(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7371069号
(P7371069)

(45)発行日　令和5年10月30日(2023.10.30)

(24)登録日　令和5年10月20日(2023.10.20)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全89頁）

(21)出願番号　特願2021-136833(P2021-136833)
(22)出願日　令和3年8月25日(2021.8.25)
(65)公開番号　特開2023-31391(P2023-31391A)
(43)公開日　令和5年3月9日(2023.3.9)
審査請求日　令和5年2月10日(2023.2.10)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内
(72)発明者　児島 知己
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内
(72)発明者　浦川 翔吾
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　金子 和孝

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段において、特別識別情報の可変表示に対応して複数の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能な可変表示実行手段と、
複数の装飾識別情報の可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに、前記有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、
装飾識別情報を所定の組み合わせで仮停止させるリーチ態様とした後に、前記有利状態に制御されるか否かを報知する所定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示唆する特別予告演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記所定演出が実行されるときに、所定表示を表示可能であり、
前記特別予告演出が実行されるときに、特別表示を表示可能であり、
前記所定表示を表示するときに、該所定表示の少なくとも一部を模した複数の所定関連表示を表示可能であり、
前記特別表示を表示するときに、該特別表示の少なくとも一部を模した複数の特別関連表示を表示可能であり、
前記特別関連表示の表示数の方が、前記所定関連表示の表示数よりも多く、

前記所定表示は複数種類あり、
複数種類の前記所定表示のうち第１の前記所定表示が表示されたときに表示される前記所定関連表示と、複数種類の前記所定表示のうち第２の前記所定表示が表示されたときに表示される前記所定関連表示とで、表示されたときの態様が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。
【０００３】
なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。
【０００４】
パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、１５ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、２９秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。
【０００５】
また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。
【０００６】
そのような遊技機において、例えば特許文献１には、装飾識別情報をリーチ態様とした後にバトルリーチとストーリーリーチとのいずれかを実行可能とすることが記載されている。

【先行技術文献】
【特許文献】
【０００７】
【文献】特開２０１７－４７０９２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００８】
しかし、特許文献１に記載された遊技機では、装飾識別情報をリーチ態様とした後に実行可能な演出の見せ方に改善の余地があり、遊技興趣を十分に高めることができない。
【０００９】
そこで、本発明は、遊技興趣を向上させ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】
【００１０】
本発明による遊技機は、特別識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、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であって、表示手段において、特別識別情報の可変表示に対応して複数の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能な可変表示実行手段と、複数の装飾識別情報の可変表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が表示されたときに、有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、装飾識別情報を所定の組み合わせで仮停止させるリーチ態様とした後に、有利状態に制御されるか否かを報知する所定演出（例えば、スーパーリーチＢ）を実行可能な演出実行手段と、を備え、演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する特別予告演出（例えば、特別予告演出）を実行可能であり、表示手段は、所定演出が実行されるときに、所定表示（例えば、中飾り図柄００４ＩＷＧ０１）を表示可能であり、特別予告演出が実行されるときに、特別表示（例えば、割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂ）を表示可能であり、所定表示を表示するときに、該所定表示の少なくとも一部を模した複数の所定関連表示（例えば、中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａ）を表示可能であり（例えば、図８－１５（２３），図８－３８に対応する部分）、特別表示を表示するときに、該特別表示の少なくとも一部を模した複数の特別関連表示（例えば、ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａ）を表示可能であり（例えば、図８－３５（４）に対応する部分）、特別関連表示の表示数の方が、所定関連表示の表示数よりも多く（例えば、ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａの方が中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａよりも表示数が多い）、所定表示は複数種類あり、複数種類の所定表示のうち第１の所定表示（例えば、偶数の中飾り図柄）が表示されたときに表示される所定関連表示と、複数種類の所定表示のうち第２の所定表示（例えば、奇数の中飾り図柄）が表示されたときに表示される所定関連表示とで、表示されたときの態様が異なる（例えば、破片の色や形状、数、飛び散り方などが異なる。図８－３９参照）ことを特徴とする。
そのような構成によれば、所定関連表示と特別関連表示とにより、所定演出と特別予告演出との演出効果を高め、さらに、所定関連表示が表示されるときの見せ方と特別関連表示が表示されるときの見せ方とを異ならせることにより、遊技興趣を高めることができる。
【図面の簡単な説明】
【００１１】
【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】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３】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４】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５】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６】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７】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８－１】低確率状態において用いられる変動パターンテーブルの例を示す説明図であ

る。
【図８－２】高確率状態において用いられる変動パターンテーブルの例を示す説明図である。
【図８－３】スーパーリーチＡ～Ｄが実行されて大当りとなる場合の演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。
【図８－４】スーパーリーチＡ～Ｄが実行されてはずれとなる場合の演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。
【図８－５】ロングリーチが実行される場合の演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。
【図８－６】発展予告演出および特殊予告演出、発展予告演出および特別予告演出が実行される場合の演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。
【図８－７】発展予告演出およびスーパーリーチＡの具体例を示す説明図である。
【図８－８】発展予告演出およびスーパーリーチＡの具体例を示す説明図である。
【図８－９】発展予告演出およびスーパーリーチＡの具体例を示す説明図である。
【図８－１０】発展予告演出およびスーパーリーチＡの具体例を示す説明図である。
【図８－１１】発展予告演出およびスーパーリーチＡの具体例を示す説明図である。
【図８－１２】発展予告演出およびスーパーリーチＡの具体例を示す説明図である。
【図８－１３】発展予告演出およびスーパーリーチＢの具体例を示す説明図である。
【図８－１４】発展予告演出およびスーパーリーチＢの具体例を示す説明図である。
【図８－１５】発展予告演出およびスーパーリーチＢの具体例を示す説明図である。
【図８－１６】発展予告演出およびスーパーリーチＢの具体例を示す説明図である。
【図８－１７】発展予告演出およびスーパーリーチＢの具体例を示す説明図である。
【図８－１８】発展予告演出およびスーパーリーチＢの具体例を示す説明図である。
【図８－１９】発展予告演出およびスーパーリーチＣの具体例を示す説明図である。
【図８－２０】発展予告演出およびスーパーリーチＣの具体例を示す説明図である。
【図８－２１】発展予告演出およびスーパーリーチＣの具体例を示す説明図である。
【図８－２２】発展予告演出およびスーパーリーチＣの具体例を示す説明図である。
【図８－２３】発展予告演出およびスーパーリーチＣの具体例を示す説明図である。
【図８－２４】発展予告演出およびスーパーリーチＣの具体例を示す説明図である。
【図８－２５】スーパーリーチＤの具体例を示す説明図である。
【図８－２６】スーパーリーチＤの具体例を示す説明図である。
【図８－２７】スーパーリーチＤの具体例を示す説明図である。
【図８－２８】スーパーリーチＤの具体例を示す説明図である。
【図８－２９】ロングリーチの具体例を示す説明図である。
【図８－３０】特別予告演出およびロングリーチの具体例を示す説明図である。
【図８－３１】特別予告演出およびロングリーチの具体例を示す説明図である。
【図８－３２】特別予告演出およびロングリーチが実行される場合の裏ボタン演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３３】発展予告演出および特殊予告演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３４】発展予告演出および特殊予告演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３５】発展予告演出および特別予告演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３６】発展予告演出および特殊予告演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３７】スーパーリーチＡにおける中飾り図柄の変化の具体例を示す説明図である。
【図８－３８】スーパーリーチＢにおける中飾り図柄の変化の具体例を示す説明図である。
【図８－３９】スーパーリーチの種類と中飾り図柄の種類とに応じた中飾り図柄の変化の具体例を示す説明図である。
【図８－４０】発光エフェクト画像の原理図である。
【図８－４１】発光エフェクト画像の原理図である。
【図８－４２】発光エフェクト画像の原理図である。
【図８－４３】発光エフェクト画像の原理図である。

【図８－４４】発光エフェクト画像の原理図である。
【図８－４５】発光エフェクト画像の原理図である。
【図８－４６】可変表示中の演出図である。
【発明を実施するための形態】
【００１２】
（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。
【００１３】
（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。
【００１４】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。
【００１５】
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（導出又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。
【００１６】
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。
【００１７】
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、プロジェクタ及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。
【００１８】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲーム又は第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及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。

【００１９】
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。保留表示及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。
【００２０】
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。また、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。
【００２１】
また、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、第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示し、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。
【００２２】
画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。
【００２３】
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。
【００２４】
可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。
【００２５】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左右下方４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。
【００２６】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、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２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。
【００２７】
一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。
【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

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及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。

【００３４】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ９が設けられている。遊技効果ランプ９は、ＬＥＤを含んで構成されている。

【００３５】

遊技盤２の所定位置（図１では図示略）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。

【００３６】

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

【００３７】

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。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【００３８】

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２参照）により検出される。

【００３９】

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２参照）により検出される。

【００４０】
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。
【００４１】
（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。
【００４２】
この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。
【００４３】
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。
【００４４】
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。
【００４５】
なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。
【００４６】
特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「２」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。
【００４７】
特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。
【００４８】
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。所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【００４９】
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。

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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。

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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。

【００５８】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が

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

【００５９】

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

【００６０】

（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、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ９の点等／消灯、可動体３２の動作等により行われてもよい。

【００６１】

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特図ゲーム又は第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。

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図

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

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

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。

【００７０】

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

【００７１】

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）。

【００７２】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【００７３】

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

当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、ソレノイド回路１１１などを有する。

【００７４】

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。

【００７５】

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又は一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

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（遊技球が通過又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、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【００７９】

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。

【００８０】

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

【００８１】

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

する機能を有する。
【００８２】
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。
【００８３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【００８４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【００８５】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【００８６】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２又は当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【００８７】
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。
【００８８】
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。
【００８９】
なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【００９０】
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ＣＰＵ１２０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。
【００９１】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５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。
【００９２】
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。

【００９３】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【００９４】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図３は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【００９５】

図３に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【００９６】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【００９７】

また、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ９）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【００９８】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【００９９】

ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップＳ５）。ステップＳ５では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定する。

【０１００】
ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（ステップＳ５；Ｎｏ）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。
【０１０１】
ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（ステップＳ５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップＳ６）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。
【０１０２】
そして、ＣＰＵ１０３は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ７）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。
【０１０３】
復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板１２に演出制御コマンドを送信した後には、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Ｓ１０）。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Ｓ１１）、割込みを許可する（ステップＳ１２）。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。
【０１０４】
こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図４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４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。
【０１０５】
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、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。
【０１０６】

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

【０１０７】

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には、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。

【０１０８】

図５は、特別図柄プロセス処理として、図４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）。

【０１０９】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。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み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には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み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。

【０１１０】

Ｓ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１２０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Ｓ１１０～Ｓ１２０）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【０１１１】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口及び第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）。

【０１１２】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテー

ブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。

【０１１３】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“２”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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

した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。
【０１１９】
ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。
【０１２０】
ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、大当り終了処理は終了する。
【０１２１】
ステップＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“９”に更新され、小当り開放前処理は終了する。
【０１２２】
ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“１０”に更新され、小当り開放中処理は終了する。
【０１２３】
ステップＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“１０”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、小当り終了処理は終了する。
【０１２４】
（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６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６に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。
【０１２５】
その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３

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

【０１２６】

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。

【０１２７】

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

【０１２８】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、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及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０１２９】

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。

【０１３０】

図７は、演出制御プロセス処理として、図６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７に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み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。

【０１３１】
ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。
【０１３２】
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。
【０１３３】
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。
【０１３４】
ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。
【０１３５】
ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“６”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“４”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。
【０１３６】

ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“５”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【０１３７】

ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【０１３８】

ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“７”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【０１３９】

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

【０１４０】

（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、様々な変形及び応用が可能である。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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、「－」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「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【０１４３】

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

【０１４４】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、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及びデータは、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。

【０１４５】

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及びデータを、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。

【０１４６】

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％」の割合又は「１００％」未満の割合であることも含む。

【０１４７】

（特徴部００４ＩＷに関する説明）

次に、この実施の形態の特徴部００４ＩＷについて説明する。

【０１４８】

（変動パターンテーブル）

図８－１および図８－２は、特徴部００４ＩＷにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図８－１（Ａ）は、低確率状態において用いられるはずれ用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図８－１（Ｂ）は、低確率状態において用いられる大当り用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図８－２（Ａ）は、高確率状態において用いられるはずれ用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図８－２（Ｂ）は、高確率状態において用いられる大当り用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図８－１（Ｃ）は、大当り用の変動パターンテーブルの具体例を示している。

【０１４９】

本例では、図８－１（Ａ）に示すように、低確率状態においてはずれとなる場合には、変動パターンＰＡ１－１（通常変動）、変動パターンＰＡ１－２（短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（ロングリーチ）、変動パターンＰＡ２－３（特別予告＋ロングリーチ）、変動パターンＰＡ２－４（発展予告＋スーパーリーチＡ）、変動パターンＰＡ２－５（発展予告＋特殊予告＋スーパーリーチＡ）、変動パターンＰＡ２－６（発展予告＋特別予告＋スーパーリーチＡ）、変動パターンＰＡ２－７（発展予告＋スーパーリーチＢ）、変動パターンＰＡ２－８（発展予告＋特殊予告＋スーパーリーチＢ）、変動パターンＰＡ２－９（発展予告＋特別予告＋スーパーリーチＢ）、変動パターンＰＡ２－１０（発展予告＋スーパーリーチＣ）、変動パターンＰＡ２－１１（発展予告＋特殊予告＋スーパーリーチＣ）および変動パターンＰＡ２－１２（発展予告＋特別予告＋スーパーリーチＣ）のいずれかの変動パターンに決定される。

【０１５０】

また本例では、図８－１（Ｂ）に示すように、低確率状態において大当りとなる場合には、変動パターンＰＢ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＢ２－２（ロングリーチ）、変動パターンＰＢ２－３（特別予告＋ロングリーチ）、変動パターンＰＢ２－４（発展予告＋スーパーリーチＡ）、変動パターンＰＢ２－５（発展予告＋特殊予告＋スーパーリーチＡ）、変動パターンＰＢ２－６（発展予告＋特別予告＋スーパーリーチＡ）、変動パターンＰＢ２－７（発展予告＋スーパーリーチＢ）、変動パターンＰＢ２－８（発展

予告＋特殊予告＋スーパーリーチＢ）、変動パターンＰＢ２－９（発展予告＋特別予告＋スーパーリーチＢ）、変動パターンＰＢ２－１０（発展予告＋スーパーリーチＣ）、変動パターンＰＢ２－１１（発展予告＋特殊予告＋スーパーリーチＣ）および変動パターンＰＢ２－１２（発展予告＋特別予告＋スーパーリーチＣ）のいずれかの変動パターンに決定される。

【０１５１】

本例では、図８－１に示すように、複数種類のリーチ演出を実行可能であり、ノーマルリーチ＜ロングリーチ＜スーパーリーチＡ＜スーパーリーチＢ＜スーパーリーチＣの順に大当り期待度が高くなるように構成されている。またスーパーリーチが実行される場合には、高い割合（図８－１に示す例では１００％の割合であるが１００％未満であってもよい）で発展予告演出が実行されるように構成されている。このような構成により、発展予告演出が実行されるか否か、すなわち期待度が高いスーパーリーチに発展するか否かに注目させることができる。

【０１５２】

また本例では、図８－１に示すように、ロングリーチおよびスーパーリーチＡ～Ｃに先立って、特殊予告演出と特別予告演出とのいずれかが実行される場合と、いずれも実行されない場合とがあり、特殊予告演出と特別予告演出とのいずれかが実行される場合（特に特殊予告演出よりも特別予告演出が実行される場合）の方が、大当り期待度が高くなるように構成されている。このような構成により、特殊予告演出と特別予告演出とのいずれかが実行されるか否か、またいずれが実行されるかに注目させることができる。

【０１５３】

本例では、図８－２（Ａ）に示すように、高確率状態においてはずれとなる場合には、変動パターンＰＡ１－１（通常変動）、変動パターンＰＡ１－２（短縮変動）、変動パターンＰＡ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＡ２－２（ロングリーチ）、変動パターンＰＡ２－３（特別予告＋ロングリーチ）および変動パターンＰＡ２－１３（スーパーリーチＤ）のいずれかの変動パターンに決定される。

【０１５４】

また本例では、図８－２（Ｂ）に示すように、高確率状態において大当りとなる場合には、変動パターンＰＢ２－１（ノーマルリーチ）、変動パターンＰＢ２－２（ロングリーチ）、変動パターンＰＢ２－３（特別予告＋ロングリーチ）および変動パターンＰＢ２－１３（スーパーリーチＤ）のいずれかの変動パターンに決定される。

【０１５５】

本例では、図８－１、図８－２に示すように、低確率状態と高確率状態とで実行可能なスーパーリーチの種類が異なるように構成されている。このような構成により、低確率状態と高確率状態とで演出の見せ方にバリエーションを持たせて遊技興趣を高めることができる。

【０１５６】

なお本例では、高確率状態においてスーパーリーチとしてスーパーリーチＤのみ実行可能に構成されているが、このような構成に限らず、複数種類のスーパーリーチを実行可能としてもよい。また高確率状態においても低確率状態と同様に、発展予告演出や特殊予告演出、特別予告演出を実行可能としてもよいし、高確率状態においては短縮化や簡略化された発展予告演出や特殊予告演出、特別予告演出を実行可能としてもよい。

【０１５７】

また本例では、スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢおよびスーパーリーチＣは、変動時間（つまり演出時間）が共通であるが、このような構成に限らず、スーパーリーチの種類に応じて変動時間（つまり演出時間）が異なるようにしてもよい。

【０１５８】

また、図８－１、図８－２に示す例に限らず、例えば、擬似連演出が１回または複数回実行されてからリーチ演出が実行される変動パターンを設け、擬似連演出の回数に応じて大当り期待度や期待度が高いスーパーリーチに発展する割合が異なるようにしてもよい。

【０１５９】
（リーチ中の各演出の実行タイミング）
次に、リーチ中の各演出の実行タイミングについて図８－３～図８－６を参照して説明する。図８－３は、スーパーリーチＡ～Ｄが実行されて大当りとなる場合の演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。図８－４は、スーパーリーチＡ～Ｄが実行されてはずれとなる場合の演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。図８－５は、ロングリーチが実行される場合の演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。図８－６は、発展予告演出および特殊予告演出、発展予告演出および特別予告演出が実行される場合の演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。
【０１６０】
図８－３（Ａ）には、変動パターンＰＢ２－４（発展予告＋スーパーリーチＡ）大当りにもとづいて演出が実行される場合のタイミングチャートが示されている。図８－３（Ａ）に示すタイミングチャートは、後述する図８－７～図８－１１の発展予告演出およびスーパーリーチＡの具体例を示す説明図に対応する。
【０１６１】
図８－３（Ａ）に示すように、左右飾り図柄がリーチ状態になると、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、画像表示装置５がホワイトアウトし、発展予告演出が開始される（図８－７（４）に相当する部分）。発展予告演出では、例えば、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１と第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２とが登場するとともに「発展」の文字表示が表示された後、第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３の増加表示、減少表示を経てスーパーリーチが開始されることが示唆される。発展予告演出が終了すると、スーパーリーチＡが開始される（図８－８（９）に相当する部分）。大当りとなるスーパーリーチＡは、導入部および煽り部を含む第１パート（図８－８（９）～（１６）に相当する部分）と、最終煽り部および当否報知部を含む第２パート（図８－９（１７）～図８－１１（３１）に相当する部分）とを含む。スーパーリーチＡの当否報知部において大当りとなることが報知されると（例えば、画像表示装置５において中飾り図柄がひび割れた態様から通常態様に変化して大当り図柄が仮停止表示されると）、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体が虹色に発光する発光制御が行われる。例えば、図８－３（Ａ）に示す※１のタイミングで装飾発光体が虹色に発光する発光制御が行われる。その後、スーパーリーチＡが終了して画像表示装置５がホワイトアウトし、大当り図柄が停止表示される。
【０１６２】
図８－３（Ｂ）には、変動パターンＰＢ２－７（発展予告＋スーパーリーチＢ）大当りにもとづいて演出が実行される場合のタイミングチャートが示されている。図８－３（Ｂ）に示すタイミングチャートは、後述する図８－１３～図８－１７の発展予告演出およびスーパーリーチＢの具体例を示す説明図に対応する。
【０１６３】
図８－３（Ｂ）に示すように、左右飾り図柄がリーチ状態になると、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、画像表示装置５がホワイトアウトし、発展予告演出が開始される（図８－１３（４）に相当する部分）。発展予告演出が終了すると、スーパーリーチＢが開始される（図８－１４（９）に相当する部分）。大当りとなるスーパーリーチＢは、導入部および煽り部を含む第１パート（図８－１４（９）～（１６）に相当する部分）と、最終煽り部および当否報知部を含む第２パート（図８－１５（１７）～図８－１７（３２）に相当する部分）とを含む。スーパーリーチＢの当否報知部において大当りとなることが報知されると（例えば、画像表示装置５において中飾り図柄がひび割れた態様から破壊された態様に変化して大当り図柄が仮停止表示されると）、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体が虹色に発光する発光制御が行われる。例えば、図８－３（Ｂ）に示す※１のタイミングで装飾発光体が虹色に発光する発光制御が行われる。その後、スーパーリーチＢが終了して画像表示装置５がホワイトアウトし、大当り図柄が停止表示される。

【０１６４】
図８－３（Ｃ）には、変動パターンＰＢ２－１０（発展予告＋スーパーリーチＣ）大当りにもとづいて演出が実行される場合のタイミングチャートが示されている。図８－３（Ｃ）に示すタイミングチャートは、後述する図８－１９～図８－２３の発展予告演出およびスーパーリーチＣの具体例を示す説明図に対応する。
【０１６５】
図８－３（Ｃ）に示すように、左右飾り図柄がリーチ状態になると、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、画像表示装置５がホワイトアウトし、発展予告演出が開始される（図８－１９（４）に相当する部分）。発展予告演出が終了すると、スーパーリーチＣが開始される（図８－２０（９）に相当する部分）。大当りとなるスーパーリーチＣは、導入部および煽り部を含む第１パート（図８－２０（９）～（１６）に相当する部分）と、最終煽り部および当否報知部を含む第２パート（図８－２１（１７）～図８－２３（３６）に相当する部分）とを含む。スーパーリーチＣの当否報知部において大当りとなることが報知されると（例えば、画像表示装置５において「完全決着」の文字表示や大当り組み合わせとなる中飾り図柄、大当り図柄が仮停止表示されると）、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体が虹色に発光する発光制御が行われる。例えば、図８－３（Ｃ）に示す※１のタイミングで装飾発光体が虹色に発光する発光制御が行われる。その後、スーパーリーチＣが終了して画像表示装置５がホワイトアウトし、大当り図柄が停止表示される。
【０１６６】
図８－３（Ｄ）には、変動パターンＰＢ２－１３（スーパーリーチＤ）大当りにもとづいて演出が実行される場合のタイミングチャートが示されている。図８－３（Ｄ）に示すタイミングチャートは、後述する図８－２５～図８－２７のスーパーリーチＤの具体例を示す説明図に対応する。
【０１６７】
図８－３（Ｄ）に示すように、左右飾り図柄がリーチ状態になると、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、スーパーリーチＤが開始される（図８－２５（４）に相当する部分）。大当りとなるスーパーリーチＤは、決めボタン演出（図８－２５（８）～図８－２６（１０）に相当する部分）と、可動体演出（図８－２７（１１）～（１３）に相当する部分）とを含む。スーパーリーチＤにおいて大当りとなることが報知されると（例えば、画像表示装置５において大当り図柄が仮停止表示されると）、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体が虹色に発光する発光制御が行われる。例えば、図８－３（Ｄ）に示す※１のタイミングで装飾発光体が虹色に発光する発光制御が行われる。その後、スーパーリーチＤが終了して大当り図柄が停止表示される。
【０１６８】
本例では、図８－３に示すように、スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＣおよびスーパーリーチＤのいずれにおいても、大当りとなるときに共通の発光態様（すなわち虹色に発光するパターン）により装飾発光体の発光制御が行われる。このような構成により、スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＣおよびスーパーリーチＤでそれぞれ演出内容を異ならせて遊技興趣を高めながらも、発光制御の共通化により制御データ量の増大を抑制することができる。また、大当りとなることを適切に報知することができる。
【０１６９】
また本例では、奇数図柄の組み合わせと偶数図柄の組み合わせとのいずれの種類の大当り組み合わせとなるときにも、共通の発光態様（すなわち虹色に発光するパターン）により装飾発光体の発光制御が行われる。さらに同じ奇数図柄でも、例えば「１」の組み合わせや「３」の組み合わせのように、いずれの奇数図柄の大当り組合せとなるときにも、共通の発光態様（すなわち虹色に発光するパターン）により装飾発光体の発光制御が行われる。また同じ偶数図柄でも、例えば「２」の組み合わせや「４」の組み合わせのように、

いずれの偶数図柄の大当り組合せとなるときにも、共通の発光態様（すなわち虹色に発光するパターン）により装飾発光体の発光制御が行われる。このような構成により、スーパーリーチ中の発光制御を共通化することができ、制御データ量の増大を抑制することができる。なお本特徴部００４ＩＷの説明において、飾り図柄の種類という表現をすることがあるが、これは奇数図柄と偶数図柄とで分類されるものに限らず、例えば、同じ奇数図柄でも「１」と「３」とのように数字が異なることで分類されるものでもある。

【０１７０】

図８－４（Ａ）には、変動パターンＰＡ２－４（発展予告＋スーパーリーチＡ）はずれにもとづいて演出が実行される場合のタイミングチャートが示されている。図８－４（Ａ）に示すタイミングチャートは、後述する図８－７～図８－９，図８－１２の発展予告演出およびスーパーリーチＡの具体例を示す説明図に対応する。

【０１７１】

図８－４（Ａ）に示すように、左右飾り図柄がリーチ状態になると、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、画像表示装置５がホワイトアウトし、発展予告演出が開始される（図８－７（４）に相当する部分）。発展予告演出が終了すると、スーパーリーチＡが開始される（図８－８（９）に相当する部分）。はずれとなるスーパーリーチＡは、導入部および煽り部を含む第１パート（図８－８（９）～（１６）に相当する部分）と、最終煽り部および当否報知部を含む第２パート（図８－９（１７）～（２２），図８－１２（３４）～（３７）に相当する部分）とを含む。スーパーリーチＡの当否報知部においてはずれとなることが報知されると（例えば、画像表示装置５において中飾り図柄がひび割れた態様から破壊された態様に変化してはずれ図柄が仮停止表示されると）、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体が低輝度の白色に発光する発光制御が行われる（図８－１２（３７）に相当する部分）。例えば、図８－４（Ａ）に示す※２のタイミングで装飾発光体が低輝度の白色に発光する発光制御が行われる。その後、スーパーリーチＡが終了して画像表示装置５がブラックアウトし、はずれ図柄が停止表示される。

【０１７２】

図８－４（Ｂ）には、変動パターンＰＡ２－７（発展予告＋スーパーリーチＢ）はずれにもとづいて演出が実行される場合のタイミングチャートが示されている。図８－４（Ｂ）に示すタイミングチャートは、後述する図８－１３～図８－１５，図８－１８の発展予告演出およびスーパーリーチＢの具体例を示す説明図に対応する。

【０１７３】

図８－４（Ｂ）に示すように、左右飾り図柄がリーチ状態になると、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、画像表示装置５がホワイトアウトし、発展予告演出が開始される（図８－１３（４）に相当する部分）。発展予告演出が終了すると、スーパーリーチＢが開始される（図８－１４（９）に相当する部分）。はずれとなるスーパーリーチＢは、導入部および煽り部を含む第１パート（図８－１４（９）～（１６）に相当する部分）と、最終煽り部および当否報知部を含む第２パート（図８－１５（１７）～（２３），図８－１８（３５）～（３８）に相当する部分）とを含む。スーパーリーチＢの当否報知部においてはずれとなることが報知されると（例えば、画像表示装置５において中飾り図柄がひび割れた態様から通常態様に変化してはずれ図柄が仮停止表示されると）、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体が低輝度の白色に発光する発光制御が行われる（図８－１８（３８）に相当する部分）。例えば、図８－４（Ｂ）に示す※２のタイミングで装飾発光体が低輝度の白色に発光する発光制御が行われる。その後、スーパーリーチＢが終了して画像表示装置５がブラックアウトし、はずれ図柄が停止表示される。

【０１７４】

図８－４（Ｃ）には、変動パターンＰＡ２－１０（発展予告＋スーパーリーチＣ）はずれにもとづいて演出が実行される場合のタイミングチャートが示されている。図８－４（Ｃ）に示すタイミングチャートは、後述する図８－１９～図８－２１，図８－２４の発展

予告演出およびスーパーリーチＣの具体例を示す説明図に対応する。

【０１７５】

図８－４（Ｃ）に示すように、左右飾り図柄がリーチ状態になると、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、画像表示装置５がホワイトアウトし、発展予告演出が開始される（図８－１９（４）に相当する部分）。発展予告演出が終了すると、スーパーリーチＣが開始される（図８－２０（９）に相当する部分）。はずれとなるスーパーリーチＣは、導入部および煽り部を含む第１パート（図８－２０（９）～（１６）に相当する部分）と、最終煽り部および当否報知部を含む第２パート（図８－２１（１７）～（２４），図８－２４（３９）～（４２）に相当する部分）とを含む。スーパーリーチＣの当否報知部においてはずれとなることが報知されると（例えば、画像表示装置５において第３敵キャラクタ００４ＩＷＣ１３が歓喜する表示や、はずれ組み合わせとなる中飾り図柄が表示されると）、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体が低輝度の白色に発光する発光制御が行われる（図８－２４（４２）に相当する部分）。例えば、図８－４（Ｃ）に示す※２のタイミングで装飾発光体が低輝度の白色に発光する発光制御が行われる。その後、スーパーリーチＣが終了して画像表示装置５がブラックアウトし、はずれ図柄が停止表示される。

【０１７６】

図８－４（Ｄ）には、変動パターンＰＡ２－１３（スーパーリーチＤ）はずれにもとづいて演出が実行される場合のタイミングチャートが示されている。図８－４（Ｄ）に示すタイミングチャートは、後述する図８－２５～図８－２６，図８－２８のスーパーリーチＤの具体例を示す説明図に対応する。

【０１７７】

図８－４（Ｄ）に示すように、左右飾り図柄がリーチ状態になると、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、スーパーリーチＤが開始される（図８－２５（４）に相当する部分）。はずれとなるスーパーリーチＤは、決めボタン演出（図８－２５（８）～図８－２６（１０）に相当する部分）を含む。スーパーリーチＤにおいてはずれとなることが報知されると（例えば、画像表示装置５においてはずれ組み合わせとなる中飾り図柄が表示されると）、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体が低輝度の白色に発光する発光制御が行われる（図８－２８（１９）に相当する部分）。例えば、図８－４（Ｄ）に示す※２のタイミングで装飾発光体が低輝度の白色に発光する発光制御が行われる。その後、スーパーリーチＤが終了して画像表示装置５がブラックアウトし、はずれ図柄が停止表示される。

【０１７８】

本例では、図８－４に示すように、スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＣおよびスーパーリーチＤのいずれにおいても、はずれとなるときに共通の発光態様（すなわち低輝度の白色に発光するパターン）により装飾発光体の発光制御が行われる。このような構成により、スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＣおよびスーパーリーチＤでそれぞれ演出内容を異ならせて遊技興趣を高めながらも、発光制御の共通化により制御データ量の増大を抑制することができる。また、はずれとなったことを適切に報知することができる。

【０１７９】

図８－５（Ａ）には、変動パターンＰＡ２－２（ロングリーチ）はずれにもとづいて演出が実行される場合のタイミングチャートが示されている。図８－５（Ａ）に示すタイミングチャートは、後述する図８－２９のロングリーチの具体例を示す説明図に対応する。

【０１８０】

図８－５（Ａ）に示すように、左右飾り図柄がリーチ状態になると、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、画像表示装置５がホワイトアウトし、ロングリーチが開始される（図８－２９（４）に相当する部分）。ロングリーチにおいてはずれとなることが報知されると（例えば、画像表示装置５において大当り組み合わせとなる中飾り図柄やスーパーリーチに発展することを示唆する画像が選択され

ない演出表示が行われると）、ロングリーチが終了して画像表示装置５がブラックアウトし、はずれ図柄が停止表示される。

【０１８１】

図８－５（Ｂ）には、変動パターンＰＡ２－３（特別予告＋ロングリーチ）はずれにもとづいて演出が実行される場合のタイミングチャートが示されている。図８－５（Ｂ）に示すタイミングチャートは、後述する図８－３０～図８－３１の特別予告演出およびロングリーチの具体例を示す説明図に対応する。

【０１８２】

図８－５（Ｂ）に示すように、左右飾り図柄がリーチ状態になると、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、特別予告演出が実行される（図８－３０（３）に相当する部分）。特別予告演出では、例えば、槍画像００４ＩＷＧ０４がガラス画像００４ＩＷＧ０５を貫通し、割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂが画面隅に表示される演出表示が行われる。そしてロングリーチが開始されるが（図８－３０（８）に相当する部分）、割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂは継続して表示される。その後ロングリーチにおいてはずれとなることが報知されると（例えば、画像表示装置５において大当り組み合わせとなる中飾り図柄やスーパーリーチに発展することを示唆する画像が選択されない演出表示が行われると）、ロングリーチが終了して画像表示装置５がブラックアウトし、はずれ図柄が停止表示される。

【０１８３】

図８－５（Ｃ）には、変動パターンＰＡ２－３（特別予告＋ロングリーチ）はずれにもとづいて演出が実行され、ロングリーチ中に裏ボタン演出が実行される場合のタイミングチャートが示されている。図８－５（Ｂ）に示すタイミングチャートは、後述する図８－３２の特別予告演出およびロングリーチが実行される場合の裏ボタン演出の具体例を示す説明図に対応する。

【０１８４】

図８－５（Ｃ）に示すように、左右飾り図柄がリーチ状態になると、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、特別予告演出が実行される。特別予告演出を経てロングリーチが開始されると（図８－３２（１）に相当する部分）、割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂは継続して表示される。ここでプッシュボタン３１Ｂの押下操作が行われると、裏ボタン演出とともに、割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂが落下して消去される演出表示が行われる（図８－３２（３）に相当する部分）。

【０１８５】

なお裏ボタン演出とは、操作有効期間中にボタン等の操作が検出されたことにもとづいて実行される所謂ボタン演出のうち、遊技者にボタン等の操作を促す報知や操作が有効であることを示す報知を伴わないものである。そのため、裏ボタン演出を設けることにより、操作有効期間を探し出して実行させるという楽しみ方を提供することができる。

【０１８６】

図８－６（Ａ）には、変動パターンＰＡ２－８（発展予告＋特殊予告＋スーパーリーチＢ）や変動パターンＰＢ２－８（発展予告＋特殊予告＋スーパーリーチＢ）にもとづいて演出が実行される場合のタイミングチャートが示されている。図８－６（Ａ）に示すタイミングチャートは、後述する図８－３３～図８－３４の発展予告演出および特殊予告演出が実行される場合の具体例を示す説明図に対応する。

【０１８７】

図８－６（Ａ）に示すように、左右飾り図柄がリーチ状態になると、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後に画像表示装置５がホワイトアウトし、発展予告演出が開始される（図８－３３（１）に相当する部分）。発展予告演出が終了すると、特殊予告演出が実行される（図８－３３（４）に相当する部分）。特殊予告演出では、例えば、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１と第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２とが表示された後、第２ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０４の増加表示、減

少表示を経てスーパーリーチが開始されることが示唆される。その後、スーパーリーチＢが開始される（図８－３３（９）に相当する部分）が、スーパーリーチＢが開始されてから所定期間にわたって第２ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０４の表示が継続される。

【０１８８】

図８－６（Ｂ）には、変動パターンＰＡ２－９（発展予告＋特別予告＋スーパーリーチＢ）や変動パターンＰＢ２－９（発展予告＋特別予告＋スーパーリーチＢ）にもとづいて演出が実行される場合のタイミングチャートが示されている。図８－６（Ｂ）に示すタイミングチャートは、後述する図８－３５～図８－３６の発展予告演出および特別予告演出が実行される場合の具体例を示す説明図に対応する。

【０１８９】

図８－６（Ｂ）に示すように、左右飾り図柄がリーチ状態になると、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後に画像表示装置５がホワイトアウトし、発展予告演出が開始される（図８－３５（１）に相当する部分）。そして発展予告演出が終了する前に（発展予告演出の途中で）特別予告演出が開始される（図８－３５（２）に相当する部分）。特別予告演出では、例えば、槍画像００４ＩＷＧ０４がガラス画像００４ＩＷＧ０５を貫通し、割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂが画面隅に表示される演出表示が行われる。そして、スーパーリーチが開始される（図８－３５（７）に相当する部分）が、スーパーリーチが開始されてからも所定期間にわたって割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂの表示が継続される。

【０１９０】

本例では、特別予告演出は、第１パート（例えば、図８－３５（２）～（６）の槍画像００４ＩＷＧ０４とガラス画像００４ＩＷＧ０５とが表示されるパート）と第２パート（例えば、図８－３５（７）～図８－３６（１０）の槍画像００４ＩＷＧ０４が消え、割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂが継続して表示されるパート）とがあり、第１パートと第２パートとにおいて、それぞれガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａが表示される場面があるが、異なる発光パターンで装飾発光体の発光制御が行われる。例えば、第１パートにおいてガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａが表示されるとき（図８－６（Ｂ）に示す※１のタイミング）には、特別予告演出用の発光パターンにより発光制御が行われ、第２パートにおいてガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａが表示されるとき（図８－６（Ｂ）に示す※２のタイミング）には、スーパーリーチ用の発光パターンにより発光制御が行われる。特別予告演出用の発光パターンにより発光制御が行われるときには、例えば、図８－３０（４）～（５）や図８－３５（３）～（４）に示す場面において装飾発光体が高輝度の白色で高速点滅し、図８－３０（６）や図８－３５（５）に示す場面において装飾発光体が消灯し、図８－３０（７）や図８－３５（６）に示す場面において装飾発光体が高輝度の白色で高速点滅する制御が行われる。また、スーパーリーチ用の発光パターンにより発光制御が行われるときには、例えば、図８－３５（７）～（９）に示す場面において装飾発光体がスーパーリーチの背景に応じた色で発光し、図８－３５（１０）～（１１）に示す場面において装飾発光体がキャラクタに応じた色で発光する制御が行われる。なお、図８－３０に示す特別予告演出に続いてロングリーチが実行される場合には、例えば、図８－３０（８）～（９）に示す場面において装飾発光体がロングリーチの背景に応じた色で発光する制御が行われる。このような構成により、ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａの表示により特別予告演出の演出効果を高め、さらに、特別予告演出における第１パートと第２パートとで、ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａが表示されるときの発光パターンを異ならせることにより、遊技興趣を高めることができる。

【０１９１】

（演出例）

次に、各リーチ演出の具体例について図８－７～図８－３６を参照して説明する。なおいずれの図も（１）（２）（３）の昇順に画面が遷移するものとする。

【０１９２】

（スーパーリーチＡ）

図８－７～図８－１２は、発展予告演出およびスーパーリーチＡの具体例を示す説明図である。図８－７～図１２のうち図８－７～図８－１１は、変動パターンＰＢ２－４（発展予告＋スーパーリーチＡ）大当りにもとづいて演出が実行される場合の具体例であり、図８－３（Ａ）に示すタイミングチャートに対応する。図８－７～図１２のうち図８－７～図８－９，図８－１２は、変動パターンＰＡ２－４（発展予告＋スーパーリーチＡ）はずれにもとづいて演出が実行される場合の具体例であり、図８－４（Ａ）に示すタイミングチャートに対応する。

【０１９３】

図８－７～図８－１２に示す例では、画像表示装置５において前回変動表示の表示結果としてはずれ図柄（「３２７」）が表示された後（図８－７（１））、変動パターンＰＢ２－４（発展予告＋スーパーリーチＡ）大当りまたは変動パターンＰＡ２－４（発展予告＋スーパーリーチＡ）はずれにもとづく変動表示が開始される（図８－７（２））。

【０１９４】

次いで、左右の飾り図柄が「１」でリーチ状態になると（図８－７（３））、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、画像表示装置５がホワイトアウトし、発展予告演出が開始される（図８－７（４））。

【０１９５】

発展予告演出では、まず第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１が登場し（図８－７（４））、続いて第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が登場する演出表示が行われる（図８－７（５））。次いで、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１および第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２に重畳して「発展」の文字表示が表示される演出表示が行われる（図８－７（６））。次いで、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２および「発展」の文字表示に重畳して第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３が増殖するように表示され（図８－７（７））、やがて増殖した第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３が画面を埋め尽くすように表示される演出表示が行われる（図８－７（８））。

【０１９６】

その後、スーパーリーチＡが開始されると、増殖した第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３が徐々に消滅し（図８－８（９））、やがて全ての第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３が消滅する演出表示が行われる（図８－８（１０））。このような構成により、発展予告演出の映像からスーパーリーチの映像に切り替わる際の違和感を抑制し、発展予告演出からスーパーリーチへの一連の流れを自然に見せることができる。

【０１９７】

次いで、第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２が地面に着地するような演出表示が行われ（図８－８（１１））、第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２の上半身が拡大表示されるとともに第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２に対応する同心円の背景画像が表示される（図８－８（１２））。

【０１９８】

次いで、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１と第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２とが相対し、バトルが開始されることを示唆する「ＶＳ」の文字表示が行われる（図８－８（１３））。

【０１９９】

次いで、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１が第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２に対して攻撃する（具体的には目から光線を出力する）演出表示が行われる（図８－８（１４））。このとき第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２は、中飾り図柄「９」（または中飾り図柄「９」に対応する図柄画像）を盾にして攻撃を防ぐような状態となる（図８－８（１４））。

【０２００】

なお本例では、飾り図柄は「１」「２」「３」「４」「５」「６」「７」「８」「９」の順に表示され、「９」の後に再び「１」から順に表示されるものとする。図８－７～図

８－１２に示す例では、左右の飾り図柄が「１」でリーチ態様となっているため、図８－８（１４）で表示される中飾り図柄「９」は、大当り図柄の組み合わせ「１１１」となる中飾り図柄「１」の一つ前に表示される中飾り図柄である。

【０２０１】

次いで、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１から第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２への攻撃（具体的には目から出力された光線）が、盾となっていた中飾り図柄「９」を貫通して第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２にダメージを与える演出表示が行われる。このとき中飾り図柄「９」は、破壊された態様となる（図８－８（１５））。すると、怒りの表情の第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２が表示されるとともに第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２に対応する同心円の背景画像が表示される（図８－８（１６））。

【０２０２】

次いで、第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２が第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１に対する攻撃を開始する（具体的には体当たりを仕掛ける）演出表示が行われる（図８－９（１７））。すると、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１の目前に中飾り図柄「１」が出現する演出表示が行われる（図８－９（１８））。そして、この中飾り図柄「１」が第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２から第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１に対する攻撃を防ぐ盾となる、すなわちこの中飾り図柄「１」に第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２が攻撃する（具体的には体当たりをする）演出表示が行われる（図８－９（１９））。

【０２０３】

なお、図８－９（１８）で表示される中飾り図柄「１」は、大当り図柄の組み合わせ「１１１」となる中飾り図柄である。したがって、図８－９（１８）で表示される中飾り図柄「１」が破壊されずに守りきること、換言すれば破壊されて次の中飾り図柄「２」が表示されないこと、で大当りとなることが報知される。

【０２０４】

第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２による攻撃が中飾り図柄「１」に達する（具体的には体当たりをする）と、中飾り図柄「１」は、ひびが入った態様となり（図８－９（１９））、さらにひび割れた態様となる（図８－９（２０））。

【０２０５】

ここで、図８－９（２０）の詳細について図８－３７を参照して説明する。図８－３７は、スーパーリーチＡにおける中飾り図柄の変化の具体例を示す説明図である。図８－９（２０）のタイミングでは、図８－３７に示すように、ひび割れた態様の中飾り図柄「１」の周囲には、複数の中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａが表示される。また各中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａは、それぞれ態様が異なる（例えば、破片の色や形状、数、飛び散り方などが異なる）とともに、立体的に見える表現の表示であり、画面から飛び出すように見えるように表示される。このような構成により、演出の臨場感を高めることができる。

【０２０６】

図８－９（２０）に示すように中飾り図柄「１」がひび割れた態様となると、次いで、直前まで表示されていた演出画像が明度や彩度を低下した態様で表示されるとともに、味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１と複数の第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３とが描かれた画像（明度や彩度が通常または高い態様）が重畳して表示されるカットイン演出が実行される（図８－９（２１））。そしてカットイン演出により表示された画像が消去されると、カットイン演出の直前（図８－９（２０））と同様の演出表示が再び行われる（図８－９（２２））。

【０２０７】

そして、図８－９（２２）に示す演出表示が３秒間（カットイン演出の直前（図８－９（２０））までに比べて遅い速度で）継続される。このとき、演出の進行速度が通常速度から通常速度よりも遅い速度となるスローモーション演出が実行される。具体的には、立体視で表示されている中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａやキャラクタの動作速度が遅くなる演出表示が行われる。なお、スローモーション演出により中飾り図柄の破片画

像００４ＩＷＧ０１ａやキャラクタの動作速度が遅くなる一方、画面右上に表示されているリーチ態様の飾り図柄の揺れ動作速度やアクティブ表示の動作（回転等）速度は遅くならない（すなわちスローモーション演出の作用対象とならない）。このスローモーション演出は、スーパーリーチの最終煽り部に相当し、演出の進行速度を低下させることにより、演出がどのように進展するか、すなわち大当りを報知する演出に進展するか否かに注目させることができる。

【０２０８】

変動パターンＰＢ２－４（発展予告＋スーパーリーチＡ）大当りの場合には、図８－９（２２）の後に、第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２から第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１への攻撃が失敗し（有効とならず）、盾となっていた中飾り図柄「１」が破壊されることなくひび割れ態様から通常態様に再度変化する演出表示が行われる（図８－１０（２３））。また攻撃が失敗した第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２が悔し涙を流す演出表示が行われる。本例では、図８－１０（２３）に示す場面から装飾発光体が虹色に発光する発光制御が開始される。例えば、図８－１０（２３），（２９）に示す場面おいて装飾発光体が虹色で高速点滅（フラッシュ）し、図８－１０（２４）～（２８），図８－１０（３０）～図８－１１（３３）に示す場面において装飾発光体が虹色でゆっくりと発光する制御が行われる。

【０２０９】

次いで、破壊されることなくひび割れ態様から通常態様に再度変化した中飾り図柄「１」が正面向きに表示されるとともに、歓喜する第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１が表示される（図８－１０（２４））。次いで、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１や第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２を含む直前の演出表示（図８－１０（２４））に重畳して光のエフェクト画像が表示され（図８－１０（２５））、光のエフェクト画像が拡大されて第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１や第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２を覆い隠す演出表示が行われる（図８－１０（２６））。このとき光のエフェクト画像は非透過であるため、覆い隠された第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１や第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２は視認できない状態となる。

【０２１０】

次いで、光のエフェクト画像が画面全体を覆った後、通常態様に再度変化した中飾り図柄「１」を含む大当り図柄「１１１」が出現する演出表示が行われる（図８－１０（２７））。そして大当り図柄「１１１」は徐々に拡大表示され（図８－１０（２８））、画面全体を覆うほどに拡大表示される（図８－１０（２９））。その後、大当り図柄「１１１」は、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様のサイズで表示され、４回揺れるように表示される（図８－１０（３０））。本例では、スーパーリーチ種類や遊技状態に応じて、変動表示の表示結果が表示されるときの飾り図柄の揺れ回数が異なるように構成されている。例えば、低確率状態においては、大当り期待度が高いリーチほど揺れ回数を多くすることで、リーチ終了時に期待度に応じた余韻を持たせている。低確率状態において大当り期待度が高いスーパーリーチＣが実行されたもののはずれとなった場合、直ちに通常背景に画面が移行してしまうと遊技者にストレスを与えることになるが、揺れ回数を多くして余韻を持たせることで、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。また、高確率状態においては、直ちに大当り遊技（または次のゲーム）に臨みたいという遊技者の気持ちに配慮して、リーチ終了時の飾り図柄の揺れ回数を少なくすることで、遊技興趣を高めることができる。

【０２１１】

次いで、大当り図柄「１１１」が一旦非表示となって「完全決着」の文字表示が表示される演出表示が行われる（図８－１１（３１））。そして、画像表示装置５がホワイトアウトしてスーパーリーチＡが終了し、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様の背景画像が表示されるとともに大当り図柄「１１１」が仮停止表示される（図８－１１（３２））。その後、大当り図柄「１１１」が停止表示される（図８－１１（３３））。

【０２１２】

変動パターンＰＡ２－４（発展予告＋スーパーリーチＡ）はずれの場合には、図８－９（２２）の後に、第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２から第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１への攻撃が有効となり、盾となっていた中飾り図柄「１」が破壊される演出表示が行われる（図８－１２（３４））。また攻撃を受けた第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１が吹き飛ばされる演出表示が行われる。なお本例では、図８－１２（３４）に示す場面から装飾発光体が低輝度の白色に発光する発光制御が開始される。

【０２１３】

次いで、フロントダブルバイセップスポーズの第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２が拡大表示され（図８－１２（３５））、さらに中飾り図柄「１」が第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２に重畳して表示される（図８－１２（３６））。そして、はずれ組み合わせとなる中飾り図柄「１」が４回揺れるように表示された後、画像表示装置５がブラックアウトし（図８－１２（３７））、スーパーリーチＡが終了する。

【０２１４】

スーパーリーチＡが終了すると、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様の背景画像が表示されるとともに、はずれ図柄「１２１」が仮停止表示される（図８－１２（３８））。その後、はずれ図柄「１２１」が停止表示される（図８－１２（３９））。

【０２１５】

本例では、中飾り図柄の態様として、通常態様と、通常態様から変化可能な破壊された態様（図８－１２（３４）参照）と、通常態様から変化可能な態様であって破壊された態様に変化する前の態様であるひび割れた態様（図８－９（２０）参照）と、があり、スーパーリーチの演出表示（例えば、味方キャラクタから敵キャラクタへの攻撃や敵キャラクタから味方キャラクタへの攻撃など）に対応して変化可能である。そして、スーパーリーチＡでは、中飾り図柄が通常態様からひび割れた態様に変化した後に再度通常態様に変化したときに、大当り図柄が表示される（例えば、図８－９（２２）～図８－１０（３０）に対応する部分）。このような構成により、スーパーリーチＡの演出表示に対応させて中飾り図柄の態様を変化させることにより演出の臨場感を高めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０２１６】

（スーパーリーチＢ）

図８－１３～図８－１８は、発展予告演出およびスーパーリーチＢの具体例を示す説明図である。図８－１３～図８－１８のうち図８－１３～図８－１７は、変動パターンＰＢ２－７（発展予告＋スーパーリーチＢ）大当りにもとづいて演出が実行される場合の具体例であり、図８－３（Ｂ）に示すタイミングチャートに対応する。図８－１３～図８－１８のうち図８－１３～図８－１５，図８－１８は、変動パターンＰＡ２－７（発展予告＋スーパーリーチＢ）はずれにもとづいて演出が実行される場合の具体例であり、図８－４（Ｂ）に示すタイミングチャートに対応する。

【０２１７】

図８－１３～図８－１８に示す例では、画像表示装置５において前回変動表示の表示結果としてはずれ図柄（「３２７」）が表示された後（図８－１３（１））、変動パターンＰＢ２－７（発展予告＋スーパーリーチＢ）大当りまたは変動パターンＰＡ２－７（発展予告＋スーパーリーチＢ）はずれにもとづく変動表示が開始される（図８－１３（２））。

【０２１８】

次いで、左右の飾り図柄が「２」でリーチ状態になると（図８－１３（３））、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、画像表示装置５がホワイトアウトし、発展予告演出が開始される（図８－１３（４））。

【０２１９】

発展予告演出では、まず第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１が登場し（図８－１３（４））、続いて第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が登場する演出表示が行われる（図８－１３（５））。次いで、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１および第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２に重畳して「発展」の文字表示が表示される演出表示が行われる（

図８－１３（６））。次いで、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２および「発展」の文字表示に重畳して第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３が増殖するように表示され（図８－１３（７））、やがて増殖した第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３が画面を埋め尽くすように表示される演出表示が行われる（図８－１３（８））。

【０２２０】

その後、スーパーリーチＢが開始されると、増殖した第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３が徐々に消滅し（図８－１４（９））、やがて全ての第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３が消滅する演出表示が行われる（図８－１４（１０））。このような構成により、発展予告演出の映像からスーパーリーチの映像に切り替わる際の違和感を抑制し、発展予告演出からスーパーリーチへの一連の流れを自然に見せることができる。

【０２２１】

次いで、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が地面に着地するような演出表示が行われ（図８－１４（１１））、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２の上半身が拡大表示されるとともに第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２に対応する複数の星形を含む背景画像が表示される（図８－１４（１２））。

【０２２２】

次いで、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２と第２敵キャラクタ００４ＩＷＣ１１とが相対し、バトルが開始されることを示唆する「ＶＳ」の文字表示が行われる（図８－１４（１３））。

【０２２３】

次いで、第２敵キャラクタ００４ＩＷＣ１１が第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２に対して攻撃する（具体的には指先から光線を出力する）演出表示が行われる（図８－１４（１４））。このとき第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２は、中飾り図柄「９」（または中飾り図柄「９」に対応する図柄画像）を盾にして攻撃を防ぐような状態となる（図８－１４（１４））。

【０２２４】

なお、図８－１３～図８－１２に示す例では、左右の飾り図柄が「２」でリーチ態様となっているため、図８－１４（１４）で表示される中飾り図柄「９」は、大当り図柄の組み合わせ「２２２」となる中飾り図柄「２」の二つ前に表示される中飾り図柄である。

【０２２５】

次いで、第２敵キャラクタ００４ＩＷＣ１１から第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２への攻撃（具体的には指先から出力された光線）が、盾となっていた中飾り図柄「９」を破壊する演出表示が行われる。このとき中飾り図柄「９」は、破壊された態様となる（図８－１４（１５））。すると、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が拡大表示されるとともに第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２に対応する複数の星形を含む背景画像が表示される（図８－１４（１６））。

【０２２６】

次いで、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が第２敵キャラクタ００４ＩＷＣ１１に対する攻撃を開始する（具体的には殴りかかる）演出表示が行われる（図８－１５（１７））。すると、相対する第２敵キャラクタ００４ＩＷＣ１１が正面から表示され（図８－１５（１８））、第２敵キャラクタ００４ＩＷＣ１１の目前に中飾り図柄「１」が出現する演出表示が行われる（図８－１５（１９））。そして、この中飾り図柄「１」が第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２から第２敵キャラクタ００４ＩＷＣ１１に対する攻撃を防ぐ盾となる、すなわちこの中飾り図柄「１」に第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が攻撃する（具体的には殴りかかる）演出表示が行われる（図８－１５（２０））。

【０２２７】

なお、図８－１５（１９）で表示される中飾り図柄「１」は、大当り図柄の組み合わせ「２２２」となる中飾り図柄「２」の一つ前に表示される中飾り図柄である。したがって、図８－１５（１９）で表示される中飾り図柄「１」が破壊されて次の中飾り図柄「２」

が表示されることで大当りとなることが報知される。
【０２２８】
第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２による攻撃が中飾り図柄「１」に達する（具体的には拳が当たる）と、中飾り図柄「１」は、ひびが入った態様となり（図８－１５（２０））、さらにひび割れた態様となる（図８－１５（２１））。
【０２２９】
ここで、図８－１５（２１）の詳細について図８－３８を参照して説明する。図８－３８は、スーパーリーチＢにおける中飾り図柄の変化の具体例を示す説明図である。図８－１５（２１）のタイミングでは、図８－３８に示すように、ひび割れた態様の中飾り図柄「１」の周囲には、複数の中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａが表示される。また各中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａは、それぞれ態様が異なる（例えば、破片の色や形状、数、飛び散り方などが異なる）とともに、立体的に見える表現の表示であり、画面から飛び出すように見えるように表示される。このような構成により、演出の臨場感を高めることができる。
【０２３０】
本例では、図８－３７、図８－３８に示すように、スーパーリーチＡとスーパーリーチＢとで中飾り図柄がひび割れ態様となったときの態様が異なるように構成されているが、これに加えて、中飾り図柄の種類に応じてひび割れ態様となったときの態様が異なるように構成されている。図８－３９は、スーパーリーチの種類と中飾り図柄の種類とに応じた中飾り図柄の変化の具体例を示す説明図である。図８－３９に示すように、本例では、スーパーリーチの種類に応じて、中飾り図柄がひび割れ態様となったときの中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａの態様が異なるように構成されている。図８－３９に示す例では、スーパーリーチの種類に応じて、同じ中飾り図柄「１」であっても破片の色や形状、数、飛び散り方などが異なる。また本例では、中飾り図柄の種類（例えば、奇数図柄であるか偶数図柄であるか、中飾り図柄の数字の違い等）に応じて、中飾り図柄がひび割れ態様となったときの中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａの態様が異なるように構成されている。例えば、同一種類のスーパーリーチにおいて、偶数図柄の中でも例えば中飾り図柄「２」と中飾り図柄「６」とでは破片の色や形状、数、飛び散り方などが異なる。図８－３９に示す例では、スーパーリーチＡが実行される場合、中飾り図柄「１」よりも中飾り図柄「６」の方が中飾り図柄の破片画像の表示数が多い。このような構成により、スーパーリーチの種類および中飾り図柄の種類に応じて異なる印象を与えることができ、それぞれ演出効果を高めることができる。なお本例の構成に限らず、スーパーリーチ種類や、スーパーリーチ前に実行される演出の有無および種類、スーパーリーチ中にチャンスアップ演出が実行されるか否か等に応じて、キャラクタの攻撃動作（例えば、剣で斬る攻撃等）を異ならせてもよく、この場合には、攻撃動作の種類に応じて飾り図柄の割れ方や飾り図柄の破片画像の形状等が異なるようにしてもよい。例えば、剣で斬る攻撃が行われる場合には飾り図柄が真っ二つに割れて、表示される飾り図柄の破片画像の表示数は打撃攻撃（例えば、体当たり等）が行われる場合よりも少なくなるようにしてもよい。また本例では、中飾り図柄は、長方形状（立体視の場合には直方体状）のブロック表面に対応する数字が描かれている形態であるが、対応する数字そのものの形状がブロックで表現される形態としてもよく、その場合には、ブロックの面が狭い（すなわち割れる面が狭い）中飾り図柄「１」よりも、ブロックの面が広い（すなわち割れる面が広い）中飾り図柄「６」の方が、中飾り図柄の破片画像の表示数が多くなるようにしてもよい。
【０２３１】
図８－１５（２１）に示すように中飾り図柄「１」がひび割れた態様となると、次いで、直前まで表示されていた演出画像が明度や彩度を低下した態様で表示されるとともに、味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１と複数の星形が描かれた画像（明度や彩度が通常または高い態様）が重畳して表示されるカットイン演出が実行される（図８－１５（２２））。そしてカットイン演出により表示された画像が消去されると、カットイン演出の直前（図８－１５（２１））と同様の演出表示が再び行われる（図８－１５（２３））。

【０２３２】
そして、図８－１５（２３）に示す演出表示が３秒間（カットイン演出の直前（図８－１５（２１））までに比べて遅い速度で）継続される。このとき、演出の進行速度が通常速度から通常速度よりも遅い速度となるスローモーション演出が実行される。具体的には、立体視で表示されている中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａやキャラクタの動作速度が遅くなる演出表示が行われる。なお、スローモーション演出により中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａやキャラクタの動作速度が遅くなる一方、画面右上に表示されているリーチ態様の飾り図柄の揺れ動作速度やアクティブ表示の動作（回転等）速度は遅くならない（すなわちスローモーション演出の作用対象とならない）。このスローモーション演出は、スーパーリーチの最終煽り部に相当し、演出の進行速度を低下させることにより、演出がどのように進展するか、すなわち大当りを報知する演出に進展するか否かに注目させることができる。
【０２３３】
変動パターンＰＢ２－７（発展予告＋スーパーリーチＢ）大当りの場合には、図８－１５（２３）の後に、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２から第２敵キャラクタ００４ＩＷＣ１１への攻撃が有効となり、盾となっていた中飾り図柄「１」が破壊される演出表示が行われる（図８－１６（２４））。また攻撃を受けた第２敵キャラクタ００４ＩＷＣ１１が吹き飛ばされる演出表示が行われる（図８－１６（２４））。本例では、図８－１６（２４）に示す場面から装飾発光体が虹色に発光する発光制御が開始される。例えば、図８－１６（２４），（３０）に示す場面おいて装飾発光体が虹色で高速点滅（フラッシュ）し、図８－１６（２５）～（２９），図８－１６（３１）～図８－１７（３４）に示す場面において装飾発光体が虹色でゆっくりと発光する制御が行われる。
【０２３４】
次いで、次の中飾り図柄「２」が通常態様で正面向きに表示されるとともに、歓喜する第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が表示される（図８－１６（２５））。次いで、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２や第２敵キャラクタ００４ＩＷＣ１１を含む直前の演出表示（図８－１６（２５））に重畳して光のエフェクト画像が表示され（図８－１６（２６））、光のエフェクト画像が拡大されて第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２や第２敵キャラクタ００４ＩＷＣ１１を覆い隠す演出表示が行われる（図８－１６（２７））。このとき光のエフェクト画像は非透過であるため、覆い隠された第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２や第２敵キャラクタ００４ＩＷＣ１１は視認できない状態となる。
【０２３５】
次いで、光のエフェクト画像が画面全体を覆った後、通常態様で表示された中飾り図柄「２」を含む大当り図柄「２２２」が出現する演出表示が行われる（図８－１６（２８））。そして大当り図柄「２２２」は徐々に拡大表示され（図８－１６（２９））、画面全体を覆うほどに拡大表示される（図８－１６（３０））。その後、大当り図柄「２２２」は、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様のサイズで表示され、４回揺れるように表示される（図８－１６（３１））。
【０２３６】
次いで、大当り図柄「２２２」が一旦非表示となって「完全決着」の文字表示が表示される演出表示が行われる（図８－１７（３２））。そして、画像表示装置５がホワイトアウトしてスーパーリーチＢが終了し、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様の背景画像が表示されるとともに大当り図柄「２２２」が仮停止表示される（図８－１７（３３））。その後、大当り図柄「２２２」が停止表示される（図８－１７（３４））。
【０２３７】
変動パターンＰＡ２－７（発展予告＋スーパーリーチＢ）はずれの場合には、図８－１５（２３）の後に、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２から第２敵キャラクタ００４ＩＷＣ１１への攻撃が有効とならず、盾となっていた中飾り図柄「１」が破壊されることなくひび割れ態様から再度通常態様に変化する演出表示が行われる（図８－１８（３５））。なお本例では、図８－１８（３５）に示す場面から装飾発光体が低輝度の白色に発光す

る発光制御が開始される。

【０２３８】

次いで、両手を斜めに上げるポーズの第２敵キャラクタ００４ＩＷＣ１１が表示され（図８－１８（３６））、さらに中飾り図柄「３」が第２敵キャラクタ００４ＩＷＣ１１に重畳して表示される（図８－１８（３７））。そして、はずれ組み合わせとなる中飾り図柄「３」が４回揺れるように表示された後、画像表示装置５がブラックアウトし（図８－１８（３８））、スーパーリーチＢが終了する。

【０２３９】

スーパーリーチＢが終了すると、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様の背景画像が表示されるとともに、はずれ図柄「２３２」が仮停止表示される（図８－１８（３９））。その後、はずれ図柄「２３２」が停止表示される（図８－１８（４０））。

【０２４０】

本例では、中飾り図柄の態様として、通常態様と、通常態様から変化可能な破壊された態様（図８－１６（２４）参照）と、通常態様から変化可能な態様であって破壊された態様に変化する前の態様であるひび割れた態様（図８－１５（２３）参照）と、があり、スーパーリーチの演出表示（例えば、味方キャラクタから敵キャラクタへの攻撃や敵キャラクタから味方キャラクタへの攻撃など）に対応して変化可能である。そして、スーパーリーチＢでは、中飾り図柄が通常態様からひび割れた態様に変化した後に破壊された態様に変化したときに、大当り図柄が表示される（例えば、図８－１５（２３）～図８－１６（３０）に対応する部分）。このような構成により、スーパーリーチＢの演出表示に対応させて中飾り図柄の態様を変化させることにより演出の臨場感を高めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０２４１】

また本例では、「３」の左右飾り図柄がリーチ状態のスーパーリーチＢの実行中に第１種類の中飾り図柄（例えば、偶数の中飾り図柄、中飾り図柄「２」）が破壊された態様となるときと、「２」の左右飾り図柄がリーチ状態のスーパーリーチＢの実行中に第２種類の中飾り図柄（例えば、奇数の中飾り図柄、中飾り図柄「１」）が破壊された態様となるときとで、共通の発光態様（すなわち虹色に発光するパターン）により装飾発光体の発光制御が行われる（図８－３参照）。このような構成により、スーパーリーチＢ中の発光制御を共通化することができ、制御データ量の増大を抑制することができる。

【０２４２】

また本例では、スーパーリーチＢの実行中に第１の中飾り図柄（「２」）を含む大当り図柄（「２２２」）が表示される場合に、当該第１の中飾り図柄よりも前に表示される第２の中飾り図柄（「１」）は、所定期間に亘って通常態様から破壊された態様に変化可能であり、当該第２の中飾り図柄（「１」）よりも前に表示される第３の中飾り図柄（「９」）は、所定期間よりも短い特定期間に亘って通常態様から破壊された態様に変化するように構成されている。すなわち、最終の中飾り図柄停止煽り演出（図８－１５（２０）～図８－１６（２４））は、最終直前の中飾り図柄停止煽り演出（図８－１４（１４）～（１５））よりも演出期間が長い。このような構成により、中飾り図柄が通常態様から破壊された態様に変化するまでに要する期間を異ならせ、スーパーリーチＢの演出効果を高めることができる。なお本例では、最終直前の中飾り図柄停止煽り演出においては中飾り図柄はひび割れた態様に変化しないが、このような構成に限らず、ひび割れた態様に変化するように構成してもよい。またそのように構成する場合、最終直前の中飾り図柄停止煽り演出における中飾り図柄のひび割れた態様が継続される時間よりも、最終の中飾り図柄停止煽り演出における中飾り図柄のひび割れた態様が継続される時間の方が短くなるように構成してもよい。このような構成により、最終の中飾り図柄停止煽り演出の高揚感を高めることができる。

【０２４３】

また本例では、スーパーリーチＢは、第１パート（例えば、スーパーリーチＢの導入部および煽り部を含む第１パート）と第２パート（例えば、スーパーリーチＢの最終煽り部

および当否報知部を含む第２パート）とを含み、第１の中飾り図柄（「２」）を含む大当り図柄（「２２２」）が表示される場合、第２パートの実行中に第２の中飾り図柄（「１」）が破壊された態様となった後に、第１の中飾り図柄（「２」）が通常態様よりも視認性が高い拡大態様で表示される。すなわち、図８－１６（２４）に示すように中飾り図柄「１」が破壊された態様となった後、図８－１６（３０）に示すように中飾り図柄「２」を含む大当り図柄「２２２」が拡大表示される。このような構成により、大当り図柄が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【０２４４】

また本例では、ひび割れた態様は、中飾り図柄の視認性を通常態様よりも低下させた態様であり（例えば、図８－１５（２３）に示す中飾り図柄「１」がひび割れた態様）、破壊された態様は、中飾り図柄の視認性を通常態様およびひび割れた態様よりも低下させた態様であり（例えば、図８－１６（２４）に示す中飾り図柄「１」が破壊された態様）、第２の中飾り図柄（例えば、中飾り図柄「１」）が破壊された態様となった後に、第１の中飾り図柄（例えば、中飾り図柄「２」）が通常態様で表示されるように構成されている（例えば、図８－１５（２３）～図８－１６（２５）参照）。このような構成により、特別態様となった後に表示される特定装飾識別情報を視認しやすくすることができる。

【０２４５】

また本例では、スーパーリーチＢの演出表示として、スーパーリーチＢに関連した第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２を表示可能であり、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２の動作（本例では攻撃動作）に対応して中飾り図柄の態様を変化可能である（例えば、図８－１５（２０）～図８－１６（２４）参照）。このような構成により、所定キャラクタの動作と特定装飾識別情報の態様の変化とを関連付けることができ、演出効果を高めることができる。

【０２４６】

また本例では、スーパーリーチＢの実行中に、中飾り図柄が通常態様からひび割れた態様となった後に再度通常態様に変化したときに、大当り図柄が表示されないことが報知される（例えば、図８－１５（２３），図８－１８（３５）～（４０）参照）。このような構成により、特定装飾識別情報の態様の変化と特定表示結果が表示されるか否かを関連付けることができ、演出効果を高めることができる。

【０２４７】

また本例では、スーパーリーチＢの第２パートの実行中に通常態様からひび割れた態様に変化した中飾り図柄が、その後、ひび割れた態様から破壊された態様に変化するまでの期間に亘って、中飾り図柄の変化に伴う中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａを表示可能である（例えば、図８－１５（２３），図８－３８参照）。このような構成により、演出の臨場感を高めることができる。

【０２４８】

また本例では、スーパーリーチＢの第２パートの実行中に通常態様からひび割れた態様に変化した中飾り図柄が、その後、ひび割れた態様から破壊された態様に変化するまでの期間中に、大当りとなることを示唆するカットイン演出を実行可能である（例えば、図８－１５（２２）に示すカットイン画像が表示される部分）。そして、カットイン演出の実行期間は、中飾り図柄がひび割れた態様から破壊された態様に変化するまでの期間よりも短い（例えば、中飾り図柄がひび割れた態様から破壊された態様に変化するまでの一部期間にカットイン演出が実行される。図８－１５（２１）～図８－１６（２４）参照）。このような構成により、効果的に演出を盛り上げることができる。

【０２４９】

また本例では、スーパーリーチＢの演出表示として、スーパーリーチＢに関連した第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２を表示可能であり、スーパーリーチＡの演出表示として、スーパーリーチＡに関連した第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１を表示可能であり、スーパーリーチＢの実行中に、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２の動作（本例では攻撃動作）に対応して中飾り図柄の態様を変化可能であり（例えば、図８－１５（２０）～

図８－１６（２４）参照）、スーパーリーチＡの実行中に、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１の動作（本例では攻撃動作および防御動作）に対応して中飾り図柄の態様を変化可能である（例えば、図８－８（１４）～図８－８（１５），図８－９（２２）～図８－１０（２３），図８－１２（３４）参照）。このような構成により、演出の多様化を図り、興趣を向上させることができる。

【０２５０】

また本例では、スーパーリーチＢの第２パートにおいて中飾り図柄が通常態様からひび割れた態様となったときに、演出の進行速度を通常速度よりも遅い速度とするスローモーション演出を実行可能であり（例えば、図８－１５（２３）に示すように演出の進行速度が低下する部分）、スーパーリーチＡの第２パートにおいて中飾り図柄が通常態様からひび割れた態様に変化したときに、スローモーション演出を実行可能である（例えば、図８－９（２２）に示すように演出の進行速度が低下する部分）。そして、スローモーション演出の実行期間は、スーパーリーチＢとスーパーリーチＡとで共通の長さである（本例では、いずれも３秒間行われる）。このような構成により、演出内容を異ならせながらも演出を理解しやすくすることができる。

【０２５１】

また本例では、スーパーリーチＢの第２パートにおいて、中飾り図柄が通常態様からひび割れた態様となった後に再度通常態様に変化したときに、大当り図柄が表示されないことが示唆され（例えば、図８－１８（３５）～（３８）に対応する部分）、

スーパーリーチＡの第２パートにおいて、中飾り図柄が通常態様からひび割れた態様となった後に破壊された態様に変化したときに、大当り図柄が表示されないことが示唆されるが（例えば、図８－１２（３４）～（３７）に対応する部分）、

スーパーリーチＢの第２パートにおいて中飾り図柄が再度通常態様で表示されるときと、スーパーリーチＡの第２パートにおいて中飾り図柄が破壊された態様で表示されるときとで、共通の発光態様（すなわち低輝度の白色に発光するパターン）により装飾発光体の発光制御が行われる（図８－４参照）。このような構成により、演出内容を異ならせて多様な演出の楽しみ方を提供しながらも、発光制御を共通化することで制御データ量の増大を抑制することができる。

【０２５２】

（スーパーリーチＣ）

図８－１９～図８－２４は、発展予告演出およびスーパーリーチＣの具体例を示す説明図である。図８－１９～図８－２４のうち図８－１９～図８－２３は、変動パターンＰＢ２－１０（発展予告＋スーパーリーチＣ）大当りにもとづいて演出が実行される場合の具体例であり、図８－３（Ｃ）に示すタイミングチャートに対応する。図８－１９～図８－２４のうち図８－１９～図８－２１，図８－２４は、変動パターンＰＡ２－１０（発展予告＋スーパーリーチＣ）はずれにもとづいて演出が実行される場合の具体例であり、図８－４（Ｃ）に示すタイミングチャートに対応する。

【０２５３】

図８－１９～図８－２４に示す例では、画像表示装置５において前回変動表示の表示結果としてはずれ図柄（「３２７」）が表示された後（図８－１９（１））、変動パターンＰＢ２－１０（発展予告＋スーパーリーチＣ）大当りまたは変動パターンＰＡ２－１０（発展予告＋スーパーリーチＣ）はずれにもとづく変動表示が開始される（図８－１９（２））。

【０２５４】

次いで、左右の飾り図柄が「１」でリーチ状態になると（図８－１９（３））、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、画像表示装置５がホワイトアウトし、発展予告演出が開始される（図８－１９（４））。

【０２５５】

発展予告演出では、まず第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１が登場し（図８－１９（４））、続いて第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が登場する演出表示が行われる（図

８－１９（５））。次いで、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１および第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２に重畳して「発展」の文字表示が表示される演出表示が行われる（図８－１９（６））。次いで、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２および「発展」の文字表示に重畳して第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３が増殖するように表示され（図８－１９（７））、やがて増殖した第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３が画面を埋め尽くすように表示される演出表示が行われる（図８－１９（８））。

【０２５６】

その後、スーパーリーチＣが開始されると、増殖した第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３が徐々に消滅し（図８－２０（９））、やがて全ての第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３が消滅する演出表示が行われる（図８－２０（１０））。

【０２５７】

次いで、第３敵キャラクタ００４ＩＷＣ１３が地面に着地するような演出表示が行われ（図８－２０（１１））、その後、白い背景画像に切り替えられ、画面中央に「決戦」の文字表示が表示される（図８－２０（１２））。なお、図８－２０（１２）で表示された「決戦」の文字表示は、図８－２０（１５）のタイミングまで最前面に表示される。

【０２５８】

次いで、画面中央の「決戦」の文字表示を含む平行四辺形の領域を挟んで、左側に第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２と複数の星形が描かれた第１重畳画像が表示され、右側に第３敵キャラクタ００４ＩＷＣ１３と複数の割れたハートが描かれた第２重畳画像が表示される（図８－２０（１３））。

【０２５９】

次いで、左側の第１重畳画像と右側の第２重畳画像とがそれぞれ中央に移動して接着し、それらの画像に「決戦」の文字表示が重畳表示される（図８－２０（１４））。その後、左側の第１重畳画像と右側の第２重畳画像とがそれぞれ元の位置に移動し、両画像の間に形成された当初と同様の平行四辺形の領域にスーパーリーチＣ用の背景画像が表示される。そしてスーパーリーチＣ用の背景画像には「決戦」の文字表示が重畳表示される（図８－２０（１５））。

【０２６０】

次いで、左側の第１重畳画像と右側の第２重畳画像とが消去され、それらが表示されていた領域にスーパーリーチＣ用の背景画像が表示される。また、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２と第３敵キャラクタ００４ＩＷＣ１３とが相対する演出表示が行われる（図８－２０（１６））。

【０２６１】

次いで、第３敵キャラクタ００４ＩＷＣ１３から第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２に対する攻撃を開始する演出表示が行われる（図８－２１（１７））。第３敵キャラクタ００４ＩＷＣ１３の周囲に炎のエフェクト画像が表示され（図８－２１（１８））、第３敵キャラクタ００４ＩＷＣ１３の頭上に巨大な球体状のエネルギー弾が形成される演出表示が行われる（図８－２１（１９））。

【０２６２】

次いで、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２から第３敵キャラクタ００４ＩＷＣ１３に対する攻撃を開始する演出表示が行われる（図８－２１（２０））。第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２の周囲に炎のエフェクト画像が表示され（図８－２１（２１））、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２の頭上から巨大なエネルギー弾が出力される演出表示が行われる（図８－２１（２２））。

【０２６３】

次いで、第３敵キャラクタ００４ＩＷＣ１３により形成された球体状のエネルギー弾と、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２から出力されたエネルギー弾とが衝突する演出表示が行われる（図８－２１（２３））。次いで、画面中央のエネルギー弾が衝突する演出表示が継続されたまま、画面左下の三角形の領域に第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２

と複数の星形が描かれた第１重畳画像が表示され、画面右上の三角形の領域に第３敵キャラクタ００４ＩＷＣ１３と複数の割れたハートが描かれた第２重畳画像が表示される（図８－２１（２４））。

【０２６４】

そして、図８－２１（２４）に示す演出表示が４秒間（直前までに比べて遅い速度で）継続される。このとき、演出の進行速度が通常速度から通常速度よりも遅い速度となるスローモーション演出が実行される。具体的には、エネルギー弾やキャラクタの動作速度が遅くなる演出表示が行われる。なお、スローモーション演出によりエネルギー弾やキャラクタの動作速度が遅くなる一方、画面右上に表示されているリーチ態様の飾り図柄の揺れ動作速度やアクティブ表示の動作（回転等）速度は遅くならない（すなわちスローモーション演出の作用対象とならない）。このスローモーション演出は、スーパーリーチの最終煽り部に相当し、演出の進行速度を低下させることにより、演出がどのように進展するか、すなわち大当りを報知する演出に進展するか否かに注目させることができる。

【０２６５】

変動パターンＰＢ２－１０（発展予告＋スーパーリーチＣ）大当りの場合には、図８－２１（２４）の後に、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２と複数の星形が描かれた背景画像が表示される（図８－２２（２５））。本例では、図８－２２（２５）に示す場面から装飾発光体が虹色に発光する発光制御が開始される。例えば、図８－２２（２５），図８－２３（３５）に示す場面おいて装飾発光体が虹色で高速点滅（フラッシュ）し、図８－２２（２６）～図８－２３（３４），図８－２３（３６）～（３８）に示す場面において装飾発光体が虹色でゆっくりと発光する制御が行われる。

【０２６６】

次いで、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２がピースサインをする演出表示が行われ（図８－２２（２６））、その後、画面左上に「完」の文字表示（図８－２２（２７））、画面右上に「全」の文字表示（図８－２２（２８））、画面左下に「決」の文字表示（図８－２２（２９））、画面右下に「着」の文字表示（図８－２２（３０））が順次表示される。また「完全決着」の文字表示が全て表示されると、大当り組み合わせとなる中飾り図柄「１」が表示される（図８－２２（３０））。

【０２６７】

次いで、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２や中飾り図柄「１」を含む直前の演出表示（図８－２２（３０））に重畳して光のエフェクト画像が表示され（図８－２２（３１））、光のエフェクト画像が拡大されて第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２や中飾り図柄「１」を覆い隠す演出表示が行われる（図８－２２（３２））。このとき光のエフェクト画像は非透過であるため、覆い隠された第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２や中飾り図柄「１」は視認できない状態となる。

【０２６８】

次いで、光のエフェクト画像が画面全体を覆った後、中飾り図柄「１」を含む大当り図柄「１１１」が出現する演出表示が行われる（図８－２３（３３））。そして大当り図柄「１１１」は徐々に拡大表示され（図８－２３（３４））、画面全体を覆うほどに拡大表示される（図８－２３（３５））。その後、大当り図柄「１１１」は、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様のサイズで表示され、４回揺れるように表示される（図８－２３（３６））。

【０２６９】

そして、画像表示装置５がホワイトアウトしてスーパーリーチＤが終了し、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様の背景画像が表示されるとともに大当り図柄「１１１」が仮停止表示される（図８－２３（３７））。その後、大当り図柄「１１１」が停止表示される（図８－２３（３８））。

【０２７０】

変動パターンＰＡ２－１０（発展予告＋スーパーリーチＣ）はずれの場合には、図８－２１（２４）の後に、第３敵キャラクタ００４ＩＷＣ１３と複数の割れたハートが描かれ

た背景画像が表示される（図８－２４（３９））。なお本例では、図８－２４（３９）に示す場面から装飾発光体が低輝度の白色に発光する発光制御が開始される。

【０２７１】

次いで、第３敵キャラクタ００４ＩＷＣ１３がピースサインをする演出表示が行われ（図８－２４（４０））、さらに中飾り図柄「２」が第３敵キャラクタ００４ＩＷＣ１３に重畳して表示される（図８－２４（４１））。そして、はずれ組み合わせとなる中飾り図柄「２」が５回揺れるように表示された後、画像表示装置５がブラックアウトし（図８－２４（４２））、スーパーリーチＣが終了する。

【０２７２】

スーパーリーチＣが終了すると、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様の背景画像が表示されるとともに、はずれ図柄「１２１」が仮停止表示される（図８－２４（４３））。その後、はずれ図柄「１２１」が停止表示される（図８－２４（４４））。

【０２７３】

本例では、スーパーリーチＢの実行中に、中飾り図柄が通常態様からひび割れた態様に変化した後に破壊された態様に変化したときに、大当り図柄を表示可能であるのに対して（例えば、図８－１５（２３）～図８－１６（３０）に対応する部分）、スーパーリーチＣの実行中に、中飾り図柄がひび割れた態様および破壊された態様のいずれにも変化することなく、大当り図柄を表示可能であるが（例えば、図８－２０（９）～図８－２３（３６）に示されるように中飾り図柄の態様が変化する演出が実行されることなく大当り図柄「１１１」が表示される）、スーパーリーチＢの実行中に大当り図柄が表示されるときと、スーパーリーチＣの実行中に大当り図柄が表示されるときとで、共通の発光態様（例えば、虹色の発光パターン）により装飾発光体の発光制御を行うことが可能である（例えば、図８－３参照）。このような構成により、中飾り図柄の態様を変化させて大当りとなるか否かを報知するスーパーリーチＢを実行可能とする一方で、中飾り図柄の態様を変化させずに大当りとなるか否かを報知するスーパーリーチＣを実行可能とすることにより、演出の見せ方にバリエーションを持たせて遊技興趣を高めながらも、スーパーリーチＢとスーパーリーチＣとの発光制御の共通化により制御データ量の増大を抑制することができる。また、大当りとなったことを適切に報知することができる。

【０２７４】

また本例では、スーパーリーチＢの第２パートの実行中に中飾り図柄が通常態様からひび割れた態様に変化したときにスローモーション演出を実行可能であり（例えば、図８－１５（２３）に示すように演出の進行速度が低下する部分）、スーパーリーチＣの第２パートの実行中にスローモーション演出を実行可能であるが（例えば、図８－２１（２４）に示すように演出の進行速度が低下する部分）、スーパーリーチＣの第２パートにおいて実行されるスローモーション演出は、スーパーリーチＢの第２パートにおいて実行されるスローモーション演出よりも実行期間が長い。具体的には、スーパーリーチＣの第２パートにおけるスローモーション演出の演出期間が４秒間であるのに対して、スーパーリーチＢの第２パートにおけるスローモーション演出の演出期間は３秒間である（図８－１５（２３），図８－２１（２４）参照）。このような構成により、スーパーリーチＢの第２パートおよびスーパーリーチＣの第２パートへの注目度合いを高めることができる。

【０２７５】

また本例では、スーパーリーチＢの第２パートの実行中に大当り図柄が表示されなかったときに通常態様の中飾り図柄を表示可能であり（例えば、図８－１８（３５）に対応する部分）、スーパーリーチＣの第２パートの実行中に大当り図柄が表示されなかったときに通常態様の中飾り図柄を表示可能であり（例えば、図８－２４（４１）に対応する部分）、スーパーリーチＢの第２パートの実行中に大当り図柄が表示されなかったときに通常態様の中飾り図柄が表示されるときと、スーパーリーチＣの第２パートの実行中に大当り図柄が表示されなかったときに通常態様の中飾り図柄が表示されるときとで、共通の発光態様（すなわち低輝度の白色発光パターン）により装飾発光体の発光制御を行うことが可能である（例えば、図８－１８（１－３８）と図８－２４（４２）とに対応する部分。図

８－４参照）。このような構成により、大当り図柄が表示されなかったことを適切に報知することができるとともに、スーパーリーチＢとスーパーリーチＣとの発光制御を共通化することにより制御データ量の増大を抑制することができる。

【０２７６】

また本例では、スーパーリーチＢの第２パートよりもスーパーリーチＣの第２パートの実行期間の方が長くなるように構成されている。例えば、スローモーション演出の実行期間（図８－１５（２３），図８－２１（２４））や、大当り時にバトル勝利から大当り図柄が表示されるまでの期間（図８－１６（２４）～（２８），図８－２２（２５）～図８－２３（３３））、はずれ時にはずれ図柄が表示されてから通常背景画面に戻るまでの期間（図８－１８（３５）～（３８），図８－２４（３９）～（４２））が長くなるように構成されている。このような構成により、期待度が高いスーパーリーチＣの演出効果を向上させることができる。

【０２７７】

また本例では、スーパーリーチＢの第１パートとスーパーリーチＢの第２パートとの両方で中飾り図柄を表示可能であるのに対して、スーパーリーチＣの第１パートにおいて中飾り図柄を表示せず（例えば、図８－２０（９）～（１６）に対応する部分）、スーパーリーチＣの第２パートにおいて（例えば、大当り図柄の表示タイミングで）中飾り図柄を表示可能である（例えば、図８－２１（１７）～（３６）に対応する部分）。このような構成により、演出を多様化させ、それぞれ演出効果を向上させることができる。

【０２７８】

また本例では、スーパーリーチＢの第２パートの実行中に大当り図柄が表示される場合に、中飾り図柄が破壊された態様となった後に、破壊された態様となった中飾り図柄とは異なる中飾り図柄が通常態様よりも視認性が高い拡大態様で表示され（例えば、図８－１６（２４）～（３０）に対応する部分）、スーパーリーチＣの第２パートの実行中に大当り図柄が表示される場合に、中飾り図柄が破壊された態様で表示されない一方、拡大態様で表示される（例えば、図８－２２（２５）～図８－２３（３５）に対応する部分）。このような構成により、演出を多様化させ、それぞれ演出効果を向上させることができる。

【０２７９】

また本例では、スーパーリーチＢの第２パートまたはスーパーリーチＣの第２パートにおいて大当り図柄が表示される場合に、大当り図柄の表示後に共通の文字情報を表示可能である（例えば、図８－１７（３２），図８－２２（３０）に示すように「完全決着」の文字表示を表示する）。このような構成により、演出内容を異ならせながらも、適切に演出結果を報知することができる。

【０２８０】

また本例では、スーパーリーチＢの第２所定パートの実行中に大当り図柄が表示されなかったときに通常態様の中飾り図柄を表示可能であり、スーパーリーチＣの第２パートの実行中に大当り図柄が表示されなかったときに通常態様の中飾り図柄を表示可能であり、スーパーリーチＢの第２パートの実行中に大当り図柄が表示されなかったときに表示される通常態様の中飾り図柄は、所定回数の所定動作（本例では４回の揺れ動作）を実行可能であり（例えば、図８－１８（３８）に対応する部分）、スーパーリーチＣの第２パートの実行中に大当り図柄が表示されなかったときに表示される通常態様の（本例では４回）は、所定回数よりも多い特別回数の所定動作（本例では５回の揺れ動作）を実行可能である（例えば、図８－２４（４２）に対応する部分）。このような構成により、演出を多様化させ、それぞれ演出効果を向上させることができる。

【０２８１】

（スーパーリーチＤ）

図８－２５～図８－２８は、スーパーリーチＤの具体例を示す説明図である。図８－２５～図８－２８のうち図８－２５～図８－２７は、変動パターンＰＢ２－１３（スーパーリーチＤ）大当りにもとづいて演出が実行される場合の具体例であり、図８－３（Ｄ）に示すタイミングチャートに対応する。図８－２５～図８－２８のうち図８－２５～図８－

２６，図８－２８は、変動パターンＰＡ２－１３（スーパーリーチＤ）はずれにもとづいて演出が実行される場合の具体例であり、図８－４（Ｄ）に示すタイミングチャートに対応する。

【０２８２】

図８－２５～図８－２８に示す例では、画像表示装置５において前回変動表示の表示結果としてはずれ図柄（「３２７」）が表示された後（図８－２５（１））、変動パターンＰＢ２－１３（スーパーリーチＤ）大当りまたは変動パターンＰＡ２－１３（スーパーリーチＤ）はずれにもとづく変動表示が開始される（図８－２５（２））。なおスーパーリーチＤが実行される高確率状態においては、低確率状態とは異なる背景画像が用いられるとともに、右打ちを指示する表示や、高確率状態に制御される残り変動回数を示す表示が行われる。

【０２８３】

次いで、左右の飾り図柄が「２」でリーチ状態になると（図８－２５（３））、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、スーパーリーチＤが開始される。スーパーリーチＤが開始されると、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２と第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２とが相対し、バトルが開始されることを示唆する「ＶＳ」の文字表示が行われる（図８－２５（４））。

【０２８４】

次いで、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２に対して攻撃する（具体的には殴りかかる）演出表示が行われる（図８－２５（５））。また第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２が第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２に対して攻撃する（具体的には体当たりをする）演出表示が行われる（図８－２５（６））。すると、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２の攻撃（具体的には殴りかかる拳）と第１敵キャラクタ００４ＩＷＣ１２の攻撃（具体的には体当たりする肩）とが衝突する演出表示が行われる（図８－２５（７））。

【０２８５】

ここで決めボタン演出が開始され、直前まで表示されていた演出表示から、味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１とプッシュボタン３１Ｂを模したプッシュボタン画像００４ＩＷＧ０３とが薄く表示される画面に切り替えられる（図８－２５（８））。すなわちプッシュボタン３１Ｂの操作を促す演出表示が開始される。そして味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１とプッシュボタン画像００４ＩＷＧ０３とが徐々に濃く表示され（図８－２６（９））、「押せ！」の文字表示と、操作有効期間を示す表示とが追加で表示される（図８－２６（１０））。

【０２８６】

変動パターンＰＢ２－１３（スーパーリーチＤ）大当りの場合には、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されると、放射模様の背景画像が表示される（図８－２７（１１））。本例では、図８－２７（１１）に示す場面から装飾発光体が虹色に発光する発光制御が開始される。例えば、図８－２７（１１）～（１２），（１５）に示す場面おいて装飾発光体が虹色で高速点滅（フラッシュ）し、図８－２７（１３）～（１４），（１６）～（１７）に示す場面において装飾発光体が虹色でゆっくりと発光する制御が行われる。

【０２８７】

次いで、可動体３２が初期位置から画像表示表示５前面の演出位置に移動する可動体演出が実行される（図８－２７（１２））。またこのとき同時に、放射模様の背景画像が割れるような演出表示が行われる（図８－２７（１２））。次いで、可動体３２が演出位置から初期位置に戻る制御が行われるとともに、放射模様の背景画像が割れて背景画像のさらに背面に大当り図柄「２２２」が出現する演出表示が行われる（図８－２７（１３））。なお放射模様の背景画像が割れると複数の破片画像が表示されるが、これらの破片画像は透過性が低いため、遊技者は破片画像よりも下位レイヤに表示される画像を破片画像越しに視認できない。

【０２８８】

次いで、出現した大当り図柄「２２２」が画面奥側（すなわち放射模様の背景画像の背面）から手前側に移動するように演出表示が行われ（図８－２７（１４））、やがて放射模様の背景画像を突き破った大当り図柄「２２２」が画面全体を覆うほどに拡大表示される（図８－２７（１５））。

【０２８９】

次いで、大当り図柄「２２２」は、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様のサイズで表示され、２回揺れるように表示される（図８－２７（１６））。その後、大当り図柄「２２２」が停止表示される（図８－２７（１７））。本例では、大当り図柄「２２２」を拡大表示するときには、放射模様の背景画像の破片画像とともに表示することで、突き破っている様子を表現して臨場感を高めているが、一方で大当り図柄「２２２」がリーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様のサイズで表示されるときには、破片画像を完全にフェードアウトさせることで、大当り図柄の視認性を低下させないようにしている。

【０２９０】

変動パターンＰＡ２－１３（スーパーリーチＤ）はずれの場合には、プッシュボタン３１Ｂの操作が検出されると、割れたガラスの背景画像とともにガラスの破片画像が表示される（図８－２８（１８））。ここで表示されるガラスの破片画像は、図８－２７（１３）に示す放射模様の背景画像が割れたときの破片画像や、図８－３０（５）に示す特別予告演出におけるガラスの破片画像よりも小さく、数も少ない。次いで、ガラスの破片画像がフェードアウトし終わった後（すなわち全て消去された後）に、中飾り図柄「３」が背景画像に重畳して表示される（図８－２８（１９））。そして、はずれ組み合わせとなる中飾り図柄「３」が２回揺れるように表示された後、画像表示装置５がブラックアウトし、スーパーリーチＤが終了する。なお本例では、図８－２８（１８）に示す場面から装飾発光体が低輝度の白色に発光する発光制御が開始される。

【０２９１】

スーパーリーチＤが終了すると、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様の背景画像が表示されるとともに、はずれ図柄「２３２」が仮停止表示される（図８－２８（２０））。その後、はずれ図柄「２３２」が停止表示される（図８－２８（２１））。

【０２９２】

本例では、スーパーリーチＢの実行中に、中飾り図柄が通常態様からひび割れた態様に変化した後に破壊された態様に変化したときに、大当り図柄を表示可能であり（例えば、図８－１５（２３）～図８－１６（３０）に対応する部分）、スーパーリーチＤの実行中に、中飾り図柄が破壊された態様およびひび割れた態様のいずれにも変化することなく、大当り図柄を表示可能であるが（例えば、図８－２５（４）～図８－２７（１７）に示されるように中飾り図柄の態様が変化する演出が実行されることなく大当り図柄が表示される）、スーパーリーチＢの実行中に大当り図柄が表示されるときと、スーパーリーチＤの実行中に大当り図柄が表示されるときとで、共通の発光態様（すなわち虹色の発光パターン）により装飾発光体の発光制御を行うことが可能である（図８－３参照）。このような構成により、中飾り図柄の態様を変化させて大当りとなるか否かを報知するスーパーリーチＢを実行可能とする一方で、中飾り図柄の態様を変化させずに大当りとなるか否かを報知するスーパーリーチＤを実行可能とすることにより、低確率状態と高確率状態とで演出の見せ方にバリエーションを持たせて遊技興趣を高め、さらに、スーパーリーチＢとスーパーリーチＤとの発光制御の共通化により、制御データ量の増大を抑制することができる。

【０２９３】

また本例では、スーパーリーチＢが実行されて大当り図柄が表示される場合に、スーパーリーチＢの第２パートにおいて可動体演出が実行されずに大当り図柄が表示され（例えば、図８－１６（２５）に対応する部分）、スーパーリーチＤが実行されて大当り図柄が表示される場合に、スーパーリーチＤの第２パートにおいて可動体演出の実行後に大当り図柄が表示される（例えば、図８－２７（１２）に対応する部分）。このような構成により、スーパーリーチＢの第２パートとスーパーリーチＤの第２パートとで、大当り図柄を

表示するときの演出態様を異ならせ、遊技興趣を高めることができる。

【０２９４】

また本例では、スーパーリーチＢの第２パートの実行中に大当り図柄が表示されなかったときに通常態様の中飾り図柄を表示可能であり（例えば、図８－４、図８－１８参照）、スーパーリーチＤの第２パートの実行中に大当り図柄が表示されなかったときに通常態様の中飾り図柄を表示可能であり（例えば、図８－４、図８－２８参照）、スーパーリーチＢのパートの実行中に大当り図柄が表示されなかったときに通常態様の中飾り図柄が表示されるときと、スーパーリーチＤの第２パートの実行中に大当り図柄が表示されなかったときに通常態様の中飾り図柄が表示されるときとで、共通の発光態様（すなわち低輝度の白色発光パターン）を用いて装飾発光体の発光制御を行うことが可能である（例えば、図８－１８（３８）と図８－２８（１９）とに対応する部分。図８－４参照）。このような構成により、大当り図柄が表示されなかったことを適切に報知するとともに、スーパーリーチＢとスーパーリーチＤとの発光制御の共通化により、制御データ量の増大を抑制することができる。

【０２９５】

また本例では、スーパーリーチＢの第１パートと第２パートとの両方で中飾り図柄を表示可能である一方、スーパーリーチＤの第１パートにおいて中飾り図柄を表示せず（例えば、図８－２５（４）～図８－２６（１０）に示すように中飾り図柄を表示しない）、スーパーリーチＤの第２パートにおいて（例えば、大当り図柄の表示タイミングで）中飾り図柄を表示可能である（例えば、図８－２７（１１）～（１６），図８－２８（１８）～（２０）に示すように中飾り図柄を表示可能である）。このような構成により、スーパーリーチＢとスーパーリーチＤとで演出態様を異ならせ、遊技興趣を高めることができる。

【０２９６】

また本例では、スーパーリーチＢの第２パートにおいては決めボタン演出が実行されずに大当り図柄が表示され（例えば、図８－１５，図８－１６参照）、スーパーリーチＤの第２パートにおいては決めボタン演出の実行後に大当り図柄が表示される（例えば、図８－２７（１１）～（１６）に対応する部分）。このような構成により、スーパーリーチＢとスーパーリーチＤとで演出態様を異ならせ、遊技興趣を高めることができる。

【０２９７】

また本例では、スーパーリーチＢの実行中に大当り図柄が表示される場合、スーパーリーチＢの第２パートにおいて中飾り図柄が破壊された態様となった後に、中飾り図柄を通常態様よりも視認性を高めた拡大態様で表示可能であり（例えば、図８－１６（２４）～（３０）に対応する部分）、スーパーリーチＤの実行中に大当り図柄が表示される場合に、スーパーリーチＤの第２パートの実行中に中飾り図柄を拡大態様で表示可能である（例えば、図８－２７（１５）に対応する部分）。このような構成により、演出内容を異ならせながらも、大当りとなったことを適切に報知することができる。

【０２９８】

また本例では、スーパーリーチＢの第２パートの実行中に大当り図柄が表示されなかったときに表示される通常態様の中飾り図柄は、所定回数の所定動作（本例では４回の揺れ動作）を実行可能であり（例えば、図８－１８（３８）に対応する部分）、スーパーリーチＤの第２パートの実行中に大当り図柄が表示されなかったときに表示される通常態様の中飾り図柄は、所定回数よりも少ない特定回数の所定動作（本例では３回の揺れ動作）を実行可能である（例えば、図８－２８（１９）に対応する部分）。このような構成により、スーパーリーチＢとスーパーリーチＤとで演出態様を異ならせ、遊技興趣を高めることができる。

【０２９９】

本例で示した構成に限らず、スーパーリーチＢの第２パートまたはスーパーリーチＤの第２パートにおいて大当り図柄が表示される場合に、大当り図柄の表示後に共通の文字情報（例えば、「完全決着」の文字表示）を表示するようにしてもよい（例えば、図８－１７（３２）と同様に、図８－２７に示すスーパーリーチＤの第２パートにおいても「完全

決着」の文字表示を表示するようにしてもよい）。このような構成により、演出内容を異ならせながらも、大当りとなったことを適切に報知することができる。

【０３００】

（ロングリーチ）

図８－２９は、ロングリーチの具体例を示す説明図である。図８－２９は、変動パターンＰＡ２－２（ロングリーチ）はずれにもとづいて演出が実行される場合の具体例であり、図８－５（Ａ）に示すタイミングチャートに対応する。

【０３０１】

図８－２９に示す例では、画像表示装置５において前回変動表示の表示結果としてはずれ図柄（「３２７」）が表示された後（図８－２９（１））、変動パターンＰＡ２－２（ロングリーチ）はずれにもとづく変動表示が開始される（図８－２９（２））。

【０３０２】

次いで、左右の飾り図柄が「２」でリーチ状態になると（図８－２９（３））、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、ロングリーチが開始される。ロングリーチが開始されると、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１が表示されるとともに、複数の選択肢００４ＩＷＧ０２が表示される（図８－２９（４））。複数の選択肢００４ＩＷＧ０２には、はずれとなる中飾り図柄が停止することを示唆する敵キャラクタを模した複数の選択肢と、大当りとなる中飾り図柄「２」が停止することを示唆する選択肢とが含まれる。なお本例の構成に限らず、ロングリーチからスーパーリーチに発展する変動パターンが設けられている場合には、「好機」「強ＳＰ」「激熱」といったスーパーリーチに発展することを示唆する選択肢などが含まれるようにしてもよい。

【０３０３】

次いで、複数の選択肢００４ＩＷＧ０２が回転する演出表示が行われる（図８－２９（５））。そして、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１が目から出力した光線で選択肢を撃つと（図８－２９（６））、撃たれた選択肢がＴＡＲＧＥＴと称して設けられた枠内に表示される（図８－２９（７））。図８－２９（７）に示す例では、敵キャラクタを模した選択肢が撃たれてＴＡＲＧＥＴ枠内に表示されているため、はずれとなる中飾り図柄が停止することが示唆されている。

【０３０４】

その後、画像表示装置５がブラックアウトし、ロングリーチが終了する。ロングリーチが終了すると、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様の背景画像が表示されるとともに、はずれ図柄「２１２」が停止表示される（図８－２９（８））。

【０３０５】

（特別予告＋ロングリーチ）

図８－３０～図８－３１は、特別予告演出およびロングリーチの具体例を示す説明図である。図８－３０～図８－３１は、変動パターンＰＡ２－３（特別予告＋ロングリーチ）はずれにもとづいて演出が実行される場合の具体例であり、図８－５（Ｂ）に示すタイミングチャートに対応する。

【０３０６】

図８－３０～図８－３１に示す例では、画像表示装置５において前回変動表示の表示結果としてはずれ図柄（「３２７」）が表示された後（図８－３０（１））、変動パターンＰＡ２－３（特別予告＋ロングリーチ）はずれにもとづく変動表示が開始される（図８－３０（２））。

【０３０７】

次いで、左右の飾り図柄が「２」でリーチ状態となる。ここで特別予告演出が開始されると、画面右下から槍画像００４ＩＷＧ０４が出現する（図８－３０（３））。そして、黒色の背景画像に切り替えられるとともに、槍画像００４ＩＷＧ０４が画面右下から画面中央に向かって移動し、ガラス画像００４ＩＷＧ０５に衝突する演出表示が行われる（図８－３０（４））。

【０３０８】

次いで、槍画像００４ＩＷＧ０４がガラス画像００４ＩＷＧ０５を貫通する演出表示が行われる（図８－３０（５））。このときガラス画像００４ＩＷＧ０５が割れることにより、複数のガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａと、画面隅に残った割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂとが表示される（図８－３０（５））。

【０３０９】

本例では、特別予告演出においてガラス画像がひび割れてから完全に割れるまでの時間（例えば、図８－３０（４）～（５）に対応）と、スーパーリーチＤにおいて背景画像がひび割れてから完全に割れるまでの時間（例えば、図８－２７（１２）～（１３）に対応）とが異なるように構成されている。具体的には、特別予告演出におけるガラス画像が割れる演出表示は、当否報知前に行われるものであるため、テンポよく演出を見せることに重きを置いてひび割れから完全割れまでの時間が短く設定されている一方、スーパーリーチＤにおいて背景画像が割れる演出表示は、大当り報知時に行われるものであるため、大当りしたことを楽しませることに重きを置いて、まずは可動体動作によりひび割れを発生させ、その後、可動体３２の原点復帰に伴って完全割れを発生させている。このような構成に加えてさらに、特別予告演出におけるガラス画像の破片画像の表示速度（すなわち画面外へフェードアウトする際の移動速度）と、スーパーリーチＤにおける背景画像の破片画像の表示速度とを異ならせるように構成してもよい。例えば、大当り報知時の高揚感を高めるために、特別予告演出におけるガラス画像の破片画像の表示速度よりも、スーパーリーチＤにおける背景画像の破片画像の表示速度を速くするようにしてもよい。なお、特別予告演出においてガラス画像の破片画像が表示されるときには、装飾発光体を高輝度の白色で高速点滅させる発光制御が行われるのに対して、スーパーリーチにおいて背景画像の破片画像が表示されるときには、装飾発光体を虹色に発光させる発光制御が行われる。

【０３１０】

複数のガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａは、図８－３０（６）に示すタイミングには全て消えているが、画面隅に残った割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂは、特別予告演出の後にロングリーチが開始されても継続して表示される。本例では、画面隅に残った割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂは、ロングリーチが終了するまで継続して表示される。なお、画面隅に残った割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂは、他の演出画像や背景画像よりも上位レイヤに表示されるが透過性が高いため、ガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂ越しに下位レイヤに表示された他の演出画像や背景画像を視認することができる。

【０３１１】

次いで、ガラス画像００４ＩＷＧ０５を貫通した槍画像００４ＩＷＧ０４が、ガラス画像００４ＩＷＧ０５の奥側に存在する第２のガラス画像００４ＩＷＧ０６に衝突する演出表示が行われる（図８－３０（６））。そして、第２のガラス画像００４ＩＷＧ０６が割れることにより複数の第２ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０６ａが表示される（図８－３０（７））。

【０３１２】

次いで、ロングリーチが開始されると、複数の第２ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０６ａの背面に、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１とともに複数の選択肢００４ＩＷＧ０２が出現する演出表示が行われる（図８－３０（８））。なお本例では図示していないが、図８－３０（７）の場面と図８－３０（８）の場面との間では、破片画像が表示されるレイヤよりも下位のレイヤでホワイトアウトが発生し（すなわち遊技者の視点からは破片画像とホワイトアウトとの両方を視認可能な状態となる）、その後、黒色の背景画像からスーパーリーチの背景画像に切り替えられる。

【０３１３】

次いで、複数の第２ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０６ａが徐々に消え去り（図８－３１（９），（１０））、複数の選択肢００４ＩＷＧ０２が回転する演出表示が行われる（図８－３１（１１））。そして、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１が目から出力した光線で選択肢を撃つと（図８－３１（１２））、撃たれた選択肢がＴＡＲＧＥＴと称して設けられた枠内に表示される（図８－３１（１３））。図８－３１（１３）に示す例では

、敵キャラクタを模した選択肢が撃たれてＴＡＲＧＥＴ枠内に表示されているため、はずれとなる中飾り図柄が停止することが示唆されている。

【０３１４】

その後、画像表示装置５がブラックアウトし、ロングリーチが終了する。ロングリーチが終了すると、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様の背景画像が表示されるとともに、はずれ図柄「２１２」が停止表示される（図８－３１（１４））。

【０３１５】

（裏ボタン演出）

図８－３２は、特別予告演出およびロングリーチが実行される場合の裏ボタン演出の具体例を示す説明図である。図８－３２は、変動パターンＰＡ２－３（特別予告＋ロングリーチ）はずれにもとづいて演出が実行され、ロングリーチ中に裏ボタン演出が実行される場合の具体例であり、図８－５（Ｃ）に示すタイミングチャートに対応する。本例では、裏ボタン演出は、特別予告演出の実行の有無に係わらず実行可能な演出であり、ロングリーチ中の裏ボタン演出期間において遊技者の動作（例えばプッシュボタン３１Ｂの連打や長押し）を検出した際に、装飾発光体をロングリーチに対応した発光パターンではなく裏ボタン演出に対応した発光パターンで発光させる演出である。なお、裏ボタン演出に対応した発光パターンは複数種類あり、発光パターンの種類に応じて大当り期待度を示唆される。図８－３２に示す特別予告演出およびロングリーチが実行される場合には、裏ボタン演出期間内に遊技者動作を検出すると、画面隅に表示された割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂが落下して消え去る演出表示とともに、装飾発光体を裏ボタン演出に対応した発光パターンで発光させる演出が開始される。

【０３１６】

図８－３２に示す例では、特別予告演出によって画面隅に割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂが表示されるとともに複数の第２ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０６ａが表示され、特別予告演出の後にロングリーチが開始されても継続して表示される。ロングリーチが開始されると、複数の第２ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０６ａの背面に、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１とともに複数の選択肢００４ＩＷＧ０２が出現する演出表示が行われる（図８－３２（１））。

【０３１７】

次いで、複数の第２ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０６ａが徐々に消え去り、複数の選択肢００４ＩＷＧ０２が回転する演出表示が行われる（図８－３２（２））。ここでプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されると、裏ボタン演出（すなわち装飾発光体を裏ボタン演出に対応した発光パターンで発光させる演出）とともに、画面隅に表示された割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂが落下して消え去る演出表示が行われる（図８－３２（３））。ガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂが落下して消え去る演出表示が行われる間も複数の選択肢００４ＩＷＧ０２が回転する演出表示は継続して行われる（図８－３２（４））。

【０３１８】

（発展予告演出および特殊予告演出）

図８－３３～図８－３４は、発展予告演出および特殊予告演出が実行される場合の具体例を示す説明図である。図８－３３～図８－３４は、変動パターンＰＡ２－８（発展予告＋特殊予告＋スーパーリーチＢ）または変動パターンＰＢ２－８（発展予告＋特殊予告＋スーパーリーチＢ）にもとづいて演出が実行される場合の具体例であり、図８－６（Ａ）に示すタイミングチャートに対応する。

【０３１９】

図８－３３～図８－３４に示す例では、左右の飾り図柄が「２」でリーチ状態になった後、画像表示装置５がホワイトアウトし、発展予告演出が開始されている（図８－３３（１））。

【０３２０】

発展予告演出では、まず第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１が登場し（図８－３３（１））、続いて第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が登場する演出表示が行われる（図

８－３３（２））。次いで、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１および第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２に重畳して「発展」の文字表示が表示される演出表示が行われる（図８－３３（３））。

【０３２１】

次いで、特殊予告演出が開始されると、画面左側領域の下方から第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１と背景に複数の四角形が描かれた第１パネル画像が徐々に出現し、画面右側領域の下方から第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２と背景に複数の星形が描かれた第２パネル画像が徐々に出現する演出表示が行われる（図８－３３（４））。そして、第１パネル画像および第２パネル画像の全体がそれぞれ表示されると（図８－３３（５））、第１パネル画像および第２パネル画像に重畳して「行くぞ！」の文字表示が表示される（図８－３３（６））。

【０３２２】

第１パネル画像、第２パネル画像および「行くぞ！」の文字表示に重畳して第２ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０４が増殖するように表示され（図８－３３（７））、やがて増殖した第２ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０４が画面を埋め尽くすように表示される演出表示が行われる（図８－３３（８））。

【０３２３】

その後、スーパーリーチ（本例ではスーパーリーチＢ）が開始されると、増殖した第２ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０４が徐々に消滅し（図８－３４（９））、やがて全ての第２ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０４が消滅する演出表示が行われる（図８－３４（１０））。そして、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が地面に着地するような演出表示が行われる（図８－３４（１１））。

【０３２４】

（発展予告演出および特別予告演出）

図８－３５～図８－３６は、発展予告演出および特別予告演出が実行される場合の具体例を示す説明図である。図８－３５～図８－３６は、変動パターンＰＡ２－９（発展予告＋特別予告＋スーパーリーチＢ）または変動パターンＰＢ２－９（発展予告＋特別予告＋スーパーリーチＢ）にもとづいて演出が実行される場合の具体例であり、図８－６（Ｂ）に示すタイミングチャートに対応する。

【０３２５】

図８－３５～図８－３６に示す例では、左右の飾り図柄が「２」でリーチ状態になった後、画像表示装置５がホワイトアウトし、発展予告演出が開始されている。

【０３２６】

発展予告演出では、まず第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１が登場し、続いて第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が登場する演出表示が行われる（図８－３５（１））。

【０３２７】

ここで、特別予告演出が開始されると、画面右下から槍画像００４ＩＷＧ０４が出現する（図８－３５（２））。そして、黒色の背景画像に切り替えられるとともに、槍画像００４ＩＷＧ０４が画面右下側から画面中央に向かって移動し、ガラス画像００４ＩＷＧ０５に衝突する演出表示が行われる（図８－３５（３））。

【０３２８】

次いで、槍画像００４ＩＷＧ０４がガラス画像００４ＩＷＧ０５を貫通する演出表示が行われる（図８－３５（４））。このときガラス画像００４ＩＷＧ０５が割れることにより、複数のガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａと、画面隅に残った割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂとが表示される（図８－３５（４））。

【０３２９】

複数のガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａは、図８－３５（５）に示すタイミングには全て消えているが、画面隅に残った割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂは、特別予告演出の後にスーパーリーチが開始されても継続して表示される。本例では、画面隅に残った割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂは、スーパーリーチにおいてキャラクタが登

場するまで継続して表示される。なお、画面隅に残った割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂは、他の演出画像や背景画像よりも上位レイヤに表示されるが透過性が高いため、ガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂ越しに下位レイヤに表示された他の演出画像や背景画像を視認することができる。

【０３３０】

次いで、ガラス画像００４ＩＷＧ０５を貫通した槍画像００４ＩＷＧ０４が、ガラス画像００４ＩＷＧ０５の奥側に存在する第２のガラス画像００４ＩＷＧ０６に衝突する演出表示が行われる（図８－３５（５））。そして、第２のガラス画像００４ＩＷＧ０６が割れることにより複数の第２ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０６ａが表示される（図８－３５（６））。

【０３３１】

次いで、スーパーリーチ（本例ではスーパーリーチＢ）が開始されると、複数の第２ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０６ａの背景がスーパーリーチ用の背景画像に切り替えられる演出表示が行われる（図８－３５（７））。なお本例では図示していないが、図８－３５（６）の場面と図８－３５（７）の場面との間では、破片画像が表示されるレイヤよりも下位のレイヤでホワイトアウトが発生し（すなわち遊技者の視点からは破片画像とホワイトアウトとの両方を視認可能な状態となる）、その後、黒色の背景画像からスーパーリーチの背景画像に切り替えられる。

【０３３２】

次いで、複数の第２ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０６ａが徐々に消え去る演出表示が行われ（図８－３５（８））、やがて全ての第２ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０６ａが消え去り、画面隅に割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂのみが表示される（図８－３６（９））。

【０３３３】

次いで、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が地面に着地すると、画面隅の割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂが落下して消え去る演出表示が行われる（図８－３６（１０），（１１））。図８－３５～図８－３６に示す特別演出予告が実行された後にスーパーリーチが実行される例では、図８－３６（１１）に示す場面で、画面右上に「２」の左右飾り図柄がリーチ態様となっている「２↓２」が表示される。本例では、特別演出予告が実行されることなくスーパーリーチが実行される場合には、スーパーリーチ開始時から画面右上に左右飾り図柄がリーチ態様となっている「２↓２」が表示されるが、特別予告演出が実行された後にスーパーリーチが実行される場合には、特別予告演出（例えば、ガラス画像の割れなど）の演出効果を低下させないために、図８－３６（１１）に示すタイミングで画面右上に「２」の左右飾り図柄がリーチ態様となっている「２↓２」が表示される。

【０３３４】

本例では、特殊予告演出が実行されたときに、特殊表示（本例では第２ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０４）を表示可能であり（例えば、図８－３３（７）～図８－３４（９）に対応する部分）、特別予告演出が実行されたときに、特別表示（本例では割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂ）を表示可能である（例えば、図８－３５（３）～図８－３６（１０）に対応する部分）。そして、スーパーリーチ（本例ではスーパーリーチＢ）は、特殊予告演出の実行に伴い、特殊表示が表示された後に実行され（例えば、図８－３４（９）のタイミングでスーパーリーチＢが開始される）、特別予告演出の実行に伴い、特別表示が表示された後に実行される（例えば、図８－３５（７）のタイミングでスーパーリーチＢが開始される）。また上述したように、本例では、特殊予告演出と特別予告演出とのいずれかが実行される場合と、いずれも実行されない場合とがあり、特殊予告演出と特別予告演出とのいずれかが実行される場合（特に特殊予告演出よりも特別予告演出が実行される場合）の方が、大当り期待度が高くなるように構成されている。このような構成により、スーパーリーチの実行前に特殊予告演出と特別予告演出とのいずれが実行されることに注目させ、さらに、特殊予告演出と特別予告演出とのいずれが実行されたかに応じてス

ーパーリーチの見え方を異ならせることができ、遊技興趣を高めることができる。
【０３３５】
　また本例では、特殊予告演出が実行される場合に、リーチ態様の飾り図柄とともに特殊表示（本例では第２ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０４）を表示可能であり（例えば、図８－３３（７）に対応する部分）、特別予告演出が実行される場合に、リーチ態様の飾り図柄を非表示とし、特別表示（本例では割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂ）を表示可能である（例えば、図８－３５（４）に対応する部分）。このような構成により、特別予告演出の演出効果を高めることができる。
【０３３６】
　また本例では、特別表示は、スーパーリーチ（本例ではスーパーリーチＢ）が開始されてから特別期間亘って継続して表示され（例えば、スーパーリーチＢ開始からキャラクタＢが登場するまで継続して表示される。図８－３５（７）～図８－３６（１０）に対応する部分）、特殊表示（本例では第２ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０４）は、スーパーリーチ（本例ではスーパーリーチＢ）の実行中において特別期間よりも短い期間に亘って継続して表示される（例えば、スーパーリーチＢ開始からキャラクタＢが登場する前までの期間表示される。図８－３４（９）に対応する部分）。このような構成により、特別表示の表示期間と特殊表示の表示期間とを異ならせ、遊技興趣を高めることができる。
【０３３７】
　また本例では、スーパーリーチの演出表示として、スーパーリーチに関連したキャラクタを表示可能であり、キャラクタの動作に対応して特別表示（本例では割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂ）を非表示とすることが可能である（例えば、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が地面に着地する動作に対応して割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂの表示が終了する。図８ー３６（１０）に対応する部分）。このような構成により、続けて実行される演出を関連させて互いに演出効果を向上させることができる。
【０３３８】
　また本例では、ロングリーチの実行前に特別予告演出を実行される場合には、ロングリーチは、特別予告演出の実行に伴って特別表示（本例では割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂ）が表示された後に実行される（例えば、割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂが表示され（図８－３０（５））、その後ロングリーチが開始される（図８－３０（８））。そして、ロングリーチが開始されてから所定期間に亘って特別表示を継続して表示する（例えば、ロングリーチが終了する図８－３１（１３）のタイミングまで割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂが表示される）。一方で、スーパーリーチの実行前に特別予告演出が実行される場合には、スーパーリーチが開始されてから所定期間よりも短い期間に亘って特別表示を継続して表示する（例えば、スーパーリーチＢ開始から第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が登場するまで割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂが表示される。図８－３５（７）～図８ー３６（１０）に対応する部分）。このような構成により、特別予告演出の後に実行される演出に応じて特別表示の表示期間を異ならせることができ、遊技興趣を高めることができる。
【０３３９】
　また本例では、ロングリーチの実行期間において、ロングリーチが開始されてから所定期間よりも短い特別期間に亘って裏ボタン演出を実行可能であり（例えば、ロングリーチの最終煽り部の直前まで裏ボタン演出（連打または長押しでランプ発光の態様が期待度に応じてステップアップしていく演出）を実行可能である）、特別予告演出が実行され、その後、ロングリーチが実行される場合に、裏ボタン演出が実行されたときに特別表示（本例では割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂ）を非表示とすることが可能である（例えば、図８－３２（３）に対応する部分）。このような構成により、遊技興趣を向上させることができる。
【０３４０】
　また本例では、特殊予告演出または特別予告演出は、発展予告演出が開始された後に実行可能であり、特殊予告演出は、発展予告演出の終了後に開始され（例えば、図８－６（

Ａ）参照）、特別予告演出は、発展予告演出の終了前から開始される（例えば、図８－６（Ｂ）参照）。このような構成により、演出ごとに開始タイミングを異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【０３４１】

また本例では、発展予告演出が実行されたときに発展表示（本例では第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３）を表示可能であり、スーパーリーチは、発展予告演出の実行に伴い、発展表示が表示された後に実行され（例えば、図８－３，図８－１３～図８－１４参照）、スーパーリーチにおいて特殊表示（本例では第２ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０４）が表示される場合に、当該スーパーリーチにおいて発展表示が表示されることが制限され（例えば、図８－３３～図８－３４参照）、スーパーリーチにおいて特別表示（本例では割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂ）が表示される場合に、当該スーパーリーチにおいて発展表示が表示されることが制限される（例えば、図８－３５～図８－３６参照）。このような構成により、演出が煩雑になることを防ぐことができる。

【０３４２】

また本例では、ガラス画像００４ＩＷＧ０５や割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂの表示に伴うガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａの方が、中飾り図柄の表示に伴う中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａよりも多く表示され（例えば、図８－３５（４），図８－３９参照）、第１の中飾り図柄（例えば、中飾り図柄「４」）が表示されたことに伴って表示される中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａと、第２の中飾り図柄（例えば、中飾り図柄「１」）が表示されたことに伴って表示される中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａとで、表示されるときの態様が異なる（例えば、破片の色や形状、数、飛び散り方などが異なる。図８－３９参照）。このような構成により、中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａとガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａとにより、スーパーリーチと特別予告演出との演出効果を高め、さらに、中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａが表示されるときの見せ方とガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａが表示されるときの見せ方とを異ならせることにより、遊技興趣を高めることができる。

【０３４３】

また本例では、第１期間に亘って中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａを表示し、第１期間よりも短い第２期間に亘ってガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａを表示する。例えば、ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａの移動表示の方が中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａの移動表示よりも速く、画面内に留まる期間が短い（図８－１６（２４）に対応する部分と、図８－３５（４）に対応する部分）。このような構成により、中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａとガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａとで、表示期間を異ならせ、遊技興趣を高めることができる。

【０３４４】

また本例では、中飾り図柄とともにスーパーリーチの演出表示（例えば、スーパーリーチＢの背景画像）を表示可能であり、割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂとともにスーパーリーチの演出表示（例えば、スーパーリーチＢの背景画像）を表示可能であり、スーパーリーチの演出表示よりも高い表示優先度で中飾り図柄を表示可能であり（例えば、中飾り図柄００４ＩＷＧ０１はスーパーリーチの背景画像よりも表示優先度が高く上位レイヤに表示される）、スーパーリーチの演出表示よりも高い表示優先度で割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂを表示可能であり（例えば、割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂはスーパーリーチＢの背景画像よりも表示優先度が高く上位レイヤに表示される）、中飾り図柄越しにスーパーリーチの演出表示を視認不能である一方、割れ残りガラス画像越しに所定演出の演出表示を視認可能である（例えば、図８－１５（１９）～（２３）に示すように中飾り図柄００４ＩＷＧ０１越しに背景画像が視認不能である一方、図８－３５（７）～図８－３６（９）に示すように割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂ越しに背景画像が視認可能である）。このような構成により、割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂによりスーパーリーチの演出表示の見せ方にバリエーションを持たせ、遊技興趣を高めることができる。

【０３４５】
　また本例では、スーパーリーチの演出表示として、スーパーリーチに関連したキャラクタ（例えば、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２）を表示可能であり、キャラクタが中飾り図柄に作用することにより中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａが表示される。具体的には、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が中飾り図柄に打撃を加えることにより中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａが表示される（図８－１５（２３），図８－３８参照）。このような構成により、演出表示に関連性を持たせて演出効果を高めることができる。
【０３４６】
　また本例では、特別予告演出が実行されずにスーパーリーチが実行される場合に、スーパーリーチの開始時からリーチ態様の複数の飾り図柄を表示可能であり（例えば、図８－１４（９）に対応する部分）、特別予告演出が実行されてスーパーリーチが実行される場合に、スーパーリーチの開始から所定期間（例えば、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が登場するまでの期間）経過後にリーチ態様の複数の飾り図柄を表示可能である（例えば、図８－３５（７）～図８－３６（１１）に対応する部分）。このような構成により、特別予告演出の有無により演出態様を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。
【０３４７】
　また本例では、特別予告演出の演出表示として、特別表示（本例では割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂ）の表示前に槍画像００４ＩＷＧ０４を表示可能であり、槍画像００４ＩＷＧ０４を第１表示位置（本例では画面右下の位置）から第２表示位置（本例では画面中央の位置）に向けて移動表示させることが可能であり、槍画像００４ＩＷＧ０４を第１表示位置に表示するときに、特別表示を表示することを示唆する示唆表示（例えば、黒色の背景画像）を表示可能であり、槍画像００４ＩＷＧ０４を第２表示位置に表示するときに、ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａと割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂとを表示可能である（例えば、図８－３５（２）～（４）に対応する部分）。このような構成により、演出の臨場感を高めることができる。
【０３４８】
　また本例では、特別表示（本例では割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂ）を非表示とするときにおいてもガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａを表示可能である（例えば、図８－３６（１０）に対応する部分）。このような構成により、演出の臨場感を高めることができる。
【０３４９】
　また本例では、複数のガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａを表示可能であり、それぞれ表示態様が異なる（例えば、図８－３５（４）参照）。このような構成により、演出の臨場感を高めることができる。
【０３５０】
　また本例では、特別予告演出は、第１パート（例えば、槍画像００４ＩＷＧ０４とガラス画像００４ＩＷＧ０５とが表示されるパート）と第２パート（例えば、槍画像００４ＩＷＧ０４が消え、割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂが継続して表示されるパート）とに区別可能であり、第１パートにおいて、第１特別表示（本例では槍画像００４ＩＷＧ０４）と第２特別表示（本例では割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂ）とを表示可能であり、第１パートにおいて、第２特別表示を表示することに伴って、当該第２特別表示の少なくとも一部を模した特別関連表示（本例ではガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａ）を表示可能であり、第２パートにおいて、第１特別表示を非表示とする一方で、第２特別表示を継続して表示可能であり（例えば、図８－３５（７）～図８－３６（９）に対応する部分）、第２パートにおいて、当該第２パートが終了するタイミングで特別関連表示を表示可能であり（例えば、図８－３６（１０）に対応する部分）、第１パートと第２パートとで、表示される特別関連表示の態様が異なり（例えば、図８－３５（４）に対応する部分と、図８－３６（１０）に対応する部分）、第１パートにおいて特別関連表示が表

示されるときと、第２パートにおいて特別関連表示が表示されるときとで、異なる発光パターンで装飾発光体の発光制御を行うことが可能である（例えば、図８－３５（４）に対応する部分と、図８－３６（１０）に対応する部分。図８－６（Ｂ）※１※２参照）。このような構成により、特別関連表示により特別予告演出の演出効果を高め、さらに、特別予告演出における第１パートと第２パートとで、特別関連表示が表示されるときの発光パターンを異ならせることにより、遊技興趣を高めることができる。

【０３５１】

また本例では、特別予告演出の実行期間は、スーパーリーチの実行期間と少なくとも一部が重複し（例えば、図８－６（Ｂ）参照）、特別関連表示（本例ではガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａ）は、特別予告演出の第１パートにおいて、特別予告演出に関連したキャラクタ（本例では槍画像００４ＩＷＧ０４）の動作に対応して表示され（例えば、図８－３５（４）に対応する部分）、特別予告演出の第２演出パートにおいて、スーパーリーチに関連したキャラクタ（本例では第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２）の動作に対応して表示される（例えば、図８－３６（１０）に対応する部分）。このような構成により、特別予告演出の第１パートと第２パートとで、特別関連表示（本例ではガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａ）の表示パターンを異ならせ、遊技興趣を高めることができる。

【０３５２】

また本例では、特別予告演出の第１パートにおいて、特別関連表示（本例ではガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａ）を第１速度で移動表示させることが可能であり（例えば、図８－３５（４）に対応する部分）、第２演出パートにおいて、特別関連表示を第１速度とは異なる第２速度（例えば、第１速度よりも遅い速度）で移動表示させることが可能である（例えば、図８－３６（１０）に対応する部分）。のような構成により、特別予告演出の第１パートと第２パートとで、特別関連表示の見せ方を異ならせ、遊技興趣を高めることができる。

【０３５３】

また本例では、特別予告演出の実行後に、スーパーリーチＡとスーパーリーチＢとのいずれかを実行可能であり、特別予告演出の実行期間は、スーパーリーチＡの実行期間またはスーパーリーチＢの実行期間に重複し（例えば、図８－６（Ｂ）参照）、特別関連表示（本例ではガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａ）は、特別予告演出の第１パートにおいて、特別予告演出に関連した特別キャラクタ（本例では槍画像００４ＩＷＧ０４）の動作に対応して表示され（例えば、図８－３５（４）に対応する部分）、特別予告演出の第２パートにおいて、スーパーリーチＡに関連した第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１またはスーパーリーチＢに関連した第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２の動作に対応して表示される（例えば、図８－３６（１０）に対応する部分）。このような構成により、特別予告演出とスーパーリーチＡまたはスーパーリーチＢとを関連付けることができ、互いに演出効果を高めることができる。

【０３５４】

また本例では、特別予告演出の第１パートにおいて複数の特別関連表示（本例ではガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａ）を表示可能であり、第２パートにおいて複数の特別関連表示を表示可能であり、第１パートにおいて表示される複数の特別関連表示のうち第１特別関連表示と第２特別関連表示とで、表示態様が異なり、第２パートにおいて表示される複数の特別関連表示のうち第３特別関連表示と第４特別関連表示とで、表示態様が異なり、第１特別関連表示の表示態様は、第３特別関連表示の表示態様と異なるとともに、第４特別関連表示の表示態様と異なり、第２特別関連表示の表示態様は、第３特別関連表示の表示態様と異なるとともに、第４特別関連表示の表示態様と異なる。具体的には、図８－３５（４）と図８－３６（１０）とに示されるように、いずれも複数のガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａが表示されるが、一つ一つ態様が異なる。このような構成により、特別関連表示による演出効果を高めることができる。

【０３５５】

なお本例で示した構成に限らず、特殊表示（本例では第２ミニキャラクタ００４ＩＷＣ

０４）は、非立体視（２Ｄ）の表示であり（例えば、非立体的に見えるような表現の表示を行う）、特別表示（本例では割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂ）は、立体視（３Ｄ）の表示である（例えば、立体的に見えるような表現の表示を行う）ようにしてもよい。このような構成により、演出態様を異ならせ興趣を向上させることができる。

【０３５６】

また例えば、特殊予告演出は、スーパーリーチＢが実行されることを示唆する第１態様（例えば、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が登場する態様）と、スーパーリーチＡが実行されることを示唆する第２態様（例えば、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１が登場する態様）とにより実行可能であり、第１態様の特殊予告演出が実行されたときと、第２態様の特殊予告演出が実行されたときとで、共通の態様の特殊表示を表示可能であるようにしてもよい。例えば、特殊予告演出として第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１が登場する場合と、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が登場する場合とのいずれにおいても、共通の第２ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０４が表示されるようにしてもよい。このような構成により、多様な特殊予告演出を実行することができ、興趣を向上させることができる。

【０３５７】

また例えば、中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａとガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａとはいずれも立体視（３Ｄ）の表示であるようにしてもよい。例えば、立体的に見えるような表現の表示を行うようにしてもよい。このような構成により、演出の臨場感を高めることができる。

【０３５８】

また例えば、中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａとガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａとを所定の方向（例えば、Ｚ軸方向）に向けて移動表示させることを可能としてもよい。例えば、画面手前側から奥行方向に移動するような表現の表示を行うようにしてもよい。このような構成により、演出の臨場感を高めることができる。

【０３５９】

また例えば、中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａを所定の方向（例えば、Ｚ軸方向）に向けて通常速度で移動表示させることが可能であり、スローモーション演出が実行された場合には、中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａを所定の方向に向けて通常速度よりも遅い速度で移動表示させることが可能であるようにしてもよい。このような構成により、演出の臨場感を高めることができる。

【０３６０】

また例えば、特別関連表示（本例ではガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａ）は、第１パートと第２パートとのいずれにおいても立体視（例えば、３Ｄ）で表示される（例えば、立体的に見える表現の表示を行う）ようにしてもよい。このような構成により、演出の臨場感を高めることができる。

【０３６１】

また例えば、特別予告演出の第１パートにおいて、特別関連表示（本例ではガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａ）を第１方向（例えば、Ｚ軸方向）に向けて移動表示させることが可能であり（例えば、画面手前側から奥行方向に移動するような表現の表示を行う）、第２パートにおいて、特別関連表示を第１方向とは異なる第２方向（例えば、Ｙ軸方向）に向けて移動表示させることが可能である（例えば、鉛直方向に移動するような表現の表示を行う）ようにしてもよい。このような構成により、特別関連表示の見せ方を異ならせ、遊技興趣を高めることができる。

【０３６２】

また例えば、特別予告演出の第１パートで表示される槍画像００４ＩＷＧ０４の方が、第１パートで表示される味方キャラクタよりも動作速度が速いようにしたり、特別予告演出の第１パートで表示される特別関連表示の方が、特別予告演出の第２パートで表示される特別関連表示よりも勢いよく表示される（速い移動速度で表示される）ようにしたりしてもよい。このような構成により、特別関連表示の見せ方を異ならせ、遊技興趣を高める

ことができる。
【０３６３】
ここで、図８－７（３）、図８－１３（３）、図８－１９（３）、図８－２９（３）において言及した画像表示装置５におけるホワイトアウトを含む、発光エフェクト描画機能について、図８－４０～図１１－４６の原理図にもとづいて説明する。
【０３６４】
先ず、表示制御部１２３は、図８－４０（Ａ）に示すように、右の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｒと左の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌとが描画される第１飾り図柄描画面（仮想平面）と、中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃが描画される第２飾り図柄描画面（仮想平面）とを仮想空間に有しており、第１飾り図柄描画面上または第２飾り図柄描画面上において飾り図柄の描画位置が縦方向（Ｙ方向）に下方に向けて順次変化することで、飾り図柄の変動表示画像が描画される。
【０３６５】
尚、第１飾り図柄描画面と第２飾り図柄描画面とは、図８－４０（Ａ）に示すように、第２飾り図柄描画面の方が第１飾り図柄描画面よりも仮想深度Ｚ０の仮想距離だけ前方に位置している。よって、仮に、中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃと右の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｒまたは左の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌとが重複表示される場合には、中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃによって右の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｒまたは左の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌの視認が遮られる画像が生成される。また、右の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｒと左の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌと同じ大きさの飾り図柄を第２飾り図柄描画面に描画した場合には、中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃだけが大きくなって３つの飾り図柄が揃ったときに不自然な表示となってしまうが、本例においては、これら不自然は表示となってしまうことを防ぐために、３つの飾り図柄の大きさがほぼ同一となるように、第２飾り図柄描画面に描画される中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃの画像の大きさが調整されて描画される。
【０３６６】
よって、表示制御部１２３は、各飾り図柄の仮想空間における位置を、第１飾り図柄描画面または第２飾り図柄描画面とこれら各描画画面における各飾り図柄の描画位置とから算出することができる。
【０３６７】
よって、発光エフェクト描画機能を実際に使用する場合には、例えば、図８－４０に示すように、仮想空間における単光源０３７ＳＧ１０５Ｋの座標（Ｘ１、Ｙ１、Ｚ１）を指定することで、該指定座標（Ｘ１、Ｙ１、Ｚ１）に単光源０３７ＳＧ１０５Ｋが位置している場合の発光エフェクト画像がシミュレートにより表示制御部１２３によって自動描画されて表示される。
【０３６８】
尚、Ｘ座標は、画像表示装置５の左右方向の位置に該当し、Ｙ座標は、画像表示装置５の上下方向の位置に該当し、Ｚ方向は、仮想空間における前後方向（奥行き方向）の位置に該当する（図８－４０参照）。
【０３６９】
具体的には、例えば、図８－４０（Ａ）に示すように、３つの飾り図柄が画像表示装置５の中央位置に並んでいる状態において、単光源０３７ＳＧ１０５Ｋの座標として、中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃの真後ろの位置であって、第１飾り図柄描画面から後方にＺ１離れた位置の座標（Ｘ１、Ｙ１、Ｚ１）を指定した場合には、仮想空間における指定座標（Ｘ１、Ｙ１、Ｚ１）に単光源を配置した状況において、該単光源０３７ＳＧ１０５Ｋの位置と第１飾り図柄描画面上または第２飾り図柄描画面上に描画された各飾り図柄との位置関係にもとづいて、単光源０３７ＳＧ１０５Ｋから発射した光が各飾り図柄によってどのように遮られるかとともに各飾り図柄の前面側にどのように回り込む状況となるかが、図８－４０（Ａ）において破線にて示すようにシミュレートされることにより、図８－４０（Ｂ）に示すように、中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃの周囲から僅かに放射状

の光が見えている発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅが描画されて表示される。
【０３７０】
　また、単光源０３７ＳＧ１０５Ｋの座標として、図８－４１（Ａ）に示すように、左の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌの真後ろの位置であって、第１飾り図柄描画面から後方にＺ１離れた位置の座標（Ｘ２、Ｙ１、Ｚ１）、つまり、前述した座標（Ｘ１、Ｙ１、Ｚ１）から左に水平移動した座標を指定した場合には、図８－４１（Ｂ）に示すように、第１飾り図柄描画面の距離が図８－４０に示す場合と同じくＺ１であることにより、図８－４０と同様に、左の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌの周囲から僅かに放射状の光が見えている発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅが描画されて表示される。尚、発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅは、その中心部に近いほど輝度が高く端縁に近づくほど輝度が低下する発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅであるとともに、画像全体の大きさ（エフェクト中心からエフェクト外縁までの距離）については、第１飾り図柄描画面から後方にＺ１だけ離れている図８－４０の発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅとほぼ同じ大きさとなっている。
【０３７１】
　また、単光源０３７ＳＧ１０５Ｋの座標として、図８－４２（Ａ）に示すように、中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃの真上の位置であって、第１飾り図柄描画面から後方にＺ１離れた位置の座標（Ｘ１、Ｙ２、Ｚ１）、つまり、前述した座標（Ｘ１、Ｙ１、Ｚ１）から真上に垂直移動した座標を指定した場合には、図８－４２（Ｂ）に示すように、中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃに遮られることなく単光源０３７ＳＧ１０５Ｋから放射された光が視認可能な状態を示す発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅが描画されて表示される。尚、発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅは、その中心部に近いほど輝度が高く端縁に近づくほど輝度が低下する発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅであるとともに、画像全体の大きさ（エフェクト中心からエフェクト外縁までの距離）については、第１飾り図柄描画面から後方にＺ１だけ離れている図８－４０の発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅとほぼ同じ大きさとなっている。
【０３７２】
　また、単光源０３７ＳＧ１０５Ｋの座標として、図８－４３（Ａ）に示すように、第１飾り図柄描画面に近づいた位置であって、第１飾り図柄描画面から後方にＺ２離れた位置の座標（Ｘ１、Ｙ１、Ｚ２）、つまり、前述した座標（Ｘ１、Ｙ１、Ｚ１）から上下左右の位置を変更せずに中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃに近づくように移動した座標を指定した場合には、図８－４３（Ｂ）に示すように、第１飾り図柄描画面からの距離がＺ１であった場合よりも画像全体が大きな発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅであって、単光源０３７ＳＧ１０５Ｋが左の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌと右の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｒとに近づいたことによって、左の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌと右の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｒの前方にも光が回り込んで輪郭が不明瞭化している一方、単光源０３７ＳＧ１０５Ｋが真後ろに位置していて、左の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌと右の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｒに比較して単光源０３７ＳＧ１０５Ｋとの距離が大きい中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃについては、前方への回り込みが少なく輪郭が明瞭となっている発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅが描画されて表示される。尚、発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅの全体の輝度も、単光源０３７ＳＧ１０５Ｋが近づいたことによって、前述したＺ座標がＺ１である場合の発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅよりも高い。
【０３７３】
　また、単光源０３７ＳＧ１０５Ｋの座標として、図８－４４（Ａ）に示すように、第１飾り図柄描画面並びに第２飾り図柄描画面よりも前方の位置であって、第１飾り図柄描画面から前方にＺ３離れた位置の座標（Ｘ１、Ｙ１、－Ｚ３）を指定した場合には、図８－４４（Ｂ）に示すように、左、中、右の飾り図柄によって単光源０３７ＳＧ１０５Ｋから放射された強い光が遮られることのない発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅであって、画像全体の大きさが大きいとともに輝度が非常に高い発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅが描画されて画像表示装置５の表示領域の略全域に表示される。このとき、単光源

０３７ＳＧ１０５Ｋよりも後方に配置されている左、中、右の飾り図柄は、いずれも該発光エフェクト画像によって視認不能となる。

【０３７４】

上記のように、本例では、単光源０３７ＳＧ１０５Ｋの座標を指定することで、該指定した座標に応じた発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅが、表示制御部１２３が有する発光エフェクト描画機能によって自動的に描画されて表示されるようになっており、これら指定する座標を時系列に順次変化（移動）させることで、単光源が移動することに対応した発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅが描画されて表示されるようになっているが、これら発光エフェクト描画機能は、指定した座標が同一の座標であっても、図８－４５（Ａ）に示すように、例えば、第２飾り図柄描画面に描画される中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃが変動表示によって下方に向けてスクロール移動することに応じた発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅを描画して表示可能である。

【０３７５】

具体的には、スクロール移動する中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃが単光源に重なる位置に描画される場合には、図８－４５（Ｂ）に示すように、単光源の光が中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃに遮られる発光エフェクト画像（図８－４０（Ｂ）と同様）が描画されて表示され、スクロール移動する中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃが単光源０３７ＳＧ１０５Ｋに重ならない位置に描画される場合には、図８－４５（Ｃ）に示すように、単光源の光が中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃに遮られることなく単光源から放射される光を視認できる発光エフェクト画像が描画されて表示される。尚、図８－４５においては、中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃを例に説明したが、右の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｒと左の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌとにおいても同様である。

【０３７６】

以上のように、本例に用いた高機能の表示制御部１２３においては、仮想空間における単光源の座標を指定することによって、該指定した座標に単光源０３７ＳＧ１０５Ｋが位置した場合の発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅが自動的に生成されて表示されることから、実際の演出においては、演出を実行するための時系列に記述されたプロセスデータに、該プロセスデータが実行される時点の単光源０３７ＳＧ１０５Ｋの座標を記述しておくことによって、該プロセスデータに記述されている単光源０３７ＳＧ１０５Ｋの座標に応じた発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅが自動的に生成されて、他の演出画像と合成されて画像表示装置５に表示されることになる。

【０３７７】

次に、本例における可変表示及び発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅの表示態様について図８－４６に基づいて説明する。

【０３７８】

先ず、スーパーリーチの変動パターン等にて可変表示が実行された場合、図８－４６（Ａ）及び図８－４６（Ｂ）に示すように、飾り図柄の可変表示が所定期間実行されると、画像表示装置５の表示画面上において、通常の背景画像５ａが表示されている状態において同一の数字を示す左の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌと右の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｒとが停止してリーチとなる。すると、未だ可変表示が実行されている中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃの後方において発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅの表示が開始される。そして、該発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅは、可変表示の進行とともに漸次画像表示装置５の表示画面における表示面積が拡大されていくとともに輝度が増加していく。

【０３７９】

このとき、図８－４６（Ｃ）及び図８－４６（Ｄ）に示すように、可変表示が実行されている複数の中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃ間において、発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅの一部は、これら中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃが上方から下方に向けて移動表示（可変表示）されることにより、可変表示の進行に応じて表示態様が変化する。

【０３８０】

更には、発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅの一部は、これら複数の中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃ間と、左の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌと中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃとの間、右の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｒと中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃとの間で回折することや、中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃの背面で反射しているように、各中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃの上部と下部、左の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌの右部、右の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｒの左部に重複して表示される。

【０３８１】

また可変表示が進行して発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅの画像表示装置５における表示面積が拡大されていくとともに輝度が増加していくと、各飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌ、０３７ＳＧ１０５Ｃ、０３７ＳＧ１０５Ｒにおける台座部０３７ＳＧ１０５Ｄの明度が発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅによる逆光によって低下していき、次いで、各飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌ、０３７ＳＧ１０５Ｃ、０３７ＳＧ１０５Ｒにおける数字表示部０３７ＳＧ１０５Ｓの明度が低下していく。そして、図８－４６（Ｅ）に示すように、更に画像表示装置５の表示画面における発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅが拡大されていくと、最終的に各飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌ、０３７ＳＧ１０５ＳＧＣ、０３７ＳＧ１０５Ｒの全体が黒色に変化して台座部０３７ＳＧ１０５Ｄや数字表示部０３７ＳＧ１０５Ｓの区分が遊技者から視認不能な状態となる。

【０３８２】

より正確には、画像表示装置５の表示画面における発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅが左の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌと右の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｒの後方位置まで拡大表示されると、先ず、左の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌと右の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｒの台座部０３７ＳＧ１０５Ｄ明度が低下していくとともに、これら左の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌと右の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｒの輪郭が発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅによって強調された状態となる。更に、発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅが左の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌの左側方と右の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｒの右側方まで拡大表示されると、左の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌと右の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｒの数字表示部０３７ＳＧ１０５Ｓの明度が低下していき、左の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌと右の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｒ全体が黒色に変化するともに、中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃの台座部０３７ＳＧ１０５Ｄ明度が低下していき、中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃの輪郭が発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅによって強調された状態となる。そして、発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅが更に拡大されて表示領域の略全体にて表示されるようになると、中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃの数字表示部０３７ＳＧ１０５Ｓの明度が低下していき、中央の飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｃ全体が黒色に変化する。

【０３８３】

そして、図８－４６（Ｆ）に示すように、可変表示の進行に応じて発光エフェクト画像０３７ＳＧ１０５Ｅが画像表示装置５の表示画面の略全面にて表示されると、それまで表示されていた各飾り図柄０３７ＳＧ１０５Ｌ、０３７ＳＧ１０５Ｃ、０３７ＳＧ１０５Ｒ及び背景画像５ａが遊技者から一時的に視認不能な状態となる。

【０３８４】

以上に説明したように、本特徴部００４ＩＷには、以下に示す遊技機の構成が開示されている。

【０３８５】

本特徴部００４ＩＷに開示された遊技機は、特別識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、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であって、特別識別情報の可変表示に対応して、複数の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能な可変表示実行手段と、複数の装飾識別情報の可変表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が表示されたときに、有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、有利状態に制御されるか否かを報知する所定演出（例えば、スーパーリーチＢ）を実行可能な演出実行手段と、を備え、所定演出の実行中において、

複数の装飾識別情報のうちの特定装飾識別情報（例えば、中飾り図柄）を除く装飾識別情報がリーチ態様で仮停止されるとともに、該所定演出の演出表示（例えば、スーパーリーチＢに係るバトル演出等の演出画像）に対応して該特定装飾識別情報が表示され、特定装飾識別情報の態様は、通常態様と、該通常態様から変化可能な特別態様（例えば、破壊された態様。図８－１６（２４）参照）と、該通常態様から変化可能な態様であって該特別態様に変化する前の態様である特殊態様（例えば、ひび割れた態様。図８－１５（２３）参照）と、を含み、所定演出の実行中に表示される特定装飾識別情報は、該所定演出の演出表示に対応して通常態様から特殊態様に変化可能であるとともに特殊態様から特別態様に変化可能であり、所定演出の実行中に特定装飾識別情報が通常態様から特殊態様に変化した後に特別態様に変化したときに、特定表示結果を表示可能であり（例えば、図８－１５（２３）～図８－１６（３０）に対応する部分）、所定演出の実行中に第１の特定装飾識別情報（例えば、中飾り図柄「２」）が特別態様となるときと第２の特定装飾識別情報（例えば、中飾り図柄「１」）が特別態様となるときとで、共通の発光態様（例えば、虹色の発光パターン）により発光手段（例えば、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体）の発光制御を行うことが可能である。このような構成により、所定演出の演出表示に対応させて特定装飾識別情報の態様を変化させることにより演出の臨場感を高めることができ、遊技興趣を向上させることができる。さらに、所定演出中の発光制御の共通化により、制御データ量の増大を抑制することができる。

【０３８６】

また本特徴部００４ＩＷには、以下に示す（手段１）～（手段１７）に示す遊技機の構成が開示されている。

【０３８７】

（手段１）所定演出の実行中に複数種類の特定装飾識別情報（例えば、「１」～「９」までの中飾り図柄）を表示可能であり、所定演出の実行中に第１の特定装飾識別情報（例えば、中飾り図柄「２」）を含む特定表示結果（例えば、大当り図柄「２２２」）が表示される場合に、当該第１の特定装飾識別情報よりも前に表示される第２の特定装飾識別情報（例えば、中飾り図柄「１」）は、所定期間に亘って通常態様から特別態様に変化可能であり、当該第２の特定装飾識別情報よりも前に表示される第３の特定装飾識別情報（例えば、中飾り図柄「９」）は、所定期間よりも短い特定期間に亘って通常態様から特別態様に変化可能である（例えば、最終の中飾り図柄停止煽り演出（図８－１５（２０）～図８－１６（２４））は、最終直前の中飾り図柄停止煽り演出（図８－１４（１４）～（１５））よりも演出期間が長い）。このような構成により、特定装飾識別情報が通常態様から特別態様に変化するまでに要する期間を異ならせ、所定演出の演出効果を高めることができる。

【０３８８】

（手段２）手段１において、所定演出は、第１所定パート（例えば、スーパーリーチＢの導入部および煽り部を含む第１パート）と第２所定パート（例えば、スーパーリーチＢの最終煽り部および当否報知部を含む第２パート）とを含み、第２所定パートにおいて特定表示結果を表示可能であり（例えば、図８－３、図８－１６参照）、第１の特定装飾識別情報（例えば、中飾り図柄「２」）を含む特定表示結果（例えば、大当り図柄「２２２」）が表示される場合に、第２所定パートの実行中に第２の特定装飾識別情報（例えば、中飾り図柄「１」）が特別態様となった後に、第１の特定装飾識別情報が通常態様よりも視認性が高い拡大態様で表示される（例えば、図８－１６（２４）～（３０）参照。図８－１６（３０）に示すように中飾り図柄「２」を含む大当り図柄「２２２」が拡大表示される）。このような構成により、特定表示結果が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【０３８９】

手段１または手段２において、特殊態様は、特定装飾識別情報の視認性を通常態様よりも低下させた態様であり（例えば、図８－１５（２３）に示す中飾り図柄「１」がひび割れた態様）、特別態様は、特定装飾識別情報の視認性を通常態様および特殊態様よりも低

下させた態様であり（例えば、図８－１６（２４）に示す中飾り図柄「１」が破壊された態様）、第２の特定装飾識別情報（例えば、中飾り図柄「１」）が特別態様となった後に、第１の特定装飾識別情報（例えば、中飾り図柄「２」）が通常態様で表示される（例えば、図８－１５（２３）～図８－１６（２５）参照）。このような構成により、特別態様となった後に表示される特定装飾識別情報を視認しやすくすることができる。

【０３９０】

手段１または手段２において、所定演出の演出表示として、当該所定演出に関連した所定キャラクタ（例えば、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２）を表示可能であり、所定キャラクタの動作（例えば、攻撃動作）に対応して特定装飾識別情報の態様を変化可能である（例えば、図８－１５（２０）～図８－１６（２４）参照）。このような構成により、所定キャラクタの動作と特定装飾識別情報の態様を変化とを関連付けることができ、演出効果を高めることができる。

【０３９１】

手段１または手段２において、所定演出の実行中に、特定装飾識別情報が通常態様から特殊態様となった後に再度通常態様に変化したときに、特定表示結果が表示されないことが報知される（例えば、図８－１５（２３），図８－１８（３５）～（４０）参照）。このような構成により、特定装飾識別情報の態様の変化と特定表示結果が表示されるか否かと関連付けることができ、演出効果を高めることができる。

【０３９２】

手段１または手段２において、第２所定パートの実行中に通常態様から特殊態様に変化した特定装飾識別情報が、その後、特殊態様から特別態様に変化するまでの期間に亘って、当該特定装飾識別情報の変化に伴う関連表示（例えば、中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａ）を表示可能である（例えば、図８－１５（２３），図８－３８参照）。このような構成により、演出の臨場感を高めることができる。

【０３９３】

手段１または手段２において、第２所定パートの実行中に通常態様から特殊態様に変化した特定装飾識別情報が、その後、特殊態様から特別態様に変化するまでの期間中に、有利状態に制御されることを示唆するカットイン演出を実行可能であり（例えば、図８－１５（２２）に示すカットイン画像が表示される部分）、カットイン演出の実行期間は、特定装飾識別情報が特殊態様から特別態様に変化するまでの期間よりも短い（例えば、中飾り図柄がひび割れた態様から破壊された態様に変化するまでの一部期間にカットイン演出が実行される。図８－１５（２１）～図８－１６（２４）参照）。このような構成により、効果的に演出を盛り上げることができる。

【０３９４】

手段１または手段２において、所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出（例えば、スーパーリーチＡ）を実行可能であり、所定演出が実行されるときの方が、特定演出が実行されるときよりも有利状態に制御される割合が高く（例えば、図８－１（Ｂ）参照）、特定演出の実行中に、複数の装飾識別情報のうちの特定装飾識別情報（例えば、中飾り図柄）を除く装飾識別情報をリーチ態様で仮停止させ、該特定装飾識別情報を特定演出の演出表示（例えば、スーパーリーチＡに係るバトル演出等の演出画像）に対応させて表示可能であり、特定演出の実行中に表示される特定装飾識別情報の態様は、通常態様と、通常態様から変化可能な特別態様（例えば、破壊された態様。図８－１２（３４）参照）と、通常態様から変化可能な態様であって特別態様に変化する前の態様である特殊態様（例えば、ひび割れた態様。図８－９（２０）参照）と、を含み、特定演出の実行中において表示される特定装飾識別情報は、特定演出の演出表示に対応して、通常態様から特殊態様に変化可能であり、特殊態様から特別態様に変化可能であり、特殊態様から通常態様に変化可能であり、特定演出の実行中に、特定装飾識別情報が通常態様から特殊態様となった後に再度通常態様に変化したときに、特定表示結果を表示可能であり（例えば、図８－９（２２）～図８－１０（３０）参照）、所定演出の実行中に特定表示結果が表示されるときと、特定演出の実行中に特定表示結果が表示される

ときとで、共通の発光態様（例えば、虹色の発光パターン）により発光手段（例えば、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体）の発光制御を行うことが可能である（例えば、図８－３参照）。

【０３９５】

手段１または手段２において、所定演出の演出表示として、所定演出に関連した所定キャラクタ（例えば、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２）を表示可能であり、特定演出の演出表示として、特定演出に関連した特定キャラクタ（例えば、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１）を表示可能であり、所定演出の実行中に、所定キャラクタの動作（例えば、攻撃動作）に対応して特定装飾識別情報の態様を変化可能であり（例えば、図８－１５（２０）～図８－１６（２４）参照）、特定演出の実行中に、特定キャラクタの動作（例えば、攻撃動作および防御動作）に対応して特定装飾識別情報の態様を変化可能である（例えば、図８－８（１４）～図８－８（１５），図８－９（２２）～図８－１０（２３），図８－１２（３４）参照）。このような構成により、演出の多様化を図り、興趣を向上させることができる。

【０３９６】

手段１または手段２において、所定演出は、第１所定パート（例えば、スーパーリーチＢの導入部および煽り部を含む第１パート）と第２所定パート（例えば、スーパーリーチＢの最終煽り部および当否報知部を含む第２パート）とを含み、特定演出は、第１特定パート（例えば、スーパーリーチＡの導入部および煽り部を含む第１パート）と第２特定パート（例えば、スーパーリーチＡの最終煽り部および当否報知部を含む第２パート）とを含み、第２所定パートにおいて特定表示結果を表示可能であり（例えば、図８－３、図８－１６参照）、第２特定パートにおいて特定表示結果を表示可能であり（例えば、図８－３、図８－１０参照）、第２所定パートの実行中に特定装飾識別情報が通常態様から特殊態様となったときに、演出の進行速度を通常速度から当該通常速度よりも遅い特別速度とする進行速度変化演出（例えば、スローモーション演出）を実行可能であり（例えば、図８－１５（２３）に示すように演出の進行速度が低下する部分）、第２特定パートの実行中に特定装飾識別情報が通常態様から特殊態様に変化したときに、進行速度変化演出を実行可能であり（例えば、図８－９（２２）に示すように演出の進行速度が低下する部分）、進行速度変化演出の実行期間は、所定演出と特定演出とで共通の長さである（例えば、いずれも３秒間行われる）。このような構成により、演出内容を異ならせながらも演出を理解しやすくすることができる。

【０３９７】

手段１または手段２において、所定演出は、第１所定パート（例えば、スーパーリーチＢの導入部および煽り部を含む第１パート）と第２所定パート（例えば、スーパーリーチＢの最終煽り部および当否報知部を含む第２パート）とにより構成され、特定演出は、第１特定パート（例えば、スーパーリーチＡの導入部および煽り部を含む第１パート）と第２特定パート（例えば、スーパーリーチＡの最終煽り部および当否報知部を含む第２パート）とにより構成され、第２所定パートの実行中に、特定装飾識別情報が通常態様から特殊態様となった後に再度通常態様に変化したときに、特定表示結果が表示されないことが示唆され（例えば、図８－１８（３５）～（３８）に対応する部分）、第２特定パートの実行中に、特定装飾識別情報が通常態様から特殊態様となった後に特別態様に変化したときに、特定表示結果が表示されないことが示唆され（例えば、図８－１２（３４）～（３７）に対応する部分）、第２所定パートの実行中に特定装飾識別情報が再度通常態様で表示されるときと、第２特定パートの実行中に特定装飾識別情報が特別態様で表示されるときとで、共通の発光態様（例えば、低輝度の白色発光パターン）により発光手段（例えば、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体）の発光制御を行うことが可能である（例えば、図８－４参照）。このような構成により、演出内容を異ならせて多様な演出の楽しみ方を提供しながらも、発光制御を共通化することで制御データ量の増大を抑制することができる。

【０３９８】

（手段３）有利状態に制御されるか否かを報知する所定演出（例えば、スーパーリーチＢ）と、有利状態に制御されるか否かを報知する特殊演出（例えば、スーパーリーチＣ）とのいずれかを実行可能であり、特殊演出が実行されるときの方が、所定演出が実行されるときよりも有利状態に制御される割合が高く（例えば、図８－１（Ｂ）参照）、所定演出の実行中において、複数の装飾識別情報のうちの特定装飾識別情報（例えば、中飾り図柄）を除く装飾識別情報がリーチ態様で仮停止されるとともに、該所定演出の演出表示（例えば、スーパーリーチＢに係るバトル演出等の演出画像）に対応して該特定装飾識別情報が表示され、特殊演出の実行中において、有利状態に制御されることが報知される場合に、複数の装飾識別情報のうちの特定装飾識別情報を除く装飾識別情報がリーチ態様で仮停止されるとともに、特定表示結果が表示されるときに該特定装飾識別情報が表示され、所定演出の実行中に表示される特定装飾識別情報の態様は、通常態様と、通常態様から変化可能な特別態様（例えば、破壊された態様。図８－１６（２４）参照）と、通常態様から変化可能な態様であって特別態様に変化する前の態様である特殊態様（例えば、ひび割れた態様。図８－１５（２３）参照）と、を含み、所定演出の実行中に表示される特定装飾識別情報は、所定演出の演出表示に対応して通常態様から特殊態様に変化可能であるとともに特殊態様から特別態様に変化可能であり、所定演出の実行中に、特定装飾識別情報が通常態様から特殊態様に変化した後に特別態様に変化したときに、特定表示結果を表示可能であり（例えば、図８－１５（２３）～図８－１６（３０）に対応する部分）、特殊演出の実行中に、特定装飾識別情報が特別態様および特殊態様のいずれにも変化することなく、特定表示結果を表示可能であり（例えば、図８－２０（９）～図８－２３（３６）に示されるように中飾り図柄の態様が変化する演出が実行されることなく大当り図柄「１１１」が表示される）、所定演出の実行中に特定表示結果が表示されるときと、特殊演出の実行中に特定表示結果が表示されるときとで、共通の発光態様（例えば、虹色の発光パターン）により発光手段（例えば、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体）の発光制御を行うことが可能である（例えば、図８－３参照）。このような構成により、特定装飾識別情報の態様を変化させて有利状態に制御されるか否かを報知する所定演出を実行可能とする一方で、特定装飾識別情報の態様を変化させずに有利状態に制御されるか否かを報知する特殊演出を実行可能とすることにより、演出の見せ方にバリエーションを持たせて遊技興趣を高め、さらに、所定演出と特殊演出との発光制御の共通化により、データ容量の削減することができる。

【０３９９】

（手段４）手段３において、所定演出は、第１所定パート（例えば、スーパーリーチＢの導入部および煽り部を含む第１パート）と第２所定パート（例えば、スーパーリーチＢの最終煽り部および当否報知部を含む第２パート）とを含み、特殊演出は、第１特殊パート（例えば、スーパーリーチＣの導入部および煽り部を含む第１パート）と第２特殊パート（例えば、スーパーリーチＣの最終煽り部および当否報知部を含む第２パート）とを含み、第２所定パートにおいて特定表示結果を表示可能であり（例えば、図８－３、図８－１６参照）、第２特殊パートにおいて特定表示結果を表示可能であり（例えば、図８－３、図８－２３参照）、第２所定パートの実行中に特定装飾識別情報が通常態様から特殊態様に変化したときに、演出の進行速度を通常速度から当該通常速度よりも遅い特別速度とする進行速度変化演出（例えば、スローモーション演出）を実行可能であり（例えば、図８－１５（２３）に示すように演出の進行速度が低下する部分）、第２特殊パートの実行中に進行速度変化演出を実行可能であり（例えば、図８－２１（２４）に示すように演出の進行速度が低下する部分）、第２特殊パートにおいて実行される進行速度変化演出は、第２所定パートにおいて実行される進行速度変化演出よりも実行期間が長い（例えば、スーパーリーチＣの第２パートにおけるスローモーション演出の演出期間が４秒間であるのに対して、スーパーリーチＢの第２パートにおけるスローモーション演出の演出期間は３秒間である。図８－１５（２３），図８－２１（２４）参照）。このような構成により、第２所定パートおよび第２特殊パートへの注目度合いを高めることができる。

【０４００】

（手段５）手段３または手段４において、所定演出は、第１所定パート（例えば、スーパーリーチＢの導入部および煽り部を含む第１パート）と第２所定パート（例えば、スーパーリーチＢの最終煽り部および当否報知部を含む第２パート）とを含み、特殊演出は、第１特殊パート（例えば、スーパーリーチＣの導入部および煽り部を含む第１パート）と第２特殊パート（例えば、スーパーリーチＣの最終煽り部および当否報知部を含む第２パート）とを含み、第２所定パートにおいて特定表示結果を表示可能であり（例えば、図８－３、図８－１６参照）、第２特殊パートにおいて特定表示結果を表示可能であり（例えば、図８－３、図８－２３参照）、第２所定パートの実行中に特定表示結果が表示されなかったときに通常態様の特定装飾識別情報を表示可能であり（例えば、図８－１８（３５）に対応する部分）、第２特殊パートの実行中に特定表示結果が表示されなかったときに通常態様の特定装飾識別情報を表示可能であり（例えば、図８－２４（４１）に対応する部分）、第２所定パートの実行中に特定表示結果が表示されなかったときに通常態様の特定装飾識別情報が表示されるときと、第２特殊パートの実行中に特定表示結果が表示されなかったときに通常態様の特定装飾識別情報が表示されるときとで、共通の発光態様（例えば、低輝度の白色発光パターン）により発光手段（例えば、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体）の発光制御を行うことが可能である（例えば、図８－１８（１－３８）と図８－２４（４２）とに対応する部分。図８－４参照）。このような構成により、特定表示結果が表示されなかったことを適切に報知するとともに、所定演出と特殊演出との発光制御の共通化により、データ容量の削減することができる。

【０４０１】

手段３から手段５のいずれかにおいて、第２所定パートよりも第２特殊パートの実行期間の方が長い（例えば、スローモーション演出の実行期間（図８－１５（２３），図８－２１（２４））や、大当り時にバトル勝利から大当り図柄が表示されるまでの期間（図８－１６（２４）～（２８），図８－２２（２５）～図８－２３（３３））、はずれ時にはずれ図柄が表示されてから通常背景画面に戻るまでの期間（図８－１８（３５）～（３８），図８－２４（３９）～（４２））が長い）。このような構成により、有利状態に制御される割合が高い特殊演出の演出効果を向上させることができる。

【０４０２】

手段３から手段５のいずれかにおいて、第１所定パートと第２所定パートとの両方で特定装飾識別情報を表示可能であり、第１特殊パートにおいて特定装飾識別情報を表示せず（例えば、図８－２０（９）～（１６）に対応する部分）、第２特殊パートにおいて（特定表示結果の表示タイミングで）特定装飾識別情報を表示可能である（例えば、図８－２１（１７）～（３６）に対応する部分）。このような構成により、演出を多様化させ、それぞれ演出効果を向上させることができる。

【０４０３】

手段３から手段５のいずれかにおいて、第２所定パートの実行中に特定表示結果が表示される場合に、第２所定パートの実行中に特定装飾識別情報が特別態様となった後に、特別態様となった特定装飾識別情報とは異なる特定装飾識別情報が通常態様よりも視認性が高い拡大態様で表示され（例えば、図８－１６（２４）～（３０）に対応する部分）、第２特殊パートの実行中に特定表示結果が表示される場合に、第２特殊パートの実行中に特定装飾識別情報が特別態様で表示されない一方、拡大態様で表示される（例えば、図８－２２（２５）～図８－２３（３５）に対応する部分）。このような構成により、演出を多様化させ、それぞれ演出効果を向上させることができる。

【０４０４】

手段３から手段５のいずれかにおいて、第２所定パートまたは第２特殊パートにおいて特定表示結果が表示される場合に、第２所定パートと第２特殊パートとで共通に、特定表示結果の表示後に特別文字情報を表示可能である（例えば、図８－１７（３２），図８－２２（３０）に示すように「完全決着」の文字表示を表示する）。このような構成により、演出内容を異ならせながらも、適切に演出結果を報知することができる。

【０４０５】

手段３から手段５のいずれかにおいて、第２所定パートの実行中に特定表示結果が表示されなかったときに通常態様の特定装飾識別情報を表示可能であり、第２特殊パートの実行中に特定表示結果が表示されなかったときに通常態様の特定装飾識別情報を表示可能であり、第２所定パートの実行中に特定表示結果が表示されなかったときに表示される通常態様の特定装飾識別情報は、所定回数（例えば、４回）の所定動作（例えば、揺れ動作）を実行可能であり（例えば、図８－１８（３８）に対応する部分）、第２特殊パートの実行中に特定表示結果が表示されなかったときに表示される通常態様の特定装飾識別情報は、所定回数よりも多い特別回数（例えば、５回）の所定動作（例えば、揺れ動作）を実行可能である（例えば、図８－２４（４２）に対応する部分）。このような構成により、演出を多様化させ、それぞれ演出効果を向上させることができる。

【０４０６】

（手段６）装飾識別情報の可変表示が可能な通常状態（例えば、低確率状態）と、通常状態と装飾識別情報の可変表示が不能な有利状態とは異なる状態であって装飾識別情報の可変表示が可能な特別状態（例えば、高確率状態）とに制御可能であり、通常状態において、有利状態に制御されるか否かを報知する所定演出（例えば、スーパーリーチＢ）を実行可能であり、特別状態において、有利状態に制御されるか否かを報知する特別演出（例えば、スーパーリーチＤ）を実行可能であり、所定演出の実行中において、複数の装飾識別情報のうちの特定装飾識別情報（例えば、中飾り図柄）を除く装飾識別情報がリーチ態様で仮停止されるとともに、該所定演出の演出表示（例えば、スーパーリーチＢに係るバトル演出等の演出画像）に対応して該特定装飾識別情報が表示され、特別演出の実行中において、有利状態に制御されることが報知される場合に、複数の装飾識別情報のうちの特定装飾識別情報を除く装飾識別情報がリーチ態様で仮停止されるとともに、特定表示結果が表示されるときに該特定装飾識別情報が表示され（例えば、図８－２７参照）、所定演出の実行中に表示される特定装飾識別情報の態様は、通常態様と、通常態様から変化可能な特別態様（例えば、破壊された態様。図８－１６（２４）参照）と、通常態様から変化可能な態様であって特別態様に変化する前の態様である特殊態様（例えば、ひび割れた態様。図８－１５（２３）参照）と、を含み、所定演出の実行中において表示される特定装飾識別情報は、所定演出の演出表示に対応して、通常態様から特殊態様に変化可能であるとともに特殊態様から特別態様に変化可能であり、所定演出の実行中に、特定装飾識別情報が通常態様から特殊態様に変化した後に特別態様に変化したときに、特定表示結果を表示可能であり（例えば、図８－１５（２３）～図８－１６（３０）に対応する部分）、特別演出の実行中に、特定装飾識別情報が特別態様および特殊態様のいずれにも変化することなく、特定表示結果を表示可能であり（例えば、図８－２５（４）～図８－２７（１７）に示されるように中飾り図柄の態様が変化する演出が実行されることなく大当り図柄が表示される）、所定演出の実行中に特定表示結果が表示されるときと、特別演出の実行中に特定表示結果が表示されるときとで、共通の発光態様（例えば、虹色の発光パターン）により発光手段（例えば、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体）の発光制御を行うことが可能である（例えば、図８－３参照）。このような構成により、特定装飾識別情報の態様を変化させて有利状態に制御されるか否かを報知する所定演出を実行可能とする一方で、特定装飾識別情報の態様を変化させずに有利状態に制御されるか否かを報知する特別演出を実行可能とすることにより、通常状態中と特別状態中とで演出の見せ方にバリエーションを持たせて遊技興趣を高め、さらに、所定演出と特別演出との発光制御の共通化により、制御データ量の増大を抑制することができる。

【０４０７】

（手段７）手段６において、可動体（例えば、可動体３２）を用いた可動体演出を実行可能であり、所定演出は、第１所定パート（例えば、スーパーリーチＢの導入部および煽り部を含む第１パート）と第２所定パート（例えば、スーパーリーチＢの最終煽り部および当否報知部を含む第２パート）とを含み、特別演出は、第１特別パート（例えば、スーパーリーチＤの導入部および煽り部を含む第１パート）と第２特別パート（例えば、スーパーリーチＤの最終煽り部および当否報知部を含む第２パート）とを含み、第２所定パート

において特定表示結果を表示可能であり（例えば、図８－３、図８－１６参照）、第２特別パートにおいて特定表示結果を表示可能であり（例えば、図８－３、図８－２７参照）、所定演出が実行されて特定表示結果が表示される場合に、第２所定パートにおいて可動体演出が実行されずに特定表示結果が表示され（例えば、図８－１６（２５）に対応する部分）、特別演出が実行されて特定表示結果が表示される場合に、第２特別パートにおいて可動体演出の実行後に特定表示結果が表示される（例えば、図８－２７（１２）に対応する部分）。このような構成により、第２所定パートと第２特別パートとで、特定表示結果を表示するときの演出態様を異ならせ、遊技興趣を高めることができる。

【０４０８】

（手段８）手段６または手段７において、所定演出は、第１所定パート（例えば、スーパーリーチＢの導入部および煽り部を含む第１パート）と第２所定パート（例えば、スーパーリーチＢの最終煽り部および当否報知部を含む第２パート）とを含み、特別演出は、第１特別パート（例えば、スーパーリーチＤの導入部および煽り部を含む第１パート）と第２特別パート（例えば、スーパーリーチＤの最終煽り部および当否報知部を含む第２パート）とを含み、第２所定パートにおいて特定表示結果を表示可能であり（例えば、図８－３、図８－１６参照）、第２特別パートにおいて特定表示結果を表示可能であり（例えば、図８－３、図８－２７参照）、第２所定パートの実行中に特定表示結果が表示されなかったときに通常態様の特定装飾識別情報を表示可能であり（例えば、図８－４、図８－１８参照）、第２特別パートの実行中に特定表示結果が表示されなかったときに通常態様の特定装飾識別情報を表示可能であり（例えば、図８－４、図８－２８参照）、第２所定パートの実行中に特定表示結果が表示されなかったときに通常態様の特定装飾識別情報が表示されるときと、第２特別パートの実行中に特定表示結果が表示されなかったときに通常態様の特定装飾識別情報が表示されるときとで、共通の発光態様（例えば、低輝度の白色発光パターン）により発光手段（例えば、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体）の発光制御を行うことが可能である（例えば、図８－１８（３８）と図８－２８（１９）とに対応する部分。図８－４参照）。このような構成により、特定表示結果が表示されなかったことを適切に報知するとともに、所定演出と特別演出との発光制御の共通化により、データ容量の削減することができる。

【０４０９】

手段６から手段８のいずれかにおいて、第１所定パートと第２所定パートとの両方で特定装飾識別情報を表示可能であり、第１特別パートにおいて特定装飾識別情報を表示せず（例えば、図８－２５（４）～図８－２６（１０）に示すように中飾り図柄を表示しない）、第２特別パートにおいて（特定表示結果の表示タイミングで）特定装飾識別情報を表示可能である（例えば、図８－２７（１１）～（１６），図８－２８（１８）～（２０）に示すように中飾り図柄を表示可能である）。このような構成により、スーパーリーチＢとスーパーリーチＤとで演出態様を異ならせ、遊技興趣を高めることができる。

【０４１０】

手段６から手段８のいずれかにおいて、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン３１Ｂ）を備え、第２所定パートにおいて動作検出手段を用いた動作演出（例えば、決めボタン演出）が実行されずに特定表示結果が表示され（例えば、図８－１５，図８－１６参照）、第２特別パートにおいて動作演出の実行後に特定表示結果が表示される（例えば、図８－２７（１１）～（１６）に対応する部分）。このような構成により、スーパーリーチＢとスーパーリーチＤとで演出態様を異ならせ、遊技興趣を高めることができる。

【０４１１】

手段６から手段８のいずれかにおいて、第２所定パートまたは第２特別パートにおいて特定表示結果が表示される場合に、第２所定パートと第２特別パートとで共通に、特定表示結果の表示後に特別文字情報（例えば、「完全決着」の文字表示）を表示可能であるようにしてもよい（例えば、図８－１７（３２）と同様に、図８－２７に示すスーパーリーチＤの第２パートにおいても「完全決着」の文字表示を表示するようにしてもよい）。

【０４１２】
手段６から手段８のいずれかにおいて、所定演出の実行中に特定表示結果が表示される場合に、第２所定パートの実行中に特定装飾識別情報が特別態様となった後に、特定装飾識別情報を通常態様よりも視認性を高めた拡大態様で表示可能であり（例えば、図８－１６（２４）～（３０）に対応する部分）、特別演出の実行中に特定表示結果が表示される場合に、第２特別パートの実行中に特定装飾識別情報を拡大態様で表示可能である（例えば、図８－２７（１５）に対応する部分）。このような構成により、演出内容を異ならせながらも、大当りとなったことを適切に報知することができる。
【０４１３】
手段６から手段８のいずれかにおいて、第２所定パートの実行中に特定表示結果が表示されなかったときに通常態様の特定装飾識別情報を表示可能であり、第２特別パートの実行中に特定表示結果が表示されなかったときに通常態様の特定装飾識別情報を表示可能であり、第２所定パートの実行中に特定表示結果が表示されなかったときに表示される通常態様の特定装飾識別情報は、所定回数（例えば、４回）の所定動作（揺れ動作）を実行可能であり（例えば、図８－１８（３８）に対応する部分）、第２特別パートの実行中に特定表示結果が表示されなかったときに表示される通常態様の特定装飾識別情報は、所定回数よりも少ない特定回数（例えば、３回）の所定動作を実行可能である（例えば、図８－２８（１９）に対応する部分）。このような構成により、所定演出と特別演出とで演出態様を異ならせ、遊技興趣を高めることができる。
【０４１４】
（手段９）表示手段において、特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、装飾識別情報を所定の組み合わせで仮停止させるリーチ態様とした後に、有利状態に制御されるか否かを報知する所定演出（例えば、スーパーリーチＢ）を実行可能であり、所定演出の実行前に、有利状態に制御されることを示唆する特殊予告演出（例えば、特殊予告演出）を実行可能であり、所定演出の実行前に、特殊予告演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特別予告演出（例えば、特別予告演出）を実行可能であり、特殊予告演出が実行されて所定演出が実行されるときの方が、特殊予告演出が実行されずに所定演出が実行されるときよりも有利状態に制御される割合が高く、特別予告演出が実行されて所定演出が実行されるときの方が、特別予告演出が実行されずに所定演出が実行されるときよりも有利状態に制御される割合が高く（例えば、図８－１（Ｂ）参照）、表示手段は、特殊予告演出が実行されたときに、特殊表示（例えば、第２ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０４）を表示可能であり（例えば、図８－３３（７）～図８－３４（９）に対応する部分）、特別予告演出が実行されたときに、特別表示（例えば、特別予告演出において割れ残った割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂ）を表示可能であり（例えば、図８－３５（３）～図８－３６（１０）に対応する部分）、特殊表示が表示されているときに所定演出が開始される（例えば、図８－３４（９）のタイミングでスーパーリーチＢが開始される）ときと、特別表示が表示されているときに所定演出が開始される（例えば、図８－３５（７）のタイミングでスーパーリーチＢが開始される）とき、とがあり、特別表示が表示されているときに所定演出が開始されるときの方が、特殊表示が表示されているときに所定演出が開始されるときよりも有利状態に制御される割合が高い（例えば、図８－１（Ｂ）参照）。このような構成により、所定演出の実行前に特殊予告演出と特別予告演出とのいずれが実行されることに注目させ、さらに、特殊予告演出と特別予告演出とのいずれが実行されたかに応じて所定演出の見え方を異ならせることができ、遊技興趣を高めることができる。
【０４１５】
（手段１０）手段９において、表示手段は、特殊予告演出が実行される場合に、リーチ態様の装飾識別情報とともに特殊表示を表示可能であり（例えば、図８－３３（７）に対応する部分）、特別予告演出が実行される場合に、リーチ態様の装飾識別情報を非表示とし、特別表示を表示可能である（例えば、図８－３５（４）に対応する部分）。このような構成により、特別予告演出の演出効果を高めることができる。

【０４１６】
（手段１１）手段９または手段１０において、特別表示は、所定演出が開始されてから特別期間亘って継続して表示され（例えば、スーパーリーチＢ開始からキャラクタＢが登場するまで継続して表示される。図８－３５（７）～図８－３６（１０）に対応する部分）、特殊表示は、所定演出の実行中において特別期間よりも短い期間に亘って継続して表示される（例えば、スーパーリーチＢ開始からキャラクタＢが登場する前までの期間表示される。図８－３４（９）に対応する部分）。このような構成により、特別表示の表示期間と特殊表示の表示期間とを異ならせ、遊技興趣を高めることができる。
【０４１７】
手段９から手段１１のいずれかにおいて、特殊表示は、非立体視（２Ｄ）の表示であり（例えば、非立体的に見える表現の表示を行う）、特別表示は、立体視（３Ｄ）の表示である（例えば、立体的に見える表現の表示を行う）ようにしてもよい。このような構成により、演出態様を異ならせ興趣を向上させることができる。
【０４１８】
手段９から手段１１のいずれかにおいて、所定演出の演出表示として、当該所定演出に関連した所定キャラクタ（例えば、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２）を表示可能であり、所定キャラクタの動作に対応して特別表示を非表示とすることが可能である（例えば、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が地面に着地する動作に対応して割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂの表示が終了する。図８ー３６（１０）に対応する部分）。このような構成により、続けて実行される演出を関連させて互いに演出効果を向上させることができる。
【０４１９】
手段９から手段１１のいずれかにおいて、所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを報知する特定演出（例えば、スーパーリーチＡ）を実行可能であり、特殊予告演出は、所定演出が実行されることを示唆する第１態様（例えば、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が登場する態様）と、特定演出が実行されることを示唆する第２態様（例えば、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１が登場する態様）と、を含み、表示手段は、第１態様の特殊予告演出が実行されたときと、第２態様の特殊予告演出が実行されたときとで、共通の態様の特殊表示を表示可能であるようにしてもよい（例えば、特殊予告演出として第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１が登場する場合と、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が登場する場合とのいずれにおいても、共通の第２ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０４が表示されるようにしてもよい）。このような構成により、多様な特殊予告演出を実行することができ、興趣を向上させることができる。
【０４２０】
手段９から手段１１のいずれかにおいて、所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、ロングリーチ）を実行可能であり、特別予告演出が実行されて所定演出が実行されるときの方が、特別予告演出が実行されて報知演出が実行されるときよりも有利状態に制御される割合が高く（例えば、図８－１（Ｂ）参照）、報知演出の実行前に特別予告演出を実行可能であり（例えば、図８－３０参照）、報知演出は、特別予告演出の実行に伴って特別表示が表示された後に実行され（例えば、割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂが表示され（図８－３０（５））、ロングリーチが開始される（図８－３０（８））、表示手段は、報知演出が開始されてから所定期間に亘って特別表示を継続して表示し（例えば、ロングリーチが終了する図８－３１（１３）のタイミングまで割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂが表示される）、所定演出が開始されてから所定期間よりも短い期間に亘って特別表示を継続して表示する（例えば、スーパーリーチＢ開始から第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が登場するまで割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂが表示される。図８－３５（７）～図８ー３６（１０）に対応する部分）。このような構成により、特別予告演出の後に実行される演出に応じて特別表示の表示期間を異ならせることができ、遊技興趣を高めることができる。
【０４２１】

手段９から手段１１のいずれかにおいて、所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、ロングリーチ）を実行可能であり、特別予告演出が実行されて所定演出が実行されるときの方が、特別予告演出が実行されて報知演出が実行されるときよりも有利状態に制御される割合が高く（例えば、図８－１（Ｂ）参照）、報知演出の実行前に特別予告演出を実行可能であり例えば、図８－３０参照）、報知演出は、特別予告演出の実行に伴って特別表示が表示された後に実行され、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン３１Ｂ）を備え、報知演出の実行期間において、当該報知演出が開始されてから所定期間よりも短い特別期間に亘って動作検出手段を用いた動作演出を実行可能であり（例えば、ロングリーチの最終煽り部の直前まで裏ボタン演出（連打または長押しでランプ発光の態様が期待度に応じてステップアップしていく演出）を実行可能である）、特別予告演出が実行され、その後、報知演出が実行される場合に、動作演出が実行されたときに特別表示を非表示とすることが可能である（例えば、図８－３２（３）に対応する部分）。このような構成により、遊技興趣を向上させることができる。

【０４２２】

手段９から手段１１のいずれかにおいて、所定演出の実行前に発展予告演出（例えば、発展予告演出）を実行可能であり（例えば、図８－３，図８－６参照）、発展予告演出は、所定演出が実行される場合に特殊予告演出および特別予告演出よりも高い割合で実行され（例えば、１００：０の割合で実行される。図８－１参照）、特殊予告演出または特別予告演出は、発展予告演出が開始された後に実行可能であり、特殊予告演出は、発展予告演出の終了後に開始され（例えば、図８－６（Ａ）参照）、特別予告演出は、発展予告演出の終了前から開始される（例えば、図８－６（Ｂ）参照）。このような構成により、演出ごとに開始タイミングを異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【０４２３】

手段９から手段１１のいずれかにおいて、所定演出の実行前に発展予告演出（例えば、発展予告演出）を実行可能であり、発展予告演出が実行されたときに発展表示（例えば、第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３）を表示可能であり、所定演出は、発展予告演出の実行に伴い、発展表示が表示された後に実行され（例えば、図８－３，図８－１３～図８－１４参照）、所定演出において特殊表示が表示される場合に、当該所定演出において発展表示が表示されることが制限され（例えば、図８－３３～図８－３４参照）、所定演出において特別表示が表示される場合に、当該所定演出において発展表示が表示されることが制限される（例えば、図８－３５～図８－３６参照）。

このような構成により、演出が煩雑になることを防ぐことができる。

【０４２４】

（手段１２）表示手段において、特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、装飾識別情報を所定の組み合わせで仮停止させるリーチ態様とした後に、有利状態に制御されるか否かを報知する所定演出（例えば、スーパーリーチＢ）を実行可能であり、有利状態に制御されることを示唆する特別予告演出（例えば、特別予告演出）を実行可能であり、表示手段は、所定演出が実行されるときに、所定表示（例えば、中飾り図柄００４ＩＷＧ０１）を表示可能であり、特別予告演出が実行されるときに、特別表示（例えば、割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂ）を表示可能であり、所定表示を表示するときに、当該所定表示の少なくとも一部を模した複数の所定関連表示（例えば、中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａ）を表示可能であり（例えば、図８－１５（２３），図８－３８に対応する部分）、特別表示を表示するときに、当該特別表示の少なくとも一部を模した複数の特別関連表示（例えば、ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａ）を表示可能であり（例えば、図８－３５（４）に対応する部分）、特別関連表示の表示数の方が、所定関連表示の表示数よりも多く（例えば、ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａの方が中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａよりも表示数が多い）、所定表示は複数種類あり、複数種類の所定表示のうち第１の所定表示（例えば、偶数の中飾り図柄）が表示されたときに表示される所定関連表示と、複数種類の所定表示のうち第

２の所定表示（例えば、奇数の中飾り図柄）が表示されたときに表示される所定関連表示とで、表示されたときの態様が異なる（例えば、破片の色や形状、数、飛び散り方などが異なる。図８－３９参照）。このような構成により、所定関連表示と特別関連表示とにより、所定演出と特別予告演出との演出効果を高め、さらに、所定関連表示が表示されるときの見せ方と特別関連表示が表示されるときの見せ方とを異ならせることにより、遊技興趣を高めることができる。

【０４２５】

（手段１３）手段１２において、表示手段は、第１期間に亘って所定関連表示を表示し、第１期間よりも短い第２期間に亘って特別関連表示を表示する（例えば、ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａの移動表示の方が中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａの移動表示よりも速い。図８－１６（２４）に対応する部分と、図８－３５（４）に対応する部分）。このような構成により、所定関連表示と特別関連表示とで、表示期間を異ならせ、遊技興趣を高めることができる。

【０４２６】

（手段１４）手段１２または手段１３のいずれかにおいて、表示手段は、所定表示とともに所定演出の演出表示（例えば、中飾り図柄００４ＩＷＧ０１とスーパーリーチＢの背景画像）を表示可能であり、特別表示とともに所定演出の演出表示（例えば、割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂとスーパーリーチＢの背景画像）を表示可能であり、所定演出の演出表示よりも高い表示優先度で所定表示を表示可能であり（例えば、中飾り図柄００４ＩＷＧ０１はスーパーリーチＢの背景画像よりも表示優先度が高く上位レイヤに表示される）、所定演出の演出表示よりも高い表示優先度で特別表示を表示可能であり（例えば、割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂはスーパーリーチＢの背景画像よりも表示優先度が高く上位レイヤに表示される）、所定表示越しに所定演出の演出表示を視認不能である一方、特別表示越しに所定演出の演出表示を視認可能である（例えば、図８－１５（１９）～（２３）に示すように中飾り図柄００４ＩＷＧ０１越しに背景画像が視認不能である一方、図８－３５（７）～図８－３６（９）に示すように割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂ越しに背景画像が視認可能である）。このような構成により、特別表示により所定演出の演出表示の見せ方にバリエーションを持たせ、遊技興趣を高めることができる。

【０４２７】

手段１２から手段１４のいずれかにおいて、所定関連表示と特別関連表示とはいずれも立体視（３Ｄ）の表示である（例えば、立体的に見えるような表現の表示を行う）。このような構成により、演出の臨場感を高めることができる。

【０４２８】

手段１２から手段１４のいずれかにおいて、表示手段は、所定演出の演出表示として、当該所定演出に関連した所定キャラクタ（例えば、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２）を表示可能であり、所定キャラクタが所定表示に作用することにより所定関連表示が表示される（例えば、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が中飾り図柄に打撃を加えることにより中飾り図柄の破片画像００４ＩＷＧ０１ａが表示される。図８－１５（２３），図８－３８参照）。このような構成により、演出表示に関連性を持たせて演出効果を高めることができる。

【０４２９】

手段１２から手段１４のいずれかにおいて、表示手段は、所定演出の実行中に複数の装飾識別情報をリーチ態様で仮停止させて表示可能であり、特別予告演出が実行されずに所定演出が実行される場合に、所定演出の開始時からリーチ態様の複数の装飾識別情報を表示可能であり（例えば、図８－１４（９）に対応する部分）、特別予告演出が実行されて所定演出が実行される場合に、所定演出の開始から所定期間（例えば、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２が登場するまでの期間）経過後にリーチ態様の複数の装飾識別情報を表示可能である（例えば、図８－３５（７）～図８－３６（１１）に対応する部分）。このような構成により、特別予告演出の有無により演出態様を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【０４３０】
手段１２から手段１４のいずれかにおいて、表示手段は、所定関連表示を所定の方向（例えば、Ｚ軸方向）に向けて移動表示させることが可能であり、特別関連表示を所定の方向に向けて移動表示させることが可能である（例えば、画面手前側から奥行方向に移動するような表現の表示を行う）ようにしてもよい。このような構成により、演出の臨場感を高めることができる。
【０４３１】
手段１２から手段１４のいずれかにおいて、表示手段は、所定関連表示を所定の方向（例えば、Ｚ軸方向）に向けて通常速度で移動表示させることが可能であり、所定演出の実行中に演出の進行速度を通常速度から当該通常速度よりも遅い特別速度とする進行速度変化演出（例えば、スローモーション演出）を実行可能であり（例えば、図８－１５（２３）に示すように演出の進行速度が低下する部分）、進行速度変化演出が実行された場合に、表示手段は、所定関連表示を所定の方向に向けて特別速度で移動表示させることが可能である。このような構成により、演出の臨場感を高めることができる。
【０４３２】
手段１２から手段１４のいずれかにおいて、表示手段は、特別予告演出の演出表示として、特別表示（例えば、割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂ）の表示前に当該特別予告演出に関連した特別キャラクタ（例えば、槍画像００４ＩＷＧ０４）を表示可能であり、特別キャラクタを第１表示位置（例えば、画面右下の位置）から第２表示位置（例えば、画面中央の位置）に向けて移動表示させることが可能であり、特別キャラクタを第１表示位置に表示するときに、特別表示を表示することを示唆する示唆表示（例えば、黒色の背景画像）を表示可能であり、特別キャラクタを第２表示位置に表示するときに、特別表示と特別関連表示（例えば、ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａ）とを表示可能である（例えば、図８－３５（２）～（４）に対応する部分）。このような構成により、演出の臨場感を高めることができる。
【０４３３】
手段１２から手段１４のいずれかにおいて、表示手段は、特別表示を非表示とするときにおいても特別関連表示を表示可能である（例えば、図８－３６（１０）に対応する部分）。このような構成により、演出の臨場感を高めることができる。
【０４３４】
手段１２から手段１４のいずれかにおいて、表示手段は、所定表示を表示することに伴って、複数の所定関連情報を表示可能であり、複数の所定関連表示のうち第１所定関連表示（例えば、中飾り図柄の第１の破片画像００４ＩＷＧ０１ａ）と第２所定関連表示（例えば、中飾り図柄の第２の破片画像００４ＩＷＧ０１ａ）とで、表示態様が異なる（例えば、図８－３９参照）。このような構成により、演出の臨場感を高めることができる。
【０４３５】
手段１２から手段１４のいずれかにおいて、表示手段は、特別表示を表示することに伴って、複数の特別関連情報を表示可能であり、複数の特別関連表示のうち第１特別関連表示（例えば、第１のガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａ）と第２特別関連表示（例えば、第２のガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａ）とで、表示態様が異なる（例えば、図８－３５（４）参照）。このような構成により、演出の臨場感を高めることができる。
【０４３６】
（手段１５）表示手段において、有利状態に制御されることを示唆する特別予告演出（例えば、特別予告演出）を実行可能であり、特別予告演出は、第１演出パート（例えば、槍画像００４ＩＷＧ０４とガラス画像００４ＩＷＧ０５とが表示されるパート）と第２演出パート（例えば、槍画像００４ＩＷＧ０４が消え、割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂが継続して表示されるパート）とを含み、表示手段は、第１演出パートにおいて、第１特別表示（例えば、槍画像００４ＩＷＧ０４）と第２特別表示（例えば、割れ残りガラス画像００４ＩＷＧ０５ｂ）とを表示可能であり、第１演出パートにおいて、第２特別表示を表示することに伴って、当該第２特別表示の少なくとも一部を模した特別関連表示（例

えば、ガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａ）を表示可能であり、第２演出パートにおいて、第１特別表示を非表示とする一方で、第２特別表示を継続して表示可能であり（例えば、図８－３５（７）～図８－３６（９）に対応する部分）、第２演出パートにおいて、当該第２演出パートが終了するタイミングで特別関連表示を表示可能であり（例えば、図８－３６（１０）に対応する部分）、第１演出パートと第２演出パートとで、表示される特別関連表示の態様が異なり（例えば、図８－３５（４）に対応する部分と、図８－３６（１０）に対応する部分）、第１演出パートにおいて特別関連表示が表示されるときと、第２演出パートにおいて特別関連表示が表示されるときとで、異なる発光態様により発光手段（例えば、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体）の発光制御を行うことが可能である（例えば、図８－３５（４）に対応する部分と、図８－３６（１０）に対応する部分。図８－６（Ｂ）の※１※２参照）。このような構成により、特別関連表示により特別予告演出の演出効果を高め、さらに、特別予告演出における第１演出パートと第２演出パートとで、特別関連表示が表示されるときの発光態様を異ならせることにより、遊技興趣を高めることができる。

【０４３７】

（手段１６）手段１５において、特別予告演出の実行後に所定演出（例えば、スーパーリーチＢ）を実行可能であり、特別予告演出の実行期間は、所定演出の実行期間と少なくとも一部が重複し（例えば、図８－６（Ｂ）参照）、特別関連表示は、第１演出パートにおいて、特別予告演出に関連した特別キャラクタ（例えば、槍画像００４ＩＷＧ０４）の動作に対応して表示され（例えば、図８－３５（４）に対応する部分）、第２演出パートにおいて、所定演出に関連した所定キャラクタ（例えば、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２）の動作に対応して表示される（例えば、図８－３６（１０）に対応する部分）。このような構成により、第１演出パートと第２演出パートとで、特別関連表示の表示パターンを異ならせ、遊技興趣を高めることができる。

【０４３８】

（手段１７）手段１５または手段１６において、表示手段は、第１演出パートにおいて、特別関連表示を第１速度で移動表示させることが可能であり（例えば、図８－３５（４）に対応する部分）、第２演出パートにおいて、特別関連表示を第１速度とは異なる第２速度（例えば、第１速度よりも遅い速度）で移動表示させることが可能である（例えば、図８－３６（１０）に対応する部分）。このような構成により、第１演出パートと第２演出パートとで、特別関連表示の見せ方を異ならせ、遊技興趣を高めることができる。

【０４３９】

手段１５から手段１７のいずれかにおいて、特別関連表示は、第１演出パートと第２演出パートとのいずれにおいても立体視（例えば、３Ｄ）で表示される（例えば、立体的に見える表現の表示を行う）ようにしてもよい。

【０４４０】

手段１５から手段１７のいずれかにおいて、特別予告演出の実行後に、所定演出（例えば、スーパーリーチＢ）と特定演出（例えば、スーパーリーチＡ）とのいずれかを実行可能であり、特別予告演出の実行期間は、所定演出の実行期間または特定演出の実行期間に重複し（例えば、図８－６（Ｂ）参照）、特別関連表示は、第１演出パートにおいて、特別予告演出に関連した特別キャラクタ（例えば、槍画像００４ＩＷＧ０４）の動作に対応して表示され（例えば、図８－３５（４）に対応する部分）、第２演出パートにおいて、所定演出に関連した所定キャラクタ（例えば、第２味方キャラクタ００４ＩＷＣ０２）または特定演出に関連した特定キャラクタ（例えば、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１）の動作に対応して表示される（例えば、図８－３６（１０）に対応する部分）。

【０４４１】

手段１５から手段１７のいずれかにおいて、表示手段は、第１演出パートにおいて、特別関連表示を第１方向（例えば、Ｚ軸方向）に向けて移動表示させることが可能であり（例えば、画面手前側から奥行方向に移動するような表現の表示を行う）、第２演出パートにおいて、特別関連表示を第１方向とは異なる第２方向（例えば、Ｙ軸方向）に向けて移

動表示させることが可能である（例えば、鉛直方向に移動するような表現の表示を行う）ようにしてもよい。このような構成により、特別関連表示の見せ方を異ならせ、遊技興趣を高めることができる。

【０４４２】

手段１５から手段１７のいずれかにおいて、特別キャラクタの動作速度の方が所定キャラクタの動作速度よりも速い（例えば、対応する特別関連表示の方が勢いよく表示される（速い移動速度で表示される））ようにしてもよい。このような構成により、特別関連表示の見せ方を異ならせ、遊技興趣を高めることができる。

【０４４３】

手段１５から手段１７のいずれかにおいて、表示手段は、第１演出パートにおいて複数の特別関連表示を表示可能であり、第２演出パートにおいて複数の特別関連表示を表示可能であり、第１演出パートにおいて表示される複数の特別関連表示のうち第１特別関連表示と第２特別関連表示とで、表示態様が異なり、第２演出パートにおいて表示される複数の特別関連表示のうち第３特別関連表示と第４特別関連表示とで、表示態様が異なり、第１特別関連表示の表示態様は、第３特別関連表示の表示態様と異なるとともに、第４特別関連表示の表示態様と異なり、第２特別関連表示の表示態様は、第３特別関連表示の表示態様と異なるとともに、第４特別関連表示の表示態様と異なる（例えば、図８－３５（４）と図８－３６（１０）とに対応する部分。いずれも複数のガラスの破片画像００４ＩＷＧ０５ａが表示されるが、一つ一つ態様が異なる）。このような構成により、特別関連表示による演出効果を高めることができる。

【符号の説明】

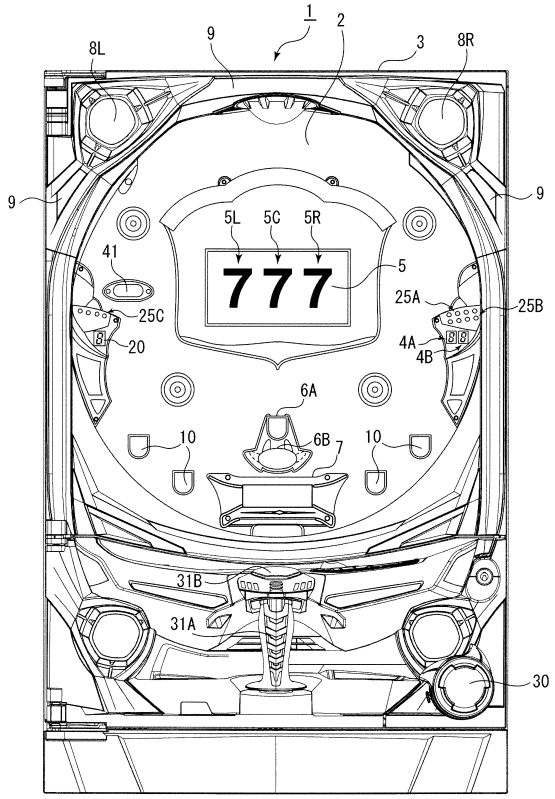
【０４４４】

１　…　パチンコ遊技機
２　…　遊技盤
３　…　遊技機用枠
４Ａ、４Ｂ　…　特別図柄表示装置
５　…　画像表示装置
６Ａ　…　入賞球装置
６Ｂ　…　可変入賞球装置
７　…　特別可変入賞球装置
８Ｌ、８Ｒ　…　スピーカ
９　…　遊技効果ランプ
１０　…　一般入賞口
１１　…　主基板
１２　…　演出制御基板
１３　…　音声制御基板
１４　…　ランプ制御基板
１５　…　中継基板
２０　…　普通図柄表示器
２１　…　ゲートスイッチ
２２Ａ、２２Ｂ　…　始動口スイッチ
２３　…　カウントスイッチ
３０　…　打球操作ハンドル
３１Ａ　…　スティックコントローラ
３１Ｂ　…　プッシュボタン
３２　…　可動体
１００　…　遊技制御用マイクロコンピュータ
１０１、１２１　…　ＲＯＭ
１０２、１２２　…　ＲＡＭ
１０３　…　ＣＰＵ

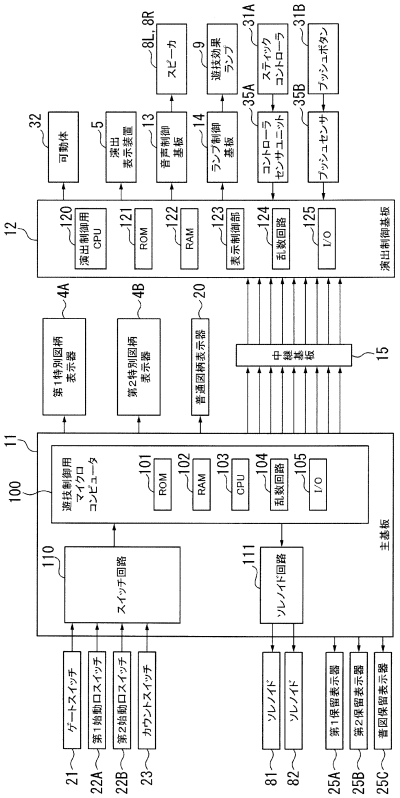
１０４、１２４　…　乱数回路
１０５、１２５　…　Ｉ／Ｏ
１２０　…　演出制御用ＣＰＵ
１２３　…　表示制御部

【図面】

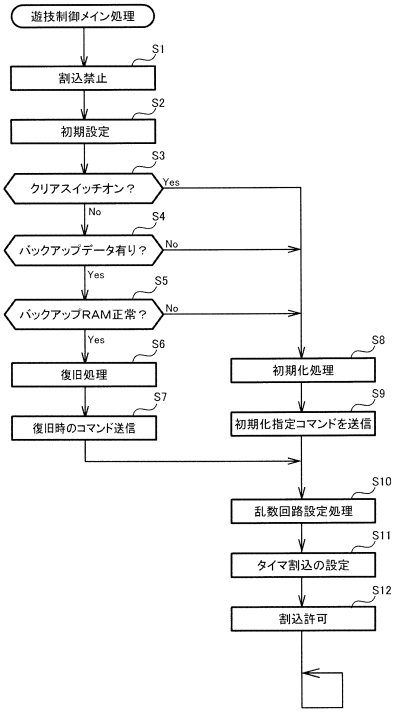
【図１】



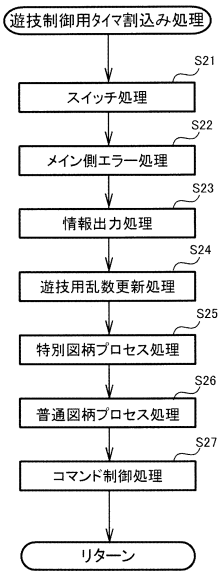
【図２】



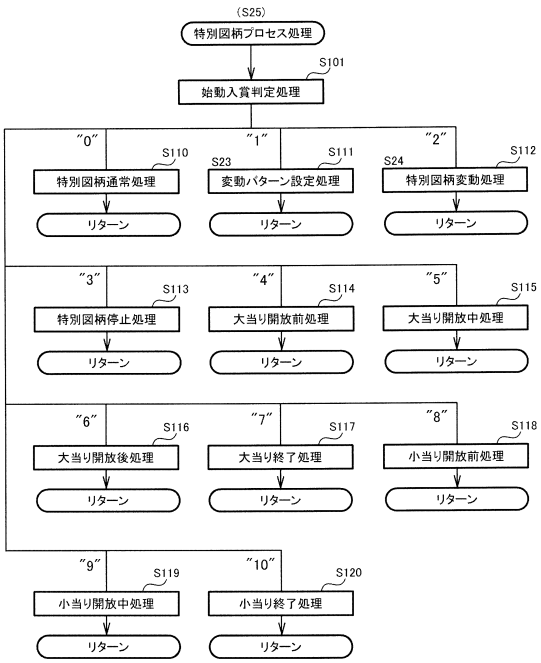
【図３】


遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
クリアスイッチオン？
Yes
No
S4
バックアップデータ有り？
No
Yes
S5
バックアップRAM正常？
No
Yes
S6
復旧処理
S7
復旧時のコマンド送信
S8
初期化処理
S9
初期化指定コマンドを送信
S10
乱数回路設定処理
S11
タイマ割込の設定
S12
割込許可

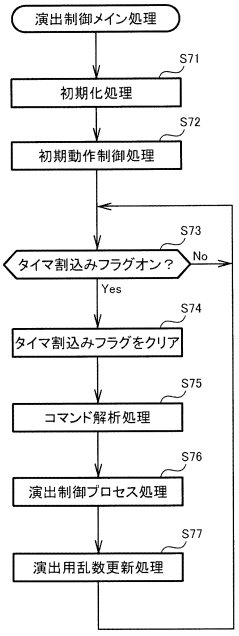
【図４】


遊技制御用タイマ割込み処理
S21
スイッチ処理
S22
メイン側エラー処理
S23
情報出力処理
S24
遊技用乱数更新処理
S25
特別図柄プロセス処理
S26
普通図柄プロセス処理
S27
コマンド制御処理
リターン

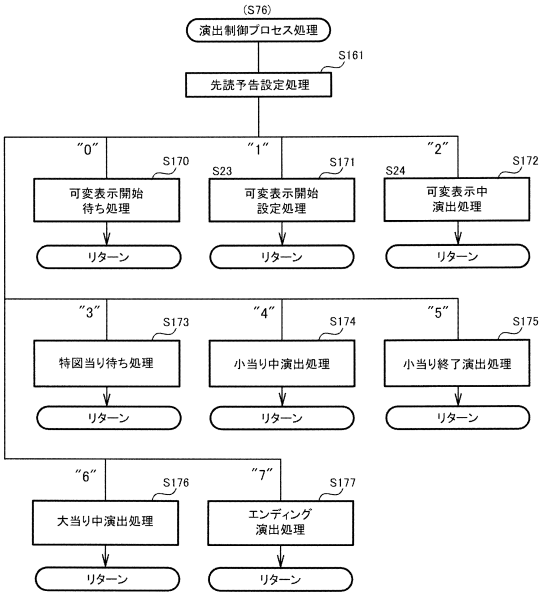
【図５】


(S25)
特別図柄プロセス処理
S101
始動入賞判定処理
"0"
S110
特別図柄通常処理
リターン
"1"
S23
S111
変動パターン設定処理
リターン
"2"
S24
S112
特別図柄変動処理
リターン
"3"
S113
特別図柄停止処理
リターン
"4"
S114
大当り開放前処理
リターン
"5"
S115
大当り開放中処理
リターン
"6"
S116
大当り開放後処理
リターン
"7"
S117
大当り終了処理
リターン
"8"
S118
小当り開放前処理
リターン
"9"
S119
小当り開放中処理
リターン
"10"
S120
小当り終了処理
リターン

【図６】


演出制御メイン処理
S71
初期化処理
S72
初期動作制御処理
S73
タイマ割込みフラグオン？
No
Yes
S74
タイマ割込みフラグをクリア
S75
コマンド解析処理
S76
演出制御プロセス処理
S77
演出用乱数更新処理

【図７】



【図８－１】

（Ａ）はずれ時変動パターンテーブル［低確率状態用］

変動パターン	変動期間	内容
PA1-1	10秒	通常変動
PA1-2	5秒	短縮変動
PA2-1	20秒	ノーマルリーチ
PA2-2	40秒	ロングリーチ
PA2-3	50秒	特別予告＋ロングリーチ
PA2-4	90秒	発展予告＋スーパーリーチＡ
PA2-5	95秒	発展予告＋特殊予告＋スーパーリーチＡ
PA2-6	100秒	発展予告＋特別予告＋スーパーリーチＡ
PA2-7	90秒	発展予告＋スーパーリーチＢ
PA2-8	95秒	発展予告＋特殊予告＋スーパーリーチＢ
PA2-9	100秒	発展予告＋特別予告＋スーパーリーチＢ
PA2-10	90秒	発展予告＋スーパーリーチＣ
PA2-11	95秒	発展予告＋特殊予告＋スーパーリーチＣ
PA2-12	100秒	発展予告＋特別予告＋スーパーリーチＣ

（Ｂ）大当り時変動パターンテーブル［低確率状態用］

変動パターン	変動期間	内容	大当り期待度
PB2-1	40秒	ノーマルリーチ	低
PB2-2	60秒	ロングリーチ	
PB2-3	70秒	特別予告＋ロングリーチ	
PB2-4	110秒	発展予告＋スーパーリーチＡ	
PB2-5	115秒	発展予告＋特殊予告＋スーパーリーチＡ	
PB2-6	120秒	発展予告＋特別予告＋スーパーリーチＡ	
PB2-7	110秒	発展予告＋スーパーリーチＢ	
PB2-8	115秒	発展予告＋特殊予告＋スーパーリーチＢ	
PB2-9	120秒	発展予告＋特別予告＋スーパーリーチＢ	
PB2-10	110秒	発展予告＋スーパーリーチＣ	
PB2-11	115秒	発展予告＋特殊予告＋スーパーリーチＣ	
PB2-12	120秒	発展予告＋特別予告＋スーパーリーチＣ	高

【図８－２】

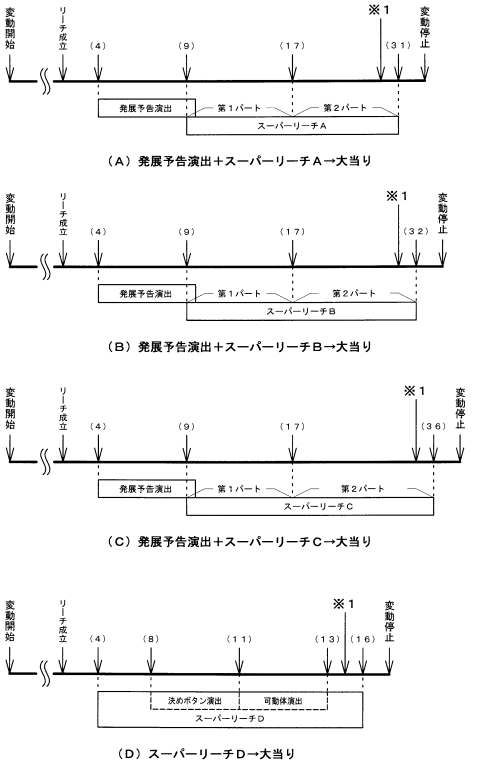
（Ａ）はずれ時変動パターンテーブル［高確率状態用］

変動パターン	変動期間	内容
PA1-1	10秒	通常変動
PA1-2	5秒	短縮変動
PA2-1	20秒	ノーマルリーチ
PA2-2	40秒	ロングリーチ
PA2-3	50秒	特別予告＋ロングリーチ
PA2-13	80秒	スーパーリーチＤ

（Ｂ）大当り時変動パターンテーブル［高確率状態用］

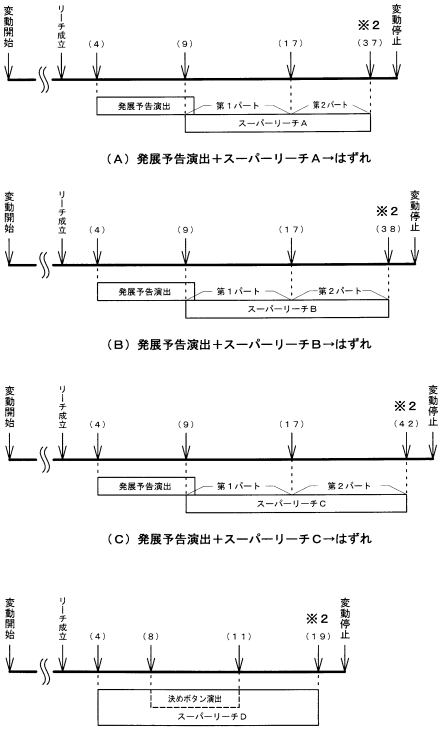
変動パターン	変動期間	内容	大当り期待度
PB2-1	40秒	ノーマルリーチ	低
PB2-2	60秒	ロングリーチ	
PB2-3	70秒	特別予告＋ロングリーチ	
PB2-13	100秒	スーパーリーチＤ	高

【図８－３】



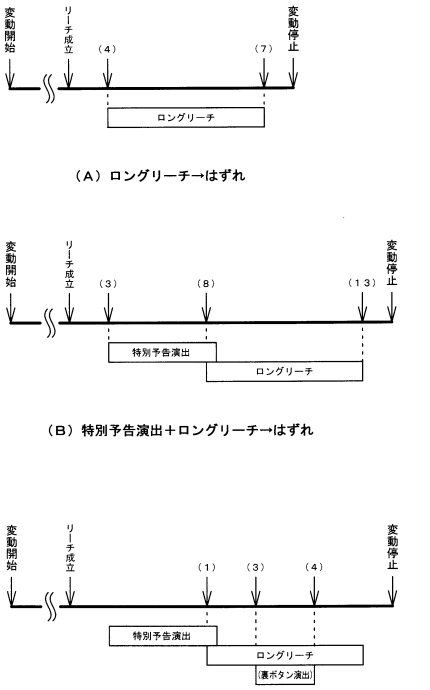
※１　装飾発光体が虹色に発光（大当り図柄の組み合わせに関わらず共通）

【図８－４】

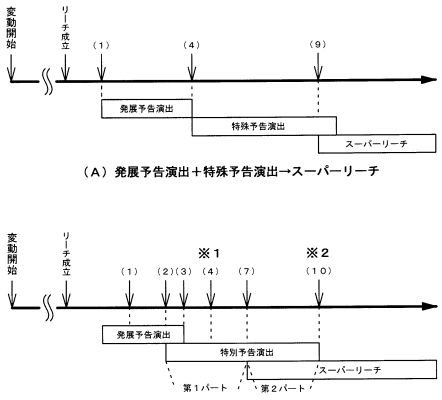


※２　装飾発光体が低輝度の白色に発光

【図８－５】



【図８－６】



※１　装飾発光体が特別予告演出用発光パターンで発光
※２　装飾発光体がスーパーリーチ用発光パターンで発光

【図８－７】

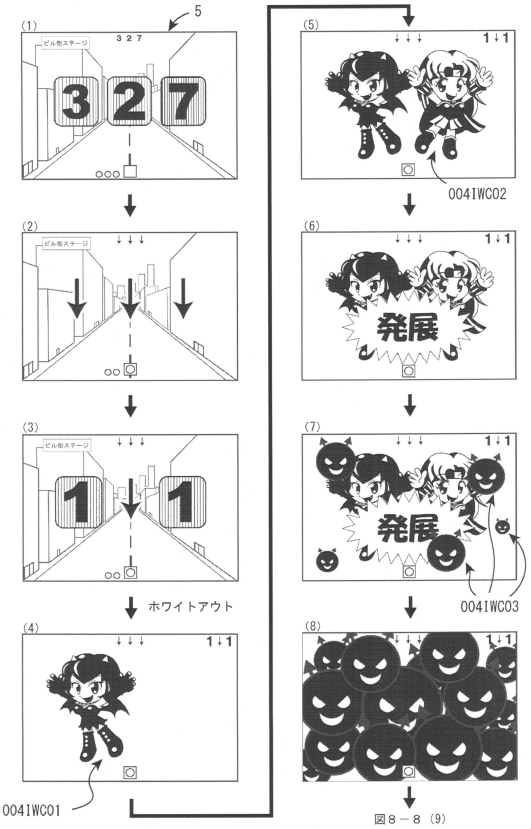
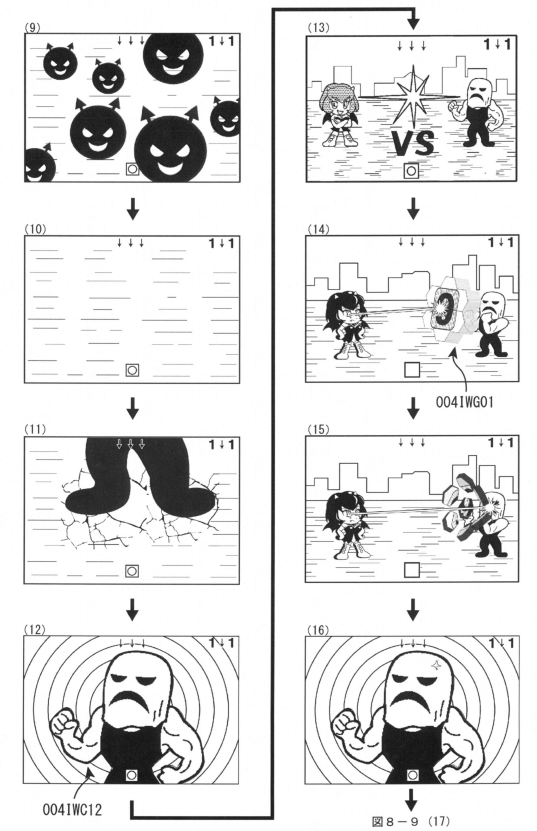
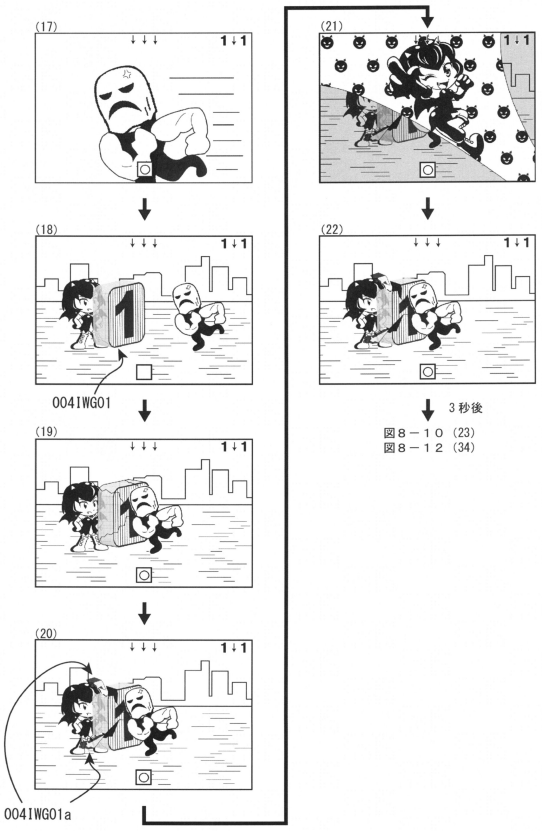


図８－８（９）

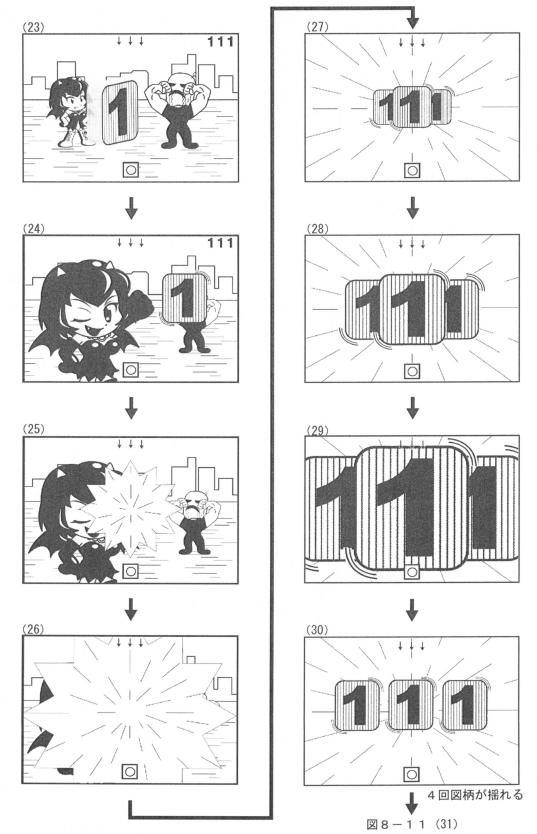
【図８－８】



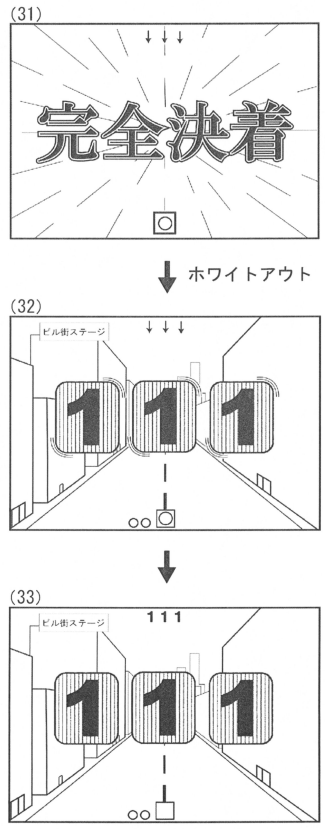
【図８－９】



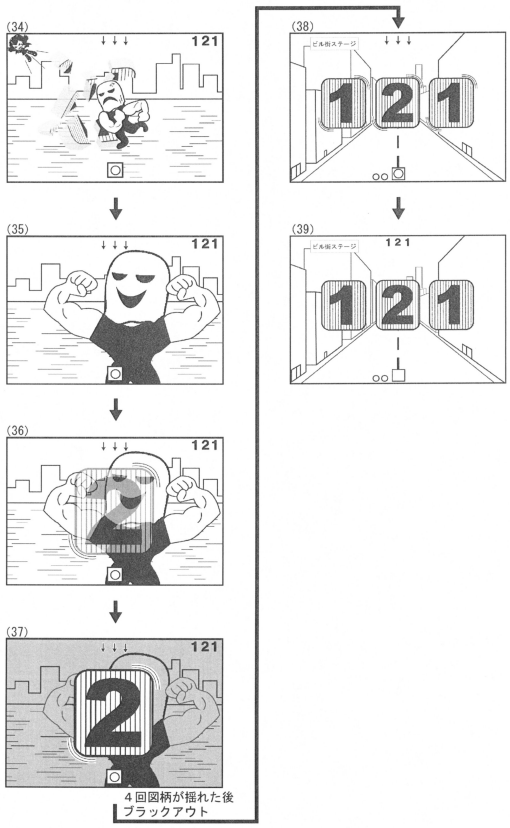
【図８－１０】



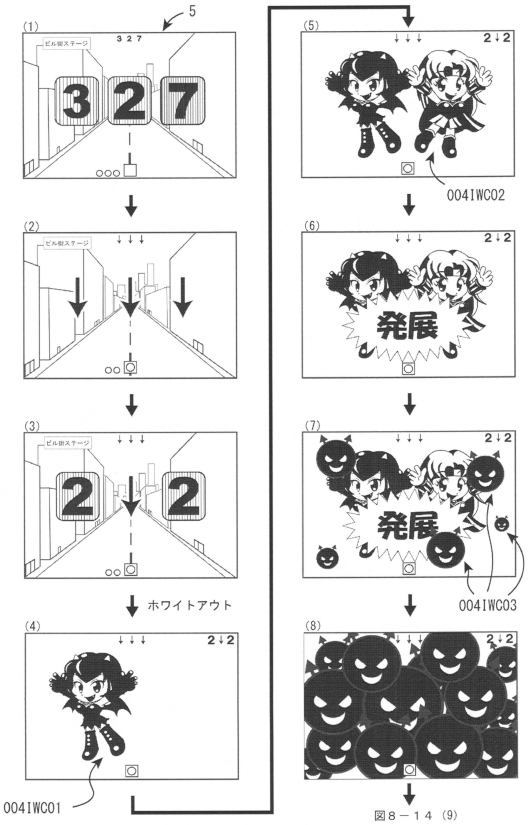
【図８－１１】



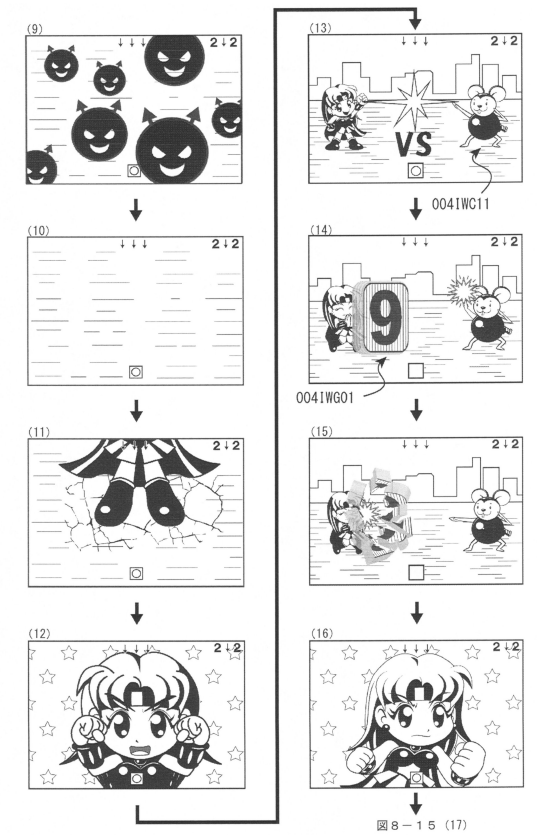
【図８－１２】



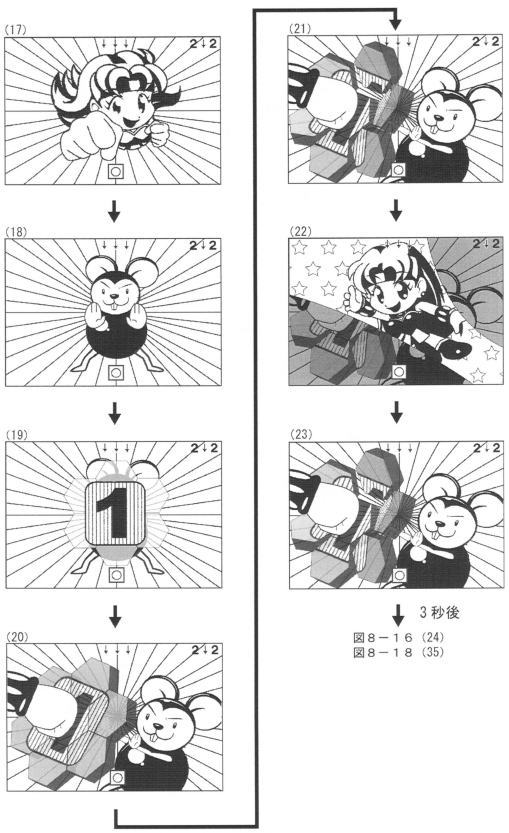
【図８－１３】



【図８－１４】



【図８－１５】



【図８－１６】

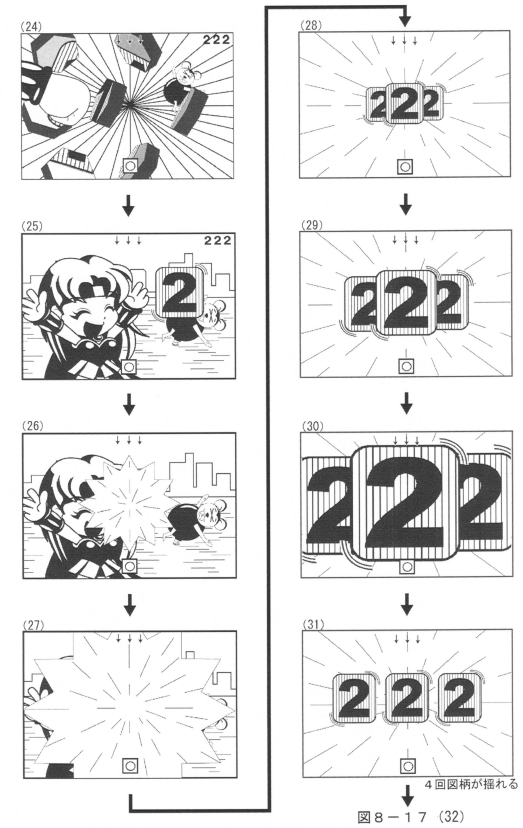
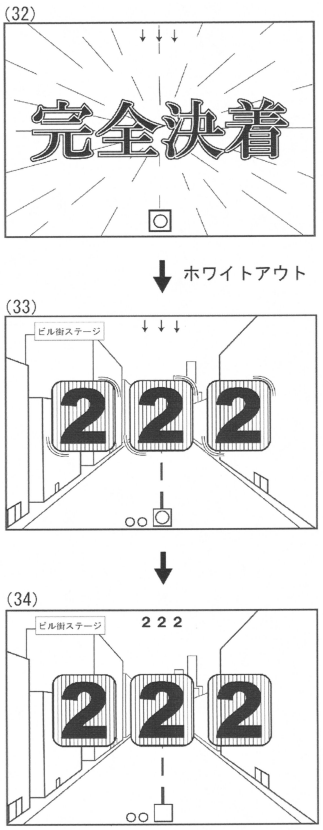
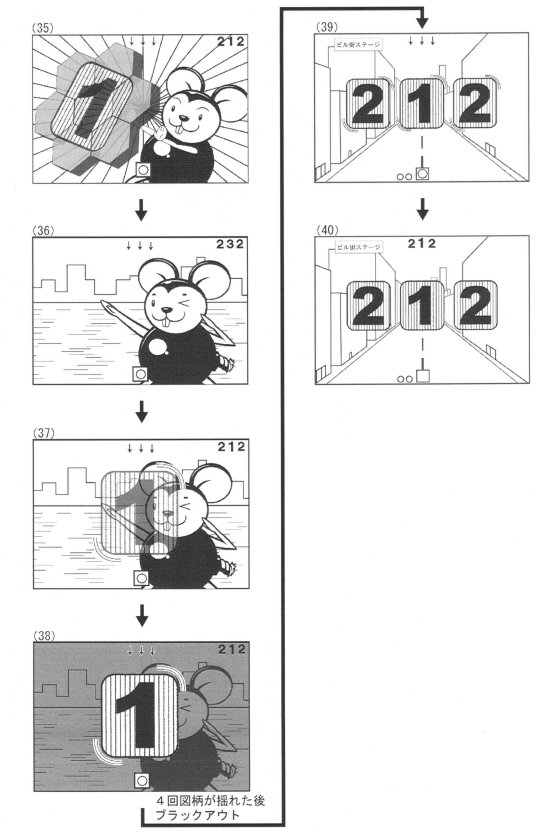


図８－１７（32）

【図８－１７】



【図８－１８】



【図８－１９】

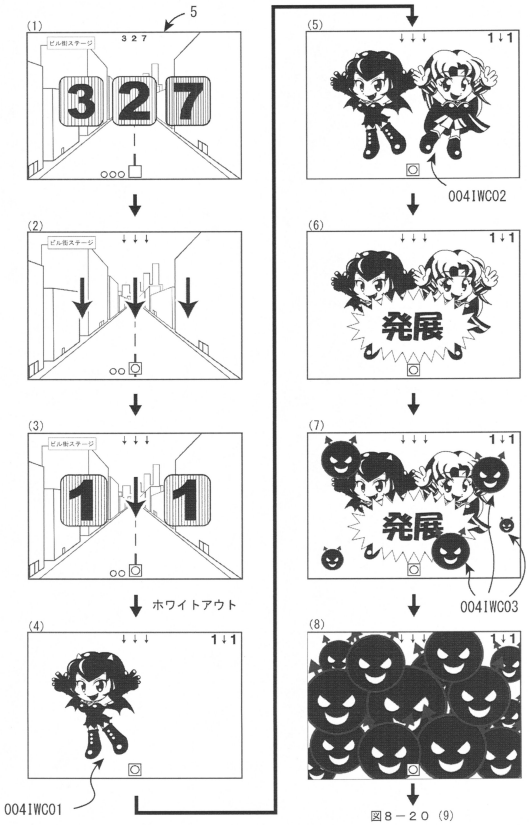


図８－２０（9）

【図８－２０】

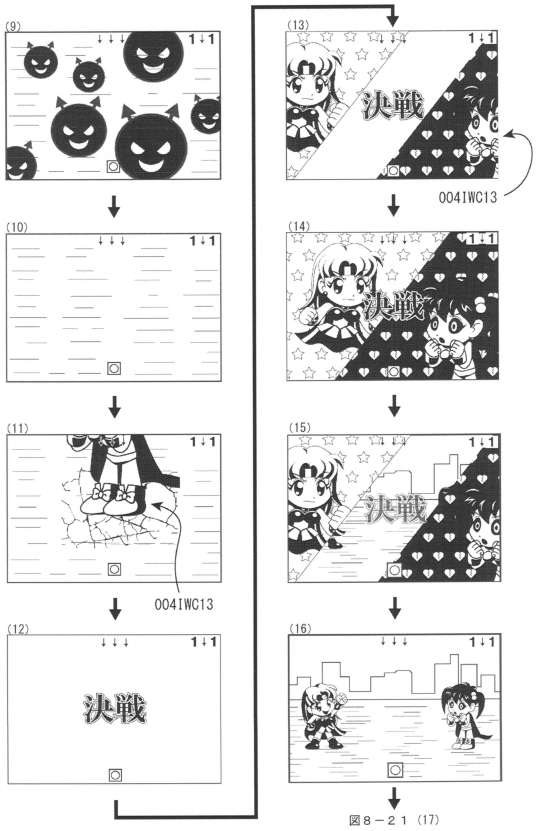


図８－２１（17）

【図８－２１】

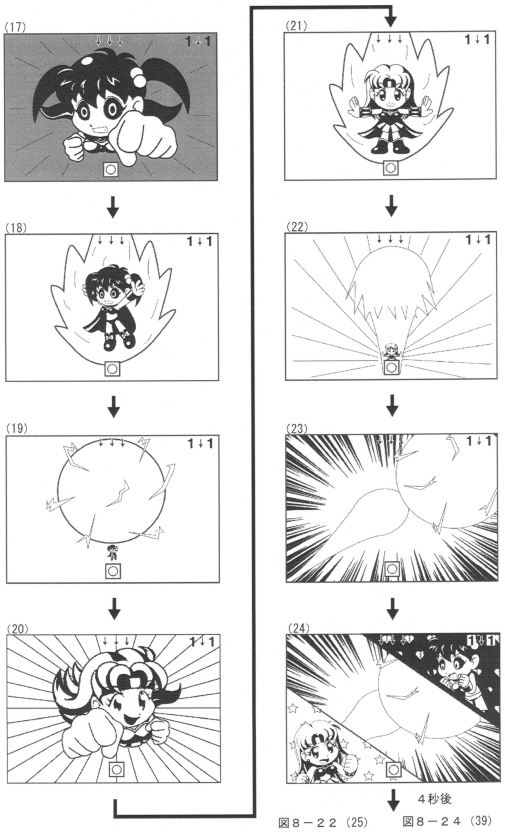


図８－２２（25）　図８－２４（39）

【図８－２２】

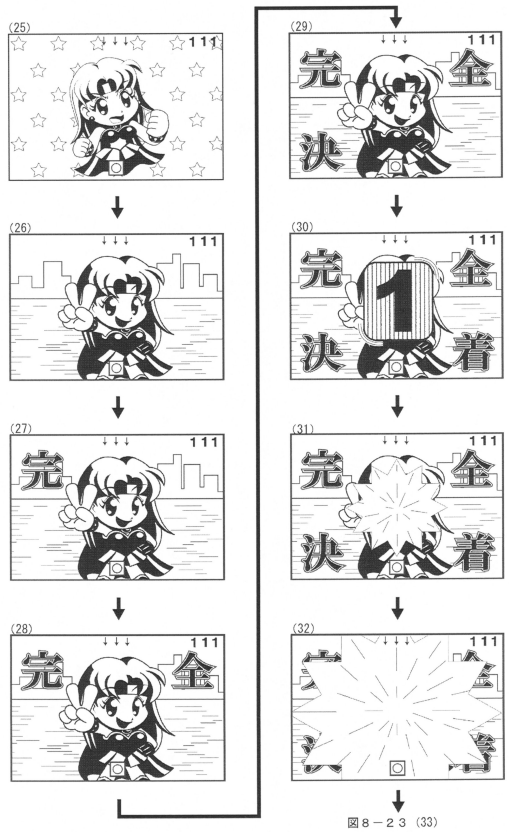
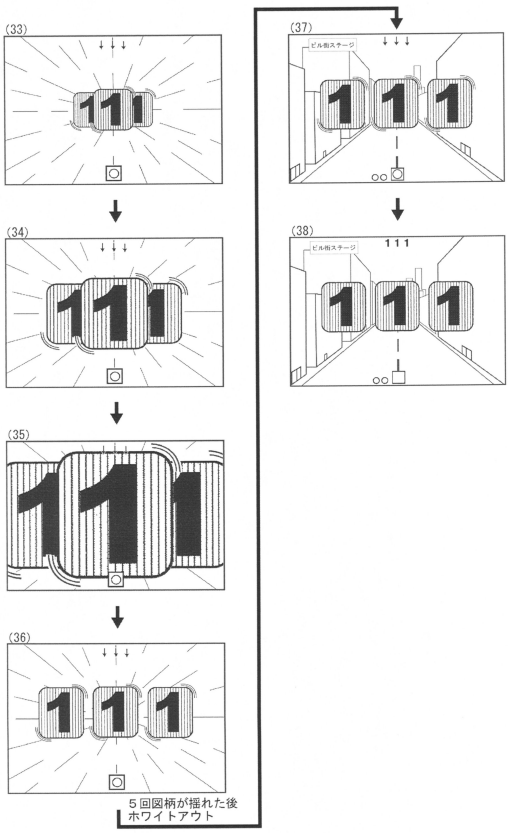
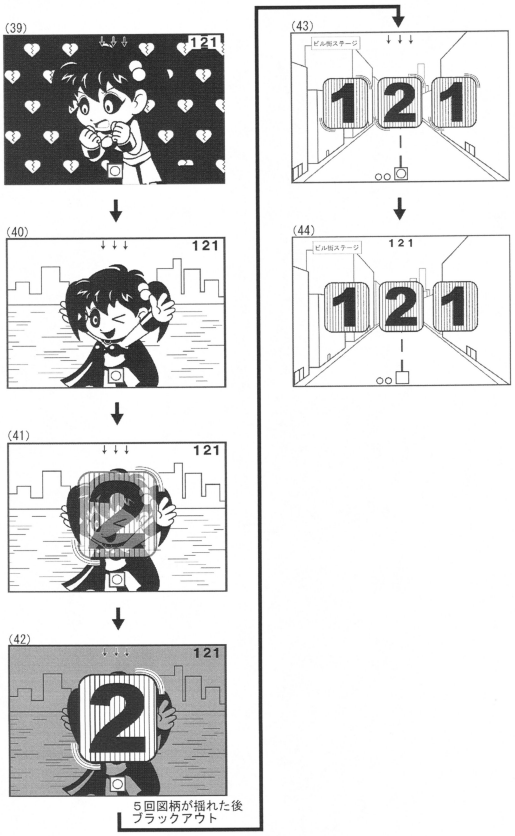


図８－２３（33）

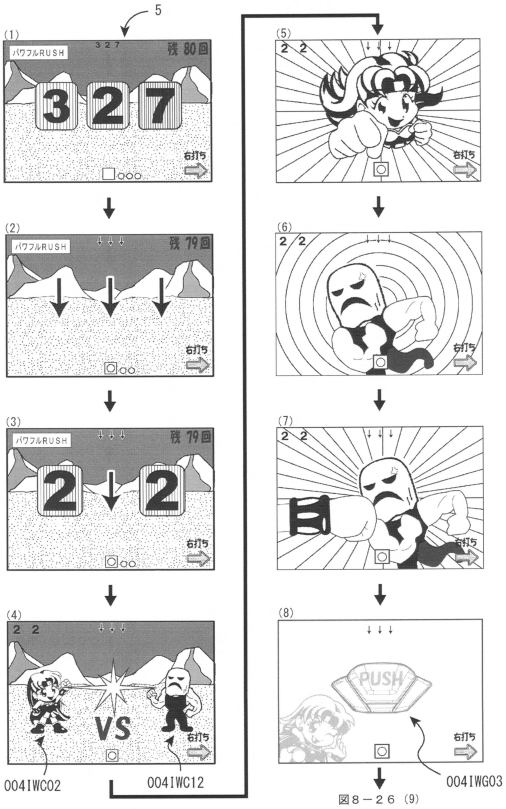
【図８－２３】



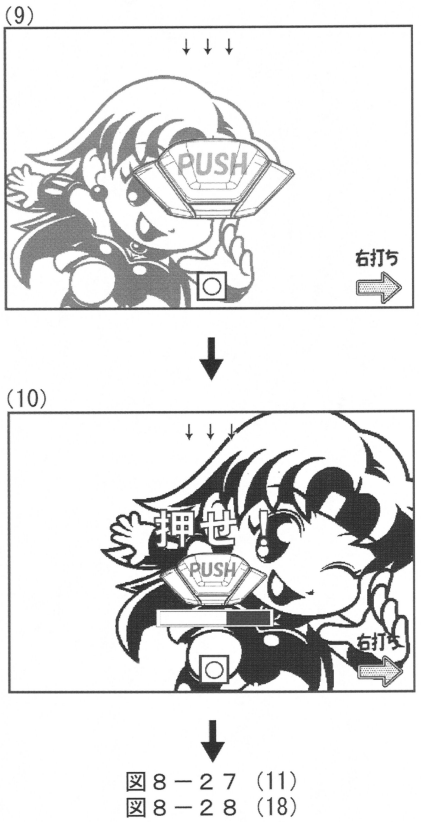
【図８－２４】



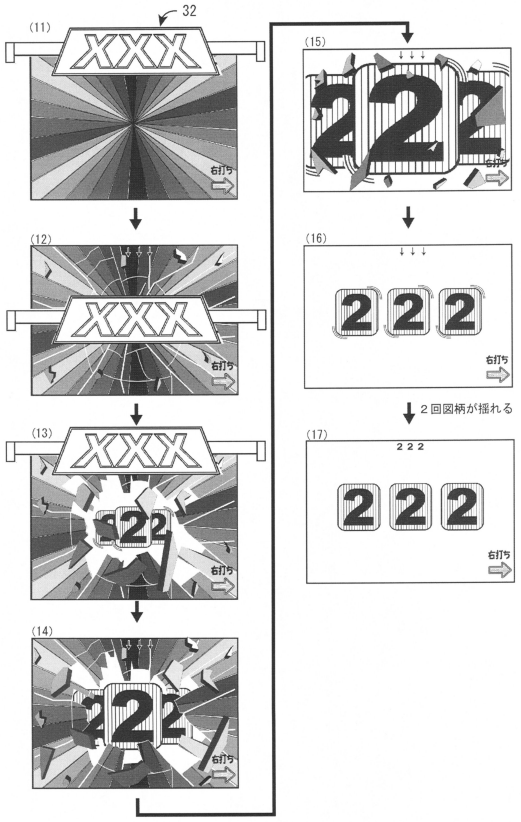
【図８－２５】



【図８－２６】



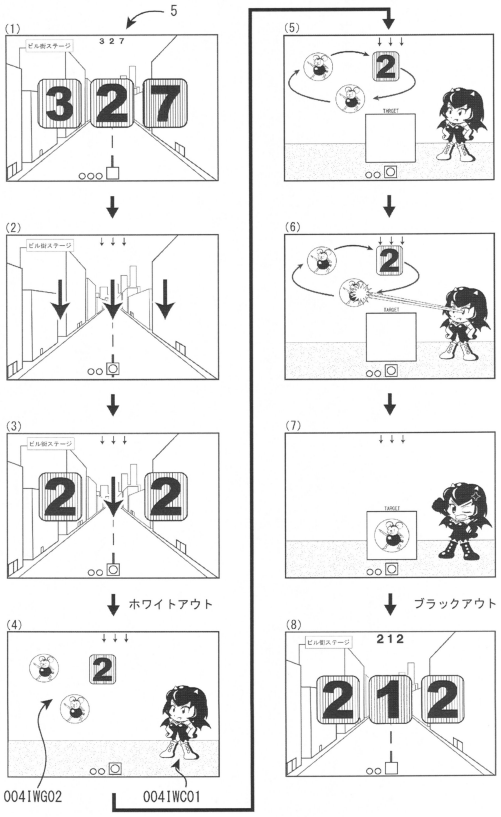
【図８－２７】



【図８－２８】



【図８－２９】



【図８－３０】

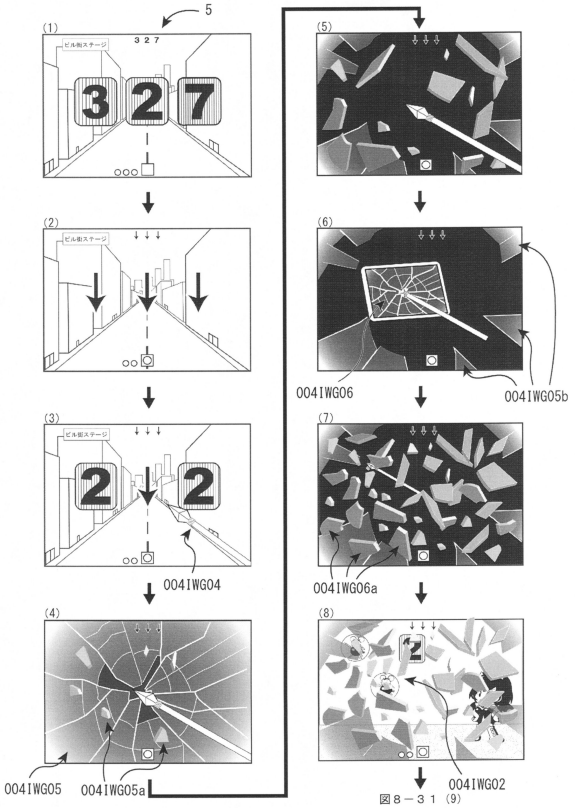
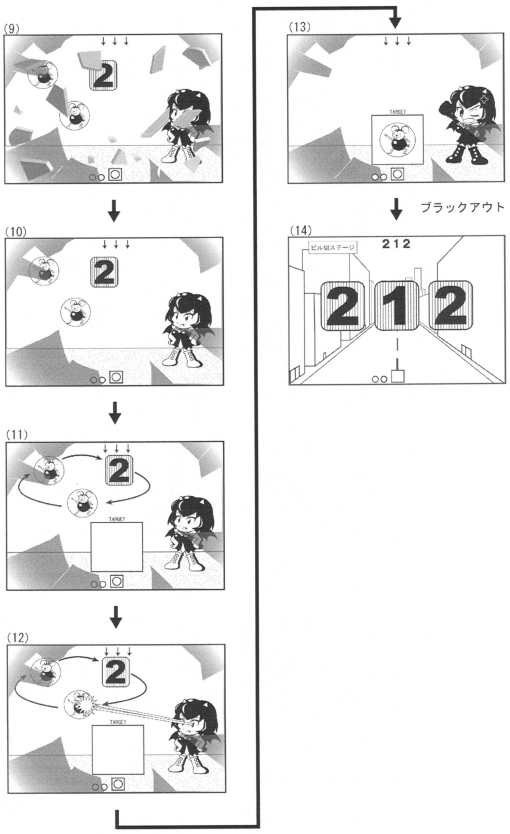
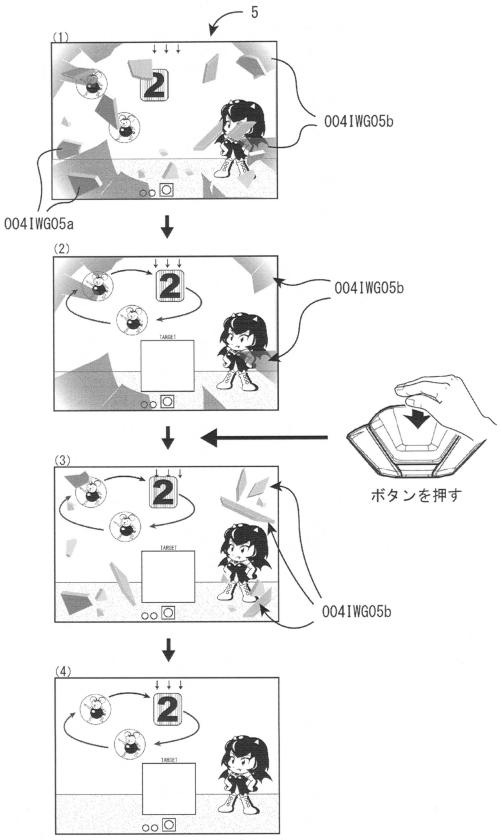


図８－３１（９）

【図８－３１】



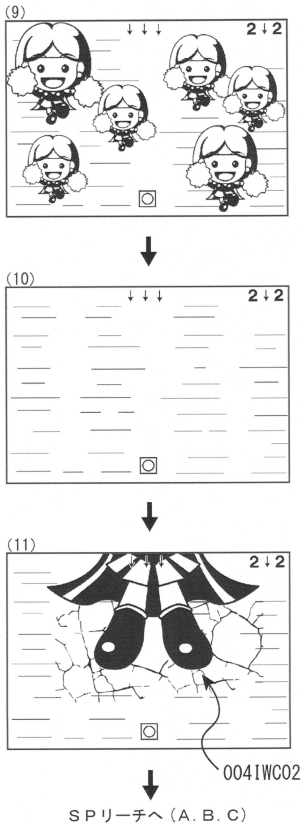
【図８－３２】



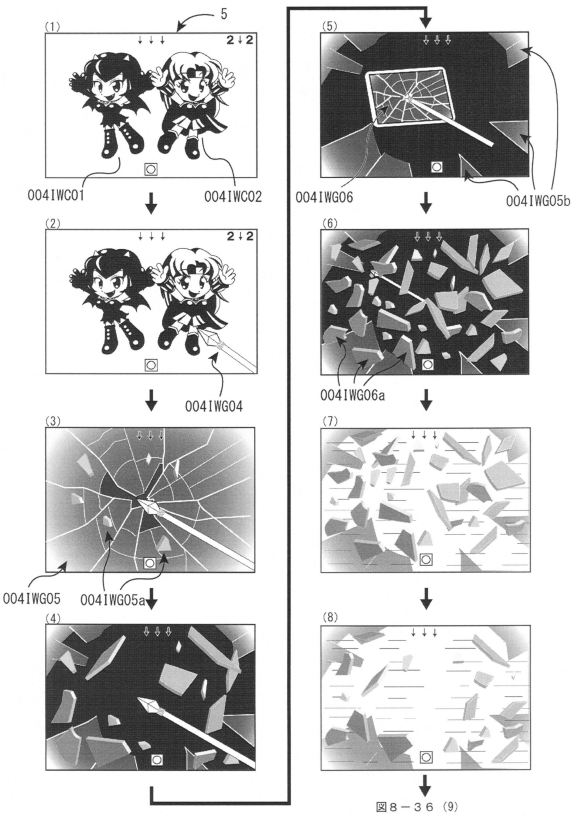
【図８－３３】



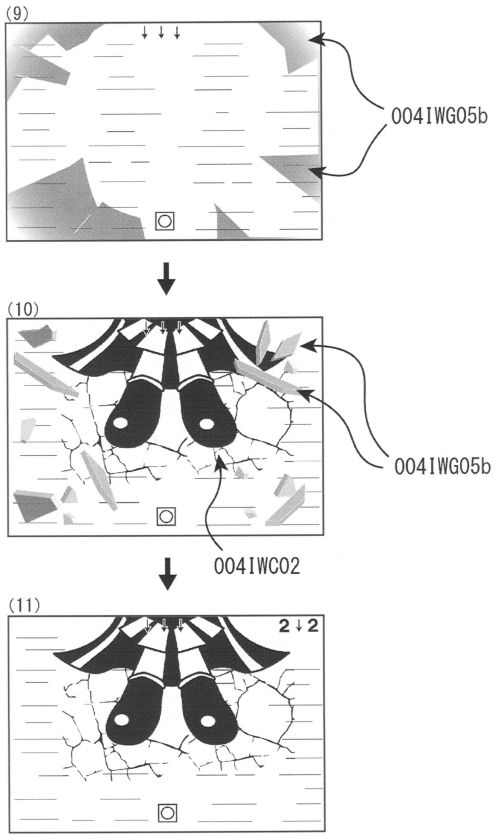
【図８－３４】



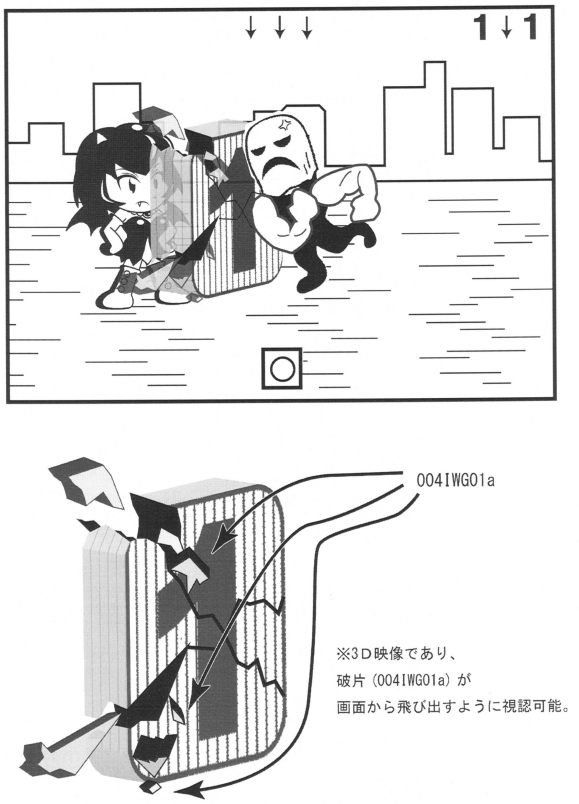
【図８－３５】



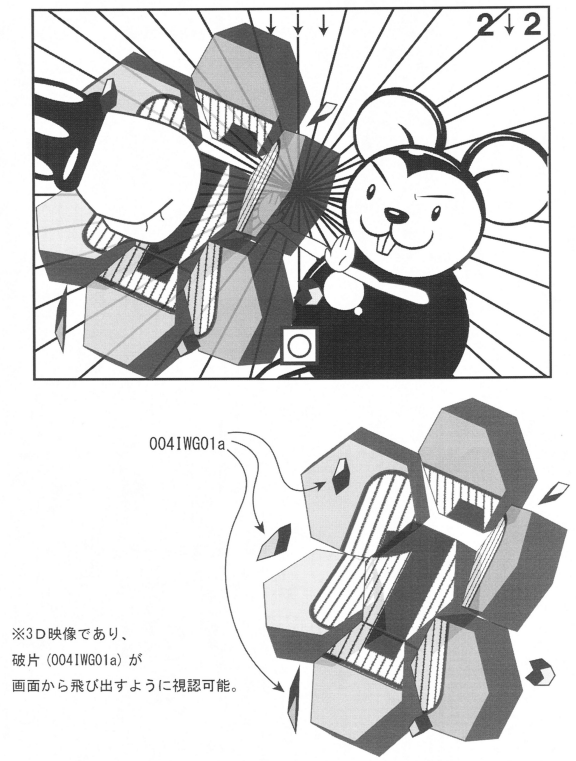
【図８－３６】



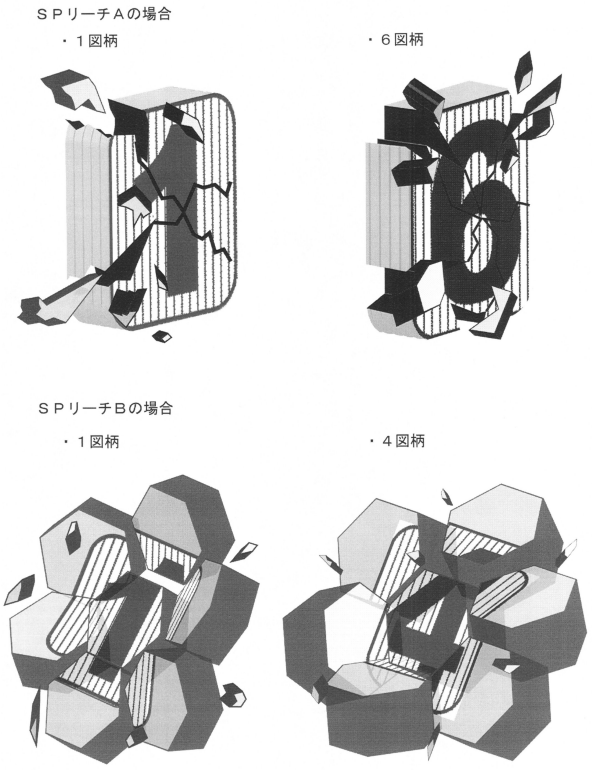
【図８－３７】



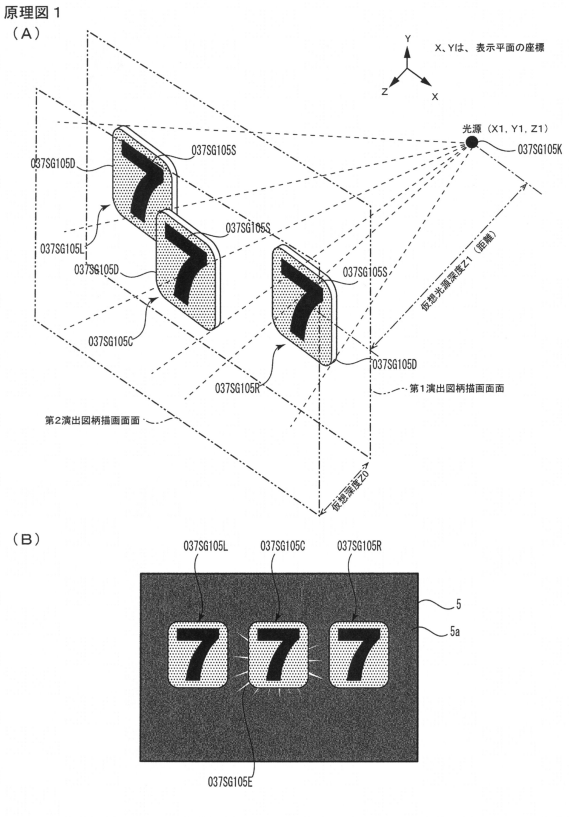
【図８－３８】



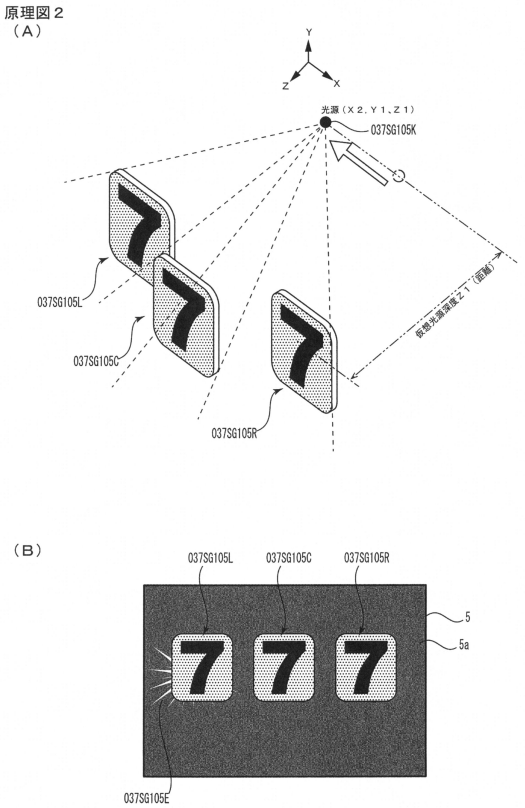
【図８－３９】



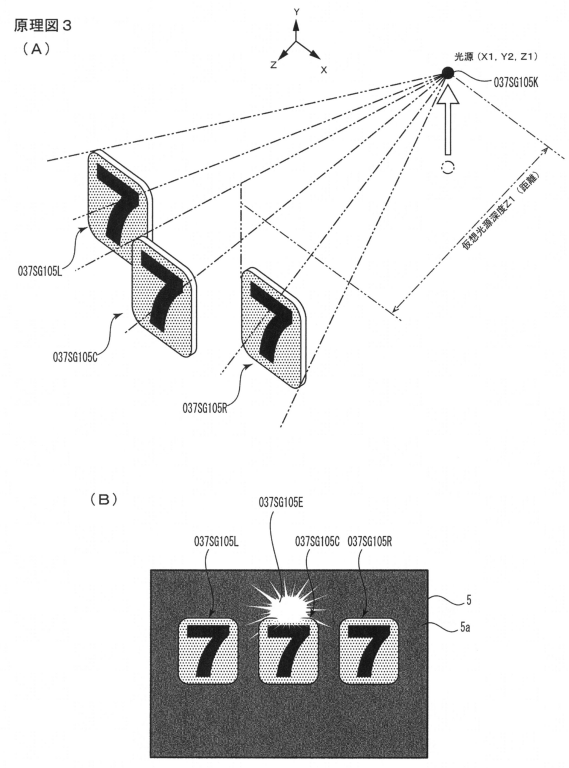
【図８－４０】



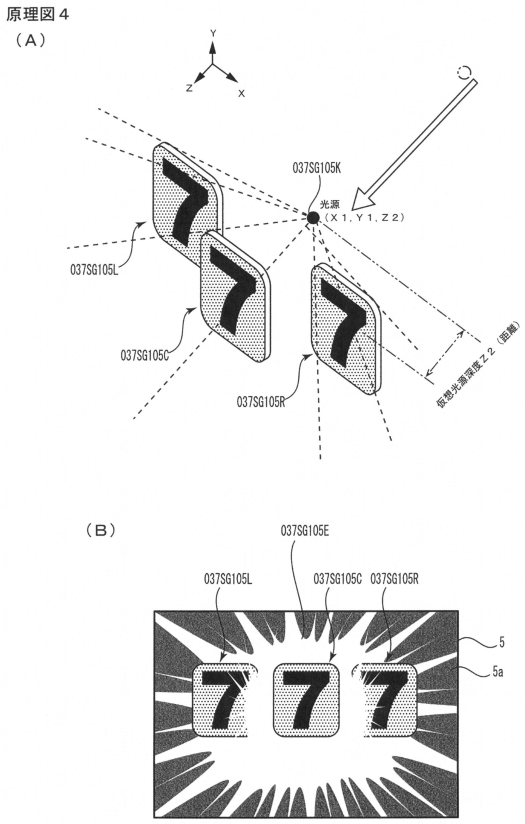
【図８－４１】



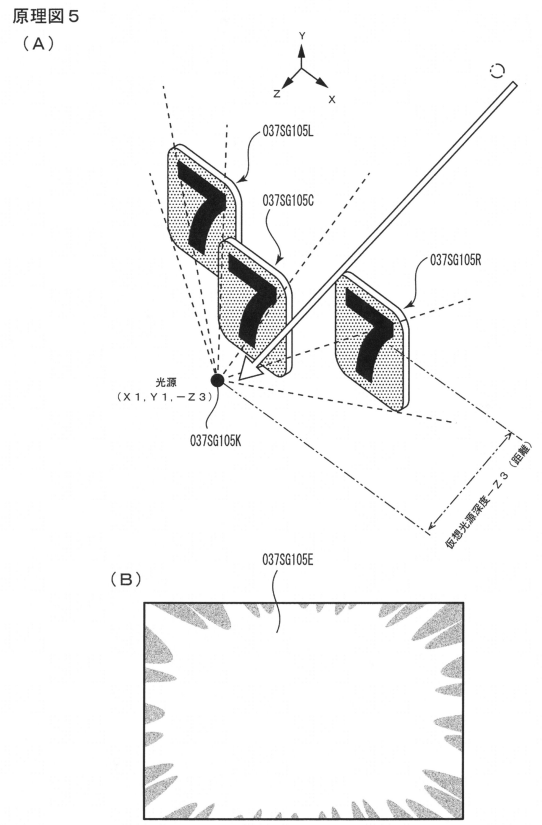
【図８－４２】



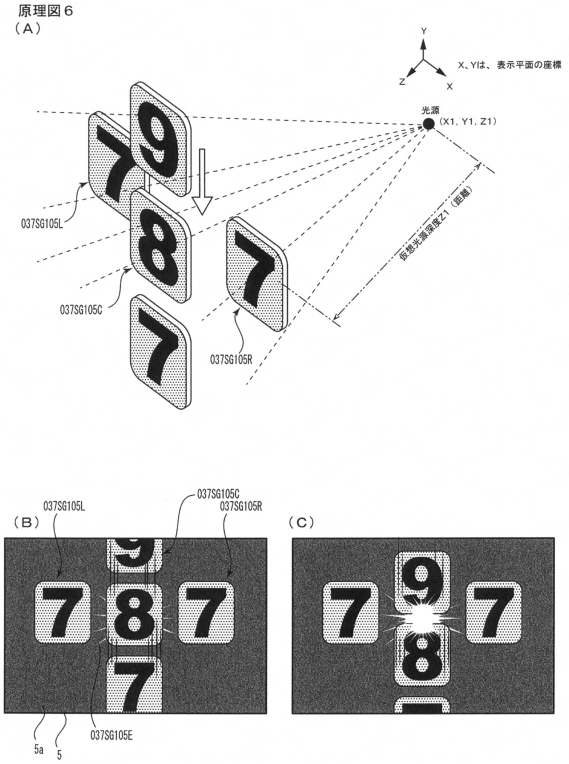
【図８－４３】



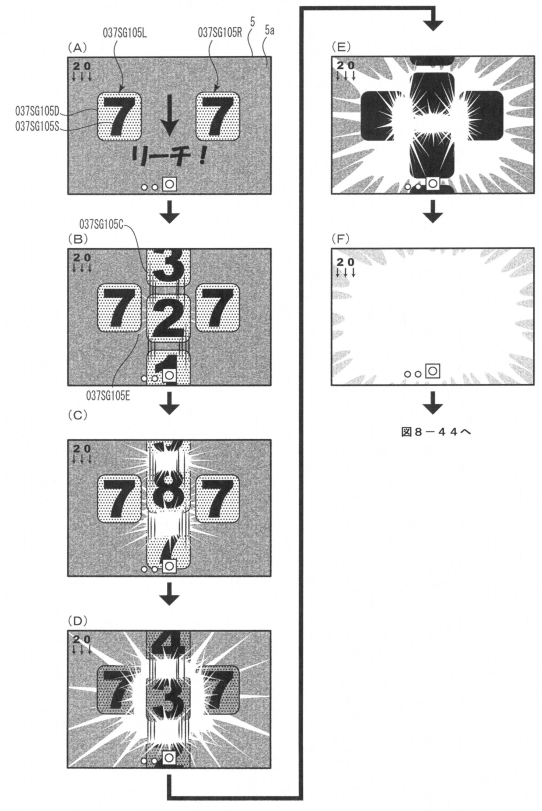
【図８－４４】



【図８－４５】



【図８－４６】



フロントページの続き

(56)参考文献　　特開２０１９－０００４８３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０００００６２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２
Ａ６３Ｆ　５／０４