状態に制御されてから100回の可変表示が実行されたことを条件に第1高出玉状態や第2高出玉状態を低出玉状態に制御する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第1の値から前記第2の値へ更新された後において終了判定回数の有利状態が有利期間において発生したときに調整を終了することができる。

10

20

30

40

50

【0022】

特徴部162SGの形態7の遊技機は、形態1～形態6のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を実行し、可変表示結果が特定結果（例えば、大当たり）となったときに前記有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記終了条件は、前記更新手段によって前記所定数値データが前記第1の値から前記第2の値へ更新された後に実行された可変表示の回数が終了判定回数に達したこと（例えば、判定後可変表示残回数としてセットされた値である「100」が100回の可変表示の実行によって「0」となること）である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば所定数値データが第1の値から前第2の値へ更新された後において終了判定回数の可変表示が実行されたときに調整を終了することができる。

【0023】

特徴部162SGの形態8の遊技機は、形態1～形態7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記終了条件は、前記更新手段によって前記所定数値データが前記第1の値から前記第2の値へ更新された後に遊技に使用された遊技価値の大きさが終了判定の大きさに達したことである（例えば、変形例162SG-4に示すように、出玉状態フラグの値を「1」にセットしてから、連荘状態の期間中に各入賞口へ入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球の合計数が所定個数（例えば、1000球）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「0」にセットする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第1の値から前第2の値へ更新された後において遊技に使用された遊技価値の大きさが終了判定の大きさに達したときに調整を終了することができる。

【0024】

特徴部162SGの形態9の遊技機は、形態1～形態8のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技機への電力供給が停止されても前記所定数値データの値を保持可能な記憶手段（例えば、RAM102）と、

遊技機への電力供給が開始されたときに、所定条件の成立にもとづいて前記記憶手段の記憶内容を初期化する初期化手段（例えば、パチンコ遊技機1の起動時にCPU103が図11-11に示す遊技制御メイン処理を実行するとき、復旧条件が成立していないことにもとづいて（ステップS3；N）、ステップS6a及びステップS6bの処理を実行する部分）と、

を備え、

前記初期化手段によって前記記憶手段の記憶内容が初期化された場合に、前記所定数値データに前記第1の値が設定される（例えば、図11-11に示すように、CPU103がステップS6bの処理にて出玉状態フラグの値として低出玉状態に対応する「0」をセットする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源供給開始時に調整が行われてしまうことを防ぐことができる。

【0025】

特徴部162SGの形態10の遊技機は、形態1～形態9のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技機への電力供給が停止されても前記所定数値データの値を保持可能な記憶手段（例えば、RAM102）を備え、

遊技機への電力供給が開始されたときに、前記記憶手段に保持された前記所定数値データの値にもとづいて前記所定数値データを復旧する（例えば、パチンコ遊技機1の起動時にCPU103が図11-11に示す遊技制御メイン処理を実行するとき、復旧条件が成

10

20

30

40

50

立していれば（ステップ S 3 ; Y）、バックアップデータによる出玉状態フラグの更新処理を含む復旧処理（ステップ S 4）を実行することにより、電断発生時に高出玉状態であった場合には高出玉状態に復旧し、電断発生時に低出玉状態であった場合には低出玉状態に復旧する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電断の発生時の所定数値データが第 2 の値であれば、電断復旧時に調整を継続することができる。

【 0 0 2 6 】

特徴部 1 6 2 S G の形態 1 1 の遊技機は、形態 1 ～形態 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定数値データが前記第 2 の値であることを報知可能な報知手段（例えば、図 1 1 - 1 3 に示すように、C P U 1 0 3 が出玉状態判定処理において、ステップ S 1 6 2 S G 0 6 の処理で出玉状態フラグの値を「1」にセットした後に、ステップ 1 6 2 S G 0 8 の処理で高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1 の点灯を開始する部分）を備える、

ことを特徴としている。

所定数値データが第 2 の値であることにより調整がおこなわれていることを認識することができる。

【 0 0 2 7 】

特徴部 1 6 2 S G の形態 1 2 の遊技機は、形態 1 1 に記載の遊技機であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

前記遊技制御手段によって発光が制御される複数の発光部（例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1）を有する発光手段と、を備え、

前記報知は、前記発光部を発光させることによって行われる（例えば、高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1 の点灯によって高出玉状態を報知する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段による他の発光部と共通した発光制御によって報知を行うことができる。

【 0 0 2 8 】

特徴部 1 6 2 S G の形態 1 3 の遊技機は、形態 1 ～形態 1 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図 1 1 - 2 に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図 1 1 - 1 3 に示すように、C P U 1 0 3 がステップ 1 6 2 S G S 1 7 の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図 5 に示すコマンド制御処理を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図 1 1 - 2 7 及び図 1 1 - 2 8 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第 2 の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 2 9 】

特徴部 1 6 2 S G の形態 1 4 の遊技機は、形態 1 ～形態 1 3 のいずれかに記載の遊技機

10

20

30

40

50

であって、

前記有利状態に制御される可能性が高いことを示唆可能な特定演出（例えば、リーチ演出）と、該特定演出の実行を予告する予告演出（例えば、先読予告演出）とを実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）を備え、

前記演出実行手段は、前記更新手段によって前記所定数値データが前記第2の値から前記第1の値へ更新される前の所定期間において、前記予告演出の実行を制限する（例えば、図11-23に示すように、演出制御用CPU120は、先読予告設定処理のステップ162SGS242bの処理において判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下であるか否かを判定し、判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下である場合（ステップ162SGS242b；Y）は先読予告演出を実行しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第2の値から第1の値に更新されたことにより調整が実行されなくなることによって予告演出が不適設となってしまうことを防止できる。

【0030】

（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。

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

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。

【0034】

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

【0035】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、

実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【0036】

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

【0037】

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

10

【0038】

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。

【0039】

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。

【0040】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図3参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

20

30

【0041】

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

【0042】

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

40

【0043】

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

【0044】

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

50

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。

【0045】

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。

【0046】

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。

10

【0047】

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。

【0048】

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。

【0049】

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。

20

【0050】

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

【0051】

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

30

【0052】

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。

【0053】

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。

40

【0054】

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

50

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

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

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

（遊技の進行の概略）

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

10

20

30

40

50

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。

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄(大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。)が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄(小当り図柄、例えば「2」)が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄(ハズレ図柄、例えば「-」)が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

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。

【0071】

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

【0072】

10

20

30

40

50

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の開放状態で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放状態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0073】

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。

【0074】

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

【0075】

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。

【0076】

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

【0077】

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。

【0078】

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。

【0079】

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

【0080】

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

（演出の進行など）

【0081】

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

10

20

30

40

50

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

【0082】

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

10

【0083】

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

【0084】

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

20

【0085】

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

30

【0086】

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

【0087】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄(例えば、「1 3 5」等)が導出される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる)。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別(小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別)の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

40

【0088】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図

50

柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【0089】

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

【0090】

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疑似連演出を実行するようにしてもよい。

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

（基板構成）

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

【0094】

パチンコ遊技機1では、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17により主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流12Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【0095】

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

10

20

30

40

50

当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

【0096】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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) 1 0 1 と、RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O (Input/Output port) 1 0 5 とを備える。

【0097】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 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 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 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、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

10

【0098】

乱数回路 1 0 4 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、CPU 1 0 3 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。

20

【0099】

I/O 1 0 5 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 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C 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。

【0100】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）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 1 0 0 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。

30

【0101】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 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 1 0 0 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 1 0 0 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 1 7 に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。

40

【0102】

ソレノイド回路 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。

【0103】

主基板 1 1 には、表示モニタ 2 9、表示切替スイッチ 3 1、設定キー 5 1、設定切替スイッチ 5 2、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、ガラス扉枠 3 a

50

を含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

【0104】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

10

【0105】

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

【0106】

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

【0107】

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

20

【0108】

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

【0109】

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

30

【0110】

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

40

【0111】

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。

【0112】

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。

【0113】

50

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

【0114】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0115】

演出制御基板 1 2 に搭載された I/O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

10

【0116】

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。

【0117】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0118】

20

（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 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。

【0119】

図 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、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

30

【0120】

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 RAM となる RAM 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。

40

【0121】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Yes）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、RAM 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。RAM 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。

【0122】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；No）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化

50

処理は、RAM 102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。

【0123】

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

10

【0124】

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

【0125】

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

20

【0126】

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

30

【0127】

ステップS7の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ29に設定値が表示され、設定切替スイッチ52の操作を検出するごとに表示モニタ29に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー51が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ29に表示されている設定値をRAM 102のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ29を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

40

【0128】

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

【0129】

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

50

【0130】

クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオンであるとともに設定キー51がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS6の初期化处理とともにステップS7の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップS4の復旧処理とともにステップS5の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオフである場合、または設定キー51がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS6の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップS4の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

10

【0131】

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

【0132】

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

20

30

【0133】

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

【0134】

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

40

【0135】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記

50

各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0136】

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

【0137】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 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 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

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

【0141】

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

ーン設定処理は終了する。

【0142】

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。

【0143】

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

10

【0144】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当たり」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【0145】

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

30

【0146】

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

40

【0147】

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

50

は終了する。

【0148】

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

【0149】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【0150】

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

【0151】

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

【0152】

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

【0153】

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

10

20

30

40

50

れる。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0154】

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

【0155】

第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

10

【0156】

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

20

【0157】

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

30

【0158】

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

40

【0159】

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

【0160】

50

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

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

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

【0164】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 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 CPU 1 2 0 が起動して、図 8 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 8 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、RAM 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 CTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【0165】

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 CTC のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3；No）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【0166】

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 INT 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 CPU 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 CPU を用いている場合には、割込み禁止命令（DI 命令）を発光することが望ましい。演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/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 RAM 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 CPU 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。

【0167】

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；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 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 RAM 1 2 2 の所定領域に格納したり、RAM 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。

【0168】

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 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 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。

【0169】

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

10

20

30

40

50

テップ S 7 7)、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。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。

【0170】

図 9 は、演出制御プロセス処理として、図 8 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 9 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、先読予告設定処理を実行する(ステップ S 1 6 1)。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

10

【0171】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 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 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0172】

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。

20

【0173】

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。

30

【0174】

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。

40

【0175】

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

50

1 1 から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【 0 1 7 6 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【 0 1 7 7 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

20

【 0 1 7 8 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 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“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

30

【 0 1 7 9 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 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 1 8 0 】

40

(基本説明の変形例)

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

【 0 1 8 1 】

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

【 0 1 8 2 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄（例えば、「一」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよ

50

い。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0183】

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

10

【0184】

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

【0185】

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

20

【0186】

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

30

【0187】

（特徴部109SGに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部109SG（以下、本特徴部109SGと略記する）について説明する。

【0188】

従来の遊技機には、特開2013-99572号公報（特許文献1）に記載の遊技機として、可動体の動作（特定演出の実行）によって演出結果を報知可能であり、演出音を出力可能なスピーカ（音出力手段）を備えているものがある。

【0189】

特許文献1に記載の遊技機としては、特定演出を実行するよりも前の期間において可動体を繰り返し動作させることより特定演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、該示唆演出を実行することで特定演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させるものが考えられる。更に、このような遊技機としては、特定演出よりも所定期間前に示唆演出としての可動体の繰り返し動作を終了し、該所定期間の前後でスピーカから出力される演出音の種類を異ならせる（スピーカから出力される演出音の種類を変化させる）ことによって遊技興趣を向上させることが考えられるが、該所定期間の前後ではこれらスピーカから出力される演出音の種類が変化していることが可動体の動作によって認識され難くなってしまうという問題が有る。

40

【0190】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、所定期間の前後において演出

50

音の種類が変化していることを認識し易い遊技機を提供することを目的とする。

【0191】

図10-1は、本特徴部109SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。図10-1に示すように、本特徴部109Sのパチンコ遊技機1においては、遊技盤2とその背面側に設けられている画像表示装置5との間に可動体ユニット109SG400が設けられている。

【0192】

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

10

【0193】

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

20

【0194】

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

【0195】

尚、第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとは、第2可動体用モータ109SG422と第3可動体用モータ109SG423との駆動により、画像表示装置5の下方位置である退避位置（図10-3(A)参照）から、演出位置に移動した第1可動体109SG401の左右近接位置（図10-3(C)参照）に移動可能となっている。

30

【0196】

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

40

【0197】

図10-4(A)は、本特徴部109SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図10-4(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコ

50

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。

【0198】

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

【0199】

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

【0200】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図10-4(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

【0201】

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

【0202】

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

【 0 2 0 3 】

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、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【 0 2 0 4 】

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つき、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つき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【 0 2 0 5 】

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

【 0 2 0 6 】

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 0 7 】

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

変動カテゴリコマンドである。

【0208】

尚、図10-4(A)に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【0209】

図10-5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図10-5に示すように、本特徴部109SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0210】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1~MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図10-10に示す遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1~MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0211】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「100」の範囲の値をとる。

【0212】

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

【0213】

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。

【0214】

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

【0215】

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

10

20

30

40

50

【0216】

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

【0217】

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

【0218】

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

【0219】

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

【0220】

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

【0221】

図10-7（A）は、ROM101に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部109SGにおける大当たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値

MR2に基づき、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当たり」や「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

【0222】

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

【0223】

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

【0224】

また、特に図示はしないが、本特徴部109SGにおける小当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が0.1秒となっている。尚、小当たり遊技の終了後は、該小当たり遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0225】

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

【0226】

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

【0227】

図10-7（A）に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」、「非確変大当たり」の大当たり種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確

10

20

30

40

50

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基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 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基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」や「確変大当り C」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 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う遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

【0228】

尚、図 10-7 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0229】

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

20

【0230】

尚、第 2 特図の特図ゲームである場合にも、第 1 特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第 2 特図の特図ゲームである場合には、第 1 特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

30

【0231】

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

40

【0232】

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

50

リーチ α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。

【0233】

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

【0234】

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

【0235】

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

【0236】

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

【0237】

具体的には、図10-9に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ α 1大当りの変動パターン）とPB1-3（スーパーリーチ α 2大当りの変動パターン）とPB1-4（スーパーリーチ β 1大当りの変動パターン）とPB1-5（スーパーリーチ β 2大当りの変動パターン）とから決定する。

【0238】

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

【0239】

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

パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0240】

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

【0241】

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

【0242】

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

【0243】

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

【0244】

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

【0245】

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

【0246】

尚、図10-28～図10-35に示すように、本特徴部109SGにおけるスーパーリーチα1の可変表示（変動パターンP A 2 - 2、P B 1 - 2の可変表示）は、特図可変

10

20

30

40

50

表示時間が40秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチα2の可変表示(変動パターンPA2-3、PB1-3の可変表示)は、特図可変表示時間が50秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタBとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチβ1の可変表示(変動パターンPA2-4、PB1-4の可変表示)は、特図可変表示時間が60秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチβ2の可変表示(変動パターンPA2-5、PB1-5の可変表示)は、特図可変表示時間が60秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。

10

【0247】

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

【0248】

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

20

【0249】

本特徴部109SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図10-10に示すような遊技制御用データ保持エリア109SG150が設けられている。図10-10に示す遊技制御用データ保持エリア109SG150は、第1特図保留記憶部109SG151Aと、第2特図保留記憶部109SG151Bと、普図保留記憶部109SG151Cと、遊技制御フラグ設定部109SG152と、遊技制御タイマ設定部109SG153と、遊技制御カウンタ設定部109SG154と、遊技制御バッファ設定部109SG155とを備えている。

30

【0250】

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

40

【0251】

第2特図保留記憶部109SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して始動入賞(第2始動入賞)が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム(第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム)の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部109SG151Bは、第

50

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

【0252】

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

【0253】

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

【0254】

遊技制御フラグ設定部109SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部109SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0255】

遊技制御タイマ設定部109SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部109SG153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。

【0256】

遊技制御カウンタ設定部109SG154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109SG154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109SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0257】

遊技制御カウンタ設定部109SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【0258】

遊技制御バッファ設定部 109SG155 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 109SG155 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。

【0259】

演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 10-11 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 109SG190 が設けられている。図 10-11 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 109SG190 は、演出制御フラグ設定部 109SG191 と、演出制御タイマ設定部 109SG192 と、演出制御カウンタ設定部 109SG193 と、演出制御バッファ設定部 109SG194 とを備えている。

10

【0260】

演出制御フラグ設定部 109SG191 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 109SG191 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。

【0261】

演出制御タイマ設定部 109SG192 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 109SG192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

20

【0262】

演出制御カウンタ設定部 109SG193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 109SG193 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。

【0263】

演出制御バッファ設定部 109SG194 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 109SG194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

30

【0264】

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

40

50

1 特図保留記憶と第2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0265】

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

【0266】

更に、本特徴部109SGの始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグを第1 特図保留記憶及び第2 特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【0267】

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

【0268】

演出制御用CPU120は、第1 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの第1 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの第2 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1 特図保留記憶または第2 特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0269】

図10-11（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図10-11（B）に示す格納状態において第1 特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシ

10

20

30

40

50

フトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【0270】

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

【0271】

ステップ109SGS101aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ109SGS101；N）、ステップ109SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ109SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップ109SGS101b）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップ109SGS101b；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ109SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ109SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ109SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部109SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ109SGS106）。

【0272】

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

【0273】

ステップ109SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部109SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ10

9 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は、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ109 S G S 1 1 0）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部109 S G 1 5 1 Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部109 S G 1 5 1 Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0274】

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

【0275】

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

【0276】

ステップ109 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する（ステップ109 S G S 1 1 2）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ109 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4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0277】

ステップ109 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「1」であるか否かを判定する（ステップ109 S G S 1 1 4）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ109 S G S 1 1 4；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ109 S G S 1 1 5）、ステップ109 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（ステップ109 S G S 1 1 4；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ109 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22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0278】

図10-13（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図10-12のステップ109 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109 S G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

10

20

30

40

50

常処理（図5のステップS22、図10-11）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図5のステップS23、図10-12）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ109SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【0279】

図10-13（A）に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部109SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップ109SGS121）。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0280】

ステップ109SGS121の処理に続いて、図10-6に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする（ステップ109SGS122）。その後、図10-12のステップ109SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ109SGS123）。大当り判定範囲には、ステップ109SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【0281】

ステップ109SGS123にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ109SGS123；N）、図10-6に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする（ステップ109SGS124）。その後、図10-12のステップ109SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ109SGS125）。

【0282】

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

【0283】

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

10

【0284】

尚、本特徴部109SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、保留記憶数が3個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、保留記憶数が4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図10-9に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルA～Cのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～599までの600個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～699までの700個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～799までの800個の判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち901～997までの97個の判定値が割り当てられている。

20

【0285】

このため、ステップ109SGS126においてははずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後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。

30

【0286】

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

40

【0287】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ109SGS133）、その後、判定した大当たり種別が、非確変大当たりであるか否かを判定する（ステップ109SGS134a）。判定

50

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

【0288】

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

【0289】

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

【0290】

その後、ステップ109SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ109SGS132）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0291】

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

【0292】

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

【0293】

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

【0294】

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

【0295】

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

【0296】

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

【0297】

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

【0298】

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

【0299】

特に本特徴部162SGS234の処理では、受信コマンドが第1出玉状態指定コマンドである場合は、出玉状態が低出玉状態であると判定して演出用出玉状態フラグの値を「0」にセット（更新）し、受信コマンドが第2出玉状態指定コマンドである場合は、出玉状態が第1高出玉状態であると判定して演出用出玉状態フラグの値を「1」にセット（更新）し、受信コマンドが第3出玉状態指定コマンドである場合は、出玉状態が第2高出玉状態であると判定して演出用出玉状態フラグの値を「2」にセット（更新）する。

【0300】

尚、本特徴部109SGのコマンド解析処理では、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかである場合は、該受信したコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aの空き領域の先頭から順次格納する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、受信コマンドが第始動口入賞指定コマンドである場合は、保留記憶数通知コマンドの受信待ちを行うためのタイマをセットし、該タイマがタイマアウトする前に保留記憶数通知コマンドの受信が無い場合は、該保留記憶数通知コマンドを受信していないエントリ保留記憶を後述の先読予告演出の対象外に設定してもよい。

【0301】

図10-15は、先読予告設定処理として、図5のステップS161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10-15に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aをチェックし（ステップ109SGS241）、保留表示フラグがセットされていない保留記憶（エントリ）が有るか否かを判定する（ステップ109SGS242a）。保留表

示フラグがセットされていない保留記憶が無い場合（ステップ109SGS242a；N）は先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグがセットされていない保留記憶が有る場合（ステップ109SGS242a；Y）は、更にスーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ109SGS242b）。

【0302】

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

【0303】

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

【0304】

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

【0305】

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

【0306】

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

【0307】

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

【0308】

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

10

20

30

40

50

合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも低く設定されている。

【0309】

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

【0310】

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

【0311】

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

【0312】

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

【0313】

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

【0314】

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

【0315】

図10-16に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテ

10

20

30

40

50

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

【0316】

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

10

【0317】

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

20

【0318】

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

【0319】

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

30

【0320】

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

40

【0321】

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

【0322】

ステップ109SGS245の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ109SGS249；Y）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ109SGS246）。具

50

体的には、ステップ109SGS245またはステップ109SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「◇」で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、ステップ109SGS245またはステップ109SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「☆」で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットした後、ステップ109SGS252に進む。

【0323】

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

10

【0324】

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

【0325】

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

20

【0326】

具体的には、図10-17に示すように、第1特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、図10-17に示すように「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第1特図保留記憶数が2つであれば、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア109SG005Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア109SG005Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア109SG005Dに表示される。

30

40

【0327】

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

50

フラグ値に応じた態様として、例えば、1の保留記憶表示が「○」の表示態様、1の保留記憶表示が「☆」の表示態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

【0328】

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

【0329】

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

【0330】

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

【0331】

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

【0332】

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

【0333】

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

【0334】

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

【0335】

図10-18は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるかを判定する（ステップ109SGS271）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ109SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ109SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0336】

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

【0337】

また、ステップ109SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ109SGS271；N）、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるかを判定する（ステップ109SGS273）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ109SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ109SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ109SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ109SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0338】

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。

【0339】

ステップ109SGS272またはステップ109SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ109SGS275）。

【0340】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ109SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0341】

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

【0342】

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。

【0343】

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

【0344】

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

10

20

30

40

50

【0345】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ109SGS283）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

10

【0346】

尚、本特徴部109SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0347】

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

20

【0348】

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

30

【0349】

ステップ109SGS288の実行後、または、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンではない場合（ステップ109SGS287；N）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にし、可変表示開始設定処理を終了する（ステップ109SGS286）。

40

【0350】

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

【0351】

尚、ステップ109SGS303cの実行後、または、スーパーリーチの可変表示では

50

ない場合（ステップ109SGS303b；N）は、ステップ109SGS306に進む。
【0352】

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

10

【0353】

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

【0354】

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

20

【0355】

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

30

【0356】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ109SGS310）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ109SGS310；Y）、演出制御用CPU120は、左中右の飾り図柄を含む可変表示中の次表示画面（前回の画像の更新時点から33ms経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む（ステップ109SGS311）。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示制御やその他の画像の表示制御（動画の表示制御）が実現される。表示制御部123は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに第1時間を再セットする（ステップ109SGS312）。

40

【0357】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ109SGS310；N）、ステップ109SGS312の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ109SGS313）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ109SGS315）。可

50

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

【0358】

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

【0359】

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

【0360】

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

【0361】

具体的には、第1拡大表示期間では、キャラクタ画像を通常表示倍率（1倍）から表示倍率 m_1 まで等速で拡大していき、第2拡大表示期間では、キャラクタ画像を表示倍率 m_1 から表示倍率 m_2 まで等速で拡大していき、第3拡大表示期間では、キャラクタ画像を表示倍率 m_2 から表示倍率 m_3 まで等速で拡大していく。そして、第3拡大表示期間が終了してからは、所定期間に亘ってキャラクタ画像の表示倍率を m_3 で維持するとともに、該所定期間が経過したタイミングでキャラクタ画像の表示倍率を通常表示倍率に戻す。

【0362】

尚、本特徴部109SGでは、第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間は、全て同一の長さの期間である。また、図10-21及び図10-22に示すように、各表示倍率間の差は、通常表示倍率と表示倍率 m_1 との間の差が最も大きく、表示倍率 m_2 と表示倍率 m_3 との差が最も小さくなっている。つまり、本特徴部109SGでは、キャラクタ画像の拡大速度については、第1拡大表示期間の拡大速度が最も速く、第3拡大表示期間の拡大速度が最も遅く設定されている（キャラクタ画像の拡大速度：第1拡大表示期間>第2拡大表示期間>第3拡大表示期間）。尚、本特徴部109SGにおいて「拡大速度が速い」とは、単位時間あたりの画像の拡大率が大きいことを指す。

【0363】

以降、本特徴部109SGでは、前述した第1拡大表示期間と第2拡大表示期間とを併せた期間（可動体動作示唆演出を実行する期間）を期間T2、第3拡大表示期間とキャラクタ画像の表示倍率を m_3 で維持する所定期間とを併せた期間を期間T3と呼称する場合がある。

【0364】

尚、図10-21に示すように、スーパーリーチ α 1、スーパーリーチ α 2のリーチ演

10

20

30

40

50

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

【0365】

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

【0366】

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

【0367】

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

【0368】

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

【0369】

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

【0370】

また、スーパーリーチα1、スーパーリーチα2のリーチ演出中は、可動体LED109SG495の発光も実行される。具体的には、図10-21及び図10-22に示すように、可動体LED109SG495は、前述した期間T2（第1拡大表示期間と第2拡大表示期間）及び期間T3の途中（より正確には第1拡大表示期間の開始タイミングから第3拡大表示期間の終了タイミング）に亘って可動体LED109SG495を輝度C1にて発光させる。更に、可変表示結果が大当たりとなる場合は、期間T4に亘って可動体LED109SG495を輝度C1よりも高輝度である輝度C2にて発光させる。

【0371】

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

【0372】

具体的には、図10-21及び図10-22に示すように、BGMは、可変表示の開始

10

20

30

40

50

時からスピーカ 8 L、8 R から出力される演出音であり、期間 T 3 においてのみスピーカ 8 L、8 R からの出力が停止される。つまり、リーチ演出における B G M の出力は、該リーチ演出の開始タイミングから期間 T 2 の終了タイミングまでと、期間 T 4 に亘って実行される。

【0373】

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

【0374】

動作示唆音は、可動体動作示唆演出 A の一部としてスピーカ 8 L、8 R から出力される効果音である。つまり、動作示唆音は、可動体動作示唆演出 A の実行期間である期間 T 2 においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。大当り報知音は、可動体動作演出 A の一部としてスピーカ 8 L、8 R から出力される効果音である。つまり、大当り報知音は、可変表示結果が大当りとなる場合の可動体動作演出 A の実行期間である期間 T 4 においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。

【0375】

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

【0376】

以降、スーパーリーチ β 1 及びスーパーリーチ β 2 の可変表示におけるキャラクタ画像の拡大表示、可動体 L E D 109 S G 495 の発光態様、スピーカ 8 L、8 R からの B G M、S E、動作示唆音、大当り報知音の出力については図 10-21 及び図 10-22 に示すスーパーリーチ α 1 及びスーパーリーチ α 2 の可変表示と同一態様であるための説明を省略する。

【0377】

図 10-23 に示すように、スーパーリーチ β 1、スーパーリーチ β 2 のリーチ演出中は、可変表示結果が大当りとなる場合であれば、期間 T 3 の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、可変表示結果が大当りであることを報知する演出として、第 1 可動体 109 S G 401 を退避位置から演出位置に移動させるとともに第 2 可動体 109 S G 402 L と第 3 可動体 109 S G 402 R とを第 1 可動体 109 S G 401 の近接位置に移動させた後（可動体ユニット 109 S G 400 を第 1 状態から第 3 状態に変化させた後）、暫くしてから第 1 可動体 109 S G 401、第 2 可動体 109 S G 402 L、第 3 可動体 109 S G 402 R を各退避位置に移動させる（可動体ユニット 109 S G 400 を第 3 状態から第 1 状態に変化させる）可動体動作演出 B を実行する。

【0378】

一方で、図 10-24 に示すように、スーパーリーチ β 1、スーパーリーチ β 2 のリーチ演出中は、可変表示結果がはずれとなる場合は、期間 T 3 の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、第 1 可動体 109 S G 401、第 2 可動体 109 S G 402 L、第 3 可動体 109 S G 402 R を動作しないことにより可変表示結果がはずれであることを報知するはずれ報知演出を実行する。可動体演出 B は、前述した可動体演出 A 及びはずれ報知演出と同じく期間 T 4 に亘って実行される演出である。

【0379】

また、スーパーリーチ β 1、スーパーリーチ β 2 のリーチ演出中は、図 10-23 及び図 10-24 に示すように、前述した期間 T 2（第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間）に亘って、第 1 可動体 109 S G 401 を退避位置と示唆位置との間で繰り返し移動（往

10

20

30

40

50

復移動)させる可動体動作示唆演出Bを実行する。尚、該可動体動作示唆演出Bにおける第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での1回の往復移動に要する期間T1は、前述した期間T3よりも短い期間となっている(期間T1~期間T4の長さ:期間T4>期間T2>期間T3>期間T1)。

【0380】

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

10

【0381】

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

20

【0382】

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

30

【0383】

次に、スーパーリーチα1、スーパーリーチα2、スーパーリーチβ1、スーパーリーチβ2の可変表示における画像表示装置5でのリーチ演出の表示態様について図10-27~図10-35に基づいて説明する。

40

【0384】

まず、図10-27(A)及び図10-27(B)に示すように、スーパーリーチα1、スーパーリーチα2、スーパーリーチβ1、スーパーリーチβ2のいずれかの可変表示が開始されてから暫くすると、「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rとで表示されている飾り図柄がリーチを示す組み合わせで停止する。そして、該リーチの状態で更に所定期間が経過すると、当該可変表示がスーパーリーチα1の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAのバトル演出が開始され(図10-27(C)及び図10-28(A)参照)、当該可変表示がスーパーリーチα2の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタBのバトル演

50

出が開始され（図10-27（D）及び図10-30（A）参照）、当該可変表示がスーパーリーチβ1の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタBと敵キャラクタAのバトル演出が開始され（図10-27（E）及び図10-32（A）参照）、当該可変表示がスーパーリーチβ2の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタBと敵キャラクタBのバトル演出が開始される（図10-27（F）及び図10-34（A）参照）。

【0385】

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

【0386】

図10-28（A）及び図10-28（B）に示すように、スーパーリーチα1のリーチ演出であるバトル演出の後半に差し掛かると、図10-28（C）に示すように、味方キャラクタAが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図10-28（C）～図10-28（F）に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタAが敵キャラクタAに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタAと敵キャラクタAの画像の拡大表示が行われる。

【0387】

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

【0388】

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

【0389】

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

【0390】

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

【0391】

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

10

20

30

40

50

うに表示される。

【0392】

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

10

【0393】

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

【0394】

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

20

【0395】

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

30

【0396】

特に、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間（図10-30（D）～図10-30（F））とでは、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像が第1拡大表示期間以前（図10-30（A）～図10-30（C））よりも低コントラストで表示されるとともに、これら低コントラストとなった味方キャラクタAと敵キャラクタBの画像に重複して、第1可動体109SG401に向けて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて移動する画像（可動体動作示唆演出A）が表示される。このとき、星型のエフェクト画像109SG005Sは、第1拡大表示期間以前と同一のコントラストで表示されるので、遊技者は、これら複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1にて第1可動体109SG401に向けて移動する様を認識し易くなっている。

40

【0397】

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

【0398】

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

50

【0399】

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

【0400】

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

【0401】

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

【0402】

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

【0403】

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

【0404】

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

【0405】

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

【0406】

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

【0407】

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

【0408】

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

【0409】

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

【0410】

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

【0411】

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

【0412】

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

【0413】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図10-33(J)及び図10-33(K)に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタAの攻撃が味方キャラクタBにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御されない旨(はずれである旨)が報知される。尚、このとき、画像表示装置5では、飾り図柄(「右」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されていた飾り図柄)が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速(図10-29(I)に示す大当たり時よりも低速)で該画像表示装置5の上方から移動してきた後に該画像表示装置5の中央部にて揺動しつつ停止する。

【0414】

図10-34(A)及び図10-34(B)に示すように、スーパーリーチβ2のリーチ演出としてバトル演出(リーチ演出)の後半に差し掛かると、図10-34(C)に示すように、味方キャラクタBが敵キャラクタBに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中は、図10-34(C)～図10-34(F)に示すように、前述した第1拡大表

10

20

30

40

50

示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタBが敵キャラクタBに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタBと敵キャラクタBの画像の拡大表示が行われる。

【0415】

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

【0416】

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

【0417】

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

【0418】

そして、図10-34（F）に示すように、第3拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタBと敵キャラクタBとを表示倍率m3にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体LED109SG495の発光は実行されない。

【0419】

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

【0420】

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

【0421】

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

【0422】

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

【0423】

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

10

20

30

40

50

当り遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。

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

【0424】

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

【0425】

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

【0426】

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

【0427】

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

【0428】

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

【0429】

また、図10-21及び図10-23に示すように、可動体動作示唆演出の実行中は、

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

【0430】

また、図 10-21～図 10-24 に示すように、期間 T3 は、第 1 可動体 109SG401 の退避位置と示唆位置との間での 1 回の往復移動に要する期間 T1 よりも長い期間であり、期間 T3 は、可動体動作示唆演出を実行する期間 T2 よりも短い期間であるので、可動体動作演出における第 1 可動体 109SG401 の動作が可動体動作示唆演出における第 1 可動体 109SG401 の動作であると遊技者に誤認されてしまうことを防ぐことができる。10

【0431】

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

【0432】

また、図 10-32 及び図 10-34 に示すように、可動体動作示唆演出 B では、第 1 可動体 109SG401 のみを動作させ、図 10-33 及び図 10-35 に示すように、可動体動作演出 B では、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402 L、第 3 可動体 109SG402 R の全てを動作させるので、可動体の動作が可動体動作示唆演出としての動作であるのか可動体動作演出としても動作であるかのを遊技者が区別し易くできる。20

【0433】

また、図 10-21～図 10-24 に示すように、第 1 拡大表示期間、第 2 拡大表示期間、第 3 拡大表示期間では可動体 LED109SG495 を輝度 C1 にて発光させるとともに、可動体動作演出の実行中は可動体 LED109SG495 を輝度 C1 よりも高輝度である輝度 C2 にて発光させるので、可動体 LED109SG495 の輝度によって、可動体動作演出の実行中であることを遊技者に認識させ易くできるとともに、可動体動作演出の実行中における遊技興趣も向上できる。30

【0434】

また、図 10-28 及び図 10-30 に示すように、可動体動作示唆演出 A の実行中は、画像表示装置 5 において複数の星型のエフェクト画像 109SG005S を表示するとともに、他のリーチ演出の演出画像（味方キャラクタ A と敵キャラクタ A または敵キャラクタ B の画像）が第 1 拡大表示期間以前よりも低コントラストで表示される、つまり、可動体動作示唆演出 A の実行中はリーチ演出の演出画像の視認性が低下するので、星型のエフェクト画像 109SG005S を目立たせることができるとともに、これら星型のエフェクト画像 109SG005S の速度 V1 での移動によって第 1 可動体 109SG401 に遊技者を注目させることができるため、第 1 可動体 109SG401 の動作による演出効果を高めることができる。40

【0435】

更に、図 10-29 及び図 10-31 に示すように、可動体動作演出 A の実行時は、画像表示装置 5 において、複数の星型のエフェクト画像 109SG005S が速度 V1 よりも高速である速度 V2 にて第 1 可動体 109SG401 から画像表示装置 5 の端縁に向けて移動するように表示されるので、可動体動作演出 A において複数の星型のエフェクト画像 109SG005S を目立たせることができるとともに、これら複数の星型のエフェクト画像 109SG005S の速度 V2 での移動によって第 1 可動体 109SG401 に遊技者を注目させることができるため、第 1 可動体 109SG401 の動作による演出効果50

を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0436】

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

【0437】

以上、本発明の特徴部109SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0438】

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

【0439】

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

【0440】

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

【0441】

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

【0442】

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

10

20

30

40

50

切な画像透過度のエフェクト画像を表示することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0443】

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

【0444】

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

【0445】

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

【0446】

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

【0447】

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

【0448】

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

【0449】

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

【0450】

また、前記特徴部 109 SG では、スーパーリーチ $\alpha 1$ やスーパーリーチ $\alpha 2$ のリーチ演出では、可動体動作示唆演出 A として、画像表示装置 5 において複数の星型のエフェクト画像 109 SG 005 S が第 1 可動体 109 SG 401 に向けて速度 V1 にて移動する表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 109 SG-7 として、速度 V1 を一定の速度ではなく、所定の範囲内で可変としてもよい。この場合は、例えば、可動体動作示唆演出 A として、複数の星型のエフェクト画像 109 SG 005 S が第 1 可動体 109 SG 401 に向けて移動する際に、星型のエフェクト画像 109 SG 005 S の速度を第 1 可動体 109 SG 401 に接近するにつれて低速に変化させる（速度 V1 を低速に変化させる）ようにする。尚、可動体動作演出 A の実行時の複数の星型のエフェクト画像 109 SG 005 S の速度 V2 については、速度 V1 の最大速度よりも速い速度とすればよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出 A の実行時は、画像表示装置 5 に表示される複数の星型のエフェクト画像 109 SG 005 S の移動速度（速度 V1）が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【0451】

また、前記特徴部 109 SG では、可動体動作示唆演出の実行に応じてスピーカ 8 L、8 R から 1 の動作示唆音を出力し、可動体動作演出の実行に応じてスピーカ 8 L、8 R から 1 の大当たり報知音を出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスピーカ 8 L、8 R から出力される動作示唆音や大当たり報知音としては、複数の音を出力可能としてもよい。

【0452】

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

【0453】

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

【0454】

また、前記特徴部109SGでは、図10-21～図10-24に示すように、可動体動作示唆演出の実行期間において第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で等速にて往復移動させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の実行期間における第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で往復移動させる場合は、第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置とで一旦停止させたり、退避位置と示唆位置の近傍位置において第1可動体109SG401の減速や加速を実行してもよい。このようにすることで、第1可動体109SG401を動作させるための第1可動体用モータ109SG421にて脱調が生じてしまうことを防ぐことができる。

10

【0455】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作示唆演出が終了した後は、可動体動作演出またははずれ報知演出が開始されるまで第1可動体109SG401を退避位置にて待機させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出が終了した後は、可動体動作演出またははずれ報知演出が開始されるまで第1可動体109SG401を示唆位置に待機させるようにしてもよい。このようにすることで、可動体動作演出が実行される場合は、即座に第1可動体109SG401を演出位置に移動させることができるので、遊技興趣を向上できる。更に可動体動作示唆演出が終了してから、第1可動体109SG401が示唆位置に維持されるので、可動体動作演出が実行されることに対する遊技者の期待感を惹起させることができる。

20

【0456】

また、前記特徴部109SGでは、図10-21～図10-24に示すように、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とでは、第1可動体109SG401の立ち上がり速度が同一となっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とでは、第1可動体109SG401の立ち上がり速度を異ならせてもよい。

【0457】

また、前記特徴部109SGでは、図10-20に示すように、画像表示装置5に表示される演出画像の更新制御と可動体（第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）の移動制御とをそれぞれ制御タイマに基づいて実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら画像表示装置5に表示される演出画像の更新制御と可動体の移動制御に加えて、パチンコ遊技機1に設けられているLEDの点灯制御やスピーカ8L、8Rからの演出音の出力制御等も各専用の制御タイマに基づいて実行してもよい。

30

【0458】

尚、このように、画像表示装置5に表示される演出画像の更新制御、可動体の移動制御、LEDの点灯制御、演出音の出力制御を実行する場合は、例えば、1ms毎に演出制御用CPU120がタイマ割込みを実行する（図8に示す演出制御メイン処理のうちS73～S77を1ms毎に実行する）ようにし、演出画像の更新制御を33ms毎、可動体の移動制御を1ms毎、LEDの点灯制御を10ms毎、演出音の出力制御を1ms毎に実行すればよい。特に、演出画像の更新制御、LEDの点灯制御、演出音の出力制御の実行時は必ず可動体の移動制御（第1可動体用モータ109SG421、第2可動体用モータ109SG422、第3可動体用モータ109SG423の駆動制御）が共に実行されるようになっているので、可動体の移動制御と、演出画像の更新制御、LEDの点灯制御、演出音の出力制御とを好適実行することができる。

40

【0459】

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

50

御される割合を異ならせるようにしてもよい。

【0460】

また、前記特徴部109SGでは、可動体動作示唆演出Aとして、画像表示装置5において複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出Aとして画像表示装置5に表示される星型のエフェクト画像109SG005Sの表示態様を複数設け、可動体動作示唆演出Aとして星型のエフェクト画像109SG005Sがいずれかの態様にて表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。

【0461】

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

【0462】

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

【0463】

また、前記特徴部109SGでは、図10-28及び図10-30に示すように、可動体動作示唆演出Aとして、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像のコントラストを低下させた状態で複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを表示（図10-28（D）及び図10-30（D）参照）する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出Aとしては、画像表示装置5において味方キャラクタAと敵キャラクタAまたは敵キャラクタBの画像のコントラストを低下させるよりも前のタイミング（例えば、図10-28（C）や図10-30（C）のタイミング）から複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの表示を開始してもよい。

【0464】

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

【0465】

また、前記特徴部109SGでは、図10-29（G）等に示すように、可動体動作演出の実行時には画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bが表示

10

20

30

40

50

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

【0466】

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

10

てからスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの期間中に可動体動作演出を実行可能としてもよい。

【0467】

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

20

【0468】

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

30

【0469】

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

【0470】

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

40

【0471】

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

50

【0472】

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

【0473】

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

（特徴部162SGに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部162SG（以下、本特徴部162SGと略記する）について説明する。尚、特徴部162SGのパチンコ遊技機162SG001は、前述した基本構成のパチンコ遊技機1と同一の構成を有しており、基本構成と同一の符号が付されている同一構成については、ここでの説明を省略するものとし、基本構成のパチンコ遊技機1と異なる特徴部162SGのパチンコ遊技機162SG001の特徴構成について以下に説明するものとする。

【0474】

図11-1は、特徴部162SGのパチンコ遊技機162SG001の構成を示すブロック図である。図11-1のブロック図に示すように、特徴部162SGのパチンコ遊技機162SG001では、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20とともに、遊技盤2の所定位置である遊技領域の左側下位置に、高出玉状態と判定されたことによって、単位期間に払い出される（遊技者に付与される）遊技球の数を調整するための後述する可変表示時間延長調整や大当たり期間延長調整が実行されていることを点灯によって報知するための高出玉状態報知LED162SG071が、遊技者から視認可能に設けられている。

【0475】

これら高出玉状態報知LED162SG071は、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20と同じく主基板11に接続されており、主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）によって、後述する出玉状態判定処理（図11-13参照）が実行されることによって点灯・消灯が制御されるようになっており、これら点灯・消灯の制御周期は、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20の制御周期と同一周期とされている。

【0476】

このように、特徴部162SGのパチンコ遊技機162SG001では、高出玉状態報知LED162SG071の点灯により、高出玉状態と判定されることによって可変表示時間延長調整や大当たり期間延長調整が実行されていることを確認（把握）できるようになっている。

【0477】

図11-2（A）は、本特徴部162SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図11-2（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。

【0478】

図11-2(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

10

【0479】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図11-2(B)に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

20

【0480】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図11-2(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

30

【0481】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機162SG001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162SG001における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9502Hを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9503Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第4遊技状態指定コマンドとする。

40

【0482】

コマンド96XXHは、パチンコ遊技機162SG001における出玉状態判定の判定

50

状況を指定する出玉状態指定コマンドである。出玉状態指定コマンドでは、図 11-2 (C) に示すように、出玉状態判定の判定状況に応じて、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 6 0 0 H を、高出玉状態と判定されていない低出玉状態に対応した出玉状態 1 指定コマンドとし、コマンド 9 6 0 1 H を、大当りの連荘回数が第 1 判定回数 (5 回) 以上で第 2 判定回数 (10 回) 未満である第 1 高出玉状態と判定されている判定状況に対応した出玉状態 2 指定コマンドとし、コマンド 9 6 0 2 H を、大当りの連荘回数が第 2 判定回数 (10 回) 以上である第 2 高出玉状態と判定されている判定状況に対応した出玉状態 3 指定コマンドとする。

【0483】

コマンド 9 7 X X H は、高出玉状態と判定されてから該判定された高出玉状態にて発生した大当たり状態の回数である判定後連荘回数を通知するコマンドであり、判定後連荘回数に対応した E X T データが設定されることにより、該 E X T データによって判定後連荘回数が演出制御基板 1 2 側において特定される。

10

【0484】

コマンド 9 8 X X H は、高出玉状態と判定されてから実行された可変表示回数 (高ベース状態終了後の可変表示回数を含む) である判定後可変表示残回数を通知するコマンドであり、判定後可変表示残回数に対応した E X T データが設定されることにより、該 E X T データによって判定後可変表示残回数が演出制御基板 1 2 側において特定される。

【0485】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技や小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、大当たり遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

20

【0486】

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、後述する通常開放大当たり状態や高速開放大当たり状態におけるラウンドの実行回数 (例えば「1」～「10」) に対応して、異なる E X T データが設定される。

30

【0487】

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つき、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つき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

40

【0488】

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基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されると

50

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

【0489】

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

10

【0490】

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

20

【0491】

尚、図 1 1 - 2（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【0492】

図 1 1 - 3 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 1 1 - 3 に示すように、本特徴部 1 6 2 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

30

【0493】

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 1 1 - 9 に示す遊技制御カウンタ設定部 1 6 2 S G 1 5 4 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。

40

【0494】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「6 5 5 3 6」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「1 0 0」の範囲の値をとる。

【0495】

50

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

【0496】

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。

【0497】

図11-4(A)は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部162SG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。

【0498】

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

【0499】

本特徴部162SGにおける表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機162SG001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。

【0500】

表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部162SGにおける表示結果判定テーブル1では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機162SG001において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部162SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部162SGでは約1/30）。即ち、表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機162SG001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。

【0501】

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

【0502】

本特徴部162SGにおける表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機162SG001における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【0503】

表示結果判定テーブル2において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部162SGにおける表示結果判定テーブル2では、第1特図の特図ゲームである場合と第2特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第1特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第2特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞が発生して第2特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

【0504】

図11-5(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部162SGにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示(変動表示)が行われた特別図柄が第1特図(第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム)であるか第2特図(第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム)であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値(判定値)が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

20

【0505】

ここで、本特徴部162SGにおける大当り種別について、図11-5(B)を用いて説明すると、本特徴部162SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

30

【0506】

「確変大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回(いわゆる5ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りA」を10ラウンド(10R)確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド(5R)確変大当りと呼称する場合がある。更に、「確変大当りC」による大当り遊技は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回(いわゆる2ラウンド)繰返し実行されるとともに、各ラウンドでの特別可変入賞球装置7の開放期間が他の大当り遊技よりも短い(例えば、0.1秒)高速開放大当りである。尚、いずれの大当り種別の大当り遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。

40

【0507】

また、特に図示はしないが、本特徴部162SGにおける小当り遊技状態は、特別可変

50

入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に 2 回変化させるとともに、該開放時間が確変大当り C と同じ開放期間（本特徴部 162SG では 0.1 秒）となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0508】

つまり、本特徴部 162SG においては、「確変大当り C」や「小当り」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン（図 11-6 に示す PC1-1）にて可変表示が実行されるとともに、可変表示結果としてチャンス目が停止表示され、更に、特別可変入賞球装置 7 の開放パターンが同一となっているため、これらの可変表示や特別可変入賞球装置 7 の開放パターンからは、確変制御が実行される「確変大当り C」であるのか、確変制御が実行されずに前の遊技状態が継続される「小当り」であるのかを区別することができないので、確変大当り C の大当り遊技や小当り遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。

10

【0509】

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

【0510】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部 162SG では 100 回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

20

【0511】

尚、低ベース状態にて発生した大当りを初大当り（初当り）と記載する場合があるとともに、時短状態（高確高ベース状態および低確高ベース状態）において発生した大当りを連荘大当り（連荘当り）と記載する場合がある。また、初大当り（初当り）が発生したときからその後に通常状態に制御されるまでの大当り状態と高ベース状態の期間を連荘期間（有利期間）ともいう。尚、本特徴部 162SG では確変大当り C が発生しても該大当り後に高ベースに制御されないため、確変大当り C を初大当り（初当り）とはせずに該確変大当り C 後の確変状態において大当りが発生した場合該大当りを初大当り（初当り）と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、これら確変大当り C を初大当り（初当り）として、該確変大当り C 後の高確低ベース状態の期間も連荘期間（有利期間）に含めるようにしてもよい。

30

【0512】

尚、本特徴部 162SG においては実施していないが、確変大当り C に代えて、該大当り後の遊技状態を低確高ベース状態となる突然時短大当りを設けるようにしてもよく、この場合にあっては、突然時短大当りが初大当り（初当り）となる。

【0513】

更には、例えば、停止図柄として時短図柄（例えば 137 の停止図柄や可変表示において表示されない時短専用の停止図柄）が導出表示されたときに、特別可変入賞球装置 7 を開放するラウンド遊技を実行することなく高ベース状態に制御するようにしてもよく、このように通常状態から高ベース状態に直接制御される場合には、該高ベース状態の開始が連荘期間（有利期間）の開始のタイミングとなる。

40

【0514】

つまり、連荘期間（有利期間）は、通常状態から大当り状態（有利状態）または高ベース状態（特別状態）のいずれかに制御されたときから、その後において通常状態に制御されるときまでの期間である。

【0515】

図 11-5（A）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「

50

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

【0516】

尚、図11-5(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。

【0517】

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。

【0518】

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。

【0519】

図11-6は、本特徴部162SGにおける変動パターンを示している。本特徴部162SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【0520】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部 1 6 2 S G では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、…のように、複数のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【0 5 2 1】

尚、本特徴部 1 6 2 S G における変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当り C」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（P C 1 - 1）も含まれている。

【0 5 2 2】

図 1 1 - 6 に示すように、本特徴部 1 6 2 S G におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0 5 2 3】

また、本特徴部 1 6 2 S G においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 M R 3 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 M R 3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0 5 2 4】

図 1 1 - 7 は、本特徴部 1 6 2 S G における変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部 1 6 2 S G では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0 5 2 5】

具体的には、図 1 1 - 7 に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブル A を選択し、該大当り用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P B 1 - 1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）と P B 1 - 2（スーパーリーチ大当りの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当り A または確変大当り B である場合は、大当り用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当り用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P B 1 - 1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）と P B 1 - 2（スーパーリーチ大当りの変動パターン）とから決定する。

【0 5 2 6】

尚、図 1 1 - 7 に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル A と大当り用変動パターン判定テーブル B とでは、P B 1 - 1 と P B 1 - 2 に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブル A では、P B 1 - 1 に 4 9 8 個の判定値が割り当てられており、P B 1 - 2 に 4 9 7 個の判定値が割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブル B では、P B 1 - 1 に 2 5 0 個の判定値が割り当てられており、P B 1 - 2 に 7 4 7 個の判定値が割り当てられている。つまり、本特徴部 1 6 2 S G では、可変表示結果が確変大当り A や確変大当り B である場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである P B 1 - 2 に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0 5 2 7】

また、可変表示結果が確変大当りCや小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをP C 1-1（特殊当りの変動パターン）に決定する。つまり、本特徴部162SGでは、可変表示結果が確変大当りCとなる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当りCであるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

【0528】

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

10

【0529】

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

【0530】

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

20

【0531】

つまり、本特徴部162SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（P A 1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（P A 1-2、P A 1-3、P A 1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当りとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

30

【0532】

次に、図11-8を用いて変動パターンと出玉状態との関係について説明する。図11-8における出玉状態フラグは、後述する図11-13に示す出玉状態判定処理によって更新されるフラグであって、低出玉状態である場合に「0」がセットされ、第1高出玉状態である場合に「1」がセットされ、第2高出玉状態である場合に「2」がセットされるフラグであり、該出玉状態フラグの値によって、その時点の出玉状態が、低出玉状態、第1高出玉状態、第2高出玉状態のいずれであるのかを特定できるようになっている。

【0533】

出玉状態フラグに「0」がセットされている低出玉状態に対応する各変動パターンの可変表示時間は、図11-6に示した各変動パターンの可変表示時間と同一であり、出玉状態フラグに「0」がセットされている場合に対応する可変表示時間については延長されないが、出玉状態フラグに「1」がセットされている第1高出玉状態に対応する変動パターンの可変表示時間は、出現頻度が高い非リーチはずれ（P A 1-1～P A 1-4）の変動パターンの可変表示時間が、出玉状態フラグに「0」に対応する非リーチはずれ（P A 1-1～P A 1-4）の変動パターンの可変表示時間よりも長い可変表示時間が設定されて延長されており、出玉状態フラグに「1」がセットされている場合には、これら延長された可変表示時間の非リーチはずれの可変表示が実行されることによって、平均的可変表示時間が長くなる。

40

【0534】

50

また、出玉状態フラグに「2」がセットされている第2高出玉状態に対応する変動パターンの可変表示時間は、出現頻度が高い非リーチはずれ（PA1-1～PA1-4）とノーマルリーチはずれ（PA2-1）とノーマルリーチ大当り（PB1-1）の変動パターンの可変表示時間が、出玉状態フラグに「1」に対応する非リーチはずれ（PA1-1～PA1-4）とノーマルリーチはずれ（PA2-1）とノーマルリーチ大当りの変動パターンの可変表示時間よりもさらに長い可変表示時間が設定されて延長されており、出玉状態フラグに「2」がセットされている場合には、これら延長された可変表示時間の非リーチはずれとノーマルリーチはずれとノーマルリーチ大当りの可変表示が実行されることによって、平均の可変表示時間がさらに長くなる。

【0535】

これら延長される可変表示時間としては、非短縮の変動パターンである非リーチPA1-1に関しては、出玉状態フラグが「1」である第1高出玉状態においては1秒であり、出玉状態フラグが「2」である第2高出玉状態においては1.5秒であり、短縮の変動パターンである非リーチPA1-2～非リーチPA1-4に関しては、出玉状態フラグが「1」である第1高出玉状態においては0.5秒であり、出玉状態フラグが「2」である第2高出玉状態においては1.0秒であり、リーチの変動パターンであるPA2-1やPB1-1に関しては、出玉状態フラグが「1」である第1高出玉状態においては0秒であり、出玉状態フラグが「2」である第2高出玉状態においては5秒である。

【0536】

尚、図11-8に示した延長する可変表示時間の長さは、一例であって、これらの長さとは異なる延長を行うようにしてもよい。例えば、第2高出玉状態においては、第1高出玉状態における延長よりも長い延長を行うようにしてもよい。

【0537】

また、図11-8に示した例では、決定割合が高いことで実行頻度の高い非リーチはずれの変動パターンや、スーパーリーチに比較して実行頻度の高いノーマルリーチの変動パターンを延長することで、平均の可変表示時間を効率良く長くできるとともに、可変表示時間が長いことで演出に関するデータ量が多いリーチやスーパーリーチの変動パターンについて、可変表示時間の延長によって複数のデータを記憶することによってデータ容量が増大してしまうことも防止できるようにした形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、全ての変動パターンについて、所定の延長時間として「1秒」を一律に可変表示時間に加算して延長するようにし、これら延長した期間については、各変動パターンにおいて共通の演出データを使用した共通の演出を実行するようにしてもよい。

【0538】

また、図11-8に示した例では、出玉状態フラグが「1」である第1高出玉状態では、非リーチはずれの変動パターンのみを延長し、出玉状態フラグが「2」である第2高出玉状態となった場合にリーチの変動パターンについても延長するように、第2高出玉状態においては延長対象の変動パターンを多くすることで、平均の可変表示時間をより一層効率良く延長でき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、例えば、出玉状態フラグが「2」においても、出玉状態フラグが「1」において延長された変動パターンについてのみ更に延長するようにして、延長対象の変動パターンを出玉状態に応じて変化しないようにすることで、延長に関する制御負荷が過度に増大してしまうことを防ぐことができるようにしてもよい。

【0539】

また、図11-8に示した例では、連荘期間において可変表示が実行される遊技状態である時短状態（高ベース状態）に対応する非リーチPA1-4の変動パターンだけではなく、後述するように、連荘期間（有利期間）が終了して通常状態に制御されてから少ない可変表示回数にて再び大当りが発生する場合にも対応できるように、これら連荘期間（有利期間）が終了したときの通常状態における可変表示についても、延長できるように、通常状態に対応する非リーチPA1-1～非リーチPA1-3の変動パターンについても延

10

20

30

40

50

長した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、連荘期間において可変表示が実行される遊技状態である時短状態（高ベース状態）に対応する非リーチP A 1-4の変動パターンについてのみ延長するようにしてもよい。

【0540】

本特徴部162SGにおけるRAM102には、パチンコ遊技機162SG001における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図11-9に示すような遊技制御用データ保持エリア162SG150が設けられている。図11-9に示す遊技制御用データ保持エリア162SG150は、第1特図保留記憶部162SG151Aと、第2特図保留記憶部162SG151Bと、普図保留記憶部162SG151Cと、遊技制御フラグ設定部162SG152と、遊技制御タイマ設定部162SG153と、遊技制御カウンタ設定部162SG154と、遊技制御バッファ設定部162SG155とを備えている。

10

【0541】

第1特図保留記憶部162SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部162SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部162SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【0542】

第2特図保留記憶部162SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部162SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部162SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

30

【0543】

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

40

【0544】

普図保留記憶部162SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部162SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基

50

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。

【0545】

遊技制御フラグ設定部162SG152には、パチンコ遊技機162SG001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162SG152には、前述の出玉状態フラグを含む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。

【0546】

遊技制御タイマ設定部162SG153には、パチンコ遊技機162SG001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162SG153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。

【0547】

遊技制御カウンタ設定部162SG154には、パチンコ遊技機162SG001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162SG154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162SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0548】

遊技制御カウンタ設定部162SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【0549】

遊技制御バッファ設定部162SG155には、パチンコ遊技機162SG001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162SG155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。

【0550】

図11-1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11-10(A)に示すような演出制御用データ保持エリア162SG190が設けられている。図11-10(A)に示す演出制御用データ保持エリア162SG190は、演出制御フラグ設定部162SG191と、演出制御タイマ設定部162SG192と、演出制御カウンタ設定部162SG193と、演出制御バッファ設定部162SG194とを備えている。

【0551】

演出制御フラグ設定部162SG191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162SG191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。

【0552】

演出制御タイマ設定部162SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における

10

20

30

40

50

演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 162SG192 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。

【0553】

演出制御カウンタ設定部 162SG193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 162SG193 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。

【0554】

演出制御バッファ設定部 162SG194 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 162SG194 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。

【0555】

本特徴部 162SG では、図 11-10 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 162SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 162SG194 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 162SG194A 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 162SG194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 162SG194A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0556】

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

【0557】

更に、本特徴部 162SG の始動入賞時受信コマンドバッファ 162SG194A には、先読予告設定処理（図 9）において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されたことにより表示パターンの決定が未決定である旨を示す表示未決定フラグと、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、を第 1 特図保留記憶及び第 2 特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【0558】

また、本特徴部 1 6 2 S G の始動入賞時受信コマンドバッファ 1 6 2 S G 1 9 4 A には、演出制限フラグを第 1 特図保留記憶及び第 2 特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。尚、演出制限フラグとは、コマンド解析処理（図 1 1 - 2 2）において、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口にて始動入賞が発生したが図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが後述する第 1 保留記憶数通知待ち時間、または第 2 保留記憶数通知待ち時間内に受信されない場合に、当該エントリが先読予告演出の対象ではないことを示すフラグである。

【0 5 5 9】

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

【0 5 6 0】

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 1 6 2 S G 1 9 4 A の第 1 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第 2 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 1 6 2 S G 1 9 4 A の第 2 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第 1 特図保留記憶または第 2 特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0 5 6 1】

図 1 1 - 1 0（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 1 6 2 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ごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図 1 1 - 1 0（B）に示す格納状態において第 1 特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【0 5 6 2】

次に、図 1 1 - 1 1 にもとづいて、本特徴部 1 6 2 S G の遊技制御メイン処理について説明する。図 1 1 - 1 1 に示すように、本特徴部 1 6 2 S G の遊技制御メイン処理でも、図 4 の基本構成における遊技制御メイン処理とほぼ同じ処理を実行するが、本特徴部 1 6 2 S G の遊技制御メイン処理の特徴としては、S 4 の復旧処理の内容が異なっていること

ともに、ステップ S 6 a の初期化処理に加えて、出玉状態フラグの初期設定に関するステップ S 6 b の処理が追加されている点である。

【0563】

本特徴部 162SG の遊技制御メイン処理のステップ S 4 の復旧処理においては、出玉状態フラグを電断前の状態に復旧する処理を実行する。尚、後述するように、図 11-12 に示す本特徴部 162SG の遊技制御用タイマ割込処理におけるステップ S 19 の電断処理において、電断発生時に記憶されるバックアップデータには、該電断発生時の出玉状態フラグのフラグ値のデータが含まれている。

【0564】

出玉状態フラグの具体的な復旧状況としては、電断発生時において出玉状態フラグの値が低出玉状態に対応した「0」であるときには、復旧処理によって出玉状態フラグに「0」がセットされ、電断発生時において出玉状態フラグの値が第1出玉状態に対応した「1」であるときには、復旧処理によって出玉状態フラグに「1」がセットされ、電断発生時において出玉状態フラグの値が第2出玉状態に対応した「2」であるときには、復旧処理によって出玉状態フラグに「2」がセットされる。つまり、S 4 の復旧処理によって、出玉状態フラグの値に電断発生前の値がセットされて電断前の出玉状態が復旧される。

【0565】

尚、上記したバックアップデータには、後述する判定後連荘回数や判定後可変表示残回数のデータも含まれており、これらの判定後連荘回数や判定後可変表示残回数のデータも S 4 の復旧処理によって電断時のデータに復旧される。

【0566】

このように、ステップ S 4 の復旧処理によって出玉状態フラグの値が電断発生前の値に復旧されるとともに、判定後連荘回数や判定後可変表示残回数のデータが復旧されることによって、出玉速度の調整が実施されている第1出玉状態や第2出玉状態において電断が発生しても、これら出玉速度の調整が該電断によって終了せずに、電断復旧後も継続される。

【0567】

一方、ステップ S 3 において復旧条件が成立してしないことによってステップ S 6 a の初期化処理が実行されて電源投入時等における初期設定（連荘回数等の各種遊技データの初期化を含む）が実行された後においては、出玉状態フラグに、電源投入時における初期値である低出玉状態に対応した値である「0」をセットする。このように、電断復旧条件が成立していない電源投入時（電断復旧以外の電源供給開始時）においては、低出玉状態に対応した値である「0」が出玉状態フラグにセットされることによって、電源投入時に

【0568】

次に、図 11-12 にもとづいて、本特徴部 162SG の遊技制御用タイマ割込処理について説明する。本特徴部 162SG の遊技制御用タイマ割込処理は、基本構成における図 5 の遊技制御用タイマ割込処理と同じくステップ S 21～S 27 の各処理を実行するが、これらの処理に加えて、基本構成においては省略していたステップ S 19 の電断処理と、本特徴部 162SG の遊技制御用タイマ割込処理の特徴点である出玉状態判定処理を有している点が異なる。

【0569】

ステップ S 19 の電断処理においては、電源基板 17 から電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する。電源断信号は、例えば電源基板 17 に搭載されている電源監視回路が、供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力される信号である。電源断信号が出力されたことを検出した場合には、前述したように、パチンコ遊技機 162SG 001 の状態を、電断時の状態に復旧させるために必要となる前述した出玉状態フラグ等を含む各遊技用データを、バックアップデータとして遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 102 に保存する。尚、電源断信号が出力されたことを検出していない場合には、電断処理を終了する。そして、ステップ S 20 の出玉状態判定処理を

実行した後、ステップ S 2 1 ～ S 2 7 の各処理を実行する。

【0570】

ここで、本特徴部 1 6 2 S G のステップ S 2 0 の出玉状態判定処理について、図 1 1 - 1 3 (a) を用いて説明する。図 1 1 - 1 3 (a) は、ステップ S 2 0 の出玉状態判定処理の処理内容の一例を示すフロー図である。

【0571】

出玉状態判定処理において遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、まず、出玉状態フラグの値が「0」であるか否か、つまり、出玉状態が低出玉状態であるか第 1 高出玉状態若しくは第 2 高出玉状態であるかを判定する（ステップ 1 6 2 S G S 0 1）。

【0572】

出玉状態フラグの値が「0」である場合（ステップ 1 6 2 S G S 0 1 ; Y）には、R A M 1 0 2 の遊技制御用データ保持エリア 1 6 2 S G 1 5 0 に記憶している連荘回数が第 1 判定回数である「5」以上であるか否かを判定する（ステップ 1 6 2 S G S 0 2）。第 1 判定回数である「5」以上でない場合、つまり、連荘状態となっていないか或いは連荘状態であっても連荘回数が 5 回未満である場合には（ステップ 1 6 2 S G S 0 2 ; N）、出玉状態判定処理を終了する。一方、連荘回数が第 1 判定回数である「5」以上である場合には（ステップ 1 6 2 S G S 0 2 ; Y）、更に、連荘回数が第 2 判定回数である「10」以上であるか否かを判定する（ステップ 1 6 2 S G S 0 3）。

【0573】

連荘回数が第 2 判定回数である「10」以上でない場合（ステップ 1 6 2 S G S 0 3 ; N）、つまり、連荘回数が第 1 判定回数である「5」に到達したときには、第 1 出玉状態となったと判定して出玉状態フラグに第 1 出玉状態に対応する「1」をセットし（ステップ 1 6 2 S G S 0 6）、図 1 1 - 1 3 (b) に示すように第 1 段階の調整を開始する（ステップ 1 6 2 S G S 0 7）。尚、連荘回数の更新は、後述するように大当たり終了処理において更新されるので、連荘回数 5 回目の大当りは、第 1 段階の大当たり期間延長調整が実行されない大当たりであり、第 1 段階の大当たり期間延長調整は、連荘回数 6 回目～10 回目の大当たりについて実行される。

【0574】

尚、大当たり期間延長調整は、図 1 1 - 2 1 に示すように、大入賞口を構成する特別可変入賞球装置 7 が開放されていない期間である大当たり状態の開始時におけるファンファーレ演出期間、ラウンド遊技終了から次ぎのラウンド遊技開始までのインターバル期間、大当たり状態の終了時におけるエンディング演出期間が、出玉状態フラグに「0」がセットされる低出玉状態よりも延長されることにより、同数の遊技球が払い出される大当たり遊技の期間が延長されることで、単位時間において払い出される遊技球の数が低減されることになる。

【0575】

そして、これらファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間の延長長さとしては、図 1 1 - 2 1 に示すように、出玉状態フラグに「1」がセットされる第 1 高出玉状態よりも出玉状態フラグに「2」がセットされる第 2 高出玉状態の方が長く設定されており、出玉状態フラグに「1」がセットされる第 1 高出玉状態の大当たり期間延長調整は、延長長さが比較的短い第 1 段階の大当たり期間延長調整であり、出玉状態フラグに「2」がセットされる第 2 高出玉状態の大当たり期間延長調整は、延長長さが比較的長い第 2 段階の大当たり期間延長調整である。

【0576】

そして、高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1 の点灯を開始して、高出玉状態となったことの報知を開始するとともに（ステップ 1 6 2 S G S 0 8）、高出玉状態と判定されたからの可変表示回数が所定回数である 1 0 0 回となるまでの残回数を特定するための判定後可変表示残回数（1 0 0）をセットするとともに、高出玉状態と判定されてから発生した連荘大当たりの回数である判定後連荘回数に初期値である「0」をセットした後（ステップ 1 6 2 S G S 0 9）、ステップ 1 6 2 S G S 1 7 に進む。尚、本特徴部 1 6 2 S G で

10

20

30

40

50

は、所定回数を１００回とした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、これら回数は、大当り確率や大当り継続率等の仕様に応じて適宜に変更してもよい。

【０５７７】

一方、連荘回数が第２判定回数である「１０」以上である場合（ステップ１６２ＳＧＳ０３；Ｙ）、つまり、連荘回数が第２判定回数である「１０」に到達したときには、第２出玉状態となったと判定して出玉状態フラグに第２出玉状態に対応する「２」をセットし（ステップ１６２ＳＧＳ０４）、図１１－１３（ｂ）に示すように第２段階の調整を開始した後（ステップ１６２ＳＧＳ０５）、ステップ１６２ＳＧＳ１７に進む。尚、連荘回数の更新は、後述するように大当り終了処理において更新されるので、第２段階の大当り期間延長調整は、連荘回数１１回目以降の大当りについて実行されることになる。

10

【０５７８】

また、出玉状態フラグの値が「０」でない場合（ステップ１６２ＳＧＳ０１；Ｎ）には、判定後連荘回数が、調整を終了するための終了判定回数である１０回以上であるか否か、つまり、判定後連荘回数が終了判定回数である１０回に達しているか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１０）。尚、本特徴部１６２ＳＧでは、終了判定回数を１０回とした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、これら回数は、大当り確率や大当り継続率等の仕様に応じて適宜に変更してもよい。

【０５７９】

判定後連荘回数が終了判定回数である１０回以上である場合（ステップ１６２ＳＧＳ１０；Ｎ）、つまり、連荘回数が５回以上となって高出玉状態と判定された以降において連荘状態が終了することなく発生した連荘大当りの回数が１０回に達した場合には、遊技状態が低ベース状態であるか否か、つまり、連荘状態が終了した状態であるか否かを判定し（ステップ１６２ＳＧＳ１１）、遊技状態が低ベース状態である場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１１；Ｙ）、ステップ１６２ＳＧＳ１３に進む。尚、連荘状態が終了して低ベース状態となるとときに連荘回数はリセットされる。

20

【０５８０】

一方、判定後連荘回数が終了判定回数である１０回以上でない場合（ステップ１６２ＳＧＳ１０；Ｎ）、若しくは、判定後連荘回数が終了判定回数である１０回以上であるが（ステップ１６２ＳＧＳ１０；Ｙ）遊技状態が低ベース状態でない場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１１；Ｎ）、更に、ステップ１６２ＳＧＳ０９においてセットされた判定後可変表示残回数が「０」であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１２）。

30

【０５８１】

判定後可変表示残回数が「０」でない場合（ステップ１６２ＳＧＳ１２；Ｎ）、つまり、連荘回数が５回以上となって高出玉状態と判定された以降において所定回数である１００回の可変表示が実行されていない場合には、該出玉状態判定処理を終了する。

【０５８２】

判定後可変表示残回数が「０」である場合（ステップ１６２ＳＧＳ１２；Ｙ）、つまり、高出玉状態と判定された以降において所定回数である１００回の可変表示が実行されている場合には、ステップ１６２ＳＧＳ１３に進む。

40

【０５８３】

ステップ１６２ＳＧＳ１３においては、出玉状態フラグを「０」に更新することで、前述した第１段階または第２段階の調整を終了した後（ステップ１６２ＳＧＳ１４）、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１の点灯を終了して、高出玉状態で調整が実施されていることの報知を終了した後（ステップ１６２ＳＧＳ１５）、判定後可変表示残回数と判定後連荘回数をリセットして（ステップ１６２ＳＧＳ１６）、ステップ１６２ＳＧＳ１７に進む。

【０５８４】

ステップ１６２ＳＧＳ１７においては、ステップ１６２ＳＧＳ０４、ステップ１６２ＳＧＳ０６、ステップ１６２ＳＧＳ１３のいずれかのステップにてセットされた出玉状態フ

50

ラグの値に対応した出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、該出玉状態判定処理を終了する。尚、このようにして送信設定された出玉状態指定コマンドは、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることで、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。

【0585】

以上のように、図11-13(a)に示す出玉状態判定処理が実行されることによって、図11-13(b)に示すように、出玉状態フラグの値が電源供給開始時と同じく「0」である場合には、可変表示時間が延長される可変表示時間延長調整並びに大当り遊技の期間が延長される大当り期間延長調整のいずれも実行されないが、出玉状態判定処理において第1高出玉状態と判定されることで出玉状態フラグの値が「1」に更新された場合には、可変表示時間が第1段階の長さに延長される第1段階の可変表示時間延長調整と、大当り遊技の期間が第1段階の長さに延長される第1段階の大当り期間延長調整のいずれもが実行される。更に、出玉状態判定処理において第2高出玉状態と判定されることで出玉状態フラグの値が「2」に更新された場合には、可変表示時間が第1段階よりも長い第2段階長さに延長される第2段階の可変表示時間延長調整と、大当り遊技の期間が第1段階よりも長い第2段階長さに延長される第2段階の大当り期間延長調整のいずれもが実行され、これらの調整が実行されていることが高出玉状態報知LED162SG071の点灯によって報知される。

【0586】

更に、出玉状態フラグの値「1」や「2」である場合に判定後連荘回数が終了判定回数に達した場合や判定後可変表示残回数が0となった場合（出玉状態フラグの値が「1」や「2」にセットされてから100回の可変表示が実行された場合）は、出玉状態フラグの値が「0」に更新されて可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整が終了する。

【0587】

また、本特徴部162SGでは、出玉状態フラグの値が「0」から「1」に更新されたタイミングから高出玉状態報知LED162SG071を点灯させ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、高出玉状態報知LED162SG071は、通常の遊技中に、出玉状態フラグの値が「0」から「1」に更新されたタイミングからは点灯させず、出玉状態フラグの値が「1」または「2」にセットされている状態で電断が発生した場合の電断復旧時から一定期間のみ点灯するようにしてもよい。

【0588】

また、本特徴部162SGでは、出玉状態フラグの値が「1」や「2」である場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整の両方を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、出玉状態フラグの値が「1」や「2」である場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整の一方のみ実行してもよい。更には、出玉状態フラグの値が「1」の場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整のいずれかの一方のみを実行し、出玉状態フラグの値が「2」である場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整の両方を実行してもよい。

【0589】

また、前記特徴部162SGでは、図11-13(a)に示すように、CPU103は、出玉状態フラグの値が変化した場合のみ出玉状態指定コマンドを演出制御基板12に対して送信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、CPU103は、出玉状態判定処理を実行する毎、或いは、可変表示を実行する毎に必ず出玉状態指定コマンドを演出制御基板12に対して送信するようにしてもよい。更には、前記特徴部162SGでは、演出制御コマンドの一部として出玉状態指定コマンド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、これら出玉状態指定コマンドに替えて、各出玉状態（低出玉状態、第1高出玉状態、第2高出玉状態）に対応した遊技状態指定コマンドを設けてもよい。

【0590】

次に、図6のステップS101において実行される本特徴部162SGの始動入賞判定

処理について、図 1 1 - 1 4 にもとづいて説明する。始動入賞判定処理において CPU 1 0 3 は、まず、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 がオン状態であるか否かを判定する（ステップ 1 6 2 S G S 1 0 1）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオン状態であれば（ステップ 1 6 2 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（ステップ 1 6 2 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 1 6 2 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。ステップ 1 6 2 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（ステップ 1 6 2 S G S 1 0 2 ; N）、例えば遊技制御バッファ設定部 1 6 2 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ 1 6 2 S G S 1 0 3）。

【0591】

ステップ 1 6 2 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（ステップ 1 6 2 S G S 1 0 1 ; N）、ステップ 1 6 2 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（ステップ 1 6 2 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 がオン状態であるか否かを判定する（ステップ 1 6 2 S G S 1 0 4）。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオン状態であれば（ステップ 1 6 2 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（ステップ 1 6 2 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 1 6 2 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。ステップ 1 6 2 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（ステップ 1 6 2 S G S 1 0 5 ; N）、例えば遊技制御バッファ設定部 1 6 2 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（ステップ 1 6 2 S G S 1 0 6）。

【0592】

ステップ 1 6 2 S G S 1 0 3、ステップ 1 6 2 S G S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する（ステップ 1 6 2 S G S 1 0 7）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する（ステップ 1 6 2 S G S 1 0 8）。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 6 2 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。

【0593】

ステップ 1 6 2 S G S 1 0 8 の処理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 1 6 2 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 MR 1 や大当り種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 を示す数値データを抽出する（ステップ 1 6 2 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は、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ 1 6 2 S G S 1 1 0）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第 1 特図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 A に乱数値 MR 1 ~ MR 3 を示す数値

10

20

30

40

50

データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部162SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0594】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ162SGS109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。

10

【0595】

ステップ162SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ162SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

【0596】

ステップ162SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ162SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ162SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

【0597】

ステップ162SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ162SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ162SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ162SGS115）、ステップ162SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ162SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ162SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

40

【0598】

図11-15（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図11-14のステップ162SGS112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162SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図6のステップS110、図11-16）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図6のステップS111、図11-17）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

50

、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162SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

10

【0599】

図11-15（A）に示す入賞時乱数値判定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU103）は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部162SG152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162SG001における現在の遊技状態を特定する（ステップ162SGS121）。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0600】

ステップ162SGS121の処理に続いて、図11-4に示す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162SGS122）。その後、図11-4のステップ162SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ162SGS123）。大当り判定範囲には、ステップ162SGS122の処理により選択された表示結果判定テーブル1において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

20

30

【0601】

ステップ162SGS123にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ162SGS123；N）、図11-4に示す表示結果判定テーブル2を選択してセットする（ステップ162SGS124）。その後、図11-4のステップ162SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ162SGS125）。

40

【0602】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には（ステップ162SGS125；Y）、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ162SGS126）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ162SGS127）して、ステップ162SGS138に進む。

【0603】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となる

50

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162SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ162SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ162SGS129；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162SGS129；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162SGS131）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【0604】

尚、本特徴部162SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、保留記憶数が3個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、保留記憶数が4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図11-7に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルA～Cのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～599までの600個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルB、Cでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0～Aを超える値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち901～997までの97小の判定値が割り当てられている。

【0605】

このため、ステップ162SGS126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。

【0606】

また、ステップ162SGS123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162SGS123；Y）、図11-15（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162SGS132）。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。

【0607】

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162SGS133）、その後、判定した大当たり種別が、非確変大当たりであるか否かを判定する（ステップ162SGS134a）。判定した大当たり種別が非確変大当たりである場合（ステップ162SGS134a；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして（ステップ162SGS135）、ステップ162SGS138に進む。

【0608】

また、判定した大当たり種別が非確変大当たりでない場合（ステップ162SGS134a；N）は、更に、判定した大当たり種別が、確変大当たりAまたは確変大当たりBであるか否かを判定する（ステップ162SGS134b）。

【0609】

判定した大当たり種別が確変大当たりAまたは確変大当たりBである場合（ステップ162SGS134b；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択してセットして（ステップ162SGS136）、ステップ162SGS138に進む。

【0610】

判定した大当たり種別が確変大当たりAまたは確変大当たりBでない場合（ステップ162SGS134b；N）、つまり、判定した大当たり種別が確変大当たりCである場合には、特殊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162SGS137）、ステップ162SGS138に進む。

【0611】

ステップ162SGS127、ステップ162SGS130、ステップ162SGS131、ステップ162SGS135、ステップ162SGS136、ステップ162SGS137の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ162SGS138）。本特徴部162SGでは、図11-15（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。

【0612】

その後、ステップ162SGS138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162SGS132）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0613】

図11-16は、特別図柄通常処理として、図6のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-16に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ162SGS141）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ162SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部162SG154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0614】

ステップ162SGS141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162SGS141；N）、第2特図保留記憶部162SG151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ162SGS142）。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。

【0615】

ステップ162SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部162SG151Bのデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部162SG151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記

憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ162SGS143）。

【0616】

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162SGS144）、ステップ162SGS149に移行する。

【0617】

一方、ステップ162SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ162SGS141；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162SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ162SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部162SG154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ162SGS145の処理は、ステップ162SGS141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。

【0618】

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。

【0619】

ステップ162SGS145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162SGS145；N）、第1特図保留記憶部162SG151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ162SGS146）。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。

【0620】

ステップ162SGS146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162SG151Aのデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部162SG151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ162SGS147）。

【0621】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後（ステップ162SGS148）、ステップ162SGS149に移行する。

【0622】

ステップ162SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図11-4に示す表示結果判定テーブル1を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ162SGS150a）。尚、このステップ162SGS150a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

10

20

30

40

50

態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【0623】

このように、ステップ162SGS149で選択される表示結果判定テーブル1においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ162SGS150a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。

【0624】

ステップ162SGS150aにて「大当たり」とであると判定された場合には（ステップ162SGS150a；Y）、遊技制御フラグ設定部162SG152に大当たりフラグをオン状態とする（ステップ162SGS152）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図11-5（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162SGS153）。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162SGS154）。

【0625】

ステップ162SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部162SG155に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ162SGS155）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当たりCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

【0626】

一方、ステップ162SGS150aにて「大当たり」ではないと判定された場合には（ステップ162SGS150a；N）、S150bに進んで、図11-4に示す表示結果判定テーブル2を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「小当たり」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「小当たり」とするか否かを決定する（ステップ162SGS150c）。尚、ステップ162SGS150cにおいては、変動特図が第1特図である場合には、第1特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当たり」とするか否かを決定し、変動特図が第2特図である場合には、第2特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当たり」とするか否かを決定する。

【0627】

ステップ162SGS150cにおいて特図表示結果を「小当たり」とすると決定された場合には（ステップ162SGS150c；Y）、遊技制御フラグ設定部162SG152に設けられた小当たりフラグをオン状態にする（ステップ162SGS151）。

【0628】

一方、ステップ162SGS150cにおいて特図表示結果を「小当たり」とすると決定

10

20

30

40

50

しなかった場合には（ステップ162SGS150c；N）、ステップ162SGS156に進む。

【0629】

ステップ162SGS156においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か（小当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ162SGS150a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162SGS154における大当り種別が「確変大当りA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りC」である場合には、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【0630】

ステップ162SGS156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162SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

【0631】

尚、ステップ162SGS145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162SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ162SGS158）、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。

【0632】

図11-17は、変動パターン設定処理として、図6のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-17に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ162SGS161）。そして、大当りフラグがオン状態にされていれば（ステップ162SGS161；Y）、大当り種別バッファ値から大当り種別を特定する（ステップ162SGS162）。

【0633】

そして、特定した大当り種別が「確変大当りC」であるか否かを判定し（ステップ162SGS163）、「確変大当りC」ではない場合、つまり、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「非確変大当り」のいずれかである場合には（ステップ162SGS163；N）、特定した大当り種別に応じて大当り用変動パターン判定テーブルAまたは大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする。具体的には、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、特定した大当り種別が「確変大当りA」または「確変大当りB」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする。

【0634】

一方、特定した大当たり種別が「確変大当たりC」である場合には（ステップ162SGS163；Y）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ162SGS165）。

【0635】

ステップ162SGS161における判定において、大当たりフラグがオン状態にされていなければ（ステップ162SGS161；N）、更に、小当たりフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ162SGS166）。小当たりフラグがオン状態にされている場合には（ステップ162SGS166；Y）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットし（ステップ162SGS167）、ステップ162SGS175に進む。

10

【0636】

一方、小当たりフラグがオフである場合には（ステップ162SGS166；N）、遊技制御フラグ設定部162SG152に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ162SGS168）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ162SGS168；Y）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ162SGS169）。

【0637】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには（ステップ162SGS168；N）、例えば遊技制御カウンタ設定部162SG154に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が1または2であるか否かを判定する（ステップ162SGS170）。

20

【0638】

特定した変動特図の保留記憶数が1または2である場合（ステップ162SGS170；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットする（ステップ162SGS171）。

【0639】

また、特定した変動特図の保留記憶数が1または2ではない場合には（ステップ162SGS170；N）、特定した変動特図の保留記憶数が3であるか否かを更に判定する（ステップ162SGS172）。

30

【0640】

特定した変動特図の保留記憶数が3である場合（ステップ162SGS172；Y）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする（ステップ162SGS173）。

【0641】

また、特定した変動特図の保留記憶数が3ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が4である場合（ステップ162SGS172；N）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択してセットして（ステップ162SGS174）、ステップ162SGS175に進む。

40

【0642】

ステップ162SGS164，ステップ162SGS165，ステップ162SGS167，ステップ162SGS169，ステップ162SGS171，ステップ162SGS173，ステップ162SGS174の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された大当たり用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルA～Dのいずれか

50

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162 S G S 1 7 5）。尚、この場合において決定される変動パターンは、同じ変動パターンであっても、その時点の出玉状態フラグの値が、「1」である場合には、第1高出玉状態に対応する第1段階の延長調整がされた可変表示時間の変動パターンが決定されることになるとともに、その時点の出玉状態フラグの値が「2」である場合には、第2高出玉状態に対応する第2段階の延長調整がされた可変表示時間の変動パターンが決定されることになる。

【0643】

つまり、ステップ162 S G S 1 7 5においては、出玉状態フラグの値に応じて可変表示時間の変動パターンが決定される。

【0644】

尚、大当たりフラグがオフであるときには、ステップ162 S G S 1 7 5の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ162 S G S 1 7 0の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【0645】

ステップ162 S G S 1 7 5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162 S G S 1 7 6）。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。

【0646】

ステップ162 S G S 1 7 6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162 S G S 1 7 7）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、C P U 1 0 3は、主基板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162 S G 1 5 5に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、C P U 1 0 3は、主基板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162 S G 1 5 5に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

【0647】

ステップ162 S G S 1 7 7の処理を実行した後、ステップ162 S G S 1 7 5にて決定した変動パターンについて、出玉状態フラグの値に対応し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162 S G S 1 7 8）。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162 S G S 1 7 9）、変動パターン設定処理を終了する。

【0648】

10

20

30

40

50

ステップ162SGS177でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【0649】

図11-18は、特別図柄停止処理として、図6のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップ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162SGS180）。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162SGS181）。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し（ステップ162SGS182）、大当りフラグがオフにされている場合（ステップ162SGS182；N）には、更に、小当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ162SGS183）。

【0650】

小当りフラグがオン状態にされている場合には、演出制御基板12に、小当りに対応する当り開始5指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ162SGS190a）。そして、小当り表示時間タイマに小当り表示時間に相当する値を設定する（ステップ162SGS190b）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、2回）をセットする（ステップ162SGS190c）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップS118）に対応した値である“8”に更新し（ステップ162SGS190d）、特別図柄停止処理を終了する。

【0651】

一方、大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ162SGS182；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162SGS184）、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162SGS185）。

【0652】

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162SGS186）。

【0653】

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において報知するファンファーレ演出の実行期間に相当する時間）に相当する値を設定する（ステップ162SGS187）。この際、大当り表示時間タイマに設定される大当り表示時間としては、出玉状態フラグに応じた大当り表示時間が設定される。

【0654】

具体的には、図11-21に示すように、出玉状態フラグの値が「0」であれば、低出玉状態に対応する非延長のファンファーレ演出期間である30000ミリ秒に対応した30000ミリ秒が大当り表示時間として設定される。

10

20

30

40

50

【0655】

出玉状態フラグの値が「1」であれば、第1高出玉状態に対応する第1段階延長のファンファーレ演出期間である40000ミリ秒に対応した40000ミリ秒が大当り表示時間として設定され、出玉状態フラグの値が「2」であれば、第2高出玉状態に対応する第2段階延長のファンファーレ演出期間である60000ミリ秒に対応した60000ミリ秒が大当り表示時間として設定される。

【0656】

そして、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）をセットした後（ステップ162SGS188）、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162SGS189）。

【0657】

一方、小当りフラグがオフである場合には（ステップ162SGS183；N）、ステップ162SGS190においてCPU103は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。尚、本特徴部162SGでは、特に図示していないが、CPU103は、大当り遊技終了処理において終了した大当り遊技の大当り種別が確変大当りAや確変大当りBであった場合は、確変フラグと時短フラグの両方をオン状態とする（遊技状態を高確高ベース状態に制御する）とともに時短回数カウンタの値として「0」をセットし、大当り遊技終了処理において終了した大当り遊技の大当り種別が確変大当りCであった場合は、確変フラグをオン状態とする（遊技状態を高確低ベース状態に制御する）とともに時短回数カウンタの値として「0」をセットする。そして、CPU103は、大当り遊技終了処理において終了した大当り遊技の大当り種別が非確変大当りであった場合は、時短フラグをオン状態とするとともに時短回数カウンタの値として「100」をセットするようになっている。時には、ステップ162SGS196に進む。

【0658】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ162SGS190；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162SGS191）。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162SGS193）、「0」でない場合（ステップ162SGS193；N）にはステップ162SGS196に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ162SGS193；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162SGS194）、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162SGS195）、ステップ162SGS196に進む。尚、ステップ162SGS195の実行に伴って、連荘回数もリセットされる。

【0659】

そして、判定後可変表示残回数更新処理を実行する（ステップ162SGS196）。この判定後可変表示残回数更新処理においては、判定後可変表示残回数が「0」であるか否かを判定し、「0」でない場合（残回数が存在する場合）に、残回数を1減算更新し、「0」である場合には、該判定後可変表示残回数更新処理を終了する。

【0660】

次いで、ステップ162SGS197では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

【0661】

図11-19は、大当り終了処理として、図6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。

【0662】

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

10

20

30

40

50

イマカウント中であるか否かを判定する（ステップ162SGS201）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ162SGS201；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エンディング演出の実行期間に相当する値を大当り終了表示時間として設定し（ステップ162SGS202）、処理を終了する。

【0663】

この際、大当り終了表示タイマに設定される大当り終了表示時間としては、出玉状態フラグに応じた大当り終了表示時間が設定される。具体的には、図11-21に示すように、出玉状態フラグの値が「0」であれば、低出玉状態に対応する非延長のエンディング演出期間である60000ミリ秒に対応したタイマ値が設定される。また、出玉状態フラグの値が「1」であれば、第1高出玉状態に対応する第1段階延長のエンディング演出期間である70000ミリ秒に対応したタイマ値が設定され、出玉状態フラグの値が「2」であれば、第2高出玉状態に対応する第2段階延長のエンディング演出期間である90000ミリ秒に対応したタイマ値が設定される。

10

【0664】

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162SGS201；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162SGS203）。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162SGS204）。経過していなければ処理を終了する。

20

【0665】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ162SGS204；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162SGS205）。

【0666】

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162SGS205；N）には、更に、記憶されている大当り種別が確変大当りCであるか否かを判定する（ステップ162SGS206）。

【0667】

記憶されている大当り種別が確変大当りCである場合には（ステップ162SGS206；Y）、確変フラグをオン状態にした後（ステップ162SGS210）、ステップ162SGS213に進む。

30

【0668】

一方、記憶されている大当り種別が確変大当りCでない場合、つまり、大当り種別が確変大当りAまたは確変大当りBである場合には（ステップ162SGS206；N）、確変フラグをオン状態にし（ステップ162SGS207）、時短フラグをオン状態にし（ステップ162SGS208）、時短回数カウンタに「0」をセットした後（ステップ162SGS209）、ステップ162SGS213に進む。

【0669】

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162SGS205；Y）には、ステップ162SGS211とステップ162SGS212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162SGS213に進む。

40

【0670】

ステップ162SGS213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162SGS214）。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う（ステップ162SGS215）。

【0671】

そして、連荘回数と判定後連荘回数の更新処理を実行する（ステップ162SGS21

50

6)。この更新処理では、具体的には、終了した大当たりが、前述したように低ベース状態において発生した初大当たりであるか、高ベース状態において発生した連荘大当たりであるのかを、例えば、終了した大当たりの発生前の状態に対応する大当たり開始前状態フラグの値（低ベースであれば「0」、高ベースであれば「1」）から特定し、初大当たりである場合には、連荘回数に「1」をセットする。一方、連荘大当たりの場合には、既に、連荘回数が「0」以外の値となっていることから、該連荘回数に1を加算更新する。また、連荘大当たりの場合には、判定後連荘回数に初期値がセットされていれば、判定後連荘回数に1を加算更新する。

【0672】

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”に更新する（ステップ162SGS217）。

【0673】

尚、本特徴部162SGでは、特に図示しないが、CPU103は、大当たり開放後処理（ステップS116）においてラウンドの実行回数が設定された上限回数に到達していない場合、出玉状態フラグの値に応じたインターバル期間タイマを設定する。具体的には、図11-21に示すように、出玉状態フラグの値が「0」であれば、低出玉状態に対応する非延長のインターバル期間である5000ミリ秒に対応したタイマ値を設定する。また、出玉状態フラグの値が「1」であれば、第1高出玉状態に対応する第1段階延長のインターバル期間である6000ミリ秒に対応したタイマ値を設定する。また、出玉状態フラグの値が「2」であれば、第2高出玉状態に対応する第2段階延長のインターバル期間である7000ミリ秒に対応したタイマ値を設定する。

【0674】

CPU103は、これらタイマ値をインターバル期間タイマに設定した後は、大当たり開放後処理を実行する毎にインターバル期間タイマの値を減算更新していき、該インターバル期間タイマがタイマアウトしたことに基づいて大入賞口の開放制御を行うとともに、特図プロセスの値を大当たり開放中処理に応じた値に更新する、つまり、新たなラウンド遊技を開始する。

【0675】

このように、本特徴部162SGでは、図11-20に示すように、大当たり図柄が導出表示されてから該大当たり図柄の導出表示に基づく大当たり遊技の終了までの期間においては、出玉状態フラグの値にかかわらず一定の開放期間（例えば、29秒）が経過するか、一定数（例えば、10球）の遊技球が大入賞口に入賞するまでラウンド遊技が継続するので、出玉状態フラグの値に応じて各ラウンド遊技において払い出し可能な賞球数自体は変化しない。一方で、図11-20及び図11-21に示すように、大入賞口が閉鎖されていることにより遊技球が大入賞口に入賞不能である、つまり、賞球を獲得不能であるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間については、出玉状態フラグの値が0→1→2と変化していくに従って長期化していく。

【0676】

このため、各ラウンド遊技において払い出し可能な賞球数が出玉状態フラグの値に応じて変化しないことにより遊技者が獲得可能な賞球数が減少してしまうことを防ぎつつ、遊技球が大入賞口に入賞不能な期間であるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を出玉状態フラグの値に応じて変化（長期化）させていくことで、単位時間あたりに払い出される賞球数を抑えることが可能となっている。

【0677】

次に、演出制御用CPU120が実行可能な処理について説明する。

【0678】

図11-22は、コマンド解析処理として、図8のステップS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-22に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがある

10

20

30

40

50

か否かを判定する（ステップ162SGS221）。

【0679】

ステップ162SGS221にて受信コマンドがある場合には（ステップ162SGS221；Y）、例えば受信コマンドのMODEデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ162SGS222）。そして、第1始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ162SGS222；Y）、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ162SGS223）。例えば、ステップ162SGS223の処理では、第1保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部162SG192に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

10

【0680】

ステップ162SGS222にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ162SGS222；N）、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ162SGS224）。そして、第2始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ162SGS224；Y）、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ162SGS225）。例えば、ステップ162SGS225の処理では、第2保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【0681】

ステップ162SGS224にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ162SGS224；N）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ162SGS226）。ステップ162SGS226にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ162SGS226；N）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ162SGS227）。ステップ162SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ162SGS227；N）、その受信コマンドは第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ162SGS228）。そして、第1保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ162SGS228；Y）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第1保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ162SGS229）。

20

【0682】

ステップ162SGS228にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ162SGS228；N）、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ162SGS230）。そして、第2保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ162SGS230；Y）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ162SGS231）。

30

【0683】

そして、ステップ162SGS229、ステップ162SGS231の処理のいずれかを実行した後は、格納したエントリの表示未決定フラグに、保留表示態様が未決定である旨を示す「1」をセットする（表示未決定フラグをオン状態とする）とともに、未受信のコマンドがあれば演出制限フラグに「1」をセットする（表示制限フラグをオン状態にする）（ステップ162SGS232）。

40

【0684】

ステップ162SGS226にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や（ステップ162SGS226；Y）、ステップ162SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ162SGS227；Y）、あるいはステップ162SGS223、ステップ162SGS225、ステップ162SGS232の処理のいずれかを実行した後は、受信コマンドを図示しない始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ162SGS233）、ス

50

テップ162SGS221の処理に戻る。

【0685】

尚、可変表示開始コマンド（第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【0686】

ステップ162SGS230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ162SGS230；N）、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから（ステップ162SGS234）、ステップ162SGS221の処理に戻る。例えば、受信コマンドが出玉状態指定コマンドである場合、演出制御用CPU120は、ステップ162SGS234の処理において、該出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定するとともに、該特定した出玉状態に応じたフラグをオン状態とする等の処理を実行すればよい。このようにすることで、演出制御用CPU120は、該フラグを参照することによって出玉状態を特定することが可能とする。

【0687】

尚、ステップ162SGS221においてコマンド受信バッファに受信コマンドが無い場合（ステップ162SGS221；N）は、第1保留記憶数通知待ち時間または第2保留記憶数通知待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ162SGS237）。第1保留記憶数通知待ち時間または第2保留記憶数通知待ち時間が経過していない場合（ステップ162SGS237；N）はコマンド解析処理を終了し、第1保留記憶数通知待ち時間または第2保留記憶数通知待ち時間が経過した場合（ステップ162SGS237；Y）は、該当する格納未完了のエントリの表示未決定フラグを演出制限フラグに「1」をセットし（表示未決定フラグをオン状態にし）、コマンド解析処理を終了する。

【0688】

図11-23は、先読予告設定処理として、図9のステップS161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-23に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aをチェックし（ステップ162SGS241）、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが有るか否かにより判定する（ステップ162SGS242a）。

【0689】

表示未決定フラグがオン状態であるエントリが無い場合は（ステップ162SGS242a；N）、ステップ162SGS252に進み、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが有る場合は（ステップ162SGS242a；Y）、さらに、判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下であるか否かを判定する（ステップ162SGS242b）。判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下である場合（ステップ162SGS242b；Y）は、ステップ162SGS250に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「0」が、保留表示フラグにセットされる。

【0690】

また、判定後可変表示残回数が先読み制限回数よりも多い場合（ステップ162SGS242b；N）は、当該エントリの演出制限フラグがオン状態であるか否か（「1」がセットされているか否か）を判定する（ステップ162SGS242c）。演出制限フラグがオン状態である場合には（ステップ162SGS242c；Y）、ステップ162SGS250に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「0」が、保留表示フラグにセットされる。

【0691】

一方、演出制限フラグがオフである場合には（ステップ162SGS242b；N）、

該エントリの図柄指定コマンドが第4図柄指定または第6図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドが確変大当りCまたは小当りを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ162SGS243a）。図柄指定コマンドが確変大当りCまたは小当りを示す図柄指定コマンドである場合には（ステップ162SGS243a；Y）、ステップ162SGS250に進むことで、後述するように、通常が表示態様に対応する「0」が、保留表示フラグにセットされる。つまり、確変大当りCまたは小当りとなる保留記憶については、先読予告演出を実行しないようになっている。

【0692】

一方、図柄指定コマンドが確変大当りCまたは小当りを示す図柄指定コマンドでない場合には、該エントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示すコマンドであるか否かを判定する（ステップ162SGS243b）。該エントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドでない場合、つまり、大当り（確変大当りA、確変大当りB、非確変大当りのいずれか）を示すコマンドである場合は（ステップ162SGS243b；N）、当該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定する（ステップ162SGS244）。

【0693】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部162SG193のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データとステップ162SGS244において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ162SGS245）。

【0694】

ステップ162SGS245においては、例えば、図11-24（A）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図11-24（A）に示す決定割合の設定例では、ステップ162SGS244の処理において特定した大当り種別に応じて、先読予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【0695】

具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で第1保留記憶表示エリア5Dまたは第2保留記憶表示エリア5Uに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星形（☆）で第1保留記憶表示エリア5Dまたは第2保留記憶表示エリア5Uに表示される。

【0696】

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

【0697】

また、図11-24（A）に示すように、大当り種別が「確変大当りA」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当り種別が「確変大当りB」または「非確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも低く設定されている。

【0698】

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

10

20

30

40

50

【0699】

尚、本特徴部162SGでは、可変表示結果が確変大当りC以外の「大当り」である場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（◇）に表示する表示パターンαまたは白色の星形（☆）に表示する表示パターンβのいずれか一方の表示パターンを実行しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が確変大当りC以外の「大当り」である場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。

【0700】

また、ステップ162SGS243bにおいて、表示未決定フラグがオン状態であるエントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ162SGS243b；Y）、表示未決定フラグがオン状態である当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ162SGS247）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがC600Hであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C601Hであれば、「スーパーリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C602Hであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

【0701】

そして、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部162SG193のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ162SGS247において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ162SGS248）。

【0702】

ステップ162SGS248においては、例えば、図11-24（B）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図11-24（B）に示す決定割合の設定例では、ステップ162SGS247の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【0703】

具体的には、表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、表示パターン（予告種別）が表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形（◇）で第1保留記憶表示エリア5Dまたは第2保留記憶表示エリア5Uに表示され、表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の星形（☆）で第1保留記憶表示エリア5Dまたは第2保留記憶表示エリア5Uに表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型（○）で第1保留記憶表示エリア5Dまたは第2保留記憶表示エリア5Uに表示される。

【0704】

図11-24（B）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。

【0705】

可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動カテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」で

10

20

30

40

50

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

【0706】

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

【0707】

更に、図11-24(A)に示すように、可変表示結果が「大当たり」である場合においては、先読予告演出が非実行（予告演出なし）に決定されることがないとともに、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合は、可変表示結果が「はずれ」である場合のいずれの変動パターンのカテゴリにおける表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。

【0708】

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

【0709】

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

【0710】

ステップ162SGS248の実行後、演出制御用CPU120は、ステップ162SGS247において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ162SGS249）。

【0711】

ステップ162SGS245の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ162SGS249；Y）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ162SGS246）。具体的には、ステップ162SGS245またはステップ162SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「◇」で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、ステップ162SGS245またはステップ162SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「☆」で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットした後、ステップ162SGS251に進む。

【0712】

また、ステップ162SGS249において、先読予告演出の実行が決定されていない

10

20

30

40

50

場合は（ステップ162SGS249；N）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「0」をセットした後（ステップ162SGS250）、ステップ162SGS251に進む。

【0713】

尚、ステップ162SGS246またはステップ162SGS250実行後、演出制御用CPU120は、当該エントリの表示未決定フラグの値を「0」に変更する（ステップ162SGS251）。その後、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ162SGS252）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「0」、「1」、「2」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aの記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aの記憶内容に応じて、図11-25（A）に示すように、画像表示装置5の下方位置に設けられている第1保留記憶表示エリア5Dおよび第2保留記憶表示エリア5Uの保留表示が更新される。

【0714】

具体的には、図11-25（B）に示すように、第1特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、図11-25（B）に示すように「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第1特図保留記憶数が2つであれば、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア5Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア5Dに表示される。また、第1特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第1保留記憶表示エリア5Dに表示される。

【0715】

また、第2特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、第1特図の場合と同じく、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「2」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第2特図保留記憶数が2つであれば、例えば、図11-25（B）に示すように、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、1の保留記憶表示が「○」の表示態様、1の保留記憶表示が「☆」の表示態様にて第2保留記憶表示エリア5Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア5Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア5Uに表示される。

【0716】

そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少（消費）されることに伴って、図11-25（B）に示すように、保留記憶表示も、所定のシフト方向（本特徴部162SGでは画面の中央方向）にシフトする。

【0717】

つまり、可変表示の開始時に実行される、後述する可変表示開始設定処理において保留記憶が消費されて、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aの保留記憶がシフトされた場合には、シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194Aの保留記憶にもとづいて、第1保留記憶表示エリア5Dや第2保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶表示もシフトされて表示されるとともに、始動入賞により、新たな保留記憶があった場合には、当該保留記憶の表示パターンが決定されて保留表示フラグにセットされ、該保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた表示態様にて、第1保留記憶表示エリア5Dや第2保留記憶表示エリア5Uに表示されるようになる。

【0718】

尚、本特徴部162SGにおいては、ステップ162SGS252の処理を先読予告設定処理において実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1保留記憶表示エリア5Dおよび第2保留記憶表示エリア5Uの保留表示が更新するための処理を、先読予告設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

【0719】

また、本特徴部162SGでは、ステップ162SGS242において始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生したことによりステップ162SGS242において第1特図と第2特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが第1特図保留記憶にも第2特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「1」または「2」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第1特図の保留記憶の保留表示と第2特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

【0720】

また、本特徴部162SGでは、前述のように第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第1特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第2特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第1特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第2特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

【0721】

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

【0722】

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

10

20

30

40

50

保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第1特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【0723】

図11-26は、図9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変動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162SGS271）。第1変動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162SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194A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162SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

【0724】

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

20

【0725】

また、ステップ162SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ162SGS271；N）、第2変動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162SGS273）。第2変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ162SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動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162SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194A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162SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

30

【0726】

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

40

【0727】

ステップ162SGS272またはステップ162SGS274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162SGS275）。

【0728】

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162SGS276）。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

50

すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0729】

尚、本特徴部162SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと同一のチャンス目となる「334」、「778」等の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りCと同一のチャンス目となる「334」、「778」等の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンが非リーチの変動パターンであれば、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定し、変動パターンがリーチの変動パターンであれば、「121」や「464」等のリーチはずれの飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【0730】

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。

【0731】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-27に示す予告演出決定処理を実施して、当該可変表示において予告演出を実行するか否かを決定する（ステップ162SGS277）。尚、本特徴部162SGでは、予告演出決定処理において、後述するように予告演出A～予告演出Dの4個の予告演出のうちからいずれかの実行を決定可能な形態を例示するが、本発明はこれに限定されるものではなく、実行可能な予告演出は3個以下または5個以上であってもよい。

【0732】

本特徴部162SGの予告演出決定処理において演出制御用CPU120は、まず、出玉状態を特定するとともに、該特定した出玉状態に対応する予告演出種別決定用テーブルをセットする（ステップ162SGS290）。尚、出玉状態は、例えば、コマンド解析処理において出玉状態指定コマンドを受信した際にオン状態としたフラグの値等から特定すればよい。

【0733】

ここで、図11-28に示すように、演出制御用CPU120は、出玉状態を低出玉状態と特定した場合は、予告演出種別決定用テーブルAを選択し、出玉状態を第1高出玉状態と特定した場合は、予告演出種別決定用テーブルBを選択し、出玉状態を第2高出玉状態と特定した場合は、予告演出種別決定用テーブルCを選択すればよい。

【0734】

また、演出制御用CPU120は、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ162SGS291）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板11から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当り、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結

果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。

【0735】

そして、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、ステップ162SG290にてセットした予告演出種別決定用テーブルを用いて予告演出の実行の有無と実行する場合の予告演出種別を決定する（ステップ162SGS292）。

【0736】

具体的には、図11-28に示すように、出玉状態が低出玉状態である場合は、予告演出種別決定用テーブルAを用いて、可変表示結果が非リーチはずれであれば、85%の割合で予告演出の非実行を決定し、10%の割合で予告演出Aの実行を決定し、5%の割合で予告演出Bの実行を決定し、0%の割合で予告演出Cの実行を決定し、0%の割合で予告演出Dの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれであれば、20%の割合で予告演出の非実行を決定し、50%の割合で予告演出Aの実行を決定し、30%の割合で予告演出Bの実行を決定し、0%の割合で予告演出Cの実行を決定し、0%の割合で予告演出Dの実行を決定する。そして、可変表示結果が大当たりCを除く大当たりであれば、10%の割合で予告演出の非実行を決定し、25%の割合で予告演出Aの実行を決定し、65%の割合で予告演出Bの実行を決定し、0%の割合で予告演出Cの実行を決定し、0%の割合で予告演出Dの実行を決定する。

【0737】

また、出玉状態が第1高出玉状態である場合は、予告演出種別決定用テーブルBを用いて、可変表示結果が非リーチはずれであれば、85%の割合で予告演出の非実行を決定し、10%の割合で予告演出Aの実行を決定し、5%の割合で予告演出Bの実行を決定し、0%の割合で予告演出Cの実行を決定し、0%の割合で予告演出Dの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれであれば、20%の割合で予告演出の非実行を決定し、50%の割合で予告演出Aの実行を決定し、25%の割合で予告演出Bの実行を決定し、5%の割合で予告演出Cの実行を決定し、0%の割合で予告演出Dの実行を決定する。そして、可変表示結果が大当たりCを除く大当たりであれば、10%の割合で予告演出の非実行を決定し、25%の割合で予告演出Aの実行を決定し、50%の割合で予告演出Bの実行を決定し、15%の割合で予告演出Cの実行を決定し、0%の割合で予告演出Dの実行を決定する。

【0738】

また、出玉状態が第2高出玉状態である場合は、予告演出種別決定用テーブルCを用いて、可変表示結果が非リーチはずれであれば、85%の割合で予告演出の非実行を決定し、8%の割合で予告演出Aの実行を決定し、4%の割合で予告演出Bの実行を決定し、3%の割合で予告演出Cの実行を決定し、0%の割合で予告演出Dの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれであれば、20%の割合で予告演出の非実行を決定し、45%の割合で予告演出Aの実行を決定し、20%の割合で予告演出Bの実行を決定し、10%の割合で予告演出Cの実行を決定し、0%の割合で予告演出Dの実行を決定する。そして、可変表示結果が大当たりCを除く大当たりであれば、10%の割合で予告演出の非実行を決定し、15%の割合で予告演出Aの実行を決定し、45%の割合で予告演出Bの実行を決定し、20%の割合で予告演出Cの実行を決定し、10%の割合で予告演出Dの実行を決定する。

【0739】

つまり、本特徴部162SGにおける予告演出としては、予告演出Dが最も大当たり期待度（可変表示結果が大当たりとなる割合）が高く設定されており、予告演出Cは予告演出Dよりも大当たり期待度が低く設定されており、予告演出Bは予告演出Cよりも大当たり期待度が低く設定されており、予告演出Aは予告演出Bよりも大当たり期待度が低く設定されている。そして、予告演出を非実行とする場合は、いずれの予告演出を実行する場合よりも大当たり期待度が低く設定されている（大当たり期待度：予告演出D>予告演出C>予告演出B

10

20

30

40

50

> 予告演出 A > 予告演出非実行)。

【0740】

また、各出玉状態において実行可能な予告演出数に注目すると、低出玉状態にて実行可能な予告演出は予告演出 A と予告演出 B の 2 個、第 1 高出玉状態にて実行可能な予告演出は予告演出 A、予告演出 B、予告演出 C の 3 個、第 2 高出玉状態にて実行可能な予告演出は、予告演出 A、予告演出 B、予告演出 C、予告演出 D の 4 個である。つまり、本特徴部 162SG では、初当たりが発生してから連荘状態を継続していくことによって可変表示中に実行可能な予告演出が増加していくため、連荘中において遊技が間延びしてしまうことによる遊技興趣の低下を抑えることが可能となっている。

【0741】

特に、第 2 高出玉状態においては、可変表示結果が大当たりとなることが確定する予告演出 D が実行可能となるので、第 2 高出玉状態における可変表示中においては、予告演出 D が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、遊技興趣を向上できる。

【0742】

図 11-27 に戻り、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 162SGS292 の実行後、予告演出の実行を決定したか否かを判定する (ステップ 162SGS293)。予告演出の実行を決定していない場合 (ステップ 162SGS293; N) は予告演出決定処理を終了する。また、予告演出の実行を決定した場合 (ステップ 162SGS293; Y) は、ステップ 162SGS292 において決定した予告演出種別を記憶するとともに (ステップ 162SGS294)、予告演出実行決定フラグをオン状態とし (ステップ 162SGS295)、予告演出決定処理を終了する。

【0743】

予告演出決定処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、図 11-26 に示す可変表示開始設定処理に戻り、ステップ 162SGS278 において演出制御用 CPU 120 は、予告演出実行決定フラグがオン状態とされているか否か、つまり、ステップ 162SGS277 の予告演出決定処理において「予告演出 A」、「予告演出 B」のいずれかの予告演出が決定されたか否かを判定する。

【0744】

予告演出実行決定フラグがオン状態にされている場合には、ステップ 162SGS279 に進んで、予告演出開始待ちタイマに、予告演出開始までの期間に応じた値をセットし (ステップ 162SGS279)、予告演出実行決定フラグをオフ状態として (ステップ 162SGS280)、ステップ 162SGS281 に進む。一方、予告演出実行決定フラグがオフである場合には、ステップ 162SGS279 とステップ 162SGS280 とを経由することなくステップ 162SGS281 に進む。

【0745】

これら予告演出開始までの期間としては、本特徴部 162SG では、予告演出が開始されるタイミングの前に、該予告演出の実行の前兆を示す演出 (図示略) が実施され、該前兆を開始するタイミングが予告演出の開始タイミングとされているので、予告演出を開始するまでの期間よりも短い期間が設定され、これら予告演出の開始タイミングは、予告演出の開始から実行される予告演出のプロセステーブルに基づいて特定されて予告演出が開始されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら前兆の演出を予告演出において実施しない場合にあっては、予告演出の開始タイミングが予告演出の開始タイミングとなるので、予告演出の開始タイミングまでの期間を予告演出開始待ちタイマに設定すればよい。

【0746】

ステップ 162SGS281 において演出制御用 CPU 120 は、出玉状態を特定し、該特定した出玉状態と変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン (プロセステーブル) を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセステータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる (ステップ 162SGS282)。

【0747】

尚、ステップ162SGS281において演出制御用CPU120は、コマンド解析処理のステップ162SGS234の処理にてセットされた演出用出玉状態フラグの値を参照することで出玉状態を特定すればよい。

【0748】

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

【0749】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(ステップ162SGS283)。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。

【0750】

尚、この実施例では、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。

【0751】

そして、可変表示時間タイマに、特定した出玉状態と変動パターン指定コマンドと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162SGS284)。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162SGS285)。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示(変動)が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(ステップS172)に対応した値にする(ステップ162SGS286)。

【0752】

以上のように演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理を実行することで、本特徴部162SGでは、出玉状態が低出玉状態、第1高出玉状態、第2高出玉状態のいずれであっても、特図可変表示時間と連動して飾り図柄の可変表示を実行することが可能となっている。尚、本特徴部162SGでは、演出制御用CPU120は、演出用出玉状態フラグの値と変動パターン指定コマンドによって出玉状態に応じた飾り図柄の可変表示を実行可能と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、例えば、CPU103は、変動パターン指定コマンドとともに該変動パターン指定コマンドがいずれの出玉状態にて決定されたかを指定する変動パターン決定状態指定コマンドを演出制御基板12(演出制御用CPU120)に対して送信可能とし、演出制御用CPU120は、これら変動パターン指定コマンドと変動パターン決定状態指定コマンドを受信する毎に出玉状態に応じた飾り図柄の可変表示を実行するようにしてもよい。

【0753】

図11-29は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理(ステップS172)を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU12

10

20

30

40

50

0 は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を -1 する（ステップ 162SGS301，ステップ 162SGS302，ステップ 162SGS303）。また、演出制御用 CPU120 は、予告演出開始待ちタイマがセットされている（予告演出を行うことに決定されている）か、または予告演出実行中フラグがオン状態である（予告演出の実行中である）場合には（ステップ 162SGS304；Y）、予告演出処理を実行する（ステップ 162SGS305）。予告演出開始待ちタイマも予告演出実行中フラグもオフである場合には、ステップ 162SGS305 の予告演出処理を実施することなく、ステップ 162SGS306 に進む。

【0754】

ステップ 162SGS306 において演出制御用 CPU120 は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ 162SGS307）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ 162SGS308）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ 162SGS309a）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ 162SGS309b）。

【0755】

次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ 162SGS310）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ 162SGS310；Y）、演出制御用 CPU120 は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から 30ms 経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAM の所定領域に書き込む（ステップ 162SGS311）。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部 123 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置 5 に出力する。そのようにして、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ 162SGS312）。

【0756】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ 162SGS310；N）、ステップ 162SGS312 の実行後、演出制御用 CPU120 は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（ステップ 162SGS313）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S173）に応じた値に更新する（ステップ 162SGS315）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であれば（ステップ 162SGS314；Y）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S173）に応じた値に更新する（ステップ 162SGS315）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【0757】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ 1～n のプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって

10

20

30

40

50

、ステップ162SGS306の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【0758】

尚、予告演出開始待ちタイマがセットされている状態で予告演出を実行する場合、演出制御用CPU120は、該予告演出処理において、先ず、予告演出開始待ちタイマの値を減算更新し、予告演出開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。予告演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合、すなわち、予告演出の開始タイミングとなった場合は、実行を決定した予告演出種別に応じた予告演出用プロセステーブルを選択するとともに、該予告演出用のプロセスタイマをスタートさせる。すなわち、該予告演出用プロセステーブルにおける最初のプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を行う。また、予告演出実行中フラグをオン状態として予告演出処理を終了する。

【0759】

そして、予告演出実行中フラグがオン状態であるときに予告演出を実行する場合、演出制御用CPU120は、予告演出用のプロセスタイマの減算更新を行い、該予告演出用のプロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。予告演出用のプロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、実行中のプロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、予告演出用のプロセスタイマがタイマアウトしている場合は、プロセスデータの切替を行う。このとき、演出制御用CPU120は、改めて次の予告演出用のプロセスタイマをスタートさせ、次のプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行すればよい。以上のように予告演出処理を実行することで、可変表示中に予告演出を実行できる。

【0760】

尚、上記した特徴部162SGにおいては、高出玉状態報知LED162SG071では、点灯・消灯のみを行う形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、高出玉状態において可変表示が実行されていることで可変表示時間延長調整が実行されているが大当たり状態ではないことで大当たり期間延長調整が実行されていないときには緑色（第1態様）にて点灯し、高出玉状態において大当たり状態であることで大当たり期間延長調整が実行されているが可変表示が実行されていないことで可変表示時間延長調整が実行されていないときには赤色（第2態様）にて点灯することで、いずれの調整が実行されているのかを確認（把握）できるようにしてもよい。

【0761】

また、上記した特徴部162SGにおいては、連荘状態が継続して出玉状態フラグの値が0→1→2と更新されていくこと（出玉状態が低出玉状態から第1高出玉状態、第2高出玉に変化していくこと）に応じて、該連荘状態中における大当たり遊技のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化していくことで単位時間あたりの出玉数を抑える、すなわち賞球の付与速度を低下させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第1高出玉状態や第2高出玉状態では、低出玉状態よりもスーパーリーチの変動パターン等の特図変動時間が長い変動パターンの決定割合が高い高出玉状態用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定することで、大当たり遊技状態に制御されるまでの期間を長期化し、単位時間あたりの出玉数を抑えるようにしてもよい。

【0762】

また、このように第1高出玉状態や第2高出玉状態において高出玉状態用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定可能な形態について先読予告演出を実行可能とすると、判定後可変表示残回数が未だ1以上の値でセットされているときに判定後可変表示残回数が0となった後に実行される可変表示の保留記憶が発生した場合、先読予告演出の演出パターンが示唆する変動パターンと実際に可変表示において選択される変動パターンとの間に大きな差（例えば、先読予告演出としてスーパーリーチの変動パターンでの可

10

20

30

40

50

変表示を示唆したにも関わらず実際には非リーチの変動パターンにて可変表示が実行される等)が生じてしまい、先読予告演出が不適切なものになってしまう虞がある。

【0763】

そこで、上述の特徴部162SGの先読予告設定処理(図11-23参照)のステップ162SGS242aに示すように、判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下である場合については先読予告演出の実行を制限することによって、先読予告演出の演出パターンが示唆する変動パターンと実際に可変表示において選択される変動パターンとに大きな差が生じてしまうことを防ぐことで、先読予告演出が不適切となってしまうことを防止できる。

【0764】

また、本特徴部162SGでは特に図示していないが、演出制御用CPU120は、図9に示す大当り中演出処理において演出用出玉状態フラグの値を参照し、該演出用出玉状態フラグの値に応じたファンファーレ演出用のプロセステーブルを選択してプロセスタイマの値に応じて演出装置を制御することによって出玉状態に応じたファンファーレ演出を実行すればよい。

【0765】

更に、本特徴部162SGでは特に図示していないが、演出制御用CPU120は、図9に示すエンディング演出処理において演出用出玉状態フラグの値を参照し、該演出用出玉状態フラグの値に応じたエンディング演出用のプロセステーブルを選択してプロセスタイマの値に応じて演出装置を制御することによって出玉状態に応じたエンディング演出を実行すればよい。

【0766】

以上、本特徴部162SGにおけるパチンコ遊技機1にあっては、CPU103は、図11-13に示す出玉状態判定処理を実行することにより出玉状態が低出玉状態であるか高出玉状態であるかを判定可能であり、出玉状態が高出玉状態であると判定した場合は、出玉状態フラグの値を低出玉状態であることに対応した「0」から高出玉状態に応じた値である「1」にセットすることにより、大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する(単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を開始する)ことが可能となっている。また、出玉状態フラグを「1」にセットした後は、100回の可変表示が実行されたことに基づいて出玉状態フラグの値を「0」にセットする、つまり、出玉状態を高出玉状態から低出玉状態に更新することで大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を元の期間に戻す(単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了する)。このため、連荘状態である期間において単位時間あたり払い出される賞球数を少なくすることができ、短期間に過度の賞球が払い出されることにより射幸性が過度に高まってしまうこと防ぐことができる。

【0767】

また、本特徴部162SGでは、出玉状態フラグの値を「0」から「1」にセットする場合は、図11-8に示すように、非リーチの変動パターンの特図可変表示時間のみを長期化し、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンの特図可変表示時間については長期化しないことにより、可変表示にかかわるデータ量の増加を抑えているとともに、スーパーリーチやノーマルリーチの可変表示時間が長期化することによる興趣の低下を防止している。

【0768】

尚、本特徴部162SGでは、出玉状態フラグの値を「0」から「1」にセットすることにより単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を開始し、100回の可変表示が実行されたことに基づいて出玉状態フラグの値を再度「0」にセットすることにより賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、時間を計測可能な計時手段(例えば、リアルタイムクロックやタイマ)を備え、該計時手段が前記調整の開始から一定時間(例えば、15分や

10

20

30

40

50

30分等)を計測したことにもとづいて前記調整を終了してもよい。つまり、本発明における終了条件としては、「CPU103が出玉状態フラグの値を「1」にセットしてから連荘状態の期間中に一定時間が経過したこと」としてもよい。

【0769】

更には、本特徴部162SGでは、単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了する終了条件として、100回の可変表示が実行されること1つのみ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、単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了する終了条件を複数設けてもよい。尚、このように調整を終了する終了条件を複数設ける場合は、いずれか1の終了条件が成立したときに前記調整を終了するようにしてもよいし、複数の終了条件が成立したときに前記調整を終了するようにしてもよい。

10

【0770】

また、図11-8に示すように、出玉状態フラグの値が「1」や「2」にセットされているとき、すなわち、出玉状態が第1高出玉状態や第2高出玉状態であるときは、出玉状態フラグの値が「0」にセットされているとき(出玉状態が低出玉状態であるとき)よりも変動パターンにおける特図可変表示時間が長く設定されているので、可変表示に要する期間を長期化することにより連荘状態の期間中において可変表示結果が大当たりとなるまでの時間間隔を長くすることができ、大当たり遊技状態にて払い出される賞球数を低減させることなく連荘状態の期間中における賞球の払い出し速度を低下させることができる。

【0771】

20

また、図11-20及び図11-21に示すように、大当たり遊技中については、出玉状態フラグの値として「1」や「2」がセットされている場合は、出玉状態フラグの値として「0」がセットされている場合よりも、遊技球が大入賞口に入賞不能であるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間が長く設定されている。このため、出玉状態フラグの値に応じて各ラウンド遊技中に遊技球が入賞可能な遊技球数を低減させることなく大当たり遊技中における各ラウンド遊技間の大入賞口に遊技球が入賞不能期間を長期化させることができ、連荘状態の期間中における単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させることができる。

【0772】

30

尚、本特徴部162SGでは、出玉状態フラグの値として「1」や「2」がセットされている場合は、出玉状態フラグの値として「0」がセットされている場合よりも大当たり遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間の計3つの期間を長期化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、出玉状態フラグの値として「1」や「2」がセットされている場合は、出玉状態フラグの値として「0」がセットされている場合よりも大当たり遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間のうちいずれか1つまたは2つの期間を長期化させるようにしてもよい。

【0773】

40

更に、本特徴部162SGでは、出玉状態フラグの値を0→1→2と更新していくことにより大当たり遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間が段階的に長期化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、例えば、出玉状態フラグの値を「0」から「1」に更新した場合は、ファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間のうちいずれか1つまたは2つの期間を長期化し、出玉状態フラグの値を「1」から「2」に更新した場合は、残りの期間を長期化してもよい。

【0774】

また、図11-11に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にCPU103が遊技制御メイン処理を実行するとき、復旧条件が成立していなければ、CPU103が出玉状態フラグの値として低出玉状態に対応する「0」をセットするので、パチンコ遊技機1の起動時から単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整が実施されてしまうこと

50

を防ぐことができる。更には、復旧上限が成立している場合、すなわち、電断が発生して改めてパチンコ遊技機 1 を起動した場合は、電断発生時に出玉状態フラグの値として「1」または「2」がセットされていれば、CPU 103 は再度出玉状態フラグの値として「1」または「2」をセットするので、パチンコ遊技機 1 が電断から復旧したときから賞球の払い出し速度を低下させる調整を再開することができる。

【0775】

尚、本特徴部 162SG では、パチンコ遊技機 1 が電断から復旧する際に、電断発生時に出玉状態フラグの値として「1」または「2」がセットされていれば、CPU 103 が出玉状態フラグの値として再度「1」または「2」をセットする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 が電断から復旧する際には、出玉状態フラグの値として「0」をセットする、つまり、電断発生時に実行していた賞球の払い出し速度を低下させる調整を実行しないようにしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 に電断が発生した際にバックアップデータとして格納するデータ量を減らすことができる。

【0776】

また、図 11-13 に示すように、CPU 103 が出玉状態判定処理において、高出玉状態であると判定した場合は、該 CPU 103 の制御によって高出玉状態報知 LED 162SG071 の点灯が開始されるので、該高出玉状態報知 LED 162SG071 の点灯により、賞球の払い出し速度を低下させる調整が実行されていることをパチンコ遊技機 1 外から認識することができる。

【0777】

尚、本特徴部 162SG では、高出玉状態報知 LED 162SG071 を CPU 103 の制御により点灯可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高出玉状態報知 LED 162SG071 は、演出制御用 CPU 120 の制御によって点灯可能な LED としてもよい。この場合は、例えば、遊技制御手段 (CPU 103) は、前記高付与状態であるか否かを特定可能な制御情報 (演出制御コマンド) を演出制御手段 (演出制御用 CPU 120) に送信可能であって、演出制御手段は、制御情報から高付与状態であることを特定したことに応じて高付与状態に制御されていることを報知可能な報知手段 (高出玉状態報知 LED 162SG071) を備えていればよい。

【0778】

また、本特徴部 162SG では、本発明における高付与状態 (高出玉状態) と判定されていることを報知可能な報知手段として、高出玉状態報知 LED 162SG071 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、前記報知手段は、高出玉状態と判定されていることを特定の音出力により報知する音出力手段 (例えば、スピーカ 8L、8R)、高出玉状態と判定されていることを特定の画像の表示により報知する画像表示手段 (例えば、画像表示装置 5)、高出玉状態と判定されていることに応じた情報 (信号) を出力可能な情報出力手段等であってもよい。

【0779】

また、高出玉状態報知 LED 162SG071 の点灯・消灯の制御周期を、第 1 特別図柄表示装置 4A 及び第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20 の点灯・消灯の制御周期と同一とすることで、CPU 103 は、これら第 1 特別図柄表示装置 4A 及び第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20 と共通した点灯・消灯制御にて高出玉状態報知 LED 162SG071 による報知を実行することが可能となっている。

【0780】

また、CPU 103 は、図 11-13 に示す出玉状態判定処理において出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後に、図 5 に示すコマンド制御処理を実行することで、演出制御基板 12 (演出制御用 CPU 120) に対して出玉状態指定コマンドを送信可能である。そして、演出制御用 CPU 120 は、図 11-27 及び図 11-28 に示すように、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行

10

20

30

40

50

するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能となっている。特に、本特徴部 162SG では、出玉状態が低出玉状態である場合、第 1 高出玉状態である場合、第 2 出玉状態である場合でそれぞれ実行可能な予告演出（予告演出種別）が異なっているので、これら出玉状態に応じた予告演出を実行することにより遊技興趣を向上できるようになっている。

【0781】

尚、本特徴部 162SG では、図 11-28 に示すように、出玉状態が低出玉状態である場合、第 1 高出玉状態である場合、第 2 出玉状態である場合でそれぞれ実行可能な予告演出（予告演出種別）が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、出玉状態が低出玉状態である場合、第 1 高出玉状態である場合、第 2 出玉状態である場合で、それぞれ実行可能な予告演出（予告演出種別）は同一であるが各予告演出種別の決定割合が異なってもよいし、また、出玉状態が低出玉状態である場合、第 1 高出玉状態である場合、第 2 出玉状態である場合のいずれにおいても、実行可能な予告演出（予告演出種別）と各予告演出種別の決定割合が同一であってもよい。

【0782】

また、本特徴部 162SG では、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出を実行可能とし、出玉状態に応じて該実行可能な予告演出種別を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当たり遊技中に該大当たり遊技終了後に確変状態に制御されることを示唆する確変示唆演出や、大当たり遊技中に該大当たり遊技が 10 ラウンドまで継続することを示唆する継続示唆演出等を複数の演出種別で実行可能とし、出玉状態が低出玉状態である場合、第 1 高出玉状態である場合、第 2 高出玉状態である場合で、これら確変示唆演出や継続示唆演出として実行可能な演出種別や実行可能な演出種別の決定割合を異ならせてもよい。

【0783】

また、図 11-23 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、先読予告設定処理を実行することによって、始動入賞により発生した新たな保留記憶の保留表示を複数の表示パターンにて表示可能な先読予告演出を実行可能であり、保留表示がいずれの表示パターンにて表示されるかに応じて可変表示結果が大当たりとなる割合を異ならせている。更に、本特徴部 162SG では、演出制御用 CPU 120 は、先読予告設定処理において判定後可変表示残回数が先読制限回数以下である場合は先読予告演出を実行しない（保留表示を通常の白抜き○で表示する）ようになっているので、第 1 高出玉状態や第 2 高出玉状態での始動入賞において発生した保留記憶を対象として先読予告演出の実行した場合、該先読予告演出の対象である保留記憶に基づく可変表示が開始されるよりも前に出玉状態が低出玉状態に変化することによって先読予告演出が不適切となってしまうことを防止できるようになっている。

【0784】

また、本特徴部 162SG では、出玉状態が第 1 高出玉状態や第 2 高出玉状態である場合、判定後可変表示残回数が先読制限回数以下であれば先読予告演出を実行し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、出玉状態が第 1 高出玉状態や第 2 高出玉状態である場合は一義的に先読予告演出を実行しないようにしてもよい。

【0785】

以上、本発明の特徴部を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、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。

【0786】

例えば、前記特徴部 162SG では、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態である場合よりも大当たり遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化するとともに、一部の変動パターンの特図可変表示時間を長期化することで単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を行ったが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 162SG-1 として、出玉状態が高出

玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態である場合よりも大当り種別として確変大当りAの決定割合を低下させるとともに確変大当りBの決定割合を高めてもよい。このようにすることで、出玉状態が高出玉状態であるときは、大当り種別としてラウンド数が5ラウンドである確変大当りBに決定され易くなるとともにラウンド数が10ラウンドである確変大当りAに決定され難くなるので、1回の大当り遊技において払い出される賞球数を低減できるため、結果として高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。

【0787】

更には、変形例162SG-2として、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態ある場合よりも大当り種別として確変大当り（確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC）の決定割合を低下させるとともに非確変大当りの決定割合を高めることによって、大当り遊技終了後に時短状態（低確高ベース状態）に制御されやすくしてもよい。このようにすることで、時短状態（低確高ベース状態）では、確変状態（高確高ベース状態）よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低下するので、結果的に時短状態における100回の可変表示が実行されることにより連荘状態の終了が決定され易くなって通常状態に制御され易くなるため、高ベース状態を介して大当り遊技が連続する回数を低減することができるので、高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。尚、この場合の本発明における「有利期間終了決定手段」は、CPU103が図11-18に示す特別図柄停止処理においてステップ162SGS190～ステップ162SGS194の処理（時短回数カウンタの値を判定する処理と、時短回数カウンタの値を減算する処理、減算後の時短回数カウンタの値を改めて判定する処理、時短フラグをオフにする処理）を実行する部分が該当する。

【0788】

また、前記特徴部162SGのCPU103は、非確変大当りの大当り遊技終了後の100回の可変表示が終了したことにもとづいて遊技状態を時短状態（低確高ベース状態）から通常状態（低確低ベース状態）に制御する、つまり、連荘状態を終了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、CPU103は、高ベース状態（高確高ベース状態、低確高ベース状態）では、特別図柄通常処理にて可変表示を開始する毎、或いは特別図柄停止処理にて可変表示を終了する毎に高ベース状態の転落抽選（終了抽選）を実行するようにし、該抽選に当選したことに基づいて高ベース状態（高確高ベース状態、低確高ベース状態）低確低ベース状態に制御する、つまり、連荘状態を終了させるようにしてもよい。尚、可変表示を開始する毎や可変表示を終了する毎に転落抽選を実行する場合については、例えば、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態である場合よりも高い割合で転落抽選に当選し易くすればよい。このようにすることで、高出玉状態においては連荘状態の終了が決定され易くなって通常状態に制御され易くなるため、高ベース状態を介して連続する大当り遊技の発生回数を低減することができるので、結果として高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。尚、この場合における本発明の「有利期間終了決定手段」は、CPU103が特別図柄通常処理にて可変表示を開始するとき、または、特別図柄停止処理を実行するときに転落抽選を実行する処理と、該転落抽選に当選した場合に確変フラグや時短フラグをオフにする処理が該当する。

【0789】

また、前記特徴部162SGでは、CPU103は、可変表示が100回実行されたことを条件に出玉状態フラグの値を「1」または「2」から「0」にセットする、つまり、CPU103は、第1高出玉状態や第2高出玉状態に制御されてから100回の可変表示が実行されたことを条件に第1高出玉状態や第2高出玉状態を低出玉状態に制御する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例162SG-3として、CPU103は、出玉状態フラグの値を「1」にセットしてから、連荘状態の期間中に所定回数（例えば、10回）の大当り遊技を実行したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「0」にセットする、つまり、本発明における「終了条件」を「出玉状態フラグの値を

「1」にセットしてから連荘状態の期間中に所定回数的大当り遊技を実行したこと」としてもよい。このようにすることで、CPU103は、出玉状態フラグの値を「1」にセットしてから実行した大当り遊技の実行回数が終了回数である所定回数（例えば、10回）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「1」や「2」から再度「0」にリセットすることができる。

【0790】

また、前記特徴部162SGでは、CPU103は、可変表示が100回実行されたことを条件に出玉状態フラグの値を「1」または「2」から「0」にセットする、つまり、CPU103は、第1高出玉状態や第2高出玉状態に制御されてから100回の可変表示が実行されたことを条件に第1高出玉状態や第2高出玉状態を低出玉状態に制御する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例162SG-4として、CPU103は、出玉状態フラグの値を「1」にセットしてから、連荘状態の期間中に各入賞口へ入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球の合計数が所定個数（例えば、1000球）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「0」にセットする、つまり、本発明における「終了条件」を「出玉状態フラグの値を「1」にセットしてから連荘状態の期間中に遊技に使用された遊技球数が所定個数に達したこと」としてもよい。このようにすることで、CPU103は、出玉状態フラグの値を「1」にセットしてから遊技に使用された遊技球数が所定個数（例えば、1000球）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「1」や「2」から再度「0」にリセットすることができる。

【0791】

また、前記特徴部162SGでは、出玉状態フラグの値が「1」（第1高出玉状態）や「2」（第2高出玉状態）の場合は、各変動パターンにおける特図可変表示時間を長期化することによって高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、出玉状態フラグの値に応じて各変動パターンの決定割合を異ならせることによって高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実行してもよい。

【0792】

具体的には、変形例162SG-5として図11-30及び図11-31に示すように、出玉状態フラグの値が「0」（低出玉状態）であるとき用のはずれ用変動パターン判定テーブルA、出玉状態フラグの値が「1」（第1出玉状態）であるとき用のはずれ用変動パターン判定テーブルB、出玉状態フラグの値が「2」（第2出玉状態）であるとき用のはずれ用変動パターン判定テーブルCをそれぞれ設ける。

【0793】

図11-30（A）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る範囲1～997のうち、1～600までが非リーチの変動パターンPA1-1に割り当てられており、601～900までがノーマルリーチの変動パターンPA2-1に割り当てられており、901～997までのスーパーリーチの変動パターンPA2-2に割り当てられている。

【0794】

図11-30（B）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る範囲1～997のうち、1～400までが非リーチの変動パターンPA1-1に割り当てられており、401～800までがノーマルリーチの変動パターンPA2-1に割り当てられており、801～997までのスーパーリーチの変動パターンPA2-2に割り当てられている。

【0795】

図11-30（C）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、変動パターン判定用の乱数値MR3の取り得る範囲1～997のうち、1～200までが非リーチの変動パターンPA1-1に割り当てられており、201～700までがノーマルリーチの変動パターンPA2-1に割り当てられており、701～997までのスーパーリーチの変動パターンPA2-2に割り当てられている。

【0796】

ここで、はずれ用変動パターン判定テーブルAとはずれ用変動パターン判定テーブルBを比較すると、はずれ用変動パターン判定テーブルBは、はずれ用変動パターン判定テーブルAよりも非リーチの変動パターンが決定される割合が低い一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが決定される割合が高く設定されている。つまり、はずれ用変動パターン判定テーブルBは、はずれ用変動パターン判定テーブルAよりも可変表示時間の長い変動パターンが決定され易い変動パターン判定テーブルである。

【0797】

また、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を比較すると、はずれ用変動パターン判定テーブルCは、はずれ用変動パターン判定テーブルBよりも非リーチの変動パターンが決定される割合が低い一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが決定される割合が高く設定されている。つまり、はずれ用変動パターン判定テーブルCは、はずれ用変動パターン判定テーブルBよりも可変表示時間の長い変動パターンが決定され易い変動パターン判定テーブルである。

【0798】

つまり、これらははずれ用変動パターン判定テーブルA、はずれ用変動パターン判定テーブルB、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、はずれ用変動パターン判定テーブルCが最も平均可変表示時間が長く、はずれ用変動パターン判定テーブルAが最も平均可変表示時間が短くなっている。

【0799】

そして、図11-31に示すように、出玉状態フラグの値が「0」である場合に可変表示結果がはずれとなる場合には、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択して変動パターンを決定し、出玉状態フラグの値が「1」である場合に可変表示結果がはずれとなる場合には、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択して変動パターンを決定し、出玉状態フラグの値が「2」である場合に可変表示結果がはずれとなる場合には、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択して変動パターンを決定するこればよい。このように、出玉状態フラグの値に応じた変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定することによって、高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実行することができる。

【0800】

また、前記特徴部162SGでは、本発明における「有利状態」を大当り遊技状態とし、連荘状態の期間中に大当り遊技状態に特定回数（前記特徴部162SGでは5回）制御されたことにもとづいて出玉状態フラグの値を「0」から「1」にセット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、本発明における「有利状態」には小当り遊技状態を含んでもよい。特に、本発明を連荘状態の期間中に小当り遊技状態に頻繁に制御可能とし、且つこれら小当り遊技状態における大入賞口への遊技球の入賞によって賞球を払い出す遊技性を有する遊技機（所謂小当りラッシュ機）に適用する場合については、連荘状態の期間中に大当り遊技状態に制御された回数と小当り遊技状態に制御された回数の合計回数が特定回数（例えば、100回）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「0」から「1」にセットすることで、高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。

【0801】

また、前記特徴部162SGでは、非確変大当りの大当り遊技状態に制御された場合、該大当り遊技後の100回の可変表示にて時短制御が回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、大当り遊技終了後に実行される時短制御回数が100回より少ない（例えば、50回や30回）非確変大当りを設けてもよい。尚、このように時短制御回数が50回や30回等の非確変大当りを設ける場合は、出玉状態フラグの値が「1」や「2」にセットされている状態（高出玉状態）で該非確変大当り遊技の実行後、該非確変大当りに応じた時短制御回数の可変表示が実行されたとき、出玉状態フラグの値が「1」にセットされてから100回の可変表示が実行されていなくとも出玉状態フ

10

20

30

40

50

ラグの値を「0」にセットしてもよい。換言すれば、連荘状態で非確変大当りに当選し、且つ該非確変大当りの大当り遊技終了後の時短状態にて大当りに当選せず通常状態となった場合は、該通常状態となったことにもとづいて高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整も終了してよい。

【0802】

また、本明細書では、特徴部109SGの発明を適用したパチンコ遊技機と、特徴部162SGの発明を適用したパチンコ遊技機の両方を開示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、1のパチンコ遊技機に対して特徴部109の発明と特徴部162SGの発明の両方を適用してもよい。

【0803】

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

【0804】

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

【0805】

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

【0806】

本発明の遊技機としては、他にも、

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

通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図11-2に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第1判定回数である「5」以上であるとき）に所定数値データを第1の値（例えば、「0」）から第2の値（例えば、「1」や「2」）へ更新可能な更新手段（例えば、CPU103が図11-13に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、

前記所定数値データが前記第2の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図11-13及び図11-21に示すように、CPU103が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「1」や「2」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第2の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図11-13に示すように、CPU103がステップ162SGS17の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図5に示すコマンド制御処理を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第2の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図11-27及び図11-28に

10

20

30

40

50

示すように、演出制御用CPU120は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、

前記更新手段は、終了条件が成立するときに前記所定数値データを前記第2の値から前記第1の値へ更新し（例えば、図11-13に示すように、CPU103が出玉状態フラグを「1」にセットしたときに同じくセットした判定後可変表示残回数が0となったことに基づいて出玉状態フラグを「0」にセットする部分）、

さらに、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図15-33及び図15-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図15-34及び図15-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図15-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、所定数値データが第2の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第2の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。とともに、所定数値データが第2の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。さらに、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0807】

また、本発明の遊技機としては、他にも、

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

10

20

30

40

50

通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図 11-2 に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第 1 判定回数である「5」以上であるとき）に所定数値データを第 1 の値（例えば、「0」）から第 2 の値（例えば、「1」や「2」）へ更新可能な更新手段（例えば、CPU 103 が図 11-13 に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、

10

前記所定数値データが前記第 2 の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図 11-13 及び図 11-21 に示すように、CPU 103 が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「1」や「2」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図 11-13 に示すように、CPU 103 がステップ 162 S G S 17 の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図 5 に示すコマンド制御処理を実行する部分）、

20

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図 11-27 及び図 11-28 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、

前記更新手段は、終了条件が成立するときに前記所定数値データを前記第 2 の値から前記第 1 の値へ更新し（例えば、図 11-13 に示すように、CPU 103 が出玉状態フラグを「1」にセットしたときに同じくセットした判定後可変表示残回数が 0 となったことに基づいて出玉状態フラグを「0」にセットする部分）、

30

さらに、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 14 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 14 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

40

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 14 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第 1 低視認状態に一旦低下させた後に、該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い第 2 低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図 15-33 及び図 15-34 に示すように、画像表示装置 5 において集中線を密度 D 1 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度 D 2 にて表示すること

50

によって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分)、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり(例えば、図15-34及び図15-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分)、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である(例えば、図15-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分)遊技機が挙げられる。

10

この特徴によれば、所定数値データが第2の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第2の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまふことを防ぐことができるとともに、所定数値データが第2の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。さらに、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0808】

つまり、遊技価値の付与速度を低下させる調整(例えば、変動パターン選択において遊技価値の付与速度を低下させない場合よりも可変表示時間が長くなるようにする調整)が実行されたときに該調整に応じた演出が行われるため、短期間に過度の遊技価値が付与されることを防ぎながら遊技興趣の低下を防止できるとともに、特定演出識別情報や特殊識別情報が仮停止しなかった場合であっても所定タイミングを過ぎた後の所定期間は効果表示が継続表示されるため、効果表示の余韻により示唆演出を遊技者に強く印象付けることができ、所定タイミングを過ぎた直後に効果表示を終了させる場合よりも遊技者の落胆感を和らげることができる。すなわち、適度な射幸性で遊技者の興味をひきやすく演出の興趣が向上しやすい遊技機を提供することができる。

30

【0809】

また、数値データの値によって示唆演出の実行割合を異ならせるようにしてもよい。そうすることで興趣が向上する。

【0810】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機他の一例として、特定演出識別情報(例えば、擬似連図柄)を含む複数種類の演出識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出(例えば、擬似連演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

40

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出(例えば、仮停止示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出(例えば、仮停止報知演出)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演

50

出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図15-33及び図15-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図15-34及び図15-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図15-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、遊技機が挙げられる。

【0811】

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

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図15-33及び図15-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図15-34及び図15-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図15-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【0812】

（他の形態例）

【0813】

図12は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図12（A）は、変動特図が

10

20

30

40

50

第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図12(B)は、変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0814】

図12(A)に示すように、変動特図が第1特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65535までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第1特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図12(A)に示す通りである。

【0815】

図12(B)に示すように、変動特図が第2特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65425までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第2特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図12(B)に示す通りである。

【0816】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図13に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0817】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

【0818】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に

10

20

30

40

50

非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0819】

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

【0820】

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

10

【0821】

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

20

【0822】

設定値が1の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

30

【0823】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【0824】

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

40

【0825】

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

【0826】

尚、設定値が1の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。

50

この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 2 3 8 ～ 1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8 ～ 1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8 ～ 1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8 ～ 1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8 ～ 1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

【0827】

つまり、本パチンコ遊技機 1 では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0 ～ 1 2 3 7）内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 2 3 8 を基準として増加していく。

10

【0828】

このため、大当たり確率は、1 0 2 0 を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0829】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 6 5 3 1 7 ～ 6 5 4 2 5 までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 までが大当たり判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値 6 の大当たり判定値の範囲（1 0 2 0 ～ 1 3 4 6）とは異なる数値範囲において、6 5 3 1 7 を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、6 5 3 1 7 ～ 6 5 4 2 5 の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【0830】

遊技状態が確変状態の場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第 2 特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第 1 特図用表示結果判定テーブルと同様である。

30

【0831】

以上のように、本パチンコ遊技機 1 においては、変動特図が第 1 特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず 6 5 3 1 7 ～ 6 5 5 3 5 の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第 2 特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず 6 5 3 1 7 ～ 6 5 4 2 5 の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である 6 5 3 1 7 から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関する CPU 103 の処理負荷を低減することができるようになっている。

40

【0832】

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

50

【0833】

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

10

【0834】

図14は、演出制御プロセス処理として、図9のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0835】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S90175の処理のいずれかを選択して実行する。

20

【0836】

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

【0837】

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

30

【0838】

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

40

50

、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0839】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0840】

ステップ S 17490 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 5 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0841】

ステップ S 17590 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0842】

（基本説明の変形例）

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

【0843】

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

【0844】

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

【0845】

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

【0846】

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

【0847】

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

【0848】

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

【0849】

（この発明の実施の形態における特徴部193SGに関する説明）

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

【0850】

形態1の遊技機は、

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

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図15-33及び図15-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図15-34及び図15-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

10

20

30

40

50

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図15-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

ことを特徴としている。

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

【0851】

形態2の遊技機は、

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

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図15-33及び図15-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図15-34及び図15-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図15-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

うになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0852】

形態3の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しない場合は、仮停止する場合において前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する所定位置に向けて前記効果表示を移動させる（例えば、変形例193SG-1として図15-48に示すように、集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示する部分）、

ことを特徴とする形態1または形態2に記載の遊技機。

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

10

【0853】

形態4の遊技機は、

前記効果表示は、前記所定タイミング後の方が、前記所定タイミング前よりも透過性が高い（例えば、図15-33に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合においては、表示画像データの切替タイミングの前では集中線が密度D2にて表示されており、表示画像データの切替タイミングの後では集中線が密度D1にて表示されているので、表示画像データの切替タイミングの前よりも表示画像データの切替タイミングの後の方が左右の飾り図柄の視認性が高い部分）、

20

ことを特徴とする形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機。

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

【0854】

形態5の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、前記効果表示を、特定演出識別情報（または、特殊識別情報）が仮停止する場合において前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する所定位置に、前記特定演出識別情報とは異なるいずれかの演出識別情報（または、演出識別情報）が停止表示される前に消去する（例えば、図15-44に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合には、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて大当りの組合せとなる「1」、または、はずれの組合せとなる「1」以外の数字の飾り図柄が停止するよりも前に集中線が非表示となる部分）、

30

ことを特徴とする形態1～形態4のいずれかに記載の遊技機。

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

【0855】

形態6の遊技機は、

前記報知演出が実行されたときに、仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を変形し（例えば、図15-35（G）～図15-35（H）に示すように、擬似連図柄に罫が入って爆発する部分）、

40

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

ことを特徴とする形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機。

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

【0856】

50

形態 7 の遊技機は、

前記可動体は、

第 1 動作（例えば、図 15-2 に示す退避位置から第 1 演出位置への移動）と、該第 1 動作よりも前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）に重複する面積が少ない第 2 動作（例えば、図 15-2 に示す退避位置から第 2 演出位置への移動）とを行うことが可能であり、

前記報知演出においては、前記第 1 動作を行う（例えば、図 15-35（F）に示すように、仮停止報知演出中において第 2 可動体 193SG033 が退避位置から第 1 演出位置に移動する部分）、

ことを特徴とする形態 6 に記載の遊技機。

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

【0857】

形態 8 の遊技機は、

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

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

ことを特徴とする形態 7 に記載の遊技機。

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

【0858】

形態 9 の遊技機は、

前記可動体の第 1 動作は、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が消去されるよりも前に終了する（例えば、図 15-35（F）及び図 15-35（G）に示すように、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となる前に第 2 可動体 193SG033 を第 1 演出位置から退避位置に移動させる部分）、

ことを特徴とする形態 7 または形態 8 に記載の遊技機。

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

【0859】

形態 10 の遊技機は、

前記報知演出が実行されたときに、仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を変形し（例えば、図 15-35（G）～図 15-35（H）に示すように、擬似連図柄に罅が入って爆発する部分）、

前記特定演出識別情報が仮停止した後に、N+1 回目の可変表示が実行されることを示唆する特定演出対応表示（例えば、「×2」、「×3」、「×4」等の表示）を表示可能な特定演出対応表示手段（例えば、演出制御用 CPU120 が図 14 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

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

を備える、

ことを特徴とする形態 1～形態 9 のいずれかに記載の遊技機。

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

【0860】

形態 11 の遊技機は、

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

前記発光部は、前記特定演出対応表示に応じた態様にて発光する（例えば、第1可変表示開始回数報知演出として、「×2」を表示する場合は青色、「×3」を表示する場合は緑色、「×4」を表示する場合は赤色でそれぞれ第2可動体LED193SG034を発光させる部分）、

ことを特徴とする形態10に記載の遊技機。

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

【0861】

形態12の遊技機は、

前記示唆演出が実行された後に前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しない場合において、特殊演出（例えば、画像表示装置5の中央部において仮停止示唆画像を表示する部分）を実行可能な特殊演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

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

前記特殊演出実行手段は、前記特殊演出として、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が所定位置に移動して仮停止する前記所定タイミングまでの第1演出期間（例えば、図15-33に示すように、仮停止示唆演出における表示画像データ切替タイミング前の期間）と、前記所定タイミングで前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しなかったことで前記所定位置を過ぎた位置へ移動する第2演出期間（例えば、図15-33に示すように、仮停止示唆演出における表示画像データ切替タイミング後の期間）と、の移行に関する演出を実行可能である（例えば図15-33、図15-35、図15-44に示すように、画像表示装置5の中央部において仮停止示唆画像を表示しつつ集中線を表示する部分）、

ことを特徴とする形態1～形態11のいずれかに記載の遊技機。

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

【0862】

形態13の遊技機は、

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

ことを特徴とする形態12に記載の遊技機。

この特徴によれば、第2演出期間への移行をより一層自然なものにできる。

【0863】

形態14の遊技機は、

前記画像表示手段は、複数の描画レイヤに描画された表示を合成して表示可能であって（例えば、図15-3及び図15-4に示すように、画像データ1、画像データ2、画像データ3、画像データ4として描画されたデータを合成して画像表示装置5において表示可能な部分）、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）および前記特殊演出の演出表示が描画される描画レイヤと、前記示唆演出の演出表示が描画される描画レイヤとが異なる（例えば、図15-3に示すように、画像データ1として仮停止示唆画像が描画され、画像

10

20

30

40

50

データ 2 として飾り図柄や擬似連図柄が描画され、画像データ 4 として集中線が描画されている部分)、

ことを特徴とする形態 1 2 または形態 1 3 に記載の遊技機。

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

【0864】

形態 1 5 の遊技機は、

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

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

前記特定演出対応表示手段は、前記特定演出対応表示を移動させて消去可能し(例えば、図 1 5 - 3 7 に示すように、「× 2」、「× 3」、「× 4」等の表示を遊技者側に向けて移動表示した後に非表示とする部分)、

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

ことを特徴とする形態 1 ~ 形態 1 4 のいずれかに記載の遊技機。

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

【0865】

形態 1 6 の遊技機は、

前記有利状態となる可能性が高いことを、前記演出識別情報を用いて予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 1 4 に示す可変表示中演出処理を実行する部分)を備え、

前記予告演出実行手段は、前記特定演出対応表示が消去される際に、前記予告演出の実行を制限する(例えば、変形例 1 9 3 S G - 3 に示すように、第 1 可変表示開始回数報知演出として「× 2」、「× 3」、「× 4」の表示が遊技者側に向けて移動表示(拡大表示)される場合については、該予告演出実行を制限する部分)、

ことを特徴とする形態 1 5 に記載の遊技機。

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

【0866】

形態 1 7 の遊技機は、

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

ことを特徴とする形態 1 5 または形態 1 6 に記載の遊技機。

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

【0867】

形態 18 の遊技機は、

前記報知演出が実行された後に特別画像を表示することによって仮停止した前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）を視認困難とする特別演出（例えば、変形例 193SG-4 に示す爆風の画像等の視認性阻害画像を表示する部分）を実行可能な特別演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 14 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

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

ことを特徴とする形態 1～形態 17 のいずれかに記載の遊技機。

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

【0868】

形態 19 の遊技機は、

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

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

を備え、

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

ことを特徴とする形態 18 に記載の遊技機。

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

【0869】

形態 20 の遊技機は、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止しない場合において、前記所定タイミング前における該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の移動速度は、前記所定タイミング後における該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）の移動速度と異なる（例えば、図 15-33 に示すように、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は V1 だが、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度は V3 である部分）、

ことを特徴とする形態 1～形態 19 のいずれかに記載の遊技機。

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

【0870】

形態 21 の遊技機は、

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

10

20

30

40

50

には、表示画像データ切替タイミングよりも前の擬似連図柄の移動速度と、一旦画像表示装置 5 の中央部を通過した後に該画像表示装置 5 の中央部に戻るときの擬似連図柄の移動速度と、を異ならせる部分）、

ことを特徴とする形態 1 ～形態 20 のいずれかに記載の遊技機。

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

【0871】

形態 22 の遊技機は、

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

ことを特徴とする形態 21 に記載の遊技機。

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

【0872】

形態 23 の遊技機は、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する場合において、前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する前における移動速度は、仮停止した後において該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が移動する移動速度と異なる（例えば、図 15-34 に示すように、擬似連図柄の仮停止タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度は V1 だが、擬似連図柄の仮停止タイミング後での擬似連図柄の移動速度は V2 である部分）、

ことを特徴とする形態 1 ～形態 19 のいずれかに記載の遊技機。

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

【0873】

形態 24 の遊技機は、

前記特定演出識別情報（または、前記特殊識別情報）が仮停止する前における移動方向は、仮停止した後において該特定演出識別情報（または、該特殊識別情報）が移動する移動方向と異なる（例えば、図 15-34 及び図 15-35 に示すように、仮停止前の擬似連図柄は上方から下方に向けて移動するが、仮停止後の擬似連図柄は遊技者側（手前側）に向けて移動する部分）、

ことを特徴とする形態 23 に記載の遊技機。

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

【0874】

図 15-1 は、本特徴部 193SG における制御基板などを示す構成図である。図 15-1 に示すように、本特徴部 193SG のパチンコ遊技機 1 には、第 2 可動体 193SG033 が設けられている。該第 2 可動体 193SG033 は、図示しない駆動モータを備えており、演出制御用 CPU 120 が該駆動モータの制御を行うことによって動作可能となっている。また、第 2 可動体 193SG033 内には、該第 2 可動体 193SG033 を発光させるための第 2 可動体 LED 193SG034 が内蔵されている。尚、第 2 可動体 LED 193SG034 はランプ制御基板 14 に接続されている。

【0875】

図 15-2（A）に示すように、非動作時の第 2 可動体 193SG033 は、画像表示装置 5 と遊技盤 2 との間において、画像表示装置 5 の下方位置（退避位置）に配置されている。尚、該退避位置において第 2 可動体 193SG033 は、大部分が遊技盤 2 によって隠蔽されているため、遊技者から視認困難な状態となっている。

【0876】

本特徴部 193SG における第 2 可動体 193SG033 は、可変表示中において後述する仮停止報知演出、第 1 可変表示開始回数報知演出の実行時と、スーパーリーチのリーチ演出中の大当たり報知として図 15-2 (A) に示す退避位置から上方に向けて動作する。
【0877】

このうち、仮停止報知演出の実行時と第 1 可変表示開始回数報知演出の実行時は、図 15-2 (B) に示すように、第 2 可動体 193SG033 が退避位置から画像表示装置 5 の正面位置である第 1 演出位置まで移動（動作）する一方で、スーパーリーチのリーチ演出中の大当たり報知の実行時は、図 15-2 (C) に示すように、第 2 可動体 193SG003 が退避位置から画像表示装置 5 の正面位置であり且つ第 1 演出位置よりも上方位置である第 2 演出位置まで移動（動作）する。

10

【0878】

尚、特に図示しないが、第 1 演出位置または第 2 演出位置に移動した第 2 可動体 193SG033 は、所定期間の経過に応じて第 1 演出位置または第 2 演出位置から再度退避位置に戻るようになっている。

【0879】

更に、本特徴部 193SG において、第 2 可動体 193SG は、仮停止報知演出中において退避位置から第 1 演出位置に移動することによって、正面視で一部が擬似連図柄と重複するようになっている（図 15-35 (F) 参照）。一方で、第 2 可動体 193SG033 が退避位置から第 2 演出位置に移動する場合とは、スーパーリーチ演出中の大当たり報知の実行時のみに限定されている。つまり、第 2 可動体 193SG033 の退避位置から第 1 演出位置への移動は、退避位置から第 2 演出位置への移動よりも擬似連図柄と重複する面積が多い動作でもある。

20

【0880】

次に、本特徴部 193SG における表示制御部 123 について説明する。表示制御部 123 における CGROM には、画像表示装置 5 に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 による指示に基づいて CGROM に記憶されている 1 の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置 5 に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置 5 に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率 0% として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

30

【0881】

図 15-3 (A) ~ 図 15-3 (D) 及び図 15-4 (A) ~ 図 15-4 (D) に示すように、例えば、画像表示装置 5 に画像を表示する場合としては、画像データ 1 ~ 4 を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置 5 に画像を表示する。このうち図 15-3 は、本特徴部 193SG における仮停止示唆演出（図 15-35 参照）として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図 15-4 は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

40

【0882】

図 15-3 (A) に示すように、画像データ 1 は、仮停止示唆演出の実行中において画像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5C）に擬似連図柄（本特徴部では「NEXT」と表示されている図柄）が停止（仮停止）することを示唆する仮停止示唆画像を表示するために描画されるデータである。

【0883】

尚、本特徴部 193SG における擬似連図柄は、飾り図柄の一部として、後述する仮停止示唆演出や仮停止報知演出中においてのみ画像表示装置 5 において表示される特殊な図柄であり、該擬似連図柄が仮停止することによって飾り図柄の再可変表示（擬似連演出）

50

が実行される図柄である。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄は、飾り図柄とは異なる図柄として、後述する仮停止示唆演出や仮停止報知演出中においてのみ画像表示装置 5 において表示される図柄であってもよい。

【0884】

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

【0885】

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

【0886】

図 15-3 (B) 及び図 15-4 (A) に示すように、画像データ 2 は、仮停止示唆演出の実行中において前述した擬似連図柄を画像表示装置 5 の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータであるとともに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置 5 の上方から下方に向けて通常の飾り図柄（本特徴部 193 SG では「1」～「9」までの図柄）の可変表示を表示するために描画されるデータである。

【0887】

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

【0888】

図 15-4 (B) に示すように、画像データ 3 は、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後において、画像表示装置 5 の中央部から下方に向けての擬似連図柄の移動表示を表示するために描画されるデータである。

【0889】

図 15-3 (C) 及び図 15-4 (C) に示すように、画像データ 4 は、画像表示装置 5 の外周縁部から該画像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5 C）に向けて集中線を表示するために描画されるデータである。

【0890】

図 15-3 及び図 15-4 に示すように、これら画像データ 1～4 には画像表示装置 5 にて画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ 1 が最も高く設定されている。また、画像データ 2 の表示優先度は画像データ 1 よりも低く設定されており、画像データ 3 の表示優先度は画像データ 2 よりも低く設定されている。そして、画像データ 4 の表示優先度が最も低く設定されている（画像表示装置 5 における画像の表示優先度：画像データ 1 > 画像データ 2 > 画像データ 3 > 画像データ 4）。つまり、画像表示装置 5 では、画像データ 1 に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ 2 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ 3 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像と画像データ 2 に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ 4 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像と画像データ 2 に基づく画像及び画像データ 3 に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。

【0891】

尚、特に図示しないが本特徴部 193 SG における画像データには、画像データ 1～画像データ 4 の他に、画像表示装置 5 において背景画像を表示するために描画される画像デ

10

20

30

40

50

ータ5も含まれている。該画像データ5の表示優先度は、画像データ4よりも低く設定されている。つまり、本特徴部193SGでは、画像表示装置5において表示される画像のうち、背景画像が最も下層のデータとして表示されるようになっている。

【0892】

このため、仮停止示唆演出の実行時は、図15-3(D)に示すように、画像データ2に基づく画像(擬似連図柄の上方から下方に向けての移動表示)が画像データ4に基づく画像(集中線)よりも優先して表示され、画像データ1に基づく画像(仮停止示唆画像)が画像データ2に基づく画像と画像データ4に基づく画像よりも優先して表示されるようになっており、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、図15-4(D)に示すように、画像データ3に基づく画像(擬似連図柄の中央部から下方に向けての移動表示)が画像データ4に基づく画像(集中線)よりも優先して表示され、画像データ2に基づく画像(飾り図柄の上方から下方に向けての移動表示)が画像データ3に基づく画像と画像データ4に基づく画像よりも優先して表示されるようになっている。

【0893】

尚、本特徴部193SGにおける集中線は透過率が高く設定されている(例えば、50%)。このため、図15-3(C)及び図15-4(D)に示すように、仮停止示唆演出の実行中においては、遊技者は、集中線を通して飾り図柄や擬似連図柄、仮停止示唆画像を視認可能となっている。

【0894】

特に、本特徴部193SGでは、仮停止示唆演出の実行中は、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、図15-3に示す画像データを画像表示装置5に表示することによって、擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させるようになっている。また、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、仮停止示唆演出を実行する可変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになっている。そして、演出制御用CPU120(表示制御部123)は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング(図15-33参照)において、画像表示装置5に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ(図15-3)から図15-4に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データ(図15-4)に切り替えるようになっている。

【0895】

図15-5(A)は、本特徴部193SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図15-5(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0896】

図15-5(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄(演出図柄ともいう)などの変動パターン(変動時間(可変表示時間))を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる

EXTデータが設定される。

【0897】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図15-5(B)に示すように、可変表示結果(変動表示結果ともいう)が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0898】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図15-5(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が

【0899】

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

【0900】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技や小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A1XXH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A2XXH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A3XXHは、大当たり遊技や小当たりの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【0901】

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

10

20

30

40

50

述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0902】

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

10

【0903】

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

20

【0904】

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。

【0905】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

30

【0906】

尚、図15-5（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

40

【0907】

図15-6は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図15-6に示すように、本特徴部193SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウ

50

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。

【0908】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0909】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当たり種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」、「非確変大当たり」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0910】

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

【0911】

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

【0912】

図15-7(A)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部193SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0913】

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

【0914】

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

【0915】

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

10

20

30

40

50

技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部 193 SG では約 1 / 30）。即ち、特図表示結果判定テーブル 1 では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0916】

また、図 15-7 (B) は、ROM 101 に記憶される特図表示結果判定テーブル 2 の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル 2 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0917】

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

【0918】

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

【0919】

図 15-8 (A) は、ROM 101 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 193 SG 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 MR 2 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 4 A 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 4 B 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 MR 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。

【0920】

ここで、本特徴部 193 SG における大当り種別について、図 15-8 (B) を用いて説明すると、本特徴部 193 SG では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当り A」や「確変大当り B」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当り C」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0921】

「確変大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りA」を10ラウンド（10R）確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド（5R）確変大当りと呼称する場合がある。更に、「確変大当りC」による大当り遊技は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回（いわゆる2ラウンド）繰返し実行されるとともに、各ラウンドでの特別可変入賞球装置7の開放期間が他の大当り遊技よりも短い（例えば、0.1秒）高速開放大当りである。尚、いずれの大当り種別の大当り遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。

10

【0922】

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

20

【0923】

つまり、本特徴部193SGにおいては、「確変大当りC」や「小当り」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン（図15-9に示すPC1-1）にて可変表示が実行されるとともに、可変表示結果としてチャンス目が停止表示され、更に、特別可変入賞球装置7の開放パターンが同一となっているため、これらの可変表示や特別可変入賞球装置7の開放パターンからは、確変制御が実行される「確変大当りC」であるのか、確変制御が実行されずに前の遊技状態が継続される「小当り」であるのかを区別することができないので、確変大当りCの大当り遊技や小当り遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。

【0924】

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

30

【0925】

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

【0926】

図15-8（A）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始

40

50

するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たりB」や「確変大当たりC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「確変大当たりB」や「確変大当たりC」としてラウンド数の少ない通常開放大当たり状態や高速開放大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当たり状態の頻発を回避して遊技興味が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0927】

尚、図15-8(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。

【0928】

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り当てが、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当たりA」に対する判定値の割り当ても第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当たり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。

【0929】

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。

【0930】

図15-9は、本特徴部193SGにおける変動パターンを示している。本特徴部193SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【0931】

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

【0932】

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

【0933】

図 15-9 に示すように、本特徴部 193SG におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0934】

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

【0935】

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

【0936】

尚、本特徴部 193SG では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【0937】

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

【0938】

また、本特徴部 193SG においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 MR3 のみを用いて決定するようにしているが、この発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0939】

図 15-10 は、本特徴部 193SG における変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部 193SG では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0940】

具体的には、図 15-10 に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブル A を選択し、該大当り用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを PB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（ノーマルリーチ擬似連演出 1 回大当りの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ擬似連演出 2 回大当りの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ擬似連演出 3 回大当りの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当り A または確変大当り B である場合は、大当り用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当り用変動

10

20

30

40

50

パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、PB1-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回大当りの変動パターン）、PB1-3（ノーマルリーチ擬似連演出2回大当りの変動パターン）、PB1-4（ノーマルリーチ擬似連演出3回大当りの変動パターン）とから決定する。

【0941】

尚、図15-10に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1～PB1-4に対する決定割合が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を30%の割合で決定し、PB1-2を45%の割合で決定し、PB1-3を20%の割合で決定し、PB1-4を5%の割合で決定する。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を20%の割合で決定し、PB1-3を30%の割合で決定し、PB1-4を45%の割合で決定する。つまり、本特徴部193SGでは、可変表示結果が確変大当りAや確変大当りBである場合は、可変表示結果が非確変大当りある場合よりも高い割合でスーパーリーチの変動パターンに決定されるようになっている。更に、擬似連演出の実行回数に注目すると、可変表示結果が確変大当りAや確変大当りBである場合は、可変表示結果が非確変大当りある場合よりも可変表示中に多くの擬似連演出が実行され易くなっている。このため、本特徴部193SGでは、可変表示における変動パターン及び擬似連演出の実行回数に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0942】

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

【0943】

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

【0944】

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

【0945】

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

【0946】

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

【0947】

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

10

【0948】

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

【0949】

20

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

30

【0950】

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

40

【0951】

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

50

【0952】

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

【0953】

遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0954】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0955】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0956】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【0957】

遊技制御バッファ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0958】

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15-11(A)に示すような演出制御用データ保持エリア193SG190が設けられている。図15-11(A)に示す演出制御用データ保持エリア193SG190は、演出制御フラグ設定部193SG191と、演出制御タイマ設定部193SG192と、演出制御カウンタ設定部193SG193と、演出制御バッファ設定部193SG194とを備えている。

【0959】

演出制御フラグ設定部193SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部193SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0960】

演出制御タイマ設定部193SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部193SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0961】

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

【0962】

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

【0963】

本特徴部193SGでは、図15-11(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部193SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域)と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域(バッファ番号「1-0」に対応した領域)とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域)と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-0」に対応した領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第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。

【0964】

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

【0965】

更に、本特徴部193SGの始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aには、先読予告設定処理(図12)において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されたことにより表示パターンの決定が未決定である旨を示す表示未決定フラグと、保留記憶表示の表示パターン(表示態様)に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、を第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対

10

20

30

40

50

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。

【0966】

また、本特徴部193SGの始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aには、演出制限フラグを第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。尚、演出制限フラグとは、コマンド解析処理（図15-18）において、第1始動入賞口や第2始動入賞口にて始動入賞が発生したが図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが後述する第1保留記憶数通知待ち時間、または第2保留記憶数通知待ち時間内に受信されない場合に、当該エントリが先読予告演出の対象ではないことを示すフラグである。

10

【0967】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が画像表示装置5の下部に設けられている第1保留記憶表示エリア193SG5D、第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（◇））または「2」（星（☆））がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア193SG5D、第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

20

【0968】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

30

【0969】

図15-11（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図15-11（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

40

【0970】

次に、図5のステップS101において実行される本特徴部193SGの始動入賞判定

50

処理について、図15-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する（ステップ193SGS101）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば（ステップ193SGS101；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ193SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ193SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ193SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ193SGS103）。

【0971】

ステップ193SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ193SGS101；N）、ステップ193SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ193SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップ193SGS104）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップ193SGS104；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ193SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ193SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ193SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ193SGS106）。

【0972】

ステップ193SGS103、ステップ193SGS106の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップ193SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を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保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップ193SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

【0973】

ステップ193SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ193SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ193SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部に乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部に乱数値MR1～MR3を示す数値

10

20

30

40

50

データが格納される。

【0974】

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

【0975】

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

【0976】

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

【0977】

ステップ193SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ193SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ193SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ193SGS115）、ステップ193SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ193SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ193SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0978】

図15-13（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図15-13のステップ193SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部193SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図5のステップS110、図15-14）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図5のステップS111、図15-15）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）

にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ193SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【0979】

図15-13(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(ステップ193SGS121)。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0980】

ステップ193SGS121の処理に続いて、図15-7に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする(ステップ193SGS122)。その後、図15-12のステップ193SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ193SGS123)。大当り判定範囲には、ステップ193SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【0981】

ステップ193SGS123にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には(ステップ193SGS123; N)、図15-7に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする(ステップ193SGS124)。その後、図15-12のステップ193SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ193SGS125)。

【0982】

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

【0983】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ193SGS128)、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態

10

20

30

40

50

が時短状態であるか否かを判定する（ステップ193SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ193SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ193SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ193SGS131）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【0984】

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

【0985】

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

【0986】

また、ステップ193SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ193SGS123；Y）、図15-13（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ193SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当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。

【0987】

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193SGS133）、その後、判定した大当たり種別が、非確変大当たりであるか否かを判定する（ステップ193SGS134a）。判定した大当たり種別が非確変大当たりである場合（ステップ193SGS134a；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして（ステップ193SGS135）、ステップ193SGS138に進む。

【0988】

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

【0989】

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

【0990】

判定した大当たり種別が確変大当たりAまたは確変大当たりBでない場合（ステップ193SGS134b；N）、つまり、判定した大当たり種別が確変大当たりCである場合には、特殊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193SGS137）、ステップ193SGS138に進む。

【0991】

ステップ193SGS127，ステップ193SGS130，ステップ193SGS131，ステップ193SGS135，ステップ193SGS136，ステップ193SGS137の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ193SGS138）。本特徴部193SGでは、図15-13（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0992】

その後、ステップ193SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ193SGS132）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0993】

図15-14は、特別図柄通常処理として、図6のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図15-14に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ193SGS141）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ193SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0994】

ステップ193SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ193SGS141；N）、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ193SGS142）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0995】

ステップ193SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエン트리（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエン트리）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保

10

20

30

40

50

留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ193SGS143）。

【0996】

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

【0997】

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

【0998】

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。

【0999】

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

【1000】

ステップ193SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ193SGS147）。

【1001】

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

【1002】

ステップ193SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図15-7に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ193SGS150a）。尚、このステップ193SGS150aにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態

10

20

30

40

50

であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【1003】

このように、ステップ193SGS149で選択される特図表示結果判定テーブル1においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ193SGS150aの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

10

【1004】

ステップ193SGS150aにて「大当り」とであると判定された場合には（ステップ193SGS150a；Y）、遊技制御フラグ設定部に大当りフラグをオン状態とする（ステップ193SGS152）。このときには、大当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15-8（A）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ193SGS153）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ193SGS154）。

20

【1005】

ステップ193SGS154の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ193SGS155）、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「1」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。

30

【1006】

一方、ステップ193SGS150aにて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップ193SGS150a；N）、S150bに進んで、図15-7に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「小当り」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する（ステップ193SGS150c）。尚、ステップ193SGS150cにおいては、変動特図が第1特図である場合には、第1特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定し、変動特図が第2特図である場合には、第2特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する。

40

【1007】

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

【1008】

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

50

【1009】

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

10

【1010】

ステップ193SGS156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193SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

20

【1011】

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

30

【1012】

図15-15は、変動パターン設定処理として、図6のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図15-15に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ193SGS161）。そして、大当りフラグがオン状態にされていれば（ステップ193SGS161；Y）、大当り種別バッファ値から大当り種別を特定する（ステップ193SGS162）。

【1013】

そして、特定した大当り種別が「確変大当りC」であるか否かを判定し（ステップ193SGS163）、「確変大当りC」ではない場合、つまり、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「非確変大当り」のいずれかである場合には（ステップ193SGS163；N）、特定した大当り種別に応じて大当り用変動パターン判定テーブルAまたは大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする。具体的には、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、特定した大当り種別が「確変大当りA」または「確変大当りB」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする。

40

【1014】

一方、特定した大当り種別が「確変大当りC」である場合には（ステップ193SGS163；Y）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ1

50

9 3 S G S 1 6 5)。

【1 0 1 5】

ステップ1 9 3 S G S 1 6 1における判定において、大当りフラグがオン状態にされていなければ(ステップ1 9 3 S G S 1 6 1; N)、更に、小当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する(ステップ1 9 3 S G S 1 6 6)。小当りフラグがオン状態にされている場合には(ステップ1 9 3 S G S 1 6 6; Y)、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットし(ステップ1 9 3 S G S 1 6 7)、ステップ1 9 3 S G S 1 7 5に進む。

【1 0 1 6】

一方、小当りフラグがオフである場合には(ステップ1 9 3 S G S 1 6 6; N)、遊技制御フラグ設定部に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する(ステップ1 9 3 S G S 1 6 8)。そして、時短フラグがオン状態にされていれば(ステップ1 9 3 S G S 1 6 8; Y)、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする(ステップ1 9 3 S G S 1 6 9)。

【1 0 1 7】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには(ステップ1 9 3 S G S 1 6 8; N)、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が1または2であるか否かを判定する(ステップ1 9 3 S G S 1 7 0)。

【1 0 1 8】

特定した変動特図の保留記憶数が1または2である場合(ステップ1 9 3 S G S 1 7 0; N)には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットする(ステップ1 9 3 S G S 1 7 1)。

【1 0 1 9】

また、特定した変動特図の保留記憶数が1または2ではない場合には(ステップ1 9 3 S G S 1 7 0; N)、特定した変動特図の保留記憶数が3であるか否かを更に判定する(ステップ1 9 3 S G S 1 7 2)。

【1 0 2 0】

特定した変動特図の保留記憶数が3である場合(ステップ1 9 3 S G S 1 7 2; Y)には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする(ステップ1 9 3 S G S 1 7 3)。

【1 0 2 1】

また、特定した変動特図の保留記憶数が3ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が4である場合(ステップ1 9 3 S G S 1 7 2; N)には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択してセットして(ステップ1 9 3 S G S 1 7 4)、ステップ1 9 3 S G S 1 7 5に進む。

【1 0 2 2】

ステップ1 9 3 S G S 1 6 4, ステップ1 9 3 S G S 1 6 5, ステップ1 9 3 S G S 1 6 7, ステップ1 9 3 S G S 1 6 9, ステップ1 9 3 S G S 1 7 1, ステップ1 9 3 S G S 1 7 3, ステップ1 9 3 S G S 1 7 4の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択(セット)された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルA~Dのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップ1 9 3 S G S 1 7 5)。

【1023】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ193SGS175の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ193SGS170の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

【1024】

ステップ193SGS175にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ193SGS176）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【1025】

ステップ193SGS176の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ193SGS177）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

【1026】

ステップ193SGS177の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ193SGS178）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ193SGS179）、変動パターン設定処理を終了する。

【1027】

ステップ193SGS177でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【1028】

図15-16は、特別図柄停止処理として、図6のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS112の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ193SGS180）。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ193SGS181）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定し（ステップ193SGS182）、大当りフラグがオフにされている場合（ステップ193SGS182；N）には、更に、小当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ193SGS183）。

10

【1029】

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

20

【1030】

一方、大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ193SGS182；Y）にCPU103は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ193SGS184）、演出制御基板12に、記憶されている大当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193SGS185）。

【1031】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ193SGS186）。

30

【1032】

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193SGS187）。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193SGS188）。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193SGS189）。

【1033】

40

一方、小当りフラグがオフである場合には（ステップ193SGS183；N）、ステップ193SGS190においてCPU103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193SGS190；Y）には、ステップ193SGS196に進む。

【1034】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ193SGS190；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193SGS191）。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193SGS193）、「0」でない場合（ステップ193SGS193；N）にはステップ193SGS196に進み、時短回数カウ

50

ンタの値が「0」である場合（ステップ193SGS193；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193SGS194）、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193SGS195）、ステップ193SGS196に進む。

【1035】

ステップ193SGS196では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。

【1036】

図15-17は、大当り終了処理として、図6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。

10

【1037】

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193SGS201）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ193SGS201；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193SGS202）、処理を終了する。

【1038】

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193SGS201；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193SGS203）。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を確認する（ステップ193SGS204）。経過していなければ処理を終了する。

20

【1039】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ193SGS204；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193SGS205）。

【1040】

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193SGS205；N）には、更に、記憶されている大当り種別が確変大当りCであるか否かを判定する（ステップ193SGS206）。

30

【1041】

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

【1042】

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

40

【1043】

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

【1044】

ステップ193SGS213では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ193SGS214）。そして、オ

50

ン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ193SGS215）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップ193SGS216）。

【1045】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図15-18は、コマンド解析処理として、図6のステップS75にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図15-18に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ193SGS221）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ193SGS221；N）、後述するステップ193SGS223またはステップ193SGS225にて設定（セット）される第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過したか否かを判定し（ステップ193SGS237）、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過していなければ（ステップ193SGS2375；N）、コマンド解析処理を終了する。一方、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過している場合、つまり、設定された第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過までに第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドを受信しなかった場合には（ステップ193SGS237；Y）、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが未だ格納されていないエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、当該格納未完了のエントリの演出制限フラグをオン状態とし（ステップ193SGS238）、コマンド解析処理を終了する。

【1046】

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

【1047】

ステップ193SGS222にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ193SGS222；N）、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ193SGS224）。そして、第2始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ193SGS224；Y）、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ193SGS225）。例えば、ステップ193SGS225の処理では、第2保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【1048】

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

【1049】

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

【1050】

そして、ステップ193SGS229、ステップ193SGS231の処理のいずれかを実行した後は、格納したエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、未受信のコマンドがあれば演出制限フラグをオン状態にする（ステップ193SGS232）。 10

【1051】

ステップ193SGS226にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や（ステップ193SGS226；Y）、ステップ193SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ193SGS227；Y）、あるいはステップ193SGS223、ステップ193SGS225、ステップ193SGS232の処理のいずれかを実行した後は、受信コマンドを、図15-11に示す始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ193SGS233）、ステップ193SGS221の処理に戻る。 20

【1052】

尚、可変表示開始コマンド（第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。 20

【1053】

ステップ193SGS230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ193SGS230；N）、その他の受信コマンドに応じた設定を行う（ステップ193SGS234）。そして、ステップ193SGS223またはステップ193SGS225にて設定された第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過したか否かを判定し（ステップ193SGS235）、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過していなければ（ステップ193SGS235；N）、ステップ193SGS221の処理に戻る。一方、第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過している場合、つまり、設定された第1または第2保留記憶数通知待ち時間が経過までに第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドを受信しなかった場合には（ステップ193SGS235；Y）、格納したエントリの表示未決定フラグをオン状態にするとともに、該当する格納未完了のエントリの演出制限フラグをオン状態にしたのち（ステップ193SGS236）、ステップ193SGS221の処理に戻る。 30

【1054】

図15-19は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、先ず、先読予告設定処理において先読予告演出の有無とともに該先読予告演出の演出パターン（保留記憶表示の表示パターン）を決定し（S161）、次いで、画像表示装置5の第1保留記憶表示エリア193SG005D及び第2保留記憶表示エリア193SG005Uにおける保留記憶表示を、始動入賞時受信コマンドバッファ193SG194Aの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する（ステップ193SGS162）。 40

【1055】

図15-20は、先読予告設定処理として、図5のステップS161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図15-20に示す先読予告設定処理において、 50

演出制御用CPU120は、先ず、可変表示の実行中であるか否かを判定する（ステップ193SGS240a）。可変表示の実行中であるか否かは、演出制御プロセスフラグの値が1～3のいずれかであるか否かによって判定すればよい。

【1056】

可変表示の実行中でない場合（ステップ193SGS240a；N）はステップ193SGS241に進み、可変表示の実行中である場合（ステップ193SGS240a；Y）は、更に第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中であるか否かを判定する（ステップ193SGS240b）。尚、第1可変表示開始回数報知演出とは、図15-29（E）、図15-30（L）、図15-31（S）に示すように、擬似連演出として再可変表示が開始された後に、1の可変表示中において再可変表示を含む飾り図柄の可変表示が開始された回数を報知するための演出である。また、ステップ193SGS240aにおいて第1可変表示開始回数報知演出の実行期間中であるか否かは、実行中の可変表示のプロセスデータを参照して判定すればよい。

【1057】

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

【1058】

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

【1059】

表示未決定フラグがオン状態であるエントリが無い場合は（ステップ193SGS242；N）、先読予告設定処理を終了し、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが有る場合は（ステップ193SGS242；Y）、該エントリの図柄指定コマンドが第4図柄指定または第6図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドが確変大当たりCまたは小当たりを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ193SGS243a）。図柄指定コマンドが確変大当たりCまたは小当たりを示す図柄指定コマンドである場合には（ステップ193SGS243a；Y）、ステップ193SGS250に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「0」が、保留表示フラグにセットされる。つまり、確変大当たりCまたは小当たりとなる保留記憶については、先読予告演出を実行しないようになっている。

【1060】

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

【1061】

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

【1062】

ステップ193SGS245においては、例えば、図15-21(A)に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図15-21(A)に示す決定割合の設定例では、ステップ193SGS244の処理において特定した大当り種別に応じて、先読予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【1063】

具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星形（☆）で第1保留記憶表示エリア193SG5Dまたは第2保留記憶表示エリア193SG5Uに表示される。

10

【1064】

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

【1065】

また、図15-21(A)に示すように、大当り種別が「確変大当りA」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当り種別が「確変大当りB」または「非確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも低く設定されている。

20

【1066】

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

30

【1067】

尚、本特徴部193SGでは、可変表示結果が確変大当りC以外の「大当り」である場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（◇）に表示する表示パターンαまたは白色の星形（☆）に表示する表示パターンβのいずれか一方の表示パターンを実行しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が確変大当りC以外の「大当り」である場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。

【1068】

また、ステップ193SGS243bにおいて、表示未決定フラグがオン状態であるエントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ193SGS243b；Y）、表示未決定フラグがオン状態である当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ193SGS247）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがC600Hであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C601Hであれば、「スーパリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C602Hであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

40

【1069】

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

50

いて特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ193SGS248）。

【1070】

ステップ193SGS248においては、例えば、図15-21（B）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図15-21（B）に示す決定割合の設定例では、ステップ193SGS247の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【1071】

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

【1072】

図15-21（B）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。

【1073】

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

【1074】

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

【1075】

更に、図15-21（A）に示すように、可変表示結果が「大当たり」である場合においては、先読予告演出が非実行（予告演出なし）に決定されることがないとともに、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターン α または表示パターン β が決定される割合は、可変表示結果が「はずれ」である場合のいずれの変動パターンのカテゴリにおける表示パターン α または表示パターン β が決定される割合よりも高く設定されている。

【1076】

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

【1077】

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

【1078】

ステップ193SGS248の実行後、演出制御用CPU120は、ステップ193SGS247において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ193SGS249）。

【1079】

ステップ193SGS245の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ193SGS249；Y）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ193SGS246）。具体的には、ステップ193SGS245またはステップ193SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「◇」で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、ステップ193SGS245またはステップ193SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「☆」で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットした後、ステップ193SGS251に進む。

【1080】

また、ステップ193SGS249において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ193SGS249；N）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「0」をセットした後（ステップ193SGS250）、ステップ193SGS251に進む。

【1081】

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

【1082】

具体的には、第1特図保留記憶数が1つであれば1つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「0」である場合には、「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「1

10

20

30

40

50

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

10

【1083】

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

20

【1084】

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

30

【1085】

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

40

【1086】

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

【1087】

また、本特徴部193SGでは、ステップ193SGS242において始動入賞時のコマンドの新たな格納の有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第1始動入賞口への始動入賞と第2始動入賞口への始動

50

入賞が同時に発生したことによりステップ 193 S G S 2 4 2 において第 1 特図と第 2 特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが第 1 特図保留記憶にも第 2 特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。第 1 特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第 2 特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「1」または「2」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第 1 特図の保留記憶の保留表示と第 2 特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

【1088】

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

【1089】

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

【1090】

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

【1091】

図 15-22 は、図 14 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 S 171）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 CPU 120 は、まず、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 193 S G S 271）。第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 193 S G S 271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ 193 S G 194 A 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 193 S G S 272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【1092】

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

10

20

30

40

50

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。

【1093】

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

【1094】

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。

【1095】

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

【1096】

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

【1097】

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

10

20

30

40

50

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

【1098】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

10

【1099】

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

【1100】

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

20

30

【1101】

そして、演出制御用CPU120は、特別仮停止報知演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ193SGS281）。特別仮停止報知演出の実行を決定した場合（ステップ193SGS281；Y）は、特別仮停止報知演出の実行と変動パターンに応じたプロセステーブルを選択してステップ193SGS287に進む（ステップ193SGS282）。

【1102】

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

40

【1103】

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

50

ルを選択してステップ193SGS287に進む(193SGS286)。

【1104】

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

【1105】

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

【1106】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(ステップ193SGS288)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14

【1107】

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

【1108】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する(ステップ193SGS289)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する(ステップ193SGS290)。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示(変動)が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(ステップS172)に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する(ステップ193SGS291)。

【1109】

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

【1110】

次に、擬似連演出を実行する可変表示の流れについて説明する。まず、図15-23(

10

20

30

40

50

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

【1111】

仮停止報知演出期間が仮停止報知演出期間A(2秒)に決定されている場合は、1回目の仮停止タイミングAとなった時点で仮停止示唆演出が終了するとともに、擬似連図柄の仮停止が実行され仮停止報知演出が2秒間に亘って実行される。また、仮停止報知演出期間が仮停止報知演出期間B(1.5秒)に決定されている場合は、1回目の仮停止タイミングBとなった時点で仮停止示唆演出が終了するとともに、擬似連図柄の仮停止が実行され仮停止報知演出が1.5秒間に亘って実行される。尚、図15-23(A)に示すように、仮停止報知演出期間Aと仮停止報知演出期間Bとは、同一タイミング、つまり、仮停止報知演出は、演出期間が1.5秒と2秒のどちらに決定されている場合であっても、必ず特定のタイミングで終了するように設定されている。

【1112】

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

【1113】

尚、1回目の再可変表示は、該再可変表示報知演出中に実行される。再可変表示報知演出が終了すると、該再可変表示報知演出の終了タイミングから第1可変表示開始回数報知演出が実行される。第1可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置5に再可変表示回数を含む飾り図柄の可変表示回数を表示するとともに、画像表示装置5の左右両端において可変表示回数に応じた色のエフェクト画像を表示する演出である。つまり、当該1回目の再可変表示に対応する第1可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置5において「×2」を表示するとともに、画像表示装置5の左右両端において青色のエフェクト画像を表示する演出であり、2回目の再可変表示に対応する第1可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置5において「×3」を表示するとともに、画像表示装置5の左右両端において緑色のエフェクト画像を表示する演出であり、3回目の再可変表示に対応する第1可変表示開始回数報知演出は、画像表示装置5において「×4」を表示するとともに、画像表示装置5の左右両端において赤色のエフェクト画像を表示する演出である。

【1114】

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

【1115】

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

【1116】

図15-23(B)に示すように、特別仮停止報知演出の非実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を2回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図15-23(A)に示す変動パターンが可変表示中に擬似連演出を1回実行するノーマルリーチ変動パターンである場合と同じく、リーチとなった後に仮停止示唆演出

10

20

30

40

50

出と、それぞれ1回目の擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第1可変表示開始回数報知演出、第2可変表示開始回数報知演出及び1回目の仮停止と再可変表示が実行された後、再度リーチとなり2回目の擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第1可変表示開始回数報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、2回目の第2可変表示開始回数報知演出が終了した後は、再度リーチとなり、仮停止示唆演出が実行される。このとき、擬似連図柄は仮停止せずにスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

【1117】

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

【1118】

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

【1119】

図15-25に示すように、特別仮停止報知演出の非実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を3回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図15-23（B）に示す変動パターンが可変表示中に擬似連演出を2回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合と同じく、リーチとなった後に仮停止示唆演出と、それぞれ2回目までの擬似連図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第1可変表示開始回数報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、そして、2回目の第2可変表示開始回数報知演出が終了した後は、再度リーチとなり、3回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、仮停止報知演出、再可変表示報知演出、第1可変表示開始回数報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行され、更にスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

【1120】

尚、1回目及び2回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間A（2秒）にて実行された場合は、3回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間A（2秒）にて実行され、1回目及び2回目の仮停止報知演出が仮停止報知演出期間B（1.5秒）にて実行された場合は、3回目の仮停止報知演出も仮停止報知演出期間B（1.5秒）にて実行される。

【1121】

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

【1122】

図15-26に示すように、特別仮停止報知演出の実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を2回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、まず、仮停止示唆演出が実行される。

【1123】

尚、該可変表示では、1回目の仮停止タイミングAとなった時点で仮停止報知演出が終了するとともに、飾り図柄の仮停止が実行され特別仮停止報知演出が2秒間に亘って実行される。つまり、特別仮停止報知演出が実行する可変表示では、特別仮停止報知演出が非

実行である（仮停止報知演出が実行される）可変表示とは異なり、仮停止示唆演出期間と特別仮停止報知演出期間は不変となっている。

【1124】

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

10

【1125】

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

【1126】

尚、2回目の第2可変表示開始回数報知演出としては、図15-23（B）と同じく画像表示装置5にて第1可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズの「×3」の表示が実行される。

【1127】

20

図15-27に示すように、特別仮停止報知演出の実行が決定されており且つ変動パターンが可変表示中に擬似連演出を3回実行するスーパーリーチ変動パターンである場合は、図15-26と同じく仮停止示唆演出と、それぞれ2回目までの飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行された後、3回目の飾り図柄の仮停止と再可変表示、特別仮停止報知演出、第2可変表示開始回数報知演出が実行され、更にスーパーリーチのリーチ演出が実行される。

【1128】

尚、3回目の第2可変表示開始回数報知演出としては、図15-23（B）と同じく画像表示装置5にて第1可変表示開始回数報知演出よりも小さなサイズの「×4」の表示が実行される。

30

【1129】

尚、一部は前述したが、図15-28に示すように、本特徴部193SGにおける仮停止報知演出とは、擬似連演出として飾り図柄が仮停止したタイミングから、仮停止報知音をスピーカ8L、8Rから出力することによって飾り図柄が仮停止したことを遊技者に報知する演出であり、2秒間または1.5秒間に亘って実行される演出である。

【1130】

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

40

【1131】

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

50

タの画像の表示期間とスピーカ 8 L、8 Rからの再可変表示報知音の出力期間)は、再可変表示の実行回数にかかわらず3秒間である。尚、前述したように、擬似連演出を実行する可変表示では、擬似連演出の実行回数(仮停止・再可変表示の実行回数)が多いほど大当たり期待度が高く設定されているので、再可変表示報知演出については、最終的にキャラクタCの画像が表示される場合が最も大当たり期待度が高く、最終的にキャラクタAの画像が表示される場合が最も大当たり期待度が低く設定されている。

【1132】

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

10

【1133】

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

20

【1134】

図15-29(A)は、図15-22における可変表示開始設定処理の予告演出決定処理(擬似連演出実行時用)を示すフローチャートである。予告演出決定処理(擬似連演出実行時用)において演出制御用CPU120は、先ず、可変表示結果と変動パターンを特定する(ステップ193SGS301)。そして、予告演出実行決定用の乱数値を抽出し、該乱数値と図示しない予告演出決定用テーブルを用いて、擬似連演出を実行する当該可変表示での予告演出の実行の有無と実行する予告演出を決定する(ステップ193SGS302)。

30

【1135】

具体的には、図15-29(B)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、予告演出の非実行を5%の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を20%の割合で決定し、群予告演出の実行を45%の割合で決定し、カットイン予告演出と群予告演出の実行を30%の割合で決定する。

【1136】

尚、カットイン予告演出とは、図15-29(F)に示すように画像表示装置5においてカットイン画像が表示される演出であり、群予告演出とは、図15-29(G)に示すように多数のキャラクタが画像表示装置5の表示領域を横切るように表示される演出である。

40

【1137】

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

【1138】

50

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

【1139】

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

【1140】

尚、図 15-32 に示すように、これら予告演出の実行可能期間は、再可変表示報知演出期間及び第 1 可変表示開始回数報知演出期間重複している。特に予告演出としてカットイン予告演出と群予告演出の両方の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出期間及び第 1 可変表示開始回数報知演出期間において、これらカットイン予告演出と群予告演出が重複して実行される。

【1141】

また、本特徴部 193SG では、予告演出決定処理（擬似連演出実行時用）においていずれかの予告演出の実行が決定した場合は、全ての再可変表示報知演出期間において同一の予告演出が実行される（図 15-29～図 15-31 参照）。

【1142】

図 15-30（A）は、図 15-22 における可変表示開始設定処理の予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）を示すフローチャートである。予告演出決定処理（擬似連演出非実行時用）において演出制御用 CPU120 は、先ず、可変表示結果と変動パターンを特定する（ステップ 193SGS311）。そして、予告演出実行決定用の乱数値を抽出し、該乱数値と図示しない予告演出決定用テーブルを用いて、擬似連演出が実行されない当該可変表示での予告演出の実行の有無と実行する予告演出を決定する（ステップ 193SGS312）。

【1143】

具体的には、図 15-30（B）に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、予告演出の非実行を 5% の割合で決定し、カットイン予告演出の実行を 30% の割合で決定し、群予告演出の実行を 65% の割合で決定する。

【1144】

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

【1145】

つまり、本特徴部 193SG において擬似連演出が実行されない可変表示では、カットイン予告演出と群予告演出のいずれも実行されない場合が最も大当たり期待度が低く設定さ

10

20

30

40

50

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

【1146】

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

10

【1147】

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

【1148】

図15-31（A）は、演出制御用CPU120が図15-22におけるステップ193SG280において特別仮停止報知演出を実行するか否かを決定する場合の決定割合を示す図である。図15-22におけるステップ193SG280において演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当たり（スーパーリーチ大当たり）であれば、特別仮停止報知演出の非実行（仮停止報知演出の実行）を20%の割合で決定し、特別仮停止報知演出の実行（仮停止報知演出の非実行）を80%の割合で決定する。一方で、可変表示結果がはずれ（スーパーリーチはずれ）であれば、特別仮停止報知演出の非実行（仮停止報知演出の実行）を80%の割合で決定し、特別仮停止報知演出の実行（仮停止報知演出の非実行）を20%の割合で決定する。

20

【1149】

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

30

【1150】

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

40

【1151】

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

50

当り期待度が低く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示において最終的に画像表示装置5に表示される特別背景画像に関する大当り期待度：第3特別背景画像＞第2特別背景画像＞第1特別背景画像）。

【1152】

図15-31(B)は、演出制御用CPU120が図15-22におけるステップ193SG283において可変表示結果に基づいて仮停止報知演出期間を決定する場合の決定割合を示す図である。図15-22におけるステップ193SG283において演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当りであれば、仮停止報知演出期間を60%の割合で仮停止報知演出期間A(2秒)に決定するとともに40%の割合で仮停止報知演出期間B(1.5秒)に決定する。一方で、可変表示結果がはずれであれば、仮停止報知演出期間を40%の割合で仮停止報知演出期間A(2秒)に決定するとともに60%の割合で仮停止報知演出期間B(1.5秒)に決定する。つまり、擬似連演出を実行する可変表示において特別仮停止報知演出を実行しない場合について、仮停止報知演出の演出期間が2秒に設定されている場合は、仮停止報知演出の演出期間が1.5秒に設定されている場合よりも大当り期待度が高く設定されている（擬似連演出を実行する可変表示において特別仮停止報知演出を実行しない場合の仮停止報知演出の演出期間に関する大当り期待度：仮停止報知演出期間A(2秒)＞仮停止報知演出期間B(1.5秒)）。

10

【1153】

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

20

【1154】

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

【1155】

次に、可変表示中においてスピーカ8L、8Rから出力される音の出力態様について説明する。図15-32に示すように、先ず、スピーカ8L、8Rは、可変表示の進行にもとづいてBGM(楽曲)を出力可能となっている。該BGMは、再可変表示報知演出期間を除く可変表示中において出力される。また、スピーカ8L、8Rは、仮停止示唆音と仮停止報知音と再可変表示報知音及び第1可変表示開始回数報知音を出力可能となっている。このうち仮停止示唆音は仮停止示唆演出期間中のみ出力され、仮停止報知音は仮停止報知演出期間中のみ出力され、再可変表示報知音は再可変表示報知演出期間中のみ出力され、第1可変表示開始回数報知音は第1可変表示開始回数報知演出期間中のみ出力される。

30

【1156】

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

40

【1157】

つまり、図15-32に示すように、擬似連演出を実行する可変表示中については、スピーカ8L、8Rから再可変表示報知音が出力される再可変表示報知演出期間中はスピーカ8L、8RからのBGMの出力が制限される一方で、該再可変表示報知演出期間を除く可変表示中においてはスピーカ8L、8RからのBGMの出力が制限されない。更に、仮停止示唆演出期間中は、スピーカ8L、8RからBGMと仮停止示唆音の2種類の音出力される一方で、第1可変表示開始回数報知演出期間中は、スピーカ8L、8Rから第1可変表示開始回数報知音に加えてBGMとカットイン予告演出音と群予告演出音を含む最大で4種類の音出力されるようになっている。

【1158】

50

次に、仮停止示唆演出期間中における画像表示装置 5 での各画像の表示態様について説明する。先ず、図 15-33 に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合の仮停止示唆演出期間において、画像表示装置 5 では、画像データ 2 での描画によって、画像表示装置 5 における上方から下方に向けての擬似連図柄の移動表示が実行される。該擬似連図柄の移動表示は、仮停止示唆演出期間の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングまでの期間にかけて、速度 V1 にて実行される。尚、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ 2 として擬似連図柄は描画されない、つまり、表示画像データ切替タイミングからは、画像データ 2 としての擬似連図柄は非表示となる。

【1159】

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

【1160】

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

【1161】

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

【1162】

そして、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ 4 での描画によって、画像表示装置 5 にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから一定期間にかけては密度（表示密度）が D1 にて表示された後、該 D1 よりも高密度である D2 にて表示される。つまり、集中線は、画像表示装置 5 において表示が開始から一定期間が経過することで表示本数が増加する。そして、集中線は、表示画像データ切替タイミングからは再度密度 D1 にて表示された後に非表示となる。

【1163】

このため、擬似連図柄が非停止となる仮停止示唆演出期間において、該仮停止示唆演出の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングにかけては、集中線が密度 D1 にて表示されることにより左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5R に表示されている飾り図柄）の視認性が仮停止示唆演出の実行前の状態（視認性：高）よりも低くなっている（視認性：中）。更に、集中線の密度が D1 から D2 に変化することによって左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5R に表示されている飾り図柄）の視認性がより低くなる（視認性：低）。

【1164】

また、表示画像データ切替タイミングから集中線の表示終了タイミングにかけては、集中線が密度 D1 にて表示されることにより集中線が密度 D2 にて表示される場合よりも左右の飾り図柄の視認性が高くなる（視認性：中）。そして、集中線の表示終了タイミング以降は、集中線の表示が終了している（非表示である）ことにより、左右の飾り図柄の視認性が最も高くなっている（視認性：高）。

【1165】

10

20

30

40

50

図 15-34 に示すように、擬似連図柄が仮停止する場合の仮停止示唆演出期間において、画像表示装置 5 では、画像データ 2 での描画によって、画像表示装置 5 における上方から下方に向けての擬似連図柄の移動表示が実行される。該擬似連図柄の移動表示は、仮停止示唆演出期間の開始タイミングから仮停止示唆演出の終了タイミング（擬似連図柄の仮停止タイミング）までの期間にかけて、速度 V_1 にて実行される。可変表示の開始タイミングから擬似連図柄の仮停止タイミングまでに要する期間は、図 15-33 に示す擬似連図柄が仮停止しない場合における可変表示の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングまでに要する期間と同一となっている。更に、当該仮停止示唆演出の実行後は仮停止報知演出が実行されるが、該仮停止報知演出実行期間において擬似連図柄は「中」の飾り図柄表示エリア 5C で仮停止（速度 V_0 ）された後に非表示となる。

10

【1166】

また、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ 4 での描画によって、画像表示装置 5 にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから仮停止示唆演出の終了タイミング（擬似連図柄の仮停止タイミング）にかけては集中線の密度（表示密度）が D_2 にて表示される一方で、仮停止示唆演出の終了タイミングからは非表示となる。

【1167】

そして、仮停止示唆演出の開始タイミングからは、画像データ 4 での描画によって、画像表示装置 5 にて集中線の表示が実行される。該集中線の表示は、仮停止示唆演出の開始タイミングから一定期間にかけては密度（表示密度）が D_1 にて表示された後、該 D_1 よりも高密度である D_2 にて表示される。つまり、集中線は、画像表示装置 5 において表示が開始から一定期間が経過することで表示本数が増加する。そして、集中線は、擬似連図柄の仮停止タイミングからは非表示となる。

20

【1168】

このため、擬似連図柄が非停止となる仮停止示唆演出期間において、該仮停止示唆演出の開始タイミングから表示画像データ切替タイミングにかけては、集中線が密度 D_1 にて表示されることにより左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5R に表示されている飾り図柄）の視認性が仮停止示唆演出の実行前の状態（視認性：高）よりも低くなっている（視認性：中）。更に、集中線の密度が D_1 から D_2 に変化することによって左右の飾り図柄（「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5R に表示されている飾り図柄）の視認性がより低くなる（視認性：低）。また、擬似連図柄の仮停止タイミングからは、集中線の表示が終了している（非表示である）ことにより、左右の飾り図柄の視認性が最も高くなっている（視認性：高）。

30

【1169】

尚、図 15-34 には図示していないが、仮停止示唆演出の終了タイミング以降、つまり、仮停止報知演出期間中は、擬似連図柄が仮停止することにより画像データ 1 の描画によって飾り図柄の仮停止報知用のエフェクト画像が擬似連図柄の周囲にて表示される。該飾り図柄の仮停止報知用のエフェクト画像は、その後画像表示装置 5 の表示領域全体での表示に切り替わる（図 15-35 参照）。尚、本特徴部 193SG における仮停止報知用のエフェクト画像は、透過率が 0% に設定されている画像である。

40

【1170】

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

【1171】

しかしながら、画像データ 2 における擬似連図柄の仮停止の表示が終了するタイミングからは、同じく画像データ 2 の描画によって擬似連図柄の遊技者側（パチンコ遊技機 1 の手前側）に向けての速度 V_2 での移動表示が実行される。このとき、画像表示装置 5 の表示領域全体にて擬似連図柄の移動表示（拡大表示）が実行されるため、左右の擬似連図柄

50

は再度視認不能となる。

【1172】

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

【1173】

次に、本特徴部193SGにおいて仮停止示唆演出を実行する可変表示での画像表示装置5の表示態様について、図15-35～図15-47に基づいて説明する。

【1174】

まず、可変表示の開始時に特別仮停止報知演出の非実行が決定された場合は、図15-35（A）～図15-35（C）に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Cにおいて飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなる。その後、1回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて速度V1にて移動してくる。このとき、画像表示装置5では、画像表示装置5の該周縁部から該画像表示装置5の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア5C）に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度D1にて表示されているが、一定期間の経過によって密度がD2に変化する。

【1175】

そして、該可変表示が擬似連演出を実行しないノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-1による可変表示である場合には、図15-35（D）に示すように、擬似連図柄は仮停止することなく速度V2にて画像表示装置の下方に移動して非表示となる。このとき、画像表示装置5にて表示されている集中線の密度はD2からD1に変化する。一方で、該可変表示が擬似連演出を実行する変動パターン（PA2-2～PA2-4、PB1-2～PB1-4のいずれか）である場合は、図15-35（E）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止した擬似連図柄の周囲において仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。また、集中線は非表示となる。このとき、スピーカ8L、8Rから仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。更に、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動するとともに、内蔵されている第2可動体LED193SG034によって青色に発光する。

【1176】

次いで、図15-35（F）及び図15-35（G）に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置5の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第2可動体193SG033による青色発光が終了する。このとき、第2可動体193SG033は第1演出位置から退避位置に移動する。

【1177】

更に、図15-35（G）及び図15-35（H）に示すように、第2可動体193SG033の第1演出位置から退避位置への移動とともに、仮停止した擬似連図柄には複数の罫が表示される。その後、これら複数の罫が表示された擬似連図柄が爆発する画像が表示されるとともに、図15-36（I）及び図15-36（J）に示すように、該擬似連図柄を構成していた文字（本特徴部193SGであれば擬似連演出が実行されることを示す「NEXT」の各アルファベット）が拡散しつつ遊技者側に向けて移動してくる画像が表示される。

【1178】

次いで、図15-37（K）～図15-37（P）に示すように、1回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。更に、再可変表示報知演出として画像表示装置5においてキャラクタAの画像が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから再可変表示報知音が出力される。このとき、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出及び第1可変表示開始回数報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【1179】

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

【1180】

尚、1回目の第1可変表示開始回数報知演出として画像表示装置5において表示される「×2」の画像は、一旦画像表示装置5において表示された後、更に大きいサイズにて表示されて非表示となる（図15-37（O）及び図15-37（P）参照）。

【1181】

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

【1182】

1回目の第2可変表示開始回数報知演出が終了して暫くすると、図15-38（R）～図15-38（T）に示すように、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにおいて飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなった後に、2回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて速度V1にて移動してくる。このとき、画像表示装置5では、画像表示装置5の該周縁部から該画像表示装置5の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア5C）に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度D1にて表示されているが、一定期間の経過によって密度がD2に変化する。

【1183】

そして、該可変表示が擬似連演出を1回のみ実行するノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-2やノーマルリーチ大当りの変動パターンPB1-2である場合には、図15-38（U）に示すように、擬似連図柄は仮停止することなく速度V2にて画像表示装置の下方に移動して非表示となる。このとき、画像表示装置5に表示されている集中線の密度はD2からD1に変化する。一方で、該可変表示が2回以上擬似連演出を実行する変動パターン（PA2-3、PA2-4、PB1-3、PB1-4のいずれか）である場合は、図15-38（V）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止した擬似連図柄の周囲において仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。また、集中線は非表示となる。このとき、スピーカ8L、8Rから仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。更に、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動するとともに、内蔵されている第2可動体LED193SG034によって緑色に発光する。

【1184】

次いで、図15-38（W）及び図15-38（X）に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置5の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第2可動体193SG033による緑色発光が終了する。このとき、第2可動体193SG033は第1演出位置から退避位置に移動する。

【1185】

更に、図15-38（X）及び図15-38（Y）に示すように、第2可動体193SG033の第1演出位置から退避位置への移動とともに、仮停止した擬似連図柄には複数の罫が表示される。その後、これら複数の罫が表示された擬似連図柄が爆発する画像が表示されるとともに、図15-39（Z）及び図15-39（a）に示すように、該擬似連図柄を構成していた文字（本特徴部193SGであれば擬似連演出が実行されることを示す「NEXT」の各アルファベット）が拡散しつつ遊技者側に向けて移動してくる画像が表示される。

10

20

30

40

50

【1186】

次いで、図15-40(b)～図15-40(h)に示すように、2回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。更に、再可変表示報知演出として画像表示装置5においてキャラクタBの画像が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから再可変表示報知音が出力される。また、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出及び第1可変表示開始回数報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【1187】

そして、再可変表示報知演出が終了すると、2回目の第1可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置5において「×3」の画像が表示されるとともに、該画像表示装置5の左右両端部において緑色のエフェクト画像の表示が開始される。また、このとき、第2可動体193SG033が再度退避位置から第1演出位置に移動して緑色に発光する。

【1188】

尚、2回目の第1可変表示開始回数報知演出として画像表示装置5において表示される「×3」の画像は、一旦画像表示装置5において表示された後、更に大きいサイズにて表示されて非表示となる(図15-40(f)及び図15-40(g)参照)。

【1189】

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

【1190】

2回目の第2可変表示開始回数報知演出が終了して暫くすると、図15-41(e)～図15-41(g)に示すように、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにおいて飾り図柄が停止(揺動停止)してリーチとなった後に、3回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて速度V1にて移動してくる。このとき、画像表示装置5では、画像表示装置5の該周縁部から該画像表示装置5の中央部(「中」の飾り図柄表示エリア5C)に向けて集中線が表示される。尚、該集中線は、表示開始時は密度D1にて表示されているが、一定期間の経過によって密度がD2に変化する。

【1191】

そして、該可変表示が擬似連演出を2回のみ実行するスーパーリーチはずれの変動パターンPA2-3やスーパーリーチ大当りの変動パターンPB1-3である場合には、図15-41(h)に示すように、擬似連図柄は仮停止することなく速度V2にて画像表示装置の下方に移動して非表示となる。このとき、画像表示装置5に表示されている集中線の密度はD2からD1に変化する。一方で、該可変表示が2回以上擬似連演出を実行する変動パターン(PA2-3、PA2-4、PB1-3、PB1-4のいずれか)である場合は、図15-41(i)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止した擬似連図柄の周囲において仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。また、集中線は非表示となる。このとき、スピーカ8L、8Rから仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。更に、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動するとともに、内蔵されている第2可動体LED193SG034によって赤色に発光する。

【1192】

次いで、図15-41(j)及び図15-41(k)に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像が画像表示装置5の表示領域全体での表示に切り替わることにより左右の飾り図柄が遊技者から視認不能な状態となるとともに、第2可動体193SG033による赤色発光が終了する。このとき、第2可動体193SG033は第1演出位置から退避位置に移動する。

【1193】

更に、図15-41(k)及び図15-41(l)に示すように、第2可動体193SG033の第1演出位置から退避位置への移動とともに、仮停止した擬似連図柄には複数

10

20

30

40

50

の罫が表示される。その後、これら複数の罫が表示された擬似連図柄が爆発する画像が表示されるとともに、図15-42(m)及び図15-42(n)に示すように、該擬似連図柄を構成していた文字(本特徴部193SGであれば擬似連演出が実行されることを示す「NEXT」の各アルファベット)が拡散しつつ遊技者側に向けて移動してくる画像が表示される。

【1194】

次いで、図15-43(o)～図15-43(u)に示すように、3回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。更に、再可変表示報知演出として画像表示装置5においてキャラクタCの画像が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから再可変表示報知音が出力される。また、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出及び第1可変表示開始回数報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

10

【1195】

そして、再可変表示報知演出が終了すると、3回目の第1可変表示開始回数報知演出として、画像表示装置5において「×4」の画像が表示されるとともに、該画像表示装置5の左右両端部において赤色のエフェクト画像の表示が開始される。また、このとき、第2可動体193SG033が再度退避位置から第1演出位置に移動して赤色に発光する。

【1196】

尚、3回目の第1可変表示開始回数報知演出として画像表示装置5において表示される「×4」の画像は、一旦画像表示装置5において表示された後、更に大きいサイズにて表示されるようになっている(図15-43(s)及び図15-43(t)参照)。

20

【1197】

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

【1198】

ここで仮停止示唆演出の実行時について説明する。図15-44(A)及び図15-44(B)に示すように仮停止示唆演出の実行時は、前述したように画像表示装置5において擬似連図柄が速度V1にて上方から下方に向けて移動するとともに、集中線が密度D2にて表示されている。該仮停止示唆演出が進行することで擬似連図柄が仮停止位置に向けて近接していくと、画像表示装置5の中央(飾り図柄の仮停止位置)において該上方から下方に向けて速度V1にて移動する擬似連図柄(画像データ2での描画による擬似連図柄)とは異なる擬似連図柄(画像データ3での描画による擬似連図柄)が表示され、擬似連図柄の仮停止が示唆される。

30

【1199】

そして、該仮停止示唆演出の結果として飾り図柄が仮停止する場合は、図15-44(C)、に示すように擬似連図柄が仮停止することによって該擬似連図柄の周囲に仮停止報知用のエフェクト画像が表示されるとともに、退避位置から第1演出位置に移動した第2可動体193SG033が仮停止回数(擬似連回数)に応じた色(1回目の仮停止なら青色、2回目の仮停止なら緑色、3回目の仮停止なら赤色)で発光する。また、このとき画像表示装置5において表示されていた集中線は非表示となる。

40

【1200】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として飾り図柄が仮停止しない場合は、図15-44(D)及び図15-44(E)に示すように、画像表示装置5の中央における擬似連図柄(画像データ3での描画による擬似連図柄)が非表示となるとともに、それまで上方から下方に向けて速度V1で移動していた擬似連図柄(画像データ2での描画による擬似連図柄)が速度V2にて仮停止位置を通過し、そのまま画像表示装置5の下方に向けて移動して非表示となる。併せて、画像表示装置5の上方から下方に向けて通常の飾り図柄の移動表示が実行される(可変表示が実行される)。

【1201】

50

画像表示装置 5 に表示されている集中線は、擬似連図柄の速度 V 2 での移動が開始されたタイミングから密度が D 2 から D 1 に変化する（表示されている集中線の本数が減少する）。そして、密度が D 1 に変化した後の集中線は、画像表示装置 5 から擬似連図柄が非表示となってから一定期間後に非表示となる。

【1202】

尚、図 15-44 (F) 及び図 15-44 (G) に示すように、集中線が非表示となった後は、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において暫く擬似連図柄を除く飾り図柄にて可変表示が実行された後、変動パターンに応じたリーチ演出が実行され、最終的に大当たりまたははずれを示す飾り図柄が導出表示される（本特徴部 193 SG であれば、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において大当りの組合せとなる「1」、または、はずれの組合せとなる「1」以外の数字の飾り図柄が停止する）。つまり、仮停止示唆演出において擬似連図柄が仮停止しなかった場合については、擬似連図柄が画像表示装置 5 から非表示となった後も集中線の表示が継続されるが、該集中線の表示は、飾り図柄が大当たりまたははずれの組合せで停止する前（より正確にはリーチ演出が開始されるよりも前）に非表示となる。

【1203】

以上のように、特別仮停止報知演出非実行の場合の可変表示については、図 15-45 に示すように、左右の飾り図柄（「右」と「左」の飾り図柄表示エリア 5 L, 5 R に表示されている飾り図柄）は、仮停止示唆演出期間中においては、集中線が密度 D 1 にて表示されることにより仮停止示唆演出の実行前よりも視認性が低くなる（視認性：低）。また、左右の飾り図柄（「右」と「左」の飾り図柄表示エリア 5 L, 5 R に表示されている飾り図柄）は、集中線の密度 D 2 に変化するることによって更に視認性が低くなる（視認性：中）。

【1204】

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

【1205】

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

【1206】

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

【1207】

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

【1208】

尚、本特徴部 193 SG では、図 15-36～図 15-37、図 15-39～図 15-40、図 15-42～図 15-43 に示すように、仮停止報知演出の実行期間と再可変表示報知演出の実行期間が異なる（仮停止報知演出の実行後に再可変表示報知演出が実行される）形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら仮停止報知演出の実行期間と再可変表示報知演出との実行期間は一部重複していてもよい。例えば、図 15-36～図 15-37 に示すように、仮停止報知演出として画像表示装置 5 において擬似連図柄が爆発して手前側に移動表示されるときに、擬似連図柄の一部（例えば

10

20

30

40

50

、「E」の文字）が画像表示装置5の全表示領域で表示された後に消去されるようにする一方で、該擬似連図柄の一部の背面側において再可変表示報知演出としてのキャラクタの画像の表示が開始されるようにする。このようにすることで、擬似連図柄が消去される過程で該キャラクタの画像が徐々に遊技者に視認されるようになり演出効果を向上することができ、更に、画像表示装置5に表示されている画像の移行を違和感なく行うことが可能となる。

【1209】

また、本特徴部193SGでは、図15-35(H)等に応示するように、仮停止報知演出として、画像表示装置5において擬似連図柄に罫が入る画像を表示し、該画像自体が爆発する表示を行う形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら罫が入る画像と爆発する画像とは異なる画像であってもよい。例えば、仮停止報知演出として、画像表示装置5において擬似連図柄に罫が入る画像を表示した後、これら罫から煙や光が発生する画像を表示する。そして、該煙や光の画像によって擬似連図柄を遊技者から視認困難とし、擬似連図柄に替えて爆発する画像を表示すればよい。このようにすることによっても、画像表示装置5に表示されている画像の移行を違和感なく行うことが可能となる。

【1210】

次に、可変表示の開始時に特別仮停止報知演出の実行が決定された場合は、図15-46(A)～図15-46(C)に応示するように、可変表示が開始されて暫くするとリーチとなる。そして、1回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連演出の実行を示す擬似連図柄の通常よりも低速（速度V1）での移動表示が実行される。そして、仮停止再演出期間が終了すると同時に擬似連図柄が仮停止する。このとき、スピーカ8L、8Rから仮停止報知演出として仮停止報知音が出力される。

【1211】

図15-46(D)～図15-46(H)に応示するように、仮停止報知音の出力が終了すると、画像表示装置5において第1特別背景画像の表示が開始されるとともに、1回目の飾り図柄の再可変表示が開始される。このとき、可変表示の開始時にカットイン予告演出や群予告演出の実行が決定されている場合は、再可変表示報知演出に重複してこれらカットイン予告演出や群予告演出が実行される。

【1212】

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

【1213】

以降は、図15-47(I)～図15-47(N)に応示するように、2回目の飾り図柄の仮停止が実行されることによって画像表示装置5に表示されている第1特別背景画像が第2特別背景画像に表示されるとともに、飾り図柄の再可変表示、カットイン予告演出、群予告演出、2回目の第2可変表示開始回数報知演出が実行され、3回目の飾り図柄の仮停止が実行されることによって画像表示装置5に表示されている第2特別背景画像が第3特別背景画像に表示されるとともに、飾り図柄の再可変表示、カットイン予告演出、群予告演出、3回目の第2可変表示開始回数報知演出が実行される。そして、リーチ演出が実行されて飾り図柄が大当たりまたははずれを示す組合せで導出表示される。

【1214】

以上、本特徴部193SGにおけるパチンコ遊技機1にあっては、図15-33及び図15-34に応示するように、仮停止示唆演出として、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させることにより、該仮停止示唆演出によって擬似連図柄が仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができる。そして、仮停止報知演出としては、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とすることによって、擬似連図柄が仮停止したことに対する高揚感を高めることができる。

10

20

30

40

50

【1215】

更に、図15-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されるので、擬似連図柄が仮停止しない場合に、擬似連図柄が仮停止するはずであったタイミング後においても集中線が継続表示されていることで、擬似連図柄が仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、擬似連図柄が仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

【1216】

また、図15-33に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合においては、表示画像データの切替タイミングの前では集中線が密度D2にて表示されており、表示画像データの切替タイミングの後では集中線が密度D1にて表示されているので、表示画像データの切替タイミングの前よりも表示画像データの切替タイミングの後の方が左右の飾り図柄の視認性が高くなっている。つまり、表示画像データの切替タイミング後では、集中線の透過性を高めることによって、擬似連図柄が仮停止しないことを遊技者に認識させるとともに、集中線を透して背景画像への注目を高めることで、擬似連図柄が仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができる。

【1217】

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

【1218】

また、図15-35(G)～図15-35(H)に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動するとともに、画像表示装置5において擬似連図柄に罅が入って爆発する画像(遊技者側に向けて擬似連図柄が移動する画像)が表示されるので、これら第2可動体193SG033の動作と擬似連図柄の爆発の表示により擬似連図柄が仮停止したことをより一層遊技者に印象付けることができる。

【1219】

特に、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止する場合においては仮停止報知演出として第2可動体193SG033が退避位置から第1演出位置に移動することによって、正面視で擬似連図柄と該第2可動体193SG033の一部が重複するので、第2可動体193SG033によって擬似連図柄が遊技者から視認困難となってしまうことを防ぎつつ、擬似連図柄が仮停止したことを遊技者に対して印象付けることができる。

【1220】

尚、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が変形する例として該擬似連図柄が爆発する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が変形する例としては、擬似連図柄が特定の図形の形状(例えば円形や三角形等)に変化するものや、擬似連図柄の大きさが仮停止前と異なるもの等であってもよい。

【1221】

また、本特徴部193SGでは、擬似図柄が仮停止した場合には、第2可動体193SG033を退避位置から第1演出位置に移動させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が仮停止した場合には、第2可動体193SG033に加えて、或いは替えて、可動体32を第1演出位置または該第1演出位置とは異なる位置であって、正面視で擬似連図柄の少なくとも一部と重複する位置に移動させてもよい。

【1222】

また、図15-35(F)及び図15-35(G)に示すように、仮停止報知演出においては、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となる前に第2可動体193SG033が第1演出位置から退避位置に移動させられるので、該第2可動体193SG033

10

20

30

40

50

の移動によって遊技者は擬似連図柄が画像表示装置 5 から非表示となることを認識し易くなる。

【1223】

また、本特徴部 193SG の可変表示では、最大で 3 回の擬似連演出を実行可能であって、これら擬似連演出として擬似連図柄が仮停止して再可変表示が実行される毎に、第 1 可変表示開始回数報知演出として該再可変表示回数に応じた「×2」、「×3」、「×4」等の表示を画像表示装置 5 において表示するようになっている。更に、図 15-37 (O) に示すように、第 1 可変表示開始回数報知演出の実行時には、第 2 可動体 193SG 033 が退避位置から第 1 演出位置に移動し、該第 2 可動体 193SG 033 と「×2」、「×3」、「×4」等の表示の一部が正面視で重複するようになっているので、これら可変表示回数に応じた「×2」、「×3」、「×4」等の表示に対しての注目を集めることができ、演出効果を向上できる。

10

【1224】

更に、図 15-37 (O)、図 15-40 (f)、図 15-43 (s) に示すように、可変表示開始回数報知演出として、「×2」を表示する場合は第 2 可動体 193SG 033 を青色、「×3」を表示する場合は第 2 可動体 193SG 033 を緑色、「×4」を表示する場合は第 2 可動体 193SG 033 を赤色でそれぞれ発光させることによって第 1 可変表示開始回数報知演出の表示への遊技者の注目を促すことが可能となり、演出効果を向上できる。

20

【1225】

尚、本特徴部 193SG では、第 1 可変表示開始回数報知演出の実行時には、第 2 可動体 193SG 033 が退避位置から第 1 演出位置に移動し、該第 2 可動体 193SG 033 と「×2」、「×3」、「×4」等の表示の一部が正面視で重複する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第 1 可変表示開始回数報知演出の実行時には、第 2 可動体 193SG 033 と「×2」、「×3」、「×4」等の表示が完全に重複するものであってもよい。

【1226】

また、図 15-33、図 15-35、図 15-44 に示すように仮停止示唆演出としては、画像表示装置 5 の中央部において仮停止示唆画像としての擬似連図柄を表示しつつ集中線を表示するので、演出制御用 CPU 120 による仮停止示唆演出の表示制御が容易となるとともに、擬似連図柄が仮停止しない場合は、表示画像データ切替タイミングにおいて画像データの切替（図 15-3 に示す画像データから図 15-4 に示す画像データへの切替）が不自然となってしまうことを防ぐことができる。特に表示画像データ切替タイミング後は、画像表示装置 5 の中央部から擬似連図柄が下方に向けて移動するので、予め仮停止示唆画像として擬似連図柄を画像表示装置 5 の中央部に表示しておくことによって、表示画像データ切替タイミングにおける画像データの切替をより一層遊技者に違和感を与える異なる自然に行うことができる。

30

【1227】

また、本特徴部 193SG の遊技機では、演出制御用 CPU 120 は、図 15-3 及び図 15-4 に示すように、画像データ 1、画像データ 2、画像データ 3、画像データ 4 として描画されたデータを合成して画像表示装置 5 に画像を表示可能となっている。特に、仮停止し画像としての擬似連図柄は最も表示優先度の高い画像データ 1 として描画され、飾り図柄や擬似連図柄は画像データ 1 よりも表示優先度が低い画像データ 2 として描画され、仮停止示唆演出としての集中線は最も表示優先度の低い画像データ 4 として描画されるので、移動表示中（可変表示中）の飾り図柄や擬似連図柄、仮停止示唆画像としての擬似連図柄、仮停止示唆演出としての集中線自由度を高めることができる。

40

【1228】

また、前記特徴部 193SG では、図 15-35 (H)、図 15-36 (I)、図 15-36 (J) に示すように、仮停止報知演出として画像表示装置 5 において擬似連図柄が爆発して手前側に移動表示される場合は、左右の飾り図柄が遊技者から視認不能となって

50

いる一方で、図15-37(O)に示すように、第1可変表示開始回数報知演出として画像表示装置5において「×2」等が表示されているときは、左右の飾り図柄が遊技者から視認可能となっているので、仮停止報知演出と第1可変表示開始回数報知演出（特に「×2」等の表示）の演出効果を高めることができるとともに、第1可変表示開始回数報知演出中に左右の飾り図柄が遊技者から視認可能となるので、再可変表示が実行されることを遊技者が認識し易くできる。

【1229】

また、図15-35(H)、図15-36(I)、図15-36(J)等に示す擬似連図柄が爆発して移動表示される部分と、図15-37(O)、図15-37(P)等に示す「×2」、「×3」、「×4」等の表示が移動表示される部分とは、どちらも遊技者側

10

に向けての移動表示（拡大表示）であるので、これら遊技者側に向けての移動表示によって仮停止報知演出と第1可変表示開始回数報知演出の演出効果を高めることができる。

【1230】

また、図15-33に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合について、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度はV1だが、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度はV3であるので、遊技者は、擬似連図柄の移動速度によって擬似連図柄が仮停止するタイミングの前であるか後であるか（表示画像データ切替タイミングの前であるか後であるか）を遊技者が把握し易くできる。

【1231】

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

20

【1232】

また、図15-34に示すように、擬似連図柄が仮停止する場合においては、擬似連図柄の仮停止タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度はV1だが、擬似連図柄の仮停止タイミング後での擬似連図柄の移動速度はV2であるので、擬似連図柄の移動表示については、該擬似連図柄の移動速度によって仮停止する前であるか仮停止した後であるのかを遊技者が把握し易くできる。

30

【1233】

特に、本特徴部193SGでは、図15-34及び図15-35に示すように、仮停止前の擬似連図柄は上方から下方に向けて移動するが、仮停止後の擬似連図柄は遊技者側（手前側）に向けて移動するので、擬似連図柄の移動方向によって仮停止する前であるか仮停止した後であるのかを遊技者がより一層解り易くでき、擬似連図柄の移動表示の誤認を防ぐことができる。

【1234】

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

40

【1235】

尚、本特徴部193SGでは、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の移動速度が表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄の移動速度よりも遅い形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよりも前での擬似連図柄の画像を表示するための表示フレーム数と、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄を表示するための表示フレーム数と、が異なってもよい。また、擬似連図柄が仮停止しない場合については、表示画像データ切替タイミングよ

50

りも前での擬似連図柄が表示されている期間（擬似連図柄が表示されている演出期間）と、表示画像データ切替タイミング後での擬似連図柄が表示されている期間が異なってもよい。つまり、この発明において『特定演出識別情報（本特徴部 193SG における擬似連図柄）が移動する移動速度が異なる』ことには、擬似連図柄を表示するための表示フレーム数が異なることや、擬似連図柄を表示している期間（擬似連図柄が表示されている演出期間）も含まれている。

【1236】

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

【1237】

例えば、前記特徴部 193SG では、仮停止示唆演出中に画像表示装置 5 において集中線を表示することによって、擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5C）に仮停止するか否かに対して遊技者を注目させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 193SG-1 として図 15-48（A）～図 15-48（D）に示すように、仮停止示唆演出中に画像表示装置 5 において集中線を表示するとともに、仮停止示唆演出の進行（擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部に向けての移動表示）に応じて集中線を画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示してもよい。このようにすることで、遊技者は擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部に停止する可能性があることを特定できるようになるので、擬似連図柄が仮停止しなかった場合には遊技者が該仮停止しなかったことをより認識し易くできる。

【1238】

また、前記特徴部 193SG では、仮停止示唆演出として画像表示装置 5 において集中線を表示し、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止した場合には、仮停止回数に応じた色にて第 2 可動体 193SG033（第 2 可動体 LED 293SG034）を発光させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 193SG-2 として、仮停止示唆演出を実行する際には、画像表示装置 5 において該仮停止示唆演出の実行回数に応じた色にて集中線を表示してもよい。例えば、1 回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を青色、2 回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を緑色、3 回目の仮停止示唆演出の実行時には集中線を赤色にて表示する。このようにすることで、仮停止報知演出として第 2 可動体 193SG033 を発光させる際には、仮停止示唆演出として表示された集中線と同色で第 2 可動体 193SG033 の発光が行われるので、演出効果を向上できる。

【1239】

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

【1240】

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

【1241】

また、前記特徴部 193SG では、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置 5 において該擬似連図柄の遊技者からの視認性を損なう画像を表示することなく再可変表示を

10

20

30

40

50

実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 9 3 S G - 4 として、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置 5 において仮停止している擬似連図柄の視認性を低下させる視認性阻害画像（例えば、爆風の画像等）を表示し、該視認性阻害画像を非表示とした後に再可変表示を実行するようにしてもよい。このようにすることで、再可変表示が実行される前に、視認性阻害画像が表示されるので、再可変表示が実行されることを解り易くできる。

【 1 2 4 2 】

更には、透過性を有する板材であって外周側面から光を投入することによって前述した視認性阻害画像を表示可能である導光板をパチンコ遊技機 1 において画像表示装置 5 の手前側（画像表示装置 5 と遊技者との間の位置）に設けてもよい。このようにすることで、

10

擬似連図柄が仮停止したときには導光板に視認性阻害画像を表示させることで画像表示装置 5 に表示されている擬似連図柄を遊技者から視認困難とし、遊技者の印象を高めることができ、視認性阻害画像の演出効果を高めることができる。

【 1 2 4 3 】

また、前記特徴部 1 9 3 S G では、擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部に仮停止しなかった場合は、必ず擬似連図柄がそのまま画像表示装置 5 の下方に向けて移動表示して非表示となる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 9 3 S G - 5 として、擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部に仮停止しなかった場合であっても、擬似連図柄が一旦画像表示装置 5 の下方に向けて移動を開始した後に画像表示装置 5 の中央部に戻り仮停止する場合を設けてもよい。この場合は、表示画像データ切替タイミングよりも前の擬似連図柄の移動速度と、一旦画像表示装置 5 の中央部を通過した後に該画像表示装置 5 の中央部に戻るときの擬似連図柄の移動速度と、を異ならせることで、擬似連図柄が画像表示装置 5 の中央部を通過する前であるか、或いは画像表示装置 5 の中央部を一旦通過した後なのかを遊技者が把握し易くしてもよい。

20

【 1 2 4 4 】

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

【 1 2 4 5 】

また、前記特徴部 1 9 3 S G では、可変表示中に擬似連演出を最大で 3 回まで実行可能であり、可変表示中に 3 回の擬似連演出が実行された場合は、擬似連演出が 2 回実行された場合と同じくスーパーリーチのリーチ演出が実行される形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中に擬似連演出が最大回数（本特徴部 1 9 3 S G であれば 3 回）実行された場合は、可変表示中に擬似連演出が最大回数未満実行された場合とは異なるリーチ演出（例えば、他のスーパーリーチのリーチ演出よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高い全回転リーチ演出等）が実行されるようにしてもよい。尚、このように可変表示中に擬似連演出が最大回数実行された場合は、仮停止報知演出の後に再可変表示報知演出を経由せずに、全回転リーチ演出が実行されるようにしてもよい。

30

【 1 2 4 6 】

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

40

【 1 2 4 7 】

50

(この発明の実施の形態における特徴部 225SG に関する説明)

次にこの発明の実施の形態における特徴部 225SG (以下、本特徴部 225SG と記載する) について説明する。尚、本特徴部 225SG では、前述した特徴部のパチンコ遊技機 1 と同一構成である箇所については記述を省略する。

【1248】

形態 1 の遊技機は、

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

演出画像を表示可能な表示手段 (例えば、画像表示装置 5) と、

前記表示手段に表示されている特定画像の表示により前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出 (例えば、仮停止示唆演出) を実行可能な示唆演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 120 が図 14 に示す可変表示中演出処理を実行する部分) と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記特定画像を移動表示する前段演出 (例えば、図 16-4 (C) ~ 図 16-4 (E) に示す仮停止示唆演出) と、

前記前段演出を実行した後に前記特定画像を停止表示する成功態様となる第 1 後段演出 (例えば、図 16-4 (G) ~ 図 16-4 (H) に示すように、擬似連図柄が仮停止する部分) と、

前記前段演出を実行した後に前記特定画像の移動表示を継続する失敗態様となる第 2 後段演出 (例えば、図 16-4 (F) に示すように、擬似連図柄が仮停止せずに継続して移動表示され非表示となる部分) と、を実行可能である、

ことを特徴部としている。

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

【1249】

形態 2 の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示 (例えば、図 16-1 に示すように、透過率 50% の集中線が飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示される部分) され、

前記第 1 後段演出においては、前記特定画像が停止表示される際に不透明のエフェクト表示が表示されることで、該特定画像が一旦視認困難とされ (例えば、図 16-4 (G) に示すように、透過率 0% の仮停止報知用のエフェクト画像が表示される部分)、

前記第 2 後段演出においては、前記不透明のエフェクト表示が表示されない (例えば、図 16-4 (F) に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は仮停止報知用のエフェクト画像が表示されない部分)、

ことを特徴部としている形態 1 に記載の遊技機。

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

【1250】

形態 3 の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像の背景側にエフェクト表示が表示され (例えば、変形例 225SG-1 として図 16-5 に示すように、飾り図柄や擬似連図柄が集中線よりも優先して表示される部分)、

前記第 1 後段演出が実行される場合は、該第 1 後段演出が実行される際に不透明のエフェクト表示が表示されることで、前記特定画像が一旦視認困難とされ (例えば、図 16-6 (G) に示すように、透過率 0% の仮停止報知用のエフェクト画像が表示される部分)、

前記第2後段演出が実行される場合は、前記不透明のエフェクト表示が表示されない（例えば、図16-6（F）に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は仮停止報知用のエフェクト画像が表示されない部分）、

ことを特徴部としている形態1に記載の遊技機。

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

【1251】

形態4の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像の背景側にエフェクト表示が表示され（例えば、変形例225SG-1として図16-5に示すように、飾り図柄や擬似連図柄が集中線よりも優先して表示される部分）、

前記第2後段演出においては、前記失敗態様となる前から前記特定画像の背景側にエフェクト表示が表示されるとともに、前記特定画像が消去された後においても所定期間に亘ってエフェクト表示が表示される（例えば、変形例225SG-2として図16-7（F）～図16-7（H）に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は、該擬似連図柄の移動表示により画像表示装置5にて非表示となった後も集中線が継続して表示される部分）、

ことを特徴部としている形態1に記載の遊技機。

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

【1252】

形態5の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示され（例えば、図16-1に示すように、透過率50%の集中線が飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示される部分）、

前記第2後段演出においては、前記失敗態様となる前から前記特定画像上に半透明のエフェクト表示が表示されるとともに、前記特定画像が消去された後においても所定期間に亘ってエフェクト表示が表示される（例えば、変形例225SG-3として図16-8（F）～図16-8（H）に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合は、該擬似連図柄の移動表示により画像表示装置5にて非表示となった後も集中線が継続して表示される部分）、

ことを特徴部としている形態1に記載の遊技機。

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

【1253】

形態6の遊技機は、

前記前段演出においては、前記特定画像上に半透明で透明度が高い高透過のエフェクト表示が表示され（例えば、図16-1に示すように、透過率50%の集中線が飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示される部分）、

前記第1後段演出においては、前記特定画像が停止表示される際に前記高透過のエフェクト表示よりも透明度が低い低透過のエフェクト表示が表示されることで、該特定画像が一旦視認困難とされ（例えば、変形例225SG-4として図16-9に示すように、画

10

20

30

40

50

像表示装置 5 において透過率が 20 % である仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることによって飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認し難くなる部分)、

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

ことを特徴部としている形態 1 に記載の遊技機。

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

10

【1254】

形態 7 の遊技機は、

前記第 1 後段演出は、前記特定画像の大きさが前記前段演出における大きさよりも拡大される演出を含む(例えば、図 16-1 及び図 16-2 に示すように、擬似連図柄が仮停止する場合は、仮停止した後の擬似連図柄は仮停止するよりも大きいサイズで表示される部分)、

ことを特徴部としている形態 2 ~ 形態 6 のいずれかに記載の遊技機。

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

20

【1255】

形態 8 の遊技機は、

前記前段演出におけるエフェクト表示の強調度合いは、該前段演出の進行に応じて高くなる(例えば、図 16-4 (C) ~ 図 16-4 (E) に示すように、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線が画像表示装置 5 の中央部に向けて移動表示されていく部分)、

ことを特徴部としている形態 2 ~ 形態 7 のいずれかに記載の遊技機。

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

【1256】

形態 9 の遊技機は、

特定事象が発生することを予告する予告演出を実行可能な予告演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 120 が図 14 に示す可変表示中演出処理を実行する部分)を備え、

エフェクト表示が前記第 1 後段演出及び前記第 2 後段演出において表示されている期間においては、前記予告演出の実行が制限される(例えば、変形例 225SG-5 として、仮停止報知演出として画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限する部分)、

ことを特徴部としている形態 2 ~ 形態 8 のいずれかに記載の遊技機。

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

30

【1257】

形態 10 の遊技機は、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として、前記表示手段に第 1 特定画像(例えば、擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L1 である画像)を表示して前記前段演出と前記第 1 後段演出または前記前段演出と前記第 2 後段演出を行う第 1 示唆演出(例えば、変形例 225SG-5 として図 16-11 (C) に示す擬似連示唆演出)と、前記表示手段に前記第 1 特定画像よりも表示寸法が小さい第 2 特定画像(例えば、アクティブ表示変化示唆演出としての左右幅寸法が L2 (L1 > L2) である矢の画像)を表示して前記前段演出と前記第 1 後段演出または前記前段演出と前記第 2 後段演出を行う第 2 示唆演出(例えば、変形例 225SG-5 として図 16-11 (D) ~ 図 16-11 (F) に示すアクティブ表示変化示唆演出)

40

50

とを実行可能であって、

前記第1示唆演出として前記第1後段演出を実行する際には不透明のエフェクト表示または低透過のエフェクト表示を表示し（例えば、図16-11（B）に示すように、画像表示装置5において擬似連示唆演出としての画像とともに透過率0%の仮停止報知用のエフェクト画像を表示する部分）、

前記第2示唆演出として前記第1後段演出を実行する際には前記不透明のエフェクト表示または前記低透過のエフェクト表示を表示しない（例えば、図16-11（D）～図16-11（F）に示すように、画像表示装置5においてアクティブ表示変化予告演出として矢の画像を表示する一方で透過率0%の仮停止報知用のエフェクト画像を表示しない部分）、

ことを特徴部としている形態2～形態9のいずれかに記載の遊技機。

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

【1258】

まず、本特徴部225SGにおける表示制御部123について説明する。表示制御部123におけるCGROMには、画像表示装置5に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部123は、演出制御用CPU120による指示に基づいてCGROMに記憶されている1の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置5に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置5に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率0%として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置5に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

【1259】

図16-1（A）～図16-1（C）、図16-2（A）～図16-2（C）、図16-3（A）～図16-3（C）に示すように、例えば、画像表示装置5に画像を表示する場合としては、画像データ1～4を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置5に画像を表示する。このうち図16-1は、本特徴部225SGにおける仮停止示唆演出として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図16-2は、擬似連図柄が仮停止した場合の画像データであり、図16-3は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

【1260】

図16-2（A）に示すように、画像データ1は、仮停止報知演出として画像表示装置5の表示領域全体で擬似連図柄が仮停止したことを報知するためのエフェクト画像（仮停止報知用のエフェクト画像）を表示するために描画されるデータである。

【1261】

図16-1（A）に示すように、画像データ2は、仮停止示唆演出として画像表示装置5の外周縁部から該画像表示装置5の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア5C）に向けて集中線を表示するために描画されるデータである。

【1262】

図16-1（B）、図16-2（B）、図16-3（A）に示すように、画像データ3は、仮停止示唆演出の実行中において擬似連図柄を画像表示装置5の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータである。また、擬似連図柄が仮停止する場合においては、該仮停止した擬似連図柄を移動表示中よりも大きいサイズ（図16-1（B）に示すように、仮停止前における擬似連図柄の左右幅寸法はa、上下幅寸法はbであるが、図16-2（B）に示すように、仮停止時における擬似連図柄の左右幅寸法はx（ $x > a$ ）、上下幅寸法はy（ $y > b$ ））で表示するために描画されるデータである

10

20

30

40

50

もに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置 5 の上方から下方に向けて通常の飾り図柄（本特徴部 2 2 5 S G では「1」～「9」までの図柄）の可変表示を表示するために描画されるデータである。

【1 2 6 3】

図 1 6 - 3 (B) に示すように、画像データ 4 は、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後において、画像表示装置 5 の中央部から下方に向けての擬似連図柄の移動表示を表示するために描画されるデータである。

【1 2 6 4】

図 1 6 - 1 ~ 図 1 6 - 3 に示すように、これら画像データ 1 ~ 4 には画像表示装置 5 にて画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ 1 が最も高く設定されている。また、画像データ 2 の表示優先度は画像データ 1 よりも低く設定されており、画像データ 3 の表示優先度は画像データ 2 よりも低く設定されている。そして、画像データ 4 の表示優先度が最も低く設定されている（画像表示装置 5 における画像の表示優先度：画像データ 1 > 画像データ 2 > 画像データ 3 > 画像データ 4）。つまり、画像表示装置 5 では、画像データ 1 に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ 2 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ 3 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像と画像データ 2 に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ 4 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像と画像データ 2 に基づく画像及び画像データ 3 に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。

【1 2 6 5】

このため、仮停止示唆演出の実行時は、図 1 6 - 1 (C) に示すように、画像データ 2 に基づく画像（集中線）が画像データ 3 に基づく画像（擬似連図柄の上方から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。尚、本特徴部 2 2 5 S G における集中線は透過率が高く設定されている（例えば、50%）ため、仮停止示唆演出の実行中においては、遊技者は、集中線を通して飾り図柄や擬似連図柄を視認可能となっている。

【1 2 6 6】

擬似連図柄が仮停止した直後においては、図 1 6 - 2 (C) 及び図 1 6 - 2 (D) に示すように、画像データ 1 に基づく画像（仮停止報知用のエフェクト画像）が画像データ 3 に基づく画像（仮停止したことで移動表示中よりも大きなサイズとなった擬似連図柄）よりも優先して表示されるようになっている。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は再可変表示の開始前に所定期間が経過することによって非表示となる。

【1 2 6 7】

尚、本特徴部 2 2 5 S G における仮停止報知用のエフェクト画像は、透過率が 0% に設定されている。つまり、擬似連図柄が仮停止した場合は、図 1 6 - 2 (C) 及び図 1 6 - 2 (D) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることにより飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認不能となるが、所定期間が経過することによってこれら飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認可能となる。

【1 2 6 8】

擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、図 1 6 - 3 (C) に示すように、画像データ 3 に基づく画像（擬似連図柄とは異なる飾り図柄の可変表示）が画像データ 4 に基づく画像（擬似連図柄の画像表示装置 5 の中央部から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。

【1 2 6 9】

特に、本特徴部 2 2 5 S G では、仮停止示唆演出の実行中は、演出制御用 CPU 1 2 0（表示制御部 1 2 3）は、図 1 6 - 1 に示す画像データを画像表示装置 5 に表示することによって、擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させるようになっている。

【1 2 7 0】

また、演出制御用 CPU 1 2 0（表示制御部 1 2 3）は、仮停止示唆演出を実行する可

10

20

30

40

50

変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになっている。そして、演出制御用CPU120（表示制御部123）は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング（前述の特徴部193の図15-33参照）において、画像表示装置5に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ（図16-1、図16-2）から図16-3に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データに切り替えるようになっている。

【1271】

次に、本特徴部225SGにおいて仮停止示唆演出を実行する可変表示での画像表示装置5の表示態様について、図16-4に基づいて説明する。

【1272】

まず、図16-4（A）～図16-4（C）に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Cにおいて飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなる。その後、1回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて移動してくる。このとき、図16-4（C）～図16-4（E）に示すように、画像表示装置5では、擬似連図柄が画像表示装置5の中央部に向けて移動されていくことに応じて、集中線が画像表示装置5の中央部に向けて移動表示されていく。

【1273】

そして、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用CPU120（表示制御部123）が画像データを切り替えることによって、図16-4（F）に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【1274】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図16-4（G）及び図16-4（H）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が0%に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【1275】

以上、本特徴部225SGにおけるパチンコ遊技機1では、1の可変表示中に擬似連図柄を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示するとともに該擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出を実行可能となっている。更に、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、該擬似連図柄を仮停止するとともに画像表示装置5の表示領域全体において仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって仮停止した擬似連図柄を一旦視認不能とし、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに該擬似連図柄を画像表示装置5の下方に向けて継続して移動表示した後に非表示するので、遊技者が仮停止示唆演出の演出成功（擬似連図柄の仮停止）と演出失敗（擬似連図柄が仮停止しないこと）を把握し易く、仮停止示唆演出の興趣を向上できるようになっている。

【1276】

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

10

20

30

40

50

できる。

【1277】

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

【1278】

尚、本特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄のサイズを仮停止前よりも大きく表示するタイミングは、仮停止の直前のタイミングや、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となったタイミング等の仮停止後のタイミングであってもよい。

【1279】

また、本特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示することで擬似連図柄が仮停止したことを強調する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、擬似連図柄が仮停止したタイミングから擬似連図柄の形状や色を変化させることによって擬似連図柄が仮停止したことを強調してもよい。

【1280】

また、本特徴部225SGでは、図16-4（C）～図16-4（E）に示すように、仮停止示唆演出として画像表示装置5において集中線を表示するとともに、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことで、擬似連図柄が仮停止することへの期待感を高めることができ、仮停止示唆演出の興趣を向上できる。

【1281】

尚、本特徴部225SGでは、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することにより擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていく形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線の色を変化させることや表示する本数を増やす（集中線の密度を高める）ことによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めてもよい。

【1282】

以上、この発明の特徴部225SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【1283】

例えば、前記特徴部225SGでは、図16-1に示すように、画像データ2として集中線の描画を行い、画像データ3として飾り図柄や擬似連図柄の描画を行うことによって、画像表示装置5において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-1として図16-5（A）～図16-5（C）に示すように、画像データ4として集中線の描画を行うことで、画像表示装置5において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示（集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示）してもよい。

【1284】

このようにすることで、図16-6（A）～図16-6（H）に示すように、仮停止示唆演出中においては、画像表示装置5において集中線を該画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことができるとともに、集中線によって飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認し難くなくなってしまうことを防ぐことができる。

【1285】

尚、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用CPU120（表示制御部123）が画像データを切り替えることによって、図16-6（F）に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【1286】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図16-6（G）及び図16-6（H）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が0%に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【1287】

以上のように、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、仮停止したことを強調することができ、擬似連図柄の仮停止の興趣を向上できる。

【1288】

また、前記変形例225SG-1では、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、集中線を非表示とした後に、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-2として図16-7（A）～図16-7（H）に示すように、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする一方で、集中線については擬似連図柄が非表示となった後も可変表示の停止タイミングまでを限度として所定期間継続して表示してもよい。

【1289】

このようにすることで、変形例225SG-1と同じく、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部225SGと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【1290】

また、前記変形例225SG-2では、仮停止示唆演出中において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置5において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-3として図16-8（A）～図16-8（H）に示すように、仮停止示唆演出中において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置5において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示してもよい。

【1291】

このようにすることで、前記特徴部 225 SG と同じく、飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部 225 SG と同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【1292】

また、前記特徴部 225 SG では、擬似連図柄が仮停止した場合、画像表示装置 5 において透過率 0 % の画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、停止した擬似連図柄を一時的に視認不能とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 225 SG - 4 として図 16 - 9 (A) ~ 図 16 - 9 (C) に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置 5 において集中線よりも透過率が低い（例えば、20 % 等）画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【1293】

つまりは、図 16 - 10 に示すように、仮停止示唆演出として集中線が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間）においては、該集中線の透過率が高い（例えば、前述した 50 %）ことにより遊技者が集中線越しに飾り図柄や擬似連図柄を容易に視認可能である一方で、仮停止報知演出として仮停止報知用のエフェクト画像が表示されている期間（擬似連図柄の仮停止タイミング以降の期間）においては、集中線よりも透過率が低い（例えば、前述した 20 %）ことにより、集中線が表示されている期間よりも遊技者が飾り図柄や擬似連図柄を視認し難くなっているもよい。

【1294】

このようにすることで、前記特徴部 225 SG と同じく、仮停止示唆演出中は透過率が比較的高い集中線が表示されることによって、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合（仮停止報知演出が実行される場合）は、前記特徴部 225 SG と同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置 5 の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、該仮停止報知用のエフェクト画像を通して擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、擬似連図柄が仮停止することの興趣を向上できる。

【1295】

また、前記特徴部 225 SG では、可変表示中に擬似連演出にかかわる演出として仮停止示唆演出と仮停止報知演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中はこれら仮停止示唆演出や仮停止報知演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出（特徴部 193 SG における図 15 - 29 参照）を実行可能としてもよい。尚、これら予告演出は、仮停止示唆演出として画像表示装置 5 において集中線が表示されているときに実行可能とする一方で、仮停止報知演出として画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者を注目させることができるとともに、画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限することで、予告演出の視認性が仮停止報知用のエフェクト画像によって低下して、該予告演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1296】

また、可変表示中に実行可能な予告演出としては、変形例 225 SG - 5 として図 16 - 11 に示すように、例えば、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止した場合に、次の擬似連示唆演出の演出結果として更に擬似連図柄が仮停止することを示唆す

る擬似連示唆演出や、画像表示装置 5 の所定位置（例えば、画像表示装置の中央下部）において実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア 225SG005F を設け、該アクティブ表示の表示態様を変化させることで可変表示結果が大当たりとなることを示唆するアクティブ表示予告演出及び、アクティブ表示の表示態様を変化することを示唆するアクティブ表示変化予告演出を実行可能としてもよい。

【1297】

このように、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、例えば、図 16-11 (A) ~ 図 16-11 (C) に示すように、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L1 である画像を表示するとともに、該画像表示装置 5 において透過率が 0 % である仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、該仮停止から所定期間が経過することによって仮停止報知用のエフェクト画像を非表示とする。つまり、擬似連示唆演出としての画像の表示は擬似連図柄の仮停止タイミングから開始されるが、擬似連示唆演出としての画像が遊技者から視認可能となるのは仮停止報知用のエフェクト画像が非表示化されたタイミングからである。

【1298】

一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、図 16-11 (A) 及び図 16-11 (D) ~ 図 16-11 (F) に示すように、擬似連図柄が仮停止したタイミングから画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像の表示を行わず、アクティブ表示変化予告演出の画像（本変形例 225SG-5 では画像表示装置 5 の右部からアクティブ表示エリア 225SG005F に向けて飛来する左右幅寸法が L2 (L1 > L2) である矢の画像）が表示される。

【1299】

該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変わる場合は、図 16-11 (E) に示すように、画像表示装置 5 の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることによって該アクティブ表示の表示態様が変わり、該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変わらない場合は、図 16-11 (F) に示すように、画像表示装置 5 の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることなく画像表示装置 5 の左部に向けて通過した後に非表示となればよい。

【1300】

このように本変形例 225SG-5 では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置 5 において擬似連示唆演出としての画像とともに仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって、一旦擬似連示唆演出としての画像を遊技者から視認不能とする一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、画像表示装置 5 において仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに、アクティブ表示変化予告演出の画像として、擬似連示唆演出としての画像よりも表示寸法が短い画像（矢の画像）を表示することで、アクティブ表示変化予告演出が仮停止報知用のエフェクト画像によって遮られて分かり難くならないことを防ぐことができる。

【1301】

尚、本変形例 225SG-5 では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法が L1 である画像を表示するとともに、該画像表示装置 5 において透過率が 0 % である仮停止報知用のエフェクト画像を表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置 5 の上部において擬似連示唆演出としての画像とともに透過率が 0 % ではない（例えば、透過率が 20 % や 50 % の）仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【1302】

（この発明の実施の形態における特徴部 225SG に関する説明）

10

20

30

40

50

次にこの発明の実施の形態における特徴部 225SG（以下、本特徴部 225SG と記載する）について説明する。尚、本特徴部 225SG では、前述した特徴部のパチンコ遊技機 1 と同一構成である箇所については記述を省略する。

【1303】

まず、本特徴部 225SG における表示制御部 123 について説明する。表示制御部 123 における CGROM には、画像表示装置 5 に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 による指示に基づいて CGROM に記憶されている 1 の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置 5 に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置 5 に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率 0% として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

【1304】

図 16-1 (A) ~ 図 16-1 (C)、図 16-2 (A) ~ 図 16-2 (C)、図 16-3 (A) ~ 図 16-3 (C) に示すように、例えば、画像表示装置 5 に画像を表示する場合としては、画像データ 1 ~ 4 を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置 5 に画像を表示する。このうち図 16-1 は、本特徴部 225SG における仮停止示唆演出として擬似連図柄が仮停止する直前の画像データであり、図 16-2 は、擬似連図柄が仮停止した場合の画像データであり、図 16-3 は、擬似連図柄が仮停止しなかった場合の画像データである。

【1305】

図 16-2 (A) に示すように、画像データ 1 は、仮停止報知演出として画像表示装置 5 の表示領域全体で擬似連図柄が仮停止したことを報知するためのエフェクト画像（仮停止報知用のエフェクト画像）を表示するために描画されるデータである。

【1306】

図 16-1 (A) に示すように、画像データ 2 は、仮停止示唆演出として画像表示装置 5 の外周縁部から該画像表示装置 5 の中央部（「中」の飾り図柄表示エリア 5C）に向けて集中線を表示するために描画されるデータである。

【1307】

図 16-1 (B)、図 16-2 (B)、図 16-3 (A) に示すように、画像データ 3 は、仮停止示唆演出の実行中において擬似連図柄を画像表示装置 5 の上方から下方に向けての移動表示を表示するために描画されるデータである。また、擬似連図柄が仮停止する場合においては、該仮停止した擬似連図柄を移動表示中よりも大きいサイズ（図 16-1 (B) に示すように、仮停止前における擬似連図柄の左右幅寸法は a 、上下幅寸法は b であるが、図 16-2 (B) に示すように、仮停止時における擬似連図柄の左右幅寸法は x ($x > a$)、上下幅寸法は y ($y > b$)）で表示するために描画されるデータであるとともに、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、擬似連図柄に替えて画像表示装置 5 の上方から下方に向けて通常の飾り図柄（本特徴部 225SG では「1」~「9」までの図柄）の可変表示を表示するために描画されるデータである。

【1308】

図 16-3 (B) に示すように、画像データ 4 は、擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後において、画像表示装置 5 の中央部から下方に向けての擬似連図柄の移動表示を表示するために描画されるデータである。

【1309】

図 16-1 ~ 図 16-3 に示すように、これら画像データ 1 ~ 4 には画像表示装置 5 にて画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ 1 が最も高く設定されている。また、画像データ 2 の表示優先度は画像データ 1 よりも低く設定

されており、画像データ3の表示優先度は画像データ2よりも低く設定されている。そして、画像データ4の表示優先度が最も低く設定されている（画像表示装置5における画像の表示優先度：画像データ1＞画像データ2＞画像データ3＞画像データ4）。つまり、画像表示装置5では、画像データ1に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ2に基づく画像が画像データ1に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ3に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像よりも下層の画像として表示され、画像データ4に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像及び画像データ3に基づく画像よりも下層の画像として表示されるようになっている。

【1310】

このため、仮停止示唆演出の実行時は、図16-1（C）に示すように、画像データ2に基づく画像（集中線）が画像データ3に基づく画像（擬似連図柄の上方から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。尚、本特徴部225SGにおける集中線は透過率が高く設定されている（例えば、50%）ため、仮停止示唆演出の実行中においては、遊技者は、集中線を通して飾り図柄や擬似連図柄を視認可能となっている。

【1311】

擬似連図柄が仮停止した直後においては、図16-2（C）及び図16-2（D）に示すように、画像データ1に基づく画像（仮停止報知用のエフェクト画像）が画像データ3に基づく画像（仮停止したことで移動表示中よりも大きなサイズとなった擬似連図柄）よりも優先して表示されるようになっている。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は再可変表示の開始前に所定期間が経過することによって非表示となる。

【1312】

尚、本特徴部225SGにおける仮停止報知用のエフェクト画像は、透過率が0%に設定されている。つまり、擬似連図柄が仮停止した場合は、図16-2（C）及び図16-2（D）に示すように、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることにより飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認不能となるが、所定期間が経過することによってこれら飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認可能となる。

【1313】

擬似連図柄が仮停止せずに仮停止示唆演出が終了した直後においては、図16-3（C）に示すように、画像データ3に基づく画像（擬似連図柄とは異なる飾り図柄の可変表示）が画像データ4に基づく画像（擬似連図柄の画像表示装置5の中央部から下方に向けての移動表示）よりも優先して表示されるようになっている。

【1314】

特に、本特徴部225SGでは、仮停止示唆演出の実行中は、演出制御用CPU120（表示制御部123）は、図16-1に示す画像データを画像表示装置5に表示することによって、擬似連図柄が仮停止するか否かに対して遊技者を注目させるようになっている。

【1315】

また、演出制御用CPU120（表示制御部123）は、仮停止示唆演出を実行する可変表示においては、可変表示の開始タイミングで擬似連図柄が仮停止するか否かにかかわらず擬似連図柄が仮停止する画像データをセットして可変表示を実行するようになっている。そして、演出制御用CPU120（表示制御部123）は、擬似連図柄が仮停止しない仮停止示唆演出の表示画像データ切替タイミング（前述の特徴部193の図15-33参照）において、画像表示装置5に表示する画像データを擬似連図柄が仮停止する画像データ（図16-1、図16-2）から図16-3に示す擬似連図柄が仮停止しない画像データに切り替えるようになっている。

【1316】

次に、本特徴部225SGにおいて仮停止示唆演出を実行する可変表示での画像表示装置5の表示態様について、図16-4に基づいて説明する。

【1317】

先ず、図16-4(A)～図16-4(C)に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Cにおいて飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなる。その後、1回目の仮停止示唆演出として、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄が上方から下方に向けて移動してくる。このとき、図16-4(C)～図16-4(E)に示すように、画像表示装置5では、擬似連図柄が画像表示装置5の中央部に向けて移動されていくことに応じて、集中線が画像表示装置5の中央部に向けて移動表示されていく。

【1318】

そして、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用CPU120（表示制御部123）が画像データを切り替えることによって、図16-4(F)に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【1319】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図16-4(G)及び図16-4(H)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が0%に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【1320】

以上、本特徴部225SGにおけるパチンコ遊技機1では、1の可変表示中に擬似連図柄を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示するとともに該擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出を実行可能となっている。更に、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、該擬似連図柄を仮停止するとともに画像表示装置5の表示領域全体において仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって仮停止した擬似連図柄を一旦視認不能とし、該仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに該擬似連図柄を画像表示装置5の下方に向けて継続して移動表示した後に非表示するので、遊技者が仮停止示唆演出の演出成功（擬似連図柄の仮停止）と演出失敗（擬似連図柄が仮停止しないこと）を把握し易く、仮停止示唆演出の興趣を向上できるようになっている。

【1321】

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

【1322】

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

【1323】

尚、本特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄のサイズを仮停止前よりも大きく表示するタイ

ミングは、仮停止の直前のタイミングや、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となったタイミング等の仮停止後のタイミングであってもよい。

【1324】

また、本特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止したタイミングから該擬似連図柄を擬似連図柄の仮停止前よりも大きいサイズで表示することで擬似連図柄が仮停止したことを強調する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、擬似連図柄が仮停止したタイミングから擬似連図柄の形状や色を変化させることによって擬似連図柄が仮停止したことを強調してもよい。

【1325】

また、本特徴部225SGでは、図16-4(C)～図16-4(E)に示すように、仮停止示唆演出として画像表示装置5において集中線を表示するとともに、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことで、擬似連図柄が仮停止することへの期待感を高めることができ、仮停止示唆演出の興趣を向上できる。

【1326】

尚、本特徴部225SGでは、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線を画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することにより擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていく形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、仮停止示唆演出の進行に応じて集中線の色を変化させることや表示する本数を増やす（集中線の密度を高める）ことによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めて

【1327】

以上、この発明の特徴部225SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【1328】

例えば、前記特徴部225SGでは、図16-1に示すように、画像データ2として集中線の描画を行い、画像データ3として飾り図柄や擬似連図柄の描画を行うことによって、画像表示装置5において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-1として図16-5(A)～図16-5(C)に示すように、画像データ4として集中線の描画を行うことで、画像表示装置5において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示（集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示）してもよい。

【1329】

このようにすることで、図16-6(A)～図16-6(H)に示すように、仮停止示唆演出中においては、画像表示装置5において集中線を該画像表示装置5の中央部に向けて移動表示することによって擬似連図柄が仮停止するか否かに対する強調度合いを高めていくことができるとともに、集中線によって飾り図柄や擬似連図柄が遊技者から視認し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【1330】

尚、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、演出制御用CPU120（表示制御部123）が画像データを切り替えることによって、図16-6(F)に示すように、集中線が非表示となるとともに、擬似連図柄は仮停止することなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示となる。

【1331】

一方で、該仮停止示唆演出の結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、図16-6(G)及び図16-6(H)に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示される。尚、仮停止報知用のエフェクト画像は前述したように透過率が0%に設定されているので、遊技者は、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過する迄は仮停止報知用のエフェクト画像によって擬似連

10

20

30

40

50

図柄を視認不能となっている。そして、擬似連図柄の仮停止から所定期間が経過した後、遊技者は、仮停止報知用のエフェクト画像が非表示となることで、仮停止報知演出中よりも大きなサイズの擬似連図柄を視認可能となる。

【1332】

以上のように、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。更には、擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、仮停止したことを強調することができ、擬似連図柄の仮停止の興趣を向上できる。

【1333】

また、前記変形例225SG-1では、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、集中線を非表示とした後に、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-2として図16-7(A)~図16-7(H)に示すように、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄を仮停止させることなく画像表示装置の下方に向けて継続して移動し非表示とする一方で、集中線については擬似連図柄が非表示となった後も可変表示の停止タイミングまでを限度として所定期間継続して表示してもよい。

【1334】

このようにすることで、変形例225SG-1と同じく、集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部225SGと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【1335】

また、前記変形例225SG-2では、仮停止示唆演出中において飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置5において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-3として図16-8(A)~図16-8(H)に示すように、仮停止示唆演出中において集中線を飾り図柄や擬似連図柄よりも優先して表示するとともに、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合については、画像表示装置5において擬似連図柄が非表示となった後の所定期間に亘って集中線を継続して表示してもよい。

【1336】

このようにすることで、前記特徴部225SGと同じく、飾り図柄や擬似連図柄を集中線よりも後方側の画像として表示することで、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、擬似連図柄が仮停止しない場合については、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後から所定期間に亘って集中線が継続して表示されることによっても擬似連図柄が仮停止するか否かについての興趣を向上できる。尚、特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合は、前記特徴部225SGと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できる。

【1337】

また、前記特徴部225SGでは、擬似連図柄が仮停止した場合、画像表示装置5にお

10

20

30

40

50

いて透過率0%の画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、停止した擬似連図柄を一時的に視認不能とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-4として図16-9(A)~図16-9(C)に示すように、擬似連図柄が仮停止した場合は、画像表示装置5において集中線よりも透過率が低い(例えば、20%等)画像として仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【1338】

つまりは、図16-10に示すように、仮停止示唆演出として集中線が表示されている期間(擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間)においては、該集中線の透過率が高い(例えば、前述した50%)ことにより遊技者が集中線越しに飾り図柄や擬似連図柄を容易に視認可能である一方で、仮停止報知演出として仮停止報知用のエフェクト画像が表示されている期間(擬似連図柄の仮停止タイミング以降の期間)においては、集中線よりも透過率が低い(例えば、前述した20%)ことにより、集中線が表示されている期間よりも遊技者が飾り図柄や擬似連図柄を視認し難くなっているもよい。尚、本変形例225SG-4では特に図示しないが、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止しない場合は、他の特徴部や変形例と同じく、画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像は表示されない。

【1339】

このようにすることで、前記特徴部225SGと同じく、仮停止示唆演出中は透過率が比較的高い集中線が表示されることによって、擬似連図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出の興趣を向上できる。そして、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止する場合(仮停止報知演出が実行される場合)は、前記特徴部225SGと同じく擬似連図柄が仮停止する際に画像表示装置5の表示領域全体で仮停止報知用のエフェクト画像が表示されることで該仮停止時における遊技者の違和感を低減できるとともに、該仮停止報知用のエフェクト画像を通して擬似連図柄が仮停止したことを強調することができるので、擬似連図柄が仮停止することの興趣を向上できる。

【1340】

また、前記特徴部225SGでは、可変表示中に擬似連演出にかかわる演出として仮停止示唆演出と仮停止報知演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例225SG-5として、可変表示中はこれら仮停止示唆演出や仮停止報知演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出(特徴部193SGにおける図15-29参照)を実行可能としてもよい。尚、これら予告演出は、仮停止示唆演出として画像表示装置5において集中線が表示されているときに実行可能とする一方で、仮停止報知演出として画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限してもよい。このようにすることで、予告演出の実行によって可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者を注目させることができるとともに、画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像が表示されているときは予告演出の実行を制限することで、予告演出の視認性が仮停止報知用のエフェクト画像によって低下して、該予告演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1341】

また、可変表示中に実行可能な予告演出としては、変形例225SG-5として図16-11に示すように、例えば、仮停止示唆演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止した場合に、次の擬似連示唆演出の演出結果として更に擬似連図柄が仮停止することを示唆する擬似連示唆演出や、画像表示装置5の所定位置(例えば、画像表示装置の中央下部)において実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア225SG005Fを設け、該アクティブ表示の表示態様を変化させることで可変表示結果が大当たりとなることを示唆するアクティブ表示予告演出及び、アクティブ表示の表示態様を変化することを示唆するアクティブ表示変化予告演出を実行可能としてもよい。

【1342】

このように、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、例えば、図16-11(A)～図16-11(C)に示すように、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置5の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法がL1である画像を表示するとともに、該画像表示装置5において透過率が0%である仮停止報知用のエフェクト画像を表示し、該仮停止から所定期間が経過することによって仮停止報知用のエフェクト画像を非表示とする。つまり、擬似連示唆演出としての画像の表示は擬似連図柄の仮停止タイミングから開始されるが、擬似連示唆演出としての画像が遊技者から視認可能となるのは仮停止報知用のエフェクト画像が非表示化されたタイミングからである。

【1343】

一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、図16-11(A)及び図16-11(D)～図16-11(F)に示すように、擬似連図柄が仮停止したタイミングから画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像の表示を行わず、アクティブ表示変化予告演出の画像(本変形例225SG-5では画像表示装置5の右部からアクティブ表示エリア225SG005Fに向けて飛来する左右幅寸法がL2(L1>L2)である矢の画像)が表示される。

【1344】

該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変わる場合は、図16-11(E)に示すように、画像表示装置5の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることによって該アクティブ表示の表示態様が変わり、該アクティブ表示変化予告演出の演出結果としてアクティブ表示の表示態様が変わらない場合は、図16-11(F)に示すように、画像表示装置5の右部から飛来してきた矢がアクティブ表示に刺さることなく画像表示装置5の左部に向けて通過した後に非表示となればよい。

【1345】

このように本変形例225SG-5では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置5において擬似連示唆演出としての画像とともに仮停止報知用のエフェクト画像を表示することによって、一旦擬似連示唆演出としての画像を遊技者から視認不能とする一方で、予告演出としてアクティブ表示変化予告演出を実行する場合は、画像表示装置5において仮停止報知用のエフェクト画像を表示せずに、アクティブ表示変化予告演出の画像として、擬似連示唆演出としての画像よりも表示寸法が短い画像(矢の画像)を表示することで、アクティブ表示変化予告演出が仮停止報知用のエフェクト画像によって遮られて分かり難くなってしまうことを防ぐことができる。

【1346】

尚、本変形例225SG-5では、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、仮停止予告演出の演出結果として擬似連図柄が仮停止したことに基づいて画像表示装置5の上部において擬似連示唆演出としての左右幅寸法がL1である画像を表示するとともに、該画像表示装置5において透過率が0%である仮停止報知用のエフェクト画像を表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、予告演出として擬似連示唆演出を実行する場合は、画像表示装置5の上部において擬似連示唆演出としての画像とともに透過率が0%ではない(例えば、透過率が20%や50%の)仮停止報知用のエフェクト画像を表示してもよい。

【1347】

また、前記特徴部193SGや前記特徴部225SGでは、複数の飾り図柄のうちの1の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄(擬似連図柄)が画像表示装置5において仮停止する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可変表示の終了タイミングで保留記憶表示やの表示態様を変化させることで該保留記憶表示に対応する可変表示結果が大当たりとなることを示唆する保留記憶表示変化演出を実行可能とするとともに、複数の飾り図柄のうちの1の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、保留記憶表示が変化することを示す図柄(保留記憶表示変化報知図柄)が画像表示装置5において停止する場合

10

20

30

40

50

を設けてもよい。このように保留記憶表示変化報知図柄が画像表示装置 5 において停止する場合においては、該保留記憶表示変化報知図柄が停止するか否かを対象として前記特徴部 1 9 3 S G や前記特徴部 2 2 5 S G における仮停止示唆演出に相当する演出（この発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。

【1 3 4 8】

また、前記特徴部 1 9 3 S G や前記特徴部 2 2 5 S G では、複数の飾り図柄のうちの 1 の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄（擬似連図柄）が画像表示装置 5 において仮停止する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、画像表示装置 5 において背景画像として複数の画像を表示可能とし、表示されている背景画像に応じて実行中の可変表示結果が大当たりとなる割合を示唆可能とするとともに、複数の飾り図柄のうちの 1 の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、背景画像が変化することを示す図柄（背景画像変化報知図柄）が画像表示装置 5 において停止する場合を設けてもよい。このように背景画像変化報知図柄が画像表示装置 5 において停止する場合においては、該背景画像変化報知図柄が停止するか否かを対象として前記特徴部 1 9 3 S G や前記特徴部 2 2 5 S G における仮停止示唆演出に相当する演出（この発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。

【1 3 4 9】

また、前記特徴部 1 9 3 S G では、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機 1 を例示したが、この発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機 1 の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

【1 3 5 0】

また、本明細書では、この発明の遊技機の形態として複数の特徴部や変形例を例示したが、この発明の遊技機としては、これら複数の特徴部や変形例を組合せて実施してもよいし、1 の特徴部や変形例のみを実施してもよい。

【1 3 5 1】

例えば、前記特徴部 1 9 3 S G や前記特徴部 2 2 5 S G では、複数の飾り図柄のうちの 1 の図柄として、或いは、飾り図柄とは異なる図柄として、擬似連演出が実行されることを報知する図柄（擬似連図柄）が画像表示装置 5 において仮停止する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を飾り図柄の組合せ（停止図柄）によって示唆可能とし、特定の設定値が設定されていることを示唆する図柄の停止を対象として前記特徴部 1 9 3 S G や前記特徴部 2 2 5 S G における仮停止示唆演出に相当する演出（この発明における示唆演出）を実行可能としてもよい。

【符号の説明】

【1 3 5 2】

- 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 3 C P U
- 1 2 0 演出制御用 C P U

10

20

30

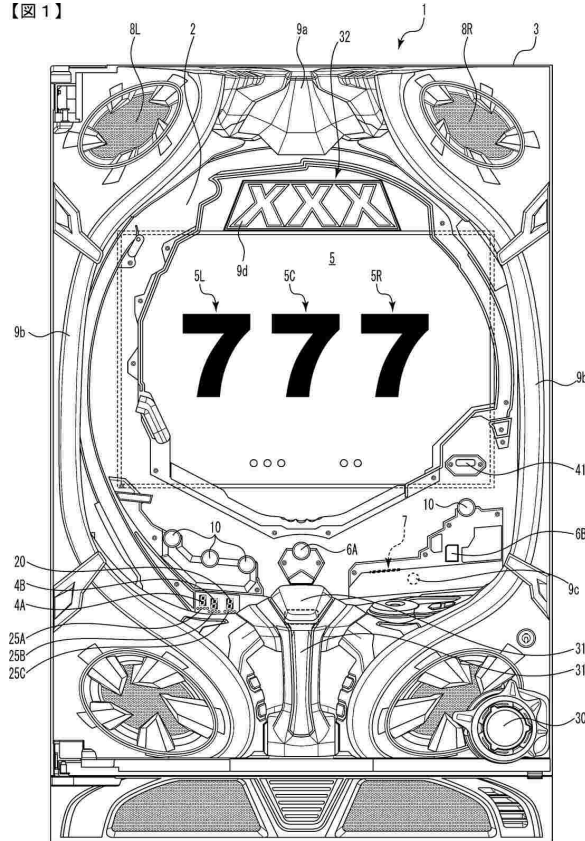
40

50

【図面】

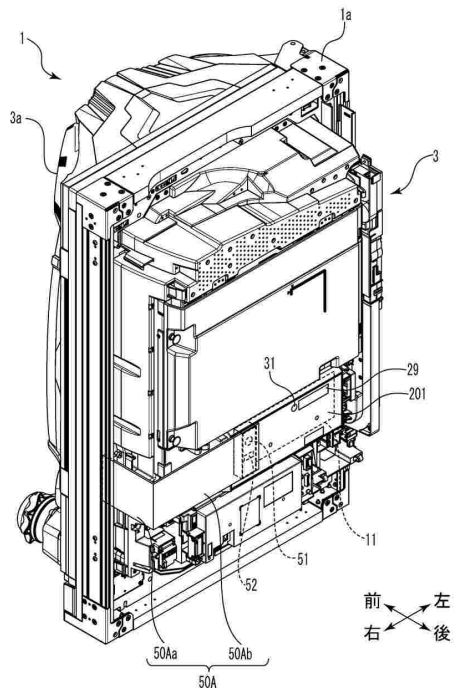
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】

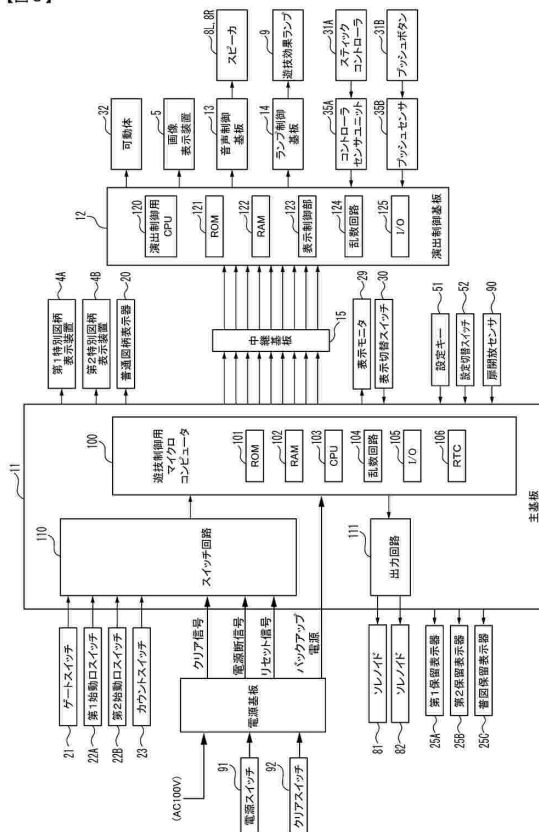


10

20

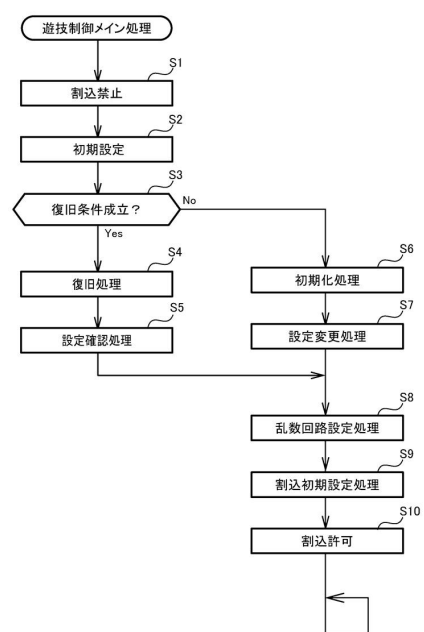
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



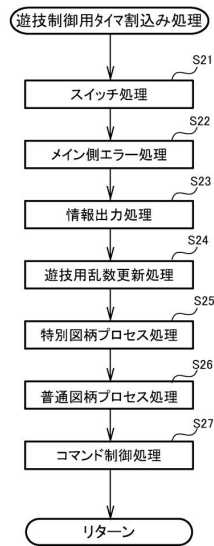
30

40

50

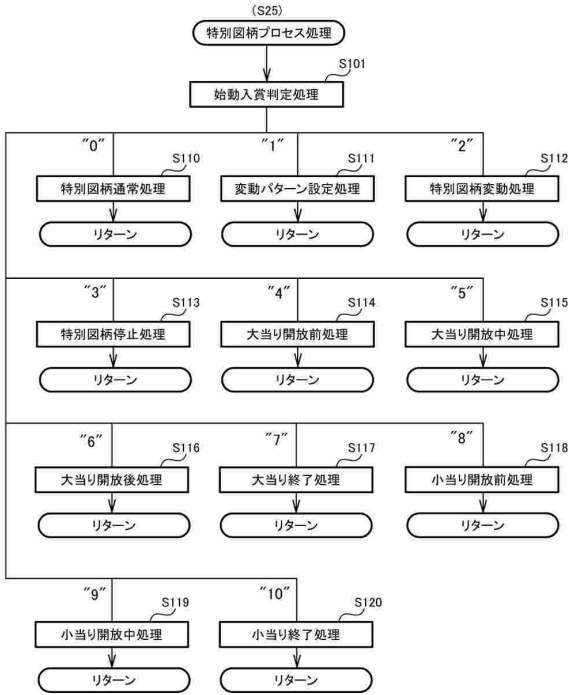
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

(A) 第1特図柄表示結果判定テーブル

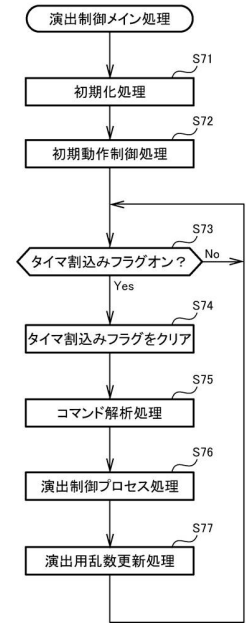
遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/200)	1020~1272 (確率:1/200)	1020~1282 (確率:1/200)	1020~1317 (確率:1/200)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】

【図 8】

(B) 第2特図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/200)	1020~1272 (確率:1/200)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)	32767~33421 (確率:1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外



10

20

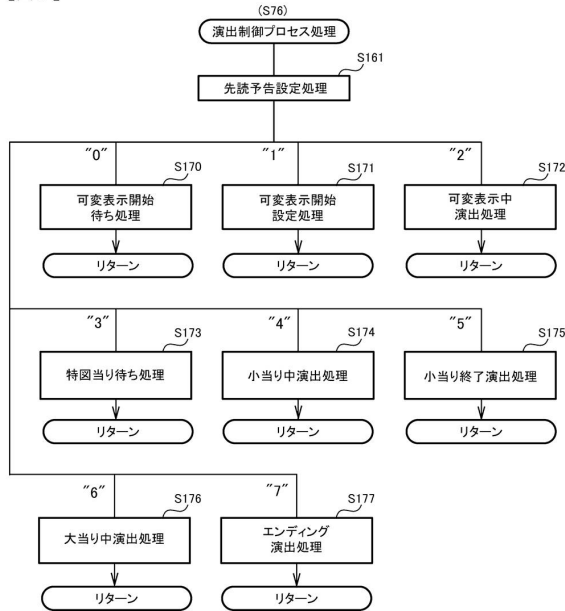
30

40

50

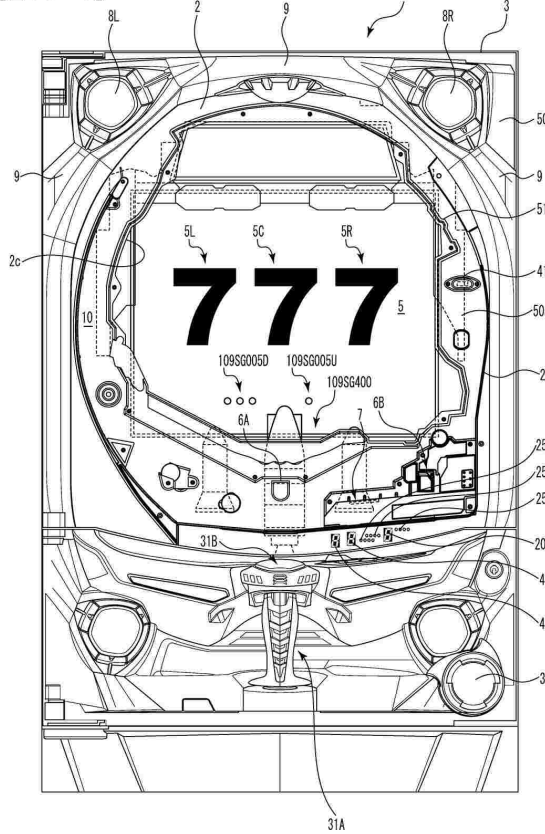
【圖 9】

【图9】



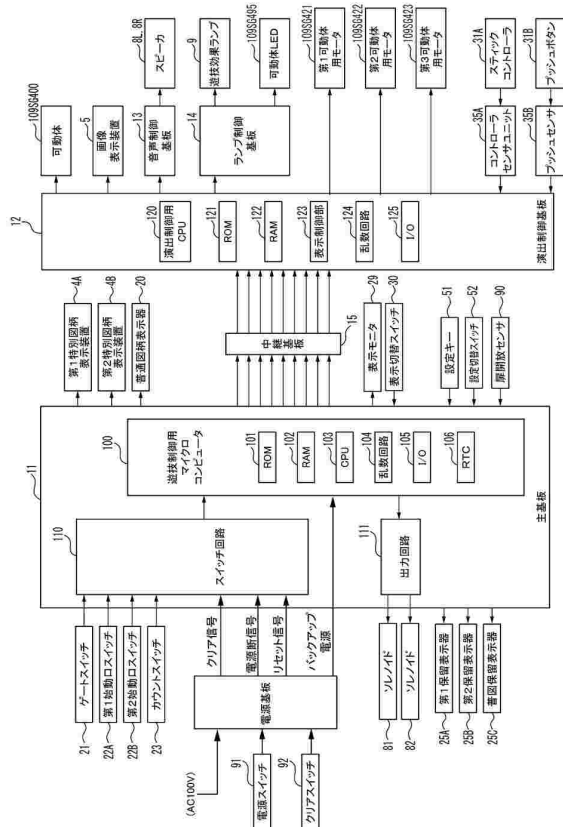
【図 10-1】

【图 10-1】



【図 10-2】

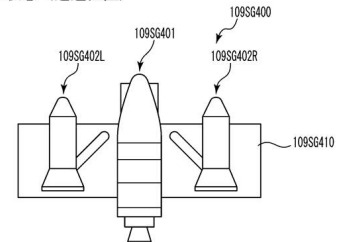
【图 10-2】



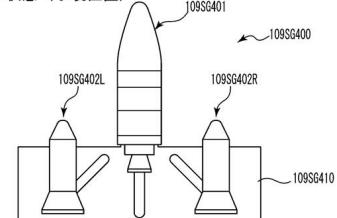
【図 10-3】

【図 10-3】

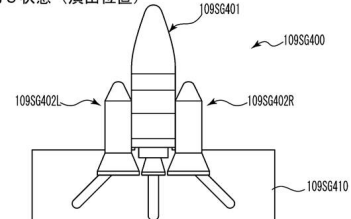
(A) 第1状態 (退避位置)



(B) 第2狀態 (示唆位置)



(C) 第3狀態 (演出位置)



【図 1 0 − 4】

【図 1 0 − 4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 1 0 − 6】

【図 1 0 − 6】

(A) 表示結果判定テーブル 1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1〜219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000〜12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000〜54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 1 0 − 5】

【図 1 0 − 5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1〜65536	特図表示結果判定用
MR2	1〜100	大当り種別判定用
MR3	1〜997	変動パターン判定用
MR4	3〜13	普図表示結果判定用

【図 1 0 − 7】

【図 1 0 − 7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1〜50	非確変
	51〜80	確変A
	81〜95	確変B
	96〜100	確変C
第2特図	1〜50	非確変
	51〜100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	2

10

20

30

40

50

【図 10-8】

【図 10-8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	40000	スーパーリーチα1(はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチα2(はずれ)
PA2-4	60000	スーパーリーチβ1(はずれ)
PA2-5	70000	スーパーリーチβ2(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	40000	スーパーリーチα1(大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチα2(大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチβ1(大当り)
PB1-5	70000	スーパーリーチβ2(大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

【図 10-9】

【図 10-9】

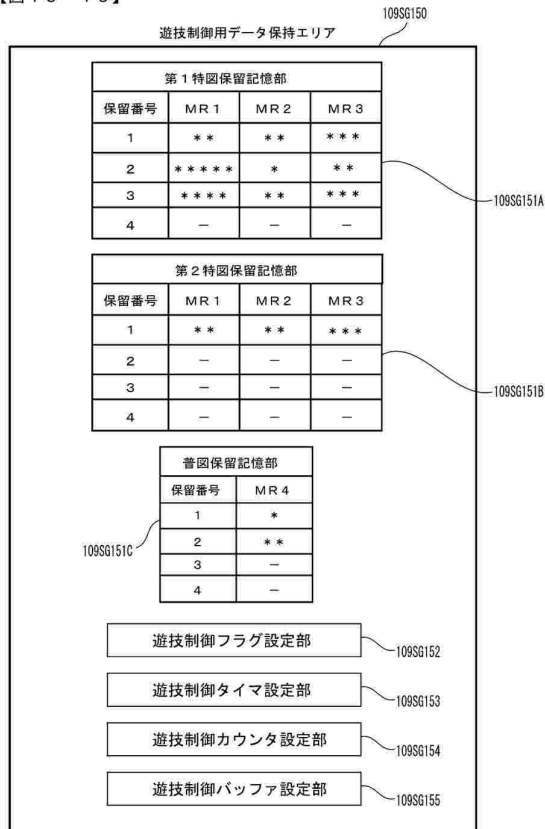
可変表示結果	非確変 大当り	確変大当り	小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り確変時 判定テーブルA	大当り確変時 判定テーブルB	特殊当り 判定テーブルC	はずれ用変動 判定テーブルD	はずれ用変動 判定テーブルE	はずれ用変動 判定テーブルF	はずれ用変動 判定テーブルG
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-	-
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-	-
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800	-
PA1-4(非Rははずれ時短)	-	-	-	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルRははずれ)	-	-	-	300	200	100	100
PA2-2(スーパーRα1ははずれ)	-	-	-	50	50	50	50
PA2-3(スーパーRα2ははずれ)	-	-	-	22	22	22	22
PA2-4(スーパーRβ1ははずれ)	-	-	-	15	15	15	15
PA2-5(スーパーRβ2ははずれ)	-	-	-	10	10	10	10
PB1-1(ノーマルR大当り)	2	2	-	-	-	-	-
PB1-2(スーパーRα1大当り)	45	30	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーRα2大当り)	150	135	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーRβ1大当り)	300	315	-	-	-	-	-
PB1-5(スーパーRβ2大当り)	500	515	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-	-	-	-

(数値は判定機数)

10

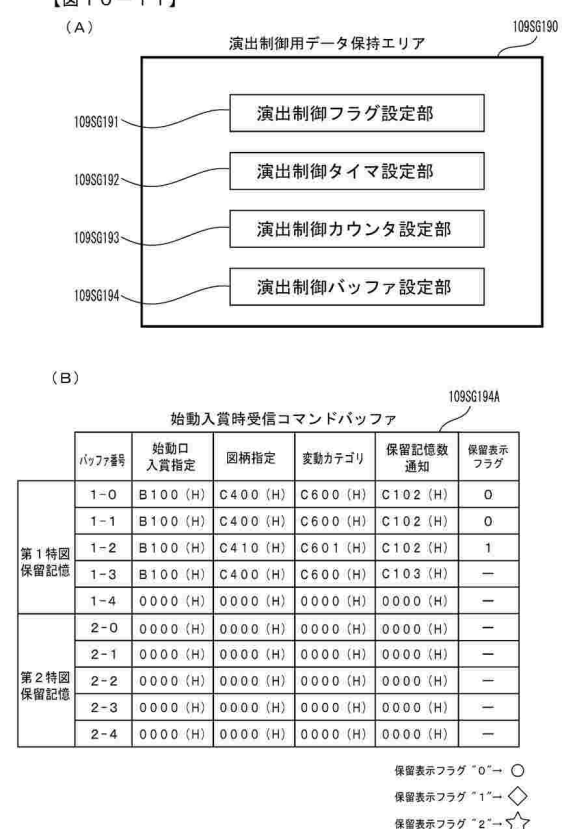
【図 10-10】

【図 10-10】



【図 10-11】

【図 10-11】



20

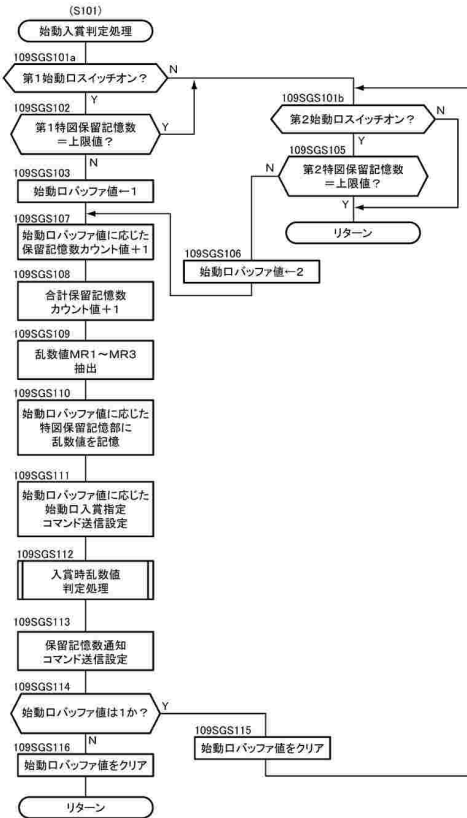
30

40

50

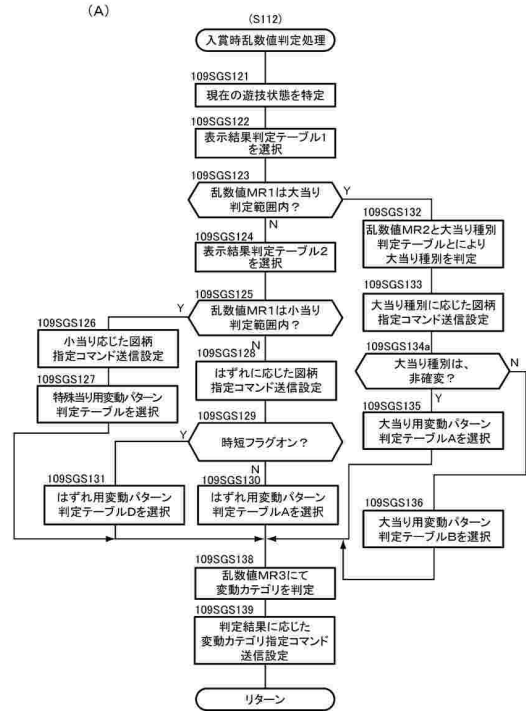
【図 10-12】

【图 10-12】



【図 10-13】

【图 10-13】

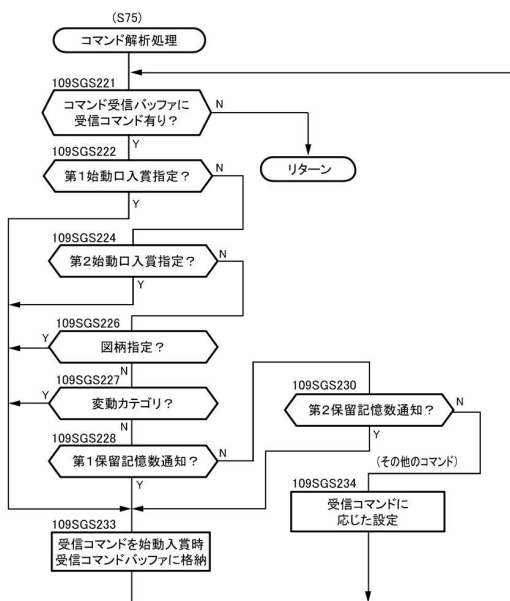


(B)

MODE	EXT	変動力カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

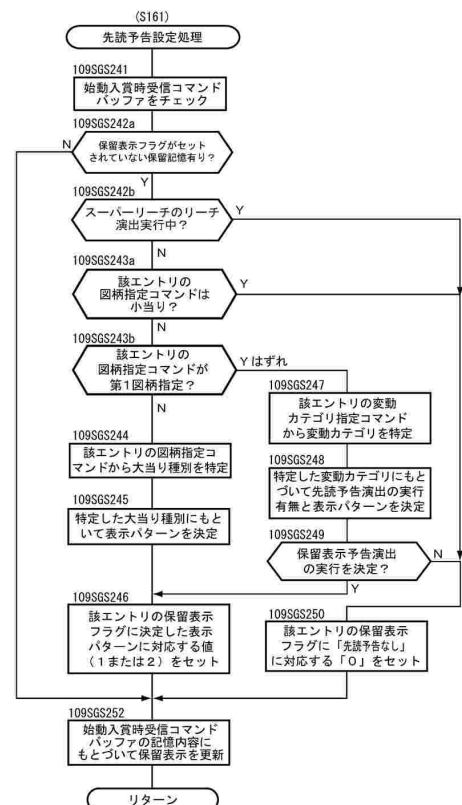
【図 10-14】

【図 10-14】



【図 10-15】

【图 10-15】



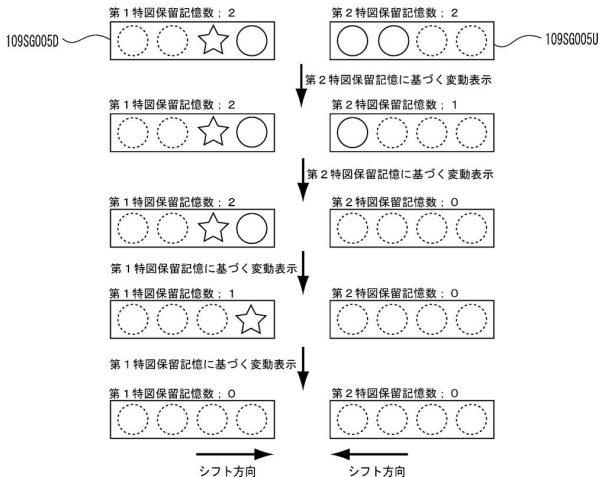
【図 10－16】
【図 10－16】

先読み予告演出実行の有無と表示パターン決定割合

変動表示結果	先読み予告演出 なし	先読み予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
大当たり（非確変大当たり）	0%	70%	30%
大当たり（確変大当たり）	0%	30%	70%
はずれ（非リーチ）	95%	5%	0%
はずれ（その他）	75%	20%	5%
はずれ（Sリーチ）	65%	25%	10%

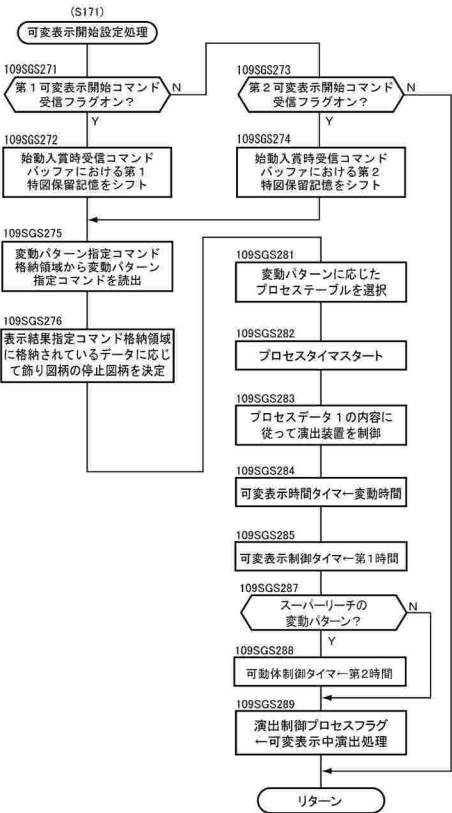
【図 10－17】
【図10－17】

第 1 保留記憶表示エリア及び第 2 保留記憶表示エリアの更新例

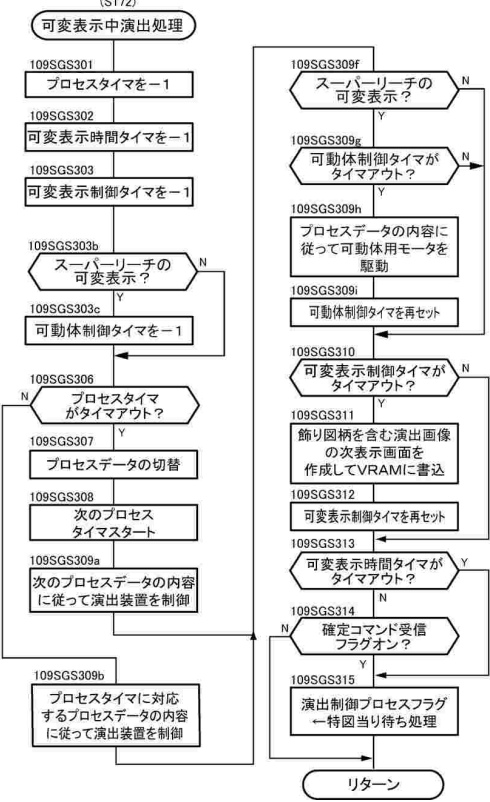


10

【図 10－18】
【図 10－18】



【図 10－19】
【図 10－19】



20

30

40

50

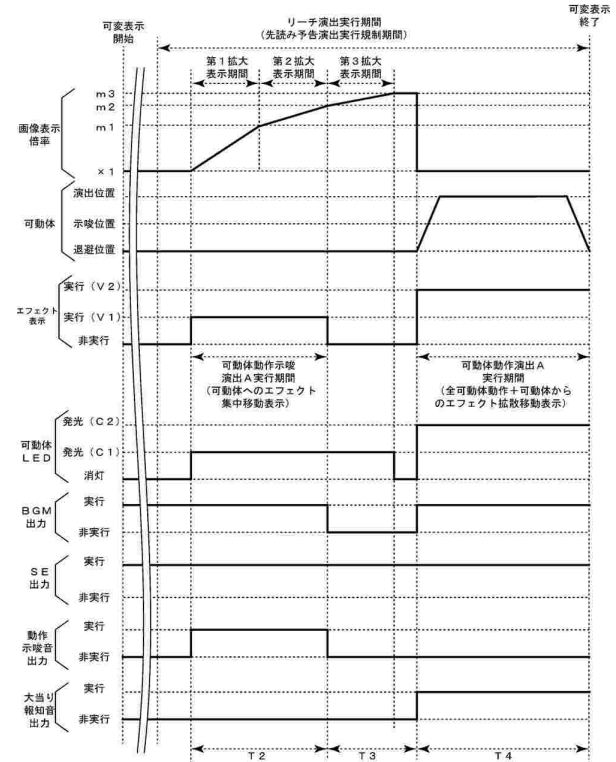
【図 10-20】

【図 10-20】

名称	用途	セット時間
可変表示制御タイマ	画像表示装置に表示される演出画像の表示	第 1 時間 (33ms)
可動体制御タイマ	可動体の移動制御	第 2 時間 (1ms)

【図 10-21】

【図 10-21】

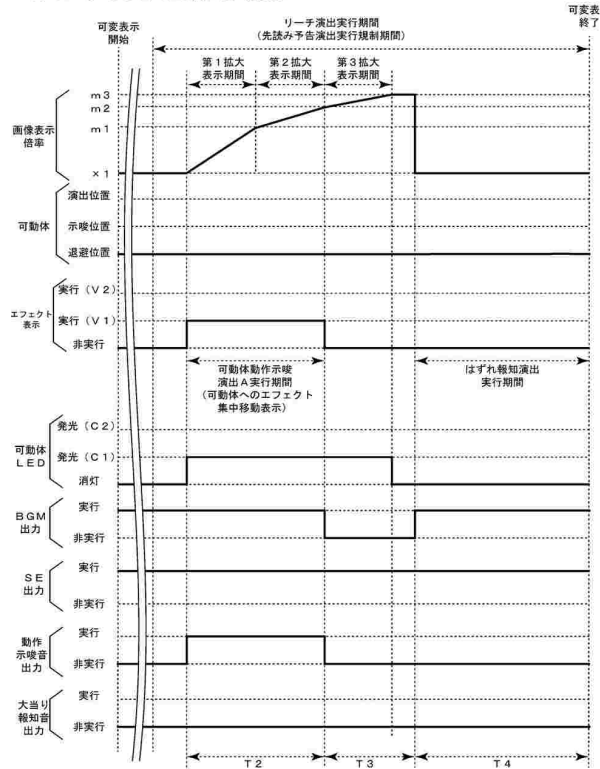
スーパーリーチ $\alpha 1$ 、 $\alpha 2$ 大当りの可変表示

10

20

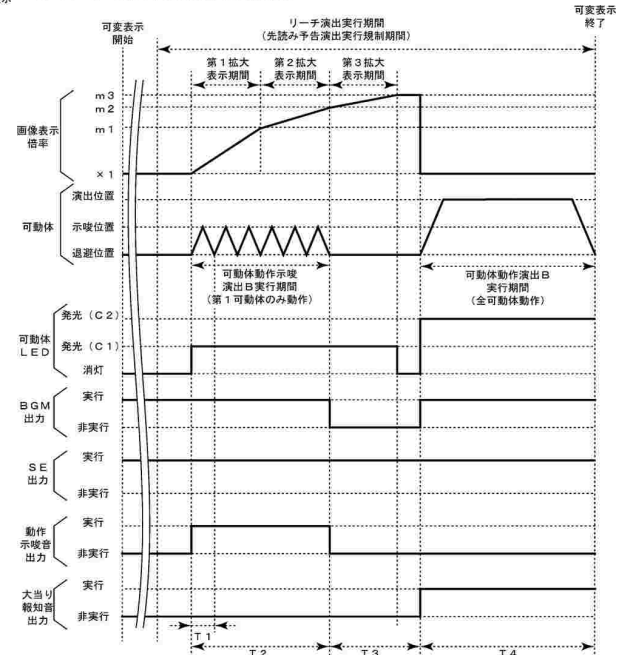
【図 10-22】

【図 10-22】

スーパーリーチ $\alpha 1$ 、 $\alpha 2$ はずれの可変表示

【図 10-23】

【図 10-23】

スーパーリーチ $\beta 1$ 、 $\beta 2$ 大当りの可変表示

30

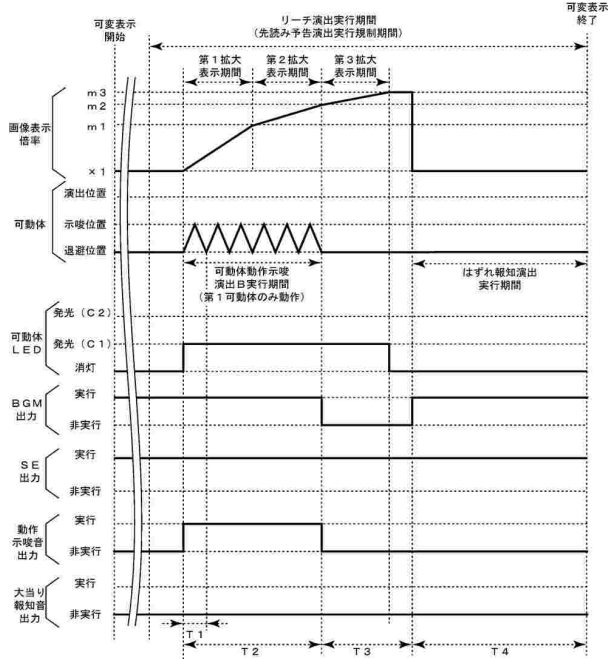
40

50

【図 10-24】

【図 10-24】

スーパーリーチβ 1、β 2はいずれの可変表示



【図 10-25】

【図 10-25】

名称	可動体示唆動作	単位時間あたりの画像拡大率
第 1 拡大表示期間	有	大
第 2 拡大表示期間	有	中
第 3 拡大表示期間	無	小

10

20

【図 10-26】

【図 10-26】

(A)

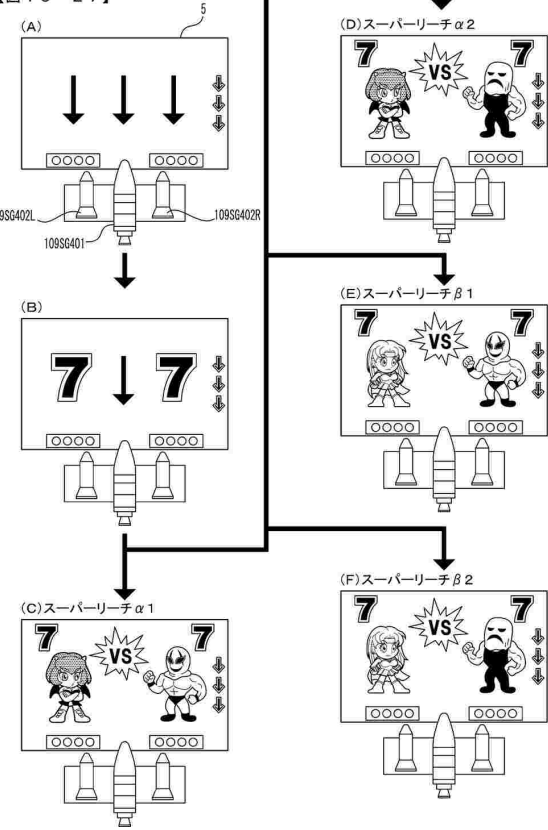
名称	演出態様	可動体 LED
可動体動作示唆演出 A	星型のエフェクト画像が第 1 可動体に対して繰り返し作用 (複数の星型のエフェクト画像が速度 V 1 にて第 1 可動体に向けて移動)	輝度 C 1 にて発光
可動体動作示唆演出 B	第 1 可動体が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動	

(B)

名称	演出態様	可動体 LED
可動体動作演出 A	・可動体ユニットが第 1 状態から第 3 状態に変化 ・複数の星型のエフェクト画像が速度 V 2 にて第 1 可動体から拡散	輝度 C 2 にて発光
可動体動作演出 B	・可動体ユニットが第 1 状態から第 3 状態に変化 ・爆発エフェクト画像表示	

【図 10-27】

【図 10-27】



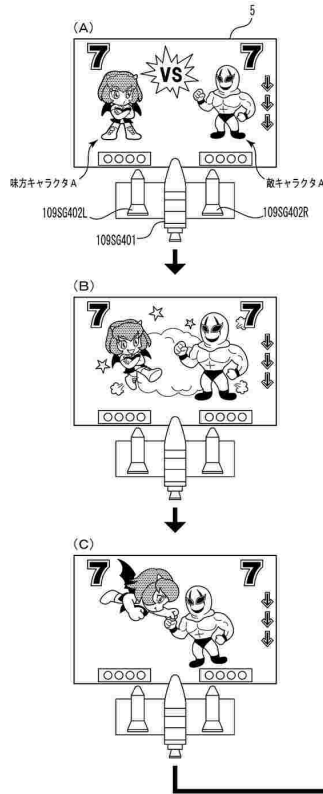
30

40

50

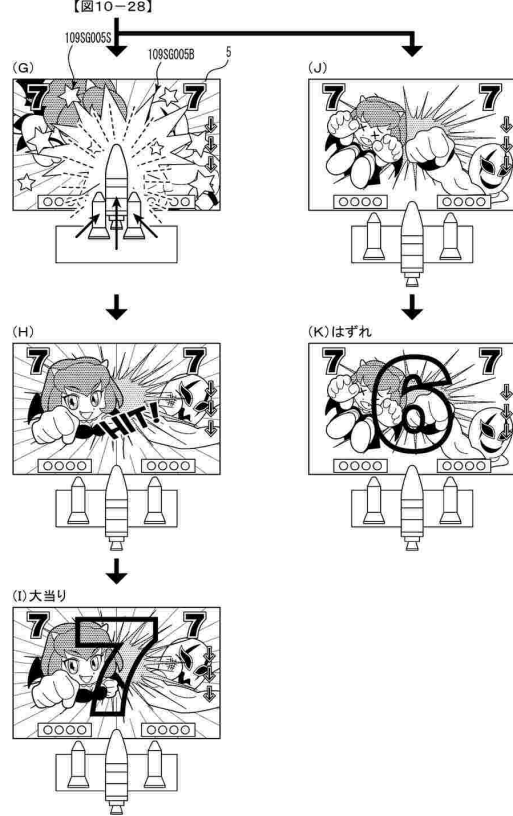
【図 10-28】

【図 10-28】



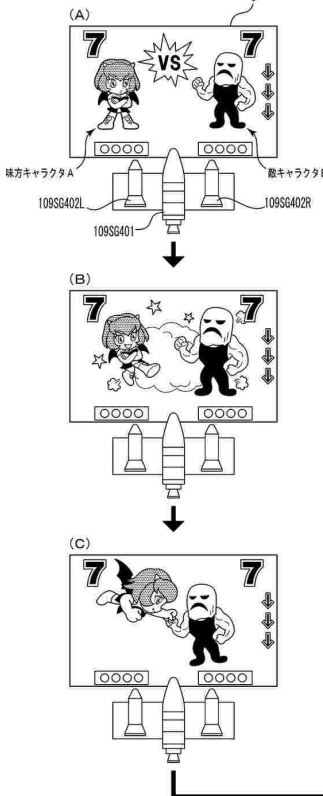
【図 10-29】

【図 10-29】



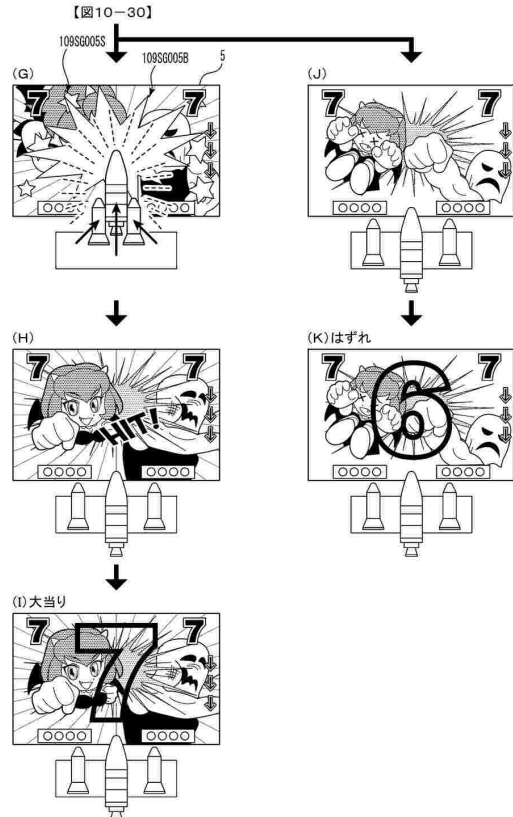
【図 10-30】

【図 10-30】



【図 10-31】

【図 10-31】



10

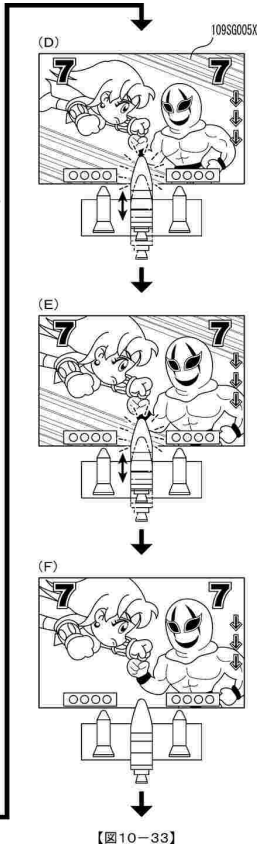
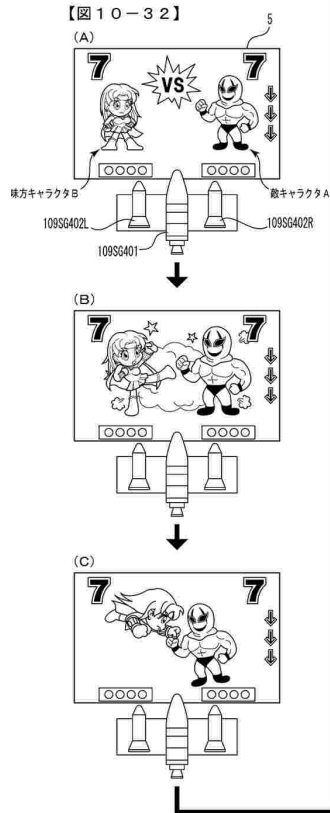
20

30

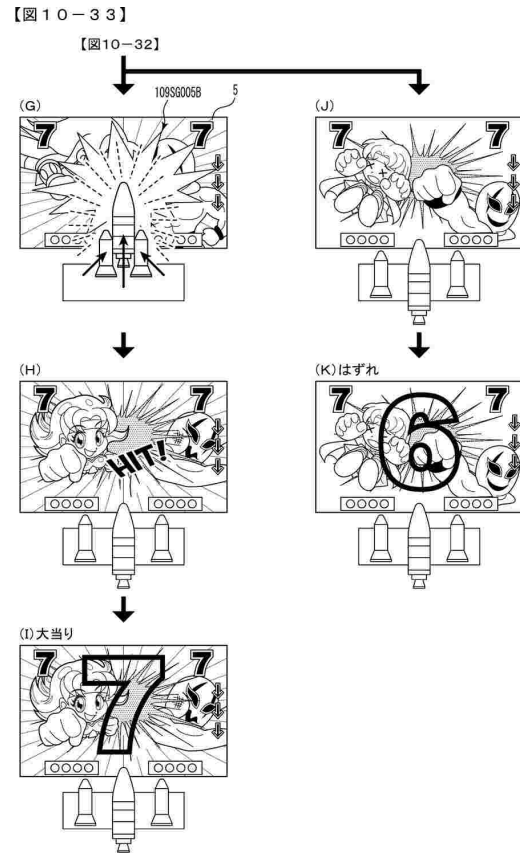
40

50

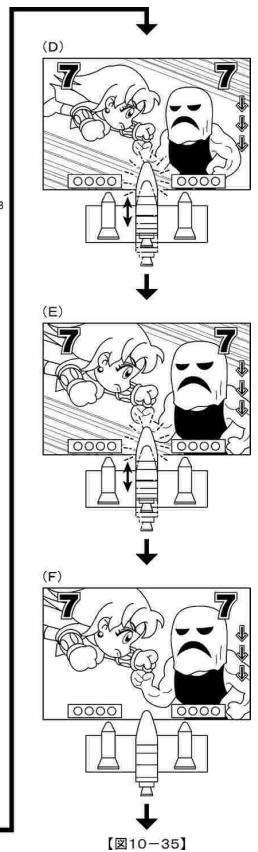
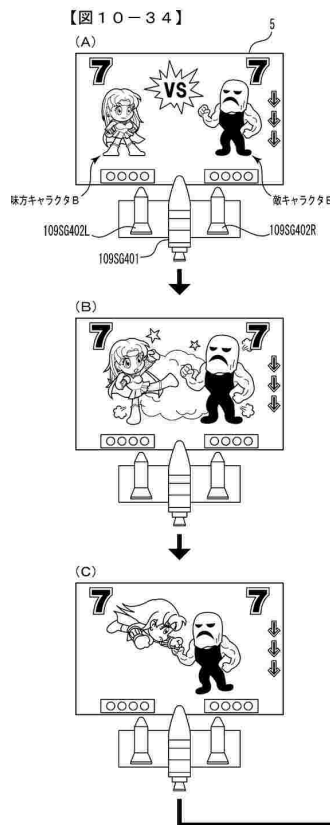
【図 10-32】



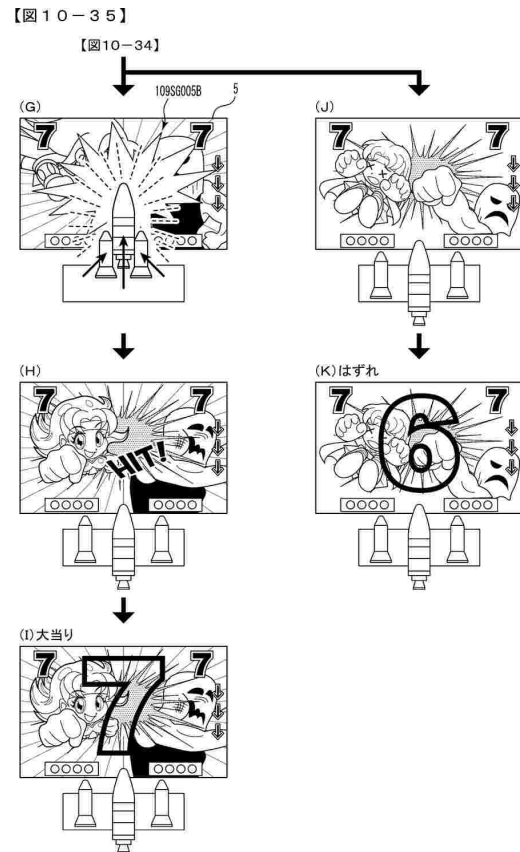
【図 10-33】



【図 10-34】



【図 10-35】



10

20

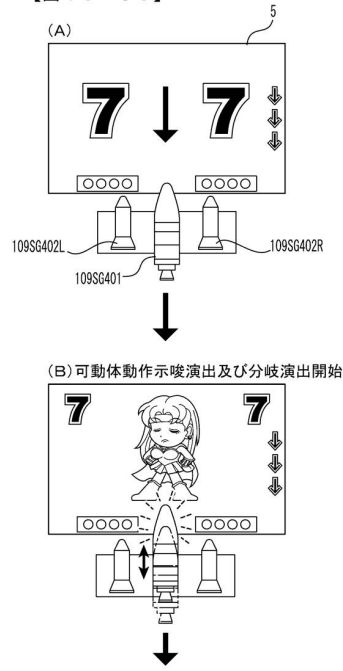
30

40

50

【図 10-36】

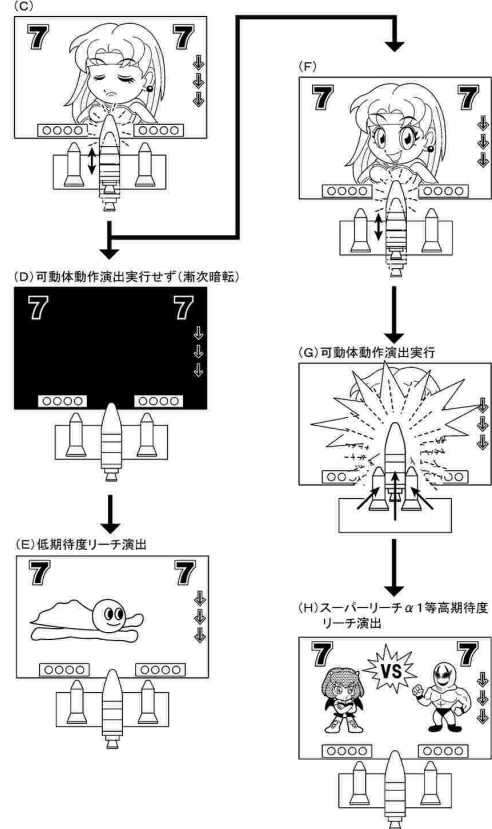
【図 10-36】



【图10-37】

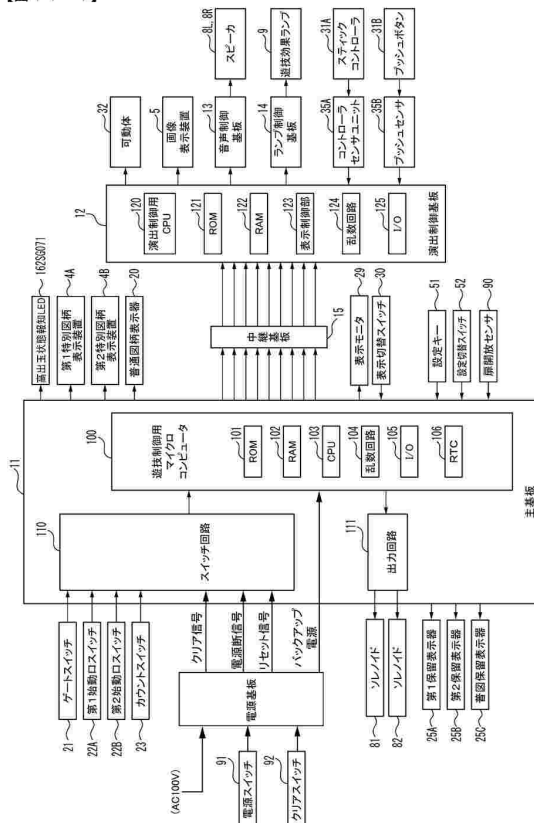
【図 10-37】

【图 10-37】
(C)



【図 1 1 - 1】

【圖 1 1-1】



【図 1 1 - 2】

【图 11-2】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	図柄図り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
96	XX	出玉状態指定	現在の出玉状態を指定
97	XX	判定後連荘回数指定	現在の判定後連荘回数を指定
98	XX	判定後可変表示残回数指定	現在の判定後可変表示残回数を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリー	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリー)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

(C)

MODE	EXT	名称	指定内容
96	00	出玉状態1指定	低出玉状態を指定
96	01	出玉状態2指定	第1高出玉状態を指定
96	02	出玉状態3指定	第2高出玉状態を指定

【図 1 1 - 3】

【図 1 1 - 3】

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	普通図表示結果判定用

【図 1 1 - 4】

【図 1 1 - 4】

(A) 表示結果判定テーブル 1

遊技状態	判定値 (MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値 (MR1)	特図表示結果
第 1 特図	54000～54651 (1/100)	小当り
第 2 特図	—	小当り

10

【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値 (MR2)	大当り種別
第 1 特図	1～50	非確変
	51～80	確変 A
	81～95	確変 B
	96～100	確変 C
第 2 特図	1～50	非確変
	51～100	確変 A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変 A	次回大当りまで	次回大当りまで	10 (通常開放ラウンド)
確変 B	次回大当りまで	次回大当りまで	5 (通常開放ラウンド)
確変 C (突確)	次回大当りまで	無し	2 (高速開放ラウンド)
非確変	無し	100 回 (100 回以内の大当りまで)	10 (通常開放ラウンド)

【図 1 1 - 6】

【図 1 1 - 6】

変動パターン	特図可変表示時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし (通常状態) → 非リーチ (はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留 3 個短縮 (通常状態) → 非リーチ (はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留 4 個短縮 (通常状態) → 非リーチ (はずれ)
PA1-4	3000	短縮 (時短制御中) → 非リーチ (はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ (はずれ)
PA2-2	50000	スーパーリーチ (はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ (大当り)
PB1-2	50000	スーパーリーチ (大当り)
PC1-1	5000	特殊当り (小当りまたは突確大当り)

20

【図 1 1 - 7】

【図 1 1 - 7】

可変表示結果	非確変 大当り	確変大当り AorB	確変大当り Cor小当り	はずれ (保留数 2 以下)	はずれ (保留数 3)	はずれ (保留数 4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パ ターンテーブル A	大当り用変動パ ターンテーブル B	特図判別用 変動パターン判定 テーブル	はずれ用変動パ ターンテーブル A	はずれ用変動パ ターンテーブル B	はずれ用変動パ ターンテーブル C	はずれ用変動パ ターンテーブル D
PA1-1 (非 R はずれ短縮なし)	—	—	—	600	—	—	—
PA1-2 (非 R はずれ短縮 1)	—	—	—	—	700	—	—
PA1-3 (非 R はずれ短縮 2)	—	—	—	—	—	800	—
PA1-4 (非 R はずれ時短)	—	—	—	—	—	—	800
PA2-1 (ノーマル R はずれ)	—	—	—	300	200	100	100
PA2-2 (スーパー R はずれ)	—	—	—	97	97	97	97
PB1-1 (ノーマル R 大当り)	498	250	—	—	—	—	—
PB1-2 (スーパー R 大当り)	499	747	—	—	—	—	—
PC1-1 (特殊当り)	—	—	997	—	—	—	—

(数値は判定値数)

【図 1 1 - 8】

【図 1 1 - 8】

変動パターン	出玉状態フラグ=0 特図可変表示時間 (ms)	出玉状態フラグ=1 特図可変表示時間 (ms)	出玉状態フラグ=2 特図可変表示時間 (ms)
PA1-1	12000	13000	13500
PA1-2	5750	6250	6750
PA1-3	3750	4250	4750
PA1-4	3000	4000	4500
PA2-1	20000	20000	25000
PA2-2	50000	50000	50000
PB1-1	20000	20000	25000
PB1-2	50000	50000	50000
PC1-1	5000	5000	5000

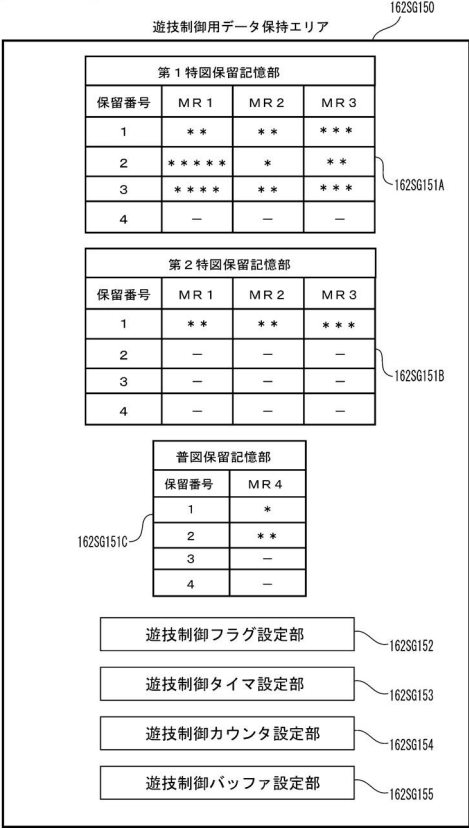
30

40

50

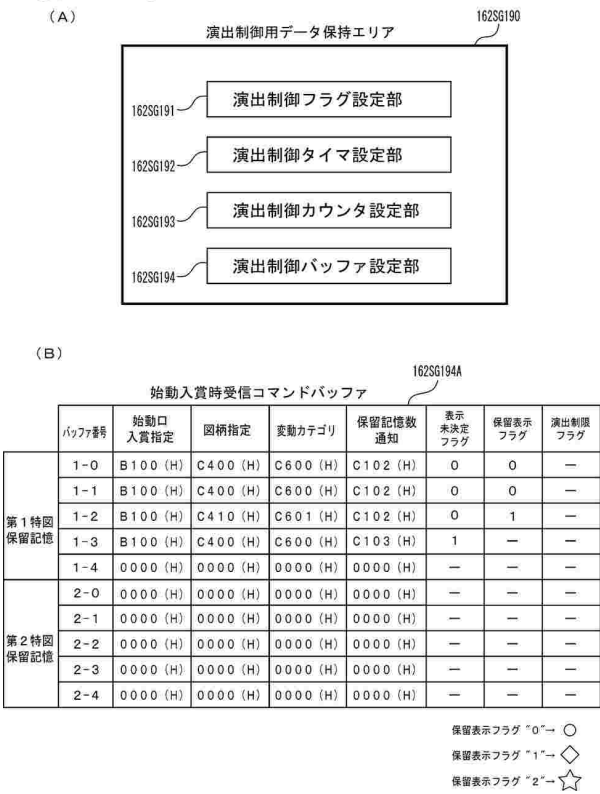
【図 1 1 - 9】

【図 1 1 - 9】



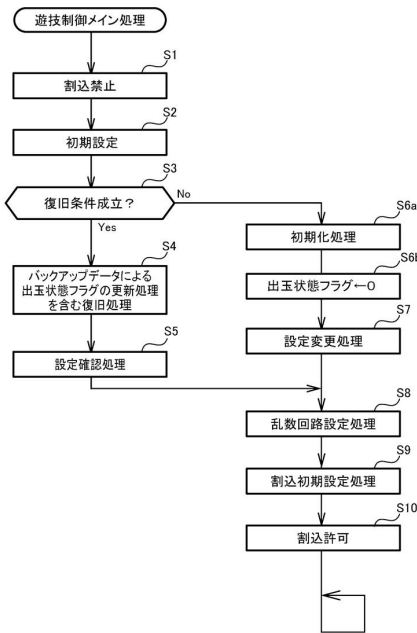
【図 1 1 - 1 0】

【図 1 1 - 1 0】



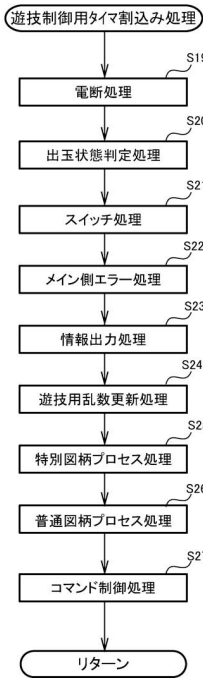
【図 1 1 - 1 1】

【図 1 1 - 1 1】



【図 1 1 - 1 2】

【図 1 1 - 1 2】



10

20

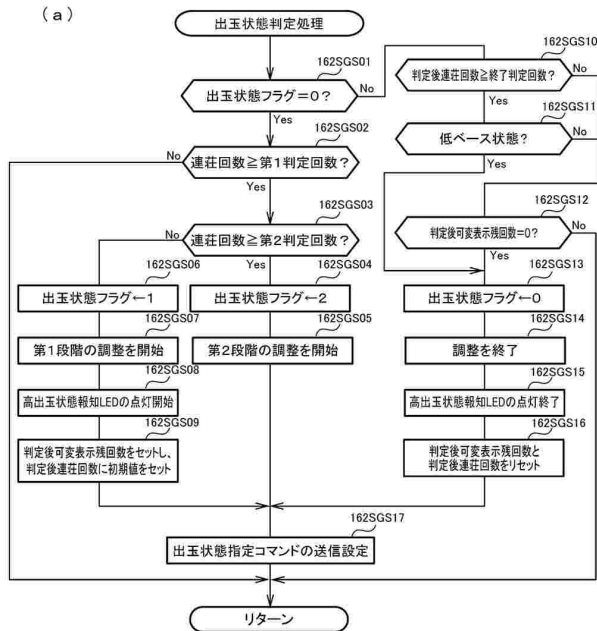
30

40

50

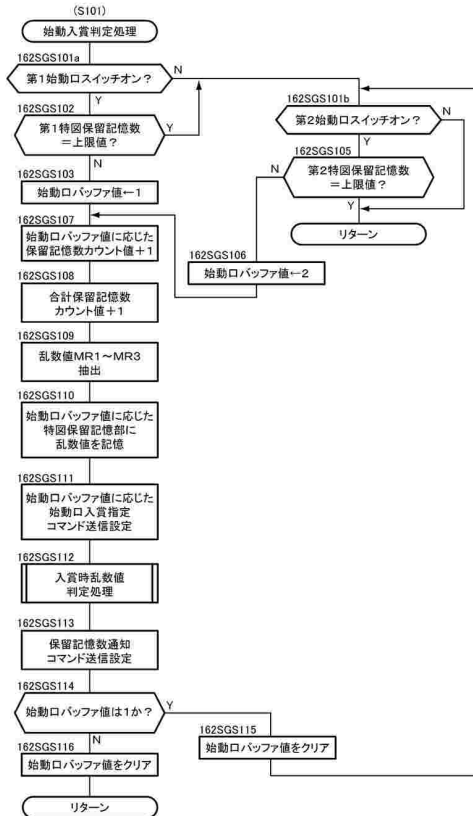
【図 11-14】

【图 11-14】



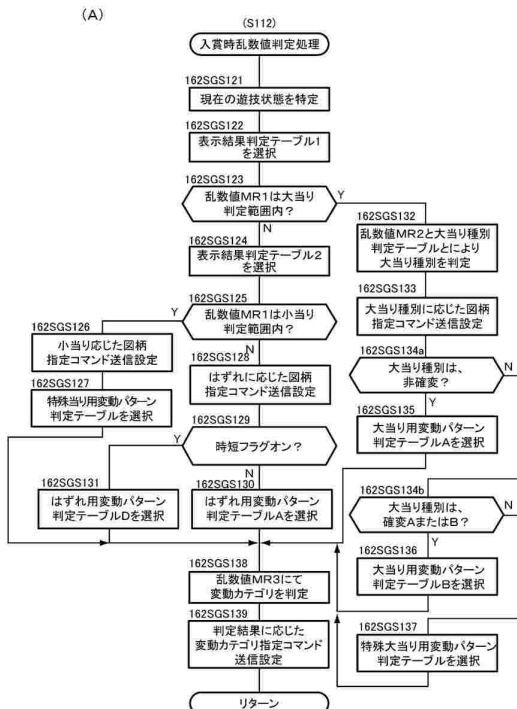
(b)

出玉状態フラグ値	可変表示時間延長調整	大当り期間延長調整
0	なし	なし
1	あり(第1段階)	あり(第1段階)
2	あり(第2段階)	あり(第2段階)



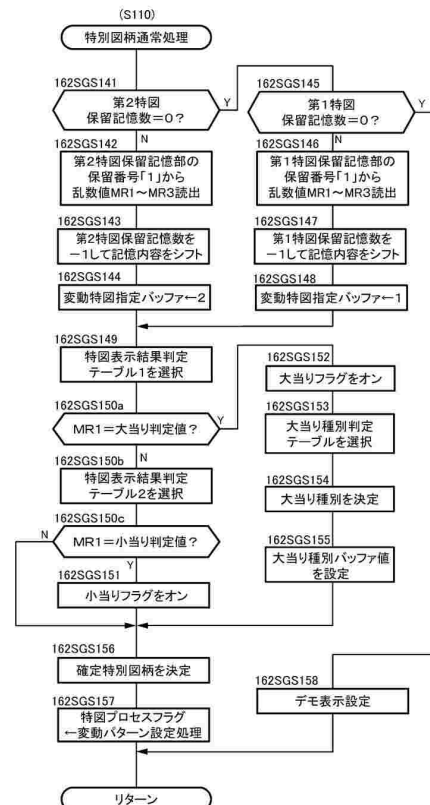
【図 11-16】

【图 11-16】



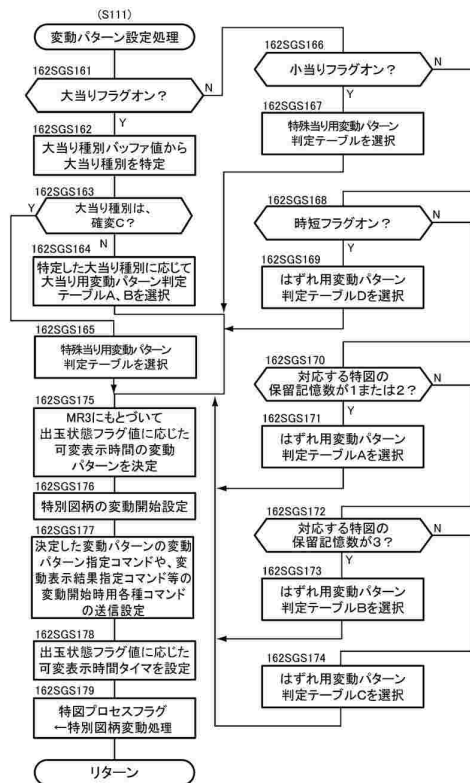
(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
G6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他



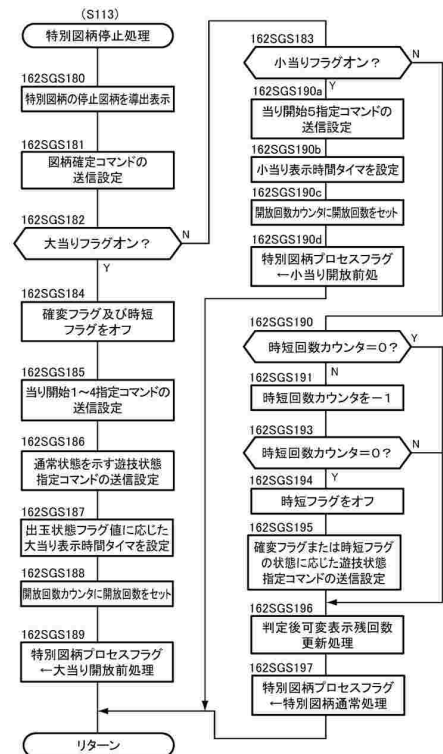
【図 11-17】

【图 11-17】



【図 11-18】

【図 11-18】

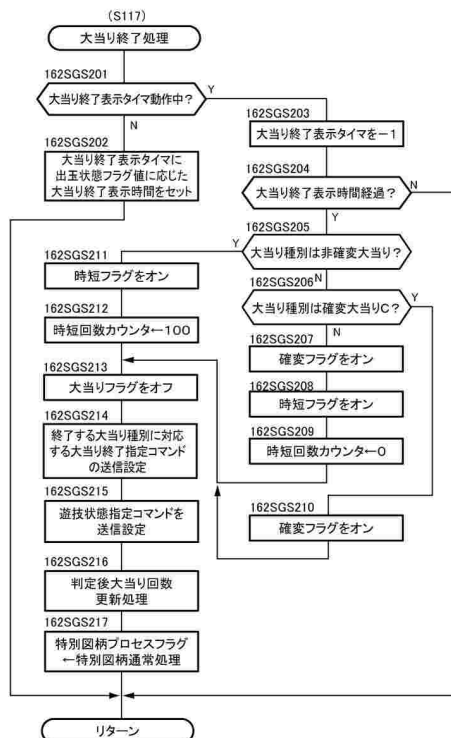


10

20

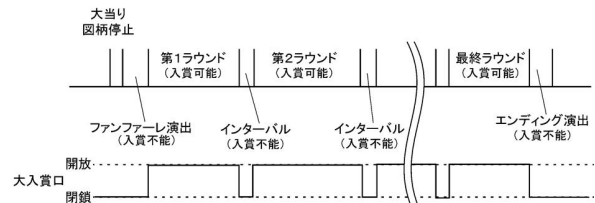
【図 11-19】

【図 11-19】



【図 1 1 - 2 0】

【图 11-20】



30

40

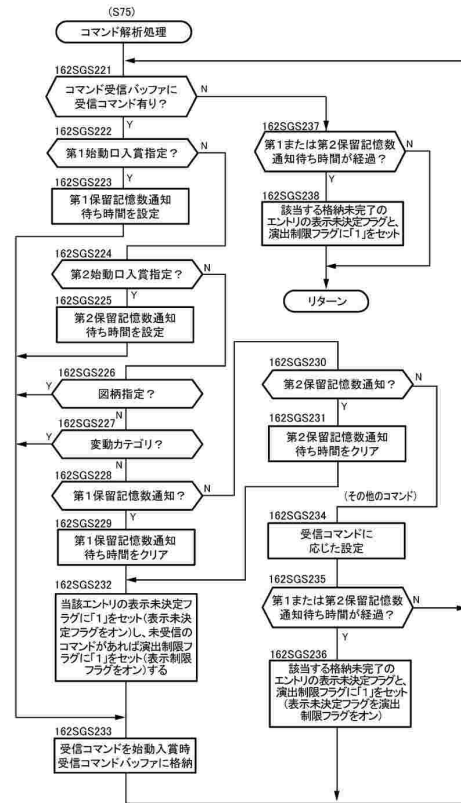
【図 1 1 - 2 1】

【図 1 1 - 2 1】

出玉状態フラグ値	ファンファーレ 演出期間 (ms)	インターバル期間	エンディング 演出期間
0	30000	5000	60000
1	40000	6000	70000
2	60000	7000	90000

【図 1 1 - 2 2】

【図 1 1 - 2 2】

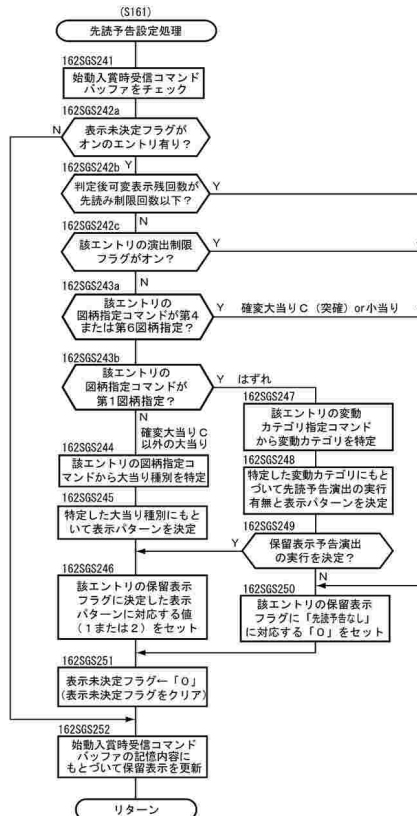


10

20

【図 1 1 - 2 3】

【図 1 1 - 2 3】



【図 1 1 - 2 4】

【図 1 1 - 2 4】

(A) 162SGS245における決定割合

変動表示結果	先読予告演出 なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
大当たり (非確変・確変B)	0%	70%	30%
大当たり (確変A)	0%	30%	70%

(B) 162SGS248における決定割合

変動表示結果及び 変動カテゴリ	先読予告演出 なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
はずれ (非リーチ)	95%	5%	0%
はずれ (その他)	75%	20%	5%
はずれ (Sリーチ)	65%	25%	10%

30

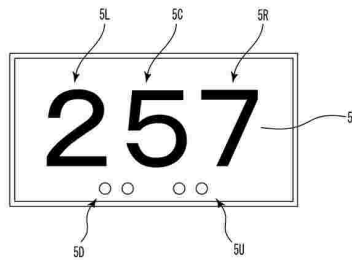
40

50

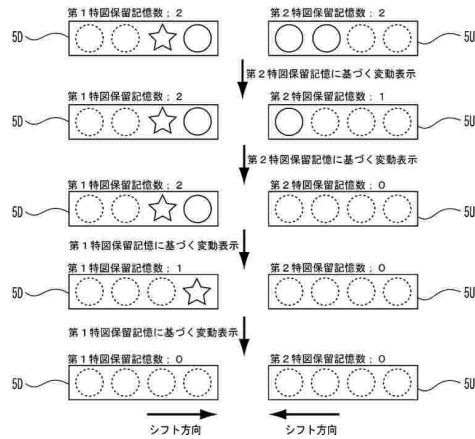
【図 11-25】

【図 11-25】

(A)

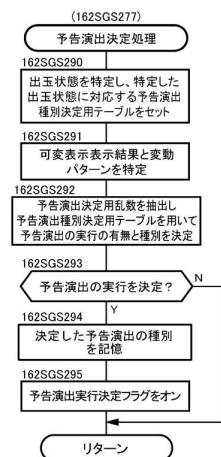


(B) 第1保留記憶表示エリア5D及び第2保留記憶表示エリア5Uの更新例



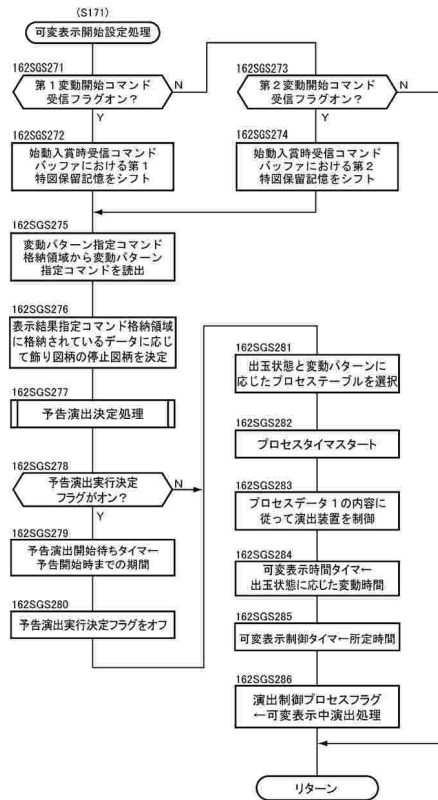
【図 11-27】

【図 11-27】



【図 11-26】

【図 11-26】



【図 11-28】

【図 11-28】

予告演出種別決定用テーブルA(低出玉状態)

演出種別	予告演出なし	予告演出A	予告演出B	予告演出C	予告演出D
非リーチはずれ	85	10	5	0	0
Sリーチはずれ	20	50	30	0	0
大当たり (確率1/10)	10	25	65	0	0

予告演出種別決定用テーブルB(第1高出玉状態)

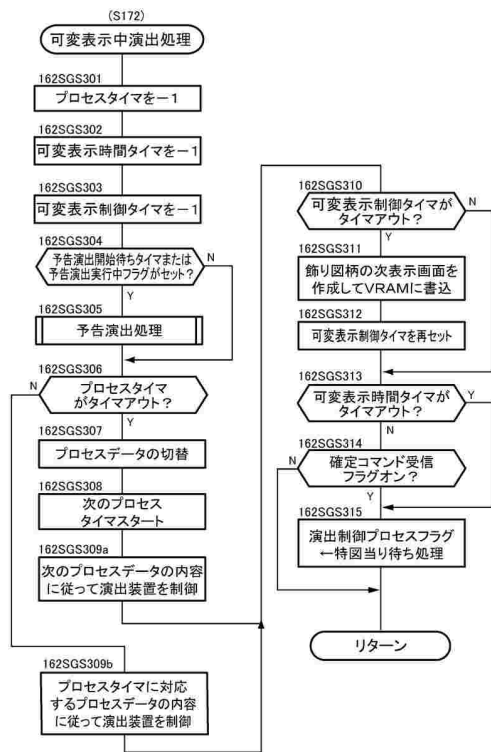
演出種別	予告演出なし	予告演出A	予告演出B	予告演出C	予告演出D
非リーチはずれ	85	10	5	0	0
Sリーチはずれ	20	50	25	5	0
大当たり (確率1/10)	10	25	50	15	0

予告演出種別決定用テーブルC(第2高出玉状態)

演出種別	予告演出なし	予告演出A	予告演出B	予告演出C	予告演出D
非リーチはずれ	85	8	4	3	0
Sリーチはずれ	20	45	20	10	0
大当たり (確率1/20)	10	15	45	20	10

【図 11-29】

【图 11-29】



【図 11-30】

【图 11-30】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA(低出玉状態用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1～600
ノーマルPA2-1	601～900
スーパーPA2-2	901～997

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB(第1高出玉状態用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1～400
ノーマルPA2-1	401～800
スーパーPA2-2	801～997

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルC(第2高出玉状態用)

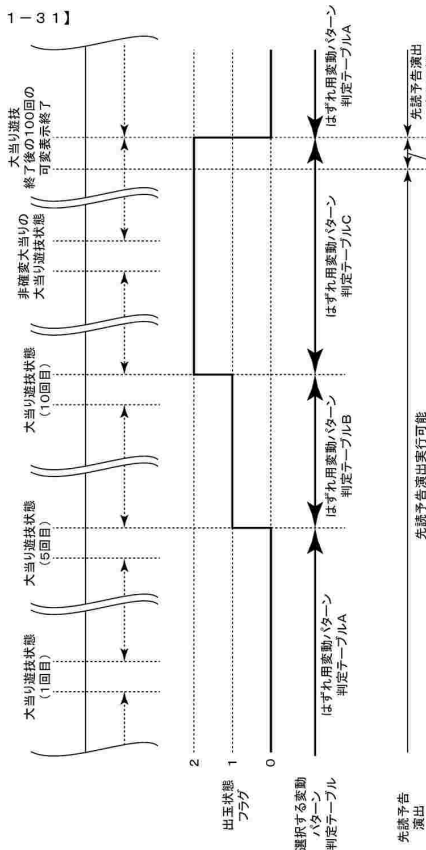
変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1～200
ノーマルPA2-1	201～700
スーパーPA2-2	701～997

10

20

【図 1 1 - 3 1】

【図 1 1-3 1】



【圖 1 2】

【図12】

遊技状態	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	1020→1237 (確率:1/200)	1020→1253 (確率:1/280)	1020→1272 (確率:1/260)	1020→1292 (確率:1/240)	1020→1317 (確率:1/220)	1020→1346 (確率:1/200)
通常状態 またハズレ状態	65317→65535 (確率:1/200)	65317→65535 (確率:1/200)	65317→65535 (確率:1/200)	65317→65535 (確率:1/200)	65317→65535 (確率:1/200)	65317→65535 (確率:1/200)
はずれ	上記数値以外 (確率:1/200)	上記数値以外 (確率:1/180)	上記数値以外 (確率:1/160)	上記数値以外 (確率:1/140)	上記数値以外 (確率:1/120)	上記数値以外 (確率:1/100)
大当り	1020→1346 (確率:1/200)	1020→1363 (確率:1/180)	1020→1429 (確率:1/160)	1020→1487 (確率:1/140)	1020→1556 (確率:1/120)	1020→1674 (確率:1/100)
時短付 はずれ	時短付 はずれ	時短付 はずれ	時短付 はずれ	時短付 はずれ	時短付 はずれ	時短付 はずれ
遊技状態	上記数値以外 (確率:1/200)	上記数値以外 (確率:1/180)	上記数値以外 (確率:1/160)	上記数値以外 (確率:1/140)	上記数値以外 (確率:1/120)	上記数値以外 (確率:1/100)

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

[illegible]

(B)第2特図用表示結果判定テーブル

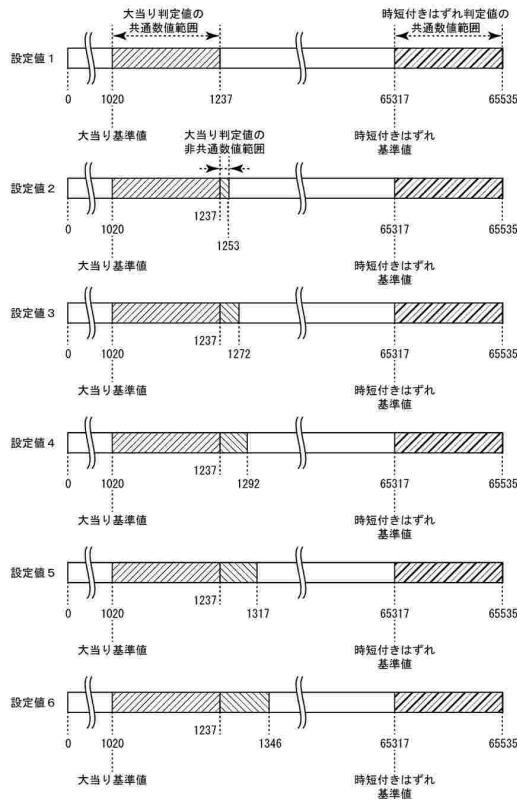
30

40

【図 13】

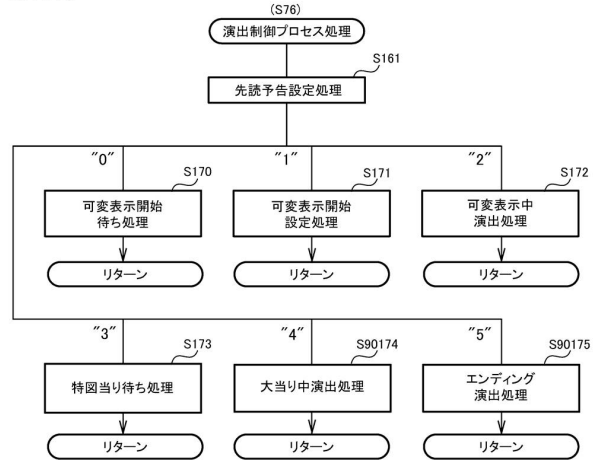
【図13】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



【図 14】

【図14】

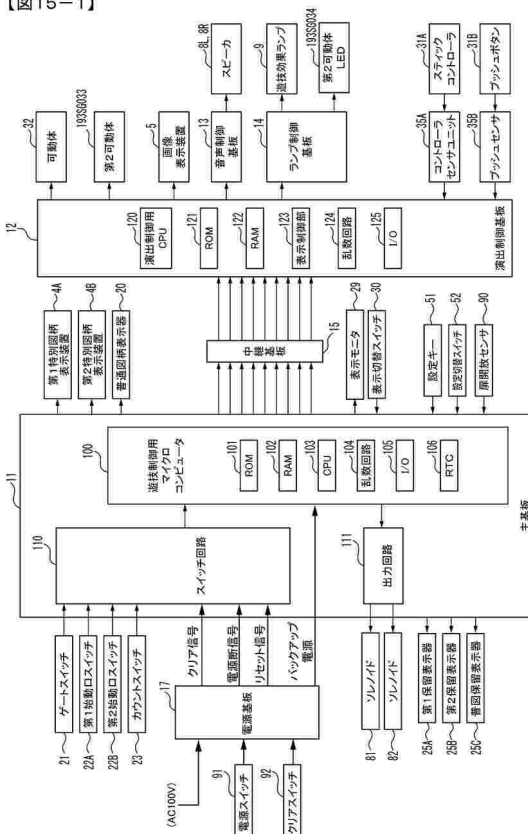


10

20

【図 15 - 1】

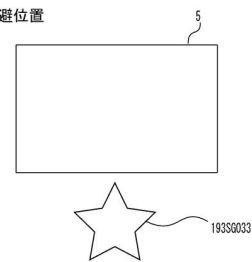
【図15-1】



【図 15 - 2】

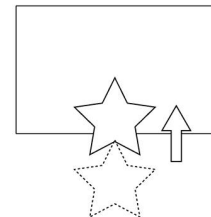
【図15-2】

(A) 退避位置



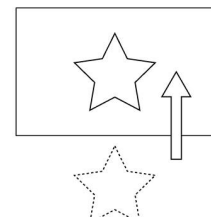
30

(B) 第1演出位置（仮停止報知演出、第1可変表示開始回数報知演出実行時）



40

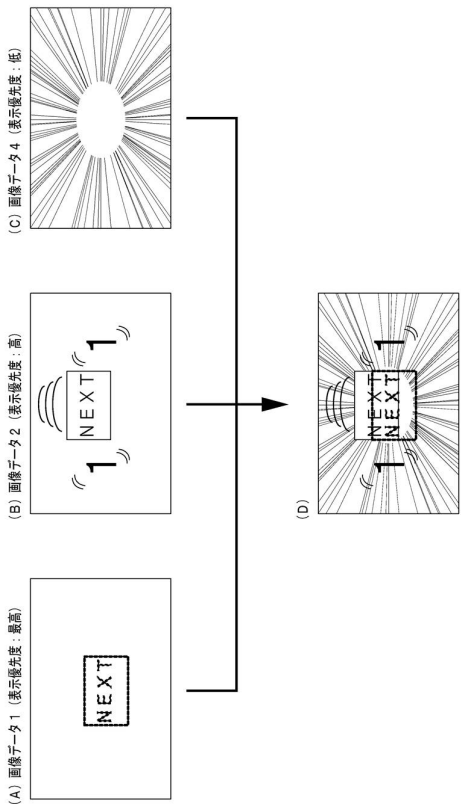
(C) 第2演出位置（スーパーリーチ演出中の大当り報知実行時）



50

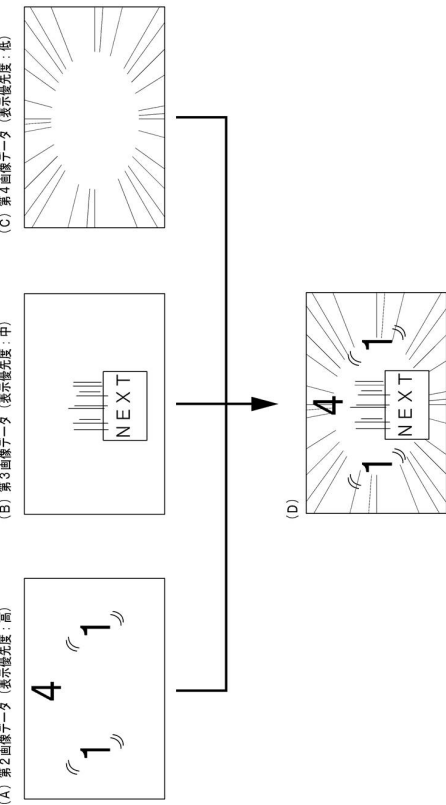
【図 1 5 - 3】

【図15-3】



【図 1 5 - 4】

【図15-4】



10

20

【図 1 5 - 5】

【図15-5】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 1 5 - 6】

【図15-6】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

30

40

50

【図 1 5 - 7】

【図15-7】

(A) 特図表示結果判定テーブル 1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1〜219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000〜12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 特図表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000〜54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 1 5 - 9】

【図15-9】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	25000	ノーマルリーチ(疑似連1回はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチ(疑似連2回はずれ)
PA2-4	55000	スーパーリーチ(疑似連3回はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	25000	ノーマルリーチ(疑似連1回大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチ(疑似連2回大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ(疑似連3回大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当りまたは突確大当り)

【図 1 5 - 8】

【図15-8】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1〜50	非確変
	51〜80	確変A
	81〜95	確変B
	96〜100	確変C
第2特図	1〜50	非確変
	51〜100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(通常開放ラウンド)
確変C(突確)	次回大当りまで	無し	2(高速開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10(通常開放ラウンド)

【図 1 5 - 1 0】

【図15-10】

可変表示結果	非確変 大当り	確変A大当り AorB	確変B大当り Corr小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パ 判定テーブルA	大当り用変動パ 判定テーブルB	特殊保留 数値中継テーブル	はずれ用変動パ 判定テーブルA	はずれ用変動パ 判定テーブルB	はずれ用変動パ 判定テーブルC	はずれ用変動パ 判定テーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	—	—	—	50	—	—	—
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	—	—	—	—	60	—	—
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	—	—	—	—	—	70	—
PA1-4(非Rははずれ時短)	—	—	—	—	—	—	80
PA2-1(ノーマルRははずれ)	—	—	—	30	20	10	20
PA2-2(ノーマルR疑似連1回はずれ)	—	—	—	10	10	10	—
PA2-3(スーパーR疑似連2回はずれ)	—	—	—	7	7	7	—
PA2-4(スーパーR疑似連3回はずれ)	—	—	—	3	3	3	—
PB1-1(ノーマルR大当り)	30	5	—	—	—	—	—
PB1-2(ノーマルR疑似連1回大当り)	45	20	—	—	—	—	—
PB1-3(スーパーR疑似連2大当り)	20	30	—	—	—	—	—
PB1-4(スーパーR疑似連3大当り)	5	45	—	—	—	—	—
PC1-1(特殊当り)	—	—	100	—	—	—	—

(数値は%)

10

20

30

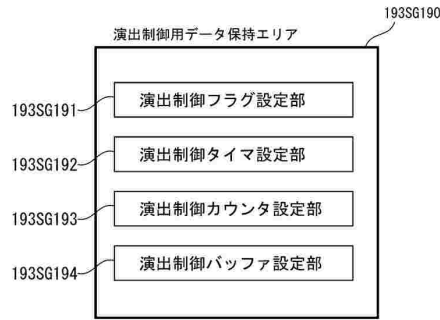
40

50

【図 15-11】

【図15-11】

(A)



(B)

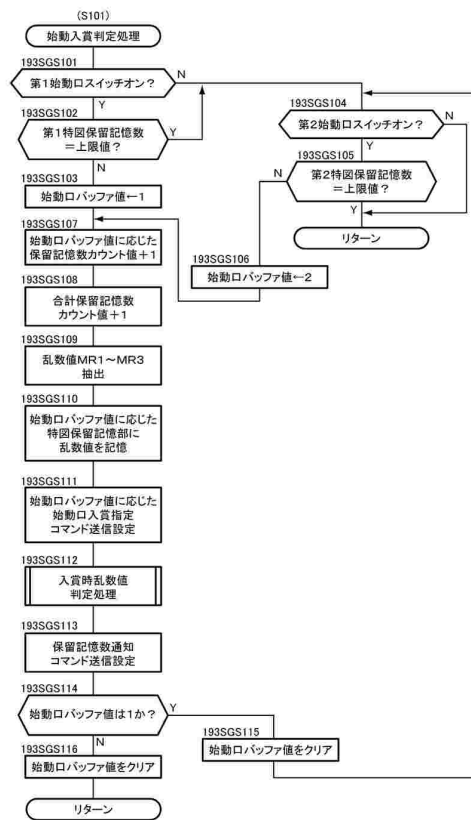
始動入賞時受信コマンドバッファ 193SG194A

バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	表示未決定フラグ	保留表示フラグ
第1特図保留記憶	1-0	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	0
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	1
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特図保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

保留表示フラグ "0" → ○
保留表示フラグ "1" → ◇
保留表示フラグ "2" → ☆

【図 15-12】

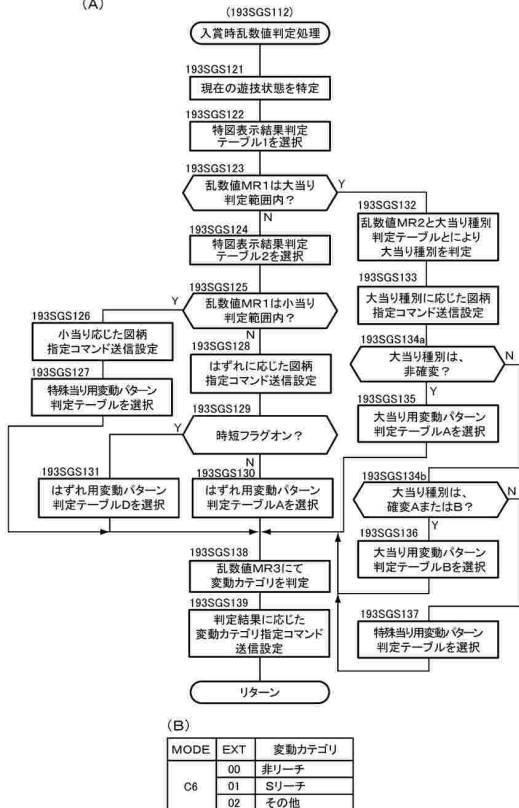
【図15-12】



【図 15-13】

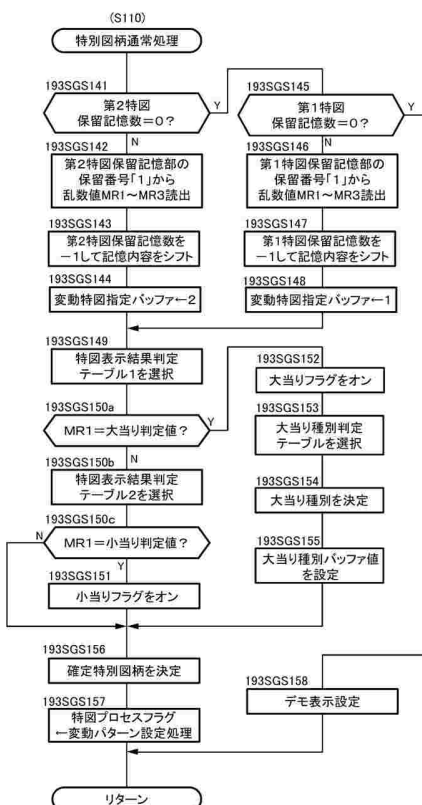
【図15-13】

(A)



【図 15-14】

【図15-14】



10

20

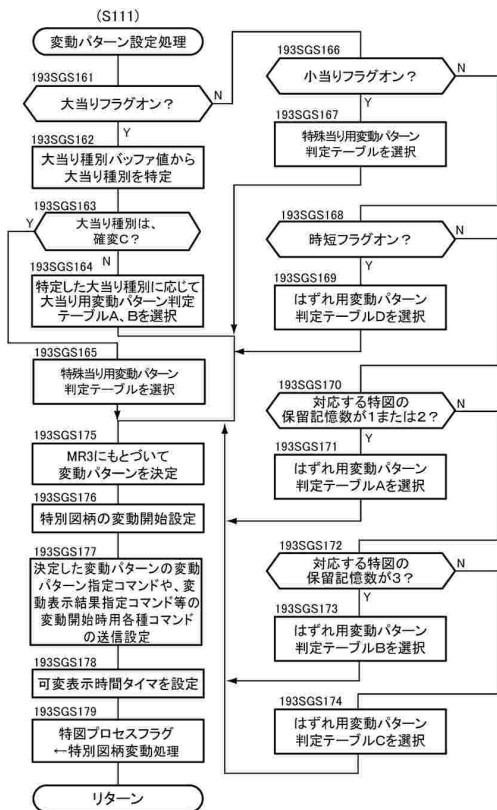
30

40

50

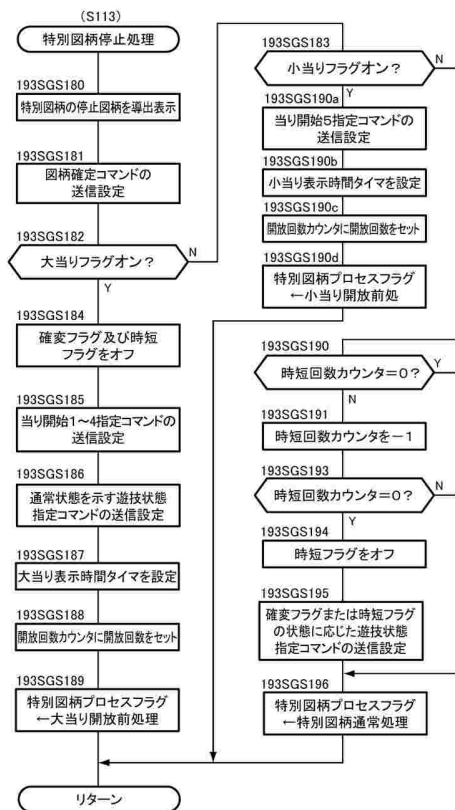
【図 15 - 15】

【図 15-15】



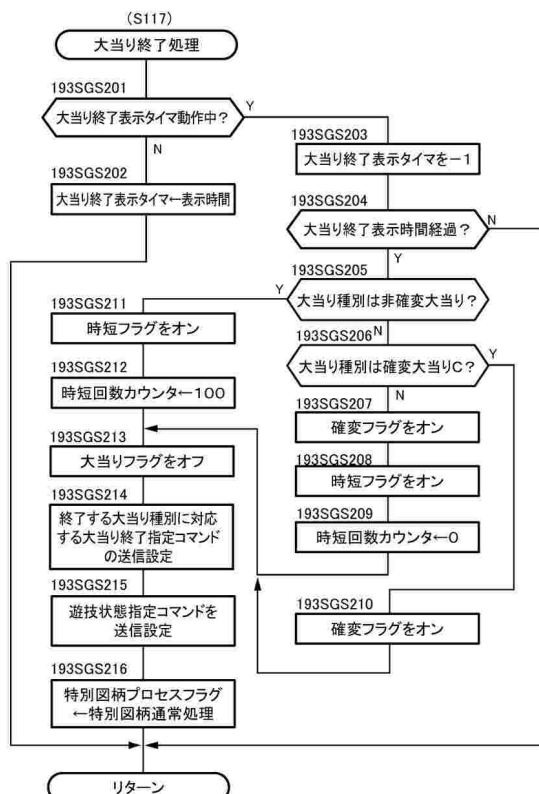
【図 15 - 16】

【図 15-16】



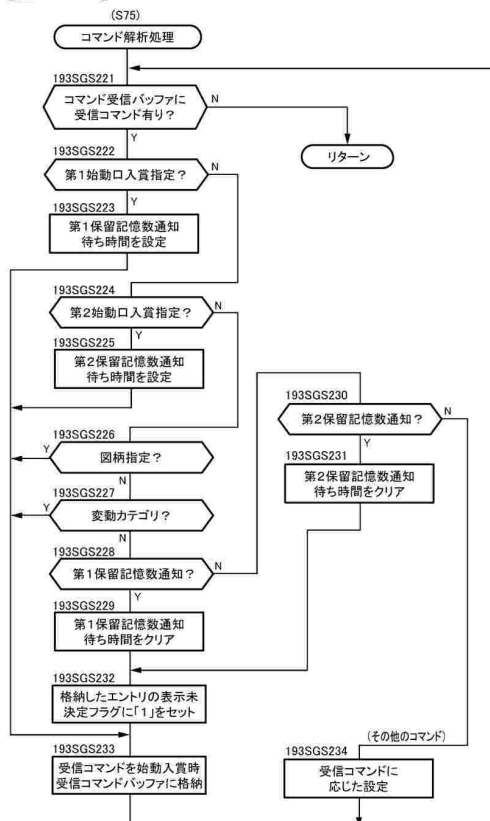
【図 15 - 17】

【図 15-17】



【図 15 - 18】

【図 15-18】



10

20

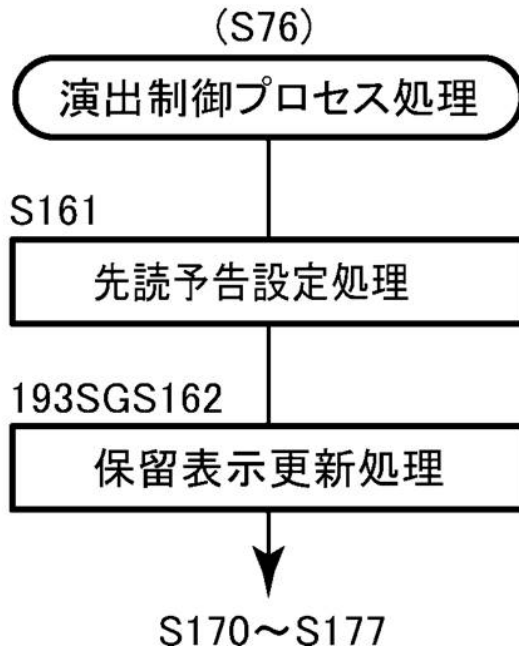
30

40

50

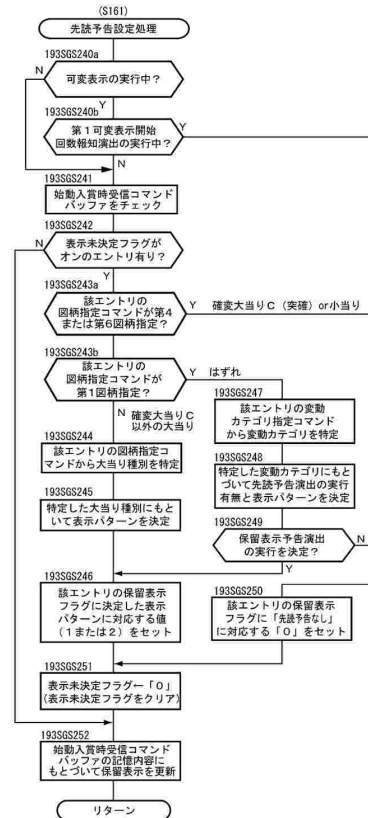
【図15-19】

【図15-19】



【図15-20】

【図15-20】



10

20

【図15-21】

【図15-21】

(A) 193SGS245における決定割合

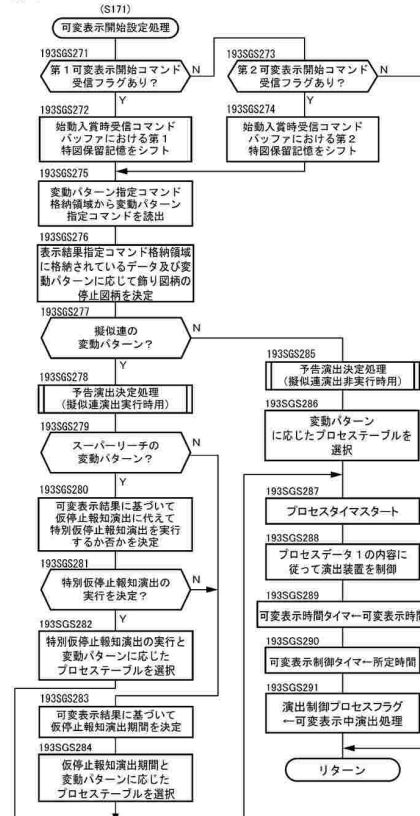
可変表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	○	◇	☆
大当り(非確変・確変B)	0%	70%	30%
大当り(確変A)	0%	30%	70%

(B) 193SGS248における決定割合

可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	○	◇	☆
はずれ(非リーチ)	95%	5%	0%
はずれ(その他)	75%	20%	5%
はずれ(Sリーチ)	65%	25%	10%

【図15-22】

【図15-22】



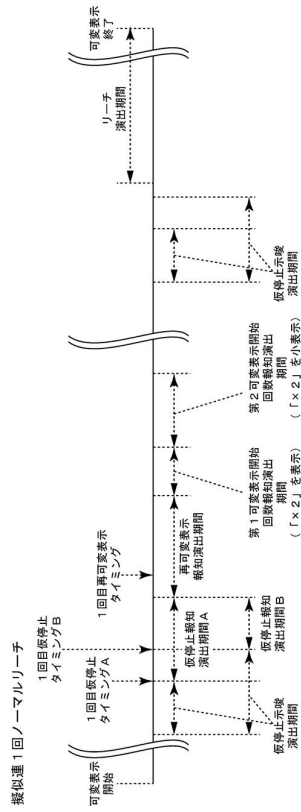
30

40

50

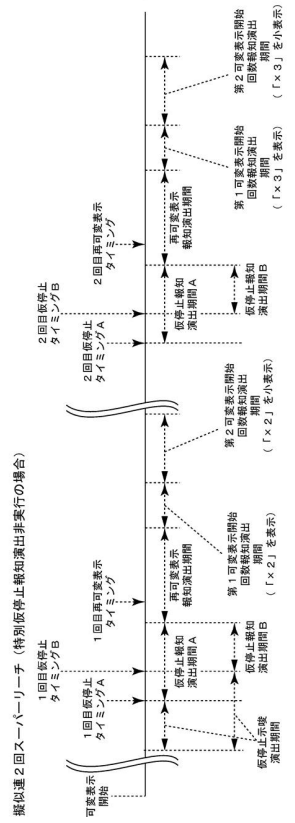
【図 15-23】

【図15-23】



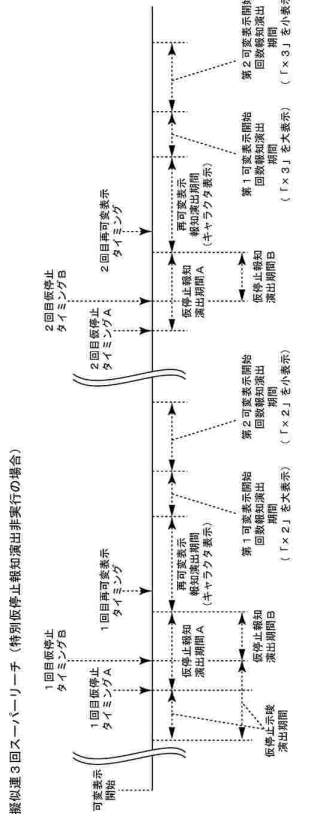
【図 15-24】

【図15-24】



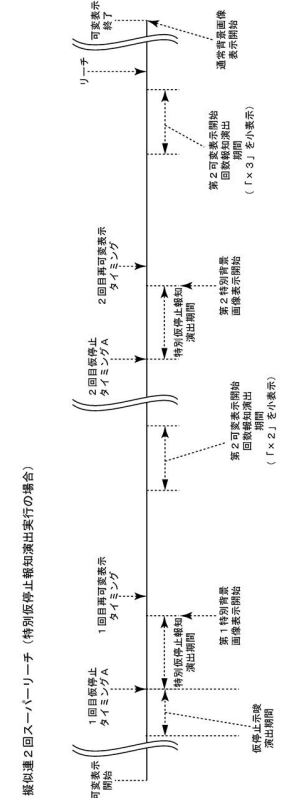
【図 15-25】

【図15-25】



【図 15-26】

【図15-26】



10

20

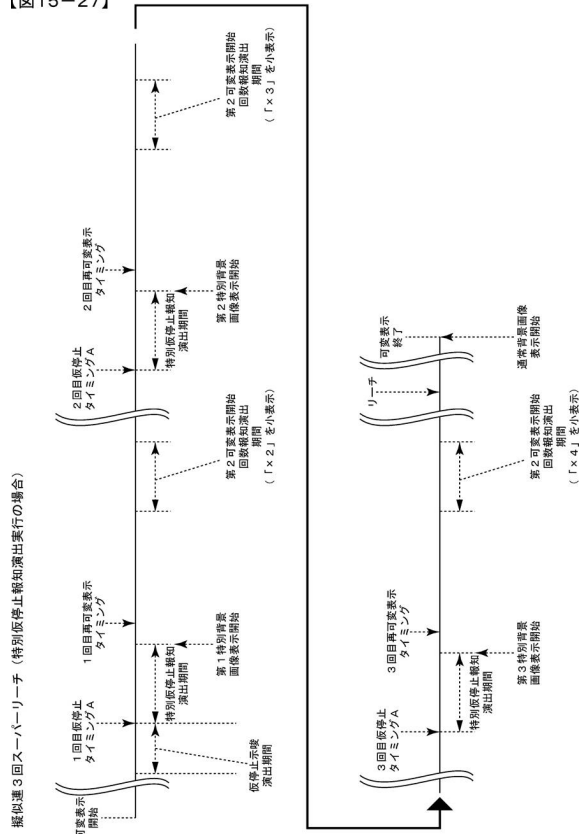
30

40

50

【図 15-27】

【图15-27】



【図 15-28】

【图15-28】

擬似連演出における各演出期間と演出内容

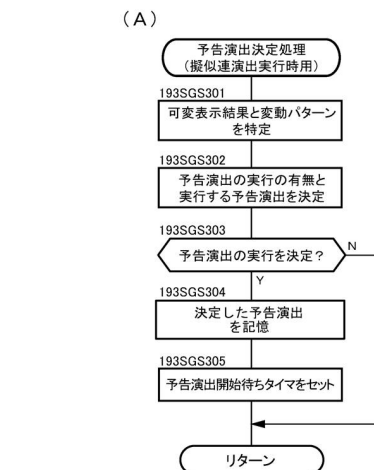
演出	演出期間	内容
仮停止報知演出 (期間 A)	2 秒	仮停止報知音出力
仮停止報知演出 (期間 B)	1. 5 秒	仮停止報知音出力
特別仮停止報知演出 (1 回目)	2 秒	仮停止報知音出力＋ 第 1 特別背景画像表示
特別仮停止報知演出 (2 回目)	2 秒	仮停止報知音出力＋ 第 2 特別背景画像表示
特別仮停止報知演出 (3 回目)	2 秒	仮停止報知音出力＋ 第 3 特別背景画像表示
再可変表示報知演出 (1 回目)	3 秒	キャラクター A 画像表示＋ 再可変表示報知音出力
再可変表示報知演出 (2 回目)	3 秒	キャラクター B 画像表示＋ 再可変表示報知音出力
再可変表示報知演出 (3 回目)	3 秒	キャラクター C 画像表示＋ 再可変表示報知音出力
第 1 可変表示開始 回数報知演出 (1 回目)	1 秒	可変表示回数 (「× 2」) をサイズ大 で表示＋青色エフェクト表示開始
第 1 可変表示開始 回数報知演出 (2 回目)	1 秒	可変表示回数 (「× 3」) をサイズ大 で表示＋緑色エフェクト表示開始
第 1 可変表示開始 回数報知演出 (3 回目)	1 秒	可変表示回数 (「× 4」) をサイズ大 で表示＋赤色エフェクト表示開始
第 2 可変表示開始 回数報知演出 (1 回目)	2 秒	可変表示回数 (「× 2」) をサイズ小 で表示
第 2 可変表示開始 回数報知演出 (2 回目)	2 秒	可変表示回数 (「× 3」) をサイズ小 で表示
第 2 可変表示開始 回数報知演出 (3 回目)	2 秒	可変表示回数 (「× 4」) をサイズ小 で表示

10

20

【図 15-29】

【图15-29】



(B)

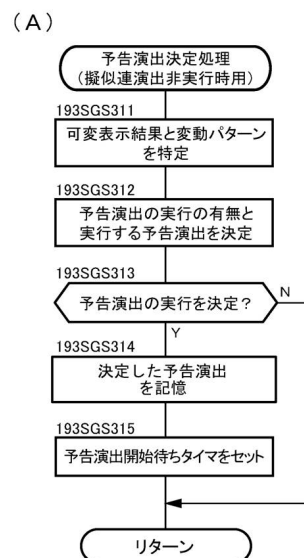
予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合

可変表示結果	非実行	カットイン演出	群予告演出	カットイン演出+群予告演出
大当り	5%	20%	45%	30%
Sリーチはずれ	40%	30%	25%	5%
Nリーチはずれ	90%	8%	2%	0%

※：全ての予告演出実行可能期間において同一の予告演出を実行

【図 15-30】

【図15-30】



(B)

予告演出の実行の有無と実行する予告演出の決定割合

可変表示結果	非実行	カッティン予告演出	群予告演出
大当たり	５％	３０％	６５％
Ｓリーチはずれ	４０％	３５％	２５％
Ｎリーチはずれ	９０％	８％	２％

30

40

【図 15 - 3 1】

【図15-31】

(A) 特別仮停止報知演出実行決定割合

可変表示結果	非実行	実行
大当り	20%	80%
はずれ	80%	20%

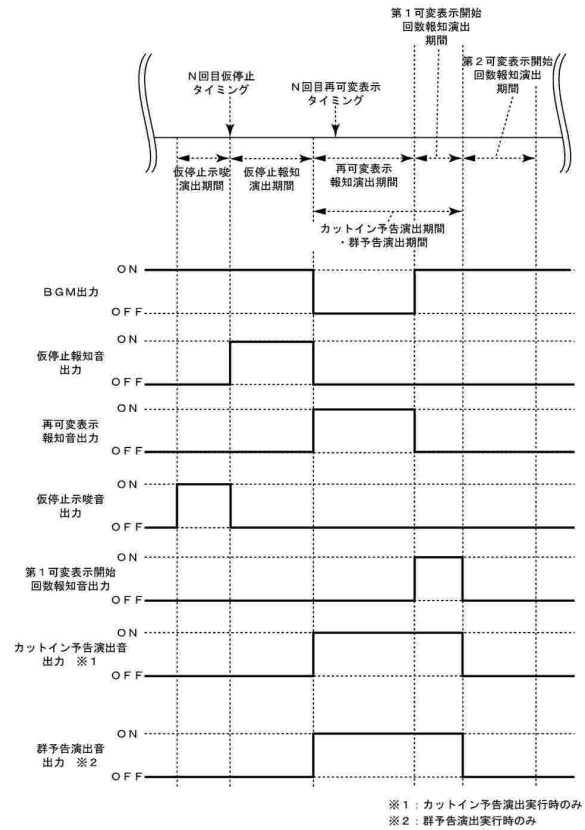
(B) 仮停止報知演出期間決定割合

可変表示結果	仮停止報知演出期間 A	仮停止報知演出期間 B
大当り	60%	40%
はずれ	40%	60%

※：擬似連演出を複数回実行する場合は、仮停止報知演出期間を同一期間に決定

【図 15 - 3 2】

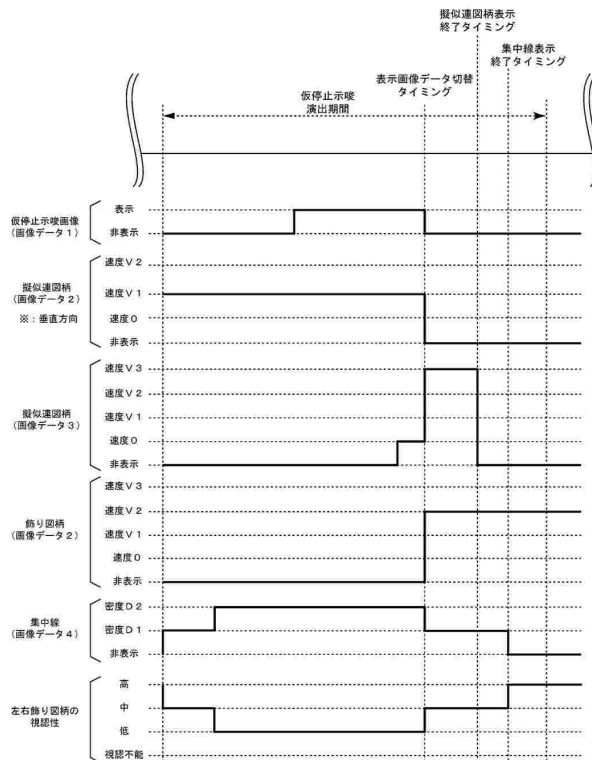
【図15-32】



【図 15 - 3 3】

【図15-33】

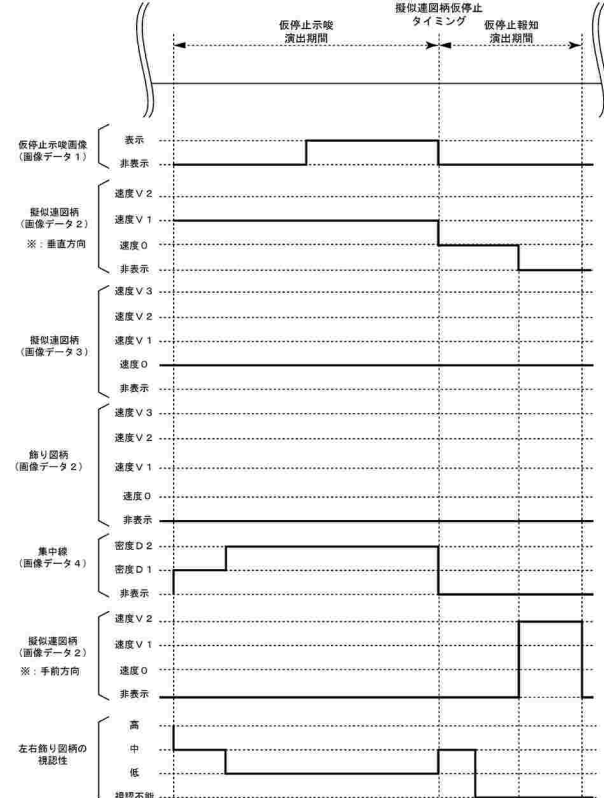
仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様（擬似連図柄非停止の場合）



【図 15 - 3 4】

【図15-34】

仮停止示唆演出期間における各画像の表示態様（擬似連図柄停止の場合）



10

20

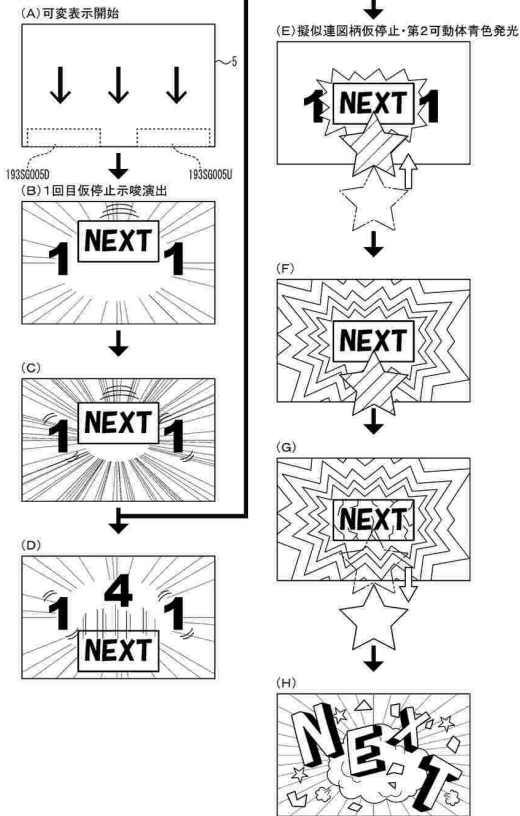
30

40

50

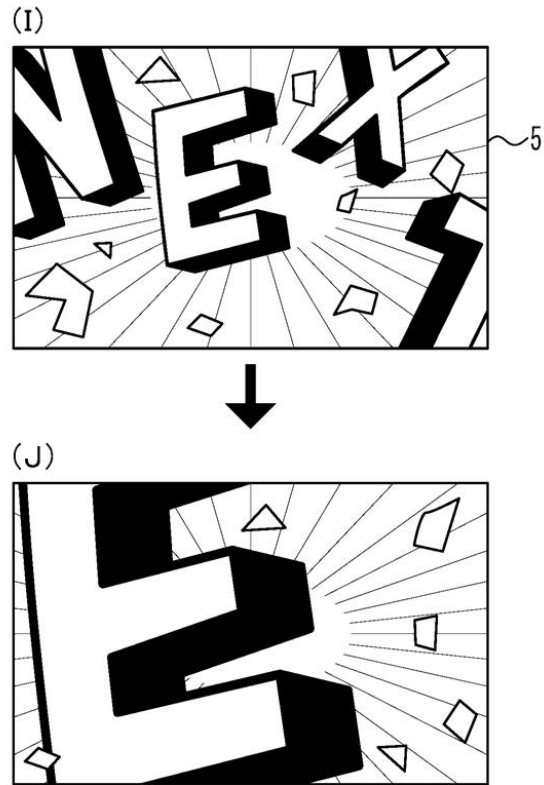
【図 15 - 3 5】

【図15-35】



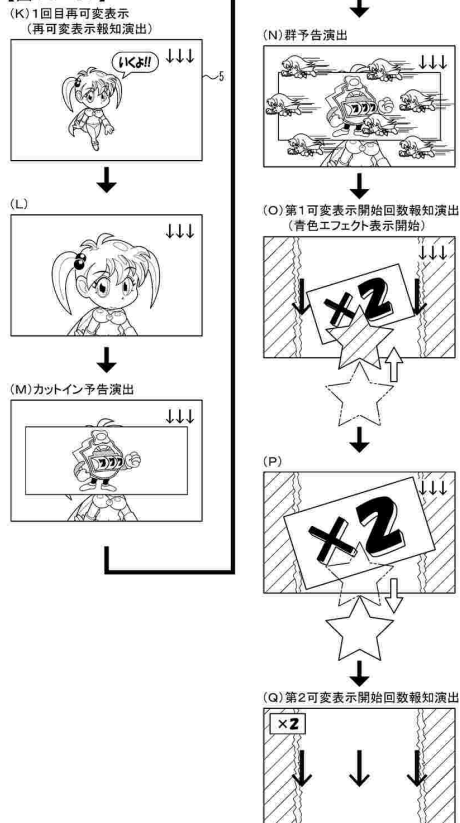
【図 15 - 3 6】

【図15-36】



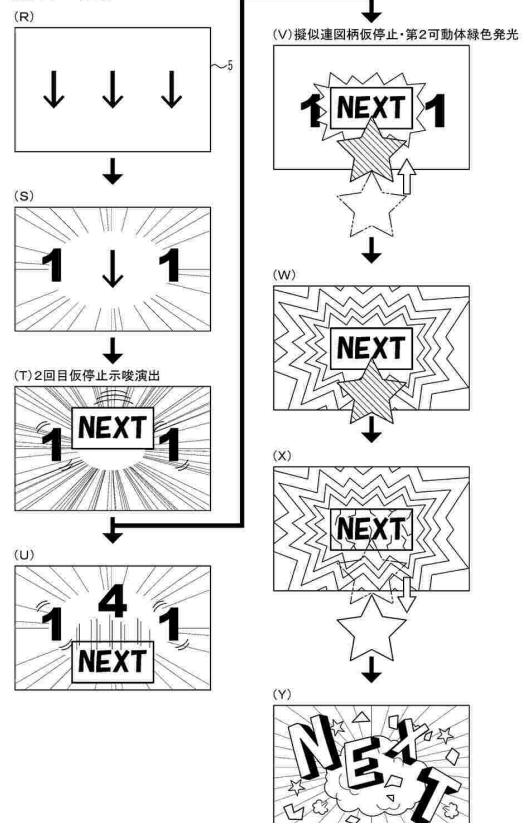
【図 15 - 3 7】

【図15-37】



【図 15 - 3 8】

【図15-38】



10

20

30

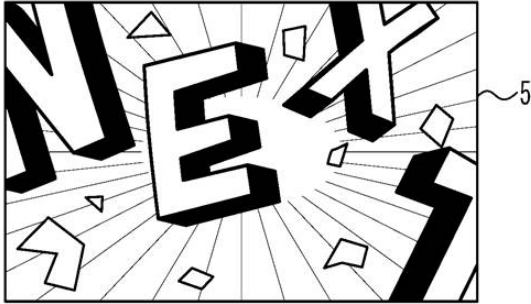
40

50

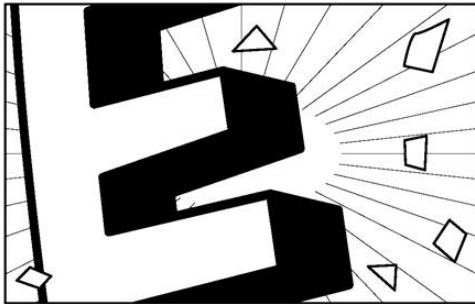
【図15-39】

【図15-39】

(Z)



(a)



【図15-40】

【図15-40】

(b) 2回目再可変表示
(再可変表示報知演出)

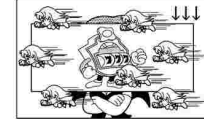
(c)



(d) カットイン予告演出



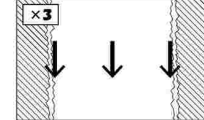
(e) 群予告演出

(f) 第1可変表示開始回数報知演出
(緑色エフェクト表示開始)

(g)

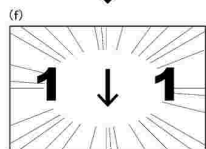
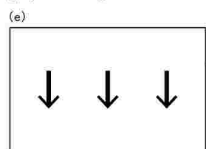


(h) 第2可変表示開始回数報知演出



【図15-41】

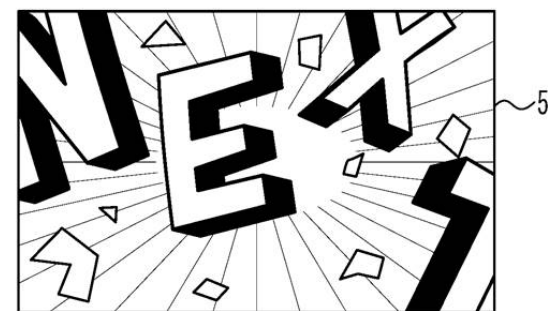
【図15-41】



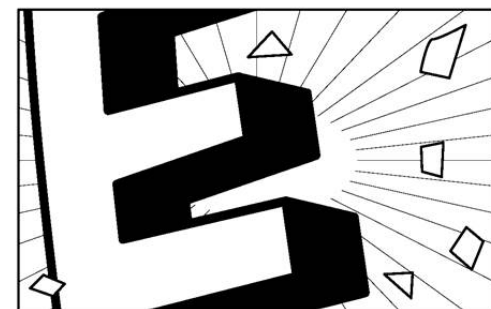
【図15-42】

【図15-42】

(m)



(n)



10

20

30

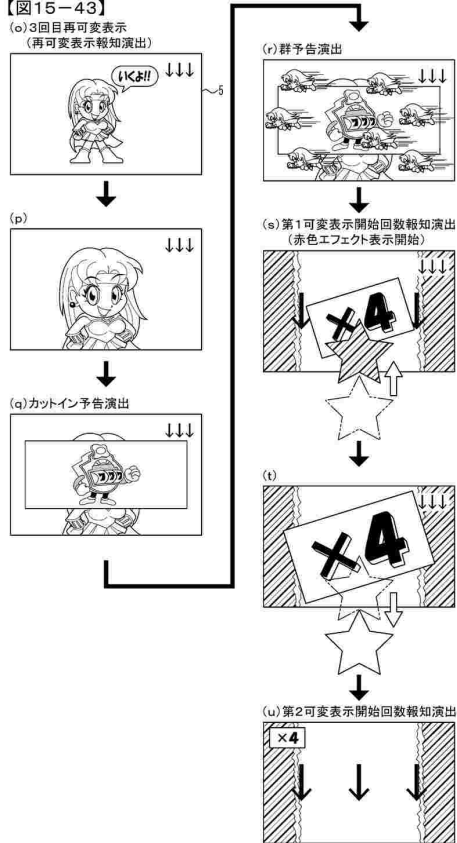
40

50

【図 15-43】

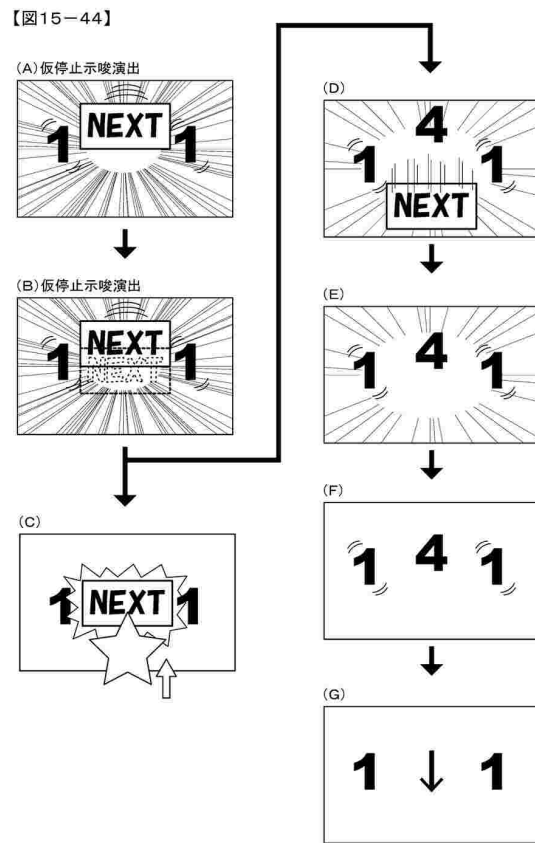
【图15-43】

(o) 3回目再可変表示
(再可変表示報知演出)



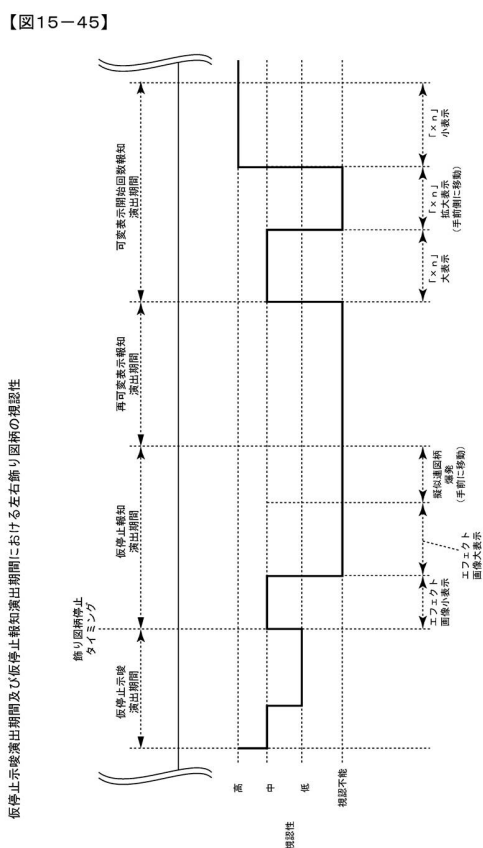
【図 15-44】

【图15-44】



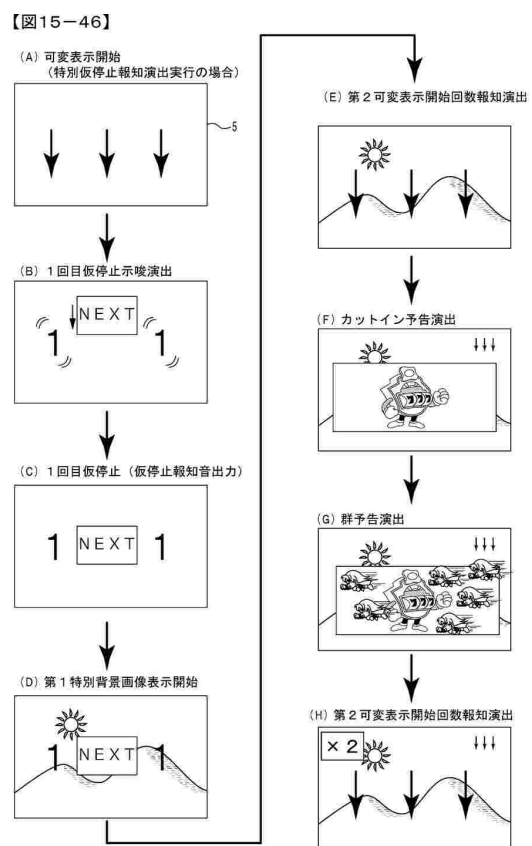
【図 15-45】

【图15-45】



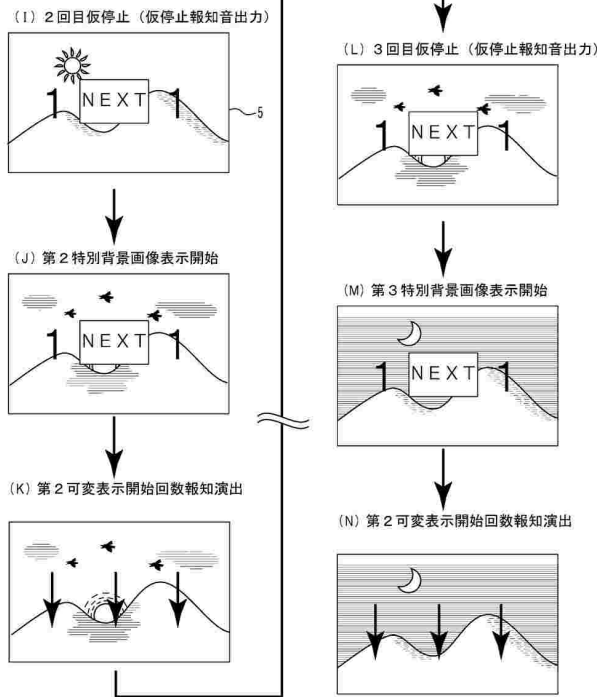
【図 15-46】

【图15-46】



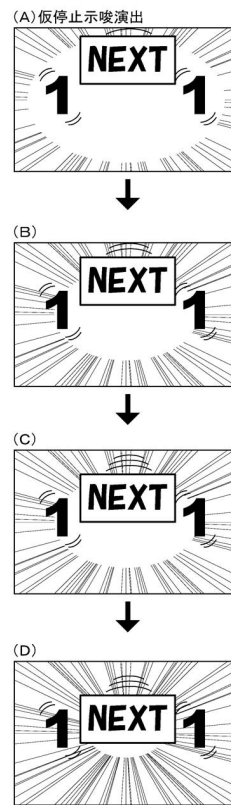
【図 15 - 47】

【図15-47】



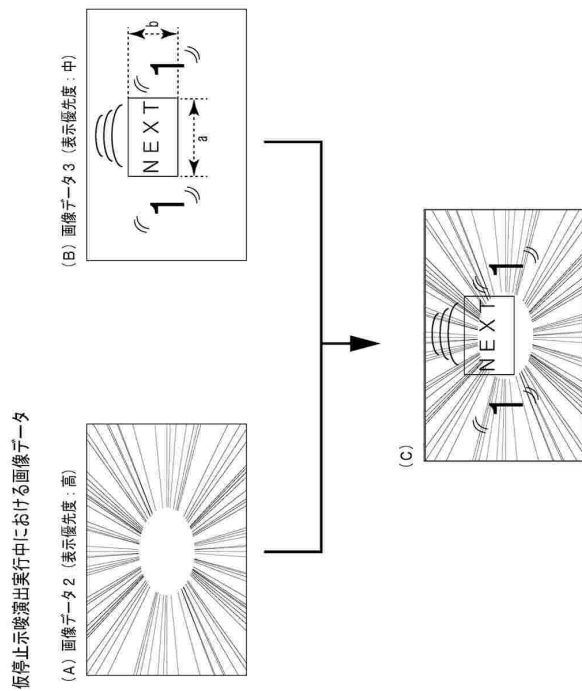
【図 15 - 48】

【図15-48】変形例 193SG-1



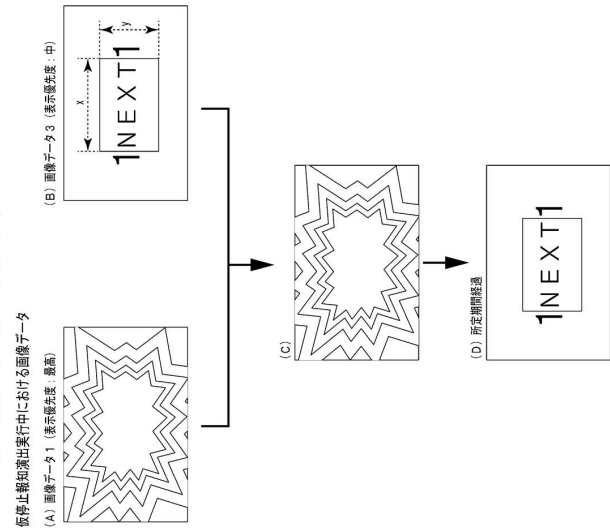
【図 16 - 1】

【図16-1】



【図 16 - 2】

【図16-2】



仮停止示唆演出実行中における画像データ

10

20

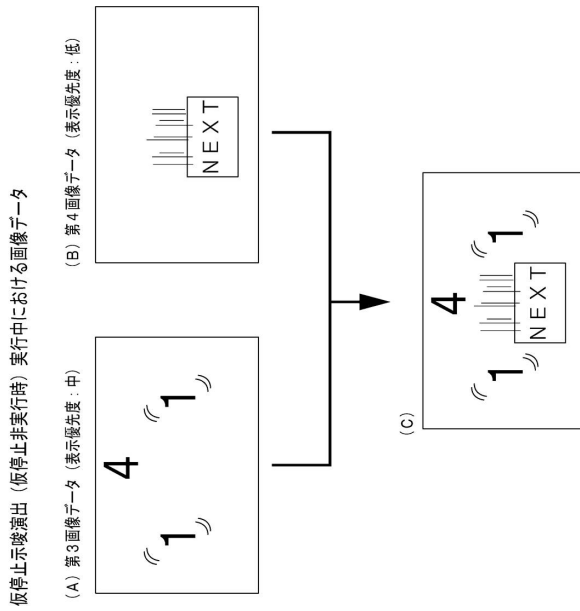
30

40

50

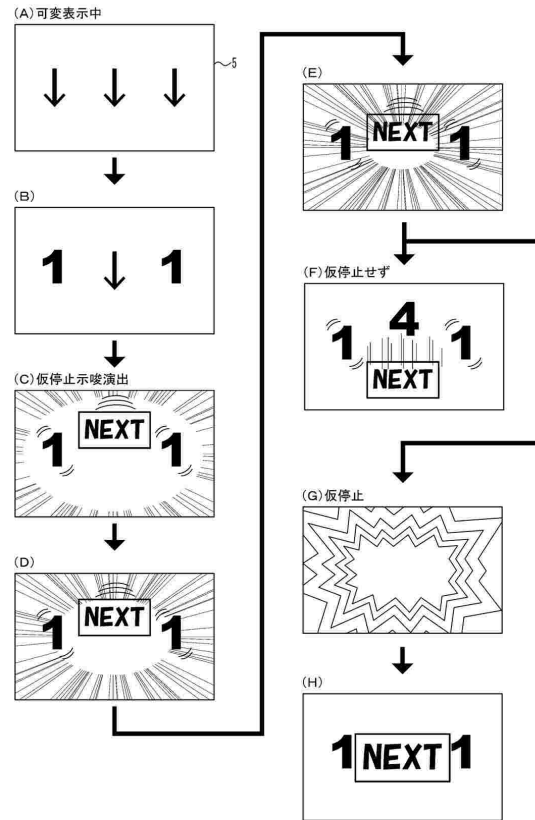
【図 16-3】

【図16-3】



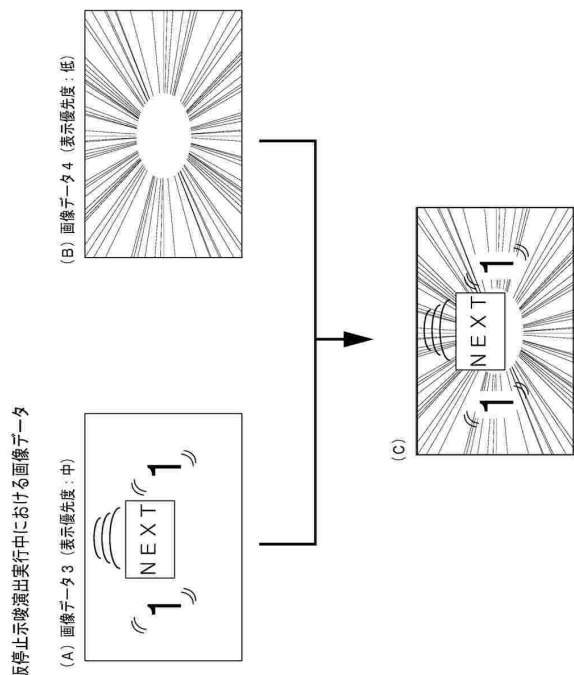
【図 16-4】

【図16-4】



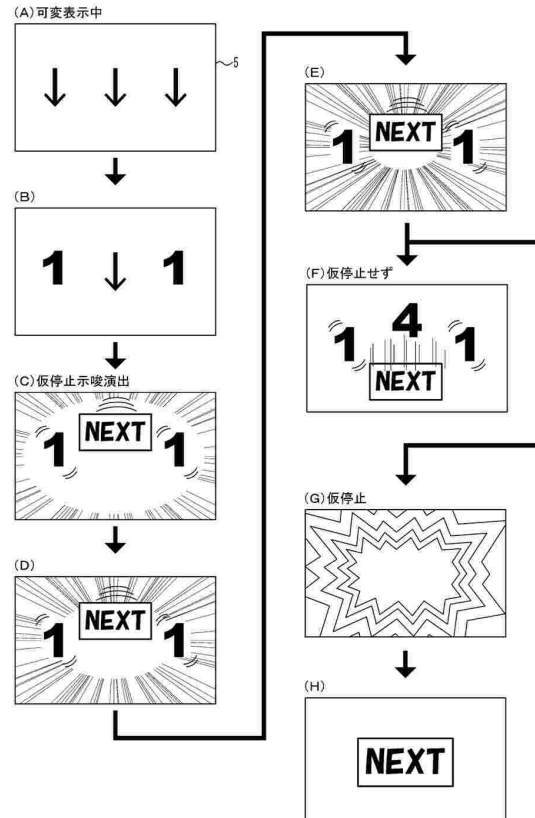
【図 16-5】

【図16-5】変形例225SG-1



【図 16-6】

【図16-6】



10

20

30

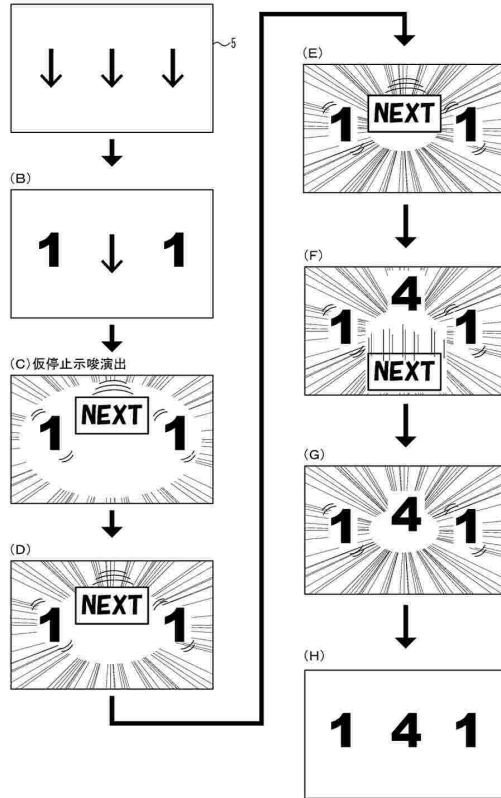
40

50

【図 16-7】

【図16-7】 変形例225SG-2

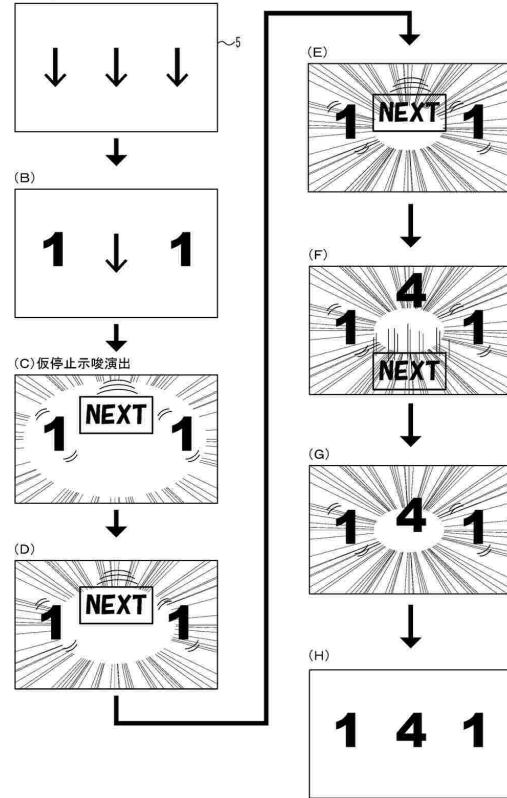
(A)可変表示中



【図 16-8】

【図16-8】 変形例225SG-3

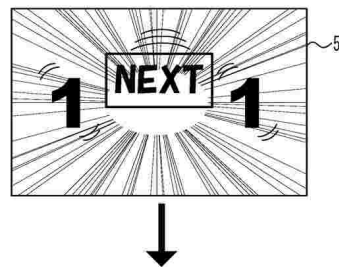
(A)可変表示中



【図 16-9】

【図16-9】 変形例225SG-4

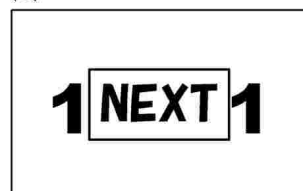
(A)



(B)仮停止(飾り図柄及び擬似連図柄が透過した状態で視認可能)

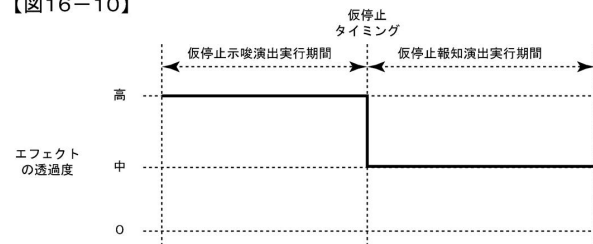


(C)



【図 16-10】

【図16-10】



10

20

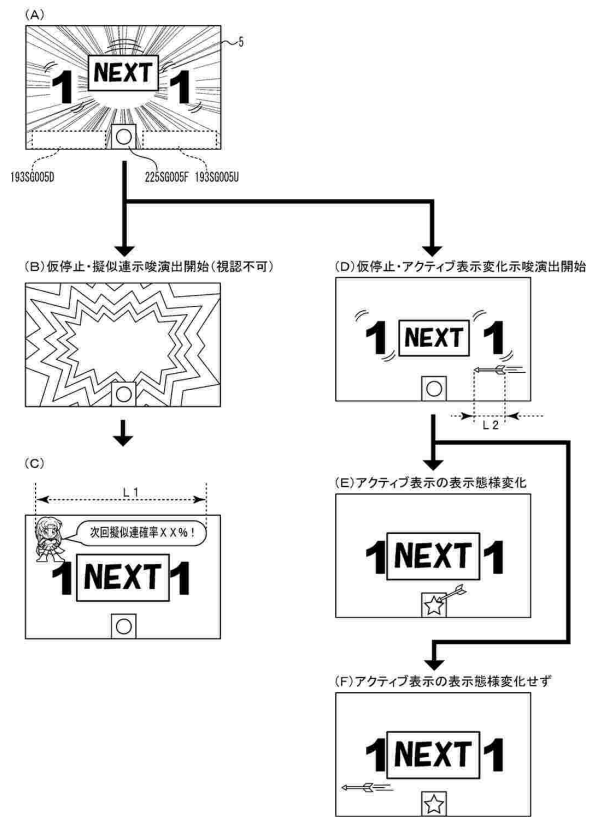
30

40

50

【図 16 - 11】

【図16-11】 変形例225SG-5



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2019-084062 (JP, A)
特開 2018-099234 (JP, A)
特開 2014-226263 (JP, A)
特許第 7271405 (JP, B2)
特開 2013-017862 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02