

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7340463号
(P7340463)

(45)発行日 令和5年9月7日(2023.9.7)

(24)登録日 令和5年8月30日(2023.8.30)

(51)国際特許分類

A 6 3 F7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F7/023 0 4 D

A 6 3 F7/023 2 0

A 6 3 F7/023 3 4

請求項の数 1 (全279頁)

(21)出願番号

特願2020-1164(P2020-1164)

(22)出願日

令和2年1月8日(2020.1.8)

(65)公開番号

特開2021-108803(P2021-108803 A)

(43)公開日

令和3年8月2日(2021.8.2)

審査請求日

令和4年3月25日(2022.3.25)

(73)特許権者

000144153

株式会社三共

東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号

(72)発明者

小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号

株式会社三共内

審査官

下村 輝秋

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】

始動条件の成立に基づいて可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

発光可能な発光手段と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、

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

可変表示に対応する可変表示対応音と、前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音と、を出力可能な音出力手段と、を備え、

前記演出実行手段は、前記始動条件が成立したときに、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し、

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

前記特定表示の表示態様は、通常態様、特殊態様及び特別態様を含み、

前記特別態様は、第1特別態様と該第1特別態様とは有利状態に制御される割合が異なる第2特別態様とを含み、

前記特殊態様の特定表示は前記第1特別態様と前記第2特別態様とのいずれにも変化可能であって、

前記始動条件が成立したことに基づいて、前記特定表示を前記特殊態様で表示する場合と、前記特定表示を前記特殊態様で表示することなく前記第1特別態様で表示する場合と、があり、

前記特定表示が前記特殊態様で表示されるときは、前記特定表示が前記特殊態様で表示されることなく前記第1特別態様で表示されるときよりも、前記特定発光演出が実行される割合が高く、

前記音出力手段は、

前記可変表示対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該可変表示対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能であり、
前記特定発光演出に対応した可変表示中においても継続して前記発光手段を該特定発光演出に応じた態様にて発光させ、該特定発光演出に対応した可変表示が終了する前の所定終了タイミングにおいて該発光を終了させる演出制御が可能であり、

所定事象が発生したことにより前記所定終了タイミングにおいて前記発光手段の前記特定発光演出に応じた態様の発光が終了されなかった場合、前記所定終了タイミングよりも後の特定終了タイミングにおいて該発光手段の発光を終了させる特別終了制御を行う、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、所定条件（遊技球の始動領域への進入）が成立したことに基づいて、該所定条件の成立に基づく特定表示（保留表示やアクティブ表示）を表示手段に表示するとともに、該所定条件の成立に基づく可変表示を対象として、該可変表示の開始前から有利状態に制御されることを示唆する先読み予告を実行可能なものがある。

【0003】

更に、従来の遊技機には、遊技機に設けられている発光手段を発光させることにより先読み予告（特定発光演出）を実行可能としているものがある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2016-105941号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1にあっては、特定表示の表示が開始されるタイミングと特定発光演出が開始されるタイミングによっては、特定発光演出の対象である特定表示を遊技者が認識し難くなってしまうことが考えられる。

【0006】

（A）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

始動条件の成立に基づいて可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

発光可能な発光手段と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、

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

可変表示に対応する可変表示対応音と、前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音と、を出力可能な音出力手段と、を備え、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段は、前記始動条件が成立したときに、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し、

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

前記特定表示の表示態様は、通常態様、特殊態様及び特別態様を含み、

前記特別態様は、第1特別態様と該第1特別態様とは有利状態に制御される割合が異なる第2特別態様とを含み、

前記特殊態様の特定表示は前記第1特別態様と前記第2特別態様とのいずれにも変化可能であって、

前記始動条件が成立したに基づいて、前記特定表示を前記特殊態様で表示する場合と、前記特定表示を前記特殊態様で表示することなく前記第1特別態様で表示する場合と、があり、

前記特定表示が前記特殊態様で表示されるときは、前記特定表示が前記特殊態様で表示されることなく前記第1特別態様で表示されるときよりも、前記特定発光演出が実行される割合が高く、

前記音出力手段は、

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

さらに、手段1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能であるとともに、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、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F）と、

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

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

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図10-28、図10-29（A）～図10-32（H）、図10-49（A）～図10-50（D）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させる部分）、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図10-24に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記発光手段は、第1発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F）と、該第1発光手段とは異なる第2発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）と、を含み、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第1期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表

10

20

30

40

50

示の特定タイミングまでの第2期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図10-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T2にて点滅する部分）、

前記第2発光手段は、前記第1期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第2期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光し（例えば、図10-28に示すように、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T0にて点滅する部分）、

前記特定表示演出は、前記特定表示の出現演出が実行される出現演出部（例えば、図10-15、図10-30（D）～図10-32（H）、図10-49（B）～図10-50（D）に示すように、演出制御用CPU120が特定表示開始演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分）と、該出現演出後において所定位置にて前記特定表示の表示態様が周期的に変化する周期演出が実行される周期演出部（例えば、図10-15、図10-30（D）～図10-32（H）、図10-49（B）～図10-50（D）に示すように、演出制御用CPU120が特定表示回転表示演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が回転アニメーションとして表示される部分）とで構成され、

前記特定表示の表示が完了するタイミングは、前記周期演出の開始タイミングである（例えば、図10-19及び図10-20に示すように、保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了したタイミングから、これら保留表示やアクティブ表示の回転アニメーションが開始される部分）

さらに、

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12-2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12-13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12-13及び図12-21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12-13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12-27及び図12-28に示すように、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）、

ことを特徴としている。

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

10

【課題を解決するための手段】

【0007】

(A) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

始動条件の成立に基づいて可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

発光可能な発光手段と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、

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

20

可変表示に対応する可変表示対応音と、前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音と、を出力可能な音出力手段と、を備え、

前記演出実行手段は、前記始動条件が成立したときに、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し、

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

前記特定表示の表示態様は、通常態様、特殊態様及び特別態様を含み、

前記特別態様は、第1特別態様と該第1特別態様とは有利状態に制御される割合が異なる第2特別態様とを含み、

30

前記特殊態様の特定表示は前記第1特別態様と前記第2特別態様とのいずれにも変化可能であって、

前記始動条件が成立したことに基づいて、前記特定表示を前記特殊態様で表示する場合と、前記特定表示を前記特殊態様で表示することなく前記第1特別態様で表示する場合と、があり、

前記特定表示が前記特殊態様で表示されるときは、前記特定表示が前記特殊態様で表示されることなく前記第1特別態様で表示されるときよりも、前記特定発光演出が実行される割合が高く、

前記音出力手段は、

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

40

前記特定発光演出に対応した可変表示中においても継続して前記発光手段を該特定発光演出に応じた態様にて発光させ、該特定発光演出に対応した可変表示が終了する前の所定終了タイミングにおいて該発光を終了させる演出制御が可能であり、

所定事象が発生したことにより前記所定終了タイミングにおいて前記発光手段の前記特定発光演出に応じた態様の発光が終了されなかった場合、前記所定終了タイミングよりも後の特定終了タイミングにおいて該発光手段の発光を終了させる特別終了制御を行う、

ことを特徴とする。

さらに、手段1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに

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、

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

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

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

を備え、

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

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図 1 0－2 4 に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

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

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

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

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

前記特定表示の表示が完了するタイミングは、前記周期演出の開始タイミングである（例えば、図 1 0－1 9 及び図 1 0－2 0 に示すように、保留表示やアクティブ表示の出現

10

20

30

40

50

アニメーションが完了したタイミングから、これら保留表示やアクティブ表示の回転アニメーションが開始される部分)

さらに、

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12-2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12-13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12-13及び図12-21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12-13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）、

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12-27及び図12-28に示すように、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）、

ことを特徴としている。

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

30

【0008】

40

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段2に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開2016-83580号公報に示されているような、通常状態よりも有利状態である大当り状態に制御されやすい特別状態である高確率状態（確変状態）に所定回数の可変表示回数に亘って制御される遊技機がある。

【0009】

しかしながら、高確率状態（確変状態）が終了するまでに、再度高確率状態（確変状態）に制御される有利状態（大当り状態）が繰り返し発生することによって、多量の遊技媒体である遊技球が短期間にて付与されてしまう場合があり、遊技者の射幸心を過度に煽ってしまう恐れがあるという問題があった。

【0010】

50

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、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のできる遊技機を提供することを目的とする。

【0011】

手段1の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）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、

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12-2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12-13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12-13及び図12-21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12-13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12-27及び図12-28に示すように、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）、

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。

【0012】

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】

【0013】

【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】 画像表示装置の正面図である。
- 【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。 10
- 【図 10-7】 (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 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り、(C) はアクティブ表示バッファの構成例を示す図である。
- 【図 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。 20
- 【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】 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 10-16】 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 10-17】 先読予告としての保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 10-18】 特定表示開始演出実行処理の一例を示すフローチャートの一部である。
- 【図 10-19】 特定表示開始演出 A の演出態様を示す図である。
- 【図 10-20】 特定表示開始演出 B の演出態様を示す図である。
- 【図 10-21】 入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。 30
- 【図 10-22】 入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-23】 前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出態様を示す説明図である。
- 【図 10-24】 入賞時フラッシュ演出の実行割合を示す図である。
- 【図 10-25】 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 10-26】 (A) は遊技効果ランプが高輝度 (C 1) で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図であり、(B) は遊技効果ランプが消灯している状態のパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 10-27】 遊技効果ランプが低輝度 (C 2) で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図と、遊技効果ランプが低輝度で点灯している状態における遊技効果ランプの発光態様の遷移を示すパチンコ遊技機の正面図である。 40
- 【図 10-28】 入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。
- 【図 10-29】 可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図 10-30】 可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図 10-31】 可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場 50

合の演出態様を示す図である。

【図10-57】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-58】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-59】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-60】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-61】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

10

【図10-62】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-63】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-64】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-65】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-66】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

20

【図10-67】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-68】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-69】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。

【図10-70】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

30

【図10-71】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-72】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-73】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-74】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-75】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

40

【図10-76】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-77】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-78】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-79】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-80】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入

50

賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-81】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-82】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-83】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-84】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-85】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

10

【図10-86】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-87】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-88】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-89】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-90】変形例における入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示、可動体の動作のタイミングを示すタイミングチャートである。

20

【図10-91】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-92】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-93】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-94】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

30

【図10-95】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-96】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-97】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-98】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-99】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

40

【図10-100】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-101】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-102】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-103】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-104】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

50

【図10-105】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-106】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-107】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-108】変形例における入賞時フラッシュ用ランプとシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。

【図10-109】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

10

【図10-110】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-111】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-112】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-113】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-114】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

20

【図10-115】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-116】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-117】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-118】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-119】変形例における入賞時フラッシュ用ランプと可動体の動作のタイミングを示すタイミングチャートと、入賞時フラッシュ用ランプの発光態様が変化するタイミングの決定割合を示す図である。

30

【図10-120】変形例における保留表示・アクティブ表示の表示態様と各表示居態様の示唆内容及び入賞時フラッシュ演出実行決定時における選択割合を示す図である。

【図10-121】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。

【図10-122】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。

【図10-123】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。

【図10-124】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

40

【図10-125】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-126】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-127】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-128】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-129】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動

50

入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-130】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図11-2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図11-3】可動体ユニットの概略図である。

【図11-4】(A), (B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図11-5】各乱数を示す説明図である。

【図11-6】(A)は、表示結果判定テーブル1を示す説明図であり、(B)は、表示結果判定テーブル2を示す説明図である。

10

【図11-7】(A)は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、各種大当りの内容を示す図である。

【図11-8】変動パターンを例示する図である。

【図11-9】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図11-10】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

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

【図11-12】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-13】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-14】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図11-15】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11-16】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11-17】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11-18】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11-19】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11-20】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11-21】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11-22】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。

30

【図11-23】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11-24】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11-25】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11-26】(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11-27】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。

40

【図11-28】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11-29】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11-30】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11-31】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11-32】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11-33】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11-34】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11-35】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11-36】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11-37】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。

50

【図 1 2 - 1】特徴部 1 6 2 S G 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 1 2 - 2】(A) , (B) , (C) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 2 - 3】各乱数を示す説明図である。

【図 1 2 - 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 1 2 - 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 1 2 - 6】変動パターンを例示する図である。

【図 1 2 - 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。

10

【図 1 2 - 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 1 2 - 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 1 2 - 1 0】(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 1 2 - 1 1】特徴部 1 6 2 S G 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 1 2 - 1 2】特徴部 1 6 2 S G のパチンコ遊技機における遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 3】(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。

20

【図 1 2 - 1 4】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 5】(A) は、入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、(B) は、変動カテゴリコマンドの内容を示す図である。

【図 1 2 - 1 6】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 7】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 8】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 1 9】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 2 0】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 1 2 - 2 1】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。

30

【図 1 2 - 2 2】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 1 2 - 2 3】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 2 4】(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 1 2 - 2 5】(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 1 2 - 2 6】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 1 2 - 2 7】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 1 2 - 2 8】予告演出種別決定用テーブル A ~ C を示す図である。

【図 1 2 - 2 9】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 - 3 0】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す図である。

【図 1 2 - 3 1】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。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 4】

(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

50

制御でもある。)について説明する。

【0015】

(形態)

形態1の遊技機は、

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

発光可能な発光手段(例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F)と、

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

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

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し(例えば、図10-28、図10-29(A)～図10-32(H)、図10-49(A)～図10-50(D)に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させる部分)、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く(例えば、図10-24に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記発光手段は、第1発光手段(例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F)と、該第1発光手段とは異なる第2発光手段(例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d)と、を含み、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第1期間(例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間)と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第2期間(例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間)において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し(例えば、図10-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T2にて点滅する部分)、

前記第2発光手段は、前記第1期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第2期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する(例えば、図10-28に示すように、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T0にて点滅する部分)、@ことを特徴としている。

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

【0016】

形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記特定表示演出は、前記特定表示の出現演出が実行される出現演出部（例えば、図10-15、図10-30（D）～図10-32（H）、図10-49（B）～図10-50（D））に示すように、演出制御用CPU120が特定表示開始演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分）と、該出現演出後において所定位置にて前記特定表示の表示態様が周期的に変化する周期演出が実行される周期演出部（例えば、図10-15、図10-30（D）～図10-32（H）、図10-49（B）～図10-50（D））に示すように、演出制御用CPU120が特定表示回転表示演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が回転アニメーションとして表示される部分）とで構成され、

前記特定表示の表示が完了するタイミングは、前記周期演出の開始タイミングである（例えば、図10-19及び図10-20に示すように、保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了したタイミングから、これら保留表示やアクティブ表示の回転アニメーションが開始される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示への遊技者の注目を高めることができる。

【0017】

形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定発光演出を前記特定表示演出の開始よりも前に開始可能である（例えば、図10-29（A）～図10-32（H）に示すように、特定表示開始演出Bを実行する場合は、保留表示やアクティブ表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが発光する部分）

ことを特徴としている。

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

【0018】

形態4の遊技機は、形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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

前記特定発光演出は、最も短期間の前記出現演出の終了タイミングよりも前に開始される（例えば、図10-28及び図10-49（A）～図10-50（D）に示すように、入賞時フラッシュ演出は特定表示開始演出Aの終了タイミングよりも前から開始される部分）

ことを特徴としている。

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

【0019】

形態5の遊技機は、形態1～形態4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1発光手段と前記第2発光手段を低輝度状態に一旦制御した後、前記特定発光演出を開始する（例えば、図10-28、図10-29（A）、図10-29（B）、図10-49（A）、図10-49（B）に示すように、始動入賞に基

10

20

30

40

50

づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合、一旦入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 dを消灯する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。

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

【0020】

形態6の遊技機は、形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。

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

【0021】

形態7の遊技機は、形態1～形態6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、可変表示の実行中に有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能であるとともに、該示唆演出を実行しているときと該示唆演出を実行していないときとで前記特定発光演出を実行可能であって（例えば、図10-29(A)～図10-48(n)、図10-49(A)～図10-68(n)に示すように、予告演出の実行中である場合と実行中でない場合とで入賞時フラッシュ演出を実行可能な部分）、

可変表示に対応する可変表示対応音（図10-28に示す可変表示対応音）と、前記示唆演出に対応する示唆演出対応音（図10-29(A)に示す予告演出対応音）と、前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音（図10-29(B)に示す入賞時フラッシュ演出対応音）と、を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

前記音出力手段は、

前記可変表示対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該可変表示対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能であり（例えば、図10-29(B)に示すように、可変表示の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、スピーカ8L、8Rから可変表示対応音を音量V2にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1（V1>V2）にて出力する部分）、

前記示唆演出対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該示唆演出対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能である（例えば、図10-29(B)に示すように、予告演出の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、スピーカ8L、8Rから予告演出対応音を音量V2にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1（V1>V2）にて出力する部分）

ことを特徴としている。

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

【0022】

形態8の遊技機は、形態1～形態7のいずれかに記載の遊技機であって、

音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定発光演出において、前記特定表示の表示完了及び前記発

10

20

30

40

50

光手段の発光のいずれよりも前に特定発光演出対応音を前記音出力手段から出力する（例えば、図10-28、図10-29（A）～図10-32（H）、図10-49（A）～図10-50（D）に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されるとともに、保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する部分）

ことを特徴としている。

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

【0023】

形態9の遊技機は、形態1～形態7のいずれかに記載の遊技機であって、

音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定発光演出において、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0024】

形態10の遊技機は、形態1～形態9のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定発光演出は、前記第1期間において前記第1発光手段が前記特定発光演出に応じた態様である所定態様で発光し、前記第2期間において前記第1発光手段が前記所定態様よりも強調度合いが低い特定態様で発光する演出である（例えば、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2（C1>C2）にて点滅させる部分）

ことを特徴としている。

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

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

【0025】

形態11の遊技機は、形態10に記載の遊技機であって、

前記第2期間は、前記特定発光演出の対象である可変表示が実行される前の期間と、前記特定発光演出の対象である可変表示の実行中の期間とを含む（例えば、図10-28に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間は、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示が実行される期間と、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行期間とを含んでいる部分）、

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

【0026】

形態12の遊技機は、形態10または形態11に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0027】

形態13の遊技機は、形態1～形態12のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第1期間において前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応画像を第1表示態様にて表示し、前記第2期間において前記特定発光演出対応画像を前記第1表示態様よりも強調度合いが低い第2表示態様にて表示する（例えば、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eを表示し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sを表示する部分）

ことを特徴としている。

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

【0028】

形態14の遊技機は、形態13に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0029】

形態15の遊技機は、形態1～形態14のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記音出力手段は、前記第1期間において前記特定発光演出対応音を第1出力態様にて出力し、前記第2期間において前記特定発光演出対応音を出力しない若しくは前記第1出力態様よりも強度度合いが低い第2出力態様にて出力する（例えば、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V2（ $V1 > V2$ ）にて出力する部分）、

ことを特徴としている。

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

【0030】

形態 16 の遊技機は、形態 15 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

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

【0031】

形態 17 の遊技機は、形態 1 ～形態 16 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第 2 期間における可変表示の表示結果の表示期間において前記特定発光演出に応じた態様での発光を停止する（例えば、変形例 135SG-1 とし図 10-69 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、スピーカ 8L、8R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力の停止、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の消灯、画像表示装置 5 におけるシルエット画像 135SG005S の非表示化、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアする等によって、図柄確定期間中は後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の発光、シルエット画像 135SG005S の表示を実行しないようにし、第 1 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、改めて後期入賞時フラッシュ演出プロセステーブルの選択と後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの再セット及びスタートを行うことによって、新たな可変表示の開始に応じて後期入賞時フラッシュ演出（入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の発光、シルエット画像 135SG005S の表示）を開始する部分）、

ことを特徴としている。

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

【0032】

形態 18 の遊技機は、形態 1 ～形態 17 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第 2 期間に実行される再可変表示演出が実行されるときに仮停止において前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、変形例 135SG-1 として図 10-69、図 10-70 (A) ～図 10-89 (n) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前に実行される可変表示での飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C2 且つ周期 T2 の点滅を継続する部分）、

ことを特徴としている。

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

【0033】

形態 19 の遊技機は、形態 1 ～形態 18 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記第 1 発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記第 2 期間として前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、変形例 135SG-1 として図 10-69、図 10-70 (A) ～図 10-89 (n) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象であ

10

20

30

40

50

る可変表示中においても入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1且つ周期T2にて点滅させる部分)、

前記特定発光演出の対象である可変表示において前記再可変表示演出が実行されるときに仮停止においても、前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する(例えば、変形例135SG-1として図10-69、図10-70(A)~図10-89(n)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅を継続する部分)、

ことを特徴とする形態1~形態18のいずれかに記載の遊技機。

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

【0034】

形態20の遊技機は、形態1~形態16のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第2期間における可変表示の表示結果の表示期間において前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する(例えば、図10-29(A)~図10-48(n)に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行中において、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるよりも前の可変表示の図柄確定期間では入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を継続する部分)、

ことを特徴としている。

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

【0035】

形態21の遊技機は、形態20に記載の遊技機であって、

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

前記結果表示期間においては、停止状態の第2演出識別情報が前記表示手段に表示される(例えば、図10-33(J)等)に示すように、図柄確定期間においては、小図柄が可変表示を停止した状態で表示される部分)、

ことを特徴としている。

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

【0036】

形態22の遊技機は、形態21に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第2期間において前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、第2演出識別情報の表示に重複しないように表示可能である(例えば、図10-33(J)等)に示すように、入賞時フラッシュ演出の実行中は、画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの右部にてシルエット画像135SG005Sが表示される一方で、小図柄135SG005Mは画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの左端部に表示されている部分)、

ことを特徴としている。

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

【0037】

形態23の遊技機は、形態1~形態22のいずれかに記載の遊技機であって、

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

10

20

30

40

50

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示において前記特定演出が実行される場合に、該特定演出が開始されるまで前記特定発光演出に応じた態様で発光し、該特定演出が開始される際に該特定演出に応じた態様での発光を開始する（例えば、変形例135SG-2として図10-90に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象であるスーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前は入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2且つ周期T2にて点滅させ、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングからは入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させる部分）、

ことを特徴としている。

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

【0038】

形態24の遊技機は、形態23に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定演出が開始されるときに該特定演出の開始に対応する特定演出開始画像を表示可能であって（例えば、図10-96（K）～図10-98（O）、図10-104（K）～図10-106（O）に示すように、第1表示領域135SG005Fを白色表示（ホワイトアウト）させる部分）、

前記第1発光手段は、前記表示手段の表示が前記特定演出開始画像に切り替わる際に低輝度状態となり、該低輝度状態となった後に前記特定演出に応じた態様にて発光する（例えば、図10-90に示すように、ホワイトアウトの期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させる部分）、

ことを特徴としている。

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

【0039】

形態25の遊技機は、形態23または形態24に記載の遊技機であって、

可動体（例えば、可動体32）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、該特定演出の開始時において前記可動体を動作させる動作演出（例えば、図10-90に示す可動体動作演出）と、該動作演出の実行を示唆する動作示唆演出（例えば、図10-90に示す可動体動作示唆演出）と、を実行可能であり、

前記第1発光手段は、前記動作示唆演出の実行に際して低輝度状態となり、該低輝度状態となった後に、前記特定演出に応じた態様である前記動作演出に応じた態様にて発光する（例えば、図10-90に示すように、ホワイトアウトの期間中である可動体動作示唆演出の実行期間中において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1発光手段の発光態様が、示唆演出の実行に伴う低輝度状態を挟んで変化するため、これら発光態様の変化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0040】

形態26の遊技機は、形態1～形態25のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1発光手段は、

前記特定発光演出と異なる特別演出が前記演出実行手段によって実行されたときに該特別演出に応じた態様にて発光可能であり（例えば、変形例135SG-3として図10-108（A）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されていない可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、該ステップアップ演出に応じた態様で入賞時フラッ

10

20

30

40

50

シュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を点灯可能な部分)、

前記特別演出の実行中に前記特定発光演出が開始されたときは、前記特別演出に応じた態様よりも優先して前記特定発光演出に応じた態様にて発光する(例えば、変形例 1 3 5 S G - 3 として図 1 0 - 1 0 8 (B) に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されている可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、入賞時フラッシュ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点灯(点滅)を継続する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出の終了タイミング等の不適切なタイミングで特定発光演出に応じた態様の発光が開始されてしまうことを防ぐことができる。

【0041】

形態 2 7 の遊技機は、形態 1 ～形態 2 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光は、該特定発光演出の対象である可変表示中における第 1 タイミングで終了するときと該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングで終了するときとがあり(例えば、変形例 1 3 5 S G - 4 として図 1 0 - 1 1 9 (A) 及び図 1 0 - 1 1 9 (B) に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングとしては、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の可動体動作演出を開始するタイミングと、スーパーリーチのリーチ演出を開始するタイミングと、がある部分)、

前記第 1 発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光が前記第 1 タイミングで終了するときと前記第 1 発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光が前記第 2 タイミングで終了するときとで有利状態に制御される割合が異なる(例えば、変形例 1 3 5 S G - 4 として図 1 0 - 1 1 9 (C) に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様での発光が終了するタイミングに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0042】

形態 2 8 の遊技機は、形態 2 7 に記載の遊技機であって、

前記特定発光演出に応じた態様での発光が、前記第 1 タイミングで終了するときと前記第 2 タイミングで終了するときとで、該終了の際に前記演出実行手段によって実行されている演出が異なる(例えば、変形例 1 3 5 S G - 4 として図 1 0 - 1 1 9 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングに応じて、可動体動作演出の実行期間中である場合とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中である場合とがある)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、終了タイミングが、第 1 タイミングであるのか第 2 タイミングであるのかを遊技者が認識し易くできる。

【0043】

形態 2 9 の遊技機は、形態 1 ～形態 2 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、可変表示中に第 1 演出(例えば、変形例 1 3 5 S G - 4 として図 1 0 - 1 1 9 に示す可動体動作演出)と該第 1 演出とは異なる第 2 演出(例えば、変形例 1 3 5 S G - 4 として図 1 0 - 1 1 9 に示すスーパーリーチのリーチ演出)を実行可能であり、

前記第 1 発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記第 1 演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該第 1 演出に応じた態様の発光に変化可能であり(例えば、変形例 1 3 5 S G - 4 として図 1 0 - 1 1 9 (A) に示すように、入賞時フラッ

10

20

30

40

50

シュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様に变化させる部分)、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記第 2 演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該第 2 演出に応じた態様の発光に変化可能であり (例えば、変形例 1 3 5 S G - 4 として図 1 0 - 1 1 9 (B) に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、リーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に变化させる部分)、

前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第 1 演出に応じた態様の発光に変化する
ときと前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第 2 演出に応じた態様の発光に変化
するときとで有利状態に制御される割合が異なる (例えば、変形例 1 3 5 S G - 4 として
図 1 0 - 1 1 9 (C) に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発
光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミ
ングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミ
ングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 発光手段の発光態様が変化するときに行われている演出に遊
技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0044】

形態 3 0 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 2 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

可動体 (例えば、可動体 3 2) を備え、

前記演出実行手段は、前記可動体を動作させる動作演出 (例えば、可動体動作演出) と
、該動作演出の実行を示唆する動作示唆演出 (例えば、可動体動作示唆演出) と、有利状
態に制御されることを示唆する特定演出 (例えば、スーパーリーチのリーチ演出) と、を
実行可能であり、

前記第 1 発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記動作示唆演出の実行に伴って
前記特定発光演出に応じた態様の発光から該動作示唆演出に応じた態様に变化可能であり
(例えば、変形例 1 3 5 S G - 4 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0
0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の
開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に变化させる部分)、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記特定演出の実行に伴って前記
特定発光演出に応じた態様の発光から該特定演出に応じた態様の発光に変化可能であり (例
えば、変形例 1 3 5 S G - 4 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0
9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様からスーパーリーチのリーチ
演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に变化させる部分)、

前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記動作示唆演出に応じた態様に变化する
ときと前記特定演出に応じた態様の発光に変化するときとで有利状態に制御される割合が異
なる (例えば、変形例 1 3 5 S G - 4 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S
G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演
出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出
の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異
なる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 発光手段の発光態様が変化するときに行われている演出に遊
技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0045】

形態 3 1 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 3 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定表示の表示態様として通常態様 (例えば、表示パターン α)、特殊態様 (例
えば、変形例 1 3 5 S G - 5 として図 1 0 - 1 2 0 に示す表示パターン δ と表示パターン ε

10

20

30

40

50

）及び特別態様（例えば、表示パターン β と表示パターン γ ）があり、

前記特別態様は、第1特別態様（例えば、表示パターン γ ）と該第1特別態様とは異なる第2特別態様（例えば、表示パターン β ）とを含み、

前記特定表示が前記第1特別態様にて表示されるときは、前記特定表示が前記第2特別態様にて表示されるときよりも有利状態に制御される割合が高く（例えば、図10-17に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターン γ にて表示されるときは、表示パターン β にて表示されるときよりも高い割合で大当り遊技状態に制御される部分）、

前記特殊態様の特定表示は前記第1特別態様と前記第2特別態様とのいずれにも変化可能であって（例えば、変形例135SG-5として図10-120に示すように、表示パターン δ や表示パターン ε にて表示されている保留表示やアクティブ表示が表示パターン β や表示パターン γ の保留表示やアクティブ表示に変化可能な部分）、

10

前記特定表示が前記特殊態様にて表示されるときの方が前記特別態様にて表示されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、変形例135SG-5として図10-120に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターン δ や表示パターン ε で表示される場合の方が、保留表示やアクティブ表示が表示パターン β や表示パターン γ で表示される場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高い部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示が特殊態様にて表示されるときに特定発光演出が高い割合で実行されることにより、該特殊態様が第1特別態様と第2特別態様のどちらに変化するかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

20

【0046】

形態32の遊技機は、形態31に記載の遊技機であって、

前記特殊態様は、特定色（例えば、変形例135SG-5として図10-120に示すように、白色の点滅）の態様であり、

前記特別態様は、前記特定色と異なる特別色（例えば、図10-17に示すように、青色や赤色）の態様であり、

前記通常態様は、前記特定色および前記特別色以外の色（例えば、白色）の態様であり、

前記特定色の特定表示は、前記特定発光演出が実行されていないときよりも前記特定発光演出が実行されているときの方が前記特別色に変化する割合が高い（例えば、変形例135SG-5に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターン δ や表示パターン ε にて表示された場合については、共に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに応じて該特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化する割合が異なる部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の態様の違いを色の違いによって容易に把握できるとともに、特定色の特定表示が表示されたときに、特定発光演出が実行されているか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0047】

形態33の遊技機は、形態31または形態32に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特殊態様にて表示されている特定表示が前記特別態様に変化することを示唆する変化示唆演出を第1態様と該第1態様とは異なる第2態様にて実行可能であり（例えば、変形例135SG-5に示す第1作用演出と第2作用演出とを実行可能な部分）、

40

前記特殊態様は、前記変化示唆演出が前記第2態様にて実行されたときには前記第1態様にて実行されたときよりも高い割合にて前記特別態様に変化し（例えば、変形例135SG-5に示すように、第2作用演出は、表示パターン δ にて表示されている特定表示に作用することで第1作用演出よりも高い割合で特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な演出である部分）、

前記変化示唆演出が前記第2態様にて実行されるときの方が前記第1態様にて実行されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、変形例135SG-5

50

に示すように、第2作用演出が実行されるときは、第1作用演出が実行されるときよりも高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変化示唆演出が第1態様と第2態様のいずれの態様にて実行されるかに遊技者を注目させることができるとともに、特定発光演出の実行によって、変化示唆演出が第2態様にて実行されることへの期待感を高めることができる。

【0048】

形態34の遊技機は、形態33に記載の遊技機であって、

前記特殊態様は、前記変化示唆演出が前記第2態様にて実行されて前記特別態様に変化する割合が低い第1特殊態様（例えば、変形例135SG-5として図10-120に示す表示パターンδ）と、前記変化示唆演出が前記第2態様にて実行されて前記特別態様に変化する割合が前記第1特殊態様よりも高い第2特殊態様（例えば、変形例135SG-5として図10-120に示す表示パターンε）とを含み、

前記特定表示が前記第2特殊態様にて表示されているときの方が前記第1特殊態様にて表示されているときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、特定表示が表示パターンεにて表示されている場合は、特定表示が表示パターンδにて表示されている場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示が第1特殊態様と第2特殊態様のいずれで表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、特別態様に変化する割合が高い第2特殊態様のときに高い割合で特定発光演出が実行されるので、特定発光演出の実行によって、第2特殊態様にて特定表示が表示されることへの期待感を高めることができる。

【0049】

形態35の遊技機は、形態1～形態34のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定発光演出中において該特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、該特定発光演出の対象の可変表示に対応する特定表示に重なるように表示可能である（例えば、変形例135SG-7に示すように、入賞時フラッシュ演出として画像表示装置5に表示されるシルエット画像135SG005Sを、アクティブ表示エリア135SG005A内のアクティブ表示に重複するように表示可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に対応する特定表示を遊技者が認識し易くできるとともに、特定発光演出対応表示によって特定表示が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【0050】

形態36の遊技機は、形態35に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、種類が異なる複数の前記特定発光演出対応表示を表示可能であって（例えば、変形例135SG-7に示すように、入賞時フラッシュ演出として、画像表示装置5において大きさの異なるシルエット画像135SG005Sを表示可能な部分）、

前記特定表示への重複態様が、前記特定発光演出対応表示の種類に応じて異なる（例えば、変形例135SG-7として図10-129（L）や図10-130（N）等に示すように、表示されるシルエット画像135SG005Sの大きさに応じてシルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとの重複態様が異なる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の特定発光演出対応表示が表示されるとともに、表示される特定発光演出対応表示によって特定表示への重複態様が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【0051】

形態37の遊技機は、形態35または形態36に記載の遊技機であって、

前記特定表示は、未だ実行されていない可変表示に対応する第1特定表示（例えば、保

10

20

30

40

50

留表示)と、実行中の可変表示に対応する第2可変表示(例えば、アクティブ表示)と、を含み、

前記表示手段は、前記特定発光演出対応表示を、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前においては該特定発光演出に対応する前記第1特定表示に重複するように表示可能であるとともに、前記特定発光演出の対象である可変表示中においては該特定発光演出に対応する前記第2特定表示に重複するように表示可能である(例えば、変形例135SG-7に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始される前では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示に重複するようにシルエット画像135SG005Sを表示し、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行中は、アクティブ表示エリア135SG005Aに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象であるアクティブ表示に重複するようにシルエット画像135SG005Sを表示する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に対応する第1特定表示並びに第2特定表示を遊技者が認識し易くできるとともに、特定発光演出対応表示によって第1特定表示だけではなく第2特定表示も隠れるようになるので、遊技者に意外性をより一層付与して遊技興趣を向上できる。

【0052】

形態38の遊技機は、形態1～形態37のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記表示手段は、前記再可変表示演出に関する再可変関連表示を表示可能であるとともに、前記特定発光演出中において該特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、前記再可変関連表示に重複して表示可能である(例えば、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止する特殊図柄(図10-40等参照)に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sが重複して表示可能な部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出対応表示によって再可変関連表示が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【0053】

形態39の遊技機は、形態35～形態38のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記特定発光演出対応表示を表示可能である(例えば、図10-28、図10-42(a)～図10-47(l)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の対象である可変表示の興趣も向上できる。

【0054】

形態40の遊技機は、形態1～形態39のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定発光演出に対応した可変表示中においても継続して前記第1発光手段を該特定発光演出に応じた態様にて発光させ、該特定発光演出に対応した可変表示が終了する前の所定終了タイミングにおいて該発光を終了させる演出制御が可能であり(例えば、図10-28に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中は、リーチ演出の開始前において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2且つ周期T2にて点滅させ、リーチ演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯する部分)、

所定事象が発生したことにより前記所定終了タイミングにおいて前記第1発光手段の

10

20

30

40

50

前記特定発光演出に応じた態様の発光が終了されなかった場合、前記所定終了タイミングよりも後の特定終了タイミングにおいて該第1発光手段の発光を終了させる特別終了制御を行う（例えば、図10-22に示すように、静電気の発生等によって演出制御用CPU120が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様の発光が正常に終了しなかった場合の違和感を低減できる。

【0055】

形態41の遊技機は、形態40に記載の遊技機であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）を備え、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに可変表示の終了を通知する可変表示終了情報を前記演出実行手段に対して送信可能であり（例えば、図10-4（A）に示すように、CPU103が飾り図柄の可変表示の停止を指定する図柄確定コマンドを送信可能な部分）、

前記演出実行手段は、前記特定終了タイミングとして、前記可変表示終了情報を受信したことに基づいて前記特定終了制御を行う（例えば、図10-22に示すように、演出制御用CPU120は、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様の発光を終了させる際の違和感をより一層低減できる。

【0056】

形態42の遊技機は、形態39～形態41のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定終了タイミングは第1所定終了タイミングと第2所定終了タイミングとを含み（例えば、変形例135SG-4に示すように、可動体動作示唆演出の開始タイミングとリーチ演出の開始タイミングとで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を終了可能な部分）、

前記特定終了タイミングは前記所定終了タイミング及び前記第2所定終了タイミングよりも後のタイミングである（例えば、変形例135SG-4に示すように、静電気の発生等によって演出制御用CPU120が入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を停止できなかった場合は、可動体動作示唆演出の開始タイミングやリーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミングにおいて改めて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定終了タイミングで終了できなかった場合でも、特定終了タイミングにおいて特定発光演出に応じた態様の発光を終了させることができる。

【0057】

形態43の遊技機は、形態1～形態42のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

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

前記特定演出を実行している場合に前記所定条件が成立したときは、前記特定発光演出を実行しない（例えば、図10-21に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合には入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない部分）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、特定演出への注目が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0058】

形態44の遊技機は、形態1～形態43のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、可変表示の残り期間が所定期間と同一または該所定期間よりも短いときに前記所定条件が成立した場合には前記特定発光演出を実行せず、可変表示の残り期間が前記所定期間よりも長いときに前記所定条件が成立した場合には前記特定発光演出を実行可能である（例えば、変形例135SG-8に示すように、可変表示の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の残り期間が短いときに特定発光演出が実行されることによって、特定発光演出の対象の特定表示が解り難くならないことを防ぐことができる。

【0059】

形態45の遊技機は、形態1～形態44のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する特定演出を、有利状態に制御されない可変表示においても実行可能であり（例えば、図10-9に示すように、可変表示結果がはずれである可変表示においてもスーパーリーチのリーチ演出を実行可能な部分）、

20

有利状態に制御されない可変表示における前記特定演出の実行中に前記所定条件が成立したときは、該可変表示の次の可変表示の開始に応じて前記特定発光演出を実行可能である（例えば、変形例135SG-8に示すように、可変表示の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である場合は、該可変表示の可変表示結果がはずれであることを条件に、次の可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出を実行可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出と特定発光演出が重複して実行されることによる特定演出と特定発光演出の興趣が低下してしまうことを防止できる。

30

【0060】

形態46の遊技機は、形態1～形態45のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技媒体が通過することで前記所定条件が成立する特定領域（例えば、第1始動入賞口を形成する入賞球装置6A）と、

前記特定領域の周囲に設けられ、異なる発光態様にて発光可能な特定発光手段（例えば、始動口ランプ135SG009S）と、

を備え、

前記表示手段は、前記特定表示を有利状態に制御される割合が異なる複数の表示態様のいずれかの表示態様にて表示可能であり（例えば、図10-17に示すように、保留表示やアクティブ表示を大当り期待度の異なる表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示可能な部分）、

40

前記特定発光手段は、前記特定発光演出が実行されるか否かにかかわらず、前記特定表示の表示態様に対応した発光態様にて発光可能である（例えば、図10-28に示すように、始動口ランプ135SG009Sは、表示パターンβや表示パターンγでの表示が決定した場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅や遊技効果ランプ9等の発光態様にかかわらず、始動入賞の発生から該始動入賞に基づく可変表示の終了まで表示パターンβや表示パターンγに応じた色で発光する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示態様を、特定領域の周囲に設けられた特定発光手段

50

の発光態様によっても認識できるので、遊技興趣を向上できる。

【0061】

形態47の遊技機は、形態46に記載の遊技機であって、

前記特定発光手段が発光可能な発光態様の数の方が、前記第1発光手段が前記特定発光演出において発光可能な発光態様の数よりも多い（例えば、変形例135SG-9に示すように、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ135SG009Sの発光態様数を入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様数よりも多く設ける部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光手段の発光バリエーションが多くなるため、遊技興趣を向上できる。

10

【0062】

形態48の遊技機は、形態46または形態47に記載の遊技機であって、

前記第1発光手段の発光領域は、前記特定発光手段の発光領域よりも大きく（例えば、変形例135SG-10に示すように、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが発光する発光領域を、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ135SG009Sが発光する発光領域よりも大きく設ける部分）、

1の前記所定条件の成立にもとづいて前記特定発光手段が前記特定表示の表示態様に応じた発光を行う期間は、該所定条件の成立にもとづいて前記第1発光手段が前記特定発光演出に応じた発光を行う期間よりも長い（始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出と保留表示予告演出の両方の実行が決定される場合については、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、始動入賞が発生してから始動入賞フラッシュ演出の対象である可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで発光する一方で、始動口ランプ135SG009Sは、始動入賞が発生してから保留表示予告演出の対象である可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示）の終了まで発光する部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1発光手段による特定発光演出に応じた発光が過度に長く実行されることによる遊技興趣の低下を防止しつつ、特定発光手段の発光態様により有利状態となることへの遊技者の期待感を長く維持できる。

【0063】

30

形態49の遊技機は、形態46～形態48のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1発光手段と前記特定発光手段は、いずれも点滅発光が可能であり（例えば、図10-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが点滅可能な部分と、変形例135SG-10に示すように、始動口ランプ135SG009Sが点滅可能な部分）、

前記第1発光手段の点滅周期は、前記特定発光手段の点滅周期と異なる（例えば、変形例135SG-10に示すように、始動口ランプ135SG009Sの点滅周期を入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期と異ならせる部分）、

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、点滅周期が異なるので、第1発光手段と特定発光手段の双方に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0064】

（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。

【0065】

50

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。

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

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

【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

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。

【0072】

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。

【0073】

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。

【0074】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【0075】

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。

【0076】

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。

20

【0077】

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。

【0078】

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

30

【0079】

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。

【0080】

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。

40

【0081】

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を通過したに基づき、普図ゲームが実行される。

【0082】

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

【0083】

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

50

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。

【0084】

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

【0085】

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9dが設けられている。該可動体ランプ9dと前述したメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9cとは纏めて遊技効果ランプ9と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、LEDを含んで構成されている。

10

【0086】

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。

【0087】

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。

20

【0088】

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

【0089】

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。

30

【0090】

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。

【0091】

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。

40

【0092】

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

50

認する際の正面に配置されている。

【0093】

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。

10

【0094】

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。

【0095】

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ればよい。

20

【0096】

（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

30

【0097】

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）。

【0098】

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。

40

【0099】

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。

【0100】

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。

【0101】

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」

50

、後述の大当た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、「大当たり」となり、大当たり図柄とは異なる所定の特別図柄(小当たり図柄、例えば「2」)が停止表示されれば、「小当たり」となる。また、大当たり図柄や小当た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。

【0102】

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

【0103】

大当たり遊技状態では、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。大当たり遊技状態では、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。

10

【0104】

大当た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、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当た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。

20

【0105】

なお、「大当たり」には、大当た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、大当た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たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、賞球の少ない大当たり種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当たり種別が設けられていてもよい。

【0106】

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

30

【0107】

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

【0108】

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「普図当たり」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。

40

【0109】

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

【0110】

50

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

【0111】

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

10

【0112】

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。

【0113】

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

20

【0114】

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

（演出の進行など）

【0115】

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

30

【0116】

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

40

【0117】

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。

【0118】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や

50

飾り図柄の可変表示の表示結果)が「大当り」となる割合(大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。)が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0119】

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

10

【0120】

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

【0121】

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

20

【0122】

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

30

【0123】

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

40

【0124】

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。

【0125】

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

50

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

【0126】

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）。

【0127】

（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。

【0128】

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。

【0129】

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

【0130】

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

【0131】

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

【0132】

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

10

20

30

40

50

）であってもよい。

【0133】

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

【0134】

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

【0135】

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

【0136】

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

【0137】

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

【0138】

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

【0139】

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。

【0140】

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。

【0141】

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

10

20

30

40

50

を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 122がメインメモリとして使用される。

【0142】

演出制御用CPU 120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）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。

【0143】

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CPU 120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

【0144】

表示制御部123は、演出制御用CPU 120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。

【0145】

20

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。

【0146】

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。

【0147】

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32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU 120が実行するようにしてもよい。

30

【0148】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU 120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。

【0149】

演出制御基板12に搭載されたI/O 125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

40

【0150】

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

【0151】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0152】

（主基板11の主要な動作）

50

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、C P U 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 C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 1 5 3 】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 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（C T C（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、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 1 5 4 】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ R A M が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【 0 1 5 5 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Y e s）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、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、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【 0 1 5 6 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；N o）、初期化处理（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 の初期化处理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【 0 1 5 7 】

ステップ S 5 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 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 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。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 5 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 2 9 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【 0 1 5 9 】

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

10

20

30

40

50

、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。

【0160】

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。

【0161】

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RAM102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。

【0162】

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。

【0163】

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。

【0164】

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の初期化処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の初期化処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。

【0165】

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。

【0166】

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

10

20

30

40

50

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たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

10

【0167】

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

【0168】

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、「普図当たり」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。

20

【0169】

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

30

【0170】

図6は、特別図柄プロセス処理として、図5に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0171】

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

40

【0172】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102

50

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。

【0173】

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

10

【0174】

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。

20

【0175】

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

30

【0176】

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。

【0177】

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

40

【0178】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置 4 A や第2特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」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、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更

50

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。

【0179】

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

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

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。

【0183】

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。

【0184】

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。

【0185】

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。

【0186】

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。

【0187】

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。

【0188】

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。

【0189】

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。

【0190】

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

10

20

30

40

50

図が、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。

【0191】

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。

10

【0192】

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。

20

【0193】

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。

【0194】

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。

30

【0195】

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。

40

【0196】

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

50

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。

【0197】

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。

【0198】

（演出制御基板 12 の主要な動作）

次に、演出制御基板 12 における主要な動作を説明する。演出制御基板 12 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 120 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 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S71）、RAM 122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S72）。初期動作制御処理では、可動体 32 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 32 の初期動作を行う制御が実行される。

【0199】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S73）。タイマ割込みフラグは、例えば CTC のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S73；No）、ステップ S73 の処理を繰り返し実行して待機する。

【0200】

また、演出制御基板 12 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 11 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 11 からの演出制御 INT 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 CPU 120 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

10

20

30

40

50

にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発光することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0201】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0202】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0203】

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

【0204】

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

【0205】

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～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0206】

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”

10

20

30

40

50

に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0207】

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。

10

【0208】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

20

【0209】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態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。

30

【0210】

ステップS174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CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

40

【0211】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例

50

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。

【0212】

ステップS176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CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

10

【0213】

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

【0214】

(基本説明の変形例)

20

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。

【0215】

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。

【0216】

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）。

30

【0217】

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。

【0218】

40

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。

【0219】

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

50

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。

【0220】

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。

【0221】

（特徴部135SGに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部135SG（以下、本特徴部135SGと略記する）について説明する。図10-1は、本特徴部135SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。図10-1に示すように、本特徴部135SGのパチンコ遊技機1においては、画像表示装置5の右側方にキャラクタAを模した入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが設けられており、入賞球装置6Aの近傍には、該入賞球装置6A（第1始動口）を発光させるための始動口ランプ135SG009Sが設けられている。

【0222】

更に、スティックコントローラ31A内には該スティックコントローラ31Aを発光させるためのスティックランプ135SG009Xが設けられており、プッシュボタン31B内には該プッシュボタン31Bを発光させるためのボタンランプ135SG009Yが設けられている。これらスティックランプ135SG009Xとボタンランプ135SG009Yは、前述したメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dとともに本特徴部135SGにおける遊技効果ランプ9を構成する。

【0223】

図10-2に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、始動口ランプ135SG009S、スティックランプ135SG009X、ボタンランプ135SG009Yはランプ制御基板14に接続されており、該ランプ制御基板14を介した演出制御用CPU120からの制御によって点灯（点滅）可能となっている。

【0224】

図10-3は、本特徴部135SGにおける画像表示装置5を示す説明図である。本特徴部135SGにおける画像表示装置5の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出等の演出を表示するための第1表示領域135SG005Fを構成している。また、画像表示装置5の下端部は、第1特図保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第1保留記憶表示エリア135SG005Dと、第2特図保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第2保留記憶表示エリア135SG005Uと、遊技状態や実行中の演出等を示すテロップを表示可能なテロップ表示エリア135SG005Tと、を含む第2表示領域135SG005Saを構成している。

【0225】

そして、画像表示装置5の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第4図柄135SG005Jと第1特図保留記憶数の表示及び第2特図保留記憶数の表示を含む第3表示領域135SG005Sbを構成している。

【0226】

このうち第1表示領域135SG005Fの中央部には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されており、飾り図柄の可変表示を実行可能となっている。また、第1表示領域135SG005Fの左端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄135SG005Mが表示されている。該小図柄は、「左」の各飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄、「中」の各飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄、「右」の各飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が縦に並列されている。また、該小図柄135SG005Mは

10

20

30

40

50

、可変表示中は非表示化させることが無く、常時画像表示装置 5 の第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F 内に表示されている図柄でもある。

【0 2 2 7】

尚、本特徴部 1 3 5 S G では、図 1 0 - 3 に示すように、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M は、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の左端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M の視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

【0 2 2 8】

更に、本特徴部 1 3 5 S G における第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の中央下部には、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A が設けられている。

【0 2 2 9】

以降、本特徴部 1 3 5 S G では、保留表示とアクティブ表示とを総称して特定表示と呼称する場合がある。

【0 2 3 0】

図 1 0 - 4 (A) は、本特徴部 1 3 5 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E (コマンドの分類)を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類)を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 1 0 - 4 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【0 2 3 1】

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

【0 2 3 2】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 1 0 - 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 E X T データが設定される。

【0 2 3 3】

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

10

20

30

40

50

可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当り C」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 5 H は、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第 6 可変表示結果指定コマンドである。

【 0 2 3 4 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H 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 9 5 0 3 H 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。

【 0 2 3 5 】

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 3 6 】

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 3 7 】

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 3 8 】

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。

【0239】

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。

【0240】

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）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。

【0241】

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。

【0242】

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135SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0243】

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135SG154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0244】

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

10

20

30

40

50

用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0245】

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。

【0246】

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。

【0247】

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135SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、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。

【0248】

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。

【0249】

本特徴部135SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0250】

特図表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部135SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部135SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部135SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0251】

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

【0252】

本特徴部135SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機1にお

10

20

30

40

50

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。

【0253】

特図表示結果判定テーブル2において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部135SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、第1特図の特図ゲームである場合と第2特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第1特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第2特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞が発生して第2特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0254】

図10-7(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部135SGにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0255】

ここで、本特徴部135SGにおける大当り種別について、図10-7(B)を用いて説明すると、本特徴部135SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0256】

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

【0257】

また、特に図示はしないが、本特徴部 1 3 5 S G における小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に 2 回変化させるとともに、該開放時間が 0.1 秒となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0 2 5 8】

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

【0 2 5 9】

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 1 3 5 S G では 1 0 0 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。

【0 2 6 0】

図 1 0 - 7 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「8 1」～「1 0 0」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに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。

【0 2 6 1】

尚、図 1 0 - 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。

【0 2 6 2】

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。

【0 2 6 3】

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、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

【0264】

図10-8は、本特徴部135SGにおける変動パターンを示している。本特徴部135SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

10

【0265】

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135SGでは、ノーマルリーチ変動パターンとしては、後述する擬似連演出が実行されないノーマルリーチ変動パターンと、後述する擬似連演出が1回実行されるノーマルリーチ変動パターンとで、共通のノーマルリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。更に、スーパーリーチ変動パターンとしては、後述する擬似連演出が2回実行されるスーパーリーチ変動パターンと、後述する擬似連演出が3回実行されるスーパーリーチ変動パターンとで、共通のスーパーリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。つまり、本特徴部135SGでは、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出として、各1種類のリーチ演出のみが設けられている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出としては、複数のリーチ演出を設けてもよい。

20

30

【0266】

尚、本特徴部135SGにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当たり」または可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「確変大当たりC」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1-1）も含まれている。

【0267】

図10-8に示すように、本特徴部135SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0268】

また、本特徴部135SGにおけるノーマルリーチ変動パターンには、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を実行しない変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を1回実行する変動パターンとがある。尚、ノーマルリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を実行しない変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を1回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

40

【0269】

更に、本特徴部135SGにおけるスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に擬似連演出を2回実行する変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を3回実行する変動パターンとがある。尚、スーパーリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を2回実行する変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を3回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

50

【0270】

尚、本特徴部135SGでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0271】

つまり、本特徴部135SGにおけるノーマルリーチ変動パターンとスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に実行する擬似連演出回数が多いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0272】

また、本特徴部135SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、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。

【0273】

図10-9は、本特徴部135SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部135SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0274】

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

【0275】

尚、図10-9に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルAと大当た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、大当た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、大当たり用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を20%の割合で決定し、PB1-3を30%の割合で決定し、PB1-4を45%の割合で決定する。つまり、本特徴部135SGでは、可変表示結果が確変大当たりである場合は、可変表示結果が非確変大当りある場合よりも高い割合で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たりである場合は、可変表示結果が非確変大当りある場合よりも可変表示中に多くの擬似連演出が実行され易くなっている。このため、本特徴部135SGでは、可変表示における変動パターン及び擬似連演出の実行回数に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0276】

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。

【0277】

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）、P A 2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、P A 2-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回はずれの変動パターン）、P A 2-3（スーパーリーチ擬似連演出2回はずれの変動パターン）、P A 2-4（スーパーリーチ擬似連演出3回はずれの変動パターン）から決定する。

10

【0278】

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

20

【0279】

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

【0280】

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

30

【0281】

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

40

【0282】

つまり、本特徴部135SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（P A 1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（P A 1-2、P A 1-3、P A 1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当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。

50

【0283】

本特徴部135SG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135SG150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135SG150は、第1特図保留記憶部135SG151Aと、第2特図保留記憶部135SG151Bと、普図保留記憶部135SG151Cと、遊技制御フラグ設定部135SG152と、遊技制御タイマ設定部135SG153と、遊技制御カウンタ設定部135SG154と、遊技制御バッファ設定部135SG155とを備えている。

【0284】

第1特図保留記憶部135SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部135SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいて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135SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0285】

第2特図保留記憶部135SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部135SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部135SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0286】

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。

【0287】

普図保留記憶部135SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部135SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0288】

遊技制御フラグ設定部135SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部135SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0289】

遊技制御タイマ設定部135SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部135SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0290】

遊技制御カウンタ設定部135SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部135SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部135SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0291】

遊技制御カウンタ設定部135SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部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ト値を更新するためのものであってもよい。

【0292】

遊技制御バッファ設定部135SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部135SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0293】

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10-11(A)に示すような演出制御用データ保持エリア135SG190が設けられている。図10-11(A)に示す演出制御用データ保持エリア135SG190は、演出制御フラグ設定部135SG191と、演出制御タイマ設定部135SG192と、演出制御カウンタ設定部135SG193と、演出制御バッファ設定部135SG194とを備えている。

【0294】

演出制御フラグ設定部135SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部135SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0295】

演出制御タイマ設定部135SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部135SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0296】

演出制御カウンタ設定部 135SG193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 135SG193 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0297】

演出制御バッファ設定部 135SG194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 135SG194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0298】

本特徴部 135SG 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 135SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 135SG194 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 135SG194A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）が設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 135SG194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）が設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 135SG194A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリ指定コマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、を保留記憶数に対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0299】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）が、図 10-11 (C) のアクティブ表示バッファ 135SG194B にコピーされるとともに、該コピーされた保留記憶の内容自体は始動入賞時受信コマンドバッファ 135SG194A から削除される。そして削除された保留記憶よりも下位の格納領域の記憶内容は、1 つずつ上位の格納領域にシフトされていくようになっている。

【0300】

アクティブ表示バッファ 135SG194B には、上記したように、保留記憶（バッファ番号「1-1」または「2-1」）の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容（データ）がコピーされるので、図 10-11 (C) に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ 135SG194A と同様の格納領域が設けられている。つまり、始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリコマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、が設けられている。

【0301】

本特徴部 135SG では、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが、始動入賞時受信コマンドバ

10

20

30

40

50

ッファ135SG194Aを経由することなくアクティブ表示バッファ135SG194Bに格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用CPU120が後述する先読予告設定処理(S161)を実行することでセットされる。

【0302】

そして、アクティブ表示バッファ135SG194Bの記憶内容は、可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリア(削除)されるようになっている。

【0303】

尚、保留表示フラグは、保留表示や実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示態様を示すフラグである。詳細は後述するが、本特徴部135SGでは、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様(保留表示フラグの値)によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。

【0304】

次に、図6のステップS101において実行される本特徴部135SGの始動入賞判定処理について、図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135SGS101a)。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135SGS101a; Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限值(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップ135SGS102)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部135SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウン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135SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップ135SGS102; N)、例えば遊技制御バッファ設定部135SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップ135SGS103)。

【0305】

ステップ135SGS101aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップ135SGS101; N)、ステップ135SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップ135SGS102; Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する(ステップ135SGS101b)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば(ステップ135SGS101b; Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限值(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(ステップ135SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部135SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウン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135SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップ135SGS105; N)、例えば遊技制御バッファ設定部135SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップ135SGS106)。

【0306】

ステップ135SGS103、ステップ135SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(ステップ135SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を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

10

20

30

40

50

た特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップ135SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部135SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。
【0307】

ステップ135SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部135SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ135SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ135SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部135SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部135SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0308】

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135SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0309】

ステップ135SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ135SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0310】

ステップ135SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ135SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ135SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0311】

ステップ135SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ135SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ135SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ135SGS115）、ステップ135SGS

104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ135SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ135SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0312】

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135SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部135SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理（図6のステップS110）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」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、変動パターン設定処理（図6のステップS111）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。

10

【0313】

他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ135SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当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。

20

【0314】

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135SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップ135SGS121）。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

30

【0315】

ステップ135SGS121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135SGS122）。その後、図10-12のステップ135SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ135SGS123）。大当り判定範囲には、ステップ135SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

40

【0316】

ステップ135SGS123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135SGS123；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

50

プ 1 3 5 S G S 1 2 4)。その後、図 1 0 - 1 2 のステップ 1 3 5 S G S 1 0 9 にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 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 1 3 5 S G S 1 2 5）。

【 0 3 1 7 】

乱数値 M R 1 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 1 3 5 S G S 1 2 5 ; 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 1 3 5 S G S 1 2 6）、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 3 5 S G S 1 2 7）して、ステップ 1 3 5 S G S 1 3 8 に進む。

10

【 0 3 1 8 】

乱数値 M R 1 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 1 3 5 S G S 1 2 8）、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 1 3 5 S G S 1 2 9）。時短フラグがオフである場合は（ステップ 1 3 5 S G S 1 2 9 ; 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 1 3 5 S G S 1 2 9 ; 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 1 3 5 S G S 1 3 1）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブル A は、保留記憶数が 2 個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブル D は、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

20

【 0 3 1 9 】

尚、本特徴部 1 3 5 S G 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 1 0 - 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 M R 3 がとりうる範囲のうち 0 ~ 5 9 9 までの 6 0 0 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 M R 3 がとりうる範囲のうち 0 ~ 6 9 9 までの 7 0 0 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 M R 3 がとりうる範囲のうち 0 ~ 7 9 9 までの 8 0 0 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 M R 3 がとりうる範囲のうち 9 0 1 ~ 9 9 7 までの 9 7 個の判定値が割り当てられている。

30

【 0 3 2 0 】

このため、ステップ 1 3 5 S G S 1 2 6 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。

40

【 0 3 2 1 】

また、ステップ 1 3 5 S G S 1 2 3 にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ 1 3 5 S G S 1 2 3 ; Y）、図 1 0 - 1 3 (A) に示すように、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ 1 3 5 S G S 1 3 2）。このとき、C P U 1 0 3 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「

50

2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0322】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当りBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当りCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ135SGS133)、その後、判定した大当り種別が、非確変大当りであるか否かを判定する(ステップ135SGS134)。判定した大当り種別が非確変大当りである場合(ステップ135SGS134; 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135SGS135)、ステップ135SGS138に進む。

【0323】

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135SGS134; 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135SGS136)、ステップ135SGS138に進む。

【0324】

ステップ135SGS127, ステップ135SGS130, ステップ135SGS131, ステップ135SGS135, ステップ135SGS136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135SGS138)。本特徴部135SG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。

【0325】

その後、ステップ135SGS138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135SGS139)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0326】

図10-14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135SGS221)。このとき、受信コマンドがなければ(ステップ135SGS221; N)、コマンド解析処理を終了する。

【0327】

ステップ135SGS221にて受信コマンドがある場合には(ステップ135SGS221; Y)、例えば受信コマンドのMODEデータを確か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135SGS222)。

【0328】

ステップ135SGS222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135SGS222; 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135SGS224)。

【0329】

ステップ135SGS224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135SGS224；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135SGS226）。ステップ135SGS226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135SGS226；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135SGS227）。ステップ135SGS227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135SGS227；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135SGS228）。

【0330】

ステップ135SGS228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135SGS228；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135SGS230）。

【0331】

ステップ135SGS222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135SGS222；Y）や、ステップ135SGS224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135SGS224；Y）、ステップ135SGS226において受信コマンドが図柄指定コマンドである場合（ステップ135SGS226；Y）、ステップ135SGS227において受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ135SGS227；Y）、ステップ135SGS228において受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドである場合（135SGS228；Y）、ステップ135SGS230において受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドである場合（ステップ135SGS230；Y）は、受信コマンドを、図10-11に示す始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aまた、アクティブ表示バッファ135SG194Bにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ135SGS233）、ステップ135SGS221の処理に戻る。

【0332】

ステップ135SGS233では、具体的には、保留記憶が存在せず、且つ可変表示の実行中でない場合は、受信コマンドをアクティブ表示バッファ135SG194Bに格納し、保留記憶が存在する場合や可変表示の実行中は、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aにおける空き領域の先頭に格納すればよい。

【0333】

尚、可変表示開始コマンド（第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【0334】

ステップ135SGS230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ135SGS230；N）、その他の受信コマンドに応じた設定を行い（ステップ135SGS234）、ステップ135SGS221の処理に戻る。

【0335】

尚、本特徴部135SGのコマンド解析処理では、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかである場合は、該受信したコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aの空き領域の先頭から順次格納する形態を例示したが、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

10

20

30

40

50

り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。

【0336】

次に、本特徴部135SGにおける演出制御プロセス処理について説明する。図10-15に示すように演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、先読予告設定処理（ステップS161）を実行した後、アクティブ表示エリア135SG005A、第1保留記憶表示エリア135SG005Dや第2保留記憶表示エリア135SG005Uにおける保留表示の表示開始アニメーション、アクティブ表示エリア135SG005Aにおけるアクティブ表示の表示開始アニメーションとして特定表示開始演出を実行するための特定表示開始演出実行処理（ステップ135SGS162）を実行する。また、特定表示開始演出実行処理の後、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出を実行するための入賞時フラッシュ演出実行処理（ステップ135SGS163）、前述した特定表示開始演出が終了した後の保留表示やアクティブ表示の表示態様フラグの値に応じた回転アニメーションとしての特定表示回転表示演出（図10-19（B-1）～図10-19（B-4）参照）を実行するための特定表示回転表示演出実行処理（ステップ135SGS164）、本特徴部135SGにおける先読予告として保留表示予告演出の実行が決定された場合に、該保留表示予告演出の対象である保留記憶に基づく可変表示が終了するまで、該保留記憶に基づく保留表示・アクティブ表示の表示態様に応じた色で始動口ランプ135SG009Sを発光させる始動口ランプ発光演出を実行するための始動口ランプ発光演出実行処理（ステップ135SG165）を実行し、ステップS170～ステップS177のいずれかの処理を実行する。

【0337】

尚、本特徴部135SGにおける特定表示回転表示演出実行処理は、可変表示の開始に基づいて各保留表示を次の表示位置にシフトさせて回転アニメーションとして表示する処理や、保留表示をアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aにシフトさせて回転アニメーションとして表示する処理も含んでいる。

【0338】

図10-16は、先読予告設定処理として、図10-15のステップ161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aまたはアクティブ表示バッファ135SG194Bをチェックし（ステップ135SGS240）、表示態様フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（ステップ135SGS241）。表示態様フラグがセットされていないエントリが無い場合（ステップ135SGS241；N）は先読予告設定処理を終了し、表示態様フラグがセットされていないエントリが有る場合（ステップ135SGS241；Y）は、既に表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有るか否か、つまり、既に先読予告演出としての保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ135SGS242）。

【0339】

表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが無い場合（ステップ135SGS242；N）は、更に、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示しているか否かを判定する（ステップ135SGS243）。該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示していない場合（ステップ135SGS243；N）は、該エントリの図柄指定コマンドから可変表示結果を特定する（ステップ135SGS244a）とともに、該エントリの変動カテゴリコマンドから変動カテゴリを特定する（ステップ135SGS244b）。そして、演出制御用CPU120は、特定した可変表示結果及び変動カテゴリに基づいて、保留表示予告演出の実行の有無及び表示パターンを決定する（ステップ135SGS245）。

【0340】

具体的には、図10-17に示すように、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリが非リーチである場合は、95%の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示または

アクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα)に決定し、5%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ(保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色)で実行することに決定し、0%の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ(保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色)で実行することに決定する。

【0341】

また、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリがその他(ノーマルリーチ)である場合は、80%の割合で保留表示予告演出の非実行(保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα)に決定し、20%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ(保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色)で実行することに決定し、0%の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ(保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色)で実行することに決定する。

10

【0342】

また、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、65%の割合で保留表示予告演出の非実行(保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα)に決定し、25%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ(保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色)で実行することに決定し、10%の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ(保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色)で実行することに決定する。

【0343】

また、可変表示結果が大当たりである場合は、15%の割合で保留表示予告演出の非実行(保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα)に決定し、30%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ(保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色)で実行することに決定し、55%の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ(保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色)で実行することに決定する。

20

【0344】

つまり、本特徴部135SGでは、保留表示やアクティブ表示が赤色で表示された場合が最も対象の可変表示結果が大当たりとなる割合(大当たり期待度)が高く、保留表示やアクティブ表示が白色で表示された場合が最も対象の可変表示結果がはずれとなる割合が高くなるように設定されている(保留表示やアクティブ表示の表示色に応じた大当たり期待度:赤色>青色>白色)。

30

【0345】

図10-16に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ135SGS245において保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ135SGS246)。ステップ135SGS245において保留表示予告演出の実行を決定した場合(ステップ135SGS246;Y)は、該エントリの表示態様フラグに、決定した表示パターンに応じた値(「1」または「2」)をセットし(ステップ135SGS247)、先読予告設定処理を終了する。

【0346】

尚、既に表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有る場合(ステップ135SGS242;Y)、該エントリの図柄指定コマンドが小当たりを示している場合(ステップ135SGS243;Y)、保留表示予告演出の非実行を決定した場合(ステップ135SGS246;N)については、該エントリの表示態様フラグに掘るウ表示予告演出の非実行に対応する「0」をセットし(ステップ135SGS248)、先読予告設定処理を終了する。

40

【0347】

尚、本特徴部135SGでは、保留表示の表示態様を決定する先読予告演出と、アクティブ表示の表示態様を決定する演出とを、纏めて保留表示予告演出として実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示の表示態様を決定する先読予告演出と、アクティブ表示の表示態様を決定する演出とを、それぞれ異なる演出として個別に実行可能としてもよい。

50

【0348】

図10-18は、特定表示開始演出実行処理として、図10-15のステップ135SGS162にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特定表示開始演出実行処理において、演出制御用CPU120は、先ず、特定表示開始演出Aまたは特定表示開始演出Bのどちらかが実行中であるか否かを判定する（ステップ135SGS251）。尚、特定表示開始演出Aまたは特定表示開始演出Bのどちらかが実行中であるか否かは、後述する特定表示開始演出A用プロセスタイマまたは特定表示開始演出B用プロセスタイマの動作中が否かにより判定すればよい。

【0349】

特定表示開始演出Aまたは特定表示開始演出Bが実行中でない場合（ステップ135SGS251；N）は、始動入賞指定コマンドの受信が有るか否か（始動入賞指定コマンド受信フラグがセットされているか否か）を判定する（ステップ135SGS252）。始動入賞指定コマンドの受信が無い場合の場合（ステップ135SGS252；N）、特定表示開始演出実行処理を終了する。また、始動入賞指定コマンドの受信が有るの場合（ステップ135SGS252；Y）、は、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194A及びアクティブ表示バッファ135SG194Bを参照することにより新たに発生した保留記憶のエントリを特定し（263SGS273）、第1特図保留記憶であるか否かを判定する（ステップ135SGS253a）。尚、第1特図保留記憶であるか否かは、該エントリに格納されている始動口入賞指定コマンドにより判定すればよい。

【0350】

該エントリ（特定したエントリ）が第1特図保留記憶ではない場合（ステップ135SGS253a；N）は、ステップ135SGS255に進み、該エントリが第1特図保留記憶の場合（ステップ135SGS253a；Y）は、特定したエントリの表示態様フラグが0か否か、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象であるか否かを判定する（ステップ135SGS254）。特定したエントリの表示態様フラグが0である場合、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象でない場合（ステップ135SGS254；Y）は、ステップ135SGS255に進む。

【0351】

ステップ135SGS255の処理では、演出制御用CPU120は、特定表示（保留表示またはアクティブ表示）の表示位置に応じた特定表示開始演出A用プロセステーブルを選択する。そして、特定表示開始演出A用プロセスタイマをスタートさせる（ステップ135SGS256）。

【0352】

また、特定したエントリの表示態様フラグが0ではない場合、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象である場合（ステップ135SGS254；N）は、特定表示（保留表示またはアクティブ表示）の表示位置に応じた特定表示開始演出B用プロセステーブルを選択する（ステップ135SGS257）。そして、特定表示開始演出B用プロセスタイマをスタートさせる（ステップ135SGS258）。

【0353】

ステップ135SGS256またはステップ135SGS258の実行後、演出制御用CPU120は、セットした特定表示開始演出用プロセステーブルのプロセステーブルの内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS259）、特定表示開始演出実行処理を終了する。

【0354】

また、特定表示開始演出Aまたは特定表示開始演出Bが実行中である場合（ステップ135SGS251；Y）、演出制御用CPU120は、実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマ（特定表示開始演出A用プロセスタイマまたは特定表示開始演出B用プロセスタイマ）の値を-1し（ステップ135SGS260）、該値を-1した特定表示開始演出用プロセスタイマ（実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマ）がタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS261）。実行中の特定表示開始演出用プロセス

タイマがタイマアウトしなかった場合（ステップ135SGS261；N）は、実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS262）、特定表示開始演出実行処理を終了する。

【0355】

また、実行中の特定表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS261；Y）は、該特定表示開始演出用プロセスタイマが最後の特定表示開始演出用プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ135SGS263）。最後の特定表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS263；Y）は、特定表示開始演出を終了（ステップ135SGS267）し、特定表示開始演出実行処理を終了する。最後の特定表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS263；N）は、プロセスデータの切替を実行し、次の特定表示開始演出用プロセスタイマスタートさせ、次の特定表示開始演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御（ステップ135SGS264、ステップ135SGS265、ステップ135SGS266）し、特定表示開始演出実行処理を終了する。

【0356】

以上のように、本特徴部135SGでは、始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて先読予告演出（保留表示予告演出）の非実行が決定された場合、または、該始動入賞が第2始動口への始動入賞である場合は、図10-19（A）及び図10-19（B）、図10-19（B-1）～図10-19（B-4）に示すように、アクティブ表示エリア135SG005Aまたは保留記憶表示エリア135SG005D、135SG005Uの保留記憶数に応じた位置において、特定表示開始演出Aとして、保留表示（アクティブ表示）が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【0357】

尚、本特徴部135SGにおいて、始動入賞の発生から該特定表示開始演出Aとして保留表示（アクティブ表示）の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約0.2秒である。そして、該特定表示開始演出A終了後の保留表示（アクティブ表示）は、前述した特定表示回転表示演出として、他の保留表示やアクティブ表示と同じくアクティブ表示エリア135SG005Aまたは保留記憶表示エリア135SG005D、135SG005Uにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

【0358】

また、始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて先読予告演出（保留表示予告演出）の実行が決定されており、且つ該始動入賞が第1始動口への始動入賞である場合は、図10-20（A）～図10-20（C）、図10-20（C-1）～図10-20（C-4）に示すように、特定表示開始演出Bとして、先ず、画像表示装置5において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示される。入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現した後は、前記始動入賞のタイミングで可変表示が実行されている、または、第1特図保留記憶が既に存在している場合は、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。このとき、キャラクタAは、第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動する過程でアクティブ表示エリア135SG005Aの一部と重複して表示される。

【0359】

そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動すると、図10-20（C-1）～図10-20（C-4）に示すように、該キャラクタAが前記始動入賞に基づいて保留表示が表示される位置に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。該アニメーションの表示が終了すると、キャラクタAが攻撃した位置において保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【0360】

本特徴部135SGにおいて、始動入賞の発生から該特定表示開始演出Bとしてキャラ

クタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dの保留表示が表示される位置に対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約1秒であり、該アニメーションの終了から保留表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約0.2秒である。つまり、第1特図の保留表示を対象として特定表示開始演出Bを実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞に基づく保留表示の表示が完了するまでに1.2秒を要する。そして、該特定表示開始演出B終了後の保留表示は、前述した特定表示回転表示演出として、他の保留表示やアクティブ表示と同じく第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

【0361】

尚、特定表示開始演出Bとして入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタークタAが出現したとき、前記始動入賞のタイミングで可変表示が実行されておらず且つ第1特図保留記憶が存在していない場合は、キャラクタークタAがアクティブ表示エリア135SG005Aまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタークタAがアクティブ表示エリア135SG005Aまで移動すると、図10-20(C-1)~図10-20(C-4)と同じく、該キャラクタークタAが前記始動入賞に基づいてアクティブ表示が表示される位置、すなわち、アクティブ表示エリア135SG005Aに対して攻撃する(作用する)アニメーションが表示される。該アニメーションの表示が終了すると、キャラクタークタAが攻撃した位置においてアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

【0362】

本特徴部135SGにおいて、始動入賞の発生から該特定表示開始演出BとしてキャラクタークタAがアクティブ表示エリア135SG005Aに対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約0.5秒であり、該アニメーションの終了からアクティブ表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約0.2秒である。つまり、アクティブ表示を対象として特定表示開始演出Bを実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞に基づくアクティブ表示の表示が完了するまでに0.7秒を要する。そして、該特定表示開始演出B終了後のアクティブ表示は、前述した特定表示回転表示演出として、アクティブ表示エリア135SG005Aにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

【0363】

図10-21及び図10-22は、入賞時フラッシュ演出実行処理として、図10-21のステップ135SGS163にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。入賞時フラッシュ演出実行処理において演出制御用CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194A及びアクティブ表示バッファ135SG194Bをチェックし(ステップ135SGS272)、これら始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194A及びアクティブ表示バッファ135SG194Bに表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有るか否か、つまり、保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する(ステップ135SGS273)。

【0364】

表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有る場合(ステップ135SGS273; Y)、演出制御用CPU120は、該エントリが第1始動口への始動入賞に基づくエントリであるか否かを判定する(ステップ135SGS274)。尚、該エントリが第1始動口への始動入賞に基づくエントリであるか否かは、該エントリに格納されている始動口入賞指定コマンドから特定すればよい。

【0365】

該エントリが第1始動口への始動入賞に基づくエントリである場合(ステップ135SGS274; Y)、演出制御用CPU120は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する(ステップ135SGS275)。遊技状態が通常状態である場合(ステップ135SGS275; Y)は、更に演出制御プロセスフラグの値が0~3のいずれかであるか否か、つまり、当該遊技状態が大当り遊技状態や小当り遊技状態であるか否かを判定する(ステップ135SGS276)。演出制御プロセスフラグの値が0~3のいずれかである

場合（ステップ135SGS276；Y）は、該エントリ（表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリ）の変動カテゴリがスーパーリーチであるか否かを判定する（ステップ135SGS277）。

【0366】

該エントリの変動カテゴリがスーパーリーチである場合（ステップ135SGS277；Y）は、演出制御プロセスフラグの値が2であるか否か、つまり、可変表示の実行中であるか否かを判定する（ステップ135SGS278）。演出制御プロセスフラグの値が2である場合（ステップ135SGS278；Y）、演出制御用CPU120は、リーチ演出の実行中か否かを判定する（ステップ135SGS279）。尚、リーチ演出の実行中か否かは、可変表示のプロセスデータの内容等から判定すればよい。

10

【0367】

演出制御プロセスフラグの値が2でない場合（ステップ135SGS278；N）やリーチ演出の実行中ではない場合（ステップ135SGS279；N）、演出制御用CPU120は、可変表示結果に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行・非実行を決定する。尚、可変表示結果は、入賞時フラッシュ演出対象フラグがセットされていないエントリの図柄指定コマンドから特定すればよい。

【0368】

図10-24に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、入賞時フラッシュ演出の実行を10%の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の非実行を90%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、入賞時フラッシュ演出の実行を20%の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の非実行を80%の割合で決定する。

20

【0369】

つまり、本特徴部135SGでは、始動入賞時から入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高く設定されている。

【0370】

図10-21に戻り、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ135SGS279b）。入賞時フラッシュ演出の実行を決定している場合（ステップ135SGS279b；Y）は、当該エントリ（入賞時フラッシュ演出対象フラグがセットされていないエントリ）の入賞時フラッシュ演出対象フラグに入賞時フラッシュ演出の対象の保留記憶であることを示す「1」をセットするとともに（ステップ135SGS280）、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオン状態とする（ステップ135SGS280a）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS281～ステップ135SGS283）、ステップ135SGS292に進む。

30

【0371】

前期入賞時フラッシュ演出とは、図10-23に示すように、始動入賞の発生から1.5秒間に亘って、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fと遊技効果ランプ9とを該前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ（図10-26（A）及び図10-26（B）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fと遊技効果ランプ9とを、高輝度である輝度C1での点灯と消灯とを繰り返し実行する）、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力させ、画像表示装置5において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fのエフェクト画像135SG005Eを表示させる演出である。尚、本特徴部135SGにおける入賞時フラッシュ演出対応音は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される前期入賞時フラッシュ演出対応音と、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される後期入賞時フラッシュ演出対応音と、に分かれる。このうち、前期入賞時フラッシュ演出対応音としては、電子音や特定のキャラクタのボイス音等、比較的出力期間が短い音（例えば、1秒間）を1回出力すればよい。また、後期入賞時フラッシュ演出対応音としては、専用のBGMやSE（サウンドエフェ

40

50

クト)等の前期入賞時フラッシュ演出対応音よりも出力期間が長い音を繰り返し出力すればよい。尚、本特徴部135SGにおけるパチンコ遊技機1では、前述した入賞時フラッシュ演出対応音の他、後述する予告演出対応音、可変表示対応音等の複数の演出音を、それぞれ異なるチャンネルを用いて異なる音量にてスピーカ8L、8Rから同時出力可能となっている。

【0372】

尚、該エントリが第2始動口への入賞に基づくエントリである場合(ステップ135SG274;N)、遊技状態が通常状態ではない場合(ステップ135SG275;N)、演出制御プロセスラグが0~3のいずれでもない場合(ステップ135SG276;N)、該エントリの変動カテゴリがスーパーリーチではない場合(ステップ135SG277;N)、リーチ演出の実行中である場合(ステップ135SG279;Y)、入賞時フラッシュ演出の非実行を決定した場合(ステップ135SG279b)は、該エントリの入賞時フラッシュ演出対象フラグに、入賞時フラッシュ演出の対象ではないことを示す「0」をセットし(ステップ135SG279c)、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

【0373】

また、ステップ135SGS271において入賞時フラッシュ演出実行中フラグがオン状態である場合(ステップ135SGS271;Y)、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中か否かを判定する(ステップ135SGS284)。前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中である場合(ステップ135SGS284;Y)は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの値を-1し(ステップ135SGS285)、該値を-1した後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(ステップ135SGS286)。前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしなかった場合(ステップ135SGS286;N)、演出制御用CPU120は、実行中の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し(ステップ135SGS287)、ステップ135SGS292に進む。

【0374】

また、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合(ステップ135SGS286;Y)は、最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(ステップ135SGS288)。最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合(ステップ135SGS288;N)、演出制御用CPU120は、プロセスデータの切替を実行し、次の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、次の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し(ステップ135SGS289、ステップ135SGS290、ステップ135SGS291)、ステップ135SGS292に進む。

【0375】

そして、ステップ135SGS292では、演出制御用CPU120は、ボタンランプ135SG009Xとスティックランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9(メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d)と入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御させる。また、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力し(ステップ135SGS293)、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。尚、前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを白色や赤色で繰り返し発光させればよい。また、前記入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、ボタンランプ135SG009Xとスティックランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9(メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d)と入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fとを、同色で発光させれ

ばよい。

【0376】

また、ステップ135SGS288において、最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS288；Y）、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出を終了する（ステップ135SGS294）。そして、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートし、プロセステータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS294～ステップ135SGS297）、ステップ135SGS307に進む。

【0377】

後期入賞時フラッシュ演出とは、図10-23に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の終了から対象の可変表示のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングに亘って、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを該後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力させ、画像表示装置5において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが模したキャラクタAのシルエット画像135SG005Sを表示させる演出である。後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを、前期入賞時フラッシュ演出と同じく白色や赤色で繰り返し発光させればよい。尚、後期入賞時フラッシュ演出は、前期入賞時フラッシュ演出よりも低輝度で実施されるため（図10-28参照）、後期入賞時フラッシュ演出における実際の入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出よりも暗めの色での発光となる。

【0378】

尚、図10-27（A）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間において遊技効果ランプ9（特に枠ランプ9b）は、前述した輝度C1よりも低輝度である輝度C2にて点灯と（点滅）消灯を繰り返すようになっている。特に、輝度C2での点滅周期は前期入賞時フラッシュ演出の実行時の点滅周期よりも長期間であるとともに、該点滅中は、図10-27（B）～図10-27（D）に示すように、枠ランプ9bは、画像表示装置5に表示されている背景画像に応じた態様にて、複数個所が段階的に発光色を変化させながら点滅するようになっている。このため、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間での遊技効果ランプ9は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中の遊技効果ランプ9よりも遊技者に与える印象度が抑えられている。

【0379】

また、ステップ135SGS284において前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中ではない場合、つまり、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中である場合（ステップ135SGS284；N）、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの値を-1し（ステップ135SGS298）、該値を-1した後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS299）。後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS299；N）は、実行中の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセステータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS300）、ステップ135SGS307に進む。

【0380】

そして、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS299；Y）は、最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS301）。最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS301；N）は、プロセステータの切替を実行し、次の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、プロセステータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS302～ステップ135SGS304）、ステップ135SGS307に進む。

【0381】

また、最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS301；Y）は、最初の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートし、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御させ（ステップ135SGS305、ステップ135SGS306）、ステップ135SGS307に進む。

【0382】

ステップ135SGS307において演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御する。また、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力する（ステップ135SGS308）。

【0383】

更に、演出制御用CPU120は、アクティブ表示バッファ135SG194Bをチェックし（ステップ135SGS309）、アクティブ表示バッファ135SG194Bの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「1」がセットされているか否か、つまり、実行中の可変表示が入賞時フラッシュ演出の対象の可変表示であるか否かを判定する（ステップ135SGS310）。アクティブ表示バッファ135SG194Bの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「0」がセットされている場合（ステップ135SGS310；N）は、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。アクティブ表示バッファ135SG194Bの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「1」がセットされている場合（ステップ135SGS310；Y）は、リーチ演出の開始タイミングか否かを判定する（ステップ135SGS311）。

【0384】

リーチ演出の開始タイミングである場合（ステップ135SGS311；Y）、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出を終了し、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオフにし（ステップ135SGS312、ステップ135SGS313）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

【0385】

また、リーチ演出の開始タイミングではない場合（ステップ135SGS311；N）、演出制御用CPU120は、図柄確定コマンドの受信が有るか否かを判定する（ステップ135SGS311a）。図柄確定コマンドの受信が有る場合（ステップ135SGS311a；Y）は、後期入賞時フラッシュ演出を終了し、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオフにし（ステップ135SGS312、ステップ135SGS313）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。図柄確定コマンドの受信が無い場合（ステップ135SGS311a；N）は、ステップ135SGS312及びステップ135SGS313の処理を実行することなく入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

【0386】

以上のように、本特徴部135SGにおける前期入賞時フラッシュ演出は、予め定められた演出期間（例えば1.5秒）が経過することによって終了する演出である一方、後期入賞時フラッシュ演出は、演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで一定期間が経過する毎に終了することなく繰り返し実行される演出となっている。

【0387】

また、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に、静電気の発生等によって演出制御用CPU120が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了することが可能となっている。

【0388】

尚、図10-21におけるステップ135SGS281及び図10-22におけるステップ135SGS295に示すように、本特徴部135SGでは、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての1の演出用プロセステーブ

10

20

30

40

50

ルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての1の演出用プロセステーブルを選択する。つまり、本特徴部135SGの前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出パターン（演出期間）としては、保留記憶数等にかかわらず必ず同一の演出態様・同一の演出期間にて前期入賞時フラッシュ演出及び後期入賞時フラッシュ演出が実行されるようになっている。

【0389】

図10-25は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を-1する（ステップ135SGS351，ステップ135SGS352，ステップ135SGS353）。

10

【0390】

そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する（ステップ135SGS356）。プロセスタイマがタイマアウトしていたら（ステップ135SGS356；Y）、プロセスタータの切り替えを行う（ステップ135SGS357）。即ち、可変表示開始設定処理においてセットされたプロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ135SGS358）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ135SGS359）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は（ステップ135SGS356；N）、プロセスタイマに対応するプロセスタータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ135SGS360）。

20

【0391】

特に、ステップ135SGS359及びステップ135SGS360の制御内容としては、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから実行中の可変表示に対応した可変表示対応音を音量V1よりも小さい音量V2にて出力する（ステップ135SGS361）。尚、本特徴部135SGにおける可変表示対応音とは、画像表示装置5に表示されている背景画像に応じたBGMや、可変表示中に実行された擬似連演出回数に応じたBGM等を指す。また、前期入賞時フラッシュ演出の非実行時（ステップ135SGS362；N）は、遊技効果ランプ9を実行中の可変表示に応じた態様にて点滅制御を行う（ステップ135SGS363）一方で、前期入賞時フラッシュ演出の実行中（ステップ135SGS362；Y）は、遊技効果ランプ9を実行中の可変表示に応じた態様での点滅制御を実行しない（図10-21及び図10-22に示すように、遊技効果ランプ9を前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御を行う）ようになっている。

30

【0392】

次に、演出制御用CPU120は、予告演出実行処理を実行する（ステップ135SGS364）。該予告演出実行処理では、例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理を実行した時点で可変表示の実行中に予告演出を実行するか否か及びいずれの演出パターンにて予告演出を実行するのかを決定しておき、該決定結果に応じて予告演出を実行可能となっていればよい。また、前述した可変表示開始設定処理において予告演出の演出パターンを決定する際には、可変表示結果に応じて異なる割合で複数の演出パターンから1の演出パターンを決定することによって、予告演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにすればよい。

40

【0393】

尚、本特徴部135SGにおいて予告演出として実行される演出は、画像表示装置5においてキャラクタのセリフを表示し、該表示されるセリフに応じて大当り期待度が異なるセリフ予告演出である。

50

【0394】

また、演出制御用CPU120は、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ135SGS365）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ135SGS365；Y）、演出制御用CPU120は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から30ms経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む（ステップ135SGS366）。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部123は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ135SGS367）。

10

【0395】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS365；N）やステップ135SGS366の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ135SGS368）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ135SGS370）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップ135SGS369；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135SGS370）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定コマンドを受信したら可変表示を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

20

【0396】

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135SGS356の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の演出制御は終了する。

30

【0397】

次に、本特徴部135SGにおける入賞時フラッシュ演出実行時での各演出装置の動作態様について図10-28～図10-68に基づいて説明する。まず、図10-28は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合のタイミングチャートである。尚、図10-28は、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定したときに保留表示予告演出の実行が共に決定した場合と保留表示予告演出の非実行が決定した場合の両方に対応するタイミングチャートである。図10-29～図10-48は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出及び入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合の画像表示装置5及び入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fにおける演出態様を示す図である。図10-49～図10-68は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された一方で保留表示予告演出の非実行が決定された場合の画像表示装置5及び入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fにおける演出態様を示す図である。

40

【0398】

50

尚、図10-29～図10-48に示す「保留表示予告演出及び入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合」、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示の表示態様が表示パターンβまたは表示パターンγで表示される（青色や赤色の丸形で表示される）場合であり、図10-49～図10-68に示す「入賞時フラッシュ演出の実行が決定された一方で保留表示予告演出の非実行が決定された場合」とは、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示の表示態様が表示パターンαにて表示される（白色の丸形で表示される）場合を指す。

【0399】

先ず、図10-28及び図10-29（A）に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは可変表示対応音が音量V2にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが消灯されているとともに、遊技効果ランプ9が可変表示に応じた周期T0にて点滅（図10-27（A）～図10-27（D）に示す態様での点滅）制御されている。

【0400】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置5において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ8L、8Rからは該予告演出の演出パターンに応じた音（例えば、画像表示装置5に表示された文字をキャラクタ等が喋る音等の予告演出対応音）が音量V2にて出力されている。また、保留記憶としては、第1特図保留記憶が3個存在している（第1保留記憶表示エリア135SG005Dに保留表示が3個表示されている）。

【0401】

このような可変表示中に第1始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図10-28及び図10-29（B）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0402】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図10-28及び図10-29（B）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V1（ $V1 > V2$ ）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F及び遊技効果ランプ9が一旦消灯される。そして、図10-28、図10-30（C）及び図10-30（D）に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲からエフェクト画像135SG005Eの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スティックランプ135SG009X、ボタンランプ135SG009Yの周期T1での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度C2よりも高輝度である輝度C1にて点灯される。

【0403】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図10-30（D）、図10-31（E）、図10-31（F）に示すように、前述した特定表示開始演出Bとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動した後は、キャラクタAが該第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける保留表示が表示される位置（本特徴部135SGであれば4個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。

【0404】

キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dに作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象で

10

20

30

40

50

ある保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図10-20（D-1）～図10-20（D-5）参照）。尚、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【0405】

つまり、本特徴部135SGでは、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eが開始されるようになっている。尚、本特徴部135SGにおける特定表示開始演出Bの実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する（図10-32（G）及び図10-32（H）参照）。

【0406】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図10-28、図10-32（G）及び図10-32（H）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V2にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2（周期T2>周期T1）での点滅が開始される。また、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲でのキャラクターAのシルエット画像135SG005Sの一定周期毎の表示が開始される。

【0407】

尚、前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミング且つ後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミングでは、前期入賞時フラッシュ演出としてのスティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）の前期入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様（輝度C1且つ周期T1での点滅）が終了する。そして、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）の発光態様は、画像表示装置5に表示されている背景画像に応じた態様（図10-27（A）～図10-27（D）に示す輝度C2且つ周期T0での点滅）に切り替わる。つまり、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）の発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出の終了に基づいて、該前期入賞時フラッシュ演出の開始前の発光態様に戻る。尚、スティックランプ135SG009Xとボタンランプ135SG009Yは、後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミング以降は消灯した状態を維持する。

【0408】

尚、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）の輝度C2且つ周期T0での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ演出実行前の態様（図10-29（A）に示す発光態様）と同一の態様として、画像表示装置5の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【0409】

入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期である周期T2は、前述した周期T1よりも長い周期である一方で、前述した周期T0よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：T0>T2>T1）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yが点灯されることはない。

【0410】

また、図10-32(H)、図10-33(I)及び図10-33(J)に示すように、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示される際には、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fの全域に対して透過性を有する黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるようになっている。本特徴部135SGにおけるシルエット画像135SG005Sは、黒色画像135SG005Bと重複表示されたときに遊技者から視認され易いように青色にて表示される。

【0411】

尚、本特徴部135SGでは、黒色画像135SG005Bと重複表示されたときに遊技者から視認され易いようにシルエット画像135SG005Sを青色にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シルエット画像135SG005Sを緑色や赤色等の青色以外の色で表示可能としてもよい。特に、シルエット画像135SG005Sを前述した青色、緑色や赤色等の複数色で表示可能とする場合は、シルエット画像135SG005Sがいずれの色で表示されるかに応じて大当たり期待度を異ならせるようにしてもよい。このようにすることで、シルエット画像135SG005Sの色に遊技者を注目させることが可能となるので、遊技興趣を向上できる。

【0412】

尚、図10-32(H)及び図10-33(J)に示すように、本特徴部135SGでは、シルエット画像135SG005Sは画像表示装置5の右部にて表示される一方で、画像表示装置5の左端部には小図柄135SG005Mが表示されている。このため、本特徴部135SGの入賞時フラッシュ演出では、シルエット画像135SG005Sと小図柄135SG005Mとが重複して表示されることが無く、遊技者は、入賞時フラッシュ演出の実行中においてシルエット画像135SG005Sの表示中であるか否かにかかわらず、小図柄135SG005Mを視認することによって可変表示の実行中であるか否かを確認することが可能となっている。

【0413】

図10-33(J)、図10-34(K)及び図10-34(L)に示すように、図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部135SGにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図10-33(J)に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

【0414】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動するとともに、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている残りの保留表示の表示位置が1個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の音量V2での出力も開始される。

【0415】

以降、図10-34(K)～図10-41(Z)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が繰り返し実行される。

【0416】

特に図10-38(S)～図10-40(X)に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中(図10-40(W)参照。本特徴部135SGでは左と右の飾り図柄表示エリア5L、5Rに通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア5Cに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する)においても後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0417】

更に、図10-41(Y)及び図10-41(Z)に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部135SGにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図10-41(Y)及び図10-41(Z)に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

【0418】

尚、図10-40(W)及び図10-40(X)に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様(例えば、該可変表示において1回目の飾り図柄の仮停止であれば、輝度C2での青色)にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。更には、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄135SG005Mの可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄135SG005Mの可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

【0419】

そして、図10-42(a)及び図10-42(b)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動する。

【0420】

図10-43(c)～図10-47(l)に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある(図10-43(d)、図10-44(e)参照)。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも2回の擬似連演出が実行される(図10-45(g)～図10-46(j)参照)。

【0421】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中(図10-46(j)参照)に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0422】

図10-45(g)、図10-46(j)に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが該飾り図

10

20

30

40

50

柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、1回目の仮停止であれば輝度C2での青色、2回目の仮停止であれば輝度C2での緑色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。尚、本特徴部135SGでは図示していないが、可変表示中に3回の擬似連演出を実行する場合は、3回目の飾り図柄の仮停止期間中において、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが該3回目の飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、輝度C2での赤色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。

【0423】

そして、図10-48(m)及び図10-48(n)に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウト（第1表示領域135SG005Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域135SG005Fが白色の表示となる）した後、リーチ演出が開始される。尚、本特徴部135SGでは、第1表示領域135SG005Fがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0424】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示が終了する。

【0425】

また、ホワイトアウトタイミングでは、スティックランプ135SG009Xとボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）の輝度C2且つ周期T0での点滅が終了する。これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、ホワイトアウト期間中では消灯した状態を維持する。

【0426】

つまり、ホワイトアウトの期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dの消灯した状態が維持される。そして、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述したリーチ演出に応じた態様として、これら入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dのリーチ演出に応じた発光態様（輝度C1での点灯）が開始される。

【0427】

また、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。つまり、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ8L、8Rからいずれの音も出力されず無音となり、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述した入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dのリーチ演出に応じた発光態様（輝度C1での点灯）が開始とともに、スピーカ8L、8Rからリーチ演出に応じた音であるリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、本特徴部135SGにおけるリーチ演出対応音としては、遊技者がリーチ演出（スーパーリーチのリーチ演出）の実行中であることを認識できるように、可変表示対応音とは異なるBGM等出力すればよい。

【0428】

尚、図10-28に示すように、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出の実行が決定された場合は、始動口ランプ発光演出として、該始動入賞のタイミングから始動口ランプ135SG009Sが保留表示予告演出の表示パターンに応じた色（例えば、保留表示の表示パターンが表示パターンβである場合は青、保留表示の表示パターンが表示パターンγである場合は赤）で発光を開始する。

【0429】

10

20

30

40

50

該始動口ランプ135SG009Sの発光は、前述した入賞時フラッシュ演出とは完全に独立して実行される演出であり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fや遊技効果ランプ9の点滅態様にかかわらず、前述の始動入賞時から該始動口ランプ発光演出の対象可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象可変表示）の終了まで保留表示予告演出の表示パターンに応じた色での発光を継続する。

【0430】

次に、可変表示の実行中における始動入賞において、入賞時フラッシュ演出とともに保留表示予告演出の実行が決定されない場合について説明する。

【0431】

まず、図10-28及び図10-49（A）に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは可変表示対応音が音量V2にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが点灯されるとともに、遊技効果ランプ9が可変表示に応じた周期T0にて点滅（図10-27（A）～図10-27（D）に示す態様での点滅）制御されている。

【0432】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置5において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ8L、8Rからは該予告演出の演出パターンに応じた音（予告演出対応音）が音量V2にて出力されている。また、保留記憶としては、第1特図保留記憶が3個存在している（第1保留記憶表示エリア135SG005Dに保留表示が3個表示されている）。

【0433】

このような可変表示中に第1始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図10-28及び図10-49（B）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0434】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、まず、図10-28及び図10-49（B）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V1（ $V1 > V2$ ）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F及び遊技効果ランプ9が一旦消灯される。そして、図10-28、図10-50（C）及び図10-50（D）に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲からエフェクト画像135SG005Eの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スティックランプ135SG00X、ボタンランプ135SG009Yの周期T1での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度C2よりも高輝度である輝度C1にて点灯される。

【0435】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図10-49（B）、図10-50（C）、図10-50（D）に示すように、前述した特定表示開始演出Aとして、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図10-19（B-1）～図10-19（B-4）参照）。尚、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【0436】

特に、特定表示開始演出Aを入賞時フラッシュ演出とともに実行する場合は、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eが未だ表示中である時点で保留表示の出現アニメーションが終了する。一方で、前述した特定表示開始演出Bを入賞時フラッシュ演出とともに実行する場合は、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG00

10

20

30

40

50

5 Eの表示が終了した後に保留表示の出現アニメーションが終了する（図10-29～図10-32参照）ようになっている。つまり、特定表示開始演出Aを実行する場合は、特定表示開始演出Bを実行する場合よりも早いタイミングで保留表示の表示（出現アニメーション）が完了し、回転アニメーションに移行するようになっている。

【0437】

つまり、本特徴部135SGでは、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eが開始されるようになっている。尚、本特徴部135SGにおける特定表示開始演出Aの実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、前期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する。

【0438】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図10-28、図10-52（G）及び図10-52（H）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V2にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2（周期T2>周期T1）での点滅が開始される。また、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲でのキャラクターAのシルエット画像135SG005Sの一定周期毎の表示が開始される。

【0439】

尚、前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミング且つ後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミングでは、前期入賞時フラッシュ演出としてのスティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）の前期入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様（輝度C1且つ周期T1での点滅）が終了する。そして、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）の発光態様は、画像表示装置5に表示されている背景画像に応じた態様（図10-27（A）～図10-27（D）に示す輝度C2且つ周期T0での点滅）に切り替わる。つまり、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）の発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出の終了に基づいて、該前期入賞時フラッシュ演出の開始前の発光態様に戻る。尚、スティックランプ135SG009Xとボタンランプ135SG009Yは、後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミング以降は消灯した状態を維持する。

【0440】

尚、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）の輝度C2且つ周期T0での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ演出実行前の態様（図10-29（A）に示す発光態様）と同一の態様として、画像表示装置5の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【0441】

入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期である周期T2は、前述した周期T1よりも長い周期である一方で、前述した周期T0よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：T0>T2>T1）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yが点灯されることはない。

【0442】

また、図10-52(H)、図10-53(I)及び図10-53(J)に示すように、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示される際には、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fの全域に対して透過性を有する黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるようになっている。

【0443】

尚、図10-52(H)及び図10-53(J)に示すように、本特徴部135SGでは、シルエット画像135SG005Sは画像表示装置5の右部にて表示される一方で、画像表示装置5の左端部には小図柄135SG005Mが表示されている。このため、本特徴部135SGの入賞時フラッシュ演出では、シルエット画像135SG005Sと小図柄135SG005Mとが重複して表示されることが無く、遊技者は、入賞時フラッシュ演出の実行中においてシルエット画像135SG005Sの表示中であるか否かにかかわらず、小図柄135SG005Mを視認することによって可変表示の実行中であるか否かを確認することが可能となっている。

【0444】

図10-53(J)、図10-54(K)及び図10-54(L)に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部135SGにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図10-53(J)に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

【0445】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動するとともに、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている残りの保留表示の表示位置が1個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の音量V2での出力も開始される。

【0446】

以降、図10-54(K)～図10-61(Z)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が繰り返し実行される。

【0447】

特に図10-58(S)～図10-60(X)に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中(図10-60(W)参照。本特徴部135SGでは左と右の飾り図柄表示エリア5L、5Rに通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア5Cに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する)においても後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0448】

更に、図10-61(Y)及び図10-51(Z)に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーナルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾

10

20

30

40

50

り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部135SGにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図10-61（Y）及び図10-61（Z）に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

【0449】

尚、図10-60（W）及び図10-60（X）に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、該可変表示において1回目の飾り図柄の仮停止であれば、輝度C2での青色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。更には、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄135SG005Mの可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄135SG005Mの可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

【0450】

そして、図10-62（a）及び図10-62（b）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動する。

【0451】

図10-63（c）～図10-67（l）に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図10-63（d）、図10-64（e）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも2回の擬似連演出が実行される（図10-65（g）～図10-66（j）参照）。

【0452】

図10-65（g）、図10-66（j）に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、1回目の仮停止であれば輝度C2での青色、2回目の仮停止であれば輝度C2での緑色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。尚、本特徴部135SGでは図示していないが、可変表示中に3回の擬似連演出を実行する場合は、3回目の飾り図柄の仮停止期間中において、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが該3回目の飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、輝度C2での赤色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。

【0453】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図10-66（j）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0454】

そして、図10-68（m）及び図10-68（n）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウト（第1表示領域135SG005Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域1

10

20

30

40

50

3 5 S G 0 0 5 F が白色の表示となる) した後、リーチ演出が開始される。尚、本特徴部 1 3 5 S G では、第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F がホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0 4 5 5】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅、画像表示装置 5 におけるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が終了する。

【0 4 5 6】

また、ホワイトアウトタイミングでは、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X とボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9 (メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d) の輝度 C 2 且つ周期 T 0 での点滅が終了する。これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、ホワイトアウト期間中では消灯した状態を維持するが、ホワイトアウトが終了したタイミングからはリーチ演出に応じた態様にて発光する。

【0 4 5 7】

また、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が停止する。つまり、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ 8 L、8 R からいずれの音も出力されず無音となり、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述した入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d のリーチ演出に応じた発光態様 (輝度 C 1 での点灯) が開始とともに、スピーカ 8 L、8 R からリーチ演出に応じた音であるリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、本特徴部 1 3 5 S G におけるリーチ演出対応音としては、遊技者がリーチ演出 (スーパーリーチのリーチ演出) の実行中であることを認識できるように、可変表示対応音とは異なる B G M 等を出力すればよい。

【0 4 5 8】

以上、本特徴部 1 3 5 S G におけるパチンコ遊技機 1 にあつては、図 1 0 - 2 8、図 1 0 - 2 9 (A) ~ 図 1 0 - 3 2 (H)、図 1 0 - 4 9 (A) ~ 図 1 0 - 5 0 (D) に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F が発光することで、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示を遊技者が認識し易くなっている。更に、本発明における第 1 発光手段としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F と、本発明における第 2 発光手段としてメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d と、を有し、図 1 0 - 2 8 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅する一方で、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 0 にて点滅するので、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F だけでなく、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d についても輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅することで入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるので、該入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示をより一層遊技が認識し易くなっている。

【0 4 5 9】

尚、本特徴部 1 3 5 S G では、可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合に、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しないときに新たな始動入賞が発生した場合、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能としてもよい。具体的には、可変表示中に

新たな始動入賞が発生した場合は、特定表示開始演出 A または特定表示開始演出 B として、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に表示パターン α ~ 表示パターン γ (保留表示予告演出の非実行の場合の表示パターンまたは保留表示予告演出の実行の場合の表示パターン) のいずれかの表示パターンのアクティブ表示の出現アニメーションを実行した後、特定表示回転表示演出として、該アクティブ表示の回転表示を実行するとともに、該始動入賞に基づく可変表示の開始に基づいて入賞時フラッシュ演出 (前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出) を実行すればよい。

【0 4 6 0】

また、図 1 0 - 1 5、図 1 0 - 3 0 (D) ~ 図 1 0 - 3 2 (H)、図 1 0 - 4 9 (B) ~ 図 1 0 - 5 0 (D) に示すように、特定表示開始演出は、保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分と、図 1 0 - 1 5、図 1 0 - 3 0 (D) ~ 図 1 0 - 3 2 (H)、図 1 0 - 4 9 (B) ~ 図 1 0 - 5 0 (D) に示すように、保留表示や回転アニメーションとして表示されるとで構成されており、図 1 0 - 1 9 及び図 1 0 - 2 0 に示すように、保留表示の出現アニメーションが完了したタイミングから、保留表示の回転アニメーションが開始されるので、保留表示への遊技者の注目を高めることができる。

【0 4 6 1】

また、図 1 0 - 2 9 (A) ~ 図 1 0 - 3 2 (H) に示すように、特定表示開始演出 B を実行する場合は、保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F やメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が発光するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができる。尚、本特徴部 1 3 5 S G では、図 1 0 - 4 9 (A) ~ 図 1 0 - 5 0 (D) 特定表示開始演出 A を実行する場合においても保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F やメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が発光するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるようになっている。

【0 4 6 2】

また、特定表示開始演出 A の実行期間は 0.2 秒であり、特定表示開始演出 B の実行期間は 1.2 秒であるとともに、図 1 0 - 2 8 及び図 1 0 - 4 9 (A) ~ 図 1 0 - 5 0 (D) に示すように、入賞時フラッシュ演出は特定表示開始演出 A の終了タイミングよりも前から開始されるので、保留表示の表示パターンが表示パターン α ~ 表示パターン γ のいずれであっても、特定表示開始演出が終了する前に入賞時フラッシュ演出を開始できるので、入賞時フラッシュ演出の対象となっている保留表示を確実に遊技者が認識できる。

【0 4 6 3】

また、図 1 0 - 2 8、図 1 0 - 2 9 (A)、図 1 0 - 2 9 (B)、図 1 0 - 4 9 (A)、図 1 0 - 4 9 (B) に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、一旦入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を消灯することで、入賞時フラッシュ演出の開始を遊技者が認識できる。

【0 4 6 4】

尚、本特徴部 1 3 5 S G では、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合に一旦入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を消灯する、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、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合には、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を直前の輝度よりも低輝度 (例えば、それまで輝度 C 2 にて発光していた場合は、該輝度 C 2 よりも低輝度である C 3) での発光に変化させてもよい。つまり、本発明における「低輝度状態」とは、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が低輝度にて発光している状態の他、消灯している状態 (発光して

いない状態)も含まれている。

【0465】

また、図10-29(A)～図10-48(n)、図10-49(A)～図10-68(n)に示すように、可変表示中は、予告演出の実行中である場合と実行中でない場合とで入賞時フラッシュ演出を実行可能となっており、スピーカ8L、8Rは、図10-29(B)に示すように、可変表示の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、可変表示対応音を音量V2にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1($V1 > V2$)にて出力し、予告演出の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、予告演出対応音を音量V2にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1($V1 > V2$)にて出力する。このため、スピーカ8L、8Rから可変表示対応音や予告演出対応音が出来ていても、入賞時フラッシュ演出対応音を遊技者が聞き取り易いように出力することができるので、該入賞時フラッシュ演出対応音の出力によって入賞時フラッシュ演出の実行を遊技者が認識し易くできる。

10

【0466】

尚、本特徴部135SGでは、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態として、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力し、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量V2にて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、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態としては、入賞時フラッシュ演出対応音を音量V2にて出力する一方で、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量V2よりも低音量(例えば、音量V3)にて出力してもよい。

20

【0467】

また、本特徴部135SGでは、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力しなくともよい。具体的には、入賞時フラッシュ演出の実行中(スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音とか変表示対応音を出力中)に予告演出が開始された場合は、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力を一旦停止して可変表示対応音と予告演出対応音のみ、若しくは、予告演出対応音とか変表示対応音のいずれか一方のみを出力してもよい。このようにすることで、予告演出対応音や可変表示対応音が入賞時フラッシュ演出対応音によって遊技者が聞き取りにくくなってしまうことによる遊技興趣の低下を抑えることが可能となる。

30

【0468】

また、図10-28、図10-29(A)～図10-32(H)、図10-49(A)～図10-50(D)に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されるとともに保留表示の出現アニメーションが完了するので、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力により、始動入賞の発生や入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことを遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0469】

尚、本特徴部135SGでは、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されるとともに保留表示の出現アニメーションが完了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fと保留表示の出現アニメーションとが開始されるようにしてもよい。

【0470】

また、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ

50

演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2（ $C1 > C2$ ）にて点滅させることで、少なくとも入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1にて点滅させることによって遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を認識させることができるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中においても輝度C1にて点滅してしまうことにより他の演出の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

【0471】

本特徴部135SGでは、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1且つ周期T2にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを、「強調度合いが低い特定態様」として輝度C1よりも低輝度である輝度C2且つ周期T1よりも長い周期である周期T2にて点滅させる形態を例示した。つまり、本特徴部135SGの後期入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの「強調度合いが低い特定態様」としては、点滅速度が遅い（点滅周期が長い）ことによって強調度合いが低い低速点滅態様であることと、輝度が低いことによって強調度合いが低い低輝度態様であることの両方を含んでいるが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの「強調度合いが低い特定態様」としては、これら低速点滅態様と低輝度態様のどちらか一方のみであってもよい。

【0472】

また、図10-28に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間は、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示が実行される期間と、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行期間とを含んでいるので、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の開始前後に亘って入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが輝度C2且つ周期T2にて点滅するため、該対象の可変表示であることを遊技者が認識し易くなり、遊技興趣を向上できる。

【0473】

また、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eを表示し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sを表示することで、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、画像表示装置5にてエフェクト画像135SG005Eを表示することによって遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を認識させることができ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、画像表示装置5にてシルエット画像135SG005Sを表示することで、画像表示装置5がエフェクト画像135SG005Eを表示し続けることにより他の表示の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

【0474】

特に、本特徴部135SGでは、図10-30（D）～図10-31（F）及び図10-34（L）等に示すように、エフェクト画像135SG005Eは、シルエット画像135SG005Sと比較して明るい色で表示されるとともに、画像表示装置5における表示領域も広いので、エフェクト画像135SG005Eの表示により遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を効果的に認識させることができる。

【0475】

また、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V2（ $V1 > V2$ ）にて出力する。このように、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ演出対応音が音量V1にて出力されることによって、入賞時フラッシュ演出が開始されたことを遊技者に容易に認識させることが可能となるとともに、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は、入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されることによ

10

20

30

40

50

って、他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑えることができる。

【0476】

尚、本特徴部135SGでは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は、入賞時フラッシュ演出対応音を音量V2にて出力することによって、他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑える形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は入賞時フラッシュ演出対応音を出力しないことにより他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を防ぐようにしてもよい。

【0477】

また、図10-29(A)～図10-48(n)に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行中において、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるよりも前の可変表示の図柄確定期間では入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を継続する、つまり、演出制御用CPU120は、図柄確定コマンドを受信した(確定コマンド受信フラグがセットされた)か否か、或いは、可変表示時間タイマがタイマアウトしたか否かにかかわらず、図柄確定期間中についても入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を継続して実行することにより、大当たり遊技状態に制御されることへの遊技者の期待感を入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の開始までの確に維持することができ、遊技興趣を向上できる。

【0478】

尚、本特徴部135SGでは、前期入賞時フラッシュ演出として、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fとメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様(輝度C1且つ周期T1)にて発光させ、該前期入賞時フラッシュ演出の終了後は、後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを該後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様(輝度C2且つ周期T2)にて発光させる一方で、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを背景画像に応じた態様(輝度C2且つ周期T0)にて発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出が終了したタイミングにおいて前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアすることによって、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様にて発光してしまうことを防止してもよい。

【0479】

また、図10-3に示すように、画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの左端部には小図柄135SG005Mが配置されており、図10-33(J)等に示すように、図柄確定期間においては、小図柄135SG005Mが可変表示を停止した状態で表示されるので、図柄確定期間中において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光が継続していても、小図柄135SG005Mははずれを示す組み合わせで導出表示されるので、図柄確定期間中であることを遊技者に認識させることができる。

【0480】

また、図10-33(J)等に示すように、入賞時フラッシュ演出の実行中は、画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの右部にてシルエット画像135SG005Sが表示される一方で、小図柄135SG005Mは画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの左端部に表示されているので、シルエット画像135SG005Sが小図柄135SG005Mに重複表示されることによって可変表示の終了を遊技者が認識し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【0481】

また、本特徴部135SGでは、可変表示中に画像表示装置5において飾り図柄の仮停止と再可変表示とを含む擬似連演出を実行可能となっており、入賞時フラッシュ演出の実

10

20

30

40

50

行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止する特殊図柄（図１０－４０等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが重複して表示可能であるので、シルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓにより特殊図柄が隠れることにより、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【０４８２】

更に、図１０－２８、図１０－４２（ａ）～図１０－４７（ｌ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても画像表示装置５においてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示されるので、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くなるとともに、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の興趣を向上できる。

10

【０４８３】

また、図１０－２８に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中は、リーチ演出の開始前において入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２にて点滅させ、リーチ演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを消灯する一方で、図１０－２２に示すように、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了するので、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅がリーチ演出の開始のタイミングにおいて終了しなかった場合の違和感を低減することができる。

20

【０４８４】

更に、図１０－２２に示すように、静電気の発生等によって演出制御用ＣＰＵ１２０が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて後期入賞時フラッシュ演出を終了するので、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの発光を終了させる際の違和感をより一層低減できる。

【０４８５】

また、図１０－２１に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第１始動口への始動入賞が発生した場合には入賞時フラッシュ演出の実行を決定しないので、スーパーリーチのリーチ演出への注目が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

30

【０４８６】

また、図１０－１７に示すように、本特徴部１３５ＳＧでは、保留表示やアクティブ表示を大当たり期待度の異なる表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示可能であるとともに、図１０－２８に示すように、始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓは、保留表示やアクティブ表示を表示パターンβや表示パターンγで表示することが決定した場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅や遊技効果ランプ９等の発光態様にかかわらず、始動入賞の発生から該始動入賞に基づく可変表示の終了まで表示パターンβや表示パターンγに応じた色で発光するので、遊技者は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を始動口ランプ１３５ＳＧ００９Ｓの発光態様（発光色）によっても認識することができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【０４８７】

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。

【０４８８】

例えば、前記特徴部１３５ＳＧにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間中（可変表示の停止中）であるか否かに関わらず実行される形態を例示したが、本発明はこ

50

れに限定されるものではなく、変形例 135SG-1 として図 10-69～図 10-89 に示すように、後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の発光、シルエット画像 135SG005S の表示等は、図柄確定期間中は実行しないようにしてもよい。

【0489】

具体的には、図 10-69 及び図 10-70 (A) に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ 8L、8R からは可変表示対応音が音量 V2 にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F が点灯されているとともに、遊技効果ランプ 9 が可変表示に応じた周期 T0 にて点滅（図 10-27 (A)～図 10-27 (D) に示す態様での点滅）制御されている。

10

【0490】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置 5 において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ 8L、8R からは該予告演出の演出パターンに応じた音（予告演出対応音）が音量 V2 にて出力されている。また、保留記憶としては、第 1 特図保留記憶が 3 個存在している（第 1 保留記憶表示エリア 135SG005D に保留表示が 3 個表示されている）。

【0491】

このような可変表示中に第 1 始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図 10-69 及び図 10-70 (B) に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

20

【0492】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図 10-69 及び図 10-70 (B) に示すように、スピーカ 8L、8R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 V1 (V1 > V2) にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F 及び遊技効果ランプ 9 が一旦消灯される。そして、図 10-69、図 10-71 (C) 及び図 10-71 (D) に示すように、画像表示装置 5 における入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の周囲からエフェクト画像 135SG005E の表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F、メインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d、スティックランプ 135SG00X、ボタンランプ 135SG009Y の周期 T1 での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度 C2 よりも高輝度である輝度 C1 にて点灯される。

30

【0493】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図 10-71 (D)、図 10-72 (E)、図 10-72 (F) に示すように、前述した特定表示開始演出 B として、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F からキャラクタ A が出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 135SG005D まで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 135SG005D まで移動した後は、キャラクタ A が該第 1 保留記憶表示エリア 135SG005D における保留表示が表示される位置（本変形例 135SG-1 であれば 4 個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。

40

【0494】

キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 135SG005D に作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図 10-20 (D-1)～図 10-20 (D-5) 参照）。尚、第 1 保留記憶表示エリア 135SG005D における出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

50

【0495】

つまり、本変形例135SG-1では、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eが開始されるようになっている。尚、本変形例135SG-1における特定表示開始演出Bの実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する（図10-73（G）及び図10-73（H）参照）。

【0496】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図10-69、図10-73（G）及び図10-73（H）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V2にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2（周期T2>周期T1）での点滅、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9の輝度C2且つ周期T2での点滅（図10-27（A）～図10-27（D）に示す態様での点滅）、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲でのキャラクタAのシルエット画像135SG005Sの一定周期毎の表示が開始される。

【0497】

尚、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9の輝度C2且つ周期T2での点滅としては、画像表示装置5の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【0498】

入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期である周期T2は、前述した周期T1よりも長い周期である一方で、前述した周期T0よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：T0>T2>T1）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yが点灯されることはない。

【0499】

また、図10-74（I）及び図10-74（J）に示すように、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示される際には、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fの全域に対して透過性を有する黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるようになっている。

【0500】

図10-74（J）、図10-75（K）及び図10-75（L）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。そして、図10-69、図10-76（M）及び図10-76（N）に示すように、該可変表示の終了タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの図柄確定期間中は、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力と、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が停止され、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dの画像表示装置5に表示されている背景画像に応じた態様での点滅のみが継続して実行される。

【0501】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5

10

20

30

40

50

では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動するとともに、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている残りの保留表示の表示位置が1個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の音量V2での出力も開始される。

【0502】

以降、図10-75(K)～図10-82(Z)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が繰り返し実行される一方で、図柄確定期間中は、これら後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行されることがない。

10

【0503】

尚、図10-79(S)～図10-81(X)に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中(図10-81(W)参照。本変形例135SG-1では左と右の飾り図柄表示エリア5L、5Rに通常の数値を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア5Cに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する)においては後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

20

【0504】

尚、図10-81(W)では、入賞時フラッシュ演出の実行中は、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示において飾り図柄が仮停止しているときについて、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅が実行されていないが、仮停止のタイミングによっては、飾り図柄の仮停止中であっても入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅が実行されるようになっている。つまり、本変形例135SG-1においては、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示については、飾り図柄の仮停止期間中において入賞時フラッシュ演出が継続して実行される。

30

【0505】

更に、図10-82(Y)及び図10-82(Z)に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部135SGにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図10-82(Y)及び図10-82(Z)に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

40

【0506】

尚、図10-81(W)及び図10-81(X)に示すように、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄135SG005Mの可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄135SG005Mの可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

50

【0507】

そして、図10-83(a)及び図10-83(b)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動する。

【0508】

図10-84(c)～図10-88(l)に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある(図10-84(d)、図10-85(e)参照)。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも2回の擬似連演出が実行される(図10-86(g)～図10-87(j)参照)。

10

【0509】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中(図10-87(j)参照)に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0510】

そして、図10-89(m)及び図10-89(n)に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウト(第1表示領域135SG005Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域135SG005Fが白色の表示となる)した後、リーチ演出が開始される。尚、本変形例135SG-1では、第1表示領域135SG005Fがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

20

【0511】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示が終了する。一方で、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の音量V2での出力、スティックランプ135SG009Xとボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9の輝度C2且つ周期T0での点滅は継続して実行される。

30

【0512】

尚、図10-69に示すように、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出の実行が決定された場合は、始動口ランプ発光演出として、該始動入賞のタイミングから始動口ランプ135SG009Sが保留表示予告演出の表示パターンに応じた色(例えば、保留表示の表示パターンが表示パターンβである場合は青、保留表示の表示パターンが表示パターンγである場合は赤)で発光を開始する。

【0513】

該始動口ランプ135SG009Sの発光は、前述した入賞時フラッシュ演出とは完全に独立して実行される演出であり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fや遊技効果ランプ9の点滅態様にかかわらず、前述の始動入賞時から該始動口ランプ発光演出の対象可変表示(入賞時フラッシュ演出の対象可変表示)の終了まで保留表示予告演出の表示パターンに応じた色での発光を継続する。

40

【0514】

以上のように本変形例135SG-1では、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出が開始された場合は、図柄確定期間中に後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯が停止されるので、図柄確定期間中に継続して後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが点灯することにより遊技者が可変表示の実行中であると誤認してしまうことを防止できるようになっ

50

ている。更には、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の飾り図柄の仮停止期間中及び入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅を継続することによって、飾り図柄の仮停止期間中であるにもかかわらず可変表示が終了したと遊技が誤認してしまうこと防止できるようになっている。

【0515】

尚、本変形例135SG-1では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間では、入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの後期入賞時フラッシュ演出の点灯、シルエット画像135SG005Sの表示を停止する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間では、遊技者が可変表示の実行中であると誤認してしまうことを防止可能であれば、これら入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの後期入賞時フラッシュ演出の点灯、シルエット画像135SG005Sの表示のいずれか1つまたは2つのみを実行するようにしてもよい。

【0516】

更に、本変形例135SG-1では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示等を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示等を実行しない形態としては、例えば、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアすることによって、図柄確定期間中は後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示を実行しないようにしてもよい。

【0517】

この場合、演出制御用CPU120は、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、改めて後期入賞時フラッシュ演出プロセステーブルの選択と後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの再セット及びスタートを行うことによって、新たな可変表示の開始に応じて後期入賞時フラッシュ演出（入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示）を開始すればよい。

【0518】

また、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光を実行しない形態としては、例えば、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、ランプ制御基板14に対して後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた点灯制御データではなく、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの消灯を維持する点灯制御データ（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FのRGB値として、消灯を示す「0:0」）を、可変表示開始コマンドを受信するまで継続して出力してもよい。

【0519】

また、このように図柄確定期間中に後期入賞時フラッシュ演出を実行しない場合は、新たな可変表示の開始タイミングから改めて入賞時フラッシュ演出対応音の出力や入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯、シルエット画像135SG005Sの表示を各周期の冒頭から実行し直してもよいし（図10-69参照）、新たな可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出対応音の出力や入賞時フラッシュ用ランプ135S

G 0 0 9 F の点灯、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示を各周期の途中から再開してもよい。

【 0 5 2 0 】

また、本変形例 1 3 5 S G - 1 では、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に可変表示が終了した場合は、該可変表示の図柄確定期間中において、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力及びシルエット画像 2 3 5 S G 0 0 5 S の表示を停止する一方で、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d の画像表示装置 5 に表示されている背景画像に応じた態様での点滅は継続する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄確定期間中は、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d の点滅も停止してもよい。特に、図柄確定期間中にメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d の点滅を停止する形態としては、図柄確定期間中にインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を消灯してもよいし、図柄確定期間中にインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を一定の色（例えば、画像表示装置 5 に表示されている背景画像に応じた色）にて継続して点灯している状態で維持してもよい。

【 0 5 2 1 】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、図 1 0 - 8 の説明として、スーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設けてもよい旨を記載したが、このようにスーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設ける場合は、複数のスーパーリーチのリーチ演出間で大当たり期待度を異ならせる（例えば、スーパーリーチのリーチ演出として、スーパーリーチ α のリーチ演出と、該スーパーリーチ α のリーチ演出よりも大当たり期待度の高いスーパーリーチ β のリーチ演出を設ける）ようにしてもよい。

【 0 5 2 2 】

特にこのように、大当たり期待度の異なる複数のスーパーリーチのリーチ演出を実行可能とする場合は、変形例 1 3 5 S G - 2 として図 1 0 - 9 0 (A) 及び図 1 0 - 9 0 (B) に示すように、可動体 3 2 を退避位置（例えば、画像表示装置 5 の上方位置）と演出位置（例えば、画像表示装置 5 の正面視における中央前方位置）との間で移動可能とするとともに、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示（スーパーリーチ α のリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、該可変表示中の画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が一旦ホワイトアウトする期間中において可動体 3 2 を退避位置と退避位置（例えば、前述した退避位置と演出位置との中間位置）との間を繰り返し移動させることで可動体 3 2 の演出位置に移動することを示唆する可動体動作示唆演出を実行し、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチ β の変動パターンでの可変表示（スーパーリーチ β のリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が一旦ホワイトアウトする期間中において前述した可動体動作示唆演出を実行した後、更に可動体 3 2 を退避位置から演出位置に移動させる可動体動作演出を実行してもよい。

【 0 5 2 3 】

このようにすることで、ホワイトアウトの期間中は、可動体 3 2 の動作に遊技者を注目させることができるとともに、可動体 3 2 が演出位置に移動した場合（可動体動作演出を実行した場合）は、該可動体動作演出によってスーパーリーチ α のリーチ演出よりも大当たり期待度が高いスーパーリーチ β のリーチ演出が実行されることを遊技者に報知することができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 5 2 4 】

例えば、入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示である場合は、図 1 0 - 9 1 (A) 及び図 1 0 - 9 1 (B) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が開始される。また、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実

行される。更に、該可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図10-91（B）、図10-92（C）、図10-92（D）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも2回の擬似連演出が実行される（図10-93（E）～図10-94（H）参照）。

【0525】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図10-94（H）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

10

【0526】

そして、図10-95（I）～図10-96（L）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウト（第1表示領域135SG005Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域135SG005Fが白色の表示となる）する。尚、本変形例135SG-2では、第1表示領域135SG005Fがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0527】

図10-90（A）及び図10-96（K）～図10-97（N）に示すように、該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2での点灯と、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示が終了する。そして可動体動作示唆演出として可動体32が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往復（本変形例135SG-2では4往復）したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了するとともにホワイトアウトの期間も終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ8L、8Rから、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量V2にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体32が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ガタガタ」等の効果音）等を出力すればよい。

20

【0528】

図10-90（A）、図10-98（O）及び図10-98（P）に示すように、該可動体動作示唆演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置5においてスーパーリーチαのリーチ演出が開始されるとともに、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの該リーチ演出に対応した態様での輝度C1の点灯が開始され、スピーカ8L、8Rからはスーパーリーチαのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音（可変表示対応音とは異なるBGM等）の出力が開始される。

【0529】

また、入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチβの変動パターンでの可変表示である場合は、図10-99（A）及び図10-99（B）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が開始される。また、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。更に、該可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図10-99（B）、図10-100（C）、図10-100（D）参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも2回の擬似連演出が実行される（図10-101（E）～図10-102（H）参照）。

40

【0530】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図10-102（H）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピー

50

カ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が実行される。

【0531】

そして、図 10-103 (I) ~ 図 10-104 (L) に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A を除く第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が一旦ホワイトアウト（第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F に表示されている演出画像が一旦非表示となり第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F が白色の表示となる）する。尚、本変形例 1 3 5 S G - 2 では、第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F がホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

10

【0532】

図 10-90 (B) 及び図 10-104 (K) ~ 図 10-105 (N) に示すように、該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 での点灯と、画像表示装置 5 におけるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が終了する。そして、可動体動作示唆演出として可動体 3 2 が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往復（本変形例 1 3 5 S G - 2 では 4 往復）したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ 8 L、8 R から、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量 V 2 にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体 3 2 が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ガタガタ」等の効果音）等を出力すればよい。

20

【0533】

可動体動作示唆演出の終了後は、図 10-90 (B) 及び図 10-106 (O) ~ 図 10-106 (P) に示すように、共にホワイトアウト期間が終了し、可動体動作演出として可動体 3 2 が図示しない駆動機構によって退避位置から演出位置へ移動する。尚、該可動体動作演出の期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を該可動体動作演出に応じた態様で輝度 C 1 にて点灯する。また、図 10-90 (B) には図示されていないが、スピーカ 8 L、8 R からは可動体動作演出対応音が音量 V 1 にて出力される（図 10-106 (P) 参照）。尚、本特徴部 1 3 5 S G における可動体動作演出対応音としては、可動体が動作したことを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ズドン」等の効果音）等を出力すればよい。

30

【0534】

そして、図 10-107 (Q) に示すように、可動体 3 2 が演出位置から退避位置に戻ることに基づいて可動体動作演出が終了する。図 10-90 (B)、図 10-107 (Q) 及び図 10-107 (R) に示すように、該可動体動作演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置 5 においてスーパーリーチ β のリーチ演出が開始されるとともに、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の該リーチ演出に対応した態様での輝度 C 1 の点灯が開始され、スピーカ 8 L、8 R からはスーパーリーチ β のリーチ演出に対応したリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、スーパーリーチ β のリーチ演出に対応したリーチ演出対応音としては、スーパーリーチ β のリーチ演出の実行中であることを遊技者が認識可能なように、可変表示対応音やスーパーリーチ α のリーチ演出に対応したリーチ演出対応音とは異なる BGM 等を出力すればよい。

40

【0535】

以上のように、本変形例 1 3 5 S G - 2 では、入賞時フラッシュ演出の対象であるスーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前は入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を輝度 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅させ、スーパーリーチの

50

リーチ演出の開始タイミングからは入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させる、つまり、リーチ演出が開始される際には、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが輝度C2且つ周期T2の点滅に替えてリーチ演出に応じた態様に発光（輝度C2での点灯）するので、リーチ演出の遊技興趣を向上できる。

【0536】

特に、図10-96（K）～図10-98（O）、図10-104（K）～図10-106（O）に示すように、第1表示領域135SG005Fを白色表示（ホワイトアウト）させるとともに、ホワイトアウトの期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させることで、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様の变化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0537】

更に、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチβの変動パターンでの可変表示である場合は、ホワイトアウトの期間中に可動体動作示唆演出を実行するとともに、該可動体動作示唆演出の実行に応じて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯し、その後、可動体動作演出の実行（可動体32の演出位置への移動）に応じて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを該可動体動作演出に応じた態様で輝度C1にて点灯する。つまり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様は、可動体動作示唆演出の実行に伴う消灯を挟んで輝度C1にて点灯するため、これら発光態様の变化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0538】

また、前記特徴部135SGでは、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出としてセリフ予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-3として、該予告演出としては、セリフ予告演出以外にも、画像表示装置5に表示される画像が段階的に変化していき、最終的な変化段階数に応じて大当たり期待度が異なるステップアップ演出や、画像表示装置5を複数体のキャラクタ群が横切る群予告演出等を実行可能としてもよい。

【0539】

特に、該変形例135SG-3としてステップアップ演出を実行可能とする場合は、図10-108（A）、図10-109（A）～図10-113（L）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されていない可変表示中にステップアップ演出を実行するときは、画像表示装置5において画像（ステップアップ画像）を表示するタイミングや該画像を段階的に変化させるタイミングで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2で一時的に点灯させることによって該ステップアップ演出の演出効果を高めるようにしてもよい。一方で、図10-108（B）、図10-114（A）～図10-118（F）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されている可変表示中にステップアップ演出を実行するときは、既に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅が実行されているので、画像表示装置5において画像（ステップアップ画像）を表示するタイミングや該画像を段階的に変化させるタイミングで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させない、つまり、入賞時フラッシュ演出の実行中は、既に入賞時フラッシュ演出に応じた態様で発光している入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fをステップアップ演出に応じた態様で発光させないようにしてもよい。

【0540】

以上のように、本変形例135SG-3では、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示においてステップアップ演出が開始された場合、つまり、入賞時フラッシュ演出として既に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが輝度C2且つ周期T2にて点滅している状態で更に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させるステップアップ演出が開始された場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ1

3 5 S G 0 0 9 F の点滅が優先して実行されるので、入賞時フラッシュ演出の終了タイミング等の不適切なタイミングからステップアップ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点灯が開始されてしまうことを防ぐことができる。

【0 5 4 1】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には可動体 3 2 を動作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、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には、可動体 3 2 を退避位置（例えば、画像表示装置 5 の上方位置）から演出位置（例えば、画像表示装置 5 の正面視における中央前方位置）に移動させる可動体動作演出を実行可能とすることで、スーパーリーチのリーチ演出が実行されることを遊技者に対して報知できるようにしてもよい。

10

【0 5 4 2】

このように、スーパーリーチのリーチ演出の前に可動体動作演出を実行可能とする場合は、変形例 1 3 5 S G - 4 として図 1 0 - 1 1 9 (A) 及び図 1 0 - 1 1 9 (B) に示すように、該スーパーリーチの可変表示を対象として入賞時フラッシュ演出が実行されている場合に、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様とスーパーリーチのリーチ演出に応じた発光態様のどちらに変化させるかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【0 5 4 3】

例えば、図 1 0 - 1 1 9 (C) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の可変表示結果が大当たりである場合は、該可変表示の開始時において、7 0 % の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、3 0 % の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。そして、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の可変表示結果がはずれである場合は、該可変表示の開始時において、3 0 % の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、7 0 % の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。

20

30

【0 5 4 4】

尚、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様またはリーチ演出に応じた発光態様に変化させることを決定した場合は、該決定に応じたプロセスデータを選択し、可変表示の進行に応じてプロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を制御すればよい。

【0 5 4 5】

以上のように、本変形例 1 3 5 S G - 4 では、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングに応じて、可動体動作演出の実行期間中である場合とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中である場合とがあるので、該入賞時フラッシュ演出の終了タイミングが可動体動作演出の実行期間中とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中とのどちらであるかを遊技者が認識し易くできる。特に、図 1 0 - 1 1 9 (C) に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なっているので、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できるようになっている。

40

【0 5 4 6】

50

尚、本変形例 1 3 5 S G - 4 では、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅が終了する（可動体動作演出に応じた発光態様やリーチ演出に応じた発光態様に变化する）タイミングに応じて大当たり期待度が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅が終了するタイミングに応じて、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を示唆可能としてもよい。このようにすることによっても、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0547】

また、本変形例 1 3 5 S G - 4 では、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中における可動体動作演出の開始時とスーパーリーチのリーチ演出の開始時のどちらかで入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を变化可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なるので、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様が变化するタイミングで実行されている演出に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0548】

尚、本変形例 1 3 5 S G - 4 では、スーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能な形態を例示したが、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前では、該可動体動作演出を実行することを示唆する可動体動作示唆演出を実行可能としてもよい。このように、可動体動作演出の実行前に可動体動作示唆演出を実行可能とする場合は、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に变化させる場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様が变化するときに実行されている演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0549】

更に、本変形例 1 3 5 S G - 4 では、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異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、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光（点滅）を、可動体動作示唆演出の開始タイミングで終了する場合とリーチ演出の開始タイミングとで終了する場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光がいずれのタイミングで終了するかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。尚、このように、1 の可変表示中において入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を停止するタイミングを複数設ける場合においても、静電気の発生等によって演出制御用 CPU 1 2 0 が入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を停止できなかった場合は、これらタイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了すればよい。

【0550】

このようにすることで、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3

10

20

30

40

50

5 S G 0 0 9 F の点滅を可動体動作示唆演出の開始タイミングやリーチ演出の開始タイミングで終了できなかった場合においても、入賞時フラッシュ演出の対象の可変表示の終了タイミングにおいて、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了することができる。

【0 5 5 1】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、特定表示（保留表示及びアクティブ表示）の表示パターンとして、大当たり期待度が最も低く白色の丸形である表示パターン α と、大当たり期待度が表示パターン α よりも高く青色の丸形である表示パターン β と、大当たり期待度が表示パターン β よりも高く赤色の丸形である表示パターン γ とを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定表示の表示パターンとしては、これら表示パターン α ～表示パターン γ 以外の表示パターンを設けてもよい。

10

【0 5 5 2】

例えば、変形例 1 3 5 S G - 5 として図 1 0 - 1 2 0 に示すように、特定表示の表示パターンとしては、前述の表示パターン α ～表示パターン γ に加えて、保留表示またはアクティブ表示としての表示中のいずれかのタイミングで表示パターン β や表示パターン γ に変化する可能性のある（表示パターン β や表示パターン γ への変化期待度：低）白色点滅の丸形である表示パターン δ 、保留表示またはアクティブ表示としての表示中のいずれかのタイミングで表示パターン β や表示パターン γ に変化する可能性が表示パターン δ よりも高い（表示パターン β や表示パターン γ への変化期待度：高）特定のキャラクタ形の丸の表示パターン ε を設けてもよい。

20

【0 5 5 3】

つまり、変形例 1 3 5 S G - 5 における保留表示やアクティブ表示の表示パターンとしては、表示パターン α ～表示パターン γ については、表示パターン γ （赤色表示）が最も大当たり期待度が高く、表示パターン α （白色表示）が最も大当たり期待度が低く設定されている。一方で、表示パターン β や表示パターン γ に変化しない場合の表示パターン δ 、表示パターン ε の大当たり期待度については、表示パターン α よりも大当たり期待度を低く設定してもよいし、表示パターン α よりも大当たり期待度が高く且つ表示パターン β よりも大当たり期待度を低く設定してもよい。

【0 5 5 4】

また、本変形例 1 3 5 S G - 5 では、保留表示やアクティブ表示パターンとして、表示パターン β や表示パターン γ に変化する可能性のある表示パターン δ や表示パターン ε を設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示パターン α についても表示パターン δ や表示パターン ε よりも低い割合で表示パターン β や表示パターン γ に変化する場合を設けてもよい。更に、表示パターン β の保留表示やアクティブ表示についても、表示パターン γ に変化する場合を設けてもよい。

30

【0 5 5 5】

更に、前記特徴部 1 3 5 S G では、保留表示予告演出（保留表示やアクティブ表示を表示パターン β や表示パターン β にて表示する演出）の実行の有無や表示パターンを、入賞時フラッシュ演出の実行の決定と関わらず決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留表示予告演出の実行の有無や表示パターンの決定と入賞時フラッシュ演出の実行の決定とを関連して決定してもよい。

40

【0 5 5 6】

例えば、前述の変形例 1 3 5 S G - 5 として図 1 0 - 1 2 0 に示すように、始動入賞時に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、該始動入賞に基づく保留表示やアクティブ表示の表示態様として、表示パターン ε を最も高い割合で決定し、表示パターン δ を表示パターン ε よりも低い割合で決定し、表示パターン γ を表示パターン δ よりも低い割合で決定し、表示パターン β を表示パターン γ よりも低い割合で決定し、表示パターン α を最も低い割合で決定すればよい（入賞時フラッシュ演出実行決定時における表示パターンの決定割合：表示パターン ε > 表示パターン δ > 表示パターン γ > 表示パターン β > 表示パターン α ）。

50

【0557】

以上のように、特定表示（保留表示とアクティブ表示）の表示態様として表示パターン α ～表示パターン ε を設け、特定表示が表示パターン δ や表示パターン ε にて表示される場合は、特定表示が表示パターン β や表示パターン γ にて表示される場合よりも入賞時フラッシュ演出がともに実行される割合が高いため、入賞時フラッシュ演出の実行により特定表示に遊技者を注目させることができるとともに、該特定表示が表示パターン δ や表示パターン ε から表示パターン β と表示パターン γ のどちらに変化するかについても遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0558】

更には、表示パターン α は特定表示を白色の丸形で表示する表示パターン、表示パターン β は特定表示を青色の丸形で表示する表示パターン、表示パターン γ は特定表示を赤色の丸形で表示する表示パターン、表示パターン δ は特定表示を白色に点滅する丸形で表示する表示パターンであるので、遊技者は、表示色や点滅態様にて特定表示の違いを容易に特定することができる。

【0559】

尚、本変形例135SG-5では、特定表示が表示パターン δ や表示パターン ε にて表示される場合については、入賞時フラッシュ演出の実行の有無により該特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化する割合について記載されていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定表示が表示パターン δ や表示パターン ε にて表示された場合については、共に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに応じて該特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化する割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、特定表示が表示パターン δ や表示パターン ε にて表示されたときに入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0560】

尚、本変形例135SG-5では、本発明における特定表示の特殊態様として、白色に点滅する表示パターン δ を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における特定表示の特殊態様（表示パターン δ ）としては、本発明における特定表示の通常態様や特別態様である白色、青色、赤色の以外の色（例えば、紫や黒等）としてもよい。

【0561】

また、本変形例135SG-5では、特定表示を表示パターン δ にて表示することによって、該特定表示が表示パターン β や表示パターン γ に変化することを示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示パターン δ にて表示されている特定表示に作用することによって該特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な作用演出を実行可能として実行可能もよい。

【0562】

特に、作用演出をとする場、合は、該作用演出の演出態様として、表示パターン δ にて表示されている特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化させる割合が異なる複数の演出態様（例えば、表示パターン δ にて表示されている特定表示に作用することで該特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な第1作用演出と、第1作用演出とは演出態様が異なる作用演出であり、表示パターン δ にて表示されている特定表示に作用することで第1作用演出よりも高い割合で特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な第2作用演出）を設け、第2作用演出が実行されるときは、第1作用演出が実行されるときよりも高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行されるようにしてもよい。

【0563】

このようにすることで、作用演出が第1作用演出と第2作用演出のどちらで実行されるかに遊技者を注目させることができるとともに、入賞時フラッシュ演出の実行によって、作用演出が第2作用演出にて実行されることに対する期待感を高めることができる。

【0564】

また、本変形例135SG-5では、特定表示が表示パターン ε にて表示されている場

10

20

30

40

50

合は、特定表示が表示パターン δ にて表示されている場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高いため、特定表示が表示パターン ε にて表示され且つ入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、該特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化することに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0565】

また、前記変形例135SG-5では、特定表示（保留表示とアクティブ表示）の表示パターンとして、キャラクタを表示する表示パターン ε を設け、該特定表示としてのキャラクタに対して作用演出が実行されることで該特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-6として、特定表示としてのキャラクタが他のキャラクタに作用し、該作用結果として特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化可能としてもよい。

【0566】

具体的には、図10-121(A)及び図10-121(B)に示すように、第1特図保留記憶数が3個で可変表示中である場合に第1始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出として該始動入賞に基づく保留表示の表示パターンが表示パターン ε に決定されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dの4個目の保留表示として味方キャラクタが表示されるとともに、アクティブ表示エリア135SG005Aに表示されているアクティブ表示が敵キャラクタに変化する（図10-121(B-1)参照）。

【0567】

この状態において可変表示が終了して新たな可変表示が開始される、つまり図10-122(A)及び図10-122(B)に示すように、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている味方キャラクタ（表示パターン ε の保留表示）が4個目の保留表示の表示位置から3個目の保留表示の表示位置に移動すると、該味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG005Aに表示されている敵キャラクタに対して作用（射撃）する。

【0568】

次いで、再び可変表示が終了して新たな可変表示が開始される毎、つまり図10-122(C)及び図10-122(D)に示すように、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている味方キャラクタが3個目の保留表示の表示位置から2個目の保留表示の表示位置に移動する場合と、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている味方キャラクタが2個目の保留表示の表示位置から1個目の保留表示の表示位置に移動する場合とで、該味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG005Aに表示されている敵キャラクタに対して作用（射撃）する。

【0569】

更に可変表示が終了して保留表示予告演出の対象である可変表示が開始されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dの1個目の保留表示の表示位置に表示されている味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG005Aに移動し、該アクティブ表示エリア135SG005A内において味方キャラクタが敵キャラクタに直接作用する（味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出が実行される）。

【0570】

そして、図10-123(G)及び図10-123(H)に示すように、該バトル演出の演出結果として味方キャラクタが勝利した場合は、アクティブ表示エリア135SG005Aにおいて該味方キャラクタが表示パターン β または表示パターン γ のアクティブ表示に変化する。一方で、図10-123(I)及び図10-123(J)に示すように、該バトル演出の結果として味方キャラクタが敗北した場合は、アクティブ表示エリア135SG005Aにおいて敵キャラクタまたは味方キャラクタが表示パターン α のアクティブ表示に変化する。

【0571】

尚、本変形例135SG-6では、保留表示を表示パターンεにて表示する場合は、該表示パターンεの保留表示としての味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG005Aにて敵キャラクタを倒すことで、アクティブ表示となった味方キャラクタを表示パターンβや表示パターンγのアクティブ表示に変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示を表示パターンεにて表示する場合は、該保留表示が第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されているときに敵キャラクタを倒すことで、保留表示としての味方キャラクタを表示パターンβや表示パターンγの保留表示に変化可能としてもよい。

【0572】

また、保留表示を表示パターンεにて表示するときは、共に入賞時フラッシュ演出が実行される場合の方が、共に入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも高い割合で該表示パターンεの保留表示が表示パターンβや表示パターンγの保留表示（またはアクティブ表示）に変化可能としてもよい。このようにすることで、表示パターンεの保留表示としての味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル結果に遊技者を注目させることができるばかりか、該バトルの実行中に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かについても遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0573】

また、前記変形例135SG-5や前記変形例135SG-6では、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとして、前記特徴部135SGに記載の表示パターンα～表示パターンγに表示パターンδと表示パターンεとを追加した形態を例示したが、保留表示やアクティブ表示をこれら表示パターンδや表示パターンεにて表示する場合は、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγにて表示する場合と同様に、特定表示開始演出Aまたは特定表示開始演出Bを実行すればよい。

【0574】

より具体的には、保留表示やアクティブ表示を表示パターンδで表示する場合は、表示パターンαの場合と同じく特定表示開始演出A（図10-19参照）を実行し、保留表示やアクティブ表示を表示パターンεで表示する場合は、表示パターンβや表示パターンγの場合と同じく特定表示開始演出B（図10-20参照）、若しくは、保留表示やアクティブ表示の表示が完了する期間が特定表示開始演出Aよりも長く且つ特定表示開始演出Bよりも短い特定表示開始演出を実行すればよい。このようにすることで、保留表示やアクティブ表示を表示パターンδや表示パターンεで表示する場合は、前記特徴部135SGと同様に、保留表示やアクティブ表示の表示が完了するよりも前のタイミングから、入賞時フラッシュ演出音や入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光が遊技者から認識されるようになる。

【0575】

また、前記特徴部135SGでは、入賞時フラッシュ演出として、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅とともに画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-7として、入賞時フラッシュ演出の進行に応じて、画像表示装置5に表示するシルエット画像135SG005Sの表示態様を段階的に変化可能としてもよい。

【0576】

例えば、図10-124（A）及び図10-124（B）に示すように、第1特図保留記憶が3個存在している状態での可変表示中において第1始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図10-124（B）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0577】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図10-124（B）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V1（V1>V2）にて

10

20

30

40

50

開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F及び遊技効果ランプ9が一旦消灯される。そして、図10-125(C)及び図10-125(D)に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲からエフェクト画像135SG005Eの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、スティックランプ135SG00X、ボタンランプ135SG009Yの周期T1での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度C2よりも高輝度である輝度C1にて点灯される。

【0578】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図10-125(D)、図10-126(E)、図10-126(F)に示すように、前述した特定表示開始演出Bとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動した後は、キャラクタAが該第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける保留表示が表示される位置(本特徴部135SGであれば4個目の保留表示を表示する位置)に対して攻撃する(作用する)アニメーションが表示される。

【0579】

キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dに作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出(前期入賞時フラッシュ演出)の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される(図10-20(D-1)~図10-20(D-5)参照)。尚、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【0580】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図10-127(G)及び図10-127(H)に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V2にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2(周期T2>周期T1)での点滅、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9の輝度C2且つ周期T2での点滅(図10-27(A)~図10-27(D)に示す態様での点滅)、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲でのキャラクタAのシルエット画像135SG005Sの一定周期毎の表示が開始される。

【0581】

尚、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9の輝度C2且つ周期T2での点滅としては、画像表示装置5の背景画像に応じた色(例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等)にて実行される。

【0582】

入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期である周期T2は、前述した周期T1よりも長い周期である一方で、前述した周期T0よりも短い周期である(ランプの点滅周期の長さ: $T0 > T2 > T1$)。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yが点灯されることはない。

【0583】

また、図10-128(I)及び図10-128(J)に示すように、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示される際には、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fの全域に対

10

20

30

40

50

して透過性を有する黒色画像 135SG005B が重複表示された状態でシルエット画像 135SG005S が表示されるようになっている。

【0584】

図 10-128 (J)、図 10-129 (K) 及び図 10-129 (L) に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置 5 において飾り図柄及び小図柄 135SG005M がはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ 8L、8R からの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 135SG005A からアクティブ表示が消去される。尚、本変形例 135SG-7 における後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図 10-128 (J) に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置 5 において黒色画像 135SG005B が重複表示された状態でシルエット画像 135SG005S が表示されるとともに、スピーカ 8L、8R からは入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V2 にて出力されるようになっている。

10

【0585】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5 では、第 1 保留記憶表示エリア 135SG005D において先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 135SG005A に移動するとともに、第 1 保留記憶表示エリア 135SG005D に表示されている残りの保留表示の表示位置が 1 個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ 8L、8R からの可変表示対応音の音量 V2 での出力も開始される。

20

【0586】

尚、該可変表示では、図 10-129 (K) 及び図 10-129 (L) に示すように、画像表示装置 5 において黒色画像 135SG005B とともに表示されるシルエット画像 135SG005S が前回の可変表示よりも大きく表示される場合がある。このようにシルエット画像 135SG005S が前回の可変表示よりも大きく表示されることによって、該シルエット画像はアクティブ表示エリア 135SG005A に重複して表示される。

【0587】

図 10-130 (M)、図 10-130 (N) に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置 5 において飾り図柄及び小図柄 135SG005M がはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ 8L、8R からの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 135SG005A からアクティブ表示が消去される。該図柄確定期間中においても後期入賞時フラッシュ演出は実行される。すなわち、図 10-130 (N) に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置 5 において黒色画像 135SG005B が重複表示された状態でシルエット画像 135SG005S が表示される。特に、該シルエット画像 135SG005S は、アクティブ表示エリア 135SG005A と重複して表示される。また、スピーカ 8L、8R からは入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V2 にて出力されるようになっている。

30

【0588】

尚、本変形例 135SG-7 では、入賞時フラッシュ演出としての画像表示装置 5 にて表示されるシルエット画像 135SG005S として大きさの異なる 2 つのシルエット画像 135SG005S のいずれかを表示可能とし、大きいサイズのシルエット画像 135SG005S が表示された場合は、該シルエット画像 135SG005S とアクティブ表示エリア 135SG005A とが重複して表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大きいサイズのシルエット画像 135SG005S とアクティブ表示エリア 135SG005A とが重複して表示されるのは、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行時のみとしてもよい。このようにすることで、遊技者は、入賞時フラッシュ演出に対応する可変表示を認識し易くできるとともに、シルエット画像 135SG005S によってアクティブ表示エリア 135SG005A、すなわち、入賞時フ

40

50

ラッシュ演出に対応するアクティブ表示が隠れるようになるので、遊技者に対して意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【0589】

また、本変形例135SG-7では、入賞時フラッシュ演出として大きさの異なるシルエット画像135SG005Sを画像表示装置5に表示可能であり、表示されるシルエット画像135SG005Sの大きさに応じてシルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとの重複態様が異なるので、遊技興趣を向上できる。

【0590】

尚、本変形例135SG-7では、画像表示装置5に表示されるシルエット画像135SG005Sの大きさに応じて該シルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとが重複する場合と重複しない場合とを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置5に表示するシルエット画像135SG005Sの大きさに応じて該シルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとの重複面積が異なる場合（例えば、アクティブ表示エリア135SG005Aの一部のみがシルエット画像135SG005Sと重複している場合と、アクティブ表示エリア135SG005Aの全域がシルエット画像135SG005Sと重複している場合等）を設けてもよい。

【0591】

また、本変形例135SG-7では、画像表示装置5に表示されるシルエット画像135SG005Sの大きさに応じて該シルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとが重複する場合を設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始される前では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示に重複するようにシルエット画像135SG005Sを表示し、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行中は、アクティブ表示エリア135SG005Aに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象であるアクティブ表示に重複するようにシルエット画像135SG005Sを表示してもよい。このようにすることで、遊技者は、入賞時フラッシュ演出に対応する保留表示やアクティブ表示を認識し易くできるとともに、シルエット画像135SG005Sによって保留表示だけでなくアクティブ表示も隠れるようになるので、遊技者に意外性をより一層付与して遊技興趣を向上できる。

【0592】

尚、本変形例135SG-7では、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sの表示によって、保留表示とアクティブ表示のいずれか一方のみが隠れる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sの表示によって、保留表示とアクティブ表示の両方が隠れる場合を設けてもよい。

【0593】

また、本変形例135SG-7では、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sがアクティブ表示エリア135SG005Aや第1保留記憶表示エリア135SG005Dに重複して表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記特徴部135SGに例示したように入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止する特殊図柄（図10-40等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sが重複して表示可能なようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sによって仮停止を報知するための特殊図柄が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【0594】

尚、本変形例135SG-7では、本発明における再可変表示演出として、特殊図柄が「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定され

るものではなく、再可変表示演出としては、画像表示装置 5 において特殊図柄とは異なる画像を表示可能とし、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が該画像と重複して表示されるようにしてもよい。

【0595】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第 1 始動口への始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない（非実行に決定する）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 3 5 S G - 8 として、可変表示の実行中に第 1 始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない（非実行に決定する）ようにしてもよい。このようにすることで、可変表示の残り期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である等の短いときに入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）が実行されることによって、入賞時フラッシュ演出の対象の特定表示（保留表示やアクティブ表示）が解り難くなってしまうことを防ぐことができる。

【0596】

尚、本変形例 1 3 5 S G - 8 では、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かを、可変表示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間とを基準に判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かは、可変表示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以外の期間（例えば、5 秒や 10 秒等の期間）とを基準に判定してもよい。

【0597】

更に、本変形例 1 3 5 S G - 8 では、可変表示の実行中に第 1 始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である場合は、該可変表示の可変表示結果がはずれであることを条件に、次の可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出と入賞時フラッシュ演出が重複して実行されることによるスーパーリーチのリーチ演出と入賞時フラッシュ演出の興趣が低下してしまうことを防止できる。

【0598】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様として、輝度 C 1 且つ周期 T 1 での点滅（前期入賞時フラッシュ演出での発光態様）と輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅（後期入賞時フラッシュ演出での発光態様）との 2 つの発光態様が設けられている。一方で、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光態様としては、表示パターン β に応じた輝度 C 2 での青色の発光と、表示パターン γ に応じた輝度 C 2 での赤色の発光と、が設けられている。つまり、前記特徴部 1 3 5 S G では、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様数と、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光態様数と、が同数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、変形例 1 3 5 S G - 9 として、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様数と始動口ランプ発光演出における始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光態様数とは異なってもよい。

【0599】

特に、変形例 1 3 5 S G - 5 に示すように、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとして表示パターン δ や表示パターン ε を設けるとともに、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光態様としてこれら表示パターン δ や表示パターン ε に応じた発光態様を設けることによって、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光態様数を入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用

ランプ135SG009Fの発光態様数よりも多く設けてもよい。このようにすることで、始動口ランプ135SG009Sの発光のバリエーションが多くなるため、遊技興趣を向上できる。

【0600】

また、前記特徴部135SGでは、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを発光させ、始動口ランプ発光演出において始動口ランプ135SG009Sを発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-10として、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが発光する発光領域を、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ135SG009Sが発光する発光領域よりも大きく設けてもよい。

10

【0601】

また、図10-28に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出と保留表示予告演出の両方の実行が決定される場合については、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、始動入賞が発生してから始動入賞フラッシュ演出の対象である可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで発光する一方で、始動口ランプ135SG009Sは、始動入賞が発生してから保留表示予告演出の対象である可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示）の終了まで発光するので、該変形例135SG-10を適用することによって、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fによる入賞時フラッシュ演出に応じた発光が過度に長く実行されることによる遊技興趣の低下を防止しつつ、始動口ランプ135SG009Sの発光態様により大当り遊技状態に制御されることへの遊技者の期待感を維持することができる。

20

【0602】

また、前記特徴部135SGでは、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ135SG009Sを点滅させずに発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ135SG009Sを点滅させてもよい。更に、このように始動口ランプ発光演出として始動口ランプ135SG009Sを点滅させる場合は、該始動口ランプ135SG009Sの点滅周期を入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期（周期T2）と異ならせてもよい。このように入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期と始動口ランプ135SG009Sの点滅周期とを異ならせることによって、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅と始動口ランプ135SG009Sの点滅との双方に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

30

【0603】

また、前記特徴部135SGでは、図10-28に示すように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d等を一旦消灯させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-11として、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、一旦画像表示装置5に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させた後に入賞時フラッシュ演出を開始するようにしてもよい。このように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させることによって遊技者が入賞時フラッシュ演出の開始を認識し易くできる。

40

【0604】

尚、本変形例135SG-11では、画像表示装置5に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させる、つまり、画像表示装置5の明るさを変化させることによって画像表示装置5を直前の状態よりも視認性の低い低視認状態に変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、て画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させる形態としては、画像表示装置の5輝度（明るさ）を低下させる他にも、画像表示装置5における画像の表示を一旦停止するもの、可動体32を画像表示装置5の正面で動作させるも

50

の、画像表示装置 5 自体を上下方向等に繰り返し動作させるもの、遊技効果ランプ 9 の輝度を高めることによって相対的に画像表示装置 5 に表示されている画像の視認性を低下させるもの等であってもよい。

【0605】

つまり、本発明における「低視認状態」とは、画像表示装置 5 における視認性が、直前の状態よりも低下した状態となるものであれば、画像表示装置 5 の明るさの低下以外の手法により画像の視認性が低下するものを含んでいる。

【0606】

また、前記特徴部 135SG では、図 10-28 に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ 8L、8R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 135SG-12 として、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅が開始されてからスピーカ 8L、8R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了するようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅（発光）により始動入賞が発生したこと、および入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことを遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0607】

尚、本変形例 135SG-12 では、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅が開始されてからスピーカ 8L、8R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅が開始されてからスピーカ 8L、8R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが開始されるようにしてもよい。

【0608】

また、前記特徴部 135SG では、図 10-28 に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ 8L、8R による入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V1 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C1 且つ周期 T1 での点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 135SG005E の表示を実行し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ 8L、8R による入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C2 且つ周期 T2 での点滅、画像表示装置 5 におけるシルエット画像 135SG005S の表示をそれぞれ繰り返し実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 135SG-13 として、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ 8L、8R による入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V1 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C1 且つ周期 T1 での点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 135SG005E の表示を一時的に実行してもよい。このようにすることで、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、前期入賞時フラッシュ演出と同じくスピーカ 8L、8R による入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V1 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C1 且つ周期 T1 での点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 135SG005E の表示が実行されることによって、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されることを遊技者が認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【0609】

尚、本変形例 135SG-13 では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ

ュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ 8 L、8 R による入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 1 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 1 且つ周期 T 1 での点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示を一時的に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、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中に入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには、スピーカ 8 L、8 R による入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 1 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 1 且つ周期 T 1 での点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示の内の 1 つのみ或いは 2 つのみを実行するようにしてもよい。

【0610】

また、本明細書のパチンコ遊技機 1 としては、設定されている設定値に応じて大当たり確率が異なるもの（図 1 ～図 9）、始動入賞に基づいて保留表示予告演出や入賞時フラッシュ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出としての発光態様の変化がランプに応じて異なるもの（特徴部 1 3 5 S G、図 1 0 - 1 ～図 1 0 - 6 8）、可変表示の図柄確定期間中は入賞時フラッシュ演出を停止するもの（変形例 1 3 5 S G - 1、図 1 0 - 6 9 ～図 1 0 - 8 9）、大当たり期待度の異なるスーパーリーチのリーチ演出を実行可能であるとともに大当たり期待度の高いリーチ演出前に可動体動作演出を実行可能であり、該可動体動作演出を実行する場合には、可動体動作演出の開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を該可動体動作演出に応じた発光態様に变化させるもの（変形例 2、図 1 0 - 9 0 ～図 1 0 - 1 0 7）、可変表示中にステップアップ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を該ステップアップ演出に応じた態様で発光させる一方で、入賞時フラッシュ演出の実行中にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から变化させないもの（変形例 1 3 5 S G - 3、図 1 0 - 1 0 8 ～図 1 0 - 1 1 8）、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様が入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様に变化する場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に变化する場合とで大当たり期待度が異なるもの（変形例 1 3 5 S G - 4、図 1 0 - 1 1 9）、保留表示やアクティブ表示の表示態様として表示パターン α ～表示パターン ε が設けられており、始動入賞により入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことに応じて、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとしていずれの表示パターンが決定されるかの割合が異なるもの（変形例 1 3 5 S G - 5、図 1 0 - 1 2 0）、保留表示の表示パターンとして表示パターン ε が決定された場合に、作用演出の実行に応じて該表示パターン ε から表示パターン α ～表示パターン γ のいずれかに变化するもの（変形例 1 3 5 S G - 6、図 1 0 - 1 2 1 ～図 1 0 - 1 2 3）、入賞時フラッシュ演出の進行に応じて画像表示装置 5 に表示されるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示態様が变化していくもの（変形例 1 3 5 S G - 7、図 1 0 - 1 2 4 ～図 1 0 - 1 3 0）等を開示しているが、本発明のパチンコ遊技機としてはこれら複数の特徴部や変形例から 2 つ以上の特徴部や変形例を組み合わせる実施してもよい。

【0611】

また、前記特徴部 1 3 5 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、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機 1 の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

【0612】

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。

10

20

30

40

50

【0613】

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。

【0614】

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。

【0615】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、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、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F）と、

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

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

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図10-28、図10-29（A）～図10-32（H）、図10-49（A）～図10-50（D）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させる部分）、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図10-24に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記発光手段は、第1発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F）と、該第1発光手段とは異なる第2発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）と、を含み、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第1期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第2期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図10-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T2にて点滅する部分）、

前記第2発光手段は、前記第1期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第2期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光し（例えば、図10-28に示すように、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T0にて点滅する部分）、

前記特定表示演出は、前記特定表示の出現演出が実行される出現演出部（例えば、図1

10

20

30

40

50

0-15、図10-30(D)～図10-32(H)、図10-49(B)～図10-50(D)に示すように、演出制御用CPU120が特定表示開始演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分)と、該出現演出後において所定位置にて前記特定表示の表示態様が周期的に変化する周期演出が実行される周期演出部(例えば、図10-15、図10-30(D)～図10-32(H)、図10-49(B)～図10-50(D)に示すように、演出制御用CPU120が特定表示回転表示演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が回転アニメーションとして表示される部分)とで構成され、

前記特定表示の表示が完了するタイミングは、前記周期演出の開始タイミングである(例えば、図10-19及び図10-20に示すように、保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了したタイミングから、これら保留表示やアクティブ表示の回転アニメーションが開始される部分)

10

さらに、

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12-2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12-13に示す出玉状態判定処理を実行する部分)と、

20

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12-13及び図12-21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12-13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)、

30

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12-27及び図12-28に示すように、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)、遊技機が挙げられる。

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

40

【0616】

つまり、発光手段の発光態様により特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者

50

が認識し易い遊技機とすることができるとともに、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。すなわち、遊技場に設置したときに演出が遊技者にわかりやすく適度な射幸性で遊技者の興味をひきやすい遊技機を提供することができる。

【0617】

また、調整手段と発光態様とを関連付けてもよい。例えば、遊技化s地の付与速度が高い場合は遅い場合よりも特定の色(赤、レインボー等)が表示されやすくしてもよい。そうすることで興趣を向上させることが可能となる。

【0618】

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、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、

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12-2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12-13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12-13及び図12-21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12-13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12-27及び図12-28に示すように、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）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。

【0619】

（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。

【0620】

〔形態〕

形態1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）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

10

20

30

40

50

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 12-13 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 12-13 及び図 12-21 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 12-13 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）、

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。

【0621】

特徴部 162SG 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 12-8 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）、

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。

【0622】

特徴部 162SG 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 12-20 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 12-20 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 12-21 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。

【0623】

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12-16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。

【0624】

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。

【0625】

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。

【0626】

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の値から前記第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。

【0627】

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の値から前記第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。

【0628】

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12-11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12-11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。

【0629】

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12-11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れば（ステップS3；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S4）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

10

20

30

40

50

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。

【0630】

特徴部162SGの形態11の遊技機は、形態1～形態10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12-13に示すように、CPU103が出玉状態判定処理において、ステップS162SG06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162SG08の処理で高出玉状態報知LED162SG071の点灯を開始する部分)を備える、

10

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。

【0631】

特徴部162SGの形態12の遊技機は、形態11に記載の遊技機であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段(例えば、CPU103)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4A及び第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、高出玉状態報知LED162SG071)を有する発光手段と、を備え、

20

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LED162SG071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。

【0632】

特徴部162SGの形態13の遊技機は、形態1～形態12のいずれかに記載の遊技機であって、

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12-2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、を備え、

30

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12-13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12-27及び図12-28に示すように、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)、

40

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。

【0633】

特徴部162SGの形態14の遊技機は、形態1～形態13のいずれかに記載の遊技機であって、

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

50

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12-23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。

【0634】

（特徴部109SG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109SG（以下、本特徴部109SGと略記する）について説明する。

【0635】

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。

【0636】

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。

【0637】

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、所定期間の前後において演出音の種類が変化していることを認識し易い遊技機を提供することを目的とする。

【0638】

図11-1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11-1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。

【0639】

該可動体ユニット109SG400は、図11-3（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。

【0640】

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

10

20

30

40

50

は、可動体LED109SG495が内蔵されている。

【0641】

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11-3（A）参照）から、該退避位置よりも上方の示唆位置（図11-3（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11-3（C）参照）に移動可能となっている。

【0642】

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11-3（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11-3（C）参照）に移動可能となっている。

【0643】

尚、本特徴部109SGでは、図11-3（A）～図11-3（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。

【0644】

図11-4（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11-4（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0645】

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

【0646】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図11-4（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果

10

20

30

40

50

が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0647】

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

10

【0648】

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。

20

【0649】

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

30

【0650】

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

40

【0651】

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

50

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。
【0652】

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。

10

【0653】

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。

20

【0654】

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）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。

30

【0655】

尚、図11-4（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【0656】

40

図11-5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図11-5に示すように、本特徴部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。

【0657】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図11-10に示す遊技制御カウンタ設定部109SG154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路10

50

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。

【0658】

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。

10

【0659】

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。

【0660】

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。

【0661】

図11-6(A)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部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、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。

20

【0662】

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。

30

【0663】

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

【0664】

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

40

50

【0665】

また、図11-6(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0666】

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、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【0667】

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

【0668】

図11-7(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部109SGにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置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。

【0669】

ここで、本特徴部109SGにおける大当り種別について、図11-7(B)を用いて説明すると、本特徴部109SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0670】

「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

10

20

30

40

50

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

【0671】

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

【0672】

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

【0673】

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

【0674】

図11-7(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値(「81」~「100」の範囲の値)がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興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。

【0675】

尚、図11-7(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。

【0676】

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。

【0677】

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。

【0678】

図 11-8 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。

【0679】

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 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、この発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ 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。

【0680】

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

【0681】

図 11-8 に示すように、本特徴部 109 SG 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。

【0682】

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

【0683】

図11-9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。

【0684】

具体的には、図11-9に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）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。

10

【0685】

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。

【0686】

尚、図11-9に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1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。

20

30

【0687】

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

【0688】

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

40

【0689】

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

50

チはずれの短縮変動パターン)とPA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)とPA2-2(スーパーリーチα1はずれの変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチα2はずれの変動パターン)とPA2-4(スーパーリーチβ1はずれの変動パターン)とPA2-5(スーパーリーチβ2はずれの変動パターン)とから決定する。

【0690】

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

10

【0691】

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

20

【0692】

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。

【0693】

尚、図11-28~図11-35に示すように、本特徴部109SGにおけるスーパーリーチα1の可変表示(変動パターンPA2-2、PB1-2の可変表示)は、特図可変表示時間が40秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチα2の可変表示(変動パターンPA2-3、PB1-3の可変表示)は、特図可変表示時間が50秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタBとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチβ1の可変表示(変動パターンPA2-4、PB1-4の可変表示)は、特図可変表示時間が60秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチβ2の可変表示(変動パターンPA2-5、PB1-5の可変表示)は、特図可変表示時間が60秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出を実行する可変表示である。

30

40

【0694】

そして、図11-9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)。

【0695】

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

50

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。

【0696】

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11-10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11-10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。

10

【0697】

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。

20

【0698】

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

30

【0699】

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

【0700】

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

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。

【0701】

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。

【0702】

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。

10

【0703】

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ト値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部109SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部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トするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

20

【0704】

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、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部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ト値を更新するためのものであってもよい。

【0705】

30

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。

【0706】

演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図11-11(A)に示すような演出制御用データ保持エリア109SG190が設けられている。図11-11(A)に示す演出制御用データ保持エリア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。

40

【0707】

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。

【0708】

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

50

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。

【0709】

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。

【0710】

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。

【0711】

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

【0712】

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。

【0713】

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。

【0714】

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

10

20

30

40

50

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。

【0715】

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。

【0716】

図11-11（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11-11（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。

【0717】

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11-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する（ステップ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）。

【0718】

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

10

20

30

40

50

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）。

【0719】

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。

【0720】

ステップ109SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部109SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ109SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ109SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部109SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部109SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0721】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ109SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0722】

ステップ109SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ109SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指

10

20

30

40

50

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。

【0723】

ステップ109SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ109SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによ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109SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0724】

ステップ109SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ109SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ109SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ109SGS115）、ステップ109SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ109SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ109SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0725】

図11-13（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図11-12のステップ109SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部109SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図5のステップS22、図11-11）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図5のステップS23、図11-12）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ109SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【0726】

図11-13（A）に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部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

10

20

30

40

50

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。

【0727】

ステップ109SGS121の処理に続いて、図11-6に示す特図表示結果判定テーブル1を選択してセットする(ステップ109SGS122)。その後、図11-12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。

10

【0728】

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11-6に示す特図表示結果判定テーブル2を選択してセットする(ステップ109SGS124)。その後、図11-12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)。

20

【0729】

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。

30

【0730】

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

40

【0731】

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11-9に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルA~Cのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範

50

図のうち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。

【0732】

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。

【0733】

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11-13（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ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。

【0734】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ109SGS133）、その後、判定した大当たり種別が、非確変大当たりであるか否かを判定する（ステップ109SGS134a）。判定した大当たり種別が非確変大当たりである場合（ステップ109SGS134a；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択してセットして（ステップ109SGS135）、ステップ109SGS138に進む。

【0735】

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

【0736】

ステップ109SGS127，ステップ109SGS130，ステップ109SGS131，ステップ109SGS135，ステップ109SGS136の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ109SGS138）。本特微部109SGでは、図11-13（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。

【0737】

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。

【0738】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図11-14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11-14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。

10

【0739】

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）。

【0740】

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）。

20

【0741】

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）。

30

【0742】

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）。

【0743】

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11-11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。

40

【0744】

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

50

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。

【0745】

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。

【0746】

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。

【0747】

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、この発明はこれに限定されるものではなく、受信コマンドが第始動口入賞指定コマンドである場合は、保留記憶数通知コマンドの受信待ちを行うためのタイマをセットし、該タイマがタイマアウトする前に保留記憶数通知コマンドの受信が無い場合は、該保留記憶数通知コマンドを受信していないエントリ保留記憶を後述の先読予告演出の対象外に設定してもよい。

【0748】

図11-15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11-15に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ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)。

【0749】

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

【0750】

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

ブ 1 0 9 S G S 2 4 3 b)。

【 0 7 5 1 】

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 1 0 9 S G S 2 4 3 b ; 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 1 0 9 S G S 2 4 4）。

【 0 7 5 2 】

そして、例えば乱数回路 1 2 4 や演出制御カウンタ設定部 1 0 9 S G 1 9 3 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 1 0 9 S G S 2 4 4 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 1 0 9 S G S 2 4 5）。

【 0 7 5 3 】

ステップ 1 0 9 S G S 2 4 5 においては、例えば、図 1 1 - 1 6 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 1 1 - 1 6 に示す決定割合の設定例では、ステップ 1 0 9 S G S 2 4 4 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。

【 0 7 5 4 】

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 1 0 9 S G 0 0 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 U 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 1 0 9 S G 0 0 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 U に表示される。

【 0 7 5 5 】

また、図 1 1 - 1 6 に示すように、大当り種別が「確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターン β が決定される割合は、表示パターン α が決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターン β が決定される割合は、表示パターン α が決定される割合よりも低く設定されている。

【 0 7 5 6 】

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

【 0 7 5 7 】

尚、本特徴部 1 0 9 S G では、可変表示結果が大当りである場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（◇）に表示する表示パターン α または白色の星形（☆）に表示する表示パターン β のいずれか一方の表示パターンを実行しているが、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。

【 0 7 5 8 】

また、ステップ 1 0 9 S G S 2 4 3 b 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 1 0 9 S G S 2 4 3 b ; 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 1 0 9 S G S 2 4 7）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが C 6

10

20

30

40

50

00H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。

【0759】

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）。

10

【0760】

ステップ109SGS248においては、例えば、図11-16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11-16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。

【0761】

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。

20

【0762】

図11-16に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。

30

【0763】

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。

40

【0764】

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

50

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。

【0765】

更に、可変表示結果が「大当り」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。

【0766】

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「大当り（確変大当り）」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。

【0767】

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「大当り」であり、かつ大当り種別が「確変大当り」となる割合が高まるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【0768】

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）。

【0769】

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

【0770】

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。

【0771】

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

【0772】

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

10

20

30

40

50

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11-17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。

【0773】

具体的には、図11-17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11-17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。

【0774】

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11-17に示すように、2つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、1の保留記憶表示が「○」の表示態様、1の保留記憶表示が「☆」の表示態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が3つであれば、3つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。また、第2特図保留記憶数が4つであれば、4つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第2保留記憶表示エリア109SG005Uに表示される。

【0775】

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11-17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。

【0776】

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。

【0777】

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、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。

【0778】

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。

【0779】

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、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。

【0780】

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。

【0781】

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。

【0782】

図11-18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。

【0783】

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。

【0784】

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

【0785】

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。

【0786】

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）。

【0787】

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。

【0788】

尚、本特徴部109SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりBに該当する第3可変表示

10

20

30

40

50

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「1 1 1」、「3 3 3」、「5 5 5」、「9 9 9」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「3 3 4」、「7 7 8」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「3 3 4」、「7 7 8」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。

10

【0789】

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。

【0790】

20

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109SGS282）。

【0791】

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、各プロセステータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

30

【0792】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセステータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントローラ31A等）の制御を実行する（ステップ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。

40

【0793】

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。

【0794】

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

50

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11-20参照）。

【0795】

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11-20参照）。

【0796】

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）。

【0797】

図11-19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）。

【0798】

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

【0799】

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）。

【0800】

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）。

【0801】

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（109SG

10

20

30

40

50

S 3 0 9 g)。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1 0 9 S G S 3 0 9 g；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1 0 9 S G 4 2 1、第2可動体用モータ1 0 9 S G 4 2 2、第3可動体用モータ1 0 9 S G 4 2 3を駆動させる（ステップ1 0 9 S G S 3 0 9 h）。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1 0 9 S G S 3 1 0に進む（ステップ1 0 9 S G S 3 0 9 i）。

【0802】

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1 0 9 S G S 3 0 9 f；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1 0 9 S G S 3 0 9 g；N）は、ステップ1 0 9 S G S 3 0 9 hとステップ1 0 9 S G S 3 0 9 iの処理を実行せずにステップ1 0 9 S G S 3 1 0に進む。

【0803】

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1 0 9 S G S 3 1 0）。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1 0 9 S G S 3 1 0；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1 0 9 S G S 3 1 1）。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1 0 9 S G S 3 1 2）。

【0804】

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1 0 9 S G S 3 1 0；N）、ステップ1 0 9 S G S 3 1 2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1 0 9 S G S 3 1 3）。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1 0 9 S G S 3 1 5）。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1 0 9 S G S 3 1 4；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1 0 9 S G S 3 1 5）。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。

【0805】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1～nのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ1 0 9 S G S 3 0 6の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【0806】

次に特徴部1 0 9 S G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11-21～図11-24に基づいて説明する。

【0807】

先ず、図11-21、図11-22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。

【0808】

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。

【0809】

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11-21及び図11-22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。

【0810】

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。

【0811】

尚、図11-21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。

【0812】

一方で、図11-22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。

【0813】

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）。

【0814】

また、スーパーリーチ α 1、スーパーリーチ α 2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。

【0815】

具体的には、図11-21及び図11-22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。

【0816】

更に、可変表示結果が大当りとなる場合は、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。

【0817】

また、スーパーリーチ α 1、スーパーリーチ α 2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11-21及び図11-22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。

【0818】

また、スーパーリーチ α 1、スーパーリーチ α 2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。

【0819】

具体的には、図11-21及び図11-22に示すように、BGMは、可変表示の開始時からスピーカ8L、8Rから出力される演出音であり、期間T3においてのみスピーカ8L、8Rからの出力が停止される。つまり、リーチ演出におけるBGMの出力は、該リーチ演出の開始タイミングから期間T2の終了タイミングまでと、期間T4に亘って実行される。

【0820】

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

【0821】

動作示唆音は、可動体動作示唆演出Aの一部としてスピーカ8L、8Rから出力される効果音である。つまり、動作示唆音は、可動体動作示唆演出Aの実行期間である期間T2においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。大当り報知音は、可動体動作演出Aの一部としてスピーカ8L、8Rから出力される効果音である。つまり、大当り報知音は、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T4においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。

【0822】

図11-23、図11-24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

10

20

30

40

50

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。

【0823】

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LED109SG495の発光態様、スピーカ8L、8RからのBGM、SE、動作示唆音、大当り報知音の出力については図11-21及び図11-22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。

【0824】

図11-23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たりとなる場合であれば、期間T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、可変表示結果が大当たりであることを報知する演出として、第1可動体109SG401を退避位置から演出位置に移動させるとともに第2可動体109SG402Lと第3可動体109SG402Rとを第1可動体109SG401の近接位置に移動させた後（可動体ユニット109SG400を第1状態から第3状態に変化させた後）、暫くしてから第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを各退避位置に移動させる（可動体ユニット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Bを実行する。

【0825】

一方で、図11-24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T3の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rを動作しないことにより可変表示結果がはずれであることを報知するはずれ報知演出を実行する。可動体演出Bは、前述した可動体演出A及びはずれ報知演出と同じく期間T4に亘って実行される演出である。

【0826】

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11-23及び図11-24に示すように、前述した期間T2（第1拡大表示期間と第2拡大表示期間）に亘って、第1可動体109SG401を退避位置と示唆位置との間で繰り返し移動（往復移動）させる可動体動作示唆演出Bを実行する。尚、該可動体動作示唆演出Bにおける第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での1回の往復移動に要する期間T1は、前述した期間T3よりも短い期間となっている（期間T1～期間T4の長さ：期間T4>期間T2>期間T3>期間T1）。

【0827】

以上のように、スーパーリーチα 1、スーパーリーチα 2、スーパーリーチβ 1、スーパーリーチβ 2の可変表示においては、図11-25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。

【0828】

更に、図11-26（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

10

20

30

40

50

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。

【0829】

図11-26(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。

10

【0830】

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11-27～図11-35に基づいて説明する。

20

【0831】

先ず、図11-27(A)及び図11-27(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、該リーチの状態でも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11-27(C)及び図11-28(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のバトル演出が開始され（図11-27(D)及び図11-30(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11-27(E)及び図11-32(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11-27(F)及び図11-34(A)参照）。

30

【0832】

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。

40

【0833】

図11-28(A)及び図11-28(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11-28(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11-28(C)～図11-28(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。

【0834】

特に、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間（図11-28(D)～図11-28(F)

50

))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11-28(A)~図11-28(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。

【0835】

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。

【0836】

そして、図11-28(E)~図11-28(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。

【0837】

図11-29(H)及び図11-29(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。

【0838】

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。

【0839】

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。

【0840】

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。

【0841】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図11-29(J)及び図11-29(K)に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタAの攻撃が味方キャラクタAにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当たり遊技状態に制御されない旨(はずれである旨)が報知される。尚、このとき、画像表

10

20

30

40

50

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11-29（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。

【0842】

図11-30（A）及び図11-30（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11-30（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11-30（C）～図11-30（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。

10

【0843】

特に、第1拡大表示期間と第2拡大表示期間（図11-30（D）～図11-30（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11-30（A）～図11-30（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。

20

【0844】

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。

【0845】

そして、図11-30（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。

30

【0846】

図11-31（G）～図11-31（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。

【0847】

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。

40

【0848】

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

50

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。

【0849】

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。

【0850】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図11-31（J）及び図11-31（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11-29（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。

【0851】

図11-32（A）及び図11-32（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11-32（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11-32（C）～図11-32（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。

【0852】

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）。

【0853】

また、図11-32（D）及び図11-32（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。

【0854】

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。

【0855】

そして、図11-32（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。

【0856】

図11-33（G）～図11-33（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。

【0857】

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109SG

10

20

30

40

50

400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。

【0858】

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。

【0859】

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。

【0860】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図11-33(J)及び図11-33(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11-29(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。

【0861】

図11-34(A)及び図11-34(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11-34(C)に示すように、味方キャラクタBが敵キャラクタBに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図11-34(C)～図11-34(F)に示すように、前述した第1拡大表示期間、第2拡大表示期間、第3拡大表示期間として、味方キャラクタBが敵キャラクタBに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタBと敵キャラクタBの画像の拡大表示が行われる。

【0862】

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)。

【0863】

また、図11-34(D)及び図11-34(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。

【0864】

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。

【0865】

そして、図11-34(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。

【0866】

そして、図11-35(G)～図11-35(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。

【0867】

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。

【0868】

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は第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。

【0869】

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。

【0870】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図11-35(J)及び図11-35(K)に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置5において敵キャラクタBの攻撃が味方キャラクタBにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当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11-29(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。

【0871】

以上、本特徴部109SGにおけるパチンコ遊技機1は、10-31～図11-35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。

【0872】

また、図11-21～図11-24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。

【0873】

また、図11-21～図11-24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、この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。

【0874】

また、図11-21～図11-24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、この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、この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。

【0875】

また、図11-32及び図11-34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11-33及び図11-35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。

【0876】

また、図11-21及び図11-23に示すように、可動体動作示唆演出の実行中は、スピーカ8L、8RからBGM、SE、動作示唆音を出力する一方で、可動体動作演出の実行中はスピーカ8L、8RからBGM、SE、大当り報知音を出力するので、第3拡大表示期間が終了してから可動体動作演出の開始タイミングまでの期間の前後において、スピーカ8L、8Rから出力される演出音が変化していることを遊技者が認識し易くできる。

【0877】

また、図11-21～図11-24に示すように、期間T3は、第1可動体109SG401の退避位置と示唆位置との間での1回の往復移動に要する期間T1よりも長い期間であり、期間T3は、可動体動作示唆演出を実行する期間T2よりも短い期間であるので、可動体動作演出における第1可動体109SG401の動作が可動体動作示唆演出における第1可動体109SG401の動作であると遊技者に誤認されてしまうことを防ぐことができる。また、可動体動作示唆演出実行期間が示唆対象のリーチ演出における可動体動作演出の実行期間よりも長くなってしまうことによる遊技興趣の低下も防ぐことができる。

【0878】

また、図11-21～図11-24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。

【0879】

また、図11-32及び図11-34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11-33及び図11-35に示すように、可動体動作演出Bでは、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402Rの全てを動作させるので、可動体の動作が可動体動作示唆演出としての動作であるのか可動体動作演出としても動作であるかの遊技者が区別し易くできる。

【0880】

また、図11-21～図11-24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。

【0881】

また、図11-28及び図11-30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。

【0882】

更に、図11-29及び図11-31に示すように、可動体動作演出Aの実行時は、画像表示装置5において、複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが速度V1よりも高速である速度V2にて第1可動体109SG401から画像表示装置5の端縁に向けて移動するように表示されるので、可動体動作演出Aにおいて複数の星型のエフェクト画像109SG005Sを目立たせることができるとともに、これら複数の星型のエフェクト画像109SG005Sの速度V2での移動によって第1可動体109SG401に遊技者を注目させることができるため、第1可動体109SG401の動作による演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0883】

また、図11-28（F）及び図11-30（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。

【0884】

以上、この発明の特徴部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、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。

【0885】

例えば、前記特徴部109SGでは、図11-21～図11-24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、この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。

【0886】

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、この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。

10

【0887】

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、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例109SG-3にとして、画像表示装置5では、リーチ演出として実行される味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出の進行に応じたエフェクト画像を表示可能としてもよい。

【0888】

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。

20

【0889】

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

30

【0890】

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、この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。

40

【0891】

また、前記特徴部109SGでは、図11-28～図11-35に示すように、可動体

50

動作示唆演出の実行中と可動体動作演出の実行中とでは、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、この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では、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。

【0892】

10

また、前記特徴部109SGでは、図11-28～図11-35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では、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、この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。

【0893】

20

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。

【0894】

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。

30

【0895】

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

【0896】

40

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。

【0897】

また、前記特徴部109SGでは、スーパーリーチα1やスーパーリーチα2のリーチ演出では、可動体動作示唆演出Aとして、画像表示装置5において複数の星型のエフェクト画像109SG005Sが第1可動体109SG401に向けて速度V1にて移動する表示が実行される形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例

50

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

【0898】

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

【0899】

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

【0900】

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

【0901】

また、前記特徴部109SGでは、図11-21～図11-24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、この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。

【0902】

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、この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

10

20

30

40

50

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。

【0903】

また、前記特徴部109SGでは、図11-21～図11-24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、この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。

【0904】

また、前記特徴部109SGでは、図11-20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、この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。

【0905】

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。

【0906】

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

【0907】

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、この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。

【0908】

また、前記特徴部109SGでは、図11-25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、この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。

【0909】

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 11-37（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。

【0915】

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 11-37（C）～図 11-37（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。

【0916】

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 11-37（F）～図 11-37（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、高期待度のリーチ演出が実行される。

【0917】

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。

【0918】

尚、本変形例 109SG-8 では、図 11-36（B）及び図 11-37（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、この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。

【0919】

以上のように、前記特徴部 109SG では、スーパーリーチのリーチ演出中に、可変表示結果が大当りとなるか否かの分岐としてこの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この発明を適用してもよい。この場合は、この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）、この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。

【0920】

尚、図 11-36 及び図 11-37 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、この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、この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

10

20

30

40

50

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 1 6 2 S G のパチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 1 の特徴構成について以下に説明するものとする。

【0921】

図 1 2 - 1 は、特徴部 1 6 2 S G のパチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 1 の構成を示すブロック図である。図 1 2 - 1 のブロック図に示すように、特徴部 1 6 2 S G のパチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 1 では、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 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 L E D 1 6 2 S G 0 7 1 が、遊技者から視認可能に設けられている。

10

【0922】

これら高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1 は、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 と同じく主基板 1 1 に接続されており、主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）によって、後述する出玉状態判定処理（図 1 2 - 1 3 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 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 の制御周期と同一周期とされている。

【0923】

20

このように、特徴部 1 6 2 S G のパチンコ遊技機 1 6 2 S G 0 0 1 では、高出玉状態報知 L E D 1 6 2 S G 0 7 1 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。

【0924】

図 1 2 - 2（A）は、本特徴部 1 6 2 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は E X T（コマンドの種類）を表す。M O D E データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 1 2 - 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。

30

【0925】

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

40

【0926】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 1 2 - 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

50

が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0927】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図12-2（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「大当り」で大当り種別が「確変大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

【0928】

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。

【0929】

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12-2（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EXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9600H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9601H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態に対応した出玉状態2指定コマンドとし、コマンド9602H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態に対応した出玉状態3指定コマンドとする。

【0930】

コマンド97XXH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EXTデータが設定されることにより、該EXTデータによって判定後連荘回数が演出制御基板12側において特定される。

【0931】

コマンド98XXH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EXTデータが設定されることにより、該EXTデータによって判定後可変表示残回数が演出制御基板12側において特定される。

【0932】

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 9 3 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 9 3 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 9 3 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 9 3 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 9 3 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

10

20

30

40

50

を示す変動カテゴリコマンドである。

【0938】

尚、図12-2(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。

【0939】

図12-3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12-3に示すように、本特徴部162SG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。

【0940】

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12-9に示す遊技制御カウンタ設定部162SG154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。

【0941】

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。

【0942】

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。

【0943】

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。

【0944】

図12-4(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、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特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0945】

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。

【0946】

10

20

30

40

50

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 162SG 001 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。

【0947】

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 162SG 001 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 162SG 001 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。

【0948】

また、図 12-4 (B) は、ROM 101 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。

【0949】

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 162SG 001 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。

【0950】

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。

【0951】

図 12-5 (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 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。

【0952】

ここで、本特徴部162SGにおける大当たり種別について、図12-5（B）を用いて説明すると、本特徴部162SG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。

【0953】

「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。また、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが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。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する場合がある。更に、「確変大当たりC」による大当たり遊技は、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たり遊技よりも短い（例えば、0.1秒）高速開放大当たりである。尚、いずれの大当たり種別の大当た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。

【0954】

また、特に図示はしないが、本特徴部162SG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、該開放時間が確変大当たり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。

【0955】

つまり、本特徴部162SGにおいては、「確変大当たりC」や「小当たり」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン（図12-6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「確変大当たり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「小当たり」であるのかを区別することができないので、確変大当たりCの大当たり遊技や小当たり遊技の終了後、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。

【0956】

確変大当たりAや確変大当たりB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Aや確変大当たりB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。

【0957】

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。

【0958】

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、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、この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。

10

【0959】

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。

【0960】

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。

20

【0961】

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。

【0962】

図 12-5（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」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」や「確変大当り C」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興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。

30

40

【0963】

尚、図 12-5（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

50

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。

【0964】

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。

【0965】

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。

【0966】

図12-6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。

【0967】

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162SG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、この発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ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。

【0968】

尚、本特徴部162SGにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当たり」または可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「確変大当たりC」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（PC1-1）も含まれている。

【0969】

図12-6に示すように、本特徴部162SG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。

【0970】

また、本特徴部162SG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

10

20

30

40

50

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

【0971】

図12-7は、本特徴部162SG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162SG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。

【0972】

具体的には、図12-7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（スーパーリーチ大当りの変動パターン）とから決定する。

【0973】

尚、図12-7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、PB1-1とPB1-2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、PB1-1に498個の判定値が割り当てられており、PB1-2に497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、PB1-1に250個の判定値が割り当てられており、PB1-2に747個の判定値が割り当てられている。つまり、本特徴部162SG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PB1-2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。

【0974】

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。

【0975】

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

【0976】

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

【0977】

10

20

30

40

50

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

【0978】

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（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。

【0979】

次に、図12-8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12-8における出玉状態フラグは、後述する図12-13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。

【0980】

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12-6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（PA1-1～PA1-4）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（PA1-1～PA1-4）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。

【0981】

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たり（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た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たり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さらに長くなる。

【0982】

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。

【0983】

尚、図12-8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。

【0984】

また、図12-8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、平均的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、この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。

10

【0985】

また、図12-8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、平均的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、この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。

20

【0986】

また、図12-8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た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長した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、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の変動パターンについてのみ延長するようにしてもよい。

30

【0987】

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12-9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12-9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。

40

【0988】

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

50

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。

【0989】

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。

【0990】

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。

【0991】

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。

【0992】

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。

【0993】

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。

【0994】

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。

【0995】

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、ランダムカウント値として記憶され、CPU103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103 がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部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ト値を更新するためのものであってもよい。

10

【0996】

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。

【0997】

図 12-1 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 12-10 (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 12-10 (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。

20

【0998】

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。

【0999】

30

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。

【1000】

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。

【1001】

40

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。

【1002】

本特徴部 162SG では、図 12-10 (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

50

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。

10

【1003】

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

20

【1004】

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。

30

【1005】

また、本特徴部162SGの始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194A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12-22）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。

【1006】

40

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5D、第2保留記憶表示エリア5U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5D、第2保留記憶表示エリア5U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。

50

【1007】

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162SG194A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162SG194A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。

10

【1008】

図12-10（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ162SG194A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12-10（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「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。

20

【1009】

次に、図12-11にもとづいて、本特徴部162SGの遊技制御メイン処理について説明する。図12-11に示すように、本特徴部162SG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162SGの遊技制御メイン処理の特徴としては、S4の復旧処理の内容が異なっていることとともに、ステップS6aの初期化处理に加えて、出玉状態フラグの初期設定に関するステップS6bの処理が追加されている点である。

30

【1010】

本特徴部162SGの遊技制御メイン処理のステップS4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12-12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S19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。

【1011】

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、S4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。

40

【1012】

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

50

S 4 の復旧処理によって電断時のデータに復旧される。

【1013】

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。

【1014】

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

10

【1015】

次に、図 12-12 にもとづいて、本特徴部 162 SG 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 162 SG 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 162 SG 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。

20

【1016】

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 162 SG 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 21 ~ S 27 の各処理を実行する。

30

【1017】

ここで、本特徴部 162 SG のステップ S 20 の出玉状態判定処理について、図 12-13 (a) を用いて説明する。図 12-13 (a) は、ステップ S 20 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。

【1018】

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 100 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 162 SGS 01）。

40

【1019】

出玉状態フラグの値が「0」である場合（ステップ 162 SGS 01 ; Y）には、RAM 102 の遊技制御用データ保持エリア 162 SG 150 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 162 SGS 02）。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 162 SGS 02 ; 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 162 SGS 02 ; 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 162 SGS 03）。

【1020】

50

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162SGS03；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162SGS06）、図12-13（b）に示すように第1段階の調整を開始する（ステップ162SGS07）。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回目の大当たりは、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。

【1021】

尚、大当たり期間延長調整は、図12-21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。

【1022】

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12-21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。

【1023】

そして、高出玉状態報知LED162SG071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162SGS08）、高出玉状態と判定されてからの可変表示回数が所定回数である100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（100）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162SGS09）、ステップ162SGS17に進む。尚、本特徴部162SGでは、所定回数を100回とした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、これら回数は、大当たり確率や大当たり継続率等の仕様に応じて適宜に変更してもよい。

【1024】

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12-13（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たり終了処理において更新されるので、第2段階の大当たり期間延長調整は、連荘回数11回目以降の大当たりについて実行されることになる。

【1025】

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、この発明はこれに限定されるものではなく、これら回数は、大当たり確率や大当たり継続率等の仕様に応じて適宜に変更してもよい。

【1026】

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きに連荘回数はリセットされる。

【1027】

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）。

10

【1028】

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。

【1029】

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。

20

【1030】

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。

【1031】

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。

30

【1032】

以上のように、図12-13（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12-13（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。

40

【1033】

50

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たり期間延長調整が終了する。

【1034】

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、この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。

10

【1035】

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たり期間延長調整の両方を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、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た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た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たり期間延長調整の両方を実行してもよい。

【1036】

また、前記特徴部162SGでは、図12-13(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、この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、この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。

20

【1037】

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12-14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162SGS101）。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162SGS101；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162SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部162SG154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162SGS102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162SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部162SG155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162SGS103）。

30

40

【1038】

ステップ162SGS101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162SGS101；N）、ステップ162SGS102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162SGS102；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1

50

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）。C P U 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）。

【1 0 3 9】

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。

【1 0 4 0】

ステップ1 6 2 S G S 1 0 8の処理を実行した後に、C P U 1 0 3は、乱数回路1 0 4や遊技制御カウンタ設定部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M R 1や大当り種別判定用の乱数値M R 2、変動パターン判定用の乱数値M R 3を示す数値データを抽出する（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M R 1～M R 3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1 6 2 S G 1 5 1 Bに乱数値M R 1～M R 3を示す数値データが格納される。

【1 0 4 1】

特図表示結果判定用の乱数値M R 1や大当り種別判定用の乱数値M R 2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値M R 3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。C P U 1 0 3は、ステップ1 6 2 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。

【1 0 4 2】

ステップ1 6 2 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1 6 2 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R O M 1 0 1における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板1 2に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはR O M 1 0 1における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板1 2に対

10

20

30

40

50

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。

【1043】

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。

【1044】

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。

【1045】

図12-15（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図12-14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12-16）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12-17）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、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。

【1046】

図12-15（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。

【1047】

ステップ162SGS121の処理に続いて、図12-4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12-14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。

10

【1048】

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12-4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12-14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）。

20

【1049】

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。

【1050】

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。

30

40

【1051】

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12-7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

50

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。

【1052】

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。

【1053】

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12-15（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。

【1054】

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。

【1055】

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）。

【1056】

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。

【1057】

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。

【1058】

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

10

20

30

40

50

プ 1 6 2 S G S 1 3 8)。本特徴部 1 6 2 S G では、図 1 2 - 1 5 (B) に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値 M R 3 に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【1 0 5 9】

その後、ステップ 1 6 2 S G S 1 3 8 の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行ってから（ステップ 1 6 2 S G S 1 3 2）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【1 0 6 0】

図 1 2 - 1 6 は、特別図柄通常処理として、図 6 の S 1 1 0 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 2 - 1 6 に示す特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ 1 6 2 S G S 1 4 1）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ 1 6 2 S G S 1 4 1 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 6 2 S G 1 5 4 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。

【1 0 6 1】

ステップ 1 6 2 S G S 1 4 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ 1 6 2 S G S 1 4 1 ; N）、第 2 特図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 B 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 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ 1 6 2 S G S 1 4 2）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【1 0 6 2】

ステップ 1 6 2 S G S 1 4 2 の処理に続いて、第 2 特図保留記憶数カウン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 1 6 2 S G 1 5 1 B のデータを更新する。具体的には、第 2 特図保留記憶部 1 6 2 S G 1 5 1 B 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 M R 1 ～ M R 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ 1 6 2 S G S 1 4 3）。

【1 0 6 3】

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 1 6 2 S G S 1 4 4）、ステップ 1 6 2 S G S 1 4 9 に移行する。

【1 0 6 4】

一方、ステップ 1 6 2 S G S 1 4 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ 1 6 2 S G S 1 4 1 ; Y）、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ 1 6 2 S G S 1 4 5）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ 1 6 2 S G S 1 4 5 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 6 2 S G 1 5 4 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 1 6 2 S G S 1 4 5 の処理は、ステップ 1 6 2 S G S 1 4 1 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【1 0 6 5】

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）

10

20

30

40

50

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。

【1066】

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。

10

【1067】

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）。

【1068】

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。

20

【1069】

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12-4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が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、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。

30

【1070】

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

40

【1071】

ステップ162SGS150aにて「大当り」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12-5（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162SGS153）。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

50

り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ162SGS154）。

【1072】

ステップ162SGS154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162SG155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162SGS155）、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。

【1073】

一方、ステップ162SGS150aにて「大当り」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12-4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。

【1074】

ステップ162SGS150c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162SGS150c；Y）、遊技制御フラグ設定部162SG152に設けられた小当りフラグをオン状態にする（ステップ162SGS151）。

【1075】

一方、ステップ162SGS150c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162SGS150c；N）、ステップ162SGS156に進む。

【1076】

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「-」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。

【1077】

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。

【1078】

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。

【1079】

図12-17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12-17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）。

【1080】

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。

【1081】

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）。

【1082】

ステップ162SGS161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162SGS161；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162SGS166）。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。

【1083】

一方、小当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）。

【1084】

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）。

【1085】

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）。

10

【1086】

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）。

【1087】

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）。

【1088】

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。

20

【1089】

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162SGS175）。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。

30

【1090】

つまり、ステップ162SGS175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。

40

【1091】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ162SGS175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162SGS170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。

【1092】

ステップ162SGS175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

50

特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ 1 6 2 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 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【1 0 9 3】

ステップ 1 6 2 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 1 6 2 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 1 変動開始用コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部 1 6 2 S G 1 5 5 に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 2 保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 2 変動開始用コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部 1 6 2 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。

【1 0 9 4】

ステップ 1 6 2 S G S 1 7 7 の処理を実行した後、ステップ 1 6 2 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 1 6 2 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 1 6 2 S G S 1 7 9）、変動パターン設定処理を終了する。

【1 0 9 5】

ステップ 1 6 2 S G S 1 7 7 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 S 2 7 のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンドが、順次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。

【1 0 9 6】

図 1 2 - 1 8 は、特別図柄停止処理として、図 6 のステップ S 1 1 3 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、ステップ S 1 1 3 の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B に停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ 1 6 2 S G S 1 8 0）。尚、変動特図指定バッファ値が第 1 特図を示す「1」である場合には、第 1 特別図柄表示装置 4 A での第 1 特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第 2 特図を示す「2」である場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B での第 2 特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板 1 2 に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 1 6 2 S G S 1 8 1）。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）。

【1097】

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。

10

【1098】

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）。

【1099】

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）。

20

【1100】

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。

【1101】

具体的には、図12-21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。

30

【1102】

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。

【1103】

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）。

40

【1104】

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、

50

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。

【1105】

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。

【1106】

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。

【1107】

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。

【1108】

図12-19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。

【1109】

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。

【1110】

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12-21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。

【1111】

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

10

20

30

40

50

れば処理を終了する。

【1112】

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）。

【1113】

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）。

【1114】

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。

【1115】

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。

【1116】

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。

【1117】

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）。

【1118】

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162SGS216）。この更新処理では、具体的には、終了した大当りが、前述したように低ベース状態において発生した初大当りであるか、高ベース状態において発生した連荘大当りであるのかを、例えば、終了した大当りの発生前の状態に対応する大当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。

【1119】

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）。

【1120】

尚、本特徴部162SGでは、特に図示しないが、CPU103は、大当り開放後処理（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12-21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

10

20

30

40

50

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。

【1121】

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。

【1122】

このように、本特徴部162SGでは、図12-20に示すように、大当り図柄が導出表示されてから該大当り図柄の導出表示に基づく大当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12-20及び図12-21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。

【1123】

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。

【1124】

次に、演出制御用CPU120が実行可能な処理について説明する。

【1125】

図12-22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12-22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162SGS221）。

【1126】

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。

【1127】

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。

【1128】

10

20

30

40

50

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)。

10

【1129】

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)。

【1130】

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)。

20

【1131】

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)、ステップ162SGS221の処理に戻る。

30

【1132】

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。

【1133】

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。

40

【1134】

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

50

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。

【1135】

図12-23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12-23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）。

【1136】

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。

【1137】

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。

【1138】

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162SGS243a）。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162SGS243a；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。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。

【1139】

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162SGS243b；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162SGS244）。

【1140】

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

10

20

30

40

50

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）。

【1141】

ステップ162SGS245においては、例えば、図12-24（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12-24（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。

【1142】

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。

10

【1143】

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。

20

【1144】

また、図12-24（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。

【1145】

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

【1146】

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、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。

【1147】

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。

40

【1148】

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

50

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162 S G S 2 4 7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162 S G S 2 4 8）。

【1149】

ステップ162 S G S 2 4 8においては、例えば、図12-24（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12-24（B）に示す決定割合の設定例では、ステップ162 S G S 2 4 7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。

10

【1150】

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。

20

【1151】

図12-24（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。

【1152】

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。

30

【1153】

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。

40

【1154】

更に、図12-24（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。

50

【1155】

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。

【1156】

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。

【1157】

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）。

【1158】

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。

【1159】

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。

【1160】

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12-25（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。

【1161】

具体的には、図12-25（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12-25（B）に示すよう

10

20

30

40

50

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。

10

【1162】

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12-25(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。

20

【1163】

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12-25(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。

30

【1164】

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。

40

【1165】

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、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。

【1166】

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。

【1167】

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、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。

【1168】

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。

【1169】

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。

【1170】

図12-26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。

【1171】

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

10

20

30

40

50

、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。

【1172】

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。

【1173】

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。

【1174】

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）。

【1175】

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すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【1176】

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」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たりに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当たりに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当たりCと同一のチャンス目となる「334」、「778」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（

10

20

30

40

50

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、「1 2 1」や「4 6 4」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。

【1 1 7 7】

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。

【1 1 7 8】

次いで、演出制御用CPU120は、図12-27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、この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。

【1 1 7 9】

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

【1 1 8 0】

ここで、図12-28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。

【1 1 8 1】

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。

【1 1 8 2】

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162SGS290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)。

【1 1 8 3】

具体的には、図12-28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りCを除く大当りであれば、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。

【1184】

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。

10

【1185】

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。

20

【1186】

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>予告演出A>予告演出非実行）。

30

【1187】

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。

40

【1188】

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。

【1189】

図12-27に戻り、演出制御用CPU120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（

50

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。

【1190】

予告演出決定処理を実行した後、演出制御用CPU120は、図12-26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CPU120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。

【1191】

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。

【1192】

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、この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。

【1193】

ステップ162SGS281において演出制御用CPU120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162SGS282)。

【1194】

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。

【1195】

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。

【1196】

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

10

20

30

40

50

力する。

【1197】

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。

【1198】

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）。

【1199】

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、この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。

【1200】

図12-29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。

【1201】

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

10

20

30

40

50

制御を実行する（ステップ162SGS309b）。

【1202】

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）。

10

【1203】

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を確認する（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。

20

【1204】

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。

30

【1205】

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。

40

【1206】

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

50

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。

【1207】

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、この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。

【1208】

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、この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。

【1209】

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となってしまう虞がある。

【1210】

そこで、上述の特徴部162SGの先読予告設定処理（図12-23参照）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の間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。

【1211】

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に示す大当た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。

【1212】

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

10

20

30

40

50

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。

【1213】

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12-13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。

10

【1214】

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12-8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。

20

【1215】

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、この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、この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。

30

【1216】

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、この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。

40

【1217】

また、図12-8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りとなるまでの時間間隔を長くすることができ、大当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。

50

【1218】

また、図12-20及び図12-21に示すように、大当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な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。

【1219】

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、この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。

【1220】

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、この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。

【1221】

また、図12-11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、電断発生時に低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、CPU103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。

【1222】

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、電断発生時に低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、CPU103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、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。

【1223】

また、図12-13に示すように、CPU103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CPU103の制御によって高出玉状態報知LED162SG071の点灯が開始されるので、該高出玉状態報知LED162SG071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

10

20

30

40

50

外から認識することができる。

【1224】

尚、本特徴部162SGでは、高出玉状態報知LED162SG071をCPU103の制御により点灯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、高出玉状態報知LED162SG071は、演出制御用CPU120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(CPU103)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CPU120)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LED162SG071)を備えていればよい。

10

【1225】

また、本特徴部162SGでは、この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LED162SG071を設け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、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。

【1226】

また、高出玉状態報知LED162SG071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、CPU103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LED162SG071による報知を実行することが可能となっている。

20

【1227】

また、CPU103は、図12-13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CPU120)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CPU120は、図12-27及び図12-28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。

30

【1228】

尚、本特徴部162SGでは、図12-28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、この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。

40

【1229】

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、この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

50

に該大当り遊技が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。

【1230】

また、図12-23に示すように、演出制御用CPU120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CPU120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。

10

【1231】

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、この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。

20

【1232】

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

【1233】

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、この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。

30

【1234】

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、この場合のこの発明における「有利期間終了決定手段」は、CPU103が図12-18に示す特別図柄停止処理においてステップ162SGS190～ス

40

50

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。

【1235】

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、この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、この場合におけるこの発明の「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。

【1236】

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、この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、この発明における「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の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。

【1237】

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、この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、この発明における「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。

【1238】

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、この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。

【1239】

具体的には、変形例162SG-5として図12-30及び図12-31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。

10

【1240】

図12-30（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。

【1241】

20

図12-30（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。

【1242】

図12-30（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。

30

【1243】

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。

【1244】

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。

40

【1245】

つまり、これら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。

50

【1246】

そして、図12-31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。

10

【1247】

また、前記特徴部162SGでは、この発明における「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、この発明はこれに限定されるものではなく、この発明における「有利状態」には小当り遊技状態を含んでもよい。特に、この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。

20

【1248】

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、この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。

30

【1249】

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、この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。

40

【符号の説明】

【1250】

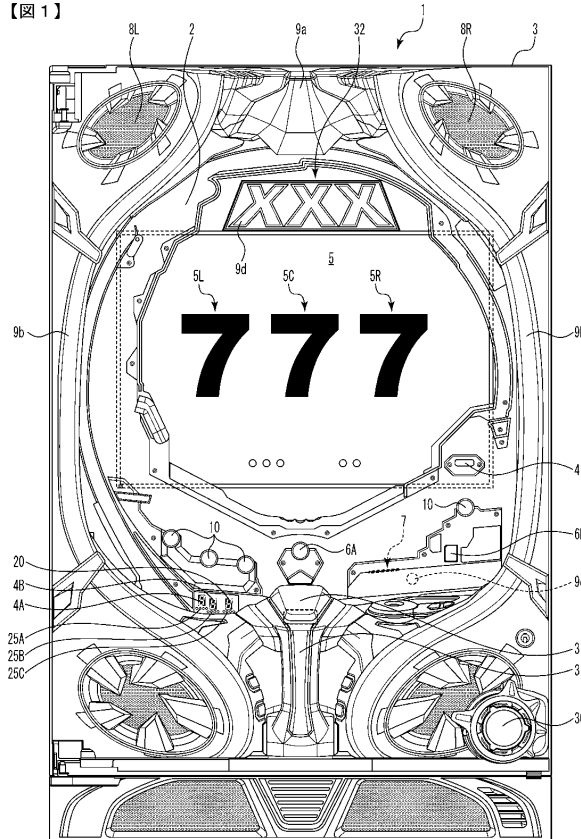
- 1 パチンコ遊技機
- 4A 第1特別図柄表示装置
- 4B 第2特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 103 CPU
- 120 演出制御用CPU

50

【図面】

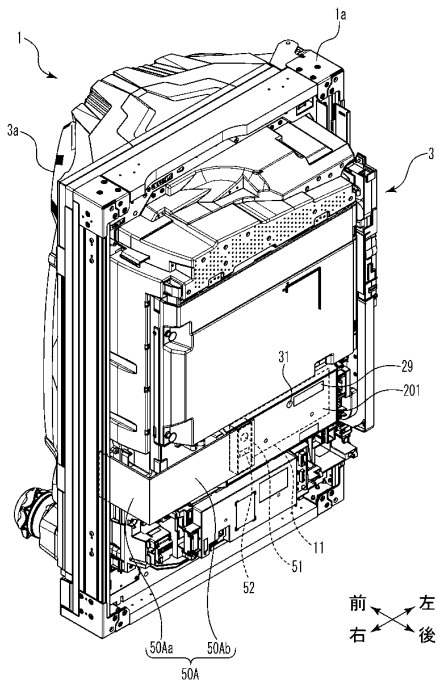
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】

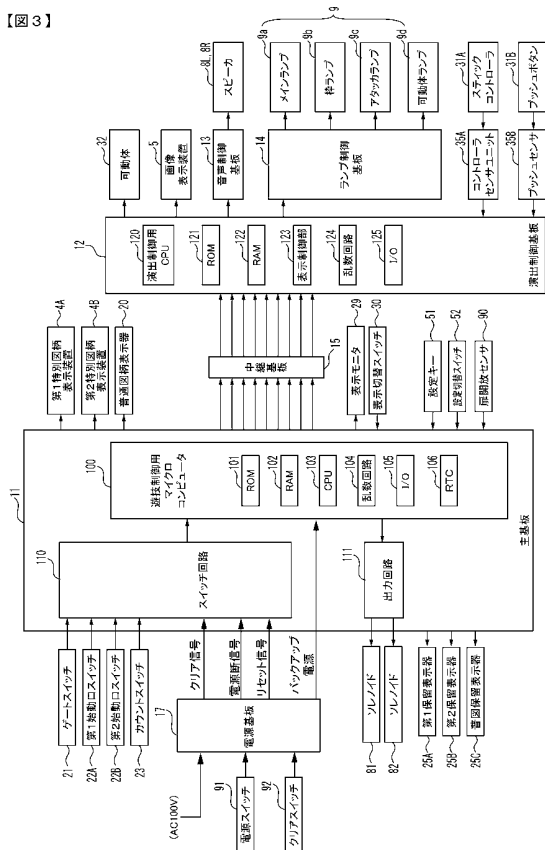


10

20

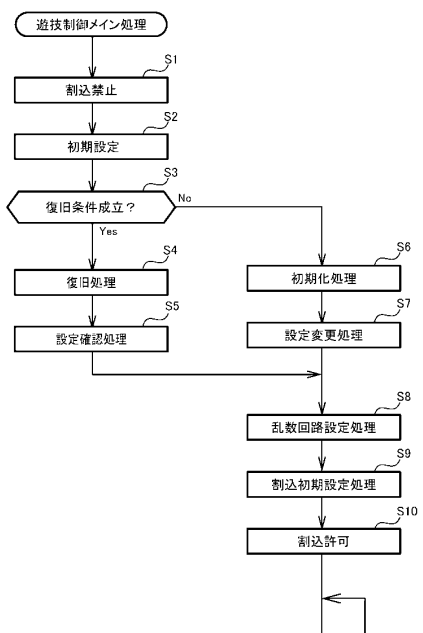
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



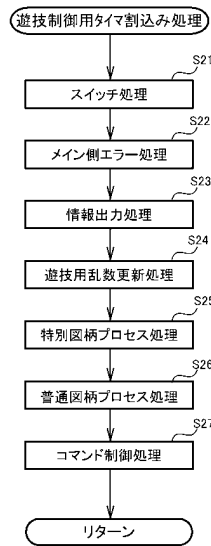
30

40

50

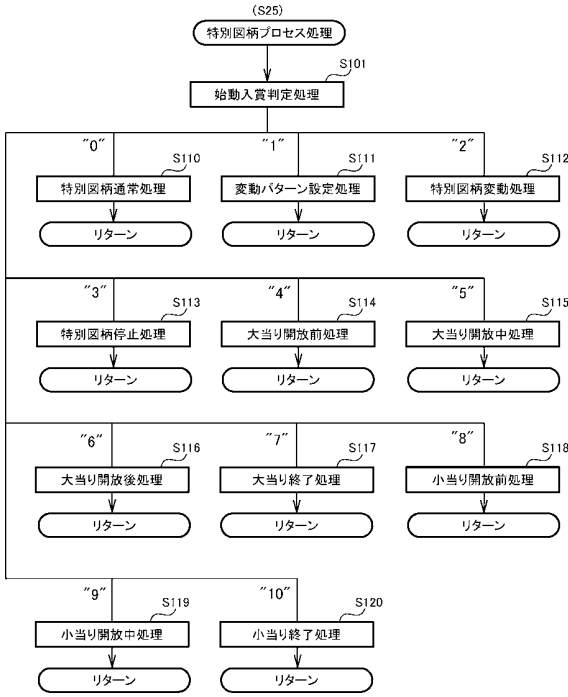
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

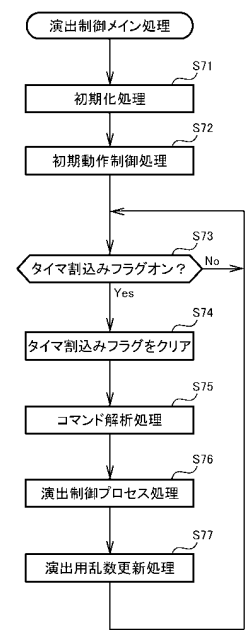
(A) 第1特別図柄表示結果判定テーブル

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1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】

【図 8】

【図 8】



(B) 第2特別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1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
	小当り	32767~33421 (確率1/200)	32767~33421 (確率1/200)	32767~33421 (確率1/200)	32767~33421 (確率1/200)	32767~33421 (確率1/200)	32767~33421 (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

10

20

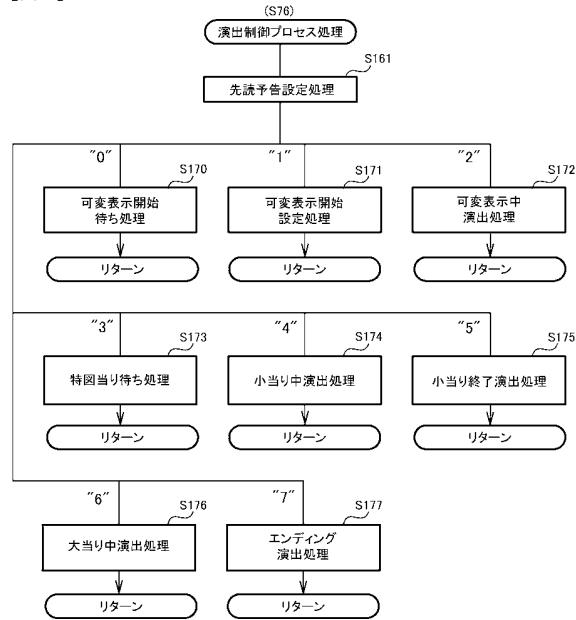
30

40

50

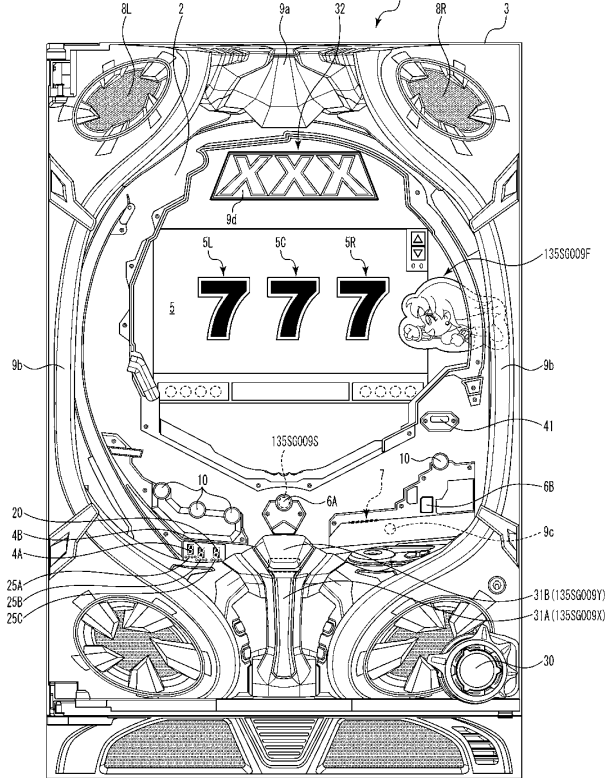
【図 9】

【図 9】



【図 10-1】

【図 10-1】

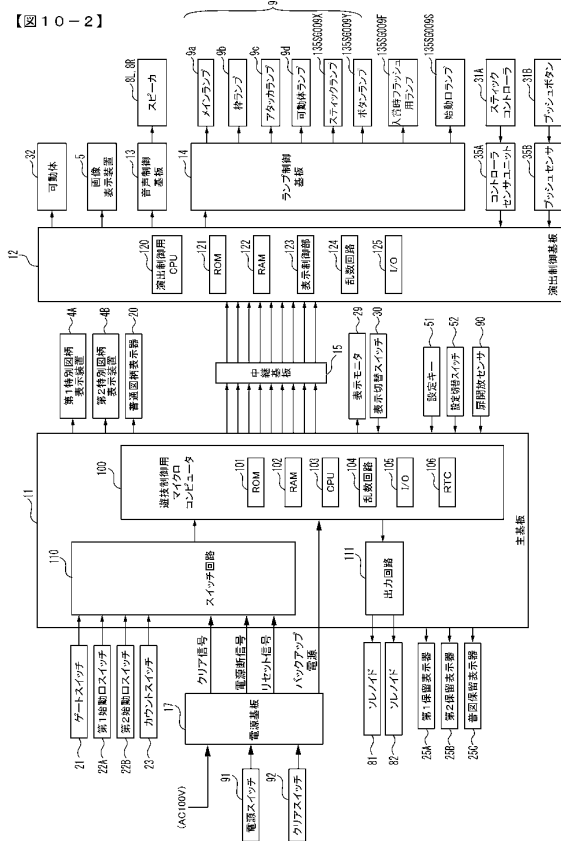


10

20

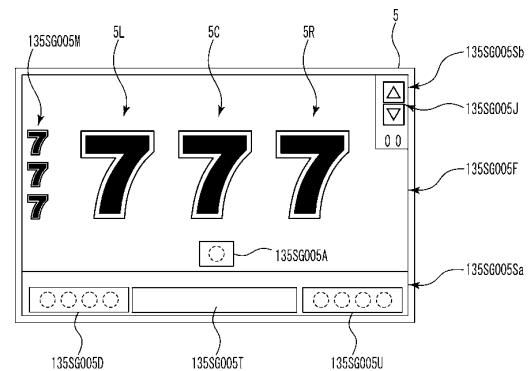
【図 10-2】

【図 10-2】



【図 10-3】

【図 10-3】



30

40

50

【図 10-4】

【図 10-4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 10-6】

【図 10-6】

(A) 表示結果判定テーブル 1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000~54851(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 10-5】

【図 10-5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

【図 10-7】

【図 10-7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回	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	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)

【図 10-9】

【図 10-9】

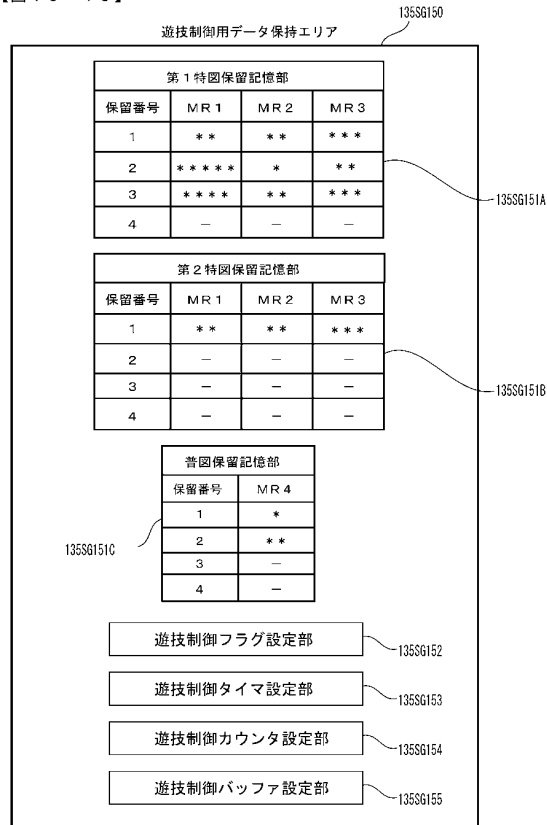
可変表示結果	非確変 大当り	確変大当り	小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動 判定テーブルA	大当り用変動 判定テーブルB	小当り用 変動判定テーブル	はずれ用変動 判定テーブルA	はずれ用変動 判定テーブルB	はずれ用変動 判定テーブルC	はずれ用変動 判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	-	-	-	50	-	-	-
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	-	-	-	-	60	-	-
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	-	-	-	-	-	70	-
PA1-4(非Rはずれ時短)	-	-	-	-	-	-	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	-	-	-	30	20	10	10
PA2-2(ノーマルR疑似連1回はずれ)	-	-	-	10	10	10	5
PA2-3(スーパーR疑似連2回はずれ)	-	-	-	7	7	7	3
PA2-4(スーパーR疑似連3回はずれ)	-	-	-	3	3	3	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	30	5	-	-	-	-	-
PB1-2(ノーマルR疑似連1回大当り)	45	20	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーR疑似連2回大当り)	20	30	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーR疑似連3回大当り)	5	45	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊大当り)	-	-	100	-	-	-	-

(数値は%)

10

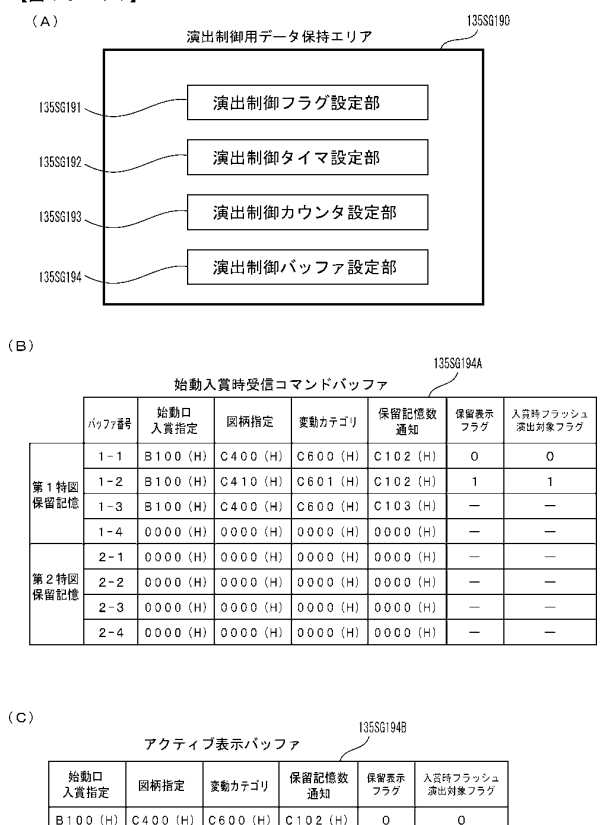
【図 10-10】

【図 10-10】



【図 10-11】

【図 10-11】



20

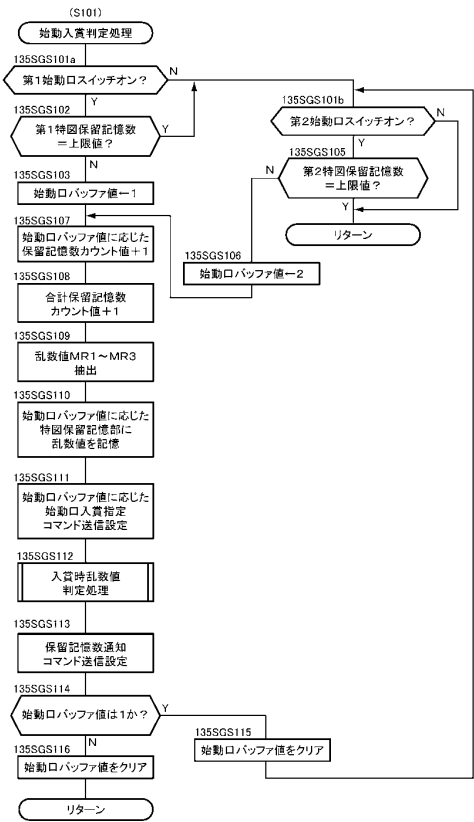
30

40

50

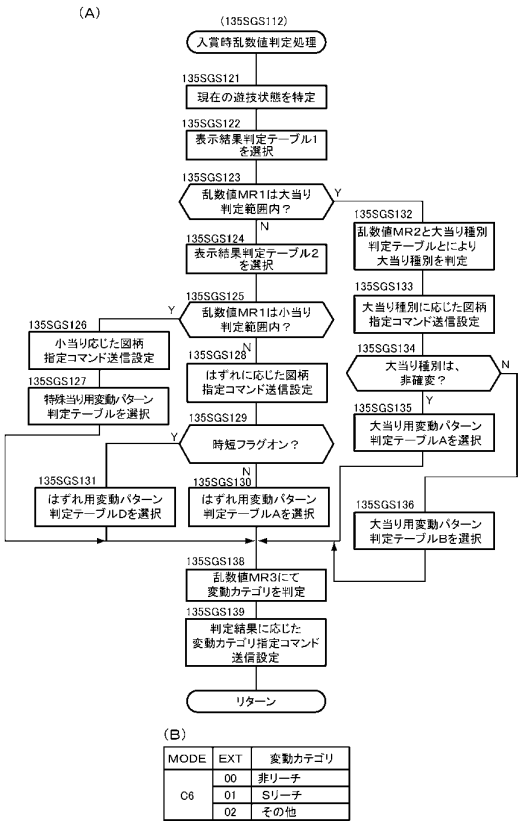
【図 10-12】

【図 10-12】



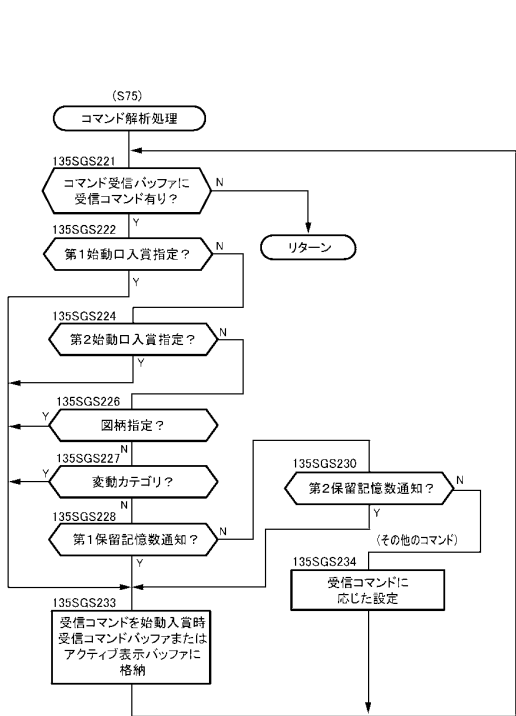
【図 10-13】

【図 10-13】



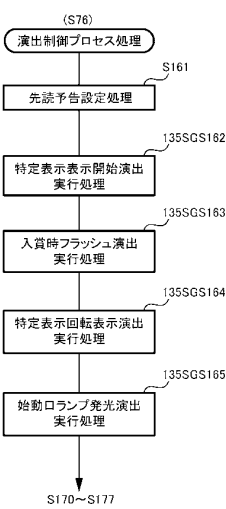
【図 10-14】

【図 10-14】



【図 10-15】

【図 10-15】



10

20

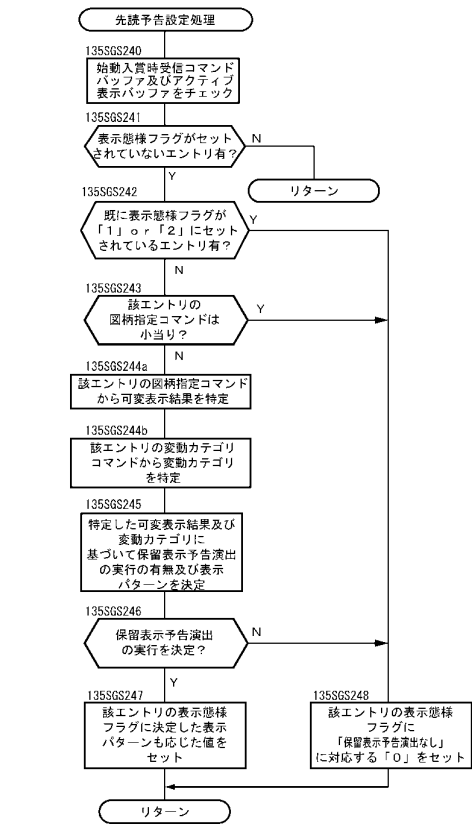
30

40

50

【図 10-16】

【図 10-16】



【図 10-17】

【図 10-17】

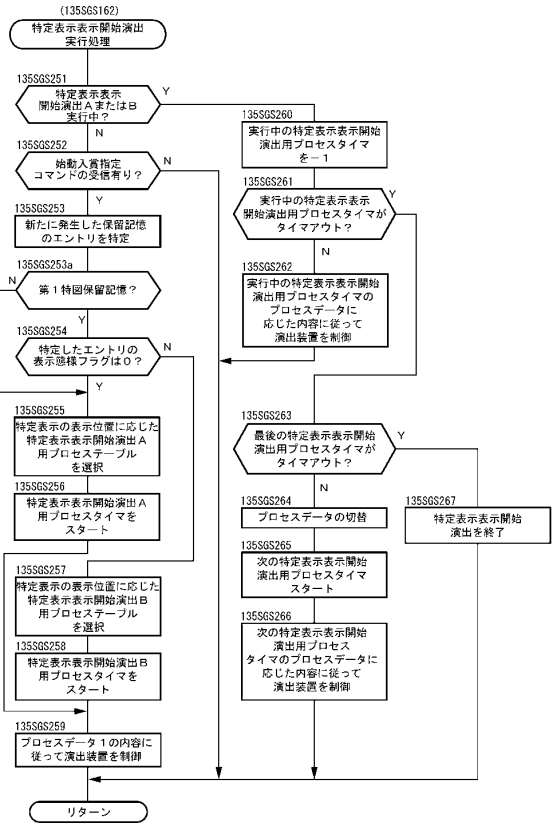
可変表示結果	保留表示 予告演出なし	保留表示予告演出あり	
	表示パターンα 白	表示パターンβ 青	表示パターンγ 赤
はずれ（非リーチ）	95%	5%	0%
はずれ（その他）	80%	20%	0%
はずれ（Sリーチ）	65%	25%	10%
大当たり	15%	30%	55%

10

20

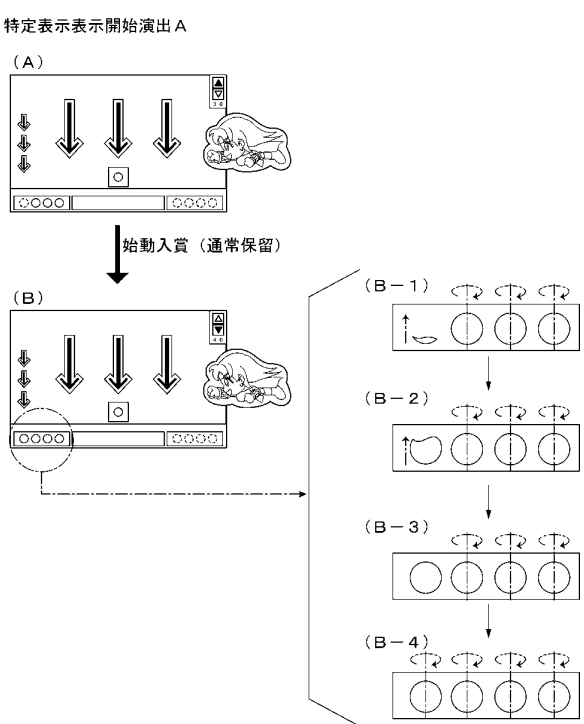
【図 10-18】

【図 10-18】



【図 10-19】

【図 10-19】



30

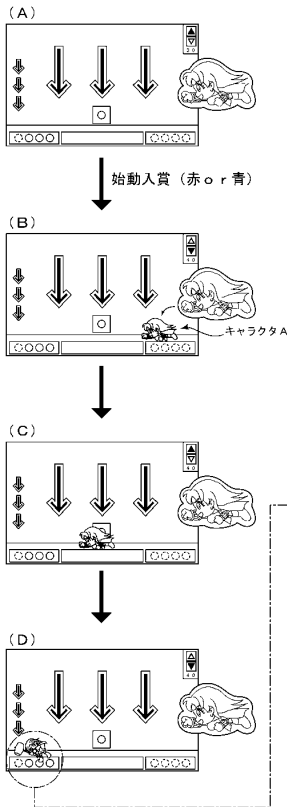
40

50

【図 10-20】

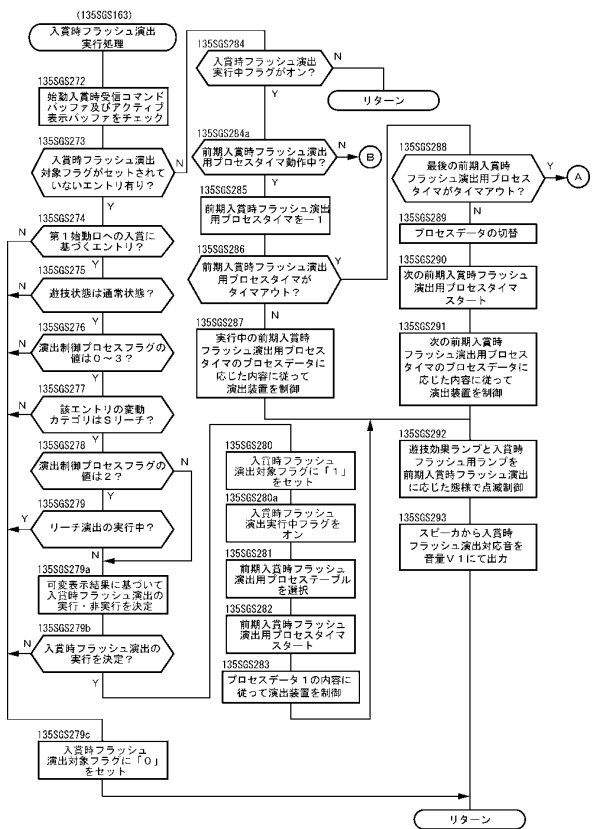
【図 10-20】

特定表示開始演出B



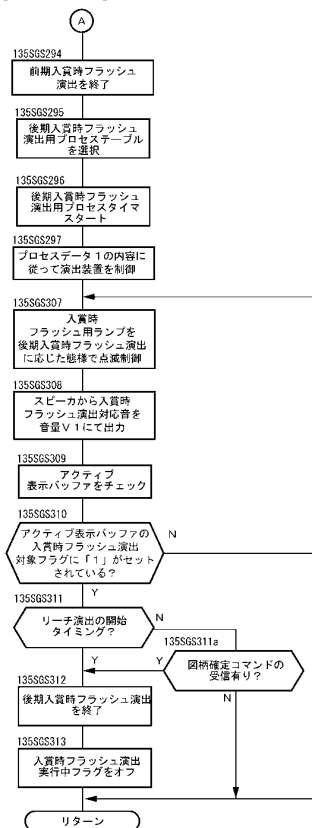
【図 10-21】

【図 10-21】



【図 10-22】

【図 10-22】



【図 10-23】

【図 10-23】

名称	演出実行期間	点滅制御対象	出力対象映像	表示対象映像
前期入賞時フラッシュ 演出	始動入賞発生 から 1.5 秒	入賞時フラッシュ 演出用ランプ 遊技効果ランプ	入賞時フラッシュ 演出対応音 (音量: V1)	入賞時フラッシュ 演出用ランプの 発光エフェクト画像
後期入賞時フラッシュ 演出	前期入賞時フラッシュ 演出の終了から対象 可変表示のリーチ演出 開始まで	入賞時フラッシュ 演出用ランプ	入賞時フラッシュ 演出対応音 (音量: V2)	入賞時フラッシュ 演出用ランプの 発光エフェクト画像

10

20

30

40

50

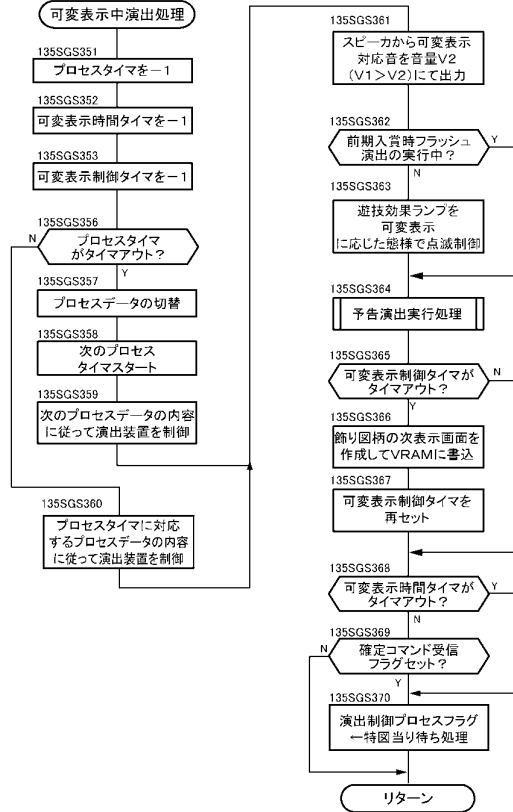
【図 10-24】

【図 10-24】

可変表示結果	入賞時フラッシュ演出	
	実行	非実行
はずれ	10%	90%
大当り	20%	80%

【図 10-25】

【図 10-25】
(S172)

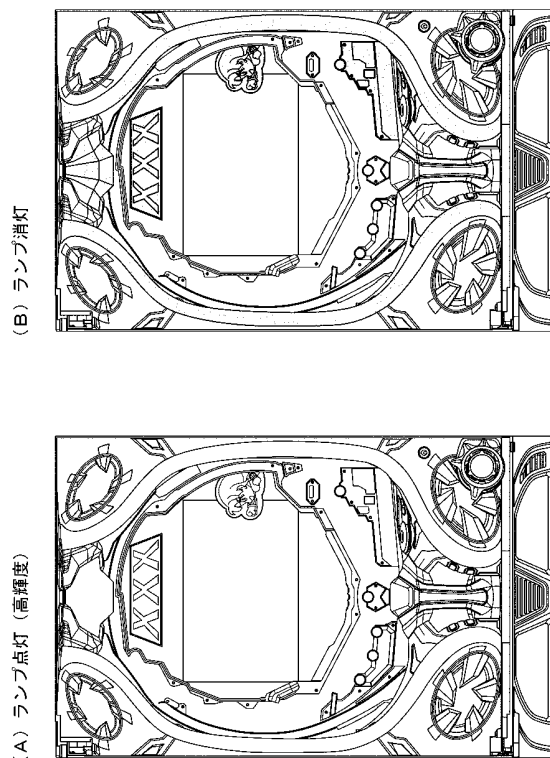


10

20

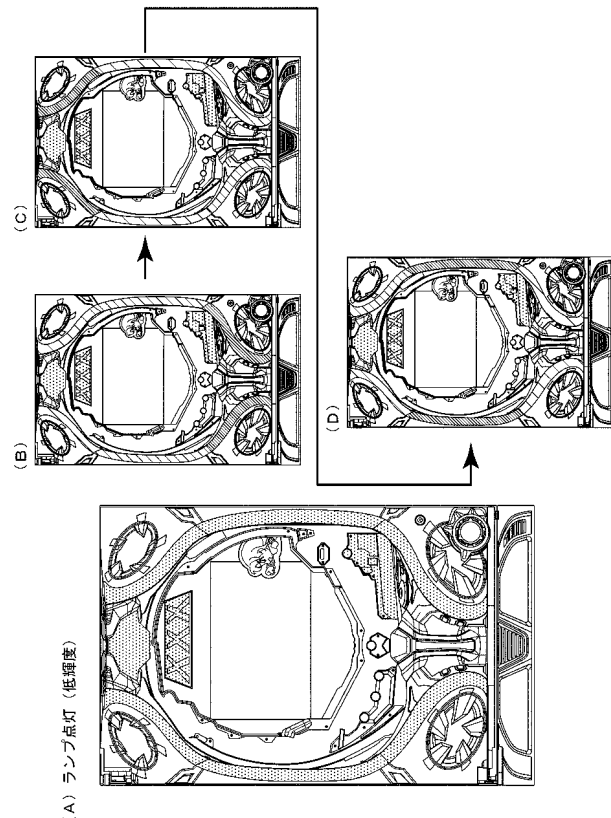
【図 10-26】

【図 10-26】



【図 10-27】

【図 10-27】



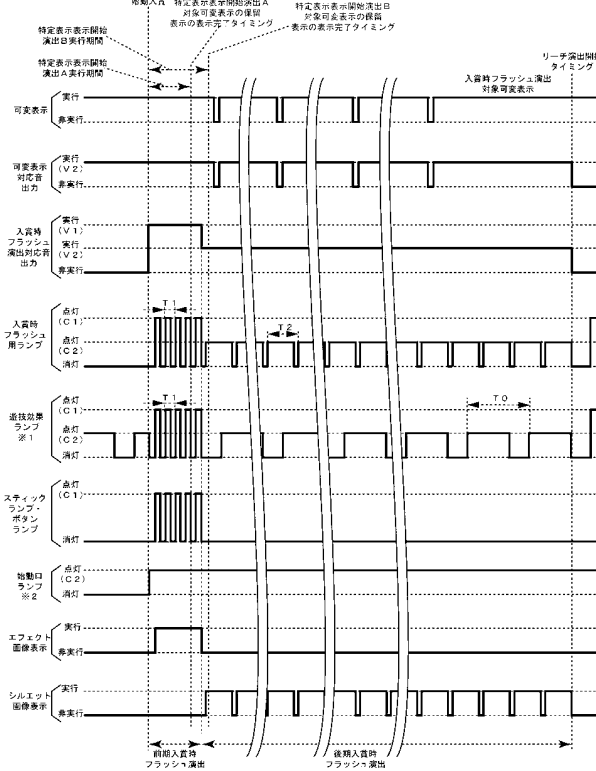
30

40

50

【図10-28】

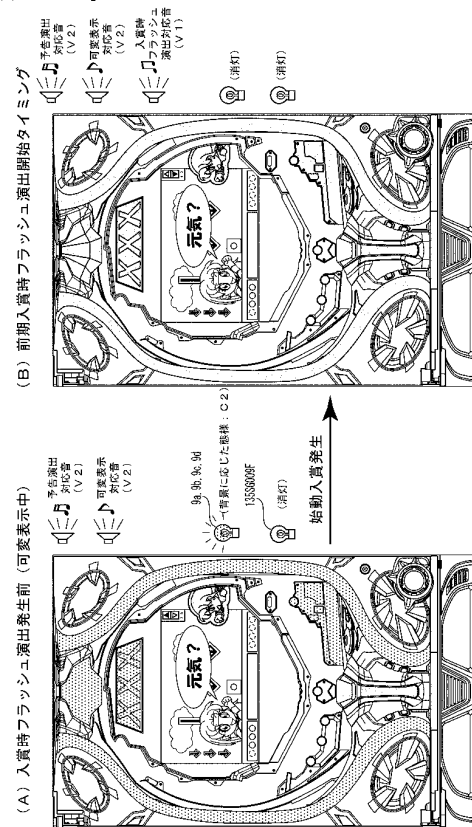
【図10-28】



※1：メインランプ、棒ランプ、アタックランプ、可変表示ランプ
※2：地盤入演時から対象可変表示終了まで保留表示（アクティブ表示）の表示形態に応じた色で発光

【図10-29】

【図10-29】

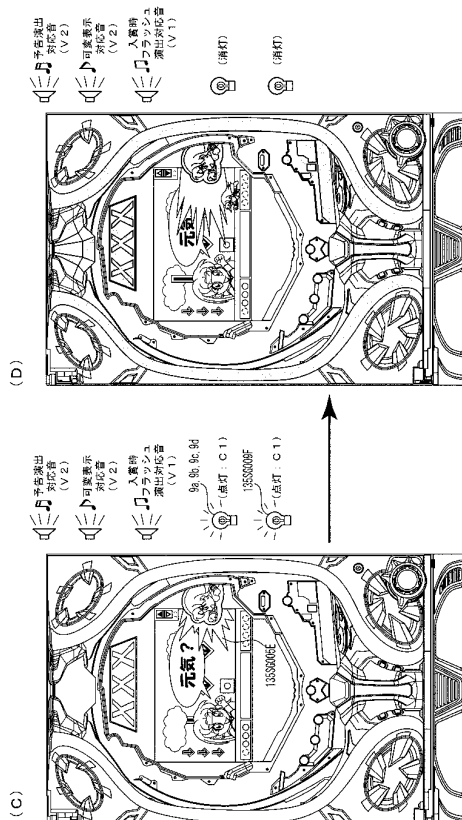


10

20

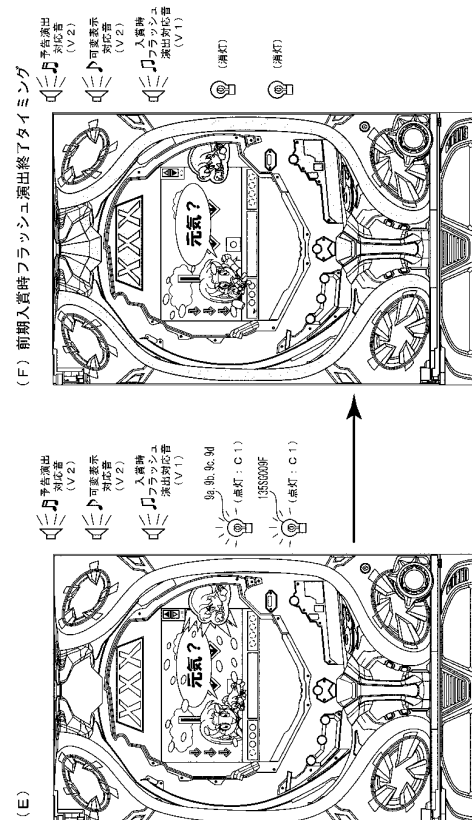
【図10-30】

【図10-30】



【図10-31】

【図10-31】



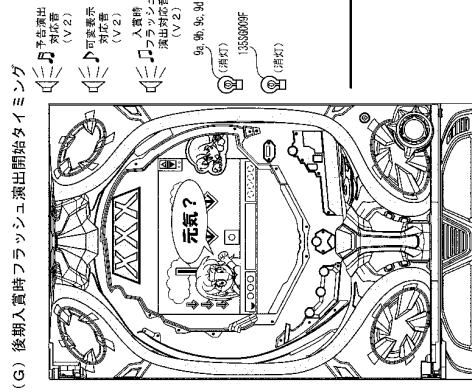
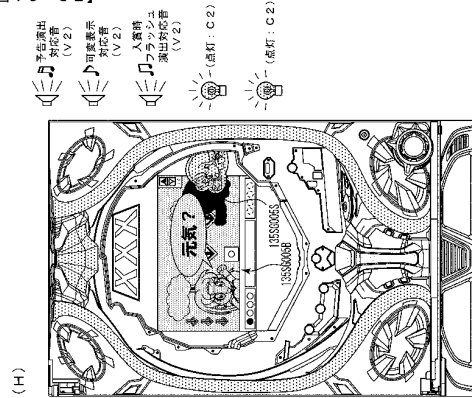
30

40

50

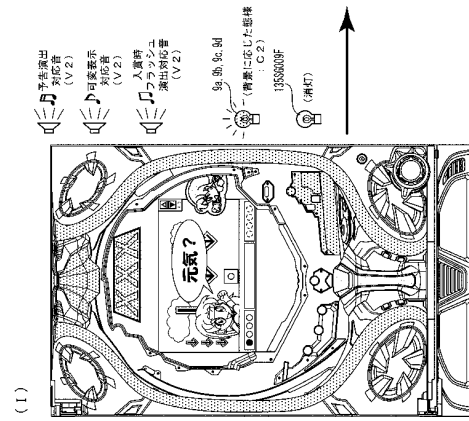
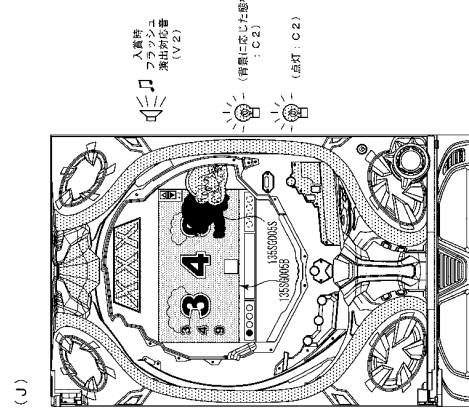
【図 10-32】

【図 10-32】



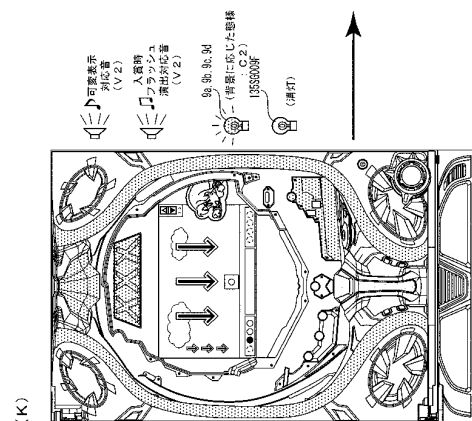
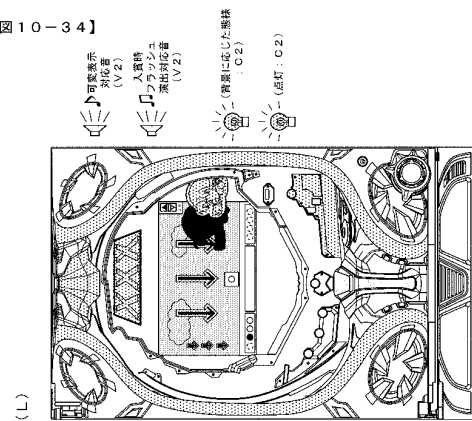
【図 10-33】

【図 10-33】



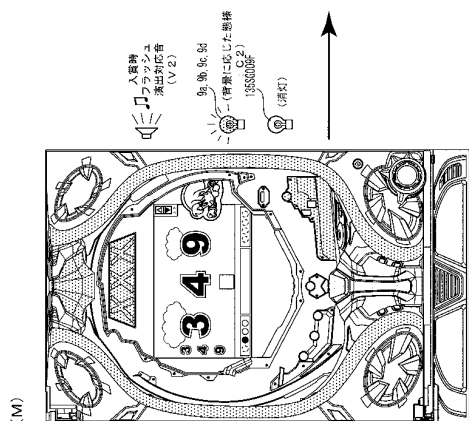
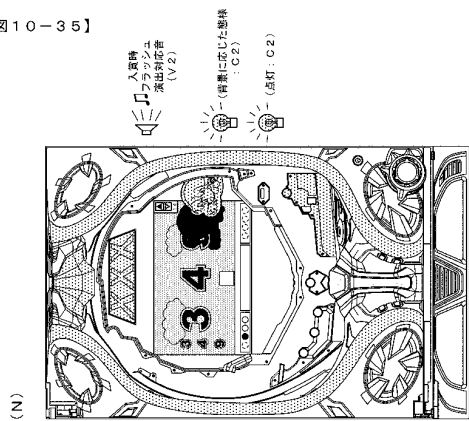
【図 10-34】

【図 10-34】



【図 10-35】

【図 10-35】



10

20

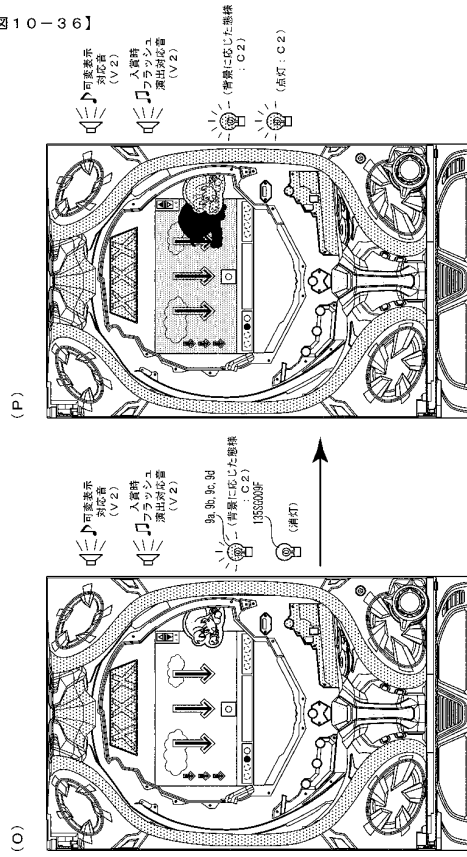
30

40

50

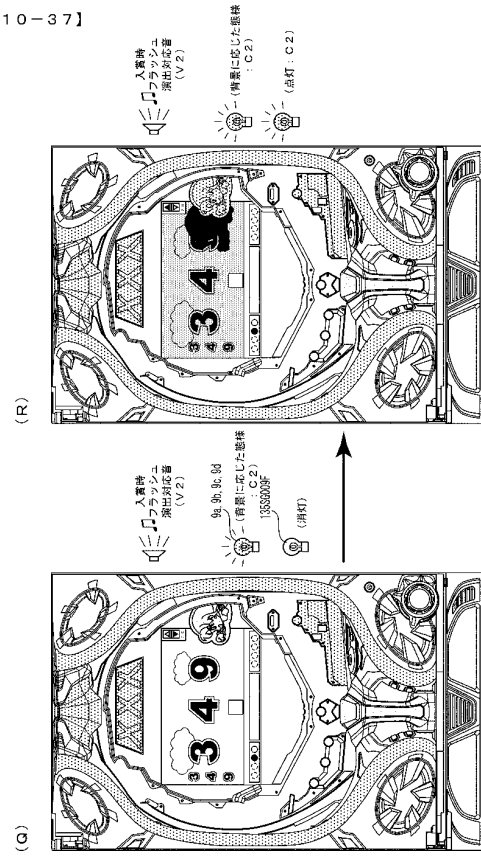
【図 10-36】

【図 10-36】



【図 10-37】

【図 10-37】

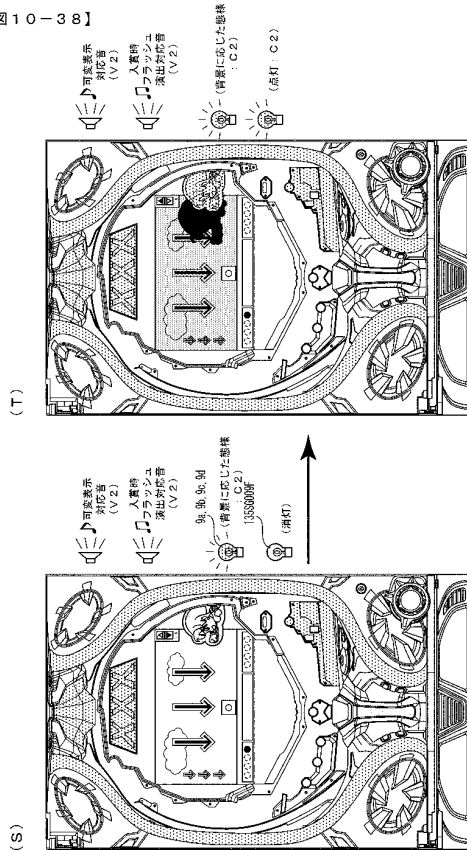


10

20

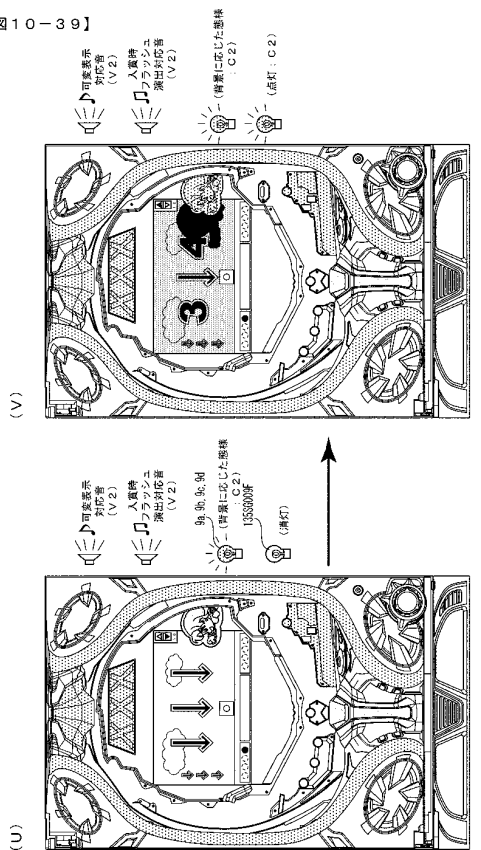
【図 10-38】

【図 10-38】



【図 10-39】

【図 10-39】



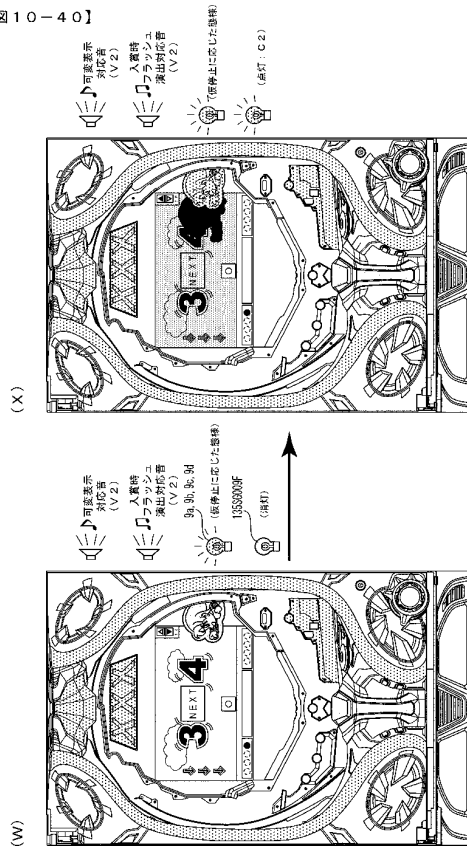
30

40

50

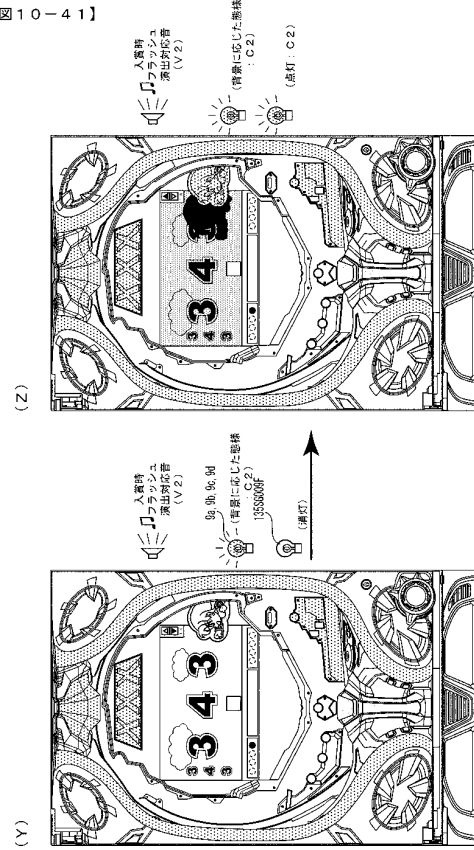
【図 10-40】

【図 10-40】



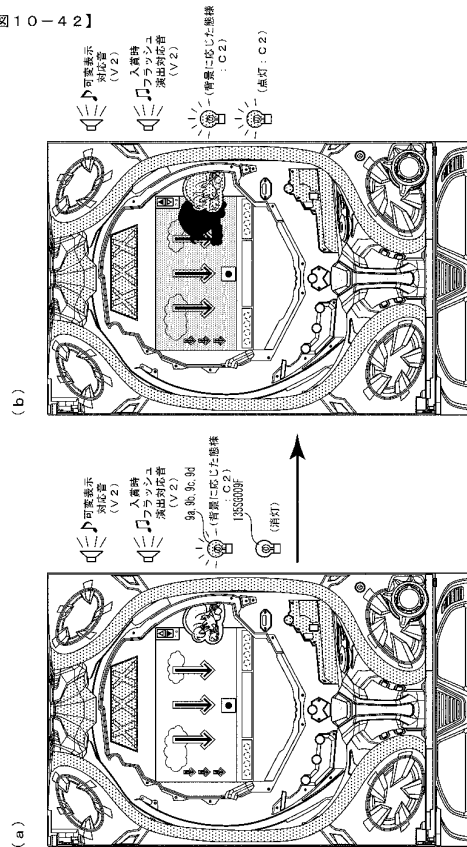
【図 10-41】

【図 10-41】



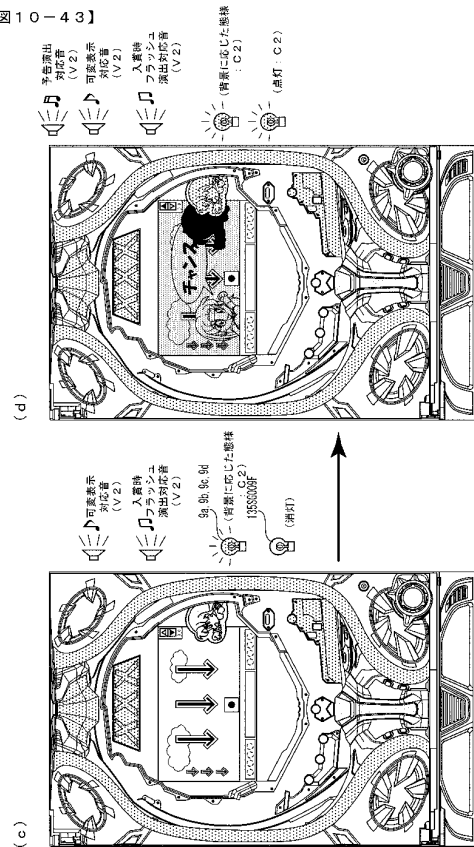
【図 10-42】

【図 10-42】



【図 10-43】

【図 10-43】



10

20

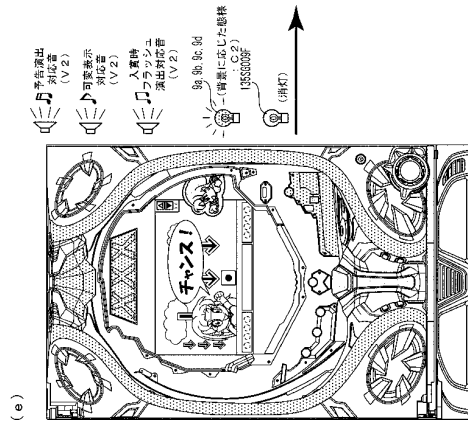
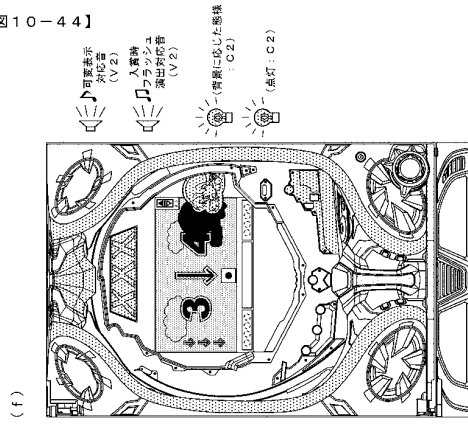
30

40

50

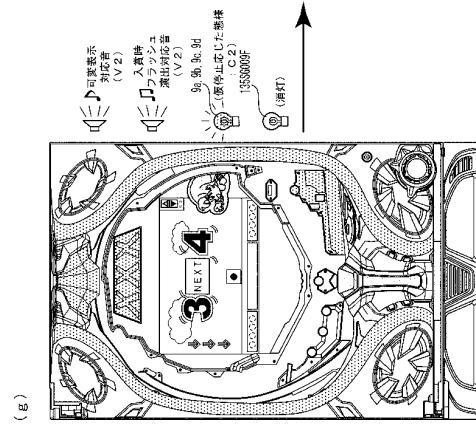
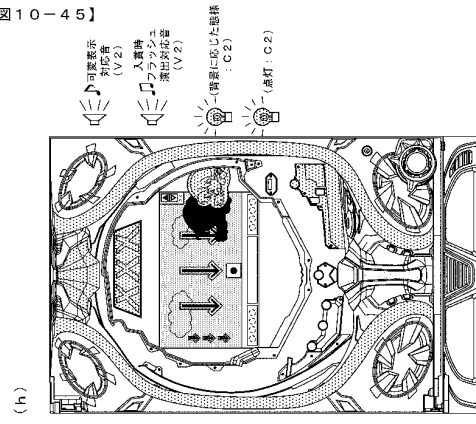
【図 10-44】

【図 10-44】



【図 10-45】

【図 10-45】

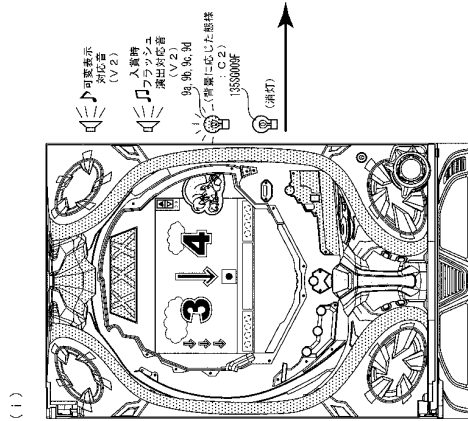
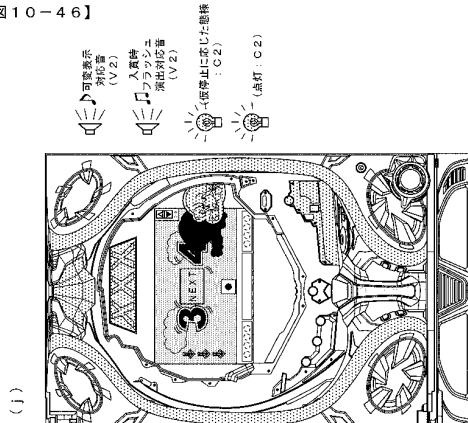


10

20

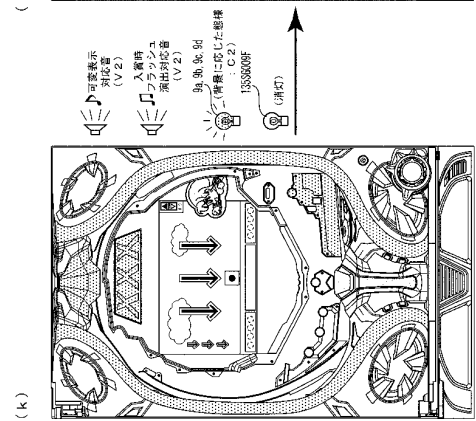
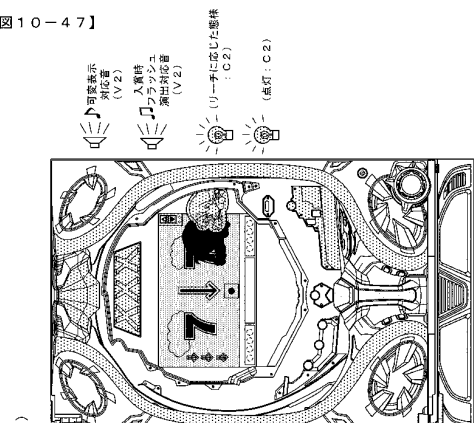
【図 10-46】

【図 10-46】



【図 10-47】

【図 10-47】



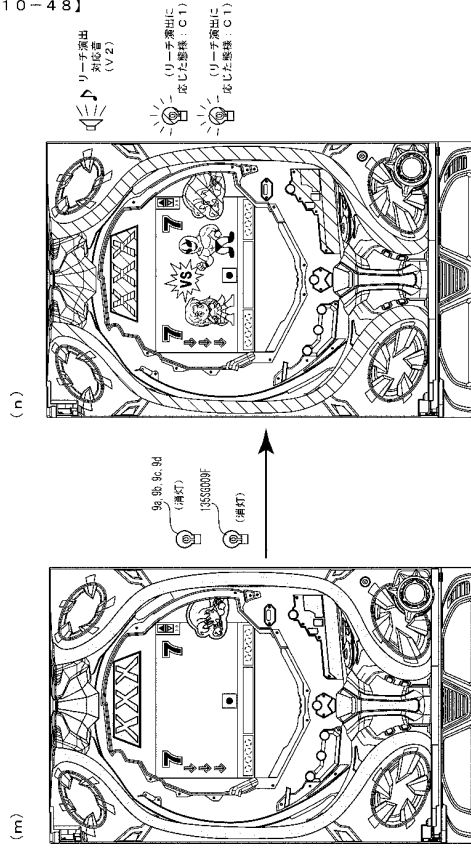
30

40

50

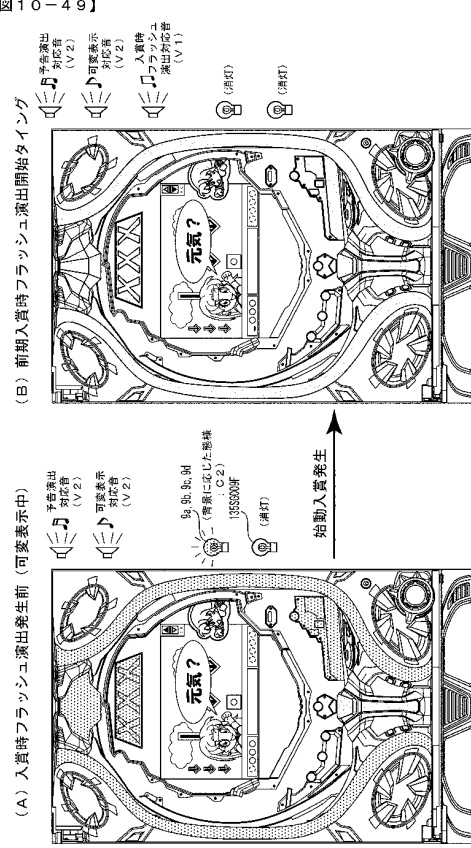
【図 10-48】

【図 10-48】



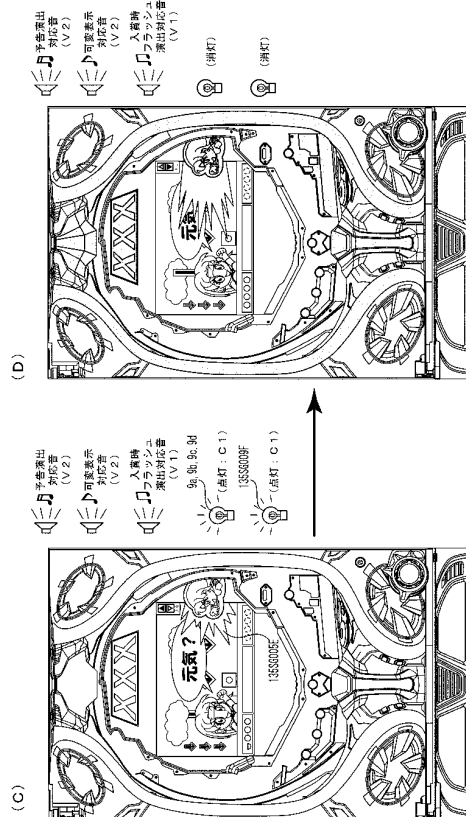
【図 10-49】

【図 10-49】



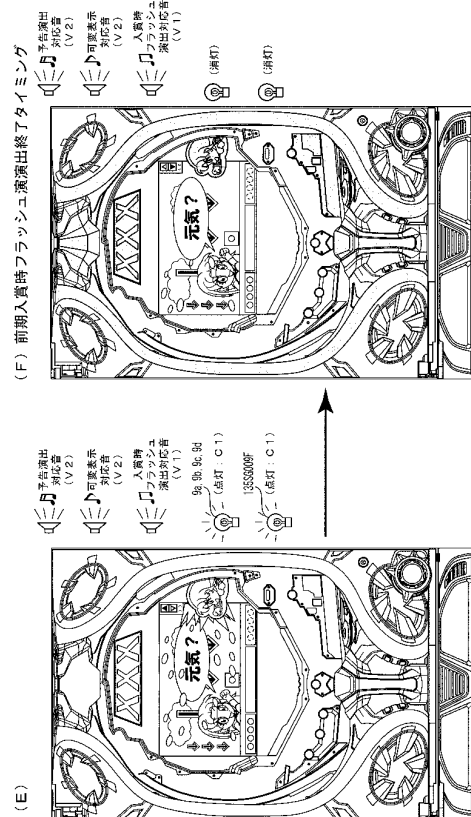
【図 10-50】

【図 10-50】



【図 10-51】

【図 10-51】



10

20

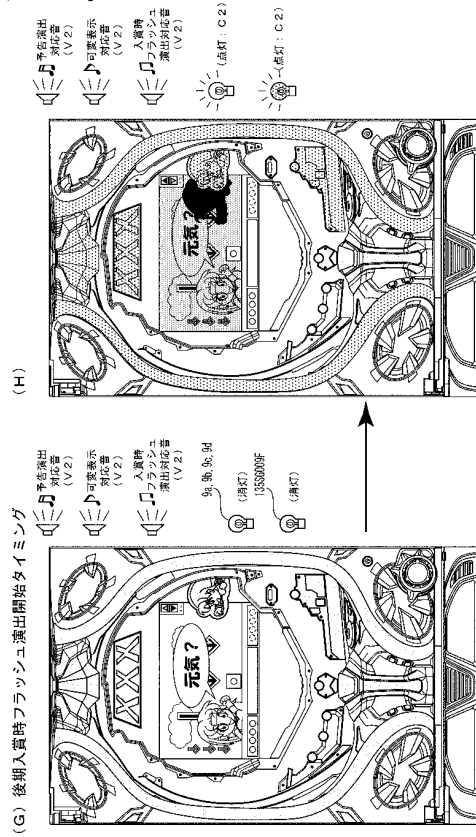
30

40

50

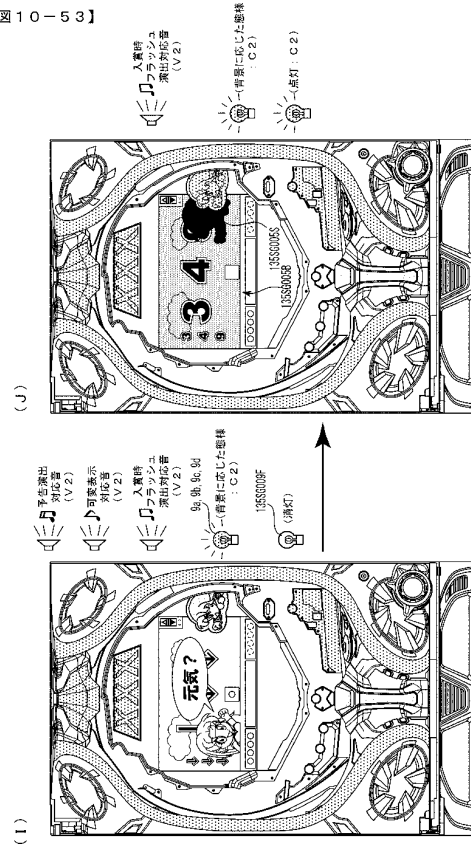
【図 10-52】

【図 10-52】



【図 10-53】

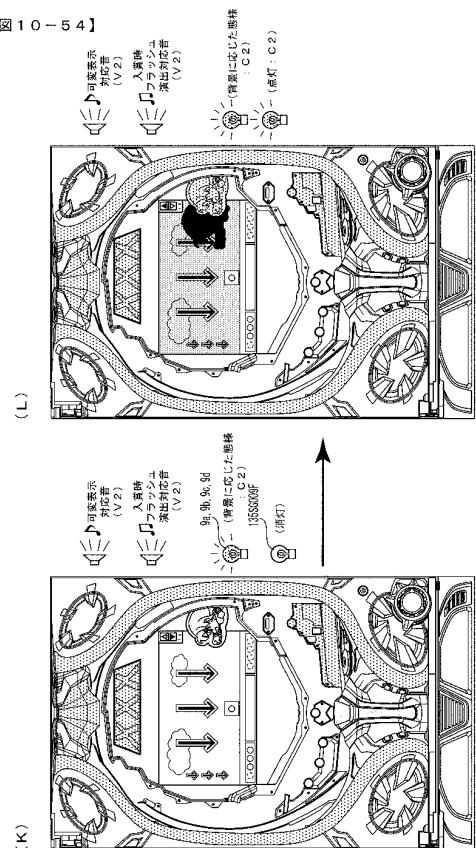
【図 10-53】



10

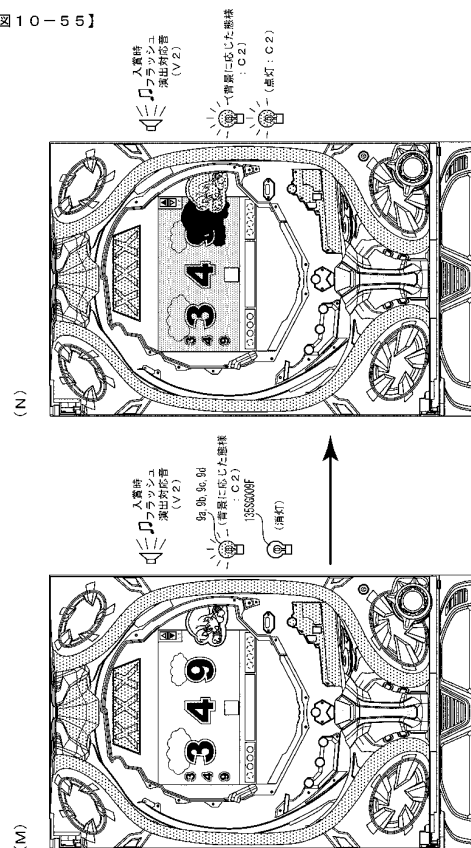
【図 10-54】

【図 10-54】



【図 10-55】

【図 10-55】



30

(K)

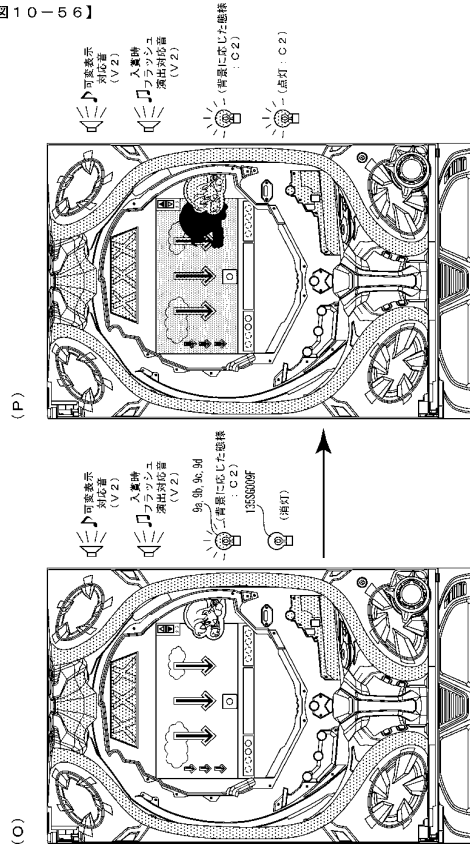
(M)

40

50

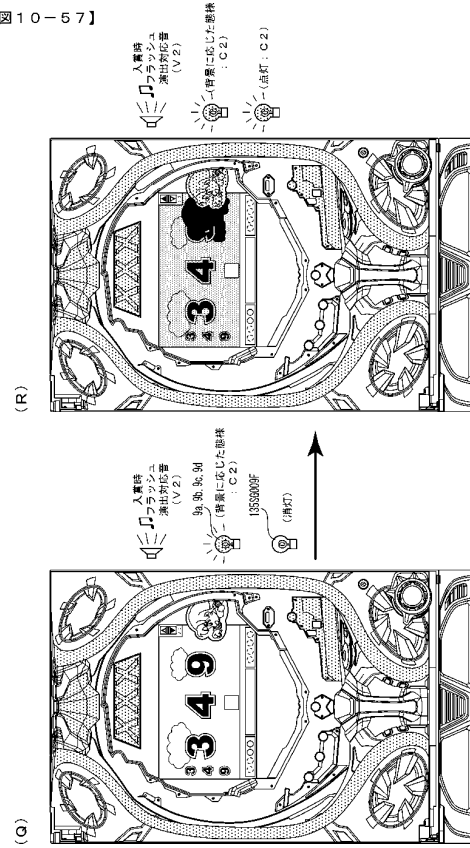
【図 10-56】

【図 10-56】



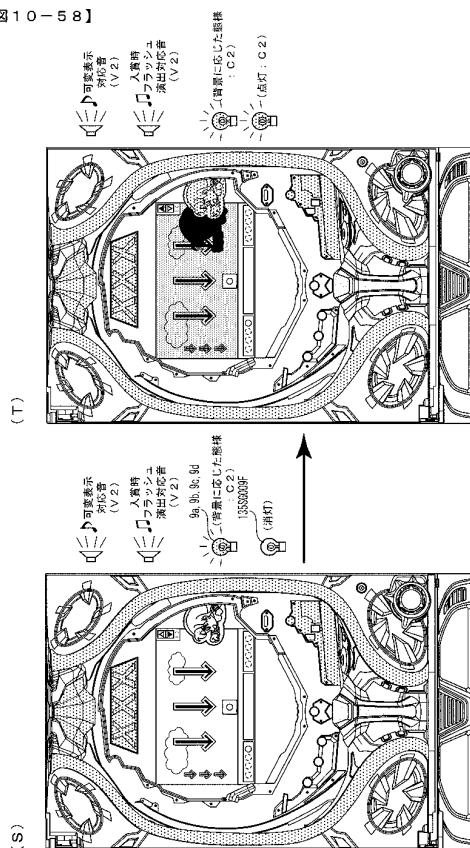
【図 10-57】

【図 10-57】



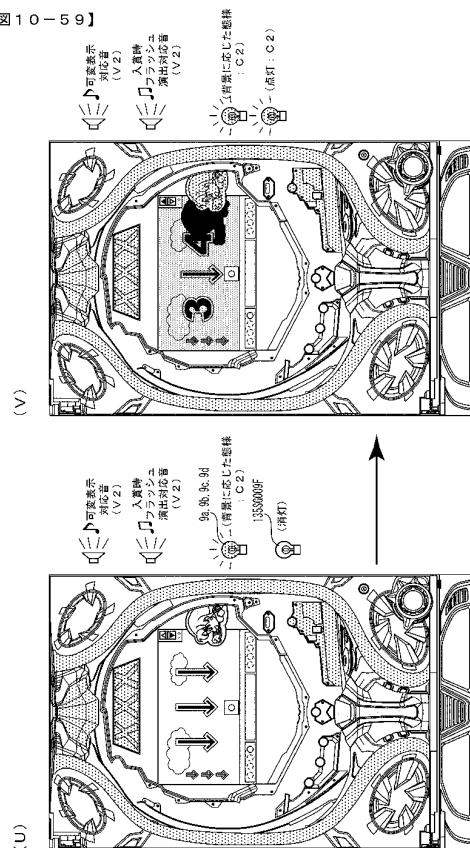
【図 10-58】

【図 10-58】



【図 10-59】

【図 10-59】



10

20

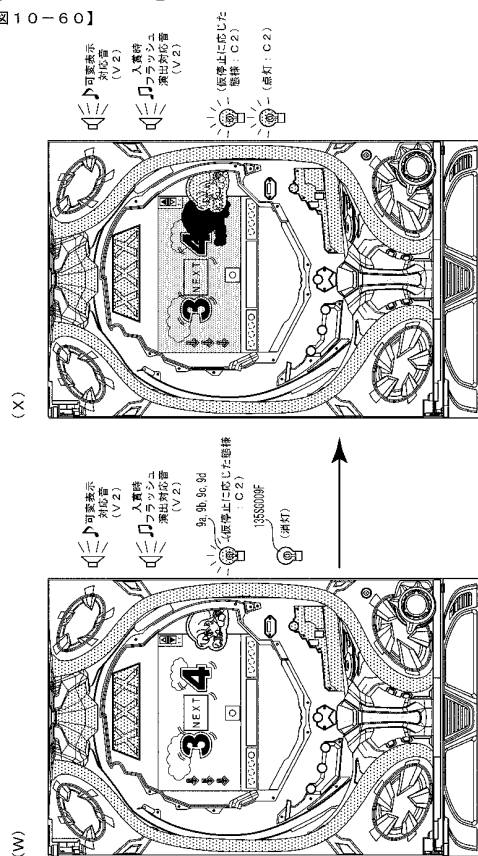
30

40

50

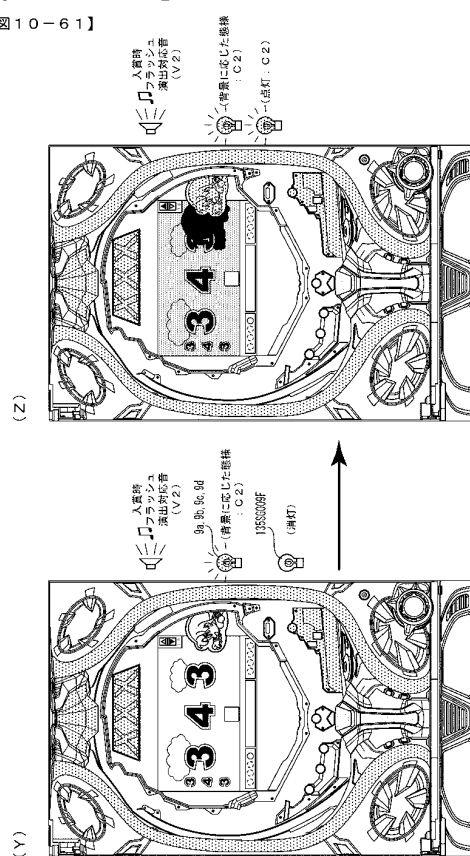
【圖 10-60】

【図 10-60】



【圖 10-61】

【图 10-61】

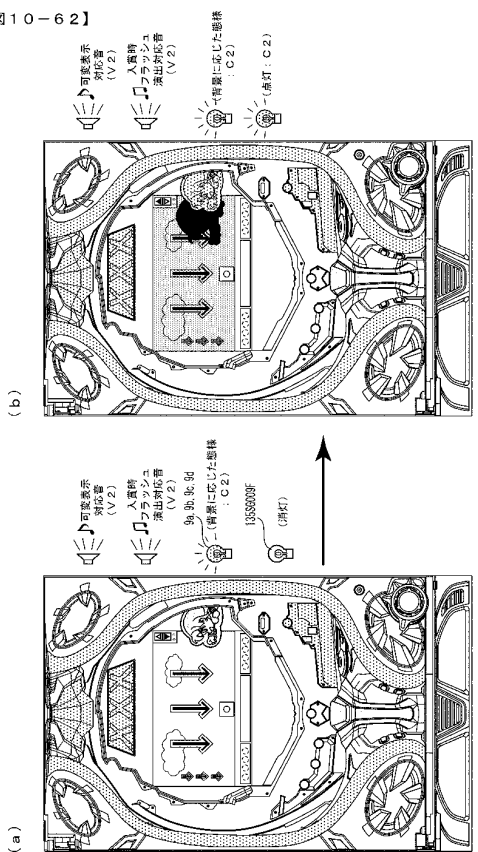


10

20

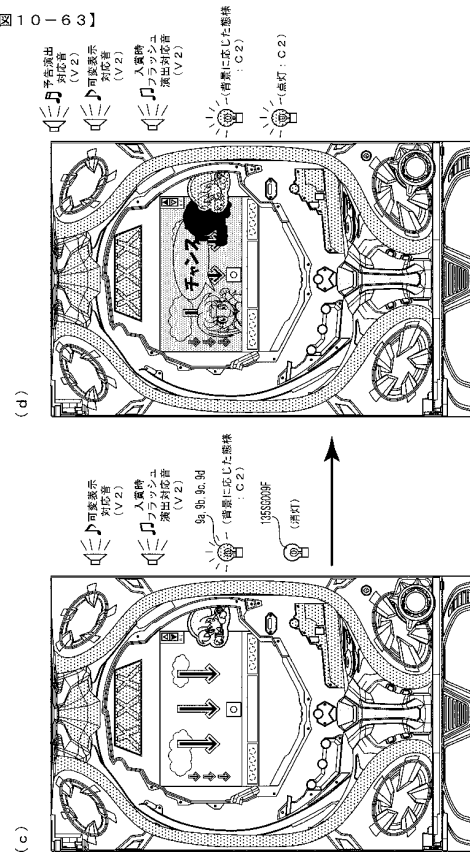
【圖 10-62】

【图 10-62】



【圖 10-63】

【图 10-63】



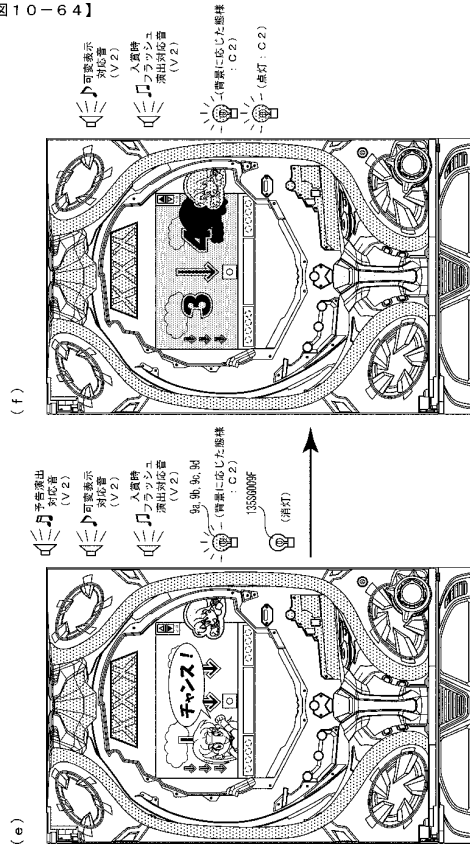
30

40

50

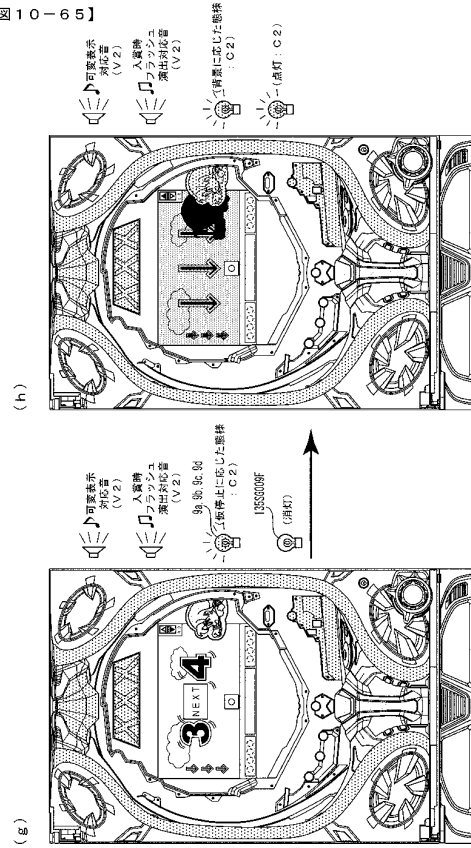
【図 10-64】

【図 10-64】



【図 10-65】

【図 10-65】

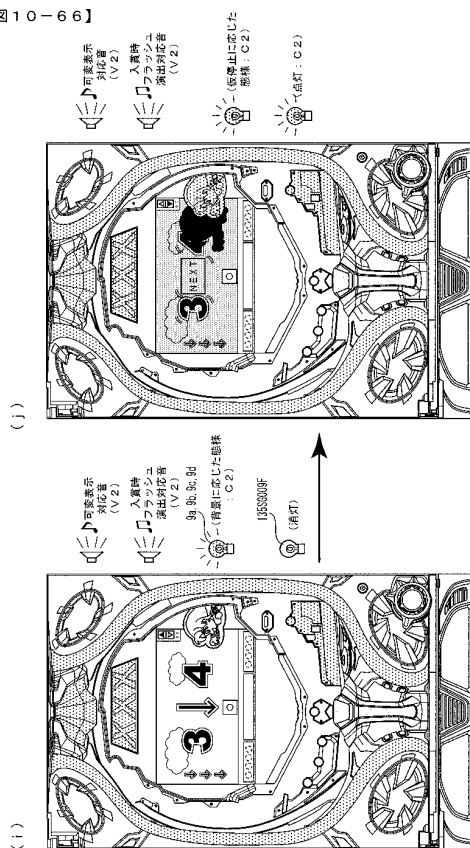


10

20

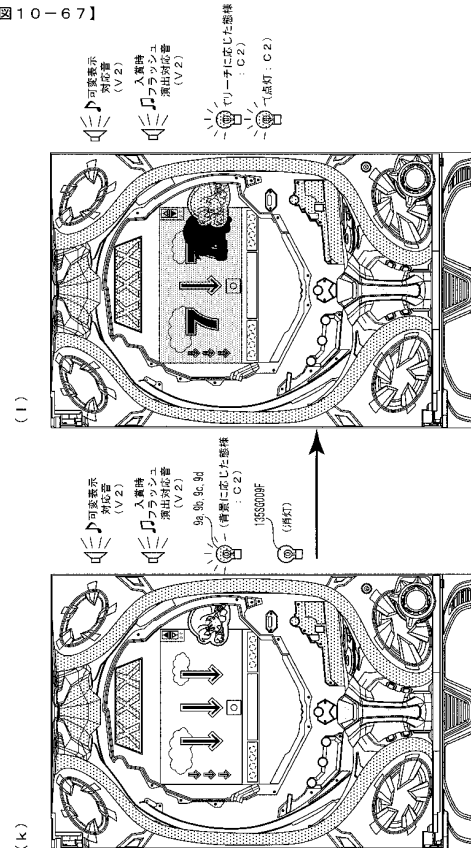
【図 10-66】

【図 10-66】



【図 10-67】

【図 10-67】



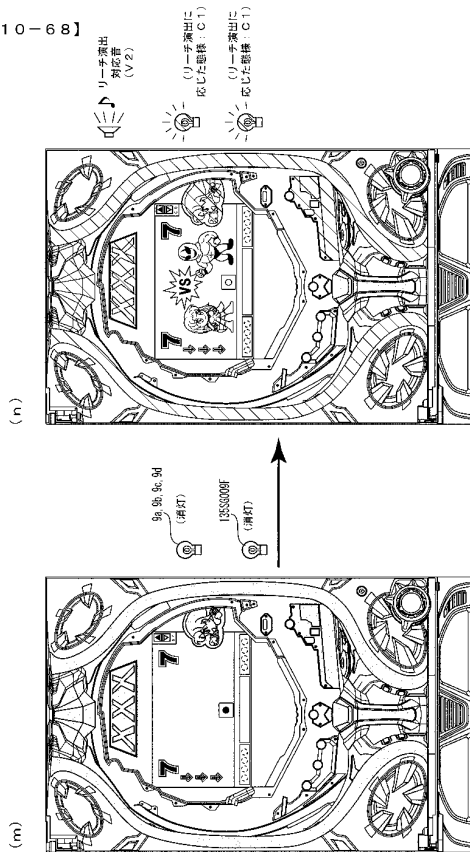
30

40

50

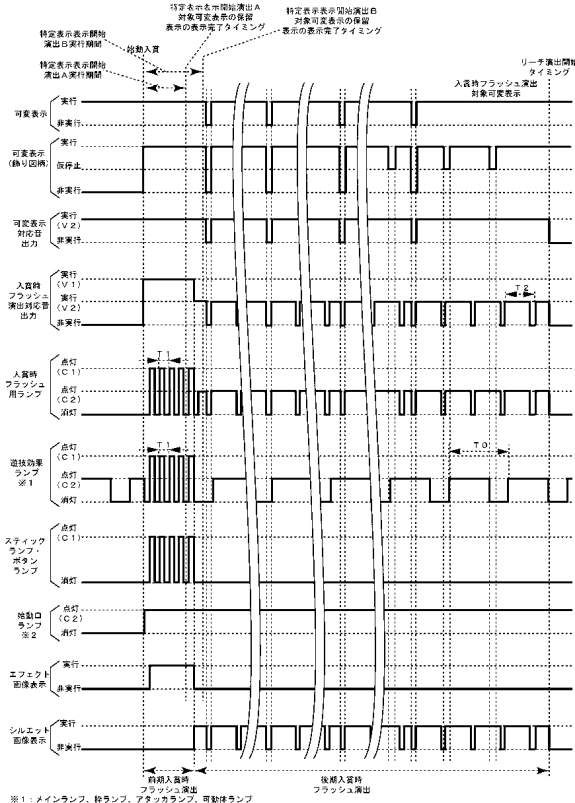
【圖 10-68】

【图 10-68】



【図 10-69】

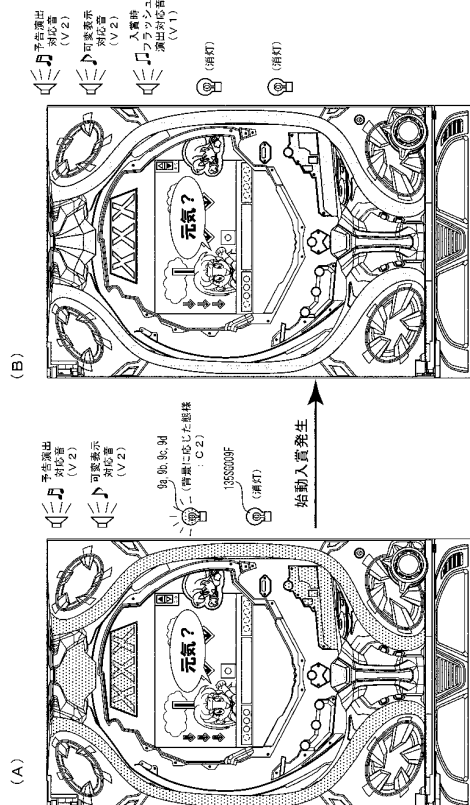
【图10-69】变形例135SG-1



※2：始動入音時から対象可変表示終了まで保留表示（アクティブ表示）の表示態様に応じた色で発光

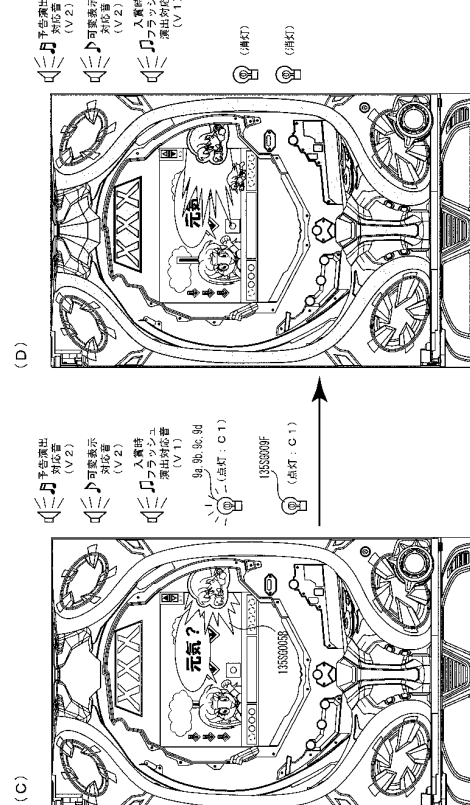
【図 10-70】

【図10-70】変形例135SG-1



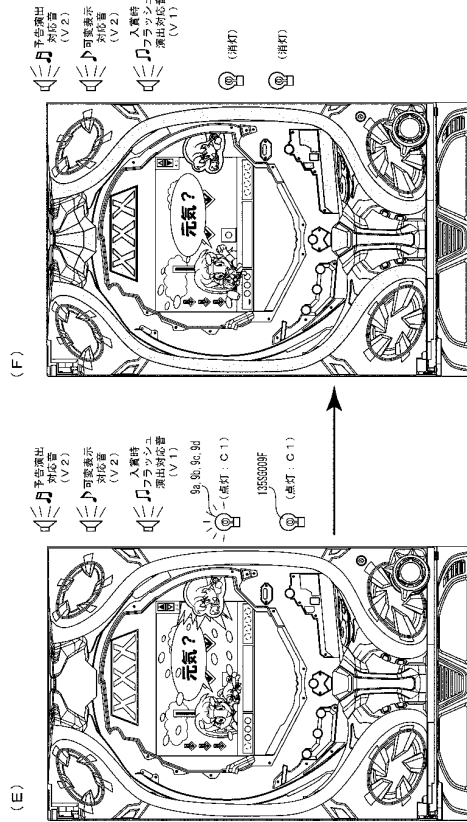
【図 10-71】

【图 10-71】变形例 135SG-1



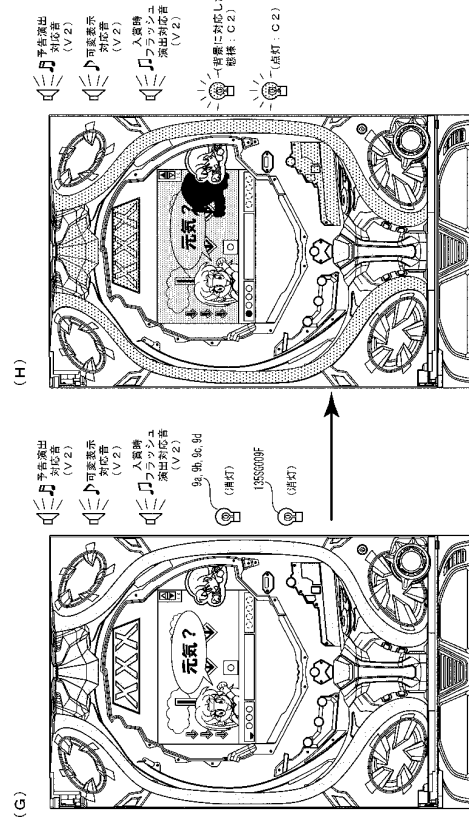
【図10-72】

【図10-72】変形例135SG-1



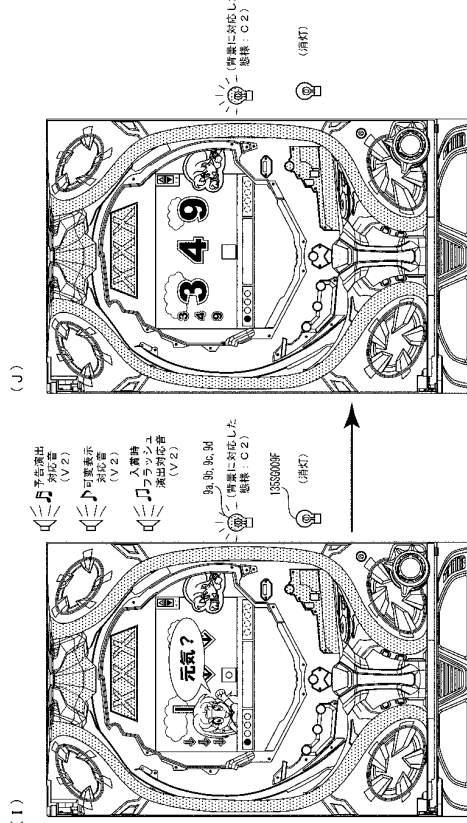
【図10-73】

【図10-73】変形例135SG-1



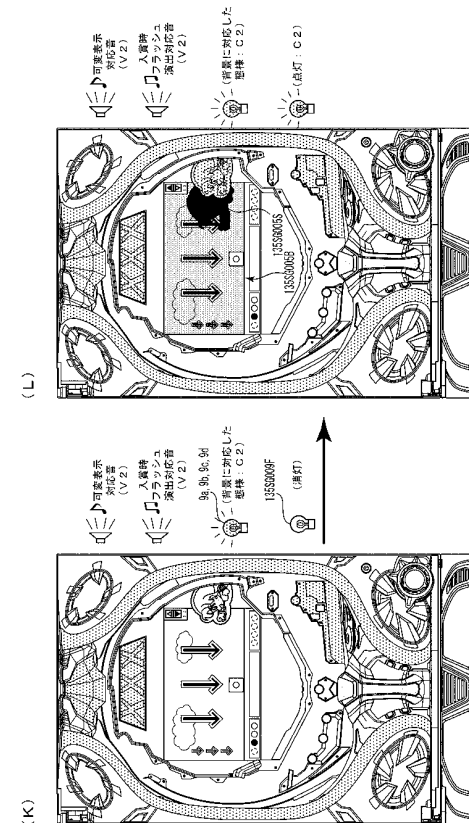
【図10-74】

【図10-74】変形例135SG-1



【図10-75】

【図10-75】変形例135SG-1



10

20

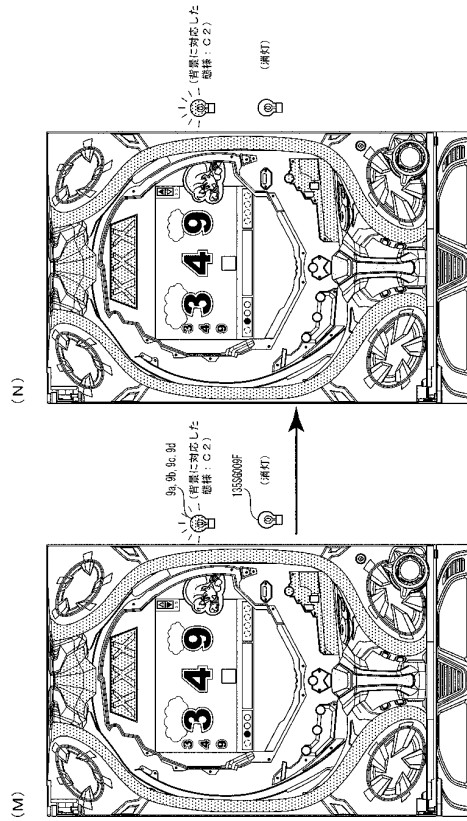
30

40

50

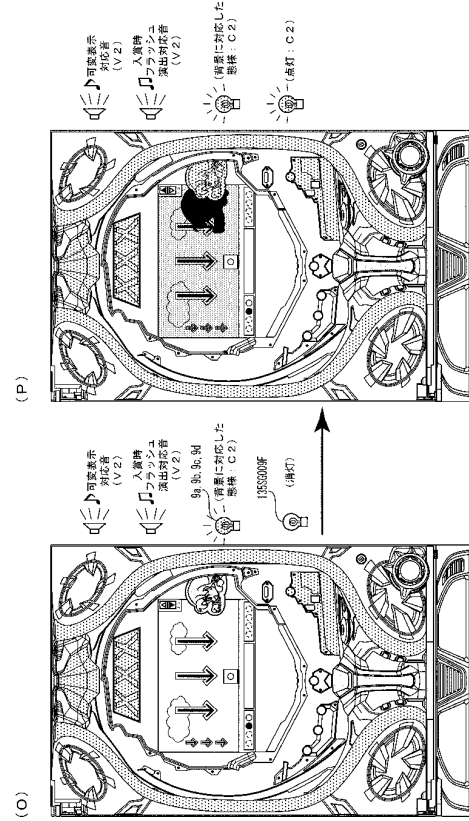
【図 10-76】

【図 10-76】変形例 135SG-1



【図 10-77】

【図 10-77】変形例 135SG-1

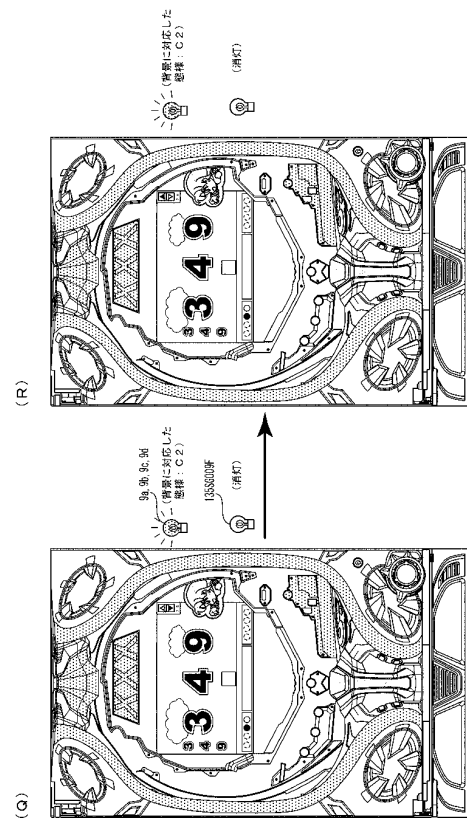


10

20

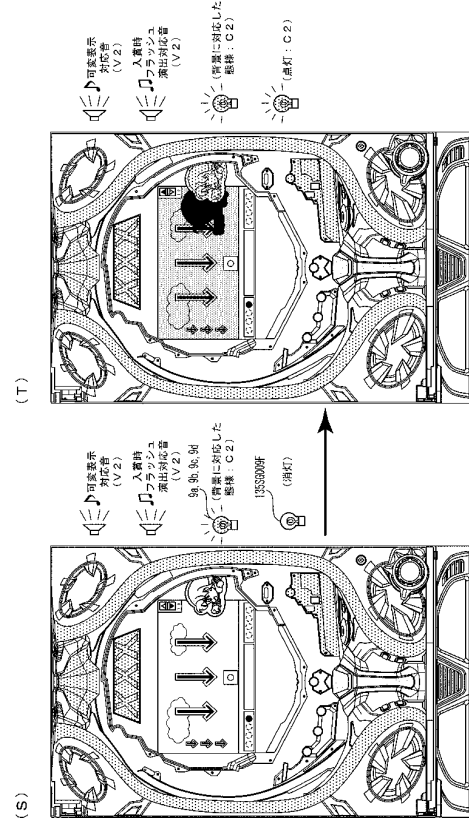
【図 10-78】

【図 10-78】変形例 135SG-1



【図 10-79】

【図 10-79】変形例 135SG-1



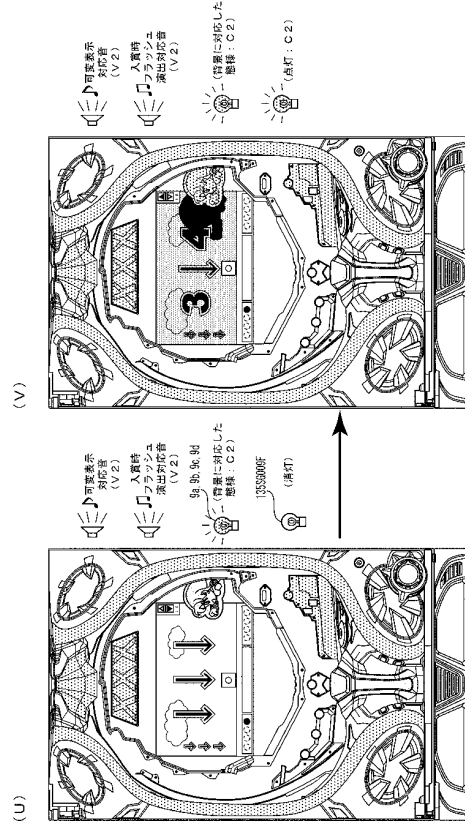
30

40

50

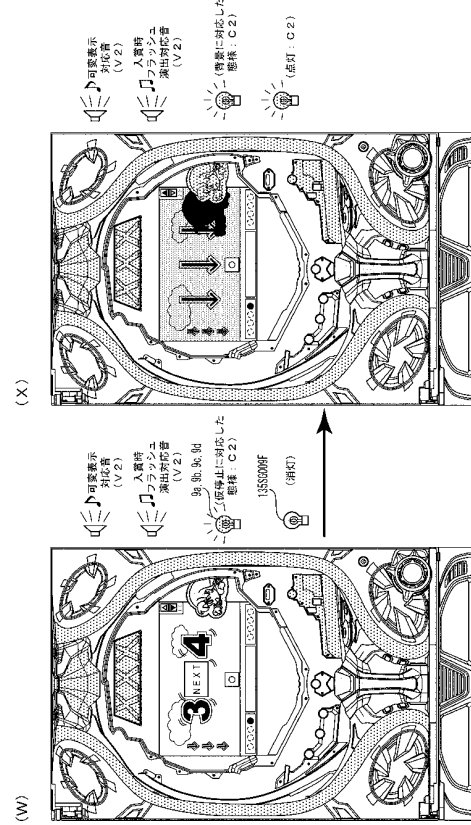
【図 10-80】

【図 10-80】変形例 135SG-1



【図 10-81】

【図 10-81】変形例 135SG-1

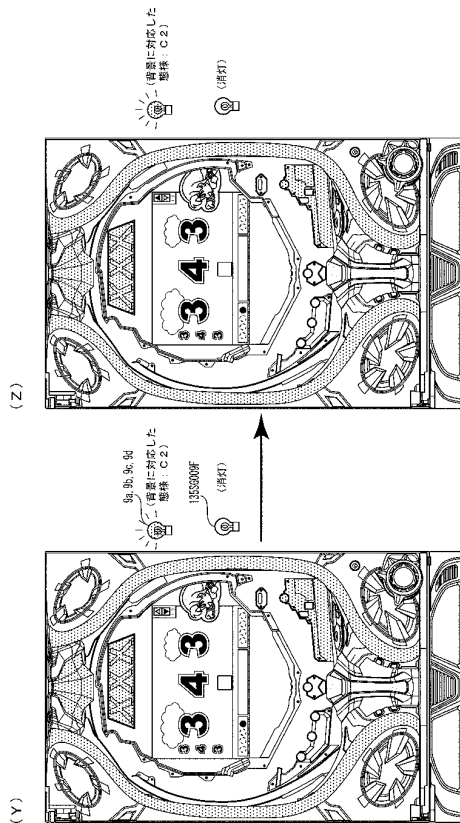


10

20

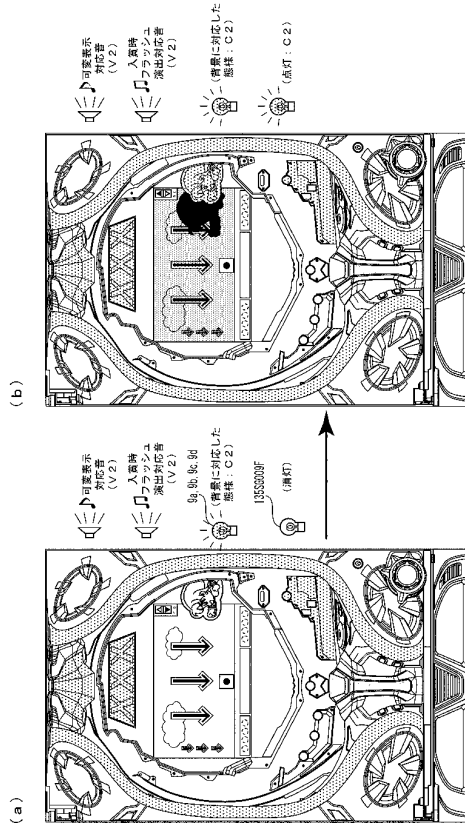
【図 10-82】

【図 10-82】変形例 135SG-1



【図 10-83】

【図 10-83】変形例 135SG-1



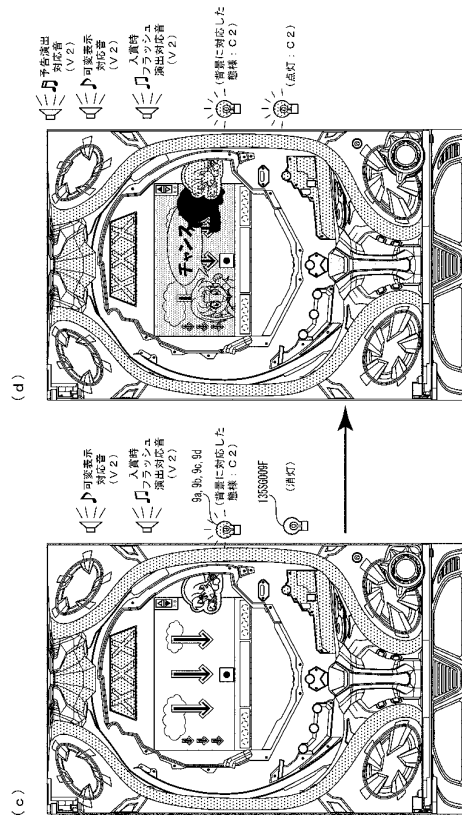
30

40

50

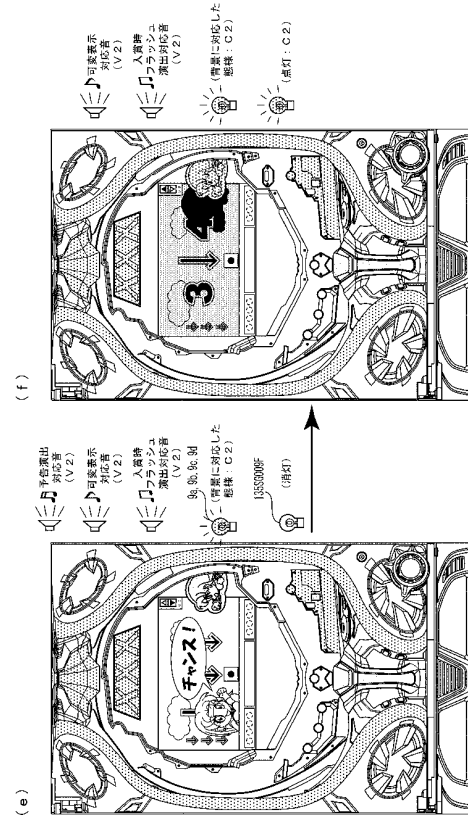
【図 10-84】

【図 10-84】変形例 135SG-1



【図 10-85】

【図 10-85】変形例 135SG-1

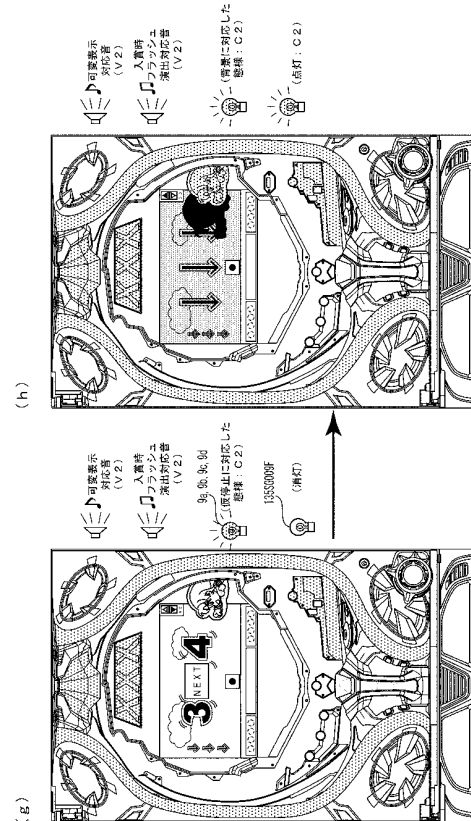


10

20

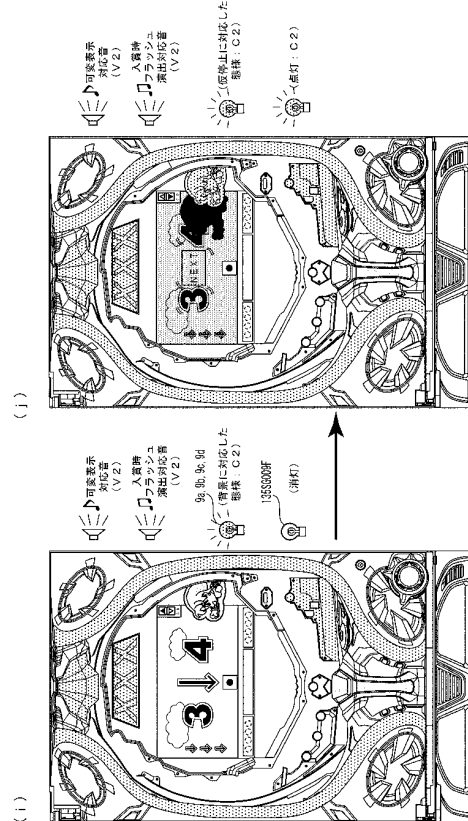
【図 10-86】

【図 10-86】変形例 135SG-1



【図 10-87】

【図 10-87】変形例 135SG-1



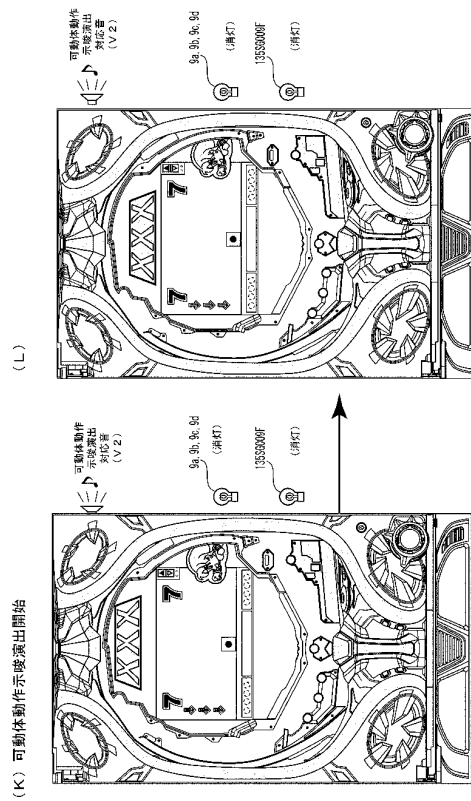
30

40

50

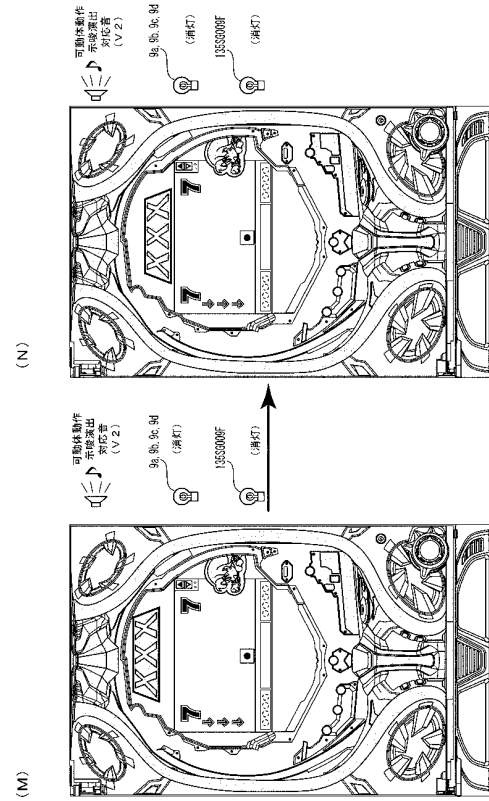
【図10-96】

【図10-96】変形例135SG-2



【図10-97】

【図10-97】変形例135SG-2

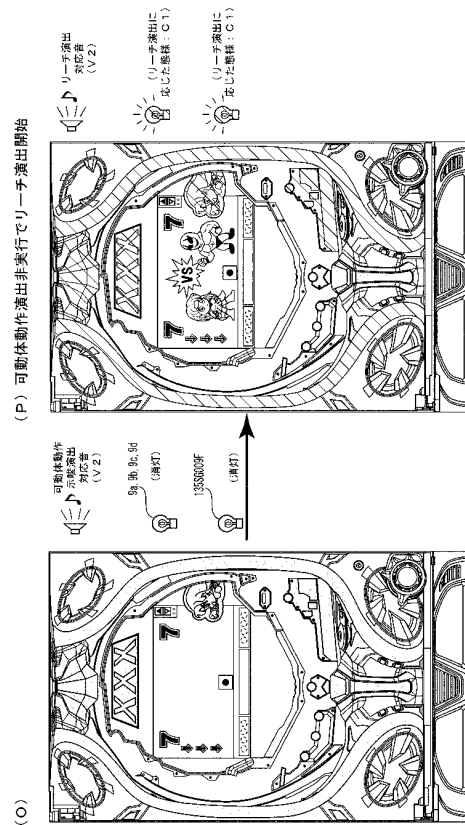


10

20

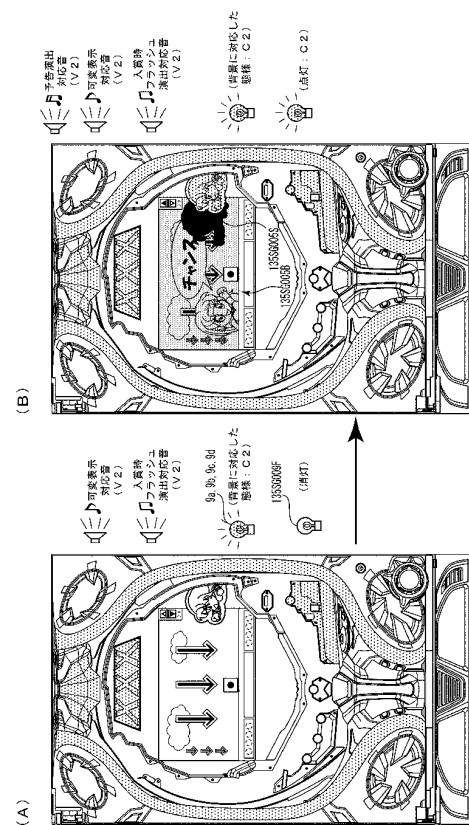
【図10-98】

【図10-98】変形例135SG-2



【図10-99】

【図10-99】変形例135SG-2



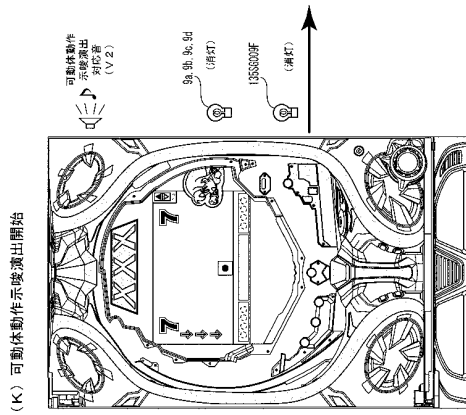
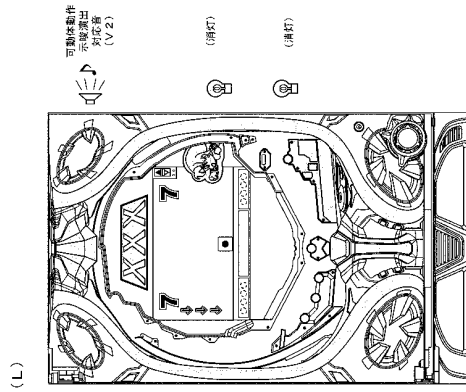
30

40

50

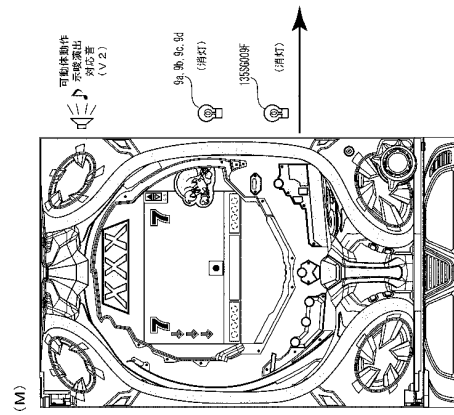
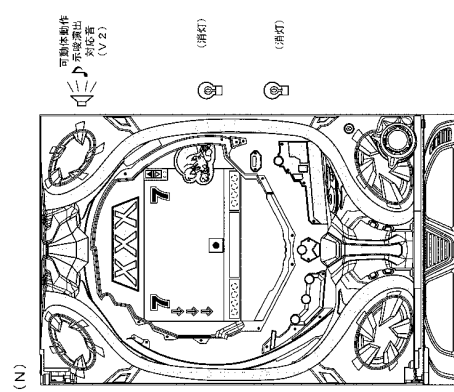
【図10-104】

【図10-104】変形例135SG-2



【図10-105】

【図10-105】変形例135SG-2

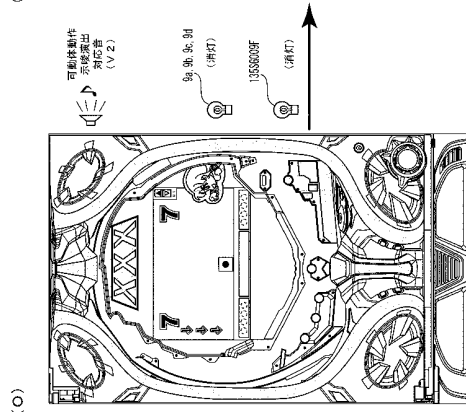
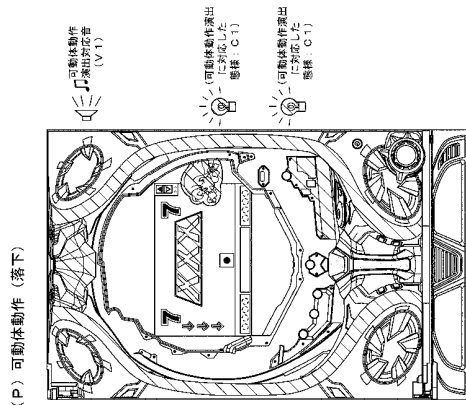


10

20

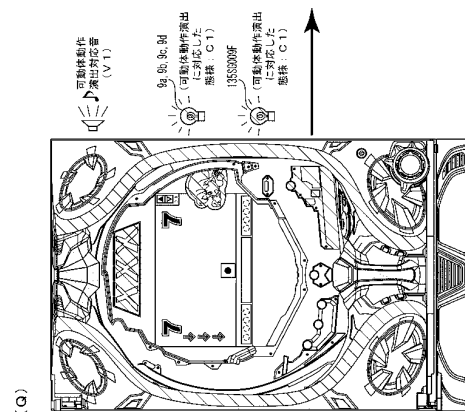
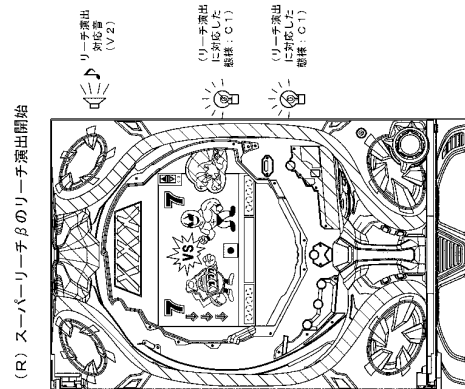
【図10-106】

【図10-106】変形例135SG-2



【図10-107】

【図10-107】変形例135SG-2



30

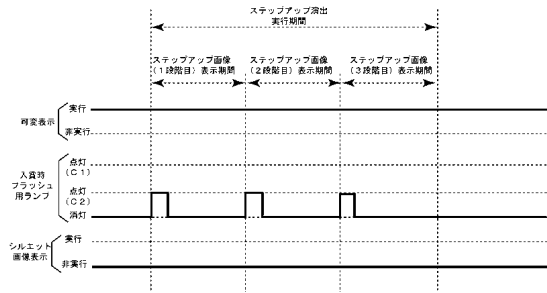
40

50

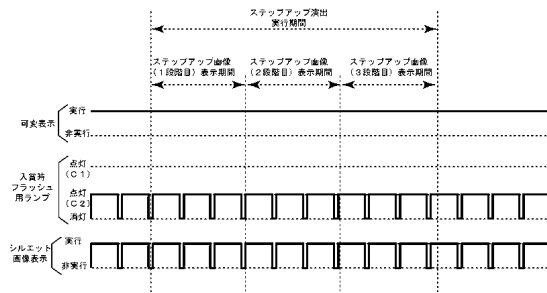
【図 10-108】

【図 10-108】変形例 135SG-3

(A) 入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合

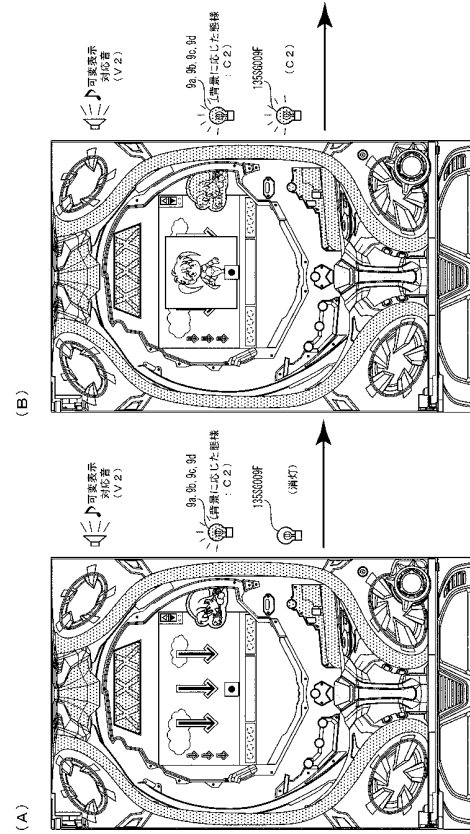


(B) 入賞時フラッシュ演出の実行時にステップアップ演出を実行する場合



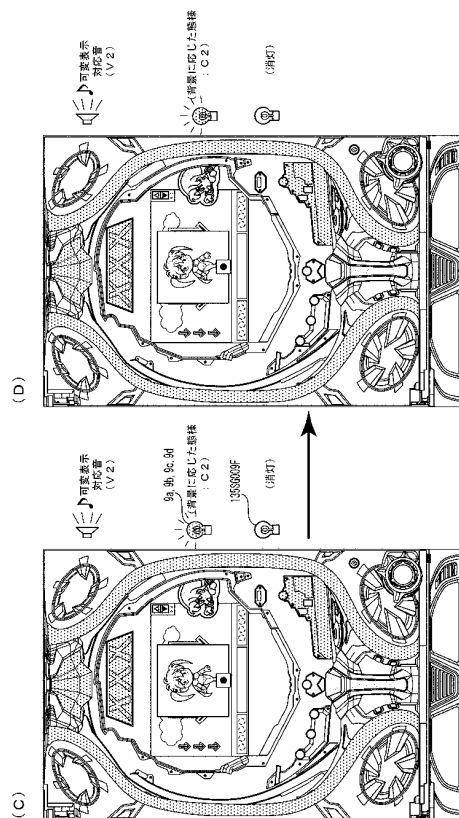
【図 10-109】

【図 10-109】変形例 135SG-3



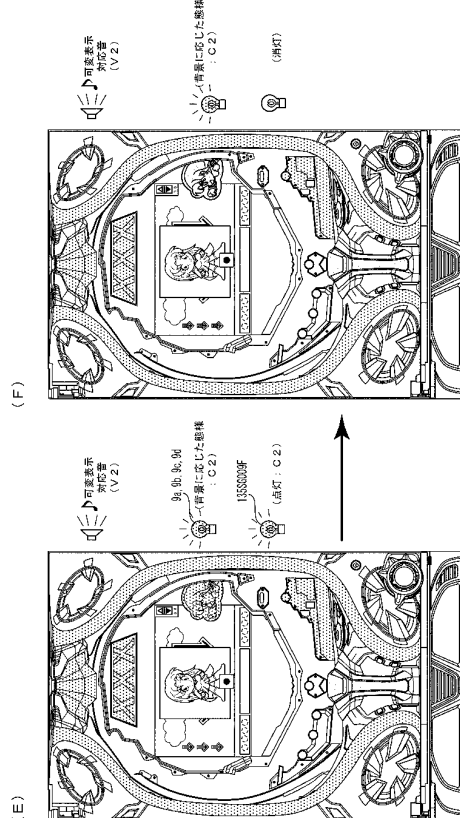
【図 10-110】

【図 10-110】変形例 135SG-3



【図 10-111】

【図 10-111】変形例 135SG-3



10

20

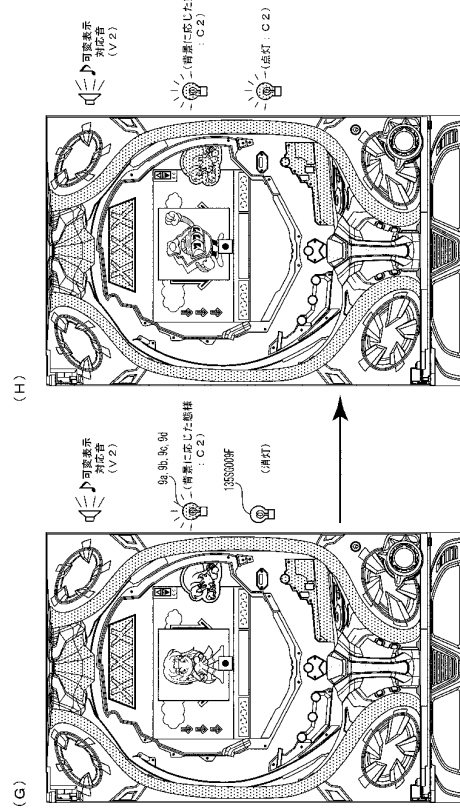
30

40

50

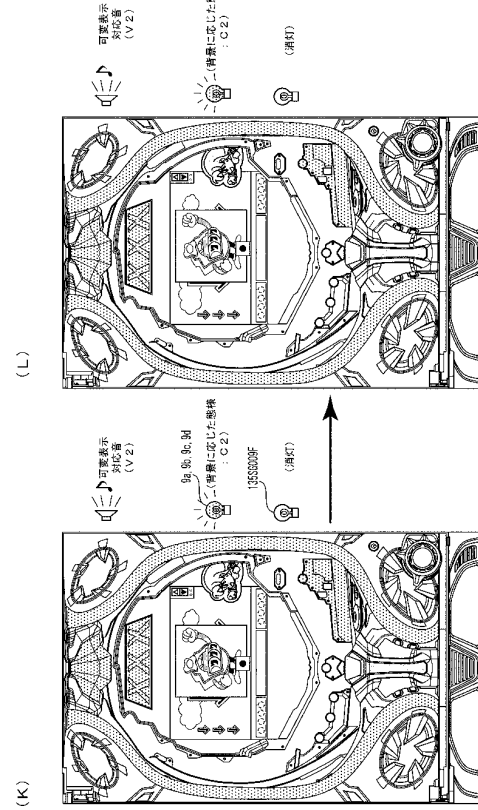
【図 10-112】

【図 10-112】変形例 135SG-3



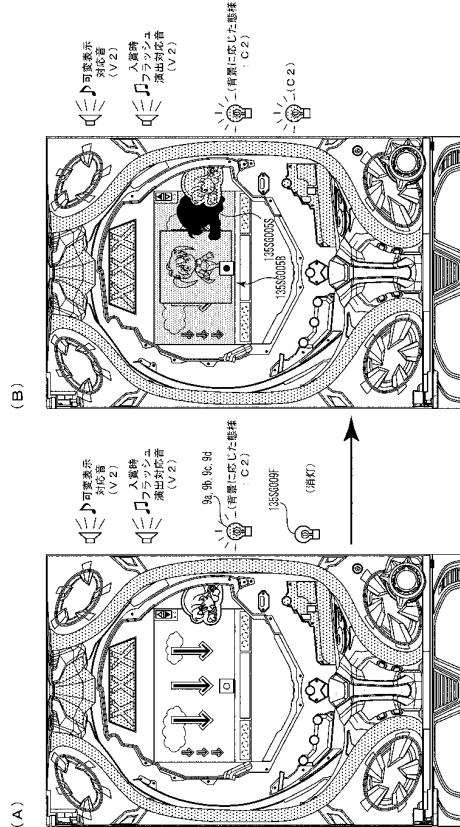
【図 10-113】

【図 10-113】変形例 135SG-3



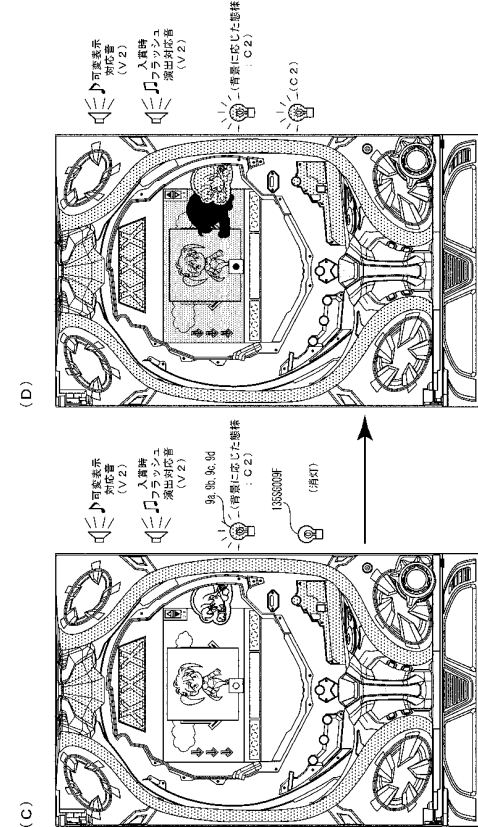
【図 10-114】

【図 10-114】変形例 135SG-3



【図 10-115】

【図 10-115】変形例 135SG-3



10

20

30

40

50

【図 10-120】

【図 10-120】変形例 135SG-5

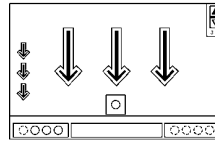
保留表示・アクティブ表示の表示態様

表示パターン	表示態様	示役内容	入賞時フラッシュ演出実行決定時における選択割合
表示パターンα	白	大当り期待度：低	低 ↑ ↓ 高
表示パターンβ	青	大当り期待度：中	
表示パターンγ	赤	大当り期待度：高	
表示パターンδ	白（点滅）	表示パターンβまたは表示パターンγへの変化	
表示パターンε	キャラクタ	表示パターンβまたは表示パターンγへの変化	

【図 10-121】

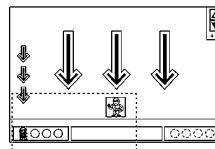
【図 10-121】変形例 135SG-6

(A)

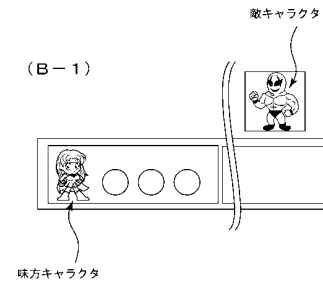


始動入賞（表示パターンε）

(B) キャラクタ保留発生・アクティブ表示が敵キャラクタに変化



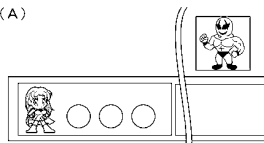
(B-1)



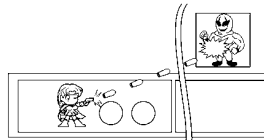
【図 10-122】

【図 10-122】変形例 135SG-6

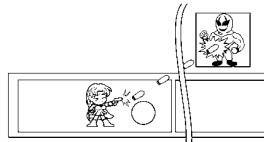
(A)



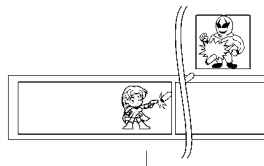
(B) 保留表示シフトタイミング



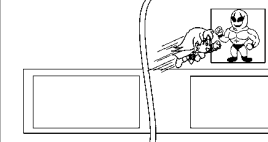
(C) 保留表示シフトタイミング



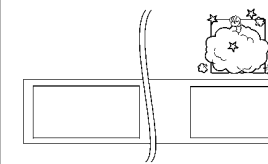
(D) 保留表示シフトタイミング



(E) 保留表示シフトタイミング（対象の可変表示開始タイミング）



(F) アクティブ表示領域でバトル

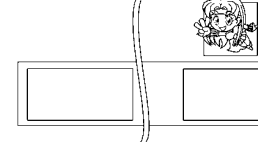


【図 10-123】

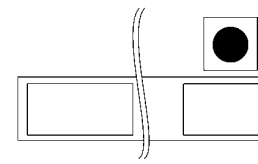
【図 10-123】変形例 135SG-6

(G) バトル勝利の場合

勝利

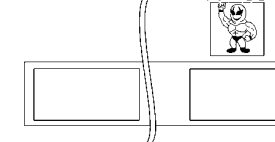


(H) 表示パターンβ・表示パターンγのアクティブ表示に変化

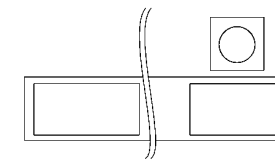


(I) バトル敗北の場合

敗北



(J) 表示パターンαのアクティブ表示に変化



10

20

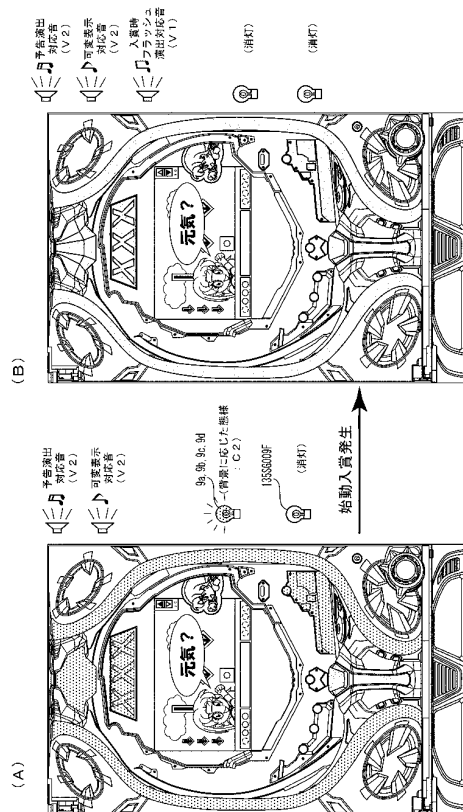
30

40

50

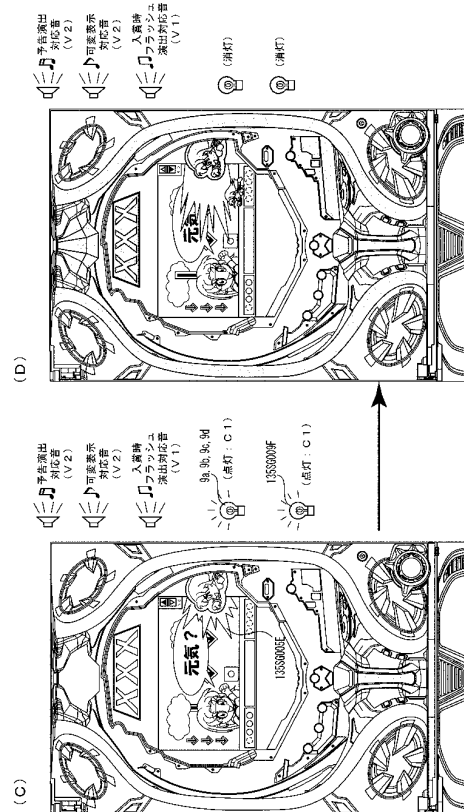
【図 10-124】

【图10-124】变形例135SG-7



【図 10-125】

【图10-125】变形例135SG-7

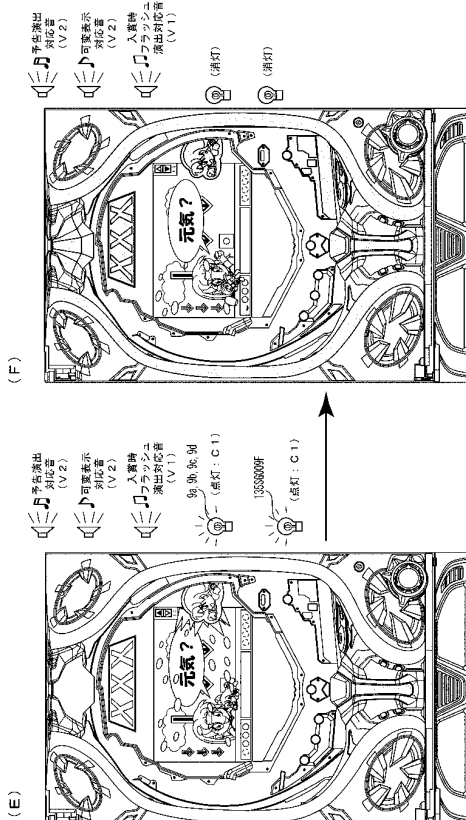


10

20

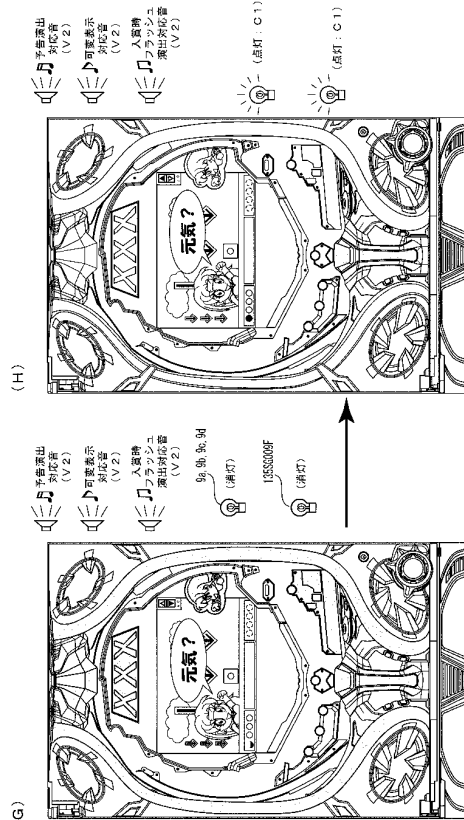
【図 10-126】

【図10-126】変形例135SG-7



【図 10-127】

【图 10-127】变形例 135SG-7



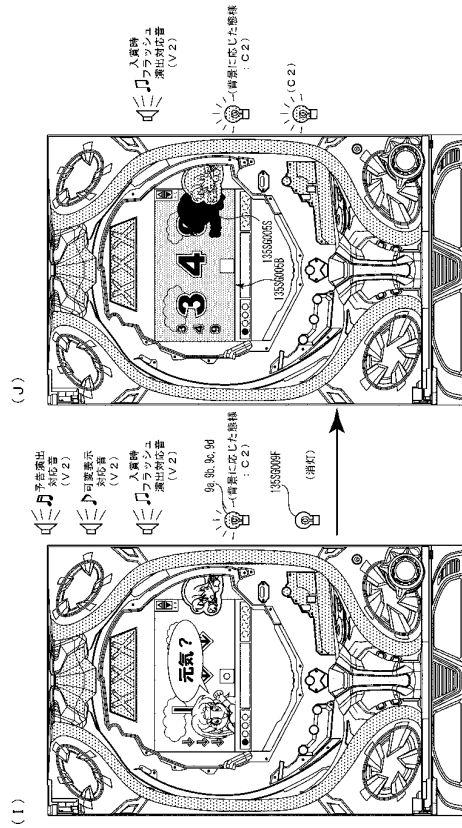
30

40

50

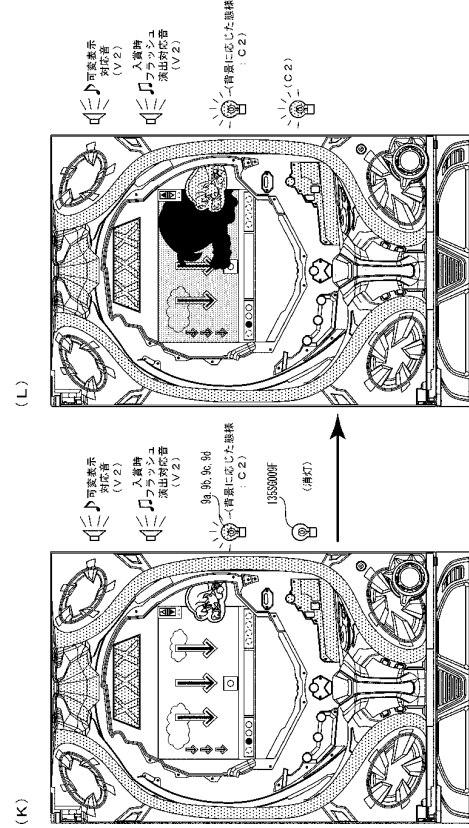
【図10-128】

【図10-128】変形例135SG-7



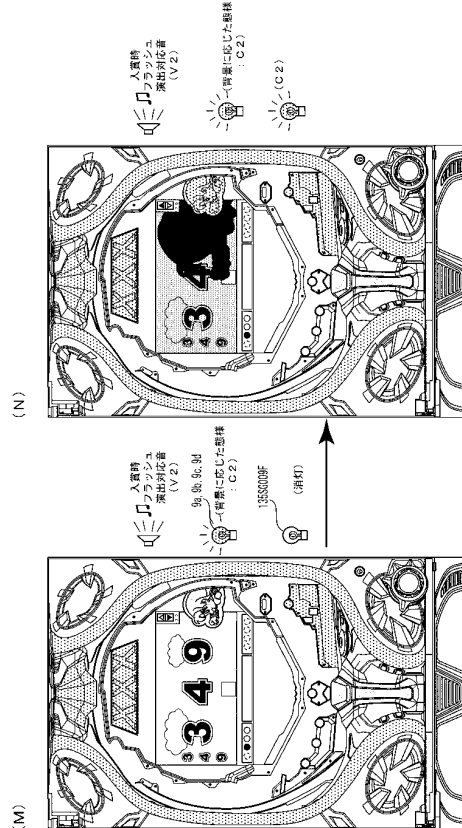
【図10-129】

【図10-129】変形例135SG-7



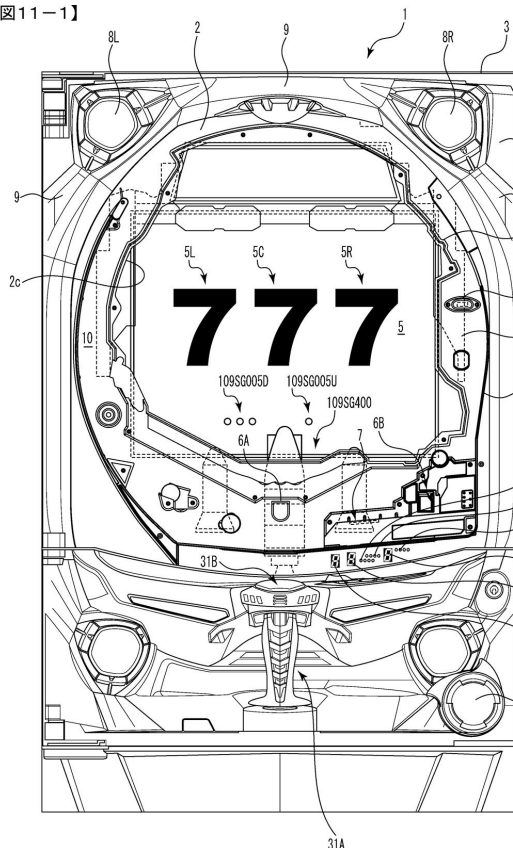
【図10-130】

【図10-130】変形例135SG-7



【図11-1】

【図11-1】



10

20

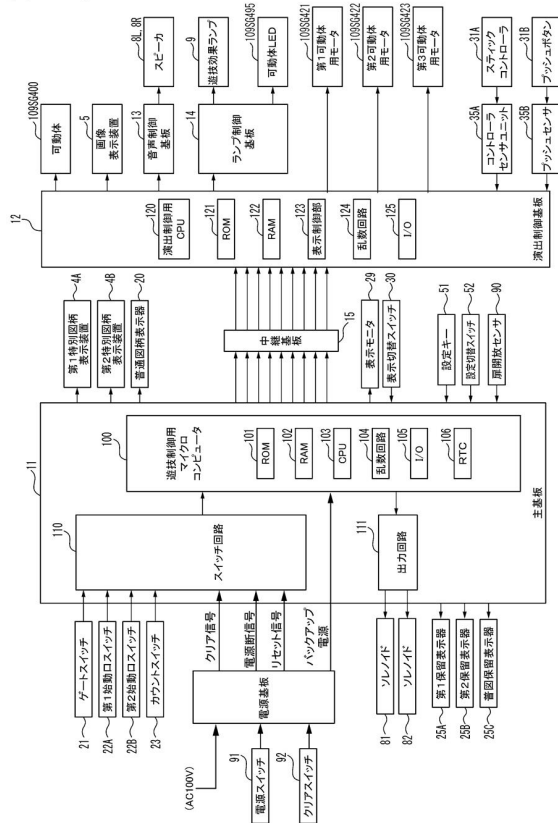
30

40

50

【図 11-2】

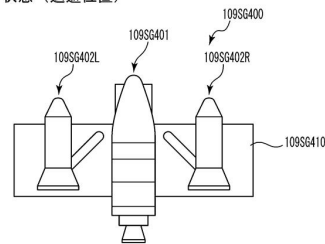
【図 11-2】



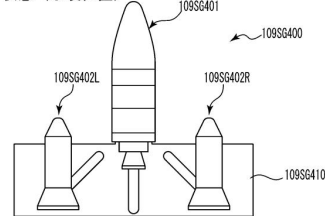
【図 11-3】

【図 11-3】

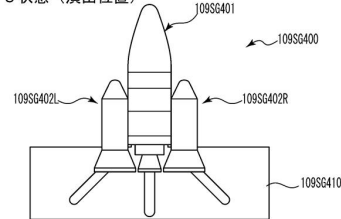
(A) 第1状態 (退避位置)



(B) 第2状態 (示唆位置)



(C) 第3状態 (演出位置)



【図 11-4】

【図 11-4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	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 11-5】

【図 11-5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

10

20

30

40

50

【図 11-6】

【図 11-6】

(A) 表示結果判定テーブル 1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000~54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 11-7】

【図 11-7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	2

【図 11-8】

【図 11-8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	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 11-9】

【図 11-9】

可変表示結果	非確変 大当り	確変大当り	小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)	はずれ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P 判定テーブルA	大当り用変動P 判定テーブルB	特殊当り 変動判定テーブル	はずれ用変動P 判定テーブルA	はずれ用変動P 判定テーブルB	はずれ用変動P 判定テーブルC	はずれ用変動P 判定テーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	—	—	—	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	—	—	—	—

(数値は判定値数)

10

20

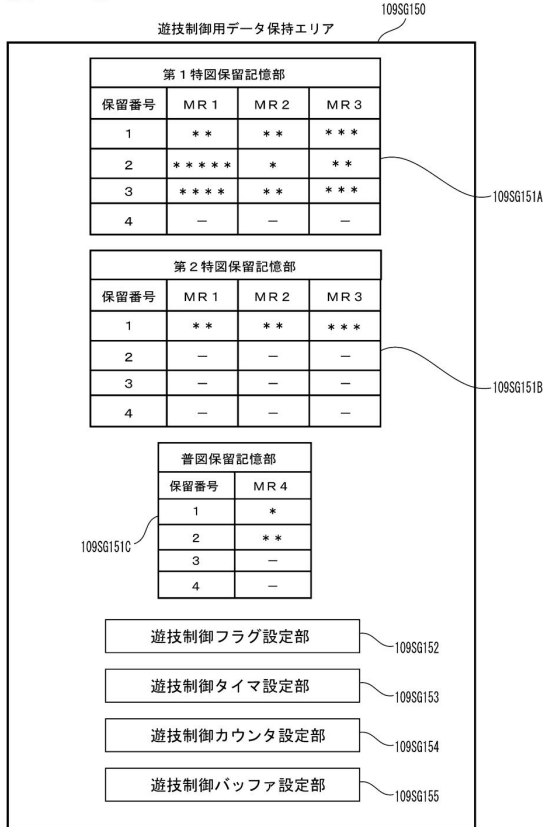
30

40

50

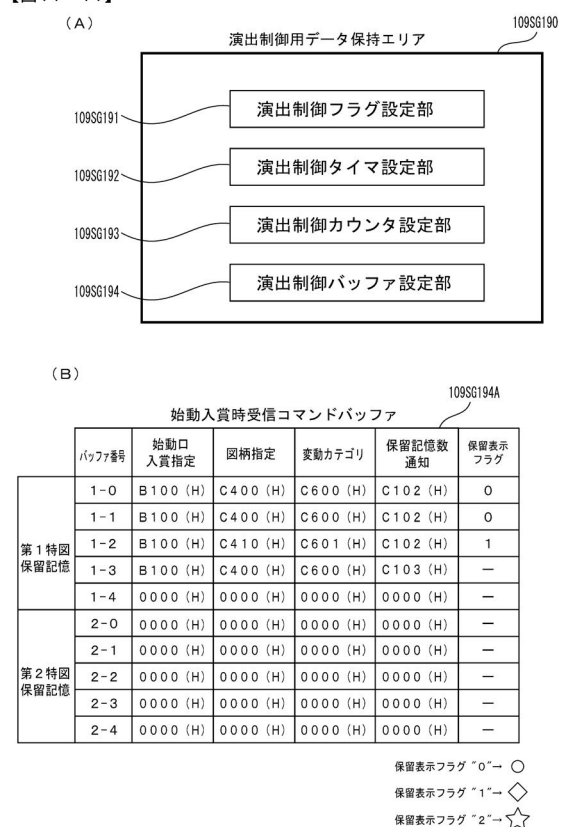
【図 11-10】

【図11-10】



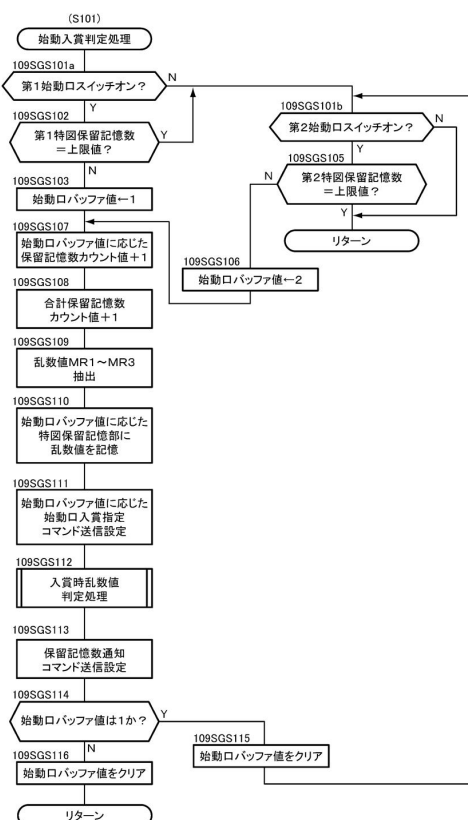
【図 11-11】

【図11-11】



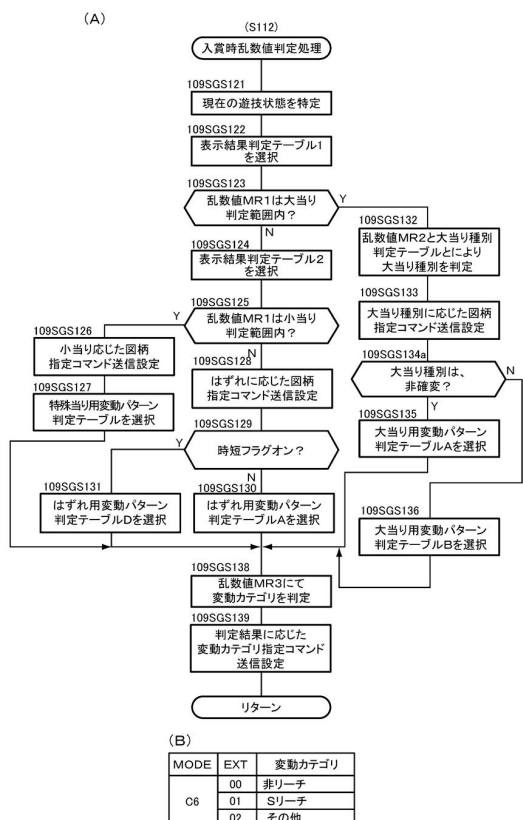
【図 11-12】

【図11-12】



【図 11-13】

【図11-13】



10

20

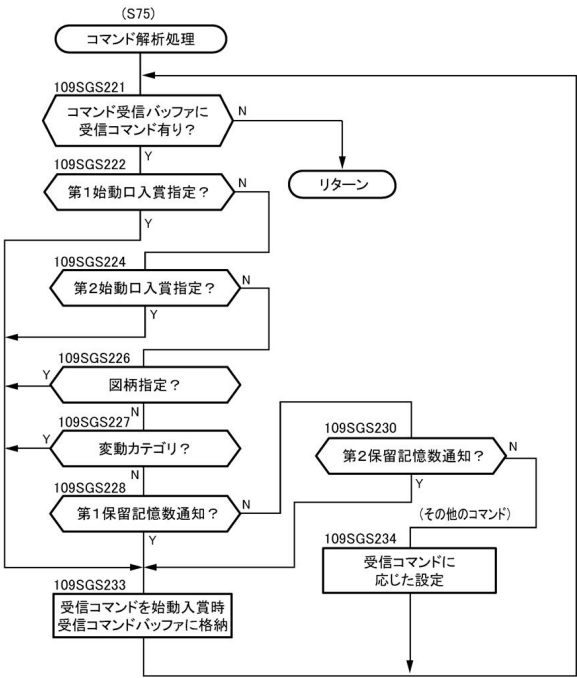
30

40

50

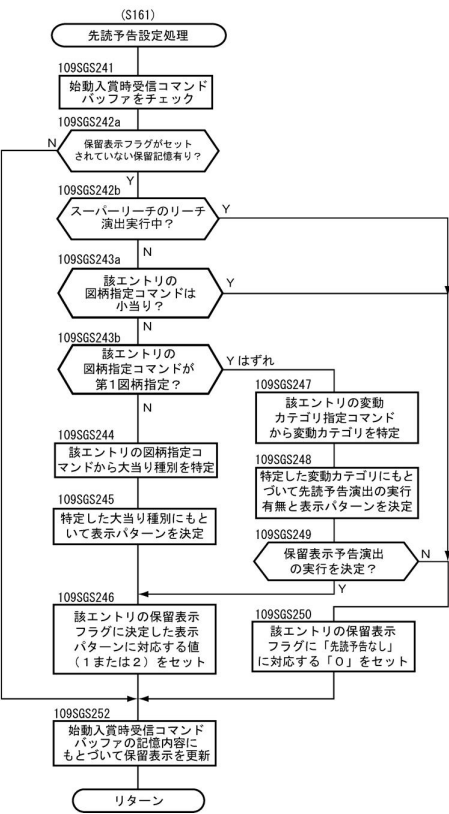
【図 11-14】

【図 11-14】



【図 11-15】

【図 11-15】



【図 11-16】

【図 11-16】

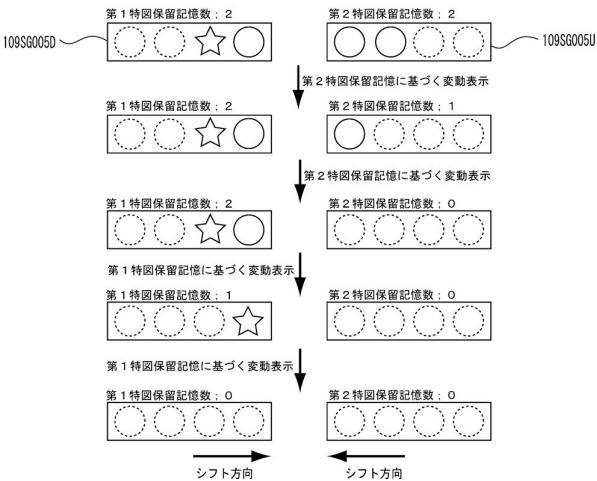
先読み予告演出実行の有無と表示パターン決定割合

変動表示結果	先読予告演出なし ○	先読予告演出あり	
		表示パターンα ◇	表示パターンβ ☆
大当たり (非確変大当たり)	0 %	7 0 %	3 0 %
大当たり (確変大当たり)	0 %	3 0 %	7 0 %
はずれ (非リーチ)	9 5 %	5 %	0 %
はずれ (その他)	7 5 %	2 0 %	5 %
はずれ (Sリーチ)	6 5 %	2 5 %	1 0 %

【図 11-17】

【図 11-17】

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

20

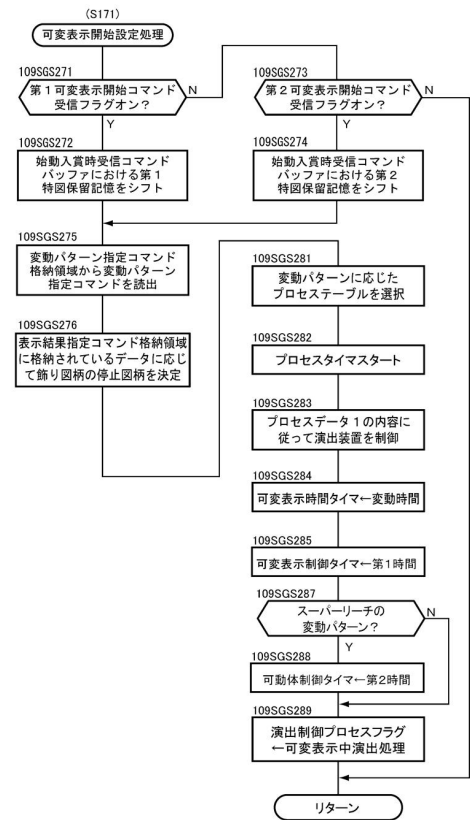
30

40

50

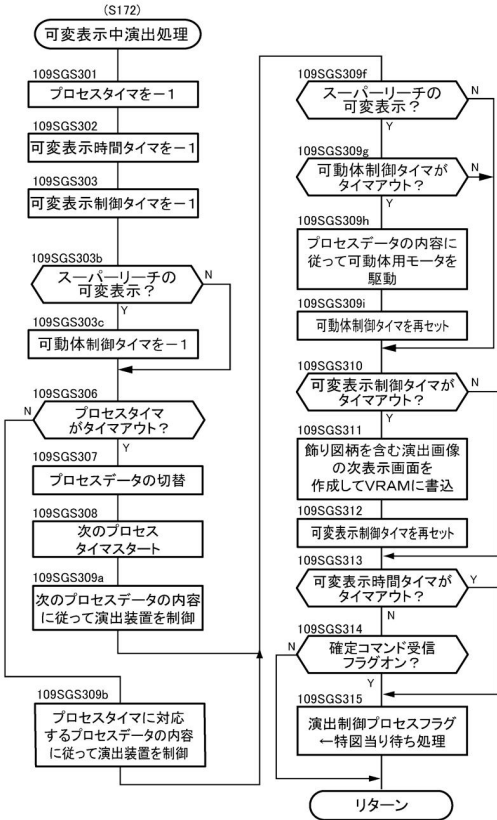
【図 11-18】

【図 11-18】



【図 11-19】

【図 11-19】



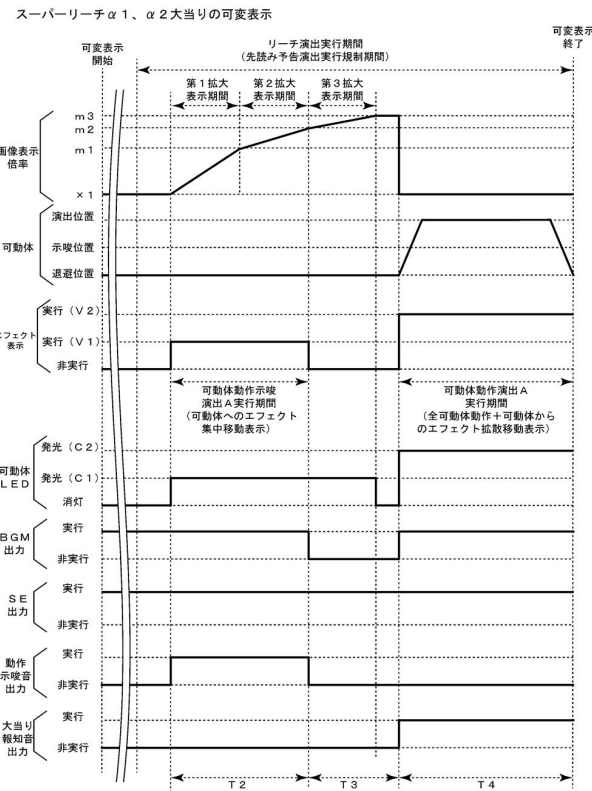
【図 11-20】

【図 11-20】

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 11-21】

【図 11-21】



10

20

30

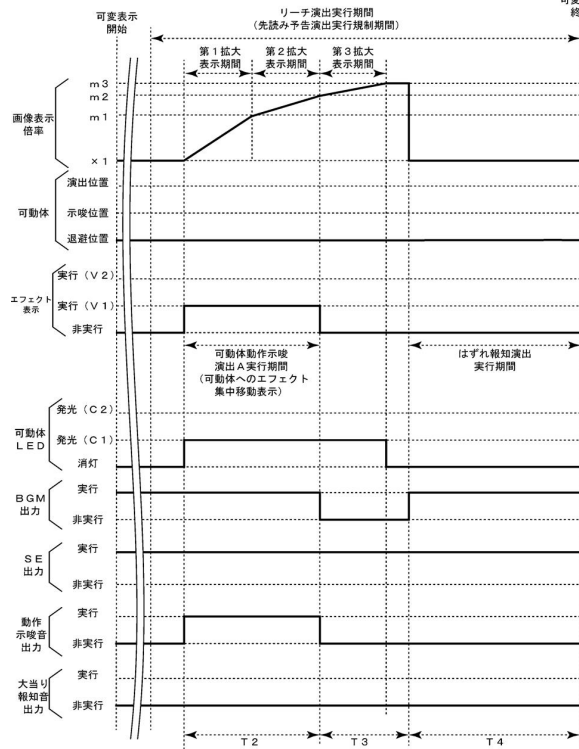
40

50

【図 11-22】

【図11-22】

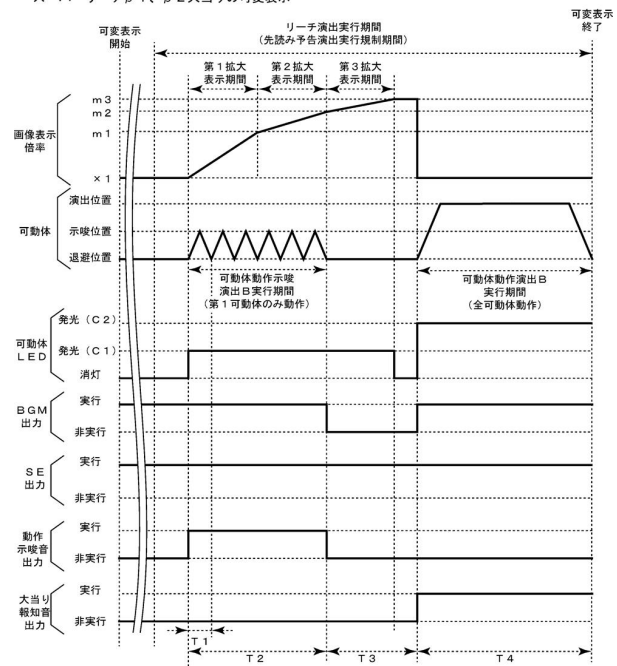
スーパーリーチ $\alpha 1$ 、 $\alpha 2$ はいずれの可変表示



【図 11-23】

【図11-23】

スーパーリーチ $\beta 1$ 、 $\beta 2$ 大当りの可変表示



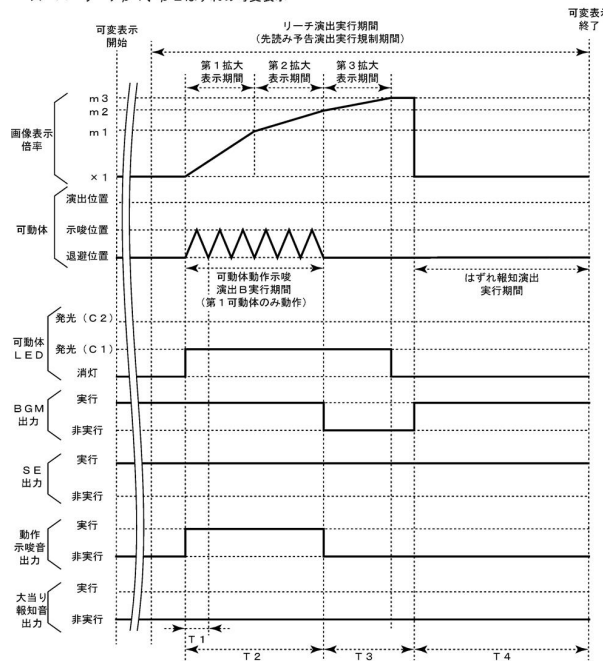
10

20

【図 11-24】

【図11-24】

スーパーリーチ $\beta 1$ 、 $\beta 2$ はいずれの可変表示



【図 11-25】

【図11-25】

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

30

40

50

【図 11-26】

【図 11-26】

(A)

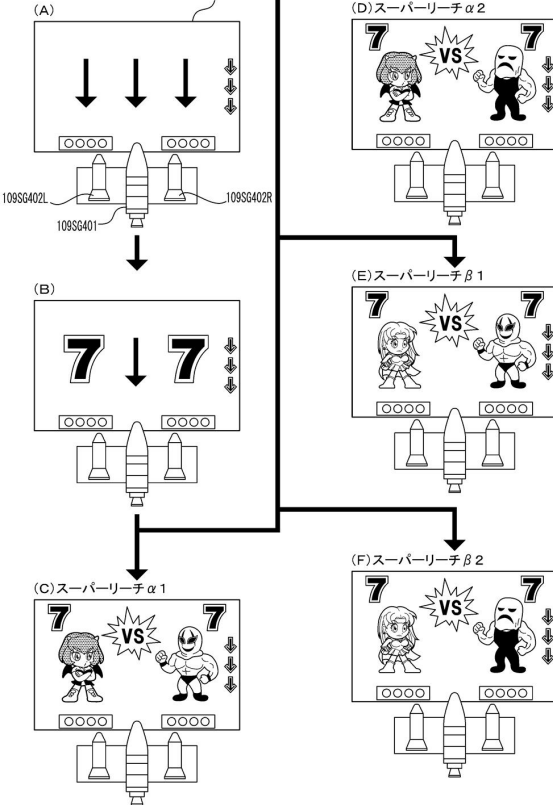
名称	演出態様	可動体LED
可動体動作演出A	星型のエフェクト画像が第1可動体に対して繰り返し作用 (複数の星型のエフェクト画像が速度V1にて第1可動体に向けて移動)	輝度C1にて発光
可動体動作演出B	第1可動体が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動	

(B)

名称	演出態様	可動体LED
可動体動作演出A	・可動体ユニットが第1状態から第3状態に変化 ・複数の星型のエフェクト画像が速度V2にて第1可動体から拡散	輝度C2にて発光
可動体動作演出B	・可動体ユニットが第1状態から第3状態に変化 ・爆発エフェクト画像表示	

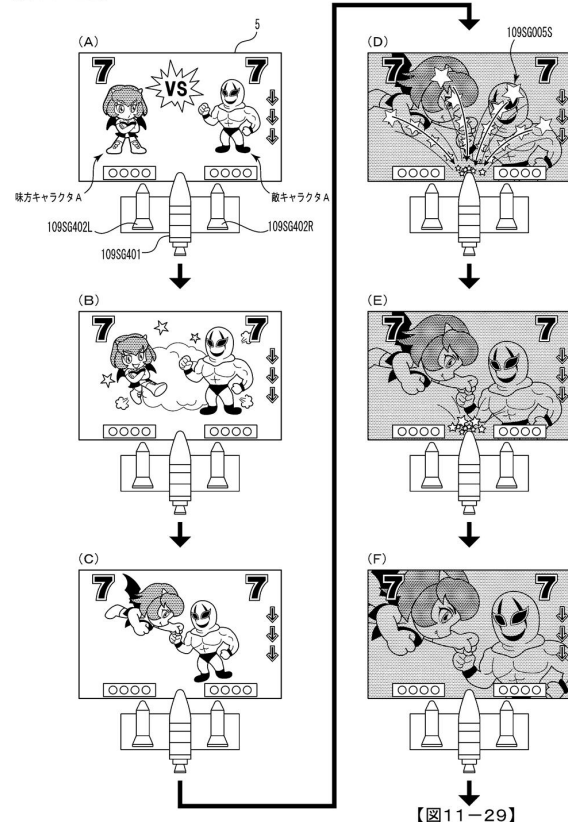
【図 11-27】

【図 11-27】



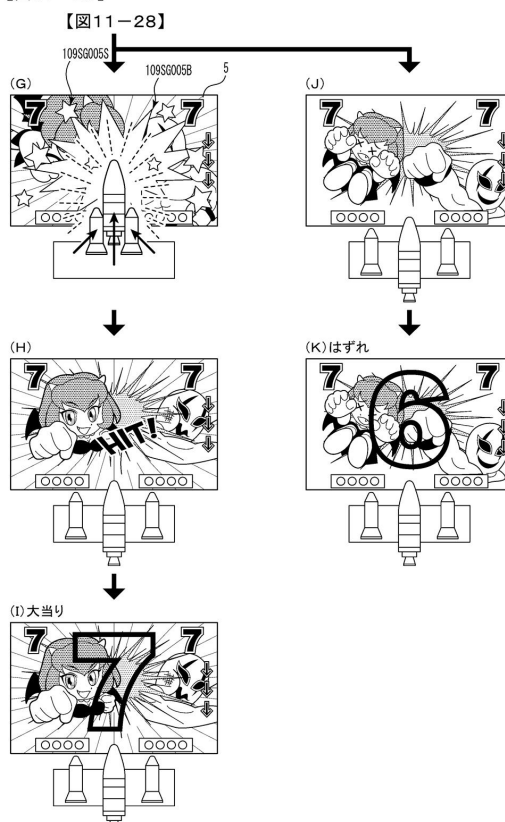
【図 11-28】

【図 11-28】



【図 11-29】

【図 11-29】



10

20

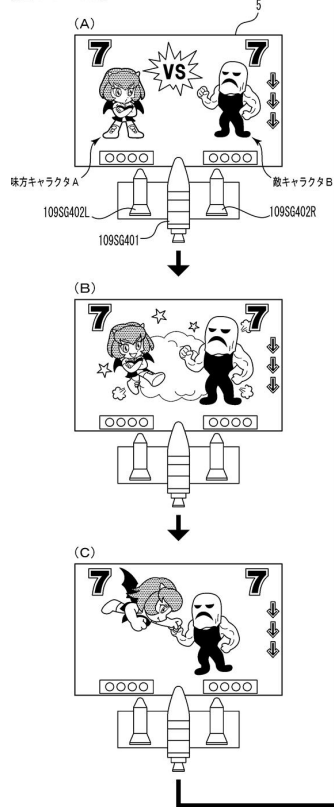
30

40

50

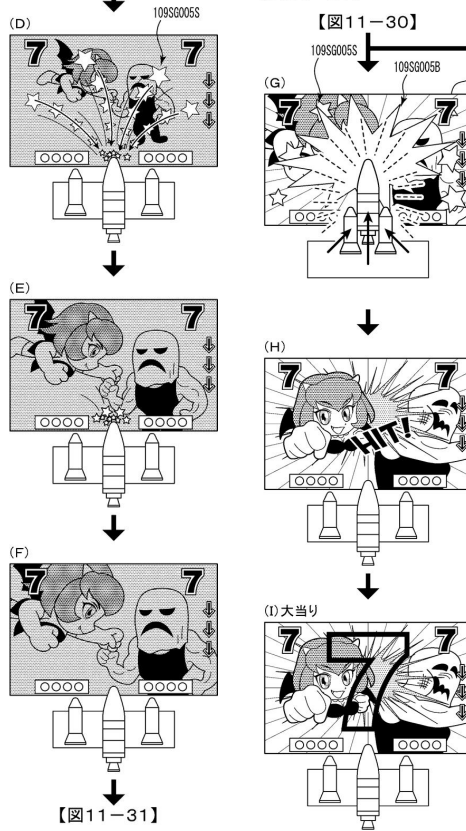
【図 11-30】

【図 11-30】

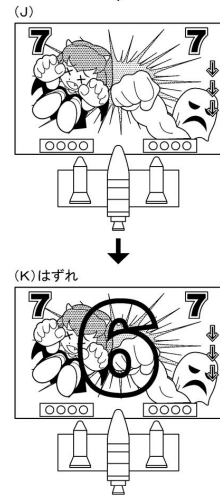
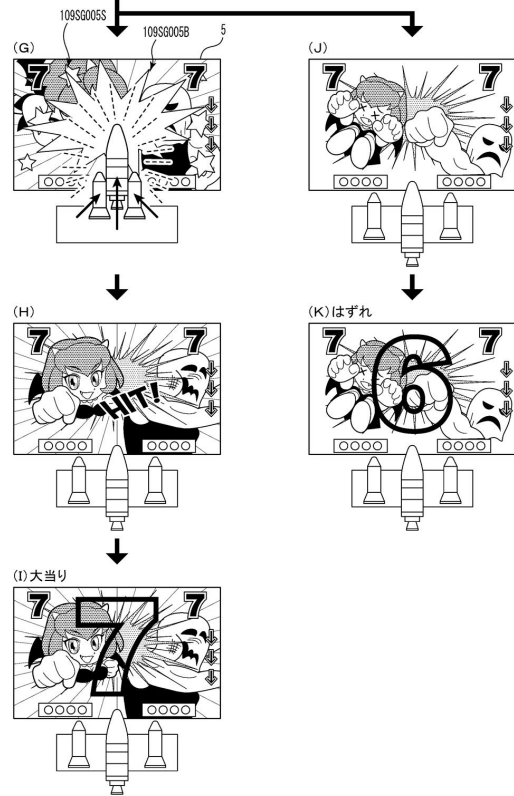


【図 11-31】

【図 11-31】

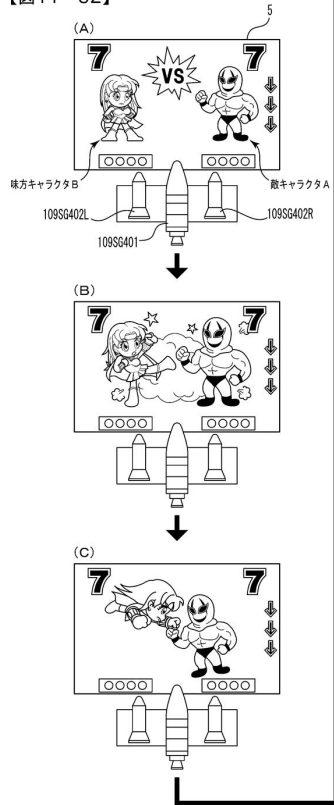


【図 11-30】



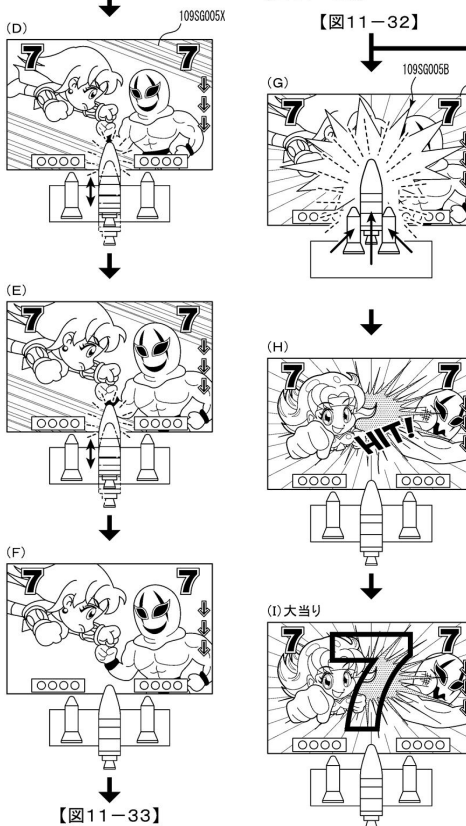
【図 11-32】

【図 11-32】

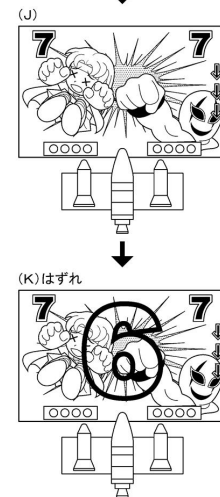
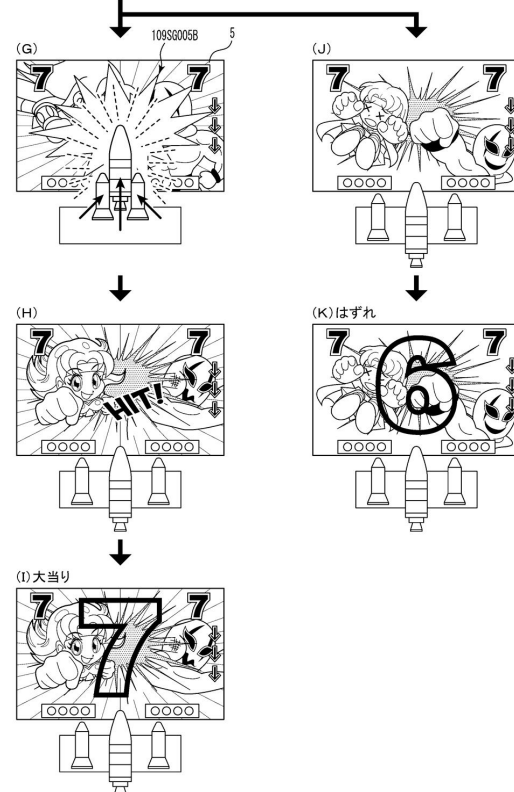


【図 11-33】

【図 11-33】



【図 11-32】



10

20

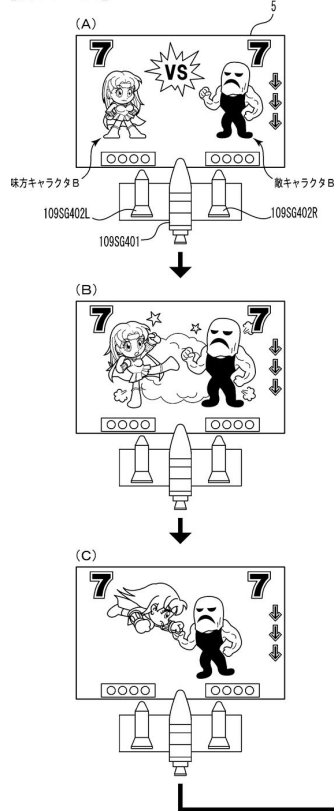
30

40

50

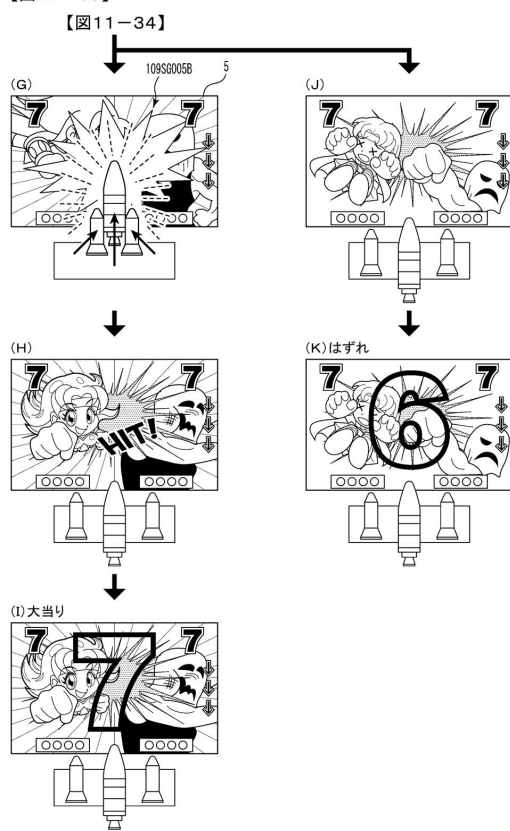
【図 11-34】

【図 11-34】



【図 11-35】

【図 11-35】

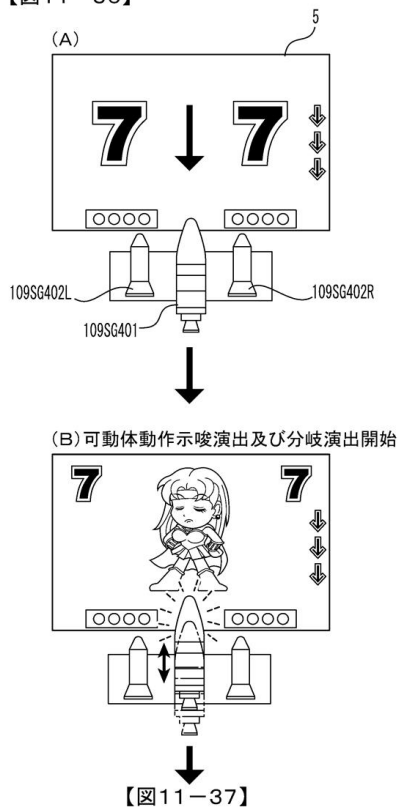


10

20

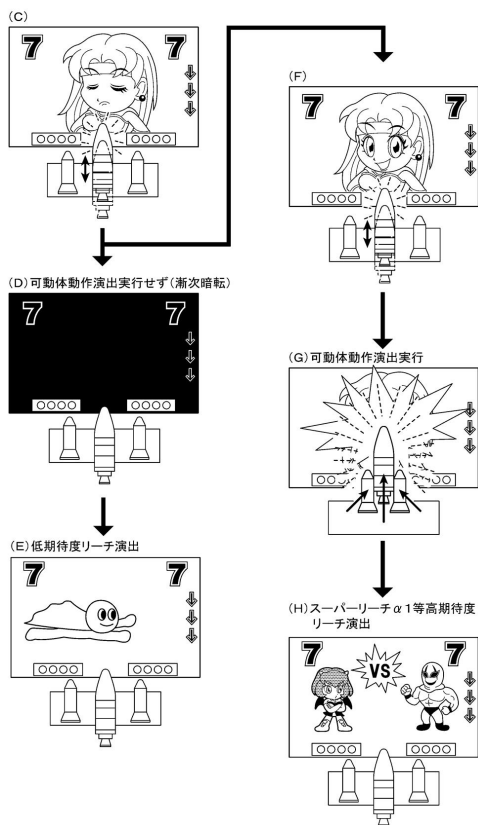
【図 11-36】

【図 11-36】



【図 11-37】

【図 11-37】



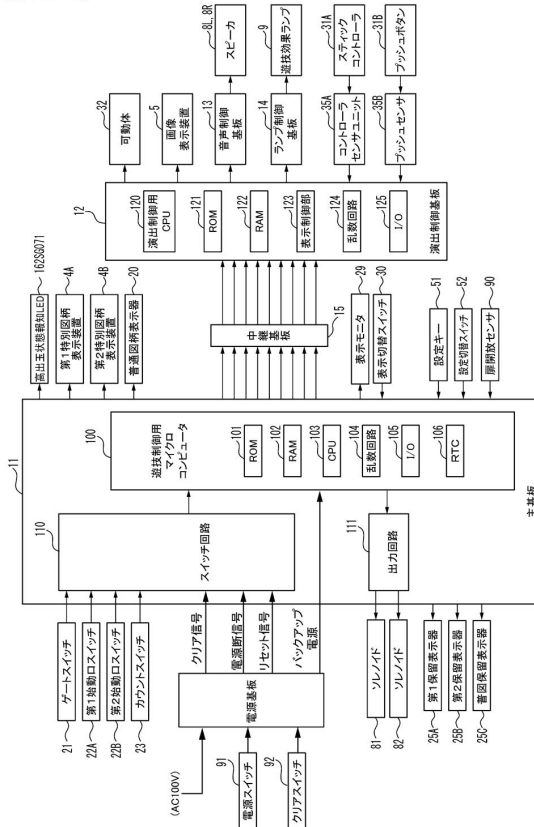
30

40

50

【図 12-1】

【图12-1】



【圖 12-3】

【图12-3】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当たり種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図 12-2】

【图12-2】

(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
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

(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 12-4】

【図12-4】

(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

【図 1 2 - 5】

【図 12-5】

(A) 当たり種別判定テーブル

変動特図	判定値 (MR2)	当たり種別
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) 当たり種別

当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回当たりまで	次回当たりまで	10 (通常開放ラウンド)
確変B	次回当たりまで	次回当たりまで	5 (通常開放ラウンド)
確変C (突確)	次回当たりまで	無し	2 (高速開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の当たりまで)	10 (通常開放ラウンド)

【図 1 2 - 7】

【図 12-7】

可変表示結果	非確変 大当たり	確変大当たり AorB	確変大当たり Corr小当たり	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	大当たり用変動P 判定テーブルA	大当たり用変動P 判定テーブルB	特殊小当たり 変動P判定テーブル	はずれ用変動P 判定テーブルA	はずれ用変動P 判定テーブルB	はずれ用変動P 判定テーブルC	はずれ用変動P 判定テーブルD
PA1-1 (非Rははずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-	-
PA1-2 (非Rははずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-	-
PA1-3 (非Rははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800	-
PA1-4 (非Rははずれ時短)	-	-	-	-	-	-	800
PA2-1 (ノーマルRははずれ)	-	-	-	300	200	100	100
PA2-2 (スーパーRははずれ)	-	-	-	97	97	97	97
PB1-1 (ノーマルR大当たり)	498	250	-	-	-	-	-
PB1-2 (スーパーR大当たり)	499	747	-	-	-	-	-
PC1-1 (特殊当たり)	-	-	997	-	-	-	-

(数値は判定値数)

【図 1 2 - 6】

【図 12-6】

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 (大当たり)
PB1-2	50000	スーパーリーチ (大当たり)
PC1-1	5000	特殊当たり (小当たりまたは突確大当たり)

10

【図 1 2 - 8】

【図 12-8】

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

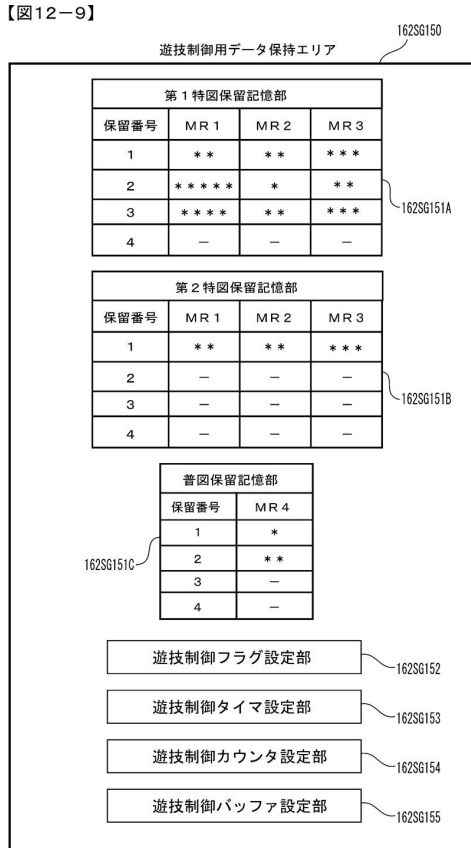
20

30

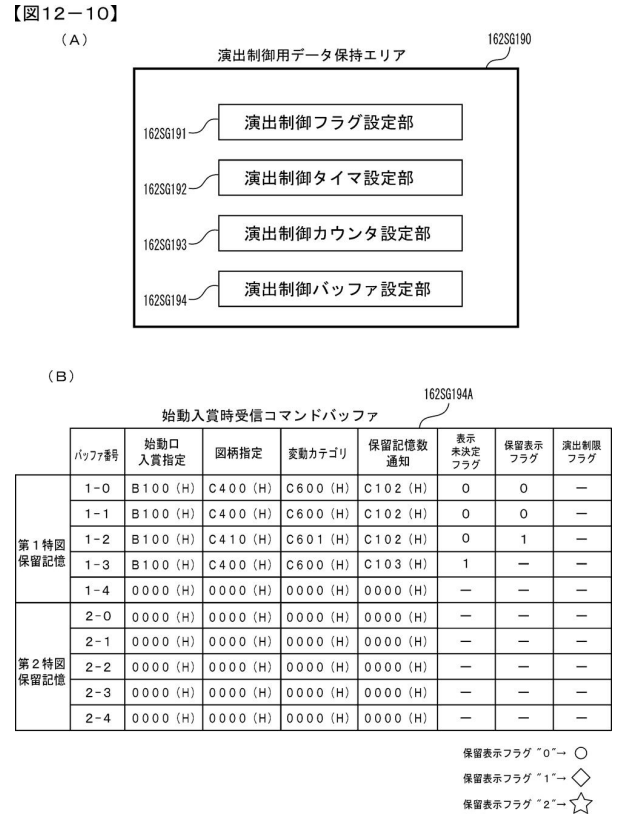
40

50

【図 12-9】



【図 12-10】

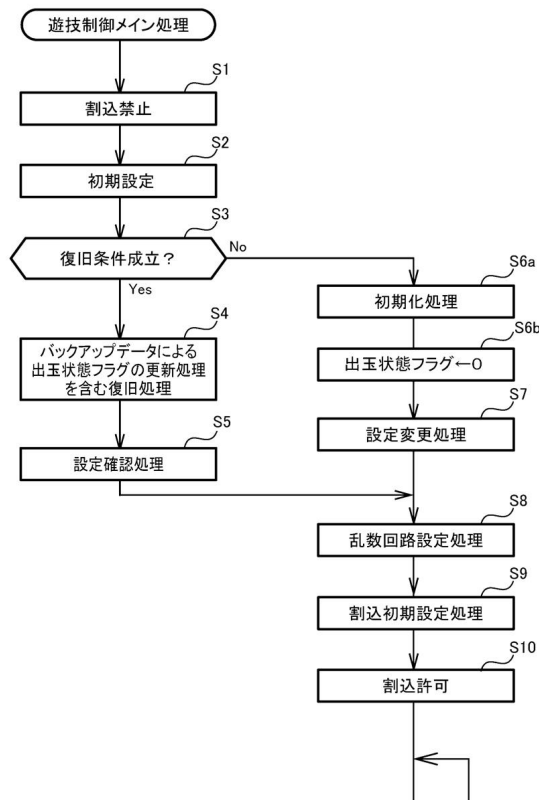


10

20

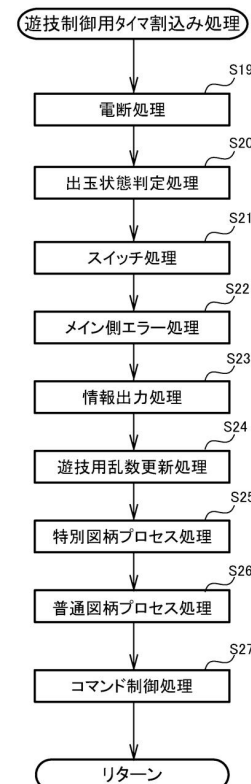
【図 12-11】

【図12-11】



【図 12-12】

【図12-12】



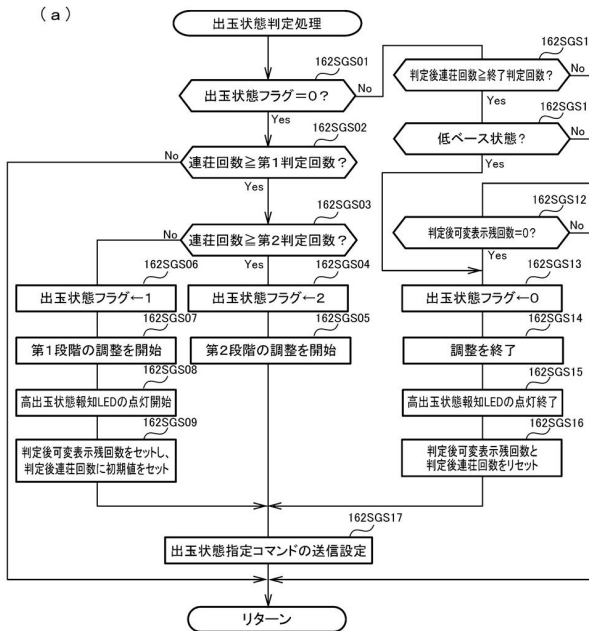
30

40

50

【図 12-13】

【図12-13】

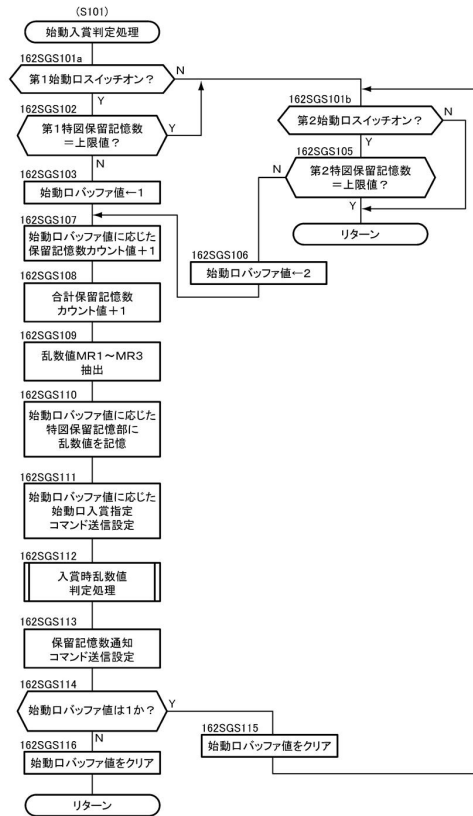


(b)

出玉状態フラグ値	可変表示時間延長調整	大当たり期間延長調整
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)

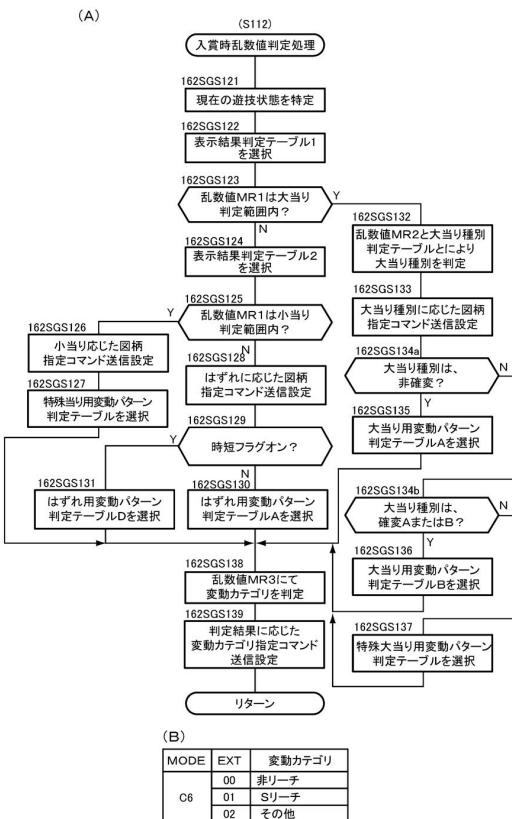
【図 12-14】

【図12-14】



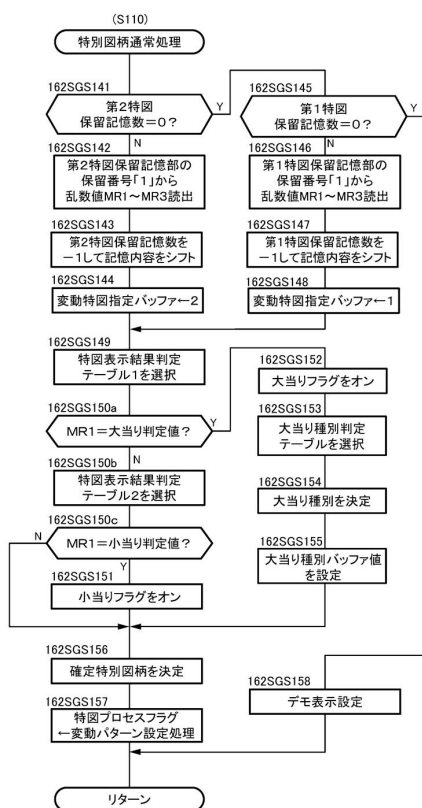
【図 12-15】

【図12-15】



【図 12-16】

【図12-16】



10

20

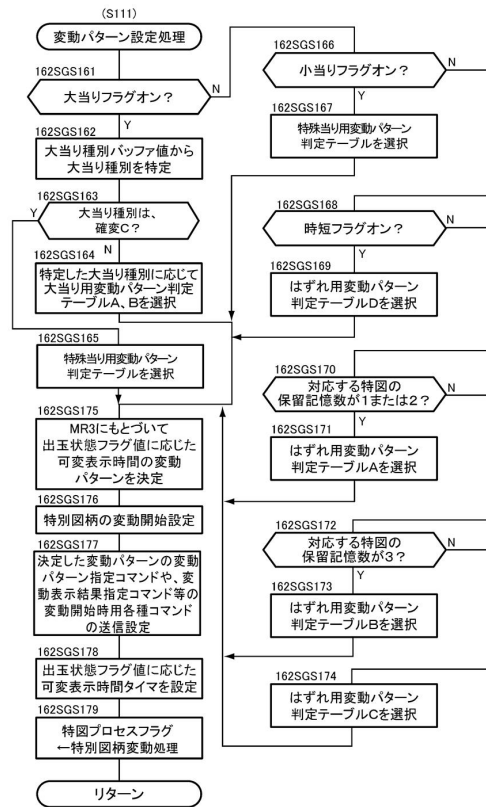
30

40

50

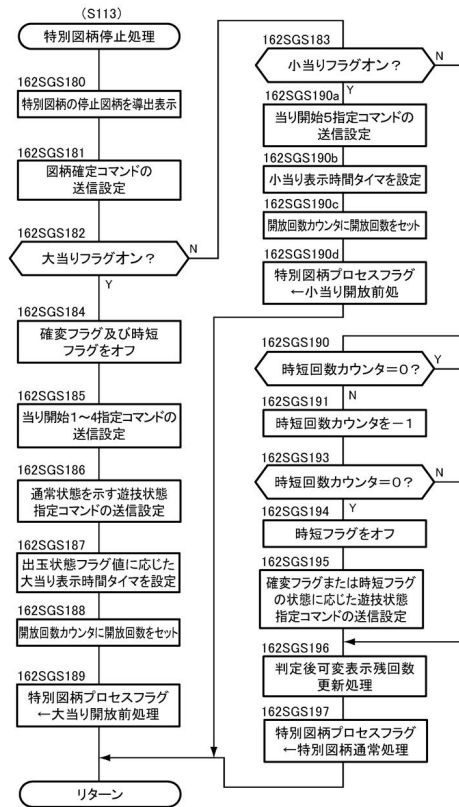
【図 12-17】

【図 12-17】



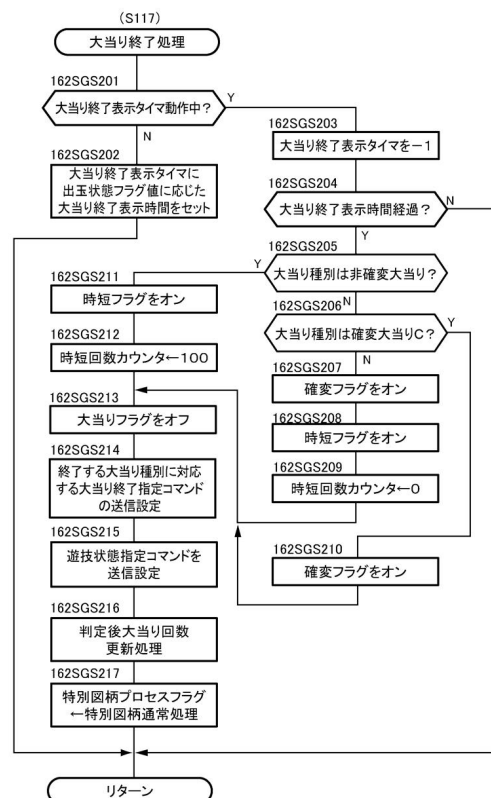
【図 12-18】

【図 12-18】



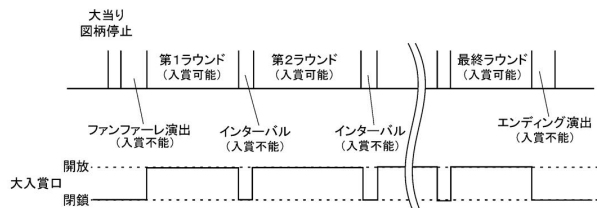
【図 12-19】

【図 12-19】



【図 12-20】

【図 12-20】



10

20

30

40

50

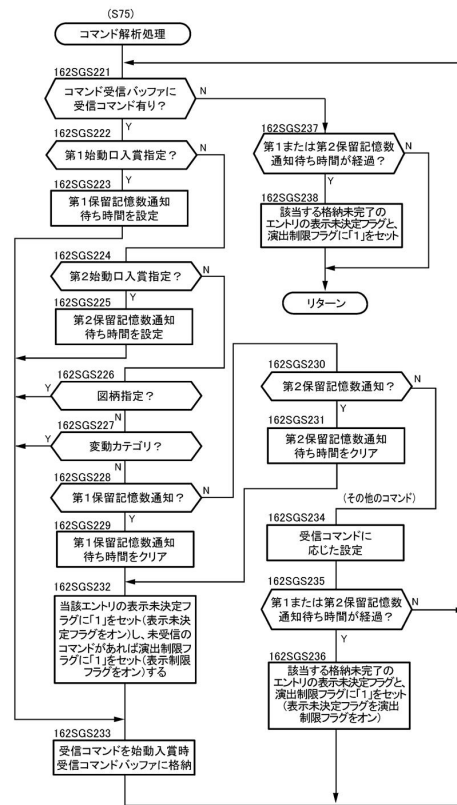
【図 12-21】

【図12-21】

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 12-22】

【図12-22】

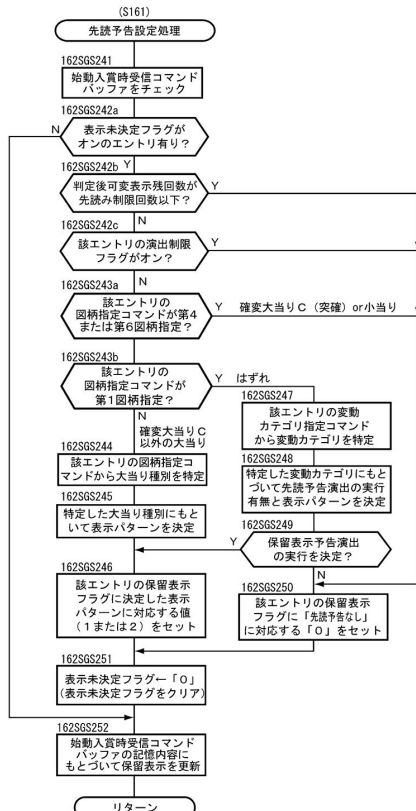


10

20

【図 12-23】

【図12-23】



【図 12-24】

【図12-24】

(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

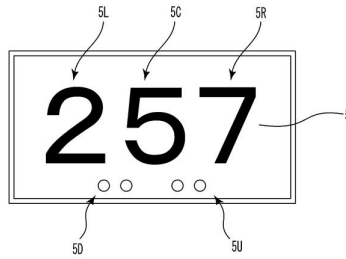
40

50

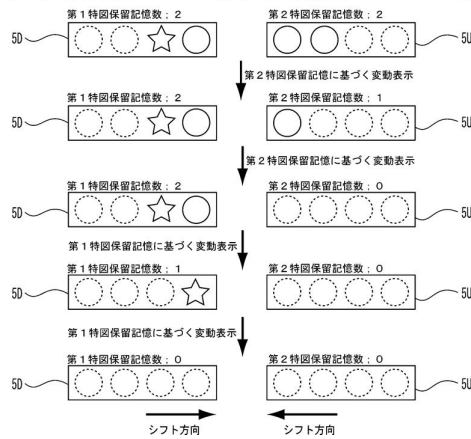
【図 12-25】

【図12-25】

(A)

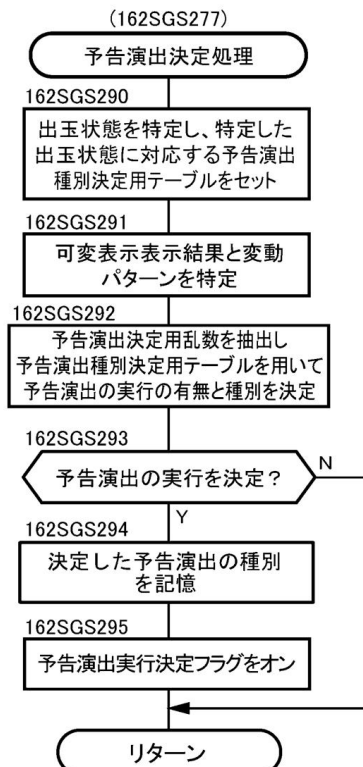


(B) 第1保留記憶表示エリア5D及び第2保留記憶表示エリア5Uの更新例



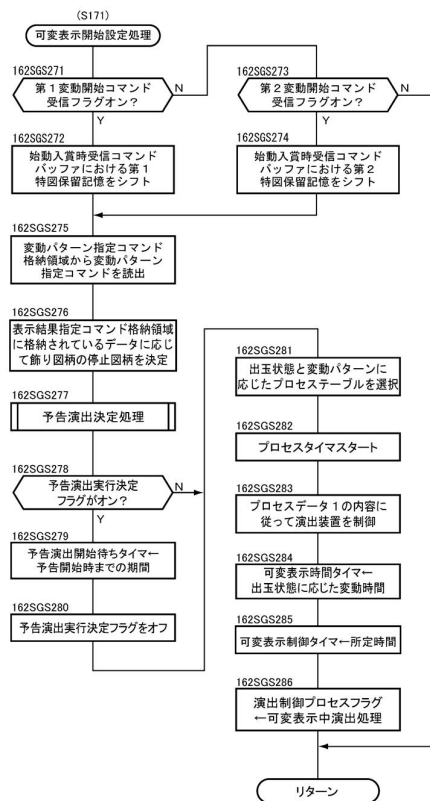
【図 12-27】

【図12-27】



【図 12-26】

【図12-26】



【図 12-28】

【図12-28】

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
リーチはずれ	20	50	30	0	0
大当たり (確率1/100)	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)

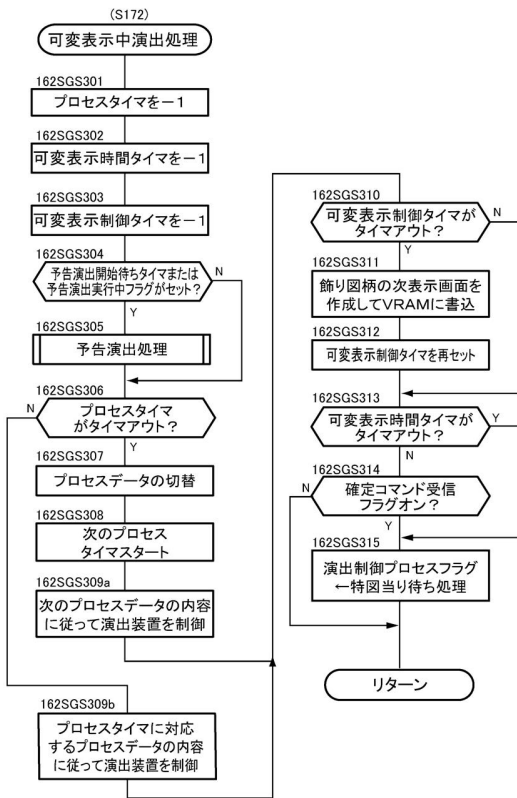
演出種別	予告演出なし	予告演出A	予告演出B	予告演出C	予告演出D
非リーチはずれ	85	10	5	0	0
リーチはずれ	20	50	25	5	0
大当たり (確率1/100)	10	25	50	15	0

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
リーチはずれ	20	45	20	10	0
大当たり (確率1/100)	10	15	45	20	10

【図 12-29】

【図12-29】



【図 12-30】

【図12-30】

(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)

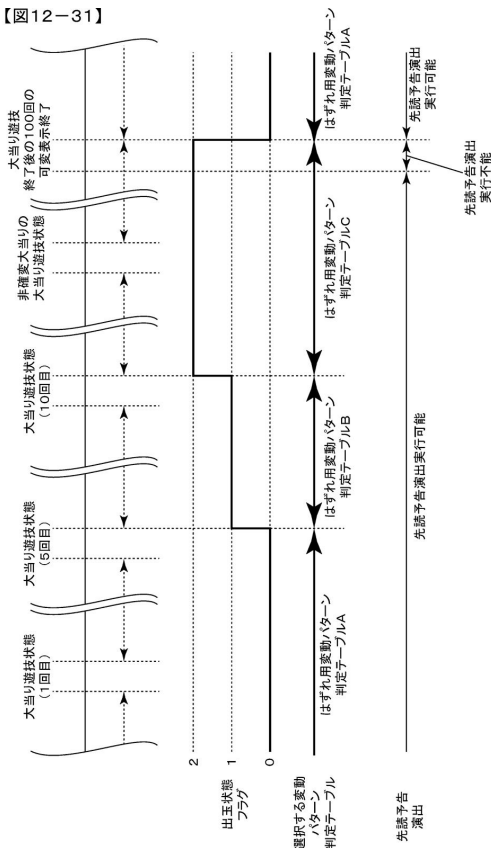
変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1~400
ノーマルPA2-1	401~800
スーパーPA2-2	801~997

(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

【図 12-31】

【図12-31】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第7286515 (JP, B2)
特許第7286516 (JP, B2)
特開平05-177053 (JP, A)
特開平03-037089 (JP, A)
特開2018-187133 (JP, A)
特開2014-180354 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02