

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7504678号
(P7504678)

(45)発行日 令和6年6月24日(2024.6.24)

(24)登録日 令和6年6月14日(2024.6.14)

(51)国際特許分類

F I

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

請求項の数 1 (全174頁)

(21)出願番号	特願2020-111407(P2020-111407)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年6月29日(2020.6.29)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2022-10708(P2022-10708A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和4年1月17日(2022.1.17)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和5年5月12日(2023.5.12)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
			株式会社三共内
		審査官	中村 俊太郎

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】

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、
画像を表示可能な表示領域を有し、擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能であり、該表示領域に遊技の進行に応じて表示される画像であって、遊技の進行状況を示唆する遊技関連情報の表示画像を表示可能な表示手段と、
前記表示領域に表示される特定画像と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段と、
前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤを有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段と、
前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記有利状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、
前記特別演出が実行される前に特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、
前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表

示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させた後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させることなく非表示とすることが可能であるとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像を、前記第 2 表示位置を含む表示領域に表示可能であり、

前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させた後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させてから非表示とすることが可能であり、

前記特別演出において、前記擬似可動体表示を非表示とした後に前記有利状態に制御されることを報知し、

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を変位させた変位特定画像として生成可能であり、

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域における第 1 領域に表示する所定演出を実行可能であり、

前記遊技関連情報の表示画像は、前記表示領域における前記第 1 領域とは異なる第 2 領域に表示されるとともに、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、動作可能な可動体を用いた演出を実行可能なものがあった。

【0003】

この種の遊技機において、例えば、擬似可動体表示を移動表示させることで、構造物としての可動体を移動させる演出と同じような演出を実行可能としたもの等があった（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 2019-92949 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記特許文献 1 に記載の遊技機のように、擬似可動体を可動体と同じように移動表示させるだけであり、演出の興趣を高めることができないという問題があった。

【0006】

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

【課題を解決するための手段】

【0007】

（A）請求項 1 に記載の遊技機は、

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、

画像を表示可能な表示領域を有し、擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能であり、該表示領域に遊技の進行に応じて表示される画像であって、遊技の進行状況を示唆する遊技関連情報の表示画像を表示可能な表示手段と、

前記表示領域に表示される特定画像と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む

10

20

30

40

50

画像データを記憶可能な記憶手段と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤを有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段と、

前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、

前記特別演出が実行される前に特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、

前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後、該第2表示位置から前記第1表示位置に移動表示させることなく非表示とすることが可能であるとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像を、前記第2表示位置を含む表示領域に表示可能であり、

前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後、該第2表示位置から前記第1表示位置に移動表示させてから非表示とすることが可能であり、

前記特別演出において、前記擬似可動体表示を非表示とした後に前記有利状態に制御されることを報知し、

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を変位させた変位特定画像として生成可能であり、

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域における第1領域に表示する所定演出を実行可能であり、

前記遊技関連情報の表示画像は、前記表示領域における前記第1領域とは異なる第2領域に表示されるとともに、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される、

ことを特徴とする。

さらに、他の遊技機は、

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、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段と、

第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動させる可動体演出と、

を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高く、

前記擬似可動体表示は、発光表示部（例えば、発光表示部Z108A、Z208A～Z208E）を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第2表示位置まで移動表示させたときに前記発光表示部を発光表示可能であり（演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1演出位置に移動表示した後、搭載可動体LED208の発光と発光表示部Z

10

20

30

40

50

108Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図11-31(D)参照)、
さらに、

画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報(例えば、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄)の表示画像(例えば、第1インターフェイス画像006SG005Iや第2インターフェイス画像006SG005J)を表示可能な表示手段(例えば、画像表示装置5)と、

前記表示領域に表示される特定画像(例えば、飾り図柄や背景画像)と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段(例えば、CGROM205)と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ(例えば、図12-5に示すレイヤ1画像描画領域、レイヤ2画像描画領域、レイヤ3画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等)を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段(例えば、表示制御部123とSDRAM210)と、

前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図12-17に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

を備え、

前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第1位置(例えば、特徴部006SGであれば、画像表示装置5の表示領域の中央部)から該第1位置とは異なる第2位置(例えば、特徴部006SGであれば、画像表示装置5の表示領域の上方位置または下方位置)に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり(例えば、CGROM205には変位用画像のデータが格納されている部分)、

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり(例えば、図12-23に示すように、レイヤ2画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ3画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置5に表示される表示画像として、左領域006SG005Lと右領域006SG005Rの画像が上方に向けて移動し、中領域006SG005Cの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分)、

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出(例えば、特徴部006SGにおける発展示唆演出)を実行可能であり、

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される(例えば、図12-26に示すように、第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ1画像描画領域にて描画される部分)、ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。さらに、さらに、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行できる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0008】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の(1)の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2019-141396号公報に示されているような、可変表示中のリーチ演出中等の特定タイミングにて、画像表示装置(表示手段)に表示されている画像が砕けて飛び散る演出(特定演出)を実行可能なものがある。

【0009】

しかしながら特許文献1に記載の遊技機では、単に画像が碎けて飛び散るのみの演出であるため、該演出を画像表示装置において他の画像が表示されている状態で実行することにより演出興趣を向上させることが考えられるが、この場合は、該演出を実行するために画像表示装置に表示されている画像毎に専用の画像データを作成しなければならず、記憶手段に記憶させるデータ量が過度に大きくなってしまいう虞がある。

【0010】

この発明は、このような問題点に着目してなされたもので、特定演出を実行するために記憶手段に記憶させるデータ量を抑えることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0011】

手段(1)記載の遊技機は、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1やスロットマシン）であって、画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）の表示画像（例えば、第1インターフェイス画像006SG005Iや第2インターフェイス画像006SG005J）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、CGROM205）と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図12-5に示すレイヤ1画像描画領域、レイヤ2画像描画領域、レイヤ3画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部123とSDRAM210）と、

前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図12-17に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第1位置（例えば、特徴部006SGであれば、画像表示装置5の表示領域の中央部）から該第1位置とは異なる第2位置（例えば、特徴部006SGであれば、画像表示装置5の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、CGROM205には変位用画像のデータが格納されている部分）、

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図12-23に示すように、レイヤ2画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ3画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展し唆演出中に画像表示装置5に表示される表示画像として、左領域006SG005Lと右領域006SG005Rの画像が上方に向けて移動し、中領域006SG005Cの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部006SGにおける発展し唆演出）を実行可能であり、

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図12-26に示すように、第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ1画像描画領域にて描画される部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において

10

20

30

40

50

表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行できる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。

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

【図9】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10】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11-1】特徴部241SGとしてのパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図11-2】特徴部241SGとしてのパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図11-3】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図11-4】各乱数を示す説明図である。

【図11-5】(A)は表示結果判定テーブル1を示す説明図であり、(B)は表示結果判定テーブル2を示す説明図である。

【図11-6】(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11-7】変動パターンを例示する図である。

【図11-8】(A)(B)は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11-9】ノーマルリーチ及びスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【図11-10】スーパーリーチにおける各種演出の内容や構成を説明するための図である。

【図11-11】発展演出Aと発展演出Bの実行状況別の大当り期待度を示す図である。

【図11-12】パチンコ遊技機の開発の流れの概略を示す説明図である。

【図11-13】(A)は搭載可動体の移動態様を示す図、(B)は搭載可動体を持ち上げる状況を説明する図である。

【図11-14】(A)は第1擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B)は第1非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【図11-15】(A)は第2擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B)は第2非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【図11-16】(A)は搭載可動体の移動可能範囲、(B)は第1擬似可動体表示の移動表示領域、(C)は第2擬似可動体表示の移動表示領域を示す図である。

【図11-17】(A)は第1擬似可動体表示の特定移動表示領域、(B)は第2擬似可動体表示の特定移動表示領域を示す図である。

【図11-18】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 9】 予告演出種別決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 0】 (A) は予告演出 A 種別決定用テーブル、(B) は予告演出 B 種別決定用テーブルを示す図である。

【図 1 1 - 2 1】 (A) は発展演出 A 種別決定処理を示すフローチャート、(B) は発展演出 A 種別決定用テーブルを示す図である。

【図 1 1 - 2 2】 (A) は発展演出 A 種別決定処理を示すフローチャート、(B) は発展演出 A 種別決定用テーブルを示す図である。

【図 1 1 - 2 3】 (A) は発展演出 B 種別決定処理を示すフローチャート、(B) は発展演出 B 種別決定用テーブルを示す図である。

【図 1 1 - 2 4】 (A) は決め演出種別決定処理を示すフローチャート、(B) は決め演出種別決定用テーブルを示す図である。

10

【図 1 1 - 2 5】 (A) ~ (H) はスーパーリーチ β の主にノーマルリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 1 1 - 2 6】 (A) ~ (J) は主に弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 1 1 - 2 7】 (A) ~ (F) は同じく弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 1 1 - 2 8】 (A) ~ (D) は主に強スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。

【図 1 1 - 2 9】 (E) ~ (J) は強スーパーリーチ演出の演出動作例を示す図である。

【図 1 1 - 3 0】 (A) ~ (F) は大当たり確定報知後の演出動作例を示す図である。

【図 1 1 - 3 1】 (A) ~ (D) は第 1 擬似可動体表示の移動表示の詳細を示す図である。

20

【図 1 1 - 3 2】 発光表示部と搭載可動体 LED との関係を示す図である。

【図 1 1 - 3 3】 (A) ~ (F) はスーパーリーチ γ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 1 1 - 3 4】 (A) ~ (F) はスーパーリーチ γ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。

【図 1 1 - 3 5】 擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 1 1 - 3 6】 同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 1 1 - 3 7】 同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 1 1 - 3 8】 同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

【図 1 1 - 3 9】 同じく擬似可動体表示と搭載可動体とを比較するための説明図である。

30

【図 1 1 - 4 0】 第 1 擬似可動体表示と第 2 擬似可動体表示とを比較するための説明図である。

【図 1 1 - 4 1】 (A) ~ (D) は特徴部 2 4 1 S G の変形例 1 を示す図である。

【図 1 1 - 4 2】 (A) ~ (H) は特徴部 2 4 1 S G の変形例 2 を示す図である。

【図 1 1 - 4 3】 (A) ~ (C) は特徴部 2 4 1 S G の変形例 3 を示す図である。

【図 1 2 - 1】 演出制御基板における回路構成例を示すブロック図である。

【図 1 2 - 2】 レイヤの構成を示す説明図である。

【図 1 2 - 3】 変位対象画像に変位用画像を適用した場合の変位画像の生成の説明図である。

【図 1 2 - 4】 変位対象画像への変位用画像の適用例を示す説明図である。

40

【図 1 2 - 5】 V R A M の内容を示す説明図である。

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

【図 1 2 - 7】 各乱数を示す説明図である。

【図 1 2 - 8】 表示結果判定テーブル 1 を示す説明図である。

【図 1 2 - 9】 (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 - 1 0】 変動パターンを例示する図である。

【図 1 2 - 1 1】 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 1 2 - 1 2】 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 3】 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。

50

- 【図 1 2 - 1 4】 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 5】 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 - 1 6】 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 1 2 - 1 7】 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 - 1 8】 表示画像加工処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 1 9】 生成される画像と画像表示装置で表示可能な領域を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 2 0】 (A) は通常状態における飾り図柄の表示態様を示す図であり、(B) は時短状態における飾り図柄の表示態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 2 1】 発展示唆演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 2 2】 発展示唆演出の演出態様を示す図である。 10
- 【図 1 2 - 2 3】 発展示唆演出において生成される画像の説明図である。
- 【図 1 2 - 2 4】 変形例におけるリーチ示唆演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 2 5】 変形例におけるリーチ示唆演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 2 6】 変形例におけるリーチ示唆演出において生成される画像の説明図である。
- 【図 1 2 - 2 7】 変形例における復活演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 2 8】 変形例における復活演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 2 9】 変形例における復活演出において生成される画像の説明図である。
- 【図 1 2 - 3 0】 変形例における復活演出でのひび割れエフェクト画像の表示色の決定割合を示す図である。
- 【図 1 2 - 3 1】 変形例における先読み予告演出の演出態様を示す図である。 20
- 【図 1 2 - 3 2】 変形例における先読み予告演出において生成される画像の説明図である。
- 【図 1 2 - 3 3】 変形例における先読み予告演出での切断エフェクト画像の表示色の決定割合を示す図である。
- 【図 1 2 - 3 4】 変形例における先読み予告演出での切断エフェクト画像の表示色の变化パターンを示す図である。
- 【図 1 2 - 3 5】 変形例における昇格演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 3 6】 変形例における昇格演出において生成される画像の説明図である。
- 【図 1 2 - 3 7】 変形例において生成される画像と画像表示装置で表示可能な領域を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 3 8】 変形例における昇格演出の演出態様を示す図である。 30
- 【図 1 2 - 3 9】 変形例における昇格演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 4 0】 変形例における仮停止示唆演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 4 1】 変形例における仮停止示唆演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 4 2】 変形例における仮停止報知演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 4 3】 変形例における仮停止示唆演出及び仮停止報知において生成される画像の説明図である。
- 【図 1 2 - 4 4】 変形例における立体視画像の表示の説明図である。
- 【図 1 2 - 4 5】 変形例における可変表示中予告演出と発展示唆演出の演出態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 4 6】 変形例においてスロットマシンにこの発明を適用した場合の説明図である。 40
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 1 4】
- 本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。
- 【0 0 1 5】
- (特徴部 2 4 1 S G 形態)
- 形態 1 の遊技機は、
- 遊技が可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、
- 擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、画像表示装置 5 にて第 1 擬似可動
- 50

体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分) と、

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体 (例えば、原点位置から演出位置に移動可能な搭載可動体 3 2) と、

を備え、

前記擬似可動体表示が前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示する方向と、前記可動体が前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動する方向と、は共通の方向であり (例えば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置まで移動する方向と、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方向) 、

前記擬似可動体表示の前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置への移動表示の方が、前記可動体の前記第 1 位置から前記第 2 位置への移動よりも速い (例えば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 2 は、搭載可動体 3 2 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 1 A よりも大きい。図 1 1 - 3 7 参照) 、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示により可動体の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

【 0 0 1 6 】

形態 2 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

擬似可動体表示を表示可能な表示手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、画像表示装置 5 にて第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を表示可能な部分) を備え、

前記擬似可動体表示は、第 1 位置 (例えば、第 1 原点位置) から該第 1 位置とは異なる第 2 位置 (例えば、第 1 演出位置) に移動したときに所定の移動量の反動動作が行われる可動体 (例えば、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0) を模した表示であり、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第 1 位置に対応する第 1 表示位置から前記第 2 位置に対応する第 2 表示位置に移動表示可能であり (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、画像表示装置 5 にて第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 原点位置に対応する第 1 初期表示位置と、第 1 演出位置に対応する第 1 演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能である部分) 、

前記擬似可動体表示は、前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示したときに特定の移動量の反動動作表示を行い (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示して該第 1 演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示 (跳ね返り表示) を行う部分) 、

前記特定の移動量の方が、前記所定の移動量よりも大きい (例えば、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 2 の方が、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 が第 1 原点位置から第 1 演出位置に移動表示したときに行われる 1 回目の反動動作表示の移動量 L 1 3 よりも多い。図 1 1 - 3 8 参照) 、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示により、可動体を搭載せずとも可動体と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、可動体が第 2 位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【 0 0 1 7 】

形態 3 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利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、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、画像表示装置 5 にて第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分) と、

10

20

30

40

50

第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体（例えば、原点位置から演出位置に移動可能な搭載可動体 3 2）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、
を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、搭載可動体 3 2 を原点位置から演出位置に移動可能な部分）と、
を実行可能であり、

10

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、スーパーリーチ β またはスーパーリーチ γ の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体 3 2 を用いた発展演出 A と第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を用いた発展演出 B とが実行されるときの方が、発展演出 A が実行されずに発展演出 B が実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。図 1 1 - 1 1 参照）、

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

【0 0 1 8】

形態 4 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利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、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、画像表示装置 5 にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示可能な部分）と、

30

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、
を備え、

前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示が表示されることにより前記有利状態に制御されることを示唆する特別示唆演出（例えば、可変表示結果が大当りになる可能性（期待度）を予告する予告演出 A）と、

遊技者にとって有利な内容を報知する報知演出（例えば、強スーパーリーチ演出に発展することを報知する発展演出 B）と、

前記報知演出の前に実行され、前記報知演出に関連する報知関連画像（例えば、キャラクタ画像 Z 3 1 0）が表示されることにより前記報知演出が実行されることを示唆する所定演出（例えば、発展演出 B が実行される可能性を示唆する発展示唆演出）と、

40

を実行可能であり、

前記所定演出において、前記報知演出が実行される期待度が異なる複数の態様（例えば、パターン P S - 1 ~ P S 1 - 4）のいずれかにより前記擬似可動体表示が表示され、

前記表示手段は、

前記特別示唆演出において、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示した後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示してから非表示とし（図 1 1 - 2 5（C）~（F）参照）、

前記所定演出において、前記擬似可動体表示を前記第 2 表示位置に表示した後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置への移動表示を行うことなく非表示とし（図 1 1 - 2 6

50

(A) ~ (J)、図 1 1 - 2 7 (A) 参照)、

前記報知演出を実行する前であって前記第 2 表示位置に表示している前記擬似可動体表示を非表示とするときに、前記第 2 表示位置を含む表示領域に前記報知関連画像 (例えば、キャラクタ画像 Z 3 1 0) を表示可能である (図 1 1 - 2 6 (F) ~ (J)、図 1 1 - 2 7 (A) 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別示唆演出では、擬似可動体表示が構造物としての可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく有利状態に制御されるか否かに注目させることができる一方で、所定演出では、擬似可動体表示が可動体と同じように移動表示することよりも報知関連画像の表示を優先して第 2 表示位置から第 1 表示位置へ戻すことなく非表示とするため、報知演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる。

10

【0019】

形態 5 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利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、

擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示可能な部分や、画像表示装置 5 にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示可能な部分) と、

20

演出を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0) と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを報知する特別演出 (例えば、大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出) と、

前記特別演出が実行される前に前記特別演出が実行されることを示唆する特定演出 (例えば、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されることを報知する発展演出 B) と、

を実行可能であり、

30

前記表示手段は、

前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、

前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させた後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させることなく非表示とするとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像 (例えば、リーチタイトル画像 Z 5 1 の表示開始時の態様) を、前記第 2 表示位置を含む表示領域に表示可能であり (図 1 1 - 2 7 (B) (D) ~ (F) 参照)、

前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させた後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させてから非表示とする (図 1 1 - 3 0 (A) ~ (F) 参照)、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出が実行される前は、擬似可動体表示が構造物としての可動体と同じように移動表示することよりも示唆画像の表示を優先して第 2 表示位置から第 1 表示位置へ戻すことなく非表示とするため、特別演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる一方で、特別演出では、擬似可動体表示が可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく遊技者にとって有利な内容の報知に注目させることができる。

【0020】

形態 6 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

50

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段（例えば、演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分）を備え、

前記表示手段は、

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から中間表示位置（例えば、第1中間表示位置）を経て前記第2表示位置に移動表示し、

前記擬似可動体表示の前記第1表示位置から前記第2表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、前記第1表示位置、前記中間表示位置、及び前記第2表示位置の順に行い（図11-40（A）～（C）参照）、

前記第1表示位置、前記中間表示位置、及び前記第2表示位置を含む表示領域で、前記擬似可動体表示の移動表示を強調する特定画像（例えば、ガラスがひび割れて複数のガラス破片を示す画像Z71Aが飛び散る様子のエフェクト画像Z71）を表示可能である（図11-31参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができるとともに、移動表示を特定画像により強調することで移動表示を遊技者に好適に印象付けることができる。

【0021】

形態7の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利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、

第1擬似可動体表示と該第1擬似可動体表示とは異なる第2擬似可動体表示とを含む擬似可動体表示を表示可能な表示手段（例えば、演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示可能な部分や、画像表示装置5にて第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示可能な部分）を備え、

前記第1擬似可動体表示は、第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能であり（図11-16（B）参照）、

前記第2擬似可動体表示は、第1所定表示位置から該第1所定表示位置とは異なる第2所定表示位置に移動表示可能であり（図11-16（C）参照）、

前記表示手段は、

前記第1擬似可動体表示を前記第1表示位置から中間表示位置（例えば、第1中間表示位置）を経て前記第2表示位置へ移動表示し（図11-40（A）～（C）参照）、

前記第1擬似可動体表示の前記第1表示位置から前記第2表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、前記第1表示位置、前記中間表示位置、及び前記第2表示位置の順に行い（図11-40（A）～（C）参照）、

前記第1擬似可動体表示の前記第1表示位置から前記第2表示位置への移動表示と、前記第2擬似可動体表示の前記第1所定表示位置から前記第2所定表示位置への移動表示とで、速度が異なり（例えば、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示の方が、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示よりも速い。図11-40参照）、

前記第1擬似可動体表示が前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示されるときと、前記第2擬似可動体表示が前記第1所定表示位置から前記第2所定表示位置に移動表示されるときとで、前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-4が実行されるときと、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-1や第2特定演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-2が実行されるときとで、大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が異なる。図11-10、図11-20（B）参照）、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1擬似可動体表示と第2擬似可動体表示のいずれが移動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、有利状態に制御される割合が異なる第1擬似可動体表示と第2擬似可動体表示とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

【0022】

形態8の遊技機は、形態1～7のいずれかに記載の遊技機であって、

第1位置（例えば、第1原点位置）から該第1位置とは異なる第2位置（例えば、第1演出位置）に移動可能な可動体（例えば、第1非搭載可動体M100）を備え、

前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動したときに一定の移動量の反動動作が行われ（図11-36参照）、

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示したときに特定の移動量の反動動作表示が行われ（図11-36参照）、

前記特定の移動量の方が、前記一定の移動量よりも大きい（例えば、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多い。図11-38参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示により、可動体を搭載せずとも可動体と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、可動体が第2位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0023】

形態9の遊技機は、形態1～8のいずれかに記載の遊技機であって、

第1位置（例えば、原点位置）から該第1位置とは異なる第2位置（例えば、演出位置）に移動可能な可動体（例えば、搭載可動体32）を備え、

前記第1表示位置から前記第2表示位置までの距離（例えば、移動表示距離L2）の方が、前記第1位置から前記第2位置までの距離（例えば、移動距離L1）よりも長い（図11-16参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示の方が可動体よりも移動速度が速く、かつ、移動距離が長いため、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0024】

形態10の遊技機は、形態1～9のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示は、演出表示部（例えば、演出表示部Z100A，Z200A）と機構表示部（例えば、機構表示部Z100B，Z200B）とを含み、

前記擬似可動体表示の移動表示において、前記機構表示部の方が前記演出表示部よりも先に前記第2表示位置に到達する（図11-36（B1）（B2）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0025】

形態11の遊技機は、形態1～10のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示の前記第1表示位置から前記第2表示位置への移動表示の方が、前記第2表示位置から前記第1表示位置への移動表示よりも速い（例えば、第1擬似可動体表示Z100の単位時間TL2あたりの移動量L2は、搭載可動体32の単位時間TL2あたりの移動量L1Aよりも大きい。図11-37参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができ

10

20

30

40

50

る。

【0026】

形態12の遊技機は、形態1～11のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体の前記第1位置と前記第2位置との間での移動期間として、速さが増加する第1期間と、速さが減少する第2期間とを含み（図11-39（A）参照）、

前記擬似可動体表示の移動表示期間は、前記第1期間と前記第2期間とを含まない（図11-39（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示の移動表示を可動体の移動よりもスムーズに行うことができる。

10

【0027】

形態13の遊技機は、形態1～12のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示は、発光表示部（例えば、発光表示部Z108A、Z208A～Z208E）を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第2表示位置まで移動表示させたときに前記発光表示部を発光表示可能である（演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1演出位置に移動表示した後、搭載可動体LED208の発光と発光表示部Z108Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図11-31（D）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2表示位置に移動表示した擬似可動体表示に遊技者を注目させることができる。

20

【0028】

形態14の遊技機は、形態1～13のいずれかに記載の遊技機であって、

前記擬似可動体表示は、発光表示部（例えば、発光表示部Z108A、Z208A～Z208E）を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を移動表示させているときは前記発光表示部を発光表示しない（図11-31参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、移動表示中の（不完全な）擬似可動体表示を目立たせないことで、演出効果の低下を抑制することができる。

30

【0029】

形態15の遊技機は、形態13または形態14に記載の遊技機であって、

前記可動体は、発光可能な発光部（例えば、発光表示部Z108A、Z208A～Z208E）を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第2表示位置に移動表示したときに、前記発光部の発光と共通の態様にて前記発光表示部の発光表示を行う（演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1演出位置に移動表示した後、搭載可動体LED208の発光と発光表示部Z108Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図11-31（D）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

40

【0030】

形態16の遊技機は、形態1～17のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を第1特殊表示位置から該第1特殊表示位置とは異なる第2特殊表示位置に移動表示可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置や第2特定演出表示位置に移動表示可能な部分）、

前記擬似可動体表示が前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示する方向と、前記擬似可動体表示が前記第1特殊表示位置から前記第2特殊表示位置に移動表示する方

50

向と、は異なる方向である（例えば、演出制御用CPU120が予告演出Aにて第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示する下方向と、予告演出Bにて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置に移動表示する右方向とは異なる。図11-33参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の擬似可動体表示を複数の表示位置から移動表示させることができるため、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【0031】

形態17の遊技機は、形態1～16のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後、前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能である（図11-43参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【0032】

（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。

【0033】

（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。

【0034】

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。

【0035】

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。

【0036】

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。

【0037】

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

10

20

30

40

50

)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。

【0038】

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。

【0039】

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。

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

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。

【0043】

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

【0044】

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。

【0045】

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。

【0046】

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

10

20

30

40

50

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

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

画像表示装置 5 の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 5 1 】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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後述する搭載可動体 3 2 が設けられている。また、搭載可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、L E D を含んで構成されている。

【 0 0 5 5 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

【 0 0 5 6 】

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。

10

20

30

40

50

【0057】

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。

【0058】

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。

10

【0059】

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。

【0060】

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。

20

【0061】

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

【0062】

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。

30

【0063】

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。

40

【0064】

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

50

【0065】

(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の上限数（例えば4）まで保留される。

【0066】

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

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

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。

【0070】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機1における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

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。

【0075】

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。

【0076】

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

【0077】

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。

【0078】

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。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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。

【0082】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。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、搭載可動体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。

【0083】

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。

【0084】

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。

10

【0085】

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

20

【0086】

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

【0087】

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

30

【0088】

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

40

【0089】

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

50

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

（基板構成）

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

【0094】

電源基板17には、電源スイッチ91が接続されており、該電源スイッチ91を操作する（ON状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17から主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流12Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【0095】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、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。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

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。

【0100】

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。

【0101】

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

【0102】

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。

【0103】

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。

【0104】

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

【0105】

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

【0106】

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

【0107】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能

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。

【0108】

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。

【0109】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU 120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

【0110】

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

20

【0111】

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

【0112】

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

【0113】

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）、搭載可動体32の制御（搭載可動体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

【0114】

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。

【0115】

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

【0116】

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。

【0117】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0118】

50

(主基板 1 1 の主要な動作)

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 4 は、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0 1 1 9】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する(ステップ S 1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップ S 2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

10

【0 1 2 0】

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

20

【0 1 2 1】

復旧条件が成立した場合には(ステップ S 3 ; Yes)、復旧処理(ステップ S 4)を実行した後に、設定確認処理(ステップ S 5)を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、RAM 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【0 1 2 2】

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

30

【0 1 2 3】

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。

40

【0 1 2 4】

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 2 5】

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

50

ドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ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。

【0126】

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

10

【0127】

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

20

【0128】

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

【0129】

演出制御基板12側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出したり、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。

30

【0130】

クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオンであるとともに設定キー51がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS6の初期化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。

40

【0131】

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

【0132】

50

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、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

【0133】

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

【0134】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基く）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

【0135】

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

【0136】

図6は、特別図柄プロセス処理として、図5に示すステップ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）。

【0137】

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

【0138】

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。

【0139】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。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

【0140】

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

20

【0141】

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

【0142】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

30

【0143】

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

【0144】

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。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合、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

50

理は終了する。

【0145】

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

10

【0146】

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

【0147】

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

20

【0148】

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

30

【0149】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当た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、大当た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が最も大当た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た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た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。大当た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、大当た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。

40

【0150】

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

50

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。

【0151】

図7(A)に示すように、変動特図が第1特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65535までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第1特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図7(A)に示す通りである。

【0152】

図7(B)に示すように、変動特図が第2特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65425までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第2特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図7(B)に示す通りである。

【0153】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図8に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0154】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

【0155】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に

10

20

30

40

50

非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0156】

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0157】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65535までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当たり判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当たり判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65535の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【0158】

また、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

20

【0159】

設定値が1の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

30

【0160】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【0161】

このため、大当たり確率は、1020を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

40

【0162】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0163】

尚、設定値が1の場合は、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当たり」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。

50

この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 2 3 8 ～ 1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8 ～ 1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8 ～ 1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8 ～ 1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8 ～ 1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

【0164】

つまり、本パチンコ遊技機 1 では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1 0 2 0 ～ 1 2 3 7）内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 2 3 8 を基準として増加していく。

10

【0165】

このため、大当たり確率は、1 0 2 0 を大当たり判定値の基準値（大当たり基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0166】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 6 5 3 1 7 ～ 6 5 4 2 5 までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 までが大当たり判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値 6 の大当たり判定値の範囲（1 0 2 0 ～ 1 3 4 6）とは異なる数値範囲において、6 5 3 1 7 を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、6 5 3 1 7 ～ 6 5 4 2 5 の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【0167】

遊技状態が確変状態の場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ～ 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第 2 特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第 1 特図用表示結果判定テーブルと同様である。

30

【0168】

以上のように、本パチンコ遊技機 1 においては、変動特図が第 1 特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず 6 5 3 1 7 ～ 6 5 5 3 5 の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第 2 特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず 6 5 3 1 7 ～ 6 5 4 2 5 の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である 6 5 3 1 7 から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関する CPU 103 の処理負荷を低減することができるようになっている。

40

【0169】

尚、本パチンコ遊技機 1 では、設定可能な設定値を 1 ～ 6 までの 6 個としているが、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

50

【0170】

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

10

【0171】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図9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9に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、搭載可動体32を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった搭載可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

20

【0172】

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の処理を繰返し実行して待機する。

【0173】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

30

40

【0174】

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

50

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。

【0175】

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、搭載可動体 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。

【0176】

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。

【0177】

図 10 は、演出制御プロセス処理として、図 9 のステップ S76 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 10 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 120 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。

【0178】

ステップ S161 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、例えば RAM 122 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～S175 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0179】

ステップ S170 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 11 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0180】

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。

【0181】

ステップ S172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、搭載可動体 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、

10

20

30

40

50

8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 1 8 2 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【 0 1 8 3 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 5 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

20

【 0 1 8 4 】

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

30

【 0 1 8 5 】

（基本説明の変形例）

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

【 0 1 8 6 】

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。

40

【 0 1 8 7 】

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）。

【 0 1 8 8 】

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

50

せが特定の図柄の組合せになると、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。

【0189】

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。

10

【0190】

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

【0191】

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。

20

【0192】

（特徴部241SGに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部241SGとしてのパチンコ遊技機1について、図11-1～図11-40に基づいて説明する。尚、以下においては、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略し、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と異なる点について主に説明する。

30

【0193】

図11-1に示すように、特徴部241SGとしてのパチンコ遊技機1は、搭載可動体32が、図1に示す搭載可動体32よりもやや大きく形成されている。

【0194】

図11-2に示すように、演出制御基板12には、スティックコントローラ31A内に内蔵された振動モータ61が接続されており、演出制御用CPU120は、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bを振動させることが可能とされている。また、ランプ制御基板14には、プッシュボタン31Bに内蔵されたボタンLED62が接続されており、演出制御用CPU120は、ボタンLED62を点灯／消灯させることが可能とされている。

40

【0195】

図11-3は、パチンコ遊技機1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11-3（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

50

【0196】

図11-3(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

10

【0197】

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11-3(B)に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

20

【0198】

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

30

【0199】

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。

40

【0200】

コマンド9000(H)は、パチンコ遊技機1に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド（初期化指定コマンド：電源投入指定コマンド）である。コマンド9200(H)は、パチンコ遊技機1に対する電力供給が一時的に停止した後に電力

50

供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド（停電復旧指定コマンド）である。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップRAMにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

【0201】

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

10

【0202】

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。

20

【0203】

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

30

【0204】

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。

40

【0205】

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。

【0206】

コマンドD100は、客待ちデモ演出の実行を指定するための客待ちデモ指定コマンド

50

であり、後述するように、特別図柄通常処理において第1保留記憶も第2保留記憶も存在しないときに実行されるデモ表示設定によって送信されるコマンドであり、該客待ちデモ指定コマンドが送信された後、所定期間が経過したときに客待ちデモ演出が実行される。

【0207】

尚、図11-3(A)に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの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。

10

【0208】

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

【0209】

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、後述するように、RAM102に設定された遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1~MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

20

【0210】

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。

30

【0211】

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。

【0212】

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。

40

【0213】

図11-5(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。本実施の形態においては、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。

【0214】

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

50

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。

【0215】

本実施の形態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。

【0216】

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。本実施の形態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（本実施の形態では約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約1/30）。即ち、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。

【0217】

また、図11-5（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。本実施の形態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。

【0218】

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。本実施の形態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。

【0219】

図11-6（A）は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」

10

20

30

40

50

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。

【0220】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図11-6（B）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において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。

【0221】

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

【0222】

また、特に図示はしないが、本実施の形態における小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が確変大当りCと同じ開放期間（本実施の形態では0.1秒）となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0223】

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

【0224】

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

【0225】

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（本実施の形態では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。

【0226】

図11-6(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0227】

尚、図11-6(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0228】

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

【0229】

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

【0230】

図11-6は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともい

う)と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン(「リーチはずれ変動パターン」ともいう)と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」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。

【0231】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンと同様に、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く、この場合にあっては、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…の各ノーマルリーチ変動パターンの大当たり期待度(大当たり信頼度)が異なるようにしてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ α とスーパーリーチ β とを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンをノーマルリーチ変動パターンと同じく1種類のみとしてもよい。

【0232】

尚、本実施の形態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。

【0233】

図11-7に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図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。また、スーパーリーチの変動パターンのうち、スーパーリーチ β 及びスーパーリーチ γ の変動パターンについては、可変表示期間がスーパーリーチ α の変動パターンの可変表示期間(50秒)よりも長い期間(60秒)とされている。

【0234】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、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。

【0235】

図11-8は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、遊技状態、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。

【0236】

具体的には、図11-8(A)に示すように、通常遊技状態(低ベース状態)において可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチ α 大当たりの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチ β 大当たりの変動パターン)とから決定する。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確変大当たりAまたは確変大当たりB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)とPB1-2(スーパーリーチ α 大当たりの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチ

β大当りの変動パターン)とから決定する。

【0237】

尚、図11-8(A)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1、PB1-2、PB1-3に対する判定値の割当て数が異なっている。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497個の判定値が割り当てられ、PB1-2に300個の判定値が割り当てられ、PB1-3に200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、PB1-2に347個の判定値が割り当てられ、PB1-3に400個の判定値が割り当てられている。つまり、本実施の形態では、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が決定され易いとともに、スーパーリーチαよりもスーパーリーチβの方が決定され易くなっているため、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。

10

【0238】

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、本実施の形態では、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。

20

【0239】

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はずれの変動パターン)とPA2-3(スーパーリーチβはずれの変動パターン)とから決定する。

【0240】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1に600個の判定値が割り当てられ、PA2-1に300個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

30

【0241】

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

【0242】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2に700個の判定値が割り当てられ、PA2-1に200個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

40

【0243】

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

50

【0244】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3に800個の判定値が割り当てられ、PA2-1に100個の判定値が割り当てられ、PA2-2に90個の判定値が割り当てられ、PA2-3に7個の判定値が割り当てられている。

【0245】

このように、本実施の形態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)により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

10

【0246】

次に、図11-8(B)に示すように、高ベース状態において可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチα大当たりの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチβ大当たりの変動パターン)とPB1-4(スーパーリーチγ大当たりの変動パターン)とから決定する。また、低ベース状態において可変表示結果が確変大当たりAまたは確変大当たりB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)とPB1-2(スーパーリーチα大当たりの変動パターン)とPB1-3(スーパーリーチβ大当たりの変動パターン)とPB1-4(スーパーリーチγ大当たりの変動パターン)とから決定する。

20

【0247】

尚、図11-8(B)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、PB1-2、PB1-3、PB1-4に対する判定値の割当て数が異なっている。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に97個の判定値が割り当てられ、PB1-2に350個の判定値が割り当てられ、PB1-3に300個の判定値が割り当てられ、PB1-4に250個の判定値が割り当てられている。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に50個の判定値が割り当てられ、PB1-2に200個の判定値が割り当てられ、PB1-3に347個の判定値が割り当てられ、PB1-4に400個の判定値が割り当てられている。つまり、本実施の形態では、可変表示結果が確変大当たりAや確変大当たりBである場合は、可変表示結果が非確変大当た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やスーパーリーチγの変動パターンが決定され易くなっているため、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。

30

【0248】

また、可変表示結果が確変大当たりCや小当たりである場合は、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、本実施の形態では、可変表示結果が確変大当たりCとなる場合と小当た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たりCであるか小当たりであるかを特定することが困難となっている。

40

【0249】

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

50

【0250】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、PA1-4に800個の判定値が割り当てられ、PA2-1に100個の判定値が割り当てられ、PA2-2に80個の判定値が割り当てられ、PA2-3に10個の判定値が割り当てられ、PA2-4に7個の判定値が割り当てられている。

【0251】

つまり、本実施の形態では、高ベース状態（時短状態）において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、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（PA1-4）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。尚、変動パターンPA2-4、PB1-4（スーパーリーチγ）は、高ベース状態（時短状態）でのみ実行可能な変動パターンとされている。

【0252】

本実施の形態における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、遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、例えば、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【0253】

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

【0254】

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

【0255】

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。

【0256】

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

【0257】

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

10

【0258】

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

【0259】

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

20

【0260】

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

30

【0261】

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

【0262】

図11-2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、演出制御用データ保持エリアが設けられている。この演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

40

【0263】

演出制御フラグ設定部には、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。

【0264】

演出制御タイマ設定部には、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

50

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。

【0265】

演出制御カウンタ設定部には、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。

【0266】

演出制御バッファ設定部には、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。

【0267】

本実施の形態では、第1特図の保留記憶による実行中の可変表示に対応するバッファ番号1-0、第1特図の保留記憶1~4に対応するバッファ番号1-1~バッファ番号1-4、第2特図の保留記憶による実行中の可変表示に対応するバッファ番号2-0、第2特図の保留記憶1~4に対応するバッファ番号2-1~バッファ番号2-4のそれぞれに対応付けて、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンド等のデータを格納可能なエントリが設定されている始動入賞時受信コマンドバッファを構成するデータが、演出制御バッファ設定部の所定領域に記憶されている。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。そして、これら1セットを構成する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4つのコマンドが、始動口入賞指定コマンドおよび保留記憶数通知コマンドに対応するバッファ番号のエントリに格納される。

【0268】

第1特図に該当するバッファ番号1-0~バッファ番号1-4に対応する格納領域（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」）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」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに行われる特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。同様に、第2特図に該当するバッファ番号2-0~バッファ番号1-4に対応する格納領域（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「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「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに行われる特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【0269】

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のバッファ番号1-1~バッファ番号1-4のうちの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、バッファ番号2-1~バッファ番号2-4のうちの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。

【0270】

始動入賞時受信コマンドバッファ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、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「1-0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1-1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「1-0」にシフトされるとともに、バッファ番号「1-2」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「1-1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「1-3」、「1-4」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「1-2」、「1-3」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。

10

【0271】

（スーパーリーチ中の演出）

ここで、スーパーリーチ中の演出について、図11-9に基づいて説明する。図11-9は、ノーマルリーチ及びスーパーリーチにおける各種演出の実行期間を示す図である。

【0272】

20

図11-9に示すように、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示では、可変表示を開始した後、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてノーマルリーチ演出を行う。また、スーパーリーチ変動パターンでは、ノーマルリーチ演出を実行した後、可変表示態様をスーパーリーチ表示態様としたことに基づき可変表示演出としてスーパーリーチ演出（弱スーパーリーチ演出や強スーパーリーチ演出）を行い、スーパーリーチ演出の終了後に飾り図柄の可変表示を終了する。

【0273】

また、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ α 、 β 、 γ ）におけるノーマルリーチ演出において、可変表示演出とは異なる演出として、可変表示結果が大当たりになる可能性（期待度）を予告する予告演出Aまたは予告演出Bを実行可能である。また、スーパーリーチ変動パターンにおけるノーマルリーチ演出において、弱スーパーリーチ演出に発展すること（遊技者にとって有利な内容）を報知する発展演出Aを実行可能である。

30

【0274】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ α 、 β 、 γ ）における弱スーパーリーチ演出において、強スーパーリーチ演出に発展すること（遊技者にとって有利な内容）を報知する発展演出Bが実行される可能性を示唆する発展示唆演出を実行可能であり、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ β 、 γ ）における弱スーパーリーチ演出において、強スーパーリーチ演出に発展すること（遊技者にとって有利な内容）を報知する発展演出Bを実行可能である。

40

【0275】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ β 、 γ ）における強スーパーリーチ演出において、可変表示結果が大当たりになること、またははずれになることを報知する決め演出を実行可能である。

【0276】

このように、ノーマルリーチはずれの変動パターンでは、ノーマルリーチ演出において弱スーパーリーチ演出に発展せずに大当たりまたははずれとなり、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ α 、 β 、 γ ）では、ノーマルリーチ演出において弱スーパーリーチ演出に発展し、スーパーリーチ変動パターン（スーパーリーチ β 、 γ ）では、弱スーパー

50

リーチ演出において強スーパーリーチ演出に発展する。

【0277】

つまり、スーパーリーチ α は、ノーマルリーチより期待度が高い弱スーパーリーチであり、スーパーリーチ β 、 γ は、弱スーパーリーチより期待度が高い強スーパーリーチとされている（大当たり期待度；ノーマルリーチ<スーパーリーチ α <スーパーリーチ β <スーパーリーチ γ ）。

【0278】

また、ノーマルリーチやスーパーリーチ α 、 β 、 γ では、各々異なる種別のノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出が実行されるようになっていてもよいし、共通または少なくとも一部が類似する種別のスーパーリーチ演出が実行されるようになっていてもよい。

また、スーパーリーチの種別は上記3種類に限定されるものではなく、1種類または2種類でもよいし、4種類以上でもよい。

【0279】

特徴部241SGでは、上記予告演出A及び予告演出B、発展演出A、B、発展示唆演出、決め演出において、構造物である搭載可動体32を移動することや、後述する第1擬似可動体表示や第2擬似可動体表示を移動表示することを実行可能とされている。よって、各演出の具体的な内容を説明する前に、搭載可動体32や第1擬似可動体表示及び第2擬似可動体表示について説明する。

【0280】

（パチンコ遊技機の開発の流れ）

まず、パチンコ遊技機1に上記のような搭載可動体32、第1擬似可動体表示及び第2擬似可動体表示などを搭載することになった経緯を理解するために、パチンコ遊技機1の開発の流れの概略について図11-12に基づいて説明する。図11-12は、パチンコ遊技機の開発の流れの概略を示す説明図である。

【0281】

図11-12に示すように、所定のパチンコ遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）の開発がスタートすると、まず、遊技店、遊技客に何を伝え、何を感じ取って欲しいかを明確にした企画書の作成等を行う（ステップ241SGS001）。具体的には、当該機種種のゲーム内容、見所、スペック、ゲームフロー、リーチなどの演出構成、盤面構成、可動体（構造物）などをどのようにするかなどが検討される。

【0282】

次いで、企画書に基づいて、盤面（遊技盤）の試作品（一次試作品、デザインモック）、可変表示などがイメージできる映像や資料、スペック確認表などを作成する（ステップ241SGS002）。この試作品を作成した段階で、例えば、可動体を複数搭載する予定であったが、可動体を複数搭載することができない事由（例えば、他の可動体と干渉するなどといったスペース不足、コスト、耐久性）などの問題が生じることがある。

【0283】

次いで、可変表示や演出などの映像等を作成する（ステップ241SGS003）。ここで、演出映像について、ステップ241SGS002において問題が生じたことにより搭載できなかった可動体のデザインや動作を元に、この非搭載となった可動体を模した擬似可動体表示の映像を作成する。尚、擬似可動体表示での移動表示は、非搭載となった可動体を移動させる場合に比べてインパクトで劣るため、例えば、移動表示して停止させたときの反動表示動作や移動表示の速さをデフォルメ表示（誇張表示や強調表示）することが多い。

【0284】

そして、可変表示や演出などの映像を含む盤面（遊技盤）の試作品（二次試作品）を作成し、可変表示や核となる演出、可動体の動作などを確認し（ステップ241SGS004）、問題がなければ盤面（遊技盤）の金型品等の作成を行う（ステップ241SGS005）。

【0285】

このように、遊技者にインパクトある演出を提供可能な可動体は、複数搭載することで演出効果をより高め、演出の多様化を図ることができるが、上記したような種々の問題により実際には複数搭載することが困難なことが多い。そこで、搭載することができなかった可動体のデザインや動作を元に、この非搭載となった可動体を模した擬似可動体表示の移動表示を用いることが多くなっている。

【0286】

以下、特徴部241SGとしてのパチンコ遊技機1にあっては、開発段階では複数の可動体を搭載する予定であったが、上記したような種々の問題が生じたことにより、1つの可動体（例えば、搭載可動体32）についての搭載は決定され、他の可動体（例えば、第1非搭載可動体M100、第2非搭載可動体M200）については搭載が決定されず非搭載とされたため、第1非搭載可動体M100と第2非搭載可動体M200に替えて、第1非搭載可動体M100を模した第1擬似可動体表示の移動表示と、第2非搭載可動体M200を模した第2擬似可動体表示の移動表示と、を採用したものとして説明する。

【0287】

尚、上記では、擬似可動体表示は最終的に非搭載になった第1非搭載可動体M100と第2非搭載可動体M200の代用として採用された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体の搭載は可能であったが演出の多様化を図るためにあえて擬似可動体表示を用いる場合もある。また、開発段階で搭載予定のない可動体（例えば、仮想の可動体や他機種に搭載または搭載予定の可動体など）を模した擬似可動体表示を用いることも可能である。

【0288】

（搭載可動体32）

以下、搭載可動体32について、図11-13に基づいて説明する。図11-13は、（A）は搭載可動体の移動態様を示す図、（B）は搭載可動体を持ち上げる状況を説明する図である。

【0289】

図11-13（A）に示すように、搭載可動体32は、正面視略台形状に形成され前面に装飾等が施された演出部32Aと機構部32Bとから構成され、演出部32Aから左右側方に各々延設された機構部32Bの左右側が画像表示装置5の左右側方に配置された駆動機構201L、201Rに支持されることにより、上方の原点位置（図11-13（A）において実線で示す原点位置）と原点位置の下方の演出位置（図11-13（A）において2点鎖線で示す位置）との間で上下方向に移動可能とされている。尚、機構部32Bとは、駆動機構201L、201Rの動力を演出部32Aに伝達する伝達部材である。

【0290】

駆動機構201L、201Rは、搭載可動体モータ202L、202Rと、搭載可動体モータ202L、202Rの駆動軸に固着された駆動ギヤ203L、203R及び駆動ギヤ203L、203Rに噛合する従動ギヤ204L、204Rと、従動ギヤ204L、204Rが下端に固着された上下方向を向く回動軸205L、205Rと、回動軸205L、205Rに挿入された移動体206L、206Rと、搭載可動体32を原点位置に保持可能な搭載可動体ソレノイド207L、207Rと、演出部32Aに内蔵され「X」の文字からなる発光部208Aを発光可能な搭載可動体LED208（図11-2参照）と、を主に有する。

【0291】

搭載可動体32は、機構部32Bの左右端部（被案内部）が回動軸205L、205Rに上下方向に移動可能に挿入（案内）され、搭載可動体ソレノイド207L、207Rに係止されることで原点位置にて保持される。原点位置に保持されている状態で搭載可動体ソレノイド207L、207Rがオン状態になり係止状態が解除されると、搭載可動体32は原点位置から自重により落下され、機構部32Bの左右端部が移動体206L、206Rに当接して下方への移動が規制されることで演出位置にて停止するようになっている。

【0292】

また、回動軸 205 L, 205 R の外周には螺旋状の溝部 205 A が形成される一方で、移動体 206 L, 206 R は、内周面に溝部 205 A に係止可能な係止部（図示略）が形成され、かつ、回動軸 205 L, 205 R を中心とする回転が規制されていることで、搭載可動体モータ 202 L, 202 R により回動軸 205 L, 205 R を正逆回転させることで上下方向に移動可能とされている。よって、搭載可動体 32 は、原点位置から演出位置まで自重により落下可能であり、落下した後は、図 11-13 (B) に示すように、搭載可動体モータ 202 L, 202 R により回動軸 205 L, 205 R を回転させて移動体 206 L, 206 R を上昇させることにより演出位置から原点位置まで上昇し、搭載可動体ソレノイド 207 L, 207 R により原点位置にて保持される。

【0293】

（第 1 擬似可動表示と第 1 非搭載可動体）

次に、第 1 擬似可動表示と第 1 非搭載可動体について、図 11-14 に基づいて説明する。図 11-14 は、(A) は第 1 擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B) は第 1 非搭載可動体の移動態様を示す図である。

【0294】

図 11-14 (A) に示す第 1 擬似可動体表示 Z100 は、図 11-14 (B) に示すように、当該パチンコ遊技機 1 に搭載する予定であったが諸事情により非搭載となった第 1 非搭載可動体 M100 を模した画像とされている。

【0295】

パチンコ遊技機 1 に非搭載の第 1 非搭載可動体 M100 は、正面視略長形状に形成され前面に装飾等が施された演出部 M100 A と機構部 M100 B と、から構成され、演出部 M100 A から左方に延設された機構部 M100 B の左側が画像表示装置 5 の左側方に配置された駆動機構 M101 に支持されることにより、上方の第 1 原点位置（図 11-14 (B) において 2 点鎖線で示す原点位置）と第 1 原点位置の下方の第 1 演出位置（図 11-14 (B) において実線で示す位置）との間で上下方向に移動可能とされている。

【0296】

駆動機構 M101 は、可動体モータ M102 と、可動体モータ M102 の駆動軸に固着された駆動ギヤ M103 及び駆動ギヤ M103 に噛合する従動ギヤ M104 と、従動ギヤ M104 が下端に固着された上下方向を向く回動軸 M105 と、第 1 非搭載可動体 M100 を第 1 原点位置に保持可能な可動体ソレノイド M107 と、回動軸 M105 に挿入された移動体 M106 と、演出部 M100 A に内蔵され、正面視円形の発光部 M108 A を発光可能な非搭載可動体 LED（図示略）と、を主に有する。

【0297】

また、演出部 M100 A は、前面に筋状の装飾が施され、発光部 M108 A の周囲に配置された 4 つの演出可動部 M110 A ~ M110 D を有し、演出可動部 M110 A ~ M110 D が互いに近接する第 1 演出状態（図 11-14 (B) において 2 点鎖線で示す状態）と、演出可動部 M110 A ~ M110 D が発光部 M108 A から放射状に離れる第 2 演出状態と、に変化可能とされている。

【0298】

第 1 非搭載可動体 M100 は、機構部 M100 B の左端部（被案内部）が回動軸 M105 に上下方向に移動可能に挿入（案内）され、可動体ソレノイド M107 に係止されることで第 1 原点位置にて保持される。第 1 原点位置に保持されている状態で可動体ソレノイド M107 がオン状態になり係止状態が解除されると、第 1 非搭載可動体 M100 は第 1 原点位置から自重により落下され、機構部 M100 B の左右端部が移動体 M106 に当接して下方への移動が規制されることで第 1 演出位置にて停止するようになっている。

【0299】

また、回動軸 M105 の外周には螺旋状の溝部 M105 A が形成される一方で、移動体 M106 は、内周面に溝部 M105 A に係止可能な係止部（図示略）が形成され、かつ、回動軸 M105 を中心とする回転が規制されていることで、可動体モータ M102 により回動軸 M105 を正逆回転させることで上下方向に移動可能とされている。よって、第 1

10

20

30

40

50

非搭載可動体M100は、第1原点位置から第1演出位置まで自重により落下可能であり、落下した後は、可動体モータM102により回転軸M105を回転させて移動体M106を上昇させることにより第1演出位置から第1特定原点位置まで上昇し、可動体ソレノイドM107により第1原点位置にて保持される。

【0300】

図11-14(A)に示すように、第1擬似可動体表示Z100は、上記第1非搭載可動体M100を模した画像であり、演出部M100Aに対応する演出表示部Z100Aと、機構部M100Bに対応する機構表示部Z100Bと、発光部M108Aに対応する発光表示部Z108Aと、を有する。そして、第1原点位置に対応する第1初期表示位置と、第1演出位置に対応する第1演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であるとともに(図11-16(B)参照)、第1原点位置とは異なる位置に対応する第1初期表示位置と、第1演出位置とは異なる位置に対応する第1演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能である(図11-17(A)参照)。また、演出部M100Aは、演出可動部M110A~M110Dに対応する演出可動表示部Z110A~Z110Dを有し、第1演出状態に対応する第1演出表示状態と、第2演出状態に対応する第2演出表示状態とに変化可能とされている。

10

【0301】

(第2擬似可動表示と第2非搭載可動体)

次に、第2擬似可動表示と第2非搭載可動体について、図11-15に基づいて説明する。図11-15は、(A)は第2擬似可動体表示の移動表示態様を示す図、(B)は第2非搭載可動体の移動態様を示す図である。

20

【0302】

図11-15(A)に示す第2擬似可動体表示Z200は、図11-15(B)(C)に示すように、当該パチンコ遊技機1に搭載する予定であったが諸事情により非搭載となった第2非搭載可動体M200を模した画像とされている。

【0303】

尚、第2非搭載可動体M200については、開発当初に動作態様が異なる2通りの搭載案(例えば、図11-15(B)に示す搭載案1と、図11-15(C)に示す搭載案2)が考案されたが、開発の都合上、第2非搭載可動体自体が搭載できなくなってしまったため、第2擬似可動体表示Z200として、以下に説明する搭載案1に対応する移動表示と、搭載案2に対応する移動表示とを実行可能とした。

30

【0304】

図11-15(B)(C)に示すように、パチンコ遊技機1に非搭載の第2非搭載可動体M200は、正面視円形状に形成され前面に装飾が施された演出部M200Aと機構部M200Bと、から構成され、機構部M100Bの下端が画像表示装置5の下側に配置された第1駆動機構M201Aに支持される第1演出装置(搭載案1:図11-15(B)参照)と、機構部M100Bの上端が画像表示装置5の上方に配置された第2駆動機構M201Bに支持される第2演出装置(搭載案2:図11-15(C)参照)との各々に組込まれている。

【0305】

40

図11-15(B)に示すように、第1駆動機構M201Aは、ベース部材M202に背面側に設けられた可動体モータ(図示略)と、可動体モータ(図示略)により回転する回転体M203と、演出部M200Aを上下方向に移動可能に案内する案内レールM204と、を有する。機構部M200Bは、ベース部材M202に対し前後方向を向く回転軸を中心として回転可能に一端が支持され、また、回転体M203の前面における周縁部に突設された連結軸M205が摺動可能に挿入される長孔M206が形成されている。

【0306】

よって、第1駆動機構M201Aにより駆動する第2非搭載可動体M200は、可動体モータ(図示略)により回転体M203が回転して機構部M200Bが回転軸を中心として回転することで、下方の第1特定原点位置(図11-15(B)において2点鎖線で示

50

す原点位置)と第1特定原点位置の上方の第1特定演出位置(図11-15(B)において実線で示す位置)との間で上下方向に移動可能とされている。

【0307】

また、演出部M200Aは、正面視円形の回転部M207と、回転部M207に設けられた複数(例えば、5個)の発光部M208A~M208Eを発光可能な非搭載可動体LED(図示略)と、を有し、回転部M207が回転しながら非搭載可動体LED(図示略)が点灯して発光部M208A~M208Eを複数色(例えば、7色)にて発光させることができようになっている。

【0308】

また、図11-15(C)に示すように、第2駆動機構M201Bは、可動体モータM212と、可動体モータM212の駆動軸に固着された駆動ギヤM213及び駆動ギヤM213に噛合する従動ギヤM214と、従動ギヤM214が左端に固着された左右方向を向く回動軸M215と、を主に有する。また、回動軸M215の外周には螺旋状の溝部M215Aが形成される一方で、演出部M200Aから上方に延設された機構部M200Bは、内周面に溝部M215Aに係止可能な係止部(図示略)が形成され、かつ、回動軸M215を中心とする回転が規制されている。

【0309】

よって、第2駆動機構M201Bにより駆動する第2非搭載可動体M200は、可動体モータM212により回動軸M215を正逆回転させることで、左側の第2特定原点位置(図11-15(C)において2点鎖線で示す原点位置)と右側の第2特定演出位置(図11-15(C)において実線で示す位置)との間で左右方向に移動可能とされるとともに、第2特定原点位置と第2特定演出位置との中間の第2中間演出位置にて停止可能とされている。

【0310】

図11-15(A)に示すように、第2擬似可動体表示Z200は、上記第2非搭載可動体M200を模した画像であり、演出部M200Aに対応する演出表示部Z200Aと、機構部M200Bに対応する機構表示部Z200Bと、回転部M207に対応する回転表示部Z207と、発光部M208A~M208Eに対応する発光表示部Z208A~Z208Eと、を有する。

【0311】

尚、開発当初は、非搭載可動体LED(図示略)としてフルカラーLEDの搭載を予定していたものの、コスト面から単色LEDの搭載を余儀なくされることがあるが、第2擬似可動体表示Z200とすることで、コスト面を考慮せず、発光表示部Z208A~Z208Eを複数色(例えば、7色など)にて発光表示させることができる。

【0312】

そして、第1特定原点位置に対応する第1特定初期表示位置と、第1特定演出位置に対応する第1特定演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であるとともに(図11-16(C)参照)、第2特定原点位置に対応する第2特定初期表示位置と、第2特定演出位置に対応する第2特定演出表示位置との間で左右方向に移動表示可能である(図11-17(B)参照)。

【0313】

次に、搭載可動体32の移動態様と、第1擬似可動体表示Z100及び第2擬似可動体表示Z200の移動表示態様について、図11-16及び図11-17に基づいて説明する。図11-16は、(A)は非搭載可動体の移動可能範囲、(B)は第1擬似可動体表示の移動表示領域、(C)は第2擬似可動体表示の移動表示領域を示す図である。図11-17は、(A)は第1擬似可動体表示の特定移動表示領域、(B)は第2擬似可動体表示の特定移動表示領域を示す図である。

【0314】

図11-16(A)に示すように、搭載可動体32は、画像表示装置5の表示領域の上部にて演出部32Aの下部が重複する原点位置と、画像表示装置5の表示領域の略中央に

10

20

30

40

50

て演出部 3 2 A 及び機構部 3 2 B が重複する演出位置と、の間で上下方向に移動可能とされ、原点位置から演出位置までの移動距離は L_1 とされている。

【0315】

図 11-16 (B) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、画像表示装置 5 の表示領域の上部位置にて演出表示部 Z 1 0 0 A の下部が表示される第 1 初期表示位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央下位置にて演出表示部 Z 1 0 0 A 及び機構表示部 Z 1 0 0 B が表示される第 1 演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示距離は L_2 とされている。

【0316】

図 11-17 (A) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、画像表示装置 5 の表示領域の下部位置にて演出表示部 Z 1 0 0 A の上部が表示される第 1 特定初期表示位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央上位置にて演出表示部 Z 1 0 0 A 及び機構表示部 Z 1 0 0 B が表示される第 1 特定演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの特定移動表示距離は $L_2 A$ とされている。

【0317】

このように第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 非搭載可動体 M 1 0 0 と同様に、第 1 原点位置に対応する第 1 初期表示位置と第 1 演出位置に対応する第 1 演出表示位置との間の移動可能範囲を上下方向に移動表示可能であるだけでなく、第 1 原点位置に対応しない第 2 初期表示位置と第 1 演出位置に対応しない第 2 演出表示位置との間の特定移動可能範囲を上下方向に移動表示可能である。

【0318】

次に、図 11-16 (C) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、画像表示装置 5 の表示領域の上部位置にて演出表示部 Z 2 0 0 A の下部が表示される第 1 特定初期表示位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央位置にて演出表示部 Z 2 0 0 A 及び機構表示部 Z 2 0 0 B が表示される第 1 特定演出表示位置と、の間で上下方向に移動表示可能とされ、第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置までの移動表示距離は L_3 とされている。

【0319】

また、図 11-17 (B) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、画像表示装置 5 の表示領域の左部位置にて演出表示部 Z 2 0 0 A の右部が表示される第 2 特定初期表示位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央位置にて演出表示部 Z 2 0 0 A 及び機構表示部 Z 2 0 0 B が表示される第 2 特定演出表示位置と、の間で左右方向に移動表示可能とされ、第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置までの移動表示距離は $L_3 A$ とされている。

【0320】

このように第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 2 非搭載可動体 M 2 0 0 と同様に、第 1 特定原点位置に対応する第 1 特定初期表示位置と第 1 特定演出位置に対応する第 1 特定演出表示位置との間の移動可能範囲を上下方向に移動表示可能であるだけでなく、第 1 特定原点位置に対応しない第 2 特定初期表示位置と第 1 特定演出位置に対応しない第 2 特定演出表示位置との間の特定移動可能範囲を左右方向に移動表示可能である。

【0321】

また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示距離 L_2 は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L_1 よりも長く、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示距離 L_3 は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L_1 よりも短い ($L_2 > L_1 > L_3$)。また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示距離 $L_2 A$ は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L_1 よりも長く、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の移動表示距離 $L_3 A$ は、搭載可動体 3 2 の移動距離 L_1 や移動表示距離 $L_2 A$ よりも長い ($L_3 A > L_2 A > L_1$)。

【0322】

このように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、搭載され

10

20

30

40

50

ている搭載可動体 3 2 の移動距離 L 1 よりも長い移動表示距離 (L 2 、 L 2 A 、 L 3 A) を移動表示可能とされているため、搭載可動体 3 2 よりもインパクトがある演出を実現可能とされている。

【 0 3 2 3 】

図 1 1 - 1 6 に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、演出表示部 Z 1 0 0 A 、 Z 2 0 0 A と機構表示部 Z 1 0 0 B 、 Z 2 0 0 B とから構成され、機構表示部 Z 1 0 0 B 、 Z 2 0 0 B は、画像表示装置 5 の表示領域の縁部まで延設されていることで、あたかも画像表示装置 5 の側方に配置された駆動機構 M 1 0 1 、第 1 駆動機構 M 2 0 1 A 、第 2 駆動機構 M 2 0 1 B により演出表示部 Z 1 0 0 A 、 Z 2 0 0 A が支持されているように見えるので、移動表示をより現実的に表現することが可能である。

10

【 0 3 2 4 】

すなわち、擬似可動体表示 (擬似可動体画像) とは、パチンコ遊技機 1 に搭載した可動体、非搭載の可動体、仮想の可動体など、駆動機構により動作可能な構造物としての可動体を模した表示であって、例えば、発展報知画像 Z 3 0 0 (図 1 1 - 2 5 (H) 参照) のように機構表示部を有しない画像とは異なる。

【 0 3 2 5 】

また、モデルとした可動体とは表示態様の一部が異なる表示や、モデルとした可動体では実現できない態様の表示 (例えば、デフォルメ表示や変形表示など) や移動表示 (例えば、高速移動表示など) が可能なものであればよい。

20

【 0 3 2 6 】

また、擬似可動体表示 (擬似可動体画像) は、コンピュータなどにより作成された画像や動画画像であってもよいし、実際に作成された構造物としての可動体を撮影した画像や動画画像であってもよい。さらに、これら擬似可動体表示の移動表示に際し、可動体を移動するときに出る効果音や停止の際に生じる衝撃音と同じまたは類似した効果音を出力したり、擬似可動体表示が演出表示位置に到達したときに振動モータ 6 1 によりプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A などを振動させたり、スピーカ 8 L 、 8 R から重低音を出力すること等により擬似的な衝撃を発生させることで、より現実的な演出を遊技者に提供することが可能となる。

【 0 3 2 7 】

次に、上記した搭載可動体 3 2 、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を用いた各種演出の詳細について、図 1 1 - 1 0 を用いて説明する。図 1 1 - 1 0 は、スーパーリーチにおける各種演出の内容や構成を説明するための図である。

30

【 0 3 2 8 】

(予告演出 A)

図 1 1 - 1 0 に示すように、予告演出 A は、低ベース状態である場合に実行可能とされ、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が、第 1 特定初期表示位置に表示されてから第 1 特定演出表示位置に移動表示された後、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E が決定された演出パターンに対応する色にて発光表示することにより大当たりになる可能性 (期待度) が示唆される。

40

【 0 3 2 9 】

また、第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示された後に消去される (図 1 1 - 2 5 (C) ~ (F) 参照) 。

【 0 3 3 0 】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 A の予告演出 A 種別決定処理にて、パターン P Y A - 1 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E は白色に表示され、パターン P Y A - 2 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E は青色に表示され、パターン P Y A - 3 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E は緑色に表示され、パターン P Y A - 4 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0

50

8 E は赤色に表示される。よって、大当たり期待度が最も高い発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色は赤色となる。尚、発光色は種々に変更可能であり、大当たりが確定している場合には金色や虹色等に発光させてもよい。

【0331】

（予告演出 B）

予告演出 B は、高ベース状態である場合に実行可能とされ、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置または第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示されるか、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が、第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置または第 2 特定演出表示位置のいずれに移動表示されるかにより、可変表示結果が大当たりになる可能性（期待度）が示唆される。

10

【0332】

また、第 1 演出表示位置に移動表示された第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 演出表示位置から第 1 初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図 1 1 - 3 4（A）～（C）参照）。また、第 2 演出表示位置に移動表示された第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 2 演出表示位置から第 2 初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図 1 1 - 3 4（D）～（F）参照）。

【0333】

また、第 2 中間演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 2 中間演出表示位置から第 2 特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図 1 1 - 3 3（A）～（C）参照）。また、第 2 特定演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 2 特定演出表示位置から第 2 特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図 1 1 - 3 3（D）～（F）参照）。

20

【0334】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 A の予告演出 B 種別決定処理にて、パターン P Y B - 1 が決定された場合、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置に移動表示され、パターン P Y B - 2 が決定された場合、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置に移動表示され、パターン P Y B - 3 が決定された場合、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示され、パターン P Y B - 4 が決定された場合、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示される。よって、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が移動表示される方が、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が移動表示されるよりも大当たり期待度が高く、大当たり期待度が最も高い移動表示パターンは、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置に移動表示されるパターンとなる。

30

【0335】

また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置や第 2 初期表示位置から第 2 演出表示位置へ移動表示する方が、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置や第 2 特定演出表示位置へ移動表示するよりも速い。

【0336】

（発展演出 A）

発展演出 A は、搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置に移動（落下）することにより、弱スーパーリーチへの発展が報知される（図 1 1 - 2 5（H）参照）。原点位置から演出位置に移動された搭載可動体 3 2 は、所定時間が経過した後に演出位置から原点位置まで上昇して復帰する。

40

【0337】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の発展演出 A 種別決定処理にて、実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて搭載可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下することにより、弱スーパーリーチへの発展が報知される（図 1 1 - 2 5（H）参照）。一方、非実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて搭載可動体 3 2

50

は原点位置から落下せず、画像表示装置 5 に発展報知画像 Z 3 0 0 が表示されることにより弱スーパーリーチへの発展が報知される（図 1 1 - 2 5 (G) 参照）。つまり、発展演出 A 種別決定処理にて非実行が決定されるとは、搭載可動体 3 2 を落下させず発展報知画像 Z 3 0 0 の表示により弱スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定されることである。

【0338】

尚、発展報知画像 Z 3 0 0 は、搭載可動体 3 2 を模した画像（表示）とされているが、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 や第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 のように、可動体と同じように移動表示される擬似可動体表示とは異なり、あくまで演出部 3 2 A のみを模した画像（表示）であり、搭載可動体 3 2 の移動とは異なる表示態様にて表示される。例えば、演出開始タイミングにて、移動表示を伴うことなく最初から搭載可動体 3 2 の演出位置に対応する演出表示位置に表示される。

【0339】

（発展示唆演出）

発展示唆演出は、発展演出 B が実行される前に実行可能であり、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が、第 1 特定初期表示位置に表示されてから第 1 特定演出表示位置に移動表示された後、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の連打操作（プッシュセンサ 3 5 B の検出信号が所定期間内に複数回検出される操作）が有効となる操作有効期間において連打操作が検出されたことに基づいて、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E が決定された演出パターンに対応する発光表示色に変化することにより、後述するキャラクタ画像 Z 3 1 0 の表示色、つまり、発展演出 B が実行される可能性が示唆される。

【0340】

また、特徴部 2 4 1 S G では、発展示唆演出におけるプッシュボタン 3 1 B の連打操作が有効となる操作有効期間において、プッシュボタン 3 1 B の連打操作を促進する操作促進画像（例えば、プッシュボタン 3 1 B を模した画像など）を画像表示装置 5 に表示せず、プッシュボタン 3 1 B に内蔵されたボタン L E D 6 2（図 1 1 - 2 参照）を点灯させることでプッシュボタン 3 1 B の連打操作を促進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、操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の連打操作を促進する操作促進表示を画像表示装置 5 に表示してもよい。

【0341】

また、第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示された第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、当該機種に関連するキャラクタ画像 Z 3 1 0 が、画像表示装置 5 の表示領域における第 1 特定演出表示位置を含む領域に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 に重複（作用）するように表示された後、第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示されることなく消去される（図 1 1 - 2 6 (A) ~ (J)、図 1 1 - 2 7 (A) 参照）。

【0342】

詳しくは、後述するステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の発展示唆演出種別決定処理にて、パターン P S - 1 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E はプッシュボタン 3 1 B が連打操作されても白色のまま変化せず、パターン P S - 2 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E はプッシュボタン 3 1 B の連打操作に応じて白色→青色の順に変化し、パターン P S - 3 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E はプッシュボタン 3 1 B の連打操作に応じて白色→青色→緑色の順に変化し、パターン P S - 4 が決定された場合、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E はプッシュボタン 3 1 B の連打操作に応じて白色→青色→緑色→赤色の順に変化する。よって、発展演出 B の実行期待度が最も高い発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の最終発光表示色は赤色となる。

【0343】

尚、発光色及び発光色の変化パターンも種々に変更可能であり、例えば、白色から青色や緑色に変化せずに赤色に変化したり、最初から白色以外の発光表示色とされていてもよい。また、プッシュボタン 3 1 B の連打操作に応じて複数の発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2

０８Ｅの点灯数が増加するようにし、点灯数が多い方が少ない場合よりも発展演出Ｂの実行期待度が高くなるようにしてもよい。また、発光色と発光数により期待度が異なるようにしてもよい。

【０３４４】

また、特徴部２４１ＳＧでは、操作有効期間にプッシュボタン３１Ｂの連打操作が検出されない、または連打操作量が少ない場合、パターンＰＳ－２～４のいずれかが決定されている場合でも、連打操作量によっては、各パターンＰＳ－２～４に応じた発光表示色まで変化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、操作有効期間にプッシュボタン３１Ｂの連打操作が検出されない、または連打操作量が少ない場合でも、操作有効期間が終了したタイミングで、決定されたパターンＰＳ－２～４に応じた発光表示色に変化するようにしてもよい。

10

【０３４５】

また、操作有効期間の終了後に表示されるキャラクタ画像Ｚ３１０は、操作有効期間が終了したときの発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色に対応する色のキャラクタ画像Ｚ３１０が表示されるようになっている。

【０３４６】

尚、操作有効期間が終了したときの発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色に応じて、種別が異なるキャラクタ画像Ｚ３１０を表示するようにしてもよい。また、上記のようにパターンＰＳ－２～４のいずれかが決定されたにも関わらず発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色が変化しなかった場合でも、決定されたパターンＰＳ－２～４に応じた色のキャラクタ画像Ｚ３１０（発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色とは異なる色）を表示するようにしてもよい。また、キャラクタ画像Ｚ３１０が表示されたタイミングで発光表示部Ｚ２０８Ａ～Ｚ２０８Ｅの発光表示色をキャラクタ画像Ｚ３１０と同色に変化させてもよい。

20

【０３４７】

（発展演出Ｂ）

発展演出Ｂは、第２擬似可動体表示Ｚ２００が第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示することにより、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されること（遊技者にとって有利な内容）が報知される（図１１－２７（Ｄ）参照）。また、第１特定演出表示位置に移動表示された第２擬似可動体表示Ｚ２００は、第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移動表示することなく消去される（図１１－２７（Ｄ）～（Ｆ）参照）。

30

【０３４８】

また、第２擬似可動体表示Ｚ２００が、第１特定演出表示位置から第１特定初期表示位置に移動表示することなく消去されるときに、第１特定演出表示位置を含む表示領域に、リーチタイトル画像Ｚ５１を、該画像の表示開始時であることを示す態様にて第２擬似可動体表示Ｚ２００に重複するように表示することにより、可変表示結果が大当たりとなる（大当たり遊技状態に制御される）ことが示唆される。

【０３４９】

詳しくは、後述するステップ２４１ＳＧＳ２８０の発展演出Ｂ種別決定処理にて、実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第２擬似可動体表示Ｚ２００が第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示されることにより、強スーパーリーチへの発展が報知される（図１１－２７（Ｄ）参照）。一方、非実行が決定された場合、演出開始タイミングにおいて第２擬似可動体表示Ｚ２００は第１特定初期表示位置から第１特定演出表示位置に移動表示されず、画像表示装置５にリーチタイトル画像Ｚ５１が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展が報知される（図１１－２７（Ｃ）参照）。つまり、発展演出Ｂ種別決定処理にて非実行が決定されるとは、第２擬似可動体表示Ｚ２００を移動表示させずリーチタイトル画像Ｚ５１が準備状態の態様で表示されることにより強スーパーリーチへの発展を報知する演出パターンが決定されることである。

40

50

【0350】

(決め演出)

決め演出は、スーパーリーチ演出において実行されていた味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル対決の決着をつけ、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する演出とされている。具体的には、例えば、味方キャラクタが敵キャラクタに最後の一撃を与える表示を行った後、遊技者に対しプッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作促進表示が行われ、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、搭載可動体32を原点位置から演出位置に移動させることにより敵キャラクタを倒してバトルに勝利する大当り確定報知、または搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動されずに敵キャラクタに倒されてバトルに敗北するはずれ確定報知のいずれかが行われる。

10

【0351】

パターンKB-1、KV-1は、可変表示結果がはずれとなる場合に選択され、味方キャラクタが敵キャラクタに倒されてバトルに敗北するはずれ確定報知が行われるパターンとされ、パターンKB-2、KV-2は、可変表示結果が大当りとなる場合に選択され、味方キャラクタが敵キャラクタを倒してバトルに勝利する大当り確定報知が行われるパターンとされている。

【0352】

また、パターンKB-2、KV-2では、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作が検出されたタイミング、あるいは、プッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aの操作が検出されずに操作有効期間が終了したタイミングで、振動モータ61を所定期間（例えば、約10秒間など）にわたり駆動させてプッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31Aを振動させる振動演出が行われる。

20

【0353】

また、後述するステップ241SGS282の決め演出種別決定処理にて、パターンKB-2またはKV-2の実行が決定した場合、搭載可動体32の落下タイミングにて該搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動して大当り確定報知が行われ、演出位置から原点位置に復帰した後で、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して飾り図柄の可変表示が再開される。そして、第1擬似可動体表示Z100が第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示して、飾り図柄の可変表示が停止表示されることで、可変表示結果が大当りとなる（図11-29(E)～(G)、図11-30(A)～(F)参照）。

30

【0354】

一方、パターンKB-1またはKV-1の実行が決定した場合、搭載可動体32の落下タイミングにて該搭載可動体32が原点位置から移動せず、ガラスがひび割れたエフェクト画像Z57が表示されてはずれ確定報知が行われ、可変表示結果がはずれとなる（図11-29(H)～(J)参照）。

【0355】

次に、スーパーリーチβ、γ（強スーパーリーチ）における搭載可動体32を用いた発展演出Aと、第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bと、の実行状況別の大当り期待度について、図11-11に基づいて説明する。図11-11は、発展演出Aと発展演出Bの実行状況別の大当り期待度を示す図である。

40

【0356】

図11-11に示すように、パターンAは、スーパーリーチβ、γ（強スーパーリーチ）の変動パターンに基づく図柄の可変表示期間に発展演出A及び発展演出Bの双方が非実行となるパターンであり、パターンBは、発展演出Aが非実行、発展演出Bが実行となるパターンであり、パターンCは、発展演出Aが実行、発展演出Bが非実行となるパターンであり、パターンDは、発展演出A及び発展演出Bの双方が実行となるパターンである。

【0357】

50

上記において、大当たり期待度は、パターンA<パターンB<パターンC<パターンDの順に高くなるように設定されている。つまり、スーパーリーチβまたはスーパーリーチγの変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が高い。また、発展演出Aと発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Bが実行されずに発展演出Aが実行されるときよりも大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が高い。また、発展演出Aと発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aと発展演出Bとが実行されないときよりも大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が高い。

10

【0358】

図11-18は、図10に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ241SGS271）。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241SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ241SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

20

【0359】

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。

【0360】

30

また、ステップ241SGS271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241SGS271；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241SGS273）。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241SGS273；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241SGS273；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241SGS274）。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。

40

【0361】

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。

【0362】

50

ステップ 2 4 1 S G S 2 7 2 またはステップ 2 4 1 S G S 2 7 4 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 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 2 4 1 S G S 2 7 5）。

【 0 3 6 3 】

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 2 4 1 S G S 2 7 6）。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 0 3 6 4 】

尚、本特徴部 2 4 1 S G では、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り A に該当する第 2 可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り B に該当する第 3 可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「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 C P U 1 2 0 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。

【 0 3 6 5 】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 0 3 6 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該可変表示における変動パターンがノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンであるか否かを確認し（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 7）、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンであるときには（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 7 ; Y）、図 1 1 - 1 9 に示す予告演出種別決定処理を実行して、当該可変表示において予告演出 A または予告演出 B の演出パターン（演出種別）を決定するとともに（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 A）、図 1 1 - 2 1（A）に示す発展演出 A 種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出 A の演出パターン（演出種別）を決定する（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B）。ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンではないときには（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 7 ; N）、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 3 に進む。

【 0 3 6 7 】

図 1 1 - 1 9 に示すように、予告演出種別決定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ 2 4 1 S G S 3 0 1）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板 1 1 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

10

20

30

40

50

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。尚、本特徴部241SGでは、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当たり（確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりC、非確変大当たり）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当たりCの場合を除外してもよい。

【0368】

次いで、演出制御用CPU120は、遊技状態が低ベース状態（時短状態）であるか否かを判定し（ステップ241SGS302）、低ベース状態である場合は（ステップ241SGS302；Y）、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図11-20（A）に示す予告演出種別決定用テーブルAを用いて予告演出Aの演出パターンを決定する（ステップ241SGS303）。一方、低ベース状態でない場合、つまり、高ベース状態である場合は（ステップ241SGS302；N）、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図11-20（B）に示す予告演出種別決定用テーブルBを用いて予告演出Bの演出パターンを決定する（ステップ241SGS304）。

【0369】

図11-20（A）に示すように、予告演出A種別決定用テーブルにおいては、「パターンPYA-1」、「パターンPYA-2」、「パターンPYA-3」、「パターンPYA-4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たり（確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりCのいずれか）となる場合、非確変大当たりとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-20（A）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0370】

具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については「パターンPYA-1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-3」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-4」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「パターンPYA-1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-3」に対して50個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-4」に対して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターンPYA-1」に対して50個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-2」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-3」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-4」に対して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「パターンPYA-1」に対して80個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-3」に対して8個の判定値が割り当てられ、「パターンPYA-4」に対して2個の判定値が割り当てられている。

【0371】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当たりとなる場合には、「パターンPYA-4」が最も高い割合で決定され、非確変大当たりとなる場合には、「パターンPYA-3」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「パターンPYA-1」が最も高い割合で決定される。つまり、「パターンPYA-4」が最も大当たり期待度が高く、「パターンPYA-4」>「パターンPYA-3」>「パターンPYA-2」>「パターンPYA-1」の順に大当たり期待度が低くなる。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【0372】

図11-20(B)に示すように、予告演出B種別決定用テーブルにおいては、「パターンPYB-1」、「パターンPYB-2」、「パターンPYB-3」、「パターンPYB-4」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り（確変大当りA、確変大当りB、確変大当りCのいずれか）となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-20(B)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0373】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については「パターンPYB-1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-3」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-4」に対して50個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「パターンPYB-1」に対して5個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-2」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-3」に対して50個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-4」に対して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターンPYB-1」に対して50個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-2」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-3」に対して15個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-4」に対して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「パターンPYB-1」に対して80個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-2」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-3」に対して8個の判定値が割り当てられ、「パターンPYB-4」に対して2個の判定値が割り当てられている。

【0374】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当りとなる場合には、「パターンPYB-4」が最も高い割合で決定され、非確変大当りとなる場合には、「パターンPYB-3」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「パターンPYB-1」が最も高い割合で決定される。つまり、「パターンPYB-4」が最も大当り期待度が高く、「パターンPYB-3」>「パターンPYB-3」>「パターンPYB-2」>「パターンPYB-1」の順に大当り期待度が低くなる。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【0375】

尚、特徴部241SGでは、低ベース状態用の予告演出A種別決定用テーブルと高ベース状態用の予告演出B種別決定用テーブルとで、各パターンの決定割合を同一とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告演出A種別決定用テーブルと予告演出B種別決定用テーブルとで、各パターンの決定割合を異ならせてもよい。

【0376】

図11-19に戻り、ステップ241SGS305においては、ステップ241SGS303またはステップ241SGS304において決定された予告演出種別をRAM122の所定領域に記憶する（ステップ241SGS305）。そして、ステップ241SGS306に進んで、予告演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ241SGS306）、当該処理を終了する。

【0377】

次に、図11-21に示すように、発展演出A種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ241SGS311）。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。尚、本特徴部 2 4 1 S G では、発展演出 A の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当たり（確変大当たり A、確変大当たり B、確変大当たり C、非確変大当たり）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、発展演出 A の対象として確変大当たり C の場合を除外してもよい。

【0378】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、発展演出種別決定用乱数を抽出するとともに、図 11-21 (B) に示す発展演出 A 種別決定用テーブルを用いて発展演出 A の演出パターンを決定する（ステップ 2 4 1 S G S 3 1 2）。

10

【0379】

図 11-21 (B) に示すように、発展演出 A 種別決定用テーブルにおいては、「非実行」、「実行」のパターンそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たり（確変大当たり A、確変大当たり B、確変大当たり C のいずれか）となる場合、非確変大当たりとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図 11-21 (B) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0380】

具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については、「非実行」に対して 10 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 90 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「非実行」に対して 20 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 80 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「非実行」に対して 80 個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して 20 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合については、「非実行」に対して 100 個の判定値が割り当てられている。つまり、ノーマルリーチはずれの場合、弱スーパーリーチ演出に発展しないため、発展演出 A は実行しない。

20

【0381】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当たり、非確変大当たりとなる場合には、「実行」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「非実行」が最も高い割合で決定される。つまり、発展演出 A が実行された方が、実行されない場合よりも大当たり期待度が高くなっている。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

30

【0382】

図 11-21 (A) に戻り、ステップ 2 4 1 S G S 3 1 3 においては、ステップ 2 4 1 S G S 3 1 2 において決定された発展演出 A 種別を RAM 122 の所定領域に記憶する（ステップ 2 4 1 S G S 3 1 3）。そして、ステップ 2 4 1 S G S 3 1 4 に進んで、発展演出 A 開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ 2 4 1 S G S 3 1 4）、当該処理を終了する。

【0383】

図 11-18 に戻って、ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、当該可変表示における変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを確認し（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 9）、スーパーリーチ変動パターンであるときには（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 9；Y）、図 11-22 (A) に示す発展演出 A 種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出 A の演出パターン（演出種別）を決定し（ステップ 2 4 1 S G S 2 8 0）、図 11-23 (A) に示す発展演出 B 種別決定処理を実行して、当該可変表示において発展演出 B の演出パターン（演出種別）を決定し（ステップ 2 4 1 S G S 2 8 1）、図 11-24 (A) に示す決め演出 B 種別決定処理を実行して、当該可変表示において決め演出の演出パターン（演出種別）を決定する（ステップ 2 4 1 S G S 2 8 2）。スーパーリーチ変動パターンではないとき、つまり、ノーマルリーチ変動パターンであるときは（ステップ 2 4 1 S G S 2 7 9；N）、ステッ

40

50

プ 2 4 1 S G S 2 8 3 に進む。

【 0 3 8 4 】

図 1 1 - 2 2 (A) に示すように、発展示唆演出種別決定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する (ステップ 2 4 1 S G S 3 2 1) 。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板 1 1 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。尚、本特徴部 2 4 1 S G では、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当り (確変大当り A 、確変大当り B 、確変大当り C 、非確変大当り) またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当り C の場合を除外してもよい。

10

【 0 3 8 5 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、発展示唆演出決定用乱数を抽出するとともに、図 1 1 - 2 2 (B) に示す発展示唆演出種別決定用テーブルを用いて発展示唆演出の演出パターンを決定する (ステップ 2 4 1 S G S 3 2 2) 。

【 0 3 8 6 】

図 1 1 - 2 2 (B) に示すように、発展示唆演出種別決定用テーブルにおいては、「パターン P S - 1 」、「パターン P S - 2 」、「パターン P S - 3 」、「パターン P S - 4 」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当り (確変大当り A 、確変大当り B 、確変大当り C のいずれか) となる場合、非確変大当りとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図 1 1 - 2 0 (A) に示す判定値数となるように、割り当てられている。

20

【 0 3 8 7 】

具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については「パターン P S - 1 」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 2 」に対して 1 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 3 」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 4 」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、「パターン P S - 1 」に対して 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 2 」に対して 1 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 3 」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 4 」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合については、「パターン P S - 1 」に対して 5 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 2 」に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 3 」に対して 1 5 個の判定値が割り当てられ、「パターン P S - 4 」に対して 5 個の判定値が割り当てられている。

30

【 0 3 8 8 】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当りとなる場合には、「パターン P S - 4 」が最も高い割合で決定され、非確変大当りとなる場合には、「パターン P S - 3 」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれとなる場合は「パターン P S - 1 」が最も高い割合で決定される。つまり、「パターン P S - 4 」が最も大当り期待度が高く、「パターン P S - 4 」 > 「パターン P S - 3 」 > 「パターン P S - 2 」 > 「パターン P S - 1 」の順に大当り期待度が低くなる。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

40

【 0 3 8 9 】

図 1 1 - 2 2 (A) に戻り、ステップ 2 4 1 S G S 3 2 3 においては、ステップ 2 4 1 S G S 3 2 2 において決定された発展示唆演出種別を R A M 1 2 2 の所定領域に記憶する (ステップ 2 4 1 S G S 3 2 3) 。そして、ステップ 2 4 1 S G S 3 2 4 に進んで、発展

50

示唆演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ241SGS324）、当該処理を終了する。

【0390】

次に、図11-23（A）に示すように、発展演出B種別決定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ241SGS331）。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、確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりC、非確変大当たり、小当たり）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。尚、本特徴部241SGでは、予告演出の対象がノーマルリーチ及びスーパーリーチであるので、具体的には、可変表示結果が大当たり（確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりC、非確変大当たり）またははずれのいずれであるのかを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すればよい。尚、予告演出の対象として確変大当たりCの場合を除外してもよい。

10

【0391】

次いで、演出制御用CPU120は、発展演出決定用乱数を抽出するとともに、図11-23（B）に示す発展演出B種別決定用テーブルを用いて発展演出Bの演出パターンを決定する（ステップ241SGS332）。

20

【0392】

図11-23（B）に示すように、発展演出B種別決定用テーブルにおいては、「非実行」、「実行」のパターンそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たり（確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりCのいずれか）となる場合、非確変大当たりとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合、ノーマルリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-23（B）に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0393】

具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については、「非実行」に対して20個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して80個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「非実行」に対して30個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチ $\beta \cdot \gamma$ はずれとなる場合については、「非実行」に対して30個の判定値が割り当てられ、「実行」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチ α はずれとなる場合については、「非実行」に対して100個の判定値が割り当てられている。つまり、スーパーリーチ α はずれの場合、強スーパーリーチ演出に発展しないため、発展演出Bは実行しない。

30

【0394】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当たり、非確変大当たりとなる場合には、「実行」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれやノーマルリーチはずれとなる場合は「非実行」が最も高い割合で決定される。つまり、発展演出Bが実行された方が、実行されない場合よりも大当たり期待度が高くなっている。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

40

【0395】

図11-23（A）に戻り、ステップ241SGS333においては、ステップ241SGS332において決定された発展演出B種別をRAM122の所定領域に記憶する（ステップ241SGS333）。そして、ステップ241SGS334に進んで、発展演出B開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し（ステップ241SGS334）、当該処理を終了する。

【0396】

図11-24（A）に示すように、決め演出種別決定処理において演出制御用CPU1

50

20は、ステップ241SGS301にて特定された可変表示結果に基づき、図11-24(B)に示す決め演出種別決定用テーブルを用いて決め演出の演出パターンを決定する(ステップ241SGS341)。次いで、決定した決め演出種別をRAM122の所定領域に記憶し(ステップ241SGS342)、決め演出開始待ちタイマに演出開始までの期間を設定し(ステップ241SGS343)、当該処理を終了する。

【0397】

図11-24(B)に示すように、決め演出種別決定用テーブルにおいては、プッシュボタン31Bの操作を有効として遊技者に対しプッシュボタン31Bの単押し操作を促進する操作促進表示を行う「パターンKB-1」、「パターンKB-2」、スティックコントローラ31Aの操作を有効として遊技者に対しスティックコントローラ31Aの単引き操作を促進する操作促進表示を行う「パターンKV-1」、「パターンKV-2」のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たり(確変大当たりA、確変大当たりB、確変大当たりCのいずれか)となる場合、非確変大当たりとなる場合、スーパーリーチはずれとなる場合のそれぞれに異なる判定値が、図11-24(B)に示す判定値数となるように、割り当てられている。

【0398】

具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については、「パターンKB-2」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンKV-2」に対して70個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、「パターンKB-2」に対して70個の判定値が割り当てられ、「パターンKV-2」に対して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がスーパーリーチ $\beta \cdot \gamma$ はずれとなる場合については、「パターンKB-1」に対して70個の判定値が割り当てられ、「パターンKV-1」に対して30個の判定値が割り当てられている。

【0399】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該可変表示において確変大当たりとなる場合には、操作対象がスティックコントローラ31Aとなる「パターンKV-1」が最も高い割合で決定され、非確変大当たりとなる場合には、操作対象がプッシュボタン31Bとなる「パターンKB-2」が最も高い割合で決定され、スーパーリーチはずれとなる場合には、操作対象がプッシュボタン31Bとなる「パターンKB-1」が最も高い割合で決定される。つまり、スティックコントローラ31Aが操作対象となる方が、プッシュボタン31Bが操作対象となる場合よりも確変大当たり期待度が高い。尚、上記決定割合は種々に変更可能である。

【0400】

尚、本特徴部241SGでは、予告演出決定用乱数、発展演出A決定用乱数、発展演出B決定用乱数、発展演出C決定用乱数、発展演出D決定用乱数、決め演出決定用乱数は、各々1~100の範囲の乱数とされていて1~100の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、これら各種演出決定用乱数の判定値数の1~100の範囲の100個とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各種演出決定用乱数の範囲等は適宜に決定すればよい。また、これら各種演出決定用乱数を生成するための演出決定用乱数カウンタがRAM122に設定されており、該演出決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。また、これら各種演出決定用乱数は共通の乱数を用いてもよい。

【0401】

尚、本特徴部241SGでは、各種演出種別決定処理において各種演出の演出パターンを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、上記演出以外に、例えば、キャラクタが登場するキャラクタ予告演出、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等の予告演出の実行を決定するようにしても良く、これら異なる態様の予告演出を決定する場合には、予告演出を開始するタイミングが予告演出の態様に依じて異なるので、後述する予告演出開始待ちタイマに、予告演出の態様に依じた異なる期間を設定すればよい。

【0402】

図11-18に戻って、ステップ241SGS283において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ241SGS284）。

【0403】

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。

【0404】

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241SGS285）。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。

【0405】

尚、本特徴部241SG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。

【0406】

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241SGS286）。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241SGS287）。尚、所定時間は例えば33msであり、演出制御用CPU120は、該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。

【0407】

次いで、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241SGS288）。

【0408】

（スーパーリーチβの演出動作例）

次に、スーパーリーチβの演出動作例について、図11-25～図11-31に基づいて説明する。図11-25は、（A）～（H）はスーパーリーチβの主にノーマルリーチでの演出動作例を示す図である。図11-26は、（A）～（J）は主に弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図11-27は、（A）～（F）は同じく弱スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図11-28は、（A）～（D）は主に強スーパーリーチでの演出動作例を示す図である。図11-29は、（E）～（J）は強スーパーリーチ演出の演出動作例を示す図である。図11-30は、（A）～（F）は大当たり確定報知後の演出動作例を示す図である。図11-31は、（A）～（D）は第1擬似可動体表示の移動表示の詳細を示す図である。図11-32は、発光表示部と搭載可動体LED

10

20

30

40

50

との関係を示す図である。

【0409】

以下、スーパーリーチβの変動パターンに基づく可変表示期間における各種演出動作例について説明する。

【0410】

図11-25(A)に示すように、演出制御用CPU120は、始動入賞の発生に基づいてスーパーリーチβの変動パターンに基づき、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示を開始する。また、画像表示装置5の表示領域の左上には、第1保留記憶数（例えば、数字の「2」）、第2保留記憶数（例えば、数字の「0」）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域5SLが設けられており、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄を可変表示する。

10

【0411】

尚、上記第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄や、パチンコ遊技機1に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）については、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200よりも手前側（上位レイヤー）に表示されるため、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200が重複して第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200よりも奥側（下位レイヤー）に表示されるため、飾り図柄が重複して第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の視認性が低下することが防止されている。

20

【0412】

可変表示を開始した後、図11-25(B)に示すように、可変表示態様をノーマルリーチ表示態様とした場合、飾り図柄の可変表示演出としてのノーマルリーチ演出を開始する。

【0413】

図11-25(C)に示すように、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出Aの開始タイミングにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置に表示した後、第1特定演出表示位置に移動表示し（図11-25(D)参照）、図11-25(E)に示すように、ステップ241SGS278Aの予告演出種別決定処理にて決定されたパターン（PYA-1~4のいずれか）に対応する表示色にて発光表示部Z208A~Z208Eを発光表示させることで、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告演出Aを実行する。また、第1特定演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示Z200の周囲に、第2擬似可動体表示Z200を強調するためのエフェクト画像Z60を表示する。

30

【0414】

尚、エフェクト画像Z60は、発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示色に対応した態様で表示される。例えば、パターンPYA-1に基づき発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示色が白色にて発光表示される場合、エフェクト画像Z60は白色で表示サイズは小さく、パターンPYA-4に基づき発光表示部Z208A~Z208Eの発光表示色が赤色にて発光表示される場合、エフェクト画像Z60は赤色で、表示サイズは期待度に応じて大きくなるのが好ましい。

40

【0415】

次いで、図11-25(F)に示すように、エフェクト画像Z60を消去するとともに、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示した後に第2擬似可動体表示Z200を消去することで、予告演出Aを終了する。その後、画像表示装置5の表示領域の右上に設けた表示領域5SRに、小図柄よりやや大きい態様で飾り図柄を縮小して表示する。

【0416】

そして、ステップ241SGS278Bの発展演出A種別決定処理にて発展演出Aの非実行が決定されている場合、図11-25(G)に示すように、発展演出Aの開始タイミ

50

ングにて、搭載可動体 3 2 を落下させずに原点位置に保持したまま、発展報知画像 Z 3 0 0 を表示するとともに、その周囲にエフェクト画像 Z 6 1 A を表示し、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知する。また、発展演出 A の実行が決定されている場合、図 1 1 - 2 5 (H) に示すように、発展演出 A の開始タイミングにて、搭載可動体ソレノイド 2 0 7 L, 2 0 7 R をオン状態にして搭載可動体 3 2 を原点位置から演出位置に落下させるとともに、その周囲に、搭載可動体 3 2 を強調するためのエフェクト画像 Z 6 1 A とは異なるエフェクト画像 Z 6 1 B を表示し、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知する。

【0417】

尚、特徴部 2 4 1 S G では、発展演出 A として搭載可動体 3 2 の落下が実行されるときの方が実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いが、発展演出 A (搭載可動体 3 2 の落下) の非実行が決定されている場合でも、発展報知画像 Z 3 0 0 を表示することにより、弱スーパーリーチ演出に発展することを報知することができる。

【0418】

図 1 1 - 2 6 (A) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、発展演出 A の実行期間が終了した後、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示するなどして弱スーパーリーチ演出を開始するとともに、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置に表示した後、第 1 特定演出表示位置に移動表示して、発展示唆演出を開始する(図 1 1 - 2 6 (B) 参照)。このとき、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、一部がキャラクタ画像 Z 3 1 0 の手前側に重複するように表示される。

【0419】

また、発展示唆演出として第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置まで移動表示したときに、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E を白色に発光表示するとともに、プッシュボタン 3 1 B のボタン LED 6 2 を点灯し、プッシュボタン 3 1 B の操作を促進する。

【0420】

次いで、図 1 1 - 2 6 (C) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 6 2 を表示する。そして、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 0 の発展示唆演出種別決定処理にてパターン (P S - 2 ~ 4) のいずれかが決定されている場合、図 1 1 - 2 6 (D) に示すように、操作有効期間におけるプッシュボタン 3 1 B の連打操作(操作の検出回数)に応じて、エフェクト画像 Z 6 2 を大きくしていくとともに、所定時間が経過するごとに発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色を変化させていくことで、発展演出 B が実行されることを示唆する。

【0421】

また、図 1 1 - 2 6 (E) に示すように、操作有効期間が終了した後も発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色を維持したまま、背景画像を暗くするブラックアウト表示とする。その後、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の上方位置に、操作有効期間が終了したときの発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色と同色の小サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示するとともに、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 6 3 を表示した後(図 1 1 - 2 6 (F) 参照)、エフェクト画像 Z 6 3 を表示したままキャラクタ画像 Z 3 1 0 を一旦消去し(図 1 1 - 2 6 (G) 参照)、次いで、中サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示した後(図 1 1 - 2 6 (H) 参照)、エフェクト画像 Z 6 3 を表示したままキャラクタ画像 Z 3 1 0 を一旦消去し(図 1 1 - 2 6 (I) 参照)、次いで、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示する(図 1 1 - 2 6 (J) 参照)。

【0422】

尚、図 1 1 - 2 6 (E) ~ (J) においては、演出の見栄えを考慮して、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示は継続するが、エフェクト画像 Z 6 2 は表示しないことが好ましい。

【0423】

このように、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E と同色のキャラクタ画像 Z 3 1 0 を、画面奥側から手前側に向けて漸次大きくなる態様で表示するとともに、小サイズ、中サイ

10

20

30

40

50

ズ、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示するときに、図 1 1 - 2 7 における図 1 1 - 2 6 (J) の拡大図に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定演出表示位置を含む領域にて該第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の少なくとも一部の手前側に重複させ、該重複した領域を透して第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を視認できるようにすることで、発展演出 B が実行されることに対する期待感をより好適に煽ることができる。

【 0 4 2 4 】

また、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 よりも手前側に優先して表示するため、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が第 1 特定初期表示位置に移動表示することなく消去されることに対する遊技者の意識をそらしつつ、キャラクタ画像 Z 3 1 0 の表示により発展演出 B が実行されることを好適に示唆することができる。

10

【 0 4 2 5 】

また、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を段階的に大きくする態様にて表示したが、表示開始から第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の第 1 特定演出表示位置を含む領域にて該第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の少なくとも一部の手前側に重複するように表示してもよい。また、エフェクト画像 Z 6 3 も示唆画像として第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の少なくとも一部の手前側に重複するように表示してもよい。

【 0 4 2 6 】

次いで、図 1 1 - 2 7 (A) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示している間に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）する。具体的には、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 が消去したことを強調するための消去表示として、漸次フェードアウトさせる態様にて非表示とする。その後、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を漸次フェードアウトさせる態様にて非表示することにより消去する。

20

【 0 4 2 7 】

尚、特徴部 2 4 1 S G では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 2 7 (A) に示すように、大サイズのキャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示している間に第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）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、図 1 1 - 2 6 (F) に示すようにキャラクタ画像 Z 3 1 0 の表示を開始したときに、あるいは、表示を開始してから所定時間が経過したときにおいて、キャラクタ画像 Z 3 1 0 を表示している間に第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）するようにしてもよい。

30

【 0 4 2 8 】

また、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去（非表示）するものに限定されるものではなく、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 をフェードアウトさせながら第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示して消去（非表示）するようにしてもよい。

【 0 4 2 9 】

その後、図 1 1 - 2 7 (B) に示すように、発展演出 B の開始タイミングにおいて、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置に表示する。ここで、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 1 の発展演出 B 種別決定処理にて発展演出 B の非実行が決定されている場合、図 1 1 - 2 7 (C) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示することなく消去するとともに、後述するリーチタイトル画像 Z 5 1 を所定の態様（例えば、透過率が高く視認性が低い表示開始時の態様）にて表示することで、強スーパーリーチに発展することを報知する。

40

【 0 4 3 0 】

一方、図 1 1 - 2 7 (D) に示すように、発展演出 B の実行が決定されている場合、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示することで、強スーパーリーチに発展することを報知する。このとき、拡大図に示すように、移動表示の際に発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E を所定の色（例えば、白色など）

50

に発光表示するとともに、発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E を含む回転表示部 Z 2 0 7 を正面視時計回りに回転させる態様にて表示する。また、第 1 特定演出表示位置に移動表示した第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 6 5 を表示する。

【0431】

尚、図 1 1 - 2 7 (D) における発光表示部 Z 2 0 8 A ~ Z 2 0 8 E の発光表示色は、発展示唆演出とは異なり、大当たり期待度を示唆するものではなく、弱リーチ演出の画像として画像表示装置 5 にて表示しているエフェクト画像 Z 6 5 等の色に応じた発光表示色とされている。

【0432】

次いで、図 1 1 - 2 7 (E) に示すように、後述するリーチタイトル画像 Z 5 1 を所定の態様（例えば、透過率が高く視認性が低い表示開始時の態様）にて表示した後、図 1 1 - 2 7 (F) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定演出表示位置から第 1 特定初期表示位置に移動表示することなく消去（非表示）する。

【0433】

次に、図 1 1 - 2 8 (A) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示態様をスーパーリーチ表示態様としたときに、スーパーリーチ演出の種別を示すリーチタイトルや大当たり期待度を示すリーチタイトル画像 Z 5 1 を表示し、スーパーリーチ演出に発展したことを報知する。次いで、スーパーリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトル（対決）する画像 Z 5 2 を表示する演出など）を開始する（図 1 1 - 2 8 (B) 参照）。そして、スーパーリーチ表示態様としたときから所定時間が経過したタイミングで、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 2 の決め演出種別決定処理にてパターン K B - 1、K B - 2 が決定されている場合、つまり、操作対象がプッシュボタン 3 1 B である場合は、図 1 1 - 2 8 (C) に示すように、遊技者に対しプッシュボタン 3 1 B の押し操作を促進するための操作促進画像 Z 5 3 を表示する。一方、ステップ 2 4 1 S G S 2 8 2 の決め演出種別決定処理にてパターン K V - 1、K V - 2 が決定されている場合、つまり、操作対象がスティックコントローラ 3 1 A である場合は、図 1 1 - 2 8 (D) に示すように、遊技者に対しスティックコントローラ 3 1 A の引き操作を促進するための操作促進画像 Z 5 4 を表示する。

【0434】

操作促進表示を表示している操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の押し操作（プッシュセンサ 3 5 B からの検出信号）またはスティックコントローラ 3 1 A の引き操作（スティックコントローラ 3 1 A からの検出信号）を検出したタイミング、またはプッシュボタン 3 1 B の押し操作またはスティックコントローラ 3 1 A の引き操作を検出しないまま操作有効期間が終了したタイミングにおいて、可変表示結果が大当たりの場合は、図 1 1 - 2 9 (E) に示すように、搭載可動体 3 2 を原点位置から表示領域前側の演出位置まで落下させる可動体演出を実行するとともにエフェクト画像 Z 5 5 を表示する。また、搭載可動体 3 2 の原点位置から演出位置への移動に応じて、所定の効果音をスピーカ 8 L、8 R を出力するとともに、搭載可動体 L E D 2 0 8 を所定の色（例えば、虹色など）にて発光させる。

【0435】

尚、エフェクト画像 Z 5 5 は、ガラスがひび割れて飛び散る態様で表示される複数のガラス破片画像を含むエフェクト画像とされ、後述するエフェクト画像 Z 7 1 と同様の態様とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、エフェクト画像 Z 7 1 と異なる態様のエフェクト画像としてもよい。例えば、ガラスの一部分のみがひび割れて破片となって飛び散り、残りの部分を残した態様で表示することで、搭載可動体 3 2 が画像表示装置 5 に表示されたエフェクト画像 Z 5 5 に重複して表示を視認しづらい状況でも、多少の時間をかけて何が起こったのかを遊技者が把握しやすくなるようにしてもよい。

【0436】

また、エフェクト画像 Z 5 5 においても、後述するエフェクト画像 Z 7 1 と同様に、飛

10

20

30

40

50

び散る態様で表示される複数のガラス破片画像のうち少なくとも一つに、画像表示装置 5 の前側に配置される搭載可動体 3 2 の一部を反射表示したりすることで、搭載可動体 3 2 とガラス破片画像との位置関係がより明確になるため、より立体感がある表示を実現することができる。

【0437】

その後、搭載可動体 3 2 を演出位置から原点位置に移動させた後、図 11-29 (F) に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す画像 Z 5 6 を表示した後、図 11-29 (G) に示すように、大当り図柄の組合せを仮停止表示して大当り確定報知を行う。尚、大当り図柄の組合せを仮停止表示しても小図柄は可変表示したままとする。

【0438】

次いで、図 11-30 (A) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の表示領域に、ガラスがひび割れてガラスの破片が飛び散るエフェクト画像 Z 7 1 を表示するとともに、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置に表示する。そして、図 11-30 (B) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置まで移動表示するとともに、演出可動表示部 Z 1 1 0 A ~ Z 1 1 0 D を第 1 演出表示状態から第 2 演出表示状態に変化させる。また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示に応じて、図 11-29 (E) にて搭載可動体 3 2 を落下させたときと同じように、所定の効果音をスピーカ 8 L, 8 R を出力するとともに、発光表示部 Z 1 0 8 A を所定の色 (例えば、虹色など) にて発光させる。

【0439】

ここで、図 11-30 (A) (B) にて説明した第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示の詳細について、図 11-31 にて説明する。

【0440】

図 11-31 (A) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の表示領域に、ガラスがひび割れて複数のガラス破片が飛び散る態様を示す画像 Z 7 1 A を含むエフェクト画像 Z 7 1 を表示するとともに、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置に表示する。尚、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を、原点位置に保持されている搭載可動体 3 2 の下方に一部が視認可能となるように表示する。そして、図 11-31 (B) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置と第 1 演出表示位置との間の第 1 中間表示位置に表示するときは、図 11-31 (A) に示す状態よりもガラス破片を示す画像 Z 7 1 A の量及び移動表示速度を増加するとともに、これら画像 Z 7 1 A よりも手前側に第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を表示する。

【0441】

次いで、図 11-31 (C) (D) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出表示位置に表示するときは、図 11-31 (B) に示す状態よりもガラス破片を示す画像 Z 7 1 A の量及び移動表示速度をさらに増加するとともに、これら画像 Z 7 1 A を第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 よりも手前側に表示する。

【0442】

このように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示に応じて、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の移動表示を強調するためのエフェクト画像 Z 7 1 を、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の第 1 初期表示位置、第 1 中間表示位置及び第 1 演出表示位置を含む表示領域に表示するとともに、エフェクト画像 Z 7 1 におけるガラス破片を示す画像 Z 7 1 A のみを、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の奥側から手前側に移動表示させることで、周囲に飛び散る態様の画像 Z 7 1 A により立体感を生じさせることができるだけでなく、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 をあたかも本物の構造物のように見せることができる。

【0443】

さらに、図 11-31 (C) の拡大図に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の手

10

20

30

40

50

前側に表示した複数の画像 Z 7 1 A のうちいずれかを透して第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を視認可能に表示したり、図 1 1 - 3 1 (D) の拡大図に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の手前側に表示した複数の画像 Z 7 1 A のうちいずれかに第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の一部を反射表示したりすることで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 と画像 Z 7 1 A との位置関係がより明確になるため、より立体感がある表示を実現することができる。

【0444】

また、図 1 1 - 3 1 (D) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出位置に移動表示した後、演出可動表示部 Z 1 1 0 A ~ Z 1 1 0 D を第 1 演出表示状態から第 2 演出表示状態に変化させるとともに、搭載可動体 LED 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行する。

10

【0445】

詳しくは、図 1 1 - 3 2 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 が第 1 演出表示位置に移動表示した後、発光表示部 Z 1 0 8 A を、第 1 期間 $t_{a1} \sim t_{a2}$ (例えば、33ms) にわたり発光表示した後、第 2 期間 $t_{a2} \sim t_{a3}$ (例えば、33ms) にわたり非表示する点滅表示パターンを、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出表示位置に表示している演出期間 $t_{a1} \sim t_{a4}$ にわたり複数回繰返し行う一方で、搭載可動体 LED 2 0 8 を、第 1 期間に対応する第 1 対応期間 (例えば、30ms) にわたり点灯した後、第 2 期間に対応する第 2 対応期間 (例えば、40ms) にわたり消灯する点滅パターンを、演出期間 $t_{a1} \sim t_{a4}$ にわたり複数回繰返し行う。

【0446】

20

このように、搭載可動体 LED 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行する (同期させる) ことで、より好適に演出を盛り上げることができる。尚、第 1 期間 $t_{a1} \sim t_{a2}$ において発光表示部 Z 1 0 8 A を発光表示する時間 (例えば、33ms) と搭載可動体 LED 2 0 8 を点灯する時間 (例えば、30ms) とを正確に一致 (同期) させることが困難である場合でも、例えば、搭載可動体 LED 2 0 8 の消灯期間を点灯期間よりも長くするなどすることで、時間の経過に応じて発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示と搭載可動体 LED 2 0 8 の点灯のズレが大きくなることを防止することができる。

【0447】

また、演出期間 $t_{a1} \sim t_{a4}$ において、振動モータ 6 1 を駆動してプッシュボタン 3 1 B 及びスティックコントローラ 3 1 A を振動させる振動演出を実行してもよい。このようにすることで、より演出を盛り上げることができる。尚、振動モータ 6 1 の駆動を発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示と搭載可動体 LED 2 0 8 の点灯と同期させてもよい。

30

【0448】

図 1 1 - 3 0 (C) に戻って、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 2 演出表示状態から第 1 演出表示状態に復帰させるとともに、飾り図柄の縮小表示を終了して、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示した後、図 1 1 - 3 0 (D) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を上方に向けて移動表示し、図 1 1 - 3 0 (E) に示すように、第 1 演出表示位置まで移動表示した後に消去する。そして、確定飾り図柄の組合せを停止表示するとともに、小図柄も大当り図柄の組合せにて停止表示する。

40

【0449】

このように、搭載可動体 3 2 を落下させる演出を実行して大当り確定報知を行った後、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を移動表示させる演出を実行することで、大当り遊技状態に制御されることを遊技者により好適に実感させることができる。

【0450】

図 1 1 - 2 9 に戻って、操作促進表示を表示している操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B の単押し操作 (プッシュセンサ 3 5 B からの検出信号) またはスティックコントローラ 3 1 A の単引き操作 (スティックコントローラ 3 1 A からの検出信号) を検出したタイミング、またはプッシュボタン 3 1 B の単押し操作またはスティックコントローラ

50

3 1 A の単引き操作を検出しないまま操作有効期間が終了したタイミングにおいて、可変表示結果がはずれの場合は、図 1 1 - 2 9 (H) に示すように、搭載可動体 3 2 を画像表示装置 5 の表示領域上方の原点位置から表示領域前側の演出位置まで落下させる可動体演出を実行せず、エフェクト画像 Z 5 7 を表示するとともに、図 1 1 - 2 9 (I) に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す画像 Z 5 8 を表示した後、図 1 1 - 2 9 (J) に示すように、はずれ図柄の組合せを停止表示してはずれ確定報知を行う。また、はずれ図柄の組合せを停止表示に同期して小図柄をはずれ図柄の組合せにて停止表示する。

【0 4 5 1】

尚、例えば、操作有効期間の開始とともにプッシュボタン 3 1 B を操作した場合と、操作有効期間においてプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合とで、その後の尺に差が生じるので、プッシュボタン 3 1 B の操作タイミングで生じた尺の差を、1. 図柄確定までの飾り図柄の揺れ期間、2. 画像 Z 5 5 ~ Z 5 8 の表示期間、3. 可動体演出の演出期間のうちいずれかの期間を延長したり短縮したりすることで吸収するようにしてもよい。

【0 4 5 2】

(スーパーリーチ γ の演出動作例)

次に、スーパーリーチ γ の演出動作例について、図 1 1 - 3 3 ~ 図 1 1 - 3 4 に基づいて説明する。図 1 1 - 3 3 は、(A) ~ (F) はスーパーリーチ γ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。図 1 1 - 3 4 は、(A) ~ (F) はスーパーリーチ γ における予告演出 B の演出動作例を示す図である。

【0 4 5 3】

以下においては、スーパーリーチ γ の変動パターンにおけるノーマルリーチ演出にて実行される予告演出 B の演出動作例について説明し、可変表示開始からノーマルリーチ演出が開始されるまでの流れはスーパーリーチ β と同様であるので説明は省略する。尚、スーパーリーチ γ は、遊技状態が高ベース状態であるときにのみ選択される変動パターンとされている。

【0 4 5 4】

図 1 1 - 3 3 (A) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の予告演出種別決定処理にてパターン P Y B - 1 が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出 B の開始タイミングにおいて、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置に表示した後、第 2 中間演出表示位置に移動表示することで (図 1 1 - 3 3 (B) 参照)、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する予告演出 B を実行する。また、第 2 中間演出表示位置に移動表示した第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 8 1 を表示する。

【0 4 5 5】

第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 2 中間演出表示位置において飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示される飾り図柄の視認が困難となる。

【0 4 5 6】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 3 3 (C) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 中間演出表示位置から第 2 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去 (非表示) する。

【0 4 5 7】

図 1 1 - 3 3 (D) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の予告演出種別決定処理にてパターン P Y B - 2 が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出 B の開始タイミングにおいて、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置に表示した後、第 2 特定演出表示位置に移動表示することで (図 1 1 - 3 3 (E) 参照)、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する予告演出 B を実行する。また、第 2 特定演出表示位置に移動表示した第 2 擬似

可動体表示 Z 2 0 0 の周囲に、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 8 1 を表示する。

【 0 4 5 8 】

第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 は、第 2 特定演出表示位置において飾り図柄表示エリア 5 C にて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア 5 C にて可変表示される飾り図柄の視認が困難となる。

【 0 4 5 9 】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 3 3 (F) に示すように、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定演出表示位置から第 2 特定初期表示位置に移動表示させることなく消去 (非表示) する。

【 0 4 6 0 】

図 1 1 - 3 4 (A) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の予告演出種別決定処理にてパターン P Y B - 3 が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出 B の開始タイミングにおいて、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置に表示した後、第 1 演出表示位置に移動表示することで (図 1 1 - 3 4 (B) 参照) 、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する予告演出 B を実行する。また、第 1 演出表示位置に移動表示した第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の周囲に、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 8 2 を表示する。

【 0 4 6 1 】

第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 1 演出表示位置において飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R にて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R にて可変表示される飾り図柄の視認が一部困難となる。

【 0 4 6 2 】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 3 4 (C) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出表示位置から第 1 初期表示位置に移動表示させることなく消去 (非表示) する。

【 0 4 6 3 】

図 1 1 - 3 4 (D) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 2 4 1 S G S 2 7 8 B の予告演出種別決定処理にてパターン P Y B - 4 が決定されている場合、ノーマルリーチ表示態様としてから所定時間が経過した予告演出 B の開始タイミングにおいて、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 2 初期表示位置に表示した後、第 2 演出表示位置に移動表示することで (図 1 1 - 3 4 (E) 参照) 、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する予告演出 B を実行する。また、第 2 演出表示位置に移動表示した第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の周囲に、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を強調するためのエフェクト画像 Z 8 2 を表示する。

【 0 4 6 4 】

第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 は、第 2 演出表示位置において飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R にて可変表示される飾り図柄の手前側に重複して表示されることで、飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R にて可変表示される飾り図柄の視認が一部困難となる。

【 0 4 6 5 】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 3 4 (F) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 2 演出表示位置から第 2 初期表示位置に移動表示させることなく消去 (非表示) する。

【 0 4 6 6 】

(擬似可動体表示と可動体)

次に、擬似可動体表示と可動体とについて、図 1 1 - 3 5 ~ 図 1 1 - 4 0 に基づいて説明する。図 1 1 - 3 5 は、擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図 1 1 - 3 6 は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図 1 1 - 3 7 は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図

10

20

30

40

50

である。図 11-38 は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図 11-39 は、同じく擬似可動体表示と非搭載可動体とを比較するための説明図である。図 11-40 は、第 1 擬似可動体表示と第 2 擬似可動体表示とを比較するための説明図である。

【0467】

図 11-35 に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z100 は、図 11-14 (B) にて説明したように、搭載可動体 32 とは形態、重量、駆動機構などが異なる第 1 非搭載可動体 M100 を模した擬似可動体表示であるが、第 1 初期表示位置と搭載可動体 32 の原点位置はともに画像表示装置 5 の表示領域上部でほぼ同位置であり、第 1 演出表示位置と搭載可動体 32 の演出位置はともに第 1 初期表示位置や原点位置よりも下方の位置であるため、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置まで移動する方向と、搭載可動体 32 が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方向である。つまり、第 1 擬似可動体表示 Z100 と搭載可動体 32 とは、共に画像表示装置 5 の表示領域上部の第 1 初期表示位置や原点位置から下方向に向けて移動可能とされている。

【0468】

尚、図 11-16 にて説明したように、第 1 擬似可動体表示 Z100 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置までの移動表示距離 L2 は、搭載可動体 32 の原点位置から演出位置までの移動距離 L1 よりも長い ($L2 > L1$)。

【0469】

ここで、図 11-35 (A') ~ (C') に示すように、搭載可動体 32 は、上方の原点位置から中間位置を経て下方の演出位置まで自重により落下 (移動) するのに約 300 ms を要するのに対し、図 11-35 (A) ~ (C) に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z100 は、第 1 初期表示位置から第 1 中間表示位置を経て第 1 演出表示位置に移動表示するのに約 100 ms を要する。つまり、第 1 擬似可動体表示 Z100 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示の方が、移動表示距離が長い上に搭載可動体 32 の原点位置から演出位置への移動よりも速い。

【0470】

このように、第 1 非搭載可動体 M100 を模した第 1 擬似可動体表示 Z100 を、第 1 非搭載可動体 M100 と共通の方向 (例えば、下方向) に移動可能な構造物としての搭載可動体 32 とほぼ同じ位置から同じ方向に移動表示可能とする場合において、第 1 擬似可動体表示 Z100 の第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置への移動表示の方が、搭載可動体 32 の原点位置から演出位置への移動よりも速くなるようにすることで、実際に搭載されている搭載可動体 32 の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

【0471】

次に、図 11-36 (A') (B') に示すように、第 1 擬似可動体表示 Z100 は、第 1 原点位置から該第 1 原点位置よりも下方の第 1 演出位置に移動したときに、機構部 M100B が移動体 M106 の上部に当接して下方への移動が規制されることにより停止するとともに、移動が規制されたときに生じる振動により所定の移動量の反動動作 (跳ね返り) が行われる第 1 非搭載可動体 M100 を模した表示とされている。

【0472】

よって、図 11-36 (A) (B) に示すように、演出制御用 CPU120 は、第 1 擬似可動体表示 Z100 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示して該第 1 演出表示位置に停止表示するときに、特定の移動量の反動動作表示 (跳ね返り表示) を行う。

【0473】

より詳しくは、第 1 非搭載可動体 M100 は、演出部 M100A の左側方のみが駆動機構 M101 により支持される片持ち構造であり、第 1 演出位置まで移動したとき、機構部 M100B が移動体 M106 の上部に当接して下方への移動が規制されるので、演出部 M100A よりも先に機構部 M100B に振動による反動動作が生じ、その後、振動が演出部 M100A に伝達されて反動動作が生じる。

【0474】

よって、図11-36(B1)に示すように、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置に移動表示したとき、機構部M100Bの反動動作表示を行った後、図11-36(B2)に示すように、演出部M100Aの反動動作表示を行う。このようにすることで、搭載可動体32とは異なる第1非搭載可動体M100を模した第1擬似可動体表示Z100をより現実的な態様（例えば、搭載可動体32を模した表示とは異なる態様）にて移動表示させることができる。

【0475】

また、図11-36(C')(D')に示すように、搭載可動体32は、演出部32Aの左右側方が駆動機構101L, 101Rにより支持される構造であり、演出位置まで移動したとき、機構部32Bが左右の移動体206の上部に当接して下方への移動が規制されることで、移動が規制されたときに生じる振動により所定の移動量の反動動作が行われる。

【0476】

次に、決め演出における搭載可動体32と第1擬似可動体の動作態様について説明する。

【0477】

演出制御用CPU120は、図11-28～図11-30にて説明したように、決め演出の実行期間(ta0～ta10)において搭載可動体32を原点位置から演出位置に落下させる可動体演出を実行して大当り確定報知を行った後、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示させる擬似可動体表示を実行可能である。

【0478】

詳しくは、図11-37(A)に示すように、演出制御用CPU120は、タイミングta0にて決め演出を開始した後、操作有効期間内に遊技者によるスティックコントローラ31Aまたはプッシュボタン31Bの操作を検出したタイミングta1で、搭載可動体32を原点位置から演出位置に落下させる。搭載可動体32は、タイミングta1～ta2の期間TL1（例えば、約300ms）に原点位置から演出位置まで移動した後、タイミングta2～ta3の期間（例えば、約700msなど）に反動動作が行われる。

【0479】

その後、タイミングta4で搭載可動体32を演出位置から原点位置まで移動（上昇）させ、大当り確定報知を行う。ここで、搭載可動体32が演出位置から原点位置まで移動するタイミングta4～ta5の期間TL3（例えば、約1000ms）は、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動するタイミングta1～ta2の期間TL1（例えば、約300ms）よりも長い。言い換えると、搭載可動体32が演出位置から原点位置まで移動する際の速さは、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動（落下）する際の速さよりも遅い。

【0480】

このように、構造物である搭載可動体32を用いた演出では、遊技者の操作検出に応じて搭載可動体32を原点位置から演出位置まで移動させるときは、自重により速く落下させることで遊技者にインパクトを与えることができる一方で、搭載可動体32を演出位置から原点位置まで移動させるときは、遅く移動させることで搭載可動体32が衝撃により損傷すること等を抑制することができる。

【0481】

次いで、演出制御用CPU120は、大当り確定報知を行ってから所定時間が経過したタイミングta6で、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示し、タイミングta6～ta7の期間TL2（例えば、約100ms）に第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示した後、タイミングta7～ta8の期間（例えば、約900msなど）に反動動作表示を行う。

【0482】

その後、タイミングta9で第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置から第1初期表示位置まで移動表示（上昇）させた後、第1擬似可動体表示Z100を消去する。

ここで、第1擬似可動体表示Z100が第1演出表示位置から第1初期表示位置まで移動するタイミング $t_{a9} \sim t_{a10}$ の期間 $TL4$ （例えば、約1000ms）は、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示するタイミング $t_{a6} \sim t_{a7}$ の期間 $TL2$ （例えば、約100ms）よりも長い。言い換えると、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示する際の速さは、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する際の速さよりも遅い。

【0483】

このように、第1擬似可動体表示Z100の移動表示では、第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示を、第1演出表示位置から第1初期表示位置への移動表示よりも速くするなど、搭載可動体32と同じようにすることで、第1擬似可動体表示Z100をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0484】

また、図11-37（B）に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させる際の単位時間（例えば、 $TL2$ ）あたりの移動量 $L2$ （移動表示距離 $L2$ ）と、搭載可動体32を原点位置から演出位置に移動させる際の単位時間（例えば、 $TL2$ ）あたりの移動量 $L1A$ と、を比較すると、第1擬似可動体表示Z100の単位時間 $TL2$ あたりの移動量 $L2$ は、搭載可動体32の単位時間 $TL2$ あたりの移動量 $L1A$ よりも大きい。つまり、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動よりも速い。このようにすることで、第1擬似可動体表示Z100により搭載可動体32の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができるため、遊技者に驚きを与えることができる。

【0485】

また、図11-37（C）に示すように、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量 $L12$ の方が、搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量 $L11$ よりも多い。また、第1擬似可動体表示Z100の反動動作表示回数（例えば、6回）は、搭載可動体32の反動動作回数（例えば、4回）よりも多い。このようにすることで、第1擬似可動体表示Z100により、第1非搭載可動体M100を搭載せずとも第1非搭載可動体M100と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体M100が第1演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0486】

また、図11-38（A）（B）に示すように、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示距離 $L2$ と、第1非搭載可動体M100の第1原点位置から第1演出位置への移動表示距離 $L2$ とは同じであり、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する期間 $TL2$ は、第1非搭載可動体M100を第1原点位置から第1演出位置に移動させる期間 $TL10$ よりも短い（ $TL2 < TL10$ ）。よって、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させる際の単位時間（例えば、 $TL2$ ）あたりの移動量 $L2$ は、第1非搭載可動体M100を第1原点位置から第1演出位置に移動させる際の単位時間（例えば、 $TL2$ ）あたりの移動量よりも大きい。つまり、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示の方が、第1非搭載可動体M100の第1原点位置から第1演出位置への移動よりも速い。このようにすることで、第1擬似可動体表示Z100により第1非搭載可動体M100の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができるため、遊技者に驚きを与えることができる。

【0487】

また、図11-38（C）に示すように、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示

10

20

30

40

50

位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L11、及び第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多い。また、第1擬似可動体表示Z100の反動動作表示回数（例えば、6回）は、搭載可動体32及び第1非搭載可動体M100の反動動作回数（例えば、4回）よりも多い。このようにすることで、第1擬似可動体表示Z100により、第1非搭載可動体M100を搭載せずとも、第1非搭載可動体M100や搭載可動体32と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体M100が第1演出位置に移動したときや搭載可動体32が演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

10

【0488】

尚、特徴部241SGでは、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100の反動動作における所定の移動量と、第1擬似可動体表示Z100の反動動作表示における特定の移動量との比較は、1回目の反動動作と反動動作表示との比較としていたが、2回目以降のいずれかの反動動作と反動動作表示との比較でもよいし、複数回の反動動作の合計または平均移動量と反動動作表示の合計または平均移動量との比較でもよい。

【0489】

また、反動動作は、可動体が第2位置に停止したときの反動により上方に飛び跳ねる動作である形態を例示したが、反動により可動体の所定部が変形したり振動したりすること等を含む。

20

【0490】

次に、図11-39(A)に示すように、搭載可動体32を演出位置から原点位置に移動する場合や、第1非搭載可動体M100を第1演出位置から第1原点位置に移動する場合、搭載可動体モータ202L、202RやM101といった駆動源を用いるため、演出制御用CPU120は、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100の制御速度を、移動を開始したタイミングtb1からタイミングtb2までの第1期間は増加し、タイミングtb2からタイミングtb3までの期間は一定とし、タイミングtb3からタイミングtb4までの第2期間は減少させる。つまり、搭載可動体32や第1非搭載可動体M100は、移動を開始してから第1期間が経過するまで加速し、その後一定速度で移動し、停止位置手前の第2期間において減速して停止する。

30

【0491】

これに対し第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を移動表示させる速さは、図11-39(B)に示すように、移動を開始したタイミングtb1から停止するタイミングtb4まで一定であり、移動表示を加速させる第1期間や減速させる第2期間は不要であるため、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の移動表示を第1非搭載可動体M100や搭載可動体32の移動よりもスムーズに行うことができる。

【0492】

次に、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200の移動表示について、図11-40を用いて説明する。

40

【0493】

図11-40(A)～(C)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示させる動画を作成する場合、最低、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置に表示するための入力画像である第1フレームと、第1擬似可動体表示Z100を第1演出表示位置に表示するための入力画像である第2フレームと、が必要になる。

【0494】

一方、図11-40(A')～(B')に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置まで移動表示させる動画を作成する場合、

50

最低、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置に表示するための入力画像である第1フレームと、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置に表示するための入力画像である第2フレームと、が必要になる。

【0495】

図11-16にて説明したように、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離L2であり、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示距離L3であり、移動表示距離L2は移動表示距離L3よりも長い、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示するのに要する時間は約100msであるのに対し、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示するのに要する時間は約800msで異なっているため、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示の方が、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示よりも速い。

10

【0496】

ここで、演出制御用CPU120が第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで移動表示するとき、図11-40(A)に示す第1フレーム、図11-40(C)に示す第2フレームの順に表示することも考えられるが、フレームレートが低くなり、ガタガタとした不自然な動きになってしまう。

【0497】

そこで、第1フレームと第2フレームの間に、第1擬似可動体表示Z100を第1中間表示位置に表示するための入力画像として図11-40(B)に示す1の補間フレームを挿入して動画のコマ数を増加してフレームレートを高め、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示を、表示フレーム毎に、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置の順に行うことで、自然で滑らかな移動表示を行うことができる。

20

【0498】

このように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置まで高速で移動表示するときでも、第1フレームと第2フレームの間に少なくとも1の補間フレームを挿入して自然で滑らかな移動表示を実現することで、第1擬似可動体表示Z100を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができる。

30

【0499】

一方、演出制御用CPU120が第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示するとき、図11-40(A')に示す第1フレーム、図11-40(B')に示す第2フレームの順に表示することも考えられるが、フレームレートが低くなり、ガタガタとした不自然な動きになってしまう。

【0500】

そこで、第1フレームと第2フレームの間に、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置と第1特定演出表示位置との間の複数の第1中間表示位置に表示するための入力画像として、複数の補間フレーム(図示略)を挿入して動画のコマ数を増加してフレームレートを高めて自然で滑らかな移動表示を実現し、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示を、表示フレーム毎に、第1特定初期表示位置、各第1中間表示位置、及び第1特定演出表示位置の順に行うことで、第2擬似可動体表示Z200を、視認性を低下させることなく第1擬似可動体表示Z100よりも遅い速度で移動表示させることができる。

40

【0501】

また、例えば、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるPBY-4が実行されるときと、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-1、PBY-2が実行されるときとで、大当たり状態に制御

50

される割合（大当たり期待度）が異なることで、大当たり遊技状態に制御される割合が異なる第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

【0502】

また、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるPBY-4が実行されるときの方が、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-1、PBY-2が実行されるときよりも大当たり状態に制御される割合（大当たり期待度）が高いことで、第1擬似可動体表示Z100の移動表示に注目させることができる。

10

【0503】

また、特徴部241SGでは、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図11-34（D）～（E）に示すように、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示して該第2演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うようにしてもよい。

【0504】

また、図11-33（A）～（B）に示すように、画像表示装置5にて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置に移動表示して該第2中間演出表示位置に停止表示するときや、図11-33（D）～（E）に示すように、画像表示装置5にて第2擬似可動体表示Z200を第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置に移動表示して該第2特定演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うようにしてもよい。

20

【0505】

また、予告演出Bにおいて第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2中間演出表示位置または第2特定演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示の方が、予告演出Aにおいて第2擬似可動体表示Z200が第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示よりも移動量が多いことが好ましい。このようにすることで、予告演出Bの方が予告演出Aよりも移動量が多いので、より現実的な態様にて移動表示させることができる。

30

【0506】

また、予告演出BのパターンPBY-3や決め演出の大当たり報知後において第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示の方が、予告演出BのパターンPBY-4において第1擬似可動体表示Z100が第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示したときに行われる反動動作表示よりも移動量が多いことが好ましい。このようにすることで、下方に移動表示したときの方が上方に移動表示したときよりも反動動作表示が大きくなるので、より現実的な態様にて移動表示させることができる。

40

【0507】

（作用・効果）

以上説明したように、特徴部241SGにおけるパチンコ遊技機1にあっては、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出位置まで移動する方向と、搭載可動体32が原点位置から演出位置まで移動する方向と、は共通の下方向であり、第1擬似可動体表示Z100の単位時間TL2あたりの移動量L2は、搭載可動体32の単位時間TL2あたりの移動量L1Aよりも大きい。

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100により搭載可動体32の移動よりも速いインパクトのある演出を行うことができることで、遊技者に驚きを与えることができる。

また、搭載可動体32では実現が困難な速さで移動表示することや、複数の速さで移動

50

表示させたりすることが可能となるので、演出の多様化を図ることができる。

【0508】

尚、特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100の移動表示と搭載可動体32の移動の速さを比較した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1擬似可動体表示Z100の移動表示と第1非搭載可動体M100の移動との速さの比較であってもよいし、第2擬似可動体表示Z200の移動表示と第2非搭載可動体M200の移動との速さの比較であってもよい。つまり、擬似可動体表示の移動表示と可動体の移動との速さの比較であれば、比較対象とする擬似可動体表示と可動体の種別は任意に変更してもよい。

【0509】

また、第1擬似可動体表示Z100は、第1原点位置から第1演出位置に移動したときに所定の移動量の反動動作が行われる第1非搭載可動体M100を模した表示であり、演出制御用CPU120は、画像表示装置5にて第1擬似可動体表示Z100を第1原点位置に対応する第1初期表示位置と、第1演出位置に対応する第1演出表示位置との間で上下方向に移動表示可能であり、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示して該第1演出表示位置に停止表示するときに、所定の移動量の反動動作表示（跳ね返り表示）を行うものであり、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多い。

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100により、第1非搭載可動体M100を搭載せずとも第1非搭載可動体M100と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体M100が第1演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0510】

尚、特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100の反動動作表示と第1非搭載可動体M100の反動動作の移動量を比較した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2擬似可動体表示Z200の反動動作表示と第2非搭載可動体M200の反動動作の移動量の比較であってもよいし、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の反動動作表示と搭載可動体32の反動動作との比較であってもよい。つまり、擬似可動体表示の反動動作表示と可動体の反動動作との移動量の比較であれば、比較対象とする擬似可動体表示と可動体の種別を任意に変更してもよい。

【0511】

また、スーパーリーチβまたはスーパーリーチγの変動パターンに基づく図柄の可変表示期間において、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高い。

この特徴によれば、可動体演出である発展演出Aと擬似可動体表示演出である発展演出Bとが実行されることに遊技者を注目させることができる。

尚、搭載可動体32を用いた発展演出Aと第2擬似可動体表示Z200を用いた発展演出Bとが実行されるときの方が、発展演出Aが実行されずに発展演出Bが実行されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いとは、発展演出Aと発展演出Bとが実行されたときに100%の割合で大当り遊技状態に制御されるものを含む。

【0512】

また、可変表示結果が大当りになる可能性（期待度）を予告する予告演出Aと、強スーパーリーチ演出に発展することを報知する発展演出Bと、発展演出Bが実行される可能性を示唆する発展示唆演出と、を実行可能であり、予告演出Aにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示した後、該第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示してから非表示とし、発展演出Bにおいて、第2擬似可動体表示Z200を第1特定演出表示位置に表示した後、該第1特

10

20

30

40

50

定演出表示位置から第1特定初期表示位置への移動表示を行うことなく非表示とし、発展演出Bを実行する前であって第1特定初期表示位置に表示している第2擬似可動体表示Z200を非表示とするときに、第1特定演出表示位置を含む表示領域にキャラクタ画像Z310を表示可能である。

この特徴によれば、予告演出Aでは、第2擬似可動体表示Z200が構造物としての可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく有利状態に制御されるか否かに注目させることができる一方で発展演出では、第2擬似可動体表示Z200が可動体と同じように移動表示することよりもキャラクタ画像Z310の表示を優先して第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置へ戻すことなく非表示とするため、発展演出Bの実行の示唆に遊技者を注目させることができる。

10

【0513】

また、大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出と、強スーパーリーチ演出に発展して決め演出が実行されることを報知する発展演出Bと、を実行可能であり、発展演出Bにおいて第2擬似可動体表示Z200を移動表示する場合に、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示させた後、該第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示させることなく非表示とするとともに、発展演出Bの実行を示唆するリーチタイトル画像Z51の表示開始時の様子を、第1特定演出表示位置を含む表示領域に表示可能であり、決め演出において第1擬似可動体表示Z100を移動表示する場合に、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させた後、該第1演出表示位置から第1初期表示位置に移動表示させてから非表示とする。

20

この特徴によれば、決め演出が実行される前は、第2擬似可動体表示Z200が構造物としての可動体と同じように移動表示することよりも示唆画像の表示を優先して第2表示位置から第1表示位置へ戻すことなく非表示とするため、決め演出の実行の示唆に遊技者を注目させることができる一方で、決め演出では、第1擬似可動体表示Z100が可動体と同じように移動表示するので、遊技者に違和感を与えることなく遊技者にとって有利な内容の報知に注目させることができる。

尚、特徴部241SGでは、発展演出B（特定演出）においては第2擬似可動体表示Z200を移動表示させ、決め演出（特別演出）においては第1擬似可動体表示Z100を移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出と特別演出とで共通の擬似可動体表示を移動させるようにしてもよい。

30

【0514】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置の順に行い、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置を含む表示領域で、第1擬似可動体表示Z100の移動表示を強調する特定画像（例えば、ガラスがひび割れて複数のガラス破片を示す画像Z71Aが飛び散るエフェクト画像Z71）を表示可能である。

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100を、視認性を低下させることなく速く移動表示させることができるとともに、移動表示を特定画像により強調することで移動表示を遊技者に好適に印象付けることができる。

40

【0515】

また、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示を、表示フレーム毎に、第1初期表示位置、第1中間表示位置、及び第1演出表示位置の順に行い、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示の方が、第2擬似可動体表示Z200の第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置までの移動表示よりも速く、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPB Y-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるPB Y-4が実行されるときと、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第

50

2 特定演出表示位置または第2中間演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-1、PBY-2が実行されるときとで、大当たり状態に制御される割合（大当たり期待度）が異なる。

この特徴によれば、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200のいずれが移動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、大当たり遊技状態に制御される割合が異なる第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とを、移動表示の速さの違いにより遊技者に認識させることができる。

尚、予告演出Bにおいて、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-3や第2初期表示位置から第2演出表示位置に移動表示されるパターンPBY-4が実行されるときと、第2擬似可動体表示Z200が第2特定初期表示位置から第2特定演出表示位置または第2中間演出表示位置が実行されるときとで、大当たり状態に制御される割合（大当たり期待度）が異なるとは、予告演出BにおいてパターンPBY-3またはパターンPBY-4が実行されるときに大当たり状態に制御される割合が100%で、パターンPBY-1またはパターンPBY-2が実行されるときに大当たり遊技状態に制御される割合が0%の場合や、予告演出BにおいてパターンPBY-1またはパターンPBY-2が実行されるときに大当たり状態に制御される割合が100%で、パターンPBY-3またはパターンPBY-4が実行されるときに大当たり遊技状態に制御される割合が0%の場合を含む。

【0516】

また、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を、演出表示部Z100A、Z200Aだけでなく機構表示部Z100B、Z200B等を有する表示画像とすることで、駆動機構により動作する可動体をより現実的に表現して可動体演出と同様の可動体表示演出を実現可能とする一方で、移動表示に関しては、可動体の移動と同様の態様で移動表示させるだけでなく、可動体では機構が複雑になったりコストが高んだりするなどの事由により実現が困難な態様の移動表示を可能とすることで、演出の興趣を好適に向上させることができる。

【0517】

また、特徴部241SGでは、可動体では実現が困難な態様の移動表示として、高速移動、デフォルメ表示、及び演出表示位置から初期表示位置への復帰表示をせずに消去する（非表示とする）こと等を例示したが、擬似可動体表示の表示態様については現実的に表現しつつ、移動表示に関しては非現実的に表示することで、意外性のある演出を提供することができる。

【0518】

特に、演出表示位置に移動表示させた擬似可動体表示を所望のタイミングで非表示としたり表示したりすることができるので、例えば、演出位置に移動した構造物としての可動体を原点位置に戻す際に、他の演出画像が隠れたりするなどして視認性が低下すること等を回避し、次の演出を即座に開始することが可能となるなど、演出設計の自由度が高まるといった効果を奏する。

【0519】

また、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L12の方が、第1非搭載可動体M100が第1原点位置から第1演出位置に移動表示したときに行われる1回目の反動動作表示の移動量L13よりも多いことで、第1擬似可動体表示Z100により、第1非搭載可動体M100を搭載せずとも第1非搭載可動体M100と同じような演出を擬似的に実現することができるとともに、第1非搭載可動体M100が第1演出位置に移動したときに生じる反動動作を誇張した態様により表示することで、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0520】

また、第1初期表示位置から第1演出表示位置までの移動表示距離L2の方が、原点位置から演出位置までの移動距離L1よりも長いことで、第1擬似可動体表示Z100の方

10

20

30

40

50

が搭載可動体 3 2 よりも移動速度が速く、かつ、移動距離が長いため、遊技者の印象に残る演出を提供することができる。

【0521】

また、擬似可動体表示は、演出表示部 Z 1 0 0 A、Z 2 0 0 A と機構表示部 Z 1 0 0 B、Z 2 0 0 B とを含み、擬似可動体表示の移動表示において、機構表示部 Z 1 0 0 B、Z 2 0 0 B の方が演出表示部 Z 1 0 0 A、Z 2 0 0 A よりも先に第 1 演出表示位置に到達することで、擬似可動体表示をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

【0522】

また、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 2 は、搭載可動体 3 2 の単位時間 T L 2 あたりの移動量 L 1 A よりも大きいことで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

10

【0523】

また、搭載可動体 3 2 の原点位置と演出位置との間での移動期間として、速さが増加する第 1 期間と、速さが減少する第 2 期間とを含み、擬似可動体表示の移動表示期間は、第 1 期間と第 2 期間とを含まないことで、擬似可動体表示の移動表示を可動体の移動よりもスムーズに行うことができる。

【0524】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出位置に移動表示した後、搭載可動体 LED 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行することで、第 1 演出表示位置に移動表示した第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 に遊技者を注目させることができる。

20

【0525】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を移動表示させているときは発光表示部 Z 1 0 8 A を発光表示しないことで、移動表示中の不完全な第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を目立たせないことで、演出効果の低下を抑制することができる。

【0526】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 演出位置に移動表示した後、搭載可動体 LED 2 0 8 の発光と発光表示部 Z 1 0 8 A の発光表示とをほぼ同じ周期で実行することで、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 をより現実的な態様にて移動表示させることができる。

30

【0527】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置から第 2 中間演出表示位置や第 2 特定演出表示位置に移動表示可能であり、予告演出 A にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動表示する下方向と、予告演出 B にて第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 2 特定初期表示位置から第 2 特定演出表示位置に移動表示する右方向とは異なることで、一の擬似可動体表示を複数の表示位置から移動表示させることができるため、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【0528】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 擬似可動体表示 Z 1 0 0 を第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示させた後、第 1 初期表示位置から第 1 演出表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能であることで、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

40

【0529】

(変形例 1)

次に、特徴部 2 4 1 S G の変形例 1 について、図 1 1 - 4 1 に基づいて説明する。図 1 1 - 4 1 は、(A) ~ (D) は特徴部 2 4 1 S G の変形例 1 を示す図である。

【0530】

前記特徴部 2 4 1 S G では、図 1 1 - 2 5 にて説明したように、予告演出 A においては、第 2 擬似可動体表示 Z 2 0 0 を第 1 特定初期表示位置から第 1 特定演出表示位置に移動

50

表示した後、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示してから消去し、その後、発展演出Aとして搭載可動体32が原点位置から演出位置に移動する形態を例示した。

【0531】

ここで、図11-41(D)に示すように、搭載可動体32の移動可能範囲と第2擬似可動体表示Z200の移動可能範囲の一部が重複する、つまり、演出位置に移動した搭載可動体32と、第1特定演出表示位置に移動表示した第2擬似可動体表示Z200と、が重複する場合において、演出制御用CPU120が、搭載可動体32の演出位置への移動と第2擬似可動体表示Z200の第1特定演出表示位置への移動表示とを共通の期間に実行すると、第2擬似可動体表示Z200の前面側に搭載可動体32が重複して第2擬似可動体表示Z200の視認が困難となることで、第2擬似可動体表示Z200が構造物ではなく表示体であることが判りやすくなってしまい、演出の興趣が低下してしまう。

【0532】

このような場合、図11-41(A)に示すように、第2擬似可動体表示Z200を第1特定初期表示位置に表示し、第1特定初期表示位置から第1特定演出表示位置に移動表示した後(図11-41(B)参照)、第1特定演出表示位置から第1特定初期表示位置に移動表示させることなく消去することで(図11-41(C)参照)、図11-41(D)に示すように、発展演出Aとして原点位置から演出位置に移動した搭載可動体32が第2擬似可動体表示Z200に重複することを回避するようにしてもよい。

【0533】

(変形例2)

次に、特徴部241SGの変形例2について、図11-42に基づいて説明する。図11-42は、(A)～(H)は特徴部241SGの変形例2を示す図である。

【0534】

前記特徴部241SGでは、搭載可動体32が原点位置から演出位置へ移動する方向と、第1擬似可動体表示Z100が第1初期表示位置から第1演出表示位置へ移動表示する方向と、が共通の方向(下方向)である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例2としての搭載可動体401が第1位置と該第1位置よりも下方の第2位置との間で移動する方向と、変形例2としての擬似可動体表示Z402が第1表示位置と該第1表示位置よりも上方の第2表示位置との間で移動表示する方向と、が共通の方向(例えば、上下方向)である場合において、擬似可動体表示Z402の第1表示位置から第2表示位置への移動表示の方が、搭載可動体401の第1位置から第2位置への移動よりも速ければよい。

【0535】

また、搭載可動体401が第1位置から第2位置へ移動する方向(下方向)と、擬似可動体表示Z402が第1初期表示位置から第1演出表示位置へ移動表示する方向(上方向)と、が異なる方向であってもよい。

【0536】

また、前記特徴部241SGでは、搭載可動体32の移動と、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の移動表示と、を共通の期間に実行することがないが、本発明はこれに限定されるものではなく、本変形例2のように、搭載可動体401の移動と擬似可動体表示Z402の移動表示とを共通の期間に実行することで、搭載可動体401と擬似可動体表示Z402とを用いた演出を実行可能としてもよい。

【0537】

具体的に説明すると、図11-42に示すように、変形例2としての搭載可動体401は、「合」の文字が表示された構造物であり、画像表示装置5の表示領域上部の第1位置と該第1位置よりも下方の第2位置との間で移動可能であり、変形例2としての搭載可動体501L、501Rは、画像表示装置5の表示領域左右側の第1所定位置と該第1所定位置よりも中央寄りの第2所定位置との間で移動可能であり、変形例2としての擬似可動体表示Z402は、「体」の文字を表示可能であり、画像表示装置5の表示領域下部の第

1表示位置と該第1表示位置よりも上方の第2表示位置との間で移動表示可能とされている。尚、搭載可動体401と搭載可動体501L, 501Rの詳細な駆動機構の図示や説明は省略する。

【0538】

例えば、演出制御用CPU120は、前述した予告演出A、Bや発展演出A、Bなどにおいて搭載可動体401、501L, 501Rと擬似可動体表示Z402とを用いた演出を実行する場合、まず、図11-42(A)に示すように、搭載可動体401及び搭載可動体501L, 501Rを第1位置に待機させている状態で、図11-42(B)に示すように、擬似可動体表示Z402を第1表示位置に表示した後、図11-42(C)に示すように、擬似可動体表示Z402を第1表示位置から第2表示位置に移動表示する。

10

【0539】

次いで、図11-42(D)に示すように、搭載可動体401を第1位置から第2位置に向けて移動させる。そして、搭載可動体401が第2表示位置に表示している擬似可動体表示Z402に近接する位置まで移動したとき、擬似可動体表示Z402を第1表示位置に向けて移動表示させる。このとき、擬似可動体表示Z402に搭載可動体401が重複しないように移動表示させることが好ましい。

【0540】

次いで、図11-42(E)に示すように、搭載可動体401が第2位置に移動し、かつ、擬似可動体表示Z402が第1表示位置に移動表示したときに搭載可動体401が擬似可動体表示Z402に最も近接して、「合体」の文字を認識可能な擬似合体状態となる。そして、図11-42(F)に示すように、搭載可動体401と擬似可動体表示Z402との擬似合体状態を維持しまま、搭載可動体401を上方に移動させるとともに擬似可動体表示Z402を上方に移動表示させ、さらに、搭載可動体501L, 501Rを第2所定位置に移動させることで、擬似合体が成功したことにより演出が発展すること等を報知する。

20

【0541】

その後、図11-42(G)に示すように、搭載可動体401及び搭載可動体501L, 501Rを第1位置や第1所定位置まで移動させるとともに、擬似可動体表示Z402を第1表示位置とは異なる第1特定表示位置(例えば、左右側の位置など)に画像を分割した態様にて移動表示させた後、画面左右にフレームアウトさせたり、フェードアウトさせる態様にて消去する。

30

【0542】

一方、擬似合体が成功せず演出が発展しないこと等を報知することが決定されている場合は、図11-42(D)に示すように、搭載可動体401の下方への移動と擬似可動体表示Z402の下方への移動表示を行う途中で、搭載可動体401の下方への移動を減速しながら停止させて、擬似可動体表示Z402を上部が破壊される態様にて表示することで、擬似合体が成功せず演出が発展しないこと等を報知する。このように、擬似可動体表示Z402では構造物としての可動体では実現が困難な態様の演出を容易に実現することができる。

【0543】

(変形例3)

次に、特徴部241SGの変形例3について、図11-43に基づいて説明する。図11-43は、(A)～(C)は特徴部241SGの変形例3を示す図である。

【0544】

前記特徴部241SGでは、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を第1表示位置と第2表示位置との間で移動表示可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上下方向または左右方向といった一方向に往復移動表示が可能なものに限定されるものではなく、例えば、演出制御用CPU120は、図11-43(A)(B)に示すように、第1擬似可動体表示Z100を第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示させた後、図11-43(C)に示

50

すように、第1初期表示位置から第1演出表示位置に移動表示する方向とは異なる方向に移動表示可能としてもよい。

【0545】

図11-43(C)に示すように、第1演出表示位置において、演出表示部Z200Aのみを左右方向を向く回転軸周りに縦回転表示させるなど、一方向に向けた直線移動表示とは異なる回転移動表示や、一方向とは異なる他方向（例えば、奥行き方向）に向けて移動する態様にて移動表示するなど、種々な態様の移動表示を実行可能とすることが好ましい。このようにすることで、可動体では実現が困難な意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【0546】

以上、本発明の実施の形態における特徴部241SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0547】

（変形および応用に関する説明）

前記特徴部241SGでは、パチンコ遊技機1に搭載された可動体として搭載可動体32を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、搭載可動体32以外の複数の可動体がパチンコ遊技機1に搭載されていてもよい。また、遊技盤2に設けられた盤側可動体に限らず、遊技機用枠3や該遊技機用枠3を開閉可能な開閉扉に設けられた枠側可動体であってもよく、枠側可動体を模した擬似可動体表示を移動表示可能としてもよい。また、盤側可動体として、遊技に関連して設けられる可変入賞装置などを模した擬似可動体表示を表示可能としてもよい。

【0548】

また、前記特徴部241SGでは、パチンコ遊技機1に搭載予定とされたが非搭載となった可動体として、第1非搭載可動体M100と第2非搭載可動体M200を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1非搭載可動体M100と第2非搭載可動体M200以外の可動体がパチンコ遊技機1に搭載予定とされたが非搭載となってもよい。

【0549】

また、前記特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200を消去するときに、漸次フェードアウトさせる態様にて非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、消去されたことを強調するエフェクト画像を表示するようにしてもよいし、これら以外の方法により消去するようにしてもよい。

【0550】

また、前記特徴部241SGでは、搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動距離L1は、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示距離L2よりも短く、かつ、搭載可動体32が移動するときと第1擬似可動体表示Z100を移動表示するときとで、ガラスがひび割れてガラスの破片が飛び散る共通のエフェクト画像Z71を表示し、共通の効果音を出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、搭載可動体32の原点位置から演出位置への移動距離L1を、第1擬似可動体表示Z100の第1初期表示位置から第1演出表示位置への移動表示距離L2よりも長く、かつ、搭載可動体32が移動するときと第1擬似可動体表示Z100を移動表示するときとで態様が異なるエフェクト画像を表示するとともに異なる効果音を出力するようにしてもよい。このようにすることで、擬似可動体表示の移動表示を利用して、搭載可動体32の移動を際立たせることができる。

【0551】

また、前記特徴部241SGでは、スーパーリーチの可変表示期間において、搭載可動体32の移動は、発展演出Aと決め演出の最大2回実行可能であり、第1擬似可動体表示Z100の移動表示は、予告演出Bと決め演出の最大2回実行可能であり、第2擬似可動体表示Z200の移動表示は、予告演出A、予告演出B、発展演出A、発展演出Bの最

10

20

30

40

50

大4回実行可能である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体の移動や擬似可動体表示の移動表示の実行回数は上記回数以外の回数実行するようにしてもよい。

【0552】

さらに、可動体を一の変表示期間に第1回数の移動を可能とした場合、擬似可動体表示を一の変表示期間に第1回数よりも多い第2回数の移動を可能とすることが好ましい。このようにすることで、可動体演出の実行機会を増加し過ぎて大当り期待度を下げてしまうことがないようにする代わりに、擬似可動体表示の実行機会を増加することで、演出が少なくなつて興味が低下することを防止できる。

【0553】

また、上記複数の演出以外、例えば、大当り確定報知後の再抽選における図柄昇格時や大当り中演出などにおいて擬似可動体表示の移動表示を行うようにしてもよく、その際に移動表示される擬似可動体表示は、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200とは異なる擬似可動体表示としてもよい。

【0554】

また、有利状態に制御されることを示唆する特別示唆演出として予告演出Aを適用し、遊技者にとって有利な内容を報知する報知演出として発展演出Bを適用し、報知演出が実行されることを示唆する所定演出として発展示唆演出を適用し、有利状態に制御されることを報知する特別演出として決め演出を適用し、特別演出が実行される前に前記特別演出が実行されることを示唆する特定演出として予告演出Bを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の各種演出を適用可能である。また、これら各種演出は一のスーパーリーチの変表示期間にて実行可能であったが、複数の変表示期間に跨って実行可能な演出であってもよい。

【0555】

また、遊技者にとって有利な内容とは、パチンコ遊技機1においては、擬似連、大当り、小当り、リーチ、保留連、チャンスアップ演出、先読予告演出、時短付きはずれ、後述する天井時短制御等、変表示結果や制御や演出が含まれてもよい。また、スロットマシンにおいては、チャンスゾーン(CZ)当選、アシストタイム(AT)当選、リプレイタイム(RT)当選、ボーナス当選等が含まれてもよい。

【0556】

また、前記特徴部241SGにおいて、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の表示を開始するときに、遊技盤2や遊技機用枠3に設けられた遊技効果ランプ9などの輝度を低下させたり消灯することで、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の表示を目立たせる一方で、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の表示を消去するときには、遊技盤2や遊技機用枠3に設けられた遊技効果ランプ9などの輝度を高めたり点灯させることで、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200に対する遊技者の意識をそらすことができる。

【0557】

また、前記特徴部241SGにおいて、遊技盤2や遊技機用枠3に設けられた遊技効果ランプ9等の光量調整を遊技者の操作にて可能とする一方で、第1擬似可動体表示Z100の発光表示部Z108Aや第2擬似可動体表示Z200の発光表示部Z208A～Z208Eの光量調整を遊技者の操作にて不可能とすることが好ましい。このようにすることで、擬似可動体表示の見栄えが損なわれたり目立たなくなったりすることを抑制できる。

【0558】

また、前記特徴部241SGでは、発展示唆演出において、第1特定初期表示位置に表示している第2擬似可動体表示Z200を非表示とするときに、第1特定演出表示位置を含む表示領域に報知関連画像としてキャラクタ画像Z310を優先し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、報知関連画像は、報知演出(例えば、発展演出B)に関連する画像であればキャラクタ画像以外の画像(例えば、煙、霧、波などを模した画像など)を用いてもよい。

10

20

30

40

50

【0559】

また、前記特徴部241SGでは、発展演出Bにおいて、決め演出の実行を示唆する示唆画像として、リーチタイトル画像Z51を表示開始時の態様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、示唆画像は決め演出の実行を示唆するものであれば、リーチタイトル画像以外の画像（例えば、強スーパーリーチ演出や決め演出にて出現するキャラクタ画像など）を用いてもよい。

【0560】

また、前記特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とは別個の期間に表示可能とされた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の擬似可動体表示を共通の期間に移動表示させてもよい。このようにする場合、例えば、第1擬似可動体表示Z100の移動表示可能範囲と第2擬似可動体表示Z200の移動表示可能範囲とが重複し、該重複領域にて第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とを表示する場合、第1擬似可動体表示Z100と第2擬似可動体表示Z200とのうち一方を他方よりも手前側の表示レイヤーに表示することで、互いの前後位置関係などを意識させることができるため、より現実的な演出を実現できる。

【0561】

また、前記特徴部241SGでは、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の機構表示部Z100B、Z200Bが画像表示装置5の表示領域の縁部で切れて表示されることを考慮して、画像表示装置5の表示領域において擬似可動体表示の機構表示部の表示が開始される部分を覆い隠すように、搭載可動体やセンター飾り枠等を配置してもよいし、搭載可動体を移動させて擬似可動体表示の機構表示部の表示が開始される部分を視認困難としてもよい。

【0562】

また、前記特徴部241SGでは、可変表示の表示結果として「時短付きはずれ」が含まれる形態を例示したが、CPU103は、所定条件（例えば、ステップS6の初期化処理においてRAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を行うこと、大当たり遊技状態に制御すること、表示結果を時短付きはずれとすることのうちいずれか）が成立したときから可変表示が規定回数（例えば、900回など）行われたことに基づいて、大当たり遊技状態を介さずに時短状態に制御する天井時短制御を実行可能としてもよい。尚、規定回数の内部カウンタは前記所定条件の成立でリセットされ、また、天井時短制御による時短状態の時短回数（例えば、900回）は、通常の時短状態の時短回数（例えば、100回）とは異なってもよい。

【0563】

上記のような天井時短制御が実行され、上記所定条件が成立せずに可変表示の実行回数が上記規定回数に到達したときに、演出制御用CPU120は、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200といった擬似可動体表示の移動表示を実行可能としてもよい。このように、大当たりの報知、時短付きはずれの報知、天井時短制御の報知など各報知において擬似可動体表示の移動表示を実行可能としてもよく、各報知において擬似可動体表示の種別や移動表示の態様などを異ならせてもよい。

【0564】

また、前記特徴部241SGでは、大当たりの報知として第1擬似可動体表示Z100を移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が小当たりや時短付きはずれとなる場合や、上記した天井時短制御が実行される場合は、第1擬似可動体表示Z100や第2擬似可動体表示Z200の移動表示により、小当たりや時短付きはずれの報知や天井時短制御の実行条件が成立したことの報知を行う一方で、可変表示結果が大当たりとなる場合は、搭載可動体32の移動により大当たりの報知を行うようにしてもよい。

【0565】

また、可変表示の表示結果が小当たりや時短付きはずれとなる場合と、可変表示の表示結

10

20

30

40

50

果が大当たりとなる場合とで、共通の種別の擬似可動体表示を用いて報知するが、移動表示の態様が異なるようにしてもよい。また、可変表示の表示結果が小当たりや時短付きはずれとなる場合と、可変表示の表示結果が大当たりとなる場合とで、擬似可動体表示を用いて報知するが、擬似可動体表示の種類が異なるようにしてもよい。

【0566】

また、前記特徴部241SGでは、パチンコ遊技機として、大当たり遊技終了後に確変状態に制御可能な所謂1種のパチンコ遊技機を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり遊技終了後の時短状態において小当たりを契機としてV入賞が発生することにより大当たり遊技状態に制御可能な所謂1種2種の遊技機であってもよく、遊技性は種々に変更可能である。

10

【0567】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【0568】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

20

【0569】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【0570】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

30

【0571】

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。

【0572】

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。

40

【0573】

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。

【0574】

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に制御可能な遊技機であって、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段と、

50

第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体と、
演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動させる可動体演出と、
を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高く、

前記擬似可動体表示は、発光表示部（例えば、発光表示部Z108A、Z208A～Z208E）を含み、

前記表示手段は、前記擬似可動体表示を前記第2表示位置まで移動表示させたときに前記発光表示部を発光表示可能であり（演出制御用CPU120が、第1擬似可動体表示Z100を第1演出位置に移動表示した後、搭載可動体LED208の発光と発光表示部Z108Aの発光表示とをほぼ同じ周期で実行する部分。図11-31（D）参照）、

さらに、

画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）の表示画像（例えば、第1インターフェイス画像006SG005Iや第2インターフェイス画像006SG005J）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、CGROM205）と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図12-5に示すレイヤ1画像描画領域、レイヤ2画像描画領域、レイヤ3画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部123とSDRAM210）と、

前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図12-17に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第1位置（例えば、特徴部006SGであれば、画像表示装置5の表示領域の中央部）から該第1位置とは異なる第2位置（例えば、特徴部006SGであれば、画像表示装置5の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、CGROM205には変位用画像のデータが格納されている部分）、

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図12-23に示すように、レイヤ2画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ3画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置5に表示される表示画像として、左領域006SG005Lと右領域006SG005Rの画像が上方に向けて移動し、中領域006SG005Cの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部006SGにおける発展示唆演出）を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図12-26に示すように、第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ1画像描画領域にて描画される部分）、遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。さらに、さらに、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行できる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。

10

【0575】

つまり、遊技者は、擬似可動体表示演出が実行されるときに可動体演出が実行されることを期待して演出に注目することになるので、演出の興趣を向上できるとともに、少ないデータ量にて特定演出を実行でき、また、特定演出の実行時において、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。すなわち、遊技場に設置したときに有利状態において遊技球を発射すべき方向の指示が遊技者にわかりやすく遊技関連情報の表示画像の視認性を低下させることなく特定演出を少ないデータ量にて実行できる遊技機を提供することができる。

20

【0576】

さらに、設計の自由度を高めることができ、また、少ないデータ量にて特定演出を実行できるとともに遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる遊技機の形態の一例として、可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1やスロットマシン）であって、

画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報（例えば、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄）の表示画像（例えば、第1インターフェイス画像006SG005Iや第2インターフェイス画像006SG005J）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記表示領域に表示される特定画像（例えば、飾り図柄や背景画像）と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段（例えば、CGROM205）と、

30

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ（例えば、図12-5に示すレイヤ1画像描画領域、レイヤ2画像描画領域、レイヤ3画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等）を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部123とSDRAM210）と、

前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図12-17に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

40

前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第1位置（例えば、特徴部006SGであれば、画像表示装置5の表示領域の中央部）から該第1位置とは異なる第2位置（例えば、特徴部006SGであれば、画像表示装置5の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、CGROM205には変位用画像のデータが格納されている部分）、

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図12-23に示すように、レイヤ2画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ3画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置5に表示

50

される表示画像として、左領域 006SG005L と右領域 006SG005R の画像が上方に向けて移動し、中領域 006SG005C の画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分)、

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出(例えば、特徴部 006SG における発展示唆演出)を実行可能であり、

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される(例えば、図 12-26 に示すように、第 1 インターフェイス画像 006SG005I と第 2 インターフェイス画像 006SG005J とは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ 1 画像描画領域にて描画される部分)、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【0577】

(他の形態例)

【0578】

(この発明の実施の形態における特徴部 006SG 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 006SG について説明する。

【0579】

形態 1 の遊技機は、

可変表示を実行可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1 やスロットマシン)であって、画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報(例えば、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄)を表示可能な表示手段(例えば、画像表示装置 5)と、

前記表示領域に表示される特定画像(例えば、飾り図柄や背景画像)と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段(例えば、CGROM 205)と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ(例えば、図 12-5 に示すレイヤ 1 画像描画領域、レイヤ 2 画像描画領域、レイヤ 3 画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等)を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段(例えば、表示制御部 123 と SDRAM 210)と、

前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 120 が図 12-17 に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、を備え、

前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第 1 位置(例えば、特徴部 006SG であれば、画像表示装置 5 の表示領域の中央部)から該第 1 位置とは異なる第 2 位置(例えば、特徴部 006SG であれば、画像表示装置 5 の表示領域の上方位置または下方位置)に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり(例えば、CGROM 205 には変位用画像のデータが格納されている部分)、

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり(例えば、図 12-23 に示すように、レイヤ 2 画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ 3 画像描画領域に描画された背景画像とを重畳して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置 5 に表示される表示画像として、左領域 006SG005L と右領域 006SG005R の画像が上方に向けて移動し、中領域 006SG005C の画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分)、

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出(例えば、特徴部 006SG における発展示唆演出、変形例 006SG-1 におけるリーチ示唆演出、変形例 006SG-2 における復活演出、変形例 006SG-3 における先読み予告演出、変形例 006SG-5 にお

10

20

30

40

50

ける昇格演出、変形例 006SG-6 における仮停止示唆演出と仮停止報知演出) を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示領域に特定画像を表示するための画像データと特定画像の表示位置を変位させるための表示位置変位情報とを用いるのみで、特定画像の表示位置を第 1 位置から第 2 位置に変位させて特定演出を実行できるので、専用の画像データを用いて特定演出を実行する場合と比較して、特定演出を実行するために記憶手段に記憶させるデータ量を抑えることができる。

【0580】

形態 2 の遊技機は、形態 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図 12-26 に示すように、第 1 インターフェイス画像 006SG005I と第 2 インターフェイス画像 006SG005J とは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ 1 画像描画領域にて描画される部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の実行時には、少なくとも一部の特定画像とともに遊技関連情報の表示位置が変位することがないので、特定演出の実行時において遊技関連情報が遊技者から視認困難となってしまうことを防ぐことができる。

【0581】

形態 3 の遊技機は、形態 2 に記載の遊技機であって、

少なくとも一部の前記遊技関連情報は、前記変位特定画像と重複する領域に表示される（例えば、第 2 インターフェイス画像 006SG005J は、発展示唆演出中に上方に向けてスライド移動する右領域 006SG005R の画像と重複して表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定画像が第 2 位置に変位されて変位特定画像となっても、遊技関連情報は変位されずに該変位特定画像と重複して表示されるので、遊技者は、違和感なく遊技関連情報を認識できる。

【0582】

形態 4 の遊技機は、形態 2 に記載の遊技機であって、

少なくとも一部の前記遊技関連情報は、前記表示領域において前記変位特定画像と重複しない領域に表示される（例えば、第 1 インターフェイス画像 006SG005I は、発展示唆演出中の左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の各画像と重複しないよう画像表示装置 5 の下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、特定画像が第 2 位置に変位されて変位特定画像となっても遊技関連情報は変位されずに該変位特定画像と重複しないように表示されるので、遊技者は、正確に遊技関連情報を認識できる。

【0583】

形態 5 の遊技機は、形態 2～形態 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技用識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行可能な遊技用識別情報可変表示実行手段（例えば、図 3 に示す第 1 特別図柄表示装置 4A と第 2 特別図柄表示装置 4B）を備え、

前記演出実行手段は、

前記表示領域内の第 1 領域において、前記遊技用識別情報の可変表示に応じた演出用識別情報の可変表示を実行可能であり（例えば、図 12-21 に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の中央部において、特別図柄の可変表示に応じた飾り図柄の可変表示を実行可能な部分）、

前記表示領域内の前記第 1 領域とは異なる領域であって該第 1 領域よりも小さい第 2 領域において、前記遊技用識別情報の可変表示に応じた縮小識別情報の可変表示を実行可能であり（例えば、図 12-21 に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の右上部にお

10

20

30

40

50

いて、特別図柄の可変表示に応じた小図柄の可変表示を実行可能な部分)、

前記演出用識別情報の表示画像は、前記特定表示レイヤに配置され、前記特定演出の実行に応じて視認状態が第1視認状態から該第1視認状態よりも遊技者から視認され難い第2視認状態に変化し(例えば、図12-21及び図12-23に示すように、飾り図柄はレイヤ2画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄が画像表示装置5の表示領域の中央部から上方または下方に向けて移動することによって視認性が低下する部分)、

前記縮小識別情報の表示画像は、前記特別表示レイヤに配置され、前記特定演出の実行に応じて視認状態が前記第1視認状態から変化しない(例えば、図12-21及び図12-23に示すように、小図柄はレイヤ1画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄とは異なり画像表示装置5の表示領域の右上部から移動しないので視認性が低下しない部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の実行によって演出用識別情報の視認状態が第1視認状態から第2視認状態に変化することで該特定演出の演出効果を向上できるとともに、特定演出の実行によって縮小識別情報は視認状態が第1視認状態から変化しないので、遊技者は特定演出の実行中であっても縮小識別情報を視認することで遊技の進行を容易に把握することができる。

【0584】

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、

前記表示領域は、第1特定表示領域(例えば、図12-31に示す上部領域006SG005T)と、該第1特定表示領域とは異なる第2特定表示領域(例えば、図12-31に示す下部領域006SG005B)と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出において前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し(例えば、図12-31(C)に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとに亘って飾り図柄と背景画像とを表示する部分)、前記変位特定画像として前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり(例えば、図12-31(D)に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとが左右側方向に向けて移動する部分)、

前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との相対位置を変位する際に、前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との境界部において前記第1特定表示領域及び前記第2特定表示領域に表示されている画像とは異なるエフェクト画像(例えば、図12-31に示す切断エフェクト画像006SG005S)を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として特定画像の第2位置への変位を、遊技者に対してより効果的に認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0585】

形態7の遊技機は、形態6に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出における前記特定画像の前記第1位置から前記第2位置への変位として、前記第1特定表示領域を第1方向に向けて変位可能であり、前記第2特定表示領域を前記第1方向とは反対方向である第2方向に向けて変位可能である(例えば、図12-31(D)に示すように、上部領域006SG005Tを右側方、下部領域006SG005Bを左側方に向けて移動させる部分や、図12-31(E)に示すように、上部領域006SG005Tを上方、下部領域006SG005Bを下方に向けて移動させる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として特定画像の第2位置への変位を、第1特定表示領域の第1方向への変位及び第2特定表示領域の第1方向とは反対方向である第2方向への変位として実行することで、特定演出の演出効果をより向上できる。

10

20

30

40

50

【0586】

形態8の遊技機は、形態6または形態7に記載の遊技機であって、

前記特定演出における前記第1特定表示領域の変位量と前記第2特定表示領域の変位量とが異なる（例えば、変形例006SG-3に示すように、先読み予告演出として上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとをそれぞれ反対方向に移動させたときに、これら上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bの移動量（変位量）が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果をより向上できる。

【0587】

形態9の遊技機は、形態6～形態8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記エフェクト画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図12-32に示すように、切断エフェクト画像006SG005Sは、飾り図柄や背景画像よりも表示優先度が高い画像としてレイヤ2画像描画領域にて描画・配置される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として特定画像の表示位置が変位してもエフェクト画像の表示位置は変位しないので、これら特定画像とエフェクト画像との対比により特定画像の表示位置の変位をより際立たせることができ、特定演出の演出効果をより向上できる。

【0588】

形態10の遊技機は、形態6～形態9のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1やスロットマシン）であって、

前記演出実行手段は、前記エフェクト画像を複数の表示態様にて表示可能であり（例えば、図12-30に示すように、ひび割れエフェクト画像006SG005Hを青色と赤色の2色で表示可能な部分と、図12-33に示すように、切断エフェクト画像006SG005Sを青色、緑色、赤色の3色で表示可能な部分）、

前記エフェクト画像がいずれの表示態様にて表示されるかに応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、図12-30に示すように、ひび割れエフェクト画像006SG005Hがいずれの色で表示されるかに応じて大当り期待度が異なる部分や、図12-33に示すように、切断エフェクト画像006SG005Sがいずれの色で表示されるかに応じて大当り期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出中に表示されるエフェクト画像の表示態様に遊技者を注目させることができるので、特定演出の演出効果をより向上できる。

【0589】

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、

前記特定演出は、前記特定画像が段階的に変化する演出である（例えば、図12-21に示すように、特徴部006SGの発展示唆演出において左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている画像の移動量が段階的に増加していく部分や、図12-27に示すように、変形例006SG-2の復活演出において中の飾り図柄が段階的に拡大していくとともに該飾り図柄を構成する破片の移動量が段階的に増加していく部分、図12-35に示すように、変形例006SG-5の昇格演出において飾り図柄と背景画像の歪みが段階的に大きくなって行く部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定画像が段階的に変化することで特定演出の演出効果を向上できる。

【0590】

形態12の遊技機は、形態11に記載の遊技機であって、

前記特定演出は、前記特定画像の表示位置が前記第1位置から前記第2位置に向けて段

10

20

30

40

50

階的に変位する演出である（例えば、図１２－２１に示すように、特徴部００６ＳＧの発展示唆演出において左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒに表示されている画像の移動量が画像表示装置５の表示領域の中央部から上方または下方に向けて段階的に移動していく部分や、図１２－２７に示すように、変形例００６ＳＧ－２の復活演出において中の飾り図柄を構成する破片が画像表示装置５の表示領域の中央部から該表示領域の周縁部に向けて段階的に移動していく部分、変形例００６ＳＧ－５の昇格演出において飾り図柄と背景画像が段階的に左側方に向けて歪んでいく部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出における特定画像の第１位置から第２位置に向けての変位を強調できるので、演出興趣をより向上できる。

10

【０５９１】

形態１３の遊技機は、形態１１に記載の遊技機であって、

前記特定画像は、複数の画像片により構成されており（例えば、図１２－２８に示すように、中の飾り図柄が複数の破片によって構成されている部分）、

前記特定演出は、表示される前記画像片の数が段階的に増加する演出である（例えば、変形例００６ＳＧ－２に示すように、中の飾り図柄を構成する複数の破片が復活演出の進行に応じて段階的に増加していく部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、画像片が段階的に増加していく視覚効果により遊技者に対して特定演出を強力に印象づけることができる。

20

【０５９２】

形態１４の遊技機は、形態１１に記載の遊技機であって、

前記特定演出は、前記表示領域に対して前記特定画像が表示される領域の割合が段階的に増加する演出である（例えば、図１－２８に示す湯に、復活演出において画像表示装置５の表示領域に占める中の飾り図柄の表示領域の割合が段階的に増加していく部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示領域に対して特定画像が表示される領域の割合が段階的に増加することで、特定演出に対してより効果的に遊技者を注目させることができる。

【０５９３】

30

形態１５の遊技機は、形態１１～形態１４のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１やスロットマシン）であって、

前記記憶手段は、前記特定画像の変位態様が異なる複数の表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、ＣＧＲＯＭ２０６に複数の変位用画像データが格納されている部分）、

前記特定画像がいずれの前記表示位置変位情報にもとづいて変位されるかに応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が３段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域００６ＳＧ００５Ｌ、中領域００６ＳＧ００５Ｃ、右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像が１段階目や２段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられるため、発展示唆演出において用いられる変位用画像データに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出における特定画像の変位態様に遊技者を注目させることができるので、特定演出の演出興趣を向上できる。

【０５９４】

形態１６の遊技機は、形態１１～形態１５のいずれかに記載の遊技機であって、

前記複数の表示位置変位情報は、前記特定画像が第１態様から該第１態様とは異なる第

50

2 態様に変化する第 1 表示位置変化情報（例えば、図 1 2 - 2 1 に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、左領域 0 0 6 S G 0 0 5 L、中領域 0 0 6 S G 0 0 5 C、右領域 0 0 6 S G 0 0 5 R の画像が 3 段階目までスライド移動するための変位画像用データ）と、前記特定画像が前記第 1 態様から前記第 2 態様に変化しない第 2 表示位置変化情報（例えば、図 1 2 - 2 2 に示すように、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示において、左領域 0 0 6 S G 0 0 5 L、中領域 0 0 6 S G 0 0 5 C、右領域 0 0 6 S G 0 0 5 R の画像が 1 段階目または 2 段階目までスライド移動するための変位画像用データ）と、を含み、

前記第 1 表示位置変化情報と前記第 2 表示位置変化情報とは、前記画像処理手段が前記特定画像を前記第 1 態様から前記第 2 態様に向けて変化させる共通変化部を有する（例えば、図 1 2 - 2 1 及び図 1 2 - 2 2 に示すように、左領域 0 0 6 S G 0 0 5 L、中領域 0 0 6 S G 0 0 5 C、右領域 0 0 6 S G 0 0 5 R の画像が 3 段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域 0 0 6 S G 0 0 5 L、中領域 0 0 6 S G 0 0 5 C、右領域 0 0 6 S G 0 0 5 R の画像が 1 段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域 0 0 6 S G 0 0 5 L、中領域 0 0 6 S G 0 0 5 C、右領域 0 0 6 S G 0 0 5 R の画像が 1 段階目までスライド移動する部分が共通であり、左領域 0 0 6 S G 0 0 5 L、中領域 0 0 6 S G 0 0 5 C、右領域 0 0 6 S G 0 0 5 R の画像が 3 段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域 0 0 6 S G 0 0 5 L、中領域 0 0 6 S G 0 0 5 C、右領域 0 0 6 S G 0 0 5 R の画像が 2 段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域 0 0 6 S G 0 0 5 L、中領域 0 0 6 S G 0 0 5 C、右領域 0 0 6 S G 0 0 5 R の画像が 2 段階目までスライド移動する部分が共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として特定画像が第 1 態様から第 2 態様に向けて変化していく過程に遊技者を注目させることができるので、特定演出の演出興趣を更に向上できる。
【 0 5 9 5 】

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

前記表示領域は、第 1 特定表示領域（例えば、上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T）と、該第 1 特定表示領域とは異なる第 2 特定表示領域（例えば、下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B）と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出において前記第 1 特定表示領域と前記第 2 特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し（例えば、図 1 2 - 3 1 （C）に示すように、上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B とに亘って飾り図柄と背景画像とを表示する部分）、前記変位特定画像として前記第 1 特定表示領域と前記第 2 特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図 1 2 - 3 1 （D）に示すように、上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B とが左右側方向に向けて移動する部分）、

前記変位特定画像の表示後に、前記第 1 特定表示領域と前記第 2 特定表示領域との境界部を変位可能である（例えば、図 1 2 - 3 1 （D）及び図 1 2 - 3 1 （E）に示すように、上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T を右側方、下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B を左側方に向けて移動させた後、更に上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B との境界部をそれぞれ上方と下方に向けて移動させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変位特定画像が表示された後に、更に第 1 特定表示領域と第 2 特定表示領域との境界部が変位されることで特定演出の演出効果を高めることができ、演出興趣を向上できる。

【 0 5 9 6 】

形態 1 8 の遊技機は、形態 1 7 に記載の遊技機であって、

前記第 1 特定表示領域と前記第 2 特定表示領域との境界部は、前記第 1 特定表示領域と前記第 2 特定表示領域とを含む複数の表示領域のうち、少なくとも 1 の表示領域とは異なる

10

20

30

40

50

る方向に変位可能である（例えば、図 1 2 - 3 1 (D) 及び図 1 2 - 3 1 (E) に示すように、上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T は右側方、下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B は左側方に向けて移動するが、上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B との境界部は上下方向に移動する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の表示領域の変位と第 1 特定表示領域と第 2 特定表示領域との境界部の変位の相乗効果により特定演出の演出効果をより高めることができる。

【 0 5 9 7 】

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

少なくとも前記特定表示レイヤにおいて、前記表示領域に対応する領域と前記表示領域に対応する領域外とに亘って画像を配置可能である（例えば、図 1 2 - 3 9 に示すように、昇格演出を実行する際にレイヤ 2 画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ 3 画像描画領域にて描画・配置された背景画像を拡大し、背景画像の一部を画像表示装置 5 の表示領域外に配置する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出として表示領域にて変位特定画像を表示するときに、表示領域にて不適切な表示が行われてしまう虞を低減できる。

尚、この発明における変形例 0 0 6 S G - 5 では、昇格演出（特定演出）を実行する際には、画像表示装置 5 の表示領域よりも左右幅寸法が長寸となるように拡大された変位対象画像全体に変位用画像を適用することによって昇格演出用の画像を作成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、変位対象画像のうち変位用画像を適用する範囲は、画像表示装置 5 の表示領域に対応する箇所のみ、つまり、画像表示装置 5 の表示領域外の画像まで変位させずともよい。

【 0 5 9 8 】

形態 2 0 の遊技機は、形態 1 9 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定演出として前記特定画像を前記第 1 位置から前記第 2 位置に変位させる期間において前記表示領域に表示される画像を拡大可能である（例えば、昇格演出の進行に応じて、レイヤ 2 画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ 3 画像描画領域にて描画・配置された背景画像の拡大を段階的に実行する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果を維持しつつ、変位特定画像を表示するまでの過程において表示領域にて不適切な表示が行われてしまうことを防ぐことができる。

【 0 5 9 9 】

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

前記表示領域は、第 1 特定表示領域（例えば、上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T）と、該第 1 特定表示領域とは異なる第 2 特定表示領域（例えば、下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B）と、を含み、

前記演出実行手段は、前記特定演出において前記第 1 特定表示領域と前記第 2 特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し、前記変位特定画像として前記第 1 特定表示領域と前記第 2 特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図 1 2 - 3 1 (D) に示すように、上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B に亘って飾り図柄と背景画像が表示されており、上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T は右側方、下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B は左側方に向けて移動して表示されている部分）、

前記表示領域にて前記変位特定画像が表示されているときに、前記第 1 特定表示領域にて表示されている画像と前記第 2 特定表示領域にて表示されている画像とが異なる（例えば、変形例 0 0 6 S G - 3 に示すように、上部領域 0 0 6 S G 0 0 5 T に手表示されている画像と下部領域 0 0 6 S G 0 0 5 B にて表示されている画像とが異なっている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出を遊技者に違和感を与えることなく行うことができるので、遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0600】

形態22の遊技機は、形態1～形態20のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示領域は、第1特定表示領域（例えば、上部領域006SG005T）と、該第1特定表示領域とは異なる第2特定表示領域（例えば、下部領域006SG005B）と、を含み、

前記演出実行手段は、前記特定演出において前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域とに亘って前記特定画像を表示し、前記変位特定画像として前記第1特定表示領域と前記第2特定表示領域との相対位置が変位した画像を表示可能であり（例えば、図12-31（D）に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bに亘って飾り図柄と背景画像が表示されており、上部領域006SG005Tは右側方、下部領域006SG005Bは左側方に向けて移動して表示されている部分）、

前記表示領域にて前記変位特定画像が表示されているときに、前記第1特定表示領域にて表示されている画像と前記第2特定表示領域にて表示されている画像との少なくとも一部が同一である（例えば、変形例006SG-3に示すように、右側方に移動後の上部領域006SG005Tにて表示されている画像と左側方に移動後の下部領域006SG005Bにて表示されている画像との少なくとも一部が共通である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出に対して意外性を付与することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0601】

形態23の遊技機は、形態21または形態22に記載の遊技機であって、

前記特定画像が表示されているときに前記第1特定表示領域及び前記第2特定表示領域に表示されている画像の一部は、前記変位特定画像が表示されているときの前記第1特定表示領域及び前記第2特定表示領域にて表示されない（例えば変形例006SG-3に示すように、先読み予告演出の実行前のタイミングにおいて、画像表示装置5の表示領域において上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとに亘って表示されている画像の一部が、先読み予告演出として右側方に移動後の上部領域006SG005Tと左側方に移動後の下部領域006SG005Bとに亘って表示されている画像として表示されていない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出興趣をより向上できる。

【0602】

形態24の遊技機は、形態1～形態23のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記表示領域にて右目用画像と左目用画像とから構成される立体視画像を表示可能であり（例えば、図12-44に示すように、裸眼立体視画像表示装置5'が右目用画像（R画像）と左目用画像（L画像）とからなる立体視画像（映像）を表示可能である部分）、

前記演出実行手段は、

前記立体視画像を表示する立体視演出を実行可能であり（例えば、図12-45（B）に示すように、可変表示中予告演出を立体視画像にて表示可能な部分）、

前記特定演出を実行する場合は、前記表示領域に前記変位特定画像として非立体視画像を表示する（例えば、図12-45（D）に示すように、発展示唆演出を実行する場合は該発展示唆演出として表示される画像を平面視画像にて表示する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、立体視演出により遊技者の興趣を向上できるとともに、特定演出では立体視画像として変位特定画像が表示されることがないので、特定演出を好適に実施することができる。

【0603】

形態25の遊技機は、形態24に記載の遊技機であって、

前記右目用画像と前記左目用画像とは、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前

10

20

30

40

50

記表示領域に優先表示される立体視表示レイヤに配置される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出を実行する際に、好適に立体視演出を実行できる。

【0604】

形態26の遊技機は、形態24または形態25に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、可変表示中における前記特定演出の実行期間よりも前の期間において、該特定演出の導入演出として前記立体視演出を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、立体視演出の実行によって遊技者に対して特定演出が実行されることを予め認識させることができるので、特定演出の演出効果をより向上できる。

【0605】

図12-1に示すように、演出制御基板12には、演出制御用CPU120、RAM122、表示制御部123等が搭載されている。演出制御基板12において、演出制御用CPU120は、内蔵のROM121に格納されたプログラムに従って動作し、入力回路260を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用CPU120は、演出制御コマンドにもとづいて、表示制御部（VDP（ビデオディスプレイプロセッサ））123に、画像表示装置5に表示する画像の生成等の画像表示装置5の表示制御を行わせる処理を実施する。

【0606】

表示制御部123は、図12-1に示すように、スプライト画像として用いる画像要素データとしてのキャラクタ（人物、動物、文字、図形、記号等の画像データ、CGデータとも呼ぶ）や飾り図柄、背景画像、本特徴部006SGにおける遊技関連情報としての第1特図保留記憶数を特定可能に表示する第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2特図保留記憶数を特定可能に表示する第2保留記憶表示エリア006SG005Uを表示するための第1インターフェイス画像006SG005I及び小図柄を含む第2インターフェイス画像006SG005Jなどのデータが格納されるCGROM205、VRAM（ビデオRAM）領域として使用されるSDRAM210（シンクロナスDRAM）とともに表示制御回路を構成する。

【0607】

演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドに従って画像データが記憶されたCGROM205から必要なデータを読み出すための指令を表示制御部123に出力する。CGROM205は、画像表示装置5に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（飾り図柄を含む）、および背景画像の画像データをあらかじめ格納しておくためのROMである。尚、本特徴部006SGにおけるCGROM205には、後述する変位対象画像に適用することによって該変位対象画像を構成する画素の位置を他の位置に変位させるための複数の変位用画像データも格納されている。表示制御部123は、演出制御用CPU120の指令に応じて、CGROM205から画像データを読み出す。そして、表示制御部123は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

【0608】

表示制御部123は、表示制御部123の各種設定などが格納されるシステムレジスタ202、アトリビュート（キャラクタを描画する際に使用されるパラメータであり、キャラクタの描画順序や、色数、拡大縮小率、パレット番号、座標などを指定するデータ）が格納されるアトリビュートレジスタ203、VRAM領域の後述する描画領域への画像の描画制御を行う描画制御部206、CGROM205に格納されているCGデータをVRAM領域に転送する制御を行うデータ転送制御部211、VRAM領域の後述する表示画像作成領域に格納されている画像データを表示するためのビデオ信号（R（赤）、G（緑）、B（青））信号及び同期信号を出力する表示制御部213、表示制御部213から出力されたビデオ信号をアナログ信号に変化して画像表示装置5に出力するDAコンバータ214などが搭載された集積回路である。

【0609】

表示制御部123の内部には、システムバス、CGバスが設けられており、システムバス及びCGバスはCPUインターフェイス201を介して演出制御用CPU120と接続されているとともに、赤外線カメラ60が接続された画像処理DSP264が接続されている。更に、CGバスはCGバスインターフェイス204を介してCGROM205に接続されている。システムバスにはシステムレジスタ202が接続されているとともに、CGバスにはアトリビュートレジスタ203が接続されており、演出制御用CPU120は、システムレジスタ202及びアトリビュートレジスタ203にアクセスできるようになっている。

【0610】

また、描画制御部206、データ転送制御部211、表示制御部213はシステムバスに接続されており、システムレジスタ202にアクセスできるようになっている。また、描画制御部206、データ転送制御部211はCGバスに接続されており、CGROM205、アトリビュートレジスタ203にアクセスできるようになっている。

【0611】

また、表示制御部123の内部には、更にVRAMバスが設けられており、VRAMバスは、VRAMバスインターフェイス209を介してSDRAM210と接続されている。VRAMバスには、描画制御部206、データ転送制御部211、表示制御部213が接続されており、VRAMバスを介してSDRAM210のVRAM領域にアクセスできるようになっている。

【0612】

システムレジスタ202には、初期設定、描画、データ転送などの命令を格納するシステム制御レジスタ、後述する割込信号の出力命令などを格納する割込制御レジスタ、VRAM領域における描画領域、パレットデータの配置領域などを格納する描画レジスタ、データ転送時の転送元のアドレス、転送先のアドレスなどを格納するデータ転送レジスタ、VRAM領域における表示画像作成領域などを格納する表示レジスタなどが割り当てられている。

【0613】

CPUインターフェイス201は、Vblank（画像を更新する周期）の開始毎に演出制御用CPU120に対してVblank割込信号を出力するとともに、その他各種割込信号を、演出制御用CPU120に対して出力する。

【0614】

表示制御部213は、表示レジスタにて指定されているVRAM領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本特徴部006SGでは、Vblank毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるVblankにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のVblankにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のVblankにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【0615】

特に、図12-2(a)及び図12-2(b)に示すように、本特徴部006SGにおいては、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置5に表示するための画像の生成を行っている。VRAM領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置5に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている（図12-5参照）。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が低く設定されている。

【0616】

図12-5(A)及び図12-5(B)に示すように、VRAM領域にはレイヤ1の画像を描画・配置するためのレイヤ1画像描画領域、レイヤ2の画像を描画・配置するため

10

20

30

40

50

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

【0617】

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

【0618】

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

【0619】

尚、レイヤ1画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5において最も表示優先度の高い画像（表示優先度：高）、レイヤ2画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5においてレイヤ1画像描画領域に描画・配置される画像よりも表示優先度の低い画像（表示優先度：中）、レイヤ3画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5において最も表示優先度の低い画像（表示優先度：低）にそれぞれ設定されている。

【0620】

つまり、レイヤ1は画像の表示優先度が最も高い上位レイヤであり、レイヤ2はレイヤ1よりも画像の表示優先度が低い中位レイヤであり、レイヤ3は画像の表示優先度が最も低い下位レイヤである。

【0621】

図12-2（b）及び図12-5（B）に示すように、レイヤ1画像描画領域は、画像表示装置5の表示領域の下部において、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2特図保留記憶数を特定可能に表示する第2保留記憶表示エリア006SG005Uを含む第1インターフェイス画像006SG005Iと、画像表示装置5の表示領域の右上部において、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄を含む第2インターフェイス画像006SG005Jを表示するためにこれら画像を描画する描画領域である。

【0622】

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

【0623】

そして、レイヤ3画像描画領域は、画像表示装置5の表示領域の全域において、背景画像を表示するために該背景画像を描画する描画領域である。

【0624】

本特徴部006SGでは、これらレイヤ1画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ1の画像）、レイヤ2画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ2の画像）、レイヤ3画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ3の画像）のそれぞれを重畳することによって画像表示装置5の表示領域にて表示する画像を生成可能となっている。特に、前述したようにレイヤ1画像描画領域に描画された画像（第1インターフェイス画像006SG005Iと、第2インターフェイス画像006SG005J）は、最も表示優先度が高く設定されているため、画像表示装置5において最も上層の画像として表示され、レイヤ2画像描画領域に描画された画像（飾り図柄）は、レイヤ1画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置5において中層の画像として表示され、レイヤ3画像描画領域に描画された画像（背景画像）は、最も表示優先度

10

20

30

40

50

が低く設定されているため、画像表示装置 5 において低層の画像として表示される。

【0625】

尚、本特徴部 006SG において各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過度が 0 % に設定されているが、この発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過度を 0 % よりも高く設定し、画像表示装置 5 の表示領域にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

【0626】

次に、本特徴部 006SG における変位対象画像の変位方法について説明する。図 12-3 (A) に示すように、変位対象画像に適用する変位用画像には、赤色成分値 (R 値) と緑色成分値 (G 値) を有する複数の画素が配置されている。これら R 値と G 値とはそれぞれ 1 ~ 256 の範囲の値をとる。

【0627】

これら複数の画素のうち 1 の画素 A を例に説明すると、表示制御部 123 は、変位対象画像における画素 A に対応する位置から、該画素 A の R 値と G 値の値によって変位対象画像内から変位対象の画素 X の位置を特定する。具体的には、表示制御部 123 は、画素 A の R 値が 1 ~ 127 であれば、変位対象画像における画素 A に対応する位置から X 軸のマイナス方向 (左方向) に向けて移動した位置を画素 X の X 軸方向の座標 (位置) として特定し、画素 A の R 値が 129 ~ 256 であれば、変位対象画像における画素 A に対応する位置から X 軸のプラス方向 (右方向) に向けて移動した位置を画素 X の X 軸方向の座標として特定する。尚、変位対象画像における画素 A に対応する位置からの X 軸方向への移動量は、R 値の中央値である 128 からの差分である。

【0628】

また、画素 A の G 値が 1 ~ 127 であれば、変位対象画像における画素 A に対応する位置から Y 軸のマイナス方向 (下方向) に向けて移動した位置を画素 X の Y 軸方向の座標として特定し、画素 A の G 値が 129 ~ 256 であれば、変位対象画像における画素 A に対応する位置から Y 軸のプラス方向 (上方向) に向けて移動した位置を画素 X の Y 軸方向の座標 (位置) として特定する。尚、変位対象画像における画素 A に対応する位置からの Y 軸方向への移動量は、G 値の中央値である 128 からの差分である。

【0629】

そして、変位対象画像における画素 X の位置を特定したら、該変位対象画像において、画素 X を画素 A に対応する位置にて表示する画素に指定する。すなわち、画素 X を画素 A に対応する位置に変位させる。つまり、本特徴部 006SG では、画素 A の R 値と G 値とを個別調整することによって、任意の画素 X を画素 A に対応する位置に変位させることができるとともに、画素 A の R 値と G 値を同値に調整することによって、画素 A に対応する位置から同一量離れた特定の画素 X を画素 A に対応する位置に変位させることも可能となっている。

【0630】

表示制御部 123 は、以上のプロセスを、複数の画素を対象に実行する。具体的には、図 12-3 (B) に示すように、変位用画像を R 値と G 値がそれぞれ異なる複数の領域 (変位用画像 a、変位用画像 b、変位用画像 c、変位用画像 d) にて構成し、各領域を変位対象画像に適用して変位画像を生成する。

【0631】

例えば、図 12-4 (A) ~ 図 12-4 (C) に示すように、変位用画像を構成する領域として、R 値が 128 であり G 値が 1 ~ 127 のいずれか 1 の値である変位用画像 a、R 値が 128 であり G 値が 129 ~ 256 のいずれか 1 の値である変位用画像 b、R 値が 1 ~ 127 のいずれか 1 の値であり G 値が 128 である変位用画像 c、R 値が 129 ~ 256 のいずれか 1 の値であり G 値が 128 である変位用画像 d を設け、三重円の画像を変位対象画像とする。

【0632】

この場合は、図12-4(D)に示すように、変位用画像aについては、変位対象画像において、変位用画像aの対応する位置からG値の差分下方に移動した範囲を変位画像での表示範囲に指定する。また、図12-4(E)に示すように、変位用画像bについては、変位対象画像において、変位用画像bの対応する位置からG値の差分上方に移動した範囲を変位画像での表示範囲に指定する。また、図12-4(F)に示すように、変位用画像cについては、変位対象画像において、変位用画像cの対応する位置からR値の差分左方に移動した範囲を変位画像での表示範囲に指定する。また、図12-4(G)に示すように、変位用画像dについては、変位対象画像において、変位用画像dの対応する位置からR値の差分右方に移動した位置を変位画像での表示範囲に指定する。

【0633】

以上のように変位用画像a、変位用画像b、変位用画像c、変位用画像dのR値とG値によって変位対象画像から指定した範囲を変位用画像a、変位用画像b、変位用画像c、変位用画像dの位置に変位させることで、図12-4(H)に示すような変位画像が生成される。

【0634】

尚、本特徴部006SGでは、変位用画像a、変位用画像b、変位用画像c、変位用画像dをR値とG値のどちらか一方を固定値とすることでこれら変位用画像a、変位用画像b、変位用画像c、変位用画像dの境界を明確に区切ったが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、これら変位用画像a、変位用画像b、変位用画像c、変位用画像dの各境界近傍の画素のR値とG値を漸次異ならせていくことによって、変位画像としてグラデーションのような画像を生成することも可能である。

【0635】

図12-6(A)は、本特徴部006SG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12-6(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。

【0636】

図12-6(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。

【0637】

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12-6(B)に示すように、可変表示結果(変動表示結果ともいう)が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0638】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図12-6(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。

10

【0639】

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

【0640】

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

30

【0641】

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

【0642】

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

50

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。

【0643】

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ともづいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板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ともづいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板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

【0644】

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。

【0645】

20

尚、図12-6（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにともづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート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。

【0646】

図12-7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12-7に示すように、本特徴部006SG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、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。

30

【0647】

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

40

【0648】

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

【0649】

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

50

、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

【0650】

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。

【0651】

図12-8は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部006SG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。

10

【0652】

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

【0653】

本特徴部006SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

20

【0654】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部006SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」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006SG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006SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

30

【0655】

図12-9（A）は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部006SG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。

40

【0656】

ここで、本特徴部006SGにおける大当り種別について、図12-9（B）を用いて

50

説明すると、本特徴部 006SG 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。

【0657】

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

【0658】

確変大当たり A～確変大当たり C の大当たり遊技状態の終了後において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～確変大当たり C のいずれかである場合には、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。

【0659】

一方、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部 006SG では 100 回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【0660】

図 12-9（A）に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「確変大当たり C」、「非確変大当たり」の大当たり種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当たり B」や「確変大当たり C」の大当たり種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当たり B」や「確変大当たり C」の大当たり種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことにもとづいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことにもとづいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たり B」や「確変大当たり C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「確変大当たり B」や「確変大当たり C」としてラウンド数の少ない大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当たり状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0661】

尚、図 12-9（A）に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当

り種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0662】

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。

【0663】

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。

【0664】

図12-10は、本特徴部006SGにおける変動パターンを示している。本特徴部006SG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」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【0665】

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006SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類設けているが、この発明はこれに限定されるものではなく、2種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本特徴部006SGでは、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチα、スーパーリーチβの2種類の変動パターンを設けているが、この発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを2種類以上或いは1種類のみ設けてもよい。

【0666】

尚、本特徴部006SGにおけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチαの変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-2）とはずれとなる変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβの変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-3）とはずれとなる変動パターン（PA2-3）が設けられている。

【0667】

図12-10に示すように、本特徴部006SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0668】

尚、本特徴部 006SG 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。

【0669】

特に、スーパーリーチβ変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチα変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されている。つまり、スーパーリーチβ変動パターンは、スーパーリーチα変動パターンよりも可変表示結果が「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。

【0670】

また、本特徴部 006SG においては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、この発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0671】

尚、本特徴部 006 におけるノーマルリーチの変動パターン（PA2-1とPB1-1）及びスーパーリーチの変動パターン（PA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3）は、可変表示中において、リーチ成立後にスーパーリーチのリーチ演出への発展示唆演出を実行する変動パターンでもある。ノーマルリーチの変動パターン（PA2-1とPB1-1）では、発展示唆演出の実行後にスーパーリーチのリーチ演出に発展することなく可変表示結果が表示される一方で、スーパーリーチの変動パターン（PA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3）では、発展示唆演出の実行後に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。

【0672】

尚、本特徴部 006SG では、ノーマルリーチの変動パターン（PA2-1とPB1-1）及びスーパーリーチの変動パターン（PA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3）は、可変表示中において、リーチ成立後にスーパーリーチのリーチ演出への発展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、ノーマルリーチの変動パターンとスーパーリーチの変動パターンとは、発展示唆演出を実行しない変動パターンを設けてもよい。尚、発展示唆演出を実行する場合は発展示唆演出を実行しない場合よりもスーパーリーチのリーチ演出に発展する割合を高く設定してもよい。

【0673】

図12-11は、本特徴部 006SG 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 006SG 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。

【0674】

具体的には、図12-11に示すように、可変表示結果が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を選択し、該大当た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PB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチα大当たりの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチβ大当たりの変動パターン）とから決定する。

【0675】

具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を35%の割合で決定し、PB1-3を60%の割合で決定する。

【0676】

尚、本特徴部 006SG では、可変表示結果が大当たりであれば大当たり種別にかかわらず同一の大当たり用変動パターン判定テーブルを使用して変動パターンを決定する形態を例示

10

20

30

40

50

しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、PB1-1、PB1-2、PB1-3のうちいずれかの決定割合が異なる大当り用変動パターン判定テーブルを複数設け、大当り種別に応じて異なる大当り用変動パターン判定テーブルを使用して変動パターンを決定してもよい。このようにすることで、大当り種別毎に決定され易い変動パターンを作り出すことができるので、いずれの変動パターンの可変表示にて可変表示結果が大当りとなったかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0677】

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

10

【0678】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1を50%の割合で決定し、PA2-1を40%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定する。

【0679】

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

20

【0680】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2を60%の割合で決定し、PA2-1を30%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定する。

【0681】

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

30

【0682】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3を70%の割合で決定し、PA2-1を20%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定する。

【0683】

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）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）から決定する。

40

【0684】

具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルDでは、PA1-4を70%の割合で決定し、PA2-1を20%の割合で決定し、PA2-2を7%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定する。

【0685】

50

つまり、本特徴部 006SG において可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が 3 個や 4 個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図変動時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-2、PA1-3、PA1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【0686】

本特徴部 006SG における RAM102 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第 1 特図保留記憶部と、第 2 特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【0687】

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

【0688】

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

【0689】

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。

【0690】

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

10

20

30

40

50

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。

【0691】

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

【0692】

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

10

【0693】

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

【0694】

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

20

【0695】

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

30

【0696】

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、演出制御用データ保持エリアが設けられている。図12-15(A)に示す演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

【0697】

演出制御フラグ設定部には、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には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

40

【0698】

演出制御タイマ設定部には、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。

【0699】

演出制御カウンタ設定部には、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

50

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。

【0700】

演出制御バッファ設定部には、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。

【0701】

本特徴部006SGでは、始動入賞時受信コマンドバッファを構成するデータが、演出制御バッファ設定部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には、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、及び保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）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における第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0702】

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。

【0703】

図12-12は、特別図柄通常処理として、図6のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図12-12に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ006SGS141）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ006SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0704】

ステップ006SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ006SGS141；N）、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ006SGS142）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0705】

ステップ006SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保

10

20

30

40

50

留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ006SGS143）。

【0706】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ006SGS144）、ステップ006SGS149に移行する。

【0707】

一方、ステップ006SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ006SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ006SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ006SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部に第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ006SGS145の処理は、ステップ006SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0708】

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

【0709】

ステップ006SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ006SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ006SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0710】

ステップ006SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ006SGS147）。

【0711】

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006SGS148）、ステップ006SGS149に移行する。

【0712】

ステップ006SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図12-8に示す特図表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ006SGS150a）。尚、このステップ006SGS150aにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判

10

20

30

40

50

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

【0713】

このように、ステップ006SGS149で選択される特図表示結果判定テーブル1においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ006SGS150aの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定（決定）される。

10

【0714】

ステップ006SGS150aにて「大当たり」とであると判定された場合には（ステップ006SGS150a；Y）、遊技制御フラグ設定部に大当たりフラグをオン状態とする（ステップ006SGS152）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図12-9（A）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ006SGS153）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ006SGS154）。

20

【0715】

ステップ006SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ006SGS155）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当たりCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

30

【0716】

ステップ006SGS155の終了後、または、ステップ006SGS150aにて「大当たり」ではないと判定された場合（ステップ006SGS150a；N）は、大当たり遊技状態に制御するか否か（大当たりフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ006SGS150aにて特図表示結果が「大当たり」とであると判定された場合には、ステップ006SGS154における大当たり種別が「確変大当たりA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たりB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「非確変大当たり」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たりC」である場合には、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

40

【0717】

50

ステップ006SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ006SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

【0718】

尚、ステップ006SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ006SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ006SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

10

【0719】

図12-13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12-13に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ006SGS161）。そして、大当たりフラグがオン状態にされていれば（ステップ006SGS161；Y）、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する（ステップ006SGS164）。

20

【0720】

ステップ006SGS161における判定において、大当たりフラグがオン状態にされていなければ（ステップ006SGS161；N）、遊技制御フラグ設定部に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ006SGS168）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ006SGS168；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006SGS169）。

【0721】

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006SGS168；N）、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取るなどにより、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006SGS170）。

30

【0722】

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006SGS170；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006SGS171）。

【0723】

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006SGS170；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006SGS172）。

40

【0724】

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006SGS172；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006SGS173）。

【0725】

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006SGS172；N）には、変動パターンを複

50

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006SGS174）、ステップ006SGS175に進む。

【0726】

ステップ006SGS164、ステップ006SGS169、ステップ006SGS171、ステップ006SGS173、ステップ006SGS174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006SGS175）。

10

【0727】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ006SGS175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006SGS170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。

【0728】

ステップ006SGS175にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ006SGS176）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

20

【0729】

ステップ006SGS176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006SGS177）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

30

40

【0730】

ステップ006SGS177の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ006SGS178）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ006SGS179）、変動パターン設定処理を終了する。

【0731】

50

ステップ006SGS177でのコマンド送信設定にもとづいて、変動パターン設定処理が終了してから図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

10

【0732】

図12-14は、特別図柄停止処理として、図6のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS112の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ006SGS180）。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ006SGS181）。

20

【0733】

そして、大当たりフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ006SGS182）。大当たりフラグがオン状態にされている場合（ステップ006SGS182；Y）にCPU103は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ006SGS184）、演出制御基板12に、記憶されている大当たりの種別に応じて当り開始1指定コマンド（確変大当たりA）、当り開始2指定コマンド（確変大当たりB）、当り開始3指定コマンド（確変大当たりC）、当り開始4指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ006SGS185）。

【0734】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ006SGS186）。

30

【0735】

そして、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ006SGS187）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当たりや確変大当たりAの場合には10回、確変大当たりBの場合には5回、確変大当たりCの場合には2回）をセットする（ステップ006SGS188）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理（ステップS114）に対応した値である“4”に更新し（ステップ006SGS189）、当該特別図柄停止処理を終了する。

40

【0736】

一方、大当たりフラグがオフである場合には（ステップ006SGS182；N）、ステップ006SGS190においてCPU103は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ006SGS190；Y）には、ステップ006SGS196に進む。

【0737】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ006SGS190；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006SGS191）。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006SGS193）、「0」でない場合（ス

50

テップ006SGS193;N)にはステップ006SGS196に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合(ステップ006SGS193;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006SGS194)、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状態)に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後(ステップ006SGS195)、ステップ006SGS196に進む。

【0738】

ステップ006SGS196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。

【0739】

図12-15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。

【0740】

大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する(ステップ006SGS201)。大当り終了表示タイマが動作中でない場合(ステップ006SGS201;N)には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示を行う時間(大当り終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップ006SGS202)、処理を終了する。

【0741】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合(ステップ006SGS201;Y)には、大当り終了表示タイマの値を1減算する(ステップ006SGS203)。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する(ステップ006SGS204)。経過していなければ処理を終了する。

【0742】

大当り終了表示時間を経過していれば(ステップ006SGS204;Y)、CPU103は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する(ステップ006SGS205)。

【0743】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合(ステップ006SGS205;N)には、確変フラグをオン状態にし(ステップ006SGS207)、時短フラグをオン状態にし(ステップ006SGS208)、時短回数カウンタに「0」をセットした後(ステップ006SGS209)、ステップ006SGS213に進む。

【0744】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には(ステップ006SGS205;Y)には、ステップ006SGS211とステップ006SGS212を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「100」をセットした後、ステップ006SGS213に進む。

【0745】

ステップ006SGS213では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う(ステップ006SGS214)。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後(ステップ006SGS215)、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する(ステップ006SGS216)。

【0746】

次に、演出制御用CPU120の動作について説明する。図12-16は、図10に示す演出制御プロセス処理のフローチャートの一部である。演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理において、前述した先読予告設定処理(ステップS161)の実行後

10

20

30

40

50

に、画像表示装置 5 に表示されている背景画像を変更するための背景画像変更処理（ステップ 006SG162）を実行し、ステップ S170～ステップ S175 のいずれかの処理を実行する。

【0747】

背景画像変更処理としては、例えば、演出制御用 CPU 120 は、可変表示の開始タイミング（演出制御プロセスフラグの値が 1 に設定されている状態で演出制御プロセス処理を実行したタイミング）にて、画像表示装置 5 に表示されている背景画像の変更を所定割合（例えば、20% の割合）で決定し、該決定に応じて画像表示装置 5 にて新たな背景画像の表示を開始すればよい。つまり、本特徴部 006SG においては、画像表示装置 5 において複数の背景画像のいずれかが表示されている状態において飾り図柄の可変表示及び該可変表示中に応じた演出が実行されるようになっている。

10

【0748】

尚、該背景画像変更処理において演出制御用 CPU 120 は、遊技状態が変化した場合（例えば、通常状態から大当り遊技状態、大当り遊技状態から確変状態や時短状態、確変状態や時短状態から大当り状態や通常状態に変化した際）に、変化先の遊技状態に応じた背景画像を画像表示装置 5 にて表示可能としてもよい。

【0749】

図 12-17 は、演出制御プロセス処理の可変表示中演出処理を示すフローチャートを示す図である。可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、演出制御用 CPU 120 が可変表示開始設定処理において変動パターンに応じて選択したプロセステーブルに応じたプロセスタイマ、演出制御用 CPU 120 が可変表示開始設定処理においてセットした可変表示時間タイマ及び可変表示制御タイマのそれぞれの値を -1 する（ステップ 006SGS901、ステップ 006SGS902、ステップ 006SGS903）。

20

【0750】

そして、演出制御用 CPU 120 は、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 006SGS906）。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 006SGS907）。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 006SGS908）。また、その次に設定されてい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 006SGS909）。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 006SGS910）。

30

【0751】

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 006SGS921）。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 006SGS921；Y）、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 に、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させる（ステップ 006SGS922）。また、演出制御用 CPU 120 は、該可変表示がノーマルリーチまたはスーパーリーチの変動パターンの可変表示であるか否かを判定する（ステップ 006SGS923）。

40

【0752】

該可変表示が非リーチの変動パターンでの可変表示である場合（ステップ 006SGS923；N）は、ステップ 006SGS927 に進み、該可変表示がノーマルリーチまたはスーパーリーチの可変表示である場合（ステップ 006SGS923；Y）は、更に、後述する表示画像加工中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 006SGS924）。

【0753】

50

表示画像加工中フラグがオンである場合（ステップ００６ＳＧＳ９２４；Ｙ）はステップ００６ＳＧＳ９２６に進み、表示画像加工中フラグがオフである場合（ステップ００６ＳＧＳ９２４；Ｎ）は、実行中のプロセスデータの内容を確認する等してスーパーリーチのリーチ演出への発展示唆開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ９２５）。スーパーリーチのリーチ演出への発展示唆開始タイミングではない場合（ステップ００６ＳＧＳ９２５；Ｎ）はステップ００６ＳＧＳ９２７に進み、スーパーリーチのリーチ演出への発展示唆開始タイミングである場合（ステップ００６ＳＧＳ９２５；Ｙ）はステップ００６ＳＧＳ９２６に進む。

【０７５４】

ステップ００６ＳＧＳ９２６として、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示する画像の一部を加工（変位）させるための表示画像加工処理を実行し、ステップ００６ＳＧＳ９２７に進む。

【０７５５】

ステップ００６ＳＧＳ９２７において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述したステップ００６ＳＧＳ９２２やステップ００６ＳＧＳ９２１にて作成した画像をＶＲＡＭ２０９の表示画像作成領域に合成（重畳）する処理を表示制御部１２３に実行させる。そして、可変表示制御タイマの再セットを行う（ステップ００６ＳＧＳ９２８）。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画像と、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とを重畳した画像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、飾り図柄等が表示される。

【０７５６】

尚、図１２－１９に示すように、本特徴部００６ＳＧにおいて画像表示装置５の表示領域内に表示される画像は、背景画像の一部と、該表示領域内に表示されるように予め位置が調整された第１インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｉ、第２インターフェイス画像００６ＳＧ００５Ｊ及び飾り図柄である。特に、本特徴部００６ＳＧにおける背景画像は、画像表示装置５の表示領域よりも左右幅方向及び上下幅方向に長寸な画像として描画されており、画像表示装置５の表示領域には、該背景画像の左右幅方向の中央部が表示されるようになっている。つまり、本特徴部００６ＳＧでは、少なくとも背景画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域は、画像表示装置５の表示領域よりも上下幅寸法及び左右幅寸法が長寸である画像を描画・配置するための領域であり、画像表示装置５の表示領域では、該画像のうち表示領域に対応する箇所のみを表示している。

【０７５７】

尚、本特徴部００６ＳＧでは、レイヤ３画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域を画像表示装置５の表示領域よりも上下幅寸法及び左右幅寸法が長寸である画像を描画・配置するための領域と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、レイヤ３画像描画領域と変位画像作成領域とを、画像表示装置５の表示領域よりも上下幅寸法及び左右幅寸法が長寸である画像を描画・配置するための領域とする一方で、表示画像作成領域を画像表示装置５の表示領域と上下幅寸法及び左右幅寸法が同寸である画像を描画・配置する画像としてもよい。この場合は、レイヤ３画像描画領域や変位画像作成領域にて描画された画像（背景画像）のうち、画像表示装置５の表示領域に対応する箇所のみを表示画像作成領域に配置することによって画像表示装置５の表示領域にて背景画像を表示可能とすればよい。

【０７５８】

また、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００６ＳＧＳ９２９）。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００６ＳＧＳ９３１）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていな

10

20

30

40

50

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006SGS930；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006SGS931）。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。

【0759】

図12-18は、図12-17に示す可変表示中演出処理中の表示画像加工処理（ステップ006SGS926）を示すフローチャートである。表示画像加工処理において演出制御用CPU120は、まず、表示画像加工中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ006SGS941）。表示画像加工中フラグがオフである場合（ステップ006SGS941；N）は、実行中の可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示であるか否かを判定する（ステップ006SGS942）。実行中の可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ006SGS942；Y）は、スーパーリーチ演出への発展成功用（スーパーリーチ演出の実行報知用）の変位用画像データを選択してステップ006SGS948に進む（ステップ006SGS943）。

10

【0760】

尚、本特徴部006SGにおける変位用画像データには、変位対象画像（本特徴部006SGであればレイヤ2画像描画領域に配置された画像とレイヤ3画像描画領域に配置された画像を重畳した画像（変位画像作成領域に配置された画像））に適用するための変位用画像が時系列に順番配置されているデータである。

20

【0761】

また、実行中の可変表示がノーマルリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ006SGS942；N）、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出への発展失敗用（スーパーリーチ演出の非実行報知用）の変位用画像データとして、スーパーリーチ演出発展失敗用Aの変位画像データとスーパーリーチ演出発展失敗用Bの変位画像データのどちらを選択するかを所定の割合にて決定する（ステップ006SGS944）。例えば、スーパーリーチ演出発展失敗用Aの変位画像データの選択を50%の割合で決定し、スーパーリーチ演出発展失敗用Bの変位画像データの選択を50%の割合で決定すればよい。

30

【0762】

尚、本特徴部006SGでは、スーパーリーチ演出への発展失敗用の変位用画像データとして、スーパーリーチ演出発展失敗用Aの変位画像データとスーパーリーチ演出発展失敗用Bの変位画像データとの2つの変位画像データを選択可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ演出への発展失敗用の変位用画像データとして選択可能な変位用画像データは3つ以上であってもよい。

【0763】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ006SGS944においてスーパーリーチ演出発展失敗用Aの変位画像データの選択を決定したか否かを判定する（ステップ006SGS945）。ステップ006SGS944においてスーパーリーチ演出発展失敗用Aの変位画像データの選択を決定している場合（ステップ006SGS945；Y）は、該スーパーリーチ演出発展失敗用Aの変位画像データを選択してステップ006SGS948に進み（ステップ006SGS946）、スーパーリーチ演出発展失敗用Bの変位画像データの選択を決定している場合（ステップ006SGS945；N）は、該スーパーリーチ演出発展失敗用Bの変位画像データを選択してステップ006SGS948に進む（ステップ006SGS947）。

40

【0764】

ステップ006SGS948において、演出制御用CPU120は、表示画像加工中フラグをオンにする。そして、選択した変位用画像データから最初の変位用画像を選択し（

50

ステップ 006SGS949)、ステップ 006SGS951に進む。

【0765】

また、ステップ 006SGS941において表示画像加工中フラグがオンである場合（ステップ 006SGS941；Y）、演出制御用 CPU120は、選択した変位用画像データから次の変位用画像を選択してステップ 006SGS951に進む（ステップ 006SGS950）。

【0766】

ステップ 006SGS951において演出制御用 CPU120は、変位画像描画処理を実行する。該変位画像描画処理において演出制御用 CPU120は、例えば、図 12-5 に示すレイヤ 2 画像描画領域に配置されている画像とレイヤ 3 画像描画領域に配置されている画像を変位画像作成領域にて合成（重畳）することによって変位対象画像を作成し、該画像に対してステップ 006SGS949またはステップ 006SGS950にて選択した変位用画像を適用することによって変位画像を作成する処理を実行すればよい。

【0767】

変位画像描画処理の実行後の演出制御用 CPU120は、該変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像であるか否かを判定する（ステップ 006SGS952）。変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像であるか否は、例えば、ステップ 006SGS950において選択した変位用画像が変位用画像データ内の最後の変位用画像であるか否か等により判定すればよい。

【0768】

変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像である場合（ステップ 006SGS952；Y）は、表示画像加工中フラグをオフにして表示画像加工処理を終了し（ステップ 006SGS953）、変位画像描画処理において作成した変位画像が最後の変位画像ではない場合（ステップ 006SGS952；N）は、ステップ 006SGS953を経由せずに表示画像加工処理を終了する。

【0769】

次に、本特徴部 006SGにおける飾り図柄の可変表示での画像表示装置 5 の表示態様について、図 12-20～図 12-23 にもとづいて説明する。まず、図 12-20（A）及び図 12-20（B）に示すように、本特徴部 006SGでは、遊技状態に応じて画像表示装置 5 に表示される飾り図柄の表示態様が異なっている。具体的には、図 12-20（A）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合は、飾り図柄として、キャラクタ画像と数値画像が組み合わされた通常状態用飾り図柄が表示される。一方で、図 12-20（B）に示すように、遊技状態が時短状態（低確低ベース状態や高確高ベース状態）である場合は、飾り図柄として、数値画像のみの時短状態用飾り図柄が表示される。

【0770】

そして、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、まず、図 12-21（A）及び図 12-21（B）に示すように、左と右の飾り図柄がリーチの組み合わせで揺動停止した後、中の飾り図柄として左右の飾り図柄とは異なる数値の飾り図柄が揺動停止する。次いで、発展示唆演出が実行される。発展示唆演出としては、図 12-21（C）に示すように、画像表示装置 5 に表示されている表示領域のうち第 1 インターフェイス画像 006SG005Iを除く表示領域が左の飾り図柄を含む左領域 006SG005L、中の飾り図柄を含む中領域 006SG005C、右の飾り図柄を含む右領域 006SG005Rに分割される。そして、図 12-21（C）～図 12-21（E）に示すように、中領域 006SG005Cに表示されている画像（中領域 006SG005Cに含まれる中の飾り図柄と背景画像）が段階的に下方にスライド移動していくことによって上方からスーパーリーチのリーチ演出に発展することを報知する発展報知図柄（図 12-21（C）～図 12-21（E）に示す「発展！」と表記されている図柄）が画像表示装置 5 の表示領域の中央に向けて移動表示される。

【0771】

尚、本特徴部 006SG における発展報知図柄は該発展示唆演出の実行時にのみ表示される図柄であり、可変表示中における他の演出の実行期間においては表示されない図柄である。

【0772】

また、中領域 006SG005C に表示されている画像の下方へのスライド移動に応じて、左領域 006SG005L に表示されている画像（左の飾り図柄と背景画像）と右領域 006SG005R に表示されている画像（右の飾り図柄と背景画像）とが上方にスライド移動していく。

【0773】

尚、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R に表示されている各画像のスライド移動量は、図 12-21 (C) に示す 1 段階目、図 12-21 (D) に示す 2 段階目、図 12-21 (E) に示す 3 段階目と段階を経るに従って増加していく。

【0774】

そして、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R に表示されている各画像の 3 段階目のスライド移動が完了すると、画像表示装置 5 の表示領域の中央部（中領域 006SG005C の中央部）に発展報知図柄の移動が完了してスーパーリーチのリーチ演出への発展が報知される。

【0775】

一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、まず、図 12-22 (A) 及び図 12-22 (B) に示すように、左と右の飾り図柄がリーチの組み合わせで揺動停止した後、中の飾り図柄として左右の飾り図柄とは異なる数値の飾り図柄が揺動停止する。次いで、発展示唆演出が実行される。発展示唆演出としては、図 12-22 (C) に示すように、画像表示装置 5 に表示されている表示領域のうち第 1 インターフェイス画像 006SG005I を除く表示領域が左の飾り図柄を含む左領域 006SG005L、中の飾り図柄を含む中領域 006SG005C、右の飾り図柄を含む右領域 006SG005R に分割される。そして、図 12-22 (C) ~ 図 12-22 (E) に示すように、中領域 006SG005C に表示されている画像（中領域 006SG005C に含まれる中の飾り図柄と背景画像）が段階的に下方にスライド移動していくことによって上方からスーパーリーチのリーチ演出に発展することを報知する発展報知図柄が画像表示装置 5 の表示領域の中央に向けて移動表示される。

【0776】

また、中領域 006SG005C に表示されている画像の下方へのスライド移動に応じて、左領域 006SG005L に表示されている画像（左の飾り図柄と背景画像）と右領域 006SG005R に表示されている画像（右の飾り図柄と背景画像）とが上方にスライド移動していく。

【0777】

尚、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R に表示されている各画像のスライド移動量は、図 12-22 (C) に示す 1 段階目、図 12-22 (D) に示す 2 段階目と段階を経るに従って増加していく。

【0778】

しかしながら、該ノーマルリーチの可変表示においては、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R に表示されている各画像の 1 段階目のスライド移動が実行された後、または、2 段階目のスライド移動が実行された後は、図 12-22 (E) に示すように、3 段階目のスライド移動が実行されることなく発展示唆演出が終了し、画像表示装置 5 に表示されている画像が図 12-22 (B) に示す状態に戻り、飾り図柄及び小図柄がはずれを示す組み合わせで停止する。

【0779】

尚、図 12-21 (C) ~ 図 12-21 (E) に示すように、本特徴部 006SG において、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005

10

20

30

40

50

Rに表示されている各画像のスライド移動量は、段階を経るに従って増加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、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像のスライド移動量は段階を経るに従って減少していくものであってもよいし、1段階目～3段階目のいずれかでのみ移動量が増加または減少するものであってもよい。

【0780】

また、本特徴部006SGでは、発展示唆演出として左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像を最高で3段階まで移動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、発展示唆演出として左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rに表示されている各画像をスライド移動させる段階数は2段階以下や4段階以上であってもよい。

【0781】

また、図12-21(C)～図12-21(E)に示すように、本特徴部006SGにおいて、左領域006SG005Lと右領域006SG005Rに表示されている画像のスライド方向は中領域006SG005Cに表示されている画像とは逆方向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、左領域006SG005Lと右領域006SG005Rに表示されている画像のスライド方向は中領域006SG005Cに表示されている画像と同一方向であってもよい。

【0782】

また、本特徴部006SGでは、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合の発展示唆演出について画像表示装置5に表示される画像を変位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、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）である場合の発展示唆演出についても画像表示装置5に表示される画像を変位させてもよい。

【0783】

尚、本特徴部006SGにおける発展示唆演出としては、図12-23(A)～図12-23(E)に示すように、VRAM領域のレイヤ1画像描画領域には、第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2保留記憶表示エリア006SG005Uを含む第1インターフェイス画像006SG005Iと小図柄を含む第2インターフェイス画像006SG005Jが描画され、レイヤ2画像描画領域に前述した発展報知図柄を含む飾り図柄が描画され、レイヤ3画像描画領域に背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ2画像描画領域にて描画された画像とレイヤ3画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像が作成される。

【0784】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ1画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）が重畳されることによって画像表示装置5にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【0785】

つまり、図12-21及び図12-22に示すように、ノーマルリーチの変動パターンの変動表示である場合とスーパーリーチの変動パターンでの可変表示である場合との双方において、第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jはレイヤ1画像描画領域にて描画・配置される画像であるため、変位の非対象となっている。このため、飾り図柄は発展示唆演出として画像表示装置5の表示領域の上方や下方に向けて移動することにより遊技者からの視認性が低下する一方で、第1インターフェイス画像006SG005Iは画像表示装置5の表示領域の下部、第2インターフェイス画像006SG005Jは画像表示装置5の表示領域の右上部にて表示が維持されるため、これら第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jの視認性が低下することはない。

10

20

30

40

50

【0786】

また、図12-21及び図12-22に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が3段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像が1段階目や2段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる。ここで、前述したようにスーパーリーチの変動パターンでの可変表示はノーマルリーチの変動パターンでの可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高く設定されているので、本特徴部006SGでは、発展示唆演出において用いられる変位用画像データに応じて大当たり遊技状態に制御される割合が異なっている。

10

【0787】

また、本特徴部006SGの発展示唆演出では、左領域006SG005Lに左の飾り図柄、中領域006SG005Cに中の飾り図柄、右領域006SG005Rに右の飾り図柄が含まれており、これら左・中・右の飾り図柄はキャラクタと数字を含めて分断されることなくスライド移動していくので、左・中・右の飾り図柄が分断されることにより発展示唆演出の興趣が低下してしまうことが防止されている。

【0788】

尚、本特徴部006SGでは、左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像をそれぞれ上方または下方に向けて移動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、これら左領域006SG005L、中領域006SG005C、右領域006SG005Rの画像のうち1または2の画像のみが上方または下方に向けて移動してもよい。

20

【0789】

以上、本特徴部006SGにおけるパチンコ遊技機1にあっては、飾り図柄や背景画像を表示するための画像データと、これら飾り図柄や背景画像の表示位置を変位させるための変位用画像データとを用いるのみで、これら飾り図柄や背景画像の表示位置を変位させる特定演出（特徴部006SGにおける発展示唆演出、変形例006SG-1におけるリーチ示唆演出、変形例006SG-2における復活演出、変形例006SG-3における先読み予告演出、変形例006SG-5における昇格演出、変形例006SG-6における仮停止示唆演出と仮停止報知演出）を実行することができるので、専用のデータを用いてこれら特定演出を実行する場合と比較してCGROM205に記憶させるデータ量を抑えることができる。

30

【0790】

特に本特徴部006SGでは、画像表示装置5において背景画像として複数の画像を表示可能であるため、本来であれば、各背景画像が表示されている場合や可変表示態様にに応じて特定演出の演出パターンを予めCGROM205に記憶させねばならないが、本特徴部006SGでは、変位用画像のデータを用いるのみで即席で画像表示装置5に表示される画像の変位を行うことができるので、CGROM205に記憶させるデータ量を抑えることができる。尚、本特徴部006SGでは、遊技関連情報として、第1特図保留記憶数を特定可能な第1保留記憶表示エリア006SG005Dと第2特図保留記憶数を特定可能な第2保留記憶表示エリア006SG005U、及び飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄を画像表示装置5に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、遊技関連情報としては、遊技状態が時短状態や確変状態であることにより遊技者に対して遊技球を大入賞口やゲート41に向けて打ち出す（発射させる）よう促す発射促進表示や可変表示の実行中であることを特定可能な第4図柄等を画像表示装置5に表示してもよい。

40

【0791】

また、図12-26に示すように、第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jとは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ1

50

画像描画領域にて描画される、つまり、本特徴部 006SG における発展示唆演出での画像変位の非対象画像となっているので、変位対象である左領域 006SG005L の画像や右領域 006SG005R の画像、中領域 006SG005C の画像とともに表示位置がずれることなく、発展示唆演出の実行時において各特図保留記憶数や小図柄の可変表示等の遊技関連情報が遊技者から視認困難となってしまうことを防ぐことができる。

【0792】

また、第1インターフェイス画像 006SG005I と第2インターフェイス画像 006SG005J とのうち第2インターフェイス画像 006SG005J は、発展示唆演出中に上方に向けてスライド移動する右領域 006SG005R の画像と重複して表示されるが、第2インターフェイス画像 006SG005J 自体は表示位置が変位することがないので、遊技者は違和感無く第2インターフェイス画像 006SG005J 内の小図柄の可変表示を認識できる。一方で、第1インターフェイス画像 006SG005I は、発展示唆演出中の左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の各画像と重複しないよう画像表示装置 5 の下部に表示されているので、遊技者は、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の各画像の変位（スライド移動）の影響を受けることなく正確に第1インターフェイス画像 006SG005I 内の第1特図保留記憶数を特定可能に表示する第1保留記憶表示エリア 006SG005D 及び第2特図保留記憶数を特定可能に表示する第2保留記憶表示エリア 006SG005U を認識することができる。

【0793】

また、図12-21及び図12-23に示すように、飾り図柄はレイヤ2画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄が画像表示装置5の表示領域の中央部から上方または下方に向けて移動することによって視認性が低下することで発展示唆演出の演出効果を向上できる。更に、小図柄はレイヤ1画像描画領域にて描画・配置され、発展示唆演出の実行時には、飾り図柄とは異なり画像表示装置5の表示領域の右上部から移動しないので視認性が低下しないため、遊技者は発展示唆演出の実行中であっても小図柄を視認することで遊技の進行を容易に把握することができる。

【0794】

また、図12-21に示すように、本特徴部 006SG の発展示唆演出は、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R に表示されている画像の移動量が段階的に増加していくので、該発展示唆演出の演出効果を向上しつつ、各段階での左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R に表示されている画像の移動量を強調することができるので、演出効果をより向上できる。

【0795】

また、図12-21及び図12-22示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が3段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられる一方で、ノーマルリーチの変動パターンでの可変表示においては、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が1段階目や2段階目までスライド移動するための変位画像用データが用いられるため、発展示唆演出において用いられる変位用画像データに応じて大当たり遊技状態に制御される割合が異なっているため、発展示唆演出における左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像の移動段階数に遊技者を注目させることができ、発展示唆演出の演出興趣を向上できる。

【0796】

また、図12-21及び図12-22に示すように、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が3段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が1段階目までスライド移動する変位画像用データ

を用いる場合とでは、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 1 段階目までスライド移動する部分が共通であり、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 3 段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合と左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 2 段階目までスライド移動する変位画像用データを用いる場合とでは、左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像が 2 段階目までスライド移動する部分が共通となっているので、発展示唆演出として左領域 006SG005L、中領域 006SG005C、右領域 006SG005R の画像がスライド移動していく段数等の過程に遊技者を注目させることができるので、発展示唆演出の演出興趣を更に向上できる。

10

【0797】

以上、この発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、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。

【0798】

例えば、前記特徴部 006SG では、画像表示装置 5 に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 006SG-1 として図 12-24 及び図 12-25 に示すように、画像表示装置 5 に表示される画像を変位させる演出としては、可変表示中にリーチとなることを示唆するリーチ示唆演出を実行可能としてもよい。

20

【0799】

リーチ示唆演出の演出態様について図 12-24 及び図 12-25 に基づいて説明する。まず、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンでの可変表示においては、図 12-24 (A) ~ 図 12-24 (C) に示すように、左の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該左の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用して左の飾り図柄が停止する。このとき、該左の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部が歪んで表示される。

【0800】

次に、図 12-24 (D) ~ 図 12-24 (F) に示すように、右の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該右の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用して右の飾り図柄が停止してリーチとなる。このとき、該右の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部が歪んで表示される。

30

【0801】

一方で、非リーチの変動パターンでの可変表示においては、図 12-25 (A) ~ 図 12-25 (C) に示すように、左の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該左の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用して左の飾り図柄が停止する。このとき、該左の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部が歪んで表示される。

【0802】

次に、図 12-25 (D) ~ 図 12-25 (F) に示すように、右の飾り図柄の停止直前のタイミングにおいて該右の飾り図柄にキャラクタ等の作用画像が作用するが、右の飾り図柄としてリーチの組み合わせとはならない数の図柄が停止する。このとき、して右の飾り図柄が停止してリーチとなる。このとき、該右の飾り図柄の下部と表示位置が重複している背景画像の一部は歪むことなく表示される。

40

【0803】

尚、本変形例 006SG-1 におけるリーチ示唆演出としては、図 12-26 (A) ~ 図 12-26 (F) に示すように、VRAM 領域のレイヤ 1 画像描画領域には、第 1 保留記憶表示エリア 006SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 006SG005U を含む第 1 インターフェイス画像 006SG005I と小図柄を含む第 2 インターフェイス画像 006SG005J が描画され、レイヤ 2 画像描画領域には作用画像が描画され、レイヤ 3 画像描画領域には飾り図柄が描画される。更に、本変形例 006SG-1 の VRAM

50

領域には、レイヤ 3 画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ 4 画像描画領域が配置されている。該レイヤ 4 画像描画領域には、背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ 3 画像描画領域にて描画された画像とレイヤ 4 画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像が作成される。

【0804】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ 1 画像描画領域にて描画された画像とレイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）とが重畳されることによって画像表示装置 5 にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【0805】

尚、本変形例 006SG-1 においては、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの変動パターンの可変表示においてリーチ示唆演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの変動パターンの可変表示の一部ではリーチ示唆演出を実行しないようにしてもよい。

【0806】

また、本変形例 006SG-1 においては、リーチ示唆演出として、キャラクタ等の作用画像が左右の飾り図柄に対して作用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、非リーチの変動パターンの可変表示におけるリーチ示唆演出としては、作用画像が飾り図柄に対して作用する回数が 1 回のみ（左の飾り図柄に作用するのみ）の場合を設けてもよい。

【0807】

更に、本変形例 006SG-1 では、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が飾り図柄に対して作用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、リーチ示唆演出として複数の作用画像を表示可能として、いずれの作用画像が飾り図柄に作用するかに応じてリーチとなる割合を異ならせてもよい。

【0808】

また、本変形例 006SG-1 では、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用したにもかかわらずリーチにならない場合については、作用した飾り図柄や該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部が歪ま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、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用する場合は、リーチとなるか否かにかかわらず必ず作用画像が作用した飾り図柄と該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部が歪むようにしてもよい。

【0809】

また、本変形例 006SG-1 では、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用した場合には作用画像が作用した飾り図柄と該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部が歪む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、リーチ示唆演出としてキャラクタ等の作用画像が作用した場合には作用画像が作用した飾り図柄と該飾り図柄と表示領域が重複する背景画像の一部のいずれか一方のみが歪むようにしてもよい。

【0810】

また、前記特徴部 213SG では、画像表示装置 5 に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 006SG-2 として図 12-27 及び図 12-28 に示すように、画像表示装置 5 に表示される画像を変位させる演出としては、一旦はずれの組み合わせで停止表示された飾り図柄が大当りの組み合わせに変化する復活演出を実行可能としてもよい。

【0811】

復活演出の演出態様について図 12-27 及び図 12-28 に基づいて説明する。先ず、可変表示結果が大当たりである場合については、図 12-27 (A) に示すように、ノーマルリーチ演出を実行する。

10

20

30

40

50

マルリーチやスーパーリーチのリーチ演出として可変表示結果がはずれであると示唆された後、飾り図柄がリーチはずれの組み合わせで揺動表示される。

【0812】

次いで、図12-27(B)に示すように、中の飾り図柄にひび割れエフェクト画像006SG005Hが重複表示されるとともに、1段階目のひび割れとして該ひび割れエフェクト画像006SG005Hに沿って中の飾り図柄が複数の破片に分割表示される。そして、図12-27(C)に示すように、2段階目のひび割れとして図12-27(B)に示す状態からひび割れエフェクト画像006SG005Hと各破片が拡大表示されるとともに、各破片が画像表示装置5の中央部からそれぞれ異なる方向に向けて拡散するように移動する。

10

【0813】

更に、図12-27(D)に示すように、3段階目のひび割れとして図12-27(C)に示す状態からひび割れエフェクト画像006SG005Hと各破片が更に拡大表示されるとともに、各破片が更に拡散するように移動する。

【0814】

そして、4段階目のひび割れとして、最終的に中の飾り図柄の破片が拡散するように飛び散る画像が表示された後、中の飾り図柄として大当りであることを示す新たな飾り図柄が表示され、可変表示が停止する。

【0815】

一方で、可変表示結果がはずれである場合については、図12-28(A)に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出として可変表示結果がはずれであると示唆された後、飾り図柄がリーチはずれの組み合わせで揺動表示される。

20

【0816】

次いで、図12-28(B)に示すように、中の飾り図柄にひび割れエフェクト画像006SG005Hが重複表示されるとともに、1段階目のひび割れとして該ひび割れエフェクト画像006SG005Hに沿って中の飾り図柄が複数の破片に分割表示される。そして、図12-28(C)に示すように、2段階目のひび割れとして図12-28(B)に示す状態からひび割れエフェクト画像006SG005Hと各破片が拡大表示されるとともに、各破片が画像表示装置5の中央部からそれぞれ異なる方向に向けて拡散するように移動する。

30

【0817】

更に、図12-28(D)に示すように、3段階目のひび割れとして図12-28(C)に示す状態からひび割れエフェクト画像006SG005Hと各破片が更に拡大表示されるとともに、各破片が更に拡散するように移動する。

【0818】

しかしながら、該可変表示結果がはずれとなる可変表示においては、1段階目のひび割れが実行された後、2段階目のひび割れが実行された後、または、3段階目のひび割れが実行された後、4段階目のひび割れが実行されることなく、復活演出が終了し、画像表示装置5に表示されている画像が図12-28(A)に示す状態に戻り、飾り図柄及び小図柄がはずれを示す組み合わせで停止する。

40

【0819】

尚、本変形例006SG-2における復活演出としては、図12-29(A)～図12-29(F)に示すように、VRAM領域のレイヤ1画像描画領域には、第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2保留記憶表示エリア006SG005Uを含む第1インターフェイス画像006SG005Iと小図柄を含む第2インターフェイス画像006SG005Jが描画され、レイヤ2画像描画領域にはひび割れエフェクト画像006SG005Hが描画され、レイヤ3画像描画領域には飾り図柄が描画される。更に、本変形例006SG-2のVRAM領域には、レイヤ3画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ4画像描画領域が配置されている。該レイヤ4画像描画領域には、背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ3画像描画領域にて描画さ

50

れた画像によって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像（中の飾り図柄が複数の破片に分割されて各破片が拡散するように表示される画像）が作成される。

【0820】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ1画像描画領域にて描画された画像とレイヤ2画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）及びレイヤ4画像描画領域にて描画された画像とが重畳されることによって画像表示装置5にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【0821】

特に本変形例006SG-2では、復活演出として中の飾り図柄が段階的に拡大していく、つまり、復活演出においては、画像表示装置5の表示領域に占める中の飾り図柄の表示領域の割合が段階的に増加していくので、該中の飾り図柄の段階的な拡大によって復活演出に対して遊技者をより効果的に注目させることが可能となる。

10

【0822】

尚、本変形例006SG-2では、復活演出として中の飾り図柄にひび割れエフェクト画像006SG005Hを重複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、該ひび割れエフェクト画像006SG005Hの表示態様を複数設け、いずれの表示態様でひび割れエフェクト画像006SG005Hが表示されるかに応じて可変表示結果が大当たりとなる割合を異ならせてもよい。

【0823】

20

例えば、図12-30に示すように、ひび割れエフェクト画像006SG005Hの表示色として青色と赤色とを設け、可変表示結果が大当たりである場合には、20%の割合で復活演出の実行時に青色のひび割れエフェクト画像006SG005Hが表示されるようにし、80%の割合で復活演出の実行時に赤色のひび割れエフェクト画像006SG005Hが表示されるようにする。一方で、可変表示結果がはずれである場合は、80%の割合で復活演出の実行時に青色のひび割れエフェクト画像006SG005Hが表示されるようにし、20%の割合で復活演出の実行時に赤色のひび割れエフェクト画像006SG005Hが表示されるようにすればよい。

【0824】

尚、本変形例006SG-2では、ひび割れエフェクト画像006SG005Hの表示色として赤色と青色の2色を設けたが、この発明はこれに限定されるものではなく、ひび割れエフェクト画像006SG005Hの表示色としては3色以上を設けてもよい。

30

【0825】

また、本変形例006SG-2では、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であるときに復活演出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、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときに復活演出を実行してもよい。

【0826】

また、本変形例006SG-2では、図12-28に示すように、復活演出において中の飾り図柄を複数の破片から構成し、該復活演出の進行に応じてこれら破片の数を維持しつつ、これら破片を画像表示装置5の表示領域の中央部から周縁部に向けて段階的に移動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、これら中の飾り図柄を構成する複数の破片は、復活演出の進行に応じて段階的に増加してもよい。このようにすることで、復活演出の進行に応じて中の飾り図柄を構成する破片数が増加していく視覚効果によって遊技者に復活演出を強力に印象付けることができる。

40

【0827】

また、前記特徴部006SGでは、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例006SG-3として図12-31に示すように、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としては、保留記憶内にスー

50

パーリーチの変動パターンにて可変表示が実行されることや可変表示結果が大当たりとなる可変表示が実行されることを複数回前の可変表示中から示唆する先読み予告演出を実行してもよい。

【0828】

先読み予告演出の演出態様について図12-31にもとづいて説明する。まず、複数の保留記憶が存在する状態において図12-31(A)及び図12-31(B)に示すように、実行中の可変表示が飾り図柄をはずれの組み合わせで停止する。次いで、図12-31(C)及び図12-31(D)に示すように、次の可変表示が開始されると、画像表示装置5の表示領域において該表示領域を左右に横断する切断エフェクト画像006SG005Sが飾り図柄や背景画像に対して重複して表示される。そして、画像表示装置5に表示されている表示領域のうち第1インターフェイス画像006SG005Iを除く表示領域が切断エフェクト画像006SG005Sを境として飾り図柄と背景画像の一部を含む下方の下部領域006SG005Bと残りの飾り図柄と背景画像を含む上方の上部領域006SG005Tに分割される。つまり、これら下部領域006SG005Bと上方の上部領域006SG005Tとの境界部は、切断エフェクト画像006SG005Sにより遊技者から隠蔽される。

10

【0829】

また、図12-31(D)～図12-31(E)に示すように、下部領域006SG005Bは切断エフェクト画像006SG005Sに沿って左側方、上部領域006SG005Tは切断エフェクト画像006SG005Sに沿って右側方に向けて同時にスライド移動する。そして、切断エフェクト画像006SG005Sに沿って左側方にスライド移動した下部領域006SG005Bは下方に向けて、切断エフェクト画像006SG005Sに沿って右側方にスライド移動した上部領域006SG005Tは上方に向けて、更にスライド移動する。このとき、下部領域006SG005B側の境界部と上部領域006SG005T側の境界部とは、ともに切断エフェクト画像006SG005Sが追隨するように移動表示される。

20

【0830】

また、図12-31(E)及び図12-31(F)に示すように、画像表示装置5の表示領域では、下部領域006SG005Bの下方へのスライド移動と上部領域006SG005Tの上方へのスライド移動によって黒色画像の表示が開始される。該黒色画像の表示面積は下部領域006SG005Bの下方へのスライド移動と上部領域006SG005Tの上方へのスライド移動の進行に応じて拡大していき、下部領域006SG005Bと上部領域006SG005Tとが表示領域外への移動を完了することによって表示領域には第1インターフェイス画像006SG005Iと第2インターフェイス画像006SG005Jのみが表示されている所謂ブラックアウトした状態となる。

30

【0831】

以降は、ブラックアウトの終了により画像表示装置5の表示領域において新たな背景画像と飾り図柄の表示が開始される。尚、本先読み予告演出は、外先読み対象の可変表示の開始まで繰り返し実行される。

【0832】

尚、本変形例006SG-3における先読み予告演出としては、図12-32(A)～図12-32(F)に示すように、VRAM領域のレイヤ1画像描画領域には、第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2保留記憶表示エリア006SG005Uを含む第1インターフェイス画像006SG005Iと小図柄を含む第2インターフェイス画像006SG005Jが描画され、レイヤ2画像描画領域には切断エフェクト画像006SG005Sが描画され、レイヤ3画像描画領域には飾り図柄が描画される。更に、本変形例006SG-3のVRAM領域には、レイヤ3画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ4画像描画領域と更に下層の画像を描画するためのレイヤ5画像描画領域が配置されている。レイヤ4画像描画領域には、背景画像が描画され、レイヤ5画像描画領域には、黒色画像(ブラックアウト用画像)が描画される。

40

50

【0833】

更に、変位画像作成領域においては、レイヤ3画像描画領域にて描画された画像とレイヤ4画像描画領域にて描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって下部領域006SG005Bや上部領域006SG005Tを含む変位画像が作成される。

【0834】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ1画像描画領域にて描画された画像とレイヤ2画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）及びレイヤ5画像描画領域にて描画された画像とが重畳されることによって画像表示装置5にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

10

【0835】

以上のように、本変形例006SG-3では、この発明における特定演出としての先読み予告演出において、図12-31(C)及び図12-31(D)に示すように、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとに亘って飾り図柄と背景画像とが表示されるとともに、上部領域006SG005Tが右側方に、下部領域006SG005Bが左側方にそれぞれ移動し、これら上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部には切断エフェクト画像006SG005Sが表示されるので、該先読み予告演出としての上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの左右側方への移動を遊技者に対してより効果的に認識させることができ、遊技興趣を向上できる。

20

【0836】

また、図12-32に示すように、切断エフェクト画像006SG005Sは、飾り図柄や背景画像よりも表示優先度が高い画像としてレイヤ2画像描画領域にて描画・配置されるので、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの表示位置が変位しても切断エフェクト画像006SG005Sの表示位置は変位しないので、これら上部領域006SG005T及び下部領域006SG005Bと切断エフェクト画像006SG005Sとの対比により上部領域006SG005T及び下部領域006SG005B表示位置の変位をより際立たせることができ、先読み予告演出の演出効果をより向上できる。

【0837】

また、図12-31(D)及び図12-31(E)に示すように、上部領域006SG005Tを右側方、下部領域006SG005Bを左側方に向けて移動させた後、更に上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部をそれぞれ上方と下方に向けて移動させることによって、先読み予告演出の演出効果を更に高めることができ、演出興趣を向上できる。特に先読み予告演出としては、図12-31(D)及び図12-31(E)に示すように、上部領域006SG005Tは右側方、下部領域006SG005Bは左側方に向けて移動するが、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部は上下方向に移動するのでこれら上部領域006SG005T及び下部領域006SG005Bの変位（移動）と境界部の変位（移動）の相乗効果により先読み予告演出の演出効果をより高めることができる。

30

40

【0838】

尚、本変形例006SG-3では、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部の移動方向を上部領域006SG005Tの移動方向である右側方、下部領域006SG005Bの移動方向である左側方と異なる上下方向とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、上部領域006SG005Tと下部領域006SG005Bとの境界部の移動方向は、上部領域006SG005Tの移動方向と下部領域006SG005Bの移動方向とのうちどちらか一方と異なっていればよい。

【0839】

尚、本変形例006SG-3では、先読み予告演出として画像表示装置5において切断エフェクト画像006SG005Sを表示し、該切断エフェクト画像006SG005S

50

に沿って分割された下部領域 006SG005B や上部領域 006SG005T を移動表示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、切断エフェクト画像 006SG005S の表示態様を複数設け、いずれの表示態様で切断エフェクト画像 006SG005S が表示されるかに応じて先読み対象の可変表示における可変表示結果が大当たりとなる割合を異ならせてもよい。

【0840】

例えば、図 12-33 に示すように、切断エフェクト画像 006SG005S の表示色として青色、緑色、赤色の 3 種類の色を設け、先読み対象の可変表示結果が大当たりである場合は、切断エフェクト画像 006SG005S を 10% の割合で青色に表示し、30% の割合で緑色に表示し、60% の割合で赤色に表示する。一方で、先読み対象の可変表示結果がはずれである場合は、切断エフェクト画像 006SG005S を 60% の割合で青色に表示し、30% の割合で緑色に表示し、10% の割合で赤色に表示すればよい。

【0841】

このようにすることで、先読み予告演出中に表示される切断エフェクト画像 006SG005S の表示色に遊技者を注目させることができるので、先読み予告演出の演出効果をより高めることができる。

【0842】

尚、本変形例 006SG-3 では、切断エフェクト画像 006SG005S の表示色として青色、緑色、赤色の 3 種類の色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、切断エフェクト画像 006SG005S の表示色は 2 色や 4 色以上であってもよい。また、切断エフェクト画像 006SG005S の形状や大きさ、切断エフェクト画像 006SG005S の表示数等の色以外の態様に応じて先読み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）を異ならせてもよい。

【0843】

また、本変形例 006SG-3 では、先読み予告演出として、画像表示装置 5 に表示されている画像を切断エフェクト画像 006SG005S に沿って 2 つの領域に分割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、先読み予告演出としては、画像表示装置 5 に表示されている画像を 3 以上の領域に分割してもよい。尚、この場合は、各領域のスライド移動する方向を異ならせることによって先読み予告演出の演出効果を向上させるようにしてもよい。

【0844】

また、本変形例 006SG-3 では、先読み予告演出として、上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とをそれぞれ移動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、先読み予告演出として移動する領域は、上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とのいずれかの一方のみであってもよい。

【0845】

また、本変形例 006SG-3 では、上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とに亘って飾り図柄と背景画像が表示されており、右側方へ移動後の上部領域 006SG005T に表示されている画像と左側方へ移動後の下部領域 006SG005B に表示されている画像とは異なっている。このため、上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とが移動しても、上部領域 006SG005T にて表示されている画像と下部領域 006SG005B にて表示されている画像とが異なっていることにより、先読み予告演出を遊技者に違和感を与えることなく実行することができ、遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0846】

尚、本変形例 006SG-3 では、右側方に移動後の上部領域 006SG005T にて表示されている画像と左側方に移動後の下部領域 006SG005B にて表示されている画像とが異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、右側方に移動後の上部領域 006SG005T にて表示されている画像と左側方に移動

10

20

30

40

50

後の下部領域 006SG005B にて表示されている画像との少なくとも一部が共通であってもよい。このようにすることで、先読み予告演出に対して意外性を付与することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0847】

また、本変形例 006SG-3 では、図 12-31 (C) 及び図 12-31 (D) に示すように、先読み予告演出の実行前のタイミングにおいて、画像表示装置 5 の表示領域において上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とに亘って表示されている画像は、先読み予告演出として右側方に移動後の上部領域 006SG005T と左側方に移動後の下部領域 006SG005B とに亘って表示されている画像と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、先読み予告演出の実行前のタイミングにおいて、画像表示装置 5 の表示領域において上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とに亘って表示されている画像の一部が、先読み予告演出として右側方に移動後の上部領域 006SG005T と左側方に移動後の下部領域 006SG005B とに亘って表示されている画像として表示されていなくともよい。このようにすることで、先読み予告演出の演出興趣を高めることができる。

【0848】

尚、本変形例 006SG-3 では、先読み予告演出として上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とをそれぞれ反対方向に移動させた（図 12-31 (D) では上部領域 006SG005T を右側方、下部領域 006SG005B を左側方に移動させ、図 12-31 (E) では上部領域 006SG005T を上方、下部領域 006SG005B を下方に移動させた）ときのこれら上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B との移動量（変位量）は同一である。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出として上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B とをそれぞれ反対方向に移動させたときのこれら上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B の移動量（変位量）は異なってもよい。このように、先読み予告演出として反対方向に移動する上部領域 006SG005T と下部領域 006SG005B との移動量を異ならせることによって、先読み予告演出の演出効果を一層向上させることができる。

【0849】

また、本変形例 006SG-3 では図 12-33 に示すように、切断エフェクト画像 006SG005S の表示色に応じて先読み対象の可変表示結果が大当たりとなる割合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、変形例 006SG-4 として図 12-34 に示すように、切断エフェクト画像 006SG005S の表示色を可変表示の実行ごとに变化可能としてもよい。この場合は、最終的な切断エフェクト画像 006SG005S の表示色や表示色の变化パターンに応じて先読み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）が異なるようにしてもよい。

【0850】

また、前記特徴部 006SG では、画像表示装置 5 に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 006SG-5 として図 12-35 に示すように、画像表示装置 5 に表示される画像を変位させる演出としては、可変表示中に一旦非確変大当たりやラウンド数の少ない 2 ラウンド確変大当たり等の大当たり種別を示す組み合わせで飾り図柄を表示した後に、更に左、中、右の飾り図柄を、大当たりを示す組み合わせで揃った状態にて可変表示させて最終的に停止する飾り図柄の組合せで大当たり種別を報知する昇格演出（再抽選演出ともいう）を実行してもよい。

【0851】

昇格演出の演出態様について図 12-35 にもとづいて説明する。先ず、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出として可変表示結果が大当たりであると報知した後、図 12-35 (A) に示すように、これらリーチ演出の終了後に飾り図柄を非確変大当たりや 2 ラウンド確変大当たり等の比較的遊技者にとって有利度の低い大当たり種別を示す組み合わせ

10

20

30

40

50

(図12-35(A)に示す例では非確変大当りを示す偶数「2」揃いの組合せ)で表示する。

【0852】

そして、図12-35(B)に示すように、該可変表示の残り期間において、昇格演出として左、中、右の飾り図柄を、2ラウンド確変大当りや5ラウンド確変大当り、10ラウンド確変大当り等の他の大当り種別の飾り図柄の組合せを含んだ状態にて等速で可変表示させていく。

【0853】

該昇格演出の実行中は、図12-35(C)及び図12-35(D)に示すように、画像表示装置5の表示領域における上下方向の中央部が、2段階にわたって左側方に向けて歪んで行く。

【0854】

そして、本可変表示の開始時に決定されている大当り種別が最初に表示された飾り図柄の組合せが示す大当り種別(図12-35(A)参照)よりも遊技者にとって有利度の高い大当り種別である場合は、昇格演出の1段階目または2段階目の歪みの後に飾り図柄が該大当り種別の組合せ(図12-35(E)に示す例では確変大当りの組合せ)で停止する。一方で、本可変表示の開始時に決定されている大当り種別が最初に表示された飾り図柄の組合せが示す大当り種別と同一である場合は、昇格演出の1段階目の歪みの後に飾り図柄が該大当り種別の組合せ(図12-35(F)に示す例では非確変大当りの組合せ)で停止する。

【0855】

尚、本変形例006SG-5における大当り種別間での「遊技者にとっての有利度」とは、大当り遊技終了後に確変状態に制御されるか否かや、大当り遊技終了後に時短状態に制御される可変表示回数が異なるもの、大当り遊技におけるラウンド数が異なるものを指す。

【0856】

尚、本変形例006SG-5における昇格演出としては、図12-36(A)～図12-36(E)に示すように、VRAM領域のレイヤ1画像描画領域には、第1保留記憶表示エリア006SG005D及び第2保留記憶表示エリア006SG005Uを含む第1インターフェイス画像006SG005Iと小図柄を含む第2インターフェイス画像006SG005Jが描画され、レイヤ2画像描画領域には飾り図柄が描画され、レイヤ3画像描画領域には背景画像が描画される。

【0857】

更に、変位画像作成領域においては、レイヤ2画像描画領域にて描画された画像とレイヤ3画像描画領域に描画された画像とが重畳されることによって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって上下方向の中央部が左側方に向けて歪んだ変位画像が作成される。

【0858】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ1画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像(変位画像)とが重畳されることによって画像表示装置5にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【0859】

尚、本変形例006SG-5において画像表示装置5に表示される表示画像は、前記特徴部006SGと同じく画像表示装置5の表示領域よりも左右幅方向及び上下幅方向に対して長寸な画像(図12-19参照)であるが、この発明はこれに限定されるものではなく、図12-37に示すように、画像表示装置5に表示される表示画像の左右幅方向の寸法は画像表示装置5の表示領域の左右幅方向の寸法と同一であってもよい。

【0860】

尚、この場合は、前述したように昇格演出を実行すると、図12-38(A)～図12-38(C)に示すように、昇格演出として画像表示装置5の表示領域における上下方向

10

20

30

40

50

の中央部が左側方に向けて歪む際に、表示領域の右部にいずれの画像も表示されない画像非表示部が形成されてしまう。

【0861】

そこで、図12-37に示すように画像表示装置5に表示される表示画像の左右幅方向の寸法を画像表示装置5の表示領域の左右幅方向の寸法と同一とする場合においては、図12-39(A)～図12-39(D)に示すように、昇格演出を実行する際に、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ3画像描画領域にて描画・配置された背景画像を拡大する、または、変位画像作成領域において作成された変位対象画像（背景画像と飾り図柄）を拡大することによって、背景画像の一部を画像表示装置5の表示領域外に配置する。このようにすると、変位対象画像に変位用画像を適用することによって、昇格演出として画像表示装置5の表示領域における上下方向の中央部が左側方に向けて歪んでも、画像表示装置5の右部には拡大されたことによって画像表示装置5の表示領域外に配置された背景画像が表示されることとなるので、前述した画像非表示部が形成されてしまうといった画像表示装置5にて不適切な表示が行われてしまう虞を低減することができる。

10

【0862】

尚、図12-39では、昇格演出として画像表示装置5の表示領域における上下方向の中央部が左側方に向けて歪む際に、表示領域の右部にいずれの画像も表示されない画像非表示部が形成されてしまうことを防止するために背景画像と飾り図柄との両方を拡大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、画像非表示部が形成されてしまうことを防止するためには、背景画像のみを拡大してもよい。

20

【0863】

また、本変形例006SG-5では、昇格演出を実行する際には、画像表示装置5の表示領域よりも左右幅寸法が長寸となるように拡大された変位対象画像全体に変位用画像を適用することによって昇格演出用の画像を作成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、変位対象画像のうち変位用画像を適用する範囲は、画像表示装置5の表示領域に対応する箇所のみ、つまり、画像表示装置5の表示領域外の画像まで変位させずともよい。

【0864】

また、本変形例006SG-5では、画像表示装置5に表示される表示画像の左右幅方向の寸法を画像表示装置5の表示領域の左右幅方向の寸法と同一する場合について、昇格演出を実行する際に、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ3画像描画領域にて描画・配置された背景画像を拡大することで昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された飾り図柄とレイヤ3画像描画領域にて描画・配置された背景画像の拡大は、昇格演出の進行に応じて（画像表示装置5の表示領域に表示される画像の歪みの増加に応じて）段階的に実行してもよい。このようにすることで、画像表示装置5において飾り図柄や背景画像が唐突に拡大表示されることにより違和感を低減できるので、昇格演出の演出効果を維持しつつ、画像表示装置5の表示領域に表示される画像の歪みを増加させていく過程において画像表示装置5にて画像非表示部が表示されてしまうといった不適切な表示が行われてしまうことを防ぐことができる。

30

40

【0865】

また、前記特徴部006SGでは、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出の発展を示唆する発展示唆演出を実行可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中においては飾り図柄の仮停止と再可変表示を含む擬似連演出を実行可能とし、該擬似連演出の実行回数に応じて大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）を異ならせてもよい。

【0866】

特に、このような擬似連演出を実行する可変表示においては、飾り図柄の仮停止タイミ

50

ングの直前に飾り図柄が仮停止することを示唆する仮停止示唆演出や、飾り図柄が仮停止した場合に該飾り図柄の仮停止を報知する仮停止報知演出を実行可能としてもよい。

【0867】

また、本変形例006SG-5では、昇格演出を実行する際に、画像表示装置5に表示する画像（表示画像）を拡大することによって、該画像表示装置5の表示領域外にも表示画像の一部を配置することで、昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、CGROM205内に予め昇格演出用の画像として画像表示装置5の表示領域よりもサイズの大きい（本変形例006SG-5であれば少なくとも左右幅寸法が画像表示装置5の表示領域の左右幅寸法よりも長い）画像を格納しておき、該画像を変位画像作成領域または表示画像作成領域に描画・配置することによって昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止してもよい。

【0868】

更に、本変形例006SG-5では、昇格演出を実行する際に、画像表示装置5に表示する画像（表示画像）を拡大することによって、該画像表示装置5の表示領域外にも表示画像の一部を配置することで、昇格演出の実行中に画像非表示部が形成されてしまうことを防止する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、昇格演出を実行する際には、表示画像作成領域において、画像表示装置5の表示領域外（本変形例006SG-5であれば画像表示装置5の表示領域の右外側方）の位置に画像表示装置5に表示される画像（表示画像）とは異なる画像（非表示画像）を、該表示画像と隣接して配置してもよい。このようにすることで、昇格演出の実行時には、画像表示装置5の表示領域と非表示領域とに亘って表示画像と非表示画像とが隣接して配置されるので、画像非表示部に替えて該非表示画像の一部が表示されることとなる。

【0869】

そして、前記特徴部006SGでは、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としてスーパーリーチのリーチ演出への発展を示唆する発展示唆演出を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例006SG-6として図12-40～図12-42に示すように、画像表示装置5に表示される画像を変位させる演出としては、これら仮停止示唆演出や仮停止報知演出を実行してもよい。

【0870】

仮停止示唆演出の演出態様について図12-40にもとづいて説明する。まず、図12-40（A）に示すように、可変表示の開始から一定期間が経過すると、左と右の飾り図柄が停止（揺動停止）してリーチとなる。その後、仮停止示唆演出として、飾り図柄の一部である擬似連図柄（「NEXT」と表示されている図柄）が上方から下方に向けて移動してくる。このとき、画像表示装置5では、表示領域の周縁部から該表示領域の中央部に向けて波紋エフェクト画像006SG005Pが収束していくように表示されるとともに、該波紋エフェクト画像006SG005Pの周囲の画像（左右の飾り図柄と背景画像）が歪んで表示される。

【0871】

そして、該可変表示が擬似連演出を実行する可変表示（擬似連図柄が仮停止する可変表示）である場合は、図12-40（B）に示すように、擬似連図柄が仮停止するとともに、該仮停止し擬似連図柄の周囲に波紋エフェクト画像006SG005Pが表示される。一方で、該可変表示が擬似連演出を実行しない可変表示（擬似連図柄が仮停止しない可変表示）である場合は、図12-40（C）に示すように、擬似連図柄がそのまま仮停止することなく画像表示装置5の表示領域の下方に移動して非表示となるとともに、中の飾り図柄として可変表示結果がはずれであることを示す図柄が表示される。

【0872】

尚、本変形例006SG-6では、図12-40に示すように、画像表示装置5において波紋エフェクト画像006SG005Pを表示することによって飾り図柄（擬似連図柄）が仮停止することを示唆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

10

20

30

40

50

ではなく、波紋エフェクト画像 006SG005P の表示態様を複数設け、擬似連示唆演出としていずれの表示態様にて波紋エフェクト画像 006SG005P が表示されるかに応じて飾り図柄（擬似連図柄）が仮停止する割合を異ならせてもよい。

【0873】

例えば、図 12-40 では、擬似連示唆演出として波紋エフェクト画像 006SG005P は 2 つ表示（二重に表示）しているが、図 12-41 に示すように、擬似連示唆演出として波紋エフェクト画像 006SG005P を 1 つのみ表示する場合を設け、擬似連演出にて表示される波紋エフェクト画像 006SG005P の数に応じて飾り図柄（擬似連図柄）が仮停止する割合を異ならせればよい。

【0874】

尚、本変形例 006SG-6 では、擬似連図柄を飾り図柄の一部として表示する、つまり、擬似連図柄を擬似連演出以外の期間においても可変表示の一部として表示される図柄とする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄は飾り図柄とは異なる図柄であって、擬似連演出中においてのみ表示される特殊な図柄であってもよい。

【0875】

尚、仮停止報知演出は、図 12-42（A）及び図 12-42（B）に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止した後に、波紋エフェクト画像 006SG005P が画像表示装置 5 の表示領域の中央部から該表示領域の周縁部に向けて拡散するように表示されるとともに、該波紋エフェクト画像 006SG005P の周囲の画像（左右の飾り図柄と背景画像）が歪んで表示される。

【0876】

尚、本変形例 006SG-6 における仮停止示唆演出や仮停止報知演出としては、図 12-43（A）～図 12-43（F）に示すように、VRAM 領域のレイヤ 1 画像描画領域には、第 1 保留記憶表示エリア 006SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 006SG005U を含む第 1 インターフェイス画像 006SG005I と小図柄を含む第 2 インターフェイス画像 006SG005J が描画され、レイヤ 2 画像描画領域には波紋エフェクト画像 006SG005P が描画され、レイヤ 3 画像描画領域には擬似連図柄を含む飾り図柄が描画される。更に、本変形例 006SG-6 の VRAM 領域には、レイヤ 3 画像描画領域よりも下層の画像を描画するためのレイヤ 4 画像描画領域が配置されている。該レイヤ 4 画像描画領域には、背景画像が描画される。更に、変位画像作成領域においては、レイヤ 3 画像描画領域にて描画された画像によって変位対象画像が作成されるとともに、該変位対象画像に対して変位用画像が適用されることによって変位画像（波紋エフェクト画像 006SG005P によって歪んだ飾り図柄と背景画像）が作成される。

【0877】

そして、表示画像作成領域においては、レイヤ 1 画像描画領域にて描画された画像とレイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像と変位画像作成領域にて描画された画像（変位画像）とが重畳されることによって画像表示装置 5 にて表示する表示画像が作成されるようになっている。

【0878】

また、前記特徴部 006GS では、平面視画像のみを表示可能な画像表示装置 5 を用いて演出画像を表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例 006SG-7 として図 12-44 及び図 12-45 に示すように、立体視画像を表示可能な表示装置を用いて演出画像を表示してもよい。

【0879】

以下に変形例 006SG-7 について説明する。尚、上記した特徴部 006SG および変形例では、画像表示装置 5 として、平面視画像（2D 画像）を表示可能な LCD（液晶表示装置）や有機 EL（Electro Luminescence）等の表示装置を使用した形態を例示しているが、本変形例 006SG-7 においては、図 12-44 に示すように、パララックスバリア方式により遊技者が裸眼にて立体視画像を視認可能な裸眼立体視画像表示装置 5、

10

20

30

40

50

を使用することで、各種画像として平面視画像（２Ｄ画像）に加えて立体視画像（３Ｄ画像）を表示可能である点が特徴点である。

【０８８０】

本変形例００６ＳＧ－７の裸眼立体視画像表示装置５’は、図１２－４４に示すように、右目用画像（Ｒ画像）と左目用画像（Ｌ画像）とからなる立体視画像（映像）を表示可能な画像用液晶パネル００６ＳＧ９００と、該画像用液晶パネル００６ＳＧ９００の後方から前方側に向けて面状光を照射するバックライト００６ＳＧ９０１と、画像用液晶パネル００６ＳＧ９００の前面側に該画像用液晶パネル００６ＳＧ９００と所定間隔を有して設けられた視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０とを有する構造とされている。

【０８８１】

視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０は、画像用液晶パネル００６ＳＧ９００に縦長短冊状に表示される右目用画像（Ｒ画像）を遊技者の左目が視認すること並びに左目用画像（Ｌ画像）を遊技者の右目が視認することを阻止するシャッタとなる縦縞状の黒部と、右目用画像を遊技者の右目が視認すること並びに左目用画像を遊技者の左目が視認することを可能とする透明部とを有する視差バリア画像を表示する視差バリア画像表示状態と、縦縞状の黒部を有さない、全ての画素が透明部とされた透過状態の表示状態とが可能とされた比較的光透明性の高い液晶パネルとされている。

【０８８２】

尚、画像用液晶パネル００６ＳＧ９００には、例えば、左目用画像（Ｌ画像）に代えて右目用画像（Ｒ画像）を表示するとともに、視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０において上記した視差バリア画像を非表示（全透過表示）とすることで、平面視画像（２Ｄ画像）も表示することができる。

【０８８３】

つまり、本変形例００６ＳＧ－７の表示手段である裸眼立体視画像表示装置５’は、非立体視画像である平面視画像（２Ｄ画像）に加えて、右目用画像と左目用画像とから構成される裸眼立体視画像とを表示可能である。

【０８８４】

尚、画像用液晶パネル００６ＳＧ９００に表示される右目用画像と左目用画像から成る立体視画像も、平面視画像（２Ｄ画像）と同じく、上述した各レイヤに描画される一方、視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０に表示される視差バリア画像は、該視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０に対して専用設けられた専用レイヤに描画されて視差バリア用液晶パネル００６ＳＧ９１０に表示される。

【０８８５】

このような裸眼立体視画像表示装置５’を用いて演出画像を表示する場合は、可変表示中において、この発明における特定演出（例えば、発展し唆演出）とは異なるタイミングにて他の演出を立体視画像（３Ｄ画像）の表示により実行可能としてもよい。

【０８８６】

図１２－４５（Ａ）～図１２－４５（Ｄ）に示すように、可変表示中において裸眼立体視画像表示装置５’には、前述したように、変位特定画像である上方に向けて移動した左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像と、下方に向けて移動した中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像が表示される特定演出である発展し唆演出が実行可能であるとともに、該発展し唆演出とは実行期間が重複しない予告演出として可変表示結果が大当たりとなることを示唆する可変表示予告演出が実行されるようになっており、該可変表示予告演出において立体視画像が表示されるようになっている。

【０８８７】

つまり、変位特定画像である上方に向けて移動した左領域００６ＳＧ００５Ｌと右領域００６ＳＧ００５Ｒの画像と、下方に向けて移動した中領域００６ＳＧ００５Ｃの画像とが表示される特定演出となる発展し唆演出が実行される場合には、非立体視画像である平面視画像（２Ｄ画像）だけが表示され、立体視画像（３Ｄ画像）は表示されないようになっている。

【0888】

このように変位特定画像である上方に向けて移動した左領域006SG005Lと右領域006SG005Rの画像と、下方に向けて移動した中領域006SG005Cの画像とが表示されるときには、表示を非立体視画像である平面視画像（2D画像）とすることにより、変位が立体視画像によるものであるのか否かを遊技者が認識し難くなって、演出の興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0889】

尚、本実施例では、立体視画像（3D画像）を表示する演出と変位特定画像である上方に向けて移動した左領域006SG005Lと右領域006SG005Rの画像と、下方に向けて移動した中領域006SG005Cの画像とが表示される特定演出である発展示唆演出との実行期間が異なることから、演出の実行期間にもとづいて立体視画像（3D画像）を表示することを制限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、例えば、変位特定画像と立体視画像（3D画像）とを同一の演出中において表示する場合には、変位特定画像の表示中に立体視画像（3D画像）が表示されてしまうことがないように、変位特定画像が表示中であることを特定可能な表示中フラグ等のデータを記憶しておき、該データにもとづいて立体視画像（3D画像）の表示を制限するようにしてもよい。また、これらの制限については、変位特定画像の表示が終了した直後や直前に立体視画像（3D画像）が表示されてしまうことがないように、変位特定画像が表示される期間の前後の所定期間においても、表示中フラグ等のデータを記憶することで、立体視画像（3D画像）の表示を制限するようにしてもよい。

【0890】

尚、上記した変形例006SG-7では、視差バリア用液晶パネル006SG910を使用したパララックスバリア方式の裸眼立体視画像表示装置5'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、これらパララックスバリア方式以外のレンチキュラレンズ方式やインテグラルイメージング方式の裸眼立体視画像表示装置を用いて立体視画像（3D画像）の表示を行ってもよい。

【0891】

尚、本変形例006SG0-7では、発展示唆演出にて立体視画像（3D画像）を表示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、発展示唆演出においても立体視画像（3D画像）を表示する場合を設けてもよい。尚、展示唆演出においても立体視画像（3D画像）を表示する場合は、立体視画像（3D画像）の画像（右目用画像と左目用画像）を、平面視画像（2D画像）を描画・配置する画像描画領域よりも上位の画像描画領域（例えば、レイヤ1画像描画領域）で描画・配置すればよい。このようにすることで、立体視画像（3D画像）は平面視画像（2D画像）よりも優先して表示されることとなるので、発展示唆演出において立体視画像（3D画像）を好適に表示することができる。

【0892】

また、本変形例006SG-7では、立体視画像（3D画像）を表示する演出として、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する可変表示中予告演出を発展示唆演出（特定演出）とは異なる期間にて実行可能となる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、発展示唆演出（特定演出）よりも前の期間において、該発展示唆演出（特定演出）の導入演出として立体視画像（3D画像）を表示してもよい。このようにすることで、立体視画像（3D画像）の表示によって遊技者に対して発展示唆演出（特定演出）が実行されることを予め認識させることができるので、発展示唆演出（特定演出）の演出効果をより向上できる。更には、導入演出の演出態様と発展示唆演出（特定演出）の演出態様を複数設け、導入演出がいずれの演出態様にて実行されるかに応じて発展示唆演出（特定演出）の演習態様が異なるようにしてもよい。

【0893】

また、前記導入演出においては可動体32を動作させるようにし、該可動体32の動作と立体視画像（3D画像）の表示を連携させることによって導入演出及び発展示唆演出（

10

20

30

40

50

特定演出)の演出効果を向上させてもよい。

【0894】

また、前記特徴部006SGでは、パチンコ遊技機1にこの発明を適用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、この発明はスロットマシンに適用してもよい。

【0895】

尚、この発明をスロットマシンに適用する場合については、変形例006SG-8として図12-46に示すように、この発明における遊技関連情報(前記特徴部006SGにおける第1インターフェイス画像006SG005Iや第2インターフェイス画像006SG005Jに該当)として、メダルの払い出し表示やAT(アシストタイム)の残りゲーム数表示、クレジットとして記憶されているメダル表示等を、演出画像とともに画像表示装置5に表示し、これら遊技関連情報を変位の非対象画像とすればよい。

10

【0896】

また、前記特徴部006SG及び各変形例では、この発明の特定演出として、画像表示装置5に表示された画像の表示位置を変化または歪ませる(歪曲させる)演出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、特定演出としては、画像表示装置5に表示された画像の表示位置の変化や歪曲を繰り返し実行してもよい。

【0897】

また、前記特徴部006SG及び各変形例において、この発明における特定演出として発展示唆演出、リーチ示唆演出、復活演出、先読み予告演出、昇格演出、仮停止示唆演出及び仮停止報知演出を例示したが、これら特定演出として、複数の演出を実行可能としてもよい。尚、このように複数の特定演出を実行可能とする場合については、例えば、通常状態においては、発展示唆演出のような飾り図柄(キャラクタと数字)が分断されない演出を通常状態において実行可能とする一方で、復活演出や先読み予告演出のように飾り図柄(数字のみ)が複数の破片や表示領域に分断される演出を実行してもよい。このようにすることで、通常状態においては、キャラクタと数字を含む飾り図柄が分断されないことによる特定演出の興趣の低下を防ぐことができるとともに、時短状態においては、逆に数字のみの飾り図柄を分断することによって特定演出の演出効果を向上できる。

20

【0898】

また、前記特徴部006SGでは、通常状態では飾り図柄をキャラクタと数字により構成し、時短状態では飾り図柄を数字のみから構成する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示等の特定の変動パターンでの可変表示の途中から飾り図柄の表示態様を変化させてもよい。例えば、スーパーリーチの可変表示において、可変表示の開始からリーチまでの期間中はキャラクタと数字により構成された飾り図柄の可変表示を実行し、リーチ後からの期間では数字のみから構成された飾り図柄の可変表示を実行すればよい。更には、リーチ後からの期間では、この発明における特定演出として、復活演出等の飾り図柄の分断される演出を実行可能とすればよい。

30

【0899】

また、前記特徴部006SG及び各変形例では、この発明における特定画像の少なくとも一部を左右方向や上下方向に変位させた画像を変位特定画像として画像表示装置5にて表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、特定画像の少なくとも一部が拡大・縮小された画像を変位特定画像として画像表示装置5にて表示してもよい。つまり、この発明における画像の変位方向としては、左右方向(X軸方向)上下方向(Y軸方向)に加えて、拡大・縮小方向(Z軸方向)を含んでいてもよい。

40

【0900】

また、前記特徴部006SGでは、図12-3及び図12-4に示すように、変位対象画像において、変位用画像の画素Aに対応する位置から該画素AのR値とG値に応じた画素Xを特定し、該画素Xを変位用画像の画素Aに対応する位置に変位させる(置換する)置換方式において変位画像を生成する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるも

50

のではなく、例えば、変位対象画像において、変位用画像の画素A対応する位置の画素Xを、該画素AのR値とG値に応じた位置に移動させる方式（移動方式）にて変位画像を生成してもよい。尚、置換方式では、変形例006SG-3のように、移動方向が異なる領域の境界部の幅等を考慮した変位画像に、該境界部に近い領域の変位画像を編集する必要があるのに対し、置換方式の場合には、これらの編集をする必要がないので、映像の作成負荷を低減できるとともに、境界部にエフェクト画像等を配置する場合には、エフェクト画像を配置する境界部の設定自由度等を高めることができるので、エフェクト画像を含めた映像の作成負荷を低減できる。

【符号の説明】

【0901】

- | | |
|-------|-----------------|
| 1 | パチンコ遊技機 |
| 4 A | 第1特別図柄表示装置 |
| 4 B | 第2特別図柄表示装置 |
| 5 | 画像表示装置 |
| 3 2 | 搭載可動体 |
| 1 0 0 | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 1 2 0 | 演出制御用CPU |

10

20

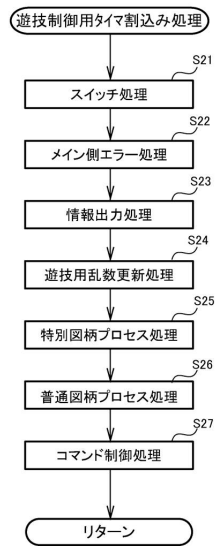
30

40

50

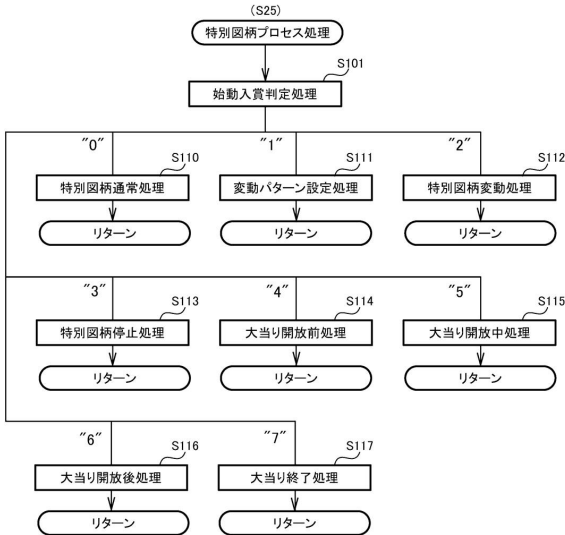
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

(A) 第1特図用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	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
通常状態 または時短状態	時短付き はずれ	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	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)
	時短付き はずれ	-	-	-	-	-	-
	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

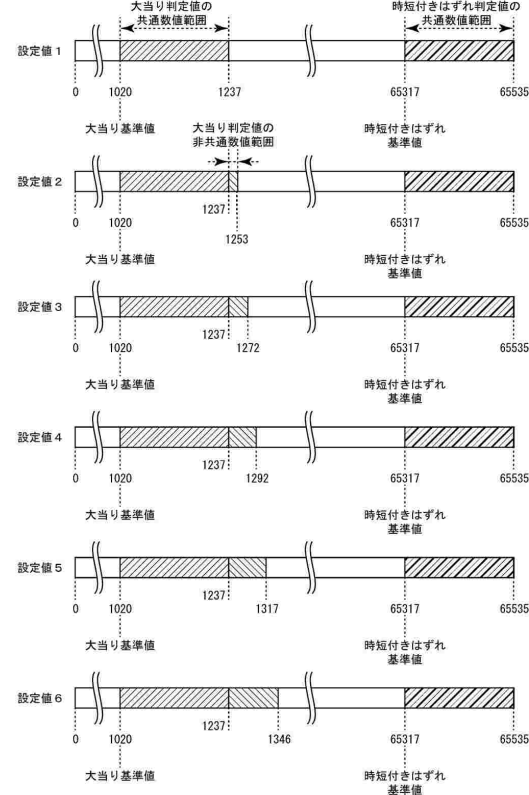
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

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	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
通常状態 または時短状態	時短付き はずれ	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)	65317~65425 (確率:1/600)
	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)
	時短付き はずれ	-	-	-	-	-	-
	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】

通常状態または時短状態の場合 (第1特図)



10

20

30

40

50

【図 1 1 - 3】

【図 1 1 - 3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
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
D1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ演出の実行を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】

(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 1 - 4】

【図 1 1 - 4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

【図 1 1 - 6】

【図 1 1 - 6】

(A)大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B)大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(通常開放ラウンド)
確変C(突確)	次回大当りまで	無し	2(高速開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10(通常開放ラウンド)

10

20

30

40

50

【図 11-7】

【图 11-7】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	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 α (はずれ)
PA2-3	60000	スーパーリーチ β (はずれ)
PA2-4	60000	スーパーリーチ γ (はずれ)(高ベース用)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	50000	スーパーリーチ α (大当り)
PB1-3	60000	スーパーリーチ β (大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチ γ (大当り)(高ベース用)
PC1-1	5000	特殊当り(小当りまたは突確大当り)

【図 11-8】

【图 11-8】

(A) 低ベース用

可変表示結果	非確定 大当り	確定大当り AorB	確定大当り Cor小当り	はずれ (保留数2以下)	はずれ (保留数3)	はずれ (保留数4)
変動パターン判定テーブル	大型1周変動or 固定パターンA	大型1周変動or 固定パターンB	特殊出現 変動or固定パターンB	はずれ通常変動 or固定パターンA	はずれ通常変動 or固定パターンB	はずれ通常変動 or固定パターンC
PA1-1(非リーチははずれ短縮なし)	-	-	-	800	-	-
PA1-2(非リーチははずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-
PA1-3(非リーチははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800
PA1-4(非リーチははずれ短縮)	-	-	-	-	-	-
PA2-1(ノーマルリーチははずれ)	-	-	-	300	200	100
PA2-2(スーパーリーチ α ははずれ)	-	-	-	90	90	90
PA2-3(スーパーリーチ β ははずれ)	-	-	-	7	7	7
PA2-4(スーパーリーチ γ ははずれ)	-	-	-	-	-	-
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	497	250	-	-	-	-
PB1-2(スーパーリーチ α 大当り)	300	347	-	-	-	-
PB1-3(スーパーリーチ β 大当り)	200	400	-	-	-	-
PB1-4(スーパーリーチ γ 大当り)	-	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊大当り)	-	-	997	-	-	-

(数値は判定値数)

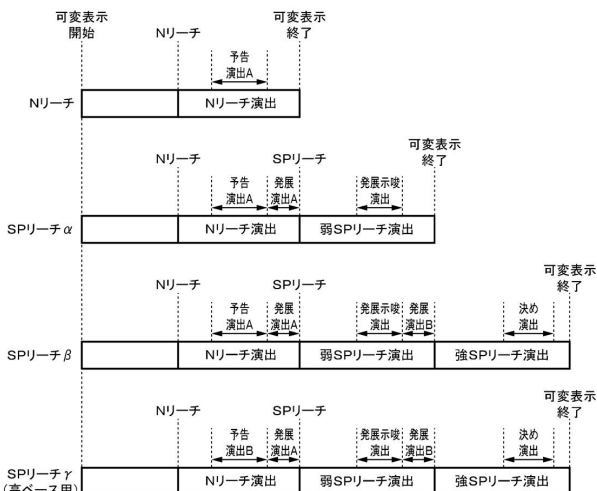
(B) 高ベース用

可変表示結果	非確実大当り AorB	確実大当り AorB	確実大当り C or 小当り	はずれ
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パターンA 大当り用変動パターンB	大当り用変動パターンA 大当り用変動パターンB	特等奖用変動パターンC 小当り用変動パターンD	はずれ用変動パターンE
PA1-1(非リーチははずれ短縮なし)	-	-	-	-
PA1-2(非リーチははずれ短縮1)	-	-	-	-
PA1-3(非リーチははずれ短縮2)	-	-	-	-
PA1-4(非リーチははずれ短縮)	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルリーチははずれ)	-	-	100	-
PA2-2(スーパーリーチ α ははずれ)	-	-	80	-
PA2-3(スーパーリーチ β ははずれ)	-	-	10	-
PA2-4(スーパーリーチ γ ははずれ)	-	-	7	-
PB1-1(ノーマルリーチ大当り)	97	50	-	-
PB1-2(スーパーリーチ α 大当り)	350	200	-	-
PB1-3(スーパーリーチ β 大当り)	300	347	-	-
PB1-4(スーパーリーチ γ 大当り)	250	400	-	-
PC1-1(特殊大当り)	-	-	997	-

(数値は判定値数)

【図 11-9】

【图 11-9】



【図 1 1 - 1 0】

【图 11-10】

[illegible]

【図 1 1 - 1 1】

【図 1 1 - 1 1】

発展演出A・Bの実行状況別の大当り期待度 (SPリーチ $\beta \cdot \gamma$)

実行パターン	発展演出A (可動体)	発展演出B (第2疑似可動体表示)	期待度
パターンA	非実行	非実行	↑ 低 ↓ 高
パターンB	非実行	実行	
パターンC	実行	非実行	
パターンD	実行	実行	

【図 1 1 - 1 2】

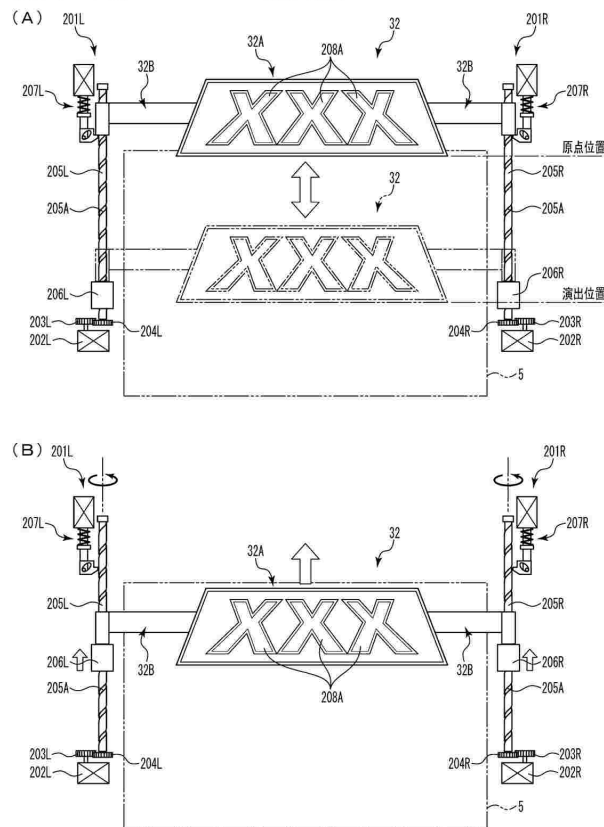
【図 1 1 - 1 2】



【図 1 1 - 1 3】

【図 1 1 - 1 3】

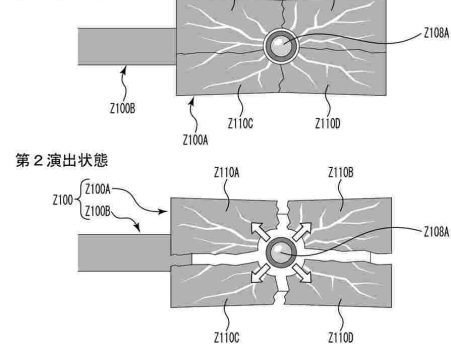
搭載可動体



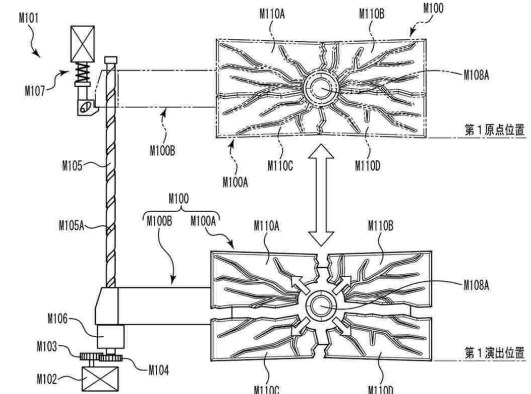
【図 1 1 - 1 4】

【図 1 1 - 1 4】

(A) 第1疑似可動体表示
第1演出状態



(B) 開発当初搭載予定であった第1非搭載可動体



10

20

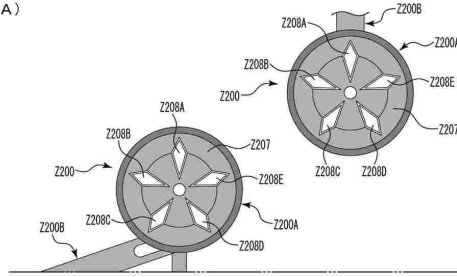
30

40

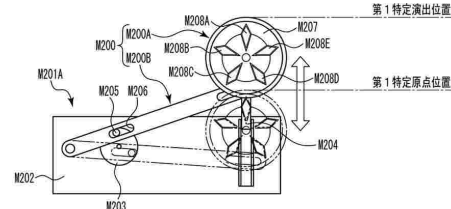
50

【図 11-15】

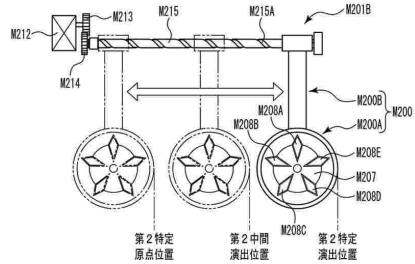
【図 11-15】 第2 擬似可動体表示 (A)



(B) 開発当初搭載予定であった第2非搭載可動体（搭載案1）



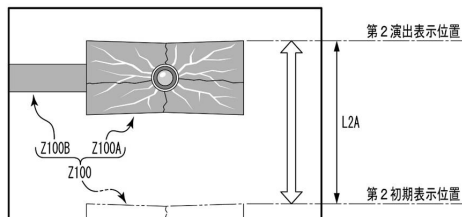
(C) 開発当初搭載予定であった第2非搭載可動体（搭載案2）



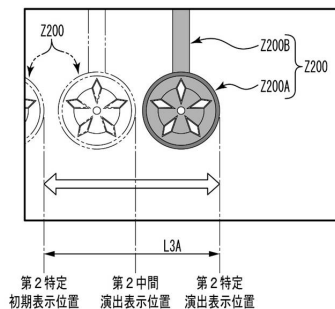
【図 11-17】

【图 11-17】

(A) 第 1 擬似可動体表示



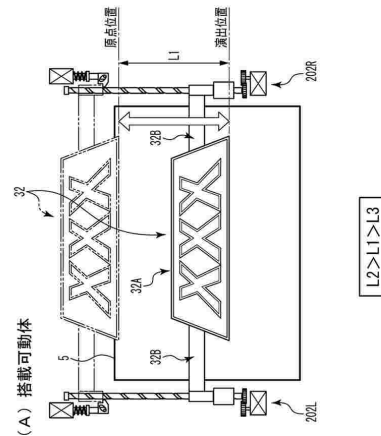
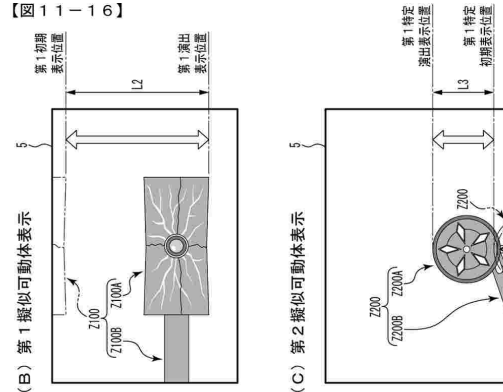
(B) 第2 擬似可動体表示



$$L3A > L2A > L1$$

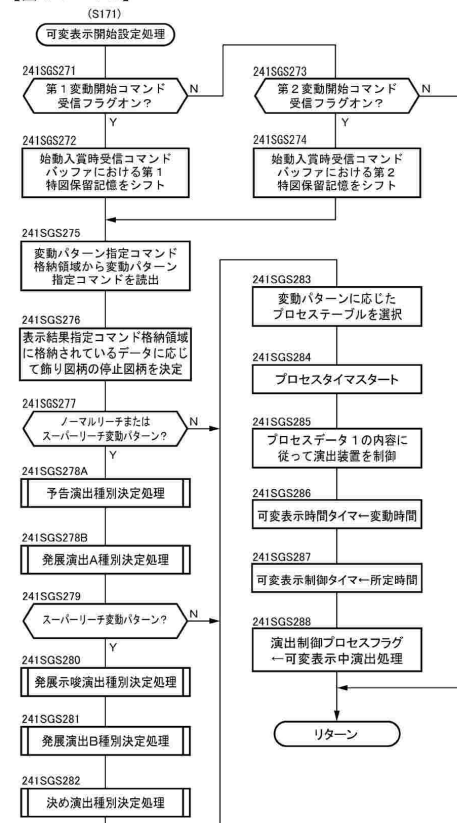
【図 11-16】

【图 11-16】



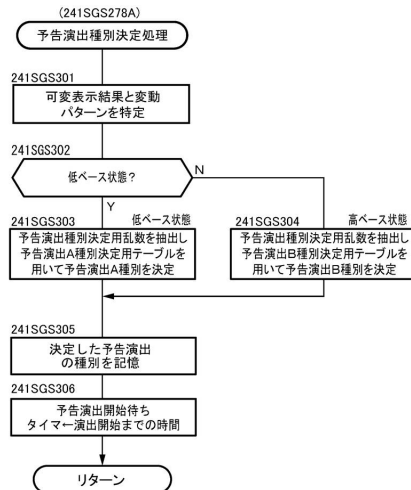
【図 11-18】

【图 11-18】



【図 11-19】

【図 11-19】



【図 11-20】

【図 11-20】

(A) 予告演出A種別決定用テーブル(低ベース用)

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
パターンPYA-1	5	5	50	80
パターンPYA-2	15	15	30	10
パターンPYA-3	30	50	15	8
パターンPYA-4	50	30	5	2

(数値は判定値数)

(B) 予告演出B種別決定用テーブル(高ベース用)

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
パターンPYB-1	5	5	50	80
パターンPYB-2	15	15	30	10
パターンPYB-3	30	50	15	8
パターンPYB-4	50	30	5	2

(数値は判定値数)

【図 11-21】

【図 11-21】

(A)



(B) 発展演出A種別決定用テーブル

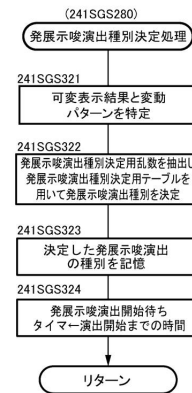
演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ	Nリーチはずれ
非実行	10	20	80	100
実行	90	80	20	—

(数値は判定値数)

【図 11-22】

【図 11-22】

(A)



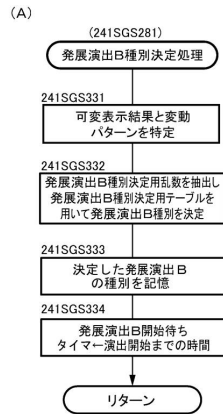
(B) 発展示唆演出種別決定用テーブル

演出種別	確変大当り	非確変大当り	Sリーチはずれ
パターンPS-1	5	5	50
パターンPS-2	15	15	30
パターンPS-3	30	50	15
パターンPS-4	50	30	5

(数値は判定値数)

【図 11-23】

【図 11-23】



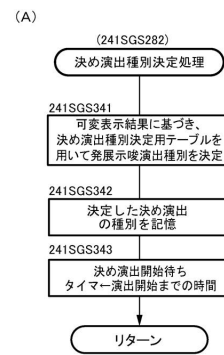
(B) 発展演出B種別決定用テーブル

演出種別	確変大当り	非確変大当り	シリーズβ・γ はずれ	シリーズα はずれ
非実行	20	30	30	100
実行	80	70	70	-

(数値は判定値数)

【図 11-24】

【図 11-24】



(B) 決め演出種別決定用テーブル

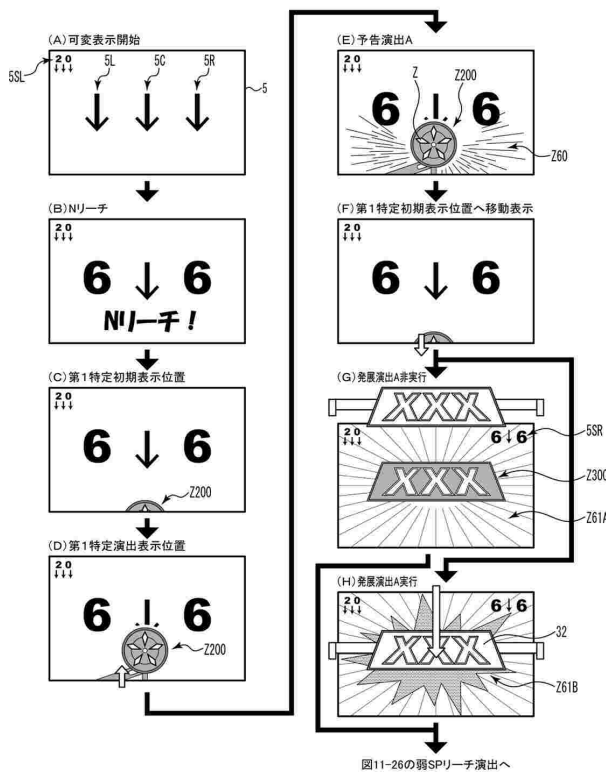
演出種別	操作対象	確変大当り	非確変大当り	シリーズβ・γ はずれ
パターンKB-1 (はずれ)		-	-	70
パターンKB-2 (大当り)	プッシュボタン	30	70	-
パターンKV-1 (はずれ)	スティック	-	-	30
パターンKV-2 (大当り)	コントローラ	70	30	-

(数値は判定値数)

【図 11-25】

【図 11-25】

SPリーチβの流れ

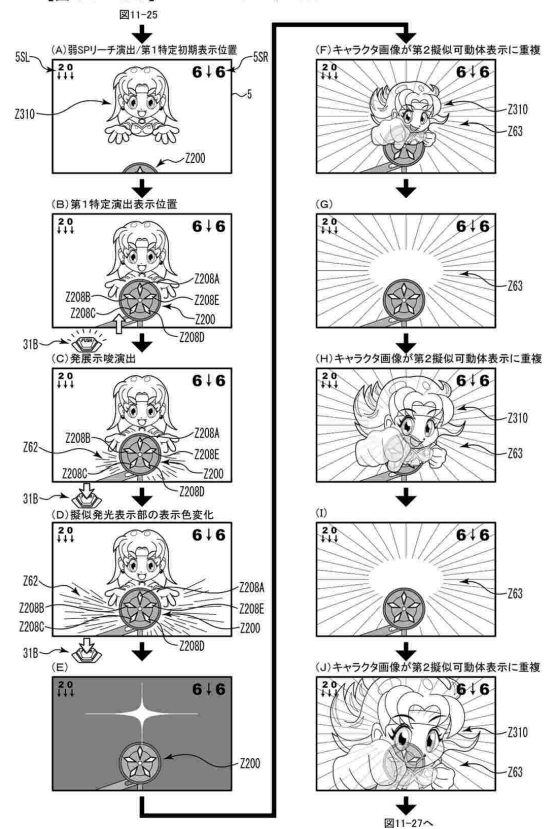


※図11-25以降、白矢印⇩は画像ではなく動きを示す

【図 11-26】

【図 11-26】

SPリーチβの流れ



10

20

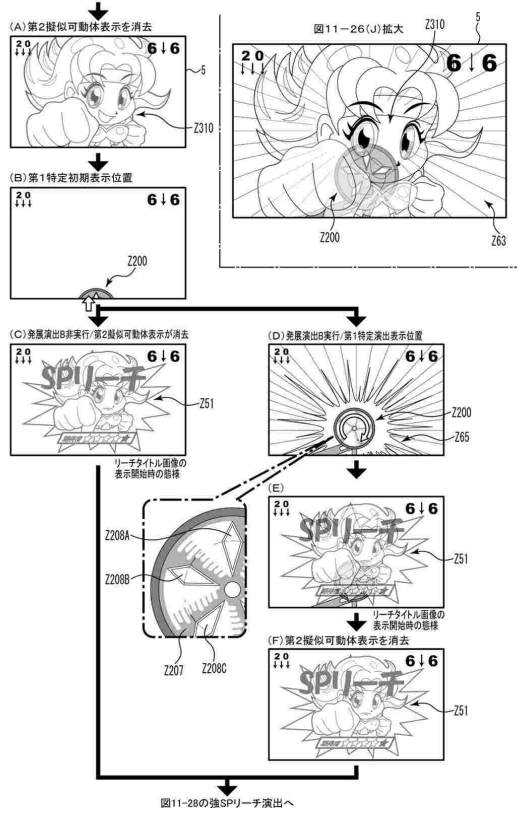
30

40

50

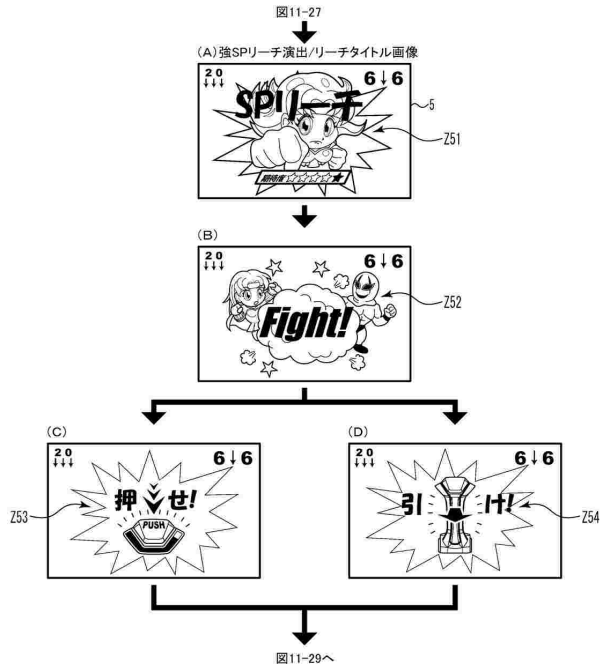
【図 11-27】

【図 11-27】 SPリーチβの流れ



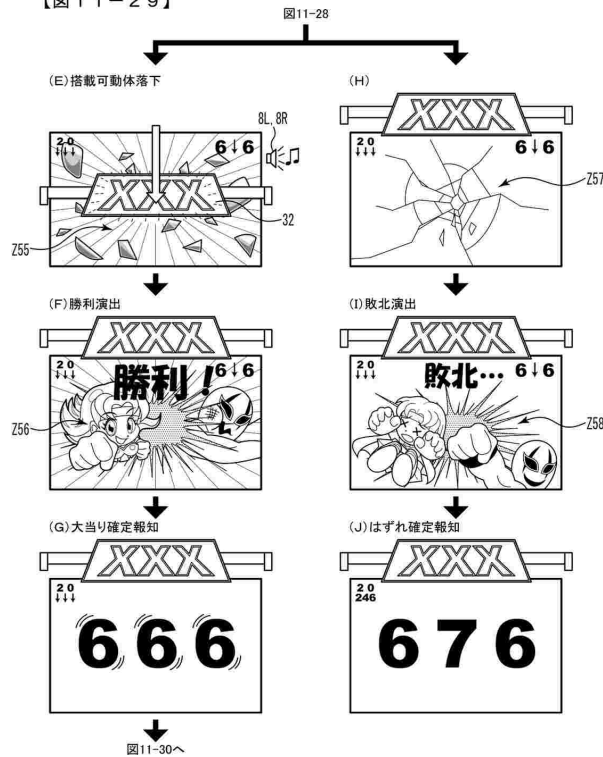
【図 11-28】

【図 11-28】 SPリーチβの流れ



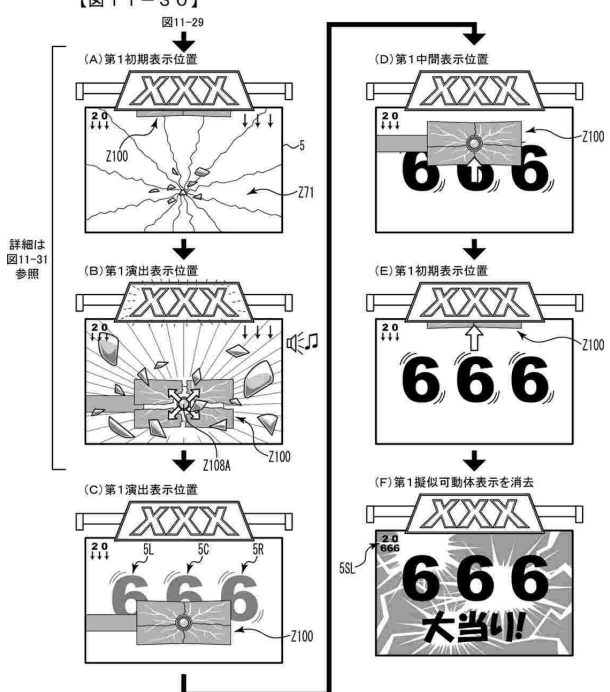
【図 11-29】

【図 11-29】



【図 11-30】

【図 11-30】



10

20

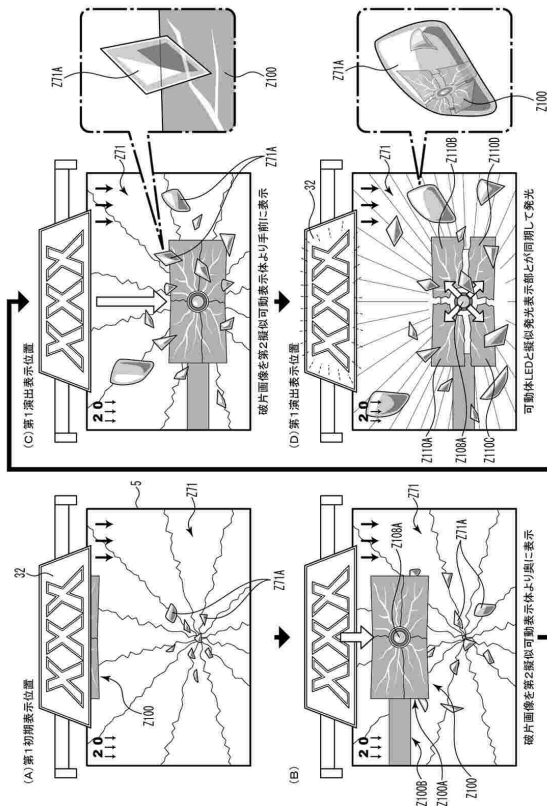
30

40

50

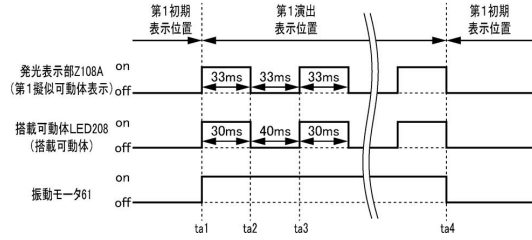
【図 11-31】

【図 11-31】



【図 11-32】

【図 11-32】



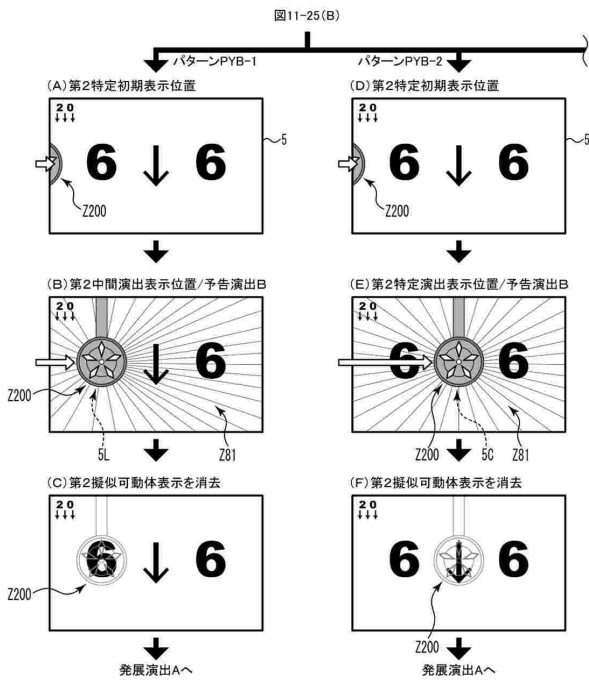
10

20

【図 11-33】

【図 11-33】

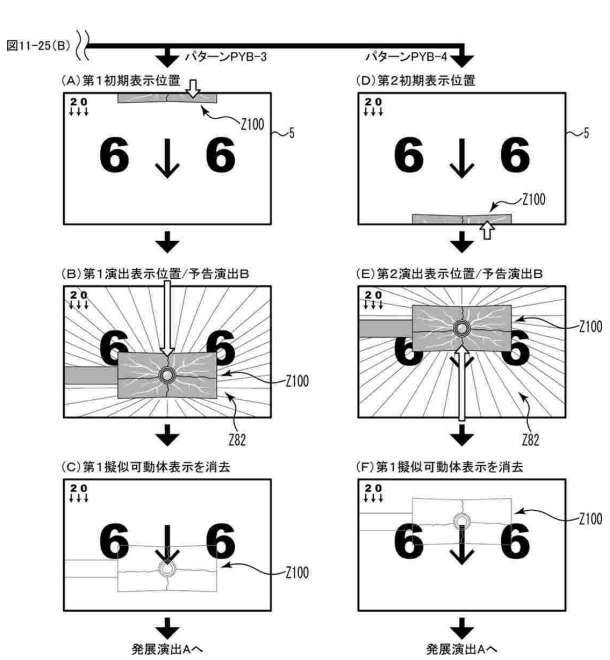
SPリーチの流れ



【図 11-34】

【図 11-34】

SPリーチの流れ



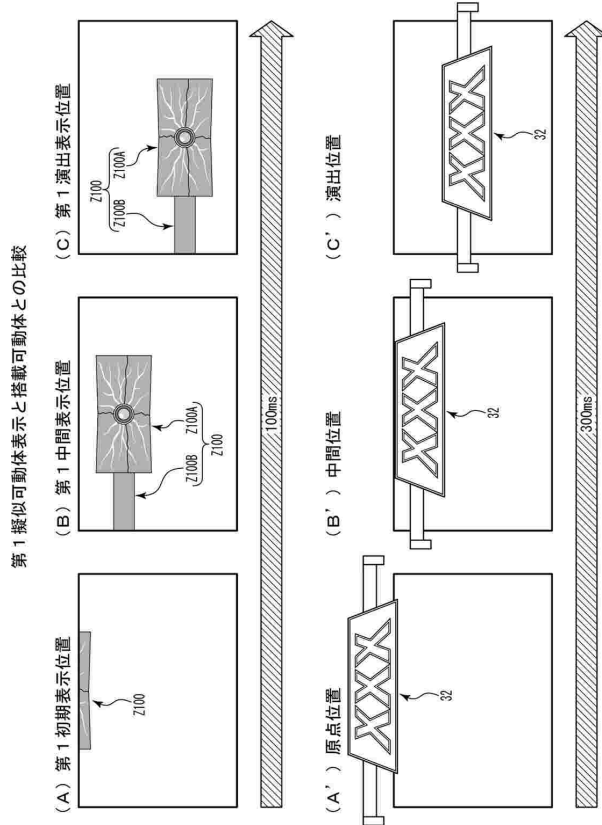
30

40

50

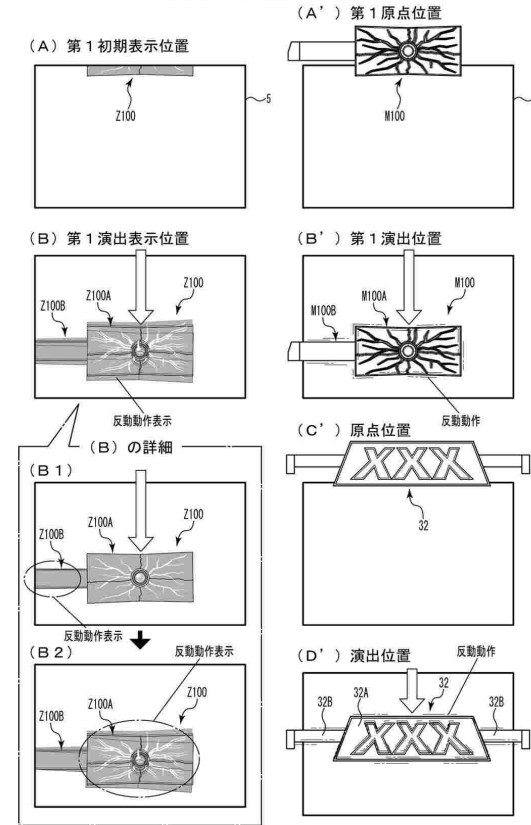
【図 11-35】

【図 11-35】



【図 11-36】

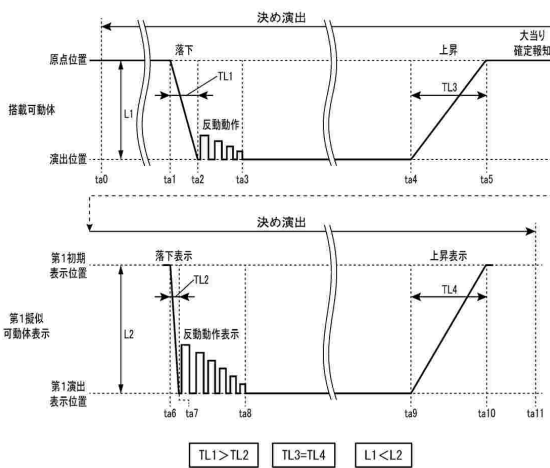
【図 11-36】 反動動作と反動動作表示の比較



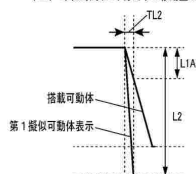
【図 11-37】

【図 11-37】

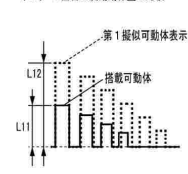
(A) 決め演出における搭載可動体と第1疑似可動体の動作態様の比較



(B) 単位時間(TL2)あたりの移動量の比較



(C) 1回目の反動動作量の比較



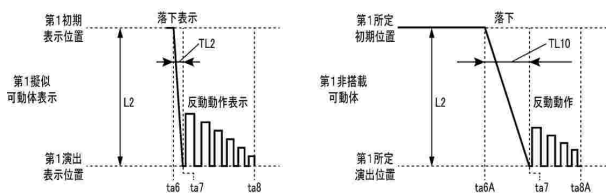
【図 11-38】

【図 11-38】

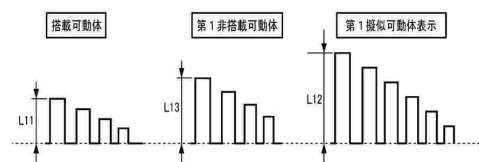
第1疑似可動体表示と第1非搭載可動体及び搭載可動体との動作態様の比較

(A) 第1疑似可動体表示 (図11-14(A)参照)

(B) 第1非搭載可動体 (図11-14(B)参照)



(C) 1回目の反動動作量の比較



反動動作量

第1疑似可動体表示 (L12) > 第1非搭載可動体 (L13) > 搭載可動体 (L11)

反動回数

第1疑似可動体表示 (6回) > 第1非搭載可動体、搭載可動体 (4回)

10

20

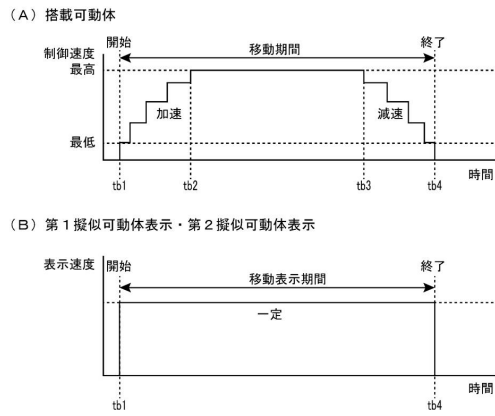
30

40

50

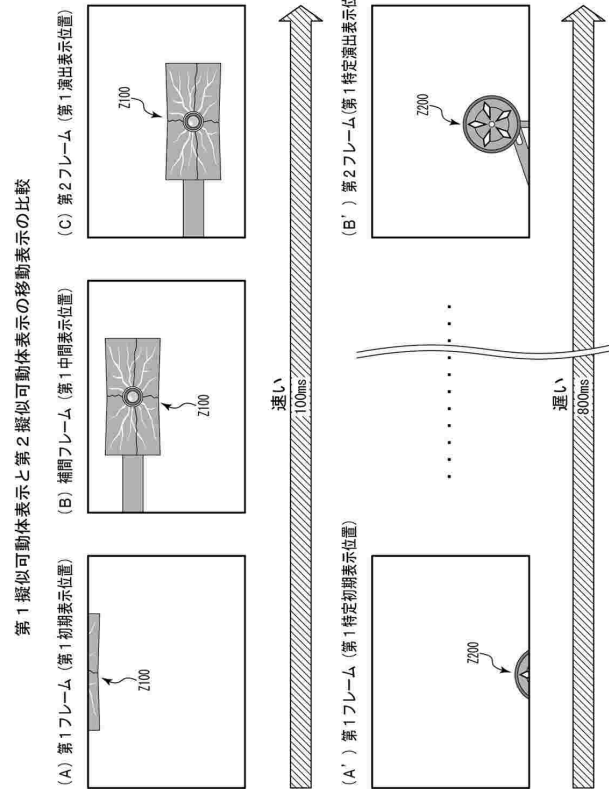
【図 11-39】

【図 11-39】



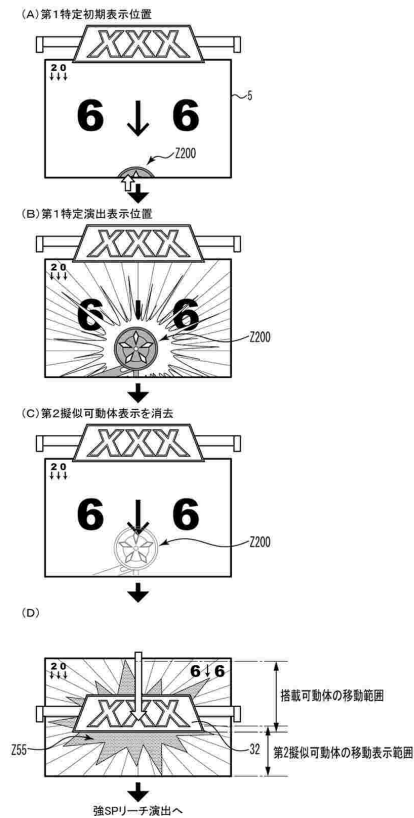
【図 11-40】

【図 11-40】



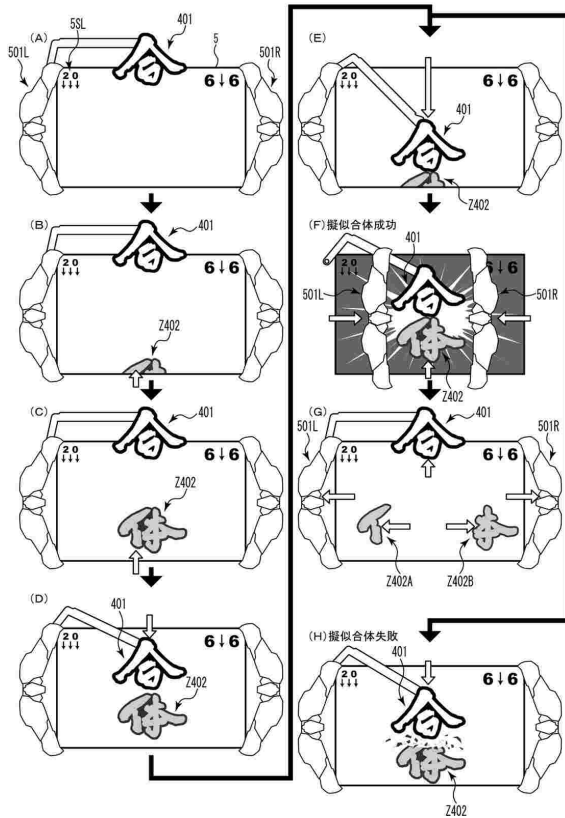
【図 11-41】

【図 11-41】 特徴部241SG変形例1



【図 11-42】

【図 11-42】 特徴部241SG変形例2



10

20

30

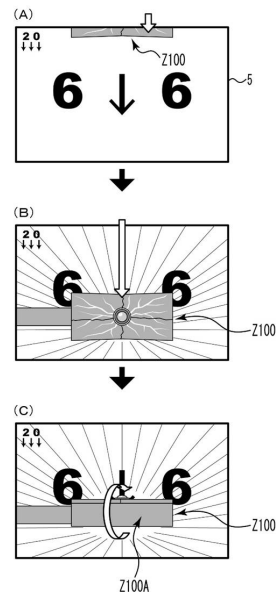
40

50

【図 1 1 - 4 3】

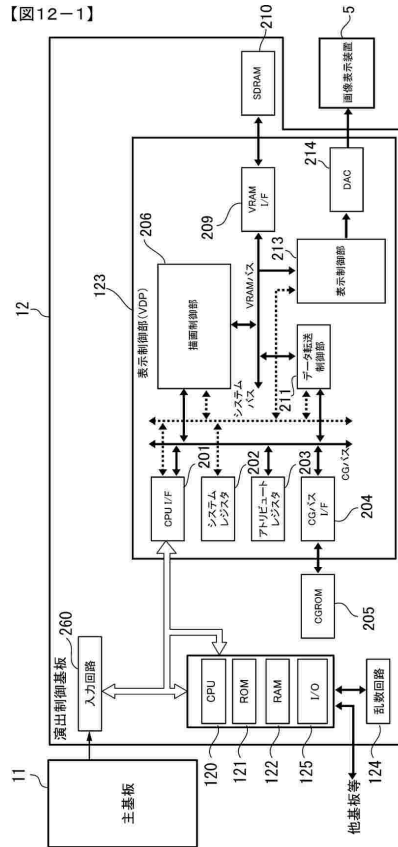
【図 1 1 - 4 3】

特徴部 2 4 1 S G 変形例 3



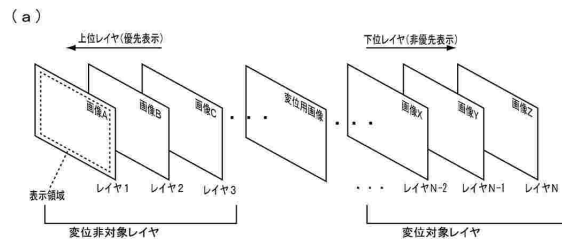
【図 1 2 - 1】

【図 12-1】



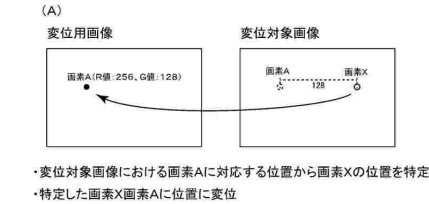
【図 1 2 - 2】

【図 12-2】



【図 1 2 - 3】

【図 12-3】



- (B) 変位用画像
- 各変位用画像a~dの画素の赤色成分値(R値)と緑色成分値(G値)により変位対象画像から変位後画像を生成可能
 - 赤色成分値(R値)と緑色成分値(G値)は1~256の範囲の値をとり、中央値は128
 - 各変位用画像a~dでは、各画素の位置にR値とG値により変位対象画像を構成する画素のうち任意の画素を指定して配置可能
 - 変位用画像における画素のR値が1~127である場合は、変位対象画像において該画素からX軸のマイナス方向(左方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する
 - 変位用画像における画素のR値が129~256である場合は、変位対象画像において該画素からX軸のプラス方向(右方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する
 - 変位用画像における画素のG値が1~127である場合は、変位対象画像において該画素からY軸のマイナス方向(下方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する
 - 変位用画像における画素のG値が129~256である場合は、変位対象画像において該画素からY軸のプラス方向(上方向)側に移動した位置の画素を指定して配置する
 - R値とG値のいずれにおいても移動量は中央値である128からの差分

10

20

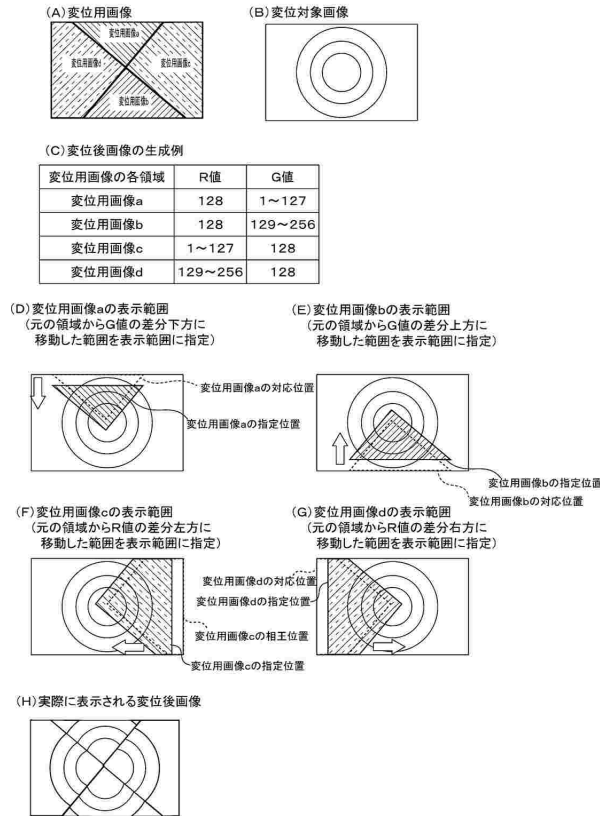
30

40

50

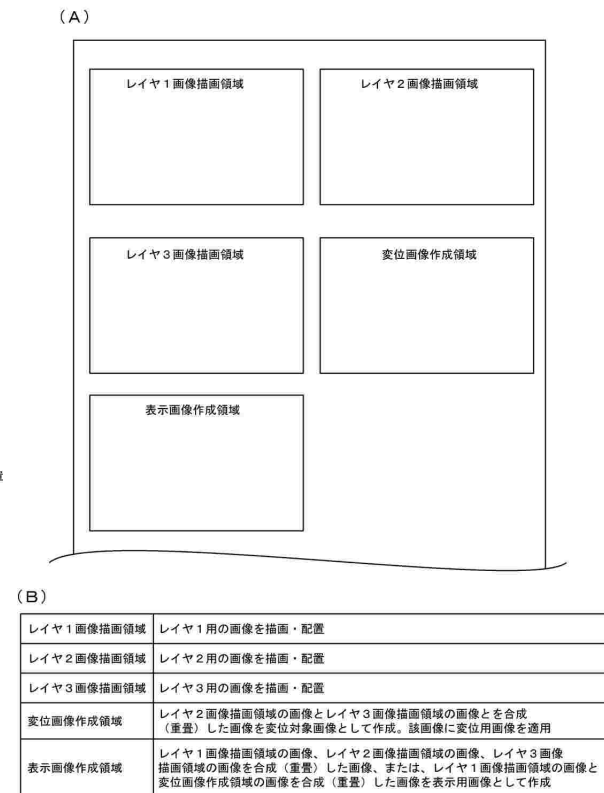
【図 12-4】

【図12-4】



【図 12-5】

【図12-5】



【図 12-6】

【図12-6】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図 12-7】

【図12-7】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

10

20

30

40

50

【図 12-8】

【図12-8】

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~219	大当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当たり
	上記数値以外	はずれ

【図 12-9】

【図12-9】

(A) 大当たり種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当たり種別
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) 大当たり種別

大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当たりまで	次回大当たりまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当たりまで	次回大当たりまで	5(通常開放ラウンド)
確変C	次回大当たりまで	次回大当たりまで	2(通常開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当たりまで)	10(通常開放ラウンド)

10

【図 12-10】

【図12-10】

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α(はずれ)
PA2-3	60000	スーパーリーチβ(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α(大当たり)
PB1-3	60000	スーパーリーチβ(大当たり)

【図 12-11】

【図12-11】

可変表示結果	大当たり	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	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)	-	50	-	-	-
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	-	-	60	-	-
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	-	-	-	70	-
PA1-4(非Rははずれ時短)	-	-	-	-	70
PA2-1(ノーマルRははずれ)	-	40	30	20	20
PA2-2(スーパーRαははずれ)	-	7	7	7	7
PA2-3(スーパーRβははずれ)	-	3	3	3	3
PB1-1(ノーマルR大当たり)	5	-	-	-	-
PB1-2(スーパーRα大当たり)	35	-	-	-	-
PB1-3(スーパーRβ大当たり)	60	-	-	-	-

(数値は%)

20

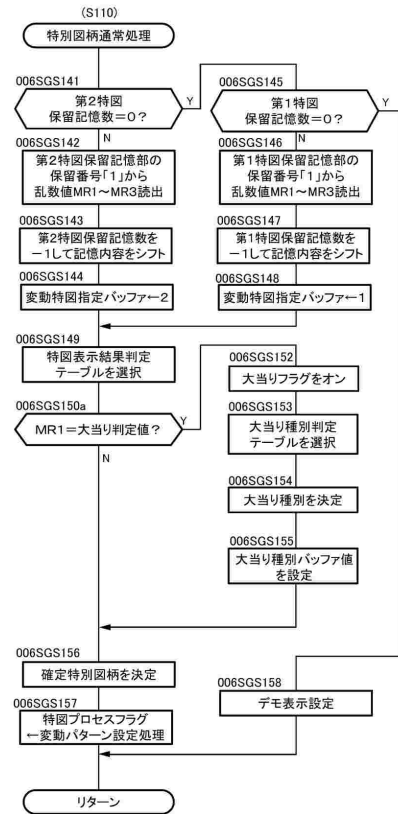
30

40

50

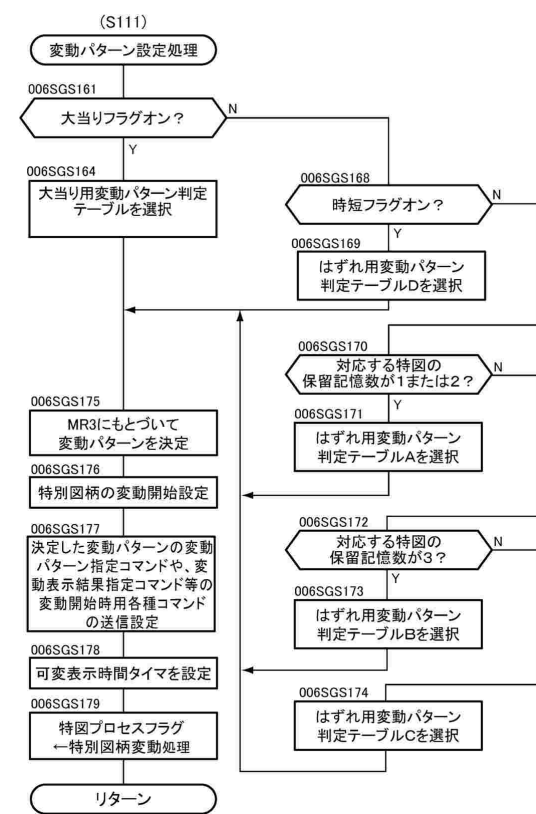
【図 12-12】

【図 12-12】



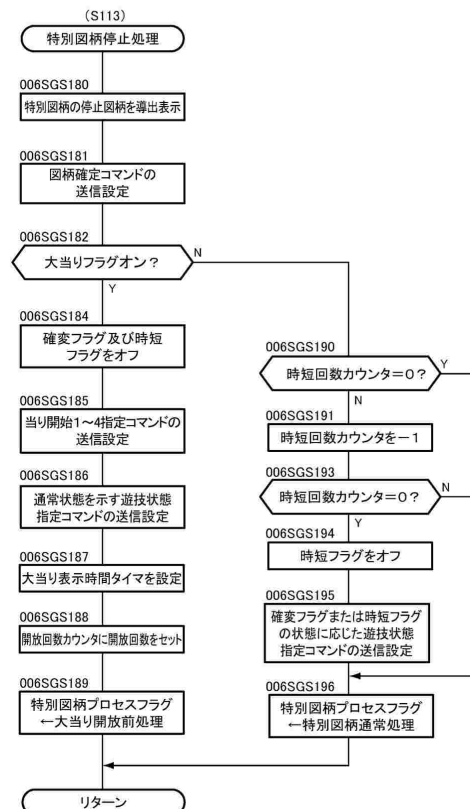
【図 12-13】

【図 12-13】



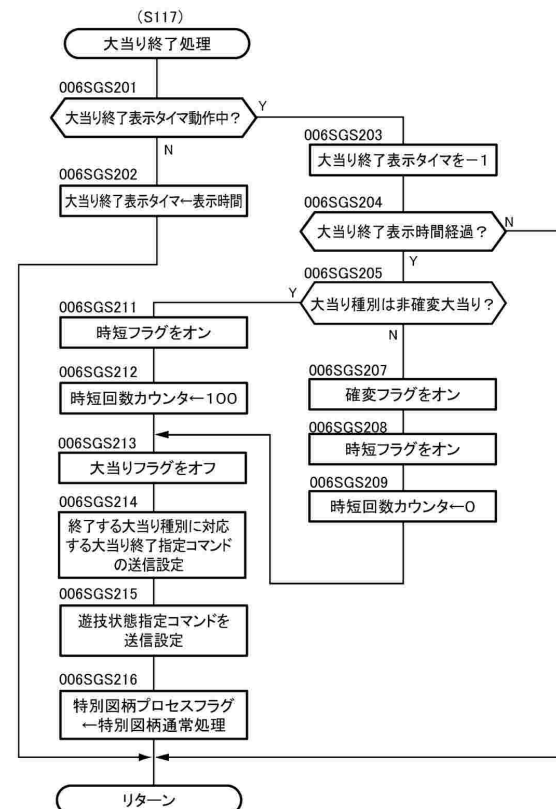
【図 12-14】

【図 12-14】



【図 12-15】

【図 12-15】



10

20

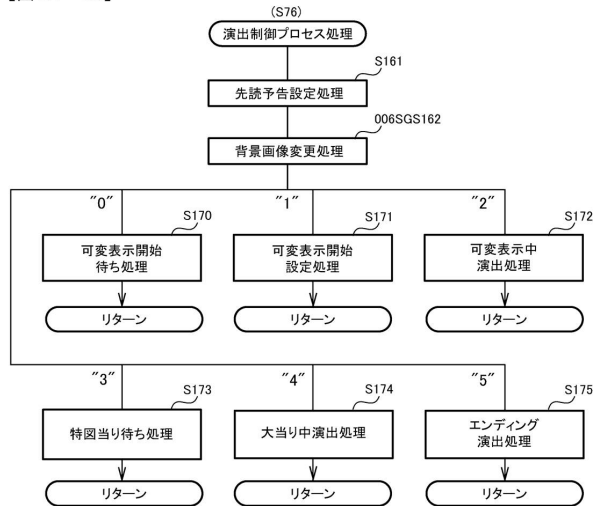
30

40

50

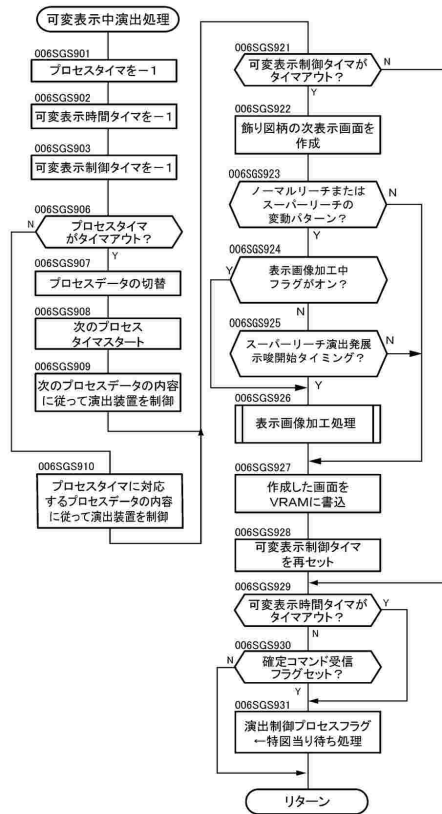
【図12-16】

【図12-16】



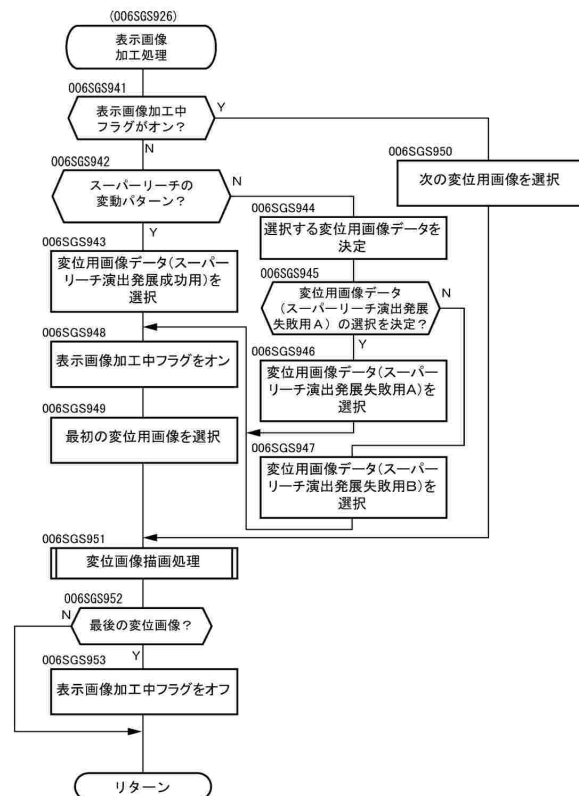
【図12-17】

【図12-17】



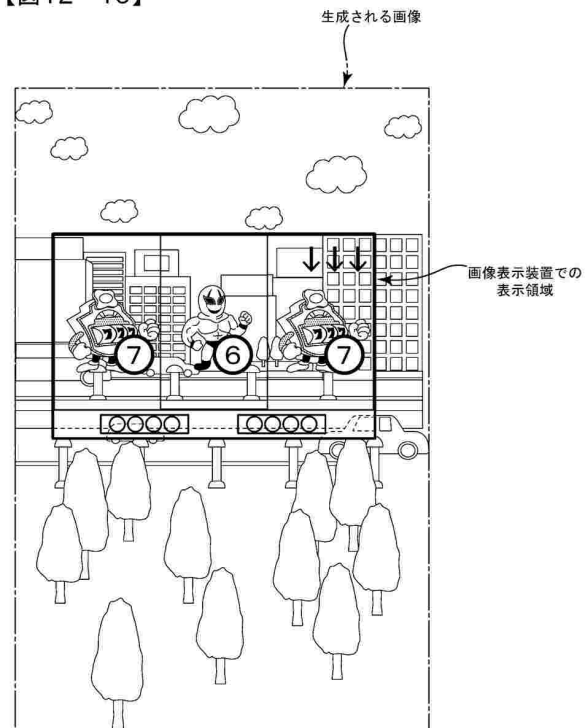
【図12-18】

【図12-18】



【図12-19】

【図12-19】



10

20

30

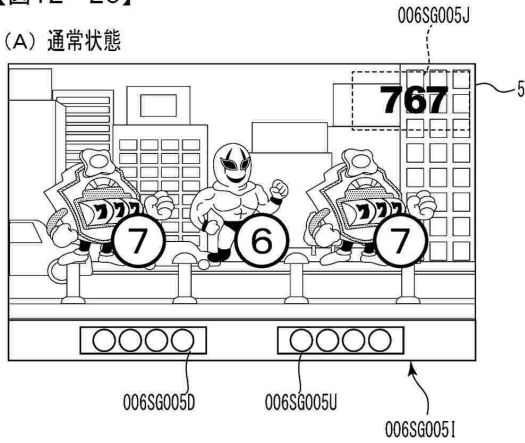
40

50

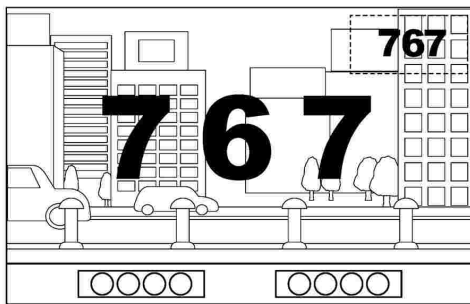
【図 12-20】

【図12-20】

(A) 通常状態



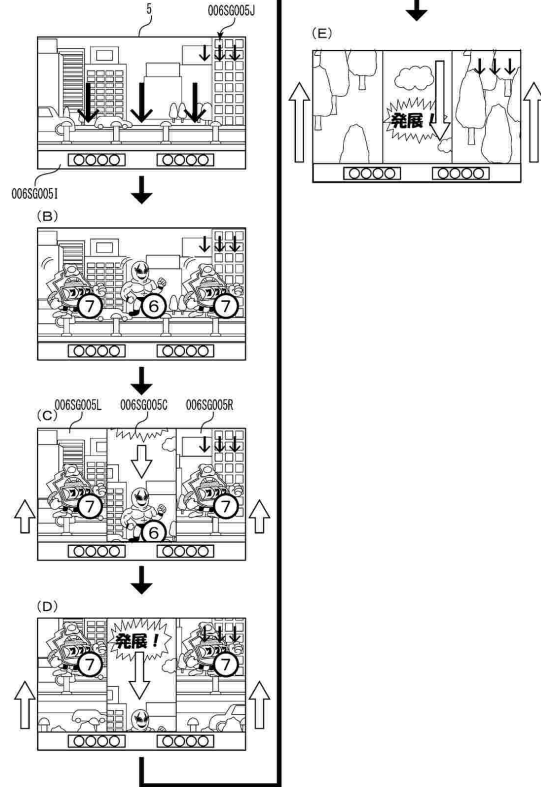
(B) 時短状態



【図 12-21】

【図12-21】

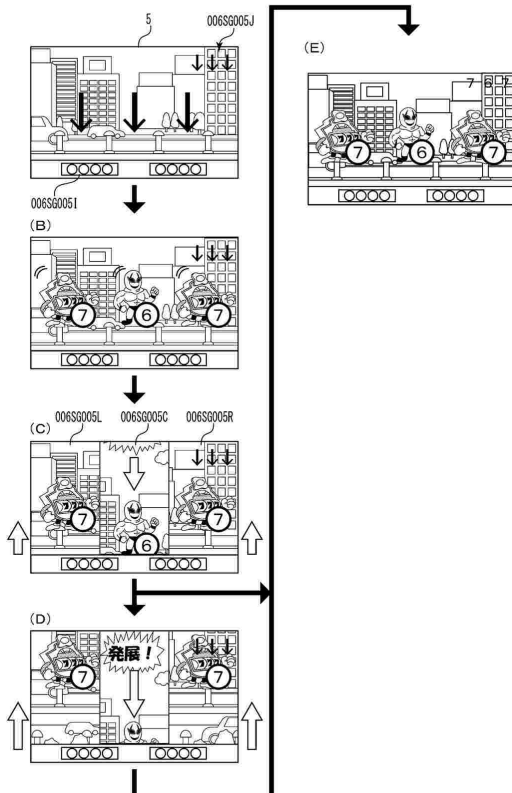
(A) スーパーリーチの変動パターンの場合



【図 12-22】

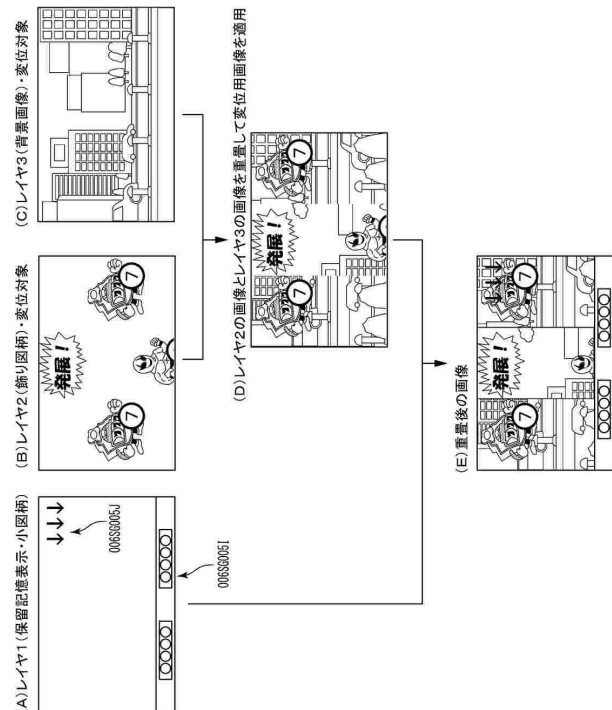
【図12-22】

(A) ノーマルリーチの変動パターンの場合



【図 12-23】

【図12-23】



10

20

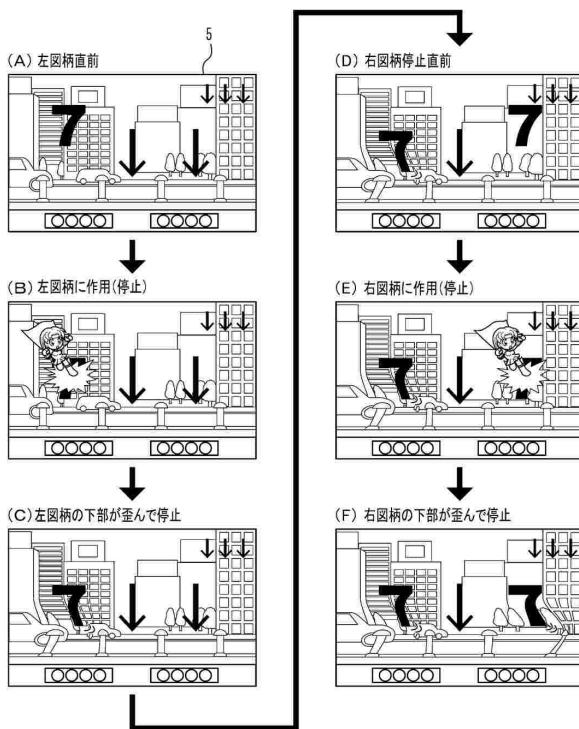
30

40

50

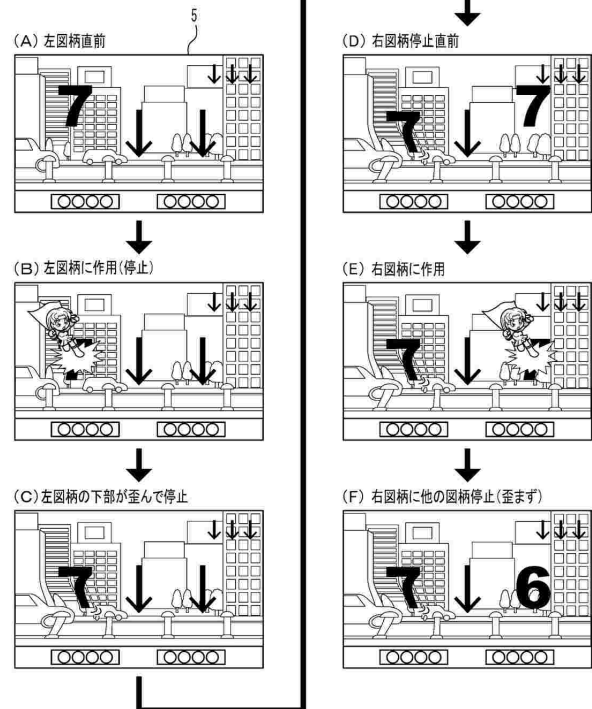
【図 12-24】

【図12-24】 変形例 006SG-1



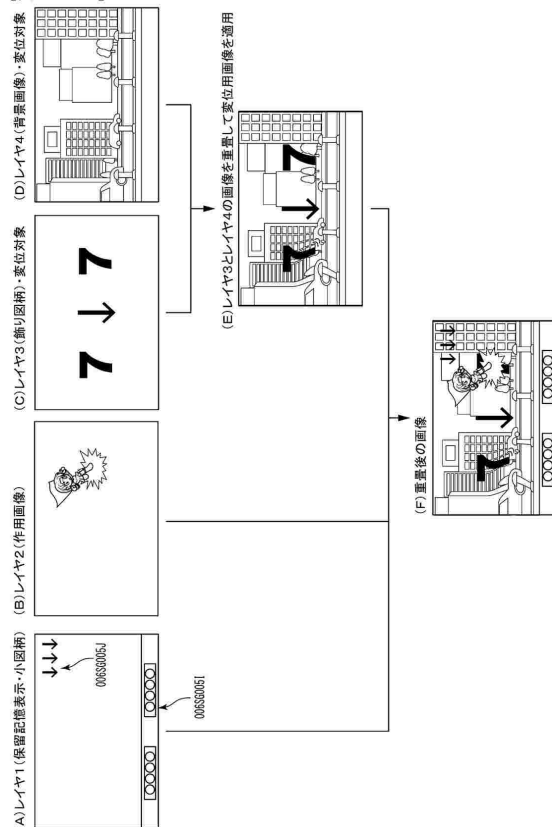
【図 12-25】

【図12-25】 変形例 006SG-1



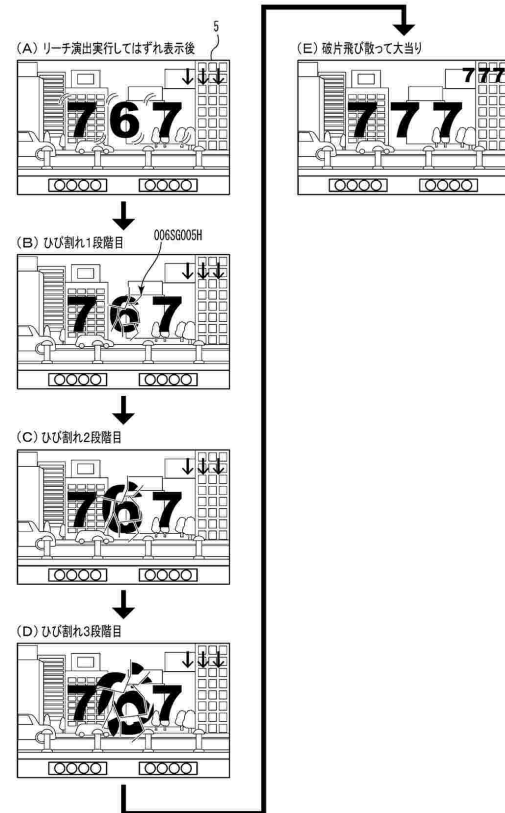
【図 12-26】

【図12-26】



【図 12-27】

【図12-27】 変形例 006SG-2



10

20

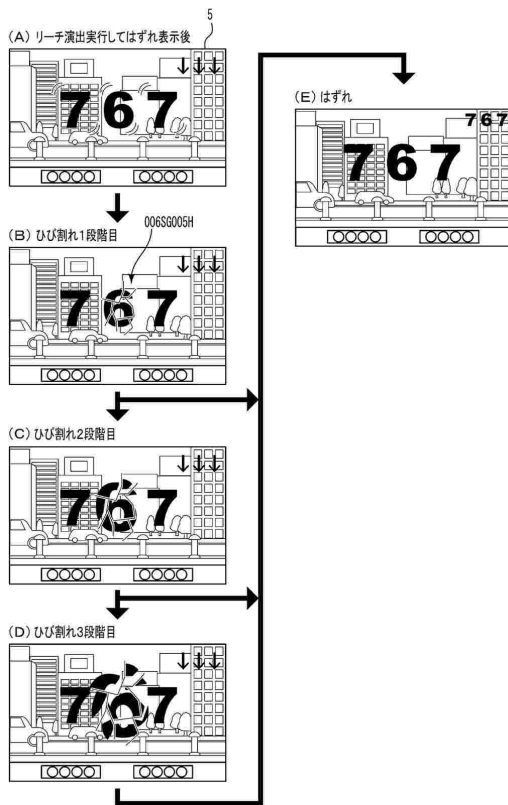
30

40

50

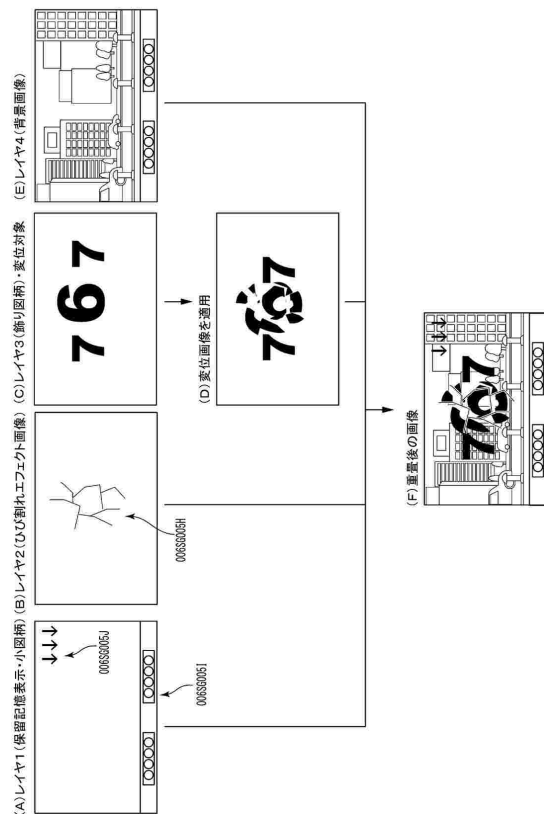
【図 12-28】

【図12-28】 変形例006SG-2



【図 12-29】

【図12-29】



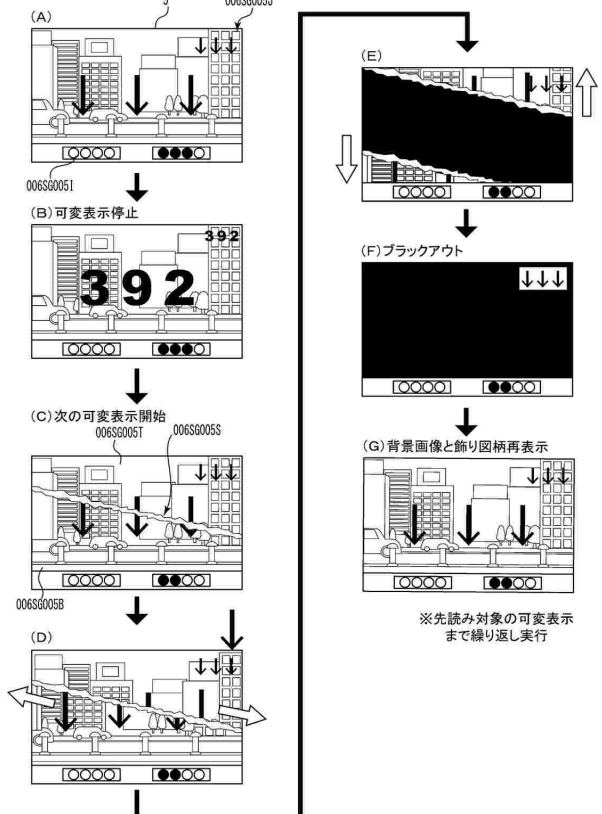
【図 12-30】

【図12-30】 変形例006SG-2

可変表示結果	ひび割れエフェクト画像表示色	
	青色	赤色
大当たり	20%	80%
はずれ	80%	20%

【図 12-31】

【図12-31】 変形例006SG-3



10

20

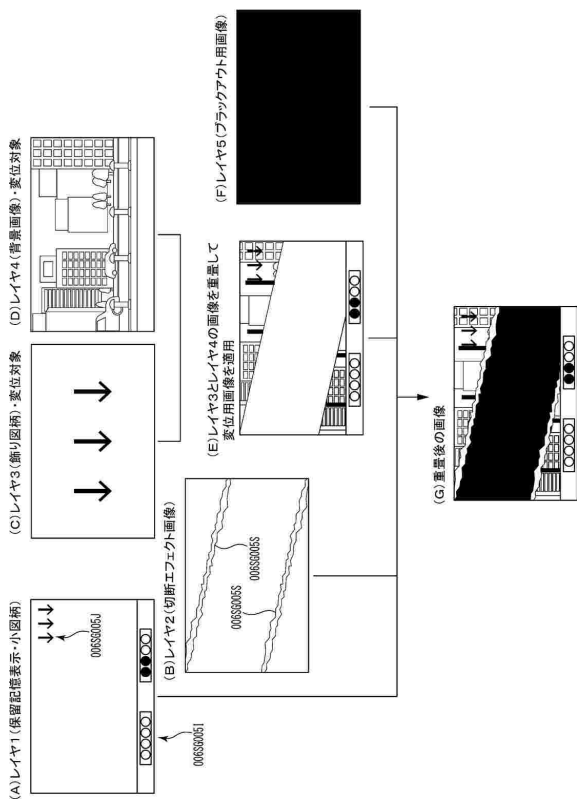
30

40

50

【図 1 2 - 3 2】

【図12-32】



【図 1 2 - 3 3】

【図12-33】 変形例 0 0 6 S G - 3

可変表示結果	切断エフェクト画像表示色		
	青色	緑色	赤色
大当り	1 0 %	3 0 %	6 0 %
はずれ	6 0 %	3 0 %	1 0 %

10

20

【図 1 2 - 3 4】

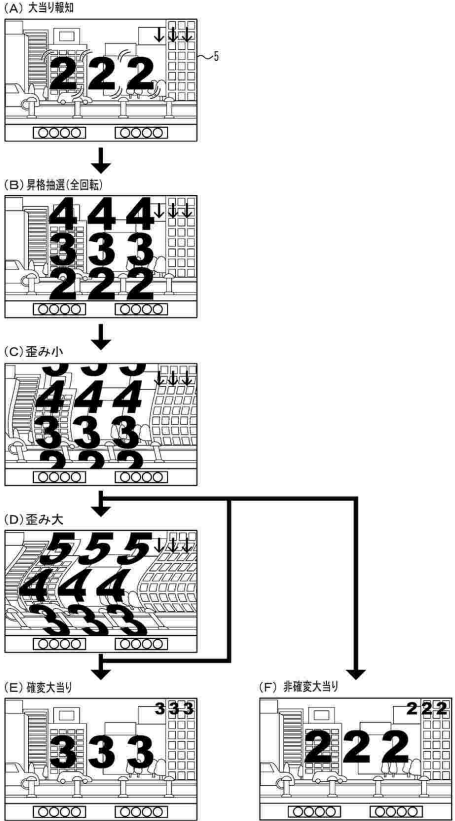
【図12-34】 変形例 0 0 6 S G - 4

切断エフェクト画像表示色変化パターン
(先読み対象の可変表示まで 3 回の可変表示を実行する場合)

パターン 1	青→緑→赤	高 ↑ 大当り期待度 ↓ 低
パターン 2	青→緑→緑	
パターン 3	青→青→緑	
パターン 4	青→青→青	

【図 1 2 - 3 5】

【図12-35】 変形例 0 0 6 S G - 5



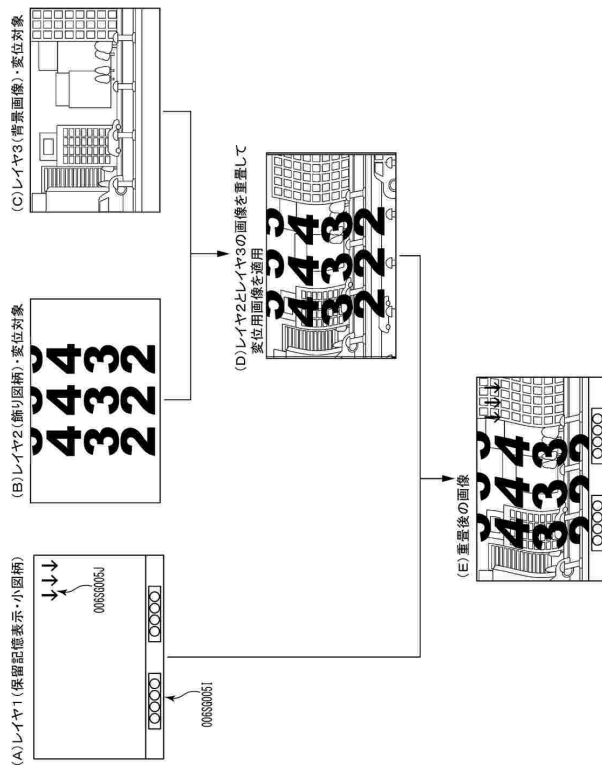
30

40

50

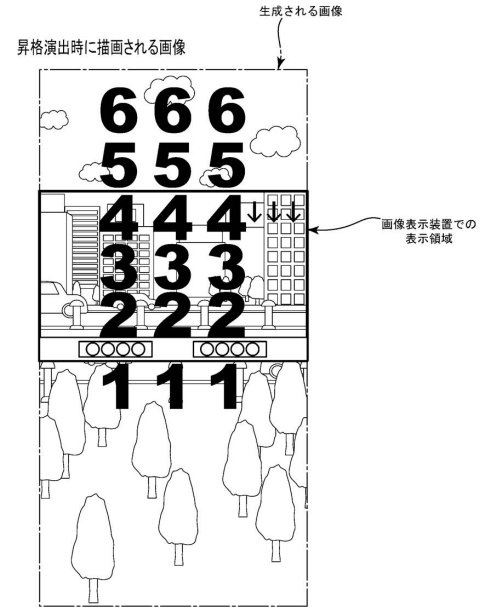
【図 12-36】

【図12-36】



【図 12-37】

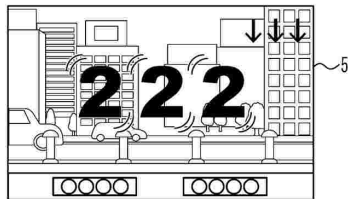
【図12-37】変形例006SG-5



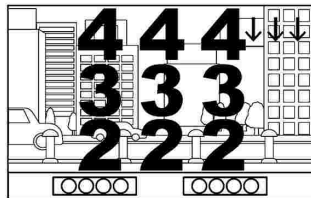
【図 12-38】

【図12-38】変形例006SG-5

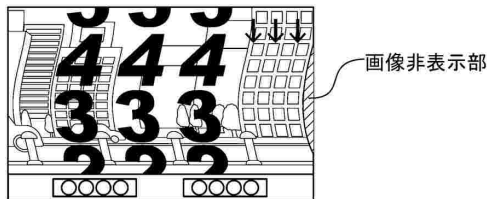
(A) 大当り報知



(B) 昇格抽選(全回転)



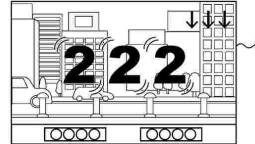
(C) 歪み小



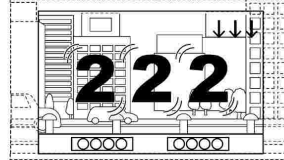
【図 12-39】

【図12-39】変形例006SG-5

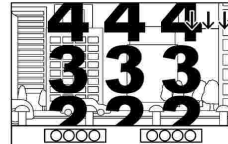
(A) 大当り報知



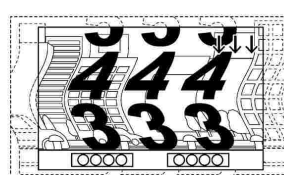
(B) 背景画像・飾り図柄を拡大表示



(C) 昇格抽選(全回転)



(D)



10

20

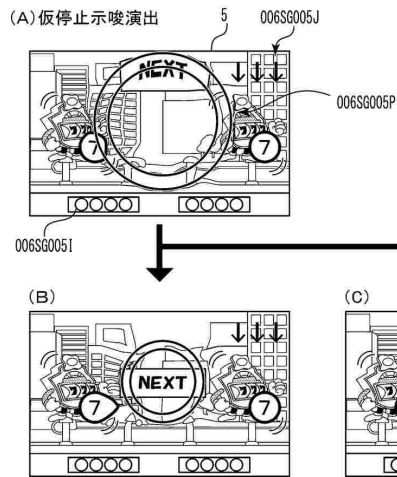
30

40

50

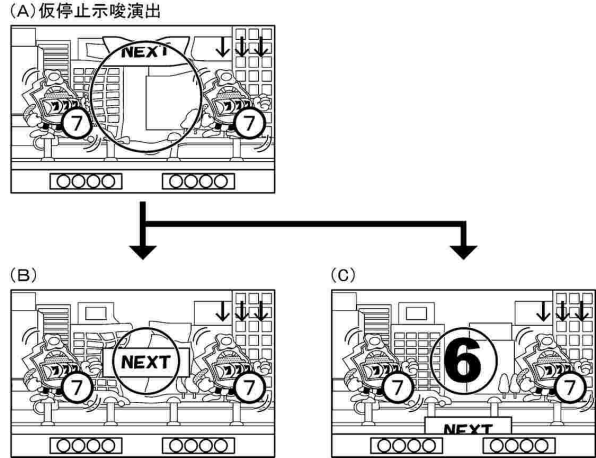
【図12-40】

【図12-40】 変形例006SG-6



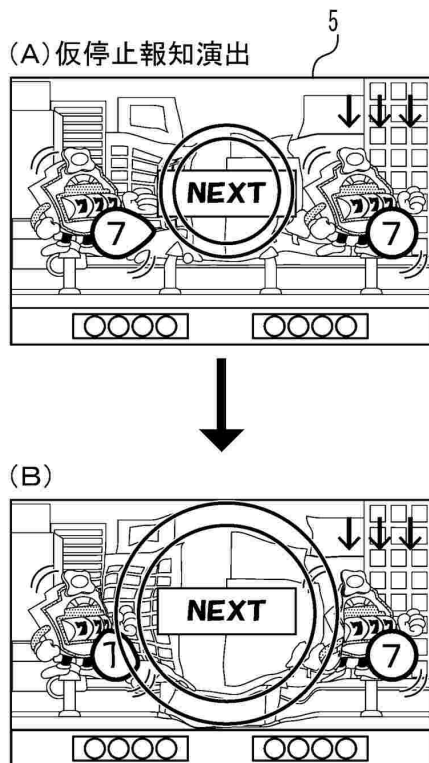
【図12-41】

【図12-41】 変形例006SG-6



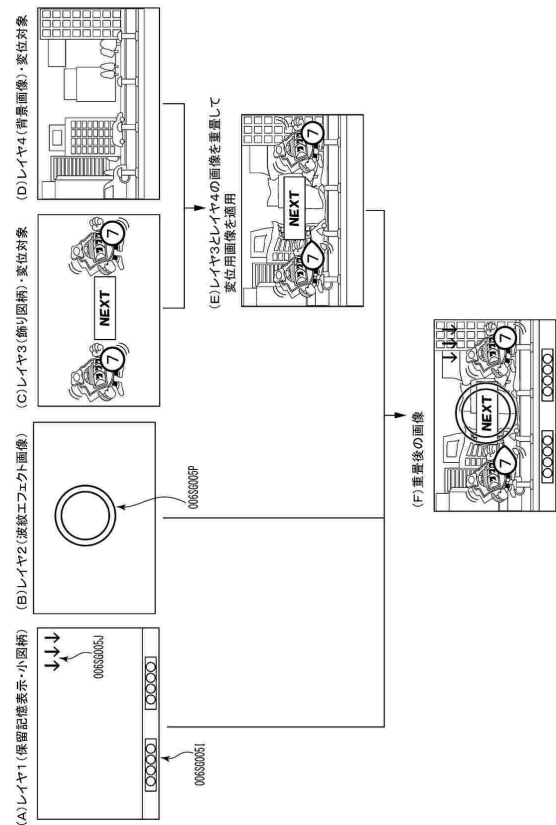
【図12-42】

【図12-42】 変形例006SG-6



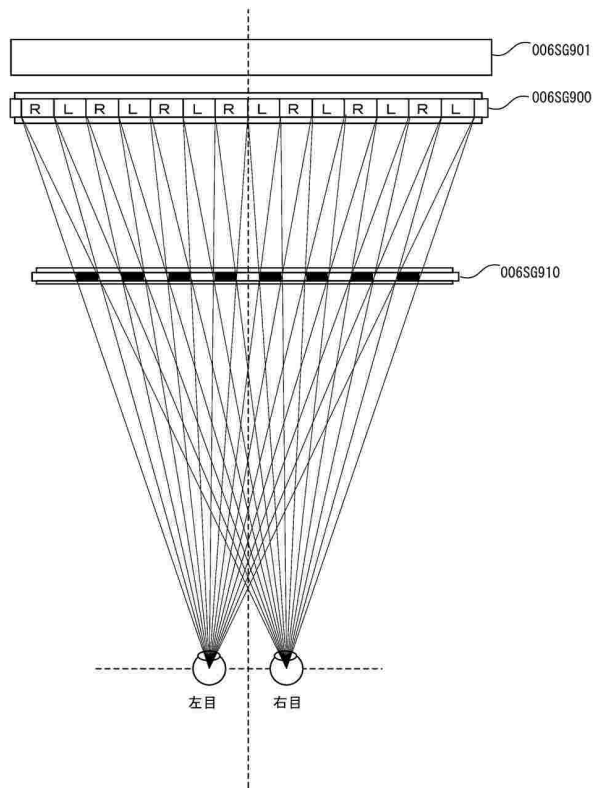
【図12-43】

【図12-43】



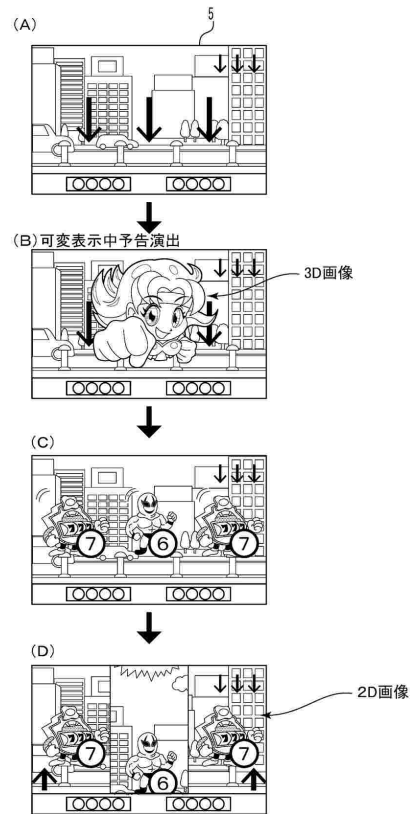
【図 1 2 - 4 4】

【図12-44】 変形例006SG-7



【図 1 2 - 4 5】

【図12-45】

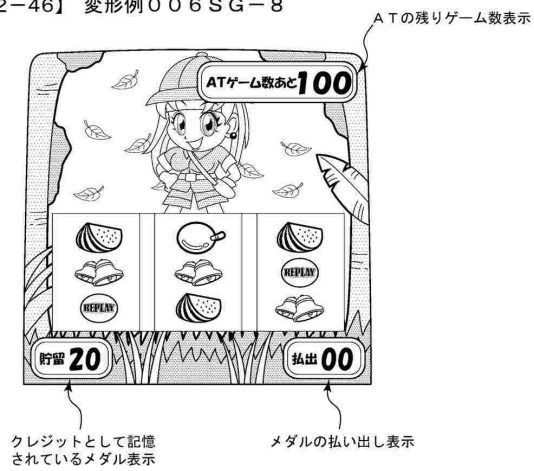


10

20

【図 1 2 - 4 6】

【図12-46】 変形例006SG-8



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 7 2 3 4 1 5 5 (J P , B 2)
特開 2 0 1 9 - 1 5 0 2 8 1 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 1 8 7 4 8 2 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 0 5 5 0 1 9 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2